(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6347495号
(P6347495)
(45)発行日　平成30年6月27日(2018.6.27)　(24)登録日　平成30年6月8日(2018.6.8)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 304D

請求項の数 2　(全 409 頁)

(21)出願番号　特願2016-247212(P2016-247212)
(22)出願日　平成28年12月20日(2016.12.20)
(62)分割の表示　特願2016-79961(P2016-79961)の分割
原出願日　平成24年3月21日(2012.3.21)
(65)公開番号　特開2017-51775(P2017-51775A)
(43)公開日　平成29年3月16日(2017.3.16)
審査請求日　平成29年1月19日(2017.1.19)

(73)特許権者　000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地
(72)発明者　市原　高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　柘植　浩志
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内

審査官　福田　知喜

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技媒体が流下可能な遊技領域が前面側に形成されるとともに透過性を有する透明流下領域部を有する遊技パネルと、
前記遊技パネルの開口部を通して所定の演出表示領域が視認可能になるように設けられる演出表示装置と、
前記透明流下領域部の裏面側に設けられ、所定の待機位置で待機する第１状態と、該第１状態よりも前記開口部の内方に位置する第２状態と、に変化可能な第１のパネル裏装飾手段と、
前記透明流下領域部の裏面側に設けられ、前記透明流下領域部を通して常に視認できる装飾として配置されるとともに、前記第１状態にある前記第１のパネル裏装飾手段の少なくとも一部を視認し難くしている第２のパネル裏装飾手段と、
を備え、
前記第１のパネル裏装飾手段は、第１可動部と第２可動部を少なくとも有しており、前記透明流下領域部の裏面側で前記第２のパネル裏装飾手段を視認できる状況が維持されたまま、前記第１可動部と前記第２可動部が前記開口部の内方に向けて移動して前記第２状態に変化するものであり、
前記第１のパネル裏装飾手段が前記第１状態にあるときには、前記第１可動部を前記第２のパネル裏装飾手段の裏面側に位置させて該第１可動部を前方から視認し難くし、且つ、前記第２可動部の少なくとも一部を前記第２のパネル裏装飾手段の裏面側に位置させず

に該第２可動部の少なくとも一部を前方から視認し易くするように構成され、

前記第１のパネル裏装飾手段が前記第２状態にあるときには、前記第２のパネル裏装飾手段により視認し難くされない領域にて前記第１可動部と前記第２可動部が視認できるように構成され、

前記第１可動部と前記第２可動部が前記開口部の内方に向けて移動した際には、前記第１可動部よりも前記第２可動部の方が前記第２のパネル裏装飾手段から離れた箇所に位置するとともに、前記第２可動部が移動する前に位置していた領域を通じて前記第１可動部が視認可能になり、

さらに、前記透明流下領域部の表面側に設けられ、前記第２のパネル裏装飾手段より前方に位置する表装飾手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【請求項２】

遊技媒体が流下可能な遊技領域が前面側に形成されるとともに透過性を有する透明流下領域部を有する遊技パネルと、

前記遊技パネルの開口部を通して所定の演出表示領域が視認可能になるように設けられる演出表示装置と、

前記透明流下領域部の裏面側に設けられ、所定の待機位置で待機する第１状態と、該第１状態よりも前記開口部の内方に位置する第２状態と、に変化可能な第１のパネル裏装飾手段と、

前記透明流下領域部の裏面側に設けられ、前記透明流下領域部を通して常に視認できる装飾として配置されるとともに、前記第１状態にある前記第１のパネル裏装飾手段の少なくとも一部を視認し難くしている第２のパネル裏装飾手段と、

を備え、

前記第１のパネル裏装飾手段は、第１装飾部と第２装飾部を少なくとも有しており、前記透明流下領域部の裏面側で前記第２のパネル裏装飾手段を視認できる状況が維持されたまま、前記第１装飾部と前記第２装飾部が前記開口部の内方に向けて移動して前記第２状態に変化するものであり、

前記第１のパネル裏装飾手段が前記第１状態にあるときには、前記第１装飾部を前記第２のパネル裏装飾手段の裏面側に位置させて該第１装飾部を前方から視認し難くし、且つ、前記第２装飾部の少なくとも一部を前記第２のパネル裏装飾手段の裏面側に位置させずに該第２装飾部の少なくとも一部を前方から視認し易くするように構成され、

前記第１のパネル裏装飾手段が前記第２状態にあるときには、前記第２のパネル裏装飾手段により視認し難くされない領域にて前記第１装飾部と前記第２装飾部が視認できるように構成され、

前記第１装飾部と前記第２装飾部が前記開口部の内方に向けて移動した際には、前記第１装飾部よりも前記第２装飾部の方が前記第２のパネル裏装飾手段から離れた箇所に位置するとともに、前記第２装飾部が移動する前に位置していた領域を通じて前記第１装飾部が視認可能になり、

さらに、前記透明流下領域部の表面側に設けられ、前記第２のパネル裏装飾手段より前方に位置する表装飾手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

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

【背景技術】

【０００２】

パチンコ機には、遊技領域を転動する遊技球が入球可能な第１始動口又は第２始動口が設けられ、この第１始動口又は第２始動口に遊技球が入球するたびに、表示装置で複数の

図柄を変動表示し、変動している図柄を所定時間経過後に停止表示することにより抽選結果を表示するものがある。

【０００３】

この種のパチンコ機の多くは、表示装置で複数の図柄を変動表示している間に第１始動口又は第２始動口に遊技球が入球した場合、それぞれ所定数の遊技球（例えば、４個分）を保留（記憶）できる、いわゆる保留機能を備えている。

【０００４】

また、保留された遊技球は、表示装置で図柄を変動表示する毎に消化されるが、第１始動口に入賞した遊技球の保留数にかかわらず、第２始動口に入賞した遊技球に対する変動を優先して実行する、いわゆる優先変動を行うパチンコ機が存在する。

【０００５】

さらに、この種のパチンコ機には、先読み予告演出機能を備えたものがある。例えば、先読み予告演出の一例として、第１始動口に入賞した遊技球の保留に対して先読み予告演出を実行するか否かを判定し、先読み予告演出の実行を決定した遊技球の保留が消化されるまで、図柄の変動と同期して継続した先読み予告演出を実行するパチンコ機が提案されている（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００６】

【特許文献１】特開２０１１－５０１２号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

ところで、上述したような従来の遊技機は、液晶表示画面上での表示演出、あるいは、液晶表示画面を視認可能にするための遊技パネル開口の内側に配置された可動体の動作演出で展開されており、同等の演出を行うだけでは遊技興趣の更なる向上を図ることが困難であった。

【００１１】

そこで、本発明は、遊技興趣の更なる向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【００１２】

本発明は、以下のような構成を有する。

遊技媒体が流下可能な遊技領域が前面側に形成されるとともに透過性を有する透明流下領域部を有する遊技パネルと、

前記遊技パネルの開口部を通して所定の演出表示領域が視認可能になるように設けられる演出表示装置と、

前記透明流下領域部の裏面側に設けられ、所定の待機位置で待機する第１状態と、該第１状態よりも前記開口部の内方に位置する第２状態と、に変化可能な第１のパネル裏装飾手段と、

前記透明流下領域部の裏面側に設けられ、前記透明流下領域部を通して常に視認できる装飾として配置されるとともに、前記第１状態にある前記第１のパネル裏装飾手段の少なくとも一部を視認し難くしている第２のパネル裏装飾手段と、

を備え、

前記第１のパネル裏装飾手段は、第１可動部と第２可動部を少なくとも有しており、前記透明流下領域部の裏面側で前記第２のパネル裏装飾手段を視認できる状況が維持されたまま、前記第１可動部と前記第２可動部が前記開口部の内方に向けて移動して前記第２状態に変化するものであり、

前記第１のパネル裏装飾手段が前記第１状態にあるときには、前記第１可動部を前記第２のパネル裏装飾手段の裏面側に位置させて該第１可動部を前方から視認し難くし、且つ

、前記第２可動部の少なくとも一部を前記第２のパネル裏装飾手段の裏面側に位置させずに該第２可動部の少なくとも一部を前方から視認し易くするように構成され、

前記第１のパネル裏装飾手段が前記第２状態にあるときには、前記第２のパネル裏装飾手段により視認し難くされない領域にて前記第１可動部と前記第２可動部が視認できるように構成され、

前記第１可動部と前記第２可動部が前記開口部の内方に向けて移動した際には、前記第１可動部よりも前記第２可動部の方が前記第２のパネル裏装飾手段から離れた箇所に位置するとともに、前記第２可動部が移動する前に位置していた領域を通じて前記第１可動部が視認可能になり、

さらに、前記透明流下領域部の表面側に設けられ、前記第２のパネル裏装飾手段より前方に位置する表装飾手段を備える

ことを特徴とする。

また、遊技媒体が流下可能な遊技領域が前面側に形成されるとともに透過性を有する透明流下領域部を有する遊技パネルと、

前記遊技パネルの開口部を通して所定の演出表示領域が視認可能になるように設けられる演出表示装置と、

前記透明流下領域部の裏面側に設けられ、所定の待機位置で待機する第１状態と、該第１状態よりも前記開口部の内方に位置する第２状態と、に変化可能な第１のパネル裏装飾手段と、

前記透明流下領域部の裏面側に設けられ、前記透明流下領域部を通して常に視認できる装飾として配置されるとともに、前記第１状態にある前記第１のパネル裏装飾手段の少なくとも一部を視認し難くしている第２のパネル裏装飾手段と、

を備え、

前記第１のパネル裏装飾手段は、第１装飾部と第２装飾部を少なくとも有しており、前記透明流下領域部の裏面側で前記第２のパネル裏装飾手段を視認できる状況が維持されたまま、前記第１装飾部と前記第２装飾部が前記開口部の内方に向けて移動して前記第２状態に変化するものであり、

前記第１のパネル裏装飾手段が前記第１状態にあるときには、前記第１装飾部を前記第２のパネル裏装飾手段の裏面側に位置させて該第１装飾部を前方から視認し難くし、且つ、前記第２装飾部の少なくとも一部を前記第２のパネル裏装飾手段の裏面側に位置させずに該第２装飾部の少なくとも一部を前方から視認し易くするように構成され、

前記第１のパネル裏装飾手段が前記第２状態にあるときには、前記第２のパネル裏装飾手段により視認し難くされない領域にて前記第１装飾部と前記第２装飾部が視認できるように構成され、

前記第１装飾部と前記第２装飾部が前記開口部の内方に向けて移動した際には、前記第１装飾部よりも前記第２装飾部の方が前記第２のパネル裏装飾手段から離れた箇所に位置するとともに、前記第２装飾部が移動する前に位置していた領域を通じて前記第１装飾部が視認可能になり、

さらに、前記透明流下領域部の表面側に設けられ、前記第２のパネル裏装飾手段より前方に位置する表装飾手段を備える

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【００１８】

以上のような本発明によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【００１９】

なお、本発明は、種々の態様で実現することが可能であり、上述した遊技機に限らず、遊技機の制御装置や表示装置など他の装置発明としての態様で実現可能である。また、遊技機の制御方法や、遊技機の表示装置における画像の表示方法などの方法発明としての態様でも実現可能である。さらに、かかる装置や方法を構築するためのコンピュータプログ

ラム、そのコンピュータプログラムを記録した記録媒体、そのコンピュータプログラムを含み搬送波内に具現化されたデータ信号、等の態様で実現することも可能である。

【図面の簡単な説明】

【００２０】

【図１】実施形態に係るパチンコ機の外枠に対して本体枠を開放し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図２】パチンコ機の正面図である。

【図３】パチンコ機の右側面図である。

【図４】パチンコ機の平面図である。

【図５】パチンコ機の背面図である。

【図６】パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の後方から見た分解斜視図である。

【図７】パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の前方から見た分解斜視図である。

【図８】外枠の正面斜視図である。

【図９】外枠の正面から見た分解斜視図である。

【図１０】外枠の正面図である。

【図１１】外枠の背面斜視図である。

【図１２】外枠の右側面図である。

【図１３】本体枠の上軸支金具と外枠の上支持金具との脱着構造を説明するための斜視図である。

【図１４】（Ａ）は外枠の上支持金具の裏面に設けられるロック部材の取付状態を示す分解斜視図であり、（Ｂ）は（Ａ）の図を下方から見た斜視図である。

【図１５】軸支ピンとロック部材との関係を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【図１６】ロック部材の作用を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【図１７】扉枠の正面図である。

【図１８】扉枠の背面図である。

【図１９】扉枠を右前方から見た斜視図である。

【図２０】扉枠を左前方から見た斜視図である。

【図２１】扉枠の右後方から見た斜視図である。

【図２２】扉枠を正面から見た分解斜視図である。

【図２３】扉枠を背面から見た分解斜視図である。

【図２４】扉枠からサイドスピーカ及びサイドスピーカカバーを分解して前から見た分解斜視図である。

【図２５】扉枠からサイドスピーカ及びサイドスピーカカバーを分解して後から見た分解斜視図である。

【図２６】（Ａ）は扉枠における扉枠ベースユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における扉枠ベースユニットの背面斜視図である。

【図２７】扉枠ベースユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図２８】扉枠ベースユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図２９】扉枠ベースユニットにおける扉枠ベース基板カバーと配線保持部材とを後から見た斜視図である。

【図３０】扉枠と本体枠とを電気的に接続する配線の様子を拡大して示す斜視図である。

【図３１】（Ａ）は扉枠における右サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における右サイド装飾ユニットの背面斜視図である。

【図３２】右サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図３３】右サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【図３４】（Ａ）は扉枠における左サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における左サイド装飾ユニットの背面斜視図である。

【図３５】左サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図３６】左サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図３７】扉枠における上部装飾ユニットの正面斜視図である。
【図３８】扉枠における上部装飾ユニットの背面斜視図である。
【図３９】上部装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４０】上部装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図４１】扉枠における皿ユニットの正面斜視図である。
【図４２】扉枠における皿ユニットの背面斜視図である。
【図４３】皿ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４４】皿ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図４５】扉枠における操作ユニットの正面斜視図である。
【図４６】扉枠における操作ユニットの背面斜視図である。
【図４７】操作ユニットを分解して右前上方から見た分解斜視図である。
【図４８】操作ユニットを分解して右前下方から見た分解斜視図である。
【図４９】操作ユニットの断面図である。
【図５０】操作ユニットにおける押圧操作部押した状態で示す断面図である。
【図５１】扉枠におけるハンドル装置を分解して後から見た分解斜視図である。
【図５２】扉枠におけるファールカバーユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図５３】扉枠におけるファールカバーユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図５４】ファールカバーユニットの前カバーを外した状態で示す正面図である。
【図５５】扉枠における球送りユニットの正面斜視図である。
【図５６】扉枠における球送りユニットの背面斜視図である。
【図５７】球送りユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図５８】球送りユニットの後ケースを外して後から見た分解斜視図である。
【図５９】扉枠における発光装飾用のＬＥＤの配置を示す正面図である。
【図６０】扉枠における発光装飾用のＬＥＤの系統を示す正面図である。
【図６１】パチンコ遊技機１における周辺制御基板４０１０の機能を説明するための図である。
【図６２】本体枠の正面図である。
【図６３】本体枠の背面図である。
【図６４】本体枠の正面斜視図である。
【図６５】本体枠の背面斜視図である。
【図６６】本体枠の左側面図である。
【図６７】本体枠を分解して前から見た分解斜視図である。
【図６８】本体枠を分解して後から見た斜視図である。
【図６９】本体枠における本体枠ベースの正面斜視図である。
【図７０】本体枠における本体枠ベースの背面斜視図である。
【図７１】本体枠における打球発射装置の正面斜視図である。
【図７２】本体枠における打球発射装置の背面斜視図である。
【図７３】本体枠における賞球ユニットの正面斜視図である。
【図７４】本体枠における賞球ユニットの背面斜視図である。
【図７５】賞球ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図７６】賞球ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図７７】賞球ユニットにおける賞球タンクとタンクレールユニットとの関係を分解して後方から示す分解斜視図である。
【図７８】賞球ユニットにおける賞球装置を分解して後から見た分解斜視図である。
【図７９】賞球装置における払出通路と払出モータと払出回転体との関係を示す背面図である。

【図８０】賞球ユニットにおける球の流通通路を示す断面図である。
【図８１】本体枠における球出口開閉ユニットの正面斜視図である。
【図８２】本体枠における球出口開閉ユニットの背面斜視図である。
【図８３】本体枠における球出口開閉ユニットと扉枠におけるファールカバーユニットとの関係を示す説明図である。
【図８４】本体枠における基板ユニットの正面斜視図である。
【図８５】本体枠における基板ユニットの背面斜視図である。
【図８６】基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図８７】基板ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図８８】基板ユニットにおける電源基板ボックスの立壁部の作用を説明する斜視図である。
【図８９】（Ａ）は基板ユニットにおける端子基板ボックスの断面図であり、（Ｂ）は基板ユニットにおける端子基板ボックスを分解して前から見た分解斜視図である。
【図９０】（Ａ）は発射電源基板ボックスの正面図であり、（Ｂ）は（Ａ）に示すＡ－Ａ線の断面図である。
【図９１】（Ａ）は本体枠における裏カバーの正面斜視図であり、（Ｂ）は本体枠における裏カバーの背面斜視図である。
【図９２】裏カバーにおける締結機構の部位を拡大して示す断面図である。
【図９３】裏カバーにおける締結機構を分解して後側から見た分解斜視図である。
【図９４】（Ａ）は本体枠における錠装置の左側面図であり、（Ｂ）は本体枠における錠装置を前から見た斜視図である。
【図９５】（Ａ）は錠装置の背面斜視図であり、（Ｂ）は錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆を示す背面斜視図であり、（Ｃ）は（Ｂ）の正面斜視図である。
【図９６】錠装置を分解して後から見た分解斜視図である。
【図９７】錠装置におけるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の動作を示す説明図である。
【図９８】錠装置における不正防止部材の動作を示す説明図である。
【図９９】パチンコ機の扉枠を外した状態で本体枠に取付けられた遊技盤を示す正面図である。
【図１００】遊技盤の正面図である。
【図１０１】遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０２】遊技盤を分解して後から見た分解斜視図である。
【図１０３】（Ａ）はパチンコ機に取付けた状態で遊技盤における機能表示ユニットを拡大して示す正面図であり、（Ｂ）は機能表示ユニットの他の形態を示す正面図である。
【図１０４】図１０１等の例とは異なる実施形態の遊技パネルを用いた遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０５】図１０４を後から見た遊技盤の分解斜視図である。
【図１０６】図１０４の遊技盤における遊技パネルを縦方向に切断した断面図である。
【図１０７】パチンコ機の軸支側における防犯構造を示す部分断面図である。
【図１０８】本体枠内に遊技盤を収容した状態で後側から見た斜視図である。
【図１０９】遊技パネルを通して見える部分を省略して示す遊技盤の正面図である。
【図１１０】遊技盤の正面図である。
【図１１１】遊技盤を斜め右前から見た斜視図である。
【図１１２】遊技盤を斜め左前から見た斜視図である。
【図１１３】遊技盤を斜め後から見た斜視図である。
【図１１４】図１０９におけるＡ－Ａ断面図である。
【図１１５】遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め前から見た斜視図である。
【図１１６】遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め後から見た斜視図である。
【図１１７】遊技盤における表ユニットを前から見た斜視図である。

【図１１８】遊技盤における表ユニットを後から見た斜視図である。
【図１１９】アタッカユニットを前から見た斜視図である。
【図１２０】アタッカユニットを後から見た斜視図である。
【図１２１】アタッカユニットを後下から見た斜視図である。
【図１２２】センター役物を前から見た斜視図である。
【図１２３】センター役物を後から見た斜視図である。
【図１２４】遊技盤における裏ユニットを前から見た斜視図である。
【図１２５】遊技盤における裏ユニットを後から見た斜視図である。
【図１２６】裏ユニットを主な構成部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図１２７】裏ユニットを主な構成部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。
【図１２８】遊技盤の裏ユニットにおける裏飾りユニットを前から見た斜視図である。
【図１２９】遊技盤の裏ユニットにおける裏飾りユニットを後から見た斜視図である。
【図１３０】（ａ）は遊技盤の裏ユニットにおける球誘導ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は球誘導ユニットを後から見た斜視図である。
【図１３１】（ａ）は遊技盤の裏ユニットにおける上可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は上可動演出ユニットを後から見た斜視図である。
【図１３２】上可動演出ユニットを上可動ユニットと昇降ユニットとに分解して前から見た分解斜視図である。
【図１３３】上可動演出ユニットを上可動ユニットと昇降ユニットとに分解して後から見た分解斜視図である。
【図１３４】上可動演出ユニットの上可動ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１３５】上可動ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図１３６】（ａ）は上可動演出ユニットにおける上可動ユニットの平面図であり、（ｂ）は上可動ユニットの正面図であり、（ｃ）はフィギュアを回転させた状態で示す上可動ユニットの正面図である。
【図１３７】上可動演出ユニットの昇降ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１３８】昇降ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図１３９】上可動演出ユニットにおける昇降機構の要部を後から示す斜視図である。
【図１４０】上可動演出ユニットにおける上可動ユニットの昇降を説明するための正面図である。
【図１４１】上可動ユニットの昇降を説明するための背面図である。
【図１４２】遊技盤の裏ユニットにおける左右可動演出ユニットを前から見た斜視図である。
【図１４３】左右可動演出ユニットを後から見た斜視図である。
【図１４４】左右可動演出ユニットを回転体ユニットとスライドユニットに分解して前から見た分解斜視図である。
【図１４５】左右可動演出ユニットを回転体ユニットとスライドユニットに分解して後から見た分解斜視図である。
【図１４６】左右可動演出ユニットにおける一つの回転体ユニットを示す斜視図である。
【図１４７】左右可動演出ユニットの回転体ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１４８】左右可動演出ユニットの回転体ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図１４９】左右可動演出ユニットの回転体ユニットにおける回転装飾体の動きを示す説明図である。
【図１５０】図１４９に続く回転装飾体の動きを示す説明図である。
【図１５１】図１５０に続く回転装飾体の動きを示す説明図である。
【図１５２】左右可動演出ユニットにおける右ユニットのスライドユニットを示す斜視図

である。
【図１５３】右ユニットのスラ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１５４】右ユニットのスライドユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図１５５】左右可動演出ユニットにおける左ユニットのスライドユニットを示す斜視図である。
【図１５６】左ユニットのスラ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１５７】左ユニットのスライドユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図１５８】左右可動演出ユニットにおける右ユニットの動きを示す説明図である。
【図１５９】左右可動演出ユニットにおける左ユニットの動きを示す説明図である。
【図１６０】遊技盤の裏ユニットにおける下可動演出ユニットを前から見た斜視図である。
【図１６１】下可動演出ユニットを後から見た斜視図である。
【図１６２】下可動演出ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図１６３】下可動演出ユニットを主な部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。
【図１６４】下可動演出ユニットにおける昇降ユニットの動きを示す説明図である。
【図１６５】下可動演出ユニットにおける昇降装飾体の動きを示す正面図である。
【図１６６】遊技盤における裏ユニットの上可動演出ユニットの動きを示す説明図である。
【図１６７】遊技盤における裏ユニットの左右可動演出ユニットの動きを示す説明図である。
【図１６８】遊技盤における裏ユニットの下可動演出ユニットの動きを示す説明図である。
【図１６９】パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。
【図１７０】パチンコ遊技機の電源システムを示すブロック図である。
【図１７１】図１７０のつづきを示すブロック図である。
【図１７２】発射ソレノイドの駆動回路を示すブロック図である。
【図１７３】シャントレギュレータ回路、増幅回路、及びオペアンプ回路群を示す回路図である。
【図１７４】ＤＣ／ＤＣコンバータの特性を示す図である。
【図１７５】図１７２の発射ソレノイドの駆動回路における所定点のタイミングチャートである。
【図１７６】主制御基板におけるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、
【図１７７】電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７８】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７９】特別制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８０】始動口入賞処理を示すフローチャートである。
【図１８１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１８２】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８３】変動中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８４】大当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８５】小当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８６】大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８７】小当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８８】特別図柄用乱数記憶手段におけるテーブル構成を示す説明図である。
【図１８９】サブメイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９０】１６ｍｓ定常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９１】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９２】演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９３】装飾図柄変動開始処理（ステップＳ１２１０）の一例を示すフローチャートである。

【図１９４】主制御基板での第一大当り抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。
【図１９５】主制御基板での第二大当り抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。
【図１９６】第一大当り抽選及び第二大当り抽選における抽選結果に応じて発生する有利遊技状態に関する機能的構成を示すブロック図である。
【図１９７】主制御基板での普通抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。
【図１９８】周辺制御基板での演出に関する機能的な構成を示いブロック図である。
【図１９９】回転操作ユニットにおけるダイヤル操作部の時計方向の回転に伴う従動ギアの回転検知片と二つの回転検知センサの位置関係を示す説明図である。
【図２００】回転操作ユニットにおけるダイヤル操作部の反時計方向の回転に伴う従動ギアの回転検知片と二つの回転検知センサとの位置関係を示す説明図である。
【図２０１】（Ａ）は回転操作ユニットにおけるダイヤル操作部の時計方向の回転に伴う二つの回転検知センサのＯＮ／ＯＦＦを示す一覧表図であり、（Ｂ）はダイヤル操作部の反時計方向の回転に伴う二つの回転検知センサのＯＮ／ＯＦＦを示す一覧表図である。
【図２０２】（Ａ）～（Ｆ）は、操作ユニットが操作手段として機能する時の液晶表示装置（演出手段、図柄表示手段）の表示画面の一例を示す説明図である。
【図２０３】（Ａ）～（Ｅ）は、操作ユニットが操作手段として機能する時の液晶表示装置の表示画面の一例を示す説明図である。
【図２０４】（Ａ）～（Ｆ）は、ダイヤル操作部による選択操作を代行させるか否かを決定する時の液晶表示装置の表示画面を示す説明図である。
【図２０５】演出制御処理による選択操作検出処理を示すフローチャートである。
【図２０６】演出制御処理における選択操作検出処理の変形例１を示すフローチャートである。
【図２０７】演出制御処理における選択操作検出処理の変形例２を示すフローチャートである。
【図２０８】（Ａ）～（Ｄ）は、可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。
【図２０９】（Ａ）～（Ｃ）は、可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。
【図２１０】（Ａ）～（Ｃ）は、可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。
【図２１１】（Ａ）～（Ｄ）は可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。
【図２１２】演出制御処理における回転予告制御処理を示すフローチャートである。
【図２１３】（Ａ）～（Ｄ）は可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。
【図２１４】（Ａ）～（Ｄ）は可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。
【図２１５】（Ａ）～（Ｃ）は操作説明手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。
【図２１６】（Ａ）～（Ｃ）は操作説明手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。
【図２１７】本実施形態における変動表示パターンテーブルを示す図である。
【図２１８】本実施形態における変動表示パターンテーブルを示す図である。
【図２１９】擬似連演出の例を示す表である。
【図２２０】時短中演出のタイミングチャートである。
【図２２１】時短中演出における表示画像を説明するための図である。
【図２２２】確変中一連演出のタイミングチャートである。
【図２２３】ルーレット演出で表示される候補を説明するための図である。

【図２２４】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想を実現するための機能ブロック図である。
【図２２５】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、変動パターン決定処理の流れの詳細を示すフローチャート図である。
【図２２６】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、当りリーチ振り分けのテーブルのうち、変動パターン１～６０を示す図である。
【図２２７】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、当りリーチ振り分けのテーブルのうち、変動パターン６１～１６７を示す図である。
【図２２８】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、変動パターン一覧のうち、変動パターン１～６１を示す図である。
【図２２９】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、変動パターン一覧のうち、変動パターン６１～１６７を示す図である。
【図２３０】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、変動関係と大当り関係についてのコマンド表を示す図である。
【図２３１】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、電源投入、その他、報知・異常表示、テスト、予告テストについてのコマンド表を示す図である。
【図２３２】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、ハズレリーチ振り分けのテーブル（ａ）及びハズレ振り分けテーブル（ｂ）のうち、変動パターン１～６０を示す図である。
【図２３３】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、ハズレリーチ振り分けのテーブル（ａ）及びハズレ振り分けテーブル（ｂ）のうち、変動パターン６１～１６７を示す図である。
【図２３４】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、先行判定処理の流れと、対応するコマンドを示す図である。
【図２３５】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、先行判定処理の流れを示すフローチャート図である。
【図２３６】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、先行判定処理の画面表示態様を示す図である。
【図２３７】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、確変昇格処理の流れを示すフローチャート図である。
【図２３８】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、再抽選処理のパターンテーブルを示す図である。
【図２３９】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、再抽選処理のパターンごとのタイミングチャートを示す図である。
【図２４０】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中昇格抽選処理のパターンテーブルを示す図である。
【図２４１】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中演出のパターンと昇格の有無を示す図である。
【図２４２】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中演出のパターンと昇格の有無を示す図である。
【図２４３】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中演出のパターンと昇格の有無を示す図である。
【図２４４】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中演出のパターンと昇格の有無を示す図である。
【図２４５】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中演出のパターンと昇格の有無を示す図である。
【図２４６】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中演出のパターンと昇格の有無を示す図である。
【図２４７】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、ギャ

ップ調整における出現率を表したテーブル図（ａ）～（ｄ）。
【図２４８】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中の大入賞口の開放パターンを示す図である。
【図２４９】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中の大入賞口の開放パターンを示す図である。
【図２５０】先読み予告演出において抽出される技術思想における機能ブロック図である。
【図２５１】先読み予告演出において抽出される技術思想における処理において用いるデータテーブル図である。
【図２５２】先読み予告演出において抽出される技術思想における処理を示すフローチャート図である。
【図２５３】先読み予告演出において抽出される技術思想における処理のタイミングを示すタイミングチャート図である。
【発明を実施するための形態】
【００２１】
［１．パチンコ機の全体構造］
以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について、図面を参照して説明する。まず、図１乃至図７を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体について説明する。
図１は、実施形態に係るパチンコ機の外枠に対して本体枠を開放し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。図２は、パチンコ機の正面図であり、図３は、パチンコ機の右側面図である。また、図４は、パチンコ機の平面図であり、図５は、パチンコ機の背面図である。更に、図６は、パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の後方から見た分解斜視図であり、図７は、パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の前方から見た分解斜視図である。
【００２２】
図１乃至図７において、本実施形態に係るパチンコ機１は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される外枠２と、外枠２に開閉自在に軸支され前側が開放された箱枠状の本体枠３と、本体枠３に前側から装着固定され遊技媒体としての遊技球が打ち込まれる遊技領域１１００を有した遊技盤４と、本体枠３及び遊技盤４の前面を遊技者側から閉鎖するように本体枠３に対して開閉自在に軸支された扉枠５とを備えている。このパチンコ機１の扉枠５には、遊技盤４の遊技領域１１００が遊技者側から視認可能となるように形成された遊技窓１０１と、遊技窓１０１の下方に配置され遊技球を貯留する皿状の上皿３０１及び下皿３０２と、上皿３０１に貯留された遊技球を遊技盤５の遊技領域１１００内へ打ち込むために遊技者が操作するハンドル装置５００と、を備えている。
【００２３】
本例のパチンコ機１は、図示するように、正面視において、外枠２、本体枠３、及び扉枠５が夫々上下方向へ延びた縦長の矩形状に形成されており、夫々の左右方向の横幅が略同じ寸法とされていると共に、上下方向の縦幅の寸法が、外枠２に対して本体枠３及び扉枠５の寸法が若干短く形成されている。そして、本体枠３及び扉枠５よりも下側の位置において、外枠２の前面に装飾カバー２３が取付けられており、扉枠５及び装飾カバー２３によって外枠２の前面が完全に閉鎖されるようになっている。また、外枠２、本体枠３、及び扉枠５は、上端が略揃うように夫々が配置されると共に、外枠２の左端前側の位置で本体枠３及び扉枠５が回転可能に軸支されており、外枠２に対して本体枠３及び扉枠５の右端が前側へ移動することで開状態となるようになっている。
【００２４】
このパチンコ機１は、正面視において、略円形状の遊技窓１０１を介して遊技球が打ち込まれる遊技領域１１００が望むようになっており、その遊技窓１０１の下側に前方へ突出するように二つの上皿３０１及び下皿３０２が上下に配置されている。また、扉枠５の前面右下隅部には、遊技者が操作するためのハンドル装置５００が配置されており、上皿３０１内に遊技球が貯留されている状態で遊技者がハンドル装置５００を回転操作すると

、その回転角度に応じた打球強さで上皿３０１内の遊技球が遊技盤４の遊技領域１１００内へ打ち込まれて、遊技をすることができるようになっている。

【００２５】

なお、詳細は後述するが、扉枠５の遊技窓１０１は、透明なガラスユニット５９０によって閉鎖されており、遊技者から遊技領域１１００内を視認することができるものの、遊技者が遊技領域１１００内へ手等を挿入して遊技領域１１００内の遊技球や障害釘、各種入賞口や役物等に触ることができないようになっている。また、本体枠３の後側には、各種の制御基板が備えられていると共に、遊技盤４の後方を覆うように閉鎖するカバー体１２５０備えられている。

【００２６】

［１－１．外枠］

外枠２について、主として図８乃至図１６を参照して説明する。図８は外枠の正面斜視図であり、図９は外枠の正面から見た分解斜視図であり、図１０は外枠の正面図である。また、図１１は外枠の背面斜視図であり、図１２は外枠の右側面図である。更に、図１３は、本体枠の上軸支金具と外枠の上支持金具との脱着構造を説明するための斜視図である。また、図１４（Ａ）は外枠の上支持金具の裏面に設けられるロック部材の取付状態を示す分解斜視図であり、（Ｂ）は（Ａ）の図を下方から見た斜視図である。図１５は、軸支ピンとロック部材との関係を説明するための上支持金具部分の裏面図である。更に、図１６は、ロック部材の作用を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【００２７】

図８及び図９に示すように、本実施形態のパチンコ機１における外枠２は、横方向へ延びる上下の上枠板１０及び下枠板１１と、縦（上下）方向へ延びる左右の側枠板１２，１３と、夫々の枠板１０，１１，１２，１３の端部を連結する四つの連結部材１４と、を備えており、連結部材１４で各枠板１０，１１，１２，１３同士を連結することで縦長の矩形状（方形状）に組立てられている。本例の外枠２における上枠板１０及び下枠板１１は、所定厚さの無垢材（例えば、木材、合板、等）により形成されており、左右両端の前後方向の略中央に、上下に貫通し左右方向中央側へ窪んだ係合切欠部１５が備えられている。なお、上枠板１０における左側端部の上面及び前面には、その他の一般面よりも窪んだ取付段部１０ａが形成されており、この取付段部１０ａに後述する上支持金具２０が取付けられるようになっている。

【００２８】

一方、側枠板１２，１３は、一定断面形状の軽量金属型材（例えば、アルミ合金）とされており、外側側面は略平坦面とされていると共に、内側側面は後端部に内側へ突出し上下方向（押出方向）に貫通する空洞を有した突出部１６を備えており、強度剛性が高められている（図９及び図１０７を参照）。なお、側枠板１２，１３の外側側面及び内側側面には、上下方向へ延びた複数の溝が形成されており、パチンコ機１を遊技ホールの島設備に設置する際等に、作業者の指掛りとなってパチンコ機１を保持し易くすることができるようにっていると共に、外観の意匠性を高められるようになっている。なお、便宜上、側枠板１２，１３の側面に形成された複数の溝を省略して示した図面もある。

【００２９】

本例の外枠２における連結部材１４は、所定厚さの金属板をプレス成型等によって屈曲塑性変形させることで形成されたものであり、上枠板１０又は下枠板１１に固定され左右方向へ延びた板状の水平片１７と、水平片１７の外側端部から上下方向の一方側へ延び側枠板１２，１３に固定される板状の垂直片１８と、垂直片１８とは反対方向へ延び上枠板１０又は下枠板１１の係合切欠部１５内に挿入係合可能な板状の係合片１９と、を有している。なお、本例では、上枠板１０と左側の側枠板１２とを連結する連結部材１４と、上枠板１０と右側の側枠板１３とを連結する連結部材１４とは、夫々左右非対称の形状に形成されていると共に、垂直片１８が前後に分かれて形成されている。一方、下枠板１１と左側の側枠板１２とを連結する連結部材１４と、下枠板１１と右側の側枠板１３とを連結する連結部材１４とは、夫々左右対称の形状に形成されている。

【００３０】
この連結部材１４は、水平片１７の上面及び下面が上枠板１０及び下枠板１１の下面及び上面と当接すると共に、係合片１９が上枠板１０及び下枠板１１の係合切欠部１５内に挿入係合された状態で、水平片１７及び係合片１９を貫通して所定のビスが上枠板１０及び下枠板１１にねじ込まれることで、上枠板１０及び下枠板１１に固定されるようになっている。また、上枠板１０に固定された連結部材１４は、その垂直片１８が側枠体１２，１３の上端内側側面に当接した状態で、側枠体１２，１３を貫通して所定のビスが垂直片１８へねじ込まれることで、上枠板１０と側枠板１２，１３とを連結することができるようになっている。なお、上枠板１０に固定された連結部材１４における後側の垂直片１８は、側枠板１２，１３の突出部１６内に挿入された状態で、側枠板１２，１３へ固定されるようになっている。更に、下枠板１１に固定された連結部材１４は、その垂直片１８が側枠体１２，１３の下端内側側面に当接した状態で、側枠体１２，１３を貫通して所定のビスが垂直片１８へねじ込まれることで、下枠板１１と側枠板１２，１３とを連結することができるようになっており、四つの連結部材１４により、上枠板１０、下枠板１１、及び側枠板１２，１３を枠状に組立てることができるようになっている。

【００３１】
本例の外枠２は、上枠板１０の左端上面に固定される上支持金具２０と、上支持金具２０と対向するように配置され左側の側枠板１２における下部内側の所定位置に固定される下支持金具２１と、下支持金具２１の下面を支持するように配置され左右の側枠板１２，１３を連結するように固定される補強金具２２と、補強金具２２の前面に固定される装飾カバー２３と、を備えている。この上支持金具２０及び下支持金具２１は、本体枠３及び扉枠５を開閉可能に軸支するためのものである。

【００３２】
まず、上支持金具２０は、上枠板１０に固定される板状の固定片２０ａと、固定片２０ａの前端から上枠板１０の前端よりも前方へ突出する支持突出片２０ｂと、支持突出片２０ｂにおける前端付近の右側端から先端中央部へ向かって屈曲するように切欠かれて形成された支持鉤穴２０ｃと、固定片２０及び支持突出片２０ｂの左端から下方へ垂下し左側の側枠板１２における外側側面と当接する板状の垂下固定片２０ｄ（図１４（Ａ）を参照）と、垂下固定片２０ｄと連続し支持突出片２０ｂの外側縁に沿って垂下する垂下壁２０ｅ（図１４を参照）と、垂下壁２０ｅと連続し支持鉤穴２０ｃの入口端部で内側へ向って傾斜した停止垂下部２０ｆ（図１５を参照）と、を備えている。この上支持金具２０における支持鉤穴２０ｃには、後述する本体枠３における上軸支金具６３０の軸支ピン６３３（図６４を参照）が着脱自在に係合されるようになっている。また、上支持金具２０は、固定片２０ａと垂下固定片２０ｄとによって、上枠板１０と左側の側枠板１２とを連結することができるようになっている。

【００３３】
この上支持金具２０は、支持突出片２０ｂの外側縁から垂下する垂下壁２０ｅによって、支持突出片２０ｂの強度が高められていると共に、詳細は後述するが、正面から見た時に支持突出片２０ｂの裏面に配置されるロック部材２７が遊技者側から視認できないように隠蔽することができ、外観の見栄えを良くすることができるようになっている。また、支持突出片２０ｂに形成された支持鉤穴２０ｃは、垂下壁２０ｅが形成されない反対側（右側）の側方から先端中央部に向かって傾斜状となるようにく字状に屈曲した形状とされていると共に、支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の幅寸法は、軸支ピン６３３の直径よりもやや大きな寸法とされている。

【００３４】
一方、下支持金具２１は、補強金具２２上に載置固定される水平固定片２１ａと、水平固定片２１ａの左端から上方へ立上がり左側の側枠板１２の内側側面に固定される垂直固定片２１ｂと、水平固定片２１ａの前端から上枠板１０及び下枠板１１よりも前方へ突出する板状の支持突出片２１ｃと、支持突出片２１ｃの前端付近から上向きに突設されたピン状の支持突起２１ｄと、を備えている。この下支持金具２１における支持突起２１ｄに

は、後述する本体枠３の本体枠軸支金具６４４（図６７等を参照）に形成された本体枠軸支が挿入されるようになっており、下支持金具２１の支持突起２１ｄを、本体枠３における本体枠軸支金具６４４の支持穴に挿入した後に、本体枠３の上軸支金具６３０の軸支ピン６３３を支持鉤穴２０ｃに係止することにより簡単に本体枠３を開閉自在に軸支することができるようになっている。

【００３５】

また、本例の外枠２は、図示するように、右側の側枠板１３の内側に、上下方向に所定距離離反して配置される二つの閉鎖板２４，２５が取付固定されている。これら閉鎖板２４，２５は、平面視で略Ｌ字状に形成されており、下側に配置される閉鎖板２５には、前後方向に貫通する矩形状の開口２５ａを有している（図９を参照）。この閉鎖板２４，２５は、外枠２に対して本体枠３を閉じる際に、本体枠３の開放側辺に沿って取付けられる錠装置１０００のフック部１０５４，１０６５（図９４を参照）と係合するものであり、詳細は後述するが、錠装置１０００のシリンダ錠１０１０に鍵を差し込んで一方に回動することにより、フック部１０５４，１０６５と閉鎖板２４，２５との係合が外れて本体枠３を外枠２に対して開放することができるものである。

【００３６】

更に、本例の外枠２は、補強金具２２の右端上面に固定される案内板２６を更に備えている。この案内板２６は、外枠２に対して本体枠３を閉止する際に、本体枠３をスムーズに案内するためのものであり、交換可能に装着固定されている。

【００３７】

また、本例の外枠２は、図１４等に示すように、上支持金具２０における支持突出片２０ｂの裏面に支持されたロック部材２７を更に備えており、リベット２８によって支持突出片２０ｂに対して回動可能に軸支されている。このロック部材２７は、合成樹脂により形成されており、リベット２８により軸支される位置から前方へ突出するストッパ部２７ａと、リベット２８により軸支される位置から右方向へストッパ部２７ａよりも短く突出する操作部２７ｂと、操作部２７ｂに対してリベット２８により軸支される位置とは反対側から突出する弾性片２７ｃと、ストッパ部２７ａの先端に前方側へ膨出するように形成された円弧状の先端面２７ｄと、を備えている。このロック部材２７は、図示するように、ストッパ部２７ａと操作部２７ｂとで、略Ｌ字状に形成されている。また、ロック部材２７の弾性部２７ｃは、ストッパ部２７ａや操作部２７ｂよりも狭い幅に形成されていると共に、ストッパ部２７ａから左方へ遠ざかるに従って前方へ延びだすように形成されている。

【００３８】

このロック部材２７は、図１４（Ｂ）や図１５に示すように、上支持金具２０の支持突出片２０ｂに支持した状態（通常の状態）では、弾性片２７ｃの先端当接部が垂下壁２０ｅの内側面と当接しており、ストッパ部２７ａが支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部を閉塞するようになっていると共に、ストッパ部２７ａの先端部分が、支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の先頭空間部分を閉塞した状態とはならず、支持鉤穴２０ｃの先頭空間部分に本体枠３の上軸支金具６３０の軸支ピン６３３を挿入可能な空間が形成された状態となっている。

【００３９】

本例の上支持金具２０とロック部材２７とを用いた軸支ピン６３３の支持機構は、軸支ピン６３３が支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の先端空間部分に挿入されてストッパ部２７ａの先端側方が入口端部の停止垂下部２０ｆに対向している状態（この状態ではストッパ部２７ａの先端側方と停止垂下部２０ｆとの間に僅かな隙間があり当接した状態となっていない）である通常の軸支状態においては、屈曲して形成される支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の先端空間部分に位置する軸支ピン６３３とストッパ部２７ａの先端面２７ｄとの夫々の中心が斜め方向にずれて対向した状態となっている。そして、この通常の軸支状態においては、重量のある本体枠３を軸支している軸支ピン６３３が支持鉤穴２０ｃの先端部分に当接した状態となっているので、軸支ピン６３３からストッパ部２７ａの先端面２７ｄへの負荷がほとんどかかっていないため、ロック部材２７の弾性片２７ｃに対し負荷がか

かっていない状態となっている。なお、ストッパ部２７ａの先端に円弧状の先端面２７ｄを備えているので、ロック部材２７を回動させるために操作部２７ｂを回動操作した時に、ロック部材２７がスムーズに回動するようになっている。また、図示では、先端面２７ｄの円弧中心が、リベット２８の中心（ロック部材２７の回転中心）とされている。

【００４０】

従って、軸支ピン６３３が支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向に作用力Ｆがかかって円弧状の先端面２７ｄに当接したとき、その作用力Ｆを、軸支ピン６３３と円弧状の先端面２７ｄとの当接部分に作用する分力Ｆ１（先端面２７ｄの円弧の法線方向）と、軸支ピン６３３と支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の一側内面との当接部分に作用する分力Ｆ２と、に分けたときに、分力Ｆ１の方向がリベット２８の中心（ロック部材２７の回転中心）を向くため、ロック部材２７のストッパ部２７ａの先端部が支持突出片２０ｂから外れる方向（図示の時計方向）に回転させるモーメントが働かず、軸支ピン６３３がロック部材２７のストッパ部２７ａの先端部と支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の一側内面との間に挟持された状態を保持する。このため、通常の軸支状態でもあるいは軸支ピン６３３の作用力がロック部材２７にかかった状態でも、ロック部材２７の弾性片２７ｃに常時負荷がかからず、合成樹脂で一体形成される弾性片２７ｃのクリープによる塑性変形を防止し、長期間に亘って軸支ピン６３３の支持鉤穴２０ｃからの脱落を防止することができる。なお、仮に無理な力がかかってロック部材２７のストッパ部２７ａの先端部が支持突出片２０ｂから外れる方向（図示の時計方向）に回転させられても、ストッパ部２７ａの先端部の一側方が停止垂下部２０ｆに当接してそれ以上外れる方向に回転しないので、ロック部材２７が支持突出片２０ｂの外側にはみ出ないようになっている。

【００４１】

なお、ストッパ部２７ａの先端面２７ｄの形状は円弧状でなくても、上記した分力Ｆ１の作用により回転モーメントが生じない位置又はロック部材２７をその先端部が支持突出片２０ｂの外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材２７の回転中心（リベット２８により固定される軸）を位置させることにより、常時ロック部材２７の弾性片２７ｃに対しても負荷がかかることはないし、ロック部材２７が回転してもストッパ部２７ａの先端一側方が停止垂下部２０ｆに当接するだけであるため、ロック部材２７が支持突出片２０ｂの外側にはみ出ることもないという点を本出願人は確認している。

【００４２】

本例のロック部材２７の作用について図１６を参照して具体的に説明する。外枠２に本体枠３を開閉自在に軸支する前提として、本体枠３の本体枠軸支金具６４４（図６４を参照）に形成される本体枠軸支穴（図示しない）に下支持金具２１の支持突起２１ｄが挿通されていることが必要である。そのような前提において、図１６（Ａ）に示すように、本体枠３の上軸支金具６３０の軸支ピン６３３をロック部材２７のストッパ部２７ａの側面に当接させて押し込むことにより、図１６（Ｂ）に示すように、ロック部材２７が弾性片２７ｃを変形させながら反時計方向に回動させるので、軸支ピン６３３を支持鉤穴２０ｃに挿入することができる。そして、軸支ピン６３３が支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の先頭空間部分に到達すると、図１６（Ｃ）に示すように、軸支ピン６３３とストッパ部２７ａの先端側面とが当接しなくなるためロック部材２７が弾性片２７ｃの弾性力に付勢されて時計方向に回動し、ロック部材２７のストッパ部２７ａが再度通常の状態に戻って支持鉤穴２０ｃの入口部分を閉塞すると同時に、ストッパ部２７ａの先端部分が軸支ピン６３３と対向して軸支ピン６３３が支持鉤穴２０ｃから抜け落ちないようになっている。

【００４３】

そして、この状態は、図１６（Ｄ）に示すように、本体枠３が完全に閉じられた状態でもあるいは本体枠３の通常の開閉動作中も保持される。次いで、軸支ピン６３３を支持鉤穴２０ｃから取外すためには、図１６（Ｅ）に示すように、指を支持突出片２０ｂの裏面に差し入れてロック部材２７の操作部２７ｂを反時計方向に回動することにより、ロック部材２７が弾性片２７ｃの弾性力に抗して回動し、ストッパ部２７ａの先端部分が支持鉤穴２０ｃから退避した状態となるため、軸支ピン６３３を支持鉤穴２０ｃから取り出すこ

とができる。その後、本体枠３を持ち上げて、本体枠軸支金具６４４に形成される本体枠軸支穴と下支持金具２１の支持突起２１ｄとの係合を解除することにより、本体枠３を外枠２から取外すことができるようになっている。

【００４４】

上述したように、本例の外枠２は、外枠２の外郭を構成する上枠板１０と下枠板１１とを従来と同じく木製とすると共に、側枠板１２，１３を軽量金属（例えば、アルミ合金）の押出型材としているので、パチンコ機１を遊技場に列設される島設備に設置する場合に、島の垂直面に対し所定の角度をつけて固定する作業を行う必要があるが、そのような作業は上枠板１０及び下枠板１１と島とに釘を打ち付けて行われるため、釘を打ち易くすることができ、既存の島設備に本パチンコ機１を問題なく設置することができるようになっている。また、側枠板１２，１３を軽量金属（例えば、アルミ合金）の押出型材としているので、従来の木製の外枠と比較して強度を維持しつつ肉厚を薄く形成することが可能となり、側枠板１２，１３の内側に隣接する本体枠３の周壁部６０５（図６４等を参照）の正面から見たときの左右幅を広くすることができ、左右方向の寸法の大きな遊技盤４を本体枠３に装着することができると同時に、遊技盤４の遊技領域１１００を大きく形成することができるようになっている。

【００４５】

また、外枠２の外郭を構成する上枠板１０、下枠板１１、及び側枠板１２，１３を連結部材１４で連結するようにしており、連結部材１４が側枠板１２，１３の内面に密着して止着されると共に連結部材１４と上枠板１０及び下枠板１１が係合した状態で止着されるので、外枠２の組付け強度を高くすることができ、頑丈な方形状の枠組みとすることができるようになっている。また、連結部材１４によって上枠板１０、下枠板１１、及び側枠板１２，１３を連結した後、上支持金具２０を所定の位置に取付けたときに、図１０に示すように、各枠板１０，１１，１２，１３の外側面（外周面）から外側に突出する部材が存在しないので、パチンコ機１を図示しない遊技ホールの島設備に設置する際に、隣接する装置（例えば、隣接する玉貸機）と密着して取付けることができるようになっている。

【００４６】

［１－２．扉枠の全体構成］

次に、上記した本体枠３の前面側に開閉自在に設けられる扉枠５について、図１７乃至図２５を参照して説明する。図１７は扉枠の正面図であり、図１８は扉枠の背面図であり、図１９は扉枠を右前方から見た斜視図である。また、図２０は扉枠を左前方から見た斜視図であり、図２１は扉枠の右後方から見た斜視図である。更に、図２２は扉枠を正面から見た分解斜視図であり、図２３は扉枠を背面から見た分解斜視図である。また、図２４は、扉枠からサイドスピーカ及びサイドスピーカカバーを分解して前から見た分解斜視図であり、図２５は、扉枠からサイドスピーカ及びサイドスピーカカバーを分解して後から見た分解斜視図である。

【００４７】

本実施形態のパチンコ機１における扉枠５は、図示するように、外形が縦長の矩形状に形成され内周形状がやや縦長の円形状（楕円形状）とされた遊技窓１０１を有する扉枠ベースユニット１００と、扉枠ベースユニット１００の前面で遊技窓１０１の右外周に取付けられる右サイド装飾ユニット２００と、右サイド装飾ユニット２００と対向し扉枠ベースユニット１００の前面で遊技窓１０１の左外周に取付けられる左サイド装飾ユニット２４０と、扉枠ベースユニット１００の前面で遊技窓１０１の上部外周に取付けられる上部装飾ユニット２８０と、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０の下端下側に配置され扉枠ベースユニット１００の前面に取付けられる一対のサイドスピーカカバー２９０と、を備えている。

【００４８】

また、扉枠５は、扉枠ベースユニット１００の前面で遊技窓１０１の下部に取付けられる皿ユニット３００と、皿ユニット３００の上部中央に取付けられる操作ユニット４００と、皿ユニット３００を貫通して扉枠ベースユニット１００の右下隅部に取付けられ遊技

球の打込操作をするためのハンドル装置５００と、扉枠ベースユニット１００を挟んで皿ユニット３００の後側に配置され扉枠ベースユニット１００の後面に取付けられるファールカバーユニット５４０と、ファールカバーユニット５４０の右側で扉枠ベースユニット１００の後面に取付けられる球送りユニット５８０と、扉枠ベースユニット１００の後側に遊技窓１０１を閉鎖するように取付けられるガラスユニット５９０と、を備えている。

【００４９】

［１－２Ａ．扉枠ベースユニット］

続いて、扉枠５における扉枠ベースユニット１００について、主に図２６乃至図３０を参照して説明する。図２６（Ａ）は扉枠における扉枠ベースユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における扉枠ベースユニットの背面斜視図である。また、図２７は扉枠ベースユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図２８は扉枠ベースユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図２９は扉枠ベースユニットにおける扉枠ベース基板カバーと配線保持部材とを後から見た斜視図であり、図３０は扉枠と本体枠とを電気的に接続するの配線の様子を拡大して示す斜視図である。

【００５０】

本例の扉枠ベースユニット１００は、図示するように、外形が縦長の矩形状に形成されると共に、前後方向に貫通し内周が縦長の略楕円形状に形成された遊技窓１０１を有する扉枠ベース本体１１０と、扉枠ベース本体１１０の前面で遊技窓１０１の上部中央に取付けられ上部装飾ユニットを固定するための上部ブラケット１２０と、扉枠ベース本体１１０の前面で遊技窓１０１の下端左右両外側に配置される一対のサイドスピーカ１３０と、サイドスピーカ１３０を扉枠ベース本体１１０へ固定するためのスピーカブラケット１３２と、扉枠ベース本体１１０の前面で正面視右下隅部に取付けられハンドル装置５００を支持するためのハンドルブラケット１４０と、を備えている。

【００５１】

なお、扉枠ベースユニット１００は、正面視で右側のサイドスピーカ１３０の外側には、サイドスピーカ１３０の側面と、右サイド装飾ユニット２００等へ接続される配線１３６（図２４を参照）の前側とを覆い扉枠ベース本体１１０の前面に取付けられるカバー部材１３４を更に備えている（図２２及び図２４等を参照）。このカバー部材１３４は、配線１３６をスピーカ取付部１１１の外周に沿って案内させることができると共に、サイドスピーカ１３０を取付ける際や取外す際に、配線１３６が邪魔にならないように配線１３６を保持することができるようになっている。

【００５２】

また、扉枠ベースユニット１００は、扉枠ベース本体１１０の後側に固定される金属製で枠状の補強ユニット１５０と、扉枠ベース本体１１０の後面で遊技窓１０１の下部を被覆するように取付けられる防犯カバー１８０と、扉枠ベース本体１１０の後面で遊技窓１０１の外周の所定位置に回動可能に取付けられるガラスユニット係止部材１９０と、背面視で左右方向の中央より左側（開放側）に配置され遊技窓１０１の下端に沿って扉枠ベース本体１１０の後面に取付けられる発射カバー１９１と、発射カバー１９１の下側で扉枠ベース本体１１０の後面に取付けられハンドル装置５００の回転位置検知センサ５１２と主制御基板４１００との接続を中継するハンドル装置中継基板１９２と、ハンドル装置中継基板１９２の後側を被覆するハンドル装置中継基板カバー１９３と、左右方向の中央を挟んで発射カバー１９１やハンドル装置中継基板１９２等とは反対側（背面視で左右方向中央よりも右側（軸支側））に配置され扉枠ベース本体の後面に取付けられる扉枠ベース基板１９４と、扉枠ベース基板１９４の後側を被覆する扉枠ベース基板カバー１９５と、扉枠ベース基板カバー１９５の後面に回動可能に軸支され扉枠５側と本体枠３側とを接続する配線コード１９６の一部を保持する配線保持部材１９７と、を備えている。

【００５３】

本例の扉枠ベースユニット１００は、合成樹脂からなる矩形状の扉枠ベース本体１１０の後側に、金属板金をリベット等で組立てた補強ユニット１５０が固定されることで、全体の剛性が高められていると共に、各装飾ユニット２００，２４０，２８０や皿ユニット

３００等を充分に支持することができる強度を有している。

【００５４】

この扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース基板１９４は、サイドスピーカ１３０や左右のサイド装飾ユニット２００，２４０の上部スピーカ２２２，２６２と接続されると共に、後述する遊技盤４に備えられた周辺制御部４１４０と接続されており、周辺制御部４１４０から送られた音響信号を増幅して各スピーカ１３０へ出力する増幅回路を備えている。なお、本例では、各装飾ユニット２００，２４０，２８０及び皿ユニット３００や操作ユニット４００に備えられた各装飾基板４３０，４３２、操作ユニット４００に備えられたダイヤル駆動モータ４１４やセンサ４３２ａ，４３２ｂ，４３２ｃ、ハンドル装置中継基板１９２、皿ユニット３００の貸球ユニット３６０等と、払出制御基板４１１０や周辺制御部４１４０等とを接続する配線コード１９６が、扉枠ベース基板１９４の背面視で右側（軸支側）の位置に集約して束ねられた上で、詳細は後述するが、配線保持部材１９７に保持されて後方へ延出し、本体枠３の主側中継端子板８８０や周辺側中継端子板８８２に接続されるようになっている（図１及び図３０を参照）。

【００５５】

本例の扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０は、図２７及び図２８等に示すように、合成樹脂によって縦長の額縁状に形成されており、前後方向に貫通し内形が縦長で略楕円形状の遊技窓１０１が全体的に上方へオフセットするような形態で形成されている。この遊技窓１０１は、図示するように、左右側及び上側の内周縁が連続した滑らかな曲線状に形成されているのに対して、下側の内周縁は左右へ延びた直線状に形成されている。また、扉枠ベース本体１１０における遊技窓１０１の下側の内周縁には、軸支側（正面視で左側）にファールカバーユニット５４０の第一球出口５４４ａを挿通可能な方形状１０１ａの切欠部が形成されている。この扉枠ベース本体１１０は、遊技窓１０１によって形成される上辺、及び左右の側辺の幅が、後述する補強ユニット１５０の上側補強板金１５１、軸支側補強板金１５２、及び開放側補強板金１５３の幅と略同じ幅とされており、正面視における扉枠ベース本体の大きさに対して、遊技窓１０１が可及的に大きく形成されている。従って、扉枠５の後側に配置される遊技盤４のより広い範囲を遊技者側から視認できるようになっており、従来のパチンコ機よりも広い遊技領域１１００を容易に形成することができるようになっている。

【００５６】

この扉枠ベース本体１１０は、遊技窓１０１の他に、遊技窓１０１の下辺の左右両外側に配置されサイドスピーカ１３０を取付固定するためのスピーカ取付部１１１と、球送りユニット５８０を取付固定するための球送りユニット取付凹部１１２（図２８を参照）と、球送りユニット取付凹部１１２の所定位置で前後方向に貫通し皿ユニット３００の上皿３０１に貯留された遊技球を球送りユニット５８０へ供給するための球送り開口１１３と、正面視で右下隅部に配置され前方へ膨出した前面の右側（開放側）端が後退するように斜めに傾斜しハンドルブラケット１４０を取付けるためのハンドル取付部１１４と、ハンドル取付部１１４の所定位置で前後方向へ貫通しハンドル装置５００からの配線が通過可能な配線通過口１１５と、ハンドル取付部１１４の上側で前方へ向かって短く延びた筒状に形成され後述するシリンダ錠１０１０が挿通可能な錠穴１１６と、を備えている。

【００５７】

また、扉枠ベース本体１１０は、図２８に示すように、球送りユニット取付凹部１１２に下側にハンドル装置中継基板１９２を取付けるための中継基板取付部１１７と、背面視で扉枠ベース本体の下部右側（軸支側）に配置され扉枠ベース基板１９４を取付けるための基板取付部１１８と、遊技窓１０１の下端の背面視左側（開放側）でスピーカ取付部１１１よりも中央寄りの配置から後方へ突出し防犯カバー１８０の装着弾性片１８５を装着するための防犯カバー装着部１１９と、扉枠ベース本体１１０は、その後側に、遊技窓１０１の内周に略沿って前側へ凹みガラスユニット５９０の前面外周縁が当接可能なガラスユニット支持段部１１０ａと、遊技窓１０１の外周の所定位置から後方へ突出しガラスユニット係止部材１９０を回動可能に支持するための四つの係止部材取付部１１０ｂと、を

更に備えている。

【００５８】

更に、扉枠ベース本体１１０の後側には、その下辺から後方へ所定量突出する扉枠突片１１０ｃを備えており、この扉枠突片１１０ｃは、後述する本体枠３の係合溝６０３内に挿入されるようになっている。これにより、扉枠５が本体枠３に対して位置決め係止することができると共に、扉枠５と本体枠３との下辺の隙間からピアノ線等の不正な工具をパチンコ機１内に挿入しようとしても、係合溝６０３と係合した扉枠突片１１０ｃによって工具の侵入を阻止することができ、パチンコ機１の防犯機能が高められている。また、扉枠ベース本体１１０の後側には、背面視で錠穴１１６よりもやや右下の位置から後方へ突出し本体枠３の嵌合溝６１２と嵌合する位置決め突起１１０ｄを、備えており、この位置決め突起１１０ｄが嵌合溝６１２と嵌合することで、扉枠５と本体枠３とが正しい位置に位置決めされるようになっている。

【００５９】

また、扉枠ベース本体１１０は、図２７に示すように、その前面に、装飾ユニット２００，２４０，２８０や皿ユニット３００等を固定するための前方へ突出した複数の取付ボス１１０ｅが備えられていると共に、上部ブラケット１２０、ハンドルブラケット１４０等を取付けるための取付穴が適宜位置に多数形成されている。また、扉枠ベース本体１１０は、サイドスピーカ１３０を取付けるスピーカブラケット１３２を取付けるための取付部１１０ｇ（図２４を参照）や、サイドスピーカカバー２９０を取付けるための取付孔１１０ｈ（図１８、図２４及び図２５等を参照）が、適宜位置に夫々形成されている。

【００６０】

なお、サイドスピーカカバー２９０では、図２５に示すように、左右夫々一つずつ、ガラスユニット５９０が後側から嵌め込まれるガラスユニット支持段部１１０ａを貫通するように配置されており、扉枠ベース本体１１０（扉枠５）からガラスユニット５９０を取外した状態で、取付孔１１０ｈを介して所定のビスにより脱着することができるようになっている。更に、サイドスピーカカバー２９０を取付けるための取付孔１１０ｈは、図１８に示すように、扉枠ベース本体１１０に防犯カバー１８０を固定することで後側が被覆されるようになっている。従って、サイドスピーカカバー２９０を取外すには、まず始めに防犯カバー１８０とガラスユニット５９０とを、扉枠ベース本体１１０から取外さなければならないようになっている。これにより、サイドスピーカカバー２９０の取外しに若干時間がかかるようにすることで不正行為等を行おうとする者に対して取外作業を手間取らせることができると共に、比較的大きなガラスユニット５９０を取外すことで取外し作業を目立たせることができ、サイドスピーカ１３０に対する盗難行為や、遊技領域１１００内等に対する不正行為等を躊躇させて、不正行為等に対する抑止力（安全性）を高めることができるようになっている。

【００６１】

また、扉枠ベース本体１１０には、球送りユニット取付凹部１１２と基板取付部１１８との間で、後述する皿ユニット３００の皿ユニットベース３１０における下皿球供給口３１０ｇ及びファールカバーユニット５４０の第二球出口５４４ｂと対応する位置に、前後方向に貫通する矩形状の球通過口１１０ｆを備えている。

【００６２】

次に、扉枠ベースユニット１００における上部ブラケット１２０は、扉枠ベース本体１１０の前面上部中央に固定されるものであり、詳細な図示は省略するが、扉枠ベースユニット１００に取付けられた左右のサイド装飾ユニット２００，２４０の間に形成される上部の隙間を隠蔽すると共に、左右両端が夫々サイド装飾ユニット２００，２４０によって支持されるようになっている。また、上部ブラケット１２０は、その先端の一部が上部装飾ユニット２８０内へ挿入されるようになっており、扉枠５が組立てられた状態では、上部装飾ユニット２８０を上側から支持することができるようになっている。

【００６３】

また、扉枠ベースユニット１００における一対のサイドスピーカ１３０は、詳細な図示

は省略するが、その中心軸の交点が正面視で遊技領域１１００の中央から前方へ所定距離（例えば、０．２ｍ～１．５ｍ）の位置となるように斜めに固定されており、パチンコ機１の前に着座した遊技者に対して最も効率良く音が届くようになっている。また、このサイドスピーカ１３０は、主に中高音域の音を出力するようになっていると共に、パチンコ機１に対して、可及的に左右方向へ離反した位置に配置されており、左右のサイドスピーカ１３０から関連した異なる音を出力させることで、ステレオ感の高い音を出力することができるようになっている。

【００６４】

これらサイドスピーカ１３０は、その外周が、前側に配置された略円環状のスピーカブラケット１３２と、後側に配置された扉枠ベース本体１１０のスピーカ取付部１１１とによって挟持されることで、扉枠ベース本体１１０に取付けられるようになっている。なお、スピーカブラケット１３２は、所定のビスによって、前側から扉枠ベース本体１１０の取付部１１０ｇに取付けられるようになっている。

【００６５】

また、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース基板カバー１９５は、図２７乃至図２９等に示すように、前側が開放された薄い箱状に形成されていると共に、後側の後面に、上下方向の中央よりもやや下寄りの位置で前方へ窪んだ段部１９５ａを備えている。この扉枠ベース基板カバー１９５の段部１９５ａに、配線保持部材１９７が回動可能に取付けられている。

【００６６】

一方、扉枠ベースユニット１００における配線保持部材１９７は、図２９及び図３０等に示すように、横方向へ長く延びた板状に形成されていると共に、断面がＩ字状に形成されており、比較的、硬質の合成樹脂によって形成されている。また、配線保持部材１９７は、図示するように、上下両端に長手方向へ沿って所定間隔で複数（本例では、上下に夫々三つずつ）の保持孔１９７ａを備えている。この配線保持部材１９７は、扉枠５を組立てた状態で扉枠５が本体枠３に軸支される側の端部が、扉枠ベース基板カバー１９５における後面の段部１９５ａに、上下方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支されており、詳細な図示は省略するが、配線保持部材１９７の自由端側が扉枠ベース基板カバー１９５側へ回動することで、配線保持部材１９７が扉枠ベース基板カバー１９５の段部１９５ａ内へ収容することができるようになっている。

【００６７】

この配線保持部材１９７は、その後面側に扉枠５と本体枠３とを電気的に接続するための配線コード１９６を沿わせた状態で、上下で対になった保持孔１９７ａに所定の結束バンド１９８を挿通させて、その結束バンド１９８により配線保持部材１９７ごと配線コード１９６を締付けることで、配線コード１９６を保持することができるようになっている（図１及び図３０を参照）。

【００６８】

本例の配線保持部材１９７は、本体枠３に対して扉枠５を閉じる方向へ回動させると、配線保持部材１９７の自由端側が、配線コード１９６における自由端側から本体枠３へ延びた部分により前方へ押されて扉枠ベース基板カバー１９５側へ近付く方向へ回動することとなる。これにより、扉枠５が閉まるに従って、配線保持部材１９７の自由端側が扉枠ベース基板カバー１９５へ接近すると共に、配線保持部材１９７の自由端から本体枠３側へ延びだした配線コード１９６が自由端付近で折れ曲りが大きく（鋭く）なる。そして、本体枠３に対して扉枠５が閉じられた状態となると、配線コード１９６が配線保持部材１９７の自由端側で横方向へ二つに折り畳まれたような状態となる。

【００６９】

一方、本体枠３に対して閉じられた扉枠５を開ける場合では、本体枠３と扉枠５とが相対的に遠ざかることとなるので、本体枠３側に接続された配線コード１９６によって配線保持部材１９７の自由端側が後方へ引っ張られることとなり、自由端側が扉枠ベース基板カバー１９５から遠ざかる方向（本体枠３の方向）へ移動するように配線保持部材１９７

がスムーズに回動する。これにより、配線保持部材１９７の自由端側で折り畳まれた配線コード１９６が真直ぐに延びるように展開し、配線コード１９６によって阻害されること無く扉枠５を開くことができるようになっている。

【００７０】

このように、本例によると、配線保持部材１９７における扉枠５が軸支された側と同じ側の端部を、自由端側が本体枠３側へ移動するように扉枠ベース基板カバー１９５の後面に回動可能に軸支させると共に、扉枠５と本体枠３とを電気的に接続する配線コード１９６の一部が上下方向へ移動しないように保持するようにしているので、本体枠３に対して扉枠５を開閉させる際に、配線保持部材１９７の自由端側で配線コード１９６を横方向へ折り畳んだり、展開したりすることができ、扉枠５の開閉時に配線コード１９６が引っ掛かったり挟まれたりして不具合（配線コード１９６の断線、接続コネクタの外れ、等）が発生するのを防止することができるようになっている。

【００７１】

また、本例によると、配線保持部材１９７を比較的硬質で剛性の高い合成樹脂によって形成するようにしているので、扉枠５の開閉時に、配線コード１９６を介して力が作用しても、上下方向へブレ難くすることができ、配線コード１９６を確実に横方向へ折り畳んで不具合の発生を防止することができるようになっている。

【００７２】

更に、上述したように、本体枠３に対して扉枠５を開閉させると、配線保持部材１９７によって本体枠３と扉枠５との間に橋が掛けられたような状態となり、配線１９６の一部が配線保持部材１９７によって架橋された状態となるので、扉枠５を開閉させても配線１９６が垂れ下がるのを防止することが可能となり、配線１９６が垂れ下がることで他の部材に引っ掛かって断線したり扉枠５を閉じることができなくなったりする不具合が発生するのを防止することができ、本体側電気機器としての主制御基板４１００、周辺制御部４１４０、払出制御基板４１１０等、と扉側電気機器としての各装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６，２８６，３２０，４３０，４３２、スピーカ１３０，２２２，２６２、貸球ユニット３６０、ハンドル装置５００等、とを接続する配線１９６に不具合が発生するのを可及的に低減させることが可能なパチンコ機１を提供することができる。

【００７３】

また、配線１９６の一部を回動可能な配線保持部材１９７で保持するようにしており、扉枠５を開ける時に、配線１９６が無理に引っ張られても、配線保持部材１９７が回動することでその力を逃がすことができるので、配線１９６が引っ張られるのを防止することができ、配線１９６が引っ張られて断線したり接続コネクタが外れたりするような不具合が発生するのを防止することができる。また、配線保持部材１９７によって配線１９６の一部を保持しており、配線１９６は配線保持部材１９７の回動に伴って単に部分的に曲がるだけなので、従来のもの（例えば、特開２００９－２１３６７５）のように配線１９６が摺動することは無く、配線１９６が擦れて漏電や断線等の不具合が発生するのを防止することができる。

【００７４】

更に、配線保持部材１９７では、長手方向へ所定間隔で複数配置された貫通する保持孔１９７ａに結束バンド１９８を挿通し、その結束バンド１９８によって配線１９６を保持するようにしているので、配線１９６を保持した結束バンド１９８が保持孔１９７ａによって配線保持部材１９７の長手方向へ移動（スライド）するのを防止することができ、配線保持部材１９７から結束バンド１９８ごと配線１９６が脱落するのを確実に防止することができる。

【００７５】

また、本体枠３や扉枠５から配線１９６が延びだす位置を、扉枠５を軸支した側辺から離れた位置に配置しても、上述したように、配線保持部材１９７によって配線１９６をガイド（案内）して扉枠５を開閉する際に配線１９６が垂れ下がるのを良好に防止することができるので、扉枠５おける軸支された側辺側の強度・剛性を高めた本体枠３や扉枠５と

することができ、不正行為に対する防犯性の高いパチンコ機１とすることができる。

【００７６】

更に、配線保持部材１９７に、長手方向に対して直角方向両端から少なくとも配線１９６が沿う側へ突出した突条を備えるようにしているので、一対の突条と配線保持部材１９７の板面によって配線１９６の三方を囲むことができ、配線保持部材１９７に沿って配線１９６を保持し易くすることができる。また、配線保持部材１９７に突条を備えているので、板状の配線保持部材１９７の曲げ剛性を高めることができ、扉枠５を開閉する際に配線保持部材１９７が撓むのを防止して、良好な状態で扉枠５を開閉させることができる。

【００７７】

また、配線保持部材１９７の基端から先端までの長さを、扉枠５の軸心から基端の軸心までの距離と略同じ長さとすると共に、配線１９６における本体枠３の延出した所定位置を、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態で、配線保持部材１９７の先端よりも扉枠５の軸心側の位置としており、扉枠５の軸心と、配線保持部材１９７の軸心と、配線保持部材１９７の先端と、本体枠３における配線１９６が延出した位置とで、パンタグラフ状のリンクが形成されることとなるので、扉枠５を開閉する時の配線保持部材１９７や配線１９６等の動きをスムーズにすることができ、開閉作業を行い易くすることができると共に、配線１９６等に無理な力が作用するのを低減させて断線等の不具合が発生するのを防止することができる。また、パンタグラフ状のリンクを形成するようにしており、扉枠５を閉じる時に、配線１９６における配線保持部材１９７の先端から延出した部位が、配線保持部材１９７と沿うように先端側で折返されるので、扉枠５を閉じた状態では配線１９６を折り畳んでコンパクトに纏めることができ、配線保持部材１９７や配線１９６に係るスペースを小さくすることができる。

【００７８】

また、配線保持部材１９７を軸支した扉枠５の扉枠ベース基板カバー１９５に、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態で、本体枠３側へ向かって開口するように凹み、配線保持部材１９７を収納可能な段部１９５ａを備えるようにしており、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、配線保持部材１９７が扉枠ベース基板カバー１９５に備えられた段部１９５ａ内へ収納されるので、扉枠５側から本体枠３側への配線保持部材１９７の突出を殆ど無くすことができ、扉枠５を閉じ易くすることができると共に、配線保持部材１９７や配線１９６をコンパクトに纏めることができ、配線１９６が他の部材に引っ掛かるのを抑制して不具合が発生するのを防止することができる。

【００７９】

更に、配線１９６を、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態で、配線保持部材１９７における本体枠３側を向いた面に沿って保持させるようにしており、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とした時に、配線保持部材１９７を扉枠５側（扉枠ベース基板カバー１９５側）へ可及的に近づけることができるので、これによっても、扉枠５からの配線保持部材１９７の突出を少なくすることができ、扉枠５を閉じ易くすることができると共に、配線保持部材１９７や配線１９６に係るスペースを可及的に小さくすることができる。

【００８０】

また、配線保持部材１９７を移動（開閉）する扉枠５側に備えているので、扉枠５を開閉させる慣性力や衝撃力等によって配線保持部材１９７を回動させ易くすることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。また、配線保持部材１９７を扉枠５に備えており、本体枠３に配線保持部材１９７を備えるためのスペースを確保する必要が無いので、相対的に本体枠３における遊技盤４を保持するスペースを大きくしてより大きな遊技領域１１００を有した遊技盤４を保持させることができ、大型の遊技盤４を有して遊技者の関心を強く引付けることが可能なパチンコ機１とすることができる。

【００８１】

更に、扉枠ベースユニット１００におけるハンドルブラケット１４０は、図２７及び図２８等に示すように、前後方向へ延びた円筒状の筒部１４１と、筒部１４１の後端から筒部１４１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１４２と、筒部１４１内

に突出し筒部１４１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１４３と、筒部１４１の外周面とフランジ部１４２の前面とを繋ぎ筒部１４１の周方向に対して複数配置された補強リブ１４４と、を備えている。このハンドルブラケット１４０は、フランジ部１４２の後面を、扉枠ベース本体１１０におけるハンドル取付部１１４の前面に当接させた状態で、所定のビスによってハンドル取付部１１４に取付けられるようになっており、図示は省略するが、ハンドル取付部１１４に取付けた状態で、筒部１４１の軸が配線通過口１１５と略一致するようになっている。

【００８２】

このハンドルブラケット１４０は、筒部１４１内の上側に一つ、下側に二つの突条１４３が備えられており、これら突条１４３はハンドル装置５００におけるハンドルベース５０２の円筒部の外周に形成された三つの溝部５０２ａと対応する位置に配置形成されている。そして、ハンドルブラケット１４０の三つの突条１４３と、ハンドル装置５００の三つの溝部５０２ａとが一致した状態でのみ、筒部１４１内にハンドル装置５００の円筒部を挿入させることができるようになっている。従って、ハンドルブラケット１４０に挿入支持されたハンドル装置５００のハンドルベース５０２は、ハンドルブラケット１４０に対して相対回転不能の状態に支持されるようになっている。

【００８３】

なお、このハンドルブラケット１４０は、斜めに傾斜したハンドル取付部１１４に取付けることで、筒部１４１の軸が正面視で前方へ向かうに従って右側（開放側）へ向かうように延びるように取付けられ、この状態でハンドルブラケット１４０に支持されたハンドル装置５００の軸も、同様に斜めに傾いた状態となるようになっている。

【００８４】

続いて、扉枠ベースユニット１００における補強ユニット１５０は、主に図２７及び図２８に示すように、扉枠ベース本体１１０の上辺部裏面に沿って取付けられる上側補強板金１５１と、扉枠ベース本体１１０の軸支側辺部裏面に沿って取付けられる軸支側補強板金１５２と、扉枠ベース本体１１０の開放側辺部裏面に沿って取付けられる開放側補強板金１５３と、扉枠ベース本体１１０の遊技窓１０１の下辺裏面に沿って取付けられる下側補強板金１５４と、を備えており、それらが相互にビスやリベット等で締着されて方形状に形成されている。

【００８５】

この補強ユニット１５０は、図２７に示すように、軸支側補強板金１５２の上下端部に、その上面に上下方向に摺動自在に設けられる軸ピン１５５を有する上軸支部１５６と、その下面に軸ピン１５７（図１８を参照）を有する下軸支部１５８と、を一体的に備えている。そして、上下の軸ピン１５５，１５７が本体枠３の軸支側上下に形成される上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０に軸支されることにより、扉枠５が本体枠３に対して開閉自在に軸支されるようになっている。

【００８６】

また、補強ユニット１５０の下側補強板金１５４は、所定幅を有して扉枠ベース本体１１０の横幅寸法と略同じ長さに形成され、その長辺の両端縁のうち下方長辺端縁に前方へ向って折曲した下折曲突片１５９と（図２７を参照）、上方長辺端縁の正面視右側（開放側）部に前方へ向って折曲した上折曲突片１６０と、上方長辺端縁の中央部分に後方へ折曲した上で垂直方向に延設された垂直折曲突片１６１と、を備えている。この下側補強板金１５４は、下折曲突片１５９や上折曲突片１６０等によって強度が高められている。また、この下側補強板金１５４の垂直折曲突片１６１は、後述するガラスユニット５９０のユニット枠５９２の下端に形成された係止片５９２ｂと係合係止するように形成されており、ガラスユニット５９０を扉枠５の裏面側に固定した時に、垂直折曲突片１６１がガラスユニット５９０におけるユニット枠５９２の係止片５９２ｂが係止されることで、ガラスユニット５９０の下端が左右方向及び後方へ移動するのを規制することができるようになっている。なお、下側補強板金１５４には、扉枠ベース本体１１０の切欠部１０１ａと略対応した切欠部１６２が形成されている。

【００８７】
また、補強ユニット１５０の開放側補強板金１５３は、上側補強板金１５１と下側補強板金１５４との間の長辺の両側に、後方へ向かって屈曲された開放側外折曲突片１６３と、開放側内折曲突片１６４とを備えており、図示するように、開放側外折曲突片１６３よりも開放側内折曲突片１６４の方が後方へ長く延び出したように形成されている。また、開放側補強板金１５３の後側下部には、後述する錠装置１０００の扉枠用フック部１０４１と当接するフックカバー１６５が備えられている。更に、軸支側補強板金１５２には、その長辺の外側端に後方へ延び出すと共に軸支側の外側に開口したコ字状の軸支側コ字状突片１６６を備えている（図１０７を参照）。また、上側補強板金１５１は、その長辺の両側に後方へ向かって屈曲された屈曲突片１６７を夫々備えている。

【００８８】
この補強ユニット１５０の軸支側補強板金１５２は、本体枠３に対して上軸支部１５６と下軸支部１５８の上下の二点でのみ取付支持されるようになっているので、軸支側の扉枠５と本体枠３との間にドライバーやバール等の不正な工具が差込まれると、軸支側補強板金１５２が変形して扉枠５と本体枠３との隙間が大きくなって不正行為を行い易くなる虞があるが、本例の軸支側補強板金１５２では、軸支側コ字状突片１６６を備えているので、軸支側補強板金１５２の強度がより高められており、軸支側補強板金１５２が曲がり難くなっている。また、軸支側補強板金１５２の軸支側コ字状突片１６６は、そのコ字内に後述する本体枠３における側面防犯板９５０における前端片９５２ｂが挿入されるようになっており（図１０７を参照）、工具の挿入を阻止することができると共に、軸支側補強板金１５２のみが曲がるのを防止することができ、パチンコ機１の防犯機能を高めることができるようになっている。

【００８９】
次に、扉枠５における扉枠ベースユニット１００の防犯カバー１８０について、主に図２７及び図２８を参照して説明する。この防犯カバー１８０は、上記したガラスユニット５９０の下部裏面を被覆して遊技盤４への不正具の侵入を防ぐ防犯機能が付与されたものであり、図示するように、透明な合成樹脂によって左右の補強板金１５２，１５３の間に配されるガラスユニット５９０の下方部を覆うような平板状に形成され、その上辺部に遊技盤４の内レール１１１２の下方円弧面に略沿って円弧状に形成された当接凹部１８１と、当接凹部１８１の上端に沿って後方に向って突出する防犯後突片１８２と、を備えている。また、防犯カバー１８０の左右両端には、その端部形状に沿って後方へ突出する防犯後端部突片１８３が夫々備えられている。なお、背面視で右側（軸支側）の防犯後端部突片１８３は、反対側（開放側）の防犯後端部突片１８３よりも後方へ長く延びだした形態となっている。一方、防犯カバー１８０の前面には、防犯カバー１８０を取付けた状態でガラスユニット５９０におけるユニット枠５９２の下方形状に沿って突設する防犯前突片１８４と、防犯前突片１８４の外側で左右の下部端に前方へ突出するＵ字状の装着弾性片１８５と、を備えている。

【００９０】
この防犯カバー１８０は、正面視で右側（開放側）の装着弾性片１８５を扉枠ベースユニット１００の防犯カバー装着部１１９に装着すると共に、反対側（軸支側）の装着弾性片１８５を皿ユニット３００の防犯カバー装着部３６４に装着することで、扉枠５の裏面側に着脱自在に取付けられるようになっている。この防犯カバー１８０を、扉枠５に取付けた状態では、詳細な図示は省略するが、防犯前突片１８４がガラスユニット５９０のユニット枠５９２の下部外周と嵌合するようになっていると共に、ユニット枠５９２の下端部後面が垂直折曲突片１６１と当接するようになっている。また、後方へ突出した防犯後突片１８２は、扉枠５を閉じた時に、軸支側の半分が遊技盤４に固定された内レール１１１２の下側面に挿入され、開放側の半分が前構成部材１１１０における内レール１１１２のレール防犯溝１１１８に挿入された状態となるようになっている。これにより、遊技盤４の遊技領域１１００に不正な工具を侵入させようとしても、内レール１１１２の下側に挿入された防犯後突片１８２によりその侵入を阻止することができるようになっている。

【００９１】
なお、防犯カバー１８０は、その裏面によって、扉枠５を閉じた状態で外レール１１１１と内レール１１１２とで形成される打球の誘導通路の前面下方部分を覆うことができるようになっているので、誘導通路部分を飛送若しくは逆送する打球のガラス板５９４への衝突を防止することができるようになっている。
【００９２】
これにより、本例では、防犯カバー１８０で扉枠５におけるガラスユニット５９０（遊技窓１０１）の後側下部外周を覆うようにしているので、扉枠５の前側から遊技窓１０１とガラスユニット５９０との間に可撓性の高い工具を挿入してパチンコ機１内（遊技領域１１００内）に対して不正行為を行おうとしても、防犯カバー１８０によって工具の侵入を阻止することができ、不正行為等に対してより安全性の高いパチンコ機１とすることができるようになっている。
【００９３】
続いて、扉枠ベースユニット１００における四つのガラスユニット係止部材１９０は、扉枠ベース本体１１０から後方へ突出する係止部材取付部１１０ｂに対して回動可能に嵌合する嵌合部１９０ａと、嵌合部１９０ａの軸方向に対して直角方向へ延出しガラスユニット５９０の係止突片４５１ｆを係止する係止片１９０ｂと、を備えている。このガラスユニット係止部材１９０は、嵌合部１９０ａに対して扉枠ベース本体１１０の係止部材取付部１１０ｂが貫通した状態で、係止部材取付部１１０ｂの先端に抜止め用のビスを固定することで、係止部材取付部１１０ｂに対して回転可能に軸支されるようになっている。
【００９４】
このガラスユニット係止部材１９０の係止片１９０ｂは、詳細な図示は省略するが、後側に後方へ突出した突条を有しており、この突条がガラスユニット５９０の着脱時において、回転操作する際の指掛りとなっている。なお、四つのガラスユニット係止部材１９０のうち、背面視で右下に取付けられるガラスユニット係止部材１９０の係止片１９０ｂには、突条が形成されておらず、後面が平坦面となっている。
【００９５】
また、扉枠ベースユニット１００における発射カバー１９１は、補強ユニット１５０における下側補強板金１５４の後側に固定されるようになっている。また、ハンドル装置中継基板カバー１９３及び扉枠ベース基板カバー１９５は、夫々扉枠ベース１１０の後側の所定位置に固定されるようになっている。なお、扉枠ユニットベース１００に対して発射カバー１９１、ハンドル装置中継基板カバー１９３、及び球送りユニット５８０を取付けた状態では、それらの後面が略同一面状となるようになっており、それらによって本体枠３に取付けられる打球発射装置６５０の前面を被覆することができるようになっている。
【００９６】
［１－２Ｂ．右サイド装飾ユニット］
続いて、扉枠５における右サイド装飾ユニット２００について、主に図３１乃至図３３を参照して説明する。図３１（Ａ）は扉枠における右サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における右サイド装飾ユニットの背面斜視図である。また、図３２は、右サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。更に、図３３は、右サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【００９７】
本実施形態における扉枠５の右サイド装飾ユニット２００は、図示するように、遊技窓１０１の前側外周のうち、正面視で下部を除く右側半分を装飾するものであり、内側が遊技窓１０１に沿って円弧状に形成されていると共に、外側が扉枠ベースユニット１００の外周に沿って直線状に形成されている。この右サイド装飾ユニット２００は、右サイド装飾ユニット２００の骨格を形成するサイド装飾フレーム２０２と、サイド装飾フレーム２０２の上辺に沿って配置されるサイド上部装飾部材２０４と、サイド上部装飾部材２０４に対して後側から嵌合するサイド上部装飾レンズ２０６と、サイド装飾フレーム２０２及びサイド上部装飾部材２０４の上側を被覆すると共に、サイド上部装飾レンズ２０６を挟

むようにサイド上部装飾部材２０４が前側に取付けられるサイド上部カバー２０８と、サイド上部カバー２０８の下部を支持すると共にサイドフレーム２０２に対して後側から嵌合固定されるサイドレンズ２１０と、サイドレンズ２１０の裏側に嵌合されるサイドインナーレンズ２１２と、を備えている。

【００９８】

また、右サイド装飾ユニット２００は、サイドインナーレンズ２１２の後側で上下方向の略中央から上側に配置され表面に複数のＬＥＤ２１４ａ（フルカラーＬＥＤ），２１４ｂ（白色ＬＥＤ）が実装された右サイド上装飾基板２１４と、下側でサイドインナーレンズ２１２の上下方向の略中央から下側に配置され表面に複数のＬＥＤ２１６ａ（フルカラーＬＥＤ），２１６ｂ（白色ＬＥＤ）が実装された右サイド下装飾基板２１６と、右サイド上装飾基板２１４の後側を覆い右サイド上装飾基板２１４を挟むようにサイドインナーレンズ２１２に取付けられる右サイド上装飾基板カバー２１８と、右サイド下装飾基板２１６の後側を覆い右サイド下装飾基板２１６を挟むようにサイドレンズ２１０及びサイド装飾フレーム２０２に取付けられる右サイド下装飾基板カバー２２０と、を備えている。

【００９９】

更に、右サイド装飾ユニット２００は、サイド装飾フレーム２０２の正面視で左上部に配置される右上部スピーカ２２２と、右上部スピーカ２２２を支持しサイド装飾フレーム２０２の後側上部に嵌合される上部スピーカブラケット２２４と、上部スピーカブラケット２２４とサイド装飾フレーム２０２との間に挟持される上部スピーカカバー２２６と、サイド上部カバー２０８における側面の所定位置に内側から取付けられるサイドサブレンズ２２８と、を備えている。サイドサブレンズ２２８の後側には、右サイド上装飾基板２１４のＬＥＤ２１４ｃが配置されており、ＬＥＤ２１４ｃによって発光装飾されるようになっている。

【０１００】

この右サイド装飾ユニット２００は、サイド装飾フレーム２０２、サイド上部装飾部材２０４、右サイド上装飾基板カバー２１８、及び右サイド下装飾基板カバー２２０が不透光性の部材によって形成されており、サイド装飾フレーム２０２及びサイド上部装飾部材２０４の表面には所定色のメッキ層が形成されている。また、右サイド装飾ユニット２００のサイド上部装飾レンズ２０６、サイド上部カバー２０８、サイドレンズ２１０、サイドインナーレンズ２１２、上部スピーカカバー２２６、上部スピーカブラケット２２４、及びサイドサブレンズ２２８は、透光性の部材によって形成されており、サイド上部カバー２０８の略全体が乳白色に、サイド上部装飾レンズ２０６、サイドレンズ２１０、サイドインナーレンズ２１２、上部スピーカブラケット２２４、上部スピーカカバー２２６、及びサイドサブレンズ２２８が略透明とされている。

【０１０１】

なお、詳細な図示は省略するが、略透明に形成されたサイドレンズ２１０及び上部スピーカカバー２２６の裏面側と、サイドインナーレンズ２１２及び上部スピーカブラケット２２４の表面側は、多面体状に形成されており、光を乱屈折させることができるようになっている。そのため、サイドレンズ２１０及びサイドインナーレンズ２１２の後側に配置された右サイド上装飾基板２１４や右サイド下装飾基板２１６の表面（前面）に実装されたＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１６ａ，２１６ｂ等が、遊技者側から明確に視認することができないようになっている。また、右サイド上装飾基板２１４や右サイド下装飾基板２１６の前面は、白色とされており、実装されたＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１６ａ，２１６ｂ等の光によって右サイド装飾ユニット２００を効率良く発光装飾させることができるようになっていると共に、ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１６ａ，２１６ｂが非点灯時に各装飾基板２１４，２１６が目立たないようになっている。なお、右サイド上装飾基板２１４及び右サイド下装飾基板２１６は、夫々周辺制御部４１４０と接続されており、周辺制御部４１４０からの駆動信号（発光駆動信号）により各ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１４ｃ，２１６ａ，２１６ｂを適宜発光させて、右サイド装飾ユニット２００を発光装飾させることができるようになっている。

【０１０２】
本例の右サイド装飾ユニット２００におけるサイド装飾フレーム２０２は、図示するように、全体が遊技窓１０１に略沿った円弧状に形成されており、具体的には、遊技窓１０１の外周に沿った円弧状の内側枠２０２ａと、内側枠２０２ａに対して外側へ離反した位置に配置され下端から上部にかけて扉枠５（扉枠ベースユニット１００）の側面外周に沿った直線状とされると共に続く上部が内側枠２０２ａの上端縁へ向かって湾曲するように円弧状に形成された外側枠２０２ｂと、外側枠２０２ｂと内側枠２０２ａの上端縁同士を連結する上端枠２０２ｃと、外側枠２０２ｂと内側枠２０２ａの下端縁同士を連結する下端枠２０２ｄと、内側枠２０２ａ及び外側枠２０２ｂの周方向に沿って複数箇所（本例では四箇所）に配置され内側枠２０２ａと外側枠２０２ｂとを連結すると共に所定幅のスリット２０２ｅを有した隔壁枠２０２ｆと、を備えている。

【０１０３】
このサイド装飾フレーム２０２の内側枠２０２ａは、前後方向に対して略同じ位置で遊技窓１０１の周方向へ略同じ幅で延びている。一方、外側枠２０２ｂは、扉枠５の側面に沿って延びる直線状の部位における後端が内側枠２０２ａの後端と略同じ位置で直線状に形成されているのに対して、前端は上下の両端が前方へ突出するような円弧状に形成されている。また、外側枠２０２ｂの直線状に上下に延びた部位よりも上側の湾曲した円弧状の部位は、上端縁側が前方へ突出するように前後方向にも湾曲した円弧状に形成されている。また、サイド装飾フレーム２０２の隔壁枠２０２ｆは、内側枠２０２ａと外側枠２０２ｂとの間の部位が最も前方へ突出するように前後方向に湾曲した形状とされている。この隔壁枠２０２ｆは、扉枠５を組立てた状態で遊技窓１０１の中央下部付近から放射状に延びた放射線上に配置されている（図１７等を参照）。

【０１０４】
このサイド装飾フレーム２０２は、図示するように、複数の隔壁枠２０２ｆによって内側枠２０２ａと外側枠２０２ｂの間が周方向（長手方向）へ複数に分割された形態となっており、分割された夫々の開口が発光装飾開口２０２ｇとされ、後述するサイドレンズ２１０の周レンズ部２１０ａが後側から嵌め込まれるようになっている。また、隔壁枠２０２ｆのスリット２０２ｅには、後側からサイドレンズ２１０の放射レンズ部２１０ｂが嵌め込まれるようになっている。更に、隔壁枠２０２ｆによりスリット２０２ｅと発光装飾開口２０２ｇとを仕切ることができ、夫々の発光態様を異ならせることができるようになっている。

【０１０５】
右サイド装飾ユニット２００のサイド上部装飾部材２０４は、図示するように、サイド装飾フレーム２０２における外側枠２０２ｂの円弧状に延びた上部に略沿って一定高さで左右方向へ延びていると共に、後面が窪んだ状態に形成されており、前面には前後方向に貫通する複数の開口部２０４ａが形成されている。このサイド上部装飾部材２０４は、列設された開口部２０４ａに沿った上側に縄文状のレリーフが施されている。

【０１０６】
一方、サイド上部装飾レンズ２０６は、サイド上部装飾部材２０４の窪んだ後面内に嵌合可能な形状とされていると共に、サイド上部装飾部材２０４の後側から開口部２０４ａを通ってその前端付近まで突出することが可能な複数の導光部２０６ａを備えている。この導光部２０６ａは、先端が多面体状に形成されており、サイド上部装飾部材２０４の開口部２０４ａに挿入嵌合させることで、開口部２０４ａに恰も宝石が嵌め込まれているように見せることができるようになっている。また、サイド上部装飾レンズ２０４の導光部２０６ａによって後側に配置された右サイド上装飾基板２１４からの光をサイド上部装飾部材２０４の開口部２０４ａから前方（遊技者側）へ放射させることができると共に、導光部２０６ａの先端を宝石として輝かせることができるようになっている。

【０１０７】
右サイド装飾ユニット２００のサイド上部カバー２０８は、その上面及び右側面（正面視で）が扉枠５（扉枠ユニットベース１００）の外周と略沿った形状とされていると共に

、下面（下端）がサイド上部装飾部材２０４と略沿った形状とされている。このサイド上部カバー２０８は、前面下部に、サイド上部装飾部材２０４を収容可能となるように、下方が開放されると共に後方へ窪んだ取付段部２０８ａが形成されており、取付段部２０８ａの後端面にサイド上部装飾部材２０４等を取付けるための取付ボスや取付穴等が形成されている。また、サイド上部カバー２０８の右側面には、上下に配置された二つの切欠部２０８ｂが形成されており、この切欠部２０８ｂを介して内部に取付けられるサイドサブレンズ２２８が表面側へ望むようになっている。サイド上部カバー２０８の切欠部２０８ｂにサイドサブレンズ２２８が嵌め込まれることで、この部位のみ異なる態様で発光させることができるようになっている。

【０１０８】

右サイド装飾ユニット２００のサイドレンズ２１０は、サイド装飾フレーム２０２と略沿った形状とされると共に、後面が窪んだ形状とされており、サイド装飾フレーム２０２の発光装飾開口２０２ｇに後から挿入される周レンズ部２１０ａと、サイド装飾フレーム２０２のスリット２０２ｅに後から挿入される放射レンズ部２１０ｂと、を備えている。なお、図示するように、このサイドレンズ２１０は、サイド装飾フレーム２０２の上端枠２０２ｃに接する発光装飾開口２０２ｇと対応する周レンズ部２１０ａを備えておらず、該当する部位は、前方及び下方に開放された収容段部２１０ｃとされている。この収容段部２１０ｃ内には、後述する右上部スピーカ２２２や上部スピーカブラケット２２４等が収容されるようになっている。また、サイドレンズ２１０は、収容段部２１０ｃの上面を形成しサイド上部カバー２０８における取付段部２０８ａの後側に固定される取付部２１０ｄを備えている。

【０１０９】

このサイドレンズ２１０は、周レンズ部２１０ａ及び放射レンズ部２１０ｂの前面が、サイド装飾フレーム２０２の隔壁枠２０２ｆの前端と略沿うように、前側へ膨出した湾曲面形状とされている。また、詳細な図示は省略するが、周レンズ部２１０ａの裏面（内面）側は、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、周レンズ部２１０ａの板厚が不均一となることで、周レンズ部２１０ａを透過する光が乱屈折するようになっている。また、この多面体状に形成された内面により、周レンズ部２１０ａがキラキラした特徴的な外観を呈することができるようになっている。

【０１１０】

サイドインナーレンズ２１２は、サイドレンズ２１０の内部に後側から挿入嵌合されるものであり、図示するように、サイドレンズ２１０における周レンズ部２１０ａ及び放射レンズ部２１０ｂが形成された部位と対応するように形成されており、後面が窪んだ本体部２１２ａと、本体部２１２ａの後端から連続し本体部２１２ａよりも前方へ突出すると共に放射レンズ部２１０ｂ（サイド装飾フレーム２０２のスリット２０２ｅ）と対応した位置に配置される板状の導光部２１２ｂと、を備えている。このサイドインナーレンズ２１２の本体部２１２ａは、その前面がサイドレンズ２１０の内面に対して所定距離控えた状態に形成されている。また、詳細な図示は省略するが、サイドインナーレンズ２１２における本体部２１２ａの一方の面には、サイドレンズ２１０の周レンズ部２１０ａと同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、本体部２１２ａの板厚が不均一となることで、本体部２１２ａを透過する光が乱屈折するようになっている。

【０１１１】

このサイドインナーレンズ２１２は、サイドレンズ２１０と組合わせることで、周レンズ部２１０ａ及び本体部２１２ａを透過する光を二重に乱屈折させることができ、反対側に配置された物の形状等をほとんど認識することができないようになっている。また、乱屈折と共に多面体状による乱反射により、サイドレンズ２１０（周レンズ部２１０ａ）の外観をキラキラさせると共に遠近感が不明瞭な不思議な感じに見せることができるようになっている。

【０１１２】

右サイド装飾ユニット２００の右サイド上装飾基板２１４及び右サイド下装飾基板２１６は、表面に高輝度のカラーＬＥＤが複数実装されており、サイド装飾フレーム２０２の発光装飾開口２０２ｇ（サイドレンズ２１０の周レンズ部２１０ａ）と対応する位置に配置されたＬＥＤ２１４ａ，２１６ａは比較的照射角度の広いもの（例えば、６０°～１８０°）が用いられており、サイド装飾フレーム２０２のスリット２０２ｅ（サイドレンズ２１０の放射レンズ部２１０ｂ）と対応する位置に配置されたＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂは比較的照射角度の狭いもの（例えば、１５°～６０°）が用いられている。なお、サイドサブレンズ２２８を発光装飾させる右サイド上装飾基板２１４のＬＥＤ２１４ｃは、本例では、赤色のＬＥＤとされている。

【０１１３】

右サイド装飾ユニット２００の右上部スピーカ２２２は、サイドスピーカ１３０と同様に、中高音域の音を出力するものであり、上部スピーカブラケット２２４により所定位置に所定方向へ向けて取付けられるようになっている。この右上部スピーカ２２２を支持する上部スピーカブラケット２２４は、正面視でパチンコ機１の左右中央で斜め前下方に向かって突出する円筒状のホーン部２２４ａを備えている。そして、上部スピーカブラケット２２４におけるホーン部２２４ａの上端裏側に、右上部スピーカ２２２が固定されるようになっており、正面視では、ホーン部２２４ａによって右上部スピーカ２２２が遊技者側から見えないようになっている。

【０１１４】

本例の右上部スピーカ２２２は、上部スピーカブラケット２２４のホーン部２２４ａによって、パチンコ機１の上部から下方の遊技者へ向かって発せられるようになっており、他のパチンコ機に対して騒音に為り難いようになっている。なお、詳細な図示は省略するが、この上部スピーカブラケット２２４もまた、その前面が、サイドレンズ２１０の周レンズ部２１０ａやサイドインナーレンズ２１２の本体部２１２ａと同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、その板厚が不均一となることで、上部スピーカブラケット２２４を透過する光が乱屈折するようになっている。

【０１１５】

また、上部スピーカブラケット２２４の前面側を覆う上部スピーカカバー２２６は、サイド装飾フレーム２０２における上端枠２０２ｃに接する発光装飾開口２０２ｇを閉鎖するようにサイド装飾フレーム２０２の後側から嵌合されると共に、その表面が、サイドレンズ２１０の表面と連続するような湾曲面形状に形成されている。また、上部スピーカカバー２２６の表面には貫通孔２２６ａが複数形成されており、右上部スピーカ２２２からの音を遊技者側へ充分に透過させることができるようになっている。

【０１１６】

なお、詳細な図示は省略するが、この上部スピーカカバー２２６もまた、その内面側が、サイドレンズ２１０の周レンズ部２１０ａやサイドインナーレンズ２１２の本体部２１２ａと同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、その板厚が不均一となることで、上部スピーカカバー２２６を透過する光が乱屈折するようになっている。従って、上部スピーカカバー２２６及び上部スピーカブラケット２２４において、光が乱屈折することで、遊技者側から右上部スピーカ２２２や上部スピーカカバー２２６に形成された貫通孔２２６ａを視認し難くすることができると共に、サイドレンズ２１０の周レンズ部２１０ａと同様の見栄えの外観とすることができるようになっている。

【０１１７】

［１－２Ｃ．左サイド装飾ユニット］

続いて、扉枠５における左サイド装飾ユニット２４０について、主に図３４乃至図３６を参照して説明する。図３４（Ａ）は扉枠における左サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における左サイド装飾ユニットの背面斜視図である。また、図３５は、左サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。更に、図３６は、左サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【０１１８】
本実施形態における扉枠５の左サイド装飾ユニット２４０は、図示するように、遊技窓１０１の前側外周のうち、正面視で下部を除く左側半分を装飾するものであり、内側が遊技窓１０１に沿って円弧状に形成されていると共に、外側が扉枠ベースユニット１００の外周に沿って直線状に形成されており、右サイド装飾ユニット２００と略対称に形成されている。この左サイド装飾ユニット２４０は、左サイド装飾ユニット２４０の骨格を形成するサイド装飾フレーム２４２と、サイド装飾フレーム２４２の上辺に沿って配置されるサイド上部装飾部材２４４と、サイド上部装飾部材２４４に対して後側から嵌合するサイド上部装飾レンズ２４６と、サイド装飾フレーム２４２及びサイド上部装飾部材２４４の上側を被覆すると共に、サイド上部装飾レンズ２４６を挟むようにサイド上部装飾部材２４４が前側に取付けられるサイド上部カバー２４８と、サイド上部カバー２４８の下部を支持すると共にサイドフレーム２４２に対して後側から嵌合固定されるサイドレンズ２５０と、サイドレンズ２５０の裏側に嵌合されるサイドインナーレンズ２５２と、を備えている。

【０１１９】
また、左サイド装飾ユニット２４０は、サイドインナーレンズ２５２の後側で上下方向の略中央から上側に配置され表面に複数のＬＥＤ２５４ａ（フルカラーＬＥＤ），２５４ｂ（白色ＬＥＤ）が実装された左サイド上装飾基板２５４と、下側でサイドインナーレンズ２５２の上下方向の略中央から下側に配置され表面に複数のＬＥＤ２５６ａ（フルカラーＬＥＤ），２５６ｂ（白色ＬＥＤ）が実装された左サイド下装飾基板２５６と、左サイド上装飾基板２５４の後側を覆い左サイド上装飾基板２５４を挟むようにサイドインナーレンズ２５２に取付けられる左サイド上装飾基板カバー２５８と、左サイド下装飾基板２５６の後側を覆い左サイド下装飾基板２５６を挟むようにサイドレンズ２５０及びサイド装飾フレーム２４２に取付けられる左サイド下装飾基板カバー２６０と、を備えている。

【０１２０】
更に、左サイド装飾ユニット２４０は、サイド装飾フレーム２４２の正面視で右上部に配置される左上部スピーカ２６２と、左上部スピーカ２６２を支持しサイド装飾フレーム２４２の後側上部に嵌合される上部スピーカブラケット２６４と、上部スピーカブラケット２６４とサイド装飾フレーム２４２との間に挟持される上部スピーカカバー２６６と、を備えている。

【０１２１】
この左サイド装飾ユニット２４０は、サイド装飾フレーム２４２、サイド上部装飾部材２４４、左サイド上装飾基板カバー２５８、及び左サイド下装飾基板カバー２６０が不透光性の部材によって形成されており、サイド装飾フレーム２４２及びサイド上部装飾部材２４４の表面には所定色のメッキ層が形成されている。また、左サイド装飾ユニット２４０のサイド上部装飾レンズ２４６、サイド上部カバー２４８、サイドレンズ２５０、サイドインナーレンズ２５２、上部スピーカカバー２６６、及び上部スピーカブラケット２６４は、透光性の部材によって形成されており、サイド上部カバー２４８の略全体が乳白色に、サイド上部装飾レンズ２４６、サイドレンズ２５０、サイドインナーレンズ２５２、上部スピーカブラケット２６４、及び上部スピーカカバー２６６が略透明とされている。

【０１２２】
なお、詳細な図示は省略するが、略透明に形成されたサイドレンズ２５０及び上部スピーカカバー２６６の裏面側と、サイドインナーレンズ２５２及び上部スピーカブラケット２６４の表面側は、多面体状に形成されており、光を乱屈折させることができるようになっている。そのため、サイドレンズ２５０及びサイドインナーレンズ２５２の後側に配置された左サイド上装飾基板２５４や左サイド下装飾基板２５６の表面（前面）に実装されたＬＥＤ２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ等が、遊技者側から明確に視認することができないようになっている。また、左サイド上装飾基板２５４や左サイド下装飾基板２５６の前面は、白色とされており、実装されたＬＥＤ２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ等の光によって左サイド装飾ユニット２４０を効率良く発光装飾させることがで

きるようになっていると共に、ＬＥＤ２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂが非点灯時に各装飾基板２５４，２５６が目立たないようになっている。なお、左サイド上装飾基板２５４及び左サイド下装飾基板２５６は、夫々周辺制御部４１４０と接続されており、周辺制御部４１４０からの駆動信号（発光駆動信号）により各ＬＥＤ２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂを適宜発光させて、左サイド装飾ユニット２４０を発光装飾させることができるようになっている。

【０１２３】

本例の左サイド装飾ユニット２４０におけるサイド装飾フレーム２４２は、図示するように、全体が遊技窓１０１に略沿った円弧状に形成されており、具体的には、遊技窓１０１の外周に沿った円弧状の内側枠２４２ａと、内側枠２４２ａに対して外側へ離反した位置に配置され下端から上部にかけて扉枠５（扉枠ベースユニット１００）の側面外周に沿った直線状とされると共に続く上部が内側枠２４２ａの上端縁へ向かって湾曲するように円弧状に形成された外側枠２４２ｂと、外側枠２４２ｂと内側枠２４２ａの上端縁同士を連結する上端枠２４２ｃと、外側枠２４２ｂと内側枠２４２ａの下端縁同士を連結する下端枠２４２ｄと、内側枠２４２ａ及び外側枠２４２ｂの周方向に沿って複数箇所（本例では四箇所）に配置され内側枠２４２ａと外側枠２４２ｂとを連結すると共に所定幅のスリット２４２ｅを有した隔壁枠２４２ｆと、を備えている。

【０１２４】

このサイド装飾フレーム２４２の内側枠２４２ａは、前後方向に対して略同じ位置で遊技窓１０１の周方向へ略同じ幅で延びている。一方、外側枠２４２ｂは、扉枠５の側面に沿って延びる直線状の部位における後端が内側枠２４２ａの後端と略同じ位置で直線状に形成されているのに対して、前端は上下の両端が前方へ突出するような円弧状に形成されている。また、外側枠２４２ｂの直線状に上下へ延びた部位よりも上側の湾曲した円弧状の部位は、上端縁側が前方へ突出するように前後方向にも湾曲した円弧状に形成されている。また、サイド装飾フレーム２４２の隔壁枠２４２ｆは、内側枠２４２ａと外側枠２４２ｂとの間の部位が最も前方へ突出するように前後方向に湾曲した形状とされている。この隔壁枠２４２ｆは、扉枠５を組立てた状態で遊技窓１０１の中央下部付近から放射状に延びた放射線上に配置されている（図１７等を参照）。

【０１２５】

このサイド装飾フレーム２４２は、図示するように、複数の隔壁枠２４２ｆによって内側枠２４２ａと外側枠２４２ｂの間が周方向（長手方向）へ複数に分割された形態となっており、分割された夫々の開口が発光装飾開口２４２ｇとされ、後述するサイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａが後側から嵌め込まれるようになっている。また、隔壁枠２４２ｆのスリット２４２ｅには、後側からサイドレンズ２５０の放射レンズ部２５０ｂが嵌め込まれるようになっている。更に、隔壁枠２４２ｆによりスリット２４２ｅと発光装飾開口２４２ｇとを仕切ることができ、夫々の発光態様を異ならせることができるようになっている。

【０１２６】

左サイド装飾ユニット２４０のサイド上部装飾部材２４４は、図示するように、サイド装飾フレーム２４２における外側枠２４２ｂの円弧状に延びた上部に略沿って一定高さで左右方向へ延びていると共に、後面が窪んだ状態に形成されており、前面には前後方向に貫通する複数の開口部２４４ａが形成されている。このサイド上部装飾部材２４４は、列設された開口部２４４ａに沿った上側に縄文状のレリーフが施されている。

【０１２７】

一方、サイド上部装飾レンズ２４６は、サイド上部装飾部材２４４の窪んだ後面内に嵌合可能な形状とされていると共に、サイド上部装飾部材２４４の後側から開口部２４４ａを通ってその前端付近まで突出することが可能な複数の導光部２４６ａを備えている。この導光部２４６ａは、先端が多面体状に形成されており、サイド上部装飾部材２４４の開口部２４４ａに挿入嵌合させることで、開口部２４４ａに恰も宝石が嵌め込まれているように見せることができるようになっている。また、サイド上部装飾レンズ２４４の導光部

２４６ａによって後側に配置された左サイド上装飾基板２５４からの光をサイド上部装飾部材２４４の開口部２４４ａから前方（遊技者側）へ放射させることができると共に、導光部２４６ａの先端を宝石として輝かせることができるようになっている。

【０１２８】

左サイド装飾ユニット２４０のサイド上部カバー２４８は、その上面及び左側面（正面視で）が扉枠５（扉枠ユニットベース１００）の外周と略沿った形状とされていると共に、下面（下端）がサイド上部装飾部材２４４と略沿った形状とされている。このサイド上部カバー２４８は、前面下部に、サイド上部装飾部材２４４を収容可能となるように、下方が開放されると共に後方へ窪んだ取付段部２４８ａが形成されており、取付段部２４８ａの後端面にサイド上部装飾部材２４４等を取付けるための取付ボスや取付穴等が形成されている。また、サイド上部カバー２４８は、その外側側面（正面視で左側側面）に、扉枠ベースユニット１００における補強ユニット１５０の上軸支部１５６を前側から被覆する被覆部２４８ｂを備えている。

【０１２９】

左サイド装飾ユニット２４０のサイドレンズ２５０は、サイド装飾フレーム２４２と略沿った形状とされると共に、後面が窪んだ形状とされており、サイド装飾フレーム２４２の発光装飾開口２４２ｇに後から挿入される周レンズ部２５０ａと、サイド装飾フレーム２４２のスリット２４２ｅに後から挿入される放射レンズ部２５０ｂと、を備えている。なお、図示するように、このサイドレンズ２５０は、サイド装飾フレーム２４２の上端枠２４２ｃに接する発光装飾開口２４２ｇと対応する周レンズ部２５０ａを備えておらず、該当する部位は、前方及び下方に開放された収容段部２５０ｃとされている。この収容段部２５０ｃ内には、後述する左上部スピーカ２６２や上部スピーカブラケット２６４等が収容されるようになっている。また、サイドレンズ２５０は、収容段部２５０ｃの上面を形成しサイド上部カバー２４８における取付段部２４８ａの後側に固定される取付部２５０ｄを備えている。

【０１３０】

このサイドレンズ２５０は、周レンズ部２５０ａ及び放射レンズ部２５０ｂの前面が、サイド装飾フレーム２４２の隔壁枠２４２ｆの前端と略沿うように、前側へ膨出した湾曲面形状とされている。また、詳細な図示は省略するが、周レンズ部２５０ａの裏面（内面）側は、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、周レンズ部２５０ａの板厚が不均一となることで、周レンズ部２５０ａを透過する光が乱屈折するようになっている。また、この多面体状に形成された内面により、周レンズ部２５０ａがキラキラした特徴的な外観を呈することができるようになっている。

【０１３１】

サイドインナーレンズ２５２は、サイドレンズ２５０の内部に後側から挿入嵌合されるものであり、図示するように、サイドレンズ２５０における周レンズ部２５０ａ及び放射レンズ部２５０ｂが形成された部位と対応するように形成されており、後面が窪んだ本体部２５２ａと、本体部２５２ａの後端から連続し本体部２５２ａよりも前方へ突出すると共に放射レンズ部２５０ｂ（サイド装飾フレーム２４２のスリット２４２ｅ）と対応した位置に配置される板状の導光部２５２ｂと、を備えている。このサイドインナーレンズ２５２の本体部２５２ａは、その前面がサイドレンズ２５０の内面に対して所定距離控えた状態に形成されている。また、詳細な図示は省略するが、サイドインナーレンズ２５２における本体部２５２ａの一方の面には、サイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａと同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、本体部２５２ａの板厚が不均一となることで、本体部２５２ａを透過する光が乱屈折するようになっている。

【０１３２】

このサイドインナーレンズ２５２は、サイドレンズ２５０と組合わせることで、周レンズ部２５０ａ及び本体部２５２ａを透過する光を二重に乱屈折させることができ、反対側に配置された物の形状等をほとんど認識することができないようになっている。また、乱

屈折と共に多面体状による乱反射により、サイドレンズ２５０（周レンズ部２５０ａ）の外観をキラキラさせると共に遠近感が不明瞭な不思議な感じに見せることができるようになっている。

【０１３３】

左サイド装飾ユニット２４０の左サイド上装飾基板２５４及び左サイド下装飾基板２５６は、表面に高輝度のカラーＬＥＤが複数実装されており、サイド装飾フレーム２４２の発光装飾開口２４２ｇ（サイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａ）と対応する位置に配置されたＬＥＤ２５４ａ，２５６ａは比較的照射角度の広いもの（例えば、６０°～１８０°）が用いられており、サイド装飾フレーム２４２のスリット２４２ｅ（サイドレンズ２５０の放射レンズ部２５０ｂ）と対応する位置に配置されたＬＥＤ２５４ｂ，２５６ｂは比較的照射角度の狭いもの（例えば、１５°～６０°）が用いられている。

【０１３４】

左サイド装飾ユニット２４０の左上部スピーカ２６２は、サイドスピーカ１３０と同様に、中高音域の音を出力するものであり、上部スピーカブラケット２６４により所定位置に所定方向へ向けて取付けられるようになっている。この左上部スピーカ２６２を支持する上部スピーカブラケット２６４は、正面視でパチンコ機１の左右中央で斜め前下方に向かって突出する円筒状のホーン部２６４ａを備えている。そして、上部スピーカブラケット２６４におけるホーン部２６４ａの上端裏側に、左上部スピーカ２６２が固定されるようになっており、正面視では、ホーン部２６４ａによって左上部スピーカ２６２が遊技者側から見えないようになっている。

【０１３５】

本例の左上部スピーカ２６２は、上部スピーカブラケット２６４のホーン部２６４ａによって、パチンコ機１の上部から下方の遊技者へ向かって発せられるようになっており、他のパチンコ機に対して騒音に為り難いようになっている。なお、詳細な図示は省略するが、この上部スピーカブラケット２６４もまた、その前面が、サイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａやサイドインナーレンズ２５２の本体部２５２ａと同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、その板厚が不均一となることで、上部スピーカブラケット２６４を透過する光が乱屈折するようになっている。

【０１３６】

また、上部スピーカブラケット２６４の前面側を覆う上部スピーカカバー２６６は、サイド装飾フレーム２４２における上端枠２４２ｃに接する発光装飾開口２４２ｇを閉鎖するようにサイド装飾フレーム２４２の後側から嵌合されると共に、その表面が、サイドレンズ２５０の表面と連続するような湾曲面形状に形成されている。また、上部スピーカカバー２６６の表面には貫通孔２６６ａが複数形成されており、左上部スピーカ２６２からの音を遊技者側へ充分に透過させることができるようになっている。

【０１３７】

なお、詳細な図示は省略するが、この上部スピーカカバー２６６もまた、その内面側が、サイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａやサイドインナーレンズ２５２の本体部２５２ａと同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、その板厚が不均一となることで、上部スピーカカバー２６６を透過する光が乱屈折するようになっている。従って、上部スピーカカバー２６６及び上部スピーカブラケット２６４において、光が乱屈折することで、遊技者側から左上部スピーカ２６２や上部スピーカカバー２６６に形成された貫通孔２６６ａを視認し難くすることができると共に、サイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａと同様の見栄えの外観とすることができるようになっている。

【０１３８】

［１－２Ｄ．上部装飾ユニット］

続いて、扉枠５における上部装飾ユニット２８０について、主に図３７乃至図４０を参照して説明する。図３７は、扉枠における上部装飾ユニットの正面斜視図であり、図３８は、扉枠における上部装飾ユニットの背面斜視図である。また、図３９は上部装飾ユニッ

トを分解して前から見た分解斜視図であり、図４０は上部装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【０１３９】

本実施形態の扉枠５における上部装飾ユニット２８０は、図１７等に示すように、扉枠５の前面中央上部で、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０における中央側の上端縁同士の間に取付けられ、それらの間を装飾するものである。この上部装飾ユニット２８０は、図示するように、正面視で全体の外形形状が略逆二等辺三角形状とされ、中央に大きく貫通する中央開口部２８１ａ、及び中央開口部２８１ａの左右両側に貫通する一対の側開口部２８１ｂを有し中央開口部２８１ａの上側に扉枠ベースユニット１００における上部ブラケット１２０の先端が挿入される前面装飾部材２８１と、前面装飾部材２８１の中央開口部２８１ａ内に後側から嵌め込まれる中央レンズ２８２と、中央レンズ２８２の後端に配置されるインナーレンズ２８３と、前面装飾部材２８１の側開口部２８１ｂに後側から嵌め込まれる一対の側レンズ２８４と、正面視の外形が前面装飾部材２８１と類似した形状とされ中央レンズ２８２、インナーレンズ２８３、及び一対の側レンズ２８４を前面装飾部材２８１とで挟持するように前面装飾部材２８１の後側に取付けられる本体部材２８５と、本体部材２８５の後側に配置され前面に複数のカラーＬＥＤ２８６ａ，２８６ｂが実装された上部装飾基板２８６と、正面視の外形が本体部と略同じ形状とされ上部装飾基板２８６を後側から覆うように本体部材２８５の後面に取付けられる基板カバー２８７と、を備えている。

【０１４０】

また、上部装飾ユニット２８０は、前面装飾部材２８１の下端から連続するように屈曲しながら後方へ延出し前端上部が前面装飾部材２８１に支持されると共に後端が扉枠ベースユニット１００に取付けられ下方へ向かって貫通する一対の下開口部２８８ａを有した下面装飾部材２８８と、下面装飾部材２８８の下開口部２８８ａに上側から嵌め込まれ下面装飾部材２８８及び基板カバー２８７に固定される下レンズ２８９と、を備えている。なお、本例では、前面装飾部材２８１及び下面装飾部材２８８の表面に金属的な光沢を有したメッキ層が形成されている。なお、上部装飾基板２８６のＬＥＤ２８６ａは、中央レンズ２８２と対応した位置に配置されていると共に、ＬＥＤ２８６ｂは、側レンズ２８４及び下レンズ２８９と対応した位置に配置されており、中央レンズ２８２と、側レンズ２８４及び下レンズ２８９とを夫々別々に発光装飾させることができるようになっている。また、本例では、ＬＥＤ２８６ａがフルカラーＬＥＤとされていると共に、ＬＥＤ２８６ｂが高輝度の白色ＬＥＤとされている。

【０１４１】

本例の上部装飾ユニット２８０における前面装飾部材２８１は、その中央開口部２８１ａの内周形状が、正面視で中央上端が左右へ延びた辺とされ中央下端が頂点とされ各辺が緩い円弧状に延びた変五角形状に形成されており、上辺両側の上側辺の略中央と下端頂点から中央開口部２８１ａ内へ延びだした三つの突出部を有している。また、前面装飾部材２８１は、中央開口部２８１ａの上側辺の外側に、斜め外側上方へ向かって延びる複数の筋彫りが形成されており、この筋彫りによって前面装飾部材２８１は中央開口部２８１ａから羽根が延びだしたような形状に形成されていると共に、筋彫りに沿うように側開口部２８１ｂが形成されている。

【０１４２】

この前面装飾部材２８１の中央開口部２８１ａ内に嵌め込まれる中央レンズ２８２は、その外形が、中央開口部２８１ａと略同じ形状とされており、前方へ膨出した形状とされていると共に、その前面が互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されいる。本例の中央レンズ２８２は、透明（無色透明、有色透明）な樹脂によって形成されている。この中央レンズ２８２を前面装飾部材２８１の中央開口部２８１ａに嵌め込むことで、中央レンズ２８２がトリリアントカットされたような宝石に見えると共に、前面装飾部材２８１が宝石の台座に見えるようになっている。

【０１４３】

また、中央レンズ２８２の後側に配置されるインナーレンズ２８３は、中央レンズ２８２の後側の開口を閉鎖するように透明な樹脂で形成されていると共に、表面に微細なレンズ（又はプリズム）が複数形成されており、上部装飾基板２８６からの光を中央レンズ２８２側へ広く拡散させることができるようになっている。一方、前面装飾部材２８１の側開口部２８１ｂ内に嵌め込まれる側レンズ２８４は、側開口部２８１ｂへ嵌め込んだ状態で、その前面が前面装飾部材２８１の前面と略連続するよう透明な樹脂によって形成されている。なお、側レンズ２８４の裏面側には、インナーレンズ２８２と同様に、微細なレンズ（又はプリズム）が複数形成されており、上部装飾基板２８６からの照射される光によって側レンズ２８４全体が略均一に発光することができるようになっている。

【０１４４】

なお、インナーレンズ２８３及び側レンズ２８４は、表面に形成された複数の微細なレンズ等によって、白濁したような感じとなっており、インナーレンズ２８３及び側レンズ２８４を通して後側が明確に見えないようになっている。

【０１４５】

上部装飾ユニット２８０の本体部材２８５は、前面装飾部材２８１の中央開口部２８１ａの形状に略沿った外形で前後方向へ筒状に延び前端開口が斜め下方へ向かって傾斜すると共に閉鎖された後端が斜め上方へ向かって傾斜する中央部２８５ａと、中央部２８５ａの両側に配置され閉鎖された後端が中央部２８５ａの後端と略同じ位置とされると共に前端が中央部２８５ａよりも短く延びた凹陥状の側部２８５ｂと、中央部２８５ａ及び側部２８５ｂの後端面を貫通し上部装飾基板２８６に実装されたＬＥＤ２８６ａ，２８６ｂと対応する位置に形成された複数の開口部２８５ｃと、を備えている。この本体部材２８５は、後側に上部装飾基板２８６を配置すると、上部装飾基板２８６のＬＥＤ２８６ａが開口部２８５ｃ内に挿入配置されるようになっており、ＬＥＤ２８６ａからの光が後側へ漏れないようになっている。また、本体部材２８５の中央部２８５ａ及び側部２８５ｂは前側から後側へ窪んだ形状となっており、夫々に対応したＬＥＤ２８５ａ，２８６ｂからの光が側方へ影響しないようになっている。

【０１４６】

また、上部装飾ユニット２８０の下面装飾部材２８８は、後方へ向かうに従って細くなるように形成されており、その左右の側面形状が、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０における上部スピーカカバー２２６，２６６の上端枠２０２ｃ，２４２ｃ寄り側の端部形状と略一致した形状とされていると共に、上部スピーカカバー２２６，２６６の上端枠２０２ｃ，２４２ｃ寄り側の端部が載置固定されるようになっている。なお、下レンズ２８９は、下面装飾部材２８８と上部スピーカカバー２２６，２６６との間に挟持されるようになっている。また、下レンズ２８９へは、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０の上部スピーカブラケット２２４，２６４を介して、右サイド上装飾基板２１４及び左サイド上装飾基板２５４からの光が供給されて発光するようになっている。

【０１４７】

［１－２Ｅ．サイドスピーカカバー］

次に、扉枠５における一対のサイドスピーカカバー２９０について、主に図２２乃至図２５を参照して説明する。このサイドスピーカカバー２９０は、扉枠ベースユニット１００に取付けられたサイドスピーカ１３０の前面を被覆して装飾するものであり、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０の下端と、皿ユニット３００との間に配置されるものである。

【０１４８】

このサイドスピーカカバー２９０は、扉枠ベースユニット１００に取付けられたサイドスピーカ１３０の前面を覆うように湾曲した円盤状で複数の孔を有したカバー体２９１と、カバー体２９１の外周を前側から支持する円環状の開口部を有し右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０の下端と連続するように形成された本体部材２９２と、本体部材２９２の下側に配置され皿ユニット３００の下皿カバー３２８における左

右後端と連続するように形成された下部部材２９３と、を備えている。なお、本例では、カバー体２９１が、所定のパンチングメタルによって形成されているので、表側から押されたり、叩かれたりしても、変形し難いようになっており、サイドスピーカ１３０を可能な限り保護することができるようになっている。

【０１４９】

このサイドスピーカカバー２９０は、本体部材２９２の表面に金属的な光沢を有したメッキ層が形成されている。また、下部部材２９３は、後述する皿ユニット３００における下皿カバー３２８と同様の乳白色をした透光性の部材により形成されている。

【０１５０】

本例のサイドスピーカカバー２９０は、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０や、皿ユニット３００とは独立して扉枠ベースユニット１００の前面に取付けられるようになっており、扉枠ベース本体１１０の所定位置に形成された取付孔１１０ｈ（図１８を参照）を通して、扉枠ベース本体１１０の後側から挿通された所定のビスにより扉枠ベース本体１００へ固定されるようになっている。

【０１５１】

これにより、扉枠５における防犯カバー１８０を外した上で、扉枠５の後側からサイドスピーカカバー２９０を取付けているビスを外すことで、サイドスピーカカバー２９０を前側へ取外すことができ、更に、扉枠５の前側からスピーカブラケット１３２を取外すことで、サイドスピーカ１３０を取外すことができるようになっている。従って、何らかの理由によりサイドスピーカ１３０を交換する必要が生じた場合でも、扉枠５から右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０や、皿ユニット３００等を取外さなくてもサイドスピーカ１３０の前面を覆うサイドスピーカカバー２９０のみを簡単に取外すことができ、サイドスピーカ１３０を容易に交換することができるようになっている。

【０１５２】

このように、本例では、扉枠５における扉枠ベース本体１１０の前面で右サイド装飾ユニット２００，左サイド装飾ユニット２４０と皿ユニット３００との間に取付けられたサイドスピーカ１３０を交換するには、まず、サイドスピーカカバー２９０におけるスピーカの前側に配置された本体部材２９２が扉枠ベース本体１１０に対して後側から脱着可能に取付けられているので、本体枠３の前面を閉鎖している扉枠５を前側へ開き、扉枠５の後側から扉枠ベース本体１１０に対する本体部材２９２の取付けを外した上で、本体部材２９２及びカバー体２９１を扉枠ベース本体１１０（扉枠５）の前側へ移動させて扉枠５から取外すと、扉枠５の前側からサイドスピーカ１３０が臨むようになる。このサイドスピーカ１３０は、扉枠ベース本体１１０に対して前側から取付けられたスピーカブラケット１３２によって挟持されているので、本体部材２９２を取外した後に、扉枠５の前側から扉枠ベース本体１１０に対するスピーカブラケット１３２の取付けを外してサイドスピーカ１３０の挟持を解除し、更にサイドスピーカ１３０を前側へ移動させることで、左右のサイド装飾ユニット２００，２４０や皿ユニット３００を扉枠５（扉枠ベース本体１１０）から取外さなくても扉枠５からサイドスピーカ１３０を取外すことができると共に、扉枠５に取付けられたサイドスピーカ１３０を簡単に交換することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０１５３】

また、遊技中に遊技者等が扉枠５（サイドスピーカカバー２９０）を叩いたりしてサイドスピーカ１３０が破損した場合でも、上述したように、扉枠５に取付けられたサイドスピーカ１３０を簡単に交換することができるので、サイドスピーカ１３０の交換による遊技の中断時間を可及的に短くすることができ、中断が長引くことで遊技者が苛付いたり関心が薄れたりして興趣を低下させてしまうのを抑制することができる。

【０１５４】

また、サイドスピーカ１３０を、スピーカブラケット１３２と扉枠ベース本体１１０とで挟持するようにしており、サイドスピーカ１３０に取付けるための取付片や取付孔等が無くてもサイドスピーカ１３０を扉枠５（扉枠ベース本体１１０）へ取付けることができ

るので、サイドスピーカ１３０に取付片や取付孔等を備える必要が無く、サイドスピーカ１３０にかかるコストを低減させることができ、パチンコ機１にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【０１５５】

更に、サイドスピーカ１３０の前面を被覆するカバー体２９１を複数の貫通孔を有した金属板（パンチングメタル）で形成しているので、遊技者等がカバー体２９１を叩いても、カバー体２９１が変形したり破損したりするのを可及的に低減させることができ、サイドスピーカ１３０を充分に保護して不具合の発生を抑制することができると共に、パチンコ機１の耐久性を高めることができる。

【０１５６】

また、左右のサイド装飾ユニット２００，２４０と皿ユニット３００との間にサイドスピーカ１３０を覆うサイドスピーカカバー２９０を備えるようにしているので、サイドスピーカ１３０が比較的遊技者から近い位置に位置することとなり、遊技者等によって叩かれたりして破損する頻度が高くなる虞があるが、上述したように、サイドスピーカ１３０を簡単に交換することができ、遊技の中断時間を可及的に短くして遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。また、サイドスピーカ１３０を遊技者に対して可及的に近い位置に配置しているので、サイドスピーカ１３０から出力されるサウンドをより効率良く遊技者に聴かせることができ、迫力あるサウンドを提供することができると共に、サウンド演出を楽しませて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。

【０１５７】

また、サイドスピーカ１３０を左右のサイド装飾ユニット２００，２４０と皿ユニット３００との間に配置しているので、サイド装飾ユニット２００，２４０による装飾の連続性を維持することができると共に、サイド装飾ユニット２００，２４０と皿ユニット３００との間を違和感無く繋ぐことができ、サイドスピーカカバー２９０によって見栄えが悪くなるのを防止して遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができる。また、サイドスピーカカバー２９０における本体部材２９２の表面形状を、サイド装飾ユニット２００，２４０や皿ユニット３００の表面形状と連続するように形成しているので、サイドスピーカカバー２９０をサイド装飾ユニット２００，２４０や皿ユニット３００と一体的な感じに見せることが可能となり、サイド装飾ユニット２００，２４０等とは別にサイドスピーカ１３０を前面側に備えても遊技者に対して違和感を与え難くすることができ、扉枠５（パチンコ機１）の前面の意匠性を良好なものとすることができる。

【０１５８】

更に、扉枠５からサイドスピーカカバー２９０の本体部材２９２を取外す際には、始めに扉枠５の後側に取付けられた防犯カバー１８０とガラスユニット５９０とを取外す必要があるので、本体部材２９２の取外しに若干時間がかかるようになり不正行為等を行おうとする者に対して取外作業を手間取らせることができると共に、比較的大きなガラスユニット５９０を取外すことで取外し作業を目立たせることができ、盗難行為や不正行為等を躊躇させて不正行為等に対する抑止力（安全性）の高いパチンコ機１とすることができるようになっている。

【０１５９】

［１－２Ｆ．皿ユニット］

続いて、扉枠５における皿ユニット３００について、主に図４１乃至図４４を参照して説明する。図４１は、扉枠における皿ユニットの正面斜視図であり、図４２は、扉枠における皿ユニットの背面斜視図である。また、図４３は、皿ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図４４は、皿ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【０１６０】

本実施形態の扉枠５における皿ユニット３００は、後述する賞球装置７４０から払出された遊技球を貯留するための上皿３０１及び下皿３０２を備えていると共に、上皿３０１に貯留した遊技球を球送りユニット５８０を介して後述する打球発射装置６５０へ供給することができるものである。本例の皿ユニット３００は、図４３及び図４４等に示すよう

に、扉枠ベースユニット１００の下部前面に固定される左右方向延びた略板状の皿ユニットベース３１０と、皿ユニットベース３１０の前面略中央に固定され上方及び後方が開放され正面視左側（軸支側）が大きく前方へ膨出した皿状の上皿本体３１２と、上皿本体３１２の上部外周を覆うと共前端が正面視で左右方向中央が前方へ突出するように湾曲状に形成された上皿上部パネル３１４と、上皿上部パネル３１４の上側前端縁に取付けられ上下方向に貫通した複数の開口部３１６ａを有する上皿前部装飾部材３１６と、上皿前部装飾部材３１６と上皿上部パネル３１４との間に配置され上皿前部装飾部材３１６の開口部３１６ａ内に嵌め込まれる複数の導光部３１８ａを有した左右一対の上皿上部レンズ３１８と、上皿上部レンズ３１８とは上皿上部パネル３１４を挟んで反対側に配置されると共に上皿上部パネル３１４の下面に取付けられ上面に複数のカラーＬＥＤ３２０ａ，３２２ａが実装された上皿右装飾基板３２０及び上皿左装飾基板３２２と、上皿上部レンズ３１８と上皿上部パネル３１４との間に配置され上皿右装飾基板３２０及び上皿左装飾基板３２２からの光を上皿上部レンズ３１８側へ拡散させる複数の微細プリズムを有した上皿上部インナーレンズ３１９と、を備えている。

【０１６１】

また、皿ユニット３００には、上皿本体３１２の下側で皿ユニットベース３１０の前面に固定され上方及び後方が開放されると共に正面視で左右方向中央が前方へ膨出し前端が左右方向中央へ向かうに従って低くなるように形成された皿状の下皿本体３２４と、下皿本体３２４の上部に固定され正面視で左右方向中央が下皿本体３２４と略同様に前方へ膨出し前端が左右方向中央へ向かうに従って高くなるように湾曲した板状の下皿天板３２６と、下皿天板３２６及び下皿本体３２４の前端に沿った開口部３２８ａを有すると共に開口部３２８ａの外周を覆う下皿カバー３２８と、下皿カバー３２８の左右両側に配置され前後方向に貫通した開口部３３０ａを有する皿サイド中カバー３３０と、皿サイド中カバー３３０の開口部３３０ａに後側から嵌め込まれる皿サイド中カバーレンズ３３２と、皿サイド中カバー３３０の左右両外側に配置され扉枠ベースユニット１００の左右両端と対応する位置まで左右方向へ延びた皿サイド外カバー３３４と、を備えている。なお、正面視で右側に配置される皿サイド中カバー３３０には、その右端部に後述する錠装置１０００のシリンダ錠１０１０が臨む錠孔３３０ｂが形成されている。また、正面視で右側の皿サイド外カバー３３４には、前方からハンドル装置５００が挿入されるハンドル挿通孔３３４ａが形成されている。

【０１６２】

更に、皿ユニット３００には、皿ユニットベース３１０及び上皿本体３１２に取付けられ上皿３０１に貯留された遊技球を下皿３０２へ抜くための上皿球抜き機構３４０と、下皿本体３２４の下面に取付けられ下皿３０２に貯留された遊技球を下方へ抜くための下皿球抜き機構３５０と、皿ユニットベース３１０の正面視で左側上部に取付けられパチンコ機１に隣接して設置された球貸し機（ＣＲユニット６とも称す、図１７２を参照）を作動させる貸球ユニット３６０と、を備えている。

【０１６３】

本例の皿ユニット３００は、皿ユニットベース３１０の一部、上皿本体３１２、及び上皿上部パネル３１４等によって遊技球を貯留可能な上皿３０１を構成している。また、皿ユニット３００は、皿ユニットベース３１０の一部、下皿本体３２４、下皿天板３２６、及び下皿カバー３２８等によって遊技球を貯留可能な下皿３０２を構成している。

【０１６４】

この皿ユニット３００における皿ユニットベース３１０は、図４３に示すように、左右方向へ延びた略板状に形成されており、左右へ延びた上端縁には所定形状の形成された装飾部３１０ａが備えられている。この装飾部３１０ａの左端に前後方向へ貫通し貸球ユニット３６０を取付けるための貸球ユニット取付部３１０ｂが形成されている。この皿ユニットベース３１０は、貸球ユニット取付部３１０ｂの下側（正面視で左上隅部近傍）に配置され横長の矩形状で前後方向に貫通する上皿球供給口３１０ｃと、上皿球供給口３１０ｃよりも下側（皿ユニットベース３１０の高さ方向の略中間）で装飾部３１０ａの右端近

傍の下側に前後方向へ貫通し上下方向へ延びた上皿球排出口３１０ｄと、上皿球排出口３１０ｄ及び上皿球供給口３１０ｃの直下に配置され前方へ突出すると共に上面が同じ高さとされた一対の下皿支持部３１０ｅと、を備えている。なお、上皿球排出口３１０ｄは、直下に配置された下皿支持部３１０ｅの上面の前後方向中間位置まで連続して形成されている。

【０１６５】

また、皿ユニット３００は、一対の下皿支持部３１０ｅの間に配置され下皿本体３２４及び下皿天板３２６の後端と嵌合し正面視で横長の矩形環状に形成された下皿支持溝３１０ｆと、下皿支持溝３１０ｆによって囲まれた部位の中央右寄りの下部に配置され前後方向に貫通する矩形状の下皿球供給口３１０ｇと、を備えている。更に、皿ユニットベース３１０は、図４４に示すように、下皿球供給口３１０ｇと連続するように後方へ筒状に延びた下皿球供給樋３１０ｈと、下皿球供給樋３１０ｈの開放側側面に形成され遊技球が通過可能な大きさの切欠部３１０ｉと、を備えている。

【０１６６】

この皿ユニットベース３１０の上皿球供給口３１０ｃは、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０及び補強ユニット１５０の切欠部１０１ａ，１６２を介して扉枠ベースユニットの後側に取付けられるファールカバーユニット５４０の第一球出口５４４ａと連通するようになっている。この上皿球供給口３１０ｃの前端には、正面視右方向へ長く延び後方へ窪んだ誘導凹部３１０ｊを備えている。この誘導凹部３１０ｊは、左右方向に対しては正面視右端側が若干低くなるように傾斜していると共に、前後方向に対しては前端側が低くなるように傾斜している。これにより、誘導凹部３１０ｊの前端と上皿本体３１２の底面との高低差は、誘導凹部３１０ｊ右端へ向かうほど高くなるようになっており、誘導凹部３１０ｊの右端では、上皿本体３１２の底面との高低差が遊技球の外径よりも若干高くなるようになっている。

【０１６７】

従って、本例では、上皿３０１内に貯留された遊技球によって上皿球供給口３１０ｃの前側が閉鎖された場合、ファールカバーユニット５４０を介して賞球装置７４０から払出された遊技球が、上皿球供給口３１０ｃから直線的に前方の上皿３０１内に出ることができなくなるので、払出された遊技球は上皿球供給口３１０ｃの前側を閉鎖した遊技球に当接してその転動方向が変化し、誘導凹部３１０ｊ内を正面視右方向へと転動するように誘導され、誘導凹部３１０ｊの右端付近から上皿３０１内に貯留された遊技球の上側へと放出されることとなる。これにより、上皿３０１内において遊技球を自動的に上下二段に貯留させることができるので、上皿球供給口３１０ｃの前を遊技球が塞いだ時に遊技者が手で遊技球を寄せなくても払出された遊技球を上皿３０１内に供給（放出）し続けることが可能となり、上皿３０１への遊技球の貯留に対して遊技者が煩わしく感じてしまうのを抑制することができ、遊技者を遊技球の打込操作や打ち込まれた遊技球による遊技に専念させて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と共に、上皿３０１における遊技球の貯留量を多くすることができるようになっている。

【０１６８】

皿ユニットベース３１０の上皿球排出口３１０ｄは、上皿球抜き機構３４０における上皿球抜きベース３４４の開口部３４４ａ、及び扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０の球送り開口１１３、を介して扉枠ベースユニット１００の後側に取付けられる球送りユニット５８０の進入口５８１ａと連通するようになっている。更に、下皿球供給口３１０ｇは、その後側から後方へ延びた下皿球供給樋３１０ｈが、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０の球通過口１１０ｆを貫通して後方へ延出した上で、扉枠ベースユニット１００の後側に取付けられるファールカバーユニット５４０の第二球出口５４４ｂに接続されていると共に、下皿球供給樋３１０ｈの切欠部３１０ｉが、上皿球抜き機構３４０における上皿球抜きベース３４４の球抜き流路３４４ｃと接続されている。

【０１６９】

なお、本例では、図示するように、下皿球供給口３１０ｇの前端には、正面視で左方向へ広がった拡口部３１０ｋを備えており、この拡口部３１０ｋによって下皿球供給口３１０ｇの前端が左右方向へ広がった状態となっている。これにより、下皿球供給口３１０ｇの前側に溜まった下皿３０１内の遊技球により下皿球供給口３１０ｇにおいて早期に球詰りが発生してしまうのを抑制することができ、より多くの遊技球を下皿３０１内へ供給することができるようになっている。

【０１７０】

皿ユニット３００の上皿本体３１２は、正面視で中央よりも左側（軸支側）が前方へ膨出し、底面が全体的に左端側（開放側）及び後端側が低くなるように形成されている。この上皿本体３１２の底面は、軸支側の後端が皿ユニットベース３１０における上皿球供給口３１０ｃの底辺付近に、開放側の後端が皿ユニットベース３１０における上皿球排出口３１０ｄの上下方向中間位置付近に、夫々位置するように形成されており、上皿球供給口３１０ｃから上皿本体３１２（上皿３０１）に供給された遊技球が、上皿球排出口３１０ｄへ誘導されるようになっている。

【０１７１】

なお、上皿本体３１２は、底面の後端で左右方向中央から開放側に遊技球と接触可能な金属製の上皿レール３１２ａが取付けられている。この上皿レール３１２ａは、図示は省略するが、電気的に接地（アース）されており、遊技球に帯電した静電気を除去することができるようになっている。

【０１７２】

皿ユニット３００の上皿上部パネル３１４は、上皿本体３１２の上端から扉枠５の左右方向中央が前方へ突出するように湾曲状に延びだしており、上皿本体３１２の開放側よりも外側に上下方向へ貫通し後述する上皿球抜き機構３４０の上皿球抜きボタン３４１が取付けられる取付孔３１４ａが形成されている。この上皿上部パネル３１４は、前端に上皿本体３１２の上部前端よりも一段下がった段状に形成され上皿前部装飾部材３１６を取付けるための装飾取付部３１４ｂと、左右方向の中央で上皿本体３１２よりも前側の位置で装飾取付部３１４ｂよりも更に下がった段状に形成され後述する操作ユニット４００を取付けるための操作ユニット取付部３１４ｃと、を備えている。

【０１７３】

なお、詳細な説明省略するが、上皿上部パネル３１４の装飾取付段部３１４ｂには、下面に取付けられる上皿右装飾基板３２０及び上皿左装飾基板３２２のＬＥＤ３２０ａ，３２２ａと対応した位置に上下方向に貫通する開口部や切欠部が形成されていると共に、操作ユニット取付部３１４ｃには、操作ユニット４００と周辺制御部４１４０とを接続する配線コードが通過可能な開口部等が形成されている。

【０１７４】

上部前部装飾部材３１６は、上皿上部パネル３１４の前端に沿って左右方向へ湾曲状に延びた形状とされ、その複数の開口部３１６ａに下側から上皿上部レンズ３１８の導光部３１８ａが嵌め込まれるようになっていると共に、上皿上部パネル３１４の装飾取付部３１４ｂに取付けることで上皿上部レンズ３１８を上皿上部パネル３１４とで挟持することができるようになっている。また、上皿上部レンズ３１８の下側には、表面に微細なレンズ（プリズム）を複数有した上皿上部インナーレンズ３１９が配置されており、上皿右装飾基板３２０や上皿左装飾基板３２２からの光を充分に拡散させて、上皿上部レンズ３１８全体を略均一に発光装飾させることができるようになっている。なお、図示するように、上皿前部装飾部材３１６における開口部３１６ａの内周形状が洋梨状に形成されており、開口部３１６ａに嵌め込まれる上皿上部レンズ３１８の導光部３１８ａも同様の形状とされ、この導光部３１８ａを嵌め込むことで、上皿前部装飾部材３１６の開口部３１６ａに、ペアシェイプカットされたような宝石が嵌め込まれたような外観を呈するようになっている。

【０１７５】

皿ユニット３００の下皿本体３２４は、平面視で前方へ扇状に広がり後端が左右方向へ

直線状に形成され上面の略中央が最も低くなるように形成された底板３２４ａと、底板３２４ａの中央に上下方向へ貫通するように形成された下皿球抜き孔３２４ｂと、底板３２４ａの後端を除く前端及び側端から上方へ立上がる側板３２４ｃと、を備えている。この下皿本体３２４の側板３２４ｃは、底板３２４ａの側端から上方へ立上がった上端が、前側が最も低く後側へ向かうに従って高くなるように曲線状に形成されていると共に、底板３２４ａの側端から上方へ立上がった上端が直線状に形成されており、上端の直線状の部分に下皿天板３２６の左右両端が載置接続されるようになっている。

【０１７６】

この下皿本体３２４は、底板３２４ａ及び側板３２４ｃの後端が、皿ユニットベース３１０の前面に形成された下皿支持溝３１０ｆ内に挿入支持されるようになっている。また、下皿本体３２４の下皿球抜き孔３２４ｂは、底板３２４ａの裏面側に配置される下皿球抜き機構３５０の開閉シャッター３５２によって閉鎖されるようになっている。

【０１７７】

下皿カバー３２８は、正面視の外形が下側へ膨出し各辺が円弧の逆三角形状に形成されており、中央に前後方向へ貫通する開口部３２８ａを備えている。この開口部３２８ａの内形は、下皿本体３２４及び下皿天板３２６の前端により形成される形状と一致した形状とされており、下皿３０２の開口を形成するものである。また、下皿カバー３２８は、透光性を有した乳白色の樹脂によって形成されていると共に、図示は省略するが、裏側にカラーＬＥＤが所定間隔で配置されており、下皿カバー３２８全体を発光装飾させることができるようになっている。

【０１７８】

皿サイド中カバー３３０は、正面視で下皿カバー３２８の左右両外側に配置され、正面視で左右方向の略中央から扉枠５の側面まで下皿カバー３２８の下側側辺に沿って所定幅で延びており、扉枠５の側面まで延びた上部後端が扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０の前面に取付けられるようになっている。この皿サイド中カバー３３０は、前後方向に貫通する開口部３３０ａを備えており、開口部３３０ａ内に後側から皿サイド中カバーレンズ３３２が嵌め込まれるようになっている。更に、正面視で右側（開放側）の皿サイド中カバー３３０には、その外側端部（右側端部）付近で錠装置１０００のシリンダ錠１０１０と対応した位置に前後方向に貫通する錠孔３３０ｂが形成されており、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、この錠孔３３０ｂからシリンダ錠１０１０の錠穴が臨むようになっている。

【０１７９】

この皿サイド中カバー３３０は、その前端下部から後方へ延出する底板部３３０ｃを更に備えており、この底板部３３０ｃの後端が扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０の前面に取付けられるようになっている。また、皿サイド中カバー３３０の底板部３３０ｃによって下皿本体３２４の下側の一部が被覆されるようになっている。

【０１８０】

皿サイド外カバー３３４は、正面視で皿サイド中カバー３３０の左右両外側に配置され、正面視が扉枠５の側辺及び底辺に沿った略三角形状とされており、後方及び上方に開放された箱状に形成されている。本例では、右側（開放側）の皿サイド外カバー３３４に、扉枠ベースユニット１００におけるハンドルブラケット１４０のと対応した位置に前後方向へ貫通するハンドル挿通孔３３４ａが形成されている。この皿サイド外カバー３３４は、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０の前面に取付けられるようになっていると共に、一部が皿ユニットベース３１０に取付けられるようになっている。また、皿サイド外カバー３３４及び皿サイド中カバー３３０によって下皿本体３２４の中央部を除く下側が被覆されるようになっている。

【０１８１】

皿ユニット３００における上皿球抜き機構３４０は、上皿上部パネル３１４の取付孔３１４ａに対して上下方向へ進退可能に取付けられる上皿球抜きボタン３４１と、上皿球抜きボタン３４１の操作に対して上皿球抜きボタン３４１の上下動よりも大きく上下動し皿

ユニットベース３１０の前面側に支持される作動片３４２と、作動片３４２の上下動によって上下方向へスライドし後述する球送りユニット５８０における球抜き部材５８３の作動棹５８３ｃと当接する当接片３４３ａを備え皿ユニットベース３１０の後側に配置される上皿球抜きスライダ３４３と、上皿球抜きスライダ３４３を上下方向へスライド可能に支持し皿ユニットベース３１０の後側に取付けられる上皿球抜きベース３４４と、を備えている。

【０１８２】

この上皿球抜き機構３４０は、詳細な図示は省略するが、上皿球抜きボタン３４１が上側の移動端に位置するように、上皿球抜きボタン３４１と伴に上下動する作動片３４２がコイルバネによって上方側へ付勢されている。また、上皿球抜きスライダ３４３は、上皿球抜きベース３４４との間に備えられたコイルバネによって上方側へ付勢された状態となっている。

【０１８３】

上皿球抜き機構３４０の上皿球抜きベース３４４は、皿ユニットベース３１０の上皿球排出口３１０ｄを閉鎖すると同時に上皿球排出口３１０ｄと連絡し前方へ向かって開口する開口部３４４ａ（図４３を参照）と、上皿球抜きベース３４４の裏面側で開口部３４４ａと連通し開口部３４４ａを通過した遊技球を下方へ誘導した後に後方へ誘導する球誘導流路３４４ｂ（図４２及び図４４を参照）と、球誘導流路３４４ｂの下側から下方へ延出した後に上皿球抜きベース３４４の下辺に略沿って背面視で右側（軸支側）の端部へ向かって延出し遊技球が流通可能とされた球抜き流路３４４ｃと、を備えている。

【０１８４】

上皿球抜きベース３４４は、開口部３４４ａが上皿球排出口３１０ｄと連通すると共に、開口部３４４ａと連通する球誘導流路３４４ｂの下端が扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０の球送り開口１１３を介して扉枠ベース本体１１０の後側に取付けられる球送りユニット５８０の進入口５８１ａと連通するようになっており、上皿３０１内に貯留された遊技球を、球送りユニット５８０へ供給することができるようになっている。

【０１８５】

また、上皿球抜きベース３４４の球抜き流路３４４ｃは、球誘導流路３４４ｂと隣接した上端が扉枠ベース本体１１０の球送り開口１１３を介して球送りユニット５８０の球抜口５８１ｂと連通していると共に、軸支側へ延びた下端が皿ユニットベース３１０における下皿球供給樋３１０ｈの切欠部３１０ｉと連通しており、球送りユニット５８０の球抜口５８１ｂから排出された遊技球を下皿３０２へ誘導することができるようになっている。なお、球抜き流路３４４ｃの後端下部は上皿球抜き流路カバー３４５によって閉鎖されている。

【０１８６】

この上皿球抜き機構３４０は、コイルバネの付勢力に抗して上皿球抜きボタン３４１を下方へ押圧すると、上皿球抜きスライダ３４３が下方へスライドすると共に後方へ突出した当接片３４３ａも下方へ移動する。そして、当接片３４３ａの上面と当接する球送りユニット５８０における球抜き部材５８３の作動棹５８３ｃは、当接片３４３ａが下方へ移動することで球抜き部材５８３の仕切部５８３ａが所定方向へ回動し、仕切部５８３ａによって仕切られた進入口５８１ａと球抜口５８１ｂとの仕切りが解除されて進入口５８１ａと球抜口５８１ｂとが連通した状態となる。これにより、上皿３０１に貯留された遊技球は、上皿球排出口３１０ｄから上皿球抜きベース３４４の開口部３４４ａ及び球誘導路３４４ｂを介して、球送りユニット５８０の進入口５８１ａへ進入した上で球抜口５８１ｂから上皿球抜きベース３４４の球抜き流路３４４ｃへと排出され、皿ユニットベース３１０の下皿球供給樋３１０ｈを介して下皿球供給口３１０ｇから下皿３０２へ排出することができるようになっている。

【０１８７】

なお、球送りユニット５８０の球抜き部材５８３は、その作動棹５８３ｃがコイルバネ

によって上方へ付勢された上皿球抜きスライダ３４３における当接片３４３ａの上面と当接しているので、球抜き部材５８３の仕切部５８１ａ上に遊技球が勢い良く供給されても、その衝撃を、作動棹５８３ｃを介して上皿球抜きスライダ３４３を付勢するコイルバネによって吸収させることができ、球抜き部材５８３等が破損するのを防止することができると共に、遊技球が仕切部５８３ａで跳ね返るのを防止することができるようになっている。

【０１８８】

皿ユニット３００における下皿球抜き機構３５０は、下皿本体３２４の下側で正面視左右に配置された皿サイド中カバー３３０の底板部３３０同士の間に配置される下皿球抜きベース３５１と、下皿球抜きベース３５１の上面に回動可能に軸支され下皿本体３２４の下皿球抜き孔３２４ｂを開閉可能な板状の開閉シャッター３５２と、開閉シャッター３５２を回動させると共に下皿球抜きベース３５１の上面に前後方向へスライド可能に支持された下皿球抜きスライダ３５３と、下皿球抜きスライダ３５３の前端に取付けられる下皿球抜きボタン３５４と、を備えている。

【０１８９】

この下皿球抜きベース３５１は、下皿本体３２４の下皿球抜き孔３２４ｂと対向する位置に上下方向に貫通したベース球抜き孔３５１ａを備えている。また、開閉シャッター３５２は、下皿球抜き孔３２４ｂを閉鎖可能な閉鎖部３５２ａと、閉鎖部３５２ａの前側に配置され下皿球抜き孔３２４ｂと略一致可能な上下方向に貫通したシャッター球抜き孔３５２ｂと、を備えており、下皿球抜きベース３５１との間でコイルバネによって閉鎖部３５２ａが下皿球抜き孔３２４ｂ及びベース球抜き孔３５１ａを閉鎖する位置となるように付勢されている。

【０１９０】

なお、詳細な図示は省略するが、開閉シャッター３５２は、下皿球抜きスライダ３５３と当接可能な当接ピンを備えており、この当接ピンが下皿球抜きスライダ３５３と当接することで、下皿球抜きスライダ３５３によって閉鎖部３５２ａ及びシャッター球抜き孔３５２ｂが後方へ移動するように回動させられたり、コイルバネの付勢力により下皿球抜きスライダ３５３を前方側へスライドさせたりすることができるようになっている。

【０１９１】

また、下皿球抜きボタン３５４は、図示するように、皿ユニット３００における下皿カバー３２８の左右方向中央下側で、左右の皿サイド中カバー３３０に挟まれた位置に配置されるようになっており、その表面形状が下皿カバー３２８や皿サイド中カバー３３０の表面形状に対して滑らかに連続するような形状とされている。

【０１９２】

また、下皿球抜き機構３５０は、開閉シャッター３５２のシャッター球抜き孔３５２ｂが、下皿本体３２４の下皿球抜き孔３２４ｂ及び下皿球抜きベース３５１のベース球抜き孔３５１ａと略一致した回動位置に保持するために、下皿球抜きスライダ３５３を所定位置に保持する保持機構３５５を、更に備えている。

【０１９３】

この下皿球抜き機構３５０は、下皿球抜きボタン３５４の表面形状が下皿カバー３２８等の表面形状と連続したような状態では、下皿球抜きボタン３５４が前方端へ移動した閉状態であり、開閉シャッター３５２の閉鎖部３５２ａによって下皿本体３２４の下皿球抜き孔３２４ｂが閉鎖された状態となっている。この状態で、下皿本体３２４（下皿３０２）内に遊技球を貯留することができるようになっている。閉状態の下皿球抜きボタン３５４を、後方へ押圧しすると、下皿球抜きボタン３５４と下皿球抜きスライダ３５３とが後方へスライドすると共に、下皿球抜きスライダ３５３の後方へのスライドによって開閉シャッター３５２がコイルバネの付勢力に抗してその閉鎖部３５２ａ及びシャッター球抜き孔３５２ｂが後方へ移動するように回動することとなる。

【０１９４】

そして、開閉シャッター３５２が後方へ回動することでシャッター球抜き孔３５２ｂが

下皿球抜き孔３２４ｂ及びベース球抜き孔３５１ａと重なるようになり、やがて、シャッター球抜き孔３５２ｂと下皿球抜き孔３２４ｂとが一致し、下皿３０２に貯留された遊技球を下皿球抜き孔３２４ｂを介して皿ユニット３００の下方へ排出することができる。なお、シャッター球抜き孔３５２ｂと下皿球抜き孔３２４ｂとが略一致する位置へ下皿球抜きスライダ３５３が後方へ移動すると、下皿球抜きスライダ３５３が保持機構３５５によってスライドが保持されるようになっており、下皿球抜きスライダ３５３のスライドがロック（保持）されることで下皿球抜きボタン３５４が後方へ後退した開状態のままとなると共に、シャッター球抜き孔３５２ｂが下皿球抜き孔３３２４ｂと一致した状態で保持され、下皿球抜きボタン３５４を押し続けていなくても、下皿３０２に貯留された遊技球を下方へ排出することができるようになっている。

【０１９５】

一方、下皿球抜き孔３２４ｂを閉鎖する場合、後退した開状態の下皿球抜きボタン３５４を更に後方へ押圧すると、保持機構３５５による下皿球抜きスライド３５３の保持が解除されて、下皿球抜きスライド３５３がスライドすることができるようになり、コイルバネによって閉鎖部３５２ａが下皿球抜き孔３２４ｂを閉鎖する方向へ付勢された開閉シャッター３５２が、その付勢力によって閉鎖部３５２ａが下皿球抜き孔３２４ｂの方向（前方）へ移動する方向へ回動することとなる。そして、開閉シャッター３５２の前方への回動に伴って下皿球抜きスライド３５３が前方へスライドし、閉鎖部３５２ａによって下皿球抜き孔３２４ｂが閉鎖されると共に、下皿球抜きボタン３５４が下皿カバー３２８等の前面と略一致した閉状態の位置に復帰し、下皿３０２内に遊技球を貯留することができるようになる。

【０１９６】

なお、下皿球抜き機構３５０の保持機構３５５は、上記の機能を有した公知の技術を用いており、その詳細な機構については、説明を省略する。

【０１９７】

皿ユニット３００における貸球ユニット３６０は、後方へ押圧可能な貸球ボタン３６１及び返却ボタン３６２を備えていると共に、貸球ボタン３６１と返却ボタン３６２の間に貸出残表示部３６３を備えている。この貸球ユニット３６０は、パチンコ機１に隣接して設けられた球貸し機に対して現金やプリペイドカードを投入した上で、貸球ボタン３６１を押すと、所定数の遊技球を皿ユニット３００の上皿３０１内へ貸出す（払出す）ことができると共に、返却ボタン３６２を押すと貸出された分の残りを引いた上で投入した現金の残金やプリペイドカードが返却されるようになっている。また、貸出残表示部３６３には、球貸し機に投入した現金やプリペイドカードの残数が表示されるようになっている。

【０１９８】

この貸球ユニット３６０は、皿ユニットベース３１０における上端の装飾部３１０ａに形成された球貸ユニット取付部３１０ｂに対して、後側から取付けられるようになっている。また、球貸ユニット３６０には、後面から後方へ突出し防犯カバー１８０における軸支側（正面視で左側）の装着弾性片１８５を装着係止する防犯カバー装着部３６４を備えている。

【０１９９】

本例の皿ユニット３００は、上皿３０１と下皿３０２とを備えており、貯留皿を二つ備えた従前のパチンコ機と同様な感じのパチンコ機１とすることができるので、昔ながらのパチンコ機を髣髴とさせることができ、新しいパチンコ機１（新機種のパチンコ機）でも遊技者に与える不安感等を低減させて遊技するパチンコ機として選択し易いパチンコ機１とすることができるようになっている。

【０２００】

［１－２Ｇ．操作ユニット］

次に、扉枠５における操作ユニット４００について、主に図４５乃至図５０を参照して説明する。図４５は、扉枠における操作ユニットの正面斜視図であり、図４６は、扉枠における操作ユニットの背面斜視図である。また、図４７は、操作ユニットを分解して右前

上方から見た分解斜視図であり、図４８は、操作ユニットを分解して右前下方から見た分解斜視図である。更に、図４９は、操作ユニットの断面図であり、図５０は、操作ユニットにおける押圧操作部押した状態で示す断面図である。

【０２０１】

本実施形態の扉枠５における操作ユニット４００は、正面視左右方向の略中央で上皿３０１の前面に配置され、遊技者が回転操作可能なダイヤル操作部４０１と、遊技者が押圧可能な押圧操作部４０５と、を備えており、遊技状態に応じて遊技者の操作を受付けたり、ダイヤル操作部４０１が可動したりすることができ、遊技者に対して遊技球の打込操作だけでなく、遊技中の演出にも参加することができるようにするものである。

【０２０２】

この操作ユニット４００は、円環状のダイヤル操作部４０１と、ダイヤル操作部４０１の円環内に挿入される円柱状の押圧操作部４０５と、ダイヤル操作部４０５の下端と連結される円環状の従動ギア４１０と、従動ギア４１０と噛合する円盤状の駆動ギア４１２と、駆動ギア４１２が回転軸に固定されるダイヤル駆動モータ４１４と、従動ギア４１０を回転可能に支持する円環状のギアレール４１６ａ、及び押圧操作部４０５を上下方向へ摺動可能に支持する円筒状のボタン支持筒４１６ｂを有した操作部保持部材４１６と、操作部保持部材４１６のボタン支持筒４１６ｂ内に配置され押圧操作部４０５を上方へ付勢するバネ４１８と、操作部保持部材４１６のギアレール４１６ａ及びボタン支持筒４１６ｂが通過可能な開口４２０ａを有し操作部保持部材４１６とダイヤル駆動モータ４１４とが下面に固定されるベース部材４２０と、ベース部材４２０の上面を覆いダイヤル操作部４０１の内筒部４０１ａが通過可能な開口４２２ａを有した上カバー４２２と、上カバー４２２の下側にベース部材４２０を挟むように取付けられベース部材４２０及びダイヤル駆動モータ４１４の下面を覆う下カバー４２４と、を主に備えている。

【０２０３】

また、操作ユニット４００は、上カバー４２２の上側を覆うようにベース部材４２０に固定されダイヤル操作部４０１の内筒部４０１ａが通過可能な開口４２６ａ、及び開口４２６ａの左右両側から外方へ延出し皿ユニット３００における操作ユニット取付部３１４ｃへ固定するための固定部４２６ｂを有したカバー本体４２６と、カバー本体４２６の上面を覆う表面カバー４２８と、ベース部材４２０の上面に取付けられ操作部保持部材４１６のボタン支持筒４１６ｂ及びダイヤル操作部４０１の内筒部４０１ａが通過可能な開口４３０ａを有し上面におけるダイヤル操作部４０１の円環と対応した位置に複数のカラーＬＥＤ４３０ｂが実装されたダイヤル装飾基板４３０と、ベース部材４２０の下側に固定され、ダイヤル操作部４０１の回転を検知する一対の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂ、押圧操作部４０５の操作を検知する押圧検知センサ４３２ｃ、及び押圧操作部４０５の直下の上面に実装されたカラーＬＥＤ４３２ｄを有したボタン装飾基板４３２と、を備えている。

【０２０４】

本例の操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１は、透光性を有した素材により形成されており、上下方向へ延びた筒状の内筒部４０１ａと、内筒部４０１ａの上端から外方へ延出し表面に所定の装飾が施された円環状の天板部４０１ｂと、天板部４０１ｂの外周端から下方へ筒状に延出し内筒部４０１ａよりも短い外筒部４０１ｃと、外筒部４０１ｃの下端から外側へ環状に延出する鍔部４０１ｄと、を主に備えている。このダイヤル操作部４０１における鍔部４０１ｄの外径は、上カバー４２２における開口４２２ａの内径よりも大径とされている。また、ダイヤル操作部４０１は、内筒部４０１ａの下端に連結係止部（図４８を参照）を備えており、従動ギア４１０の連結係止爪４１０ｂが係止されることで、ダイヤル操作部４０１と従動ギア４１０とを連結することができるようになっている。

【０２０５】

更に、ダイヤル操作部４０１は、上端から所定距離下がった位置に内筒部４０１ａの内壁から中心方向へ突出した突出部４０１ｆを更に備えている。ダイヤル操作部４０１の突

出部４０１ｆは、内筒部４０１ａの内周に沿って環状に形成されている。この突出部４０１ｆは、詳細は後述するが、押圧操作部４０５におけるボタンキャップ４０７の段部４０７ａと当接することができるようになっており、ボタンキャップ４０７の段部４０７ａがダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆと当接することで、ボタンキャップ４０７（押圧操作部４０５）がこれ以上内筒部４０１ｅ内へ没入するのを防止することができるようになっている（図５０を参照）。

【０２０６】

なお、図示するように、ダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆと、押圧操作部４０５におけるボタンキャップ４０７の段部４０７ａは、互いの当接面が、ダイヤル操作部４０１の中心へ向かうに従って低くなるような傾斜面とされており、互いが当接した時の接触面積が大きくなるようになっている。これにより、押圧操作部４０５からの荷重をダイヤル操作部４０１側へより多く分散させる（逃がす）ことができると共に、ダイヤル操作部４０１からの振動を押圧操作部４０５側へ伝え易くすることができるようになっている。

【０２０７】

また、操作ユニット４００における押圧操作部４０５は、上端が閉鎖された円筒状に形成されており、有底筒状のボタン本体４０６と、ボタン本体４０６の上端を閉鎖するボタンキャップ４０７と、ボタンキャップ４０７の内側に配置されボタン本体４０６の上端とボタンキャップ４０７の間に挟持されるキャップインナ４０８と、を備えている。この押圧操作部４０５のボタン本体４０６は、底部下面が下方へ向かうに従って窄まる円錐台形状とされており、この円錐台形状の下面にコイル状のバネ４１８の上端が挿入されるようになっていると共に、円錐台形状の下端面中央に上下方向に貫通する貫通孔４０６ａを備えており、この貫通孔４０６ａを通してボタン装飾基板４３２のＬＥＤ４３２ｄからの光がボタンキャップ４０７及びボタンインナ４０８へ照射されるようになっている。

【０２０８】

また、ボタン本体４０６は、外周下部から下方へ向かって延出し下端が軸直角方向外方へ突出した一対の係止爪４０６ｂを有しており、この係止爪４０６ｂが操作部保持部材４１６のボタン支持筒４１６ｂ内に形成された係止凸部４１６ｆ（図４９及び図５０を参照）と係止することで、ボタン本体４０６がボタン支持部４１６ｂから抜けないように、上方への移動端を規制することができるようになっている。また、詳細な図示は省略するが、操作部保持部材４１６におけるボタン支持筒４１６ｂ内には、ボタン本体４０６の係止爪４０６ｂが周方向へ移動するのを阻止する当接部を備えており、ボタン本体４０６（押圧操作部４０５）が、ボタン支持筒４１６ｂ内で回転しないようになっている。なお、ボタン本体４０６の係止爪４０６ｂと、ボタン支持筒４１６ｂ内の当接部との間には、周方向へ所定量の隙間が形成されており、その隙間によって、ボタン本体４０６が所定角度範囲内で回動することができるようになっている。

【０２０９】

また、ボタン本体４０６は、係止爪４０６ｂとは外周下部の異なる位置から下方へ延出しボタン装飾基板４３２の押圧検知センサ４３２ｃによって検知可能な押圧検知片４０６ｃを備えている。この押圧検知片４０６ｃは、バネ４１８の付勢力に抗してボタン本体４０６（押圧操作部４０５）が下方へ移動すると、押圧検知センサ４３２ｃによって検知されるようになっている。

【０２１０】

更に、押圧操作部４０５のボタンキャップ４０７は、図示するように、上下方向の略中央よりも下側の外径が上側よりも小径とされており、上側と下側との間に段部４０７ａが形成されている。このボタンキャップ４０７（押圧操作部４０５）は、段部４０７ａよりも下側が、ダイヤル操作部４０１における突出部４０１ｆの内径よりも小径とされていると共に、段部４０７ａよりも上側が、ダイヤル操作部４０１の内筒部４０１ａの内径よりも小径で突出部４０１ｆの内径よりも大径とされている。これにより、ボタンキャップ４０７（押圧操作部４０５）を、ダイヤル操作部４０１の上側から内筒部４０１ａ内へ挿入すると、ボタンキャップ４０７の段部４０７ａがダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆ

に当接して、ボタンキャップ４０７（押圧操作部４０５）がこれ以上内筒部４０１ｅ内へ没入することができないようになっている（図５０を参照）。

【０２１１】

更に、押圧操作部４０５のボタンキャップ４０７及びキャップインナ４０８は、透光性環有した素材によって形成されている。キャップインナ４０８の上面には「Ｐｕｓｈ」の文字が表示されており、その文字がボタンキャップ４０７を通して外側から視認することができるようになっている。

【０２１２】

操作ユニット４００における従動ギア４１０は、円環状の外周に駆動ギア４１２と噛合する複数のギア歯を備えている。この従動ギア４１０は、その内径が操作部保持部材４１６におけるボタン支持筒４１６ｂの外径よりも若干大径とされていると共に、下面に操作部保持部材４１６のギアレール４１６ａと当接する円環状の摺動面４１０ａを備えている。この摺動ギア４１０をボタン支持筒４１６ｂへ挿入すると共に、摺動面４１０ａをギアレール４１６ａ上に当接させることで、摺動ギア４１０がボタン支持筒４１６ｂと略同心状に摺動回転することができるようになっている。

【０２１３】

また、従動ギア４１０は、上端の対向する位置から上方へ延出した上で内側へ向かって突出する一対の連結係止爪４１０ｂを備えており、この連結係止爪４１０ｂがダイヤル操作部４０１における内筒部４０１ａの連結係止部４０１ｅと係止することで、従動ギア４１０とダイヤル操作部４０１とが一体回転可能に連結されるようになっている。

【０２１４】

また、従動ギア４１０は、下端から下方へ突出し周方向に一定間隔で列設された複数の回転検知片４１０ｃを備えている。これら回転検知片４１０ｃは、ボタン装飾基板４３２に取付けられた一対の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによって検知されるようになっており、詳細は後述するが、回転検知片４１０ｃと回転検知片４１０ｃ同士の間に形成されたスリット４１０ｄとにより、回転検知片４１０ｃに対する各回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂの検知パターンによって従動ギア４１０すなわちダイヤル操作部４０１の回転方向を検知することができるようになっている。なお、本例では、回転検知片４１０ｃとスリット４１０ｄにおける周方向の長さが、略同じ長さとされている。

【０２１５】

また、操作ユニット４００における駆動ギア４１２は、図示するように、従動ギア４１０と噛合する平歯車とされており、ダイヤル駆動モータ４１４の回転軸と一体回転可能に固定されている。また、ダイヤル駆動モータ４１４は、回転方向、回転速度、及び回転角度を任意に制御可能な公知のステッピングモータとされており、ダイヤル駆動モータ４１４によって回転軸を介して駆動ギア４１２を回転駆動させることで、従動ギア４１０を介してダイヤル操作部４０１を回転させることができるようになっている。また、ダイヤル駆動モータ４１４によって駆動ギア４１２（回転軸）を小刻みに正転・逆転を繰返させることで、ダイヤル操作部４０１を振動させるようにすることができる。また、回転検知センサ４３２ａ，３４２ｂからの検知信号等に基づいて所定回転角度毎にダイヤル駆動モータ４１４の回転を短時間停止させるようにすることで、ダイヤル操作部４０１の回転操作に対して、クリック感を付与することができるようになっている。

【０２１６】

更に、操作ユニット４００における操作部保持部材４１６は、従動ギア４１０を回転可能に支持する円環状のギアレール４１６ａと、ギアレール４１６ａの内側から上方へ筒状に突出し内部に押圧操作部４０５のボタン本体４０６を上下方向へ摺動可能に支持するボタン支持筒４１６ｂと、ボタン支持筒４１６ｂ内の底部近傍の内周面に形成されボタン本体４０６の係止爪４０６ｂと係止可能な係止凸部４１６ｆ（図４９及び図５０を参照）と、ボタン支持筒４１６ｂ内の底部中央を貫通しボタン装飾基板４３２に実装されたＬＥＤ４３２ｄからの光をボタン支持筒４１６ｂ内（押圧操作部４０５）へ送る貫通孔４１６ｃと、ボタン支持筒４１６ｂよりも外側の底部を上下方向に貫通しボタン装飾基板４３２に

取付けられた回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが通過可能な開口部４１６ｄと、ボタン支持筒４１６ｂ内の底部を上下方向に貫通しボタン装飾基板４３２に取付けられた押圧検知センサ４３２ｃが上側から望む開口部４１６ｅと、下面から下方へ延出しボタン装飾基板４３２を係止保持するための一対の基板保持爪４１６ｆと、を備えている。

【０２１７】

また、操作部保持部材４１６は、詳細な図示は省略するが、ボタン支持筒４１６ｂ内に配置され、ボタン本体４０６の係止爪４０６ｂに対して周方向へ所定量の隙間を形成すると共に係止爪４０６ｂと当接可能とされた複数の当接部を更に備えている。この当接部によって、ボタン本体４０６（押圧操作部４０５）が、所定角度範囲内で回動することができると共に、ボタン支持筒４１６ｂ内でグルグルと回転しないようになっている。更に、操作部保持部材４１６は、詳細な説明は省略するが、ベース部材４２０へ固定するためのビス孔や、ベース部材４２０やボタン装飾基板４３２との位置決めをするための位置決めボス等が適宜位置に備えられている。

【０２１８】

この操作部保持部材４１６は、ボタン支持筒４１６ｂの外周に従動ギア４１０を挿通させてギアレール４１６ａ上に載置することで、従動ギア４１０（ダイヤル操作部４０１）を所定の回転軸を中心として摺動回転可能に支持することができるようになっている。また、ボタン支持筒４１６ｂ内に押圧操作部４０５のボタン本体４０６を挿入することで、ボタン本体４０６を介して押圧操作部４０５を上下方向へ摺動可能に支持することができるようになっている。なお、ボタン支持筒４１６ｂ内の底部とボタン本体４０６の円錐台状の下面と間に、コイル状のバネ４１８が配置されるようになっており、このバネ４１８によって、ボタン本体４０６（押圧操作部４０５）が上方へ向かって付勢された状態となっている。

【０２１９】

操作ユニット４００におけるベース部材４２０は、アルミ合金等の金属により形成されており、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を強く叩いても操作ユニット４００が破損し難いようになっている。このベース部材４２０は、操作保持部材４１６の外周が嵌合可能とされ上方へ向かって窪んだ下部凹部４２０ｂと、下部凹部４２０ｂの底部（天井部）を上下方向に貫通し操作部保持部材４１６のギアレール４１６ａが通過可能な内形とされた開口４２０ａと、開口４２０ａを挟んで下部凹部４２０ｂとは反対側に配置され少なくとも従動ギア４１０を収容可能な下方へ向かって窪んだ上部凹部４２０ｃと、を備えている。また、ベース部材４２０は、図４８に示すように、下部凹部４２０ｂの外側に下方へ向かって開放されダイヤル駆動モータ４１４を取付けるためのモータ取付部４２０ｄと、下部凹部４２０ｂの外側から下方へ向かって所定量突出する複数（本例では四つ）の脚部４２０ｅと、各脚部４２０ｅの下端に下方へ向かって開口する位置決め孔４２０ｆと、を備えている。

【０２２０】

また、ベース部材４２０は、上部凹部４２０ｃの外側に上方に配置されるカバー本体４２６を固定するための複数のカバー固定部４２０ｇと、カバー固定部４２０ｇとは上部凹部４２０ｃの外側の異なる位置から上方へ突出しダイヤル装飾基板４３０を取付けるための複数の基板取付ボス４２０ｈと、を備えている。更に、ベース部材４２０は、詳細な説明は省略するが、その上面及び下面の適宜位置に、各部材の位置決めをするための位置決めボスや、取付孔等が形成されている。

【０２２１】

このベース部材４２０は、中央の開口４２０ａに対して、下側からボタン支持筒４１６ｂ及びギアレール４１６ａが通過するように下部凹部４２０ｂ内に操作部保持部材４１６を嵌合挿入した上で、所定のビスを上側から下部凹部４２０ｂの天井部を通して操作部保持部材４１６にねじ込むことで、操作部保持部材４１６を支持することができるようになっている。ベース部材４２０は、詳細な図示は省略するが、操作部保持部材４１６を支持した状態では、ギアレール４１６ａの上端が下部凹部４２０ｂの天井部の上面、つまり、

上部凹部４２０ｃの底面よりも僅かに上方へ突出した状態となるようになっており、ギアレール４１６ａ上に載置される従動ギア４１０が、上部凹部４２０ｃ内で問題なく摺動回転することができるようになっている。

【０２２２】

また、ベース部材４２０の脚部４２０ｅは、その下端に形成された位置決め孔４２０ｆが、後述する下カバー４２４における底部の上面に形成された位置決め突起４２４ａと嵌合するようになっており、ベース部材４２０と下カバー４２４とが互いに決められた位置に位置決めすることができるようになっている。また、ベース部材４２０の基板取付ボス４２０ｈは、上部凹部４２０ｃ内に収容配置された従動ギア４１０よりも上方の位置まで突出しており、基板取付ボス４２０ｈ上に取付けられたダイヤル装飾基板４３０が、従動ギア４１０と接触しないようになっている。

【０２２３】

更に、ベース部材４２０は、モータ取付部４２０ｄにダイヤル駆動モータ４１４を取付けることで、ダイヤル駆動モータ４１４の上面と面で接触するようになっており、ダイヤル駆動モータ４１４からの熱をベース部材４２０側へ充分に伝達させることができ、ダイヤル駆動モータ４１４の熱を、ベース部材４２０によって放熱させることができるようになっている。これにより、ダイヤル駆動モータ４１４の過熱を抑制させることができ、過熱によりダイヤル駆動モータ４１４等に不具合が発生するのを防止することができるようになっている。

【０２２４】

操作ユニット４００の上カバー４２２は、下方が開放された箱状で、その天板にダイヤル操作部４０１の外筒部４０１ｃが通過可能で鍔部４０１ｄが通過不能とされた内径の開口４２２ａを備えている。この上カバー４２２は、平面視で、押圧操作部４０５（従動ギア４１０）の軸心と、ダイヤル駆動モータ４１４（駆動ギア４１２）の軸心とを結ぶ方向（パチンコ機１における左右方向）が長く延びたように形成されており、その長軸方向両端に下方へ突出した係合爪４２２ｂを備えており、この係合爪４２２ｂを下カバー４２４の係合部４２４ｂに係合させることで、上カバー４２２と下カバー４２４とを組立てることができるようになっている。

【０２２５】

また、上カバー４２２は、短軸方向（パチンコ機１における前後方向）の一方（パタンコ１における前側）の外周から下方へ延出した上で下端が外側へ突出した爪状の係止片４２２ｃを備えている。この係止片４２２ｃは、皿ユニット３００における上皿前部装飾部材３１６と係止することができるようになっており、係止片４２２ｃを上皿前部装飾部材３１６に係止させることで、操作ユニット４００が操作ユニット取付部３１４ｃから上方へ抜けるのを阻止することができるようになっている。

【０２２６】

この上カバー４２２は、ベース部材４２０に、操作部保持部材４１６、従動ギア４１０、ダイヤル装飾基板４３０、及びダイヤル部材４０１等を取付けた状態で、開口４２２ａに対して下側からダイヤル操作部４０１が通るようにベース部材４２０の上方を覆うことで、開口４２２ａによってダイヤル操作部４０１が上方へ抜けるのを防止することができるようになっている。

【０２２７】

一方、操作ユニット４００の下カバー４２４は、上方が開放された箱状で、外周形状が上カバー４２２の外周と略一致した形状とされており、底部上面の所定位置にベース部材４２０における脚部４２０ｄ下端の位置決め孔４２０ｆと嵌合可能な位置決め突起４２４ａを備えている。この下カバー４２４は、長軸方向（パチンコ機１における左右方向）両端の上部に、上カバー４２２の係合爪４２２ｂと係合可能な係合部４２４ｂを備えており、この係合部４２４ｂに係合爪４２２ｂを係合させることで、下カバー４２４に上カバー４２２を取付けることができるようになっている。

【０２２８】

操作ユニット４００におけるカバー本体４２６は、図示するように、中央に上下方向に貫通しダイヤル操作部４０１（鍔部４０１ｄを除く）が通過可能な開口４２６ａと、開口４２６ａの左右両側から外方へ延出し皿ユニット３００の操作ユニット取付部３１４ｃに固定される固定部４２６ｂと、開口４２６ａの外周下面から下方へ延出しベース部材４２０のカバー固定部４２０ｇに固定される固定ボス４２６ｃと、を備えている。

【０２２９】

本例の操作ユニット４００は、カバー本体４２６の固定部４２６ｂを介して皿ユニット３００に取付けられるようになっており、詳細な図示は省略するが、皿ユニット３００の操作ユニット取付部３１４ｃに取付けた状態では、操作ユニット４００（下カバー４２４）の下面が操作ユニット取付部３１４ｃの上面よりも若干浮いた状態（例えば、０．５ｍｍ～２．０ｍｍ）で取付けられるようになっており、操作ユニット４００を押圧操作した場合や叩いた場合に、カバー本体４２６が弾性変形して衝撃を緩和させることができるようになっている。

【０２３０】

なお、この操作ユニット４００は、表面カバー４２８を外した状態で、皿ユニット３００の操作ユニット取付部３１４ｃに対して、カバー本体４２６の固定部４２６ｂを所定のビスで取付け、その後、カバー本体４２６の上面に表面カバー４２８を取付けるような構造となっている。

【０２３１】

本実施形態の操作ユニット４００は、ダイヤル操作部４０１と共に回転する従動ギア４１０の回転検知片４１０ｃが、隣接する回転検知片４１０ｃ同士の間のスリットにおける周方向の長さと、回転検知片４１０ｃの周方向の長さが同じ長さとされている。また、ボタン装飾基板４３２に取付けられた一対の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂは、ダイヤル操作部４０１に対応した周方向の間隔が、回転検知片４１０の周方向における長さの２．５倍の間隔とされている。これにより、詳細は後述するが、遊技者がダイヤル操作部４０１を回転操作することで、一対の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによる回転検知片４１０ｃの検知・非検知にタイムラグが発生し、各回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによる回転検知片４１０ｃの検知パターンから、ダイヤル操作部４０１が何れの方向に回転しているのかを検知することができるようになっている。

【０２３２】

また、本例の操作ユニット４００は、詳細は後述するが、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動力によって、ダイヤル操作部４０１を時計回りや、反時計周りの方向へ回転させることができるようになっている。また、操作ユニット４００は、ステッピングモータを用いたダイヤル駆動モータ４１４の駆動力によって、ダイヤル操作部４０１を、カクカクと段階的に回転させたり、遊技者がダイヤル操作部４０１を回転操作した時に、その回転を補助したり、わざと回らないようにしたり、回転にクリック感を付与したりすることができるようになっている。更に、操作ユニット４００は、ダイヤル駆動モータ４１４を小刻みに正転・逆転を繰返させることで、ダイヤル操作部４０１を振動させるようにすることができるようになっている。

【０２３３】

また、本例の操作ユニット４００は、図５０に示すように、押圧操作部４０５を下方へ押圧すると、ボタンキャップ４０７の段部４０７ａがダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆへ当接して、ボタンキャップ４０７（押圧操作部４０５）がこれ以上内筒部４０１ｅ内へ没入することができないようになっているので、押圧操作部４０５へ加えられた荷重を、段部４０７ａ及び突出部４０１ｆを介してダイヤル操作部４０１側へ分散させることができ、押圧操作部４０５（操作ユニット４００）が壊れ難いようになっている。

【０２３４】

更に、本例の操作ユニット４００は、押圧操作部４０５を押圧してボタンキャップ４０７の段部４０７ａとダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆとが当接した状態で、ダイヤル駆動モータ４１４を小刻みに正転・逆転を繰返させることで、ダイヤル操作部４０１と

共に押圧操作部４０５も振動させるようにすることができ、押圧操作部４０５の振動によって遊技者を驚かせて遊技や演出を楽しませることができるようになっている。

【０２３５】

本例の操作ユニット４００によると、遊技者が回転操作可能なダイヤル操作部４０１と押圧操作可能な押圧操作部４０５とを、金属製のベース部材４２０によって支持するようにしており、操作ユニット４００の強度を高めることができるので、遊技者等が操作部４０１，４０５を強く叩いても、操作ユニット４００が破損するのを防止することができ、遊技者に対して操作部４０１，４０５を自由に操作させることができると共に、操作部４０１，４０５の操作性を向上させることができ、操作部４０１，４０５を用いた演出を楽しませて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。

【０２３６】

また、円環状のダイヤル操作部４０１の中心に押圧操作部４０５を配置するようにしており、押圧操作部４０５を強く叩こうとすると、蓋然的に、ダイヤル操作部４０１も叩くこととなり、操作部４０１，４０５を叩く力をダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５とに分散させることができ、叩いた衝撃が集中するのを抑制して、操作ユニット４００や皿ユニット３００が破損するのを防止することができるので、操作ユニット４００の操作部４０１，４０５を強打に耐え得るものとすることが可能となり、遊技者に対して操作部４０１，４０５を自由に操作させることができ、操作部４０１，４０５の操作性を向上させることができると共に、操作部４０１，４０５を用いた演出を楽しませて、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。

【０２３７】

また、操作ユニット４００のベース部材４２０等を皿ユニット３００の凹んだ操作ユニット取付部内３１４ｃに収容すると共にベース部材４２０の下端と操作ユニット取付部３１４ｃの底面との間で所定量の隙間が形成されるように、ベース部材４２０に取付けられたカバー本体４２６を皿ユニット３００の上面に固定しており、操作ユニット４００の操作部４０１，４０５を叩いて衝撃をかけたり、荷重をかけたりした場合、操作ユニット４００の下端が操作ユニット取付部３１４ｃの底面と当接するまでは、カバー本体４２６の弾性変形によって衝撃や荷重を吸収することができ、操作ユニット４００の下端が操作ユニット取付部３１４ｃの底面と当接した後には、操作ユニット取付部３１４ｃの底部（皿ユニット３００）によって衝撃や荷重を受けることができるので、操作部４０１，４０５からの衝撃等を分散させて衝撃等が集中するのを回避させることができ、操作ユニット４００及び皿ユニット３００による耐衝撃性や耐荷重性を高めることができる。

【０２３８】

更に、操作部４０１，４０５を支持する位置から離れた位置に下方へ突出した複数の脚部４２０ｅをベース部材４２０に備えるようにしており、ベース部材４２０の脚部４２０ｅが皿ユニット３００における操作ユニット取付部３１４ｃの底面と当接して、操作部４０１，４０５からの衝撃がベース部材４２０にかかっても、衝撃の直下に脚部４２０ｅが配置されていないので、ベース部材４２０における操作部４０１，４０５を支持した部位が衝撃によって撓むこととなり、ベース部材４２０が撓む（弾性変形する）ことで操作部４０１，４０５からの衝撃をある程度吸収することができ、ベース部材４２０から皿ユニット３００へかかる衝撃を減少させて皿ユニット３００が破損するのを防止することができる。

【０２３９】

また、ベース部材４２０に下側から取付けられる操作部保持部材４１６によって、ダイヤル操作部４０１の一部が平面視でベース部材４２０と重なるようにダイヤル操作部４０１を保持するようにしているので、ダイヤル操作部４０１を上側から強打した時に、ダイヤル操作部４０１を保持する操作部保持部材４１６がベース部材４２０から外れて下方へ移動しても、ベース部材４２０の上面にダイヤル操作部４０１が当接してベース部材４２０によりダイヤル操作部４０１の下方への移動を規制することができ、ダイヤル操作部４０１が落ち込んでしまうのを良好に防止することができる。

【０２４０】
更に、中心に押圧操作部４０５を配置したダイヤル操作部４０１を、遊技状態に応じてダイヤル駆動モータ４１４により回転させるようにしているので、勝手に回転（振動も含む回転駆動）するダイヤル操作部４０１によって、遊技者を驚かせて操作部４０１，４０５による演出に注目させることができ、遊技者を楽しませることができると共に、ダイヤル操作部４０１をダイヤル駆動モータ４１４によって適宜駆動させることで、ダイヤル操作部４０１（押圧操作部４０５）を用いた演出をより多様なものとして飽き難くすることができ、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。
【０２４１】
また、ダイヤル操作部４０１を従動ギア４１０及び駆動ギア４１２を介してダイヤル駆動モータ４１４によって回転させるようにしており、蓋然的に、ダイヤル駆動モータ４１４の回転軸の位置をダイヤル操作部４０１（従動ギア４１０）の回転軸の位置に対して偏芯した位置とすることができるので、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５が強く叩かれても、その衝撃がダイヤル操作部４０１の回転軸を介して直接ダイヤル駆動モータ４１４にかかるのを回避させることができ、ダイヤル駆動モータ４１４（操作ユニット４００）が破損するのを防止することができる。
【０２４２】
更に、ベース部材４２０の開口４２０ａをダイヤル操作部４０１よりも小径とした上で、その開口４２０ａを通して操作部保持部材４１６のギアレール４１６ａによりダイヤル操作部４０１を支持するようにしているので、ダイヤル操作部４０１からの衝撃や荷重によってギアレール４１６ａ（操作部保持部材４１６）が下方へ移動しても、ダイヤル操作部４０１がベース部材４２０の開口４２０ａ上面に当接することができ、ダイヤル操作部４０１がベース部材４２０よりも落ち込んでしまうのを確実に防止することができる。また、ダイヤル操作部４０１を円環状のギアレール４１６ａによって支持するようにしているので、ダイヤル操作部４０１と操作部保持部材４１６（ギアレール４１６ａ）との接触面積を増加させることができ、ダイヤル操作部４０１からの衝撃や荷重を分散させて操作部保持部材４１６が破損するのを防止することができる。
【０２４３】
また、ダイヤル操作部４０１を回転駆動させるダイヤル駆動モータ４１４を金属製のベース部材４２０に取付けるようにしているので、ダイヤル駆動モータ４１４によりダイヤル操作部４０１を頻繁に回転駆動させたり、ダイヤル駆動モータ４１４により回転駆動させられているにも関わらず遊技者によってダイヤル操作部４０１の回転が強制的に停止させられていたりすることで、ダイヤル駆動モータ４１４に対する過度の負荷により発熱量が多くなっても、ダイヤル駆動モータ４１４から発生する熱を、ベース部材４２０を介して良好に発散・放熱させることができ、過熱によってダイヤル駆動手段４１４に不具合が発生するの防止することができると共に、ダイヤル駆動手段４１４を高い負荷に耐えられるようにすることが可能となり、上述したようなダイヤル駆動手段４１４を用いたダイヤル操作部４０１の演出を十分に具現化することができ、遊技者を楽しませられるパチンコ機１とすることができる。
【０２４４】
更に、ダイヤル操作部４０１の回転を検知する回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂと、押圧操作部４０５の押圧を検知する押圧検知センサ４３２ｃと、を備えるようにしており、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の回転操作や押圧操作を検知することができるので、その検知信号に基いて遊技者の操作に応じた演出を行うことが可能となり、操作部４０１，４０５を操作する遊技者に対してより一体感の有る演出を提供することができ、遊技者を楽しませて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。また、操作部４０１，４０５を発光装飾させるためのダイヤル装飾基板４３０やボタン装飾基板４３２を備えるようにしており、操作部４０１，４０５を発光装飾させることができるので、操作部４０１，４０５を発光させることで、遊技者の関心を操作部４０１，４０５に引付けることができ、遊技者に対して操作部４０１，４０５を操作させ易くすることができ

る。

【０２４５】

また、操作ユニット４００における押圧操作部４０５を押圧した時に、押圧操作部４０５の段部４０７ａとダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆとが互いに接触するようにしているので、遊技者が押圧操作部４０５を押圧した時に、ダイヤル駆動モータ４１４によりダイヤル操作部４０１を所定角度範囲内で正転・逆転を繰返させて振動させることで、ダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆと接触した段部４０７ａを介して押圧操作部４０５も振動させるができる。従って、押圧操作部４０５を振動させるためのバイブレータ等を別途備えなくても、遊技者に対して押圧操作４０５に対する操作感を付与することができるので、操作ユニット４００を用いた演出を楽しませて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。また、押圧操作部４０５を押圧操作した時に押圧操作部４０５が振動するので、勝手には動かないと思っていた押圧操作部４０５が動くことで遊技者を大きく驚かせることができ、何か良いことがあるのではないかと思わせることが可能となり、遊技に対する期待感を高めて興趣が低下するのを抑制することができる。従って、従来の操作部と違ってダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５が勝手に動くことで遊技者の関心を操作ユニット４００へ強く引付けることができ、操作ユニット４００を用いた演出へ参加させ易くすることができると共に、遊技者に対して操作ユニット４００を積極的に操作させることができ、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作を楽しませて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。

【０２４６】

更に、押圧操作部４０５を押圧操作した時に、押圧操作部４０５とダイヤル操作部４０１とが互いに接触するようにしているので、押圧操作部４０５からの力をダイヤル操作部４０１側へ伝達させることが可能となり、押圧操作部４０５を強打された場合でも、押圧操作部４０５にかかった荷重や衝撃をダイヤル操作部４０１側にも分散させることができ、押圧操作部４０５に対する耐荷重性や耐衝撃性を高めることができる。従って、押圧操作部４０５を強打しても、押圧操作部４０５が破損するのを防止することができるので、押圧操作部４０５（操作ユニット４００）の破損によって遊技が中断してしまうのを回避させることができ、遊技の中断によって遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを防止することができる。

【０２４７】

また、押圧操作部４０５を、上下方向へ延びた軸心周りに対して所定角度範囲内のみ回動可能に支持するようにしており、遊技者が押圧操作部４０５を押圧操作した時に、ダイヤル駆動モータ４１４によってダイヤル操作部４０１を回転駆動させても、押圧操作部４０５がダイヤル操作部４０１と一緒に回転しようとするのを防止することができるので、遊技者に対して操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５の夫々の役割を確実に認識させることができ、遊技者に対して操作ユニット４００を用いた演出を楽しませ易くすることができると共に、押圧操作部４０５の上面に案内された「ＰＵＳＨ」の文字が回ったり大きく傾いたりすることがなく遊技者側から読み易くすることができ、遊技者に対して押圧操作部４０５が押圧操作するものであることを確実に認識させることができる。

【０２４８】

また、ダイヤル操作部４０１における内筒部４０１ａの内周から軸心側へ突出した突出部４０１ｆを備えると共に、押圧操作部４０５の外周面に上下方向の所定位置よりも下側を小径とすることで形成する段部４０７ａを備えるようにしているので、操作ユニット４００の上端ではダイヤル操作部４０１の内筒部４０１ａの内周面と押圧操作部４０５の外周面とを可及的に近付けることができ、ダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５との隙間を可及的に小さくして見栄えを良くすることができると共に、ダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５との隙間を介して操作ユニット４００内へゴミや埃等の異物の侵入をし難くすることができ、異物の侵入によってダイヤル操作部４０１が回動し難くなったり、押圧操作部４０５を押圧し難くなったりする不具合の発生を防止することができる。

【０２４９】
更に、操作ユニット４００における押圧操作部４０５とダイヤル操作部４０１との接触部位を円環状に形成しており、押圧操作部４０５を押圧操作した際に、ダイヤル操作部４０１に対して周方向のどの位置でも接触することができるので、押圧操作部４０５が傾くような感じで押圧（押圧操作部４０５の中心よりも外周へ偏った位置を押圧）されても、確実にダイヤル操作部４０１と接触させることができ、ダイヤル操作部４０１を介してダイヤル駆動モータ４１４からの回動駆動を押圧操作部４０５へ確実に伝達させることができる。また、ダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５とが円環状に接触するので、押圧操作部４０５からの荷重を広くダイヤル操作部４０１側へ分散させることができ、押圧操作部４０５に対する耐荷重性や耐衝撃性をより高めることができる。

【０２５０】
また、操作ユニット４００における押圧操作部４０５とダイヤル操作部４０１との接触部位を、ダイヤル操作部４０１の回転軸心の方向へ向かって低くなるように傾斜させているので、傾斜していない場合と比較して相対的に接触面積を増やすことができ、ダイヤル操作部４０１を介してダイヤル駆動モータ４１４からの駆動力を押圧操作部４０５側へ伝達させ易くすることができる。また、押圧操作部４０５からの荷重を、回転軸心の延びた方向に対して直角方向の外側方向へ放射状に分散させることができ、荷重が集中するのを防止して、操作ユニット４００における耐荷重性や耐衝撃性を確実に高めることができると共に、操作ユニット４００の耐久性を高めることができ、遊技中に不具合が発生するのを可及的に低減させて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２５１】
更に、操作ユニット４００のダイヤル駆動モータ４１４を、正転・逆転可能なステッピングモータとしているので、ダイヤル操作部４０１を単に回転させるだけでなく、簡単に所定位置で停止させたり、正転、逆転の繰返しにより簡単に振動させたりすることができ、上記の作用効果を奏する操作ユニット４００（パチンコ機１）を確実に具現化することができる。

【０２５２】
また、遊技球を貯留する上皿３０１を備えた皿ユニット３００に操作ユニット４００を支持させるようにしているので、蓋然的に、多数の遊技球を貯留するために皿ユニット３００の強度剛性が高くなっており、操作ユニット４００（押圧操作部４０５）への強打に対しても充分に対応することができ、操作ユニット４００を用いた演出を楽しませ易くすることができる。

【０２５３】
［１－２Ｈ．ハンドル装置］
次に、扉枠５におけるハンドル装置５００について、主に図５１を参照して説明する。図５１は、扉枠におけるハンドル装置を分解して後から見た分解斜視図である。本実施形態のハンドル装置５００は、図示するように、皿ユニット３００における皿サイド外カバー３３４のハンドル挿通孔３３４ａを通して扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０の前面に取付けられたハンドルブラケット１４０に固定され円筒状で前端が軸直角方向へ丸く膨出したハンドルベース５０２と、ハンドルベース５０２に対して相対回転可能にハンドルベース５０２の前側に配置される環状の回転ハンドル本体後５０４と、回転ハンドル本体後５０４の前面に固定され回転ハンドル本体後５０４と一体回転可能とされた回転ハンドル本体前５０６と、回転ハンドル本体前５０６の前面に配置されると共にハンドルベース５０２に固定され、ハンドルベース５０２と協働して回転ハンドル本体前５０６及び回転ハンドル本体後５０４を回転可能に支持する前端カバー５０８と、を備えている。

【０２５４】
また、ハンドル装置５００は、回転ハンドル本体前の回転中心に前側から後側へ突出するように取付固定され後端に非円形の軸受部５１０ａを有した軸部材５１０と、軸部材５１０の軸受部５１０ａと嵌合し回転可能とされた検知軸部５１２ａを有しハンドルベース

５０２の前面に回転不能に嵌合される回転位置検知センサ５１２と、回転位置検知センサ５１２をハンドルベース５０２とで挟むようにハンドルベース５０２の前面に固定され回転位置検知センサ５１２の検知軸５１２ａが通過可能な貫通孔５１４ａを有したセンサ支持部材５１４と、センサ支持部材５１４の後面に取付けられるタッチセンサ５１６と、タッチセンサ５１６とはセンサ支持部材５１４の後面の異なる位置に取付けられる発射停止スイッチ５１８と、センサ支持部材５１４に対して回転可能に軸支され発射停止スイッチ５１８を作動させる単発ボタン５２０と、軸部材５１０の外周を覆うように配置され回転ハンドル本体前５０６及び回転ハンドル本体後５０４を初期回転位置（正面視で反時計周りの方向への回転端）へ復帰するように付勢するハンドル復帰バネ５２２と、を備えている。

【０２５５】

本例のハンドル装置５００のハンドルベース５０２は、図示するように、前端側は前側へ広がった半球状に丸く膨出した形状とされていると共に、後端側は後端が開放された円筒状に形成されており、後端側の円筒状の外周に、軸方向へ延びた三つの溝部５０２ａが形成されている。ハンドルベース５０２の三つの溝部５０２ａは、ハンドルブラケット１４０における筒部１４１内の三つの突条１４３と対応するように、上側に一つ、下側に二つ、周方向に対して不等間隔に配置されている。このハンドルベース５０２は、溝部５０２ａが突条１４３と嵌合するように、ハンドルブラケット１４０の筒部１４１内に挿入することで、回転不能な状態で支持されるようになっている。

【０２５６】

ハンドル装置５００は、回転ハンドル本体前５０６に、その回転軸と同心円状に配置された円弧状のスリット５０６ａが形成されていると共に、前端カバー５０８に、後方へ突出する三つの取付ボス５０８ａが形成されており、これら取付ボス５０８ａが回転ハンドル本体前５０６のスリット５０６ａを通してハンドルベース５０２の前面に固定されるようになっている。これにより、回転ハンドル本体前５０６におけるスリット５０６ａの周方向端部が、前端カバー５０８の取付ボス５０８ａに当接することで、回転ハンドル本体５０４，５０６の回転範囲が規制されるようになっている。

【０２５７】

また、ハンドル装置５００は、回転ハンドル本体前５０６に、後方へ突出する係止突部５０６ｂが形成されており、この係止突部５０６ｂにコイル状のハンドル復帰バネ５２２の一端側（前端側）が係止されるようになっていると共に、ハンドル復帰バネ５２２の他端側（後端側）がセンサ支持部材５１４に係止されるようになっており、ハンドル復帰バネ５２２によって回転ハンドル本体５０４，５０６が正面視で反時計周りの方向へ回動するように付勢されている。

【０２５８】

本例のハンドル装置５００は、扉枠ベース本体１１０のハンドル取付部１１４に対して、ハンドルブラケット１４０を介して取付けられるようになっている。この扉枠ベース本体１１０のハンドル取付部１１４は、上方から見た平面視において、その取付面が、外側（開放側）を向くように傾斜しているので、ハンドルブラケット１４０を介して取付けられるハンドル装置５００も平面視で外側に傾斜（換言すると、パチンコ機１の前面垂直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５に取付固定されるようになっている。これにより、遊技者がハンドル装置５００を握り易く、回動動作に違和感がなく回動操作が行い易いようになっている。

【０２５９】

また、ハンドル装置５００は、回転位置検知センサ５１２が可変抵抗器とされており、回転ハンドル本体５０４，５０６（ハンドル装置５００）を回転させると、軸部材５１０を介して回転位置検知センサ５１２の検知軸部５１２ａが回転することとなる。そして、検知軸部５１２ａの回転角度に応じて回転位置検知センサ５１２の内部抵抗が変化し、回位置検知センサ５１２の内部抵抗に応じて後述する打球発射装置６５０における発射ソレノイド６５４の駆動力が変化して、ハンドル装置５００の回転角度に応じた強さで遊技球

が遊技領域１１００内へ打ち込まれるようになっている。

【０２６０】

なお、回転ハンドル本体５０４，５０６や前端カバー５０８の外周表面は、導電性のメッキが施されており、遊技者が回転ハンドル本体５０４，５０６等に接触することでタッチセンサ５１６が接触を検出するようになっている。そして、タッチセンサ５１６が遊技者の接触を検出している時に、回転ハンドル本体５０４，５０６が回動すると、その回動に応じた強さで発射ソレノイド６５４の回転駆動が制御されて、遊技球を打ち込むことができるようになっている。つまり、遊技者がハンドル装置５００を触らずに、何らかの方法でハンドル装置５００を回転させて遊技球の打ち込みを行おうとしても、発射ソレノイド６５４は駆動されず、遊技球を打ち込むことができず、遊技者が本来とは異なる遊技をすることを防止してパチンコ機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ようになっている。

【０２６１】

また、遊技者がハンドル装置５００を回転操作中に、単発ボタン５２０を押圧すると、発射停止スイッチ５１８が単発ボタン５２０の操作を検知し、発射制御部４１２０によって発射ソレノイド６５４の回転駆動が停止させられるようになっている。これにより、ハンドル装置５００の回転操作を戻さなくても、遊技球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５２０の押圧操作を解除することで、単発ボタン５２０を操作する前の打込強さで遊技球を発射することができるようになっている。

【０２６２】

本例のハンドル装置５００は、回転ハンドル本体５０４，５０６の回転操作を回転位置検知センサ５１２によって電気的に検知した上で、その回転位置検知センサ５１２からの回転位置の検知に基いて、発射制御部４１２０で発射ソレノイド６５４の回転駆動強さを制御するようにしているので、従来のパチンコ機のように、扉枠５に備えられるハンドル装置５００と、本体枠３に備えられる打球発射装置６５０とを、扉枠５の閉鎖時には互いに連係し、扉枠５の開放時には連係が解除されるように機械的（例えば、ジョイントユニット）な機構を備える必要が無く、パチンコ機１に係る構成を簡略化することができると共に、ジョイントユニットでの不具合の発生をなくすことができ、遊技球の打込不具合によって遊技者の興趣が低下するのを抑制することができるようになっている。

【０２６３】

［１－２Ｉ．ファールカバーユニット］

次に、扉枠５におけるファールカバーユニット５４０について、主に図５２乃至図５４を参照して説明する。図５２は、扉枠におけるファールカバーユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図５３は、扉枠におけるファールカバーユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図５４は、ファールカバーユニットの前カバーを外した状態で示す正面図である。

【０２６４】

扉枠５におけるファールカバーユニット５４０は、扉枠ベースユニット１００における遊技窓１０１よりも下側の後面に取付けられ、後述する賞球ユニット７００から払出された遊技球や、打球発射装置６５０により発射されにも関わらず遊技領域１１００内へ到達しなかった遊技球（ファール球）を、皿ユニット３００の上皿３０１や下皿３０２へ誘導するものである。本例のファールカバーユニット５４０は、前側が開放され複数の遊技球の流路を内部に有したカバーベース５４２と、カバーベース５４２の前端を閉鎖する前カバー５４４と、を備えている。

【０２６５】

このファールカバーユニット５４０のカバーベース５４２は、図５３に示すように、背面視で右上隅に配置され前後方向に貫通する第一球入口５４２ａと、第一球入口と連通しカバーベース５４２の前端に向かうに従って正面視右側へ広がる第一球通路５４２ｂと、第一球入口５４２ａの外側（背面視でで右側）に配置され第一球入口５４２ａよりも大口の第二球入口５４２ｃと、第二球通路５４２ｄと連通しカバーベース５４２の内部で、下

方へ延びた上で正面視右下隅へ向かって低くなるように傾斜した第二球入口５４２ｃと、を備えている。この第一球入口５４２ａ及び第二球入口５４２ｃは、扉枠５を本体枠３に対して閉じた状態で、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０の通常球出口７７４及び満タン球出口７７６と夫々対向する位置に形成されている。なお、カバーベース５４２における第二球通路５４２ｄは、図示するように、下端に沿って左右方向へ延びた部分の高さが、遊技球の外径に対して約３倍の高さとされており、所定量の遊技球を収容可能な収容空間５４６が形成されている。

【０２６６】

また、カバーベース５４２は、左右方向の略中央上部に配置され上方に開口したファール球入口５４２ｅと、ファール球入口５４２ｅと連通し第二球通路５４２ｄの下流付近の上部へ遊技球を誘導可能なファール球通路５４２ｆと、を備えている。また、カバーベース５４２は、第二球入口５４２ｃの下側の後面に球出口開閉ユニット７９０の開閉シャッター７９２を作動させるための開閉作動片５４２ｇを、備えている。この開閉作動片５４２ｇは、扉枠５を本体枠３に対して閉じた時に、球出口開閉ユニット７９０における開閉クランク７９３の球状の当接部７９３ｄと当接することで、開閉クランク７９３を回転させて開閉シャッター７９２を開状態とすることができるものである。

【０２６７】

ファールカバーユニット５４０の前カバー５４４は、カバーベース５４０の前面を閉鎖する略板状に形成されており、正面視左上隅に配置されカバーベース５４０の第一球通路５４２ｂと連通し前後方向に貫通した第一球出口５４４ａと、正面視右下隅に配置されカバーベース５４０の第二球通路の下流端と連通し前後方向に貫通した第二球出口５４４ｂと、を備えている。前カバー５４４の第一球出口５４４ａは、扉枠ベースユニット１００の切欠部１０１ａを通して皿ユニット３００の上皿球供給口３１０ｃと接続されるようになっている。また、第二球出口５４４ｂは、扉枠ベース本体１１０の球通過口１１０ｆを通して皿ユニット３００における下皿球供給樋３１０ｈの後端が接続されるようになっている。

【０２６８】

本例のファールカバーユニット５４０は、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０の通常球出口７７４から第一球入口５４２ａへ供給された遊技球を、第一球通路５４２ｂを通って第一球出口５４４ａから皿ユニット３００の上皿球供給口３１０ｃを介して上皿１０１へ供給することができるようになっている。また、ファールカバーユニット５４０は、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０の満タン球出口７７６から第二球入口５４２ｃへ供給された遊技球を、第二球通路５４２ｄを通って第二球出口５４４ｂから皿ユニット３００の下皿球供給樋３１０ｈ及び下皿球供給口３１０ｇを介して下皿３０２へ供給することができるようになっている。

【０２６９】

更に、ファールカバーユニット５４０は、詳細は後述するが、扉枠５を本体枠３に対して閉じた状態とすると、ファール球入口５４２ｅが本体枠３のファール空間６２６の下部に位置するようになっており、打球発射装置６５０により発射された遊技球が遊技領域１１００内へ到達せずにファール球となってファール空間６２６を落下すると、ファール球入口５４２ｅによって受けられるようになっている。そして、ファールカバーユニット５４０は、ファール球入口５４２ｅに受けられた遊技球を、ファール球通路５４２ｆ及び第二球通路５４２ｄを通って第二球出口５４４ｂから皿ユニット３００の下皿３０２へ排出（供給）することができるようになっている。

【０２７０】

また、本例のファールカバーユニット５４０は、第二球通路５４２ｄにおける収容空間５４６の上流側（正面視左側）側面を形成し収容空間５４６内に貯留された遊技球によって揺動可能にカバーベース５４２に軸支された揺動部材５４８と、揺動部材５４８の揺動を検知する満タン検知センサ５５０と、揺動部材５４８が満タン検知センサ５５０によって非検知状態となる方向へ付勢するバネ５５２と、を備えている。この揺動部材５４８は

、図５４に示すように、カバーベース５４２に対して下端が回動可能に軸支されていると共に、上端が正面視左側へ回動するようになっており、略垂直な状態で収容空間５４６の左側側壁を形成するようになっている。また、揺動部材５４８は、バネ５５２によって略垂直状態となる位置へ付勢されている。また、動揺部材５４８は、収容空間５４６側とは反対側の側面に外側へ突出する検知片５４８ａが形成されており、この検知片５４８ａが満タン検知センサ５５０よって検知されるようになっている。

【０２７１】

更に、ファールカバーユニット５４０は、第二球通路５４２ｄにおける収容空間５４６の底部に配置されるアースレール５５４と、カバーベース５４２の背面視で右端と、左端を夫々被覆する板状のアース金具５５６と、を備えており、遊技球の流通による転動抵抗によって発生する静電気を除去することができるようになっている。

【０２７２】

本例では、賞球ユニット７００から払出された遊技球が満タン分岐ユニット７７０の通常球出口７７４からファールカバーユニット５４０を介して皿ユニット３００の上皿３０１へ供給されるようになっており、上皿３０１内が満杯となっても更に遊技球が賞球ユニット７００から払出されると、ファールカバーユニット５４０の第一球通路５４２ｂ内で滞り、更に満タン分岐ユニット７７０における通常球出口７７４の上流の通常通路７７３内も一杯になると、満タン分岐ユニット７７０の分岐空間７７２を介して満タン通路７７５側へ遊技球が流通するようになり（図８０を参照）、満タン分岐ユニット７７０の満タン球出口７７６からファールカバーユニット５４０の第二球入口５４２ｃ、第二球通路５４２ｄ、及び第二球出口５４４ｂを介して皿ユニット３００の下皿３０２へ供給されるようになる。

【０２７３】

そして、皿ユニット３００の下皿３０２内が遊技球で一杯になると、ファールカバーユニット５４０の第二球出口５４４ｂから遊技球が出られなくなり、第二球通路５４２ｄ内の収容空間５４６内に滞った遊技球が貯留されることとなる。更に、賞球ユニット７００から遊技球が払出されて収容空間５４６内に遊技球が多く貯留されるにつれて、遊技球の貯留圧が揺動部材５４８に作用し、バネ５５２の付勢力に抗して揺動部材５４８の上端が左方へと移動することとなる。そして、揺動部材５４８の検知片５４８ａが、満タン検知センサ５５０によって検知されると、払出制御基板４１１０において賞球ユニット７００から遊技球の払出しが停止されると共に、遊技者に対して皿ユニット３００内の遊技球を外部へ排出するのを促す通知を行うようになっている。

【０２７４】

なお、収容空間５４６（下皿３０２）内の遊技球が排出されて、揺動部材５４８がバネ５５２の付勢力によって略垂直な状態に復帰すると、満タン検知センサ５５０による検知片５４８ａの検知が非検知となり、賞球ユニット７００からの遊技球の払出しが再開されるようになっている。

【０２７５】

［１－２Ｊ．球送りユニット］

続いて、扉枠５における球送りユニット５８０について、主に図５５及び図５７を参照して説明する。図５５は、扉枠における球送りユニットの正面斜視図である。図５６は、扉枠における球送りユニットの背面斜視図である。また、図５７は、球送りユニットを分解して前から見た分解斜視図である。図５８は、球送りユニットの後ケースを外して後から見た分解斜視図である。扉枠５における球送りユニット５８０は、皿ユニット３００における上皿３０１から供給される遊技球を一つずつ打球発射装置６５０へ供給することができると共に、上皿３０１内に貯留された遊技球を、上皿球抜き機構３４０の上皿球抜きボタン３４１の操作によって下皿３０２へ抜くことができるものである。

【０２７６】

この球送りユニット５８０は、皿ユニット３００の上皿３０１に貯留された遊技球が、皿ユニットベース３１０の上皿球排出口３１０ｄ、扉枠ベース本体１１０の球送り開口１

１３を通して供給され前後方向に貫通した進入口５８１ａ、及び進入口５８１ａの下側に開口する球抜口５８１ｂを有し後方が開放された箱状の前カバー５８１と、前カバー５８１の後端を閉鎖すると共に前方が開放された箱状で、前後方向に貫通し前カバー５８１の進入口５８１ａから進入した遊技球を打球発射装置６５０へ供給するための打球供給口５８２ａを有した後カバー５８２と、後カバー５８２及び前カバー５８１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５８１の後側で進入口５８１ａと球抜口５８１ｂとの間を仕切る仕切部５８３ａを有した球抜き部材５８３と、球抜き部材５８３の仕切部５８３ａ上の遊技球を一つずつ後カバーの打球供給口５８２ａへ送り前カバー５８１と後カバー５８２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り部材５８４と、球送り部材５８４を回動させる球送ソレノイド５８５と、を備えている。本例では、図示するように、正面視で、球送り部材５８４が進入口５８１ａの右側に配置されており、この球送り部材５８４の左側に球抜き部材５８３が右側に球送ソレノイド５８５が夫々配置されている。

【０２７７】

この球送りユニット５８０の前カバー５８１は、正面視で球抜口５８１ｂの左側に、球抜き部材５８３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５８１ｃを備えており、このスリット５８１ｃから後述する球抜き部材５８３の作動棹５８３ｃが前方へ延びだすようになっている。また、前カバー５８１は、進入口５８１ａの上縁から上側が上方へ延びだしており、扉枠ベースユニット１００へ組立てた際に、上皿球抜きベース３４４における球誘導流路３４４ｂの後端開口を閉鎖するように形成されている。

【０２７８】

また、球抜き部材５８３は、進入口５８１ａよりも下側で進入口５８１ａと球抜口５８１ｂと間を仕切り上面が球送り部材５８４の方向へ向かって低くなる仕切部５８３ａと、仕切部５８３ａの球送り部材５８４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５８１ｂ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５８３ｂと、回動棹部５８３ｂの上端から前方へ向かって突出する棒状の作動棹５８３ｃと、作動棹５８３ｃよりも下側で回動棹部５８３ｂの側面から仕切部５８３ａとは反対側へ突出した錘部５８３ｄと、を備えている。この球抜き部材５８３の作動棹５８３ｃは、前カバー５８１に形成された円弧状のスリット５８１ｃを通して前方へ突出するように形成されており（図５５を参照）、扉枠ベース本体１１０の球送り開口１１３を介して皿ユニット３００の上皿球抜き機構３４０における上皿球抜きスライダ３４３の当接片３４３ａの上端と当接するようになっている。

【０２７９】

更に、球送り部材５８４は、進入口５８１ａ及び球抜き部材５８３の仕切部５８３ａの方向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５８４ａと、遮断部５８４ａの後端から回転軸芯側へ円弧状に窪んだ球保持部５８４ｂと、球保持部５８４ｂの後端から下方へ延出する棒状の棹部５８４ｃと、を備えている。この球送り部材５４における遮断部５８４ａと球保持部５８４ｂは、夫々回転軸芯を中心とした約９０°の角度範囲内に夫々形成されている。また、球送り部材５８４の球保持部５８４ｂは、一つの遊技球を保持可能な大きさとされている。この球送り部材５８４は、球送ソレノイド５８５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５８４ｃ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ようになっている。

【０２８０】

球送り部材５８４は、遮断部５８４ａが仕切部５８３ａの方向を向くと同時に球保持部５８４ｂが打球供給口５８２ａと連通した方向を供給位置と、球保持部５８４ｂが仕切部５８３ａ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。この球送り部材５８４が供給位置の時には、球保持部５８４ｂに保持された遊技球が、打球供給口５８２ａから打球発射装置６５０へ供給されると共に、進入口５８１ａから仕切部５８３ａ上に進入した遊技球が、遮断部５８４ａによって球保持部５８４ｂ（打球供給口５８２ａ）側への移動が遮断されて仕切部５８３ａ上に留まった状態となる。一方、球送り部材５８４が

保持位置へ回動すると、球保持部５８４ｂが仕切部５８３ａの方向を向くと共に、球保持部５８４ｂの棹部５８４ｃ側の端部が打球供給口５８２ａを閉鎖した状態となり、仕切部５８３ａ上の遊技球が一つだけ球保持部５８４ｂ内に保持されるようになっている。

【０２８１】

また、球送りユニット５８０は、球送ソレノイド５８５の駆動（通電）によって先端が上下方向へ揺動する球送り作動桿５８６と、球送り作動桿５８６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、球送り部材５８４を上下方向へ延びた軸周りに回動させる球送りクランク５８７と、を備えている。この球送りクランク５８７は、球送り作動桿５８６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５８７ａと、係合部５８７ａの球送り作動桿５８６と係合する側とは反対側に配置され前カバー５８１と後カバー５８２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５８７ｂと、軸部５８７ｂから上方へ延出し球送り部材５８４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５８４ｃ（図５７を参照）と係合する伝達部５８７ｃと、を備えている。なお、本例では、球送ソレノイド５８５と球送り作動桿５８６とが一体的に形成されたフラッパーソレノイドを用いている。

【０２８２】

本例の球送りユニット５８０は、球送り作動桿５８６及び球送りクランク５８７によって、上下方向へ進退する球送ソレノイド５８５の駆動により揺動する球送り作動桿５８６の動きを伝達させて球送り部材５８４を回動させることができるようになっている。なお、球送ソレノイド５８５の非駆動時（通常時）では、球送り作動桿５８６が球送ソレノイド５８５の下端から離れて揺動する先端が下方へ位置した状態となるようになっており、この状態では球送り部材５８４が供給位置に位置した状態となる。また、球送ソレノイド５８５の駆動時では、球送り作動桿５８６が球送ソレノイド５８５の下端に吸引され揺動する先端が上方へ位置した状態となり、球送り部材５８４が保持位置へ回動するようになっている。つまり、球送ソレノイド５８５が駆動される（ＯＮの状態）と球送り部材５８４が遊技球を一つ受入れ、球送ソレノイド５８５の駆動が解除される（ＯＦＦの状態）と球送り部材５８４が受入れた遊技球を打球発射装置６５０側へ送る（供給する）ようになっている。この球送りユニット５８０における球送ソレノイド５８５の駆動は、発射制御部４１２０により発射ソレノイド６５４の駆動制御と同期して制御されるようになっている。

【０２８３】

また、本例の球送りユニット５８０における回動可能に軸支された球抜き部材５８３は、錘部５８３ｃ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が、前方へ突出した作動棹５８３ｃが皿ユニット３００の上皿球抜き機構３４０における上皿球抜きスライダ３４３の当接片３４３ａの上端と当接することで、その回動が規制されるようになっており、通常時では、球抜き部材５８３の仕切部５８３ａが進入口５８１ａと球抜口５８１ｂとの間を仕切って、球抜口５８１ｂ側へ遊技球が侵入しないようになっている。そして、遊技者が、皿ユニット３００における上皿球抜き機構３４０の上皿球抜きボタン３４１を下方へ押圧操作すると、上皿球抜きスライダ３４３が当接片３４３ａと共に下方へスライドして、当接片３４３ａの下方への移動に伴って作動棹５８３ｃも相対的に下方へ移動することとなる。

【０２８４】

このように、上皿球抜き機構３４０の当接片３４３ａと共に作動棹５８３ｃが下方へ移動することで、球抜き部材５８３が正面視反時計周りの方向へ回動して仕切部５８３ａによる進入口３８１ａと球抜口３８１ｂとの間の仕切りが解除され、進入口３８１ａから進入した遊技球が、球抜口３８１ｂから皿ユニット３００の上皿球抜きベース３４４の球抜き流路３４４ｃへと排出され、下皿３０２へ排出（供給）されるようになっている。

【０２８５】

なお、球抜き部材５８３の作動棹５８３ｃが当接する上皿球抜きスライダ３４３の当接片３４３ａは、コイルバネによって上方へ付勢されているので、仕切部５８１ａ上に遊技

球が勢い良く供給されても、その衝撃を、作動棹５８３ｃを介して上皿球抜きスライダ３４３を付勢するコイルバネによって吸収させることができ、球抜き部材５８３等が破損するのを防止することができると共に、遊技球が仕切部５８３ａで跳ね返るのを防止することができるようになっている。

【０２８６】

上述したように、本例によると、上皿３０１内に遊技球を貯留させて球送りユニット５８０へ遊技球を供給した上で、扉枠５の前面に備えられたハンドル装置５００を遊技者が操作すると、球送りユニット５８０の球送ソレノイド５８５の駆動によって遊技球が打球発射装置６５０へ送られ、打球発射装置６５０によって遊技球が遊技領域１１００へ打ち込まれることで、扉枠５の遊技窓１０１を介して視認可能とされた遊技領域１１００内で遊技が行われることとなり、遊技者を楽しませることができると共に、扉枠ベースユニット１００の後面に送り機構（球送り部材５８４や球送ソレノイド５８５等）と排出機構（球抜き部材５８３）とを備えた球送りユニット５８０を配置しているので、球送り部材５８４と球抜き部材５８３だけでなく球送り部材５８４と打球発射装置６５０も可及的に接近した状態となり、上皿球抜きボタン３４１の操作によって上皿３０１内の遊技球を排出させた時に、球送り部材５８４側に残存する遊技球の数を可及的に低減させることができ、遊技者が損した気分となるのを回避させて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２８７】

また、球抜き部材５８３を備えた球送りユニット５８０を扉枠ベースユニット１００の後面に配置しているので、皿ユニット３００における上皿３０１の容量を大きくすることが可能となり、遊技球の打込操作によって上皿３０１内の遊技球が早期になくなったり、上皿３０１内が遊技球で早期に満タンとなってしまったりするのを抑制することができ、上皿３０１内の遊技球に対して遊技者が煩わしく感じるのを低減させて興趣が低下するのを抑制することができると共に、上皿３０１の容量を維持した状態で皿ユニット３００を小型化することができるので、相対的に遊技領域１１００を大きく（広く）して遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができる。

【０２８８】

また、球送りユニット５８０に球抜き部材５８３を備えるようにしているので、球送り部材５８４と球抜き部材５８３とを別々にしたものと比較して、球送りユニット５８０を取付けるだけで球送り部材５８４と球抜き部材５８３を取付けることができ、組立てに係る手間を簡略化することができると共に、送りユニット５８０を容易に交換することができ、球送り部材５８４や球抜き部材５８３に不具合が発生しても、球送りユニット５８０を交換することで簡単に不具合を解消させることができる。

【０２８９】

更に、扉枠５における扉枠ベースユニット１００の後面に球送りユニット５８０を配置するようにしているので、球送りユニット５８０を本体枠３側に備えるようにしたものと比較して、上皿球抜きボタン３４１の操作を球送りユニット５８０の球抜き部材５８４へ伝達させる伝達機構（上皿球抜き機構３４０）を開閉可能な扉枠５と本体枠３とに跨るように構成する必要がなく、伝達機構にかかる構成を簡略化することができる。また、球送りユニット５８０を扉枠５側に備えるようにしているので、球送りユニット５８０を本体枠３側に備えるようにした場合と比較して、扉枠５を開放する度に伝達機構（上皿球抜き機構３４０）が遮断されることで伝達機構が早期に消耗して誤作動したり破損したりする虞を回避させることができ、伝達機構や球送りユニット５８０等の作動に対する信頼性や耐久性を高めることができる。

【０２９０】

また、上皿球抜きボタン３４１を下方へ押圧操作するものとしているので、上皿球抜きボタン３４１を下方へ押圧するだけで上皿３０１から遊技球を下皿３０２へ排出させたり、上皿３０１からの遊技球の排出を停止させたりすることができ、遊技者に対して上皿球抜きボタン３４１による上皿３０１内の球抜き操作を楽に操作させることができる。

【０２９１】

また、上皿球抜きボタン３４１の操作に応じて上下方向へスライドする上皿球抜きスライダ３４３の動きによって、球抜き部材５８３の仕切部５８３ａを可動させるようにしており、上皿球抜きスライダ３４３と共に仕切部５８３ａも上下方向へ可動するので、上皿球抜きスライダ３４３や仕切部５８３ａに係る水平方向の移動範囲を可及的に小さくすることが可能となり、上皿球抜き機構３４０や球送りユニット５８０を小型化することができ、上述した作用効果を確実に奏することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０２９２】

更に、上皿球抜きスライダ３４３を上方へ付勢すると共に、上皿球抜きスライダ３４３が上昇位置の時に球抜き部材５８３の仕切部５８３ａが進入口５８１ａと打球供給口５８２ａとを連通させるようにしているので、上皿３０１から遊技球が勢い良く仕切部５８３ａに当接しても、その衝撃を上皿球抜きスライダ３４３に作用する付勢力によって緩和させることができ、仕切部５８３ａ（球抜き部材５８３）の耐久性を高めることができる。また、上皿球抜きスライダ３４３に作用する付勢力によって仕切部５８３ａに係る衝撃を緩和させることができるので、遊技球が仕切部５８３ａに衝突しても撥ね難くすることができ、遊技球の撥ねにより球送りユニット５８０等が破損して不具合が発生するのを抑制することができる。

【０２９３】

また、仕切部５８３ａを回動させるようにしているので、仕切部５８３ａをスライドさせるようにした場合と比較して、仕切部５８３ａに遊技球の荷重がかかった時の仕切部５８３ａの移動に係るフリクションロスを低減させることができ、上皿球抜きボタン３４１の操作を軽くして操作性を向上させることができると共に、平面投影において仕切部５８３ａの移動範囲を小さくすることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【０２９４】

また、仕切部５８３ａを、自重によって進入口５８１ａと球抜口５８１ｂを連通する方向へ回動させるようにしているので、仕切部５８３ａや上皿球抜き機構３４０に不具合が発生した場合、仕切部が自重によって回動することで進入口と排出口とを連通させた状態となり、排出操作部を操作していないのにも関わらず貯留皿内の遊技媒体が送り機構（投入装置）側へ送られずに遊技者側へ排出されることとなるため、遊技者に対してパチンコ機１に不具合が発生していることを認識させることができ、不具合の無いパチンコ機１へ移動させて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２９５】

更に、球抜き部材５８３において仕切部５８３ａを屈曲した回動棹部５８３ｂを介して回動させるようにしているので、遊技球が仕切部５８３ａに衝突した場合、その衝撃を屈曲した回動棹部５８３ｂによって分散させたり、回動棹部５８３ｂの撓りによって吸収させたりすることで、回動軸へ直線的に衝撃が伝達されるのを防止することができ、球抜き部材５８３の耐久性を高めることができる。

【０２９６】

また、上皿３０１側と連通する進入口５８１ａの直下に球抜口５８１ｂを配置しているので、上皿３０１内の遊技球を排出させる際に、球送りユニット５８０内での遊技球の左右方向の動きを最小限とすることができ、球送りユニット５８０内での遊技球の通りを良くして遊技球を良好に排出させることができる。また、進入口５８１ａの直下に球抜口５８１ｂを配置しているので、球送りユニット５８０内における遊技球の排出経路を可及的に短くすることができ、球送りユニット５８０に排出機構としての球抜き部材５８３を備えても、球送りユニット５８０が不必要に大型化するのを抑制することができる。

【０２９７】

［１－２Ｋ．ガラスユニット］

次に、扉枠５におけるガラスユニット５９０について、主に図２２及び図２３を参照して説明する。このガラスユニット５９０は、遊技窓１０１と略同じ大きさの開口を有し合成樹脂で成型した環状で縦長八角形状のユニット枠５９２と、ユニット枠５９２の開口の前後端を夫々閉鎖する二枚の透明なガラス板５９４（図１０７を参照）と、を備えている

。このガラスユニット５９０のユニット枠５９２は、左右両端に上下方向へ離反して配置され外方へ板状に延出した四つの片５９２ａと、下端に沿って左右方向へ延び下方へ延出した板状の係止片５９２ｂと、を備えている。

【０２９８】

このガラスユニット５９０は、下端の係止片５９２ｂを、扉枠ベースユニット１００の補強ユニット１５０における下側補強板金１５４の垂直折曲突片１６１に対して後上方から係合するように係止させた上で、ユニット枠５９２の外周縁を扉枠ベース本体１１０のガラスユニット支持段部１１０ａ内に嵌め込み、ガラスユニット係止部材１９０によってユニット枠５９２の止め片５９２ａを係止させることで、扉枠ベースユニット１００に対して脱着可能に取付けられるようになっている（図２３、図２８等を参照）。

【０２９９】

このように、本実施形態のパチンコ機１における扉枠５は、縦長楕円形状の遊技窓１０１の下側に、遊技球を貯留するための上皿３０１と下皿３０２とが上下に並ぶと共に、下皿３０２の正面視右側に、上皿３０１に貯留された遊技球を、遊技窓１０１を閉鎖する透明なガラスユニット５９０の後側に配置された遊技盤４の遊技領域１１００内へ打ち込むためのハンドル装置５００が配置されている。また、扉枠５は、遊技窓１０１の左右及び上側を囲むように右サイド装飾ユニット２００、左サイド装飾ユニット２２００、及び上部装飾ユニット２８０が配置されていると共に、遊技窓１０１の下側を囲むように皿ユニット３００がサイドスピーカカバー２９０を挟んで右サイド装飾ユニット２００と左サイド装飾ユニット２２０の下端と連続するように配置されており、各ユニット２００，２２０，２８０，３００の外観が丸みを帯びた連続した一体化の有る外観となっている。

【０３００】

また、扉枠５は、各ユニット２００，２２０，２８０，３００に備えられた装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６，２８６，３２０，３２２等に実装されたＬＥＤを発光させることで、遊技窓１０１及び下皿カバー３２８の開口部３２８ａを囲むように任意の発光色で発光装飾させることができるようになっている。また、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２２０に備えられた装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６に実装されたＬＥＤのうち、サイドレンズ２１０，２５０の放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂの後側に配置されたＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６を点灯したり消灯したりすることで、遊技窓１０１を囲んだ発光装飾の態様を変化させることができるようになっている。

【０３０１】

具体的には、サイドレンズ２１０，２５０における周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応したＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａの発光態様と、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂと対応したＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂの発光態様とを、同一の発光態様（発光色と発光パターンとが同じ）とすると全体が略均一の発光装飾とすることができ、周レンズ部２１０ａ，２５０ａを強調するようにそれらの発光態様を異ならせると周方向に途切れができたような発光装飾とすることができ、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂを強調するようにそれらの発光態様を異ならせると遊技窓１０１の中央を中心とした放射状に輝く発光装飾とすることができ、遊技者の関心を強く引付けることができるようになっている。

【０３０２】

また、扉枠５は、操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を支持するベース部材４２０を、ダイキャストによるアルミ合金製としていると共に、カバー本体４２６によってベース部材４２０を皿ユニット３００の操作ユニット取付部３１４ｃに対して吊持させるようにしているので、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を叩いた場合、カバー本体４２６が撓るように弾性変形した上で、ベース部材４２０が下カバー４２４を介して操作ユニット取付部３１４ｃの上面に当接することとなり、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５等にかかる衝撃を緩和させることができ、操作ユニット４００が破損するのを防止することができるようになっている。

【０３０３】
更に、扉枠５における操作ユニット４００は、押圧操作部４０５を円環状のダイヤル操作部４０１に挿入した状態としており、遊技者等が押圧操作部４０５を強く叩こうとしてもダイヤル操作部４０１も一緒に叩いてしまうこととなるので、ダイヤル操作部４０１によって叩いた衝撃を分散させることができ、衝撃が集中するのを防止して破損し難くすることができるようになっている。また、ダイヤル操作部４０１を回転可能に支持する操作部保持部材４１６のギアレール４１６ａを、金属製のベース部材４２０における開口４２０ａに対して下方から上面より僅かに突出するように取付けており、ダイヤル操作部４０１を叩いた衝撃が従動ギア４１０を介して操作部保持部材４１６（ギアレール４１６ａ）へ伝わって、操作部保持部材４１６が下方へ撓むと、従動ギア４１０の下面が金属製の開口４２０ａの外周上面と当接し、その衝撃をベース部材４２０に受けさせることができるので、操作部保持部材４１６に係る負荷を軽減させることができると共に、ギアレール４１６ａが衝撃によって潰れてしまうのを防止することができ、操作ユニット４００の耐久性を高めることができるようになっている。
【０３０４】
また、扉枠５における操作ユニット４００は、皿ユニット３００に対して上側から取付けられるようにしているので、万が一、操作ユニット４００が破損しても、操作ユニット４００を簡単に取替えることができ、操作ユニット４００の取替えによりパチンコ機１の稼働率が低下するのを抑制することができるようになっている。
【０３０５】
［１－２Ｌ．扉枠における発光装飾］
続いて、扉枠５における発光装飾について、主に図５９及び図６０を参照して説明する。図５９は、扉枠における発光装飾用のＬＥＤの配置を示す正面図である。また、図６０は、扉枠における発光装飾用のＬＥＤの系統を示す正面図である。本実施形態の扉枠５は、右サイド装飾ユニット２００、左サイド装飾ユニット２４０、上部装飾ユニット２８０、及び皿ユニット３００によって遊技盤４の遊技領域１１００と略対応した遊技窓１０１の外周を略環状に囲うように形成されている。これら各ユニット２００，２４０，２８０，３００には、ＬＥＤが実装された装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６，２８６，３２０，３２２を備えており、各ＬＥＤを適宜発光させることで、遊技窓１０１の外周を発光装飾させることができるようになっている。
【０３０６】
扉枠５の右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０は、上述したように、遊技窓１０１の下辺を除く外周の殆どを囲うように形成されており、サイドレンズ２１０，２５０における複数の周レンズ部２１０ａ，２５０ａが遊技窓１０１の外周に沿うように配置されていると共に、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂが遊技窓１０１の左右方向中央の下部付近を中心とした放射状の軸線に沿って延びるように隣接した周レンズ部２１０ａ，２５０ａ同士の間に配置されている。これらサイドレンズ２１０，２５０の周レンズ部２１０ａ，２５０ａと放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂは、不透光性（本例では、表面にメッキ層を有している）のサイド装飾フレーム２０２，２４２によって外周が囲まれた状態となっている。
【０３０７】
これらサイドレンズ２１０，２５０の後側には、サイドインナーレンズ２１２，２５２が配置されており、サイドインナーレンズ２１２，２５２は、その本体部２１２ａ，２５２ａが周レンズ部２１０ａ，２５０ａの後面に対して所定距離離間した位置となるように形成されていると共に、板状の導光部２１２ｂ，２５２ｂが放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂの後面に対して可及的に接近した位置まで延出するように形成されている。このサイドインナーレンズ２１２，２５２の本体部２１２ａ，２５２ａには、詳細な図示は省略するが、その表面に微細なプリズムが複数形成されており、後側に配置された装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６からの光を拡散させることができるようになっている。
【０３０８】

サイドインナーレンズ２１２，２５２の後側に配置される右サイド上装飾基板２１４、右サイド下装飾基板２１６、左サイド上装飾基板２５４、左サイド下装飾基板２５６には、周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応する位置に配置されたＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａと、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂと対応する位置に配置されたＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂとを備えている。本例では、周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応したＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａがフルカラーＬＥＤとされており、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂと対応したＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂが白色ＬＥＤ（上部装飾ユニット２８０における上部装飾基板２８６のＬＥＤ２８６ｂよりも低い通常の輝度）とされている。また、右サイド上装飾基板２１４におけるサイドサブレンズ２２８と対応し上下に配置された二つのＬＥＤ２１４ｃは、赤色ＬＥＤとされている。

【０３０９】

なお、本例では、右サイド上装飾基板２１４、右サイド下装飾基板２１６、左サイド上装飾基板２５４、及び左サイド下装飾基板２５６の表面が、白色のフォトレジスト、白色印刷（例えば、シルク印刷）、白色塗装、等によって白色とされている。これにより、装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６での反射率を高めることができるので、各ＬＥＤ２１０ａ，２１０ｂ等が非点灯時に遊技者側からの光を装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６によって反射させることで、サイドレンズ２１０，２５０が暗くなりすぎて見栄えが悪くなるのを防止することができると共に、発光する各ＬＥＤ２１０ａ，２１０ｂ等からの光を基板によって遊技者側へ反射させることで、サイドレンズ２１０，２５０をより明るく発光装飾させることができるようになっている。

【０３１０】

次に、扉枠５の上部装飾ユニット２８０は、上述したように、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０の上部における扉枠５の左右方向中央側を向いた端部同士の間を接続するように形成されており、遊技窓１０１の上部中央を装飾するものである。この上部装飾ユニット２８０は、中央に宝石状に形成された大型の中央レンズ２８２と、中央レンズ２８２の斜め上左右両側に羽根状に形成された側レンズ２８４と、中央レンズ２８２の下左右両側に配置された下レンズ２８９とを備えている。上部装飾ユニット２８０の中央レンズ２８２は、青味を帯びた透明な部材により形成されており、側レンズ２８４及び下レンズ２８９は、透光性を有した白色（乳白色）の部材により形成されている。これにより、中央レンズ２８２の後側に配置されたインナーレンズ２８３が、遊技者側から視認することができるようになっている。

【０３１１】

この上部装飾ユニット２８０のインナーレンズ２８３は、表面に複数の微細なレンズ（プリズムを含む）が形成されており、光を乱反射させたり乱屈折させたりすることができるので、透明な中央レンズ２８２を通してインナーレンズ２８３を見ると、中央レンズ２８２に深味があるように見えると共に、あたかも中央レンズ２８２自体がキラキラ輝いているように見えるようになっている。また、遊技者側からは、インナーレンズ２８３の後側に配置された上部装飾基板２８６が見えないようになっている。

【０３１２】

上部装飾ユニット２８０における上部装飾基板２８６には、中央レンズ２８２と対応しインナーレンズ２８３の後側に配置された複数（本例では、六つ）のＬＥＤ２８６ａと、側レンズ２８４及び下レンズ２８９の後側に配置された複数（本例では、側レンズ２８４用に二つ、下レンズ２８９用に一つずつ、左右夫々に配置されている）のＬＥＤ２８６ｂとを備えている。なお、本例では、中央レンズ２８２と対応したＬＥＤ２８６ａは、フルカラーＬＥＤとされており、側レンズ２８４及び下レンズ２８９と対応したＬＥＤ２８６ｂは、高輝度の白色ＬＥＤとされている。また、上部装飾基板２８６の前面もまた、白色とされており、上記と同様の作用効果を奏することができるようになっている。

【０３１３】

続いて、皿ユニット３００では、左右のサイド装飾ユニット２００，２４０の下端同士

を結ぶように、上皿３０１の前端に沿って上皿上部レンズ３１８における宝石状の複数の導光部３１８ａが上皿前部装飾部材３１６の開口部３１６ａを通して露出した状態で列設されており、正面から見ると、図示するように、上皿前部装飾部材３１６及び上皿上部レンズ３１８によって遊技窓１０１の下辺外側（下側）が装飾させるようになっている。この上皿上部レンズ３１８の下側には、各導光部３１８ａと対応する突出部を有した上皿上部インナーレンズ３１９が配置されている。皿ユニット３００の上皿上部レンズ３１８は、青味を帯びた透明な部材で形成されており、上皿上部インナーレンズ３１９は、透明な部材で形成されている。

【０３１４】

皿ユニット３００の上皿上部インナーレンズ３１９は、上皿上部レンズ３１８の導光部３１８ａと対応する表面（上面）に、複数の微細なプリズムが形成されており、光を乱反射させたり乱屈折させたりすることができるようになっているので、上部装飾ユニット２８０の中央レンズ２８２と同様に、上皿上部レンズ３１８の導光部３１８ａに、深味を付与すると共にキラキラした輝きを付与して、導光部３１８ａがあたかも宝石のように見えるようになっている。また、上皿上部インナーレンズ３１９によって遊技者側から導光部３１８ａを通して、下側に配置された上皿右装飾基板３２０や上皿左装飾基板３２２が見えないようになっている。

【０３１５】

この皿ユニット３００における上皿右装飾基板３２０及び上皿左装飾基板３２２の上面には、上皿上部レンズ３１８の導光部３１８ａと対応するように、複数（本例では、夫々六つ）のＬＥＤ３２０ａ，３２２ａが備えられている。本例では、上皿右装飾基板３２０及び上皿左装飾基板３２２のＬＥＤ３２０ａ，３２２ａは、フルカラーＬＥＤとされている。また、上皿右装飾基板３２０及び上皿左装飾基板３２２の表面（上面）も、白色とされており、上記と同様の作用効果を奏することができるようになっている。

【０３１６】

次に、皿ユニット３００に取付けられる操作ユニット４００は、透光性を有した環状のダイヤル操作部４０１と、ダイヤル操作部４０１の内側に配置された透光性を有した円柱状の押圧操作部４０５とを備えており、ダイヤル操作部４０１及び押圧操作部４０５の下側にはダイヤル装飾基板４３０及びボタン装飾基板４３２が夫々配置されている。ダイヤル装飾基板４３０には、ダイヤル操作部４０１と対応するように周方向へ複数（本例では、四つ）配置されたＬＥＤ４３０ｂが備えられている。また、ボタン装飾基板４３２には、押圧操作部４０５と対応するように一つのＬＥＤ４３２ｄが備えられている。本例では、ダイヤル装飾基板４３０のＬＥＤ４３０ｂが高輝度の白色ＬＥＤとされており、ボタン装飾基板４３２のＬＥＤ４３２ｄがフルカラーＬＥＤとされている。また、ダイヤル装飾基板４３０及びボタン装飾基板４３２の表面（上面）もまた、白色とされており、上記と同様の作用効果を奏することができるようになっている。

【０３１７】

ところで、本例の扉枠５では、遊技窓１０１の下辺よりも上側の外周を覆う右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０におけるサイドレンズ２１０，２５０の各周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応したＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａが、遊技窓１０１に近い第一環状グループ１０２（図５９及び図６０においてハッチの範囲内）と、第一環状グループ１０２よりも外側に配置された第二環状グループ１０３（図５９及び図６０においてクロスハッチの範囲内）とに分けられており、第一環状グループ１０２と第二環状グループ１０３のＬＥＤを適宜発光させることで、遊技窓１０１を囲むように略同心円状に複数（本例では二つ）発光装飾させることができるようになっている。つまり、第一環状グループ１０２のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを全て発光させると、遊技窓１０１に近いハッチの範囲が環状に発光装飾され、第二環状グループ１０３のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを全て発光させると、遊技窓１０１から遠ざかったクロスハッチの範囲が環状に発光装飾されるようになっている。

【０３１８】
また、扉枠５では、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０におけるサイドレンズ２１０，２５０の放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂと対応したＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂが、第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３を周方向へ分割するように遊技窓１０１（遊技領域１１００）の左右方向中央下部を中心として放射状に延びた放射状グループ１０４（図５９及び図６０において網掛けの範囲内）とされている。この放射状グループ１０４のＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂを適宜発光させることで、遊技窓１０１の外側を放射状に発光装飾させることができる他に、第一環状グループ１０２や第二環状グループ１０３による環状の発光装飾を周方向へ分割するように発光装飾させることができるようになっている。また、右サイド装飾ユニット２００における上部右側面のサイドサブレンズ２２８と対応したＬＥＤ２１４ｃは、上部右サイドグループ１０５とされており、このＬＥＤ２１４ｃを適宜発光させることで、扉枠５の上部右側面の一部（サイドサブレンズ２２８）を発光装飾させることができるようになっている。

【０３１９】
また、扉枠５では、遊技窓１０１の上側中央を装飾する上部装飾ユニット２８０における中央レンズ２８２と対応したＬＥＤ２８６ａが、第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３の上部中央を発光装飾する上部中央グループ１０６とされている。この上部中央グループ１０６のＬＥＤ２８６ａを適宜発光させることで、遊技窓１０１の上部中央を発光装飾させることができる他に、第一環状グループ１０２や第二環状グループ１０３による環状の発光装飾の基準点となるような発光装飾をさせることができるようになっている。また、上部装飾ユニット２８０における側レンズ２８４及び下レンズ２８９と対応したＬＥＤ２８６ｂは、上部中央グループ１０６の左右両側を発光装飾させる上部中央サイドグループ１０７とされている。この上部中央サイドグループ１０７のＬＥＤ２８６ｂを適宜発光させることで、第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３と上部中央グループ１０６との境界を発光装飾させたり、遊技窓１０１の上側（上部も含む）でＶ字状に発光装飾させたりすることができるようになっている。

【０３２０】
更に、扉枠５では、遊技窓１０１の下辺を装飾する皿ユニット３００における上皿前部装飾部材３１６の複数の開口部３１６ａに嵌め込まれた上皿上部レンズ３１８の導光部３１８ａと対応したＬＥＤ３２０ａ，３２２ａが、第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３の左右の下端同士を連結するように遊技窓１０１の下辺外周を発光装飾する下部グループ１０８とされている。この下部グループ１０８のＬＥＤ３２０ａ，３２２ａを適宜発光させることで、遊技窓１０１の下辺や上皿３０１の前縁を発光装飾させることができる他に、第一環状グループ１０２や第二環状グループ１０３のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａと連動させることで、遊技窓１０１の外周全体を環状に発光装飾させることができるようになっている。

【０３２１】
また、扉枠５では、遊技窓１０１の下側中央で皿ユニット３００の上部中央に配置された操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１及び押圧操作部４０５と対応したＬＥＤ４３０ｂ，４３２ｄが、操作ユニット４００を発光装飾させる操作部グループ１０９とされている。この操作部グループ１０９のＬＥＤ４３０ｂ，４３２ｄを適宜発光させることで、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を発光装飾させることができ、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作タイミングや操作方向等を遊技者に知らせることができるようになっている。

【０３２２】
本実施形態における扉枠５における発光装飾について、更に、詳述すると、本例では、扉枠５に備えられた各ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１４ｃ，２１６ａ，２１６ｂ，２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ，２８６ａ，２８６ｂ，３２０ａ，３２２ａ，４３０ｂ，４３２ｄが、夫々が属するグループ１０２，１０３，１０４，１０６，１０７，１

０８，１０９内で制御系統に対応して更に細分化されている。具体的には、図６０に示すように、第一環状グループ１０２に属する２０個のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａは、サイドレンズ２１０，２５０の各周レンズ部２１０ａ，２５０ａ毎に１０２ａ～１０２ｊの１０系統に分けられており、第二環状グループ１０３に属する２６個のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａは、サイドレンズ２１０，２５０の各周レンズ部２１０ａ，２５０ａ毎に１０３ａ～１０３ｊの１０系統に分けられている。

【０３２３】

また、放射状グループ１０４に属する２０個のＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂは、サイドレンズ２１０，２５０の放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂ毎に１０４ａ～１０４ｈの８系統に分けられている。また、上部右サイドグループ１０５に属する２個のＬＥＤ２１４ｃは、上側１０５ａと下側１０５ｂの２系統に分けられている。更に、上部中央グループ１０６に属する６個のＬＥＤ２８６ａは、下部１０６ａ、右上部１０６ｂ、左上部１０６ｃの３系統に分けられている。また、上部中央サイドグループ１０７に属する６個のＬＥＤ２８６ｂは、右側１０７ａと左側１０７ｂの２系統に分けられている。

【０３２４】

更に、下部グループ１０８に属する１２個のＬＥＤ３２０ａ，３２２ａは、正面視右側から三つずつに１０８ａ～１０８ｄの４系統に分けられている。また、操作グループ１０９に属する５個のＬＥＤ４３０ｂ，４３２ｄは、ダイヤル操作部４０１と対応した４個のＬＥＤ４３０ｂが押圧操作部４０５を挟んで対角線状に配置されたＬＥＤ４３０ｂを一組として左右１０９ａと前後１０９ｂの２系統、押圧操作部４０５と対応した１個のＬＥＤ４３２ｃが１系統、の３系統に分けられている。このように、本例の扉枠５では、各ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１４ｃ，２１６ａ，２１６ｂ，２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ，２８６ａ，２８６ｂ，３２０ａ，３２２ａ，４３０ｂ，４３２ｄが、４２の系統に分けられている。

【０３２５】

ところで、扉枠５では、上述したように、ＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａ，２８６ａ，３２０ａ，３２２ａ，４３２ｄがフルカラーＬＥＤとされており、それらＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａ，２８６ａ，３２０ａ，３２２ａ，４３２ｄの属する２８の系統１０２ａ～１０２ｊ，１０３ａ～１０３ｊ，１０６ａ～１０６ｃ，１０８ａ～１０８ｄ，１０９ｃでは、フルカラーで発光させるためにＲＧＢの独立した３つの系統を更に備えており、実際の発光制御では３倍の８４系統となっている。また、ＬＥＤ２８６ｂ，４３０ｂは高輝度の白色ＬＥＤとされており、それらＬＥＤ２８６ｂ，４３０ｂが属する４つの系統１０７ａ，１０７ｂ，１０９ａ，１０９ｂでは、高輝度で発光させるために多くの電流を必要とするので、夫々２つの系統が接続されており、実際の発光制御では２倍の８系統となっている。

【０３２６】

なお、ＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂは通常の輝度の白色ＬＥＤとされており、８つの系統１０４ａ～１０８ｈに属している。また、ＬＥＤ２１４ｃは赤色ＬＥＤとされており、２つの系統１０５ａ，１０５ｂに属している。これらＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂ，２１４ｃによる１０の系統１０４ａ～１０８ｈ，１０５ａ，１０５ｂは、各系統で充分に制御することができるので、実際の発光制御でも同数の１０系統となっている。

【０３２７】

従って、扉枠５における発光制御での実際の系統数は、１０２系統となっており、各ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１４ｃ，２１６ａ，２１６ｂ，２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ，２８６ａ，２８６ｂ，３２０ａ，３２２ａ，４３０ｂ，４３２ｄが属した系統毎に、点灯・点滅等がダイナミック点灯により制御されていると共に、階調（色や明るさ）がＰＷＭ制御（パルス幅変調制御）により制御されるようになっている。これにより、表情豊かな発光演出をすることができるようになっている。

【０３２８】
扉枠５における発光演出としては、例えば、第一環状グループ１０２から第二環状グループ１０３へ順に発光（同色、或いは、類似色で順次発光）させることで遊技窓１０１を中心として外側へ広がるような発光演出や、逆に、第二環状グループ１０３から第一環状グループ１０２へ順に発光（同色、或いは、類似色で順次発光）させることで遊技窓１０１へ向かって外側から収束するような発光演出、或いは、第一環状グループ１０２と第二環状グループ１０３とを同時に発光させることで遊技窓１０１の外周全体を広く発光させるような発光演出等をすることができるようになっている。
【０３２９】
また、遊技盤４の前面や表ユニット２０００等に備えられたＬＥＤ（詳細な図示は省略する）と協調することで、遊技盤４のＬＥＤと、遊技窓１０１に近い第一環状グループ１０２のＬＥＤと、第一環状グループ１０２よりも外側に配置された第二環状グループ１０３のＬＥＤとによって、更に表情豊かな発光演出を行うことが可能となり、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、遊技者を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。
【０３３０】
また、第一環状グループ１０２、第二環状グループ１０３や、下部グループ１０８において、各系統１０２ａ～１０２ｊ，１０３ａ～１０３ｊ，１０８ａ～１０８ｄを適宜発光させることで、遊技窓１０１の外周を光が周回するような発光演出をしたり、遊技窓１０１の外周に沿って上部装飾ユニット２８０の中央レンズ２８２へ向かって光が移動するような、或いは、中央レンズ２８２から光が遊技窓１０１の外周に沿って移動するような発光演出をしたりすることができる。なお、本例では、第一環状グループ１０２や第二環状グループ１０３を周方向へ１０系統１０２ａ～１０２ｊ，１０３ａ～１０３ｊに分割（１０分割）したものを示したが、これに限定するものではなく、８系統程に分割（８分割程）されていれば遊技窓１０１の外周を光が周回するような発光演出を良好に行うことができる。
【０３３１】
更に、放射状グループ１０４のみを発光させることで遊技窓１０１を中心に放射状に発光する発光演出をしたり、放射状グループ１０４と同時に第一環状グループ１０２、第二環状グループ１０３、及び下部グループ１０８を発光させることで遊技窓１０１の外周全体を略均一に発光させる発光演出をしたり、第一環状グループ１０２や第二環状グループ１０３の発光中に放射状グループ１０４を発光（点灯・点滅）させることで環状の発光装飾に対してアクセントを付与する発光演出をしたりすることができる。また、放射状グループ１０４の各系統１０４ａ～１０４ｈを夫々個々に発光させることで、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂが周回するような発光演出もすることができる。
【０３３２】
また、上部中央グループ１０６の各系統１０６ａ～１０６ｃを同時に発光させることで中央レンズ２８２全体が発光する発光演出や、各系統１０６ａ～１０６ｃを順次発光させることで中央レンズ２８２内において光が回転するような発光演出を行うことができる。また、上部中央サイドグループ１０５を発光させることで、側レンズ２８４や下レンズ２８９を高輝度に発光装飾させて遊技者に対してチャンスの到来や特定の遊技状態（例えば、大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、等）を示唆する発光演出を行うことができる。なお、下レンズ２８９は、遊技者の頭上から遊技者へ向かって光を照射するように配置されており、高輝度なＬＥＤ２８６ｂの発光を遊技者に気付かせ易くすることができるようになっている。
【０３３３】
更に、下部グループ１０８の各系統１０８ａ～１０８ｄを適宜発光させることで、上皿３０１の前縁を発光装飾させる発光演出をしたり、操作グループ１０９と関連させて発光させることで、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作を促す発光演出をしたりすることができる。また、操作グループ１０９におけるダイヤル操作部４０１と対応した

系統１０９ａ，１０９ｂを適宜発光させることで、ダイヤル操作部４０１の操作を促したり、ダイヤル操作部４０１の回転操作方向を案内したりする発光演出をすることができる。更に、操作グループ１０９における押圧操作部４０５と対応した系統１０９ｃを発光させることで、押圧操作部４０５の操作を促す発光演出をすることができる。

【０３３４】

なお、第一環状グループ１０２、第二環状グループ１０３、上部中央グループ１０６、下部グループ１０８、及び操作グループ１０９の系統１０９ｃは、フルカラーＬＥＤとされているので、各グループ１０２，１０３，１０６，１０８，１０９毎や、各系統１０２ａ～１０２ｊ，１０３ａ～１０３ｊ，１０６ａ～１０６ｃ，１０８ａ～１０８ｄ，１０９ｃ毎に、発光色や明るさ等の階調を異ならせた発光演出を行うことができ、多彩で表情豊かな発光演出を行うことができる。

【０３３５】

このように、本例の扉枠５では、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０では、周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応したＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを、遊技窓１０１に近い第一環状グループ１０２と、第一環状グループ１０２の外側で遊技窓１０１から遠い第二環状グループ１０３とに分けて発光させることができるようにしているので、遊技窓１０１（遊技領域１１００）の外側を複数の略同心円状に発光装飾させることができ、遊技窓１０１の外周を光が囲うことでこれまでのパチンコ機には無い発光演出を行うことができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができるようになっている。

【０３３６】

また、一つの周レンズ部２１０ａ，２５０ａにおいて、略同心円状配置された二系統のＬＥＤを備えるようにしており、外観状は一つに見えても、二系統の各ＬＥＤを夫々発光させることで、略同心円状に発光装飾させることができるので、発光装飾の態様を外観からは想像し難くすることが可能となり、発光装飾による周レンズ部２１０ａ，２５０ａ（右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０）の変化を大きくすることができ、発光装飾によるインパクトを高くして遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができるようになっている。

【０３３７】

更に、遊技領域１１００の前面を閉鎖する透明な遊技窓１０１の外側に、扉枠５における左右の装飾ユニット２００，２４０の装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６に、放射状に配置したＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂと、ＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂにより周方向に分割され略同心円状に配置された第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａと、を備えるようにしているので、遊技状態に応じて第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを発光させることで、遊技窓１０１の外周を複数の環状に発光装飾させることが可能となり、これまでのパチンコ機では見たことも無いような発光装飾を遊技者に見せることができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができる。

【０３３８】

また、扉枠５における各装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａから構成された環状の第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３を略同心円状に配置（図６０を参照）しているので、外側から内側へ向かって第二環状グループ１０３、第一環状グループ１０２の順に発光させることで、遊技窓１０１つまり遊技領域１１００へ向かって光が収束するような発光演出を行うことができ、遊技者の関心を遊技領域１１００へ向けさせることができると共に、遊技領域１１００内で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て興趣が低下するのを抑制することができる。更に、内側から外側へ向かって第一環状グループ１０２、第二環状グループ１０３の順に発光させることで、遊技窓１０１つまり遊技領域１１００から外側へ向かって広がるような発光演出を行うことができ、外側へ広

がる発光演出により遊技者に対して何か良いことがあるような期待感を抱かせることが可能となり、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。

【０３３９】

更に、遊技窓１０１（遊技領域１１００）よりも外側で上述したような発光演出を行うことができるようにしているので、本パチンコ機１で遊技する遊技者だけでなく、パチンコ機１を設置した遊技ホール内の遊技者に対しても、上述のような発光演出を見せることができ、他の遊技者の関心を強く引付けて、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。

【０３４０】

また、環状に延びた第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを周方向へ分割するように放射状に配置された放射状グループ１０４のＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂを備えており、これら放射状グループ１０４を発光させることで第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３による環状の発光装飾を周方向へ区切ることができるので、発光装飾にアクセントを付与することができ、発光装飾の変化によって遊技者の関心を強く引付けることができる。また、放射状に配置された放射状グループ１０４によって第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａをサイドレンズ２１０，２５０の周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応するように周方向へ系統１０２ａ～１０２ｊ，１０３ａ～１０３ｊに分割しているので、各周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応したＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを夫々系統１０２ａ～１０２ｊ，１０３ａ～１０３ｊ毎に独立して発光させることで光が周方向へ移動するような発光演出も行うことができ、より多彩な発光演出を提供することで飽き難いパチンコ機１とすることができる。

【０３４１】

更に、サイドレンズ２１０，２５０に、ＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａと対応した周レンズ部２１０ａ，２５０ａと、ＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂと対応した放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂとを備えるようにしており、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂを周レンズ部２１０ａ，２５０ａに含ませて一体的なものとした場合と比較して、蓋然的にサイドレンズ２１０，２５０の外観に変化を付与することができるので、発光装飾していない時でも、サイドレンズ２１０，２５０の外観の意匠性を高めることができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができる。なお、サイドレンズ２１０，２５０を周レンズ部２１０ａ，２５０ａと放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂとに分けるようにしても、環状に配置されたＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａと放射状に配置されたＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂとを同じ発光態様で発光させることで、周レンズ部２１０ａ，２５０ａと放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂとが一体となったように錯覚させることが可能となり、遊技窓１０１の外周を一体的に環状に発光装飾させることができ、上述した作用効果も充分に奏することができる。

【０３４２】

また、サイドレンズ２１０，２５０における一つの周レンズ部２１０ａ，２５０ａに、放射状に配置されたＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂによって周方向へ仕切られた第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを、対応させるようにしており、外観状は一つに見えても、第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３に対応したＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを夫々発光させることで、略同心円状に発光装飾させることができるので、発光装飾の態様を外観からは想像し難くすることが可能となり、発光装飾によるサイドレンズ２１０，２５０の変化を大きくすることができ、発光装飾によるインパクトを高くして遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができる。

【０３４３】

更に、サイドレンズ２１０，２５０と装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６との間

に装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６からの光を拡散させてサイドレンズ２１０，２５０に照射するサイドインナーレンズ２１２，２５２を備えているので、サイドレンズ２１０，２５０の発光装飾にムラが発生するのを抑制することができ、発光装飾の見栄えを良くすることができる他に、点状に発光するＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを用いてもサイドレンズ２１０，２５０を面状に発光装飾させることができるので、線状に発光する発光体（例えば、冷陰極管（蛍光管）、ネオン管、有機ＥＬ、等）を用いた場合と比較して、各ＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを個々に発光させることで第一環状グループ１０２や第二環状グループ１０３での発光を周方向にも変化させることが可能となり、より多様な発光演出を提示することができ、飽き難くして遊技者の興趣が低下するのを抑制することができると共に、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができる。

【０３４４】

また、サイドインナーレンズ２１２，２５２によって光を拡散させることができるので、サイドレンズ２１０，２５０の透明度を高くしても、サイドインナーレンズ２１２，２５２における乱屈折によりサイドインナーレンズ２１２，２５２の後側に配置された装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６を見辛くすることができ、遊技者側から装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６等が直に見えて、見栄えが悪くなるのを防止することができる。

【０３４５】

更に、サイドインナーレンズ２１２，２５２の導光部２１２ｂ，２５２ｂによりＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂからの光を導いてサイドレンズ２１０，２５０の放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂに照射するようにしているので、ＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂからの光を確実に放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂへ導いて発光装飾させることができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機１を確実に具現化することができる。また、サイドインナーレンズ２１２，２５２の導光部２１２ｂ，２５２ｂによってサイドレンズ２１０，２５０とＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂとの距離が遠くてもサイドレンズ２１０，２５０の放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂを確実に発光装飾させることができるので、第一環状グループ１０２や第二環状グループ１０３によってサイドレンズ２１０，２５０の周レンズ部２１０ａ，２５０ａを広く照射するためにサイドレンズ２１０，２５０との間に充分なスペースを確保したＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａと同じ基板に、放射状に配置されたＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂを実装することができ、パチンコ機１に係る構成を簡略化することができる。

【０３４６】

また、サイド装飾フレーム２０２，２４２によってサイドレンズ２１０，２５０の周レンズ部２１０ａ，２５０ａと放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂの外周を囲うようにしているので、周レンズ部２１０ａ，２５０ａからの光が放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂへ、或いは、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂからの光が周レンズ部２１０ａ，２５０ａへ影響するのを可及的に低減させることができ、夫々の発光装飾が互いに干渉し合うのを防止して見栄えの良い発光演出を行うことができる。

【０３４７】

［１－２Ｍ．周辺制御基板の構成］

上述した本実施形態のパチンコ遊技機１は、周辺制御基板４０１０を備えている。周辺制御基板４０１０は、上述した周辺制御部４１４０と、後述するリアルタイムクロック制御部４１９０（以下では、ＲＴＣ制御部４１９０とも呼ぶ）と、後述する液晶制御部４１５０とを備えている。周辺制御部４１４０は、後述する周辺制御ＭＰＵ４１４０ａを備えている。ここでは、周辺制御基板４０１０が有するリアルタイムクロック機能と、ＲＡＭのバックアップ電源機能について説明する。

【０３４８】

図６１は、パチンコ遊技機１における周辺制御基板４０１０の機能を説明するための図

である。具体的には、図６１（ａ）は、周辺制御基板４０１０の構成の一部を示し、リアルタイムクロック機能を説明するための図である。図６１（ｂ）は、周辺制御基板４０１０が備える周辺制御部４１４０の構成の一部を示し、ＲＡＭのバックアップ電源機能について説明するための図である。

【０３４９】

＜リアルタイムクロック機能＞

図６１（ａ）に示すように、ＲＴＣ制御部４１９０と周辺制御ＭＰＵ４１４０ａとを用いて、リアルタイムクロック機能について説明する。図６１（ａ）に示す周辺制御基板４０１０では、以下に説明する機能ブロック以外の構成（例えば、後述する音源ＩＣ４１４０ｃなど）を省略して示している。周辺制御基板４０１０における周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、図６１（ａ）に示すように、内蔵リアルタイムクロック４１４０ａａ（以下では、内蔵ＲＴＣ４１４０ａａ）を備えている。なお、この内蔵ＲＴＣ４１４０ａａは、後述する本実施形態の周辺制御基板４０１０において、変動表示パターンに設定された変動時間などの時間を計測するタイマ機能に含まれていてもよい。

【０３５０】

ＲＴＣ制御部４１９０は、リアルタイムクロック４１９２（以下では、ＲＴＣ４１９２と呼ぶ）と、電池４１９４と、ＲＡＭ４１９６と、を備えている。ＲＴＣ４１９２は、レジスタ回路、クロック入力回路、クロック出力回路、割り込み出力回路、データ入出力回路、および、制御回路などの回路で構成される。ＲＴＣ４１９２は、現在のカレンダ情報および時刻情報を出力可能である。カレンダ情報は、日にちに関する情報、例えば、「年」、「月」、「日」、「曜日」などの情報を含む。時刻情報は、時刻に関する情報、例えば、「時」、「分」、「秒」などの情報を含む。ＲＡＭ４１９６には、ＲＴＣ４１９２の動作に必要な情報が記憶される。電池４１９４は、ＲＴＣ４１９２と、ＲＡＭ４１９６とに接続され、これらのバックアップ電源として機能する。電池４１９４としては、ボタン電池などの一次電池や充電可能な二次電池を用いてもよく、また、大容量のキャパシタなどを用いてもよい。

【０３５１】

なお、パチンコ遊技機１は、後述する主基板４０００や周辺制御基板４０１０などの各基板に電力を供給するための電源基板８５１（後述の図１７０等参照）を備えている。電源基板８５１がＯＮされた状態では、各基板に電力が供給され、電源基板８５１がＯＦＦされた状態では、各基板への電力の供給が停止される。

【０３５２】

ＲＴＣ４１９２は、パチンコ遊技機１の電源ＯＮ時（電源基板８５１ＯＮ時）には、電源基板８５１から電力の供給を受けて作動する。一方、ＲＴＣ４１９２は、パチンコ遊技機１の電源ＯＦＦ時（電源基板８５１ＯＦＦ時）には、電源基板８５１から電力の供給を受けることができないので、電池４１９４から電力の供給を受けて作動する。

【０３５３】

内蔵ＲＴＣ４１４０ａａは、現在のカレンダ情報および時刻情報を出力可能である。内蔵ＲＴＣ４１４０ａａは、電源基板８５１から電力の供給を受けて作動するので、パチンコ遊技機１の電源ＯＦＦとなると（電源基板８５１から電力の供給が停止すると）、現在のカレンダ情報および時刻情報を消失する。従って、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、パチンコ遊技機１の起動時（電源投入時）や電源基板８５１に障害が生じた場合（例えば、瞬停が生じた場合）には、ＲＴＣ４１９２からカレンダ情報および時刻情報を受け取って、内蔵ＲＴＣ４１４０ａａにセットする。以後、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、カレンダ情報および時刻情報を用いる場合には、ＲＴＣ４１９２のカレンダ情報および時刻情報を用いるのではなく、内蔵ＲＴＣ４１４０ａａのカレンダ情報および時刻情報を用いる。

【０３５４】

なお、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、ＲＴＣ４１９２からカレンダ情報および時刻情報を取得することができない場合には、ＲＴＣ４１９２が動作不良を起こしているものと判断して、エラー処理を行う。エラー処理としては、カレンダ情報および時刻情報として、

予め決められた初期値を設定して動作を行うようにしてもよい。この初期値としては、例えば、「２０１１年１月１日土曜日１２時００分」などとしてもよい。

【０３５５】

ここで、周辺制御基板４０１０（例えば、後述する周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅやＲＡＭ４１４０ｆ）には、予め「特別な日時」が設定されており、周辺制御基板４０１０（例えば、周辺制御部４１４０）は、その「特別な日時」になると、「特別な処理」を行ってもよい。しかしながら、現在が上記「特別な日時」に該当していても、ＲＴＣ４１９２が動作不良を起こし上記エラー処理が行われた場合には、カレンダ情報および時刻情報が上記初期値にリセットされるので、上記「特別な処理」が行われない場合がある。そこで、パチンコ遊技機１（例えば、周辺制御基板４０１０）は、パチンコ遊技機１が設置された遊技店（パチンコホールやゲームセンターなど）の店員が、上記「特別な日時」を好適な日時に切り替えることができるような機能を備えていてもよい。

【０３５６】

上述のように、本実施形態では、ＲＴＣ制御部４１９０は、パチンコ遊技機１の電源ＯＦＦ時でも作動する。このようにすれば、ＲＴＣ制御部４１９０が出力するカレンダ情報および時刻情報を正確にすることができる。また、内蔵ＲＴＣ４１４０ａａは、パチンコ遊技機１の電源ＯＦＦによってカレンダ情報および時刻情報を消失しても、ＲＴＣ制御部４１９０から出力されるカレンダ情報および時刻情報が新たにセットされる。このようにすれば、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、一旦ＲＴＣ４１９２に問い合わせた後は、ＲＴＣ４１９２に問い合わせることなく、正確なカレンダ情報および時刻情報を用いることができる。

【０３５７】

なお、本実施形態では、上記ＲＴＣ制御部４１９０を、周辺制御基板４０１０に設けるようにしているが、これに限られることなく、他の基板（例えば、後述の中継基板３０１４，３０１６,２０１８,３０２０やランプ駆動基板４１７０など）に設けるようにしてもよい。また、ＲＴＣ制御部４１９０は、現在のカレンダ情報および時刻情報を正確な情報とするために、定期的にＧＰＳ衛星から現在のカレンダ情報および時刻情報を取得するＧＰＳ更新部を有していてもよい。

【０３５８】

＜ＲＡＭのバックアップ電源機能＞

図６１（ｂ）に示すように、周辺制御部４１４０を用いてＲＡＭのバックアップ電源機能について説明する。図６１（ｂ）の周辺制御部４１４０では、以下に説明する機能ブロック以外の構成（例えば、後述する音源ＩＣ４１４０ｃなど）を省略して示している。周辺制御部４１４０は、図６１（ｂ）に示すように、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａに加えて、キャパシタＢＣ２と、ダイオードＳＤ０と、ＲＡＭ４１４０ｆとを備えている。

【０３５９】

ＲＡＭ４１４０ｆは、パチンコ遊技機１（電源基板８５１）が電源ＯＦＦとなっても消失せずに保持しておきたい情報を記憶するためのメモリである。ダイオードＳＤ０は、アノード端子側が周辺パネル中継端子板８７２を介して電源基板８５１の＋５．２５Ｖ作成回路８５１ｅと接続されており、＋５．２５Ｖの電圧が印加され得る。また、ダイオードＳＤ０は、カソード端子側がＲＡＭ４１４０ｆおよびキャパシタＢＣ２に接続されている。

【０３６０】

キャパシタＢＣ２は、電気二重層キャパシタであり、ＲＡＭ４１４０ｆのバックアップ電源として機能する。キャパシタＢＣ２は、マイナス端子が、グランドと接地される一方、プラス端子が、ダイオードＰＤ０のカソード端子と電気的に接続されている。＋５．２５Ｖ作成回路８５１ｅからの電力は、ＲＡＭ４１４０ｆに供給されると共に、キャパシタＢＣ２にも供給される。これにより、キャパシタＢＣ２は充電される。従って、＋５．２５Ｖ作成回路８５１ｅからの電力が周辺制御基板４０１０に供給されなくなった場合には、キャパシタＢＣ２に充電された電荷がＲＡＭ４１４０ｆに供給され、ＲＡＭ４１４０ｆ

の記憶内容が保持される。この場合、ダイオードＳＤ０によって、キャパシタＢＣ２から電源基板８５１側へ電荷が供給されることを防止することができる。

【０３６１】

周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、パチンコ遊技機１（電源基板８５１）が電源ＯＦＦとなっても消失せずに保持しておきたい情報を適宜ＲＡＭ４１４０ｆに格納することによって、パチンコ遊技機１が電源ＯＦＦになり、再び、電源ＯＮになった場合に、電源ＯＦＦになる前にＲＡＭ４１４０ｆに格納された情報を用いて、継続的な制御が可能となる。

【０３６２】

なお、本実施形態では、ダイオードＳＤ０、キャパシタＢＣ２、および、ＲＡＭ４１４０ｆは、周辺制御部４１４０に設けられていたが、これに限られず、例えば、液晶制御部４１５０に設けられてもよい。また、ＲＡＭ４１４０ｆは、周辺制御部４１４０および液晶制御部４１５０に共用されてもよい。

【０３６３】

［１－３．本体枠の全体構成］

次に、パチンコ機１における本体枠３について、図６２乃至図６８を参照して説明する。図６２は、本体枠の正面図であり、図６３は、本体枠の背面図である。また、図６４は、本体枠の正面斜視図であり、図６５は、本体枠の背面斜視図である。更に、図６７は、本体枠を分解して前から見た分解斜視図であり、図６６は、本体枠の左側面図であり、図６８は、本体枠を分解して後から見た斜視図である。本実施形態の本体枠３は、外枠２に対して正面視左辺が軸支されており、扉枠５の後側で外枠２の前面を開閉するように扉状に支持されていると共に、前側が扉枠５によって開閉させられるようになっている。また、本体枠３は、扉枠５の遊技窓１０１と対応した位置に前側から遊技盤４を着脱自在に保持することができるようになっている。

【０３６４】

本例の本体枠３は、本体枠３の骨格を形成すると共に前後方向に貫通し遊技盤４を保持するための矩形状の遊技盤保持口６０１を有した本体枠ベース６００と、本体枠ベース６００の正面視左側端部の上端及び下端に夫々取付けられ外枠２に軸支されると共に扉枠５を軸支するための上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０と、本体枠ベース６００の下部前面に取付けられ遊技盤４の遊技領域１１００内へ遊技球を打ち込むための打球発射装置６５０と、本体枠ベース６００の後側に取付けられ皿ユニット３００の上皿３０１へ遊技球を払出すための賞球ユニット７００と、本体枠ベース６００の前面に取付けられ本体枠３に対して扉枠５が開いた時に賞球ユニット７００から扉枠５の皿ユニット３００への遊技球の流れを遮断する球出口開閉ユニット７９０と、を備えている。

【０３６５】

また、本体枠３は、本体枠ベース６００の下部後面に取付けられ遊技盤４を除く扉枠５や本体枠３に備えられた電気的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板８５１等を一纏めにしてユニット化した基板ユニット８００と、本体枠ベース６００における遊技盤保持口６０１の後側開口を覆う裏カバー９００と、本体枠ベース６００の正面視左側端部を被覆する側面防犯板９５０と、本体枠ベースの正面視右側端部に取付けられ外枠２に対する本体枠３の開閉施錠、及び本体枠３に対する扉枠５の開閉施錠をする錠装置１０００と、を主に備えている。

【０３６６】

［１－３Ａ．本体枠ベース］

次に、本体枠３における本体枠ベース６００について、主に図６９及び図７０を参照して説明する。図６９は、本体枠における本体枠ベースの正面斜視図である。また、図７０は、本体枠における本体枠ベースの背面斜視図である。本実施形態の本体枠３における本体枠ベース６００は、合成樹脂によって一体成形されており、正面視の外形が扉枠５の外形と沿った縦長の矩形状とされていると共に、前後方向へ略一定の奥行きＤを有するように形成されている（図６６を参照）。これにより、本体枠ベース６００に対して、その後側に賞球ユニット７００、基板ユニット８００、裏カバー９００、及び錠装置１０００等

の取付作業時において、本体枠ベース６００を伏せた状態で作業する際に、本体枠ベース６００の後面が本体枠ベース６００における奥行きＤの高さで略平らな状態となり、賞球ユニット７００等を容易に載置することができ、本体枠３の組立てに係る作業性を良くすることができるようになっている。

【０３６７】

本体枠ベース６００は、図示するように、上部から下部へ向かって全体の約３／４の範囲内が前後方向へ矩形状に貫通し遊技盤４の外周を嵌合保持可能な遊技盤保持口６０１と、本体枠ベース６００の正面視左辺を除く前端外周を形成するコ字状の前端枠部６０２と、前端枠部６０２の前面から後方へ向かって窪み、扉枠５における扉枠ベース本体１１０の下端から後方へ突出した扉枠突片１１０ｃ、扉枠５の補強ユニット１５０における上側補強板金１５１の後方へ突出した上側の屈曲突片１６７及び開放側補強板金１５３の後方へ突出した開放側外折曲突片１６３が挿入係合される係合溝６０３と、を備えている。

【０３６８】

また、本体枠ベース６００は、遊技盤保持口６０１の下側から本体枠ベース６００下端まで延出し前端枠部６０２の前端から所定量後側へ窪み左右方向へ板状に広がった下部後壁部６０４と、前端枠部６０１よりも内側で後方へ突出し遊技盤保持口６０１の内周壁を形成する周壁部６０５と、を備えている。この周壁部６０５によって、コ字状の前端枠部６０２の自由端部（正面視で上下の左側端部）同士が連結されるようになっており、本体枠ベース６００の外形が枠状となるようになっている。

【０３６９】

また、本体枠ベース６００は、下部後壁部６０４の上端に遊技盤保持口６０１の下辺を形成すると共に遊技盤４が載置される遊技盤載置部６０６と、遊技盤載置部６０６の左右方向略中央から上方へ突出し遊技盤４における遊技パネル１１５０のアウト球排出溝１１５６と係合する位置決め突起６０７と、周壁部６０５における正面視右側内壁の所定位置に形成され遊技盤４の遊技盤止め具１１２０が止め付けられる遊技盤係止部６０８（図６２を参照）と、周壁部６０５の上側内壁から下方へ垂下し下端が遊技盤４の上端と当接可能な板状で左右方向に複数配置された上端規制リブ６０９と、を備えている。本体枠ベース６００の位置決め突起６０７は、遊技盤４のアウト球排出溝１１５６と嵌合することで、遊技盤４の下端が左右方向及び後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。また、遊技盤係止部６０８は、遊技盤４の遊技盤止め具１１２０が係止されることで遊技盤４の正面視右辺が前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。なお、遊技盤４の正面視左辺は、詳細は後述するが、側面防犯板９５０の位置決め部材９５６によって前後方向への移動が規制されるようになっている。

【０３７０】

更に、本体枠ベース６００は、コ字状の前端枠部６０２の自由端部（正面視で上下の左側端部）の後面に上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０を取付けるための金具取付部６１０を備えている（図７０を参照）。この金具取付部６１０は、図６９等示すように、その前側が上下及び左右に延びた複数のリブによって補強されており、充分な強度で上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０を取付けることができるようになっている。また、本体枠ベース６００は、正面視で下部後壁部６０４の右端上部に前後方向に貫通した略円形のシリンダ錠貫通穴６１１と、シリンダ錠貫通穴６１１の正面視左下に形成され扉枠５における扉枠ベース本体１１０から後方へ突出する位置決め突起１１０ｄと嵌合するＵ字状の嵌合溝６１２と、嵌合溝６１２の正面視左下に形成され打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４を収容するソレノイド収容凹部６１３と、を備えている。

【０３７１】

本例の本体枠ベース６００は、上述したように、下部後壁部６０４が前端枠部６０２の前面よりも後側へ一段窪んだ位置に形成されており、下部後壁部６０４の正面視右側前面に、打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４がソレノイド収容凹部６１３内に収容されるように前側から打球発射装置６５０が取付けられるようになっている。この下部後壁部６０４の前面に打球発射装置６５０を取付けた状態では、図６４や図９９等に示すよう

に、打球発射装置６５０における発射レール６６０の上端よりも正面視左側に、左方向及び下方へ広がったファール空間６２６が形成されるようになっている。本例では、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、ファール空間６２６の下部にファールカバーユニット５４０におけるファール球入口５４２ｅが位置するようになっており、ファール空間６２６を下降した遊技球が、ファールカバーユニット５４０のファール球入口５４２ｅに受けられて、皿ユニット３００における下皿３０２へ排出されるようになっている。

【０３７２】

また、本体枠ベース６００は、正面視で下部後壁部６０４の左右中央よりも左側に前後方向へ矩形状に貫通する開口部６１４と、開口部６１４の上側及び正面視左右両側に複数形成され前後方向に貫通した透孔６１５と、を備えている。この本体枠ベース６００の開口部６１４は、前側から中継端子板カバー６９２（図６７等を参照）によって閉鎖されるようになっており、中継端子板カバー６９２の開口６９２ａを通して、下部後壁部６０４の後面に取付けられた基板ユニット８００の主側中継端子板８８０と周辺側中継端子板８８２とが前側へ臨むようになっている。また、複数の透孔６１５は、基板ユニット８００のスピーカボックス８２０からの音を、本体枠ベース６００の前側へ伝達させるためのものである。なお、開口部６１４の左右両側に配置された透孔６１５は、前側に衝壁を有したベンチレーション型の孔とされている。

【０３７３】

また、本体枠ベース６００は、開口部６１４の上側で下部後壁部６０４の前面上端付近に遊技盤４を脱着可能に固定するための遊技盤固定具６９０を回転可能に支持する固定具支持部６１６と、固定具支持部６１６の正面視右下から前方へ突出し遊技盤固定具６９０の回転位置を規制するストッパ６１７と、を備えている。

【０３７４】

ここで、遊技盤固定具６９０は、図６２等に示すように、本体枠ベース６００の固定具支持部６１６に軸支される軸心を中心に扇状に広がる固定片６９０ａと、固定片６９０ａにおける周方向一端側（正面視で時計回りの方向へ回転させた時に後端となる側）から外方へ延出する操作片６９０ｂと、を備えている。この遊技盤固定具６９０は、本体枠ベース６００の固定具支持部６１６に軸支させた上で、操作片６９０ｂを操作して遊技盤固定具６９０を正面視で時計回りの方向へ回動させると、固定片６９０ａが遊技盤載置部６０６よりも上方へ突出し、遊技盤載置部６０６に載置された遊技盤４の固定凹部１１２１内に挿入されるようになっており、遊技盤４が前側へ移動するのを阻止することができるようになっている。また、遊技盤固定具６９０は、操作片６９０ｂがストッパ６１７と当接するようになっており、ストッパ６１７と当接することで、正面視反時計周りの方向への回動端が規制されるようになっている。

【０３７５】

更に、本体枠ベース６００は、シリンダ錠貫通穴６１１の下側前面に、本体枠３に対する扉枠５の開放を検知するための扉枠開放スイッチ６１８が取付けられており、本体枠３に対して扉枠５が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて扉枠５の開放を検知することができるようになっている。また、本体枠ベース６００は、扉枠開放スイッチ６１８が取付けられた位置よりも下側後面に、外枠２に対する本体枠３の開放を検知するための本体枠開放スイッチ６１９が取付けられており（図７０を参照）、外枠２に対して本体枠３が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて本体枠３の開放を検知することができるようになっている。

【０３７６】

また、本体枠ベース６００は、コ字状の前端枠部６０２における正面視で右側（開放側）辺の係合溝６０３よりも内側（軸支側）に、前後方向へ縦長に貫通する三つの扉用フック穴６２０と、下端の扉用フック穴６２０の下側に前後方向へ貫通し左右方向に二つ並んだ錠係止穴６２１と、を備えている。これら三つの扉用フック穴６２０は、上下方向の上下両端付近と、上下方向の略中央に夫々形成されている。この上側と中央の扉用フック穴６２０と錠係止穴６２１には、錠装置１０００の上下両端に備えられた係止突起１００４

が係合係止されるようになっており、前端枠部６０２における正面視右辺の後側で周壁部６０５の外壁に沿って錠装置１０００が本体枠ベース６００に取付けられるようになっている。そして、本体枠ベース６００に錠装置１０００を取付けた状態では、錠装置１０００の三つの扉枠用フック部１０４１が、三つの扉用フック穴６２０から前方へ突出すると共に、錠装置１０００のシリンダ錠１０１０がシリンダ錠貫通穴６１１から前方へ突出した状態となるようになっている（図６４を参照）。

【０３７７】

更に、本体枠ベース６００は、下部後壁部６０４の後面に、背面視で、右側上端から左右方向略中央へ向かって緩く斜めに下降した上で、左右方向の略中央で下部後壁部６０４における上下方向の中間からやや上寄りの位置まで垂下し遊技球が流通可能とされた本体枠ベース球抜通路６２２を備えている。この本体枠ベース球抜通路６２２は、基板ユニット８００における基板ユニットベース８１０によって後側が閉鎖されようになっており、詳細は後述するが、賞球装置７４０における球抜通路７４１ｄを流通した遊技球が流通するようになっている。

【０３７８】

また、本体枠ベース６００は、周壁部６０５における背面視左辺の後端に、上下方向へ所定間隔で複数配置され裏カバー９００の軸支ピン９０６を回動可能に軸支する裏カバー軸支部６２３と、下部後壁部６０４の前面で開口部６１４の正面視斜め左上に球出口開閉ユニット７９０を取付けるための取付部６２４と、周壁部６０５の正面視右側（開放側）側面に錠装置１０００を取付固定するための錠取付部６２５と、を備えている。

【０３７９】

なお、詳細な説明は省略するが、本体枠ベース６００には、上記の他に、打球発射装置６５０、賞球ユニット７００、及び基板ユニット８００等を取付けるための取付ボスや取付孔等が適宜位置に形成されている。

【０３８０】

［１－３Ｂ．上軸支金具及び下軸支金具］

次に、本体枠３における上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０について、主に図６７及び図６８を参照して説明する。本体枠３における上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０は、本体枠ベース６００の正面視左端上下後面の金具取付部６１０に、所定のビスを用いて夫々取付けることで、本体枠３に対して扉枠５を開閉可能に軸支することができると共に、外枠２に対して本体枠３を開閉可能に軸支させることができるものである。

【０３８１】

まず、上軸支金具６３０は、本体枠ベース６００の上側の金具取付部６１０に取付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部６３１と、取付部６３１の上端から前方へ延出する板状の前方延出部６３２と、前方延出部６３２の前端付近から上方へ延びだすように突設された軸支ピン６３３と、軸支ピン６３３の正面視左側に配置され扉枠５の軸ピン１５５が挿入される上下方向に貫通した扉枠軸支穴６３４（図６４等を参照）と、前方延出部６３２の正面視左側端部から下方へ垂下し扉枠５の開放側への回動端を規制するストッパ６３５（図６６及び図１０８を参照）と、を備えている。この上軸支金具６３０は、取付部６３１、前方延出部６３２、及びストッパ６３５が、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

【０３８２】

一方、下軸支金具６４０は、扉枠５を軸支するための扉枠軸支金具６４２と、扉枠軸支金具６４２の下側に配置され外枠２に対して本体枠３を軸支するための本体枠軸支金具６４４と、を備えている。下軸支金具６４０における扉枠軸支金具６４２は、本体枠ベース６００の下側の金具取付部６１０に取付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部６４２ａと、取付部６４２ａの下端から前方へ延出する板状の前方延出部６４２ｂと、前方延出部６４２ｂの前端付近に上下方向へ貫通し扉枠５の軸ピン１５７が挿入される扉枠軸支穴６４２ｃと、前方延出部６４２ａの正面視左側端部から上方へ立設され扉枠５の開放側への回動端を規制するストッパ６４２ｄと、を備えている。この扉枠軸支金具６４２は、取

付部６４２ａ、前方延出部６４２ｂ、及びストッパ６４２ｄが、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

【０３８３】

また、下軸支金具６４０における本体枠軸支金具６４４は、本体枠ベース６００の下側の金具取付部６１０に取付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部６４４ａと、取付部６４４ａの下端から前方へ延出する前方延出部６４４ｂと、前方延出部６４４ｂ前端付近に上下方向へ貫通した本体枠軸支穴（図示は省略する）と、を備えている。この本体枠軸支金具６４４もまた、取付部６４４ａ、及び前方延出部６４４ｂが、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

【０３８４】

本例の下軸支金具６４０は、扉枠軸支金具６４２の取付部６４２ａと本体枠軸支金具６４４の取付部６４４ａとが前後方向に重なった（接した）状態とされると共に、扉枠軸支金具６４２の前方延出部６４２ｂと本体枠軸支金具６４４の前方延出部６４４ｂとが上下方向に所定距離離間した状態で、本体枠ベース６００における下側の金具取付部６１０に取付けられるようになっている。

【０３８５】

この上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０は、本体枠ベース６００に取付けた状態で、上軸支金具６３０の軸支ピン６３３と、下軸支金具６４０の図示しない本体枠軸支穴とが同軸上に位置するようになっており、下軸支金具６４０における本体枠軸支金具６４４の本体枠軸支穴が、外枠２における下支持金具２１の支持突起２１ｄに嵌合挿入されるように、本体枠軸支金具６４４の前方延出部６４４ｂを、下支持金具２１の支持突出片２１ｃ上に載置した上で、上軸支金具６３０の軸支ピン６３３を、外枠２における上支持金具２０の支持鉤穴２０ｃ内に挿入することで、本体枠３を外枠２に対して開閉可能に軸支させることができるようになっている。

【０３８６】

また、この上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０は、本体枠ベース６００に取付けた状態で、上軸支金具６３０の扉枠軸支穴６３４と、下軸支金具６４０の扉枠軸支金具６４２ｃとが同軸上に位置するようになっており、下軸支金具６４０における扉枠軸支金具６４２の扉枠軸支穴６４２ｃに、扉枠５の軸ピン１５７が挿入されるように扉枠５の下軸支部１５８を扉枠軸支金具６４２の前方延出部６４２ｂ上に載置した上で、扉枠５の軸ピン１５５を、上軸支金具６３０の扉枠軸支穴６３４に挿入することで、本体枠３に対して扉枠５を開閉可能に軸支することができるようになっている。なお、本例では、扉枠５の上側の軸ピン１５５は、上下方向へ摺動可能とされており、上軸支金具６３０の扉枠軸支穴６３４へ挿入させる際に、軸ピン１５５を一旦、下方へスライドさせて、扉枠５の上軸支部１５６と上軸支金具６３０の前方延出部６３２とが上下に重なるようにした上で、軸ピン１５５を上方へスライドさせることで扉枠軸支穴６３４へ挿入することができるようになっている。

【０３８７】

［１－３Ｃ．打球発射装置］

次に、本体枠３における打球発射装置６５０について、主に図７１及び図７２を参照して説明する。図７１は、本体枠における打球発射装置の正面斜視図である。また、図７２は、本体枠における打球発射装置の背面斜視図である。この打球発射装置６５０は、扉枠５の球送りユニット５８０から供給された遊技球を、ハンドル装置５００の回転操作に応じた強さで遊技盤４の遊技領域１１００内へ打ち込むことができるものである。

【０３８８】

本実施形態の打球発射装置６５０は、本体枠ベース６００における下部後壁部６０４の前面所定位置に取付けられる金属板の発射ベース６５２と、発射ベース６５２の下部後面に前側へ回転駆動軸６５４ａが突出するように取付けられる発射ソレノイド６５４と、発射ソレノイド６５４の駆動軸６５４ａに一体回転可能に固定される打球槌６５６と、打球槌６５６の先端に固定される槌先６５８と、槌先６５８の移動軌跡上における所定位置を

基端として正面視斜め左上へ延出し発射ベース６５２の前面に取付けられる発射レール６６０と、発射レール６６０の基端上部に発射レール６６０との間で打球槌６５６先端の槌先６５８が通過可能とされると同時に遊技球が通過不能な隙間を形成し発射レール６６０の基端に遊技球を保持する球止め片６６２と、球止め片６６２によって発射レール６６０の基端に保持された遊技球を打球可能な打球位置よりも打球槌６５６（槌先６５８）が発射レール６６０側へ回動するのを規制するストッパ６６４と、を備えている。

【０３８９】

この打球発射装置６５０における発射ソレノイド６５４は、詳細な図示は省略するが、駆動軸６５４ａがハンドル装置５００の回転操作角度に応じた強さ（速さ）で往復回動するようになっている。また、打球発射装置６５０の打球槌６５６は、発射ソレノイド６５４の駆動軸６５４ａに固定される固定部６５６ａと、固定部６５６ａから緩やかな円弧状に延出し先端が駆動軸６５４ａの軸心に対して法線方向を向き先端に槌先６５８が固定される棹部６５６ｂと、棹部６５６ｂに対して固定部６５６ａを挟んで反対側へ延出しストッパ６６４と当接可能なストッパ部６５６ｃと、を備えている。打球槌６５６のストッパ部６５６ｃがストッパ６６４と当接することで、先端の槌先６５８が打球位置（正面視で反時計周りの方向の回動端）よりも発射レール６６０側へ回動するのが規制されるようになっている。

【０３９０】

また、打球発射装置６５０の発射レール６６０は、遊技盤４の外レール１１１１の下端延長線上と略沿うように下方が窪んだ緩い円弧状とされている（図９９を参照）と共に、前後方向に対して中央がＶ字状に窪んだ形状とされており、打球槌６５６によって打球された遊技球を発射レール６６０に沿って滑らかに遊技盤４側へ誘導させることができるようになっている。この発射レール６６０は、金属板を屈曲成形することで形成されている。

【０３９１】

また、打球発射装置６５０は、打球槌６５６における打球位置側への回動端を規制可能なストッパ６６４の前面を被覆するストッパカバー６６６と、打球槌６５６における打球位置とは離れた位置の回動端（正面視で時計回りの方向の回動端）を規制するストッパ６６８と、を備えている。本例の打球発射装置６５０は、ストッパ６６４，６６８の表面がゴムで覆われており、打球槌６５６が当接した時の衝撃を吸収することができると共に、当接による騒音の発生を抑制することができるようになっている。

【０３９２】

本例の打球発射装置６５０は、図６４や図９９等に示すように、本体枠ベース６００の下部後壁部６０４に取付けた状態とすると、発射レール６６０の上端が左右方向の略中央で下部後壁部６０４の上端、つまり、遊技盤載置部６０６（遊技盤保持口６０１の下辺）よりも下方に位置するようになっており、遊技盤保持口６０１に保持された遊技盤４における外レール１１１１の下端との間で、左右方向に所定幅で下方へ広がったファール空間６２６が形成されるようになっている。そして、本例の打球発射装置６５０は、発射レール６６０よりも正面視左側のファール空間６２６を飛び越えるようにして遊技球を発射することで、遊技盤４の遊技領域１１００内へ遊技球を打ち込むことができるようになっている。なお、上述したように、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、ファール空間６２６の下部にファールカバーユニット５４０のファール球入口５４２ｅが位置するようになっており、遊技領域１１００内へ打ち込まれずにファール球となった遊技球が、ファール空間６２６を落下してファール球入口５４２ｅへ受入れられて、下皿３０２へ排出されるようになっている。

【０３９３】

また、打球発射装置６５０は、発射ソレノイド６５４が、発射制御部４１２０によりハンドル装置５００の回転操作に応じた駆動強さで駆動させられるようになっていると共に、球送りユニット５８０の球送ソレノイド５８５の駆動と同期するように駆動させられるようになっている。具体的には、打球発射装置６５０へ遊技球を供給する球送りユニット

５８０では、球送ソレノイド５８５が駆動（ＯＮ）すると球送り部材５８４が遊技球を受入れ、その状態から球送ソレノイド５８５の駆動が解除（ＯＦＦ）されると球送り部材５８４が受入れた遊技球を打球発射装置６５０側へ送るようになっているので、この球送りユニット５８０の球送ソレノイド５８５と略同時に発射ソレノイド６５４を駆動（ＯＮ）することで、球送りユニット５８０から発射レール６６０の後端へ遊技球を円滑に供給することができ、打球槌６５６の回動により遊技球を確実に発射することができるようになっている。

【０３９４】

［１－３Ｄ．賞球ユニット］

次に、本体枠３における賞球ユニット７００について、主に図７３乃至図８０を参照して説明する。図７３は、本体枠における賞球ユニットの正面斜視図であり、図７４は、本体枠における賞球ユニットの背面斜視図である。また、図７５は、賞球ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図７６は、賞球ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。更に、図７７は、賞球ユニットにおける賞球タンクとタンクレールユニットとの関係を分解して後方から示す分解斜視図である。図７８は、賞球ユニットにおける賞球装置を分解して後から見た分解斜視図である。図７９は、賞球装置における払出通路と払出モータと払出回転体との関係を示す背面図である。また、図８０は、賞球ユニットにおける球の流通通路を示す断面図である。

【０３９５】

本実施形態の本体枠３における賞球ユニット７００は、パチンコ機１を設置する遊技ホールにおける島設備において、島設備側からパチンコ機１へ供給された遊技球を貯留した上で、所定の払出指示に基いてパチンコ機１の上皿３０１へ払出すものである。この賞球ユニット７００は、本体枠ベース６００の後面に取付けられる賞球ベース７１０と、賞球ベース７１０の後面上部に取付けられ島設備側から供給される遊技球を受けると共に貯留する賞球タンク７２０と、賞球タンク７２０の下側に配置され賞球タンク７２０に貯留された遊技球を整列させて下流側へ送るタンクレールユニット７３０と、タンクレールユニット７３０によって整列された遊技球を所定の払出指示に基いて払出す払出装置７４０と、払出装置７４０によって払出された遊技球を皿ユニットの上皿３０１へ誘導することができると共に上皿３０１が遊技球で満タンになると払出された遊技球を下皿３０２側へ分岐誘導することができる満タン分岐ユニット７７０と、を主に備えている。

【０３９６】

また、賞球ユニット７００は、賞球ベース７１０に形成された賞球通路７１５の後側開口を閉鎖する賞球通路蓋７８０と、タンクレールユニット７３０や賞球装置７４０を接地するためのアース金具７８２と、賞球ベース７１０の後面に取付けられる外部端子板７８４と、外部端子板７８４の後側を覆う外部端子板カバー７８６と、を備えている。賞球ユニット７００における賞球通路蓋７８０は、その後面に裏カバー９００を固定するための裏カバー係合溝７８０ａと、裏カバー係合溝７８０ａの背面視左側に裏カバー９００を締結固定するための裏カバー締結孔７８０ｂとが形成されている（図７４及び図７６等を参照）。

【０３９７】

この賞球ユニット７００は、賞球ベース７１０が、正面視で本体枠ベース６００の上辺と左辺に沿うような逆Ｌ字状に形成されており、上辺に賞球タンク７２０及びタンクレールユニット７３０が配置されていると共に、左辺に縦長の賞球装置７４０が配置されており、賞球装置７４０の下側に満タン分岐ユニット７７０が配置されている。また、賞球装置７４０の直上でタンクレールユニット７３０よりも上側に賞球タンク７２０と隣接するように外部端子板７８４及び外部端子板カバー７８６が配置されている。

【０３９８】

次に、賞球ユニット７００における賞球ベース７１０は、図示するように、本体枠ベース６００の上辺と正面視で遊技盤保持口６０１の左辺と略対応するような正面視逆Ｌ字状に形成されており、透明な合成樹脂によって一体的に成形されている。この賞球ベース７

１０は、逆Ｌ字状の外側外周に略沿って後方へ延出した周壁部７１０ａと、周壁部７１０ａの後端から内側へ所定幅で延出し略同一面状に配置された後壁部７１０ｂと、を備えている。本例では、図７６に示すように、周壁部７１０ａの上辺側が、賞球ベース７１０の上端よりも一段下がった位置から後方へ延出するように形成されている。この賞球ベース７１０は、後壁部７１０ｂが前端よりも奥まった位置に位置しており、本体枠ベース６００に取付けた時に、遊技盤４を収容可能な空間を形成することができるようになっている。

【０３９９】

また、賞球ベース７１０は、周壁部７１０ａの上辺上側に賞球タンク７２０を取付けるタンク取付部７１１と、タンク取付部７１１の横（背面視で右側）に配置され外部端子板７８４及び外部端子板カバー７８６を取付けるための外部端子板取付部７１２と、後壁部７１０ｂの上辺下端後側にタンクレールユニット７３０を取付けるための複数の取付係止部７１３と、後壁部７１０ｂの垂直辺後側に賞球装置７４０を取付けるための賞球装置取付部７１４と、賞球装置取付部７１４に隣接して賞球装置７４０から払出された遊技球を下方へ誘導する賞球通路７１５と、後壁部７１０ｂの下端に満タン分岐ユニット７７０を取付けるための取付係止部７１６と、を備えている。

【０４００】

更に、賞球ベース７１０は、後壁部７１０ｂの賞球装置取付部７１４の位置に前後方向へ貫通し賞球装置７４０から前方へ突出した払出モータ７４４等を逃がすための逃し穴７１７と、裏カバー９００を固定するための裏カバー係合溝７１８と、を備えている。また、賞球ベース７１０には、詳細な説明は省略するが、賞球タンク７２０や賞球装置７４０等を取付けたり、本体枠ベース６００に取付けたりするための取付孔や取付ボス等が適宜位置に形成されている。

【０４０１】

続いて、賞球ユニット７００における賞球タンク７２０は、図７７にも示すように、上方が開放された横長箱状に形成されており、平面視が横長の略矩形状とされた底壁部７２１と、底壁部７２１の外周から上方へ立上ると共に平面視で右側後部（開放側の後部）のみが矩形状に底壁部７１０よりも後方へ突出した外周壁部７２２と、外周壁部７２２における右側後部の底壁部７２１よりも後方へ突出した部位によって形成され下方へ開口した排出口７２３と、排出口７２３の平面視左側（軸支側）から賞球タンク７２０の左端まで板状に延びた庇部７２４と、庇部７２４の平面視左端下側から後方へ延出する棒状の軸部７２５と、軸部７２５の基端付近及び外周壁７２２の前側両端に形成され賞球タンク７２０を賞球ベース７１０における賞球タンク取付部７１１へ取付けるための取付部７２６と、を備えている。

【０４０２】

この賞球タンク７２０は、底壁部７２１の外周が外周壁部７２２で囲まれており、底壁部７２１上に所定量の遊技球を貯留することができるようになっている。また、賞球タンク７２０は、底壁部７２１の上面が、排出口７２３へ向かって低くなるように傾斜しており、底壁部７２１上の遊技球が排出口７２３へ向かって転動するようになっている。

【０４０３】

また、賞球タンク７２０は、軸部７２５に回動自在に軸支される二つの球ならし部材７２７を備えている。この球ならし部材７２７は、図示するように、一端側が軸部７２５に軸支されるようになっていると共に内部に錘を保持しており、自重によって他端側が垂下するようになっている。この球ならし部材７２７は、後述するタンクレールユニット７３０内に垂下するようになっており、タンクレールユニット７３０内を流通する遊技球をならして整列させることができるものである。また、賞球タンク７２０の庇部７２４は、タンクレールユニット７３０の上側の略半分を覆うように形成されており、タンクレールユニット７３０内から遊技球が溢れるのを防止することができると共に、タンクレールユニット７３０内に埃等が侵入するのを防止することができるようになっている。

【０４０４】

なお、詳細な図示は省略するが、賞球タンク７２０の底壁部７２１の上面は、平面視で左側（排出口７２３から遠い側）が右側へ向かって低くなるように傾斜していると共に、平面視で右側（排出口７２３に近い側）が後側の排出口７２３へ向かって傾斜するように形成されている。これにより、遊技球の流れをスムーズにすることができ、賞球タンク７２０内で球詰まりが発生するのを抑制することができるようになっていると共に、排出口７２３からタンクレールユニット７３０側へ遊技球をスムーズに排出することができるようになっている。

【０４０５】

次に、賞球ユニット７００におけるタンクレールユニット７３０は、図７７にも示すように、賞球タンク７２０の下側に配置され左右方向へ長く延びたタンクレール７３１を備えている。このタンクレール７３１は、上方が開放された所定深さの樋状で前後方向に遊技球が二列で整列することが可能な幅（奥行）とされ、正面視左側（軸支側）端部が低くなるように底部が傾斜している。このタンクレール７３１は、左側（軸支側）端部に下方へ開口する排出口７３１ａ（図８０を参照）と、前後方向の略中央で底部から上方へ延出した仕切壁７３１ｂと、前端下面より下方へ突出し賞球ベース７１０の取付係止部７１３に上側から係止される複数の係止突片７３１ｃ（図７５を参照）と、を備えている。

【０４０６】

このタンクレール７３１は、正面視右側（開放側）端部が賞球タンク７２０における排出口７２３の直下に位置するようになっており、賞球タンク７２０の排出口７２３から排出された遊技球を受取った後に左方向へ転動させて排出口７３１ａから賞球装置７４０側へ受け渡すことができるようになっている。また、タンクレール７３１の係止突片７３１ｃを賞球ベース７１０の取付係止部７１３に係止させることで、タンクレール７３１つまりタンクレールユニット７３０を賞球ベース７１０に取付けることができるようになっている。

【０４０７】

また、タンクレールユニット７３０は、タンクレール７３１の排出口７３１ａ上部に回転可能に支持される整列歯車７３２と、整列歯車７３２の上部を覆う歯車カバー７３３と、歯車カバー７３３の正面視右端と連続しタンクレール７３１の上部を閉鎖する球押え板７３４と、タンクレール７３１内に進退可能とされタンクレール７３１内の遊技球が排出口７３１ａ側へ転動するのを停止させることが可能な球止片７３５と、タンクレール７３１内に配置されタンクレール７３１内の遊技球と接触可能とされたアース板７３６と、を備えている。整列歯車７３２は、図示するように、タンクレール７３１の仕切壁７３１ｂによって二列に仕切られた遊技球の二つの流路と対応するように、前後方向に並んで二つ備えられている。また、球押え板７３４は、上部に球止片７３５が取付けられる取付部７３４ａと、上下方向に貫通し球止片７３５の突片７３５ａが挿通可能な二つのスリット７３４ｂと、を備えている。

【０４０８】

このタンクレールユニット７３０内には、賞球タンク７２０に軸支された二つの球ならし部材７２７が上方から球押え板７３４の上流側（開放側）に挿入されるようになっており、この球ならし部材７２７によって賞球タンク７２０の排出口７２３からタンクレール７３１内に排出された遊技球が、一段となるようにならすと共に、仕切壁７３１ｂに沿って二列に整列させるようにすることができるようになっている。また、球押え板７３４は、球ならし部材７２７によって一段とならなかった遊技球を強制的に一段とするためのものであり、排出口７３１ａ側へ向かうに従ってタンクレール７３１の底部との隙間が狭くなるようにタンクレール７３１に取付けられている。

【０４０９】

タンクレールユニット７３０の整列歯車７３２は、図示するように、外周に複数の歯が形成されており、一対の整列歯車７３２における歯のピッチが半ピッチずつ、ずれるように軸支されている。これにより、タンクレール７３１を流下してきた遊技球の上部が整列歯車７３２の歯と噛み合いながら下流側の排出口７３２へ流下する時に、二列に整列され

た遊技球が交互に一つずつ賞球装置７４０へ送られるようになっている。

【０４１０】

なお、タンクレール７３１の底部には、上下に貫通する細溝が形成されており、タンクレール７３１内を遊技球と一緒に転動する埃等の異物がその細溝から下方に落下するようになっている。また、タンクレール７３１の内壁に配置されたアース板７３６は、詳細な図示は省略するが、アース金具７８２を介して電源基板８５１のアース用コネクタを経由して外部に接地されるようになっており、タンクレール７３１内で遊技球がアース板７３６と接触することで、帯電した静電気を除去することができるようになっている。

【０４１１】

また、タンクレールユニット７３０は、球押え板７３４の取付部７３４ａに回動可能に取付けられた球止片７３５を回動させて、球止片７３５の突片７３５ａをスリット７３４ａを通してタンクレール７３０内へ挿入することで、突片７３５ａによってタンクレール７３１内の二列の流路を閉止することができ、賞球装置７４０側へ遊技球が供給されるのを停止させることができるようになっている。

【０４１２】

更に、タンクレールユニット７３０は、タンクレール７３１が透明な合成樹脂によって形成されており、外部からタンクレール７３１内の遊技球等の状態を視認することができるようになっている。

【０４１３】

続いて、賞球ユニット７００における賞球装置７４０は、タンクレールユニット７３０の排出口７３１ａから排出供給された遊技球を、所定の払出指示に基いて皿ユニット３００の上皿３０１へ払出すためのものである。この賞球装置７４０は、図７８乃至図８０等に示すように、賞球ベース７１０における賞球装置取付部７１４に取付けられる上下方向へ延びたユニットベース７４１を備えている。賞球装置７４０におけるユニットベース７４１は、図示するように、後面側に、上端に開口し遊技球の外形よりも若干広い幅で上下方向の中央よりもやや下側の位置まで延出する供給通路７４１ａと、供給通路７４１ａの下端と連通し所定広さの空間を有した振分空間７４１ｂと、振分空間７４１ｂの背面視左側（開放側）下端と連通し略く字状に曲がって背面視左側面に開口する賞球通路７４１ｃと、振分空間７４１ｂの背面視右側（軸支側）下端と連通し下方へ延出して下端に開口する球抜通路７４１ｄと、を備えている。このユニットベース７４１の供給通路７４１ａ、振分空間７４１ｂ、賞球通路７４１ｃ、及び球抜通路７４１ｄは、後方へ開放された状態で形成されている。

【０４１４】

本例の賞球装置７４０は、ユニットベース７４１の後側に取付けられユニットベース７４１よりも上下方向の長さが短い裏蓋７４２と、裏蓋７４２の下側に配置される板状のモータ支持板７４３と、モータ支持板７４３の前側に配置され回転軸７４４ａがモータ支持板７４３よりも後方へ突出するようにユニットベース７４１に固定される払出モータ７４４と、払出モータ７４４の回転軸７４４ａに一体回転可能に固定されモータ支持板７４３の後側に配置される第一ギア７４５と、第一ギア７４５と噛合しユニットベース７４１に軸支される第二ギア７４６と、第二ギア７４６と噛合しユニットベース７４１に軸支される第三ギア７４７と、第三ギア７４７と共に一体回転しユニットベース７４１の振分空間７４１ｃ内に配置される払出回転体７４８と、払出回転体７４８とは第三ギア７４７を挟んで反対側に一体回転可能に固定され周方向に等間隔で複数（本例では三つ）の検出スリット７４９ａを有した回転検出盤７４９と、を備えている。

【０４１５】

また、賞球装置７４０は、ユニットベース７４１に取付けられ供給通路７４１ａ内の遊技球の有無を検出する球切れスイッチ７５０と、ユニットベース７４１に取付けられ賞球通路７４１ｃ内を流通する遊技球の数を計測するための計数センサ７５１と、払出回転体７４８と一体回転する回転検出盤７４９の検出スリット７４９ａを検出する回転角センサ７５２と、回転角センサ７５２を保持し裏蓋７４２の後面に取付けられるセンサ基板７５

３と、払出モータ７４４、球切れスイッチ７５０、計数センサ７５１、及び回転角センサ７５２と払出制御基板４１１０との接続を中継し裏蓋７４２の後面に取付けられる賞球中継基板７５４と、を備えている。

【０４１６】

更に、賞球装置７４０は、賞球中継基板７５４を後側から覆い裏蓋７４２の後面に取付けられる基板カバー７５５と、第一ギア７４５、第二ギア７４６、第三ギア７４７（回転検出盤７４９）、及びセンサ基板７５３を後側から覆い裏蓋７４２を挟んでユニットベース７４１の後面に取付けられるギアカバー７５６と、ユニットベース７４１の供給通路７４１ａ内を流通する遊技球と接触可能な供給通路アース金具７５７と、モータ支持板７４３を挟んで払出モータ７４４をユニットベース７４１へ固定すると共に払出モータ７４４をアース接続するためのビス７５８と、裏蓋７４２をユニットベース７４１に対して着脱可能に支持する着脱ボタン７５９と、を備えている。

【０４１７】

本例の賞球装置７４０は、ユニットベース７４１の後側に裏蓋７４２が取付けられることで、供給通路７４１ａ、振分空間７４１ｂ、賞球通路７４１ｃ、及び球抜通路７４１ｄの開放された後端が閉鎖されるようになっている。また、ユニットベース７４１は、供給通路７４１ａにおける上端よりも下の位置が、一旦、後方へ膨出した形状とされており、タンクレールユニット７３０から排出落下してきた遊技球の勢いを緩和させることができるようになっている。また、ユニットベース７４１は、供給通路７４１ａにおける後方へ膨出した位置よりも下側の一方（背面視左側）の側面が部分的に切欠かれていると共に供給通路７４１ａの切欠かれた位置の外側に球切れスイッチ７５０を取付けるためのスイッチ取付部７４１ｅと、賞球通路７４１ｃの途中に計数センサ７５１を取付けるためのセンサ取付部７４１ｆと、賞球通路７４１ａよりも下側で前後方向へ貫通するように形成され払出モータ７４４を挿通可能なモータ挿通孔７４１ｇと、を備えている。

【０４１８】

このユニットベース７４１のスイッチ取付部７４１ｅに球切れスイッチ７５０を取付けることで、球切れスイッチ７４１ｅの作動片が供給通路７４１ａの側壁の一部を形成するようになっており、供給通路７４１ａ内に存在する遊技球によって作動片が押圧されることで球切れスイッチ７４１ｅによって供給通路７４１ａ内の遊技球の有無を検知することができるようになっている。この球切れスイッチ７４１ｅにより供給通路７４１ｅ内の遊技球が検知されていない状態（球切れの状態）では、払出モータ７４４が回転しないようになっていると共に、球切れであることが遊技者やホール側に報知されるようになっている。

【０４１９】

また、ユニットベース７４１は、第二ギア７４６、及び第三ギア７４７（払出回転体７４８）を軸支するための軸受部７４１ｈと、供給通路７４１ａにおけるスイッチ取付部７４１ｅと振分空間７４１ｂとの間に配置され供給通路アース金具７５７を取付けるためのアース金具取付部７４１ｉと、ユニットベース７４１の上部に配置され裏蓋７４２を着脱支持するための着脱ボタン７５９が支持されるボタン支持孔７４１ｊと、を備えている。このユニットベース７４１は、アース金具取付部７４１ｉに供給通路アース金具７５７を取付けることで、供給通路アース金具７５７の後面が供給通路７４１ａ内の遊技球と接触することができるようになっていると共に、供給通路アース金具７５７の前面がコ字状のアース金具７８２の下端後面と接触するようになっており、供給通路アース金具７５７を介して供給通路７４１ａ内を流通する遊技球の静電気を除去することができるようになっている。

【０４２０】

賞球装置７４０の裏蓋７４２は、全体が縦長の板状とされ上端が後方へ膨出した形態とされている。裏蓋７４２の上部には、着脱ボタン７５９を挿通させるボタン挿通穴７４２ａと、上下方向の略中央後面に賞球中継基板７５４及び基板カバー７５５を取付けるための中継基板取付部７４２ｂと、中継基板取付部７４２ｂの下側に配置されセンサ基板７５

３を取付けるためのセンサ基板取付部７４２ｃと、払出回転体７４８が通過可能な貫通孔７４２ｄと、を備えている。裏蓋７４２の中継基板取付部７４２ｂは、ユニットベース７４１のアース金具取付部７４１ｉの後側に位置するように形成されている。

【０４２１】

また、賞球装置７４０のモータ支持板７４３は、本例では、アルミ板とされており、払出モータ７４４の金属製のモータハウジングと接触するようになっており、払出モータ７４４で発生する熱を放熱し易くすることができるようになっている。

【０４２２】

また、賞球装置７４０の払出回転体７４８は、図７９に示すように、周方向に等間隔で夫々一つの遊技球を収容可能な大きさの三つの凹部７４８ａを備えており、払出回転体７４８が回転することで、供給通路７４１ａから供給された遊技球が一つずつ凹部７４８ａに収容されて、賞球通路７４１ｃ又は球抜通路７４１ｄ側へ払出すことができるようになってい。また、払出回転体７４８と一体回転する回転検出盤７４９の三つの検出スリット７４９ａは、払出回転体７４８の凹部７４８ａ間と対応する位置に夫々形成されており、検出スリット７４９ａを回転角センサ７５２によって検出することで、払出回転体７４８の回転位置を検出することができるようになっている。

【０４２３】

本例の賞球装置７４０は、払出制御基板４１１０に、主制御基板４１００からの払出コマンドやＣＲユニット６からの貸出コマンド等が入力されたり、球抜スイッチ８６０ｂが操作されたりすることで払出モータ７４４が回転して、所定数の遊技球を遊技者側（上皿３０１）へ払出したり、遊技ホール側（パチンコ機１の後側）へ排出したりすることができるようになっている。この払出モータ７４４の回転軸７４４ａを回転駆動させると、回転軸７４４ａに固定された第一ギア７４５を回転すると同時に、第一ギア７４５と噛合する第二ギア７４６が回転し、更に第二ギア７４６と噛合する第三ギア７４７が回転するようになっている。この第三ギア７４７には、前側に払出回転体７４８が、後側に回転検出盤７４９が、夫々一体回転可能に固定されており、第三ギア７４７と共に払出回転体７４８及び回転検出盤７４９が回転するようになっている。

【０４２４】

この賞球装置７４０は、図７９に示すように、振分空間７４１ｂの略中央に払出回転体７４８が回転可能に軸支されている。そして、払出モータ７４４によって払出回転体７４８が背面視反時計周りの方向へ回転させられると、供給通路７４１ａ内の遊技球が、賞球通路７４１ｃ側へ払出されるようになっており、払出回転体７４８の回転によって賞球通路７４１ｃ側へ払出された遊技球は、計数センサ７５１によって一つずつ数えられた上で賞球ベース７１０の賞球通路７１５へ受け渡されるようになっている。一方、払出モータ７４４によって払出回転体７４８が背面視時計回りの方向へ回転させられると、供給通路７４１ａ内の遊技球が球抜通路７４１ｄ側へ払出されるようになっており、払出回転体７４８によって球抜通路７４１ｄ側へ払出された遊技球は、球抜通路７４１ｄの下端から後述する満タン振分ユニット７７０の球抜通路７７８、本体枠ベース６００の本体枠ベース球抜通路６２２、基板ユニット８００における基板ユニットベース８１０の開口部８１２、及び電源基板ボックスホルダ８４０の排出通路８４２を介してパチンコ機１の後側外部へと排出することができるようになっている。

【０４２５】

なお、本例の賞球装置７４０におけるユニットベース７４１は、透明な合成樹脂によって形成されており、本体枠３に組立てられた状態でも、透明な賞球ベース７１０を通して本体枠３の前側から、賞球装置７４０の供給通路７４１ａ、振分空間７４１ｂ、賞球通路７４１ｃ、球抜通路７４１ｄ等の内部を視認することができ、球詰り等の不具合を簡単に発見することができるようになっている。

【０４２６】

次に、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０について、主に図７５、図７６及び図８０を参照して説明する。賞球ユニット７００における満タン振分ユニット

７７０は、賞球ベース７１０の下端に取付けられるものであり、賞球ユニット７４０の賞球通路７４１ｃ側へ払出された遊技球を、皿ユニット３００へ誘導することができると共に、皿ユニット３００の上皿３０１において遊技球が満タンになると、皿ユニット３００の下皿３０２に対して遊技球を払出すように振分けることができるものである。

【０４２７】

この満タン分岐ユニット７７０は、前後方向の略中央上部に賞球ベース７１０の取付係止部７１６に係止される係止部７７０ａと、後端上部に賞球ベース７１０の下端裏面に固定される固定部７７０ｂと、を備えている。満タン分岐ユニット７７０は、係止部７７０ａを賞球ベース７１０の取付係止部７１６に、後側から係止させることで取付係止部７１６に対して吊持ちされた状態となり、賞球ベース７１０に対して固定部７７０ｂを所定のビスで固定することで、満タン分岐ユニット７７０を賞球ベース７１０の下端に取付固定することができるようになっている。

【０４２８】

また、満タン分岐ユニット７７０は、図示するように、全体が後端から前端へ向かうに従って低くなるような箱状に形成されており、後端上部における左右方向の略中央に上方へ向かって開口し賞球ベース７１０の賞球通路７１５を流下してきた遊技球を受ける賞球受口７７１と、賞球受口７７１の下側に配置され左右方向へ広がった分岐空間７７２（図８０を参照）と、分岐空間７７２における賞球受口７７１の直下から前側へ向かって遊技球を誘導する通常通路７７３（図８０を参照）と、通常通路７７３を流通した遊技球を前方へ放出し前端の正面視右端に開口した通常球出口７７４と、分岐空間７７２における賞球受口７７１の直下よりも背面視右側へ離れた位置から前側へ向かって遊技球を誘導する満タン通路７７５（図８０を参照）と、満タン通路７７５を流通した遊技球を前方へ放出し通常球出口７７４の正面視左側に開口した満タン球出口７７６と、を備えている。

【０４２９】

更に、満タン分岐ユニット７７０は、後端上部の正面視左側端部に上方へ向かって開口し賞球装置７４０の球抜通路７４１ｄを流下してきた遊技球を受ける球抜受口７７７と、球抜受口７７７に受けられた遊技球を前側へ誘導する球抜通路７７８（図８０を参照）と、球抜通路７７８を流通した遊技球を前方へ放出し正面視左端で通常球出口７７４及び満タン球出口７７６よりも後方の位置で開口した球抜出口７７９と、を備えている。

【０４３０】

本例の満タン分岐ユニット７７０は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、通常球出口７７４及び満タン球出口７７６が、夫々扉枠５におけるファールカバーユニット５４０の第一球入口５４２ａ及び第二球入口５４２ｃと対向して連通するようになっており、通常球出口７７４から放出された遊技球は、ファールカバーユニット５４０の第一球入口５４２ａを通って皿ユニット３００の上皿３０１へ供給され、満タン球出口７７６から放出された遊技球は、ファールカバーユニット５４０の第二球入口５４２ｃを通って皿ユニット３００の下皿３０２へ供給されるようになっている。また、球抜出口７７９は、本体枠ベース６００における本体枠ベース球抜通路６２２の背面視右側上端と連通するように形成されており、球抜出口７７９から放出された遊技球が本体枠ベース６００の本体枠ベース球抜通路６２２へ受け渡されるようになっている。

【０４３１】

この満タン分岐ユニット７７０は、賞球装置７４０の賞球通路７４１ｃ側へ払出された遊技球が、賞球ベース７１０の賞球通路７１５を介して賞球受口７７１で受取られるようになっており、賞球受口７７１へ進入した遊技球は、通常の状態では、分岐空間７７２を垂下して賞球受口７７１の直下に配置された通常通路７７３内へと流下する。そして、通常通路７７３内へ流下した遊技球は、通常出口７７４からファールカバーユニット５４０の第一球入口５４２ａに進入し、第一球通路５４２ｂを通って第一球出口５４４ａから皿ユニット３００の上皿３０１へ供給されることとなる。

【０４３２】

ところで、皿ユニット３００の上皿３０１が遊技球で満タンとなった状態で、更に賞球

ユニット７００（賞球装置７４０）から遊技球が払出されると、ファールカバーユニット５４０の第一球出口５４４ａから上皿３０１側へ出られなくなった遊技球が、ファールカバーユニット５４０の第一球通路５４２ｂ内で滞り、やがて、満タン分岐ユニット７７０における通常球出口７７４を通して上流の通常通路７７３内も一杯になる。この状態で、賞球受口７７１から分岐空間７７２内へ進入した遊技球は、通常通路７７３内へ進入することができず、分岐空間７７２内で横方向へ移動し始め、横方向へ移動した遊技球が満タン通路７７５内へ進入して、満タン球出口７７６からファールカバーユニット５４０の第二球入口５４２ｃ、第二球通路５４２ｄ、及び第二球出口５４４ｂを介して皿ユニット３００の下皿３０２へ供給されるようになっている。

【０４３３】

なお、本例の満タン分岐ユニット７７０は、全体が透明な合成樹脂によって形成されており、外部から内部を視認することができるようになっている。これにより、満タン分岐ユニット７７０内に侵入した埃やゴミ等の異物や、球詰りの発生等を、満タン分岐ユニット７７００を分解しなくても簡単に発見することができるようになっている。

【０４３４】

このように、本例の満タン分岐ユニット７７０は、上皿３０１内で遊技球が満タンとなると、その満タンが解消されるまでは、賞球装置７４０から払出された遊技球を、自動的に下皿３０２へ供給させることができるので、従来のパチンコ機のように上皿が満タンとなって上皿の球抜ボタンを操作することで遊技球が打球発射装置に供給されなくなって遊技球の打込が中断してしまうのを回避させることができ、遊技中の煩わしさを解消させて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ようになっている。

【０４３５】

また、本例の満タン分岐ユニット７７０は、上述したように、上皿３０１が満タンとなると、賞球装置７４０の直下、つまり、パチンコ機１の後部で払出される遊技球の通路を分岐させるようにしており、満タン分岐ユニット７７０の通常通路７７３内で滞留した遊技球は上皿３０１へ払出されるので、上皿３０１内の遊技球と通常通路７７３内の遊技球が打球発射装置６５０によって直接打ち込むことができる遊技球となり、上皿３０１における遊技球の貯留量は、実質的には、上皿３０１の容量と通常通路７７３の容量とを合わせた量となる。つまり、上皿３０１の容量を、従来のパチンコ機における上皿の容量よりも小さくしても、通常通路７７３の容量が加えられるので、従来と同等量の遊技球を上皿３０１で貯留することができる。従って、上皿３０１を小さくすることで相対的に扉枠５における遊技窓１０１を大きく（広く）することが可能となり、より広い遊技領域１１００を備えたパチンコ機１とすることができ、遊技する遊技者に対して訴求力の高いパチンコ機１とすることができると共に、広い遊技領域１１００により遊技者を楽しませることができるようになっている。

【０４３６】

更に、満タン分岐ユニット７７０の二つの通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを左右に並べて配置しているので、扉枠５に貯留皿を一つのみ備えるようにして受入口（第一球入口５４２ａ及び第二球入口５４２ｃ）を一つのみとした場合でも、本体枠３側（満タン分岐ユニット７７０）を変更することなく、扉枠５側へ遊技球を送ることができる。従って、本体枠３における遊技球の流路（満タン分岐ユニット７７０）を変更しなくても、貯留皿の数が異なる扉枠５に対応させることが可能なパチンコ機１とすることができると共に、貯留皿の数が異なる扉枠５を備えたパチンコ機１のラインナップにかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【０４３７】

また、上述したように、扉枠５に備えられた貯留皿の数を変更しても、本体枠３を変更することなく対応させることができるので、扉枠５の変更にかかるパチンコ機１全体のコストを低減させることができ、多様なパチンコ機１を低コストで提供することができるようになっている。

【０４３８】

更に、通常通路７７３を通って通常球出口７７４から扉枠５側へ送られる遊技球が、優先的に遊技領域１１００内へ打ち込まれるようにしており、貯留皿を一つのみ備えた扉枠５に交換しても、賞球装置７４０から払出された遊技球を通常通路７７３及び通常球出口７７４を介して直ちに貯留皿へ送ることができるので、払出しから貯留までのタイムラグを少なくすることができ、打ち込むための遊技球が不足して遊技者の興趣が低下するのを抑制することができると共に、貯留皿の数が異なる扉枠５に対して充分に対応することができるようになっている。

【０４３９】

また、上皿３０１が満タンでない限りは、賞球装置７４０から払出された遊技球が上皿３０１へ送られるので、下皿３０２に貯留された遊技球を上皿３０１へ移す頻度を低減させることが可能となり、遊技球の打込操作等に遊技者を専念させることができ、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。

【０４４０】

また、満タン分岐ユニット７７０の通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを、左右に並んで配置しており、扉枠５に貯留皿を一つのみ備えるようにした場合でも、第一球入口５４２ａ等に相当する受入口の下端の位置を、貯留皿を二つ備えた扉枠５の上皿３０１と対応した第一球入口５４２ａ等と同じ高さとすることができるので、貯留皿の深さが浅くなるのを回避させることが可能となり、貯留皿を深くして充分な遊技球の貯留量を確保することができ、遊技者に対して頻繁に貯留量を気にさせることなく遊技を行わせることができると共に、本体枠３側を変更することなく、異なる数の貯留皿を備えた扉枠５に対応させることができ、パチンコ機１の機種変更等にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【０４４１】

更に、満タン分岐ユニット７７０における満タン通路７７５が通常通路７７３から分岐する位置を、賞球装置７４０に可及的に近い位置で分岐させるようにしており、上皿３０１が遊技球で満タンとなり通常球出口７７４から遊技球が出られなくなっても、通常球出口７７４から満タン通路７７５の分岐位置までの間の通常通路７７３内に貯留される遊技球の量を可及的に多くすることができ、上皿３０１に貯留される実質的な遊技球の貯留量を可及的に多くすることができる。なお、扉枠５に一つのみ貯留皿を備えるようにした場合では、貯留皿が遊技球で満タンとなって通常球出口７７３や満タン球出口７７６から遊技球が出られなくなっても、通常通路７７３から満タン通路７７５が分岐する位置を、賞球装置７４０に対して可及的に近い位置に配置しているので、通常通路７７３だけでなく満タン通路７７５にも多くの遊技球を貯留させることができ、貯留皿に貯留される実質的な遊技球の貯留量を可及的に多くすることができる。従って、扉枠５側に備えられた貯留皿の数が異なっていても、本体枠３側（満タン分岐ユニット７７０）を変更することなく、夫々の扉枠５における遊技球の貯留量を最大限に多くすることができ、異なる扉枠５に対して充分に対応することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０４４２】

また、満タン分岐ユニット７７０における通常通路７７３及び満タン通路７７５を、複数列で遊技球を流通可能な広さとしており、満タン分岐ユニット７７０内での遊技球の停留量（貯留量）をより多くすることができるので、扉枠５に備えられた貯留皿の数が異なっていても、満タン分岐ユニット７７０内の遊技球を合わせた実質的な貯留量が少なくなるのを回避させることができ、本体枠３における遊技球の流路を変更することなく、貯留皿の数が異なる扉枠５に対応させることが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０４４３】

また、満タン分岐ユニット７７０を透明樹脂で形成することで通常通路７７３及び満タン通路７７５の内部を、外部から視認可能としているので、満タン分岐ユニット７７０内で遊技球が詰まって不具合が発生した際に、満タン分岐ユニット７７０の外部から球詰りの箇所を容易に発見することができ、不具合を早期に解消させてパチンコ機１の稼働率を高めることができる。

【０４４４】
［１－３Ｅ．球出口開閉ユニット］
次に、本体枠３における球出口開閉ユニット７９０について、主に図８１乃至図８３を参照して説明する。図８１は、本体枠における球出口開閉ユニットの正面斜視図である。また、図８２は、本体枠における球出口開閉ユニットの背面斜視図である。更に、図８３は、本体枠における球出口開閉ユニットと扉枠におけるファールカバーユニットとの関係を示す説明図である。本実施形態の本体枠３における球出口開閉ユニット７９０は、本体枠ベース６００の下部後壁部６０４における正面視左上端付近に形成された取付部６２４に取付けられるものであり、本体枠３に対して扉枠５が開いた時に、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０前端の通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを閉鎖して、賞球ユニット７００から扉枠５の皿ユニット３００への遊技球の流れを遮断することができるものである。
【０４４５】
この球出口開閉ユニット７９０は、本体枠ベース６００の下部後壁部６０４における正面視左上端付近に形成された取付部６２４に下部後壁部６０４の上端よりも突出しないように取付けられるシャッターベース７９１と、シャッターベース７９１に上下方向へスライド可能に保持される板状の開閉シャッター７９２と、開閉シャッター７９２を上下方向へスライドさせる開閉クランク７９３と、開閉クランク７９３を介して開閉シャッター７９２が上昇するように付勢する開閉バネ７９４と、を備えている。
【０４４６】
球出口開閉ユニット７９０のシャッターベース７９１は、開閉シャッター７９２がシャッターベース７９１の上端よりも上方へ突出するように上下方向へスライド可能に保持するための上下方向へ延びた一対のスライド溝７９１ａと、一対のスライド溝７９１ａの間で前後方向に貫通した矩形状の開口部７９１ｂと、正面視で左側端部前面に配置され開閉クランク７９３を前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持するクランク支持部７９１ｃと、開閉バネ７９４の一端（上端）を係止するバネ係止部７９１ｄと、を備えている。シャッターベース７９１のクランク支持部７９１ｃは、開口部７９１ｂの正面視左側に配置されていると共に、バネ係止部７９１ｄは、正面視で左右方向中央から左寄りの上部付近に配置されている。
【０４４７】
また、球出口開閉ユニット７９０の開閉シャッター７９２は、平板状のシャッター本体７９２ａと、シャッター本体７９２ａの前面から突出しシャッターベース７９１のスライド溝７９１ａ内を摺動する一対の摺動突部（図示は省略）と、一対の摺動突部の間でシャッターベース７９１の開口部７９１ｂから臨む位置に配置され前後方向へ貫通した横長矩形状の駆動孔７９２ｂと、を備えている。
【０４４８】
更に、球出口開閉ユニット７９０の開閉クランク７９３は、シャッターベース７９１のクランク支持部７９１ｃにより前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される軸部７９３ａと、軸部７９３ａの正面視右側外周から右外方へ延出し先端が開口部７９１ｂの左右方向中央付近まで延出した駆動棹７９３ｂと、駆動棹７９３ｂの先端から後方へ突出し開閉シャッター７９２の駆動孔７９２ｂ内に摺動可能に挿入される駆動ピン７９３ｃと、軸部７９３ａの正面視下側外周から下方へ延出し先端が球形状とされた当接部７９３ｄと、駆動棹７９３ｂの途中上面に形成され開閉バネ７９４の他端（下端）を係止するバネ係止部７９３ｅと、を備えている。
【０４４９】
なお、本例の球出口開閉ユニット７９０は、シャッターベース７９１及び開閉シャッター７９２が、透明な合成樹脂によって形成されており、開閉シャッター７９２が上昇した状態でも、開閉シャッター７９２を通して後側に配置された満タン分岐ユニット７７０における通常球出口７７４や満タン球出口７７６等が視認できるようになっている。
【０４５０】

本例の球出口開閉ユニット７９０は、開閉クランク７９３が前後方向へ延びた軸回りに回動することで、開閉クランク７９３の駆動ピン７９３ｃが円弧状に上下方向へ回動すると同時に、駆動ピン７９３ｃが挿入された駆動孔７９２ｂを介して開閉シャッター７９２が上下方向へスライドするようになっている。この球出口開閉ユニット７９０は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態では、開閉クランク７９３の当接部７９３ｄが扉枠５におけるファールカバーユニット５４０の開閉作動片５４２ｇと当接して、当接部７９３ｄが正面視で時計回りの方向へ開閉バネ７９４の付勢力に抗して回動させられるようになっており、当接部７９３ｄと共に駆動ピン７９３ｃが正面視時計回りの方向へ回動することで、開閉シャッター７９２が下降して満タン分岐ユニット７７０前端の通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを開放させることができるようになっている。

【０４５１】

この状態から本体枠３に対して扉枠５を開くと、開閉クランク７９３の当接部７９３ｃと、扉枠５におけるファールカバーユニット５４０の開閉作動片５４２ｇとの当接が解除され、開閉クランク７９３が開閉バネ７９４の付勢力によって正面視反時計周りの方向へ回動すると同時に、開閉シャッター７９２が上昇して、満タン分岐ユニット７７０前端の通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを閉鎖することができるようになっている。

【０４５２】

このように、本体枠３に対する扉枠５の開閉に応じて、球出口開閉ユニット７９０により賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０前端の通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを自動的に開閉させることができるので、満タン分岐ユニット７７０内に遊技球が残っている状態で扉枠５を開いても、通常球出口７７４や満タン球出口７７６から遊技球がこぼれてしまうのを防止することができるようになっている。

【０４５３】

［１－３Ｆ．基板ユニット］

次に、本体枠３における基板ユニット８００について、主に図８４乃至図９０を参照して説明する。図８４は、本体枠における基板ユニットの正面斜視図であり、図８５は、本体枠における基板ユニットの背面斜視図である。また、図８６は、基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。更に、図８７は、基板ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図８８は、基板ユニットにおける電源基板ボックスの立壁部の作用を説明する斜視図である。図８９（Ａ）は基板ユニットにおける端子基板ボックスの断面図であり、（Ｂ）は基板ユニットにおける端子基板ボックスを分解して前から見た分解斜視図である。また、図９０（Ａ）は発射電源基板ボックスの正面図であり、（Ｂ）は（Ａ）に示すＡ－Ａ線の断面図である。

【０４５４】

本体枠３における基板ユニット８００は、本体枠ベース６００の下部後壁部６０４の後面に取付けられる基板ユニットベース８１０と、基板ユニットベース８１０の正面視左側後面に取付けられるスピーカボックス８２０と、基板ユニットベース８１０の正面視右端後面に取付けられる発射電源基板ボックス８３０と、発射電源基板ボックス８３０を後側から囲うように基板ユニットベース８１０の後面に取付けられる電源基板ボックスホルダ８４０と、電源基板ボックスホルダ８４０の後面に取付けられ後端がスピーカボックス８２０の後端と略同一面状となる大きさに形成された電源基板ボックス８５０と、電源基板ボックス８５０及びスピーカボックス８２０の後面に取付けられる払出制御基板ボックス８６０と、払出制御基板ボックス８６０の正面視左側端部を覆うようにスピーカボックス８２０の後面に取付けられる端子基板ボックス８４０と、基板ユニットベース８１０の前面に取付けられる主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２と、を備えている。

【０４５５】

本例の基板ユニット８００における基板ユニットベース８１０は、図示するように、左右方向へ長く延びた形態とされ、左右方向の略中央部が下方へ一段下がり左右両端へ向かうに従って緩やかに上側へ傾斜し前面から前方へ突出した壁状の遮蔽壁部８１１と、遮蔽壁部８１１における左右方向中央の一段下がった位置の上側に配置され前後方向へ貫通し

た開口部８１２と、遮蔽壁部８１１の下側で正面視左端近傍の前面に形成され主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２を取付けるための基板取付部８１３と、基板取付部８１３の正面視左側で前後方向へ横長の矩形状に貫通した筒状のダクト部８１４と、後面に固定されるスピーカボックス８２０のスピーカ８２１と対応する位置で前後方向に貫通する縦長スリット状の複数の透孔８１５と、背面視左側（正面視右側）上部の後面に後方及び上方へ開放され発射電源基板ボックス８３０の前側を収容可能なボックス収容部８１６と、を備えている。

【０４５６】

この基板ユニットベース８１０は、遮蔽壁部８１１が、本体枠ベース６００における下部後壁部６０４の後面に形成された本体枠ベース球抜通路６２２の下側に沿うように形成されており、本体枠ベース球抜通路６２２から遊技球が下方へ脱落するのを防止することができると共に、基板ユニットベース８１０の強度を高めることができるようになっている。また、基板ベースユニット８１０は、前後方向に貫通した開口部８１２を通して、本体枠ベース球抜通路６２２を流下してきた遊技球を基板ユニットベース８１０の後側に配置された電源基板ボックスホルダ８４０へ送ることができるようになっている。

【０４５７】

また、基板ユニットベース８１０は、主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２を取付ける基板取付部８１３が、本体枠ベース６００における矩形状に開口した開口部６１４と対応した位置に配置されており、基板取付部８１３に主側中継端子板８８０と周辺側中継端子板８８２を取付けた状態では、本体枠ベース６００の開口部６１４から主側中継端子板８８０と周辺側中継端子板８８２が前側へ臨むようになっている。また、基板ユニットベース８１０は、ダクト部８１４及び複数の透孔８１５によってスピーカボックス８２０のスピーカ８２１からの音を前側へ良好に伝達させることができるようになっている。

【０４５８】

更に、基板ユニットベース８１０は、ボックス収容部８１６が後側に配置される電源基板ボックスホルダ８４０の前ボックス収容部８４３と対応した位置に形成されており、ボックス収容部８１６と前ボックス収容部８４３とで、発射電源基板ボックス８３０を収容する収容凹部を形成することができるようになっている。

【０４５９】

基板ユニット８００におけるスピーカボックス８２０は、文字通り、前側を向いて取付けられたスピーカ８２１を備えている。このスピーカボックス８２０は、スピーカ８２１の後側を密閉状に覆うと同時に、正面視でスピーカ８２１の左側に横長矩形状の開放口８２２が形成されている。この開放口８２２は、詳細な図示は省略するが、所定の迷路状の通路を介してスピーカ８２１の後側の空間と連通することで、スピーカ８２１の後側の音の位相を反転させて前方へ放射するようにしており、スピーカ８２１の口径に対してより重低音を発することが可能なバスレフ型のスピーカボックスとされている。なお、基板ユニットベース８１０におけるダクト部８１４は、スピーカボックス８２０の開放口８２２と対応する位置に形成されており、開放口８２２から放射される音を前方へ良好に伝達させることができるようになっている。

【０４６０】

基板ユニット８００における発射電源基板ボックス８３０は、後方が開放された箱状に形成されており、その後端開口を閉鎖するように取付けられた発射電源基板８３１を備えている。この発射電源基板ボックス８３０は、発射電源基板８３１に取付けられた各種電子部品が内部に収容されるようになっており、上面及び下面に形成されたスリット８３０ａを介して、電子部品等からの熱を外部へ放出することができるようになっている。

【０４６１】

この発射電源基板ボックス８３０は、基板ユニットベース８１０のボックス収容部８１６と、後述する電源基板ボックスホルダ８４０の前ボックス収容部８４４とによって形成される上方へ開放された収容凹部内に、上方から脱着可能に収容されるようになっている

。これにより、本体枠３を組立てた状態では、発射電源基板ボックス８３０に不具合が発生した場合、本体枠３の前側から発射電源基板ボックス８３０を簡単に脱着して交換したり修理したりすることができるようになっている（図６４を参照）。

【０４６２】

更に、発射電源基板ボックス８３０を詳述すると、図９０にも示すように、発射電源基板８３１には、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａと、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電力を充電及び放電する電解コンデンサＳＣ０と、を備えており、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と電解コンデンサＳＣ０からの放電による電流とを併合した併合電流を打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４に電流を流して駆動している。この発射電源基板ボックス８３０は、発射電源基板８３１に実装されるＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａ及び電解コンデンサＳＣ０が発する熱を外部へ放出するために、その上面及び下面に放熱孔としてのスリット８３０ａが形成されている。

【０４６３】

また、発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０はＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａと比べて熱によって破損しやすい電子部品であるため、電解コンデンサＳＣ０が配置される発射電源基板ボックス８３０の側面には放熱孔としてのスリット８３０ａが形成されている。また発射電源基板ボックス８３０には、その内部空間を、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａを収容するための空間と、電解コンデンサＳＣ０を収容するための空間と、の２つの空間に仕切る仕切壁８３０ｂが上面内壁と下面内壁とを接続するように底面から端開口縁まで一体に形成されている。これにより、発射電源基板ボックス８３０の端開口に発射電源基板８３１を取付けて発射電源基板ボックス８３０の内部空間を閉鎖すると、発射電源基板ボックス８３０の内部空間が仕切壁８３０ｂによって、電解コンデンサＳＣ０を収容するための収容空間８３０ｃと、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａを収容するための収容空間８３０ｄと、の２つ空間が形成されるため、仕切壁８３０ｂは、電解コンデンサＳＣ０を収容するための収容空間８３０ｃと、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａを収容するための収容空間８３０ｄと、の熱の出入りを遮断する断熱壁として機能している。

【０４６４】

電解コンデンサＳＣ０が収容された収容空間８３０ｃ内の熱は、つまり、電解コンデンサＳＣ０が発する熱は、収容空間８３０ｃと外気とを連通する上面、側面、及び下面にそれぞれ形成された放熱孔としてのスリット８３０ａを介して、外部へ放出されることにより、この放出される熱をＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａが収容される収容空間８３０ｄへ入り込ませないようにすることができる。従って、電解コンデンサＳＣ０が発する熱をＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａへ伝えないようにすることができる。また、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａが収容された収容空間８３０ｄ内の熱は、つまり、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａが発する熱は、収容空間８３０ｄと外気とを連通する上面及び下面にそれぞれ形成された放熱孔としてのスリット８３０ａを介して、外部へ放出されることにより、この放出される熱を電解コンデンサＳＣ０が収容される収容空間８３０ｃへ入り込ませないようにすることができる。従って、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａが発する熱を電解コンデンサＳＣ０へ伝えないようにすることができる。

【０４６５】

本実施形態では、打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４に流す併合電流を作成するためのＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａ及び電解コンデンサＳＣ０が電源基板８５１に設られるのではなく、電源基板８５１と別体の発射電源基板８３１に設けられることにより発射電源基板８３１のサイズを電源基板８５１のサイズと比べて小さくすることができる。従って、発射電源基板８３１の小型化により取り扱え易くなって発射電源基板８３１の交換作業が容易となりその交換作業に費やす時間の短縮化に寄与することができる。この交換作業では、発射電源基板ボックス８３０の端開口に発射電源基板８３１が取付けたままの状態、つまり発射電源基板ボックス８３０ごと、交換することもできる。

【０４６６】

またパチンコ遊技機１が稼働されて電解コンデンサＳＣ０がその寿命を迎え、発射ソレ

ノイド６５４による駆動発射が突然発射不能となって遊技を中断せざるを得なくなっても、発射電源基板８３１の交換作業が容易に行えることにより遊技の中断を早い段階で解消することができる。したがって、電解コンデンサＳＣ０の寿命による発射不能を極めて簡単に解消することができるとともに、その発射不能による遊技の中断を早い段階で解消して遊技を再開することができ、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【０４６７】

なお、発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０は、発射ソレノイド６５４による駆動発射が行われるごとに、例えば、１分当たりに１００回という頻度において、充放電が繰り返し行われることにより劣化して寿命を迎えるのに対して、電源基板８５１は、遊技ホール等の島設備の交流電源から直流電源を作成するものの、発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０と同様の頻度で充放電が繰り返し行わるものではないため、発射電源基板８３１と比べると、その寿命は極めて長い。換言すると、発射電源基板８３１は、電解コンデンサＳＣ０の充放電にともなう劣化によって寿命を迎えるのに対して、電源基板８５１は、経年変化によって寿命を迎える。発射ソレノイド６５４に流す併合電流を作成するためのＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａ及び電解コンデンサＳＣ０が電源基板８５１に設られるのではなく、電源基板８５１と別体の発射電源基板８３１に設けられることにより、寿命の長い経年変化にともなう電子部品を電源基板８５１に集中させることができる。これにより、寿命の長い経年変化にともなう電子部品が寿命の短い電解コンデンサＳＣ０と一緒に交換されることを防止することができる。

【０４６８】

また、打球発射装置６５０を制御する電解コンデンサＳＣ０を備えた発射電源基板８３１を、遊技盤４を保持する遊技盤保持口６０１を通して前側から脱着可能としているので、打込特性を変化させるために容量の異なる電解コンデンサＳＣ０に変更する不正を行おうとしても、発射電源基板８３１を脱着させるには遊技盤保持口６０１に保持された遊技盤４を取外す必要があり、発射電源基板８３１を交換し辛くして不正を行い難くすることができ、発射電源基板８３１が不正改造されて最適化されている打込強さを故意に変化させる不正を抑止することができると共に、不正を行い難くすることで苛立ち等を覚えた遊技者が不正行為等の不正へ発展するのを抑止することが可能なパチンコ機１とすることができるようになっている。

【０４６９】

また、発射電源基板８３１を脱着可能として交換できるようにしているので、仮に、発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０等に対して不正が行われても、発射電源基板８３１を直ちに交換して不正を解消させることができ、遊技の中断期間を可及的に短くすることができると共に、遊技の中断によって苛立ちを感じたり残念な気分になってしまったりするのを早期に解消させることができ、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ようになっている。

【０４７０】

更に、打球発射装置６５０を制御する発射制御部４１２０における電解コンデンサＳＣ０を備えた発射電源基板８３１が、遊技盤４を保持する本体枠３の遊技盤保持口６０１を通して前側から脱着可能とされており、機種変更等により遊技盤４を交換する際に、発射制御部４１２０の発射電源基板８３１（発射電源基板ボックス８３０）も簡単に交換することができるので、交換する新機種のコンセプト等にマッチした打込特性を実現できる電解コンデンサＳＣ０やＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａを備えた発射電源基板８３１に交換することで、本体枠３に以前から備えられている打球発射装置６５０の打込特性を、新しい遊技盤４にマッチしたものとすることができる。従って、遊技球の打込特性を遊技盤４のコンセプトに簡単に合わせることができるので、新機種の遊技盤４による遊技を充分に楽しませることができ、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【０４７１】

また、発射制御部４１２０の発射電源基板８３１を前側から脱着できるようにしているので、発射電源基板８３１を交換する際に、遊技ホール等の島設備に対して本体枠３を開

ける必要がなく、交換にかかる手間を簡略化することができると共に、短時間で交換することができ、遊技ホール側の負担が増加するのを抑制することができる。また、発射電源基板８３１（発射電源基板ボックス８３０）を脱着可能として交換できるようにしているので、発射制御部４１２０（払出制御基板４１１０）全体を交換する場合と比較して、打込特性の変更にかかるコストを低減させることができ、ホール側等の負担を軽減させることができる。

【０４７２】

更に、機種等を変更する際に、遊技盤４のみを交換して扉枠５や本体枠３等は以前のものをそのまま使用できるようにしているので、長期間の使用によって発射制御部４１２０の発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０等が劣化した場合、上述したように、発射電源基板ボックス８３０を前側から簡単に交換することができるので、劣化によって不具合が発生して発射電源基板８３１を直ちに交換して不具合を解消させることができ、遊技の中断期間を可及的に短くすることができると共に、遊技の中断によって苛立ちを感じたり残念な気分になってしまったりするのを早期に解消させることができ、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。

【０４７３】

また、本体枠３の遊技盤保持口６０１を通して発射電源基板８３１（発射電源基板ボックス８３０）を支持させるようにしており、発射電源基板８３１を脱着させるには、遊技盤保持口６０１に保持された遊技盤４を取外す必要があるので、扉枠５と本体枠３との隙間から不正行為を行うための工具を侵入させても、遊技盤４によって不正な工具が発射電源基板８３１に到達するのを阻止することができ、発射電源基板８３１に対して不正行為が行われるのを防止することができると共に、不正行為に対する防御力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４７４】

更に、遊技盤保持口６０１を通して発射電源基板ボックス８３０を支持させるようにしており、蓋然的に、発射電源基板ボックス８３０を支持する位置が本体枠３の前面よりも後側となるので、発射電源基板ボックス８３０を支持するためのスペースを確保し易くすることができ、発射電源基板ボックス８３０を支持して上記の作用効果を奏するパチンコ機１を確実に具現化することができる。

【０４７５】

また、電解コンデンサＳＣ０を発射電源基板８３１に備えるようにしており、発射電源基板８３１を本体枠３の前側から簡単に脱着することができるので、電解コンデンサＳＣ０から発射ソレノイド６５４へ電源を供給することで電解コンデンサＳＣ０にかかる負荷が大きくなって電解コンデンサＳＣ０が劣化し易くなっても、電解コンデンサＳＣ０（発射電源基板８３１）を簡単に交換することができ、不具合を早期に解消させて遊技の中断時間を可及的に短くすることができると共に、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。

【０４７６】

また、基板ユニット８００における電源基板ボックスホルダ８４０は、正面視で左右中央よりも左側前面に、上方へ開放され遊技盤４のアウト球排出部１１６１から排出された下方へ排出された遊技球を受ける排出球受部８４１と、排出球受部８４１で受けられた遊技球を下方へ誘導して排出する排出通路８４２と、排出通路８４２及び排出球受部８４１の横（正面視で右側）の前面に前方及び上方へ開放され発射電源基板ボックス８３０の後側を収容可能な前ボックス収容部８４３と、電源基板ボックスホルダ８４０の後面全体が前側へ窪んだように形成され電源基板ボックス８５０の前端を収容可能な後ボックス収容部８４４と、を備えている。

【０４７７】

この電源基板ボックスホルダ８４０は、排出通路８４２の開放された前端側が基板ユニットベース８１０の後面によって閉鎖されるようになっていると共に、基板ユニットベース８１０の開口部８１２が排出通路８４２へ望む位置に形成されており、本体枠ベース６

００における下部後壁部６０４の後面に形成された本体枠ベース球抜通路６２２を流通して基板ベースユニット８１０の開口部８１２を通って基板ユニットベース８１０の後側へ流下した遊技球と、詳細は後述するが遊技盤４のアウト球排出部１１６１から排出されて排出球受部８４１で受けられた遊技球とを、排出通路８４２を通してパチンコ機１の後側下方へ排出することができるようになっている。

【０４７８】

また、電源基板ボックスホルダ８４０は、基板ユニットベース８１０のボックス収容部８１６と対応した位置に形成されており、ボックス収容部８１６と前ボックス収容部８４３とで、発射電源基板ボックス８３０を収容する収容凹部を形成することができるようになっている。

【０４７９】

更に、基板ユニット８００における電源基板ボックス８５０は、前方が開放された横長の箱状に形成されており、その前端開口を閉鎖するように取付けられた電源基板８５１を備えている。この電源基板ボックス８５０は、電源基板８５１に取付けられた各種電子部品が収容されるようになっており、上面及び下面に形成された複数のスリット８５０ａを介して、電子部品等からの熱を外部へ放出することができるようになっている。なお、図８７に示すように、電源基板ボックス８５０の後面には、電源基板８５１に取付けられた電源スイッチ８５２が臨むようになっている。

【０４８０】

また、電源基板ボックス８５０は、電源基板８５１における電源スイッチ８５２の下側に取付けられた電源端子８５３（図８５及び図８７を参照）が後側へ臨む開口の下辺に沿って後方へ突出した立壁部８５０ｂと、立壁部８５０ｂの後端の両側から後方へ突出した突起部８５０ｃと、立壁部８５０ｂよりも前側且つ下側に配置され電源基板ボックス８５０の外周との間で配線コード８５４を挿通可能な隙間を形成する配線ガイド部８５０ｄと、を備えている。なお、詳細な図示は省略するが、電源基板８５１に実装された電源端子８５３は、コネクタ端子８５５の係止爪と係止する係止片を有しており、それら係止爪と係止片とを係止させることで、電源端子８５３からコネクタ端子８５５が外れないようになっている。

【０４８１】

この電源基板ボックス８５０は、立壁部８５０ｂが、図８８に示すように、電源基板８５１の電源端子８５３に配線コード８５４のコネクタ端子８５５を接続した状態で、コネクタ端子８５５の後端よりも若干後方へ突出するように形成されている。本例の電源基板ボックス８５０では、配線コード８５４が電源基板ボックス８５０の前方下側から立壁部８５０ｂの後端に引っ掛かるように後側へ回り込んだ状態で、電源基板８５１の電源端子８５３にコネクタ端子８５５が接続されるようになっている。

【０４８２】

ところで、基板に取付けられた接続端子に対して、配線コードが延びだしたコネクタ端子を接続した上で、その配線コードを基板側へ引っ張った状態とすると、配線コードから係る張力によってコネクタ端子が接続端子側へ押し付けられるような状態となるので、接続端子からコネクタ端子を外し難くなる問題がある。しかしながら、本例の電源基板ボックス８５０によると、配線コード８５４の先端側（電源端子８５３と接続されたコネクタ端子８５５側とは反対側）が電源基板８５１側（本体枠３に対して前側）へ引っ張られても、コネクタ端子８５５よりも後方へ突出した立壁部８５０ｂによって、配線コード８５４がコネクタ端子８５５よりも後側へ回り込む（折返す）ように取り回されているので、配線コード８５４からコネクタ端子８５５が電源端子８５３側へ押し付けられるような力が作用するのを防止することができ、電源端子８５３に接続されたコネクタ端子８５５を簡単に外すことができるようになっている。

【０４８３】

また、電源基板ボックス８５０は、立壁部８５０ｂの後端両側に後方へ突出した突出部８５０ｃを備えているので、配線コード８５４が立壁部８５０ｂの後端に沿ってスライド

しても、後端の両端に備えられた突起部８５０ｃによって、それ以上外側へ配線コード８５４がスライドするのを阻止することができ、配線コード８５４が立壁部８５０ｂから外れるのを防止することができるようになっている。

【０４８４】

また、電源基板ボックス８５０の配線ガイド部８５０ｄに配線コード８５４を挿入させることで、立壁部８５０ｂで折返された配線コード８５４を立壁部８５０ｂ側へ寄せることができるので、立壁部８５０ｂから配線コード８５４を外れ難くすることができると共に、立壁部８５０ｂで配線コード８５４を折返した上で、直ちに配線ガイド部８５０ｄで配線コード８５４を立壁部８５０ｂ側へ寄せることができるので、一連の作業を連続して行わせることができ、組立てに係る作業工程を簡略化することができるようになっている。

【０４８５】

なお、電源基板ボックス８５０及び電源基板ホルダ８４０は、互いに組付けた状態における前後方向の寸法が、スピーカボックス８２０の前後方向の寸法と略同じとなるように形成されており、基板ユニットベース８１０に取付けると、電源基板ボックス８５０の後面と、スピーカボックス８２０の後面とが略同一面状となるようになっている。

【０４８６】

また、本例では、電源基板８５１を覆う電源基板ボックス８５０の開口から臨む電源端子８５３にコネクタ端子８５５を接続した上で、コネクタ端子８５５の後端よりも後側へ突出した立壁部８５０ｂによってコネクタ端子８５５の後端から延出した配線コード８５４を折返させるようにしているので、配線コード８５４が引っ張られることでコネクタ端子８５５に作用する張力を、係止爪等により接続が固定された電源端子８５３との接続を解除するような方向へ作用させることが可能となり、配線コード８５４によってコネクタ端子８５５が外せなくなるのを回避させることができ、電源基板８５１の電源端子８５３に接続されたコネクタ端子８５５を外し易くして基板の交換等のメンテナンスを簡単に行うことができる。

【０４８７】

また、電源基板ボックス８５０の立壁部８５０ｂによって配線コード８５４を折返させるようにしており、立壁部８５０ｂが無い場合と比較して、配線コード８５４の折曲がり具合を緩くさせることができるので、配線コード８５４自体に無理な力が作用するのを回避させることができ、無理な力により配線コード８５４が断線して不具合が発生するのを防止することができる。

【０４８８】

更に、電源端子８５３が臨む電源基板ボックス８５０の開口の近傍に立壁部８５０ｂを備えるようにしており、蓋然的に、立壁部８５０ｂが電源端子８５３と隣接した位置となるので、電源端子８５３に接続されたコネクタ端子８５５から延びた配線コード８５４を、コネクタ端子８５５に対して可及的に真直ぐ後側へ延びださせることが可能となり、コネクタ端子８５５と配線コード８５４との繋ぎ目が折れて無理な力が作用するのを防止することができ、断線等の不具合が発生するのを防止することができる。

【０４８９】

また、電源基板８５１を被覆する電源基板ボックス８５０に立壁部８５０ｂを備えるようにしているので、電源基板８５１に立壁部８５０ｂを備える必要が無く、電源基板８５１の組立作業を容易にすることができる。また、電源基板ボックス８５０で電源基板８５１を覆うようにしているので、電源基板８５１に不具合の発生原因となる埃やゴミ等が付着するのを防止することができると共に、電源基板８５１に実装された電子部品（例えば、抵抗器、コンデンサ、トランジスタ、ＩＣ、ＣＰＵ、メモリー、等）に対して触れ難くしたり交換し難くしたりすることができ、不正行為に対する防御力を高めることができるようになっている。

【０４９０】

また、電源基板８５１における電源端子８５３にコネクタ端子８５５を接続する方向を

、基板面に対して略直角方向（前後方向）としており、電源基板８５１に実装された電源端子８５３に対して、コネクタ端子８５５を接続したり取外したりする時にかかる力を電源基板８５１の面に作用させ易くすることができるので、電源端子８５３におけるリード部に剪断力が作用するのを防止することが可能となり、リード部が破断して通電不良が発生したり電源基板８５１から電源端子８５３が外れてしまったりするのを防止することができ、不具合が発生し難いパチンコ機１とすることができる。

【０４９１】

更に、コネクタ端子８５５と電源端子８５３との接続を係止爪と係止片とによる固定手段によって固定するようにしているので、配線コード８５４が立壁部８５０ｂによって折返されることで配線コード８５４を介してコネクタ端子８５５に電源端子８５３との接続を解除するような方向へ力が作用しても、コネクタ端子８５５と電源端子８５３との接続が解除されてしまうのを防止することができ、コネクタ端子８５５と電源端子８５３との接続を確実に維持して接触不良や通電不良等の不具合が発生するのを防止することができる。

【０４９２】

また、電源基板ボックス８５０の立壁部８５０ｂにおける配線コード８５４が折返される後端の両端に、後方へ突出する突起部８５０ｃを備えるようにしているので、配線コード８５４が立壁部８５０ｂにおける折返される辺に沿ってスライドしても、辺の両端に備えられた突起部８５０ｃによって、それ以上外側へ配線コード８５４がスライドするのを阻止することができ、配線コード８５４が立壁部８５０ｂから外れるのを防止して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。

【０４９３】

また、電源基板ボックス８５０に備えられた配線ガイド部８５０ｄによって、立壁部８５０ｂで折返された配線コード８５４を立壁部８５０ｂ側へ寄せるようにしているので、立壁部８５０ｂから配線コード８５４を外れ難くすることができ、上述した作用効果を確実に奏するようにすることができると共に、立壁部８５０ｂで配線コード８５４を折返した上で、直ちに配線ガイド部８５０ｄで配線コード８５４を立壁部８５０ｂ側へ寄せることが可能となり、一連の作業を連続して行わせることができ、組立てに係る作業工程を簡略化してコストが増加するのを抑制することができる。

【０４９４】

また、基板ユニット８００における払出制御基板ボックス８６０は、横長で後方が開放された薄箱状のボックスベース８６１と、ボックスベース８６１内へ後側から嵌合し前方が開放された薄箱状のカバー８６２と、ボックスベース８６１の後面に取付けられカバー８６２によって後面が覆われる払出制御基板４１１０（図１６９を参照）と、を備えている。また、払出制御基板ボックス８６０は、背面視左端から外方へ突出しボックスベース８６１及びカバー８６２の双方に形成された複数の分離切断部８６３を備えており、複数の分離切断部８６３の一箇所でボックスベース８６１とカバー８６２とがカシメ固定されている。これによってボックスベース８６１とカバー８６２とを分離するためには、分離切断部８６３を切断しないと分離できないようになっており、払出制御基板ボックス８６０を開くと、その痕跡が残るようになっている。従って、払出制御基板ボックス８６０が不正に開閉させられたか否かが判るようになっている。なお、本例では、検査等のために払出制御基板ボックス８６０を一回だけ開閉することができるようになっている。

【０４９５】

この払出制御基板ボックス８６０は、払出制御基板４１１０に取付けられたエラー解除スイッチ８６０ａ、球抜スイッチ８６０ｂ、検査用出力端子８６０ｃ、等がカバー８６２を通して後方へ臨むようになっている（図６３を参照）。また、払出制御基板ボックス８６０は、主制御基板４１００等と接続するための各種接続用の端子が、カバー８６２を通して後方へ臨むようになっている。

【０４９６】

更に、基板ユニット８００における端子基板ボックス８７０は、スピーカボックス８２

０の後面に取付けられ、背面視左側上部後面に形成された基板取付部８７１ａ、及び背面視右端後面に形成された基板カバー取付部８７１ｂを有した基板ベース８７１と、基板ベース８７１の基板取付部８７１ａに後側から取付けられ後面に周辺パネル中継端子８７２ａが取付けられた周辺パネル中継端子板８７２と、基板ベース８７１の基板カバー取付部８７１ｂに後側から取付けられ後壁部８７３ａに上下方向へ延びた開口部８７３ｂを有する接続端子板カバー８７３と、接続端子板カバー８７３の開口部８７３ａから後方へ臨むＣＲユニット接続端子８７４ａが後面に取付けられた接続端子板カバー８７３内に支持されるＣＲユニット接続端子板８７４と、接続継端子板カバー８７３と共に基板ベース８７１の後側を覆う基板ボックスカバー８７５と、を備えている。

【０４９７】

この端子基板ボックス８７０における周辺パネル中継端子板８７２は、パチンコ機１を設置する島設備側に備えられたパチンコ機１の稼動状態等を表示するための度数表示器と本パチンコ機１とを接続するためのものであり、ＣＲユニット接続端子板８７４は、パチンコ機１と隣接して設置される球貸し機（ＣＲユニット６とも称す）と本パチンコ機１とを接続するためのものである。なお、端子基板ボックス８７０における基板ベース８７１、接続端子板カバー８７３、及び基板ボックスカバー８７５は、夫々透明な合成樹脂によって形成されており、外部から内部の周辺パネル中継端子板８７２やＣＲユニット接続端子板８７４等を視認することができるようになっている。また、基板ボックスカバー８７５の後面には、パチンコ機１において球詰り等の不具合が発生した場合に、島設備側に設置された度数表示器やＣＲユニット６等に表示されるエラーコードの内容が表示された状態表示シール８７６が貼り付けられている。

【０４９８】

この端子基板ボックス８７０における基板ベース８７１は、図８９に示すように、基板取付部８７１ａが、後端が開放された薄い箱状に形成されている。この基板ベース８７１は、基板取付部８７１ａの内側上部に形成され周辺パネル中継端子板８７２の上端を固定する固定片（図示は省略する）と、基板取付部８７１ａの内側下部に形成され周辺パネル中継端子板８７２の下端を係止する係止爪８７１ｃと、を備えており、固定片と係止爪８７１ｃとによって周辺パネル中継端子板８７２を後側から脱着可能に保持することができるようになっている。

【０４９９】

また、基板ベース８７１は、基板カバー取付部８７１ｂが、後側へ開放された薄い箱状に形成されており、その内周の大きさが接続端子板カバー８７３の外周が挿入可能な大きさとされていると共に、その内周壁が前後方向へ延びた外片部８７１ｃとされている。基板ベース８７１は、背面視右側の外片部８７１ｃを左右方向へ貫通する一対の固定孔８７１ｄと、基板カバー取付部８７１ｂの底壁から後方へ延出しＣＲユニット接続端子板８７４の前面と当接する上下方向へ延びた二つの突条８７１ｅと、基板カバー取付部８７１ｂの背面視左外側に配置され前後方向へ貫通する係止孔８７１ｆと、を備えている。この基板ベース８７１における突条８７１ｅは、後方への突出量が外片部８７１ｃよりもやや控えた状態となっていると共に、図示するように、ＣＲユニット接続端子板８７４の両側端に可及的に近い位置となるように配置されている。

【０５００】

更に、基板ベース８７１は、基板カバー取付部８７１ｂの背面視右側後面に上下方向へ離反して配置され基板ボックスカバー８７５を回動可能に軸支するための一対の軸受部８７１ｇと、背面視左端部付近の後面に配置され前後方向へ延びた角筒状の係止部８７１ｈと、を備えている。

【０５０１】

端子基板ボックス８７０における接続端子板カバー８７３は、ＣＲユニット接続端子板８７２の外周を囲うと共に基板ベース８７１の外片部８７１ｃで囲まれた基板カバー取付部８７１ｂ内へ挿入可能とされた外壁部８７３ｃと、外壁部８７３ｃの後端を閉鎖する後壁部８７３ａと、後壁部８７３ａを貫通し上下方向へ延びた矩形状の開口部８７３ｂと、

開口部８７３ｂの内周に略沿って後壁部８７３ａから前方（基板ベース８７１側）へ延出する内壁部８７３ｄと、内壁部８７３ｄの前端がＣＲユニット接続端子板８７４の前面と当接するようにＣＲユニット接続端子板８７４を保持し上下の外壁部８７３ｃに形成された鉤爪状の一対の基板保持部８７３ｅと、を備えている。

【０５０２】

また、接続端子板カバー８７３は、ＣＲユニット接続端子板８７４に取付けられた複数の内部接続端子８７４ｂと対応する位置に配置され後壁部８７３ａを貫通した複数の開口部８７３ｆと、上下方向の略中央に配置された開口部８７３ｆの後側を覆い背面視左側が開放された箱状の保護部８７３ｇと、外壁部８７３ｃにおける背面視右側端部から外方（右方向）へ延出し基板ベース８７１の固定孔８７１ｄ内へ挿通可能とされた一対の固定片８７３ｈと、外壁部８７３ｃにおける背面視左側端部に形成され基板ベース８７１の係止孔８７１ｆへ係止可能とされた弾性爪状の係止爪片８７３ｉと、を備えている。なお、図示は省略するが、保護部８７３ｇを備えた中央の開口部８７３ｆにおける内周の上下にも前方へ延出した内壁部８７３ｄが形成されている。

【０５０３】

この接続端子板カバー８７３は、外壁部８７３ｃと後壁部８７３ａとによって、前側が開放された薄い箱状となっている。また、接続端子板カバー８７３は、開口した前側からＣＲユニット接続端子板８７４を内部へ挿入することで、内壁部８７３ｄの前端によってＣＲユニット接続端子板８７４が後方へ移動するのを規制することができると共に、一対の基板保持部８７３ｅによってＣＲユニット接続端子板８７４が前方へ移動するのを規制することができ、而して、ＣＲユニット接続端子板８７４を脱着可能に保持することができるようになっている。更に、接続端子板カバー８７３は、その固定片８７３ｈを基板ベース８７１の固定孔８７１ｄ内へ挿入した上で、係止爪片８７３ｉを基板ベース８７１の係止孔８７１ｆへ係止させることで、基板ベース８７１の基板カバー取付部８７１ｂへ脱着可能に取付けることができるようになっている。

【０５０４】

端子基板ボックス８７０におけるＣＲユニット接続端子板８７４は、その表面側（後面側）に、パチンコ機１と遊技ホールの島設備側に設置されたＣＲユニット６とを接続するためのＣＲユニット接続端子８７４ａの他に、払出制御基板４１１０や、貸球ユニット３６０等と接続するための複数の内部接続端子８７４ｂが備えられている。なお、本例のＣＲユニット接続端子板８７４では、図示するように、ＣＲユニット接続端子８７４ａが係止機能を有したＤ－ｓｕｂコネクタとされており、内部接続端子８７４ｂが角形ツーピースコネクタとされている。

【０５０５】

また、端子基板ボックス８７０における基板ボックスカバー８７５は、基板ベース８７１の後面全体を略覆う大きさで全体が前側へ開放された薄い箱状に形成され、背面視右側面に配置され基板ベース８７１の軸受部８７１ｇに回動可能に軸支される一対の軸部８７５ａと、接続端子板カバー８７３における開口部８７３ｂと対応し前後方向へ貫通した貫通口８７５ｂと、貫通口８７５ｂの左右両側端から前方へ延出する衝壁８７５ｃと、基板ベース８７１の係止部８７１ｈに係止される係止片８７５ｄと、を備えている。

【０５０６】

この基板ボックスカバー８７５は、一対の軸部８７５ａを基板ベース８７１の軸受部８７１ｇに軸支させることで、接続端子板カバー８７３と共に基板ベース８７１の後面を開閉可能に覆うことができるようになっている。また、基板ボックスカバー８７５は、軸部８７５ａに近い側（軸支された側）の衝壁８７５ｃが基板ベース８７１の後面まで延出する長さとされており、軸部８７５ａから遠い側の衝壁８７５ｃが接続端子板カバー８７３の後面まで延出する長さとされている。つまり、本例の端子基板ボックス８７０では、基板ボックスカバー８７５を閉じた状態とすると、夫々の衝壁８７５ｃの前端が、基板ベース８７１や接続端子板カバー８７３の後面に略当接した状態となるようになっている。

【０５０７】

本例の端子基板ボックス８７０は、ＣＲユニット接続端子板８７４のＣＲユニット接続端子８７４ａをＤ－ｓｕｂコネクタとしているので、図８９に示すように、ＣＲユニット接続端子板８７４の後面に対してＣＲユニット接続端子８７４ａの本体が浮いた状態となっており、ＣＲユニット接続端子８７４ａから延びたリード部がＣＲユニット接続端子板８７４の後面側でも外部に露出した状態となっている。また、ＣＲユニット接続端板８７４の内部接続端子８７４ｂは、角形のツーピースコネクタとされており、図示するように、後方から嵌合接続できるように取付けられている。

【０５０８】

そして、本例の端子基板ボックス８７０は、図８９に示すように、組立てた状態では、ＣＲユニット接続端子板８７４の前面に沿った方向には接続端子板カバー８７３の外壁部８７３ｃと基板ベース８７１の突条８７１ｅ及び外片部８７１ｃとが、また、ＣＲユニット接続端子板８７４の後面に沿った方向には接続端子板カバー８７３の外壁部８７３ｃと内壁部８７３ｄと基板ボックスカバー８７５の軸部８７５ａ側の衝壁８７５ｃとが、夫々存在するので、幾重にもよる防壁が構築されることとなると共に、接続端子板カバー８７３と基板ベース８７１との境界の断面形状が蛇行したクランク形状となるようになっている。従って、喩え、接続端子板カバー８７３と基板ベース８７１との間（境界）に、可撓性に優れた不正な工具を侵入させようとしても、境界に沿って工具が曲がらず、ＣＲユニット接続端子板８７４の面に沿った方向からの不正な工具の侵入を確実に阻止することができ、ＣＲユニット接続端子板８７４に備えられたＣＲユニット接続端子８７４ａに対する不正行為を確実に防ぐことができるようになっている。

【０５０９】

また、この端子基板ボックス８７０は、接続端子板カバー８７３における内壁部８７３ｄの前端がＣＲユニット接続端子板８７４の後面と当接するようになっているので、ＣＲユニット接続端子８７４ａとして取付けられたＣＲユニット接続端子板８７４との間に隙間が形成されるＤ－ｓｕｂコネクタを用いても、内壁部８７３ｄによって露出したリード部の外周を覆うことができ、不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。

【０５１０】

また、端子基板ボックス８７０は、基板ベース８７１の後面に回動可能に軸支された基板ボックスカバー８７５に、ＣＲユニット接続端子８７４ａが臨む貫通口８７５ｂの軸部８７５ａ側に、一対の軸部８７５ａ間に跨る長さの衝壁８７５ｃを備えており、衝壁８７５ｃによって基板ボックスカバー８７５の強度・剛性を高めることができるので、基板ボックスカバー８７５と基板ベース８７１との間にドライバー等を差し込んで一対の軸部８７５ａの間に隙間を形成させようとしても、基板ボックスカバー８７５が歪むのを阻止して隙間が形成されるのを防止することができ、不正行為を行い難くして抑止力の高いものとすることができるようになっている。

【０５１１】

更に、本例の端子基板ボックス８７０は、ＣＲユニット接続端子板８７４の中央付近の内部接続端子８７４ｂの後側を接続端子板カバー８７３の保護部８７３ｇと基板ボックスカバー８７５とで覆うようにしているので、ツーピースコネクタとされた内部接続端子８７４ｂに配線コード側の接続端子が嵌合接続された状態で接続端子のコネクタ本体と配線コードとの隙間を通して針状の電極を挿入する不正行為を行おうとしても、保護部８７３ｇと基板ボックスカバー８７５とによって電極の挿入を阻止することができ、内部接続端子８７４ｂに対する不正行為も防止することができるようになっている。

【０５１２】

このように、本例によると、本体枠３の後面にＣＲユニット接続端子板８７４を収容した端子基板ボックス８７０を取付けるようにしているので、パチンコ機１の表側から外枠２と本体枠３との間等を介して不正な工具を挿入して、パチンコ機１の裏面側へ不正な工具の先端を侵入させても、端子基板ボックス８７０によって、収容されたＣＲユニット接続端子板８７４を保護することができ、ＣＲユニット接続端子板８７４に対する不正行為

を確実に防ぐことができる。

【０５１３】

また、端子基板ボックス８７０内にＣＲユニット接続端子板８７４を収容した状態では、ＣＲユニット接続端子板８７４の前面（基板の裏面）に沿った方向には接続端子板カバー８７３の外壁部８７３ｃと基板ベース８７１の突条８７１ｅ及び外片部と８７１ｃが、また、ＣＲユニット接続端子板８７４の後面（基板の表面）に沿った方向には接続端子板カバー８７３の外壁部８７３ｃと内壁部８７３ｄと基板ボックスカバー８７５の衝壁８７５ｃとが、夫々存在するので、幾重にもよる防壁が構築されることとなると共に、接続端子板カバー８７３と基板ベース８７１との境界の断面形状が蛇行したクランク形状となり、喩え、接続端子板カバー８７３と基板ベース８７１との間（境界）に、可撓性に優れた不正な工具を侵入させようとしても、境界に沿って工具が曲がらず、ＣＲユニット接続端子板８７４の面に沿った方向からの不正な工具の侵入を確実に阻止することができ、ＣＲユニット接続端子板８７４に備えられたＣＲユニット接続端子８７４ａや内部接続端子８７４ｂに対する不正行為を確実に防ぐことが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０５１４】

また、接続端子板カバー８７３における内壁部８７３ｄの前端がＣＲユニット接続端子板８７４の後面と当接するようにしているので、ＣＲユニット接続端子８７４ａとして基板との間に各リード部が露出するようなＤ－ｓｕｂコネクタを用いても、内壁部８７３ｄによって露出したリード部の外周を覆うことができ、不正行為が行われるのを確実に防止することができる。

【０５１５】

更に、端子基板ボックス８７０に、基板ベース８７１の後面に一方の端部が回動可能に軸支されて接続端子板カバー８７３の後面を開閉可能に覆うと共に、接続端子板カバー８７３の開口部８７３ｂと対応した貫通口８７５ｂにおける軸支された側の側端から前方へ基板ベース８７１の後面まで延出する板状の衝壁８７５ｃを有した基板ボックスカバー８７５を更に備えるようにしているので、基板ボックスカバー８７５における基板ベース８７１に対して軸支された部位同士の間に、ドライバー等を差し込んで隙間を形成して不正な工具を侵入させようとしても、衝壁８７５ｃによって不正な工具が接続端子板カバー８７３（ＣＲユニット接続端子板８７４）側へ到達するのを阻止することができ、不正行為が行われるのを防止することができる。

【０５１６】

また、端子基板ボックス８７０内のＣＲユニット接続端子板８７４を取出すには、基板ボックスカバー８７５を開けた上で接続端子板カバー８７３を開けなければならず、ＣＲユニット接続端子板８７４を取出し難くすることができ、不正行為に対する抑止力を高めることができる。また、衝壁８７５ｃによって基板ボックスカバー８７５の強度・剛性を高めることができるので、基板ボックスカバー８７５と基板ベース８７１との間にドライバー等を差し込んで隙間を形成させようとしても、基板ボックスカバー８７５が歪むのを阻止して隙間が形成されるのを防止することができ、不正行為を行い難くして抑止力の高いものとすることができる。

【０５１７】

更に、ＣＲユニット接続端子板８７４のＣ内部接続端子８７４ｂに接続された配線コード側の端子における被コネクタ本体と配線コードとの隙間を通して、針状の電極を挿入する不正行為を行おうとしても、対応した開口部８７３ｆの後側、すなわち、被コネクタ本体の配線コードと沿った隙間の開口の後側を保護部８７３ｇと基板ボックスカバー８７５とで覆うようにしているので、端子基板ボックス８７０の外側（後側）から被コネクタ本体の隙間へ針状の電極を挿入することができず、接続された配線コードの端子に対して不正行為が行われるのを防止することができ、防犯能力の高いものとすることができる。

【０５１８】

また、接続端子板カバー８７３の外壁部８７３ｃに、ＣＲユニット接続端子板８７４を保持する基板保持部８７３ｅを備えると共に、外壁部８７３ｃをＣＲユニット接続端子板

８７４よりも前側へ延出させているので、不正行為を行うために接続端子板カバー８７３と基板ベース８７１との間にドライバー等を差し込んで隙間を形成させても、ＣＲユニット接続端子板８７４が接続端子板カバー８７３と共に後側へ移動するため、接続端子板カバー８７３における外壁部８７３ｃの前端とＣＲユニット接続端子板８７４との位置関係は変化することが無く、ＣＲユニット接続端子板８７４の外周が外壁部８７３ｃ（接続端子板カバー８７３）で保護されたままとすることができ、ＣＲユニット接続端子板８７４の後面のＣＲユニット接続端子８７４ａ等に対して不正行為を行うことができず、ＣＲユニット接続端子板８７４やＣＲユニット接続端子８７４ａ等を狙った不正行為を防止することができる。

【０５１９】

更に、端子基板ボックス８７０を、透明樹脂によって形成しており、外側から端子基板ボックス８７０内を視認することができるので、端子基板ボックス８７０を分解しなくても、端子基板ボックス８７０の外側から、内部に収容されたＣＲユニット接続端子板８７４や周辺パネル中継端子板８７２等に対して不正な工具が挿入されていないか、ＣＲユニット接続端子板８７４等自体が不正なものに交換されていないか、或いは、ＣＲユニット接続端子板８７４等に実装された電子部品（例えば、ＲＯＭ、ＩＣ、抵抗器、コンデンサ、等）が不正なものと交換されていないか、等を簡単に点検することができ、不正行為を発見し易くすることができると共に、不正行為が発見し易くなるので、不正行為を行うものに対して不正行為の実行を躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力を高めることができる。

【０５２０】

また、本体枠５の裏面側に、ＣＲユニット接続端子板８７４等の表面が後側を向く方向となるように端子基板ボックス８７０を取付けているので、メンテナンス等の際に外枠２に対して本体枠５を前側へ回動させて本体枠５の後側が現れると、端子基板ボックス８７０に収容されたＣＲユニット接続端子板８７４等が作業者側（遊技者側）を向いた状態となり、ＣＲユニット接続端子板８７４等や端子基板ボックス８７０を点検し易くすることができる。

【０５２１】

基板ユニット８００における主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２は、本体枠３に取付けられる遊技盤４に備えられた周辺制御部４１４０や基板ユニット８００の払出制御基板４１１０等と、扉枠５に備えられたハンドル装置５００、各装飾基板や操作ユニット４００等との接続を中継するためのものである。これら主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２は、本体枠３側や扉枠５側へ接続するための複数の接続端子を備えており、基板ユニットベース８１０の前面に形成された基板取付部８１３に取付けることで、それら接続端子が本体枠ベース６００の前面から前側を向くようになっている。

【０５２２】

なお、主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２は、図６２及び図６４等に示すように、本体枠ベース６００の前面に取付けられる中継端子板カバー６９２によってその前側が覆われるようになっていると共に、中継端子板カバー６９２の開口６９２ａを通して、扉枠５側と接続するための接続端子のみが前側へ臨むようになっており、それらの接続端子に配線コード１９６が接続されるようになっている（図１及び図３０を参照）。

【０５２３】

また、主側中継端子板８８０は、扉枠５側に配置される皿ユニット３００における貸球ユニット３６０の貸球ボタン３６１、返却ボタン３６２、貸出残表示部３６３、ハンドル装置５００の回転位置検知センサ５１２、タッチセンサ５１６、発射停止スイッチ５１８、及びファールカバーユニット５４０の満タン検知センサ５５０と、本体枠３側に配置される払出制御基板４１１０との接続を中継するためのものである。また、周辺側中継端子板８８２は、扉枠５側に配置される各装飾ユニット２００，２４０，２８０及び皿ユニット３００や操作ユニット４００に備えられた各装飾基板４３０，４３２、及び操作ユニット４００に備えられたダイヤル駆動モータ４１４やセンサ４３２ａ，４３２ｂ，４３２ｃ

と、本体枠３側に配置される遊技盤４の周辺制御部４１４０との接続を中継するためのものである。

【０５２４】

［１－３Ｇ．裏カバー］

続いて、本体枠３における裏カバー９００について、図９１乃至図９３を参照して説明する。図９１（Ａ）は本体枠における裏カバーの正面斜視図であり、（Ｂ）は本体枠における裏カバーの背面斜視図である。また、図９２は、裏カバーにおける締結機構の部位を拡大して示す断面図であり、図９３は、裏カバーにおける締結機構を分解して後側から見た分解斜視図である。本例の裏カバー９００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３内を視認することができるようになっている。

【０５２５】

本体枠３における裏カバー９００は、本体枠３における遊技盤４を保持するための遊技盤保持口６０１（本体枠３に取付けられた遊技盤４）の後側を開閉可能に被覆するものである。この裏カバー９００は、遊技盤保持口６０１の後側開口を閉鎖する板状の本体部９０２と、本体部９０２の正面視右辺から前方へ延出する側部９０４と、側部９０４の前端に上下方向へ並んで複数配置され下方へ向かって突出し本体枠ベース６００の裏カバー軸支部６２３に軸支される軸支ピン９０６と、本体部９０２の正面視左辺上部と下部に夫々形成され賞球ベース７１０の裏カバー係合溝７１８と賞球通路蓋７８０の裏カバー係合溝７８０ａとに夫々係合する係合片９０８と、下側の係合片９０８の近傍に裏カバー９００を本体枠３に対して開閉不能に締結するための締結機構９２０とを備えている。

【０５２６】

裏カバー９００における締結機構９２０は、図９２及び図９３等に示すように、裏カバー９００の本体部９０２における下側の係止片９０８の背面視で左側に前後方向へ貫通した円形の挿通孔９２１と、挿通孔９２１の背面視で左側に所定距離はなれて配置され前後方向へ貫通した縦長矩形状の係止口９２２と、係止口９２２に対して後側から弾性係止される係止片９２３ａを一端側に有すると共に他端側に挿通孔９２１と対応した横長の長孔９２３ｂを有する板状のガイド部材９２３と、ガイド部材９２３の長孔９２３ｂへ後側から挿通され本体部９０２の挿通孔９２１を介して賞球通路蓋７８０の裏カバー締結孔７８０ｂへ螺合される雄ねじ部９２４ａを有した締結部材９２４と、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａにガイド部材９２３を挟むように取付けられる保持部材９２５と、を備えている。なお、締結機構９２０におけるガイド部材９２３は、軟質の合成樹脂によって形成されており、曲がり易くなっている。

【０５２７】

また、締結機構９２０は、ガイド部材９２３の係止片９２３ａが、本体部９０２の係止口９２２に対して遊嵌状態で係止されるようになっており、ガイド部材９２３が所定の範囲内で遊動することができるようになっている。また、締結機構９２０は、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａに取付けられた円盤状の保持部材９２５によって、締結部材９２４が長孔９２３ｂを通してガイド部材９２３に支持された状態となり、長孔９２３ｂに沿って左右方向へスライドすることができると共に、長孔９２３ｂから脱落しないようになっている。この締結機構９２０は、本体部９０２の係止口９２２へ後側からガイド部材９２３の係止片９２３ａを係止させると、ガイド部材９２３の長孔９２３ｂを介して前側へ突出した締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａが、本体部９０２の挿通孔９２１へ挿通された状態となるようになっている。

【０５２８】

本例の裏カバー９００は、軸支ピン９０６を本体枠ベース６００の裏カバー軸支部６２３に軸支させることで、本体枠３における遊技盤保持口６０１の後側開口を開閉することができ、係合片９０８を本体枠ベース６００及び賞球通路蓋７８０の裏カバー係合溝７１８，７８０ａに係合させることで、閉じた状態とすることができるようになっている。なお、裏カバー９００を閉じた状態とすると、締結機構９２０における挿通孔９２１と賞球通路蓋７８０の裏カバー締結孔７８０ｂとが略一致した状態となるようになっている。

【０５２９】
この裏カバー９００を閉じた状態では、挿通孔９２１へ後側から前側へ挿通された締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａが、裏カバー締結孔７８０ｂ内へ自然と螺合されることがないので、裏カバー９００を閉じても雄ねじ部９２４ａの先端が裏カバー締結孔７８０ｂの後端で止まった状態となり、締結部材９２４が裏カバー９００の本体部９０２から後方へ突出することとなる。ところで、本例では、締結部材９２４が裏カバー９００の本体部９０２の係止されたガイド部材９２３の長孔９２３ｂ内に支持されているので、締結部材９２４が裏カバー９００から脱落することなく、本体部９００２の後側に位置した状態が維持されるようになっている。

【０５３０】
そして、この状態から締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａの先端を裏カバー締結孔７８０ｂへ挿入して締結部材９２４を回転させることで、雄ねじ部９２４ａが裏カバー締結孔７８０ｂ内へとねじ込まれて（螺合されて）、裏カバー９００を締結固定することができるようになっている。なお、本例の締結機構９２０は、締結部材９２４を裏カバー締結孔７８０ｂへねじ込む時に、締結部材９２４を支持するガイド部材９２３が本体部９０２に対して斜めになっていても、締結部材９２４を長孔９２３ｂで支持しているので、締結部材９２４（雄ねじ部９２４ａ）を裏カバー締結孔７８０ｂの軸心に対して真直ぐに位置させることができ、締結部材９２４を裏カバー締結孔７８０ｂへ良好にねじ込むことができるようになっている。

【０５３１】
また、本例では、裏カバー９００を、一箇所の締結機構９２０によって本体枠３側へ締結固定するようにしているので、一箇所の締結部材９２４を操作するだけで簡単に締結したり締結を解除したりすることができ、裏カバー９００の開閉に係る手間を簡略化してメンテナンス性を向上させることができるようになっている。

【０５３２】
また、裏カバー９００は、本体部９０２の正面視右側下端で上方へ矩形状に切欠かれた接続用切欠部９１０と、接続用切欠部９１０の正面視上側で矩形状に貫通した確認用開口部９１２と、本体部９０２の正面視左下隅部に矩形状に切欠かれた確認用切欠部９１４と、を備えている。

【０５３３】
この裏カバー９００は、図５に示すように、本体枠３に対して閉じた状態で、接続用切欠部９１０を通して遊技盤４における主制御基板ボックス１１７０のＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃや試験用端子４１００ｆ等が後側へ臨むようになっている。また、裏カバー９００は、確認用開口部９１２を通して、主制御基板ボックス１１７０の後面に貼り付けられた基板管理シール１１７８（図１０２を参照）が後側へ臨むようになっていると共に、確認用切欠部９１４を通して主制御基板ボックス１１７０の封止部１１７６が臨むようになっている。これにより、裏カバー９００を本体枠３に対して開かなくても、主制御基板ボックス１１７０及び主制御基板４１００の作動確認や外観確認、管理状態確認等を行うことができるようになっている。

【０５３４】
また、裏カバー９００は、本体部９０２及び側部９０４に細長く貫通した複数のスリット９１６が形成されており、これらスリット９１６を通して遊技盤４等で発生した熱を本体枠３（パチンコ機１）の後側外部へ排出することができるようになっている。なお、図示するように、中央から正面視でやや左寄りの位置に、幅広で上下方向へ長く延びた左右方向へ所定間隔で列設された複数の透孔９１８を備えている。これら透孔９１８は、裏カバー９００を本体枠３に対して閉じた状態とすると共に、本体枠３内に遊技盤４を収容保持させた状態で、遊技盤４における液晶表示装置１９００の後側に備えられた周辺制御部４１４０や液晶制御部４１５０を冷却するための冷却ファンの後側に位置するようになっており、周辺制御部４１４０等からの熱を良好に排気することができるようになっている。因みに、透孔９１８の幅は、遊技球の外径よりも小さい幅とされており、透孔９１８を

通してパチンコ機１内へ遊技球が侵入しないようになっている。

【０５３５】

これにより、本例では、本体枠３に保持された遊技盤４の後側を閉鎖する裏カバー９００を本体枠３へ締結する締結部材９２４を、裏カバー９００に取付けられたガイド部材９２３に対して遊動可能に保持させているので、本体枠３に遊技盤４を保持した状態で、本体枠３の後側から裏カバー９００を開いて遊技盤４の後側をメンテナンス等を行う際に、本体枠３に対して裏カバー９００を締結固定している締結部材９２４の締結を解除して本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂから締結部材９２４を分離させても、締結部材９２４がガイド部材９２３を介して裏カバー９００に保持された状態となり、締結部材９２４を紛失してしまったり、パチンコ機１内に取残してしまったりするのを防止することができ、裏カバー９００から締結部材９２４が脱落するのを防止することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０５３６】

また、上述したように、開いた裏カバー９００から締結部材９２４が脱落するのを防止することができるので、メンテナンス等の際に、締結を解除した締結部材９２４を所定位置に保管する必要が無く、ガイド部材９２３を介して裏カバー９００の挿入孔９２１の近傍に保持することができ、メンテナンスを行い易くすることができる。

【０５３７】

また、ガイド部材９２３の長孔９２３ｂを、少なくとも係止口９２２側とは反対側へ延びるようにしているので、ガイド部材９２３が裏カバー９００の面に対して傾いた状態となっていても、締結部材９２３の雄ねじ部９２４ａを裏カバー９００の挿通孔９２１を通して本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂへ真直ぐに位置させることができ、裏カバー締結孔７８０ｂに対して雄ねじ部９２４ａを正しい状態で確実に締結させることができる。従って、本体枠３に裏カバー９００をきちんと締結させることができ、裏カバー９００による防犯効果を確実に発揮させることができる。

【０５３８】

更に、締結部材９２４の頭部と協働して締結部材９２４をガイド部材９２３に対して遊動可能に保持させる保持部材９２５を締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａに取付けるようにしているので、締結部材９２４の頭部と保持部材９２５とでガイド部材９２３が挟まれた状態となり、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａがガイド部材９２３の長孔９２３ｂから抜けるのを確実に防止することができると共に、保持部材９２５との隙間と長孔９２３ｂによってガイド部材９２３に対して締結部材９２４を遊動可能に保持させることができる。

【０５３９】

また、裏カバー９００における挿通孔９２１の周囲に保持部材を収容可能な収容凹部を備えるようにしており、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａを、裏カバー９００の挿通孔９２１を通して本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂへ締結させる際に、締結部材９２４の頭部とでガイド部材９２３を挟んだ保持部材９２５を、収容凹部内へ収容することができるので、裏カバー９００とガイド部材９２３とを密着させて裏カバー９００からの突出を可及的に少なくすることができ、ガイド部材９２３や締結部材９２４の突出した部位に他の部材が当接する可能性を低くして不具合が発生するのを低減させることができると共に、見栄えを良くすることができる。

【０５４０】

また、本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂを雌ねじ部として、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａとねじ結合するようにしているので、単なる係止爪による係合と比較して、引っ張っただけでは締結を解除することができず裏カバー９００を取外し難くすることができ、裏カバー９００による防犯効果をより高めることができると共に、不正行為に対する抑止力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０５４１】

更に、可撓性を有したガイド部材９２３としており、ガイド部材９２３が撓むことがで

きるので、裏カバー９００（挿通孔９２１）に対する締結部材９２４の動きの自由度を更に高めることが可能となり、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａを本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂに対して真直ぐな位置に位置させたり、雄ねじ部９２４を裏カバー締結孔７７０ｂに対して真直ぐに移動させたりするのをし易くすることができ、裏カバー締結孔７８０ｂに対して雄ねじ部９２４ａを確実に締結させることができる。

【０５４２】

また、ガイド部材９２３の係止片９２３ａが、裏カバー９００の係止口９２２における挿通孔９２１とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた内壁に沿って当接した状態で、係止口９２２へ弾性係止されるようにしているので、遊動可能に取付けられたガイド部材９２３の先端側（長孔９２３ｂ側）を、挿通孔９２１とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた軸心周りを回動するように動かすことができ、係止口９２２に対して係止片９２３ａが軸支されたようにすることができる。従って、ガイド部材９２３の先端側の長孔９２３ｂに保持された締結部材９２４を、裏カバー９００の挿通孔９２１、すなわち、本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂを開閉するように回動させることができるので、挿通孔９２１や裏カバー締結孔７８０ｂに対して締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａを挿入し易くすることができ、締結部材９２４による締結作業を行い易くすることができる。

【０５４３】

更に、本体枠３における裏カバー締結孔７８０ｂとは異なる位置に複数の裏カバー係合溝７１８，７８０ａを更に備えた上で、裏カバー９００に裏カバー係合溝７１８，７８０ａと夫々弾性係合する複数の係合片９０８を更に備えるようにしており、裏カバー９００の係合片９０８を本体枠３の裏カバー係合溝７１８，７８０ａに係合させることで、締結部材９２４による締結とは別に、裏カバー９００を本体枠３へ固定することができるので、締結部材９２４を用いて締結する箇所を一箇所のみとして締結作業を可及的に少なくすることができ、組立てやメンテナンス等の作業性を高めることができる。また、上述したように、締結部材９２４とは別に係合片９０８と裏カバー係合溝７１８，７８０ａとの係合によって裏カバー９００を本体枠３へ固定することができるので、閉鎖範囲の広い裏カバー９００でも締結部材９２４による締結箇所を増やすことなく良好な状態で本体枠３における遊技盤保持口６０１の後側（遊技盤４の後側）を閉鎖させることができる。

【０５４４】

また、本体枠３（本体枠ベース６００）の裏カバー軸支部６２３に裏カバー９００の軸支ピン９０６を軸支させることで、本体枠３に対して裏カバー９００を回動可能に軸支できるようにしているので、裏カバー９００を閉じる方向へ回動させて本体枠３における遊技盤保持口６０１の後側を閉鎖するだけで、裏カバー９００の挿通孔９２１と本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂとを簡単に一致させることができ、挿通孔９２１を通して裏カバー９００に保持された締結部材９２４を簡単に裏カバー締結孔７８０ｂへ締結させることができる。また、本体枠３に対して裏カバー９００を回動可能に軸支するようにしているので、メンテナンス等の際に、締結部材９２４による締結を解除して裏カバー９００を開けた場合でも、裏カバー９００を本体枠３に軸支させた状態のままとすることができ、裏カバー９００を本体枠３から取外す必要が無く、裏カバー９００の開閉にかかる手間を簡略化することができる。

【０５４５】

［１－３Ｈ．側面防犯板］

次に、本体枠３における側面防犯板９５０について、主に図６７及び図６８を参照して説明する。本体枠３における側面防犯板９５０は、図示するように、正面視における本体枠３の左側面を形成するものであり、本体枠ベース６００に取付けられるようになっている。この側面防犯板９５０は、平面視で浅いコ字状に押出し成形された金属製の本体９５２と、本体９５２の内側前端付近の上下に固定され本体枠ベース６００の前面に取付けられる取付金具９５４と、本体９５２の内側に固定され遊技盤４の位置決め凹部１１１９と係合する位置決め部材９５６と、を備えている。

【０５４６】

この側面防犯板９５０の本体９５２は、本体枠ベース６００の高さと略同じ長さで上下方向へ延びると共に前後方向が略一定奥行きとされた側板片９５２ａと、側板片９５２ａの前端から正面視右方向へ延出した前端片９５２ｂと、前端片９５２ｂの後側に所定量の隙間を形成するように配置され前端片９５２ｂよりも突出量の少ない中片９５２ｃと、側板片９５２ａの後端から正面視右方向へ前端片９５２ｂよりも長く延出した後端片９５２ｄと、を備えている（図１０７を参照）。この本体９５２は、側板片９５２ａ、前端片９５２ｂ、及び後端片９５２ｄによって浅いコ字状に形成されており、中片９５２ｃと後端片９５２ｄとの間に遊技盤４における前構成部材１１１０と遊技パネル１１５０との正面視左側側部が挿入されるようになっている（図１０７を参照）。

【０５４７】

本例の側面防犯板９５０は、取付金具９５４が本体枠ベース６００の前面に取付けられると共に、本体９５２の後端片９５２ｄが本体枠ベース６００の後面に取付けられるようになっている。この側面防犯板９５０は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、本体９５２の前端片９５２ｂが、扉枠５の補強ユニット１５０における軸支側補強板金１５２の軸支側コ字状突片１６６のコ字内に挿入されるようになっており、正面視左側において本体枠３と扉枠５との間に不正行為を行うための工具が挿入されるのを防止することができるようになっている（図１０７を参照）。また、側面防犯板９５０の本体９５２は、金属（例えば、アルミ合金）の押出型材とされていると共に、側板片９５２ａの面に対して直角方向へ配置された前端片９５２ｂ、中片９５２ｃ、及び後端片９５２ｄを備えているので、側面防犯板９５０の強度・剛性が高められており、本体枠３全体の強度を高めて遊技盤４や扉枠５等を良好に支持することができるようになっている。

【０５４８】

このように、本例によると、本体枠３の前面を扉枠５で閉鎖した状態とすると、防犯側面板９５０の前端内側に形成された前端片９５２ｂと中片９５２ｃとの間に扉枠５における補強ユニット１５０の略コ字状に形成された軸支側コ字状突片１６６の後側の片が挿入される（侵入する）ようになっており、前端片９５２ｂを軸支側コ字状突片１６６で挟持した状態となるので、本体枠３に対して扉枠５を無理やり開けようとしても、扉枠５の軸支側コ字状突片１６６が本体枠３の前端片９５２ｂに当接して扉枠５の軸支側コ字状突片１６６が本体枠３から離れる方向へ移動するのを阻止することが可能となり、閉鎖された扉枠５が抉じ開けられるのを防止することができ、本体枠３に対して扉枠５を抉じ開けるような不正行為が行われるのを防止することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０５４９】

また、本体枠３における金属により形成された防犯側面板９５０と、扉枠５における金属により形成された補強ユニット１５０とを嵌合させるようにしているので、本体枠３と扉枠５との間の強度・剛性が高くなり、不正工具によって本体枠３や扉枠５を歪み難くすることができ、パチンコ機１における防犯性能を高めることができる。また、遊技盤４を支持する本体枠ベース６００を合成樹脂により形成した上で、扉枠５を軸支する側（軸支側）の防犯側面板９５０を金属により形成するようにしているので、本体枠３全体を金属によって形成するようにした場合と比較して、パチンコ機１に係るコストを低減させることができる。

【０５５０】

更に、本体枠３に対して扉枠５を施錠する錠装置１０００の扉枠用フック部１０４１を、上下両端と上下両端の間の一箇所で扉枠５における補強ユニット１５０のフックカバー１６５と係止させるようにして、錠装置１０００側（開放側）における扉枠５と本体枠３との間を三つの扉枠用フック部１０４１によって係止するようにしているので、開放側がバール等の不正な工具によって抉られても扉枠５と本体枠３との間が広がるのを良好に防止することができ、扉枠５が無理やり抉じ開けられるのを防止することができる。

【０５５１】

また、防犯側面板９５０における側面片９５２ａの後端を、遊技盤４の前面（遊技領域１１００）よりも後方へ延出させるようにしており、側面片９５２ａの前後方向の寸法が

長くなることで前後方向へかかる荷重に対する曲げ剛性が強くなるので、防犯側面板９５０全体の強度・剛性をより高めることができ、防犯側面板９５０が無理やり曲げられて不正行為が行われるのを防止することができる。

【０５５２】

また、金属製の押出型材によって本体枠３の防犯側面板９５０を形成するようにしているので、前端片９５２ｂや中片９５２ｃを有した所定断面形状の防犯側面板９５０（本体９５２）を簡単に形成することができ、パチンコ機１の防犯性能を高めてもコストが増加するのを抑制することができると共に、金属板を屈曲させた場合と比較して、加工時に生ずる強度低下等の欠陥を可及的に少なくすることができ、耐久性や強度の高い防犯側面板９５０とすることができる。

【０５５３】

［１－３Ｉ．錠装置］

続いて、本体枠３における錠装置１０００について、主に図９４乃至図９８を参照して説明する。図９４（Ａ）は本体枠における錠装置の左側面図であり、（Ｂ）は本体枠における錠装置を前から見た斜視図である。また、図９５（Ａ）は錠装置の背面斜視図であり、（Ｂ）は錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆を示す背面斜視図であり、（Ｃ）は（Ｂ）の正面斜視図である。更に、図９６は、錠装置を分解して後から見た分解斜視図であり、図９７は、錠装置におけるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の動作を示す説明図であり、図９８は、錠装置における不正防止部材の動作を示す説明図である。

【０５５４】

本体枠３における錠装置１０００は、本体枠３の本体枠ベース６００における周壁部６０５の開放側の外側側面に沿って本体枠３の略上端から下端にかけて取付けられるものであり、図６９に示すように、本体枠ベース６００における前端枠部６０２の正面視右側（開放側）辺の上部に形成された扉用フック穴６２０及び下部に形成された錠係止穴６２１と、本体枠ベース６００における周壁部６０５の正面視右側側面に複数形成された錠取付部６２５と、に取付られるようになっている。

【０５５５】

図９４乃至図９６に示すように、錠装置１０００は、断面コ字状に形成される錠基体としてのコ字状基体１００１と、コ字状基体１００１内に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆１０４０と、コ字状基体１００１内に摺動自在に設けられる本体枠用摺動杆１０５０と、本体枠用摺動杆１０５０の摺動を不正に行うことができないようにコ字状基体１００１の下部に取付けられる不正防止部材１０２３，１０３２と、を備えている。

【０５５６】

錠装置１０００におけるコ字状基体１００１は、所定の金属板を断面コ字状となるように折曲成形したものであり、その内部に扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とが摺動可能に配置されるようになっている。なお、コ字状基体１００１は、その横幅寸法が従来の断面Ｌ字状に成形された基体に集約された錠装置に比べて極めて薄いものとなっている。これにより、錠装置１０００の左右方向の寸法を可及的に薄くすることが可能となり、相対的に本体枠３における遊技盤保持口６０１の左右方向の寸法を大きくすることができ、より遊技領域１１００の広い遊技盤４を備えることができるようになっている。

【０５５７】

このコ字状基体１００１は、断面コ字状の開放側が本体枠ベース６００の裏面と対面した状態で取付けられるようになっており、錠装置１０００を本体枠３に取付けた状態では、コ字状基体１００１の開放側が本体枠ベース６００に閉鎖されるようになっている。これにより、コ字状基体１００１の内部に配置された扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とが、夫々のフック部１０４１、１０５４，１０６５を除いてコ字状基体１００１に完全に被覆された状態となり、外部から錠装置１０００に対して不正行為を行い難い不正防止構造となっている。

【０５５８】
また、錠装置１０００におけるコ字状基体１００１は、その開放側（後側）と反対の閉塞側（前側）上下に本体枠用摺動杆１０５０のフック部１０５４，１０６５が貫通可能な長方形状のフック貫通開口１００２と、前側における本体枠ベース６００の周壁部６０５と接する側面１００１ｂ（図９６を参照）の上部と中程に外方へ向かって突設されたビス止め部１００３と、ビス止め部１００３が突設された側面１００１ｂとは反対側の側面１００１ａ（図９６を参照）の開放側（前側）の上端部と中間部、及び開放側の両側面１００１ａ，１００１ｂの下端部から前方へ突出した係止突起１００４と、を備えている。
【０５５９】
コ字状基体１００１のビス止め部１００３と係止突起１００４は、錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に取付けるためのものであり、係止突起１００４を本体枠ベース６００の扉用フック穴６２０及び錠係止穴６２１に後側から挿入した上で、上方へ移動させると、ビス止め部１００３と本体枠ベース６００の錠取付部６２５とが一致するようになっており、ビス止め部１００３を介して図示しないビスを錠取付部６２５へ螺着することで、錠装置１０００を本体枠ベース６００（本体枠３）に強固に固定することができるようになっている。
【０５６０】
なお、錠装置１０００のビスによる取付けは、上部と中程のビス止め部１００３だけではなく、後述する錠取付片１００８に形成されたビス止め部１００３と、シリンダ錠貫通穴６１１の上方近傍に形成された錠取付部６２５と、においても図示しないビスで本体枠ベース６００に止着されるようになっており、錠装置１０００の下方も取付けられるようになっている。
【０５６１】
また、錠装置１０００の取付けに際し、コ字状基体１００１の開放側（前側）の上中下の３箇所に形成された係止突起１００４を、上中の扉用フック穴６２０と錠係止穴６２１とに挿入して位置決め係止すると共に、コ字状基体１００１のビス止め部１００３を錠取付部６２５にビスで固定する構造としているので、極めて簡単な構造で錠装置１０００を本体枠ベース６００（本体枠３）に強固に固定することができるようになっている。
【０５６２】
換言すると、錠装置１０００を極めて横幅寸法の薄いコ字状基体１００１に集約して構成した場合でも、錠装置１０００の前側及び後側の係止及び固定により、錠装置１０００を本体枠３に強固に固定することができるものである。特に、本実施形態の場合には、前側の係止構造（固定構造でもよい）を構成する係止突起１００４がコ字状基体１００１の周壁部６０５と接しない側面１００１ａに突設した上で、後側の固定構造を構成するビス止め部１００３がコ字状基体１００１の周壁部６０５と密する側面１００１ｂから周壁部６０５側へ突設した構造としているので、前側の係止構造が周壁部６０５と密する側面１００１ｂに形成した場合と比較して、ガタ付きが生じないように錠装置１０００を本体枠３に固定することができるようになっている。
【０５６３】
また、コ字状基体１００１は、その両側面１００１ａ，１００１ｂの上部、中程、下部に左右方向へ貫通した挿通穴１００５を備えており、コ字状基体１００１に扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０を収納した状態で挿通穴１００５にリベット１００６を差込んでかしめることで、コ字状基体１００１の内部に扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０を上下方向へ摺動自在に取付けることができるようになっている。
【０５６４】
つまり、図９５（Ｃ）に示すように、扉枠用摺動杆１０４０の上中下の３箇所に形成されたリベット用長穴１０４２の上端部にリベット１００６が貫通していると共に、図９５（Ｂ）に示すように、本体枠用摺動杆１０５０の上フック部材１０５１及び下フック部材１０５２に夫々一つずつ形成されたリベット用長穴１０５５，１０６１の下端部にリベット１００６が貫通しており、扉枠用摺動杆１０４０を上方に、本体枠用摺動杆１０５０を

下方に移動させることができるようになっている。

【０５６５】

更に、コ字状基体１００１は、その下部の閉塞側面に形成された不正防止切欠部１００７と、開放側の本体枠ベース６００における周壁部６０５と接する側面１００１ｂの前端から側方へ向かって突設されシリンダ錠１０１０を取付けるための錠取付片１００８と、周壁部６０５と接する側面１００１ｂに挿入縦開口１０２０、バネ係止片１０２１、及び逃げ横穴１０２２と、が夫々形成されている。コ字状基体１００１の不正防止切欠部１００７は、詳細は後述するが、第一不正防止部材１０２３のストッパ片部１０２７が進退するようになっている。また、コ字状基体１００１の錠取付片１００８は、錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に取付けた状態で、遊技盤保持口６０１の下端辺よりも下方の位置となるように側面１００１ｂの前端部から側方に向かって突設されており、シリンダ錠１０１０が貫通する錠挿通穴１００９と、シリンダ錠１０１０の錠取付基板１０１１に形成された取付穴１０１３をビス１０１２で取付けるため上下２箇所に穿設された取付穴１０１４と、錠装置１０００の下部を本体枠３の裏面に取付けるために穿設されたビス止め部１００３と、が形成されている。

【０５６６】

また、コ字状基体１００１は、シリンダ錠１０１０に固定される係合カム１０１６の第一係合突片１０１７及び第二係合突片１０１８がシリンダ錠１０１０の回動時に侵入する挿入縦開口１０２０と、第二不正防止部材１０３２を上方へ付勢するバネ１０３５を係止するためのバネ係止片１０２１と、連結ピン１０３４の移動の邪魔をしないように逃げ穴を形成する逃げ横穴１０２２と、を備えている。

【０５６７】

錠装置１０００におけるシリンダ錠１０１０は、コ字状基体１００１における錠取付片１００８に取付けられるものである。このシリンダ錠１０１０は、円筒状のシリンダ錠本体の後端に錠取付片１００８へ取付けるための錠取付基板１０１１が固定されており、錠取付基板１０１１の後面からシリンダ錠本体の錠軸１０１５が延びだしていると共に、錠軸１０１５の後端にビス１０１９によって係合カム１０１６が固定されている。この係合カム１０１６は、ブーメラン形状に形成され、一端辺が回動時に本体枠用摺動杆１０５０の下降係合穴１０６２に係合する第一係合突片１０１７とされていると共に、他端辺が回動時に扉枠用摺動杆１０４０の上昇係合穴１０４５に係合する第二係合突片１０１８とされている。

【０５６８】

このシリンダ錠１０１０は、円筒状のシリンダ錠本体部分を錠取付片１００８に形成された錠挿通穴１００９に後側から挿通した上で、錠取付基板１０１１の上下２箇所に形成された取付穴１０１３を通して錠取付片１００８の取付穴１０１４へビス１０１２を螺着することで、シリンダ錠１０１０をコ字状基体１００１に固定することができるようになっている。

【０５６９】

錠装置１０００のコ字状基体１００１に取付けられる不正防止部材１０２３，１０３２は、シリンダ錠１０１０を正式な鍵で回動させずに、例えばピアノ線や針金等で不正に本体枠用摺動杆１０５０を下降させることを防止するためのものである。この不正防止部材１０２３，１０３２は、図９６に示すように、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とを連結ピン１０３４で連結した構造となっている。第一不正防止部材１０２３は、縦長の板状で上端の揺動軸穴１０２５を中心にしてコ字状基体１００１に揺動自在に支持されるようになっている。具体的には、この第一不正防止部材１０２３は、その揺動軸穴１０２５を通して、コ字状基体１００１の内部に配置される扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０と共に最下方の挿通穴１００５及びリベット１００６によって取付けられるようになっている。

【０５７０】

また、第一不正防止部材１０２３は、その板状面にコ字状基体１００１の挿入縦開口１

０２０と重複する位置で縦長に開口し係合カム１０１６の第二係合突片１０１８が挿入可能とされた突片挿入穴１０２６を備えている。この突片挿入穴１０２６と挿入縦開口１０２０とを、係合カム１０１６の第二係合突片１０１８が貫通することで、コ字状基体１００１の内部に設けられた扉枠用摺動杆１０４０の上昇係合穴１０４５と第二係合突片１０１８とが係合するようになっている。また、第一不正防止部材１０２３は、突片挿入穴１０２６の前斜め上方の外辺に、係合カム１０１６の回動時に第一係合突片１０１７の後面側と当接可能な斜めに傾斜した傾斜部１０２４を備えており、この傾斜部１０２４が、係合カム１０１６の回動時に第一係合突片１０１７と当接することで、第一不正防止部材１０２３が揺動軸穴１０２５を中心として揺動（図９８（Ｂ）において時計回転方向）するようになっている。

【０５７１】

更に、第一不正防止部材１０２３は、突片挿入穴１０２６の斜め後下方の外辺からコ字状基体１００１側へ向かって突出したストッパ片部１０２７と、ストッパ片部１０２７が突出した位置から更に下方へ突出した規制突片１０３１と、規制突片１０３１の前側に左右方向へ貫通し上下に配置されたピン穴１０２９及び連結穴１０３０と、を備えている。この第一不正防止部材１０２３のストッパ片部１０２７は、本体枠用摺動杆１０５０の施錠時に、不正防止切欠部１００７及び本体枠用摺動杆１０５０の係合切欠部１０６６に侵入係合させることで、本体枠用摺動杆１０５０が不正に摺動しないようにすることができるようになっている。また、第一不正防止部材１０２３の規制突片１０３１は、バネ１０３５によって上方へ付勢された第二不正防止部材１０３２と当接することで、第二不正防止部材１０３２が上方（付勢方向）へ移動するのを規制することができるようになっている。

【０５７２】

また、第一不正防止部材１０２３のピン穴１０２９は、ガイドピン１０２８が第一不正防止部材１０２３の裏面側から挿入固定されるようになっており、ピン穴１０２９に固定されたガイドピン１０２８を、コ字状基体１００１における挿入縦開口１０２０の最下端部に形成された横長状開口部に係合させることで、第一不正防止部材１０２３をコ字状基体１００１の側面１００１ｂに沿って案内することができるようになっている。更に、第一不正防止部材１０２３の連結穴１０３０は、連結ピン１０３４によって、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とを回動可能に連結するためのものである。

【０５７３】

一方、第一不正防止部材１０２３に連結される第二不正防止部材１０３２は、逆「て」字状の板材で形成され、その上部一端に連結穴１０３３と、上部他端にバネ係止穴１０３６とが夫々穿設されていると共に、下方端部に当接部１０３７が備えられている。第二不正防止部材１０３２は、連結穴１０３３を第一不正防止部材１０２３の連結穴１０３０と合わせた上で連結ピン１０３４を挿入することで第一不正防止部材１０２３と相対回転可能に連結することができるようになっている。また、第二不正防止部材１０３２は、バネ係止穴１０３６に、上端（一端）がコ字状基体１００１のバネ係止片１０２１に係止されたバネ１０３５の下端（他端）を係止させることで、バネ１０３５によって上方へ付勢されるようになっている。更に、第二不正防止部材１０３２は、当接部１０３７が、本体枠３の閉鎖時に外枠２の内側下部に固定された閉鎖板２５と当接するようになっている。

【０５７４】

次に、錠装置１０００における扉枠用摺動杆１０４０は、コ字状基体１００１の内部に摺動自在に支持され、縦長の金属製の板状部材によって形成されている。この扉用摺動杆１０４０は、その一側縦辺の上中下の３箇所に前方へ向かって突出する扉枠用フック部１０４１を備えている。扉用摺動杆１０４０の扉枠用フック部１０４１は、コ字状基体１００１内に扉用摺動杆１０４０を収納した状態で、コ字状基体１００１の開放側から前方に突出するようになっており、錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に固定した時に、本体枠ベース６００に形成された扉用フック穴６２０（図６４及び図６９等を参照）から前方に突出して、扉枠５の裏面に形成されるフックカバー１６５（図１８を参照）に係

止することができるようになっている。なお、扉枠用フック部１０４１は、図示するように、下向きの係合爪形状となっており、これにより、扉枠用摺動杆１０４０を上昇させることで扉枠用フック部１０４１とフックカバー１６５との係止状態を解除することができるようになっている。

【０５７５】

また、扉枠用摺動杆１０４０は、上中下の側面中央に穿設されリベット１００６が挿通される縦長のリベット用長穴１０４２と、最上部のリベット用長穴１０４２の下方及び扉枠用摺動杆１０４０の最下端に扉枠用摺動杆１０４０の面に対して直角方向へ突出したガイド突起１０４３と、を備えている。この扉用摺動杆１０４０のリベット用長穴１０４２は、コ字状基体１００１の挿通穴１００５に挿通されるリベット１００６が挿通されるようになっていると共に、リベット１００６が扉枠用摺動杆１０４０の上昇動作を邪魔しないように縦長に形成されている。なお、通常状態では、リベット用長穴１０４２の上端部に貫通したリベット１００６が当接した状態となっている。また、扉枠用摺動杆１０４０は、ガイド突起１０４３が、本体枠用摺動杆１０５０の上フック部材１０５１及び下フック部材１０５２に形成された突片移動穴１０５６，１０６４に挿通されるようになっており、扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０との相互の摺動動作を案内することができるようになっている。

【０５７６】

また、扉枠用摺動杆１０４０は、上端部にスプリング１０４８の一端を係止するスプリングフック部１０４６が形成されている。このスプリングフック部１０４６に係止されたスプリング１０４８の他端は、本体枠用摺動杆１０５０における上フック部材１０５１のスプリングフック部１０５７に係止されており、スプリング１０４８によって、扉枠用摺動杆１０４０が下方向に、本体枠用摺動杆１０５０が上方向に、夫々相互に付勢されるようになっている。また、扉枠用摺動杆１０４０は、上下方向の中程に凸状に形成された当接弾性片１０４７を備えており、扉枠用摺動杆１０４０の一側側面からプレス成形により打ち出して凸状に形成されている。この当接弾性片１０４７は、コ字状基体１００１の内側面に当接するようになっており、コ字状基体１００１の内部で扉枠用摺動杆１０４０がガタ付くのを抑制することができるようになっている。

【０５７７】

更に、扉枠用摺動杆１０４０は、下方部分の側面に縦長な遊び穴１０４４と、上昇係合穴１０４５と、を備えている。この遊び穴１０４４は、係合カム１０１６の第一係合突片１０１７が差し込まれて回動する時に、係合カム１０１６の回動動作の邪魔にならないように第一係合突片１０１７の先端部が移動可能な空間を構成するものである。また、上昇係合穴１０４５は、係合カム１０１６の第二係合突片１０１８が差し込まれて回動する時に、係合カム１０１６の回動動作によって扉枠用摺動杆１０４０が上昇するように係合するためのものである。なお、扉枠用摺動杆１０４０は、縦辺下部後方に、不正防止切欠部１００７よりも上下方向に大きく切欠いた逃げ切欠部１０４９を備えている。この逃げ切欠部１０４９は、第一不正防止部材１０２３のストッパ片部１０２７が、確実に不正防止切欠部１００７及び係合切欠部１０６６に係合するように、扉枠用摺動杆１０４０が邪魔にならないように該当部分を切欠いたものである。

【０５７８】

一方、本体枠用摺動杆１０５０は、金属板製の上フック部材１０５１と、金属板製の下フック部材１０５２と、上フック部材１０５１と下フック部材１０５２とを連結する連結線杆１０５２と、を備えている。つまり、本体枠用摺動杆１０５０は、従来のように１つの金属製の縦長板で構成されておらず、フック部１０５４，１０６５を有する上フック部材１０５１と下フック部材１０５２とを金属製の板材をプレスで形成し、その金属製の上フック部材１０５１と下フック部材１０５２とを細い金属製の連結線杆１０５３で連結したものである。これにより、狭いコ字状基体１００１の空間に扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とを効率よく収納することができるようになっている。

【０５７９】

この本体枠用摺動杆１０５０の上フック部材１０５１は、上端部に後方に向かって形成されたフック部１０５４と、フック部１０５４に隣接した板面部に左右方向へ貫通したリベット用長穴１０５５と、リベット用長穴１０５５の下方に左右方向へ貫通した突片移動穴１０５６と、突片移動穴１０５６の前方の縦辺下端部に形成されたスプリングフック部１０５７と、スプリングフック部１０５７の下側に穿設された連結穴１０５８と、上フック部材１０５１の上辺及び下辺に形成された当接部１０５９と、を備えている。この上フック部材１０５１のフック部１０５４は、コ字状基体１００１の上方のフック貫通開口１００２を貫通して外枠２の開放側内側の上部に備えられた閉鎖板２４に係合するようになっており、上向きに係止爪部が形成されている。

【０５８０】

また、上フック部材１０５１のこのリベット用長穴１０５５は、扉枠用摺動杆１０４０の上部に形成されたリベット用長穴１０４２に対応する位置に配置されており、このリベット用長穴１０５５にリベット１００６が貫通した通常の状態では、リベット１００６がリベット用長穴１０５５の最下端部を貫通した状態となり、上フック部材１０５１が下方へ向かって移動することができるようになっている。上フック部材１０５１の突片移動穴１０５６は、扉枠用摺動杆１０４０の上方のガイド突片１０４３が挿入されるようになっており、扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０との相互の移動を案内することができるようになっている。

【０５８１】

また、上フック部材１０５１のスプリングフック部１０５７は、スプリング１０４８の他端が係止されるようになっている。また、上フック部材１０５１の連結穴１０５８は、連結線杆１０５３の上端が折り曲げられて挿入されるようになっている。更に、上フック部材１０５１の当接部１０５９は、コ字状基体１００１に収納された時に、コ字状基体１００１の内部側壁に当接するようになっており、上フック部材１０５１の摺動動作においてガタ付きがなくスムーズに摺動することができるようになっている。

【０５８２】

一方、本体枠用摺動杆１０５０の下フック部材１０５２は、下端部から後方に向かって突設されたフック部１０６５と、下フック部材１０５２の板面部の上端付近で左右方向へ貫通したリベット用長穴１０６１と、リベット用長穴１０６１の下側に配置された下降係合穴１０６２と、下降係合穴１０６２の下部後側から下方へ延出した遊び穴１０６３と、遊び穴１０６３の下方で下端付近に形成された突片移動穴１０６４と、下フック部材１０５２の縦辺上端部の前端側に穿設された連結穴１０６０と、下フック部材１０５２の後方の縦辺下部に形成された係合切欠部１０６６と、下フック部材１０５２の上辺及び下辺に形成された当接部１０６７と、を備えている。

【０５８３】

この下フック部材１０５２のフック部１０６５は、コ字状基体１００１の下方のフック貫通開口１００２を貫通して外枠２の開放側内側の下部に形成された閉鎖板２５と係合するようになっており、上向きに係止爪部が形成されている。また、下フック部材１０５２のリベット用長穴１０６１は、扉枠用摺動杆１０４０の下部に形成されたリベット用長穴１０４２と対応する位置に形成されており、このリベット用長穴１０６１にリベット１００６を貫通させた通常の状態では、リベット１００６がリベット用長穴１０６１の最下端部を貫通した状態となるようになっている。これにより、下フック部材１０５２が下方に向かって移動することができるようになっている。

【０５８４】

また、下フック部材１０５２の下降係合穴１０６２は、係合カム１０１６の第一係合突片１０１７が差し込まれて回動する時に、その回動動作によって本体枠用摺動杆１０５０が下降するように係合するためのものである。また、下フック部材１０５２の遊び穴１０６３は、係合カム１０１６の第二係合突片１０１８が差し込まれて回動する時に、その回動動作の邪魔にならないように第二係合突片１０１８の先端部が移動可能な空間を形成することができるようになっている。また、下フック部材１０５２の突片移動穴１０６４は

、扉枠用摺動杆１０４０の下方のガイド突片１０４３が挿入されるようになっており、扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０との相互の移動を案内することができるようになっている。

【０５８５】

また、下フック部材１０５２の連結穴１０６０は、連結線杆１０５３の折り曲げられた下端が挿入されるようになっている。更に、下フック部材１０５２の当接部１０６７は、コ字状基体１００１に収納された時に、コ字状基体１００１の内部側壁に当接するようになっており、コ字状基体１００１に対して下フック部材１０５２が摺動動作する際に、ガタ付きがなくスムーズに摺動させることができるようになっている。

【０５８６】

次に、本実施形態の錠装置１０００の組立てについて説明する。この錠装置１０００を組付けるには、本体枠用摺動杆１０５０の上フック部材１０５１と下フック部材１０５２とを連結線杆１０５３で連結し、その状態で扉枠用摺動杆１０４０のガイド突片１０４３を、上フック部材１０５１と下フック部材１０５２の突片移動穴１０５６，１０６４に挿入すると共に、相互のリベット長穴１０４２とリベット用長穴１０５５，１０６１を位置合わせして重ね合わせ、その重ね合わせた状態で上フック部材１０５１のフック部１０５４と下フック部材１０５２のフック部１０６５とを、コ字状基体１００１のフック貫通開口１００２に貫通させながら扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０をコ字状基体１００１のコ字状の空間に挿入した後に、挿通穴１００５からリベット１００６を差し込む。

【０５８７】

このリベット１００６を挿入する際に、リベット１００６がリベット用長穴１０５５，１０６１、１０４２を貫通するように差し込む。なお、最下端のリベット１００６を差し込む時には、第一不正防止部材１０２３の揺動軸穴１０２５にもリベット１００６を差し込んで第一不正防止部材１０２３をコ字状基体１００１に同時に取付ける必要がある。また、第一不正防止部材１０２３をコ字状基体１００１に取付ける前に、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とを連結ピン１０３４で連結し、且つ、ガイドピン１０２８を、ピン穴１０２９に図示しないビスで止着してから、さらにガイドピン１０２８を挿入縦開口１０２０の最下端の開口部に挿入しておく必要がある。

【０５８８】

更に、リベット１００６で扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０をコ字状基体１００１内に収納固定した状態で、スプリング１０４８をスプリングフック部１０４６，１０５７相互間に掛け渡し、扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とを相互に反対方向に付勢し、さらに、バネ１０３５をバネ係止片１０２１とバネ係止穴１０３６とに掛け渡して第二不正防止部材１０３２が規制突片１０３１に当接した状態とする。その後、錠取付片１００８の錠挿通穴１００９に、シリンダ錠１０１０の円筒状本体部分を挿入してシリンダ錠１０１０をビス１０１２で取付穴１０１４に固定する。なお、この時、係合カム１０１６の第一係合突片１０１７の先端部が傾斜部１０２４の外側で且つ挿入縦開口１０２０に僅かに挿入されると共に、係合カム１０１６の第二係合突片１０１８の先端部が第一不正防止部材１０２３の突片挿入穴１０２６及び挿入縦開口１０２０に僅かに挿入された状態となるようにシリンダ錠１０１０を錠取付片１００８に取付ける。

【０５８９】

このように、組立てた錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に取付けるには、扉枠用摺動杆１０４０の扉枠用フック部１０４１を本体枠ベース６００に形成された扉用フック穴６２０に差し込みながら、鉤型に突出する係止突起１００４を本体枠ベース６００の扉用フック穴６２０及び錠係止穴６２１に差し込んで上方に移動させ、その状態で水平方向に突出したビス止め部１００３を錠取付部６２５に一致させ、その一致した穴に図示しないビスを螺着することにより、錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に強固に固定することができる。特に、本実施形態の場合には、前方部の係止構造を構成する係止突起１００４がコ字状基体１００１の周壁部６０５と接しない側面１００１ａに突設形成

される一方、後方部の固定構造を構成するビス止め部１００３がコ字状基体１００１の周壁部６０５と接する側面１００１ｂから水平方向に突設形成される構造とされているので、前方部の係止構造が周壁部６０５と接する側面１００１ｂに形成された場合と比較して、ガタ付きが生じないように錠装置１０００を本体枠ベース６００に固定することができるようになっている。

【０５９０】

次に、本実施形態の錠装置１０００の作用について、図９７及び図９８を参照して説明する。図９７に示すように、本体枠ベース６００（本体枠３）が外枠２に対して閉じ且つ扉枠５が本体枠３に対して閉じている状態においては、図９７（Ａ）に示すように、外枠２の閉鎖板２４，２５と本体枠用摺動杆１０５０のフック部１０５４，１０６５とが係止し且つ扉枠用摺動杆１０４０の扉枠用フック部１０４１と扉枠５のフックカバー１６５とが係止した状態となっている。その状態でシリンダ錠１０１０に図示しない鍵を差し込んで係合カム１０１６の第一係合突片１０１７が挿入縦開口１０２０内に侵入する方向に回動すると、図９７（Ｂ）に示すように、第一係合突片１０１７の先端が本体枠用摺動杆１０５０の下降係合穴１０６２に係合してスプリング１０４８の付勢力に抗して下フック部材１０５２を下方に押下げ、これと連結されている連結線杆１０５３と上フック部材１０５１も押下げられて下降する。これにより、外枠２の閉鎖板２４，２５と本体枠用摺動杆１０５０のフック部１０５４，１０６５との係止状態が解除され、本体枠３を前面側に引くことにより本体枠３を外枠２に対して開放することができる。

【０５９１】

なお、本体枠３を閉じる場合には、フック部１０５４，１０６５がスプリング１０４８の付勢力により上昇した状態（図９７（Ａ）に示す状態と同じ上昇した位置）となっているが、フック部１０５４，１０６５の上辺が外側に向かって下り傾斜しているため、強制的に本体枠３を外枠２に対して押圧することにより、フック部１０５４，１０６５の上辺傾斜部が閉鎖板２４，２５の下端部と当接するので、本体枠用摺動杆１０５０が下方に下降し、フック部１０５４，１０６５の上向き爪部と閉鎖板２４，２５とが再度係止した状態となって本体枠用摺動杆１０５０が上昇して係止状態に戻るようになっている。

【０５９２】

一方、シリンダ錠１０１０に図示しない鍵を差し込んで係合カム１０１６の第二係合突片１０１８が挿入縦開口１０２０内に侵入する方向に回動すると、図９７（Ｃ）に示すように、第二係合突片１０１８の先端が扉枠用摺動杆１０４０の上昇係合穴１０４５に係合してスプリング１０４８の付勢力に抗して扉枠用摺動杆１０４０を上方に押し上げ上昇する。このため、扉枠５のフックカバー１６５と扉枠用摺動杆１０４０の扉枠用フック部１０４１とが係止状態が解除されるので、扉枠５を前面側に引くことにより扉枠５を本体枠３に対して開放することができる。

【０５９３】

なお、扉枠５を閉じる場合には、扉枠用フック部１０４１がスプリング１０４８の付勢力により下降した状態（図９７（Ａ）に示す状態と同じ下降した位置）となっているが、扉枠用フック部１０４１の下辺が外側に向かって上り傾斜しているので、強制的に扉枠５を本体枠３に対して押圧することにより、扉枠用フック部１０４１の下辺傾斜部がフックカバー１６５の上端部と当接して扉枠用摺動杆１０４０が上方に上昇し、更に、扉枠用フック部１０４１の下向き爪部とフックカバー１６５とが再度係止した状態となって扉枠用摺動杆１０４０が下降して係止状態に戻る。なお、本実施形態における扉枠用摺動杆１０４０は、コ字状基体１００１の全長と略同じ長さに形成されると共に、そのコ字状基体１００１が本体枠３の縦方向の側面の略全長に亘って取付けられ、しかも、扉枠５との係止部である扉枠用フック部１０４１が扉枠用摺動杆１０４０の上端部、中央部、下端部の３箇所に形成されているので、扉枠５と本体枠３の縦方向の全長における施錠を確実に行うことができ、扉枠５と本体枠３との間を無理やりこじ開けてその間からピアノ線等の不正具を挿入する不正行為を行うことができないようになっている。

【０５９４】

このように、本実施形態の扉枠３の錠装置１０００は、シリンダ錠１０１０に差し込んだ鍵を一方向に回動することにより、外枠２に対する本体枠３の施錠を解除し、他方向に回動することにより、本体枠３に対する扉枠５の施錠を解除することができる。また、本例の錠装置１０００は、シリンダ錠１０１０に鍵を差し込むことなく本体枠用摺動杆１０５０のフック部１０５４，１０６５にピアノ線等を引っ掛けてこれを下降させるような不正行為を行うことができないようになっている。このような不正行為を防止する構造の第一番目が第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とから構成されるロック機構であり、第二番目の不正防止構造がコ字状基体１００１の閉鎖空間に扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０が収納される構造である。

【０５９５】

まず、第一番目の不正防止構造であるロック機構の作用について図９８を参照して説明する。まず、外枠２と本体枠３とが閉じている状態では、図９８（Ａ）に示すように、外枠２の閉鎖板２５と第二不正防止部材１０３２の当接部１０３７とが当接した状態となっている。この状態においては、バネ１０３５の付勢力により第一不正防止部材１０２３が反時計方向に回動してストッパ片部１０２７が不正防止切欠部１００７内に侵入し、ストッパ片部１０２７が不正防止切欠部１００７に対応する位置にある本体枠用摺動杆１０５０の下フック部材１０５２に形成される係合切欠部１０６６と係合した状態となっている。これにより、本体枠用摺動杆１０５０にピアノ線等を引っ掛けて引き降ろそうとしても、ストッパ片部１０２７と係合切欠部１０６６とが係合しているので、本体枠用摺動杆１０５０を不正に下方に引き降ろすこと（解錠すること）が不能となり、本体枠３を開放するという不正行為を行うことができないようになっている。

【０５９６】

一方、シリンダ錠１０１０に鍵を差し込んで正規に本体枠３を開錠する場合には、図９８（Ｂ）に示すように、鍵を回動させることにより係合カム１０１６の第一係合突片１０１７が挿入縦開口１０２０内に侵入するように回動される。この第一係合突片１０１７の回動時に、第一不正防止部材１０２３の傾斜部１０２４と第一係合突片１０１７の側面とが当接するため、第一不正防止部材１０２３が揺動軸穴１０２５を中心として図示の時計回転方向に回転を始め、ストッパ片部１０２７も不正防止切欠部１００７から退避するように移動する。これにより、ストッパ片部１０２７と係合切欠部１０６６との係合が解除された状態となる。この時、第二不正防止部材１０３２は、バネ１０３５を伸ばして当接部１０３７が後退した位置となっている。この状態でさらに係合カム１０１６を回動させて第一係合突片１０１７も回動させると、第一係合突片１０１７の先端が下フック部材１０５２の下降係合穴１０６２に係合して本体枠用摺動杆１０５０の全体を下降させるので、フック部１０５４，１０６５と外枠２の閉鎖板２４，２５との係止状態が解除されて本体枠３を外枠２に対して開放することができるようになっている。

【０５９７】

なお、本体枠３を外枠２に対して閉じる時には、第二不正防止部材１０３２は、規制突片１０３１に当接した状態となっているので、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２との位置関係は、図９８（Ａ）に示す状態と略同じ位置関係になっている。この状態で本体枠３を閉めると、外枠２の閉鎖板２５と第二不正防止部材１０３２の当接部１０３７とが正面から当接し、最終的に図９８（Ａ）に示す状態となる。これにより、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とが、本体枠３を閉じる時に邪魔にならないようになっている。また、本実施形態においては、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とが本体枠用摺動杆１０５０の下降動作だけが不正に行われないように防止しているのは、本体枠用摺動杆１０５０を不正に開放すれば、解放後に扉枠用摺動杆１０４０を手動で簡単に開けることができることと、ピアノ線等で摺動杆を上昇させる不正行為は事実上行い難いという理由により、本体枠用摺動杆１０５０に対する不正操作ができないように工夫されている。

【０５９８】

また、上記した第一番目の不正防止構造であるロック機構であっても、第一不正防止部

材１０２３をピアノ線等で揺動させることにより、ロック機構の機能を無力化することも不可能ではない。そこで、万一ロック機構のロック機能が不正な行為により無力化される場合を想定すると、本実施形態においては、錠装置１０００が本体枠３（本体枠ベース６００）に取付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とが、夫々のフック部１０４１、１０５４，１０６５を除いてコ字状基体１００１の閉鎖空間に収納されて完全に被覆された状態となっているので、ピアノ線等を差し込んでコ字状基体１００１の閉鎖空間の内部に設けられる本体枠用摺動杆１０５０を引き下げようとしても、コ字状基体１００１の両側面１００１ａ，１００１ｂによって不正具の閉鎖空間への侵入が阻止されるため、不正行為を簡単に行うことができない構造となっている。

【０５９９】

このように、本実施形態の錠装置１０００は、その横幅寸法が従来のＬ字状基体に集約される錠装置に比べて極めて薄いコ字状基体１００１の内部に扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とを摺動可能に設け且つ錠装置１０００を操作するためのシリンダ錠１０１０のコ字状基体１００１への取付位置を遊技盤４の下端辺よりも下方となる位置としているので、遊技盤４の左右方向及び上下方向の大きさを極めて大きくすると共に、本体枠３の側面壁５４０～５４３で囲まれる空間を大きくしても、錠装置１０００を本体枠３の裏側に強固に取付けることができる。

【０６００】

また、コ字状基体１００１の断面コ字状の開放側が本体枠３の裏面に対面するように取付けられるので、錠装置１０００が本体枠３（本体枠ベース６００）に取付けられた状態では、内部に配置された扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とが、夫々のフック部１０４１、１０５４，１０６５を除いてコ字状基体１００１に完全に被覆された状態となっており、ピアノ線等を差し込んで内部に設けられる本体枠用摺動杆１０５０を引き下げる等の不正行為を簡単に行うことができないようになっている。

【０６０１】

また、錠装置１０００の取付けに際し、コ字状基体１００１の開放側（前方部）の上中下の３箇所に形成される係止突起１００４を扉用フック穴６２０や錠係止穴６２１に差し込んで位置決め係止し、コ字状基体１００１の閉塞側（後方部）の上中下の３箇所に形成されたビス止め部１００３を錠取付部６２５にビスで固定する構造としているので、極めて簡単な構造で錠装置１０００を本体枠３（本体枠ベース６００）に強固に固定することができるようになっている。

【０６０２】

なお、本例の錠装置１０００では、コ字状基体１００１の下方部をビス止めする構造として錠取付片１００８に形成されたビス止め部１００３と本体枠３のシリンダ錠貫通穴６１１の上部近傍に形成した錠取付部６２５とを螺着する構造としたものを示しているが、これに代えて、シリンダ錠１０１０を錠取付片１００８に取付けるビス１０１２を利用して、ビス１０１２の先端が錠取付片１００８を貫通して螺着される錠取付穴をシリンダ錠貫通穴６１１の上下に形成する構造としても良い。また、コ字状基体１００１の下方部をビス止めしなくても、錠装置１０００の後方部のビス止め部１００３と錠取付部６２５との固定だけでも、錠装置１０００を本体枠３（本体枠ベース６００）の裏面に、充分に強固に固定することができる。

【０６０３】

また、本例の錠装置１０００では、扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０を左右の側面１００１ａ，１００１ｂを有するコ字状基体１００１で完全に被覆するものを示したが、例えば、扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０を周壁部６０５に接しない反対側の側面１００１ａに摺動自在にリベット等で装着し、周壁部６０５に接する側面１００１ｂを省略したＬ字状基体（錠基体）とし、そのＬ字状基体（錠基体）の側面１００１ａと第一側面壁５４０とによって形成される閉鎖空間に扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０を収納する構造としても良く、上述した錠装置１０００と

同様の作用効果を奏することができる。

【０６０４】

上述したように、本例の本体枠３によると、本体枠ベース６００の後側に後方（前後方向）へ延出した周壁部７１０ａを有する透明な賞球ベース７１０と、賞球ベース７１０の上側に本パチンコ機１を設置する遊技ホールの島設備側から供給された遊技球を貯留する賞球タンク７２０と、賞球タンク７２０から排出された遊技球を整列させ賞球ベースの後壁部７１０ｂの後側に取付けられる透明なタンクレールユニット７３０と、タンクレールユニット７３０から放出された遊技球を所定の払出指示に基いて扉枠５の上皿３０１へ払出し賞球ベース７１０の後壁部７１０ｂの後側に取付けられる一部が透明の賞球装置７４０と、本体枠ベース６００の後端へ延出した側部９０４を有し後面がタンクレールユニット７３０や賞球装置７４０の後面と略同一面状に配置された透明な裏カバー９００とを備えているので、賞球ベース７１０や裏カバー９００等を通して本体枠ベース６００の遊技盤保持口６０１に保持された遊技盤４の後側と後側側面とを視認することができ、遊技盤４の後側を覆う裏カバー９００を開けなくても簡単に遊技盤４の後側を点検（目視点検）することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０６０５】

また、透明な賞球ベース７１０や裏カバー９００等を通して遊技盤４の後側（後面）だけでなく遊技盤４の後側側面も視認することができるので、本体枠ベース６００の遊技盤保持口６０１へ前側から遊技盤４を脱着した際に、遊技盤４と裏カバー９００との間にドライバーやペンチ等の工具、洗浄用のウエス、埃やゴミ、等が残留した場合でも、それらを外側からは簡単に発見することができ、残留物によって何らかの不具合が発生するのを防止することができる。

【０６０６】

更に、上述したように、遊技盤４の後面や後側側面を外側から視認することができるので、遊技盤４の後側や側面等に不正行為を行うための不正な装置や工具等が取付けられていても、容易に発見することができ、不正行為が行われるのを防止することができると共に、遊技盤４に取付けられた不正な装置等を外側から簡単に発見することができるので、不正な装置等の取付けを躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０６０７】

また、遊技盤４の後側を賞球ベース７１０や裏カバー９００で覆うようにしているので、遊技機４を設置した島設備内の他の部材が遊技盤４と接触したり、遊技盤４の後側にゴミや埃等の異物が付着したりするのを防止することができ、遊技盤４を良好な状態に維持して不具合が発生するのを抑制することができる。

【０６０８】

また、賞球タンク７２０の後面が本体枠ベース６００の奥行きＤに対して、本体枠ベース６００の前端から約２倍の奥行きの位置となるようにしている、つまり、本体枠ベース６００の奥行きＤを、本体枠３の奥行きの約半分としているので、賞球ベース７１０や裏カバー９００等を通して遊技盤４の後側や後側側面をより見易くすることができ、上記した作用効果を確実に奏することができる。また、本体枠ベース６００の奥行きＤを、本体枠３の奥行きの約半分としているので、本体枠ベース６００を伏せた時の高さを可及的に低くして平坦な形状とすることができ、本体枠ベース６００の後側へ賞球ベース７１０や裏カバー９００、タンクレールユニット７３０、賞球装置７４０等を取付ける取付作業を行い易くすることができる。

【０６０９】

更に、透明な裏カバー９００の後面（本体部９０２）を、賞球ベース７１０に取付けられた賞球タンク７２０、タンクレールユニット７３０、及び賞球装置７４０等の後面と、略同一面状となるようにしているので、パチンコ機１の後面を略フラットな面とすることができ、後方への突起物を無くすことで設置される島設備内の他の部材に引っ掛かったり当接したりするのを防止して不具合が発生するのを防止することができる。また、パチン

コ機１の後面が略フラットとなるので、パチンコ機１を搬送する際に、単純な形状の緩衝材を用いることができると共に、集積効率（収納効率）を高くすることができ、パチンコ機１に係るコストを低減させることができる。

【０６１０】

また、裏カバー９００に、複数のスリット９１６や透孔９１８を備えるようにしており、スリット９１６等を介して遊技盤４の後側や後側側面等を直接視認することができるので、遊技盤４の後側等を更に見易くすることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。また、本体枠ベース６００に保持された遊技盤４の後側を裏カバー９００で覆っても、裏カバー９００のスリット９１６等を介して遊技盤４からの熱を外部へ放出することができるので、遊技盤４からの熱が蓄積されるのを防止することができ、熱によって遊技に関する制御が不安定になったり、合成樹脂等の部材が変形したりして不具合が発生するのを抑制することができる。更に、裏カバー９００のスリット９１６や透孔９１８を、遊技球が通過不能な大きさとしているので、例えば、島設備内でパチンコ機１の後側に遊技球がこぼれても、スリット９１６等を通して遊技球がパチンコ機１内へ侵入するのを阻止することができ、遊技球の侵入によって不具合が発生するのを防止することができる。

【０６１１】

［１－４．遊技盤の基本構成］

次に、パチンコ機１における遊技盤４の基本構成について、図９９乃至図１０６を参照して説明する。図９９は、パチンコ機の扉枠を外した状態で本体枠に取付けられた遊技盤を示す正面図である。また、図１００は、遊技盤の正面図であり、図１０１は、遊技盤を分解して前から見た分解斜視図であり、図１０２は、遊技盤を分解して後から見た分解斜視図である。更に、図１０３（Ａ）はパチンコ機に取付けた状態で遊技盤における機能表示ユニットを拡大して示す正面図であり、（Ｂ）は機能表示ユニットの他の形態を示す正面図である。また、図１０４は、図１０１等の例とは異なる実施形態の遊技パネルを用いた遊技盤を分解して前から見た分解斜視図であり、図１０５は、図１０４を後から見た遊技盤の分解斜視図である。また、図１０６は、図１０４の遊技盤における遊技パネルを縦方向に切断した断面図である。

【０６１２】

本実施形態の遊技盤４は、図示するように、遊技者がハンドル装置５００を操作することで遊技球が打ち込まれる遊技領域１１００の外周を区画し外形が正面で略矩形状とされた前構成部材１１１０と、前構成部材１１１０の後側に配置され遊技領域１１００の後端を区画する板状の遊技パネル１１５０と、遊技パネル１１５０の後側下部に配置される基板ホルダ１１６０と、基板ホルダ１１６０の後面に取付けられ遊技球を遊技領域１１００内へ打ち込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板４１００を収容する主制御基板ボックス１１７０と、主制御基板４１００からの制御信号に基づいて所定の遊技状況を表示可能とされ前構成部材１１１０の所定位置に遊技者側へ視認可能に取付けられる機能表示ユニット１１８０と、を備えている。この遊技盤４は、図９９乃至図１０６での図示は省略し詳細は後述するが、遊技パネル１１５０の前面に取付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１１５０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（図１０９乃至図１１６等を参照）。

【０６１３】

本実施形態の遊技盤４は、前構成部材１１１０、遊技パネル１１５０、基板ホルダ１１６０、主制御基板ボックス１１７０、及び機能表示ユニット１１８０によって、基本的な構成が形成されており、遊技パネル１１５０に取付けられる表ユニット２０００と裏ユニット３０００、及び主制御基板ボックス１１７０内に収容される主制御基板４１００によってパチンコ機１（遊技盤４）を特徴付ける詳細な構成が形成されている。ここでは、遊技盤４の基本構成を説明し、詳細構成については後述する。

【０６１４】

［１－４Ａ．前構成部材］

続いて、遊技盤４における前構成部材１１１０について説明する。本例の遊技盤４における前構成部材１１１０は、外形が本体枠３の遊技盤保持口６０１内へ挿入可能な略矩形状とされ、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１１００の外周が区画されるようになっている。この前構成部材１１１０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１１１１と、外レール１１１１に略沿って外レール１１１１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１１１２と、内レール１１１２の下端から滑らかに連続するように正面視反時計回りの周方向へ沿って外レール１１１１の終端（上端）よりも下側の位置まで円弧状に延びた内周レール１１１３と、内周レール１１１３の終端（上端）と外レール１１１１の終端（上端）とを結び外レール１１１１に沿って転動してきた遊技球が当接可能とされた衝止部１１１４と、内レール１１１２と内周レール１１１３との境界部で遊技領域１１００の最下端に配置され後方へ向かって低くなったアウト口誘導面１１１５と、内レール１１１２の上端に回動可能に軸支され、外レール１１１１との間を閉鎖するように内レール１１１２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１１１１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１１１６と、を備えている。

【０６１５】

この前構成部材１１１０は、遊技盤４を本体枠３に取付けた状態とすると、図９９等に示すように、外レール１１１１と内レール１１１２との間の下端開口が、本体枠３の打球発射装置６５０における発射レール６６０の延長線上に位置するようになっている。この外レール１１１１の下端と、発射レール６６０の上端との間には、左右方向及び下方へ広がった空間が形成されており、打球発射装置６５０の発射レール６６０に沿って打ち出された遊技球が、その空間を飛び越えて、外レール１１１１と内レール１１１２との間の下端開口から外レール１１１１と内レール１１１２との間へ打ち込まれるようになっている。外レール１１１１と内レール１１１２との間に打ち込まれた遊技球は、その勢いに応じて外レール１１１１に沿って上方へ転動し、内レール１１１２の上端に軸支された逆流防止部材１１１６を、その付勢力に抗して開放位置側へ回動させることにより、遊技領域１１００内へ進入することができるようになっている。

【０６１６】

また、打球発射装置６５０において遊技球を強く打球した場合、遊技領域１１００内で外レール１１１１に沿って転動した遊技球が、外レール１１１１の終端に備えられた衝止部１１１４に当接するようになっており、この衝止部１１１４に遊技球が当接することで遊技球の転動方向を強制的に変化させることができ、外レール１１１１から内周レール１１１３へ連続して遊技球が転動するのを防止することができるようになっている。なお、遊技領域１１００内へ進入した（打ち込まれた）遊技球が、外レール１１１１と内レール１１１２との間へ戻ろうとしても、その前に逆流防止部材１１１６が付勢力によって閉鎖位置へ復帰することで、逆流防止部材１１１６によって遊技球の逆流が阻止されるようになっている。

【０６１７】

また、遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球は、後述する表ユニット２０００の始動口２１０１，２１０２や入賞口２１０３，２１０４，２２０１等に受入れられなかった場合は、遊技領域１１００の下端へと流下し、内レール１１１２と内周レール１１１３との境界のアウト口誘導面１１１５によって、遊技パネル１１５０のアウト口１１５１へ誘導され、アウト口１１５１から遊技盤４の後側下方へ排出されるようになっている。

【０６１８】

一方、打球発射装置６５０から発射された遊技球が、内レール１１１２先端の逆流防止部材１１１６を越えて遊技領域１１００内へ進入することができなかった場合は、外レール１１１１と内レール１１１２との間を逆方向の下方へ向かって転動し、外レール１１１

１と内レール１１１２との間の下端開口から、発射レール６６０の上端と外レール１１１１の下端との間に形成されたファール空間６２６を落下することとなり、ファール空間６２６の下部に位置する扉枠５におけるファールカバーユニット５４０のファール球入口５４２ｅに受入れられて、皿ユニット３００における下皿３０２へ排出されるようになっている。

【０６１９】

なお、前構成部材１１１０における外レール１１１１は、その表面に金属板が取付けられており、遊技球の転動による耐摩耗性が高められていると共に、遊技球が滑らかに転動するようになっている。また、衝止部１１１４は、表面にゴムや合成樹脂等の弾性体が配置されており、遊技球が外レール１１１１に沿って勢い良く転動してきて衝突しても、その衝撃を緩和させることができるようになっていると共に、遊技球を内側へ反発させることができるようになっている。

【０６２０】

また、前構成部材１１１０は、外レール１１１１の下部外側から前方へ向かって突出した壁状の防犯突起１１１７と、アウト口誘導面１１１５の下側から内周レール１１１３に沿って上下方向の略中央まで延出し前端から所定量窪んだ溝状のレール防犯溝１１１８と、を備えている。前構成部材１１１０における防犯突起１１１７は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とした時に、扉枠５における防犯カバー１８０の防犯後端部突片１８３と上下方向に重複するようになっており、これにより、軸支側（正面視左側）における本体枠３と扉枠５との間からピアノ線等の不正具を侵入させても、不正具を遊技領域１１００内まで到達させることができないようになっている。

【０６２１】

また、本例の前構成部材１１１０は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、レール防犯溝１１１８内に、扉枠５における防犯カバー１８０の防犯後突片１８２が挿入されるようになっていると共に、防犯後突片１８２が内レール１１１２の外側（遊技領域１１００とは反対側）面に略接するように内レール１１１２と外レール１１１１との間に挿入されるようになっており、内レール１１１２及びレール防犯溝１１１８と防犯後突片１８２とでも、本体枠３と扉枠５との間から侵入させたピアノ線等の不正具が遊技領域１１００内へ到達するのを防止することができるようになっている。

【０６２２】

また、前構成部材１１１０は、正面視左端に上下方向へ離間して配置され前方から後方へ向かって窪むと共に左端に開放された一対の位置決め凹部１１１９と、正面視右端に上下方向へ離間して配置された一対の遊技盤止め具１１２０と、外レール１１１１の下端よりも正面視左側に配置され下方へ開放されると共に上側が円弧状に形成され前側から窪んだ固定凹部１１２１と、正面視下端の左側端部付近に下端から上方へ左右方向へ長く延びた矩形状に切欠かれた球通路用切欠部１１２２と、を備えている。前構成部材１１１０の位置決め凹部１１１９は、本体枠３における側面防犯版９５０の内側に取付けられた位置決め部材９５６と嵌合させることで、遊技盤保持口６０１に挿入された遊技盤４の正面視左端が、前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。また、遊技盤止め具１１２０は、本体枠３における本体枠ベース６００の遊技盤係止部６０８に対して着脱可能に係止することができるようになっており、遊技盤止め具１１２０を遊技盤係止部６０８に係止させることで、本体枠３の遊技盤保持口６０１に挿入された遊技盤４の正面視右端が、前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【０６２３】

また、前構成部材１１１０の固定凹部１１２１は、遊技盤４を本体枠３の遊技盤保持口６０１へ挿入した状態で、本体枠３の前面に軸支された遊技盤固定具６９０を正面視で時計回りの方向へ回動させると、遊技盤固定具６９０の固定片６９０ａが挿入されるようになっており、遊技盤固定具６９０によって遊技盤４の下端が前方へ移動するのが規制されるようになっている。また、前構成部材１１１０の球通路用切欠部１１２２は、遊技パネル１１５０の同位置にも同様の球通路用切欠部１１５２が形成されており、遊技盤４を本

体枠３の遊技盤保持口６０１へ挿入した状態では、球通路用切欠部１１２２，１１５２内に満タン分岐ユニット７７０の前端が挿通されるようになっている。

【０６２４】

更に、前構成部材１１１０は、下端部における正面視右端近傍に、前後方向へ貫通した横長の貫通穴１１２３と、貫通穴１１２３の下辺における左右方向の中央から正面視左寄りの位置に前後方向の厚さを薄く形成した締結部１１２４と、貫通穴１１２３の正面視左側に配置され証明確認用の証紙を貼付るための証紙貼付部１１２５と、を備えている。この前構成部材１１１０における締結部１１２４は、詳細な図示は省略するが、本遊技盤を従前の本体枠に取付ける場合に、従前の本体枠に形成された締結穴に対して所定の締結バンドを互いに巻き掛けて締結することで、遊技盤４を取外し難くすることができ、遊技盤４の不正な取外しを防止することができるものである。

【０６２５】

また、前構成部材１１１０は、内周レール１１１３に沿ったレール防犯溝１１１８の外側で正面視右下に、後述する機能表示ユニット１１８０の表示部１１８１が配置されている。また、前構成部材１１１０は、後面の下部の左右両端から後方へ突出した複数の取付ボス１１２６と、内レール１１１２の後面から後方へ突出した複数の位置決め突起１１２７と、を備えている。この取付ボス１１２６は、遊技パネル１１５０を貫通して基板ホルダ１１６０の固定ボス１１６２と係合するようになっており、基板ホルダ１１６０の後側から固定ボス１１６２を通して取付ボス１１２６へ所定のビスを螺着することで、前構成部材１１１０と基板ホルダ１１６０とで遊技パネル１１５０を挟持することができるようになっている。また、位置決め突起１１２７は、遊技パネル１１５０に形成された内レール固定孔１１５５へ嵌合させることで、内レール１１１２を遊技パネル１１５０の所定位置に固定することができるようになっている。

【０６２６】

［１－４Ｂ．遊技パネル］

続いて、遊技盤４における遊技パネル１１５０について説明する。本例の遊技パネル１１５０は、所定厚さ（例えば、１８ｍｍ～２１ｍｍ）のベニア合板等の木質板材によって形成されており、外形が前構成部材１１１０の外形と略同形状とされている。この遊技パネル１１５０は、正面視左右方向略中央の下部で前構成部材１１１０におけるアウト口誘導面１１１５と対応した位置に前後方向へ貫通するアウト口１１５１と、下端の正面視左側に前後方向へ横長に貫通すると共に下方へ開放され前構成部材１１１０の球通路用切欠部１１２２と同形状の球通路用切欠部１１５２と、正面視右下隅部に前後方向へ貫通し機能表示ユニット１１８０の後方突出部１１８２が挿入される挿入穴１１５３と、を備えている。

【０６２７】

また、遊技パネル１１５０は、下部の左右両端付近で前構成部材１１１０の取付ボス１１２６と対応した位置に前後方向へ貫通した複数のボス挿通孔１１５４と、前構成部材１１１０の位置決め突起１１２７が挿入固定される複数の内レール固定孔１１５５と、アウト口１１５１の後面側で後面から前方へ向かって所定量窪むと共に下端側が下方へ開放された溝状のアウト球排出溝１１５６（図１０２を参照）と、前構成部材１１１０の遊技盤止め具１１２０と対応した位置に形成され正面視右端から前後方向へ貫通するように切欠かれた切欠部１１５７と、を備えている。また、遊技パネル１１５０は、適宜位置に前構成部材１１１０の後面に対して取付固定するための複数の取付孔を備えている。

【０６２８】

本例の遊技盤４における遊技パネル１１５０は、前構成部材１１１０によって外周が区画される遊技領域１１００の後端を区画することができるものであり、図示は省略するが、前面における遊技領域１１００と対応した範囲内に、複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されるようになっていると共に、表ユニット２０００が取付けられるようになっている。また、遊技パネル１１５０の後面には、裏ユニット３０００が取付けられるようになっている。また、遊技パネル１１５０は、アウト口１１５１が、遊技領域１１００の最

下端に位置するように形成されており、遊技盤４に組立てた状態では、前構成部材１１１０における遊技領域１１００の最下端に形成されたアウト口誘導面１１１５によって後方へ誘導された遊技球がアウト口１１５１へ進入して遊技盤４の後側へ排出されるようになっている。

【０６２９】

［１－４Ｃ．基板ホルダ］

次に、遊技盤４における基板ホルダ１１６０について説明する。基板ホルダ１１６０は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されている。この基板ホルダ１１６０は、正面視左右方向の略中央における底壁部の前端に上下方向へ貫通するように形成されたアウト球排出部１１６１が形成されていると共に、底壁部の上面がアウト球排出部１１６１へ向かって低くなるように形成されており、遊技パネル１１５０のアウト口１１５１、表ユニットや裏ユニットから排出されて、基板ホルダ１１６０の底部上面に供給（排出）された遊技球が、アウト球排出部１１６１から下方へ排出されるようになっている。なお、アウト球排出部１１６１は、遊技盤４を本体枠３に取付けた状態とすると、本体枠３における基板ユニット８００の排出球受部８４１の直上に位置するようになっており、遊技盤４から排出された遊技球は、すべて基板ユニット８００の排出通路８４２を通ってパチンコ機１の後側下方へ排出されるようになっている。

【０６３０】

また、基板ホルダ１１６０は、側壁部における上下両端の前端から前方へ突出した複数の固定ボス１１６２を備えている。複数の固定ボス１１６２は、先端が遊技パネル１１５２０の後側からボス挿通孔１１５４内へ挿入された上で、前構成部材１１１０の取付ボス１１２６の後端と嵌合するようになっており、取付ボス１１２６と嵌合させた状態で、基板ホルダ１１６０の後側から固定ボス１１６２内を貫通して取付ボス１１２６へ所定のビスを螺着することで、前構成部材１１１０に対して基板ホルダ１１６０を組付けることができるようになっていると共に、前構成部材１１１０と基板ホルダ１１６０とで遊技パネル１１５０を挟持することができるようになっている。

【０６３１】

また、基板ホルダ１１６０は、図１０２に示すように、後壁部における後面の背面視左側端部に主制御基板ボックス１１７０の固定片１１７４が横側から嵌合可能な固定部１１６３と、固定部１１６３と対向するように配置され主制御基板ボックス１１７０の弾性固定片１１７５が後方から係止可能な係止部１１６４と、を備えている。この基板ホルダ１１６０の固定部１１６３及び係止部１１６４によって、基板ホルダ１１６０の後面に主制御基板ボックス１１７０を着脱可能に支持することができるようになっている。

【０６３２】

［１－４Ｄ．主制御基板ボックス］

続いて、遊技盤４における主制御基板ボックス１１７０について説明する。この主制御基板ボックス１１７０は、後側が開放された薄い横長箱状の基板ベース１１７１と、基板ベース１１７１の後面を覆い前側が開放された薄い横長箱状で基板ベース１１７１の内部へ後側から嵌合する基板カバー１１７２と、基板カバー１１７１の前端に電子部品や端子等が後面側に実装された主制御基板４１００と、を備えている。また、主制御基板ボックス１１７０は、基板ベース１１７１における背面視左側端部から外方へ延出し基板ホルダ１１６０の固定部１１６３と嵌合する固定片１１７４と、基板カバー１１７２における背面視右側端部から後方へ突出し基板ホルダ１１６０の係止部１１６４に弾性係止される弾性固定片と、を備えている。

【０６３３】

また、主制御基板ボックス１１７０は、図１０２等に示すように、弾性固定片１１７５を挟んで上下に二つずつ背面視右側端部に配置され基板ベース１１７１と基板カバー１１７２との開閉を封止可能な封止部１１７６と、基板ベース１１７１と基板カバー１１７２の下端で基板ベース１１７１と基板カバー１１７２とに跨って貼付けられる密封シール（図示は省略）と、密封シールの表面を被覆する透明なシール保護カバー１１７７と、基板

カバー１１７２の後面に貼り付けられる基板管理シール１１７８と、を備えている。この主制御基板ボックス１１７０の封止部１１７６は、基板ユニット８００における払出制御基板ボックス８６０の分離切断部８６３と同様の構成とされており、四つの封止部１１７６の何れか一つにおいてカシメ固定されている。この主制御基板ボックス１１７０は、基板ベース１１７１と基板カバー１１７２とを分離するには、カシメ固定された封止部１１７６を切断する必要があり、主制御基板ボックス１１７０の開閉の痕跡が残るようになっている。これにより、主制御基板ボックス１１７０が不正に開かれたか否かが外部から目視で明瞭に判別することができるようになっている。

【０６３４】

なお、主制御基板ボックス１１７０の封止部１１７６は、本例では四つ備えられているので、主制御基板ボックス１１７０を三回まで開閉することができるようになっている。また、本例の主制御基板ボックス１１７０は、基板ベース１１７１と基板カバー１１７２とに跨って密封シールが貼付られており、基板ベース１１７１と基板カバー１１７２とを分離させる際に、密封シールを切断したり剥したりする必要があり、この密封シールにおいても開閉の痕跡が残るようになっている。従って、主制御基板ボックス１１７０が不正に開閉されて、内部の主制御基板４１００が不正に改造されたり、不正な主制御基板（或いは、遊技内容のプログラム等を記憶したＲＯＭ）と交換されたりしても、外部から目視で確認することができ、それらの不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。

【０６３５】

また、主制御基板ボックス１１７０は、基板カバー１１７２の前後方向へ貫通した開口が適宜位置に形成されており、その開口を通して主制御基板４１００に取付けられた、ＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃや試験用端子４１００ｆ、周辺制御基板４０１０や払出制御基板４１１０等と接続するための各種接続端子等が後側へ臨むようになっている。なお、主制御基板ボックス１１７０の後面から臨む試験用端子４１００ｆに、所定の計測機器を接続することで、主制御基板ボックス１１７０を開けることなく主制御基板４１００を外部からチェックすることができると共に、上述の封止部１１７６や密封シールに対して巧妙な細工がなされていても、主制御基板４１００に対する不正な改造の有無を目視以外に確認することができ、防犯性能の高いパチンコ機１とすることができるようになっている。

【０６３６】

［１－４Ｅ．機能表示ユニット］

次に、遊技盤４における機能表示ユニット１１８０について説明する。この機能表示ユニット１１８０は、前構成部材１１１０の所定位置に取付配置されるものであり、前構成部材１１１０の前面で遊技者側から視認可能に配置される表示部１１８１と、前構成部材１１１０の後面よりも後方へ突出した後方突出部１１８２と、を備えている。

【０６３７】

本例の機能表示ユニット１１８０の表示部１１８１には、図１０３（Ａ）に拡大して示すように、正面視左側端部に遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球によって変化する遊技状態を表示するための一つのＬＥＤからなる遊技状態表示器１１８３と、遊技状態表示器１１８３の右側で上下方向へ並んだ二つのＬＥＤからなり第一始動口２１０１への遊技球の受入れに関する保留数を表示するための第一特別図柄記憶表示器１１８４と、第一特別図柄記憶表示器１１８４の右側に配置され第一始動口２１０１への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果を第一特別図柄として表示するための一つの７セグメントＬＥＤからなる第一特別図柄表示器１１８５と、第一特別図柄表示器１１８５の右斜め上に配置され第二始動口２１０２への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果を第二特別図柄として表示するための一つの７セグメントＬＥＤからなる第二特別図柄表示器１１８６と、第二特別図柄表示器１１８６の右側で上下方向へ並んだ二つのＬＥＤからなり第二始動口２１０２への遊技球の受入れに関する保留数を表示するための第二特別図柄記憶表示器１１８７と、を備えている。

【０６３８】
　また、機能表示ユニット１１８０の表示部１１８１には、第二特別図柄表示器１１８６の直上から内周レール１１１３に略沿った円弧状に並んで配置され遊技球によるゲート部２４０１の通過に関する保留数を表示するための四つのＬＥＤからなる普通図柄記憶表示器１１８８と、普通図柄記憶表示器の下側に配置され遊技球がゲート部２４０１を通過することで抽選された普通抽選結果を普通図柄として表示するための一つのＬＥＤからなる普通図柄表示器１１８９と、普通図柄記憶表示器１１８８の斜め右上側へ並んで配置され第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」の時に大入賞口２１０３の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示するための二つのＬＥＤからなるラウンド表示器１１９０と、を備えている。

【０６３９】
　本例の機能表示ユニット１１８０における遊技状態表示器１１８３は、赤色・緑色・橙色と、その発光色を変化させることが可能なカラーＬＥＤとされており、発光する発光色と、点灯・点滅との組合せにより、様々な遊技状態（例えば、確率変動状態、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態、等）を表示することができるようになっている。

【０６４０】
　また、機能表示ユニット１１８０における第一特別図柄記憶表示器１１８４は、第一特別図柄表示器１１８５において第一特別図柄を変動表示させることができない時に、第一始動口２１０１へ遊技球が受入れられた場合に、変動表示の開始が保留（記憶）された第一特別図柄の保留数（記憶数）を表示するものである。この第一特別図柄記憶表示器１１８４は、所定のＬＥＤからなる第一特別図柄記憶ランプ１１８４ａと、第一特別図柄記憶ランプ１１８４ｂとを有しており、第一特別図柄記憶ランプ１１８４ａ，１１８４ｂの点灯・点滅パターンによって、保留数を表示することができるようになっている。具体的には、例えば、保留数が一つの時には第一特別図柄記憶ランプ１１８４ａが点灯して第一特別図柄記憶ランプ１１８４ｂが消灯し、保留数が二つの時には第一特別図柄記憶ランプ１１８４ａ，１１８４ｂが共に点灯し、保留数が三つの時には第一特別図柄記憶ランプ１１８４ａが点滅して第一特別図柄記憶ランプ１１８４ｂが点灯し、保留数が四つの時には第一特別図柄記憶ランプ１１８４ａ，１１８４ｂが共に点滅するようになっている。なお、本例では、四つまで保留されるようになっている。

【０６４１】
　また、機能表示ユニット１１８０における第二特別図柄記憶表示器１１８７は、第二特別図柄表示器１１８６において第二特別図柄を変動表示させることができない時に、第二始動口２１０２へ遊技球が受入れられた場合に、変動表示の開始が保留（記憶）された第二特別図柄の保留数（記憶数）を表示するものである。この第二特別図柄記憶表示器１１８７は、所定のＬＥＤからなる第二特別図柄記憶ランプ１１８７ａと、第二特別図柄記憶ランプ１１８７ｂとを有しており、第二特別図柄記憶ランプ１１８７ａ，１１８７ｂの点灯・点滅パターンによって、保留数を表示することができるようになっている。具体的には、例えば、保留数が一つの時には第二特別図柄記憶ランプ１１８７ａが点灯して第二特別図柄記憶ランプ１１８７ｂが消灯し、保留数が二つの時には第二特別図柄記憶表示ランプ１１８７ａ，１１８７ｂが共に点灯し、保留数が三つの時には第二特別図柄記憶ランプ１１８７ａが点滅して第二特別図柄記憶ランプ１１８７ｂが点灯し、保留数が四つの時には第二特別図柄記憶ランプ１１８７ａ，１１８７ｂが共に点滅するようになっている。なお、本例では、四つまで保留されるようになっている。

【０６４２】
　更に、機能表示ユニット１１８０における第一特別図柄表示器１１８５及び第二特別図柄表示器１１８６は、第一始動口２１０１や第二始動口２１０２への遊技球の受入れにより、抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果を表示するものであり、７セグメントＬＥＤが特別抽選結果に応じた所定の時間、変動した後に停止し、停止した７セグメントＬＥＤの発光パターン（特別図柄）によって、第一特別抽選結果や第二特別抽選結果を遊技者側に認識させることができるようになっている。

【０６４３】
また、機能表示ユニット１１８０における普通図柄表示器１１８９は、赤色・緑色・橙色と、その発光色を変化させることが可能なカラーＬＥＤとされており、発光する発光色と、点灯・点滅との組合せにより、ゲート部２４０１を遊技球が通過することで抽選される普通抽選結果を表示することができるようになっている。なお、普通図柄表示器１１８９による普通図柄の表示も、特別図柄と同様に、所定時間変動表示した後に、普通抽選結果に対応した発光パターンで停止表示するようになっている。
【０６４４】
また、機能表示ユニット１１８０における普通図柄記憶表示器１１８８は、普通図柄表示器１１８９において普通図柄を変動表示させることができない時に、ゲート部２４０１を遊技球が通過した場合に、変動表示の開始が保留（記憶）された普通図柄の保留数（記憶数）を表示するものである。この普通図柄記憶表示器１１８８は、下から並んで配置された四つの普通図柄記憶ランプ１１８８ａ～１１８８ｄを備え、夫々が所定のＬＥＤとされており、保留数に応じて下から普通図柄記憶ランプ１１８８ａ～１１８８ｄを順次点灯させることで普通図柄の保留数を表示させることができるようになっている。なお、本例では、普通図柄の変動表示が四つまで保留（記憶）されるようになっている。
【０６４５】
更に、機能表示ユニット１１８０におけるラウンド表示器１１９０は、所定のＬＥＤからなる２ラウンド表示ランプ１１９０ａと、１５ラウンド表示ランプ１１９０ｂとを備えており、夫々のランプが点灯することで「大当り」遊技におけるラウンド数を表示することができるようになっている。
【０６４６】
本例の機能表示ユニット１１８０は、図１０３（Ａ）に示すように、遊技盤４をパチンコ機１に取付けた状態で、扉枠５の遊技窓１０１を通して遊技者側から視認することができるようになっている。また、機能表示ユニット１１８０の遊技状態表示器１１８３、第一特別図柄記憶表示器１１８４、第一特別図柄表示器１１８５、第二特別図柄表示器１１８６、第二特別図柄記憶表示器１１８７、普通図柄記憶表示器１１８８、普通図柄表示器１１８９、及びラウンド表示器１１９０は、機能表示基板１１９１（図１６９を参照）の前面に取付けられている。また、機能表示ユニット１１８０の後方突出部１１８２の後端には、機能表示基板１１９１と、主制御基板４１００とを接続するための接続端子が取付けられている。
【０６４７】
本例では、機能表示ユニット１１８０を遊技盤４の前構成部材１１１０に備えるようにしているので、遊技パネル１１５０に取付けられる表ユニット２０００や裏ユニット３０００に備えるようにした場合と比較して、機能表示ユニット１１８０を遊技盤４の基本構成として流用することができ、パチンコ機１に係る構成を簡略化してコストが増加するのを防止することができると共に、パチンコ機１の機種（表ユニット２０００や裏ユニット３０００により具現化されパチンコ機１の機種を特徴付けることが可能な遊技盤４の詳細構成）が異なっていても、機能表示ユニット１１８０の表示部１１８１の位置が変化しないので、遊技者や遊技ホールの店員等に対して、戸惑うことなく表示部１１８１の位置を認識させることができるようになっている。
【０６４８】
また、パチンコ機１の機能表示ユニット１１８０としては、図１０３（Ｂ）に示すような形態としても良い。この例では、７セグメントＬＥＤにより構成した第一特別図柄表示器１１８５と第二特別図柄表示器１１８６を、夫々八つのＬＥＤ群によって構成したものである。また、第一特別図柄記憶表示器１１８４と第二特別図柄記憶表示器１１８７を、夫々四つのＬＥＤ群により構成すると共に、普通図柄記憶表示器１１８８を、二つのＬＥＤにより構成するようにしている。
【０６４９】
この機能表示ユニット１１８０でも上記と同様の作用効果を奏することができる他に、

第一特別図柄表示器１１８５と第二特別図柄表示器１１８６を八つのＬＥＤ群で構成するようにしているので、７セグメントＬＥＤを用いた場合と比較して、遊技者に対して表示される特別図柄を憶え難くすることができる。従って、機能表示ユニット１１８０で表示されている内容が判り辛いので、遊技中に機能表示ユニット１１８０の表示が気掛かりとなって遊技に専念し難くなるのを抑制することができ、遊技球の動き、可動演出や演出画像等に専念させて遊技をより楽しませることができるようになっている。

【０６５０】

［１－４Ｆ．遊技パネルの第二実施形態］

続いて、上記した遊技盤４における遊技パネル１１５０とは異なる形態の遊技パネル１２００について、図１０４乃至図１０６を参照して説明する。なお、図１０４乃至図１０６における前構成部材１１１０、基板ホルダ１１６０、及び主制御基板ボックス１１７０は、上述したもの同一の構成とされており、ここでの詳細な説明は省略する。本実施形態の遊技パネル１２００は、上述した遊技パネル１１５０よりも厚さが薄く前構成部材１１１０によって外周が区画された遊技領域１１００の後端を区画可能な板状で前構成部材１１１０の外形よりも外形が小さく形成されたパネル板１２１０と、パネル板１２１０を前側から脱着可能に保持すると共に前構成部材１１１０の後面に取付けられる枠状のパネルホルダ１２２０と、を備えている。

【０６５１】

この遊技パネル１２００パネル板１２１０は、その外形が遊技領域１１００よりも若干大きい多角形状とされており、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１２１０の板厚は、パネルホルダ１２２０（遊技パネル１１５０）よりも薄く、図示しない障害釘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、本例では、透明な合成樹脂板によってパネル板１２１０が形成されている。

【０６５２】

このパネル板１２１０は、外周近傍に配置され前後方向に貫通する丸孔からなる複数の嵌合孔１２１１と、左下部の外周近傍に配置され前後方向に貫通し上下方向に延びる長孔１２１２と、を備えている。これら嵌合孔１２１１及び長孔１２１２は、遊技領域１１００よりも外側に配置されており、パネルホルダ１２２０との位置決めを行うものである。また、パネル板１２１０には、その上辺の両端と下辺の両端に、前側が窪んだ段状の係合段部１２１３が夫々備えられている。この係合段部１２１３は、パネル板１２１０の板厚の略半分まで切欠いた形態とされると共に、嵌合孔１２１１及び長孔１２１２と同様に、遊技領域１１００よりも外側に配置されており、パネル板１２１０をパネルホルダ１２２０へ係合固定するためのものである。

【０６５３】

また、パネル板１２１０は、所定位置に内レール固定孔１２１４が複数備えられている。この内レール固定孔１２１４に内レール１１１２の後側から突出する位置決め突起１１２７を嵌合固定させることで、内レール１１１２を所定の位置に固定することができるようになっている。

【０６５４】

一方、遊技パネル１２００におけるパネルホルダ１２２０は、パネル板１２１０を包含する大きさで外形が略四角形状とされ、上述した木質板からなる遊技パネル１１５０の厚さと略同じ厚さ（本例では、約２０ｍｍ）とされた合成樹脂（例えば、熱可塑性合成樹脂）からなるものである。このパネルホルダ１２２０には、パネル板１２１０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保持段部１２２１と、保持段部１２２１の内側において略遊技領域１１００と同等の大きさで前後方向に貫通する貫通口１２２２とを主に備えている。

【０６５５】

パネルホルダ１２２０の保持段部１２２１は、前面からの深さがパネル板１２１０の厚

さと略同じ深さとされており、保持段部１２２１内に保持されたパネル板１２１０の前面がパネルホルダ１２２０の前面と略同一面となるようになっている。また、この保持段部１２２１は、その前側内周面が、パネル板１２１０の外周面に対して所定量のクリアランスが形成される大きさとされている。このクリアランスにより、温度変化や経時変化により相対的にパネル板１２１０が伸縮しても、その伸縮を吸収できるようになっている。なお、クリアランス内にゴム等の弾性部材を詰めても良い。

【０６５６】

また、パネルホルダ１２２０には、保持段部１２２１に保持されるパネル板１２１０に形成された嵌合孔１２１１及び長孔１２１２と対応する位置に配置され、保持段部１２２１の前面から前方に向かって延び、パネル板１２１０の嵌合孔１２１１及び長孔１２１２に嵌合及び挿通可能な複数の突出ピン１２２３を備えている。これらの突出ピン１２２３をパネル板１２１０の嵌合孔１２１１及び長孔１２１２に嵌合及び挿通することで、パネルホルダ１２２０とパネル板１２１０とを互いに位置決めすることができるようになっている。

【０６５７】

更に、パネルホルダ１２２０には、パネル板１２１０の係合段部１２１３と対応する位置に、係合段部１２１３と係合する係合爪１２２４及び係合片１２２５を供えている。詳述すると、係合爪１２２４は、パネルホルダ１２２０の上側の保持段部１２２１に配置されており、パネル板１２１０における上側の係合段部１２１３と対応し、保持段部１２２１の前面から前方に向かって突出し係合段部１２１３と弾性係合するようになっている。この係合爪１２２４は、その先端がパネルホルダ１２２０の前面から突出しない大きさとされている。一方、係合片１２２５は、パネルホルダ１２２０の下側の保持段部１２２１に配置され、パネル板１２１０における下側の係合段部１２１３と対応し、保持段部１２２１の前面との間にパネル板１２１０の係合段部１２１３が挿入可能な大きさの所定の隙間を形成した状態で、パネルホルダ１２２０の前面に沿って上側（中心側）に向かって所定量延びる形態とされている。これら係合爪１２２４及び係合片１２２５にパネル板１２１０の係合段部１２１３を係合させることで、パネル板１２１０がパネルホルダ１２２０に対して着脱可能に保持されるようになっている。

【０６５８】

また、パネルホルダ１２２０には、前構成部材１１１０に備えられた取付ボス１１２６を挿通可能な前後方向に貫通するボス挿通孔１２２６を備えており、このボス挿通孔１２２６に前構成部材１１１０の取付ボス１１２６を挿通することで、パネルホルダ１２２０と前構成部材１１１０とが互いに位置決めされるようになっている。

【０６５９】

このパネルホルダ１２２０には、図１０５に示すように、その後面側に、上下方向の中央やや下方より下側と外周縁を残すように前側に所定量窪んだ形態の取付支持部１２２７が備えられている。この取付支持部１２２７により、パネルホルダ１２２０の後面は、下端より所定高さまでの所定範囲より上側で、後面側外周部が後方に突出したような状態で窪んだ形態となると共に、その窪み量（深さ）が、取付支持部１２２７に取付固定される裏ユニット３０００における裏箱３００１のフランジ状の固定部３００１ａ（図１１５等を参照）を収容できる深さ（本例では、約２．５ｍｍとされており、１～３ｍｍの間とすることが望ましい）とされている。この取付支持部１２２７に所定の部材を取付固定することで、その固定部３００１ａがパネルホルダ１２２０よりも後側に突出するのを防止することができ、パネルホルダ１２２０すなわち遊技盤４を本体枠３（パチンコ機１）の遊技盤保持口６０１内に確実に設置装着できるようになっている。

【０６６０】

更に、パネルホルダ１２２０には、図示するように、後面側の取付支持部１２２７内及び収容凹部６３０ｈよりも上側に配置され所定のビスを螺合可能な複数の取付孔１２２８が所定配列で配置されている。また、パネルホルダ１２２０には、取付孔１２２８と対応するように配置される複数の位置決め孔１２２９が備えられている。この位置決め孔１２

２９は、取付孔１２２８を用いて取付固定される部材に形成された位置決め突起（例えば、裏箱３００１における前面のフランジ状に形成された固定部３００１ａから前方へ突出する位置決め突起（図示は省略する））が挿入されるものである。なお、本例では、位置決め孔１２２９は、背面視略矩形状（角孔状）の止り孔とされている。

【０６６１】

なお、取付孔１２２８に対して、その孔の内径が大径のものと小径のものとを混在させるようにして、取付固定する所定の部材の大きさや重量等に応じて、適宜径の取付孔１２２８を用いるようにしても良い。

【０６６２】

また、パネルホルダ１２２０には、少なくとも下端から所定高さまでの所定範囲では後面側に開口する複数の肉抜き部１２３０が形成されており、肉抜き部１２３０によりパネルホルダ１２２０の重量が軽減されるようになっている。図１０４に示すように、収容凹部６３０ｈの前側、つまり、パネルホルダ１２２０の前面側の下端から所定高さまでの所定範囲内には、これらの肉抜き部１２３０が形成されておらず、その範囲内では、パネルホルダ１２２０の前面が略平らな面となるようになっているので、その前面に配置される前構成部材１１１０の後面が略平らな面となり、打球発射装置６５０から発射された遊技球が、滑らかに案内されるようになっている。また、このパネルホルダ１２２０は、図示するように、肉抜き部１２３０が形成されることで、取付孔１２２８等がボス状に形成されると共に、それらを支持したりパネルホルダ１２２０の強度を維持したりするために、箱状のリブが形成された状態となっている。

【０６６３】

なお、このパネルホルダ１２２０には、障害釘植設装置（図示しない）や、組立治具等の位置決め手段に対応した位置決め部１２３１が形成されており、障害釘植設装置に遊技パネル１１５０を保持した状態でセットできるようになっている。また、パネルホルダ１２２０の下部には、前構成部材１１１０のアウト口誘導面１１１５と対応した位置に前後方向へ貫通するアウト口１２３２と、下端の正面視左側に前後方向へ横長に貫通すると共に下方へ開放され前構成部材１１１０の球通路用切欠部１１２２と同形状の球通路用切欠部１２３３と、正面視右下隅部に前後方向へ貫通し機能表示ユニット１１８０の後方突出部１１８２が挿入される挿入穴１２３４と、を備えている。

【０６６４】

また、パネルホルダ１２２０は、アウト口１２３２の後面側で後面から前方へ向かって所定量窪むと共に下端側が下方へ開放された溝状のアウト球排出溝１２３５（図１０５を参照）と、前構成部材１１１０の遊技盤止め具１１２０と対応した位置に形成され正面視右端から前後方向へ貫通するように切欠かれた切欠部１２３６と、を備えている。また、パネルホルダ１２２０は、適宜位置に前構成部材１１１０の後面に対して取付固定するための複数の取付孔を備えている。

【０６６５】

このパネルホルダ１２２０におけるアウト球排出溝１２３５は、遊技盤４を本体枠３の遊技盤保持口６０１へ挿入保持させると、本体枠３（本体枠ベース６００における遊技盤載置部６０６の上面）に備えられた位置決め突起６０７と嵌合するようになっており、アウト球排出溝１２３５が位置決め突起６０７と嵌合することで、本体枠３に対して遊技盤４が左右方向へ相対移動するのが規制されるようになっている。

【０６６６】

本実施形態の遊技パネル１２００は、前方からパネルホルダ１２２０の保持段部１２２１内へパネル板１２１０を嵌合挿入して、係合爪１２２４及び係合片１２２５と、係合段部１２１３とを係合させることで、パネルホルダ１２２０にパネル板１２１０を保持させることができると共に、パネル板１２１０とパネルホルダ１２２０の前面側が略面一となるようになっており、従来より用いられている障害釘植設装置を改造等しなくてもパネル板１２１０をパネルホルダ１２２０に保持した状態で従前の障害釘植設装置にセットすることが可能となり、障害釘の植設にかかるコストが増加するのを抑制することができるよ

うになっている。
【０６６７】
　また、本例の遊技パネル１２００は、図示は省略するが、パネル板１２１０の前面における遊技領域１１００と対応した範囲内に、複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されるようになっていると共に、表ユニット２０００が取付けられるようになっている。また、パネルホルダ１２２０の後面には、裏ユニット３０００が取付けられるようになっている。これにより、薄いパネル板１２１０においては、表ユニットのみを支持するようにしているので、表ユニットの荷重によってパネル板１２１０が歪むのを防止することができるようになっている。
【０６６８】
　更に、遊技パネル１２００を、パネル板１２１０とパネルホルダ１２２０とによる分割構造としているので、パネル板１２１０を透明板としても遊技パネル１２００全体の重量が増加するのを抑制することができ、透明なパネル板１２１０を通して遊技領域１１００の後側が遊技者から見えるパチンコ機１を具現化することができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができるようになっている。
【０６６９】
　また、遊技パネル１２００を、パネル板１２１０、及びパネルホルダ１２２０に分割するようにしているので、パチンコ機１の機種によって障害釘や入賞口等の位置が変化するパネル板１２１０を交換パーツとすると共に、パネルホルダ１２２０を共通パーツとすることができ、パネル板１２１０のみを交換するだけで種々の機種に対応可能な遊技盤４を備えたパチンコ機１とすることができるようになっている。
【０６７０】
　更に、パネルホルダ１２２０に予め複数の取付孔１２２８が所定配列で備えられているので、機種に応じてパネルホルダ１２２０の後面側に取付固定される裏ユニット３０００等の種々の所定部材の取付固定位置が異なる位置となっていても、各種部材の固定部を取付孔１２２８の位置と対応させるように設計することで、パネルホルダ１２２０を機種に依存しないパチンコ機１の共通パーツとすることができるようになっている。
【０６７１】
［１－５．パチンコ機の防犯構造］
　続いて、本実施形態のパチンコ機１における防犯構造について、主に図１０７及び図１０８を参照して説明する。図１０７は、パチンコ機の軸支側における防犯構造を示す部分断面図である。また、図１０８は、遊技盤を収容した状態で後側から見た斜視図である。
【０６７２】
　まず、本例のパチンコ機１における軸支側の防犯構造は、図１０７に示すように、本体枠３における合成樹脂によって形成された本体枠ベース６００の軸支側（正面視で左側）の側面に取付けられる金属製の防犯側面板９５０と、扉枠５における合成樹脂によって形成された扉枠ベース１１０の後面に取付けられる金属製の補強ユニット１５０とによって構成されている。
【０６７３】
　本体枠３の防犯側面板９５０は、上述したように、金属（例えば、アルミ合金）製の押出型材によって形成されており、上下方向の寸法が本体枠ベース６００の上下方向の寸法と略同じ寸法とされると共に、前後方向の寸法が遊技盤４における前構成部材１１１０と遊技パネル１１５０とを合せた前後方向の寸法よりも大きい寸法とされている。この側面防犯板９５０は、上下方向へ延びると共に前後方向へ延び本体枠３の側面を形成する板状の側面片９５２ａと、側面片９５２ａの前端から略直角方向内側（開放側）へ延びた前端片９５２ｂと、前端片９５２ｂの後側に所定量の隙間を形成するように側面片９５２ａから前端片９５２ｂに沿って延びた中片９５２ｃと、側面片９５２ａの後端から略直角方向内側へ延びた後端片９５２ｄとを備えている。これにより、防犯側面板９５０の前端は、前端片９５２ｂと中片９５２ｃとによって内側（開放側）に開口する断面が略コ字状に形成されている。

【０６７４】
　また、側面防犯板９５０（本体９５２）は、側板片９５２ａの面に対して直角方向へ配置された前端片９５２ｂ、中片９５２ｃ、及び後端片９５２ｄにより、側面防犯板９５０の強度・剛性が高められており、本体枠３全体の強度を高めて遊技盤４や扉枠５等を良好に支持することができるようになっている。
【０６７５】
　一方、扉枠５の補強ユニット１５０は、上述したように、複数の長尺状の金属板をスポット溶接やリベット等を用いて扉枠５における遊技窓１０１の外周を囲うように枠状に形成したものであり、軸支側の軸支側補強板金１５２の外側辺には外側（軸支側）に開口した断面が略コ字状の軸支側コ字状突片１６６を備えている。この補強ユニット１５０の軸支側補強板金１５２では、軸支側コ字状突片１６６によって軸支側補強板金１５２の強度がより高められており、軸支側補強板金１５２が曲がり難くなっている。
【０６７６】
　ところで、本例では、扉枠５が本体枠３に対して上軸支部１５６と下軸支部１５８の上下の二点でのみ取付支持されるようになっているので、軸支側の扉枠５と本体枠３との間にドライバーやバール等の不正な工具が差込まれると、軸支側補強板金１５２が変形して扉枠５と本体枠３との隙間が大きくなりその隙間を介して不正行為が行われる虞がある。これに対して、本例の防犯構造は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、防犯側面板９５０の前端内側に形成された前端片９５２ｂと中片９５２ｃとの間に扉枠５における補強ユニット１５０の略コ字状に形成された軸支側コ字状突片１６６の後側の片が挿入される（侵入する）ようになっており、前端片９５２ａを軸支側コ字状突片１６６で挟持した状態となるようになっている。これにより、本体枠３に対して扉枠５を無理やり開けようとしても、扉枠５の軸支側コ字状突片１６６が本体枠３の前端片９５２ｂの後面側に当接して扉枠５の軸支側コ字状突片１６６が本体枠３から離れる方向へ移動するのを阻止することができるので、閉鎖された扉枠５が抉じ開けられるのを防止することができ、本体枠３に対して扉枠５を抉じ開けるような不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。
【０６７７】
　また、本体枠３における金属により形成された防犯側面板９５０と、扉枠５における金属により形成された補強ユニット１５０とを嵌合させるようにしているので、本体枠３と扉枠５との間の強度・剛性が高くなり、不正な工具によって本体枠３や扉枠５を歪み難くすることができ、防犯性能を高めることができるようになっている。
【０６７８】
　更に、防犯側面板９５０における側面片９５２ａの後端が遊技盤４における遊技パネル１１５０よりも後方へ延出するようにしているので、仮に側面片９５２ａの後端よりも後側の本体枠ベース６００が破壊されても、側面片９５２ａの後端から遊技盤４（遊技パネル１１５０）の前面の遊技領域１１００内へピアノ線等の不正な工具を侵入させることができず、不正行為が行われるのを確実に防止することができるようになっている。なお、図１０７に示すように、防犯側面板９５０の外側を覆うように外枠２の側枠板１２が接しているので、堅牢な側面を有したパチンコ機１となっており、側面側からの破壊行為に対して充分に対抗できるようになっている。また、一般的に、パチンコ機１を設置する遊技ホールでは、パチンコ機１の側面がパチンコ機１を設置するための島設備の枠内に挿入固定されるようになっているので、遊技者側（前側）からは側面片９５２ｃの後端よりも後側へ不正工具を侵入させることはほとんど不可能な状態となり、パチンコ機１の防犯性能をより高められた状態となるようになっている。
【０６７９】
　続いて、本例のパチンコ機１における後方側からの防犯構造としては、図１０８に示すように、遊技盤４を収容する本体枠３における賞球ベース７１０、タンクレール７３１、賞球装置７４０のユニットベース７４１、満タン分岐ユニット７７０、及び裏カバー９００が、透明な合成樹脂によって形成されているので、本体枠３内に収容された遊技盤４の

後側や側面側を、遊技盤４を本体枠３から取外したり裏カバー９００を開けたりしなくても、本体枠３の後側から視認することができるようになっている。これにより、遊技盤４の後側等に不正な装置が取付けられていても、容易に発見することができ、不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。また、遊技盤４に取付けられた不正な装置等を外側から簡単に発見することができるので、不正な装置の取付けを躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力を高めることができるようになっている。

【０６８０】

また、本体枠３の後側から遊技盤４の後側や側面側を、透明な賞球ベース７１０や裏カバー９００等を通して視認することができるので、メンテナンスや機種の変更を行うために本体枠３に対して遊技盤４を脱着した際、本体枠３と遊技盤４との間に、ドライバーやペンチ等の工具、洗浄用のウエス、埃やゴミ、等が残留した場合でも、それらを外側から簡単に発見することができ、それらによって何らかの不具合が発生するのを防止することができるようになっていると共に、パチンコ機１に対するメンテナンス性を向上させることができるようになっている。

【０６８１】

［２．遊技盤の詳細構成］

続いて、本実施形態のパチンコ機１における遊技盤４の詳細な構成について、図１０９乃至図１１６を参照して説明する。図１０９は遊技パネルを通して見える部分を省略して示す遊技盤の正面図であり、図１１０は遊技盤の正面図であり、図１１１は遊技盤を斜め右前から見た斜視図であり、図１１２は遊技盤を斜め左前から見た斜視図である。図１１３は遊技盤を斜め後から見た斜視図である。また、図１１４は、図１０９におけるＡ－Ａ断面図である。更に、図１１５は遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め前から見た斜視図であり、図１１６は遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め後から見た斜視図である。

【０６８２】

本実施形態のパチンコ機１における遊技盤４は、外レール１１１１及び内レール１１１２を有し、遊技者がハンドル装置５００を操作することで遊技媒体としての遊技球（単に「球」とも称す）が打ち込まれる遊技領域１１００の外周を区画形成する枠状の前構成部材１１１０と、前構成部材１１１０の正面視右下隅部でパチンコ機１へ取付けた時に扉枠５の遊技窓１０１から遊技者側へ視認可能となる位置に配置された機能表示ユニット１１８０と、前構成部材１１１０の後側に遊技領域１１００を閉鎖するように取付けられ遊技領域１１００と対応する位置に所定形状で前後方向へ貫通した複数の開口部１２１５（図１１５を参照）を有し遊技領域１１００の後端を区画する板状の遊技パネル１２００と、を備えている。

【０６８３】

本例の遊技パネル１２００は、前構成部材１１１０によって外周が区画された遊技領域１１００の後端を区画可能な板状で前構成部材１１１０よりも外形が小さく形成された透明なパネル板１２１０と、パネル板１２１０を前側から脱着可能に保持すると共に前構成部材１１１０の後面に取付けられる枠状のパネルホルダ１２２０と、を備えている。遊技パネル１２００の開口部１２１５は、透明なパネル板１２１０に形成されている。

【０６８４】

また、遊技盤４は、遊技パネル１２００の開口部１２１５に対して前側から取付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１２００（パネルホルダ１２２０）の後面に取付けられる裏ユニット３０００と、裏ユニット３０００の後側に遊技者側から視認可能に取付けられ所定の演出画像を表示可能な液晶表示装置１９００と、裏ユニットの下部を後側から覆うように遊技パネル１１５０の後面下部に取付けられる基板ホルダ１１６０と、基板ホルダ１１６０の後面に取付けられる主制御基板ボックス１１７０と、を備えている。

【０６８５】

本例の遊技盤４における表ユニット２０００は、遊技領域１１００内の下部でアウト口１１５１の上側に配置されたアタッカユニット２１００と、アタッカユニット２１００の

左上側で遊技領域１１００の外周に沿って配置されたサイド誘導部材２３００と、サイド誘導部材２３００の上側で遊技領域１１００内の上下方向中央からやや上寄り左側に配置されたゲート部材２４００と、遊技領域１１００の略中央部分に配置された枠状のセンター役物２５００と、を備えている。

【０６８６】

また、遊技盤４における裏ユニット３０００は、遊技パネル１１５０の後側に取付けられ前側が開放された箱状で後壁３００１ｂに液晶表示装置１９００の表示画面が臨む開口３００１ｃが形成された裏箱３００１と、裏箱３００１内の前面付近に取付けられ枠状の装飾を有した裏飾りユニット３１００と、裏箱３００１の前面下部に取付けられ表ユニット２０００からの遊技球を下方へ誘導する球誘導ユニット３２００と、裏箱３００１内で開口３００１ｃよりも上側に取付けられ遊技状態に応じて可動する上可動演出ユニット３３００と、裏箱３００１内で開口３００１ｃの左右両側に取付けられ遊技状態に応じて可動する左右可動演出ユニット３４００と、裏箱３００１内で開口３００１ｃの下側に取付けられ遊技状態に応じて可動する下可動演出ユニット３６００と、下可動演出ユニット３６００と裏箱３００１の後壁３００１ｂとの間に配置され下可動演出ユニット３６００の左右両側面を装飾する下部飾り部材３００２と、を備えている。

【０６８７】

この裏ユニット３０００における裏箱３００１には、後壁３００１ｂに前後方向へ貫通した略矩形状の開口３００１ｃを有しており、この開口３００１ｃから表示画面が前方（遊技者側）へ臨むように、液晶表示装置１９００が裏箱３００１の後壁３００１ｂの後側に脱着可能に取付けられている。

【０６８８】

更に、遊技盤４における液晶表示装置１９００の後側には、詳細は後述するが、周辺制御部４１４０及び液晶制御部４１５０を有した周辺制御基板４０１０を収容する周辺制御基板ボックス１９１０が備えられている。

【０６８９】

［２－１．表ユニットの全体構成］

次に、本実施形態のパチンコ機１における遊技盤４の表ユニット２０００について、図１１７及び図１１８を参照して説明する。図１１７は遊技盤における表ユニットを前から見た斜視図であり、図１１８は遊技盤における表ユニットを後から見た斜視図である。

【０６９０】

遊技盤４における表ユニット２０００は、遊技領域１１００内の左右方向略中央下部でアウト口１１５１の上側に配置され遊技パネル１２００（パネル板１２１０）の前面に支持されるアタッカユニット２１００と、アタッカユニット２１００の左上側に配置され遊技領域１１００の外周から左右方向中央側へ延びたサイド誘導部材２３００と、サイド誘導部材２３００の上側で遊技領域１１００内の上下方向中央からやや上寄り左側に配置され遊技パネル１１５０の前面に支持されるゲート部材２４００と、遊技領域１１００の略中央部分に配置され遊技パネル１１５０に支持される枠状のセンター役物２５００と、を備えている。

【０６９１】

この表ユニット２０００のアタッカユニット２１００には、遊技球が常時受入可能とされた第一始動口２１０１と、第一始動口２１０１の下側に配置されゲート部材２４００におけるゲート部２４０１を遊技球が通過することで抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口２１０２と、第二始動口２１０２の下側に配置され第一始動口２１０１や第二始動口２１０２への遊技球の受入れにより抽選される特別抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる大入賞口２１０３と、大入賞口２１０３よりも上側に配置され遊技球を常時受入可能とされた四つの一般入賞口２１０４と、を備えている。また、表ユニット２０００のゲート部材２４００には、遊技球が一つの通過可能なゲート部２４０１を備えている。

【０６９２】

また、表ユニット２０００のセンター役物２５００には、遊技パネル１２００（パネル板１２１０）の前面と当接する略枠状のフランジ部２５０２と、遊技領域１１００内を流下してきた遊技球が枠内へ侵入するのを阻止する周壁部２５０３と、周壁部２５０３の所定位置に開口するワープ入口２５０４と、ワープ入口２５０４に進入した遊技球を枠内へ放出するワープ出口２５０５と、ワープ出口２５０５から放出された遊技球を左右方向へ転動させた後に遊技領域１１００内へ放出して還流させるステージ２５１０と、が備えられている。

【０６９３】

更に、表ユニット２０００におけるセンター役物２５００は、前後方向に貫通し後側に配置された液晶表示装置１９００の表示画面や裏ユニット３０００等が透明な遊技パネル１２００を通さずに視認することができる窓部２５０１と、窓部２５０１の上枠を形成しパチンコ機１のコンセプトに沿ったロゴを備えたセンターロゴ装飾部材２５２０と、窓部２５０１の右枠を形成する右枠装飾部材２５３０と、を備えている。このセンター役物２５００のセンターロゴ装飾部材２５２０及び右枠装飾部材２５３０は、夫々ＬＥＤが実装された装飾基板２５２３，２５３２を備えており、遊技状態に応じて発光装飾させることができるようになっている。

【０６９４】

［２－２．アタッカユニット］

次に、本実施形態のパチンコ機１の遊技盤４における表ユニット２０００のアタッカユニット２１００について、図１１９乃至図１２１参照して説明する。図１１９はアタッカユニットを前から見た斜視図であり、図１２０はアタッカユニットを後から見た斜視図である。また、図１２１は、アタッカユニットを後下から見た斜視図である。

【０６９５】

本例の表ユニット２０００における遊技盤４のアタッカユニット２１００は、遊技パネル１２００のパネル板１２１０における左右方向中央の下部に形成された開口部１２１５に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル１２００（パネル板１２１０）の前面に固定されるものである。このアタッカユニット２１００は、遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球が受入可能とされた複数の受入口（入賞口）を有している。具体的には、左右方向の略中央に配置された第一始動口２１０１と、第一始動口２１０１の下側に配置された第二始動口２１０２と、第二始動口２１０２の下側に配置され第一始動口２１０１や第二始動口２１０２よりも左右方向へ大きく延びた矩形状の大入賞口２１０３と、大入賞口２１０３よりも高い位置に配置された四つの一般入賞口２１０４と、を備えている。

【０６９６】

このアタッカユニット２１００の第一始動口２１０１は、上側が開放されており遊技球が常時受入（入賞）可能となっている。一方、第一始動口２１０１の下側に配置された第二始動口２１０２は、図示するように、第二始動口２１０２の左右両側に略直立状態で配置された一対の羽根状の可動片２１０５によって第一始動口２１０１との間が閉鎖された状態となっており、図示の状態では遊技球が第二始動口２１０２へ受入不能な状態となっている。この第二始動口２１０２を閉鎖する一対の可動片２１０５は、下端側が回動可能に軸支されており、上端側を互いに離反する方向へ回動させて拡開させることで、第二始動口２１０２へ遊技球が受入可能な状態となるようになっている。つまり、第二始動口２１０２は、一対の可動片２１０５により可変入賞口となっている。

【０６９７】

また、アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３は、その開口を閉鎖可能な横長矩形状の開閉部材２１０６によって開閉可能とされている。この開閉部材２１０６は、下辺が回動可能に軸支されており、略垂直な状態では大入賞口２１０３を閉鎖して遊技球を受入不能とすることができると共に、上辺が前側へ移動するように回動すると大入賞口２１０３を開放して遊技球を受入可能とすることができるようになっている。つまり、大入賞口２１０３は、開閉部材２１０６により可変入賞口となっている。

【０６９８】

このアタッカユニット２１００は、第一始動口２１０１の左右方向の幅が遊技球の外形より若干大きい幅とされ、遊技球が一つずつ受入れられるような大きさ（幅）となっている。また、アタッカユニット２１００の第二始動口２１０２は、一対の可動片２１０５の上端同士が互いに離反する方向へ回動させて拡開させた時の左右方向の幅が、遊技球の外形の３倍～５倍の幅とされている。更に、アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３は、開閉部材２１０６を開状態とした時の左右方向の幅が、遊技球の外形の５倍～８倍の幅とされている。これにより、各入賞口２１０１，２１０２，２１０３が受入可能となった状態では、下側の入賞口ほど遊技球が受入れられ易くなるようになっている。

【０６９９】

更に、アタッカユニット２１００の四つの一般入賞口２１０４は、二つが、大入賞口２１０３を挟んで左右両側に上方へ開口した状態で配置されており、残りの二つが、大入賞口２１０３を挟んで左側に配置された一般入賞口２１０４よりも更に左斜め上側に互いが背向するように配置されている。

【０７００】

本例のアタッカユニット２１００は、更に詳述すると、遊技パネル１２００におけるパネル板１２１０の前面に取付けられ、遊技領域１１００の左右方向中央と対応する位置に第一始動口２１０１及び大入賞口２１０３を有し、第二始動口２１０２、及び一般入賞口２１０４を形成可能な板状の台板２１１０と、台板２１１０における第一始動口２１０１の下側前面に取付けられ一対の可動片２１０５を回動可能に軸支すると共に第二始動口２１０２を形成し上側及び後側が開放された中央受部材２１１１と、上方に開口した一般入賞口２１０４を形成し台板２１１０における大入賞口２１０３の左右両側前面に取付けられると共に上側及び後側が開放された一対の両サイド受部材２１１２と、互いに背向した一般入賞口２１０４を形成し台板２１１０における左側の両サイド部材２１１２が取付けられる部位よりも左斜め上の位置に取付けられる左サイド受部材２１１３と、を備えている。

【０７０１】

また、アタッカユニット２１００は、台板２１１０の後側に取付けられ、大入賞口２１０３を開閉する開閉部材２１０６を回動可能に軸支すると共に、一対の可動片２１０５及び開閉部材２１０６を回動駆動させるアタッカ駆動ユニット２１２０と、台板２１１０の後側でアタッカ駆動ユニット２１２０よりも右側に取付けられる右裏カバー２１４１と、台板２１１０の後側でアタッカ駆動ユニット２１２０よりも左側に取付けられる左裏カバー２１４２と、を備えている。アタッカユニット２１００の右裏カバー２１４１及び左裏カバー２１４２は、後面が平坦面となっており、アタッカユニット２１００をパネル板１２１０に取付けた状態で、右裏カバー２１４１及び左裏カバー２１４２の後面がパネル板１２１０の後面と略同一面状となるようになっている。

【０７０２】

アタッカユニット２１００の台板２１１０は、左右方向へ延びた板状に形成されており、表面に浅いレリーフ状の装飾が施されている。この台板２１１０は、第二始動口２１０２と対応した位置と左サイド受部材２１１３が取付けられる位置とに、前後方向へ貫通し遊技球が通過可能な大きさの開口２１１０ａを有している。また、台板２１１０は、第一始動口２１０１及び一般入賞口２１０４が形成された位置から後方へ延出し遊技球を誘導可能な樋部２１１０ｂを備えている。

【０７０３】

アタッカユニット２０００における台板２１１０の前面に取付けられる中央受部材２１１１は、前面にハート型の宝石の外周に小さい宝石を散りばめたようなレリーフが施されている。なお、詳細な図示は省略するが、この中央受部材２１１０は、台板２１１０における開口２１１０ａの左右の幅よりも広い間隔で前板の後面から後方へ延出した一対の軸部を備えており、これら軸部によって可動片２１０５を回動可能に軸支することができるようになっている。

【０７０４】

また、両サイド受部材２１１２は、前面に円形の宝石の外周を小さい宝石で囲ったようなレリーフ状の装飾が施されている。また、左サイド受部材２１１３は、背向配置された一般入賞口２１０４の上側に形成され左右方向へ短く延びると共に右端側が低くなるように傾斜した棚部２１１３ａを備えており、棚部２１１３ａ上に落下した遊技球を、遊技領域１１００の左右方向中央側へ誘導することができるようになっている。

【０７０５】

更に、アタッカユニット２１００におけるアタッカ駆動ユニット２１２０は、第二始動口２１０２を開閉する一対の可動片２１０５を開閉駆動させるための始動口ソレノイド２１２１と、始動口ソレノイド２１２１を支持し台板２１１０の後側に取付けられる始動口駆動機構ベース２１２３と、大入賞口２１０３を閉鎖する開閉部材２１０６を開閉駆動させるためのアタッカソレノイド２１２４と、アタッカソレノイド２１２４を支持すると共に開閉部材２１０６を回動可能に軸支し、始動口駆動機構ベース２１２３の下側で台板２１１０の後側に取付けられるアタッカ駆動機構ベース２１２６と、アタッカ駆動機構ベース２１２６の所定位置に支持され第二始動口２１０２に受入れられた遊技球を検知する第二始動口センサ２１２７と、第二始動口センサ２１２７とは異なる位置に支持され大入賞口２１０３に受入れられた遊技球を検知するカウントセンサ２１２８と、アタッカ駆動機構ベース２１２６の上面に支持され始動口ソレノイド２１２１、アタッカソレノイド２１２４、第二始動口センサ２１２７、及びカウントセンサ２１２８と主制御基板４１００との接続を中継するためのアタッカユニット中継基板２１３０と、を備えている。

【０７０６】

始動口ソレノイド２１２１は、図示は省略するが、通電によって進退可能とされると共にコイルバネによって突出方向へ付勢されたプランジャを有しており、第一始動口２１０１の下側で第二始動口２１０２の後方位置に、プランジャが前方へ向かって突出するように始動口駆動機構ベース２１２３に支持されている。本例のアタッカユニット２１００は、始動口ソレノイド２１２１へ通電すると、始動口ソレノイド２１２１のプランジャがコイルバネの付勢力に抗して後退し、プランジャの先端と係合した伝達部材を介して一対の可動片２１０５の上端同士が互いに離反した方向へ回動するようになっており、第二始動口２１０２が開状態となるようなっている。

【０７０７】

また、始動口駆動機構ベース２１２３は、始動口ソレノイド２１２１を前側から収容支持することができるように箱状に形成されていると共に、上面に第一始動口２１０１へ受入れられて台板２１１０の樋部２１１０ｂを流通した遊技球を正面視で右方向へ誘導する第一誘導部２１２３ａと、始動口ソレノイド２１２１を支持する部位よりも下側に形成され第二始動口２１０２へ受入れられた遊技球を下方へ誘導する第二誘導部（詳細な図示は省略する）と、を備えている。

【０７０８】

アタッカ駆動ユニット２１２０におけるアタッカソレノイド２１２４は、図示は省略するが、始動口ソレノイド２１２１と同様に、通電によって進退可能とされると共に、コイルバネによって突出方向へ付勢されたプランジャを有している。本例のアタッカユニット２１００は、アタッカソレノイド２１２４に通電すると、アタッカソレノイド２１２４のプランジャが没入し、プランジャの先端に係合された伝達部材を介して開閉部材２１０６の上端が相対的に前方へ移動するように回動するようになっており、大入賞口２１０３が開状態となるようになっている。

【０７０９】

本例のアタッカユニット２１００は、第一始動口２１０１及び一般入賞口２１０４が常時遊技球を受入可能な状態となっている。一方、第二始動口２１０２では、後述するゲート部材２４００において遊技球がゲート部２４０１を通過することで抽選される普通抽選結果に応じて、始動口ソレノイド２１２１が通電駆動されることで一対の可動片２１０５が拡開して受入可能となるようになっている。また、大入賞口２１０３では、第一始動口２１０１や第二始動口２１０２へ遊技球が受入れられる（始動入賞する）ことで抽選され

る特別抽選結果に応じて（例えば、特別抽選結果が「大当り」の時に）、アタッカソレノイド２１２４が通電駆動されることで開閉部材２１０６が所定パターンで開閉して受入可能となるようになっている。

【０７１０】

また、アタッカユニット２１００は、図示は省略するが、アタッカ駆動機構ベース２１２６の下部に支持され上面に複数のＬＥＤが実装された大入賞口装飾基板を備えており、大入賞口２１０３内を発光装飾させることができるようになっている。

【０７１１】

このアタッカユニット２１００は、第一始動口２１０１及び大入賞口２１０３の右側に配置された一般入賞口２１０４へ受入れられた遊技球が、後述する裏ユニット３０００の球誘導ユニット３２００における右通路部材３２１０の始動口通路３２１１及び中右一般入賞口通路３２１２へ送られるようになっている。また、アタッカユニット２１００は、大入賞口２１０３の左側に配置された一般入賞口２１０４へ受入れられた遊技球が、後述する裏ユニット３０００の球誘導ユニット３２００における左通路部材３２２０の各一般入賞口通路３２２１，３２２２，３２２３へ送られるようになっている。

【０７１２】

また、アタッカユニット２１００は、また、第二始動口２１０２へ受入れられた遊技球が、アタッカ駆動機構ベース２１２６に支持された第二始動口センサ２１２７により検知された後に下方へ排出されるようになっている。更に、アタッカユニット２１００は、大入賞口２１０３へ受入れられた遊技球が、カウントセンサ２１２８により検知された後に下方へ排出されるようになっている。

【０７１３】

本実施形態のアタッカユニット２１００は、アタッカソレノイド２１２４を、プランジャ２１２４ａの進退方向が左右方向となるように配置すると共に、アタッカソレノイド２１２４を可及的に開閉部材２１０６へ近付けた位置に配置するようにしているので、アタッカユニット２１００における前後方向の寸法を、従来品と比較して、５～３０％短くすることができ、アタッカユニット２１００の後方空間をより広く確保することができるようになっている。

【０７１４】

［２－３．サイド誘導部材］

続いて、本実施形態のパチンコ機１の遊技盤４における表ユニット２０００のサイド誘導部材２３００について、主に図１１７及び図１１８を参照して説明する。遊技盤４におけるサイド誘導部材２３００は、遊技パネル１２００のパネル板１２１０における遊技領域１１００内の左右方向中央よりも左側で上下方向中央から下寄りの位置に、遊技領域１１００の外周と接するようにパネル板１２１０の前面に固定されるものである。

【０７１５】

本例のサイド誘導部材２３００は、遊技パネル１２００（パネル板１２１０）の前面に取付けられ左右方向へ延びた板状の当接部２３０１と、当接部２３０１の上下方向略中央から前方に延出し左右方向へ延びると共に右端側が低くなるように傾斜した棚部２３０２と、を備えている。このサイド誘導部材２３００は、棚部２３０２により、遊技領域１１００の左端に沿って流下してきた遊技球を右方向へ誘導することができるようになっている。また、サイド誘導部材２３００は、透光性を有した素材により形成されており、サイド誘導部材２３００を通して後側が見えるようになっている。

【０７１６】

［２－４．ゲート部材］

次に、本実施形態のパチンコ機１の遊技盤４における表ユニット２０００のゲート部材２４００について、主に図１１７及び図１１８等を参照して説明する。遊技盤４におけるゲート部材２４００は、遊技パネル１２００のパネル板１２１０における左右方向中央よりも左側で上下方向中央からやや上寄りの位置に形成された開口部１２１５に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル１２００（パネル板１２１０）の前面に固定されるも

のである。このゲート部材２２００は、遊技球が一つのみ通過可能な幅のゲート部２４０１を有しており、このゲート部２４０１内に配置されたゲートセンサ２４０２によりゲート部２４０１を通過した遊技球を検出することができるようになっている。

【０７１７】

なお、本例のゲート部材２４００は、従来のゲート部材と比較して、前後方向の長さが短く形成されており、遊技パネル１１５０の前面よりも後側の部分が、遊技パネル１１５０の厚さ内に収まるようになっている。つまり、遊技パネル１１５０の後面からはゲートセンサ２４０２に接続された配線コードのみが延びだすようになっている。

【０７１８】

［２－５．センター役物］

続いて、本実施形態のパチンコ機１の遊技盤４における表ユニット２０００のセンター役物２５００について、主に図１２２及び図１２３を参照して説明する。図１２２は、センター役物を前から見た斜視図である。また、図１２３は、センター役物を後から見た斜視図である。本例のセンター役物２５００は、遊技パネル１２００における透明板状のパネル板１２１０の略中央を貫通するように大きく形成された開口部１２１５に対して、前側から挿入された上で、パネル板１２１０の前面に固定されるものであり、図示するように、遊技領域１１００の大半を占める大きさの枠状で前後方向へ貫通した大きな窓部２５０１を備えている。

【０７１９】

このセンター役物２５００は、上枠外周の形状が、正面視で左右方向の略中央から左側では、急な角度で直線状に傾斜して所定量下がった上で、更に、左側へ向かうに従って緩やかに傾斜した複数の段形状とされている。一方、センター役物２５００は、上枠における右側の外周形状が、遊技領域１１００の内周に略沿った湾曲形状（円弧形状）とされている。このセンター役物２５００は、上枠が遊技領域１１００の内周に沿った所定幅の円弧状に形成されており、上枠内周の形状が、遊技領域１１００の左右方向中央が最も高くなるように円弧状に湾曲した形状とされている。このセンター役物２５００の上枠には、後述するセンターロゴ装飾部材２５２０が備えられている。

【０７２０】

また、センター役物２５００は、左枠の外周形状が、下方へ垂下するように形成されていると共に、左枠の内周形状が、上下方向の略中央を挟んで上側と下側とが左方向へ窪むよう湾曲した波形状に形成されている。また、センター役物２５００は、右枠の外周形状が、湾曲状の上部と連続すると共に左枠よりも下方へ延出し遊技領域１１００の内周に略沿った円弧形状とされていると共に、右枠の内周形状が、略半円形状に湾曲した三つの窪みが上下方向に列設された形状に形成されている。

【０７２１】

更に、センター役物２５００は、下枠の形状が、左枠の下端から右方向へ向かうに従って低くなると共に、遊技領域１１００における左右方向の中央と対応した位置を過ぎると右方向へ向かうに従って高くなり、そして、左端から右方向へ全体の約３／４の位置から右枠の下端へ向かって傾斜した形状とされている。

【０７２２】

このセンター役物２５００は、上枠右側の外周と右枠の外周とが、上述したように、遊技領域１１００の内周に略沿った形状とされており、遊技パネル１２００のパネル板１２１０に取付けた状態では、センター役物２５００の右側の外周に、遊技球の外形よりも若干大きい隙間が形成されるようになっている。また、センター役物２５００は、上枠左側と左枠と下枠とが上述したような形状とされており、パネル板１２１０に取付けた状態では、センター役物２５００の左側の外周に、遊技領域１１００の内周との間で所定幅の領域が形成されるようになっている。

【０７２３】

このセンター役物２５００は、遊技パネル１１５０の前面と当接する板状のフランジ部２５０２と、フランジ部２５０２から前方へ膨出し左右方向の略中央を境として遊技領域

１１００内を流下してきた遊技球を左右へ誘導すると共に枠内への遊技球の侵入を阻止する周壁部２５０３と、を備えている。また、センター役物２５００は、パネル板１２１０の前側に位置する周壁部２５０３の左側の外周面に開口し遊技領域１１００を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口２５０４（図１１２を参照）と、ワープ入口２５０４に進入した遊技球を枠内へ放出するワープ出口２５０５と、ワープ出口２５０５から放出された遊技球を左右方向へ転動させた後にアタッカユニット２１００の上側の遊技領域１１００内へ放出・還流させ窓部２５０１の下内縁の下側に配置されたステージ２５１０と、を備えている。

【０７２４】

このセンター役物２５００におけるステージ２５１０は、ワープ出口２５０５から放出された遊技球が供給される第一ステージ２５１１と、第一ステージ２５１１よりも下側且つ前側に配置され第一ステージ２５１１から遊技球が供給される第二ステージ２５１２と、第二ステージ２５１２よりも下側且つ前側に配置され第二ステージから遊技球が供給されると共に遊技領域１１００内へ遊技球を放出可能とされた第三ステージ２５１３と、を備えている。

【０７２５】

ステージ２５１０における第一ステージ２５１１は、全体的に左右方向の両端が高くなるような湾曲形状とされていると共に、遊技領域１１００の左右方向の略中央と対応する位置が若干高くなるような波状に形成されており、若干高くなった両側の低くなった部位（谷部）から遊技球を前側（第二ステージ２５１２側）へ放出することができるようになっている。

【０７２６】

また、第二ステージ２５１２は、第一ステージ２５１１よりは上下方向の変化が緩やかに形成されており、左右方向の両端が最も高くなると共に、遊技領域１１００の左右方向中央と対応した位置が若干高くなるような波状に形成されている。この第二ステージ２５１２もまた、中央の若干高くなった部位の両側の低くなった部位（谷部）から遊技球を前側（第三ステージ２５１３）へ放出することができるようになっている。

【０７２７】

更に、第三ステージ２５１３は、第二ステージ２５１２よりも更に緩やかで左右両端が最も高くなると共に遊技領域１１００の左右方向中央と対応した位置が最も低くなるような湾曲状に形成されており、最も低くなった中央から前側（遊技領域１１００内）へ遊技球を放出することができるようになっている。

【０７２８】

センター役物２５００のステージ２５１０には、第二ステージ２５１２における遊技領域１１００の左右方向略中央と対応した位置で第一ステージ２５１１との間に形成された立壁に前方へ向かって開口し遊技球が進入可能なチャンス入口２５１４と、チャンス入口２５１４へ進入した遊技球が放出され第三ステージ２５１３の下側でチャンス入口２５１４の直下に配置され前方へ向かって開口したチャンス出口２５１５と、を備えている。このチャンス入口２５１４へ進入した遊技球は、チャンス出口２５１５から遊技領域１１００内へ放出されるようになっている。また、このチャンス出口２５１５は、図１０９等に示すように、アタッカユニット２１００における第一始動口２１０１の直上に配置されており、チャンス出口２５１５から放出された遊技球は、高い確率で第一始動口２１０１へ受入れられる（入賞する）ようになっている。

【０７２９】

このセンター役物２５００は、ステージ２５１０の略全体が透明な部材により形成されており、ステージ２５１０を通して後側に配置された裏ユニット３０００の下部飾り部材３００２や下可動演出ユニット３６００等が遊技者側から視認することができるようになっている。

【０７３０】

また、センター役物２５００は、窓部２５０１の上枠を形成すると共に左右方向へ円弧

状に延びパチンコ機１のコンセプトに沿ったロゴを備えたセンターロゴ装飾部材２５２０と、窓部２５０１の右枠を形成すると共に発光装飾可能とされた右枠装飾部材２５３０と、を備えている。

【０７３１】

センター役物２５００のセンターロゴ装飾部材２５２０は、レリーフ状にロゴ（詳細な図示は省略する）が形成されると共に透光性を有したロゴレンズ２５２１と、ロゴレンズ２５２１の後側に配置され複数のプリズムを備えた拡散レンズ部材（図示は省略）と、拡散レンズ部材の後側に配置され前面に複数のカラーＬＥＤが実装されたロゴ装飾基板２５２３と、ロゴ装飾基板２５２３の後側を覆うロゴカバー２５２４と、を備えている。このセンターロゴ装飾部材２５２０は、ロゴ装飾基板２５２３のＬＥＤを適宜発光させることで、ロゴレンズ２５２１を様々な色で発光装飾させることができるようになっている。また、センターロゴ装飾部材２５２０は、ロゴカバー２５２４の後面が、遊技パネル１２００のパネル板１２１０の後面と略同一面状となるように前後方向の厚さが薄く形成されている。

【０７３２】

また、センター役物２５００の右枠装飾部材２５３０は、右枠表面を形成する所定形状に形成されると共に部分的に透光性を有した表面装飾部材２５３１と、表面装飾部材２５３１の後側に配置され前面に複数のカラーＬＥＤが実装された右枠装飾基板２５３２と、右枠装飾基板２５３２の後側を覆うと共に表面装飾部材２５３１の後側面を装飾する透光性を有したカバーレンズ２５３３と、を備えている。この右枠装飾部材２５３０の右枠装飾基板２５３２は、表面装飾部材２５３１に形成された三つの略半円形状の窪みと対応するように上側から、センター右上装飾基板２５３２ａ、センター右中装飾基板２５３２ｂ、及びセンター右下装飾基板２５３２ｃによって構成されている。

【０７３３】

また、右枠装飾部材２５３０のカバーレンズ２５３３は、右枠装飾基板２５３２の三つのセンター右上装飾基板２５３２ａ、センター右中装飾基板２５３２ｂ、及びセンター右下装飾基板２５３２ｃと夫々対応した三つの右上カバーレンズ２５３３ａ、右中カバーレンズ２５３３ｂ、及び右下カバーレンズ２５３３ｃによって構成されている。

【０７３４】

この右枠装飾部材２５３０は、右枠装飾基板２５３２に実装されたＬＥＤを適宜発光させることで、表面装飾部材２５３１やカバーレンズ２５３３を発光装飾させることができるようになっていると共に、各装飾基板２５３２ａ，２５３２ｂ，２５３２ｃのＬＥＤを夫々適宜発光させることで、三つの略半円形状の窪みを夫々独立して発光装飾させることができるようになっている。

【０７３５】

［２－６．裏ユニットの全体構成］

続いて、本実施形態のパチンコ機１における遊技盤４の裏ユニット３０００について、図１２４乃至図１２７を参照して説明する。図１２４は遊技盤における裏ユニットを前から見た斜視図であり、図１２５は遊技盤における裏ユニットを後から見た斜視図である。また、図１２６は裏ユニットを主な構成部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図１２７は裏ユニットを主な構成部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。

【０７３６】

本例の裏ユニット３００は、遊技パネル１１５０の後側に取付けられ前側が開放された箱状で後壁３００１ｂに液晶表示装置１９００の表示画面が臨む開口３００１ｃが形成された裏箱３００１と、裏箱３００１内の前面付近に取付けられると共に前面にレリーフ状の装飾が施され枠状に形成された裏飾りユニット３１００と、裏飾りユニット３１００の下部に取付けられ表ユニット２０００における第一始動口２１０１及び一般入賞口２１０４に受入れられた遊技球を下方の所定位置へ誘導する球誘導ユニット３２００と、裏箱３００１内で開口３００１ｃよりも上側に取付けられ遊技状態に応じて可動する上可動演出ユニット３３００と、裏箱３００１内で開口３００１ｃの左右両側に取付けられ遊技状態

に応じて可動する左右可動演出ユニット３４００と、裏箱３００１内で開口３００１ｃの下側に取付けられ遊技状態に応じて可動する下可動演出ユニット３６００と、下可動演出ユニット３６００と裏箱３００１の後壁３００１ｂとの間に配置され下可動演出ユニット３６００の左右両側面を装飾する下部飾り部材３００２と、を備えている。

【０７３７】

また、裏ユニット３０００は、裏箱３００１の後壁３００１ｂの後面に、背面視で左下隅に取付けられ主制御基板４１００と表ユニット２０００のカウントセンサ２１２８等との接続を中継するパネル中継基板３０１２を備えている。

【０７３８】

更に、裏ユニット３０００は、パネル中継基板３０１２の背面視で右側に配置され表ユニット２０００におけるアタッカユニット２１００の大入賞口装飾基板（図示は省略）、センター役物２５００の右枠装飾基板２５３２、裏ユニット３０００における裏飾りユニット３１００の左裏装飾基板３１１２及び右裏装飾基板３１２２、下可動演出ユニット３６００の昇降ソレノイド３６１０、昇降装飾体装飾基板３６２１、ステージ下右装飾基板３６６１、及びステージ下左装飾基板３６６２と、液晶表示装置１９００の後側に取付けられる周辺制御基板４０１０（図１６９を参照）との接続を中継する下部中継基板３０１４と、下部中継基板３０１４の後側を覆うと共に裏箱３００１の後面に取付けられる下部中継基板カバー３０１５と、を備えている。

【０７３９】

また、裏ユニット３０００は、裏箱３００１の後面で開口３００１ｃの上側に配置され前ユニット２０００におけるセンター役物２５００のロゴ装飾基板２５２３、裏ユニット３０００における裏飾りユニット３１００の上裏装飾基板３１３２、上可動演出ユニット３３００のキャラクタ体駆動モータ３３１５、上可動体下装飾基板３３１８、回転検知センサ３３２０、上可動体背面中央装飾基板３３３４、上可動体背面サイド装飾基板３３３５、昇降駆動モータ３３６１、及び昇降検知センサ３３６８と、周辺制御基板４０１０との接続を中継する上部中継基板３０１６と、上部中継基板３０１６の後側を覆うと共に裏箱３００１の後面に取付けられる上部中継基板カバー３０１７と、を備えている。

【０７４０】

更に、裏ユニット３０００は、裏箱３００１の後面で開口３００１ｃの背面視左側（正面視右側）に配置され裏ユニット３０００の左右可動演出ユニット３４００における右ユニット３４００Ｒの回転駆動モータ３４１２、回転ヘッド装飾基板３４１６、回転検知センサ３４２６、ベース装飾基板３４２８、スライド駆動モータ３５２５，３５３５，３５４５、及び位置検知センサ３５２６，３５３６，３５４６と、周辺制御基板４０１０との接続を中継する右部中継基板３０１８と、右部中継基板３０１８の後側を覆うと共に裏箱３００１の後側に取付けられる右部中継基板カバー３０１９と、を備えている。

【０７４１】

また、裏ユニット３０００は、裏箱３００１の後面で開口３００１ｃの背面視右側（正面視左側）に配置され裏ユニット３０００の左右可動演出ユニット３４００における左ユニット３４００Ｌの回転駆動モータ３４１２、回転ヘッド装飾基板３４１６、回転検知センサ３４２６、ベース装飾基板３４２８、スライド駆動モータ３５６５，３５７５，３５８５、及び位置検知センサ３５６６，３５７６，３５８６と、周辺制御基板４０１０との接続を中継する左部中継基板３０２０と、左部中継基板３０２０の後側を覆うと共に裏箱３００１の後側に取付けられる左部中継基板カバー３０２１と、を備えている。

【０７４２】

また、裏ユニット３０００は、裏箱３００１の後側で、開口３００１ｃの上側の左右方向略中央と、背面視で開口３００１ｃの左側の上下方向略中央とに夫々取付けられ、裏箱３００１の後面に液晶表示装置１９００を脱着可能に保持するためのロック部材３０２２を備えている。

【０７４３】

この裏ユニット３０００における裏箱３００１は、後壁３００１ｂの前後の適宜位置に

、下飾り部材３００２、裏飾りユニット３１００、球誘導ユニット３２００、上可動演出ユニット３３００、左右可動演出ユニット３４００、下可動演出ユニット３６００、パネル中継基板３０１２、下部中継基板カバー３０１５、上部中継基板カバー３０１７、右部中継基板カバー３０１９、及び左部中継基板カバー３０２１等を取付けるための取付孔や取付ボスを備えている。

【０７４４】

また、裏箱３００１は、前端から外方へ延出したフランジ状の固定部３００１ａを備えており、この固定部３００１ａを介して遊技パネル１１５０の後側に固定されるようになっている。また、裏箱３００１は、図１２５等に示すように、後壁３００１ｂの後面側に開口３００１ｃを含む開口３００１ｃの外周全体が前側へ浅く段状に凹み液晶表示装置１９００を挿入可能とされた取付段部３００１ｄと、取付段部３００１ｄの底部及び背面視で右部に形成され液晶表示装置１９００の下面及び側面（正面視で左側面）から下方へ延出した一対の固定片１９０２が挿入される取付凹部３００１ｅと、を備えている。

【０７４５】

［２－７．裏飾りユニット］

続いて、裏ユニット３０００における裏飾りユニット３１００について、主に図１２８及び図１２９を参照して説明する。図１２８は、遊技盤の裏ユニットにおける裏飾りユニットを前から見た斜視図である。また、図１２９は、遊技盤の裏ユニットにおける裏飾りユニットを後から見た斜視図である。本例の裏飾りユニット３１００は、前側が開放された箱状の裏箱３００１の前面開口を閉鎖するように裏箱３００１内の前端に取付けられるものである。この裏飾りユニット３１００は、正面視で裏箱３００１の左辺に沿って配置される左裏飾りユニット３１１０と、裏箱３００１の右辺に沿って配置される右裏飾りユニット３１２０と、左裏飾りユニット３１１０と右裏飾りユニット３１２０との間で裏箱３００１の上辺に沿って配置される上裏飾りユニット３１３０と、左裏飾りユニット３１１０と右裏飾りユニット３１２０との間で裏箱３００１の下辺に沿って配置される下裏飾りユニット３１４０と、を備えている。

【０７４６】

裏飾りユニット３１００における左裏飾りユニット３１１０は、表面にレリーフ状の装飾が形成されると共に部分的に透光性を有するように形成された左裏飾り部材３１１１と、左裏飾り部材３１１１の後側に配置され前面に複数のＬＥＤが実装された左裏装飾基板３１１２と、左裏装飾基板３１１２の後側に配置され左裏飾り部材３１１１及び左裏装飾基板３１１２を支持すると共に裏箱３００１内の前端左側に取付けられる透明な左裏飾りベース３１１３と、を備えている。

【０７４７】

左裏飾りユニット３１１０の左裏飾り部材３１１１は、正面視左端の形状が遊技領域１１００の内周形状に略沿った円弧形状とされていると共に、右端の形状が略半円形状に左方へ窪んだ三つの部位が上下方向に列設された波形状とされており、左端の三つの略半円形状の部位が夫々後述する左右可動演出ユニット３４００における左ユニット３４００Ｌに備えられた回転体ユニット３４１０の回転装飾体３４１０Ａの回転ヘッド３４１５と対応した形状となっている。

【０７４８】

また、左裏飾りユニット３１１０の左裏装飾基板３１１２は、左裏飾り部材３１１１の三つの略半円形状における最も窪んだ位置の外周左側に夫々配置される裏外周左上装飾基板３１１２ａ、裏外周左中装飾基板３１１２ｂ、及び裏外周左下装飾基板３１１２ｃを備えており、左裏飾り部材３１１１における略半円形に窪んだ三つの周縁を夫々独立して発光装飾させることができるようになっている。また、左裏装飾基板３１１２は、左裏飾り部材３１１１における略半円形状に窪んだ三つの部位の間を発光装飾させる裏上左装飾基板３１１２ｄ、裏左上装飾基板３１１２ｅ、裏左下装飾基板３１１２ｆ、及び裏下左装飾基板３１１２ｇを備えている。

【０７４９】

裏飾りユニット３１００における右裏飾りユニット３１２０は、表面にレリーフ状の装飾が形成されると共に部分的に透光性を有するように形成された右裏飾り部材３１２１と、右裏飾り部材３１２１の後側に配置され前面に複数のＬＥＤが実装された右裏装飾基板３１２２と、右裏装飾基板３１２２の後側に配置され右裏飾り部材３１２１及び右裏装飾基板３１２２を支持すると共に裏箱３００１内の前端右側に取付けられる右裏飾りベース３１２３と、を備えている。

【０７５０】

右裏飾りユニット３１２０の右裏飾り部材３１２１は、正面視で右方向へ略半円形状に窪んだ三つの部位を上下方向へ列設した形状を備えており、三つの略半円形状の部位が夫々後述する左右可動演出ユニット３４００における右ユニット３４００Ｒに備えられた回転体ユニット３４１０の回転体ヘッド３４１５と対応した形状となっている。また、右裏飾りユニット３１２０の右裏装飾基板３１２２は、右裏飾り部材３１２１における略半円形状に窪んだ三つの部位の間を発光装飾させる裏上右装飾基板３１２２ａ、裏右中装飾基板３１２２ｂ、及び裏右下装飾基板３１２２ｃを備えている。

【０７５１】

裏飾りユニット３１００における上裏飾りユニット３１３０は、表面にレリーフ状の装飾が形成されると共に部分的に透光性を有するように形成された上裏飾り部材３１３１と、上裏飾り部材３１３１の後側に取付けられ前面に複数のＬＥＤが実装された上裏装飾基板３１３２と、を備えている。上裏飾りユニット３１３０の上裏飾り部材３１３１は、上端が遊技領域１１００の内周形状に略沿った円弧形状とされていると共に、下端がＭ字状に緩く湾曲した波形状とされており、下端の形状が左裏飾りユニット３１１０における左裏飾り部材３１１１の右端の形状と右裏飾りユニット３１２０における右裏飾り部材３１２１の左端の形状と連続するような形状となっている。

【０７５２】

また、上裏飾りユニット３１３０の上裏装飾基板３１３２は、上裏飾り部材３１３１における波形状に形成された下端と沿うように配置されており、裏外周上左装飾基板３１３２ａと裏外周上右装飾基板３１３２ｂとを備えている。この上裏装飾基板３１３２は、上裏飾り部材３１３１の後側に取付けられており、前面に実装されたＬＥＤを適宜発光させることで上裏飾り部材３１３１の波状に形成された下端縁を発光装飾させることができるようになっている。

【０７５３】

この上裏飾りユニット３１３０は、左右両端が夫々左裏飾りユニット３１１０及び右裏飾りユニット３１２０の上端に取付けられるようになっている。

【０７５４】

裏飾りユニット３１００における下裏飾りユニット３１４０は、前ユニット２０００におけるアタッカユニット２１００の第一始動口２１０１及び第二始動口２１０２の後側外周を囲うように上方へ膨出した略半円形状の下裏飾り部材３１４１と、下裏飾り部材３１４１を後側から支持する下裏飾りベース３１４２と、を備えている。下飾りユニット３１４０の下飾り部材３１４１は、表面に円を基調としたレリーフ状の装飾が形成されていると共に部分的に透光性を有するように形成されている。また、下裏飾りベース３１４２は、下裏飾り部材３１４１よりも左右方向へ延出すると共に透明な部材で形成されており、表面に多角錐状に形成された複数のレンズ部を備えている。

【０７５５】

本例の裏飾りユニット３１００は、前面側が遊技パネル１２００の透明なパネル板１２１０やセンター役物２５００の窓部２５０１を通して視認できるようになっており、遊技パネル１２００の後側を装飾することができるようになっている。また、裏飾りユニット３１００は、左裏飾りユニット３１１０、右裏飾りユニット３１２０、上裏飾りユニット３１３０、及び下裏飾りユニット３１４０によって枠状に形成されており、枠内を通して後側に配置される上可動演出ユニット、右可動演出ユニット、左可動演出ユニット、下可動演出ユニット、及び液晶表示装置１９００等が視認できるようになっている。

【０７５６】
［２－８．球誘導ユニット］
続いて、裏ユニット３０００における球誘導ユニット３２００について、主に図１３０を参照して説明する。図１３０（ａ）は遊技盤の裏ユニットにおける球誘導ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は球誘導ユニットを後から見た斜視図である。本例の球通路ユニット３２００は、裏ユニット３０００における裏箱３００１内の前面付近で左右方向中央下部に配置され、アタッカユニット２１００の第一始動口２１０１及び一般入賞口２１０４に受入れられた遊技球を下方へ誘導するものである。この球誘導ユニット３２００は、遊技領域１１００の左右方向中央に対して右側に配置される右通路部材３２１０と、左側に配置される左通路部材３２２０と、を備えている。
【０７５７】
球誘導ユニット３２００の右通路部材３２１０は、アタッカユニット２１００の第一始動口２１０１に受入れられて樋部２１１０ｂにより後方へ案内された遊技球を受取って下方へ誘導する始動口通路３２１１と、始動口通路３２１１と隣接して形成されアタッカユニット２１００における大入賞口２１０３の右側に配置された一般入賞口２１０４に受入れられて樋部２１１０ｂにより後方へ案内された遊技球を受取って下方へ誘導する中右一般入賞口通路３２１２と、を備えている。
【０７５８】
また、球誘導ユニット３２００の左通路部材３２２０は、アタッカユニット２１００における大入賞口２１０３の左側で、大入賞口２１０３の右側に配置された一般入賞口２１０４と略対称位置に配置された一般入賞口２１０４に受入れられて樋部２１１０ｂにより後方へ案内された遊技球を受取って下方へ誘導する中左一般入賞口通路３２２１と、アタッカユニット２１００における互いに背向配置された一般入賞口２１０４の右側の一般入賞口２１０４に受入れられて樋部２１１０ｂにより後方へ案内された遊技球を受取って中左一般入賞口通路３２２１の下部へ誘導するサイド右一般入賞口通路３２２２と、アタッカユニット２１００における互いに背向配置された一般入賞口２１０４の左側の一般入賞口２１０４に受入れられて樋部２１１０ｂにより後方へ案内された遊技球を受取って中左一般入賞口通路３２２１の下部へ誘導するサイド左一般入賞口通路３２２３と、を備えている。
【０７５９】
これら右通路部材３２１０及び左通路部材３２２０によって下方へ誘導された遊技球は、基板ホルダ１１６０の底壁部上に排出され、基板ホルダ１１６０のアウト球排出部１１６１から遊技盤４の下方へ排出されるようになっている。
【０７６０】
また、本例の球誘導ユニット３２００は、右通路部材３２１０の所定位置に取付けられ始動口通路３２１１内を流通する遊技球を検知する第一始動口センサ３２３１と、右通路部材３２１０及び左通路部材３２２０の所定位置に夫々取付けられ一般入賞口２１０４に受入れられた遊技球を検出する一般入賞口センサ３２３２と、を備えている。一般入賞口センサ３２３２は、中右一般入賞口通路３２１２、中左一般入賞口通路３２２１、サイド右一般入賞口通路３２２２、及びサイド左一般入賞口通路３２２３に対して夫々一つずつ備えられており、何れの一般入賞口２１０４に入賞した遊技球であるのかが判別できるようになっている。なお、中左一般入賞口通路３２２１に備えられた一般入賞口センサ３２３２は、サイド右一般入賞口通路３２２２及びサイド左一般入賞口通路３２２３が合流した位置よりも下流側に配置されており、サイド右一般入賞口通路３２２２及びサイド左一般入賞口通路３２２３を流通する遊技球は二つの一般入賞口センサ３２３２で検知されるようになっている。
【０７６１】
［２－９．上可動演出ユニット］
次に、裏ユニット３０００における上可動演出ユニット３３００について、主に図１３１乃至図１４１を参照して説明する。図１３１（ａ）は遊技盤の裏ユニットにおける上可

動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は上可動演出ユニットを後から見た斜視図である。また、図１３２は上可動演出ユニットを上可動ユニットと昇降ユニットとに分解して前から見た分解斜視図であり、図１３３は上可動演出ユニットを上可動ユニットと昇降ユニットとに分解して後から見た分解斜視図である。また、図１３４は上可動演出ユニットの上可動ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１３５は上可動ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。更に、図１３６（ａ）は上可動演出ユニットにおける上可動ユニットの平面図であり、（ｂ）は上可動ユニットの正面図であり、（ｃ）はフィギュアを回転させた状態で示す上可動ユニットの正面図である。

【０７６２】

また、図１３７は上可動演出ユニットの昇降ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１３８は昇降ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図１３９は、上可動演出ユニットにおける昇降機構の要部を後から示す斜視図である。更に、図１４０は上可動演出ユニットにおける上可動ユニットの昇降を説明するための正面図であり、図１４１は上可動ユニットの昇降を説明するための背面図である。

【０７６３】

裏ユニット３０００における上可動演出ユニット３３００は、裏箱３００１内の開口３００１ｃよりも上側で左右方向の略中央に取付けられるものであり、遊技盤４を組立てた状態でセンター役物２５００のセンターロゴ装飾部材２５２０の後側に位置するようになっている。この上可動演出ユニット３３００は、左右方向に離間して配置された一対のキャラクタ体３３１１を有する上可動ユニット３３１０と、上可動ユニット３３１０を昇降させる昇降ユニット３３５０と、を備えている。

【０７６４】

上可動演出ユニット３３００の上可動ユニット３３１０は、図１３４及び図１３５等に示すように、円盤状の台座部３３１１ａ、及び台座部３３１１ａ上に取付けられパチンコ機１のコンセプトに沿ったキャラクターを模したフィギュア３３１１ｂを有し左右方向へ離間して配置される一対のキャラクタ体３３１１と、各キャラクタ体３３１１における台座部３３１１ａの下端に接続される平歯車状の一対の回転ギア３３１２と、一対の回転ギア３３１２同士の間に配置されると共に正面視右側の回転ギア３３１２と噛合する中間ギア３３１３と、中間ギア３３１３と左側の回転ギア３３１２とに噛合すると共に中間ギア３３１３と同径とされた駆動ギア３３１４と、駆動ギア３３１４を回転駆動させるキャラクタ体駆動モータ３３１５と、キャラクタ体駆動モータ３３１５を下面に支持すると共に回転ギア３３１２、中間ギア３３１３及び駆動ギア３３１４を上面側で回転可能に支持し上部が開放された浅い皿状のキャラクタベース３３１６と、を備えている。

【０７６５】

左右に離間して配置される一対のキャラクタ体３３１１は、互いに異なるキャラクタのフィギュア３３１１ｂとされているが、フィギュア３３１１ｂのポーズは略同じポーズに形成されている。また、左側の回転ギア３３１２は、下端から回転軸に対して直角方向へ延出し周方向の一部が切欠かれた板状の検知片３３１２ａを備えている。更に、キャラクタベース３３１６は、回転ギア３３１２が配置される部位に回転ギア３３１２よりも小径で上下方向に貫通した支持孔３３１６ａが形成されている。

【０７６６】

また、上可動ユニット３３１０は、キャラクタベース３３１６の開放された上部を覆うと共にキャラクタ体３３１１の台座部３３１１ａが通過可能な貫通孔３３１７ａを有し、上面にレリーフ状の装飾が形成された一部が透光性を有する装飾板３３１７と、キャラクタベース３３１６の下面に取付けられ上面及び下面に複数のＬＥＤが実装された上可動体下装飾基板３３１８と、上可動体下装飾基板３３１８の下側を覆いキャラクタベース３３１６の下面に取付けられる透光性を有したキャラクタベースカバー３３１９と、を備えている。

【０７６７】

また、上可動ユニット３３１０は、キャラクターベースカバー３３１９よりも上側でキ

ャラクタベース３３１６の下面に取付けられ正面視左側の回転ギア３３１２における検知片３３１２ａを検知する回転検知センサ３３２０と、キャラクタベース３３１６の下側から支持孔３３１６ａを通して回転ギア３３１２の下面に取付けられる円盤状の回転押え３３２１と、を備えている。回転検知センサ３３２０は、左側の回転ギア３３１２における検知片３３１２ａに形成された切欠きを検知することで回転ギア３３１２、つまり、キャラクタ体３３１１の回転位置を検知することができるようになっている。

【０７６８】

上可動ユニット３３１０の回転押え３３２１は、キャラクタベース３３１６の支持孔３３１６ａを通して回転ギア３３１２の下面に取付けることで、回転ギア３３１２と回転押え３３２１とによってキャラクタベース３３１６を挟んだ状態とすることができるようになっている。これにより、支持孔３３１６ａがガイドとなって、回転ギア３３１２がキャラクタベース３３１６に対して回転可能に支持された状態となると共に、回転ギア３３１２がキャラクタベース３３１６の面に沿って回転することができ、回転ギア３３１２の上下方向へ延びた回転軸が傾くのを防止することができるようになっている。つまり、キャラクタ体３３１１が傾くのを防止することができるようになっている。

【０７６９】

更に、上可動ユニット３３１０は、キャラクタベース３３１６の後端に取付けられ一対のキャラクタ体３３１１の背景を形成する背面装飾部材３３３０を備えている。この上可動ユニット３３１０における背面装飾部材３３３０は、装飾板３３１７よりも上側で一対のキャラクタ体３３１１の後側（背景）を装飾しハート型のレリーフが形成されると共に透光性を有した背面中央飾り部材３３３１と、背面中央飾り部材３３３１の左右両側に配置され星型の装飾を複数有した背面サイド飾り部材３３３２と、背面サイド飾り部材３３３２及び背面中央飾り部材３３３１を夫々支持する背面フレーム３３３３と、背面中央飾り部材３３３１の後側に配置され前面に複数のＬＥＤが実装された上可動体背面中央装飾基板３３３４と、背面サイド装飾基板３３３２の後側に配置されると共に背面フレーム３３３３に支持され前面に複数のＬＥＤが実装された上可動体背面サイド装飾基板３３３５と、上可動体背面中央装飾基板３３３４の後側に配置されると共に背面中央飾り部材３３３１、背面フレーム３３３３、及びキャラクタベース３３１６の後端を支持する背面ベース３３３６と、を備えている。

【０７７０】

背面装飾部材３３３０の上可動体背面装飾基板３３３４は、図１３４に示すように、背面中央飾り部材３３３１の下端よりも下方へ延出しており、キャラクタベース３３１６の下側に取付けられるキャラクタベースカバー３３１９の後側まで延出した形態とされている。この上可動体背面装飾基板３３３４は、キャラクタベースカバー３３１９の後側まで延出した部位の前面にも複数のＬＥＤが実装されており、キャラクタベースカバー３３１６も発光装飾させることができるようになっている。

【０７７１】

本例の上可動演出ユニット３３００における上可動ユニット３３１０は、回転検知センサ３３２０が回転ギア３３１２における検知片３３１２ａの切欠部を検知した状態では、左右に離間して配置された一対のキャラクタ体３３１１のフィギュア３３１１ｂが、夫々正面を向いた状態となるようになっている（図１３６（ｂ）等を参照）。この上可動ユニット３３１０は、キャラクタ体駆動モータ３３１５によって駆動ギア３３１４を回転駆動させると、駆動ギア３３１４と噛合した左側の回転ギア３３１２と中間ギア３３１３が、駆動ギア３３１４とは夫々逆方向に回転すると共に、更に中間ギア３３１３と噛合した右側の回転ギア３３１２が駆動ギア３３１４と同じ方向へ回転することとなる。なお、本例では駆動ギア３３１４と中間ギア３３１３とが同じ径とされているので、左右の回転ギア３３１２は、夫々異なる方向へ同じ速度で回転することとなる。

【０７７２】

これにより、左右に離間して配置された一対の回転ギア３３１２に夫々取付けられたキャラクタ体３３１１は、上下方向へ延びた軸周りに夫々異なる方向へ回転することができ

るようになっている。従って、一対のキャラクタ体３３１１（フィギュア３３１１ｂ）を、正面以外の方向に向けることができ、多彩な可動演出を行うことができるようになっている（図１３６（ｃ）を参照）。

【０７７３】

一方、上可動演出ユニット３３００における昇降ユニット３３５０は、図１３７乃至図１３９等に示すように、裏箱３００１内に取付けられ左右方向へ延び前側が開放された浅い箱状のユニットベース３３５１と、ユニットベース３３５１の前面で左右方向中央よりも左側の位置に上端及び下端が支持され上下方向へ延びた長尺状のスライドロッド３３５２と、スライドロッド３３５２によって上下方向へスライド可能に支持されるスライド部材３３５３と、スライド部材３３５３の前端に上端左側が取付けられ略矩形状に上下方向へ板状に延び前面に上可動ユニット３３１０が取付けられる昇降スライダ３３５４と、昇降スライダ３３５４の左右両側面と当接すると共に昇降スライダ３３５４が前後方向へ移動するのを規制しユニットベース３３５１の前面下部に回転可能に支持されるガイドローラ３３５５と、ユニットベース３３５１の前面における昇降スライダ３３５４を挟んでスライドロッド３３５２とは反対側の位置に取付けられ上下方向へ延びると共に昇降スライダ３３５４の上端右側が前後方向へ移動するのを規制するスライドガイド３３５６と、スライドガイド３３５６よりも右側でユニットベース３３５１の前面に取付けられスライド部材３３５３を介してスライドロッド３３５２により上下方向へスライド可能に支持された昇降スライダ３３５４を昇降させる昇降機構３３６０と、を備えている。

【０７７４】

昇降ユニット３３５０のユニットベース３３５１は、図示するように、左右方向の略中央に上下方向へ延びると共に前後方向に貫通した長孔状の案内溝３３５１ａが形成されており、この案内溝３３５１ａを挟んで左側にスライドロッド３３５２、右側にスライドガイド３３５６が取付けられるようになっている。また、ユニットベース３３５１は、案内溝３３５１ａの下端の左右両側に前方へ突出した一対のローラ支持ピン３３５１ｂを備えており、これらローラ支持ピン３３５１ｂにガイドローラ３３５５を挿入することでガイドローラ３３５５を回転可能に支持することができるようになっている。

【０７７５】

また、ユニットベース３３５１は、スライドガイド３３５６が取付けられる位置よりも右側の位置から前方へ突出し後述する昇降機構３３６０の昇降アーム３３６５を回動可能に支持するアーム支持ピン３３５１ｃを備えている。また、ユニットベース３３５１は、スライドロッド３３５２が取付けられる位置よりも左側の位置に前後方向へ貫通した矩形状の開口３３５１ｄが形成されており、この開口３３５１ｄを通して上可動ユニット３３１０に備えられたキャラクタ体駆動モータ３３１５、回転検知センサ３３２０、及び各装飾基板３３１８，３３３４，３３３５と、上部中継基板３０１６とを接続するための配線部材３３５７がユニットベース３３５１の後側へ延びだすようになっている。なお、本例では、配線部材３３５７がフレキシブルフラットケーブルとされている。

【０７７６】

昇降ユニット３３５０の昇降スライダ３３５４は、矩形状に上下方向へ延びた本体部３３５４ａと、本体部３３５４ａの上端から正面視左方向へ延出した取付片３３５４ｂと、本体部３３５４ａの上端から右方向へ延出した板状の延出片３３５４ｃと、本体部３３５４ａの上端で左右方向中央部に形成され前後方向へ貫通した連結孔３３５４ｄと、を備えている。この昇降スライダ３３５４は、取付片３３５４ｂがスライド部材３３５３の前端に取付けられるようになっており、延出片３３５１ｃがスライドガイド３３５６のスリット３３５６ａ内に挿入されるようになっている。また、昇降スライダ３３５４の連結孔３３５４ｄには、後述する昇降機構３３６０の連結軸３３６６が挿入されるようになっている。なお、昇降スライダ３３５４には、本体部３３５４ａに上可動ユニット３３１０の背面ベース３３３６を取付けるための取付孔が適宜位置に形成されている。

【０７７７】

昇降ユニット３３５０のガイドローラ３３５５は、前後方向へ短く延びた円筒状で前端

に軸直角方向外方へ延出したフランジを有する前ローラ３３５５ａと、前ローラ３３５５ａの後側に配置され前後方向へ短く延びた円筒状で後端に軸直角方向外方へ延出したフランジを有する後ローラ３３５５ｂと、を備えている。このガイドローラ３３５５は、ユニットベース３３５１のローラ支持ピン３３５１ｂに挿入することで、回転可能に支持されるようになっており、前ローラ３３５５ａ及び後ローラ３３５５ｂの円筒状の部位が昇降スライダ３３５４における本体部３３５４ａの側面と接触するようになっている。

【０７７８】

また、ガイドローラ３３５５は、前ローラ３３５５ａのフランジを昇降スライダ３３５４の前側に位置させると共に、後ローラ３３５５ｂのフランジを昇降スライダ３３５４の後側に位置させるようにローラ支持ピン３３５１ｂに挿入することで、前ローラ３３５５ａと後ローラ３３５５ｂのフランジで昇降スライダ３３５４の本体部３３５４ｃを前後方向に挟むことができ、昇降スライダ３３５４が前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。従って、昇降スライダ３３５４における本体部３３５４ａを挟んで左右両側に配置されたガイドローラ３３５５によって、昇降スライダ３３５４の本体部３３５４ａが前後方向へ移動するのを規制しつつ上下方向へスムーズに案内することができるようになっている。

【０７７９】

昇降ユニット３３５０のスライドガイド３３５６は、平面視の形状が左右方向中央から左側が右側よりも前方に位置したクランク状に形成されており、左右方向中央に前後方向へ延びると共に左右方向へ貫通したスリット３３５６ａを備えている。このスライドガイド３３５６は、スリット３３５６ａ内に昇降スライダ３３５４の延出片３３５４ｃが左側から挿入されるようになっており、延出片３３５４ｃが上下方向へ移動することができると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【０７８０】

昇降ユニット３３５０の昇降機構３３６０は、回転軸が後方へ延びた昇降駆動モータ３３６１と、昇降駆動モータ３３６１によって回転駆動させられる平歯車状の駆動ギア３３６２と、駆動ギア３３６２と噛合する第一伝達ギア３３６３ａ、及び第一伝達ギア３３６３ａの後側で同軸上に一体回転し第一伝達ギア３３６３ｂよりも小径の第二伝達ギアを有した減速ギア３３６３と、減速ギア３３６３の第二伝達ギア３３６３ｂと噛合し第一伝達ギア３３６３ａと略同径の第三伝達ギア３３６４ａ、及び第三伝達ギア３３６４ａの回転軸に対して偏芯した位置から軸方向と平行に後方へ突出するリンクピン３３６４ｂを有したカムリンクギア３３６４と、カムリンクギア３３６４よりも後側に配置されユニットベース３３５１に軸支される基端部３３６５ａ、及び基端部３３６５ａと一体的に形成されると共に回動軸に対して離れた位置に形成され昇降スライダ３３５４と連結するための連結部３３６５ｂを有し、カムリンクギア３３６４のリンクピン３３６４ｂの公転によって回動可能とされた棹状の昇降アーム３３６５と、昇降アーム３３６５の連結部３３６５ｂに支持され昇降スライダ３３５４の連結孔３３５４ｄに挿入される棒状の連結軸３３６６と、を備えている。

【０７８１】

この昇降機構３３６０は、正面視でユニットベース３３５１の前面側の右端付近に配置されており、駆動ギア３３６２、減速ギア３３６３、及びカムリンクギア３３６４が右から左方向へ並んで配置されている。

【０７８２】

昇降機構３３６０の昇降アーム３３６５は、ユニットベース３３５１のアーム支持ピン３３５１ｃが挿通される支持孔を有した基端部３３６５ａと、基端部３３６５ａから支持孔（回動軸）の軸心に対して直角方向へ離れた位置に配置された連結部３３６５ｂと、連結部３３６５ｂと基端部３３６５ａとを結ぶアーム部３３６５ｃと、アーム部３３６５ｃよりも短く基端部３３６５ａからアーム部３３６５ｃとは異なる方向へ延びた延出部３３６５ｄと、延出部３３６５ｄの先端に形成されカムリンクギア３３６４のリンクピン３３６４ｂと接続される接続部３３６５ｅと、アーム部３３６５ｃの途中から外方へ延出する

板状の検知片３３６５ｆと、を備えている。

【０７８３】

この昇降アーム３３６５は、図示するように、基端部３３６５ａからアーム部３３６５ｃがユニットベース３３５１に対して左右方向の中央側へ延びだしていると共に、延出部３３６５ｄがユニットベース３３５１に対して右端側へ延びだしており、正面視が略Ｌ字状に形成されている。また、昇降アーム３３６５は、連結部３３６５ｂと接続部３３６５ｅが、基端部３３６５ａの軸心に対して直角方向へ延びると共に前後方向へ貫通した長孔状に形成されており、夫々に連結軸３３６６とカムリンクギア３３６４のリンクピン３３６４ｂが摺動可能に挿入されるようになっている。

【０７８４】

また、昇降機構３３６０は、ユニットベース３３５１の案内溝３３５１ａによって上下方向へ案内されると共に昇降アーム３３６５における長孔状の連結部３３６５ｂ内を摺動可能とされ連結軸３３６６の後端を支持する連結摺動部材３３６７と、ユニットベース３３５１の前面に取付けられ昇降アーム３３６５の検知片３３６５ｆを検知することで昇降アーム３３６５の回動位置を検知する昇降検知センサ３３６８と、昇降アーム３３６５の前側に配置されると共にユニットベース３３５１の前面に取付けられ駆動ギア３３６２、減速ギア３３６３、及びカムリンクギア３３６４の後側を被覆するギアカバー３３６９と、ギアカバー３３６９の前面に取付けられると共に駆動ギア３３６２、減速ギア３３６３、及びカムリンクギア３３６４の前側を覆い前面に昇降駆動モータ３３６１が取付けられるモータホルダ３３７０と、を更に備えている。

【０７８５】

昇降機構３３６０のギアカバー３３６９及びモータホルダ３３７０は、互いに協働して減速ギア３３６３とカムリンクギア３３６４を回転可能に支持している。また、ギアカバー３６９には、カムリンクギア３３６４のリンクピン３３６４ｂが通過可能な半円弧状のスリット３３６９ａを備えており、スリット３３６９ａを通してリンクピン３３６４ｂが後側に配置された昇降アーム３３６５の長孔状の接続部３３６５ｅ内に挿入されるようになっている。なお、図中の符号３３７１は、連結軸３３６６が挿入され昇降スライダ３３５４と昇降アーム３３６５との間の摺動抵抗を低減させるためのワッシャである。

【０７８６】

続いて、本例の上可動演出ユニット３３００における上可動ユニット３３１０の昇降について主に図１４０及び図１４１を参照して説明する。この上可動演出ユニット３３００は、昇降ユニット３３５０における昇降アーム３３６５の連結部３３６５ｂが、昇降アーム３３６５の回動軸（基端部３３６５ａ）よりも正面視左側に位置しており、連結部３３６５ｂ及び昇降スライダ３３５４を介して昇降アーム３３６５に作用する上可動ユニット３３１０の荷重によって、昇降アーム３３６５には連結部３３６５ｂが下方へ移動する方向へ回動する力（モーメント）が常に作用するようになっている。

【０７８７】

この上可動演出ユニット３３００は、図１０９等に示すように、通常の状態では上可動ユニット３３１０が上昇した退避位置に位置しており、この状態では、上可動ユニット３３１０のキャラクタベースカバー３３１９を除いてセンター役物２５００のセンターロゴ装飾部材２５２０の後側に位置することとなり、キャラクタ体３３１１や背面装飾部材３３３０等が遊技者から見えないようになっている。

【０７８８】

上可動演出ユニット３３００は、上可動ユニット３３１０が上昇した退避位置の状態では、図１４１（ａ）に示すように、カムリンクギア３３６４のリンクピン３３６４ｂが、昇降アーム３３６５の長孔状の接続部３３６５ｅ内における回動軸側の端部と当接した状態となっている。また、退避位置の状態では、接続部３３６５ｅの延びた軸線に対してリンクピン３３６４ｂを通る法線が、カムリンクギア３３６４の回転中心よりも下側を通るので、上可動ユニット３３１０の荷重によって昇降アーム３３６５にかかる回転モーメントによって、接続部３３６５ｅからリンクピン３３６４ｂを下方へ移動させる力（カムリ

ンクギア３３６４を背面視で反時計回りへ回転させる力）が作用することとなるが、上述したように、リンクピン３３６４ｂが接続部３３６５ｅ内の回動軸側の端部と当接しており、カムリンクギア３３６４がこれ以上背面視で反時計回りの方向へ回転することができず、昇降アーム３３６５の回動が規制（ロック）された状態となっている。従って、上可動ユニット３３１０の荷重が、昇降アーム３３６５、カムリンクギア３３６４、減速ギア３３６３、及び駆動ギア３３６２を介して昇降駆動モータ３３６１に作用するのを防止することができ、上可動ユニット３３１０が退避位置の時に昇降駆動モータ３３６１に負荷がかからないようになっている。

【０７８９】

また、上可動ユニット３３１０が上昇した退避位置に位置した状態では、昇降アーム３３６５に形成された検知片３３６５ｆが、昇降検知センサ３３６８により検知された状態となっている。これにより、昇降検知センサ３３６８によって上可動ユニット３３１０が退避位置に位置していることを検知することができるようになっている。

【０７９０】

上可動ユニット３３１０が上昇した退避位置の状態から、カムリンクギア３３６４を背面視で時計回りの方向へ回転するように昇降駆動モータ３３６１を回転駆動させると、リンクピン３３６４ｂがカムリンクギア３３６４の回転中心の周りを公転すると共に、昇降アーム３３６５における長孔状の接続部３３６５ｅ内を基端部３３６５ａから遠ざかる方向へ摺動することとなる。そして、昇降アーム３３６５は、接続部３３６５ｅ内を摺動するリンクピン３３６４ｂの公転に伴って、基端部３３６５ａを中心として回動することとなる。

【０７９１】

一方、昇降アーム３３６５における上可動ユニット３３１０を支持する連結部３３６５ｂ側では、昇降アーム３３６５と昇降スライダ３３５４とを連結するための連結軸３３６６が、連結摺動部材３３６７を介してユニットベース３３５１の案内溝３３５１ａによって上下方向へ案内されると共に昇降アーム３３６５における長孔状の連結部３３６５ｂ内で摺動可能に案内されている。これにより、昇降アーム３３６５が回動すると、連結摺動部材３３６５が、昇降アーム３３６５の連結部３３６５ｂ内を摺動すると同時に案内溝３３５１ａ内を摺動し、連結摺動部材３３６５に支持された連結軸３３６６を介して昇降スライダ３３５４つまり上可動ユニット３３１０が上下方向へスライド（昇降）することとなる。

【０７９２】

なお、本例では、上述したように、退避位置の状態では接続部３３６５ｅの軸線におけるリンクピン３３６４ｂを通る法線が、カムリンクギア３３６４の回転中心よりも下側を通っているので、リンクピン３３６４ｂが背面視で時計回りの方向へ公転してリンクピン３３６４ｂを通る法線がカムリンクギア３３６４の回転中心を通るまでは、昇降アーム３３６５が背面視で反時計回りの方向へ回動することとなる。そして、更にリンクピン３３６４ｂが背面視で時計回りの方向へ公転すると、リンクピン３３６４ｂを通る法線がカムリンクギア３３６４の回転中心よりも上側を通ることとなり、昇降アーム３３６５が背面視で時計回りの方向へ回動することとなる。従って、退避位置の状態で、上可動ユニット３３１０を下降させる方向へ昇降駆動モータ３３６１を回転駆動させると、上可動ユニット３３１０が一旦少し上昇した後に下降するようになっている。

【０７９３】

そして、更に昇降アーム３３６５が回動して昇降スライダ３３５４の取付片３３５４ｂと延出片３３５４ｃとの下端が、ガイドローラ３３５５とスライダガイド３３５６におけるスリット３３５６ａの下端と当接すると同時に、昇降駆動モータ３３６１の回転駆動が停止し、昇降スライダ３３５４の下方への移動が停止し、上可動ユニット３３１０が下降した出現位置に位置することとなる（図１４０（ｂ）及び図１４１（ｂ）等を参照）。

【０７９４】

上可動演出ユニット３３００は、上可動ユニット３３１０が下降した出現位置に位置し

た状態では、上可動ユニット３３１０の一対のキャラクタ体３３１１や背面装飾部材３３３０等がセンター役物２５００のセンターロゴ装飾部材２５２０よりも下側に位置した状態となり、遊技者側からキャラクタ体３３１１等が視認できる状態となるようになっている（図１６６を参照）。

【０７９５】

なお、下降した上可動ユニット３３１０を上昇させるには、昇降駆動モータ３３６１を上記とは逆方向へ回転駆動させて、昇降アーム３３６５を下降時とは逆方向へ回動させることで昇降スライダ３３５４を上昇させることができる。そして、昇降アーム３３６５の検知片３３６５ｆが昇降検知センサ３３６８に検知されたら、昇降駆動モータ３３６１の回転駆動を停止させることで、上可動ユニット３３１０を上昇した退避位置に復帰させることができるようになっている。

【０７９６】

このように、本例の上可動演出ユニット３３００は、一対のキャラクタ体３３１１を備えた上可動ユニット３３１０が上昇した退避位置の時には、一対のキャラクタ体３３１１等がセンター役物２５００におけるセンターロゴ装飾部材２５２０の後側に位置し、遊技者から見えず下側に配置されたキャラクタベースカバー３３１９の一部だけが見えるようになっている。そして、上可動ユニット３３１０のキャラクタベースカバー３３１９は、上側に配置された上可動体下装飾基板３３１８と後側に配置された上可動体背面中央装飾基板３３３４に実装されたＬＥＤによって発光装飾されるようになっており、センターロゴ装飾部材２５２０の下端から臨むキャラクタベースカバー３３１９を明るく光らせることができ、キャラクタベースカバー３３１９（センターロゴ装飾部材２５２０の後側）に対して遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、センター役物２５００の枠内を照らして遊技領域１１００内を目立たせることができるようになっている。

【０７９７】

また、上可動演出ユニット３３００は、遊技状態に応じて昇降駆動モータ３３６１を回転駆動させることで、一対のキャラクタ体３３１１を備えた上可動ユニット３３１０を、遊技者側から視認できない退避位置から、遊技者側から視認できる出現位置へ下降させることができるので、キャラクタ体３３１１の出現によって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が低下するのを抑制することができるようになっている。

【０７９８】

更に、上可動演出ユニット３３００は、昇降によって出現する一対のキャラクタ体３３１１を上下方向へ延びた軸周りに回転させることができるので、例えば、キャラクタ体３３１１の回転に合せて所定の音楽を出力することで遊技者に対してキャラクタ体３３１１があたかも音楽に合せて踊っているように錯覚させることができ、キャラクタ体３３１１の動きを楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０７９９】

また、上可動演出ユニット３３００は、一対のキャラクタ体３３１１を上下方向へ延びた軸周りに回転させることができるので、出現する際のキャラクタ体３３１１の向きや、出現後に回転するキャラクタ体３３１１の向き等によって、キャラクタの雰囲気を異ならせることが可能となり、遊技者に対して様々なメッセージを送ることができ、多彩な演出によって飽き難くいパチンコ機１とすることができる。

【０８００】

［２－１０．左右可動演出ユニット］

続いて、裏ユニット３０００における左右可動演出ユニット３４００について、図１４２乃至図１５９を主に参照して説明する。図１４２は遊技盤の裏ユニットにおける左右可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、図１４３は左右可動演出ユニットを後から見た斜視図である。また、図１４４は左右可動演出ユニットを回転体ユニットとスライドユニットに分解して前から見た分解斜視図であり、図１４５は左右可動演出ユニットを回転体ユニットとスライドユニットに分解して後から見た分解斜視図である。また、図１４６

は左右可動演出ユニットにおける一つの回転体ユニットを示す斜視図である。更に、図１４７は左右可動演出ユニットの回転体ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１４８は左右可動演出ユニットの回転体ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【０８０１】

また、図１４９は左右可動演出ユニットの回転体ユニットにおける回転装飾体の動きを示す説明図であり、図１５０は図１４９に続く回転装飾体の動きを示す説明図であり、図１５１は図１５０に続く回転装飾体の動きを示す説明図である。また、図１５２は左右可動演出ユニットにおける右ユニットのスライドユニットを示す斜視図であり、図１５３は右ユニットのスラ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１５４は右ユニットのスライドユニットを分解して後から見た分解斜視図である。更に、図１５５は左右可動演出ユニットにおける左ユニットのスライドユニットを示す斜視図であり、図１５６は左ユニットのスラ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１５７は左ユニットのスライドユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図１５８は左右可動演出ユニットにおける右ユニットの動きを示す説明図であり、図１５９は左右可動演出ユニットにおける左ユニットの動きを示す説明図である。

【０８０２】

裏ユニット３０００における左右可動演出ユニット３４００は、裏箱３００１内で開口３００１ｃの左右両側に取付けられるものであり、開口３００１ｃの右側に取付けられる右ユニット３４００Ｒと、開口３００１ｃの左側に取付けられる左ユニット３４００Ｌとで構成されている。本例の左右可動演出ユニット３４００は、右ユニット３４００Ｒ及び左ユニット３４００Ｌに夫々複数（各三つずつ）の回転体ユニット３４１０と、複数の回転体ユニット３４１０を夫々独立してスライドさせるスライドユニット３５００（右スライドユニット３５１０及び左スライドユニット３５５０）と、を備えている。

【０８０３】

左右可動演出ユニット３４００は、回転体ユニット３４１０に前後方向へ延びた軸周りに回転可能とされた回転装飾体３４１０Ａを備えており、回転装飾体３４１０Ａを回転駆動させることで回転演出を行うことができるようになっている。また、左右可動演出ユニット３４００は、各回転体ユニット３４１０を夫々独立して左右方向へスライド移動させることができ、スライド演出を行うことができるようになっている。従って、回転体ユニット３４１０のスライド演出と、回転装飾体３４１０Ａの回転演出とを適宜組合わせることで多彩な可動演出を行うことができるようになっている。

【０８０４】

［２－１０Ａ．回転体ユニットの構成］

次に、図１４７及び図１４８等を参照して左右可動演出ユニット３４００における回転体ユニット３４１０の構成について説明する。この回転体ユニット３４１０は、スライドユニット３５００のスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０に取付けられる板状の回転体ベース３４１１と、回転体ベース３４１１の後側に配置され回転軸が回転体ベース３４１１を貫通して前方へ延出する回転駆動モータ３４１２と、回転駆動モータ３４１２の回転軸に固定され回転体ベース３４１１の前面に配置される円盤状の回転カプラ３４１３と、回転カプラ３４１３の前面に一体回転可能に連結され先方へ延出した円柱状の軸部材３４１４と、軸部材３４１４の前端に取付けられ前方へ略半球状に膨出し表面にレリーフ状の装飾が形成されると共に部分的に透光性を有した回転ヘッド３４１５と、回転ヘッド３４１５の後側に配置され前面に複数のＬＥＤが実装された回転ヘッド装飾基板３４１６と、回転ヘッド装飾基板３４１６を前側から支持すると共に前面にレリーフ状の装飾を有し回転体ベース３４１１に取付けられる基板ブラケット３４１７と、を備えている。

【０８０５】

回転体ユニット３４１０の回転体ベース３４１１は、正面視の形状が、後側に取付けられる回転駆動モータ３４１２の回転軸を中心とした所定半径の半円に、直径と同じ幅（高

さ）の矩形状を組合せた砲弾状に形成されている。この回転体ベース３４１１は、後述する回転検知センサ３４２６の検知部が通過可能な開口が形成されている他に、各部材を固定するための取付孔や取付ボス等が適宜位置に形成されている。

【０８０６】

回転体ユニット３４１０の回転カプラ３４１３は、後面が回転体ベース３４１１の前面に当接して摺動するように形成されていると共に、前面に複数の突起３４１３ａが形成されている。この回転カプラ３４１３は、摩擦抵抗の低い素材によって形成されている。

【０８０７】

回転体ユニット３４１０の軸部材３４１４は、図示するように、後端に円盤状のフランジ部３４１４ａを備えており、フランジ部３４１４ａの後面に回転カプラ３４１３の突起３４１３ａと嵌合する凹部３４１４ｂが形成されている（図１４８を参照）。この軸部材３４１４の凹部３４１４ｂに回転カプラ３４１３の突起３４１３ａを嵌合させることで、回転カプラ３４１３の回転を軸部材３４１４へ伝達させることができるようになっている。なお、軸部材３４１４の前端は、図示するように、外周が非円柱形状に形成されており、後述する回転台前部材３４２４の嵌合孔３４２４ａと嵌合して回転台前部材３４２４を一体回転させることができるようになっている。

【０８０８】

回転体ユニット３４１０の回転ヘッド３４１５は、略半球状の表面にハート型の透光性を有した部位を備えており、後側に配置された回転ヘッド装飾基板３４１６のＬＥＤによってハート型に発光装飾されるようになっている。また、回転ヘッド３４１５は、ハート型の部位を除いた他の部位の表面が、メッキ状に金属光沢を有した状態となっており、外部からの光が反射することでキラキラ光るようになっている。なお、本例の左右可動演出ユニット３４００は、右ユニット３４００Ｒに備えられた回転体ユニット３４１０の回転ヘッド３４１５が略半球状に形成されているのに対して、左ユニット３４００Ｌに備えられた回転ヘッド３４１５が右ユニット３４００Ｒの回転ヘッド３４１５よりも前後方向にやや潰れた半球状に形成されている。従って、右ユニット３４００Ｒの回転ヘッド３４１５の前端が遊技パネル１２００の後面よりも前方へ突出した状態となっていると共に、左ユニット３４００Ｌの回転ヘッド３４１５の前端がパネル板１２１０よりも後側に位置した状態となっている（図１１４等を参照）。

【０８０９】

また、回転体ユニット３４１０は、回転ヘッド３４１５よりも後側に配置され軸部材３４１４が回転可能に通過する通過孔３４１８ａ、及び通過孔３４１８ａと同軸上で後端付近に形成され平歯車状の固定ギア３４１８ｂを有し回転体ベース３４１１の前面に取付けられる筒状の固定ギア部材３４１８と、固定ギア部材３４１８の固定ギア３４１８ｂよりも大径に内径が形成されると共に固定ギア部材３４１８における固定ギア３４１８ｂよりも後側の位置に相対回転不能な状態で挿入され、後端が回転体ベース３４１１の前面と当接する環状のガイドリング３４１９と、ガイドリング３４１９の前端に対して後端縁が摺動可能に当接し固定ギア部材３４１８が通過可能な貫通孔３４２０ａを有した板状の回転台後部材３４２０と、を備えている。

【０８１０】

また、回転体ユニット３４１０は、回転台後部材３４２０の前面で回転可能に支持されると共に固定ギア部材３４１８の固定ギア３４１８ｂと噛合し、回転軸に対して偏芯した位置から前方へ突出したリンクピン３４２１ａを有する可動リンクギア３４２１と、可動リンクギア３４２１のリンクピン３４２１ａが摺動可能に挿入されると共に可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた長孔状の第一リンク溝３４２２ａ、第一リンク溝３４２２ａと平行に延びると共に可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線を中心として対称な位置に配置された長孔状の一対の第二リンク溝３４２２ｂを有し、可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線方向へスライド可能とされた板状の揺動部材３４２２と、を備えている。

【０８１１】
更に、回転体ユニット３４１０は、揺動部材３４２２の第二リンク溝３４２２ｂ内へ摺動可能に挿入され前後方向へ延びた挿入ピン３４２３ａ、挿入ピン３４２３ａの後端から揺動部材３４２２に沿って揺動部材３４２２の外側へ延びた駆動アーム部３４２３ｂ、駆動アーム部３４２３ｂの挿入ピン３４２３ａとは反対側の端部に形成され回転台後部材３４２０によって回転可能に支持される軸部３４２３ｃ、軸部３４２３ｃから駆動アーム部３４２３ｂとは異なる方向へ長く延出し外面に装飾が形成された作動アーム部３４２３ｄを有した一対のアーム部材３４２３と、アーム部材３４２３及び揺動部材３４２２を前側から覆うように回転台後部材３４２０の前面に取付けられ、揺動部材３４２２を可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線方向へスライド可能に支持すると共に回転台後部材３４２０と協働して軸部３４２３ｃを回転可能に支持し、軸部材３４１４の先端が通過すると共に軸部材３４１４と一体回転可能に嵌合する嵌合孔３４２４ａを有した回転台前部材３４２４と、を備えている。

【０８１２】
回転体ユニット３４１０の固定ギア部材３４１８は、円筒状の内部が、回転カプラ３４１３や軸部材３４１４が接触しないような内面形状に形成されており、組立てた状態で軸部材３４１４の前端が前方へ所定量突出する長さとされている。なお、本例では、固定ギア部材３４１８における固定ギア３４１８ｂの歯数が３０個とされていると共に、固定ギア３４１８ｂと噛合する可動リンクギア３４２１の歯数が１０個とされている。これにより、相対的に固定ギア３４１８ｂが一回転すると可動リンクギア３４２１が三回転するようになっており、可動リンクギア３４２１が固定ギア部材３４１８（固定ギア３４１８ｂ）の周りを一回公転する間に可動リンクギア３４２１が三回自転するようになっている。

【０８１３】
また、回転体ユニット３４１０の回転台前部材３４２０は、前後方向へ貫通し固定ギア部材３４１８が通過可能な貫通孔３４２０ａよりも外側の位置から前方へ延出し可動リンクギア３４２１を回転可能に支持するための軸ピン３４２０ｂと、軸ピン３４２０ｂの中心と貫通孔３４２０ａの中心とを結んだ軸線を挟んで両側に対称に配置されると共に軸線から貫通孔３４２０ａの半径よりも離れた位置に夫々配置されアーム部材３４２３における軸部３４２３ｃの後端を回転可能に支持する軸受部３４２０ｃと、軸ピン３４２０ｂの中心と貫通孔３４２０ａの中心とを結んだ軸線上で軸ピン３４２０ｂを挟んで貫通孔３４２０ａとは反対側に配置され後方へ突出した板状の検知片３４２０ｄと、を備えている。

【０８１４】
更に、回転体ユニット３４１０の揺動部材３４２２の第一リンク溝３４２２ａは、その長手方向中央が、可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線と一致するように形成されている。また、揺動部材３４２２は、固定ギア部材３４１８の先端側が通過可能とされ可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線の方向へ延びるＵ字状の切欠部３４２２ｃと、切欠部３４２２ｃの両側で可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線と平行に延び回転体前部材３４２４に案内される案内突条３４２２ｄと、を更に備えており、案内突条３４２２ｄよりも軸線に対して外側に第二リンク溝３４２２ｂが配置されている。

【０８１５】
また、回転体ユニット３４１０のアーム部材３４２３における作動アーム部３４２３ｄは、軸部３４２３ｃとは反対側の先端側が可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線へ接近する方向へ屈曲したく字状に形成されており、先端に手を模した円形状の装飾が形成されている。

【０８１６】
更に、回転体ユニット３４１０の回転台前部材３４２４は、軸部材３４１４の前端と嵌合する嵌合孔３４２４ａを前端に有した円筒状の筒部３４２４ｂと、筒部３４２４ｂの後端から揺動部材３４２２と平行に延びると共に回転台後部材３４２０の前面を略被覆する板状の本体部３４２４ｃと、を更に備えている。回転台前部材３４２４の筒部３４２４ｂ

は、内面形状が固定ギア部材３４１８と接触しない大きさに形成されており、固定ギア部材３４１８の固定ギア３４１８ｂよりも前側を収容することができるようになっている。

【０８１７】

また、回転台前部材３４２４は、可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線を挟んで両側の対称の位置から後方へ延出しアーム部材３４２３の軸部３４２３ｃを回転可能に支持するための一対の支持ピン３４２４ｄと、一対の支持ピン３４２４ｄの間に配置され可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線と平行に延びると共に揺動部材３４２２の案内突条３４２２ｄをスライド可能に案内する案内部３４２４ｅと、を備えている（図１４８を参照）。回転台前部材３４２４の案内部３４２４ｅによって揺動部材３４２２を可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線方向へスライドさせることができるようになっている。

【０８１８】

更に、回転体ユニット３４１０は、回転体ベース３４１１の後側に取付けられ回転駆動モータ３４１２の取付部を覆うモータカバー３４２５と、モータカバー３４２５と回転体ベース３４１１との間に挟持され回転台後部材３４２０の検知片３４２０ｄを検知するための回転検知センサ３４２６と、回転体ベース３４１１の前側に取付けられ前面に立体的な装飾が形成されると共に部分的に透光性を有するように形成され、ガイドリング３４１９が通過可能な大きさの貫通孔３４２７ａ、及び回転検知センサ３４２６の検知部が通過可能な開口３４２７ｂを有した回転体ベース飾り３４２７と、を備えている。

【０８１９】

この回転体ユニット３４１０の回転体ベース飾り３４２７は、正面視の形状が回転体ベース３４１１よりもひと回り大きい砲弾状に形成されており、貫通孔３４２７ａを囲むように複数の円形の透光部３４２７ｃが馬蹄形状に列設されている。

【０８２０】

また、回転体ユニット３４１０は、回転体ベース飾り３４２７の後側に取付けられ前面に複数のＬＥＤが実装されたベース装飾基板３４２８を、更に備えている。ベース装飾基板３４２８は、図示するように、馬蹄形状に形成されており、回転体ベース飾り３４２７の複数の透光部３４２７ｃと対応する位置に夫々ＬＥＤが配置されている。このベース装飾基板３４２８は、実装されたＬＥＤを適宜発光させることで回転体ベース飾り３４２７を発光装飾させることができるようになっている。

【０８２１】

更に、回転体ユニット３４１０は、固定ギア部材３４１８の前端に配置されると共に回転台前部材３４２４の筒部３４２４ｂ内に配置される滑りワッシャ３４２９と、回転台前部材３４２４の筒部３４２４ｂの外周に挿入されると共に後端が回転台前部材３４２４における本体部３４２４ｃの前面と接触し回転ヘッド装飾基板３４１６を支持する基板支持部材３４３０と、回転台後部材３４２０の前側に取付けられ軸ピン３４２０ｂを挟んで貫通孔３４２０ａとは反対側の前面を被覆する回転体カバー３４３１と、を備えている。

【０８２２】

この回転体ユニット３４１０は、回転駆動モータ３４１２より、回転カプラ３４１３、軸部材３４１４、回転ヘッド３４１５、回転台後部材３４２０、可動リンクギア３４２１、揺動部材３４２２、アーム部材３４２３、回転台前部材３４２４、及び回転台カバー３４３１が回転するようになっており、これらが回転装飾体３４１０Ａを構成している。

【０８２３】

［２－１０Ｂ．回転装飾体の動作］

続いて、主に図１４９乃至図１５１を参照して、左右可動演出ユニット３４００の回転体ユニット３４１０における回転装飾体３４１０Ａの動きについて説明する。本例の回転体ユニット３４１０は、遊技状態に応じて回転駆動モータ３４１２の回転軸を回転駆動させると、回転駆動モータ３４１２の回転軸に取付けられた回転カプラ３４１３を介して前方へ延びた軸部材３４１４が回転するようになっている。この軸部材３４１４の先端には回転ヘッド３４１５が取付けられており、回転駆動モータ３４１２によって回転体ユニッ

ト３４１０の最前端に配置され略半球状の回転ヘッド３４１５が回転するようになっている。

【０８２４】

また、回転装飾体３４１０Ａにおける軸部材３４１４の前端は、回転台前部材３４２４の嵌合孔３４２４ａに嵌合挿入されており、軸部材３４１４と一緒に回転台前部材３４２４が一体回転するようになっている。この回転台前部材３４２４は、揺動部材３４２２をスライド可能に支持すると共に、一対のアーム部材３４２３の軸部３４２３ｃを回転可能に支持し、更に、後側に配置された回転台後部材３４２０の前面に取付けられているので、軸部材３４１４を介して回転台前部材３４２４が回転することで、揺動部材３４２２、アーム部材３４２３、及び回転台後部材３４２０も、回転台前部材３４２４と一緒に軸部材３４１４の軸芯を中心として一体回転するようになっている。また、回転台後部材３４２０は、軸部材３４１４の軸芯から離れた位置に可動リンクギア３４２１を回転可能に支持しているので、回転台後部材３４２０の回転と一緒に可動リンクギア３４２１が軸部材３４１４の軸芯を中心として公転するようになっている。

【０８２５】

一方、軸部材３４１４と同軸上に配置された固定ギア部材３４１８は、回転駆動モータ３４１２が取付けられた回転体ベース３４１１に取付固定されており、回転駆動モータ３４１２の回転軸を回転駆動させても、回転しないようになっている。そして、この回転しない固定ギア部材３４１８の固定ギア３４１８ｂに対して、軸部材３４１４の軸芯を中心として公転する可動リンクギア３４２１が噛合しているので、可動リンクギア３４２１を軸支した回転台後部材３４２０が回転すると、可動リンクギア３４２１が軸部材３４１４の軸芯を中心として公転すると同時に回転台後部材３４２０に対して相対的に回転（自転）するようになっている。

【０８２６】

この可動リンクギア３４２１には、回転軸から偏芯した位置で前方へ突出するリンクピン３４２１ａが備えられており、可動リンクギア３４２１が回転（自転）することでリンクピン３４２１ａが回転軸（自転軸）周りを公転することとなる。この可動リンクギア３４２１のリンクピン３４２１ａが公転することで、軸部材３４１４の軸芯とリンクピン３４２１ａとの距離が接近したり離反したりすることとなる。

【０８２７】

本例の回転装飾体３４１０Ａは、可動リンクギア３４２１のリンクピン３４２１ａが、揺動部材３４２２における可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた第一リンク溝３４２２ａに挿入されていると共に、揺動部材３４２２が、可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線方向へスライド可能に支持されているので、リンクピン３４２１ａが公転すると、リンクピン３４２１ａが第一リンク溝３４２２ａ内を摺動すると同時に、第一リンク溝３４２２ａを介してリンクピン３４２１ａが揺動部材３４２２を可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線方向へ押圧することとなり、揺動部材３４２２が可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線方向へスライドするようになっている。

【０８２８】

なお、揺動部材３４２２は、可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線方向に対して、リンクピン３４２１ａの公転直径の範囲内で往復スライドするようになっている。

【０８２９】

この揺動部材３４２２がスライドすることで、揺動部材３４２２の第二リンク溝３４２２ｂに挿入されたアーム部材３４２３の挿入ピン３４２３ａが、可動リンクギア３４２１の軸芯と軸部材３４１４の軸芯とを結んだ軸線方向へ押圧されて移動することとなり、この挿入ピン３４２３ａが移動することで、アーム部材３４２３がその軸部３４２３ｃを中心として回動することとなる。これにより、一対のアーム部材３４２３は、作動アーム部

３４２３ｄの先端（自由端）が軸部材３４１４の軸芯に対して接近したり離反したりするような動きをすることとなる。

【０８３０】

更に詳述すると、本例の回転体ユニット３４１０は、図１４９に示すように、回転装飾体３４１０Ａにおける回転ヘッド３４１５のハート型に形成された部位を、正面視で略砲弾状に形成された回転体ベース飾り３４２７（回転体ベース３４１１）の砲弾の先端側を向くように位置させた状態では、可動リンクギア３４２１のリンクピン３４２１ａが軸部材３４１４から最も遠ざかった位置となっていると共に、一対のアーム部材３４２３における作動アーム部３４２３ｄの先端が回転ヘッド３４１５の後方に位置した状態となっている。これにより、遊技者側からはアーム部材３４２３の先端が殆ど見えない状態となっている。

【０８３１】

この状態から回転駆動モータ３４１２によって例えば、回転ヘッド３４１５を時計回りの方向へ回転させると、上述したように、回転装飾体３４１０Ａ全体が軸部材３４１４の軸芯を中心として回転することとなり、可動リンクギア３４２１が軸部材３４１４の軸芯周り、つまり、可動体ベース３４１１に固定された固定ギア部材３４１８の固定ギア３４１８ｂの周りを時計方向へ公転することとなる。そして、可動リンクギア３４２１が固定ギア３４１８ｂの周りを公転することで、可動リンクギア３４２１自体が反時計回りの方向へ回転（自転）することとなり、可動リンクギア３４２１の自転によって可動リンクギア３４２１のリンクピン３４２１ａが、軸部材３４１４の軸芯に対して相対的に接近する方向へ公転移動し、揺動部材３４２２が軸部材３４１４に接近する方向へスライド移動することとなる。

【０８３２】

この揺動部材３４２２が、軸部材３４１４に接近する方向へ移動すると、揺動部材３４２２の第二リンク溝３４２２ｂを介して一対のアーム部材３４２３が、その作動アーム部３４２３ｄの先端が互いに離反する方向へ回動し、作動アーム部３４２３ｄの先端が正面視で回転ヘッド３４１５よりも外側へ移動することとなる。これにより、アーム部材３４２３（作動アーム部３４２３ｄ）の先端が遊技者側から良く見える状態となる。

【０８３３】

そして、回転装飾部材３４１０Ａの回転により可動リンクギア３４２１が公転すると共に、可動リンクギア３４２１のリンクピン３４２１ａが軸部材３４１４に対して最も接近する位置まで自転すると、揺動部材３４２２も軸部材３４１４に対して最も接近した状態となり、一対のアーム部材３４２３の先端同士も最も離反した状態となる（図１５０を参照）。なお、本例では、固定ギア部材３４１８の固定ギア３４１８ｂの歯数に対して可動リンクギア３４２１の歯数が１／３とされているので、図１４９の状態から時計回りの方向へ６０度回転して図１５０の状態となると、可動リンクギア３４２１が半回転して一対のアーム部材３４２３の先端が最も離反した状態となるようになっている。

【０８３４】

この状態から回転装飾部材３４１０Ａを更に時計回りの方向へ回転させると、公転することで自転する可動リンクギア３４２１の公転するリンクピン３４２１ａによって、摺動部材３４２２が軸部材３４１４から遠ざかる方向へスライド移動し、摺動部材３４２２のスライドにより一対のアーム部材３４２３が、その先端同士が互いに接近する方向へ回動することとなる。そして、図１５０の状態から回転装飾体３４１０Ａが時計回りの方向へ６０度回転すると、可動リンクギア３４２１のリンクピン３４２１ａが軸部材３４１４に対して最も離れた位置となり、アーム部材３４２３の先端同士も最も接近して正面視で回転ヘッド３４１５の後側に隠れた状態となる（図１５１を参照）。

【０８３５】

本例の回転体ユニット３４１０は、回転装飾体３４１０Ａが１２０度回転すると、一対のアーム部材３４２３の先端が回転ヘッド３４１５の後側から一回出没するようになっている。つまり、回転装飾体３４１０Ａが一回転すると一対のアーム部材３４２３の先端が

回転ヘッド３４１５の後側から三回出没するようになっている。

【０８３６】

このように、回転体ユニット３４１０によると、回転駆動モータ３４１２によって回転装飾体３４１０Ａを回転させると、回転ヘッド３４１５の後側から一対のアーム部材３４２３が出没するので、回転する回転装飾体３４１０Ａの外観が大きく変化させることができ、遊技者を楽しませることができると共に、遊技者の関心を強く引付けることができるようになっている。

【０８３７】

また、回転体ユニット３４１０は、前後方向へ延びる軸部材３４１４の前端に取付けられた回転ヘッド３４１５等の荷重によって軸部材３４１４の前端側が下方へ移動するような力が作用しても、軸部材３４１４の後端に取付けられた円盤状の回転カプラ３４１３の後面が、回転体ベース３４１１の前面と接触するようにしているので、軸部材３４１４が前後方向へ延びた軸線に対して倒れ難くすることができ、軸部材３４１４を真直ぐな状態にして回転ヘッド３４１５等が偏芯した状態で回転するのを防止することができるようになっている。

【０８３８】

［２－１０Ｃ．スライドユニットの構成］

次に、図１５２乃至１５６を主に参照して左右可動演出ユニット３４００におけるスライドユニット３５００の構成について説明する。本例のスライドユニット３５００は、裏箱３００１内で開口３００１ｃの右側に取付けられ右スライドユニット３５１０と、開口３００１ｃの左側に取付けられる左スライドユニット３５５０と、を備えている。これら右スライドユニット３５１０と左スライドユニット３５５０は、互いが対称に形成された形態となっている。

【０８３９】

まず、左右可動演出ユニット３４００のスライドユニット３５００における右スライドユニット３５１０は、図１５２乃至図１５４に示すように、裏箱３００１内で開口３００１ｃの右側に取付けられ上下方向へ延びた右ユニットベース３５１１を備えている。この右ユニットベース３５１１は、三つの回転体ユニット３４１０を左右方向へスライド可能に支持するための上支持部３５１１ａ、中支持部３５１１ｂ、及び下支持部３５１１ｃの三つの支持部（３５１１ａ，３５１１ｂ，３５１１ｃ）を備えている。

【０８４０】

右ユニットベース３５１１における各支持部３５１１ａ，３５１１ｂ，３５１１ｃには、夫々後述するスライドベース３５２０，３５３０，３５４０が配置され前後方向へ貫通した矩形状のベース用開口部３５１１ｄと、ベース用開口部３５１１ｄの上側に形成され後述するスライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１が配置され前後方向へ貫通した横長矩形状のシャフト用開口部３５１１ｅと、を備えている。また、各ベース用開口部３５１１ｄには、内周縁の下辺に後述する下部ローラ３５２４，３５３４，３５４４が転動可能とされた左右方向へ延びたレール部３５１１ｆが形成されている。

【０８４１】

右ユニットベース３５１１の上支持部３５１１ａは、左右方向に延びた矩形状のベース用開口部３５１１ｄとシャフト用開口部３５１１ｅが、夫々正面視で左側が低くなるように傾斜した状態に形成されている。また、中支持部３５１１ｂは、矩形状のベース用開口部３５１１ｄとシャフト用開口部３５１１ｅが、正面視で水平方向へ延びた状態に形成されている。更に、下支持部３５１１ｃは、左右方向に延びた矩形状のベース用開口部３５１１ｄとシャフト用開口部３５１１ｅが、夫々正面視で左側が高くなるように傾斜した状態に形成されている。

【０８４２】

また、右ユニットベース３５１１の各支持部３５１１ａ，３５１１ｂ，３５１１ｃには、各ベース用開口部３５１１ｄの下側に後述するスライド駆動モータ３５２５，３５３５，３５４５を取付けるためのモータ取付部３５１１ｇと、モータ取付部３５１１ｇと直上

のベース用開口部３５１１ｄとの間に形成され後述する第一伝達ギア３５１６の一部が前側へ臨む噛合用開口部３５１１ｈと、が形成されている。なお、詳細な説明は省略するが、右ユニットベース３５１１には、各種部材を取付けるための取付孔や取付ボス等が適宜位置に形成されている。

【０８４３】

本例のスライドユニット３５００における右スライドユニット３５１０は、右ユニットベース３５１１の上支持部３５１１ａにおけるベース用開口部３５１１ｄの前面に配置され前側に回転体ユニット３４１０が取付けられる板状の右上スライドベース３５２０と、右上スライドベース３５２０の上端を左右方向へスライド可能に支持すると共に上支持部３５１１ａのシャフト用開口部３５１１ｅ内に配置され左右方向へ延びた円柱状の右上スライドシャフト３５２１と、右上スライドシャフト３５２１の左右両端を支持し右ユニットベース３５１１の後側に取付けられる右上シャフトブラケット３５２２と、を備えている。

【０８４４】

また、右スライドユニット３５１０は、右上スライドベース３５２０の下部に取付けられる右上下部ローラ支持部材３５２３と、右上下部ローラ支持部材３５２３の左右両端に回転可能に支持され右ユニットベース３５１１におけるレール部３５１１ｆ上を転動可能とされた一対の下部ローラ３５２４と、右上スライドベース３５２０を右上スライドシャフト３５２１に沿って左右方向へ移動させ右ユニットベース３５１１における上支持部３５１１ａの下側に配置されモータ取付部３５１１ｇに取付けられる右上スライド駆動モータ３５２５と、右ユニットベース３５１１に取付けられ右上スライドベース３５２０のスライド位置を検知する右上位置検知センサ３５２６と、を備えている。

【０８４５】

右スライドユニット３５１０の右上スライドベース３５２０は、正面視の外形が左右方向へ延びた略矩形状とされている。この右上スライドベース３５２０は、上辺における右端と左右方向中央付近とに夫々形成され右上スライドシャフト３５２１を挿通可能な貫通孔を有した一対のスライド受部３５２０ａと、下辺に形成され左右方向へ延びたラックギア３５２０ｂと、前後方向に貫通し回転体ユニット３４１０における回転駆動モータ３４１２の後部が挿通される挿通孔３５２０ｃと、を備えている。また、右上スライドベース３５２０は、下辺から下方へ板状に延出し右上位置検知センサ３５２６によって検知可能とされた検知片３５２０ｄを備えている。

【０８４６】

この右上スライドベース３５２０は、一対のスライド受部３５２０ａが夫々右上スライドシャフト３５２１に挿通されたスライドブッシュ３５１２を介して右上スライドシャフト３５２１に支持されている。詳細な図示は省略するが、スライドブッシュ３５１２は、円筒状の一方の端部に外方へ延出した鍔部を備えており、一対のスライド受部３５２０ａの貫通孔に対して鍔部が互いに向き合うように挿入されている。また、右上スライドシャフト３５２１における一対のスライド受部３５２０ａ（スライドブッシュ３５１２）の間には、円筒状のシャフトカラー３５１３が挿入されており、このシャフトカラー３５１３によってスライドブッシュ３５１２が互いに接近する方向へ移動するのを阻止することができ、スライド受部３５２０ａからスライドブッシュ３５１２が抜けないようになっている。

【０８４７】

右上スライドベース３５２０における一対のスライド受部３５２０ａは、挿通される右上スライドシャフト３５２１の長さに対して、約１／２の距離離間して配置されており、右上スライドシャフト３５２１に対してガタ付き難いようになっている。

【０８４８】

右スライドユニット３５１０の右上スライドシャフト３５２１は、断面が円形の金属棒によって形成されており剛性の高いものとなっている。また、右スライドユニット３５１０の右上シャフトブラケット３５２２は、金属板を適宜折曲げて形成したものであり、右

ユニットベース３５１１の後側に取付けられている。これら右上スライドシャフト３５２１及び右上シャフトブラケット３５２２は、上支持部３５１１ａの斜めに傾斜したシャフト用開口部３５１１ｅに沿うように取付けられており、右上スライドベース３５２０をベース用開口部３５１１ｄの延びる方向と同じ方向、つまり、正面視で左側が低くなった方向（遊技領域１１００の略中心を通る軸線方向）へスライドさせることができるようになっている。

【０８４９】

また、右スライドユニット３５１０における右上下部ローラ支持部材３５２３に軸支された一対の下部ローラ３５２４は、右ユニットベース３５１１の上支持部３５１１ａにおけるベース用開口部３５１１ｄの下辺に備えられたレール部３５１１ｆを、前後方向から挟むように転動可能に支持されており、右上下部ローラ支持部材３５２３（右上スライドベース３５２０の下部）をレール部３５１１ｆに沿ってスライド可能に支持すると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【０８５０】

従って、右スライドユニット３５１０では、右上スライドベース３５２０を、右上スライドシャフト３５２１によって吊持支持すると共に、右上スライドシャフト３５２１及び右ユニットベース３５１１の上支持部３５１１ａにおけるレール部３５１１ｆによって前後方向への移動を規制しつつ左右方向へスライド可能に支持することができるようになっている。

【０８５１】

また、右スライドユニット３５１０の右上スライド駆動モータ３５２５は、右ユニットベース３５１１の前側で上支持部３５１１ａのモータ取付部３５１１ｇに対して、回転軸が右ユニットベース３５１１を貫通して後方へ延出するように取付けられている。

【０８５２】

また、右スライドユニット３５１０は、右ユニットベース３５１１の後側に配置され右上スライド駆動モータ３５２５の回転軸に一体回転可能に固定される駆動ギア３５１４と、駆動ギア３５１４と噛合し駆動ギア３５１４よりも大径の大径ギア３５１５ａ、及び大径ギア３５１５ａと一体回転し大径ギア３５１５ａよりも小径の小径ギア３５１５ｂを有し右ユニットベース３５１１の後面に軸支される減速ギア３５１５と、減速ギア３５１５の小径ギア３５１５ｂと噛合し右ユニットベース３５１１の後面に軸支されると共に周面の一部が右ユニットベース３５１１の噛合用開口部３５１１ｅを通して右ユニットベース３５１１の前面側へ露出する第一伝達ギア３５１６と、第一伝達ギア３５１６における噛合用開口部３５１１ｅから前面側へ露出した部位と噛合すると共に右上スライドベース３５２０のラックギア３５２０ｂと噛合し右ユニットベース３５１１の前面に軸支される第二伝達ギア３５１７と、を備えている。

【０８５３】

この右スライドユニット３５１０は、右上スライド駆動モータ３５２５によって駆動ギア３５１４を適宜方向へ回転駆動させると、減速ギア３５１５、第一伝達ギア３５１６、及び第二伝達ギア３５１７を介して右上スライドベース３５２０のラックギア３５２０ｂへ伝達させて右上スライドベース３５２０を左右方向へスライド駆動させることができるようになっている。これにより、右上スライドベース３５２０の前面に取付けられる回転体ユニット３４１０も左右方向へスライドさせることができるようになっている。

【０８５４】

本例のスライドユニット３５００における右スライドユニット３５１０は、右ユニットベース３５１１の中支持部３５１１ｂにおけるベース用開口部３５１１ｄの前面に配置され前側に回転体ユニット３４１０が取付けられる板状の右中スライドベース３５３０と、右中スライドベース３５３０の上端を左右方向へスライド可能に支持すると共に中支持部３５１１ｂのシャフト用開口部３５１１ｅ内に配置され左右方向へ延びた円柱状の右中スライドシャフト３５３１と、右中スライドシャフト３５３１の左右両端を支持し右ユニットベース３５１１の後側に取付けられる右中シャフトブラケット３５３２と、を備えてい

る。

【０８５５】

また、右スライドユニット３５１０は、右中スライドベース３５３０の下部に取付けられる右中下部ローラ支持部材３５３３と、右中下部ローラ支持部材３５３３の左右両端に回転可能に支持され右ユニットベース３５１１におけるレール部３５１１ｆ上を転動可能とされた一対の下部ローラ３５３４と、右中スライドベース３５３０を右中スライドシャフト３５３１に沿って左右方向へ移動させ右ユニットベース３５１１における中支持部３５１１ｂの下側に配置されモータ取付部３５１１ｇに取付けられる右中スライド駆動モータ３５３５と、右ユニットベース３５１１に取付けられ右中スライドベース３５３０のスライド位置を検知する右中位置検知センサ３５３６と、を備えている。

【０８５６】

右スライドユニット３５１０の右中スライドベース３５３０は、正面視の外形が左右方向へ延びた略矩形状とされている。この右中スライドベース３５３０は、上辺における右端と左右方向中央付近とに夫々形成され右中スライドシャフト３５３１を挿通可能な貫通孔を有した一対のスライド受部３５３０ａと、下辺に形成され左右方向へ延びたラックギア３５３０ｂと、前後方向に貫通し回転体ユニット３４１０における回転駆動モータ３４１２の後部が挿通される挿通孔３５３０ｃと、を備えている。また、右中スライドベース３５３０は、上辺から上方へ板状に延出し右中位置検知センサ３５３６によって検知可能とされた検知片３５３０ｄを備えている。

【０８５７】

この右中スライドベース３５３０は、一対のスライド受部３５３０ａが夫々右中スライドシャフト３５３１に挿通されたスライドブッシュ３５１２を介して右中スライドシャフト３５３１に支持されている。詳細な図示は省略するが、スライドブッシュ３５１２は、円筒状の一方の端部に外方へ延出した鍔部を備えており、一対のスライド受部３５３０ａの貫通孔に対して鍔部が互いに向き合うように挿入されている。また、右中スライドシャフト３５３１における一対のスライド受部３５３０ａ（スライドブッシュ３５１２）の間には、円筒状のシャフトカラー３５１３が挿入されており、このシャフトカラー３５１３によってスライドブッシュ３５１２が互いに接近する方向へ移動するのを阻止することができ、スライド受部３５３０ａからスライドブッシュ３５１２が抜けないようになっている。

【０８５８】

右中スライドベース３５３０における一対のスライド受部３５３０ａは、挿通される右中スライドシャフト３５３１の長さに対して、約１／３の距離離間して配置されており、右中スライドシャフト３５３１に対してガタ付き難いようになっている。

【０８５９】

右スライドユニット３５１０の右中スライドシャフト３５３１は、断面が円形の金属棒によって形成されており剛性の高いものとなっている。また、右スライドユニット３５１０の右中シャフトブラケット３５３２は、金属板を適宜折曲げて形成したものであり、右ユニットベース３５１１の後側に取付けられている。これら右中スライドシャフト３５３１及び右中シャフトブラケット３５３２は、中支持部３５１１ｂの水平に延びたシャフト用開口部３５１１ｅに沿うように取付けられており、右中スライドベース３５３０をベース用開口部３５１１ｄの延びる方向と同じ方向、つまり、正面視で水平方向（遊技領域１１００の略中心を通る軸線方向）へスライドさせることができるようになっている。

【０８６０】

また、右スライドユニット３５１０における右中下部ローラ支持部材３５３３に軸支された一対の下部ローラ３５３４は、右ユニットベース３５１１の中支持部３５１１ｂにおけるベース用開口部３５１１ｄの下辺に備えられたレール部３５１１ｆを、前後方向から挟むように転動可能に支持されており、右中下部ローラ支持部材３５３３（右中スライドベース３５３０の下部）をレール部３５１１ｆに沿ってスライド可能に支持すると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【０８６１】
従って、右スライドユニット３５１０では、右中スライドベース３５３０を、右中スライドシャフト３５３１によって吊持支持すると共に、右中スライドシャフト３５３１及び右ユニットベース３５１１の中支持部３５１１ｂにおけるレール部３５１１ｆによって前後方向への移動を規制しつつ左右方向へスライド可能に支持することができるようになっている。
【０８６２】
また、右スライドユニット３５１０の右中スライド駆動モータ３５３５は、右ユニットベース３５１１の前側で中支持部３５１１ｂのモータ取付部３５１１ｇに対して、回転軸が右ユニットベース３５１１を貫通して後方へ延出するように取付けられている。
【０８６３】
また、右スライドユニット３５１０は、右ユニットベース３５１１の後側に配置され右中スライド駆動モータ３５３５の回転軸に一体回転可能に固定される駆動ギア３５１４と、駆動ギア３５１４と噛合し駆動ギア３５１４よりも大径の大径ギア３５１５ａ、及び大径ギア３５１５ａと一体回転し大径ギア３５１５ａよりも小径の小径ギア３５１５ｂを有し右ユニットベース３５１１の後面に軸支される減速ギア３５１５と、減速ギア３５１５の小径ギア３５１５ｂと噛合し右ユニットベース３５１１の後面に軸支されると共に周面の一部が右ユニットベース３５１１の噛合用開口部３５１１ｅを通して右ユニットベース３５１１の前面側へ露出する第一伝達ギア３５１６と、第一伝達ギア３５１６における噛合用開口部３５１１ｅから前面側へ露出した部位と噛合すると共に右中スライドベース３５３０のラックギア３５３０ｂと噛合し右ユニットベース３５１１の前面に軸支される第二伝達ギア３５１７と、を備えている。
【０８６４】
この右スライドユニット３５１０は、右中スライド駆動モータ３５３５によって駆動ギア３５１４を適宜方向へ回転駆動させると、減速ギア３５１５、第一伝達ギア３５１６、及び第二伝達ギア３５１７を介して右中スライドベース３５３０のラックギア３５３０ｂへ伝達させて右中スライドベース３５３０を左右方向へスライド駆動させることができるようになっている。これにより、右中スライドベース３５３０の前面に取付けられる回転体ユニット３４１０も左右方向へスライドさせることができるようになっている。
【０８６５】
本例のスライドユニット３５００における右スライドユニット３５１０は、右ユニットベース３５１１の下支持部３５１１ｃにおけるベース用開口部３５１１ｄの前面に配置され前側に回転体ユニット３４１０が取付けられる板状の右下スライドベース３５４０と、右下スライドベース３５４０の上端を左右方向へスライド可能に支持すると共に下支持部３５１１ｃのシャフト用開口部３５１１ｅ内に配置され左右方向へ延びた円柱状の右下スライドシャフト３５４１と、右下スライドシャフト３５４１の左右両端を支持し右ユニットベース３５１１の後側に取付けられる右下シャフトブラケット３５４２と、を備えている。
【０８６６】
また、右スライドユニット３５１０は、右下スライドベース３５４０の下部に取付けられる右下下部ローラ支持部材３５４３と、右下下部ローラ支持部材３５４３の左右両端に回転可能に支持され右ユニットベース３５１１におけるレール部３５１１ｆ上を転動可能とされた一対の下部ローラ３５４４と、右下スライドベース３５４０を右下スライドシャフト３５４１に沿って左右方向へ移動させ右ユニットベース３５１１における下支持部３５１１ｃの下側に配置されモータ取付部３５１１ｇに取付けられる右下スライド駆動モータ３５４５と、右ユニットベース３５１１に取付けられ右下スライドベース３５４０のスライド位置を検知する右下位置検知センサ３５４６と、を備えている。
【０８６７】
右スライドユニット３５１０の右下スライドベース３５４０は、正面視の外形が左右方向へ延びた略矩形状とされている。この右下スライドベース３５４０は、上辺における右

端と左右方向中央付近とに夫々形成され右下スライドシャフト３５４１を挿通可能な貫通孔を有した一対のスライド受部３５４０ａと、下辺に形成され左右方向へ延びたラックギア３５４０ｂと、前後方向に貫通し回転体ユニット３４１０における回転駆動モータ３４１２の後部が挿通される挿通孔３５４０ｃと、を備えている。また、右下スライドベース３５４０は、下辺から下方へ板状に延出し右下位置検知センサ３５４６によって検知可能とされた検知片３５４０ｄを備えている。

【０８６８】

この右下スライドベース３５４０は、一対のスライド受部３５４０ａが夫々右下スライドシャフト３５４１に挿通されたスライドブッシュ３５１２を介して右下スライドシャフト３５４１に支持されている。詳細な図示は省略するが、スライドブッシュ３５１２は、円筒状の一方の端部に外方へ延出した鍔部を備えており、一対のスライド受部３５４０ａの貫通孔に対して鍔部が互いに向き合うように挿入されている。また、右下スライドシャフト３５４１における一対のスライド受部３５４０ａ（スライドブッシュ３５１２）の間には、円筒状のシャフトカラー３５１３が挿入されており、このシャフトカラー３５１３によってスライドブッシュ３５１２が互いに接近する方向へ移動するのを阻止することができ、スライド受部３５４０ａからスライドブッシュ３５１２が抜けないようになっている。

【０８６９】

右下スライドベース３５４０における一対のスライド受部３５４０ａは、挿通される右下スライドシャフト３５４１の長さに対して、約１／２の距離離間して配置されており、右下スライドシャフト３５４１に対してガタ付き難いようになっている。

【０８７０】

右スライドユニット３５１０の右下スライドシャフト３５４１は、断面が円形の金属棒によって形成されており剛性の高いものとなっている。また、右スライドユニット３５１０の右下シャフトブラケット３５４２は、金属板を適宜折曲げて形成したものであり、右ユニットベース３５１１の後側に取付けられている。これら右下スライドシャフト３５４１及び右下シャフトブラケット３５４２は、下支持部３５１１ｃの斜めに傾斜したシャフト用開口部３５１１ｅに沿うように取付けられており、右下スライドベース３５４０をベース用開口部３５１１ｄの延びる方向と同じ方向、つまり、正面視で左側が高くなった方向（遊技領域１１００の略中心を通る軸線方向）へスライドさせることができるようになっている。

【０８７１】

また、右スライドユニット３５１０における右下下部ローラ支持部材３５４３に軸支された一対の下部ローラ３５４４は、右ユニットベース３５１１の下支持部３５１１ｃにおけるベース用開口部３５１１ｄの下辺に備えられたレール部３５１１ｆを、前後方向から挟むように転動可能に支持されており、右下下部ローラ支持部材３５４３（右下スライドベース３５４０の下部）をレール部３５１１ｆに沿ってスライド可能に支持すると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【０８７２】

従って、右スライドユニット３５１０では、右下スライドベース３５４０を、右下スライドシャフト３５４１によって吊持支持すると共に、右下スライドシャフト３５４１及び右ユニットベース３５１１の下支持部３５１１ｃにおけるレール部３５１１ｆによって前後方向への移動を規制しつつ左右方向へスライド可能に支持することができるようになっている。

【０８７３】

また、右スライドユニット３５１０の右下スライド駆動モータ３５４５は、右ユニットベース３５１１の前側で下支持部３５１１ｃのモータ取付部３５１１ｇに対して、回転軸が右ユニットベース３５１１を貫通して後方へ延出するように取付けられている。

【０８７４】

また、右スライドユニット３５１０は、右ユニットベース３５１１の後側に配置され右

下スライド駆動モータ３５４５の回転軸に一体回転可能に固定される駆動ギア３５１４と、駆動ギア３５１４と噛合し駆動ギア３５１４よりも大径の大径ギア３５１５ａ、及び大径ギア３５１５ａと一体回転し大径ギア３５１５ａよりも小径の小径ギア３５１５ｂを有し右ユニットベース３５１１の後面に軸支される減速ギア３５１５と、減速ギア３５１５の小径ギア３５１５ｂと噛合し右ユニットベース３５１１の後面に軸支されると共に周面の一部が右ユニットベース３５１１の噛合用開口部３５１１ｅを通して右ユニットベース３５１１の前面側へ露出する第一伝達ギア３５１６と、第一伝達ギア３５１６における噛合用開口部３５１１ｅから前面側へ露出した部位と噛合すると共に右下スライドベース３５４０のラックギア３５４０ｂと噛合し右ユニットベース３５１１の前面に軸支される第二伝達ギア３５１７と、を備えている。

【０８７５】

この右スライドユニット３５１０は、右下スライド駆動モータ３５４５によって駆動ギア３５１４を適宜方向へ回転駆動させると、減速ギア３５１５、第一伝達ギア３５１６、及び第二伝達ギア３５１７を介して右下スライドベース３５４０のラックギア３５４０ｂへ伝達させて右下スライドベース３５４０を左右方向へスライド駆動させることができるようになっている。これにより、右下スライドベース３５４０の前面に取付けられる回転体ユニット３４１０も左右方向へスライドさせることができるようになっている。

【０８７６】

なお、図中の符号３５１８は、右ユニットベース３５１１の前面に取付けられ、回転体ユニット３４１０の回転駆動モータ３４１２、回転ヘッド装飾基板３４１６、回転検知センサ３４２６、及びベース装飾基板３４２８と、右部中継基板３０１８とを接続するための配線部材（図示は省略する）を押えるための配線押えである。

【０８７７】

続いて、左右可動演出ユニット３４００のスライドユニット３５００における左スライドユニット３５５０は、図１５５乃至図１５７に示すように、裏箱３００１内で開口３００１ｃの左側に取付けられ上下方向へ延びた左ユニットベース３５５１を備えている。この左ユニットベース３５５１は、三つの回転体ユニット３４１０を左右方向へスライド可能に支持するための上支持部３５５１ａ、中支持部３５５１ｂ、及び下支持部３５５１ｃの三つの支持部（３５５１ａ，３５５１ｂ，３５５１ｃ）を備えている。

【０８７８】

左ユニットベース３５５１における各支持部３５５１ａ，３５５１ｂ，３５５１ｃには、夫々後述するスライドベース３５６０，３５７０，３５８０が配置され前後方向へ貫通した矩形状のベース用開口部３５５１ｄと、ベース用開口部３５５１ｄの上側に形成され後述するスライドシャフト３５６１，３５７１，３５８１が配置され前後方向へ貫通した横長矩形状のシャフト用開口部３５５１ｅと、を備えている。また、各ベース用開口部３５５１ｄには、内周縁の下辺に後述する下部ローラ３５６４，３５７４，３５８４が転動可能とされた左右方向へ延びたレール部３５５１ｆが形成されている。

【０８７９】

左ユニットベース３５５１の上支持部３５５１ａは、左右方向に延びた矩形状のベース用開口部３５５１ｄとシャフト用開口部３５５１ｅが、夫々正面視で右側が低くなるように傾斜した状態に形成されている。また、中支持部３５５１ｂは、矩形状のベース用開口部３５５１ｄとシャフト用開口部３５５１ｅが、正面視で水平方向へ延びた状態に形成されている。更に、下支持部３５５１ｃは、左右方向に延びた矩形状のベース用開口部３５５１ｄとシャフト用開口部３５５１ｅが、夫々正面視で右側が高くなるように傾斜した状態に形成されている。

【０８８０】

また、左ユニットベース３５５１の各支持部３５５１ａ，３５５１ｂ，３５５１ｃには、各ベース用開口部３５５１ｄの下側に後述するスライド駆動モータ３５６５，３５７５，３５８５を取付けるためのモータ取付部３５５１ｇと、モータ取付部３５５１ｇと直上のベース用開口部３５５１ｄとの間に形成され後述する第一伝達ギア３５５６の一部が前

側へ臨む噛合用開口部３５５１ｈと、が形成されている。なお、詳細な説明は省略するが、左ユニットベース３５５１には、各種部材を取付けるための取付孔や取付ボス等が適宜位置に形成されている。

【０８８１】

本例のスライドユニット３５００における左スライドユニット３５５０は、左ユニットベース３５５１の上支持部３５５１ａにおけるベース用開口部３５５１ｄの前面に配置され前側に回転体ユニット３４１０が取付けられる板状の左上スライドベース３５６０と、左上スライドベース３５６０の上端を左右方向へスライド可能に支持すると共に上支持部３５５１ａのシャフト用開口部３５５１ｅ内に配置され左右方向へ延びた円柱状の左上スライドシャフト３５６１と、左上スライドシャフト３５６１の左右両端を支持し左ユニットベース３５５１の後側に取付けられる左上シャフトブラケット３５６２と、を備えている。

【０８８２】

また、左スライドユニット３５５０は、左上スライドベース３５６０の下部に取付けられる左上下部ローラ支持部材３５６３と、左上下部ローラ支持部材３５６３の左右両端に回転可能に支持され左ユニットベース３５５１におけるレール部３５５１ｆ上を転動可能とされた一対の下部ローラ３５６４と、左上スライドベース３５６０を左上スライドシャフト３５６１に沿って左右方向へ移動させ左ユニットベース３５５１における上支持部３５５１ａの下側に配置されモータ取付部３５５１ｇに取付けられる左上スライド駆動モータ３５６５と、左ユニットベース３５５１に取付けられ左上スライドベース３５６０のスライド位置を検知する左上位置検知センサ３５６６と、を備えている。

【０８８３】

左スライドユニット３５５０の左上スライドベース３５６０は、正面視の外形が左右方向へ延びた略矩形状とされている。この左上スライドベース３５６０は、上辺における左端と左右方向中央付近とに夫々形成され左上スライドシャフト３５６１を挿通可能な貫通孔を有した一対のスライド受部３５６０ａと、下辺に形成され左右方向へ延びたラックギア３５６０ｂと、前後方向に貫通し回転体ユニット３４１０における回転駆動モータ３４１２の後部が挿通される挿通孔３５６０ｃと、を備えている。また、左上スライドベース３５６０は、下辺から下方へ板状に延出し左上位置検知センサ３５６６によって検知可能とされた検知片３５６０ｄを備えている。

【０８８４】

この左上スライドベース３５６０は、一対のスライド受部３５６０ａが夫々左上スライドシャフト３５６１に挿通されたスライドブッシュ３５５２を介して左上スライドシャフト３５６１に支持されている。詳細な図示は省略するが、スライドブッシュ３５５２は、円筒状の一方の端部に外方へ延出した鍔部を備えており、一対のスライド受部３５６０ａの貫通孔に対して鍔部が互いに向き合うように挿入されている。また、左上スライドシャフト３５６１における一対のスライド受部３５６０ａ（スライドブッシュ３５５２）の間には、円筒状のシャフトカラー３５５３が挿入されており、このシャフトカラー３５５３によってスライドブッシュ３５５２が互いに接近する方向へ移動するのを阻止することができ、スライド受部３５６０ａからスライドブッシュ３５５２が抜けないようになっている。

【０８８５】

左上スライドベース３５６０における一対のスライド受部３５６０ａは、挿通される左上スライドシャフト３５６１の長さに対して、約１／２の距離離間して配置されており、左上スライドシャフト３５６１に対してガタ付き難いようになっている。

【０８８６】

左スライドユニット３５５０の左上スライドシャフト３５６１は、断面が円形の金属棒によって形成されており剛性の高いものとなっている。また、左スライドユニット３５５０の左上シャフトブラケット３５６２は、金属板を適宜折曲げて形成したものであり、左ユニットベース３５５１の後側に取付けられている。これら左上スライドシャフト３５６

１及び左上シャフトブラケット３５６２は、上支持部３５５１ａの斜めに傾斜したシャフト用開口部３５５１ｅに沿うように取付けられており、左上スライドベース３５６０をベース用開口部３５５１ｄの延びる方向と同じ方向、つまり、正面視で右側が低くなった方向（遊技領域１１００の略中心を通る軸線方向）へスライドさせることができるようになっている。

【０８８７】

また、左スライドユニット３５５０における左上下部ローラ支持部材３５６３に軸支された一対の下部ローラ３５６４は、左ユニットベース３５５１の上支持部３５５１ａにおけるベース用開口部３５５１ｄの下辺に備えられたレール部３５５１ｆを、前後方向から挟むように転動可能に支持されており、左上下部ローラ支持部材３５６３（左上スライドベース３５６０の下部）をレール部３５５１ｆに沿ってスライド可能に支持すると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【０８８８】

従って、左スライドユニット３５５０では、左上スライドベース３５６０を、左上スライドシャフト３５６１によって吊持支持すると共に、左上スライドシャフト３５６１及び左ユニットベース３５５１の上支持部３５５１ａにおけるレール部３５５１ｆによって前後方向への移動を規制しつつ左右方向へスライド可能に支持することができるようになっている。

【０８８９】

また、左スライドユニット３５５０の左上スライド駆動モータ３５６５は、左ユニットベース３５５１の前側で上支持部３５５１ａのモータ取付部３５５１ｇに対して、回転軸が左ユニットベース３５５１を貫通して後方へ延出するように取付けられている。

【０８９０】

また、左スライドユニット３５５０は、左ユニットベース３５５１の後側に配置され左上スライド駆動モータ３５６５の回転軸に一体回転可能に固定される駆動ギア３５５４と、駆動ギア３５５４と噛合し駆動ギア３５５４よりも大径の大径ギア３５５５ａ、及び大径ギア３５５５ａと一体回転し大径ギア３５５５ａよりも小径の小径ギア３５５５ｂを有し右ユニットベース３５５１の後面に軸支される減速ギア３５５５と、減速ギア３５５５の小径ギア３５５５ｂと噛合し左ユニットベース３５５１の後面に軸支されると共に周面の一部が左ユニットベース３５５１の噛合用開口部３５５１ｅを通して左ユニットベース３５５１の前面側へ露出する第一伝達ギア３５５６と、第一伝達ギア３５５６における噛合用開口部３５５１ｅから前面側へ露出した部位と噛合すると共に左上スライドベース３５６０のラックギア３５６０ｂと噛合し左ユニットベース３５５１の前面に軸支される第二伝達ギア３５５７と、を備えている。

【０８９１】

この左スライドユニット３５５０は、左上スライド駆動モータ３５６５によって駆動ギア３５５４を適宜方向へ回転駆動させると、減速ギア３５５５、第一伝達ギア３５５６、及び第二伝達ギア３５５７を介して左上スライドベース３５６０のラックギア３５６０ｂへ伝達させて左上スライドベース３５６０を左右方向へスライド駆動させることができるようになっている。これにより、左上スライドベース３５６０の前面に取付けられる回転体ユニット３４１０も左右方向へスライドさせることができるようになっている。

【０８９２】

本例のスライドユニット３５００における左スライドユニット３５５０は、左ユニットベース３５５１の中支持部３５５１ｂにおけるベース用開口部３５５１ｄの前面に配置され前側に回転体ユニット３４１０が取付けられる板状の左中スライドベース３５７０と、左中スライドベース３５７０の上端を左右方向へスライド可能に支持すると共に中支持部３５５１ｂのシャフト用開口部３５５１ｅ内に配置され左右方向へ延びた円柱状の左中スライドシャフト３５７１と、左中スライドシャフト３５７１の左右両端を支持し左ユニットベース３５５１の後側に取付けられる左中シャフトブラケット３５７２と、を備えている。

【０８９３】
　また、左スライドユニット３５５０は、左中スライドベース３５７０の下部に取付けられる左中下部ローラ支持部材３５７３と、左中下部ローラ支持部材３５７３の左右両端に回転可能に支持され左ユニットベース３５５１におけるレール部３５５１ｆ上を転動可能とされた一対の下部ローラ３５７４と、左中スライドベース３５７０を左中スライドシャフト３５７１に沿って左右方向へ移動させ左ユニットベース３５５１における中支持部３５５１ｂの下側に配置されモータ取付部３５５１ｇに取付けられる左中スライド駆動モータ３５７５と、左ユニットベース３５５１に取付けられ左中スライドベース３５７０のスライド位置を検知する左中位置検知センサ３５７６と、を備えている。
【０８９４】
　左スライドユニット３５５０の左中スライドベース３５７０は、正面視の外形が左右方向へ延びた略矩形状とされている。この左中スライドベース３５７０は、上辺における左端と左右方向中央付近とに夫々形成され左中スライドシャフト３５７１を挿通可能な貫通孔を有した一対のスライド受部３５７０ａと、下辺に形成され左右方向へ延びたラックギア３５７０ｂと、前後方向に貫通し回転体ユニット３４１０における回転駆動モータ３４１２の後部が挿通される挿通孔３５７０ｃと、を備えている。また、左中スライドベース３５７０は、上辺から上方へ板状に延出し左中位置検知センサ３５７６によって検知可能とされた検知片３５７０ｄを備えている。
【０８９５】
　この左中スライドベース３５７０は、一対のスライド受部３５７０ａが夫々左中スライドシャフト３５７１に挿通されたスライドブッシュ３５５２を介して左中スライドシャフト３５７１に支持されている。詳細な図示は省略するが、スライドブッシュ３５５２は、円筒状の一方の端部に外方へ延出した鍔部を備えており、一対のスライド受部３５７０ａの貫通孔に対して鍔部が互いに向き合うように挿入されている。また、左中スライドシャフト３５７１における一対のスライド受部３５７０ａ（スライドブッシュ３５５２）の間には、円筒状のシャフトカラー３５５３が挿入されており、このシャフトカラー３５５３によってスライドブッシュ３５５２が互いに接近する方向へ移動するのを阻止することができ、スライド受部３５７０ａからスライドブッシュ３５５２が抜けないようになっている。
【０８９６】
　左中スライドベース３５７０における一対のスライド受部３５７０ａは、挿通される左中スライドシャフト３５７１の長さに対して、約１／３の距離離間して配置されており、左中スライドシャフト３５７１に対してガタ付き難いようになっている。
【０８９７】
　左スライドユニット３５５０の左中スライドシャフト３５７１は、断面が円形の金属棒によって形成されており剛性の高いものとなっている。また、左スライドユニット３５５０の左中シャフトブラケット３５７２は、金属板を適宜折曲げて形成したものであり、左ユニットベース３５５１の後側に取付けられている。これら左中スライドシャフト３５７１及び左中シャフトブラケット３５７２は、中支持部３５５１ｂの水平に延びたシャフト用開口部３５５１ｅに沿うように取付けられており、左中スライドベース３５７０をベース用開口部３５５１ｄの延びる方向と同じ方向、つまり、正面視で水平方向（遊技領域１１００の略中心を通る軸線方向）へスライドさせることができるようになっている。
【０８９８】
　また、左スライドユニット３５５０における左中下部ローラ支持部材３５７３に軸支された一対の下部ローラ３５７４は、左ユニットベース３５５１の中支持部３５５１ｂにおけるベース用開口部３５５１ｄの下辺に備えられたレール部３５５１ｆを、前後方向から挟むように転動可能に支持されており、左中下部ローラ支持部材３５７３（左中スライドベース３５７０の下部）をレール部３５５１ｆに沿ってスライド可能に支持すると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。
【０８９９】

従って、左スライドユニット３５５０では、左中スライドベース３５７０を、左中スライドシャフト３５７１によって吊持支持すると共に、左中スライドシャフト３５７１及び左ユニットベース３５５１の中支持部３５５１ｂにおけるレール部３５５１ｆによって前後方向への移動を規制しつつ左右方向へスライド可能に支持することができるようになっている。

【０９００】

また、左スライドユニット３５５０の左中スライド駆動モータ３５７５は、左ユニットベース３５５１の前側で中支持部３５５１ｂのモータ取付部３５５１ｇに対して、回転軸が左ユニットベース３５５１を貫通して後方へ延出するように取付けられている。

【０９０１】

また、左スライドユニット３５５０は、左ユニットベース３５５１の後側に配置され左中スライド駆動モータ３５７５の回転軸に一体回転可能に固定される駆動ギア３５５４と、駆動ギア３５５４と噛合し駆動ギア３５５４よりも大径の大径ギア３５５５ａ、及び大径ギア３５５５ａと一体回転し大径ギア３５５５ａよりも小径の小径ギア３５５５ｂを有し左ユニットベース３５５１の後面に軸支される減速ギア３５５５と、減速ギア３５５５の小径ギア３５５５ｂと噛合し左ユニットベース３５５１の後面に軸支されると共に周面の一部が左ユニットベース３５５１の噛合用開口部３５５１ｅを通して左ユニットベース３５５１の前面側へ露出する第一伝達ギア３５５６と、第一伝達ギア３５５６における噛合用開口部３５５１ｅから前面側へ露出した部位と噛合すると共に左中スライドベース３５７０のラックギア３５７０ｂと噛合し左ユニットベース３５５１の前面に軸支される第二伝達ギア３５５７と、を備えている。

【０９０２】

この左スライドユニット３５５０は、左中スライド駆動モータ３５７５によって駆動ギア３５５４を適宜方向へ回転駆動させると、減速ギア３５５５、第一伝達ギア３５５６、及び第二伝達ギア３５５７を介して左中スライドベース３５７０のラックギア３５７０ｂへ伝達させて左中スライドベース３５７０を左右方向へスライド駆動させることができるようになっている。これにより、左中スライドベース３５７０の前面に取付けられる回転体ユニット３４１０も左右方向へスライドさせることができるようになっている。

【０９０３】

本例のスライドユニット３５００における左スライドユニット３５５０は、左ユニットベース３５５１の下支持部３５５１ｃにおけるベース用開口部３５５１ｄの前面に配置され前側に回転体ユニット３４１０が取付けられる板状の左下スライドベース３５８０と、左下スライドベース３５８０の上端を左右方向へスライド可能に支持すると共に下支持部３５５１ｃのシャフト用開口部３５５１ｅ内に配置され左右方向へ延びた円柱状の左下スライドシャフト３５８１と、左下スライドシャフト３５８１の左右両端を支持し左ユニットベース３５５１の後側に取付けられる左下シャフトブラケット３５８２と、を備えている。

【０９０４】

また、左スライドユニット３５５０は、左下スライドベース３５８０の下部に取付けられる左下下部ローラ支持部材３５８３と、左下下部ローラ支持部材３５８３の左右両端に回転可能に支持され左ユニットベース３５５１におけるレール部３５５１ｆ上を転動可能とされた一対の下部ローラ３５８４と、左下スライドベース３５８０を左下スライドシャフト３５８１に沿って左右方向へ移動させ左ユニットベース３５５１における下支持部３５５１ｃの下側に配置されモータ取付部３５５１ｇに取付けられる左下スライド駆動モータ３５８５と、左ユニットベース３５５１に取付けられ左下スライドベース３５８０のスライド位置を検知する左下位置検知センサ３５８６と、を備えている。

【０９０５】

左スライドユニット３５５０の左下スライドベース３５８０は、正面視の外形が左右方向へ延びた略矩形状とされている。この左下スライドベース３５８０は、上辺における左端と左右方向中央付近とに夫々形成され左下スライドシャフト３５８１を挿通可能な貫通

孔を有した一対のスライド受部３５８０ａと、下辺に形成され左右方向へ延びたラックギア３５８０ｂと、前後方向に貫通し回転体ユニット３４１０における回転駆動モータ３４１２の後部が挿通される挿通孔３５８０ｃと、を備えている。また、左下スライドベース３５８０は、下辺から下方へ板状に延出し左下位置検知センサ３５８６によって検知可能とされた検知片３５８０ｄを備えている。

【０９０６】

この左下スライドベース３５８０は、一対のスライド受部３５８０ａが夫々左下スライドシャフト３５８１に挿通されたスライドブッシュ３５５２を介して左下スライドシャフト３５８１に支持されている。詳細な図示は省略するが、スライドブッシュ３５５２は、円筒状の一方の端部に外方へ延出した鍔部を備えており、一対のスライド受部３５８０ａの貫通孔に対して鍔部が互いに向き合うように挿入されている。また、左下スライドシャフト３５８１における一対のスライド受部３５８０ａ（スライドブッシュ３５５２）の間には、円筒状のシャフトカラー３５５３が挿入されており、このシャフトカラー３５５３によってスライドブッシュ３５５２が互いに接近する方向へ移動するのを阻止することができ、スライド受部３５８０ａからスライドブッシュ３５５２が抜けないようになっている。

【０９０７】

左下スライドベース３５８０における一対のスライド受部３５８０ａは、挿通される左下スライドシャフト３５８１の長さに対して、約１／２の距離離間して配置されており、左下スライドシャフト３５８１に対してガタ付き難いようになっている。

【０９０８】

左スライドユニット３５５０の左下スライドシャフト３５８１は、断面が円形の金属棒によって形成されており剛性の高いものとなっている。また、左スライドユニット３５５０の左下シャフトブラケット３５８２は、金属板を適宜折曲げて形成したものであり、左ユニットベース３５５１の後側に取付けられている。これら左下スライドシャフト３５８１及び左下シャフトブラケット３５８２は、下支持部３５５１ｃの斜めに傾斜したシャフト用開口部３５５１ｅに沿うように取付けられており、左下スライドベース３５８０をベース用開口部３５５１ｄの延びる方向と同じ方向、つまり、正面視で右側が高くなった方向（遊技領域１１００の略中心を通る軸線方向）へスライドさせることができるようになっている。

【０９０９】

また、左スライドユニット３５５０における左下下部ローラ支持部材３５８３に軸支された一対の下部ローラ３５８４は、左ユニットベース３５５１の下支持部３５５１ｃにおけるベース用開口部３５５１ｄの下辺に備えられたレール部３５５１ｆを、前後方向から挟むように転動可能に支持されており、左下下部ローラ支持部材３５８３（左下スライドベース３５８０の下部）をレール部３５５１ｆに沿ってスライド可能に支持すると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【０９１０】

従って、左スライドユニット３５５０では、左下スライドベース３５８０を、左下スライドシャフト３５８１によって吊持支持すると共に、左下スライドシャフト３５８１及び左ユニットベース３５５１の下支持部３５５１ｃにおけるレール部３５５１ｆによって前後方向への移動を規制しつつ左右方向へスライド可能に支持することができるようになっている。

【０９１１】

また、左スライドユニット３５５０の左下スライド駆動モータ３５８５は、左ユニットベース３５５１の前側で下支持部３５５１ｃのモータ取付部３５５１ｇに対して、回転軸が左ユニットベース３５５１を貫通して後方へ延出するように取付けられている。

【０９１２】

また、左スライドユニット３５５０は、左ユニットベース３５５１の後側に配置され左下スライド駆動モータ３５８５の回転軸に一体回転可能に固定される駆動ギア３５５４と

、駆動ギア３５５４と噛合し駆動ギア３５５４よりも大径の大径ギア３５５５ａ、及び大径ギア３５５５ａと一体回転し大径ギア３５５５ａよりも小径の小径ギア３５５５ｂを有し左ユニットベース３５５１の後面に軸支される減速ギア３５５５と、減速ギア３５５５の小径ギア３５５５ｂと噛合し左ユニットベース３５５１の後面に軸支されると共に周面の一部が左ユニットベース３５５１の噛合用開口部３５５１ｅを通して左ユニットベース３５５１の前面側へ露出する第一伝達ギア３５５６と、第一伝達ギア３５５６における噛合用開口部３５５１ｅから前面側へ露出した部位と噛合すると共に左下スライドベース３５８０のラックギア３５８０ｂと噛合し左ユニットベース３５５１の前面に軸支される第二伝達ギア３５５７と、を備えている。

【０９１３】

この左スライドユニット３５５０は、左下スライド駆動モータ３５８５によって駆動ギア３５５４を適宜方向へ回転駆動させると、減速ギア３５５５、第一伝達ギア３５５６、及び第二伝達ギア３５５７を介して左下スライドベース３５８０のラックギア３５８０ｂへ伝達させて左下スライドベース３５８０を左右方向へスライド駆動させることができるようになっている。これにより、左下スライドベース３５８０の前面に取付けられる回転体ユニット３４１０も左右方向へスライドさせることができるようになっている。

【０９１４】

なお、図中の符号３５５８は、左ユニットベース３５５１の前面に取付けられ、回転体ユニット３４１０の回転駆動モータ３４１２、回転ヘッド装飾基板３４１６、回転検知センサ３４２６、及びベース装飾基板３４２８と、左部中継基板３０２０とを接続するための配線部材（図示は省略する）を押えるための配線押えである。

【０９１５】

［２－１０Ｄ．スライドユニットによる回転体ユニットの動作］

続いて、主に図１５８及び図１５９を参照して、左右可動演出ユニット３４００におけるスライドユニット３５００による回転体ユニット３４１０の動きについて説明する。まず、スライドユニット３５００の右スライドユニット３５１０は、図１５８等に示すように、通常の状態では、右ユニットベース３５１１の上下方向に列設された三つの支持部３５１１ａ，３５１１ｂ，３５１１ｃに夫々配置・支持された回転体ユニット３４１０が、右端側へ最も移動した状態（初期状態）となっている。この初期状態では、各回転体ユニット３４１０が右ユニットベース３５１１の正面投影内に略納まった状態となっている。

【０９１６】

また、右スライドユニット３５１０に支持された各回転体ユニット３４１０が初期状態（初期位置の状態）では、各回転体ユニット３４１０が前面に取付けられる各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０の検知片３５２０ｄ，３５３０ｄ，３５４０ｄが、夫々位置検知センサ３５２６，３５３６，３５４６に検知された状態となっている（図１５２を参照）。

【０９１７】

この初期状態から、右ユニットベース３５１１の各支持部３５１１ａ，３５１１ｂ，３５１１ｃのモータ取付部３５１１ｇに取付けられたスライド駆動モータ３５２５，３５３５，３５４５により、各駆動ギア３５１４を所定方向（正面視で時計回りの方向）へ回転駆動させると、駆動ギア３５１４と噛合した減速ギア３５１５により、スライド駆動モータ３５２５，３５３５，３５４５の回転数が減速されて第一伝達ギア３５１６及び第二伝達ギア３５１７へ伝達され、第二伝達ギア３５１７と噛合した各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０のラックギア３５２０ｂ，３５３０ｂ，３５４０ｂによって、各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０が、正面視で左方向へスライドすることとなる。

【０９１８】

そして、各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０における左側のスライド受部３５２０ａ，３５３０ａ，３５４０の左端が、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１の左端に取付けられたＥリング（詳細な説明及び図示は省略する）に当接すると略

同時に各スライド駆動モータ３５２５，３５３５，３５４５の駆動が停止し、スライドベース３５２０，３５３０，３５４０、つまり、各回転体ユニット３４１０が最も左方向へ移動した出現位置の状態（出現状態）となる。

【０９１９】

本例の右スライドユニット３５１０は、右ユニットベース３５１１の各支持部３５１１ａ，３５１１ｂ，３５１１ｃでは、正面視で遊技領域１１００の略中心から放射状へ延びる方向へ、各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０（回転体ユニット３４１０）をスライドさせるようにしているので、各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０を最も右側へ移動させた初期状態の位置から、最も左側へ移動した出現状態の位置へ移動させると、各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０に取付けられた回転体ユニット３４１０の先端同士が互いに接近した状態となるようになっている。

【０９２０】

また、右スライドユニット３５１０は、各スライド駆動モータ３５２５，３５３５，３５４５の駆動制御を適宜行うことで、各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０（回転体ユニット３４１０）を夫々独立してスライドさせることができ、多彩な動き（可動演出）のバリエーションを具現化することができるようになっている。

【０９２１】

更に、右スライドユニット３５１０は、スライドベース３５２０，３５３０，３５４０が初期状態、或いは、出現状態の何れの位置でも、回転体ユニット３４１０の回転装飾体３４１０Ａを回転させることができるようになっており、回転体ユニット３４１０のスライド演出と、回転装飾体３４１０Ａの回転演出とを適宜組合せた多彩な可動演出を行うことができるようになっている。

【０９２２】

また、右スライドユニット３５１０は、上述したように、各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０を金属棒により形成された各スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１により吊持支持させると共に、各スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１を金属板により形成された各シャフトブラケット３５２２，３５３２，３５４２により支持しているので、各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０をガタ付かせることなくスムーズにスライド支持さることができるようになっている。従って、右スライドユニット３５１０は、各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０に、回転駆動モータ３４１２等を備えることで重量の重くなった回転体ユニット３４１０を取付けても、各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０を問題なくスムーズにスライドさせることができるようになっていると共に、回転体ユニット３４１０の重心が偏芯した回転装飾体３４１０Ａを回転させることで回転体ユニット３４１０から振動の原因となる変化する偏荷重が作用しても、各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０をしっかりと支持して各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０が振動するのを防止することができ、回転装飾体３４１０Ａをスムーズに回転させることができるようになっている。

【０９２３】

一方、スライドユニット３５００の左スライドユニット３５５０は、図１５９等に示すように、通常の状態では、左ユニットベース３５５１の上下方向に列設された三つの支持部３５５１ａ，３５５１ｂ，３５５１ｃに夫々配置・支持された回転体ユニット３４１０が、左端側へ最も移動した状態（初期状態）となっている。この初期状態では、各回転体ユニット３４１０が左ユニットベース３５５１の正面投影内に略納まった状態となっている。

【０９２４】

また、左スライドユニット３５５０に支持された各回転体ユニット３４１０が初期状態（初期位置の状態）では、各回転体ユニット３４１０が前面に取付けられる各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０の検知片３５６０ｄ，３５７０ｄ，３５８０ｄが、夫々位置検知センサ３５６６，３５７６，３５８６に検知された状態となっている（図１５５を参照）。

【０９２５】
この初期状態から、左ユニットベース３５５１の各支持部３５５１ａ，３５５１ｂ，３５５１ｃのモータ取付部３５５１ｇに取付けられたスライド駆動モータ３５６５，３５７５，３５８５により、各駆動ギア３５５４を所定方向（正面視で反時計回りの方向）へ回転駆動させると、駆動ギア３５５４と噛合した減速ギア３５５５により、スライド駆動モータ３５６５，３５７５，３５８５の回転数が減速されて第一伝達ギア３５５６及び第二伝達ギア３５５７へ伝達され、第二伝達ギア３５５７と噛合した各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０のラックギア３５６０ｂ，３５７０ｂ，３５８０ｂによって、各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０が、正面視で右方向へスライドすることとなる。

【０９２６】
そして、各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０における右側のスライド受部３５６０ａ，３５７０ａ，３５８０の右端が、スライドシャフト３５６１，３５７１，３５８１の右端に取付けられたＥリング（詳細な説明及び図示は省略する）に当接すると略同時に各スライド駆動モータ３５６５，３５７５，３５８５の駆動が停止し、スライドベース３５６０，３５７０，３５８０、つまり、各回転体ユニット３４１０が最も左方向へ移動した出現位置の状態（出現状態）となる。

【０９２７】
本例の左スライドユニット３５５０は、左ユニットベース３５５１の各支持部３５５１ａ，３５５１ｂ，３５５１ｃでは、正面視で遊技領域１１００の略中心から放射状へ延びる方向へ、各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０（回転体ユニット３４１０）をスライドさせるようにしているので、各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０を最も左側へ移動させた初期状態の位置から、最も右側へ移動した出現状態の位置へ移動させると、各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０に取付けられた回転体ユニット３４１０の先端同士が互いに接近した状態となるようになっている。

【０９２８】
また、左スライドユニット３５５０は、各スライド駆動モータ３５６５，３５７５，３５８５の駆動制御を適宜行うことで、各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０（回転体ユニット３４１０）を夫々独立してスライドさせることができ、多彩な動き（可動演出）のバリエーションを具現化することができるようになっている。

【０９２９】
更に、左スライドユニット３５５０は、スライドベース３５６０，３５７０，３５８０が初期状態、或いは、出現状態の何れの位置でも、回転体ユニット３４１０の回転装飾体３４１０Ａを回転させることができるようになっており、回転体ユニット３４１０のスライド演出と、回転装飾体３４１０Ａの回転演出とを適宜組合せた多彩な可動演出を行うことができるようになっている。

【０９３０】
また、左スライドユニット３５５０は、上述したように、各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０を金属棒により形成された各スライドシャフト３５６１，３５７１，３５８１により吊持支持させると共に、各スライドシャフト３５６１，３５７１，３５８１を金属板により形成された各シャフトブラケット３５６２，３５７２，３５８２により支持しているので、各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０をガタ付かせることなくスムーズにスライド支持さることができるようになっている。従って、左スライドユニット３５５０は、各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０に、回転駆動モータ３４１２等を備えることで重量の重くなった回転体ユニット３４１０を取付けても、各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０を問題なくスムーズにスライドさせることができるようになっていると共に、回転体ユニット３４１０の重心が偏芯した回転装飾体３４１０Ａを回転させることで回転体ユニット３４１０から振動の原因となる変化する偏荷重が作用しても、各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０をしっかりと支持して各スライドベース３５６０，３５７０，３５８０が振動するのを防止することができ、回

転装飾体３４１０Ａをスムーズに回転させることができるようになっている。

【０９３１】

［２－１１．下可動演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００における下可動演出ユニット３６００について、図１６０乃至図１６５を主に参照して説明する。図１６０は遊技盤の裏ユニットにおける下可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、図１６１は下可動演出ユニットを後から見た斜視図である。また、図１６２は下可動演出ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図１６３は下可動演出ユニットを主な部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。更に、図１６４は、下可動演出ユニットにおける昇降ユニットの動きを示す説明図である。また、図１６５は、下可動演出ユニットにおける昇降装飾体の動きを示す正面図である。

【０９３２】

裏ユニット３０００における下可動演出ユニット３６００は、裏箱３００１内で開口３００１ｃの下側且つ左右方向の略中央に取付けられるものであり、前ユニット２０００におけるアタッカーユニット２１００の後に位置するようになっている。この下可動演出ユニット３６００は、略円筒状の上端が上方へ半球状に膨出したような砲弾状に形成された昇降装飾体３６１１、昇降装飾体３６１１を昇降可能に支持する上下方向へ延びた円筒状の昇降軸３６１２、及び昇降軸３６１２に支持された昇降装飾体３６１１を上下方向へ昇降駆動させる昇降ソレノイド３６１３を少なくとも有した昇降ユニット３６１０と、二つの昇降ユニット３６１０を左右方向に隣接した状態で支持し正面視で左右方向の中央よりも右側に配置される右支持ベース３６５１と、右支持ベース３６５１の正面視左側に配置され二つの昇降ユニット３６１０を左右方向に隣接した状態で支持する左支持ベース３６５２と、を備えている。

【０９３３】

本例の下可動演出ユニット３６００は、昇降装飾体３６１１を有した昇降ユニット３６１０を四つ備えている。

【０９３４】

また、下可動演出ユニット３６００は、右支持ベース３６５１及び左支持ベース３６５２の上端同士を連結すると共に各昇降ユニット３６１０の昇降軸３６１２の下端を支持する上カバー３６５３と、上カバー３６５３により支持された支持ベース右３６５１及び支持ベース左３６５２の前面を覆う前カバー３６５４と、前カバー３６５４及び上カバー３６５３の上側に配置されると共に昇降ユニット３６１０における昇降装飾体３６１１が通過可能な貫通孔３６５５ａを有し、裏箱３００１の後壁３００１ｂの前面に取付けられる上装飾カバー３６５５と、を備えている。

【０９３５】

下可動演出ユニット３６００は、四つの各昇降ユニット３６１０の上下方向に延びた昇降軸３６１２に対して、対応する昇降ソレノイド３６１３が前側又は後側の何れかに配置された状態となっている。詳述すると、右支持ベース３６５１に支持された正面視右側の昇降ユニット３６１０では、昇降軸３６１２よりも後側に昇降ソレノイド３６１３が配置されていると共に、右支持ベース３６５１に支持された正面視左側の昇降ユニット３６１０では、昇降軸３６１２よりも前側に昇降ソレノイド３６１３が配置されている。また、左支持ベース３６５２に支持された正面視右側の昇降ユニット３６１０では、昇降軸３６１２よりも前側に昇降ソレノイド３６１３が配置されていると共に、左支持ベース３６５２に支持された正面視左側の昇降ユニット３６１０では、昇降軸３６１２よりも後側に昇降ソレノイド３６１３が配置されている。従って、下可動演出ユニット３６００全体では、左右方向に配置された四つの昇降装飾体３６１１のうち、中央側の二つの昇降装飾体３６１１が、左右両側の二つの昇降装飾体３６１１よりも若干後方へオフセットした状態となっている。

【０９３６】

また、下可動演出ユニット３６００は、各昇降ユニット３６１０における昇降ソレノイ

ド３６１３が、右支持ベース３６５１や左支持ベース３６５２に対して、進退するプランジャが下方へ向かって進退するように支持されている。

【０９３７】

本例の下可動演出ユニット３６００の昇降ユニット３６１０は、昇降ソレノイド３６１３のプランジャの先端（下端）に取付けられるプランジャホルダ３６１４と、プランジャホルダ３６１４に下端が連結され、上端が上カバー３６５３の上面よりも上側に延出すると共に上端に横方向（前後方向）に延びた長孔状のリンク孔３６１５ａを有し、昇降ソレノイド３６１３の左右何れかの側面に配置された棒状の昇降アーム３６１５と、昇降アーム３６１５のリンク孔３６１５ａ内へ摺動可能に挿入される左右方向へ延びたリンクピン３６１６ａ、リンクピン３６１６ａの基端側から前後方向両側へ延びリンクピン３６１６ａを挟んで一方側に対して他方側が一方側よりも約二倍の長さで延びた棹部３６１６ｂ、棹部３６１６ｂの一方側の端部に形成され昇降ソレノイド３６１３の直上で上カバー３６５３の上面に対して回転可能に支持される軸支部３６１６ｃ、を有する第一アーム３６１６と、第一アーム３６１６における他方側の端部に対して下端が回転可能に支持され上方へ第一アーム３６１６よりも短く延出した第二アーム３６１７と、第二アーム３６１７の上端が回転可能に取付けられる連結部３６１８ａ、連結部３６１８ａが外周下部に形成され昇降軸３６１２の外周に挿入される筒状の摺動部３６１８ｂ、摺動部３６１８ｂの上端に形成され昇降装飾体３６１１の下端が取付けられる円環状の取付部３６１８ｃを備えた昇降装飾体ベース３６１８と、を備えている。

【０９３８】

また、昇降ユニット３６１０は、昇降装飾体３６１１の内部で昇降軸３６１２の外周に挿入され、昇降装飾体ベース３６１８を下方へ付勢するコイル状の付勢部材３６１９を更に備えている。更に、昇降ユニット３６１０は、円筒状の昇降軸３６１２内に挿入され上端が昇降軸３６１２よりも上側へ突出すると共に下端が昇降軸３６１２よりも下側へ突出した透明棒状の導光部材３６２０と、導光部材３６２０の直下に上方へ向けて光を照射可能なＬＥＤが少なくとも実装された昇降装飾体装飾基板３６２１と、を備えている。昇降ユニット３６１０の導光部材３６２０は、上端に拡散レンズが形成されており、直下に配置された昇降装飾体装飾基板３６２１のＬＥＤからの光を昇降軸３６１２の上端へ導いた上で、拡散させて昇降装飾体３６１１を内側から発光装飾させることができるようになっている。

【０９３９】

また、下可動演出ユニット３６００は、正面視で中央側に配置された二つの昇降ユニット３６１０の昇降アーム３６１５を上下方向へスライド可能に支持すると共に、正面視で左右両側に配置された二つの昇降ユニット３６１０の昇降装飾体装飾基板３６２１を支持し、右支持ベース３６５１や左支持ベース３６５２に取付けられるガイド部材３６５６を更に備えている。また、下可動演出ユニット３６００は、正面視で左右両側に配置された二つの昇降ユニット３６１０の昇降アーム３６１５を上下方向へスライド可能に支持すると共に、正面視で中央側に配置された二つの昇降ユニット３６１０の昇降装飾体装飾基板３６２１を支持し、右支持ベース３６５１と左支持ベース３６５２を連結するセンター支持部材３６５７を更に備えている。

【０９４０】

更に、下可動演出ユニット３６００は、前カバー３６５４に取付けられ磁気を検出するための磁気検出センサ３６６０を備えている。この磁気検知センサ３６６０は、アタッカユニット２１００付近に作用する磁気を検出することができ、磁石等を使った不正行為を検出することができるようになっている。

【０９４１】

本例の下可動演出ユニット３６００の上装飾カバー３６５５は、前端下部から前方へ延出した延出部３６５５ｂを備えている。この延出部３６５５ｂは遊技盤４を組立てた状態で前ユニット２０００のセンター役物２５００におけるステージ２５１０の直下に位置するようになっている。そして、下可動演出ユニット３６００は、上装飾カバー３６５５の

延出部３６５５ｂの下側に取付けられ、上面に複数のＬＥＤが実装されたステージ下右装飾基板３６６１とステージ下左装飾基板３６６２とを備えている。これらステージ下右装飾基板３６６１及びステージ下左装飾基板３６６２によって、センター役物２５００のステージ２５１０を下側から発光装飾させることができるようになっている。

【０９４２】

続いて、下可動演出ユニット３６００における昇降装飾体３６１０の動きについて説明する。この下可動演出ユニット３６００は、通常の状態では、昇降ユニット３６１０の付勢部材３６１９の付勢力と重力とによって昇降装飾体３６１１が下方へ降下した状態となっている（図１６５（ａ）等を参照）。昇降ユニット３６１０は、昇降装飾体３６１１が下降した状態では、昇降ソレノイド３６１３のプランジャが下方へ突出した状態となっている。なお、昇降装飾体３６１１は、昇降軸３６１２を支持する上カバー３６５３の上面に昇降装飾体ベース３６１８における摺動部３６１８ｂの下端が当接することで下方への移動が規制されるようになっている。

【０９４３】

昇降ユニット３６１０は、昇降装飾体３６１１が下降した通常の状態から、昇降ソレノイド３６１３に通電することでプランジャを上昇（没入）させると、プランジャの下端に取付けられたプランジャホルダ３６１４を介して昇降アーム３６１５が上昇し、この昇降アーム３６１５が上昇することで、昇降アーム３６１５のリンク孔３６１５ａに挿入された第一アーム３６１６のリンクピン３６１６ａも上昇することとなる。このリンクピン３６１６ａを有した第一アーム３６１６は、リンクピン３６１６ａに近い棹部３６１６ｂの一方側の軸支部３６１６ｃが上カバー３６５３に軸支されており、リンクピン３６１６ａの上昇に伴って、軸支部３６１６ｃを中心として棹部３６１６ｂの他方側が上昇する方向へ回動することとなり、他方側の端部がリンクピン３６１６ａの上昇よりも大きく上昇するようになっている。

【０９４４】

そして、第一アーム３６１６の他方側の端部に支持された第二アーム３６１７を介して昇降装飾体ベース３６１８が、昇降軸３６１２に案内された状態で付勢部材３６１９の付勢力に抗して上昇することとなる。これにより、昇降ユニット３６１０の昇降装飾体ベース３６１８に取付けられた昇降装飾体３６１１が、上装飾カバー３６５５の上面よりも大きく上昇（突出）した状態となり（図１６５（ｂ）を参照）、遊技者側から充分に視認できるようになる（図１６８を参照）。

【０９４５】

なお、上昇した昇降装飾体３６１１を下降させる場合は、昇降ソレノイド３６１３への通電を停止させると、付勢部材３６１９の付勢力によって昇降装飾体ベース３６１８が下方へ押され、上記と逆の動きをすることで昇降装飾体３６１１が下降した通常の状態に復帰するようになっている。

【０９４６】

また、本例の下可動演出ユニット３６００は、四つの昇降装飾体３６１１が、各昇降ユニット３６１０に夫々備えられた昇降ソレノイド３６１３によって、夫々独立して昇降することができるようになっており、四つの昇降装飾体３６１１の動きを適宜組合せることで、多彩な可動演出をすることができるようになっている。

【０９４７】

更に、下可動演出ユニット３６００は、昇降装飾体装飾基板３６２１のＬＥＤからの光を昇降装飾体３６１１へ誘導（導光）する導光部材３６２０を位置固定とした上で、導光部材３６２０に対して昇降装飾体３６１１を相対的に移動（昇降）させるようにしているので、昇降装飾体３６１１の移動位置に応じて、導光部材３６２０から照射される光の範囲を変化させることができ、昇降装飾体３６１１の発光装飾を変化させることができるようになっている。

【０９４８】

［２－１２．液晶表示装置］

続いて、本例の遊技盤４における液晶表示装置１９００は、裏ユニット３０００における裏箱３００１の後面に脱着可能に取付けられるようになっており、遊技状態に応じて所定の演出画像を表示することができるようになっている。この液晶表示装置１９００は、図１１５等に示すように、上下両側から外方へ突出した固定片１９０２を備えており、この固定片１９０２を介して裏箱３００１に取付けられるようになっている。

【０９４９】

また、液晶表示装置１９００は、図１１３等に示すように、周辺制御部４１４０や液晶制御部４１５０（図１６９を参照）等を収容した周辺制御基板ボックス１９１０と、周辺制御基板ボックス１９１０の下部から後方へ延出したボリューム１９１２と、を備えている。このボリューム１９１２を適宜方向へ回転させることで、扉枠５に備えられた各スピーカ１３０，２２２，２６２や本体枠３に備えられたスピーカ８２１等から出力される音量を調節することができるようになっている。

【０９５０】

また、液晶表示装置１９００は、バックライト（本例では、冷陰極管）を点灯させるためのインバータ基板４１６３（図１６９を参照）を収容したインバータ基板ボックス１９２０が、背面視で周辺制御基板ボックス１９１０の左側に備えられている。

【０９５１】

［２－１３．遊技盤における可動演出］

次に、本実施形態の遊技盤４における各可動演出ユニット３３００，３４００，３６００を用いた可動演出について、図１６６乃至図１６８を主に参照して説明する。図１６６は、遊技盤における裏ユニットの上可動演出ユニットの動きを示す説明図である。また、図１６７は、遊技盤における裏ユニットの左右可動演出ユニットの動きを示す説明図である。更に、図１６８は、遊技盤における裏ユニットの下可動演出ユニットの動きを示す説明図である。

【０９５２】

本例の遊技盤４は、図１１０等に示すように、通常の状態では、後ユニット３０００に備えられた可動する上可動演出ユニット３３００の上可動ユニット３３１０が上昇した退避位置に位置しており、この状態では、上可動ユニット３３１０のキャラクタベースカバー３３１９を除いて前ユニット２０００におけるセンター役物２５００のセンターロゴ装飾部材２５２０の後側に位置することとなり、キャラクタ体３３１１や背面装飾部材３３３０等が遊技者から見えないようになっている。

【０９５３】

また、遊技盤４は、通常の状態では、後ユニット３０００における左右可動演出ユニット３４００の各回転体ユニット３４１０が、遊技領域１１００の中央から遠ざかった初期状態の位置に位置していると共に、各回転体ユニット３４１０の回転装飾体３４１０Ａが、回転ヘッド３４１５におけるハート型の透光性を有した部位が遊技領域１１００の中央に対して接近した向きとなる回転位置（回転装飾体３４１０Ａの回転中心と遊技領域１１００の中央とを結んだ軸線上で、遊技領域１１００の中央に近い側の位置にハート型の部位が位置した状態）で停止した状態となっている。

【０９５４】

なお、左右可動演出ユニット３４００の各回転体ユニット３４１０が、初期位置の状態では、回転装飾体３４１０Ａにおける正面視略円形状の回転ヘッド３４１５が、センター役物２５００の右枠の内周に形成された三つの略半円形状に湾曲した窪みや、裏飾りユニット３１００の左裏飾り部材３１１１の右端に形成された三つの略半円形状に湾曲した窪み内に収容された状態となっており、センター役物２５００や裏飾りユニット３１００等の装飾と一体となっているように見えるようになっている。

【０９５５】

更に、遊技盤４は、通常の状態では、後ユニット３０００における下可動演出ユニット３６００の四つの昇降ユニット３６１０の各昇降装飾体３６１１が下降した状態となっており、センター役物２５００の透明なステージ２５１０を通して昇降装飾体３６１１の上

部が僅かに見えるようになっている。

【０９５６】

本例の遊技盤４は、上可動演出ユニット３３００の昇降駆動モータ３３６１によりカムリンクギア３３６４を背面視で時計回りの方向へ回転駆動させると、リンクピン３３６４ｂがカムリンクギア３３６４の回転中心の周りを公転すると共に、昇降アーム３３６５における長孔状の接続部３３６５ｅ内を基端部３３６５ａから遠ざかる方向へ摺動することとなる。そして、昇降アーム３３６５は、接続部３３６５ｅ内を摺動するリンクピン３３６４ｂの公転に伴って、基端部３３６５ａを中心として回動することとなる。

【０９５７】

そして、昇降アーム３３６５が背面視で時計回りの方向へ回動すると、連結摺動部材３３６５が、昇降アーム３３６５の連結部３３６５ｂ内を摺動すると同時に案内溝３３５１ａ内を摺動し、連結摺動部材３３６５に支持された連結軸３３６６を介して昇降スライダ３３５４つまり上可動ユニット３３１０が下方へスライド（昇降）することとなる。

【０９５８】

これにより、上可動ユニット３３１０の一対のキャラクタ体３３１１や背面装飾部材３３３０等が、センター役物２５００のセンターロゴ装飾部材２５２０よりも下側に位置した状態となり、図１６６に示すように、遊技者側からキャラクタ体３３１１等が視認できる状態となる。つまり、一対のキャラクタ体３３１１が出現することとなる。

【０９５９】

なお、上可動演出ユニット３３００における一対のキャラクタ体３３１１は、上下方向へ延びた軸線に対して互いに異なる方向へ回転することができるようになっているので、上可動ユニット３３１０が出現位置へ下降させて一対のキャラクタ体３３１１を出現させる可動演出だけでなく、一対のキャラクタ体３３１１を互いに回転させる可動演出も行うことができるようになっている。

【０９６０】

この上可動演出ユニット３３００による可動演出のパターンとしては、図示は省略するが、例えば、上可動ユニット３３１０が退避位置の時に一対のキャラクタ体３３１１が夫々後を向くように回転停止させ、この状態で上可動ユニット３３１０を下降させて一対のキャラクタ体３３１１を出現させる。その後、一対のキャラクタ体３３１１が前を向くように回転させる。これにより、一対のキャラクタ体３３１１が後を向いた状態で出現するので、その後、回転して一対のキャラクタ体３３１１が前を向くと、遊技者に対してチャンスの到来を強く抱かせることができるので、出現した一対のキャラクタ体３３１１が前を向くか否かで遊技者をワクワク・ドキドキさせることができ、期待感を高めて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ようになる。

【０９６１】

或いは、出現させた一対のキャラクタ体３３１１の回転に合せて、所定の音楽を出力するようにしても良く、これにより、一対のキャラクタ体３３１１が音楽に合せてあたかも踊っているように錯覚させることができ、遊技者に対して一対のキャラクタ体３３１１の動きを楽しませて興趣が低下するのを抑制することができるようになる。

【０９６２】

また、本例の遊技盤４は、正面視で液晶表示装置１９００の左右両側に配置された左右可動演出ユニット３４００における六つの回転体ユニット３４１０の各回転駆動モータ３４１２を回転駆動させると、回転体ユニット３４１０の最前端に配置され略半球状の回転ヘッド３４１５が回転すると共に、回転ヘッド３４１５の後側に配置された一対のアーム部材３４２３が回転ヘッド３４１５と伴に回転しながら互いに離反したり接近したりして回転軸に対して進退する動きをするようになっている。これにより、回転しながら手を模した一対のアーム部材３４２３が開いたり閉じたりしているように見え、遊技者の関心を強く引付けることができ、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ようになる。

【０９６３】

この左右可動演出ユニット３４００では、六つの回転装飾体３４１０Ａの回転を、夫々同じタイミングで回転させるようにしても良いし、回転させるタイミングを夫々異ならせるようにしても良い。なお、六つの回転装飾体３４１０Ａを回転させるタイミングを夫々異ならせるようにした場合では、回転ヘッド３４１５の向きや一対のアーム部材３４２３の進退するタイミングが異なることで、遊技機４全体としては、各回転装飾体３４１０Ａが揺れているように錯覚させることができ、より目立たせることができるようになる。

【０９６４】

また、左右可動演出ユニット３４００では、六つの回転体ユニット３４１０と夫々対応したスライド駆動モータ３５２５，３５３５，３５４５，３５６５，３５７５，３５８５を回転駆動させること、各回転体ユニット３４１０を取付けた各スライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０が遊技領域１１００の中央へ向かう方向へスライドし、図１６７に示すように、六つの回転体ユニット３４１０が遊技領域１１００の中央側へ寄った出現位置の状態となるようになっている。この状態では、各回転体ユニット３４１０が遊技領域１１００の中央側へ位置することで、遊技者側からより目立つようになり、遊技者の関心を強く引付けることができるようになる。

【０９６５】

遊技盤４は、図１６７に示すように、左右可動演出ユニット３４００における六つの回転体ユニット３４１０を出現位置へ位置させた状態では、各回転体ユニット３４１０の回転装飾体３４１０Ａにおける回転ヘッド３４１５が、センター役物２５００や裏飾りユニット３１００に形成された略半円形状に湾曲した窪み内から飛び出したような状態となり、センター役物２５００や裏飾りユニット３１００の装飾から離れて回転体ユニット３４１０が目立つ状態となっている。

【０９６６】

また、左右可動演出ユニット３４００は、図１６７に示すような、各回転体ユニット３４１０を遊技領域１１００の中央側へ寄った出現位置に位置させることで、液晶表示装置１９００の可視範囲を狭くすることができ、液晶表示装置１９００の視認範囲を物理的に変化させて遊技者の関心を強く引付けることができるようになっている。

【０９６７】

更に、左右可動演出ユニット３４００では、図１６７に示すような、各回転体ユニット３４１０を出現位置に位置させた状態で、回転駆動モータ３４１２により回転装飾体３４１０Ａを回転させるようにしても良く、これにより、遊技者に対して回転装飾体３４１０Ａの回転演出をより見易くすることができ、遊技者を楽しませることができると共に、遊技領域１１００全体で広く可動演出（回転演出）が行われることとなり、遊技者に遊技に対する期待感を強く抱かせることが可能となり、興趣が低下するのを抑制することができるようになる。

【０９６８】

なお、左右可動演出ユニット３４００では、各回転体ユニット３４１０を夫々区々に遊技領域１１００の中央寄りの方向へスライドさせるようにしても良く、これにより、遊技者に対して、スライドする回転体ユニット３４１０の位置や、スライドする回転体ユニット３４１０の数等によって、チャンスの到来を示唆しているものと思わせることが可能となり、複数の回転体ユニット３４１０による可動演出に対して期待感を持たせることができ、可動演出が行われることを楽しみにさせて飽き難いパチンコ機１とすることができるようになる。

【０９６９】

また、左右可動演出ユニット３４００では、各回転体ユニット３４１０のスライド演出や回転装飾体３４１０Ａの回転演出に応じて、後側に配置された液晶表示装置１９００に演出画像を表示させるようにしても良く、可動演出と演出画像とによるコラボレーション演出によって遊技者をより楽しませることができるようになる。

【０９７０】

更に、左右可動演出ユニット３４００では、一つの回転体ユニット３４１０に対して、

その回転体ユニット３４１０における遊技領域１１００の中央寄り側の液晶表示装置１９００の領域に、回転体ユニット３４１０の可動演出と対応した特定の演出画像を表示させるようにし、可動演出を行う回転体ユニット３４１０の位置に合せて、液晶表示手段１９００における特定の演出画像を表示させる領域を変化させるようにしても良く、これにより、回転体ユニット３４１０と特定演出画像とによる演出（特定演出）が、六つの略同じ形状の回転体ユニット３４１０を配置した任意の位置で行うことができるので、これまでのパチンコ機では見ることができなかった演出を遊技者に見せることが可能となり、遊技者を驚かせることができると共に楽しませることができ、興趣が低下するのを抑制することができるようになる。

【０９７１】

更に、本例の遊技盤４は、センター役物２５００におけるステージ２５１０の後側に配置された下可動演出ユニット３６００の四つの昇降ユニット３６１０における各昇降ソレノイド３６１３を駆動させることで、図１６８に示すように、各昇降装飾体３６１１を上昇させることができ、四つの昇降装飾体３６１１を上昇させることで、各昇降装飾体３６１１の上端がステージ２５１０よりも上側へ突出した状態となるようになっている。

【０９７２】

これにより、ステージ２５１０の後側且つ下側から昇降装飾体３６１１が、上昇することで突出して液晶表示装置１９００の下部前面に突出するので、遊技者に対して昇降装飾体３６１１の上昇に気付かせ易くすることができ、上昇した昇降装飾体３６１１に注目させて、昇降装飾体３６１１の装飾や動き等を楽しませることができるようになっている。

【０９７３】

また、下可動演出ユニット３６００は、四つの昇降装飾体３６１１を夫々別々に昇降させることができるので、四つの昇降装飾体３６１１を昇降させるパターンを適宜選択することで様々な昇降演出を行うことができ、飽き難い可動演出を行うことができるようになっている。

【０９７４】

更に、下可動演出ユニット３６００では、昇降ユニット３６１０の昇降装飾体３６１１を発光装飾させるための昇降装飾体装飾基板３６２１からの光を導く導光部材３６２０が、昇降装飾体３６１１に対して位置固定とされているので、昇降装飾体３６１１を昇降させると導光部材３６２０（の上端）との距離が変化するようになっており、昇降装飾体３６１１の発光具合や、発光範囲を変化させることができ、昇降装飾体３６１１の発光演出も楽しませることができるようになっている。

【０９７５】

また、下可動演出ユニット３６００では、四つの昇降装飾体３６１１を夫々独立して昇降させることができるので、例えば、始動入賞により保留された抽選結果の数を、上昇させる昇降装飾体３６１１の数で表すようにしても良く、従来のパチンコ機のように、ランプの点灯数や画像等によって表示する場合と比較して、保留数をより目立ち易くすることができ、保留された抽選結果に対する期待感を高めさせて興趣が低下するのを抑制することができるようになっている。なお、この場合、昇降装飾体３６１１の発光色によって保留している抽選結果の種類を示唆するようにしても良く、より多彩な保留表示を行うことができる。

【０９７６】

［３．各種基板］

続いて、パチンコ機１の各種制御を行う制御基板について、図１６９を参照して説明する。図１６９はパチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図。パチンコ機１の制御構成は、図示するように、主基板４０００のグループ及び周辺制御基板４０１０のグループから構成されており、これら２つのグループにより各種制御が分担されている。主基板４０００のグループは、遊技動作（遊技の進行）を制御する主制御基板４１００と、遊技球の払出し等を制御する払出制御基板４１１０と、を備えて構成されている。また、周辺制御基板４０１０のグループは、主制御基板４１００からのコマンドに基いて遊技中の各種

演出を制御する周辺制御部４１４０と、周辺制御部４１４０からのコマンドに基いて液晶表示装置１９００での演出画像の表示を制御する液晶制御部４１５０と、を備えている。

【０９７７】

［３－１．主制御基板］

遊技の進行を制御する主制御基板４１００は、図１６９に示すように、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ＭＰＵ４１００ａ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４１００ｂ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４１００ｆ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４１００ｇと、主制御ＭＰＵ４１００ａに内蔵されているＲＡＭ４１００ｅ（以下、「主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅ」とも記載する。）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４１００ｃと、を備えている。主制御ＭＰＵ４１００ａは、その内蔵されたＲＯＭ４１００ｄ（以下、「主制御内蔵ＲＯＭ４１００ｄ」とも記載する。）や主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅ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。

【０９７８】

主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、第一始動口２１０１へ受入れられた遊技球を検出する第一始動口センサ３２３１、第二始動口２１０２へ受入れられた遊技球を検出する第二始動口センサ２１２７、及び一部の一般入賞口センサ３２３２からの検出信号が夫々主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂを介して入力されたり、ゲートセンサ２４０２、一般入賞口センサ３２３２、カウントセンサ２１２８及び裏ユニット３０００に取付けられた磁気検出センサ３６６０からの検出信号が、遊技盤４に取付けられたパネル中継基板３０１２、及び主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂを介して入力されたりするようになっている。

【０９７９】

主制御ＭＰＵ４１００ａは、これらの検出信号に基づいて、主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂから主制御ソレノイド駆動回路４１００ｇに制御信号を出力することにより、パネル中継基板３０１２を介して始動口ソレノイド２１２１及びアタッカソレノイド２１２４に駆動信号を出力したり、主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂ、パネル中継基板３０１２、センター役物２５００の保留表示基板２６０３、及び機能表示基板１１９１を介して第一特別図柄表示器１１８５、第二特別図柄表示器１１８６、第一特別図柄記憶表示器１１８４、第二特別図柄記憶表示器１１８７、普通図柄表示器１１８９、普通図柄記憶表示器１１８８、遊技状態表示器１１８３、ラウンド表示器１１９０に駆動信号を出力したりする。

【０９８０】

なお、本実施形態おいて、第一始動口センサ３２３１、第二始動口センサ２１２７、ゲートセンサ２４０２、及びカウントセンサ２１２８には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口センサ３２３２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、遊技球が第一始動口２１０１や第二始動口２１０２に頻繁に入球するし、ゲート部２４０１を頻繁に通過するため、第一始動口センサ３２３１、第二始動口センサ２１２７、及びゲートセンサ２４０２による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ３２３１、第二始動口センサ２１２７、及びゲートセンサ２４０２には、寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技者にとって有利となる大当り遊技状態が発生すると、大入賞口２１０３が開放されて遊技球が頻繁に入球するため、カウントセンサ２１２８による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、カウントセンサ２１２８にも、寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球が頻繁に入球しない一般入賞口２１０４には、一般入賞口センサ３２３２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３２３２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。

【０９８１】

また、主制御ＭＰＵ４１００ａ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４１１０に送信したり、この払出制御基板４１１０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ＭＰＵ４１００ａ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４１００ｂを介して後述する周辺制御基板４０１０の周辺制御部４１４０に送信したりする（主制御基板４１００と周辺制御部４１４０との基板間は図示しないハーネスより電気的に接続されている）。なお、主制御ＭＰＵ４１００ａは、その詳細な説明は後述するが、払出制御基板４１１０からパチンコ機１の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部４１４０に送信する。

【０９８２】

主制御基板４１００には、詳細な説明は後述するが、電源基板８５１から各種電圧が供給されている。この主制御基板４１００に各種電圧を供給する電源基板８５１は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板４１００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。）ＢＣ０（図１７０参照）を備えている。このキャパシタＢＣ０により主制御ＭＰＵ４１００ａは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅに記憶することができるようになっている。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板４１００のＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃが操作されると、主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅから完全に消去（クリア）されるようになっている。このＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃの操作信号（検出信号）は、払出制御基板４１１０にも出力されるようになっている。

【０９８３】

また、主制御基板４１００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８５１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ようになっている。この停電予告信号は、主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂを介して主制御ＭＰＵ４１００ａに入力される他に図示しないハーネスを介して払出制御基板４１１０等にも伝達されている。

【０９８４】

［３－２．払出制御基板］

遊技球の払出し等を制御する払出制御基板４１１０は、図１６９に示すように、払出しに関する各種制御を行う払出制御部４１１１と、発射ソレノイド６５４による発射制御を行うとともに、球送ソレノイド５８５による球送制御を行う発射制御部４１２０と、パチンコ遊技機１の状態を表示するエラーＬＥＤ表示器４１３０と、エラーＬＥＤ表示器４１３０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８６０ａと、賞球タンク７２０、タンクレール７３１、及び賞球装置７４０内の遊技球をパチンコ遊技機１の外部へ排出して球抜き動作を開始するための球抜きスイッチ８６０ｂと、を備えている。

【０９８５】

［３－２Ａ．払出制御部］

払出制御基板４１１０における払出しに関する各種制御を行う払出制御部４１１１は、図１６９に示すように、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ＭＰＵ４１１１ａと、Ｉ／Ｏデバイスとしての払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂと、払出制御ＭＰＵ４１１１ａが正常に動作しているか否かを監視するための外部ウォッチドックタイマ４１１１ｃ（以下、「外部ＷＤＴ４１１１ｃ」と記載する。）と、賞球装置７４０の払出モータ７４４に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路４１１１ｄと、払い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４１１１ｅと、を備えている。払出制御ＭＰＵ４１１１ａには、その内蔵されたＲＯＭ（以下、「払出制御内蔵ＲＯＭ」と記載する。）やＲＡＭ（以下、「払出制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）のほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

【０９８６】

払出制御部４１１１の払出制御ＭＰＵ４１１１ａは、主制御基板４１００からの遊技に

関する各種情報（遊技情報）及び払い出しに関する各種コマンドを払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介してシリアル方式で受信したり、主制御基板４１００からのＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃの操作信号（検出信号）が払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して入力されたりする他に、満タン検知センサ５５０からの検出信号が入力されたり、球切れスイッチ７５０、計数センサ７５１及び回転角センサ７５２からの検出信号が賞球中継基板７５４を介して入力されたりする。

【０９８７】

賞球装置７４０のベースユニット７４１に形成された供給通路７４１ａ内に遊技球の有無を検出する球切れスイッチ７５０、及びベースユニット７４１に形成された賞球通路７４１ｃ内を流下する遊技球を検出する計数センサ７５１からの検出信号は、まず賞球装置７４０の賞球中継基板７５４を介して払出制御入力回路４１１１ｅに入力され、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されている。賞球装置７４０の回転検出盤７４９に形成された検出スリット７４９ａを検出するための回転角センサ７５２からの検出信号は、まず賞球装置７４０のセンサ基板７５３、そして賞球中継基板７５４を介して払出制御入力回路４１１１ｅに入力され、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されている。

【０９８８】

また、本体枠３に対する扉枠５の開放を検出する扉枠開放スイッチ６１８、及び外枠２に対する本体枠３の開放を検出するた本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号は、まず払出制御入力回路４１１１ｅに入力され、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されている。

【０９８９】

また、ファールカバーユニット５４０の収容空間５４６が貯留された遊技球で満タンであるか否かを検出する満タン検知センサ５５０からの検出信号は、まずハンドル装置中継基板１９２、そして主側中継端子板８８０を介して払出制御入力回路４１１１ｅに入力され、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されている。

【０９９０】

払出制御ＭＰＵ４１１１ａは、払出モータ７４４を駆動するための駆動信号を、払出制御Ｉ／Ｏ４１２０ｂ、そして賞球中継基板７５４を介して払出モータ７４４に出力したり、パチンコ遊技機１の状態をエラーＬＥＤ表示器４１３０に表示するための信号を、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介してエラーＬＥＤ表示器４１３０に出力したり、パチンコ遊技機１の状態を示すためのコマンドを、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して主制御基板４１００にシリアル方式で送信したり、実際に払い出した遊技球の球数を払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して外部端子板７８４に出力したりする。この外部端子板７８４は、遊技場（ホール）に設置されたホールコンピュータと電気的に接続されている。このホールコンピュータは、パチンコ遊技機１が払い出した遊技球の球数やパチンコ遊技機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。

【０９９１】

エラーＬＥＤ表示器４１３０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遊技機１の状態を表示している。エラーＬＥＤ表示器４１３０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４１００と払出制御基板４１１０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、球切れスイッチ７５０からの検出信号に基づいて賞球装置７４０のベースユニット７４１に形成された供給通路７４１ａ内に遊技球がない旨）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、回転角センサ７５２からの検出信号に基づいて賞球装置７４０のベースユニット７４１に形成された供給通路７４１ａと連通する振分空間７４１ｂの入口において払出回転体７４８と遊技球とがその入

口近傍でかみ合って払出回転体７４８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、計数センサ７５１からの検出信号に基づいて計数センサ７５１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、払い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５５０からの検出信号に基づいてファールカバーユニット５４０の収容空間５４６が貯留された遊技球で満タンである旨）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４１１０からＣＲユニット６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、まだ払い出していない遊技球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。

【０９９２】

球貸スイッチ３６５ａからの遊技球の球貸要求信号、及び返却スイッチ３６５ｂからのプリペイドカードの返却要求信号は、まず度数表示板３６５、主側中継端子板８８０、そしてＣＲユニット接続端子板８７４を介してＣＲユニット６に入力されるようになっている。ＣＲユニット６は、球貸要求信号に従って貸し出す遊技球の球数を指定した信号を、ＣＲユニット接続端子板８７４を介して払出制御基板４１１０にシリアル方式で送信し、この信号が払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂで受信されて払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されるようになっている。またＣＲユニット６は、貸し出した遊技球の球数に応じて挿入されたプリペイドカードの残度を更新するとともに、その残度を残度数表示器３６５ｃに表示するための信号を、ＣＲユニット接続端子板８７４、主側中継端子板８８０、そして度数表示板３６５に出力し、この信号が残度数表示器３６５ｃに入力されるようになっている。

【０９９３】

［３－２Ｂ．発射制御部］

発射ソレノイド６５４による発射制御と、球送ソレノイド５８５による球送制御と、を行う発射制御部４１２０は、図１６９に示すように、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４１２０ａと、、定時間毎にクロック信号を出力する発振回路４１２０ｂと、このクロック信号に基づいて遊技球を遊技領域１１００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４１２０ｃと、この発射基準パルスに基づいて発射ソレノイド６５４に駆動信号を出力する発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄと、発射基準パルスに基づいて球送ソレノイド５８５に駆動信号を出力する球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅと、を備えている。発射タイミング制御回路４１２０ｃは、発振回路４１２０ｂからのクロック信号に基づいて、１分当たり１００個の遊技球が遊技領域１１００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４１２０ｄに出力するとともに、発射基準パルスを所定数倍した球送基準パルスを生成して球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅに出力する。

【０９９４】

回転ハンドル本体前５０６に手のひらや指が触れているか否かを検出するタッチセンサ５１６、及び遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する発射停止スイッチ５１８からの検出信号は、まずハンドル装置中継基板１９２、そして主側中継端子板８８０を介して発射制御入力回路４１２０ａに入力され、発射タイミング制御回路４１２０ｃに入力されている。またＣＲユニット６とＣＲユニット接続端子板８７４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４１２０ａに入力され、発射タイミング制御回路４１２０ｃに入力されるようになっている。回転ハンドル本体前５０６の回転位置に応じて遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出す強度を電気的に調節する回転位置検知センサ５１２からの信号は、まずハンドル装置中継基板１９２、そして主側中継端子板８８０を介して発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄに入力されている。

【０９９５】
この発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄは、回転位置検知センサ５１２からの信号に基づいて、回転ハンドル本体前５０６の回転位置に見合う打ち出し強度で遊技球を遊技領域１１００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６５４に出力するようになっている。これに対して、球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅは、球送基準パルスが入力されたことを契機として、主側中継端子板８８０、そしてハンドル装置中継基板１９２を介して球送ソレノイド５８５に一定電流を出力することにより球送ユニット５８０の球送部材５８４が皿ユニット３００の上皿３０１に貯留された遊技球を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球送部材５８４が受入れた遊技球を打球発射装置６５０側へ送るようになている。このように、発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄから発射ソレノイド６５４に出力される駆動電流は可変に制御されるのに対して、球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅから球送ソレノイド５８５に出力される駆動電流は一定に制御されている。
【０９９６】
なお、払出制御基板４１１０に各種電圧を供給する電源基板８５１は、電源遮断時にでも所定時間、払出制御基板４１１０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ＢＣ１（図１７０参照）を備えている。このキャパシタＢＣ１により払出制御ＭＰＵ４１１１ａは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を払出制御内蔵ＲＡＭに記憶することができるようになっている。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板４１００のＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃが操作されると、払出制御内蔵ＲＡＭから完全に消去（クリア）されるようになっている。
【０９９７】
［３－３．周辺制御基板］
周辺制御基板４０１０は、図１６９に示すように、主制御基板４１００からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部４１４０と、この周辺制御部４１４０からの制御データに基づいて液晶表示装置１９００の描画制御を行う液晶制御部４１５０と、を備えている。
【０９９８】
［３－３Ａ．周辺制御部］
周辺制御基板４０１０における演出制御を行う周辺制御部４１４０は、図１６９に示すように、マイクロプロセッサとしての周辺制御ＭＰＵ４１４０ａと、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御ＲＯＭ４１４０ｂと、高音質の演奏を行う音源ＩＣ４１４０ｃと、この音源ＩＣ４１４０ｃが参照する音楽及び効果音等の音情報が記憶されている音ＲＯＭ４１４０ｄと、を備えている。
【０９９９】
周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、パラレルＩ／Ｏポート、シリアルＩ／Ｏポート等を複数内蔵しており、主制御基板４１００から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤４の各装飾基板に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートからランプ駆動基板４１７０に送信したり、遊技盤４に設けられた各種可動体を作動させるモータやソレノイド等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データと、遊技盤４に備えられた各装飾基板のカラーＬＥＤ等へ点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号等を出力するための遊技盤発光データと、から構成される遊技盤側駆動発光データを遊技盤装飾駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから裏箱３００１の後面に取付けられた各中継基板３０１４，３０１６，３０１８，３０２０に送信したり、扉枠５に設けられたダイヤル駆動モータ４１４等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠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ための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから周辺パネル中継端子板８７２、そして周辺側

中継端子板８８２を介して扉枠ベース基板１９４に送信したり、液晶表示装置１９００に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を液晶制御部用シリアルＩ／Ｏポートから液晶制御部４１５０に送信したりするほかに、音ＲＯＭ４１４０ｄから音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源ＩＣ４１４０ｃに出力したりする。

【１０００】

遊技盤４に設けられた各種可動体の原位置を検出するための各種原位置検出センサからの検出信号は、裏箱３００１の後面に取付けられた各中継基板３０１４，３０１６，３０１８，３０２０を介して周辺制御ＭＰＵ４１４０ａに入力されている。扉枠５に設けられた操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１の回転を検出する回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂ、押圧操作部４０５の操作を検出する押圧検知センサ４３２ｃからの検出信号は、扉枠ベース基板１９４、周辺側中継端子板８８２、そして周辺パネル中継端子板８７２を介して周辺制御ＭＰＵ４１４０ａに入力されている。

【１００１】

また周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、液晶制御部４１５０が正常に動作している旨を伝える信号（動作信号）が液晶制御部４１５０から入力されており、この動作信号に基づいて液晶制御部４１５０の動作を監視している。

【１００２】

音源ＩＣ４１４０ｃは、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａからの制御データ（音コマンド）に基づいて音ＲＯＭ４１４０ｄから音情報を抽出し、周辺パネル中継端子板８７２、そして周辺側中継端子板８８２を介して本体枠３に設けられたスピーカ８２１から各種演出に合わせた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行うとともに、周辺パネル中継端子板８７２、周辺側中継端子板８８２、そして扉枠ベース基板１９４を介して扉枠５に設けられたスピーカ１３０，２２２，２６２や、本体枠３に備えられたスピーカ８２１から各種演出に合わせた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行っている。なお、周辺制御基板４０１０に実装され周辺制御基板ボックス１９１０から後方へ突出したボリューム１９１２を回転操作することで、音量を調整することができるようになっている。

【１００３】

なお、周辺制御部４１４０は、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａに内蔵されたウォッチドックタイマ（以下、「周辺制御内蔵ＷＤＴ」と記載する。）のほかに、図示しない、外部ウォッチドックタイマ（以下、「周辺制御外部ＷＤＴ」と記載する。）も備えており、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、周辺制御内蔵ＷＤＴと周辺制御外部ＷＤＴとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

【１００４】

この周辺制御ＭＰＵ４１４０ａから液晶制御部４１５０に出力される表示コマンドはシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレート（単位時間あたりに送信できるデータの大きさ）として１９．２キロ（ｋ）ビーピーエス（ｂｉｔｓ　ｐｅｒ　ｓｅｃｏｎｄ、以下、「ｂｐｓ」と記載する）が設定されている。一方、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａから裏箱３００１の後面に取付けられた各中継基板３０１４，３０１６，３０１８，３０２０に出力される、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、可動体駆動コマンド、表示コマンドと異なる複数のシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレートとして２５０ｋｂｐｓが設定されている。

【１００５】

この裏箱３００１の後面に取付けられた各中継基板３０１４，３０１６，３０１８，３０２０は、受信した扉枠側点灯点滅コマンドに基いて点灯信号又は点滅信号を、周辺側中継端子板８８２を介して扉枠５に備えられた各装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６，２８６，３２０，３２２，４３０，４３２等のＬＥＤに出力したり、受信した遊技盤側点灯点滅コマンドに基いて点灯信号又は点滅信号を遊技盤４に備えられた各装飾基板２５２３，２５３２，３１１２，３１２２，３１３２，３３１８，３３３４，３３３５，３４１６，３４２８，３６２１，３６６１，３６６２のＬＥＤに出力したりする。また、裏箱３００１の後面に取付けられた各中継基板３０１４，３０１６，３０１８，３０２０は、

受信した可動体の駆動コマンドに基いて駆動信号を、周辺側中継端子板８８２を介して扉枠５に備えられたダイヤル駆動モータ４１４や、遊技盤４に備えられた各駆動モータ３３１５，３３６１，３４１２，３５２５，３５３５，３５４５，３５６５，３５７５，３５８５及びソレノイド３６１０に出力したりする。

【１００６】

また、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、液晶制御部４１５０が正常動作している旨を伝える信号（動作信号）が液晶制御部４１５０から入力されたり、扉枠５における皿ユニット３００に備えられた操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１の回転操作を検知する回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂや、操作ユニット４００における押圧操作部４０５の操作を検知する押圧検知センサ４３２ｃからの検知信号が、周辺側中継端子板８８２及び裏箱３００１の後面に取付けられた各中継基板３０１４，３０１６，３０１８，３０２０を介して入力されたりする。

【１００７】

音源ＩＣ４１４０ｃは、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａから出力された音コマンドに基いて音ＲＯＭ４１４０ｄから音情報を抽出し、裏箱３００１の後面に取付けられた各中継基板３０１４，３０１６，３０１８，３０２０及び周辺側中継端子板８８２を介して扉枠５のサイドスピーカ１３０や上部スピーカ２２２，２６２から、或いは、裏箱３００１の後面に取付けられた各中継基板３０１４，３０１６，３０１８，３０２０を介して本体枠３のスピーカ８２１から、各種演出に合せた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行う。本例では、上述したように、遊技窓１０１における下辺の左右両側に配置されたサイドスピーカと、遊技窓１０１の上側に配置された上部スピーカ２２２，２６２と、本体枠３の下部に備えられた低音用のスピーカ８２１に、音情報としての音響信号（例えば、２ｃｈステレオ信号、４ｃｈステレオ信号、後述する下部スピーカ３９１を加えた２．１ｃｈサラウンド信号或いは４．１ｃｈサラウンド信号、等）を送ることで、従来よりも臨場感のある音響効果（音響演出）を提示することができるようになっている。

【１００８】

［３－４．液晶制御部］

次に、周辺制御基板４０１０における液晶表示装置１９００の描画制御を行う液晶制御部４１５０は、図１６９に示すように、マイクロプロセッサとしての液晶制御ＭＰＵ４１５０ａと、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂと、上述した液晶表示装置１９００を表示制御するＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒの略）４１５０ｃと、液晶表示装置１９００に表示される画面の各種データを記憶するキャラＲＯＭ４１５０ｄと、このキャラＲＯＭ４１５０ｄに記憶されている各種データが転送されてコピーされるキャラＲＡＭ４１５０ｅと、を備えている。

【１００９】

この液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、パラレルＩ／Ｏポート、シリアルＩ／Ｏポート等を内蔵しており、周辺制御部４１４０からの制御データ（表示コマンド）に基づいてＶＤＰ４１５０ｃを制御して液晶表示装置１９００の描画制御を行っている。なお、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号を周辺制御部４１４０に出力する。また液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、ＶＤＰ４１５０ｃから後述する実行中信号が入力されており、この実行中信号の出力が１６ｍｓごとに停止されたことを契機として、割り込み処理を行っている。

【１０１０】

液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂは、液晶表示装置１９００に描画する画面を生成するための各種プログラムのほかに、周辺制御基板４０１０からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータ、その制御データ（表示コマンド）と対応する非常駐領域転送スケジュールデータ等を複数記憶している。スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、液晶表示装置１９００に描画する画面の順序が規定されている。非常駐領域転送スケジュールデータは、キャラＲＯＭ４１５

０ｄに記憶されている各種データをキャラＲＡＭ４１５０ｅの非常駐領域に転送する際に、その順序を規定する非常駐領域転送データが時系列に配列されて構成されている。この非常駐領域転送データは、スケジュールデータの進行に従って液晶表示装置１９００に描画される画面データを、前もって、キャラＲＯＭ４１５０ｄからキャラＲＡＭ４１５０ｅの非常駐領域に各種データを転送する順序が規定されている。

【１０１１】

液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、周辺制御基板４０１０からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータの先頭の画面データを液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂから抽出してＶＤＰ４１５０ｃに出力した後に、先頭の画面データに続く画面データを液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂから抽出してＶＤＰ４１５０ｃに出力する。このように、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから１つずつ液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂから抽出してＶＤＰ４１５０ｃに出力する。

【１０１２】

ＶＤＰ４１５０ｃは、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａから出力された画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいてキャラＲＡＭ４１５０ｅからスプライトデータを抽出して液晶表示装置１９００に表示する描画データを生成し、この生成した描画データを液晶表示装置１９００に出力する。またＶＤＰ４１５０ｃは、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａからの画面データを受け入れないときに、その旨を伝える実行中信号を液晶制御ＭＰＵ４１５０ａに出力する。なお、ＶＤＰ４１５０ｃは、ラインバッファ方式が採用されている。この「ラインバッファ方式」とは、液晶表示装置１９００の左右方向を描画する１ライン分の描画データをラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した１ライン分の描画データを液晶表示装置１９００に出力する方式である。

【１０１３】

キャラＲＯＭ４１５０ｄには、極めて多くのスプライトデータが記憶されており、その容量が大きくなっている。キャラＲＯＭ４１５０ｄの容量が大きくなると、つまり液晶表示装置１９００に描画するスプライトの数が多くなると、キャラＲＯＭ４１５０ｄのアクセス速度が無視できなくなり、液晶表示装置１９００に描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速いキャラＲＡＭ４１５０ｅに、キャラＲＯＭ４１５０ｄに記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、このキャラＲＡＭ４１５０ｅからスプライトデータを抽出している。なお、スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮された状態でキャラＲＯＭ４１５０ｄに記憶されている。

【１０１４】

ここで、「スプライト」について説明すると、「スプライト」とは、液晶表示装置１９００にまとまった単位として表示されるイメージである。例えば、液晶表示装置１９００に種々の人物を表示させる場合には夫々の人物を描くためのデータを「スプライト」と呼ぶ。これにより、液晶表示装置１９００に複数人の人物を表示させる場合には複数のスプライトを用いることとなる。また人物のほかに、背景を構成する家、山、道路等もスプライトであり、背景全体を１つのスプライトとすることもできる。これらのスプライトは、画面に配置される位置やスプライト同士が重なる場合の上下関係（以下、「スプライトの重ね合わせの順序」と記載する。）が設定されて液晶表示装置１９００に描画される。

【１０１５】

なお、スプライトは縦横それぞれ６４画素の矩形領域を複数張り合わせて構成されている。この矩形領域を描くためのデータを「キャラクタ」と呼ぶ。小さなスプライトの場合には１つのキャラクタを用いて表現することができるし、人物など比較的大きいスプライトの場合には、例えば横２×縦３などで配置した合計６個のキャラクタを用いて表現することができる。背景のように更に大きいスプライトの場合には更に多数のキャラクタを用いて表現することができる。このように、キャラクタの数及び配置は、スプライトごとに任意に指定することができるようになっている。

【１０１６】

液晶表示装置１９００は、その正面から見て左から右に向かって順次、画素に沿った一方向に画素ごとの表示状態を設定する主走査と、その一方向と交差する方向に主走査を繰り返し行う副走査と、によって駆動されるようになっている。液晶表示装置１９００は、液晶制御部４１５０から出力された１ライン分の描画データが入力されると、主走査として液晶表示装置１９００の正面から見て左から右に向かって順次、１ライン分の画素にそれぞれ出力する。そして１ライン分の出力が完了すると、液晶表示装置１９００は、副走査として直下のラインに移行し、同様に次ライン分の描画データが入力されると、この次ライン分の描画データに基づいて主走査として液晶表示装置１９００の正面から見て左から右に向かって順次、１ライン分の画素にそれぞれ出力する。

【１０１７】

［３－５．電源システム］

次に、パチンコ遊技機１に供給される電力について説明する。まず、電源基板８５１について説明し、続いて各制御基板等に供給される電源について説明する。図１７０はパチンコ遊技機の電源システムを示すブロック図であり、図１７１は図１７０の続きを示すブロック図である。なお、各種基板のグランドや各種端子板のグランドは、図示しないが、電源基板８５１のグランドと電気的に接続されている。

【１０１８】

［３－５Ａ．電源基板］

電源基板８５１は、電源コードと電気的に接続されており、この電源コードのプラグが島設備の電源コンセントに差し込まれている。電源スイッチ８５２を操作すると、島設備から供給されている電力が電源基板８５１に供給され、パチンコ遊技機１の電源投入を行うことができる。

【１０１９】

電源基板８５１は、図１７０に示すように、全波整流回路８５１ａ、力率改善回路８５１ｂ、平滑化回路８５１ｃ、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄ、＋５．２５Ｖ作成回路８５１ｅ、＋１２Ｖ作成回路８５１ｆ、＋２４Ｖ作成回路８５１ｇを備えている。全波整流回路８５１ａは、島設備から供給されている交流２４ボルト（ＡＣ２４Ｖ）を全波整流して力率改善回路８５１ｂに供給している。この力率改善回路８５１ｂは、全波整流された電力の力率を改善して直流＋３７Ｖ（ＤＣ＋３７Ｖ、以下、「＋３７Ｖ」と記載する。）を作成して平滑化回路８５１ｃに供給している。この平滑化回路８５１ｃは、入力される＋３７Ｖのリップルを除去して＋３７Ｖを平滑化させて＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄ、＋５．２５Ｖ作成回路８５１ｅ、＋１２Ｖ作成回路８５１ｆ、＋２４Ｖ作成回路８５１ｇ、払出制御基板４１１０、及び周辺パネル中継端子板８７２にそれぞれ供給している。＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄは、平滑化回路８５１ｃから供給される＋３７Ｖから直流＋５．２Ｖ（ＤＣ＋５．２Ｖ、以下、「＋５．２Ｖ」と記載する。）を作成している。

【１０２０】

＋５．２５Ｖ作成回路８５１ｅは、平滑化回路８５１ｃから供給される＋３７Ｖから直流＋５．２５Ｖ（ＤＣ＋５．２５Ｖ、以下、「＋５．２５Ｖ」と記載する。）を作成している。＋１２Ｖ作成回路８５１ｆは、平滑化回路８５１ｃから供給される＋３７Ｖから直流＋１２Ｖ（ＤＣ＋１２Ｖ、以下、「＋１２Ｖ」と記載する。）を作成している。＋２４Ｖ作成回路８５１ｇは、平滑化回路８５１ｃから供給される＋３７Ｖから直流＋２４Ｖ（ＤＣ＋２４Ｖ、以下、「＋２４Ｖ」と記載する。）を作成している。＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄ、＋１２Ｖ作成回路８５１ｆ、及び＋２４Ｖ作成回路８５１ｇで作成される電圧は、払出制御基板４１１０に供給され、＋５．２５Ｖ作成回路８５１ｅ、＋１２Ｖ作成回路８５１ｆ、及び＋２４Ｖ作成回路８５１ｇで作成される電圧は、周辺パネル中継端子板８７２に供給されている。なお、島設備から供給されているＡＣ２４Ｖは、全波整流回路８５１ａのほかに、電源基板８５１を介してＣＲユニット接続端子板８７４にも供給されている。

【１０２１】

また、電源基板８５１は、キャパシタＢＣ０，ＢＣ１を備えている。キャパシタＢＣ０

は、主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａに内蔵されたＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅ）のバックアップ電源であり、キャパシタＢＣ１は、払出制御基板４１１０における払出制御部４１１１の払出制御ＭＰＵ４１１１ａに内蔵されたＲＡＭ（払出制御内蔵ＲＡＭ）のバックアップ電源である。

【１０２２】

＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄで作成される＋５．２Ｖは、後述するように、払出制御基板４１１０に供給されるとともに、払出制御基板４１１０を介して主制御基板４１００に供給されている。払出制御基板４１１０に供給される＋５．２Ｖは、払出制御ＭＰＵ４１１１ａの電源端子に印加されるとともに、ダイオードＰＤ０を介して払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子に印加されるようになっている。主制御基板４１００に供給される＋５．２Ｖは、主制御ＭＰＵ４１００ａの電源端子に印加されるとともに、ダイオードＭＤ０を介して主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅの電源端子に印加されるようになっている。

【１０２３】

電源基板８５１のキャパシタＢＣ１のマイナス端子（以下、「キャパシタＢＣ１の－端子」と記載する。）は、グランドと接地される一方、そのプラス端子（以下、「キャパシタＢＣ１の＋端子」と記載する。）は、払出制御基板４１１０の払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子と電気的に接続されるとともに、払出制御基板４１１０のダイオードＰＤ０のカソード端子とも電気的に接続されている。つまり、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄからの電力は、払出制御ＭＰＵ４１１１ａの電源端子に向かって電流が流れるとともに、ダイオードＰＤ０により順方向である払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子と、キャパシタＢＣ１の＋端子と、に向かって電流が流れるようになっている。

【１０２４】

このように、キャパシタＢＣ１は、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄで作成される＋５．２Ｖが払出制御基板４１１０、そして再び払出制御基板４１１０から電源基板８５１に戻ってくるという電気的な接続方法により＋５．２Ｖが印加されて充電することができるようになっている。これにより、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄからの電力が払出制御基板４１１０に供給されくなった場合には、キャパシタＢＣ１に充電された電荷が払ＶＢＢとして払出制御基板４１１０に供給されるようになっているため、払出制御ＭＰＵ４１１１ａの電源端子にはダイオードＰＤ０により電流が妨げられて流れず払出制御ＭＰＵ４１１１ａが作動しないものの、払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子には払ＶＢＢが印加されることにより記憶内容が保持されるようになっている。

【１０２５】

電源基板８５１のキャパシタＢＣ０のマイナス端子（以下、「キャパシタＢＣ０の－端子」と記載する。）は、グランドと接地される一方、そのプラス端子（以下、「キャパシタＢＣ０の＋端子」と記載する。）は、払出制御基板４１１０を介して主制御基板４１００の主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅの電源端子と電気的に接続されるとともに、主制御基板４１００のダイオードＭＤ０のカソード端子とも電気的に接続されている。つまり、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄからの電力は、主制御ＭＰＵ４１００ａの電源端子に向かって電流が流れるとともに、ダイオードＭＤ０により順方向である主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅの電源端子と、キャパシタＢＣ０の＋端子と、に向かって電流が流れるようになっている。このように、キャパシタＢＣ０は、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄで作成される＋５．２Ｖが払出制御基板４１１０、主制御基板４１００、そして再び払出制御基板４１１０から電源基板８５１に戻ってくるという電気的な接続方法により＋５．２Ｖが印加されて充電することができるようになっている。これにより、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄからの電力が主制御基板４１００に供給されくなった場合には、キャパシタＢＣ０に充電された電荷が主ＶＢＢとして主制御基板４１００に供給されるようになっているため、主制御ＭＰＵ４１００ａの電源端子にはダイオードＭＤ０により電流が妨げられて流れず主制御ＭＰＵ４１００ａが作動しないものの、主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅの電源端子には主ＶＢＢが印加されることにより記憶内容が保持されるようになっている。

【１０２６】

［３－５Ｂ．各制御基板等に供給される電圧］
　次に、各制御基板等に供給される電圧についての概要を説明し、続いて、主として払出制御基板４１１０、主制御基板４１００、及び発射電源基板８３１に供給される電圧ついて説明する。
【１０２７】
　電源基板８５１で作成された＋５．２Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧は、図１７０に示すように、払出制御基板４１１０に供給されるとともに、この払出制御基板４１１０を介して主制御基板４１００にも供給されている。また電源基板８５１で作成された＋５．２５Ｖ、＋１２Ｖ、＋２４Ｖ、及び＋３７Ｖという４種類の電圧は、周辺パネル中継端子板８７２に供給されるとともに、この周辺パネル中継端子板８７２を介して周辺制御基板４０１０に供給される一方、その４種類の電圧のうち、＋５．２５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧が周辺側中継端子板８８２に供給されている。周辺制御基板４０１０に供給される＋５．２５Ｖ、＋１２Ｖ、＋２４Ｖ、及び＋３７Ｖという４種類の電圧は、図１７１（ａ）に示すように、その４種類の電圧のうち、＋５．２５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧が裏箱３００１の後面に取付けられた各中継基板３０１４，３０１６，３０１８，３０２０のランプ駆動回路４１６１に供給されてランプ駆動回路４１６１から遊技盤４の各種装飾基板に点灯信号、点滅信号や階調点灯信号等の各種信号が出力され、その４種類の電圧が裏箱３００１の後面に取付けられた各中継基板３０１４，３０１６，３０１８，３０２０の駆動源駆動回路４１６２に供給されて駆動源駆動回路４１６２から遊技盤４のモータやソレノイド等の電気的駆動源に駆動信号を出力している。また、その４種類の電圧のうち、＋２４Ｖ及び＋３７Ｖという２種類の電圧が液晶表示装置１９００に供給されている。
【１０２８】
　液晶表示装置１９００は、描画制御される液晶モジュール１９００ａと、この液晶モジュール１９００ａのバックライト用の電源であるバックライト電源と、を備えており、＋２４Ｖが液晶モジュール１９００ａに供給され、＋３７Ｖがバックライト電源に供給されている。これに対して、周辺側中継端子板８８２に供給される＋５．２５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧は、図１７１（ｂ）に示すように、扉枠ベース基板１９４に供給されており、その３種類の電圧のうち、＋１２Ｖが＋９Ｖ作成回路１９４ａに供給されて直流＋９Ｖ（ＤＣ＋９Ｖ、以下、「＋９Ｖ」と記載する。）を作成している。扉枠ベース基板１９４は、その３種類の電圧に加えて、＋９Ｖ作成回路１９４ａで作成される＋９Ｖを合わせた４種類の電圧を扉枠５の各種装飾基板等に供給している。
【１０２９】
［３－５Ｃ．払出制御基板に供給される電圧］
　払出制御基板４１１０は、図１７０に示すように、払出制御ＭＰＵ４１１１ａ等のほかに、払出制御フィルタ回路４１１０ａ、停電監視回路４１１０ｂも備えている。この払出制御フィルタ回路４１１０ａは、電源基板８５１からの＋５．２Ｖが供給されており、この＋５．２Ｖからノイズを除去している。この＋５．２Ｖは、ダイオードＰＤ０を介して電源基板８５１のキャパシタＢＣ１に供給されるほかに、例えば、払出制御部４１１１の払出制御ＭＰＵ４１１１ａ等に供給されている。停電監視回路４１１０ｂは、電源基板８５１からの＋１２Ｖ及び＋２４Ｖが供給されており、これら＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの停電又は瞬停の兆候を監視している。停電監視回路４１１０ｂは、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの停電又は瞬停の兆候を検出すると、停電予告として停電予告信号を主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａに出力する。この停電予告信号は、主制御基板４１００を介して、周辺制御基板４０１０に伝わることにより、この周辺制御基板４０１０を介して、図１７１（ａ），（ｂ）に示すように、液晶表示装置１９００のバックライト電源１９００ｂに伝わる一方、周辺パネル中継端子板８７２、周辺側中継端子板８８２、そして扉枠ベース基板１９４にも伝わって、扉枠ベース基板１９４を介して、扉枠５の各種装飾基板等に伝わるようになっている。
【１０３０】

なお、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖは、停電監視回路４１１０ｂに供給されるほかに、＋１２Ｖは、例えば、払出制御部４１１１の払出制御入力回路４１１１ｅ等にも供給され、＋２４Ｖは、例えば、払出制御部４１１１の払出モータ駆動回路４１１１ｄ等にも供給されている。また、電源基板８５１からの＋３７は、払出制御基板４１１０において何ら使用されずに、払出制御基板４１１０を介して、そのまま発射電源基板８３１に供給されている。発射電源基板８３１は、供給される＋３７Ｖから後述する所定電圧を作成して発射制御部４１２０の発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄに供給している。

【１０３１】

［３－５Ｄ．主制御基板に供給される電圧］

主制御基板４１００は、図１７０に示すように、主制御ＭＰＵ４１００ａ等のほかに、主制御フィルタ回路４１００ｈも備えている。主制御フィルタ回路４１００ｈは、払出制御基板４１１０からの＋５．２Ｖが供給されており、この＋５．２Ｖからノイズを除去している。この＋５．２Ｖは、ダイオードＭＤ０を介して電源基板８５１のキャパシタＢＣ０に供給されるほかに、例えば、主制御ＭＰＵ４１００ａ等に供給されている。払出制御基板４１１０からの＋１２Ｖは、例えば、主制御入力回路４１００ｆ等に供給され、払出制御基板４１１０からの＋２４Ｖは、例えば、主制御ソレノイド駆動回路４１００ｇ等に供給されている。

【１０３２】

［３－５Ｅ．発射電源基板に供給される電圧］

発射電源基板８３１は、図１７０に示すように、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａ、電解コンデンサＳＣ０（本実施形態では、静電容量：４７００マイクロファラッド（μＦ））を備えている。ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａは、払出制御基板４１１０からの＋３７Ｖを降圧して直流＋３５Ｖ（ＤＣ＋３５Ｖ、以下、「＋３５Ｖ」と記載する。）を作成して払出制御基板４１１０における発射制御部４１２０の発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄに供給している。

【１０３３】

電解コンデンサＳＣ０のマイナス端子（以下、「電解コンデンサＳＣ０の－端子」と記載する。）は、グランドと接地される一方、そのプラス端子（以下、「電解コンデンサＳＣ０の＋端子」と記載する。）は、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの＋３５Ｖ出力端子と電気的に接続されている。つまり、電解コンデンサＳＣ０は、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａから出力される＋３５Ｖが印加されることで充電されるようになっている。本実施形態では、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と、電解コンデンサＳＣ０に充電された電荷の放電による電流と、が併合された併合電流が払出制御基板４１１０の発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄに流れるようになっている。その詳細な説明を後述する。

【１０３４】

［３－６．発射ソレノイドの駆動方法］

次に、発射ソレノイド６５４の駆動方法について説明する。まず、発射ソレノイド６５４の駆動システムについて説明し、続いてその駆動回路の所定点における、入出力電流、出力電圧、信号の論理及び波形等について説明する。図１７２は発射ソレノイドの駆動回路を示すブロック図であり、図１７３はシャントレギュレータ回路、増幅回路、及びオペアンプ回路群を示す回路図であり、図１７４はＤＣ／ＤＣコンバータの特性を示す図であり、図１７５は図１７２の発射ソレノイドの駆動回路における所定点のタイミングチャートである。

【１０３５】

［３－６Ａ．発射ソレノイドの駆動システム］

発射ソレノイド６５４の駆動システムは、図１７２に示すように、主として、払出制御基板４１１０における発射制御部４１２０の発射制御入力回路４１２０ａ、発振回路４１２０ｂ、発射タイミング回路４１２０ｃ、発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄ、及び球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅと、発射電源基板８３１のＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａ、及び電解コンデンサＳＣ０と、電源基板８５１の力率改善回路８５１ｂ、及び平滑化回

路８５１ｃと、により構成されている。

【１０３６】

発射制御入力回路４１２０ａは、ＣＲユニット６がＣＲユニット接続端子板８７４を介して払出制御基板４１１０と電気的に接続されると、ＣＲユニット６がパチンコ遊技機１から電力（ＡＣ２４Ｖ）供給を受けている旨を伝える信号が入力されてＣＲ接続信号として発射タイミング回路４１２０ｃに出力し、回転ハンドル本体前５０６に手のひらや指が触れているか否かを検出するタッチセンサ５１６からの検出信号が入力されると、タッチ検出信号として発射タイミング回路４１２０ｃに出力し、遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する発射停止スイッチ５１８からの検出信号が入力されると、発射停止検出信号として発射タイミング回路４１２０ｃに出力する。

【１０３７】

発射タイミング回路４１２０ｃは、発射制御入力回路４１２０ａからのＣＲ接続信号、タッチ検出信号、及び発射停止検出信号に基づいて、発射ソレノイド６５４による遊技球の打ち出しを許可したり、禁止したりする。具体的には、発射タイミング回路４１２０ｃは、ＣＲユニット６がＣＲユニット接続端子板８７４を介して払出制御基板４１１０と電気的に接続されていないためにＣＲ接続信号が入力されていないという第１のケース、タッチ検出信号が回転ハンドル本体前５０６に手のひらや指が触れていない旨を伝えているという第２のケース、発射停止検出信号が遊技球の打ち出しを強制的に停止する旨を伝えているという第３のケース、のうち、１つでも該当するときに発射ソレノイド６５４による遊技球の打ち出しを禁止する一方、すべてに該当しないときに発射ソレノイド６５４による遊技球の打ち出しを許可する。

【１０３８】

発射タイミング回路４１２０ｃは、発振回路４１２０ｂからのクロック信号が入力されており、発射ソレノイド６５４による遊技球の打ち出しを許可するときには、このクロック信号に基づいて、１分当たり１００個の遊技球が遊技領域１１００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４１２０ｄに出力するとともに、発射基準パルスを所定数倍（本実施形態では、５倍）した球送基準パルスを生成して球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅに出力する。発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄは、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と、電解コンデンサＳＣ０の放電による電流と、を併合した併合電流により打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４を駆動する。これに対して、球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅは、電源基板８５１からの＋２４Ｖによる球送ソレノイド５８５を駆動する。

【１０３９】

発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄは、主として、シャントレギュレータ回路４１２１ａ、増幅回路４１２１ｂ、電圧比較回路４１２１ｃ、スイッチング回路４１２１ｄから構成されている。シャントレギュレータ回路４１２１ａは、電源基板８５１の＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄで作成される＋５．２Ｖが供給されており、この＋５．２Ｖから安定化された直流＋２．５Ｖ（ＤＣ＋２．５Ｖ、以下、「＋２．５Ｖ」と記載する。）を作成して増幅回路４１２１ｂに供給している。

【１０４０】

シャントレギュレータ回路４１２１ａは、図１７３（ａ）に示すように、シャント式安定化電源回路ＰＩＣ０を主として構成されている。このシャント式安定化電源回路ＰＩＣ０は、周囲温度による温度ドリフトが低減されたものであり、負荷に対して一定電圧に保持される安定化電源を作成して供給することができる。シャント式安定化電源回路ＰＩＣ０の基準電圧入力端子であるＲＥＦ端子、及びカソード端子であるＫ端子は、＋５．２Ｖと抵抗ＰＲ２を介して電気的に接続されており、この抵抗ＰＲ２によりＲＥＦ端子に入力される電流が制限されている。Ｋ端子は増幅回路４１２１ｂに＋２．５Ｖを出力している。この＋２．５Ｖは、グランドと接地されたコンデンサＰＣ０によりリップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化されている（コンデンサＰＣ０は、ローパスフィルタとしての役割も担っている）。なお、シャント式安定化電源回路ＰＩＣ０のアノード

端子であるＡ端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【１０４１】

図１７２に戻り、増幅回路４１２１ｂは、シャントレギュレータ回路４１２１ａからの＋２．５を２倍に増幅して直流＋５．０Ｖ（ＤＣ＋５．０Ｖ、以下、「＋５．０Ｖ」と記載する。）を作成して主側中継端子板８８０、そしてハンドル装置中継基板１９２を介して、ハンドル装置５００における回転位置検知センサ５１２に供給している。

【１０４２】

増幅回路４１２１ｂは、図１７３（ａ）に示すように、オペアンプＰＩＣ１を主として構成されている。オペアンプＰＩＣ１は、非反転増幅回路として構成されており、オペアンプＰＩＣ１の非反転入力端子（＋端子）にはシャントレギュレータ回路４１２１ａのシャント式安定化電源回路ＰＩＣ０からの＋２．５Ｖが印加され、オペアンプＰＩＣ１の反転入力端子（－端子）には一端がグランドと接地された抵抗ＰＲ３の他端と電気的に接続されるとともに、オペアンプＰＩＣ１の出力端子と一端が電気的に接続された抵抗ＰＲ４の他端と電気的に接続されている。抵抗ＰＲ３，ＰＲ４の抵抗値は、オペアンプＰＩＣ１の増幅率（平ループ利得）が２倍となるように設定されている。オペアンプＰＩＣ１の出力端子は、オペアンプＰＩＣ１の非反転入力端子（＋端子）に印加された＋２．５Ｖを２倍に増幅した＋５．０Ｖを、上述したように、主側中継端子板８８０、そしてハンドル装置中継基板１９２を介して、ハンドル装置５００における回転位置検知センサ５１２に供給している。この＋５．０Ｖは、グランドと接地されたコンデンサＰＣ２によりリップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化されている（コンデンサＰＣ２は、ローパスフィルタとしての役割も担っている）。なお、オペアンプＰＩＣ１の電源端子に入力される＋２４Ｖは、グランドと接地されたコンデンサＰＣ１によりリップルが除去されて平滑化されている。

【１０４３】

図１７２に戻り、回転位置検知センサ５１２は３端子の可変抵抗器であり、両端の一の固定端子が上述した増幅回路４１２１ｂからの＋５．０Ｖが供給され、その両端の他の固定端子がハンドル装置中継基板１９２、そして主側中継端子板８８０を介して、払出制御基板４１１０における発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄの抵抗ＰＲ０と電気的に接続されている。この抵抗ＰＲ０の他端は、グランドと接地されている。回転位置検知センサ５１２の両端の固定端子とは別の端子である可変端子から、可変された抵抗値に従って両端に印加された電圧の分圧を取り出すことができるようになっている。回転位置検知センサ５１２の可変端子から取り出した電圧は、ハンドル装置中継基板１９２、そして主側中継端子板８８０を介して、払出制御基板４１１０の発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄにおける後述する抵抗ＰＲ５，ＰＲ６（図１７３（ｂ）参照）で分圧され、この分圧された抵抗ＰＲ６が受け持つ電圧が発射強度目標電圧として、電圧比較回路４１２１ｃに印加される。

【１０４４】

ハンドル装置５００の回転位置検知センサ５１２の可変端子から取り出した電圧は、上述したように、ハンドル装置中継基板１９２、そして主側中継端子板８８０を介して、図１７３（ｂ）に示すように、グランドと接地されたコンデンサＰＣ３によりリップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化され（コンデンサＰＣ３は、ローパスフィルタとしての役割も担っている。）、払出制御基板４１１０の発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄのボルテージフォロアとして構成されたオペアンプ回路群に印加される。このオペアンプ回路群は、図１７３（ｂ）に示すように、初段のオペアンプＰＩＣ２、後段のオペアンプＰＩＣ３を主として構成されている。ハンドル装置５００からの電圧は、ボルトオーダーの電圧であり初段のオペアンプＰＩＣ２の非反転入力端子（＋端子）に印加される。初段のオペアンプＰＩＣ２の反転入力端子（－端子）には、初段のオペアンプＰＩＣ２の出力端子と電気的に接続されている。初段のオペアンプＰＩＣ２の出力端子は、オペアンプＰＩＣ２の非反転入力端子（＋端子）に印加された電圧を１倍にして、つまりそのままのボルトオーダーの電圧として出力する。この初段のオペアンプＰＩＣ２は、ボルト

オーダーの電圧である入力電圧を単にそのまま出力しているものの、ハンドル装置５００からの電圧を印加するための初段入力側回路と、電圧を後段のオペアンプＰＩＣ３に出力するための初段出力側回路と、の回路分離を実現している。これにより、初段入力側回路から初段出力側回路に向かって電圧が信号として伝達することができ、初段出力側回路の影響を初段入力側回路へ与えなくすることができる。なお、オペアンプＰＩＣ２の電源端子に入力される＋２４Ｖは、グランドと接地されたコンデンサＰＣ４によりリップルが除去されて平滑化されている。

【１０４５】

初段のオペアンプＰＩＣ２の出力端子は、自身の反転入力端子（－端子）のほかに、抵抗ＰＲ５の一端と電気的に接続され、この抵抗ＰＲ５の他端が後段のオペアンプＰＩＣ３の非反転入力端子（＋端子）と電気的に接続されている。後段のオペアンプＰＩＣ３の非反転入力端子（＋端子）は、抵抗ＰＲ５の他端のほかに、一端がグランドと接地された抵抗ＰＲ６の他端と電気的に接続されている。これにより、初段のオペアンプＰＩＣ２の出力端からの電圧は、上述したように、ボルトオーダーの電圧である入力電圧を単にそのまま出力しているため、ボルトオーダーの電圧であり、抵抗ＰＲ５，ＰＲ６により分圧され、この分圧された抵抗ＰＲ６が受け持つ電圧がミリボルトオーダーの電圧として後段のオペアンプＰＩＣ３の非反転入力端子（＋端子）に印加される。後段のオペアンプＰＩＣ３の反転入力端子（－端子）には、後段のオペアンプＰＩＣ３の出力端子と電気的に接続されている。後段のオペアンプＰＩＣ３の出力端子は、オペアンプＰＩＣ２の非反転入力端子（＋端子）に印加された電圧を１倍にして、つまりそのままのミリボルトオーダーの電圧が発射強度目標電圧として電圧比較回路４１２１ｃに出力する。この後段のオペアンプＰＩＣ３は、抵抗ＰＲ５，ＰＲ６で分圧されたミリボルトオーダーの抵抗ＰＲ６が受け持つ電圧である入力電圧を単にそのまま出力しているものの、抵抗ＰＲ５，ＰＲ６で分圧されたミリボルトオーダーの抵抗ＰＲ６が受け持つ電圧を印加するための後段入力側回路と、電圧を電圧比較回路４１２１ｃに出力するための後段出力側回路と、の回路分離を実現している。これにより、後段入力側回路から後段出力側回路に向かって電圧が信号として伝達することができ、後段出力側回路の影響を後段入力側回路へ与えなくすることができる。なお、オペアンプＰＩＣ３の電源端子に入力される＋２４Ｖは、グランドと接地されたコンデンサＰＣ５によりリップルが除去されて平滑化されている。

【１０４６】

図１７２に戻り、打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４に流れている電流は、一端がグランドと接地された抵抗ＰＲ１を流れることでこの抵抗ＰＲ１が受け持つミリボルトオーダーの電圧が発射制御電圧として電圧比較回路４１２１ｃに印加される。電圧比較回路４１２１ｃには、上述したミリボルトオーダーの電圧である発射強度目標電圧も印加されている。このように、電圧比較回路４１２１ｃで比較する発射制御電圧と発射強度目標電圧とは、上述したように、払出制御基板４１１０（発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄ）においてボルトオーダーの電圧からミリボルトオーダーの電圧へ抵抗ＰＲ１，ＰＲ６が受け持つ電圧によりそれぞれ降圧されるようになっている。つまり、払出制御基板４１１０上に形成された配線パターンを介して印加されるため、この配線パターンがノイズの影響を受け難く、電圧比較回路４１２１ｃがミリボルトオーダーの電圧で発射制御電圧と発射強度目標電圧とを比較することができるのに対して、払出制御基板４１１０と打球発射装置６５０との基板装置間、及び払出制御基板４１１０とハンドル装置５００との基板装置間においては、配線を介して電気的に接続されているため、配線にノイズの影響を受け易く、ボルトオーダーの電圧とすることにより基板装置間におけるノイズの影響を抑制している。

【１０４７】

電圧比較回路４１２１ｃは、発射制御電圧と発射強度目標電圧とを大小比較する反転型の回路であり、その比較結果をスイッチング回路４１２１ｄに出力する。電圧比較回路４１２１ｃによる比較結果は、ＨＩ又はＬＯＷという論理出力となっており、発射制御電圧が発射強度目標電圧より大きいときにはＬＯＷ（以下、「Ｌ」と記載する。）となる一方

、発射制御電圧が発射強度目標電圧より小さいときにはＨＩ（以下、「Ｈ」と記載する。）となる。このように、電圧比較回路４１２１ｃによる比較結果によって出力論理がＨ又はＬとなるため、その出力信号がＯＮ／ＯＦＦ信号としてスイッチング回路４１２１ｄに入力されることとなる。

【１０４８】

スイッチング回路４１２１ｄは、発射タイミング回路４１２０ｃからの発射基準パルスが入力されるごとに、電圧比較回路４１２１ｃからのＯＮ／ＯＦＦ信号に従って、発射電源基板８３１に備える、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と、電解コンデンサＳＣ０の放電による電流と、が併合された併合電流を、打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４に流す。具体的には、スイッチング回路４１２１ｄは、電圧比較回路４１２１ｃからのＯＮ信号が入力されると、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と、電解コンデンサＳＣ０の放電による電流と、が併合された併合電流を発射ソレノイド６５４に流す一方、電圧比較回路４１２１ｃからのＯＦＦ信号が入力されると、発射ソレノイド６５４に流れている電流を遮断する。つまり、スイッチング回路４１２１ｄは、電圧比較回路４１２１ｃからのＯＮ信号が入力されて、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と、電解コンデンサＳＣ０の放電による電流と、が併合された併合電流を発射ソレノイド６５４に流しているときに、この発射ソレノイド６５４に流れている電流を、抵抗ＰＲ１によって分圧された電圧が発射制御電圧として発射強度目標電圧より大きくなると、電圧比較回路４１２１ｃの出力論理がＬとなり、ＯＦＦ信号をスイッチング回路４１２１ｄに出力し、スイッチング回路４１２１ｄが発射ソレノイド６５４に流れている定電流を遮断する。この遮断により、発射ソレノイド６５４に電流が流れなくなることによって発射制御電圧が発射強度目標電圧より小さくなり、電圧比較回路４１２１ｃの出力論理が再びＨとなり、ＯＮ信号をスイッチング回路４１２１ｄに出力し、スイッチング回路４１２１ｄが、上述したように、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と、電解コンデンサＳＣ０の放電による電流と、が併合された併合電流を発射ソレノイド６５４に流す。このように、電圧比較回路４１２１ｃからのＯＮ／ＯＦＦ信号に従ってスイッチング回路４１２１ｄが、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と、電解コンデンサＳＣ０の放電による電流と、が併合された併合電流を、発射ソレノイド６５４に流したり、その定電流を遮断したりするため、スイッチング回路４１２１ｄは、電圧比較回路４１２１ｃからのＯＮ／ＯＦＦ信号に自励発振して電流を発射ソレノイドに流す制御を行っている。つまり、スイッチング回路４１２１ｄは、「自励発振定電流回路」として機能しており、発射制御電圧を発射強度目標電圧に近づけている。これにより、回転ハンドル本体前５０６が回動操作されて回転ハンドル本体前５０６の回転位置に見合った発射強度で発射ソレノイド６５４を駆動して遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出すことができる。

【１０４９】

なお、遊技者が回転ハンドル本体前５０６に触れて、回転ハンドル本体前５０６を回動していない原回転位置であるときには、回転位置検知センサ５１２の可変端子から取り出される電圧は、抵抗ＰＲ０に印加されている電圧が上述したボルテージフォロアとして構成されたオペアンプ回路群に印加され、発射強度目標電圧として、電圧比較回路４１２１ｃに印加される。この場合には、電圧比較回路４１２１ｃからのＯＮ信号がスイッチング回路４１２１ｄに出力されると、スイッチング回路４１２１ｄは、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と、電解コンデンサＳＣ０の放電による電流と、が併合された併合電流を発射ソレノイド６５４に流す。このＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの出力される電流が最小出力電流となる。このときの発射ソレノイド６５４の発射強度は、少なくとも、発射レール６６０を飛び越えるものとなっている。つまり、抵抗ＰＲ０に印加されている電圧が発射強度目標電圧であるときには、その電圧に見合う電流（ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａから出力される最小出力電流と、電解コンデンサＳＣ０の放電による電流と、が併合された併合電流）が発射ソレノイド６５４に流れると、発射ソレノイド６５４によって打ち出された遊技球は、発射レール６６０を飛び越えることができても、遊技盤４の外レール１１１１に沿って遊技領域１１００に達することができないため、ファール球と

してファールカバーユニット５４０で回収されこととなる。換言すると、抵抗ＰＲ０に印加されている電圧がボルテージフォロアとして構成されたオペアンプ回路群に印加され、発射強度目標電圧として、電圧比較回路４１２１ｃに印加されるときには、発射ソレノイド６５４に流れる電流が最小電流となっているものの、この最小電流が発射ソレノイド６５４に流れても、打ち出された遊技球がすべてファール球として回収されるようになっている。これにより、球送ソレノイド５８５によって発射レール６６０に送り出された遊技球と重複することを防止することができるため、発射ソレノイド６５４がその重複する遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出すことを防止することができるとともに、発射ソレノイド６５４への加負荷を防止することができ、故障を防止することもできる。

【１０５０】

本実施形態では、シャントレギュレータ回路４１２１ａにシャント式安定化電源回路ＰＩＣ０を採用することにより、電圧比較回路４１２１ｃに印加される発射強度目標電圧は、シャントレギュレータ回路４１２１ａからの一定電圧である＋２．５Ｖが増幅回路４１２１ｂで増幅された＋５．０Ｖがハンドル装置５００の回転位置検知センサ５１２により分圧されたものとなることによって、この分圧された電圧も回転ハンドル本体前５０６の回転位置が同一回転位置に保持されているときには、変動が生じず一定の電圧に保持されることとなる。これにより、スイッチング回路４１２１ｄが打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４に併合電流を流すことにより発射制御電圧を発射強度目標電圧に近づけて発射制御電圧が発射強度目標電圧と同一となった際に、回転ハンドル本体前５０６の回転位置が同一回転位置に保持されているときには、発射ソレノイド６５４に流れる併合電流も変動が生じず一定の電流が流れることとなるため、発射ソレノイド６５４が遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出す発射強度が同一となる。したがって、発射ソレノイド６５４の駆動発射による遊技球の「飛びムラ」を防止することができる。

【１０５１】

また、パチンコ遊技機１が設置される島設備は、複数のパチンコ遊技機から排出された遊技球を研磨して再びパチンコ遊技機に供給するという遊技球の循環システムが構築されている。このため、遊技球の研磨による熱、遊技球同士の衝突や摩擦による熱に加えて、パチンコ遊技機の電源基板や各種電飾による熱等により島設備内の温度は、極めて高くなっている。本実施形態では、上述したように、シャントレギュレータ回路４１２１ａにシャント式安定化電源回路ＰＩＣ０を採用することにより、パチンコ設備内に熱がこもる環境下にあっても、＋２．５Ｖを安定化させて出力することができるようになっている。これにより、温度による＋２．５Ｖの変動が抑制されることによって回転位置検知センサ５１２の可変端子から取り出された電圧、つまり発射強度目標電圧の「ゆらぎ」を抑えることができるため、この「ゆらぎ」分の電圧を含めずに、電圧比較回路４１２１ｃがスイッチング回路４１２１ｄに制御信号を出力することができる。つまり、回転ハンドル本体前５０６の回転位置が同一回転位置であるときには、遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出す発射強度に「ムラ」を抑えることができるため、遊技球の「飛びムラ」を抑えることができる。

【１０５２】

［３－６Ｂ．ＤＣ／ＤＣコンバータの入出力電流及び出力電圧］

次に、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの入出力電流及び出力電圧について、図１７２に示した、ＴＡ点における入力電流、ＴＢ点における出力電流及び出力電圧について、図１７４を参照して説明する。ＴＡ点は、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの入力電流Ｉｉｎを参照するための点であり、ＴＢ点は、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔ及び出力電圧Ｖｏｕｔを参照するための点である。なお、この出力電圧Ｖｏｕｔは、グランドとの電位差である。

【１０５３】

まずＴＢ点の出力電圧Ｖｏｕｔと出力電流Ｉｏｕｔとの関係は、図１７４（ａ）に示すように、出力電圧Ｖｏｕｔが＋３５Ｖから減少につれて出力電流Ｉｏｕｔが増大する関係となっている。具体的には、出力電圧Ｖｏｕｔが＋３５Ｖから＋３０Ｖまでの区間Ａでは

、出力電流Ｉｏｕｔが約３６０ｍＡと一定であり、出力電圧Ｖｏｕｔが＋３０Ｖから＋２０Ｖまでの区間Ｂでは、出力電圧Ｖｏｕｔが減少するにつれて出力電流Ｉｏｕｔが３６０ｍＡから４００ｍＡまで約４０ｍＡ増加し、出力電圧Ｖｏｕｔが＋２０Ｖから＋１０Ｖまでの区間Ｃでは、出力電圧Ｖｏｕｔが減少するにつれて出力電流Ｉｏｕｔが４００ｍＡから６６０ｍＡまで約２６０ｍＡ増加し、出力電圧Ｖｏｕｔが＋１０Ｖから＋５Ｖまでの区間Ｄでは、出力電圧Ｖｏｕｔが減少するにつれて出力電流Ｉｏｕｔが６６０ｍＡから１０１０ｍＡまで約３５０ｍＡ増加している。なお、＋５ＶからゼロＶ近傍では、出力電流Ｉｏｕｔはほぼ１０１０ｍＡとなっている。

【１０５４】

ＴＡ点の入力電流ＩｉｎとＴＢ点の出力電流Ｉｏｕｔとの関係は、図１７４（ｂ）に示すように、出力電圧Ｖｏｕｔが＋３５Ｖから減少につれて、入力電流Ｉｉｎが減少するとともに出力電流Ｉｏｕｔが増大する関係となっている。具体的には、出力電圧Ｖｏｕｔが＋３５Ｖから＋３０Ｖまでの区間Ａでは、出力電流Ｉｏｕｔが約３６０ｍＡと一定であるのに対して、入力電流Ｉｉｎが４００ｍＡから３２０ｍＡまで約８０ｍＡ減少している。この区間Ａでは、回転ハンドル本体前５０６の回転位置と対応する電流が発射ソレノイド６５４に流れて出力電流Ｉｏｕｔと比べて入力電流Ｉｉｎが大きいときには遊技領域１１００に向かって打ち出された遊技球が未だ遊技領域１１００に達することが困難な発射強度となっている一方、回転ハンドル本体前５０６の回転位置と対応する電流が発射ソレノイド６５４に流れて出力電流Ｉｏｕｔと比べて入力電流Ｉｉｎが小さくなりだすときには遊技領域１１００に向かって打ち出された遊技球が遊技領域１１００に達する発射強度となっている。出力電圧Ｖｏｕｔが＋３０Ｖから＋２０Ｖまでの区間Ｂでは、出力電流Ｉｏｕｔが３６０ｍＡから４００ｍＡまで約４０ｍＡ増加するのに対して、入力電流Ｉｉｎが３２０ｍＡから２６０ｍＡまで約６０ｍＡ減少しており、出力電流Ｉｏｕｔと比べて入力電流Ｉｉｎが完全に小さくなっている。出力電圧Ｖｏｕｔが＋２０Ｖから＋１０Ｖまでの区間Ｃでは、出力電流Ｉｏｕｔが４００ｍＡから６６０ｍＡまで約２６０ｍＡ増加するのに対して、入力電流Ｉｉｎが２６０ｍＡから２１０ｍＡまで約５０ｍＡ減少しており、区間Ｂと同様に、出力電流Ｉｏｕｔと比べて入力電流Ｉｉｎが完全に小さくなっている。出力電圧Ｖｏｕｔが＋１０Ｖから＋５Ｖまでの区間Ｄでは、出力電流Ｉｏｕｔが６６０ｍＡから１０１０ｍＡまで約３５０ｍＡ増加するのに対して、入力電流Ｉｉｎが２１０ｍＡから１７５ｍＡまで約３５ｍＡ減少しており、区間Ｂ、及び区間Ｃと同様に、出力電流Ｉｏｕｔと比べて入力電流Ｉｉｎが完全に小さくなっている。

【１０５５】

なお、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔの値が３６０ｍＡであるときには、この３６０ｍＡと、電解コンデンサＳＣ０の放電による電流と、が併合された併合電流が最小電流、つまり遊技者が回転ハンドル本体前５０６に触れて、回転ハンドル本体前５０６を回動していない原回転位置であるときに発射ソレノイド６５４に流れる電流であるのに対して、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔの値が１０１０ｍＡであるときには、この１０１０ｍＡと、電解コンデンサＳＣ０の放電による電流と、が併合された併合電流が最大電流、つまり遊技者が回転ハンドル本体前５０６に触れて、回転ハンドル本体前５０６を右回りに回動して限界回転位置であるときに発射ソレノイド６５４に流れる電流である。このように、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔは、最小出力電流の値が３６０ｍＡとなり、最大出力電流の値が１０１０ｍＡとなる。ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔの値が１０００ｍＡを超える場合には、発射ソレノイド６５４の発射強度は、すでに、外レール１１１１に沿って遊技領域１１００に飛び出した遊技球が衝止部１１１４に衝突して内周レール１１１３に沿って下流に向かって転動し、各種入賞口に入球することなく、アウト口１１５１で回収される程度にまで強くなっている。このため、遊技者が回転ハンドル本体前５０６を右回りに回動して遊技を行っているときにおけるＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔの値が取りうる範囲としては、３６０ｍＡより大きく１０００ｍＡより小さく（３６０ｍＡ＜出力電流Ｉｏｕｔの値＜１０００ｍＡ）、ミリアンペアオーダーの電流となっている。

【１０５６】
［３－６Ｃ．ＤＣ／ＤＣコンバータの入出力電流及び出力電圧と発射タイミング回路からの発射基準パルスとの関係］
次に、回転ハンドル本体前５０６の一定回転位置において、図１７２に示した、ＴＢ点におけるＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔ及び出力電圧Ｖｏｕｔと、発射タイミング回路４１２０ｃからの発射基準パルスＴ０と、について、図１７５を参照して説明する。ＴＢ点は、上述したように、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔ及び出力電圧Ｖｏｕｔ（グランドとの電位差）を参照するための点であり、ＴＣ点は、発射タイミング回路４１２０ｃからの発射基準パルスＴ０を参照するための点である。
【１０５７】
発射タイミング回路４１２０ｃからの発射基準パルスＴ０は、上述したように、発射ソレノイド６５４による遊技球の打ち出しを許可するときにおいて、１分当たり、つまり６００００ｍｓ当たり１００個の遊技球が遊技領域１１００に向かって打ち出されるように設定されているため、図１７５（ａ）に示すように、そのパルス幅が３０ｍｓ、その周期Ｔが６００ｍｓとなる。
【１０５８】
ここで、遊技者が回転ハンドル本体前５０６に触れて、回転ハンドル本体前５０６を回動して限界回転位置であるときと、回動していない原回転位置であるときと、におけるＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電圧Ｖｏｕｔの波形について説明する。
【１０５９】
回転ハンドル本体前５０６が限界回転位置にあるときには、発射タイミング回路４１２０ｃからの発射基準パルスＴ０が発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄのスイッチング回路４１２１ｄに入力されると、図１７５（ｂ），（ｃ）に示すように、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と、電解コンデンサＳＣ０に充電された電荷の放電による電流と、が併合された併合電流が上述した最大電流となって発射ソレノイド６５４に流れ始める（タイミングｔ０）。この最大電流が発射ソレノイド６５４に流れているときには、図１７５に示したＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの特性に従って、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの電圧（電解コンデンサＳＣ０の電圧）が＋５Ｖまで下がり、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔの値が上述した最大出力電流である１０１０ｍＡとなる。そして、発射基準パルスＴ０の入力後、３０ｍｓ経過してその入力が停止されると、電解コンデンサＳＣ０の出力電圧がゼロＶ近傍に達するまで放電が進んでいる（タイミングｔ１）。発射ソレノイド６５４への最大電流が遮断されることにより、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電圧Ｖｏｕｔが徐々に＋３５Ｖまで回復する。これにともない、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの特性に従って電解コンデンサＳＣ０の充電が開始される。具体的には、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔは、図１７４に示したように、出力電圧Ｖｏｕｔが小さくなるのに対して、出力電流Ｉｏｕｔが大きくなるという特性がある。最大電流が遮断された直後ではＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電圧Ｖｏｕｔ、つまり電解コンデンサＳＣ０の出力電圧は、ゼロＶ近傍となっており、電解コンデンサＳＣ０は、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔである１０１０ｍＡという電流によって充電を開始し、そしてＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電圧Ｖｏｕｔが＋３５Ｖ近傍まで回復してくると、３６０ｍＡという電流によって充電を継続し、その後、充電を完了することとなる。この充電は、次の発射基準パルスＴ０が入力されるまでの間にすでに完了するようになっている（タイミングｔ２）。つまり、今回の発射基準パルスＴ０が入力されて３０ｍｓ経過して次の発射基準パルスＴ０が入力されるまでの５７０ｍｓの期間内に充電を完了するようになっている。
【１０６０】
これに対して、回転ハンドル本体前５０６が原回転位置にあるときには、発射タイミング回路４１２０ｃからの発射基準パルスＴ０が発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄのスイッチング回路４１２１ｄに入力されると、図１７５（ｂ），（ｄ）に示すように、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と、電解コンデンサＳＣ０に充電された電荷の放電に

よる電流と、が併合された併合電流が上述した最小電流となって発射ソレノイド６５４に流れ始める（タイミングｔ０）。この最小電流が発射ソレノイド６５４に流れているときには、図１７５に示したＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの特性に従って、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの電圧（電解コンデンサＳＣ０の電圧）が若干下がるものの、図１７４に示した区間Ａに属し、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔの値が上述した最小出力電流である３６０ｍＡとなる。そして、発射基準パルスＴ０の入力後、３０ｍｓ経過してその入力が停止されると、電解コンデンサＳＣ０の放電が少し進んでいる（タイミングｔ１）。発射ソレノイド６５４への最小電流が遮断されることにより、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電圧Ｖｏｕｔが徐々に＋３５Ｖまで回復する。これにともない、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの特性に従って電解コンデンサＳＣ０の充電が開始される。具体的には、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔは、上述したように、出力電圧Ｖｏｕｔが小さくなるのに対して、出力電流Ｉｏｕｔが大きくなるという特性がある。最小電流が遮断された直後ではＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電圧Ｖｏｕｔ、つまり電解コンデンサＳＣ０の出力電圧は、若干下がるものの、区間Ａに属しており、電解コンデンサＳＣ０は、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔである３６０ｍＡという電流によって充電を開始し、その後、充電を完了することとなる。この充電は、次の発射基準パルスＴ０が入力されるまでの間にすでに完了するようになっている（タイミングｔ２）。つまり、今回の発射基準パルスＴ０が入力されて３０ｍｓ経過して次の発射基準パルスＴ０が入力されるまでの５７０ｍｓの期間内に充電を完了するようになっている。

【１０６１】

このように、発射ソレノイド６５４に最大電流、最小電流が流れても、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの特性によって、今回の発射基準パルスＴ０が入力されて３０ｍｓという放電時間内において電解コンデンサＳＣ０が放電した電荷を、次の発射基準パルスＴ０が入力されるまでの残りの５７０ｍｓという充電時間内に充電を完了させることができる。

【１０６２】

ここで、発射基準パルスＴ０が入力されて３０ｍｓ経過するまでの期間内に電解コンデンサＳＣ０が存在しない状態でＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａが単独で発射ソレノイド６５４に電流を流す制御方式を採用する場合について考えてみると、この制御方式では、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａが単独で発射ソレノイド６５４に流す電流が２Ａ～３．５Ａ程度となるため、この電流が電源基板８５１から供給されることとなる。発射ソレノイド６５４を駆動するときには、瞬間的に２Ａ～３．５Ａより大きい大電流が流れる。そうすると、３０ｍｓという発射基準パルスＴ０が６００ｍｓという周期Ｔで発生するごとに、電源基板への負荷もこの周期Ｔごとに増えることとなる。つまり、電源基板は、発射ソレノイド６５４が駆動される際に流れる瞬間的な大電流に加えて電子部品や、装飾に用いる電飾等にも所定電流を供給しているため、これらの総電力が電力供給上限値を超えると、安全のため電力供給を遮断することとなる。

【１０６３】

そこで、本実施形態では、発射基準パルスＴ０が入力されてからそのパルス幅である３０ｍｓという期間において、電解コンデンサＳＣ０が存在しない状態でＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａが単独で発射ソレノイド６５４を駆動した場合に電源基板８５１の＋３７Ｖという直流電源からＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａに供給されるアンペアオーダーの電流を、発射基準パルスＴ０が入力されて次回の発射基準パルスＴ０が入力されるまでの６００ｍｓという期間に引き延ばして、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａと電解コンデンサＳＣ０とによる併合電流で発射ソレノイド６５４を駆動した場合に電源基板８５１の＋３７Ｖという直流電源からＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａに供給されるミリアンペアオーダーの「第１の電流」と、電解コンデンサＳＣ０がＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電力を充電した場合に電源基板８５１の＋３７Ｖという直流電源からＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａに供給されるミリアンペアオーダーの「第２の電流」と、に分散することができる。これにより、電解コンデンサＳＣ０が存在しない状態で発射基準パルスＴ０が入力されて

からそのパルス幅である３０ｍｓという期間に電源基板８５１の＋３７Ｖという直流電源からＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａに供給されるアンペアオーダーの電流を、電解コンデンサＳＣ０が存在する状態で発射基準パルスＴ０が入力されて次回の発射基準パルスＴ０が入力されるまでの６００ｍｓという期間に電源基板８５１の＋３７Ｖという直流電源からＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａに供給されるミリアンペアオーダーの「第１の電流」と「第２の電流」とにより平均化することができる。したがって、発射ソレノイド６５４の駆動による瞬間的な大電流を供給するための負荷が電源基板８５１にかからなくすることができる。また、電源基板８５１の過負荷時の安全装置の作動条件の設計に時間を費やすことも解消することができる。

【１０６４】

［３－６Ｄ．発射タイミング回路からの発射基準パルスと球送基準パルスとの関係］

次に、発射タイミング回路４１２０ｃからの発射基準パルスＴ０と、球送基準パルスＴ１と、について、図１７５を参照して説明する。ＴＣ点は、上述したように、発射タイミング回路４１２０ｃからの発射基準パルスＴ０を参照するための点であり、図１７２に示したＴＤ点は、発射タイミング回路４１２０ｃからの球送基準パルスＴ１を参照するための点である。

【１０６５】

球送基準パルスＴ１は、発射基準パルスＴ０である３０ｍｓの５倍である１５０ｍｓ（＝Ｔ０（３０ｍｓ）×５）が設定されている。発射基準パルスＴ０が発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄのスイッチング回路４１２１ｄに入力されると、図１７５（ａ），（ｅ）に示すように、球送基準パルスＴ１が発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄの球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅに入力され（タイミングｔ０、１５０ｍｓ経過すると、その入力が停止されるようになっている（タイミングｔ３）。これにより、球送ソレノイド５８５を駆動して球送ソレノイド５８５による球送制御を行うことにより、次の発射基準パルスＴ０が入力されるまでの間に、次に打ち出される遊技球のセットを完了することができ、発射基準パルスＴ０が入力されるごとに、遊技球を遊技領域１１００に向かって連続して打ち出すことができる。

【１０６６】

このように、本例では、発射ソレノイド６５４によって遊技球を打ち込むようにした上で、電解コンデンサＳＣ０から発射ソレノイド６５４へ駆動する電源を供給させると共に電解コンデンサＳＣ０を発射電源基板８３１に備えるようにしているので、容量の異なる電解コンデンサＳＣ０を備えた発射電源基板８３１を交換することで、発射ソレノイド６５４へ供給する電流（最大電流）を変更することができ、打球発射装置６５０の打込特性を遊技盤４に合わせた特性に変更することができる。

【１０６７】

また、電解コンデンサＳＣ０から発射ソレノイド６５４へ電源を供給するようにしているので、遊技球を発射してから次に発射するまでの間に、電源基板８５１からの電力を電解コンデンサＳＣ０で蓄えて発射ソレノイド６５４へ供給することで、電源基板８５１から直接瞬間的に大電流が消費されるのを回避させることができ、発光装飾基板のＬＥＤや演出駆動用のモータやソレノイド等の発光や動き等が不安定になったり遊技球の飛びムラが発生したりするのを防止することができる。

【１０６８】

更に、電源基板８５１は、島設備の交流電源（ＡＣ２４Ｖ）から直流電源（＋５．２Ｖ、＋５．２５Ｖ、＋１２Ｖ、＋２４Ｖ、及び＋３７Ｖ）を作成して供給しており、打球発射装置６５０は、ハンドル装置５００の回転ハンドル本体前５０６が回動操作されてその回転ハンドル本体前５０６の回転位置に見合った発射強度で発射ソレノイド６５４を駆動して遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出すことができる。

【１０６９】

また、電圧比較回路４１２１ｃに印加される発射強度目標電圧は、シャントレギュレータ回路４１２１ａからの一定電圧である＋２．５Ｖが増幅回路４１２１ｂで増幅された＋

５．０Ｖがハンドル装置５００の回転位置検知センサ５１２により分圧されたものとなることによって、この分圧された電圧も回転ハンドル本体前５０６の回転位置が同一回転位置に保持されているときには、変動が生じず一定の電圧に保持されることとなる。これにより、スイッチング回路４１２１ｄが打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４に併合電流を流すことにより発射制御電圧を発射強度目標電圧に近づけて発射制御電圧が発射強度目標電圧と同一となった際に、回転ハンドル本体前５０６の回転位置が同一回転位置に保持されているときには、発射ソレノイド６５４に流れる併合電流も変動が生じず一定の電流が流れることとなるため、発射ソレノイド６５４が遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出す発射強度が同一となる。したがって、発射ソレノイド６５４の駆動発射による遊技球の「飛びムラ」を防止することができる。

【１０７０】

［３－７．主制御基板での制御処理］

次に、主制御基板４１００（特に主制御ＭＰＵ４１００ａ）で実行される制御処理の例について、図１７６乃至図１８８を参照して説明する。図１７６は、主制御基板におけるメイン処理の一例を示すフローチャートである。図１７７は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。図１７８はタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。図１７９は、特別制御処理の一例を示すフローチャートである。図１８０は、始動口入賞処理を示すフローチャートである。図１８１は、変動開始処理を示すフローチャートである。図１８２は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図１８３は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【１０７１】

また、図１８４は、大当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。図１８５は、小当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。図１８６は、大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。図１８７は、小当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。なお、タイマ割込処理は、主制御基板４１００に搭載される主制御ＭＰＵ４１００ａにより所定のタイミング（本実施形態では、４ｍｓ毎）で実行される。図１８８は、特別図柄用乱数記憶手段におけるテーブル構成を示す説明図である。

【１０７２】

メイン処理は、図１７６に示すように、パチンコ機１へ電力の供給が開始されると、主制御ＭＰＵ４１００ａは、電源投入時処理を実行する（ステップＳ１）。この電源投入時処理では、ＲＡＭ４１００ｅに記憶されているバックアップデータが正常であるか（停電発生時の設定値となっているか）否か判別し、正常であればＲＡＭ４１００ｅに記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理（復電時処理）を実行し、バックアップデータが異常であればＲＡＭ４１００ｅをクリアしてＣＰＵ周辺のデバイス設定（通常の初期設定、割込タイミングの設定、等）を行う。

【１０７３】

なお、遊技途中でパチンコ機１への電力供給が停止すると、ＲＡＭ４１００ｅに現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にてＲＡＭ４１００ｅに記憶されているバックアップデータのクリアを指示するＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃがオンであれば、ＲＡＭ４１００ｅをクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理において、主制御基板４１００のＲＡＭ４１００ｅにバックアップデータが保存されていない場合には、ＲＡＭ４１００ｅをクリアし、通常の初期設定を行う。

【１０７４】

また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行した時に周辺制御部４１４０に、主制御基板４１００が起動したことを示す電源投入コマンドを送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板４１００が起動したことを周辺制御部４１４０に通知するものである。なお、パチンコ機１を設置する遊技ホールの閉店時等にパチンコ機１への電力供給を停止した場合（電源を落とした場合）にもＲＡＭ４１００ｅにバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機１への電力供給を開始した時には電源投入時処理が実行される。

【１０７５】
この電源投入時処理が終了すると、主制御ＭＰＵ４１００ａは、遊技用の各処理を繰返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、主制御ＭＰＵ４１００ａは、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判定する（ステップＳ２）。なお、この実施の形態では、パチンコ機１にて使用する電源電圧は、電源基板８５１によって生成する。すなわち、パチンコ機１に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機１に供給される電源電圧を電源基板８５１にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に供給している。しかして、停電が発生し、外部電源から電源基板８５１に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板８５１から主制御基板４１００に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップＳ２で主制御基板４１００に搭載される主制御ＭＰＵ４１００ａにより停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する（ステップＳ４）。

【１０７６】
この電源断発生時処理は、停電後に電源基板８５１に供給される電源電圧（この実施の形態では、２４Ｖ）が復旧した場合に（以下、復電と呼ぶ）、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態をＲＡＭ４１００ｅにバックアップデータとして記憶する処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。

【１０７７】
ところで、ステップＳ２で停電予告信号が検知されていない場合、すなわち外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる各種乱数を更新する乱数更新処理２を行う（ステップＳ３）。なお、乱数更新処理２にて更新される乱数については後述する。

【１０７８】
次に、電源断発生時処理は、図１７７に示すように、メイン処理において、停電予告信号が検出された時に実行される処理である。主制御ＭＰＵ４１００ａは、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う（ステップＳ４ａ）。そして、ＲＡＭ４１００ｅのチェックサムを算出し、ＲＡＭ４１００ｅの所定領域に保存する（ステップＳ４ｂ）。このチェックサムは、復電時に停電前のＲＡＭ４１００ｅの内容が保持されているか否かをチェックするのに使用される。

【１０７９】
続いて、主制御ＭＰＵ４１００ａは、ＲＡＭ４１００ｅの所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する（ステップＳ４ｃ）。以上の処理を終えると、主制御ＭＰＵ４１００ａは、ＲＡＭ４１００ｅへのアクセスを禁止し（ステップＳ４ｄ）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。なお、この処理では、ごく短時間の停電等（以下、「瞬停」と呼ぶ）によって、電源電圧が不安定となることにより、電源断発生時処理が開始されてしまった場合、実際には電源電圧は停止されないため、上記処理では、無限ループから復帰することができなくなる虞れがある。かかる弊害を回避するため、本実施例の主制御ＭＰＵ４１００ａには、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないとリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入り、更新が行われなくなる。これにより、瞬停によって、電源断発生時処理に入り、無限ループに入った場合でも、所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスで主制御ＭＰＵ４１００ａが起動するようになっている。

【１０８０】
次に、タイマ割込処理は、メイン処理の実行中に主制御基板４１００に搭載される主制御ＭＰＵ４１００ａにより４ｍｓ毎にタイマ割込処理が実行されるものであり、図１７８に示すように、主制御ＭＰＵ４１００ａは、レジスタの退避処理を実行した後（ステップ

Ｓ１０）、ステップＳ１１からステップＳ１８の処理を実行する。ステップＳ１１のスイッチ入力処理では、上述したスイッチ（ゲートスイッチ、始動口センサ、カウントセンサ、一般入賞スイッチ等）の検出信号を監視する処理を実行する。ステップＳ１２の乱数更新処理１では、遊技にて用いられる各種乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施の形態では、乱数更新処理１にて更新される乱数と、上述した乱数更新処理２にて更新される乱数と、は異なる。乱数については後述するが、乱数更新処理２にて更新される乱数を乱数更新処理１でも更新するようにしてもよい。ステップＳ１３の払出動作処理では、スイッチ入力処理（ステップＳ１１）にて検出された信号に基づいて払出制御基板４１１０に遊技球の払出しを指示する払出コマンドを設定する。

【１０８１】

また、ステップＳ１４の普通制御処理では、遊技の進行状態に基づいて、普通図柄を変動させると共に、普通電動役物（すなわち始動口ソレノイド２１２１によって第二始動口２１０２を開閉する可動片２１０５）を制御し、第二始動口２１０２の開閉状態を変化させる処理を実行する。ステップＳ１５の特別制御処理では、遊技の進行状態に基づいて特別図柄表示器１１８５，１１８６で第一特別図柄及び第二特別図柄を変動表示させたり、特別電動役物（すなわちアタッカソレノイド２１２４によって大入賞口２１０３を開閉する開閉部材２１０６）を制御し、大入賞口２１０３の開閉状態を変化させたりする処理を実行する。

【１０８２】

続くステップＳ１６の出力データ設定処理では、パチンコ機１の外部（例えば、管理コンピュータ等）に遊技状態を示す状態信号を出力する処理、特図始動記憶表示器（図示せず）に駆動信号を出力する処理、等を実行する。ステップＳ１７のコマンド送信処理では、演出コマンドを周辺制御部４１４０に送信する処理を実行する。また、コマンド送信処理では、パチンコ機１への電力供給が開始された時に電源投入時処理（ステップＳ１）でセットされた電源投入コマンドを周辺制御部４１４０に送信する処理も行われる。ステップＳ１１からステップＳ１７の処理を実行すると、レジスタの復帰処理（ステップＳ１８）を実行して、処理を終了する。

【１０８３】

ここで、上述した乱数更新処理１（ステップＳ１２）および乱数更新処理２（ステップＳ３）で、主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａにより更新される各種乱数について説明する。この実施の形態では、遊技にて用いられる各種乱数として、大当り遊技状態を発生させるか否かの判定（大当り判定、大当り抽選とも呼ぶ）に用いられる大当り判定用乱数、大当り判定において大当り遊技状態を発生させると判定された時に特別図柄の停止図柄を決定（確変大当りか否かの判定（確変判定、確変抽選とも呼ぶ）を含む）するために用いられる大当り図柄用乱数、大当り判定にて大当り遊技状態を発生させないと判定された時にリーチ態様を伴うハズレとするか否かの判定（リーチ判定）に用いられるリーチ判定乱数、特別図柄表示器１１８５，１１８６に表示されている特別図柄の変動表示パターン（変動時間）を決定するために用いられる変動表示パターン乱数（変動時間用乱数）、第二始動口２１０２を開閉する可動片２１０５を開放状態に制御するか否かの判定（普通抽選当り判定）に用いられる普通当り判定用乱数、等がある。

【１０８４】

なお、本例では、大当り判定用乱数を用いて小当り遊技状態を発生させるか否かの抽選（小当り抽選とも呼ぶ）も行われる。また、大当り図柄用乱数を用いて確率変動大当り（特定の利益が付与される確率を通常時よりも高く設定する。以下では、確変大当りとも呼ぶ）とするか否かの判定も行われる。さらに、大当り判定用乱数を用いて当りと判定された場合には、大当り図柄用乱数を用いて特殊当りとするか否かの判定も行われる。なお、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動表示パターンを決定すると共に、液晶表示装置１９００にて表示制御される装飾図柄の変動表示パターンを決定するようにしても良い。また、大当り判定用乱数に基づいて、「大当り抽選」または「小当り抽選」のいずれかで当選しているか否かの判定を行うことを「当り抽選」とも呼ぶ。また、大当り判定用乱数

と大当り図柄用乱数とによって行われる判定の全体は、特別抽選に対応する。

【１０８５】

これらの乱数のうち、乱数更新処理１では、大当り遊技状態の発生に関わる大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、および可動片２１０５を開放状態に制御するか否かに関わる普通図柄当り判定用乱数の更新を行う。すなわち、大当り遊技状態の発生および可動片２１０５を開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は所定のタイミングとして４ｍｓ毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数での所定期間における確率（大当り遊技状態を発生させると判定する確率、可動片２１０５を開放状態に制御すると判定する確率）を一定にすることができ、遊技者が不利な状態となることを防止することができる。一方、乱数更新処理２では、大当り遊技状態の発生、及び普通抽選に関わらないリーチ判定乱数、及び変動表示パターン乱数等の更新を行う。

【１０８６】

次に、特別制御処理において主制御ＭＰＵ４１００ａは、図１７９に示すように、ステップＳ２０からステップＳ９０の処理を実行する。ステップＳ２０の始動口入賞処理では、第一始動口２１０１や第二始動口２１０２に遊技球が入賞したか否かを判別し、入賞した場合に抽選の保留状態を更新する処理を実行する。ステップＳ３０の変動開始処理では、夫々の大当り抽選における記憶数（保留数）を確認し、保留数（合計の記憶数）が０でなければ、それに対応する特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。具体的には、大当り遊技状態（利益付与状態）を発生させるか否かの判定を行い（当落判定手段）、大当り遊技状態を発生させる場合には、確変大当りとするか否かを夫々判定する。ステップＳ４０の変動パターン設定処理では、各特別図柄および各装飾図柄の変動表示に関わる設定を行う。具体的には、夫々の特別図柄の変動表示パターンを決定し、当該変動表示パターンに対応して設定される変動時間（特別図柄表示器１１８５，１１８６にて特別図柄の変動表示を開始してから停止するまでの時間）をタイマにセットする。

【１０８７】

ステップＳ５０の変動中処理では、変動表示パターン設定処理（ステップＳ４０）で変動時間が設定されたタイマを監視し、タイマがタイムアウトしたことに基づいて第一特別図柄表示器１１８５または第二特別図柄表示器１１８６（特別図柄表示器１１８５，１１８６に相当）における特別図柄の変動表示を停止させる処理を行う。この時、変動開始処理（ステップＳ３０）にて何れか一方の大当り抽選で大当り遊技状態とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「３」に更新し、同抽選で小当り遊技状態とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「４」に更新し、大当りまたは小当り遊技状態とする判定がなされていなければ処理選択フラグを「０」に更新する。

【１０８８】

ステップＳ６０の大当り遊技開始処理（利益付与状態制御手段）では、大当り遊技状態を開始するための設定を行う。具体的には後述するが、大当りの種類に応じて開閉部材２１０６の開放回数や開放時間等の設定を行う。また、ステップＳ７０の小当り遊技開始処理では、小当り遊技状態を開始するための設定を行う。具体的には後述するが、小当りにおける開閉部材２１０６の開放回数や開放時間等の設定を行う。ステップＳ８０の大当り遊技処理では、大入賞口２１０３を開放させると共に、所定個数の遊技球が大入賞口２１０３に入賞した時、または、所定期間が経過した時開閉部材２１０６を閉塞状態にするための処理を行う。また、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達していなければ、再び、開閉部材２１０６を開放状態にするための処理を行い、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達した時には、処理選択フラグを「５」に更新する。また、ラウンド回数が所定回数に達した後、確率変動状態及び時短遊技状態を発生させる処理を実行する（特別遊技状態制御手段）。

【１０８９】

ステップＳ９０の小当り遊技処理では、大入賞口２１０３を開放させると共に、所定個数の遊技球が大入賞口２１０３に入賞した時、または、所定期間が経過した時開閉部材２１０６を閉塞状態にするための処理を行う。なお、詳細は後述するが、小当り遊技処理に

おける大入賞口２１０３の開放は、大当り遊技処理（ステップＳ８０）に比べて、遊技者への利益が極めて低くなるように設定されている。次に、ステップＳ２０～ステップＳ９０における具体的な処理について説明する。

【１０９０】

次に、始動口入賞処理では、図１８０に示すように、まず、第二始動口センサ２１２７から検出信号が出力されたか否かを判別し、第二始動口センサ２１２７から検出信号が出力された場合には、第二始動口２１０２に遊技球が入賞したと判別し（ステップＳ２０１にてＹＥＳ）、第二始動口センサ２１２７からの検出信号が出力されていなければ第二始動口２１０２に遊技球が入賞していない（ステップＳ２０１にてＮＯ）と判別する。ステップＳ２０１にて第二始動口２１０２に遊技球が入賞したと判別した時には、第二大当り抽選用の各種乱数（大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、等）を取得し、ＲＡＭ４１００ｅに設けられている第二保留数カウンタの値が上限値となる４未満であるか否かを判別する（ステップＳ２０２）。そして、ステップＳ２０２で第二保留数カウンタが４未満であれば、第二始動保留記憶処理（ステップＳ２０３）、及び保留履歴更新処理（ステップＳ２０４）を実行する。なお、これらの処理については後述する。なお、ステップＳ２０２で第二保留数カウンタの値が４である場合には、第二始動保留記憶処理及び保留履歴更新処理を実行しない。

【１０９１】

一方、ステップＳ２０１で第二始動口センサ２１２７から検出信号が出力されていない場合（ステップＳ２０１にてＮＯ）、または、第二保留数カウンタの値が４である場合（ステップＳ２０２にてＮＯ）には、第一始動口２１０１に遊技球が入賞したか否かを判別する（ステップＳ２０５）。具体的には、第一始動口センサ３２３１から検出信号が出力されたか否かを判別する。ステップＳ２０５にて第一始動口２１０１に遊技球が入賞したと判別した時には（ＹＥＳ）、第一大当り抽選用の各種乱数を取得し、ＲＡＭ４１００ｅに設けられている第一保留数カウンタの値が上限値となる４未満であるか否かを判別する（ステップＳ２０６）。そして、ステップＳ２０６で第一保留数カウンタが４未満であれば、第一始動保留記憶処理（ステップＳ２０７）、及び保留履歴更新処理（ステップＳ２０８）を実行する。なお、ステップＳ２０６で第一保留数カウンタの値が４である場合には、第一始動保留記憶処理及び保留履歴更新処理を実行しない。

【１０９２】

なお、主制御ＭＰＵ４１００ａは、図１８０のステップＳ２０３、Ｓ２０７において、第一始動口２１０１または第二始動口２１０２への遊技球の入賞を通知する入賞通知コマンドを周辺制御基板４０１０に送信する。入賞通知コマンドは、各種乱数が、何番目の保留として記憶されたかを表している。第一始動口２１０１または第二始動口２１０２に遊技球が受け入れられた場合であっても、乱数が保留として記憶されなかった場合には、主制御ＭＰＵ４１００ａは、入賞通知コマンドを送信しなくてもよい。周辺制御基板４０１０は、受信した入賞通知コマンドに応じて、液晶表示装置１９００に、保留数を表示してもよい。

【１０９３】

また、主制御ＭＰＵ４１００ａは、取得された各種乱数に基づく先行判定処理を実行し、入賞通知コマンドとして、更に先行判定処理の結果を表すコマンドを、周辺制御基板４０１０に送信する場合がある。先行判定処理は、ステップＳ２０３、Ｓ２０７で記憶された乱数を用いた抽選（例えば、後述の大当り抽選、確変抽選、小当り抽選、変動表示パターンの決定）に先立って行われ、その抽選結果を事前に判定する処理である。先行判定処理では、ステップＳ２０３、Ｓ２０７で記憶された乱数と、先行判定テーブルとを用いて行われる。先行判定テーブルは、当該乱数を用いた抽選に利用されるテーブル（例えば、当り判定用テーブル４５０１、４５２１、当り図柄用テーブル４５０２、４５２２、変動時間設定用テーブル４５０３、４５０４、４５２３、４５２４）と同様のテーブルである。先行判定処理では、当該乱数と先行判定テーブルとを比較することによって、当該乱数を用いた抽選が行われた場合の抽選結果（大当りまたは小当りの当否と、大当りの種類と

、変動表示パターン等）が判定される（このように抽選に先行して行われる判定は、「先読み判定」とも呼ばれる）。周辺制御基板４０１０は、受信した入賞通知コマンド（先行判定結果）を反映した演出を、当該乱数を利用した抽選が行われるよりも前に、実現してもよい（このような演出は、「先読み演出」とも呼ばれる）。先読み演出は、例えば、先行判定結果が、特定の歌手をモチーフとした演出が実現されることを表す場合に、その演出が実現されるよりも前の演出において、特定の歌手を表すキャラクターを表示する演出であってもよい。

【１０９４】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機１では、先行判定テーブルの内容は、抽選に利用されるテーブルの内容と同じである。ただし、先行判定テーブルの内容の少なくとも一部が、抽選に利用されるテーブルの内容と異なっていても良い。

【１０９５】

また、主制御ＭＰＵ４１００ａは、遊技状態が特定の条件を満たしている場合にのみ、先行判定処理の結果を表す入賞通知コマンドを送信し、特定の条件を満たしていない場合には、先行判定処理の結果を表さない入賞通知コマンドを送信してもよい。例えば、第一始動口２１０１への入賞に起因する変動表示が、入賞後すぐには開始されず保留される場合に、主制御ＭＰＵ４１００ａは、当該入賞に関する先行判定処理の結果を表す入賞通知コマンドを送信してもよい。ここで、大当り遊技状態と、時短遊技状態とにおいては、主制御ＭＰＵ４１００ａは、先行判定処理の結果を表す入賞通知コマンドを送信せずに、先行判定処理の結果を表さない入賞通知コマンドを送信してもよい。第二始動口２１０２に関する特定の条件も、同様であってよい。

【１０９６】

続いて、変動開始処理では、図１８１に示すように、まず、処理フラグが「０」か否かを判別し、「０」である場合（ステップＳ３０１にてＹＥＳ）には、ステップＳ３０２以降の処理を実行し、「０」でない場合（ステップＳ３０１にてＮＯ）には、変動開始処理を終了する。ステップＳ３０２では、夫々の特別図柄表示器２３９０ａ，２３９０ｂに対応する二つの保留数カウンタの値（第一始動記憶数及び第二始動記憶数）がともに「０」であるか否かを判別する。二つの保留数カウンタにおける値の和は、始動記憶の保存領域（特別図柄用乱数記憶手段４５１５，２９４０（図１８８参照））に格納される乱数値の個数を示すものであるため、ステップＳ３０２において何れの保留数カウンタの値がともに「０」であれば（ＹＥＳ）、第一大当り抽選及び第二大当り抽選に関する始動条件が成立していないと判別されてステップＳ３１７に移行する。

【１０９７】

一方、ステップＳ３０２で何れかの保留数カウンタの値が「０」でなければ（ＮＯ）、始動記憶移行処理を実行する（ステップＳ３０３～ステップＳ３１１）。図１８８（ａ）に示すように、第一特別図柄用乱数記憶手段４５１５には、四つの記憶領域（記憶領域［１］４５１５ａ～記憶領域［４］４５１５ｄ）が設けられており、第一始動記憶数（「１」～「４」）の値にそれぞれ対応付けられている。また、図１８８（ｂ）に示すように、第二特別図柄用乱数記憶手段４５３２にも、四つの記憶領域（記憶領域［１］４５３２ａ～記憶領域［４］４５３２ｄ）が設けられており、第二始動記憶数（「１」～「４」）の値にそれぞれ対応付けられている。各記憶領域４５１５ａ～４５１５ｄ，４５３２ａ～４５３２ｄは、大当り判定用乱数が記憶される大当り判定用乱数記憶領域４５８０と、大当り図柄用乱数が記憶される大当り図柄用乱数記憶領域４５８１とを有している。

【１０９８】

そして、始動記憶移行処理では、まず、第二特別図柄表示器１１８６に対応する保留数カウンタの値（第二始動記憶数）が「０」であるか否か、すなわち第二特別図柄用乱数記憶手段４５３２の記憶領域［１］４５３２ａに乱数が記憶されていないかを判別し（ステップＳ３０３）、乱数が記憶されていれば（ＮＯ）、ｎ番目（ｎは２以上の自然数）の各記憶領域（記憶領域［２］４５３２ｂ～記憶領域［４］４５３２ｄ）に記憶される各種乱数を、ｎ－１番目の記憶領域（記憶領域［１］４５３２ａ～記憶領域［３］４５３２ｃ）

に夫々シフトする処理（ステップＳ３０４）と、記憶領域［１］４５３２ａに記憶されていた第二特別図柄に関する乱数を取得する処理（ステップＳ３０５）とを実行する。また、特別図柄変動フラグに「１」をセットする（ステップＳ３０６）と共に、第二特別図柄に対応する保留数カウンタを「１」減算する処理（ステップＳ３０７）を実行する。

【１０９９】

一方、第二特別図柄用乱数記憶手段４５３２の記憶領域［１］４５３２ａに乱数が記憶されていない場合、すなわち第二特別図柄表示器１１８６に対応する保留数カウンタの値が「０」の場合には（ステップＳ３０３にてＹＥＳ）、第一特別図柄用乱数記憶手段４５１５のｎ番目（ｎは２以上の自然数）の各記憶領域（記憶領域［２］４５１５ｂ～記憶領域［４］４５１５ｄ）に記憶される各種乱数を、ｎ－１番目の記憶領域（記憶領域［１］４５１５ａ～記憶領域［３］４５１５ｃ）に夫々シフトする処理（ステップＳ３０８）と、記憶領域［１］４５１５ａに記憶されていた第一特別図柄に関する乱数を取得する処理（ステップＳ３０９）とを実行する。また、第一特別図柄に対応する保留数カウンタを「１」減算する処理（ステップＳ３１１）を実行する。

【１１００】

つまり、第一特別図柄に関して言えば、保留する際には、第二特別図柄の場合と同様に、保留数カウンタの値（第一始動記憶数）を「１」増やすと共に、抽出した乱数を、第一始動記憶数の値に対応した記憶領域に格納するが、第一特別図柄の変動を開始する際には第二始動記憶数が「０」である場合のみ、すなわち第一特別図柄による第一処理が待機中であり且つ第二特別図柄による第二処理が待機中でない場合に限り、第一特別図柄用乱数記憶手段４５１５の１番目の記憶領域「１」４５１５ａから各乱数を読み出すようにしている。そして、この制御により第二処理を第一処理よりも優先的に行わせることを可能にしている。

【１１０１】

その後、確率変動機能作動中か否か、すなわち高確率である確率変動状態か否かを判別し（ステップＳ３１２）、確率変動状態でない場合には（ステップＳ３１２にてＮＯ）、確率変動未作動時の大当り判定テーブル、すなわち大当りとなる確率が低く設定されたテーブルを選択し、一方、確率変動状態の場合には（ステップＳ３１２にてＹＥＳ）、確率変動作動時のテーブル、すなわち大当りとなる確率が高く設定されたテーブルを選択する。なお、本例では、確率変動未作動時（すなわち通常時）には、大当りとなる確率が６／４９９に設定され、確率変動作動時（すなわち高確率時）には、大当りとなる確率が６０／４９９に設定されている。ここでは、４９９個の値からランダムに選択された１つの値を表す乱数を用いて大当りとなるか否かの判定を行うことを想定しているが、乱数のとり得る値の総数は、４９９個とは異なる他の任意の数（例えば、４９９よりも大きい数、あるいは、４９９よりも少ない数）であってよい。また、大当りとなる確率は、これらに限らず、他の値に設定されてもよい。例えば、通常時の大当りとなる確率が１／２９９であり、高確率時の大当りとなる確率が１０／２９９であってもよい。

【１１０２】

ステップＳ３１３又はステップＳ３１４において、何れかのテーブルが選択された後、そのテーブルに基づき、ステップＳ３０５又はステップＳ３０９にて取得された、何れかの特別図柄に関する乱数（大当り判定用乱数）が、大当りに相当する乱数（大当り値）であるか否かを判別する（ステップＳ３１５（大当り抽選））。そして、大当り値である場合には（ステップＳ３１５にてＹＥＳ）、大当りフラグを「ＯＮ」にし（ステップＳ３１６）、ステップＳ３１７に移行する。一方、取得した乱数が大当り値ではない場合には（ステップＳ３１５にてＮＯ）、その乱数が小当りに相当する乱数（小当り値）であるか否かを判別する（ステップＳ３１８）。そして、小当り値である場合には（ステップＳ３１８にてＹＥＳ）、小当りフラグを「ＯＮ」にして（ステップＳ３１９）、ステップＳ３１７に移行する。また、小当り値ではない場合には（ステップＳ３１８にてＮＯ）、ステップＳ３１９を経由することなく、ステップＳ３１７に移行する。ステップＳ３１７では、処理フラグを「１」に更新し、変動開始処理を終了する。なお、大当りフラグおよび小当

りフラグのＯＮ／ＯＦＦ状態（セット状態、リセット状態）は、ＲＡＭ４１００ｅに記憶される。また、大当りフラグおよび小当りフラグのＯＦＦ状態（リセット状態）とは「０」の値がセットされることであり、大当りフラグおよび小当りフラグのＯＮ状態（セット状態）とは「１」の値がセットされることである。

【１１０３】

次に、変動パターン設定処理では、図１８２に示すように、処理フラグが「１」か否かを判別し、ステップＳ３１７によって「１」となっている場合（ステップＳ４０１にてＹＥＳ）には、ステップＳ４０２以降の処理を実行し、「１」でない場合（ステップＳ４０１にてＮＯ）には、変動パターン設定処理を終了する。ステップＳ４０２では、大当りフラグが「ＯＮ」か否かを判別し、ステップＳ３１６によって「ＯＮ」となっている場合（ステップＳ４０２にてＹＥＳ）には、取得された乱数（大当り図柄用乱数）を基に、確率変動大当りまたは通常大当りの何れの大当りであるのかを判別する（ステップＳ４０３（確変抽選））。そして、確率変動大当りである場合（ステップＳ４０３にてＹＥＳ）には、大当り図柄用乱数に基づいて特殊当りか否かを判別する（ステップＳ４０４）。なお、このように大当り図柄用乱数に基づく特殊当りか否かの判別を特殊当り抽選とも呼ぶ。詳しくは後述するが、何れの確率変動大当りも、「その後の抽選において、特定の利益が付与される確率を通常時よりも高く設定した確率変動状態する」ことは、共通している。ただし、特殊当りを除いた他の確率変動大当りでは「何れかの特別図柄表示器１１８５，１１８６で変動する特別図柄の変動時間を短縮させる（通常時よりも相対的に短くする）と共に、第二始動口２１０２への入賞のし易さを通常よりも増加させるようにした時短遊技状態」を発生させるのに対して、特殊当りである確率変動大当りでは、そのような時短遊技状態が発生しないように設定されている。なお、特殊当りである確率変動大当りによる確率変動状態において、さらに、特殊当りである確率変動大当りに当選した場合には、時短遊技状態が発生するように設定されている。

【１１０４】

ここで、遊技状態が、確率変動状態であって時短遊技状態である場合を、確変外部有利状態とも呼ぶ。遊技状態が、確率変動状態であって時短遊技状態でない場合を、確変外部不利状態とも呼ぶ。遊技状態が、確率変動状態でなく（すなわち、大当り確率が低確率状態であり）時短遊技状態である場合を、通常外部有利状態とも呼ぶ。さらに、遊技状態が、確率変動状態でなく（すなわち、大当り確率が低確率状態であり）時短遊技状態でもない場合を、通常外部不利状態、または、単に通常遊技状態とも呼ぶ。

【１１０５】

通常遊技状態での特殊当りは、上述したように、確変外部不利状態に移行する。また、確変外部不利状態での特殊当りは、上述したように、確変外部有利状態へと移行する。そして、本実施形態では、通常外部有利状態、および、確変外部有利状態での特殊当りについても、確変外部有利状態へと移行する。

【１１０６】

一般の確率変動大当り（特殊当りを除いた他の確率変動大当り）では、大入賞口２１０３を開閉する開閉部材２１０６の一回当りの開放時間が、複数個（例えば１０個）の遊技球がゆとりを持って入賞できる程度の時間に設定されていると共に、開閉部材２１０６の開閉動作を、多くの利益を付与する回数（例えば１５回）行うように制御される。これに対し、特殊当りである確率変動大当りでは、開閉部材２１０６の一回当りの開放時間が、数個（例えば一または二個）の遊技球が辛うじて入賞できる程度の時間に設定されるように制御される。

【１１０７】

ステップＳ４０４において、特殊当りでないと判別された場合、すなわち一般の確率変動大当りであると判別された場合には（ＮＯ）、確変大当り時変動表示パターンテーブルを選択し（ステップＳ４０５）、一方、特殊当りであると判別された場合には（ステップＳ４０４にてＹＥＳ）、確変特殊当り時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップＳ４０６）。なお、ステップＳ４０３において、確率変動大当りでないと判別された場合

、すなわち通常大当りであると判別された場合には（ＹＥＳ）、通常大当り時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップＳ４０７）。

【１１０８】

一方、ステップＳ４０２において、大当りフラグが「ＯＮ」ではないと判別された場合には（ＮＯ）、小当りフラグが「ＯＮ」か否かを判別し（ステップＳ４０８（小当り抽選））、ステップＳ３１９によって「ＯＮ」となっている場合には（ステップＳ４０８にてＹＥＳ）、小当り時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップＳ４０９）。また、小当りフラグが「ＯＮ」となっていない場合には（ステップＳ４０８にてＮＯ）、取得されたリーチ判定用乱数がリーチに相当する乱数（リーチ値）か否かを判別し（ステップＳ４１０）、リーチ値である場合（はずれリーチの場合）には（ステップＳ４１０にてＹＥＳ）、ハズレリーチ時変動表示パターンテーブルを選択し（ステップ４１１）、リーチ値でない場合（はずれの場合）には（ステップＳ４１０にてＮＯ）、ハズレ時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップＳ４１２）。

【１１０９】

なお、上述した確変特殊当り時変動表示パターンテーブル、通常大当り時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表示パターンテーブル、および、はずれリーチ時変動表示パターンテーブルは、遊技状態が、時短遊技状態でない場合、すなわち、確変外部不利状態および通常遊技状態（通常外部不利状態）の場合に選択されるテーブルである。これらテーブルの全体を、外部不利時変動表示パターンテーブルとも呼ぶ。

【１１１０】

遊技状態が、通常外部有利状態の場合には、上記外部不利時変動表示パターンテーブルは選択されない。この通常外部有利状態では、外部不利時変動表示パターンテーブルとは異なるテーブルであって、特殊当り、特殊当りを除く確変大当り、確変とならない通常大当り、大当りでないがリーチ判定乱数がリーチ値となった場合であるはずれリーチ、および、大当りでもなくリーチともならないはずれとなる場合を含む通常時短時変動表示パターンテーブルが選択される。この通常時短時変動表示パターンテーブルについての詳細は、後述する。

【１１１１】

また、遊技状態が、確変外部有利状態の場合についても外部不利時変動表示パターンテーブルは選択されない。この確変外部有利状態では、外部不利時変動表示パターンテーブル及び通常時短時変動表示パターンテーブルとは異なるテーブルであって、特殊当り、特殊当りを除く確変大当り、確変とならない通常大当り、および、大当りでもなくリーチともならないはずれ、となる場合を含む確変時短時変動表示パターンテーブルが選択される。この確変時短時変動表示パターンテーブルについての詳細は、後述する。

【１１１２】

このように、何れかのステップにおいて、変動表示パターンテーブルが選択されると、その変動表示パターンテーブル、及びステップＳ３０５またはステップＳ３０９の何れかにおいて取得された変動表示パターン乱数に基づいて、変動表示パターンを決定する（ステップＳ４１３）。次いで、ステップＳ４１３で決定した変動表示パターンを指定する演出コマンドとして選択値をセットし（ステップＳ４１４）、当該変動表示パターンに応じた変動時間を主制御基板４１００のＲＡＭ４１００ｅに設けられたタイマ（この実施の形態では、有効期間タイマ）にセットする（ステップＳ４１５）。ステップＳ４１５では、ステップＳ４１３で決定した変動表示パターンに設定されている変動時間を有効期間タイマにセットする。

【１１１３】

なお、ステップＳ４１４でセットされた変動表示パターンコマンドは、コマンド伝送出力処理にて周辺制御部４１４０に送信される。また、変動表示パターンコマンドをコマンド伝送出力処理で周辺制御部４１４０に送信する時には、第一特別図柄表示器１１８５及び第二特別図柄表示器１１８６に駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる。その後、処理フラグを「２」に更新し（ステップＳ４１６）、変動パターン設定処理を終

了する。

【１１１４】

続いて、変動中処理では、図１８３に示すように、まず、処理フラグが「２」か否かを判別し（ステップＳ５０１）、ステップＳ４１６によって「２」となっている場合には（ステップＳ５０１にてＹＥＳ）、ステップＳ５０２以降の処理を実行し、「２」でない場合（ステップＳ５０１にてＮＯ）には、変動中処理を終了する。ステップＳ５０２では、第一特別図柄表示器１１８５または第二特別図柄表示器１１８６にて第一特別図柄または第二特別図柄が変動中か否かを判別し、変動中の場合には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間がタイムアップしたか否かを判別する（ステップＳ５０３）。そして、変動時間がタイムアップした際、すなわち、変動時間が終了した場合には（ステップＳ５０３にてＹＥＳ）、その変動を停止させる（ステップＳ５０４）。

【１１１５】

なお、遊技状態が通常外部有利状態の場合において、ステップＳ５０４の処理が終了した際に、大当りフラグがＯＮでない場合（当該変動が大当りでない場合）であって、時短回数が規定回数（例えば、７０回）に到達した場合には、時短遊技状態を終了し、時短遊技状態でもなく確率変動状態でもない通常遊技状態（通常外部不利状態）へ移行する。

【１１１６】

なお、何れの特別図柄も変動していない場合（ステップＳ５０２にてＮＯ）、または変動時間が終了していない場合（ステップＳ５０３にてＮＯ）には、特別図柄の変動を停止させることなく変動中処理を終了する。

【１１１７】

ステップＳ５０４によって特別図柄の変動を停止させた後、大当りフラグが「ＯＮ」か否かを判別し（ステップＳ５０５）、大当りフラグが「ＯＮ」の場合には、処理フラグを「３」に更新する（ステップＳ５０６）。一方、大当りフラグが「ＯＮ」でない場合には（ステップＳ５０５にてＮＯ）、小当りフラグが「ＯＮ」か否かを判別し（ステップＳ５０７）、「ＯＮ」の場合には処理フラグを「４」に更新し（ステップＳ５０８）、「ＯＮ」でない場合には処理フラグを「０」に更新する（ステップＳ５０９）。このように、ステップＳ５０６、ステップＳ５０８、またはステップＳ５０９の何れかにおいて処理フラグを更新した後、変動中処理を終了する。

【１１１８】

次に、大当り遊技開始処理では、図１８４に示すように、まず、処理フラグが「３」か否かを判別し、ステップＳ５０６によって「３」となっている場合には（ステップＳ６０１にてＹＥＳ）、ステップＳ６０２以降の処理を実行し、「３」でない場合には（ステップＳ６０１にてＮＯ）、大当り遊技開始処理を終了する。ステップＳ６０２では、確率変動機能作動中か否か、すなわち確率変動状態か否かを判別し、確率変動状態である場合には（ＹＥＳ）、確率変動機能の作動を一端停止し、ステップＳ６０４に移行する。なお、確率変動状態ではない場合、すなわち通常の低確率状態である場合には（ステップＳ６０２にてＮＯ）、ステップＳ６０３の処理を実行することなくステップＳ６０４に移行する。ステップＳ６０４では、時短機能作動中か否か、すなわち時短遊技状態か否かを判別し、時短遊技状態になっている場合には（ＹＥＳ）、時短機能の作動を停止させ（ステップＳ６０５）、ステップＳ６０６に移行する。一方、時短遊技状態でない場合には（ステップＳ６０４にてＮＯ）、ステップＳ６０５の処理を実行させることなくステップＳ６０６の処理に移行する。

【１１１９】

ステップＳ６０６では、大当りの種類が、一般の大当りであるか特殊当りであるかを判別し、一般の大当りである場合には（ステップＳ６０６にてＮＯ）、開閉部材２１０６による大入賞口２１０３の開放条件、すなわち、大当り用開放回数、一回当りの開放時間、及び大入賞口２１０３への入賞制限個数を設定する（ステップＳ６０７）。一方、大当りが特殊当りである場合には（ステップＳ６０６にてＹＥＳ）、大入賞口２１０３における特殊当り用開放回数、入賞制限個数、及び一回当りの開放時間を設定する（ステップＳ６

０８）。その後、処理フラグを「５」に更新し（ステップＳ６０９）、大当り遊技開始処理を終了する。

【１１２０】

一方、小当り遊技開始処理では、図１８５に示すように、まず、処理フラグが「４」か否かを判別し、ステップＳ５０８によって「４」となっている場合には（ステップＳ７０１にてＹＥＳ）、ステップＳ７０２及びステップＳ７０３の処理を実行し、処理フラグが「４」でない場合には（ステップＳ７０１にてＮＯ）、ステップＳ７０２及びステップＳ７０３の処理を実行することなく小当り遊技開始処理を終了する。ステップＳ７０２では、小当りの場合における大入賞口２１０３の開放条件、すなわち、開閉部材２１０６による大入賞口２１０３の小当り用開放回数、及び一回当りの開放時間が夫々設定される。なお、小当りにおける開放回数、入賞制限個数、及び開放時間は、特殊当りの場合に設定される条件（ステップＳ６０８）と同一になるように設定されている。すなわち、特殊当りと小当りとを、視覚的に判別することができないように設定されている。その後、処理フラグが「６」に更新され（ステップＳ７０３）、小当り遊技開始処理を終了する。

【１１２１】

次に、大当り遊技処理では、図１８６に示すように、まず、処理フラグが「５」か否かを判別し、ステップＳ６０９によって「５」となっている場合には（ステップＳ８０１にてＹＥＳ）、ステップＳ８０２以降の処理を実行し、「５」でない場合には（ステップＳ８０１にてＮＯ）、大当り遊技処理を終了する。ステップＳ８０２では、大入賞口２１０３が開放中か否かを判別し、開放中の場合には（ＹＥＳ）、大入賞口２１０３の開放時間（開放した後の経過時間）が、予め設定した所定時間に達したか否かを判別し（ステップＳ８０３）、経過した場合には（ステップＳ８０３にてＹＥＳ）、開閉部材２１０６を作動させて大入賞口２１０３を閉鎖する（ステップＳ８０５）。

【１１２２】

なお、設定された開放時間まで経過していない場合でも（ステップＳ８０３にてＮＯ）、大入賞口２１０３が開放された後に大入賞口２１０３に入賞した遊技球の個数が、ステップＳ６０７で設定された制限個数（例えば１０個）を超えた場合には（ステップＳ８０４にてＹＥＳ）、ステップＳ８０５に移行して大入賞口２１０３を閉鎖する。また、大入賞口２１０３の開放時間が設定時間に到達しておらず（ステップＳ８０３にてＮＯ）、しかも遊技球の入賞個数が制限個数に達していない場合には（ステップＳ８０４にてＮＯ）、大当り遊技処理を終了する。

【１１２３】

一方、ステップＳ８０２において、大入賞口２１０３が開放中でない場合には（ＮＯ）、開閉部材２１０６による大入賞口２１０３の開放回数が、ステップＳ６０７で設定された大当り用開放回数、またはステップＳ６０８で設定された特殊当り用開放回数に、到達したか否かを判別する（ステップＳ８０６）。そして、到達していない場合には（ステップＳ８０６にてＮＯ）、開閉部材２１０６を制御して大入賞口２１０３を開放し（ステップＳ８０７）、大当り遊技処理を終了する。これにより多量の遊技球を大入賞口２１０３に入賞させることが可能になる。

【１１２４】

ステップＳ８０６において大入賞口２１０３の開放回数が設定された回数に達した場合（ＹＥＳ）、すなわち、大当り遊技状態が終了した場合には、ステップＳ８０８～ステップＳ８１３の処理を実行し、その後の抽選に対しての遊技状態を設定する。具体的には、まず、大当りフラグを「ＯＦＦ」とし（ステップＳ８０８）、今回の大当りが、確率変動機能を作動させる当選であるか否かを判別する（ステップＳ８０９）。つまり、特殊当りを含む確率変動大当りであるか、通常大当りであるかを判別する。確率変動大当りで当選した場合には（ステップＳ８０９にてＹＥＳ）、確率変動機能の作動を開始し、高確率である確率変動状態とする（ステップＳ８１０）。すなわち、その後の抽選において大当りが当選する確率を通常時よりも高く設定する。

【１１２５】

なお、大当りが特殊当りである場合には（ステップＳ８１１にてＹＥＳ）、確率変動機能または時短機能の作動中の当りか否かを判別する（ステップＳ８１４）。そして、特殊当りでない場合、すなわち、一般の確率変動大当りである場合（ステップＳ８１０にてＮＯ）、或いは、確率変動機能または時短機能が既に作動している場合に特殊当りが当選した場合には、時短機能の作動を開始し（すなわち、遊技状態を確変外部有利状態へとし）（ステップＳ８１２）、その後、処理フラグを「０」に更新する（ステップＳ８１３）。つまり、第一特別図柄表示器１１８５または第二特別図柄表示器１１８６で変動する第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短縮させると共に、可動片２１０５の開放作動によって第二始動口２１０２への入賞のし易さを通常よりも高くする。一方、確率変動機能及び時短機能の作動中ではない場合、すなわち、確率変動状態も時短遊技状態も発生していない状態で、特殊当りが当選した場合には（ステップＳ８１４にてＮＯ）、時短機能を作動させることなくステップＳ８１３に移行する（すなわち、遊技状態を確変外部不利状態とする）。

【１１２６】

一方、ステップＳ８０９において確率変動機能を作動させる当選ではない場合、すなわち、通常大当りの場合には（ＮＯ）、時短機能の作動を開始すると共に、時短機能における作動の規定回数を設定し（ステップＳ８１５）、その後、ステップＳ８１３に移行する（すなわち、遊技状態を通常外部有利状態に移行する）。つまり、抽選による第一特別図柄または第二特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、７０回）になるまで時短機能を作動させる。

【１１２７】

次に、小当り遊技処理では、図１８７に示すように、まず、処理フラグが「６」か否かを判別し、ステップＳ７０３によって「６」となっている場合には（ステップＳ９０１にてＹＥＳ）、ステップＳ９０２以降の処理を実行し、「６」でない場合には（ステップＳ９０１にてＮＯ）、小当り遊技処理を終了する。ステップＳ９０２では、大入賞口２１０３に対する遊技球の入賞数が、予め設定された最大入賞数に達したか否かを判別し（ステップＳ９０２）、まだ最大入賞数に達していない場合には（ＮＯ）、大入賞口２１０３が開放中か否かを判別する（ステップＳ９０３）。そして、ステップＳ９０３において、大入賞口２１０３が開放中であると判別された場合には（ＹＥＳ）、大入賞口２１０３の開放時間（開放した後の経過時間）が、予め設定した所定時間に達したか否かを判別し（ステップＳ９０４）、経過した場合には（ステップＳ９０４にてＹＥＳ）、開閉部材２１０６を作動させて大入賞口２１０３を閉鎖する（ステップＳ９０５）。その後、大入賞口２１０３の開放回数が予め定めた所定回数（例えば１５回）に達したか否かを判別し（ステップＳ９０６）、その回数に達した場合には（ＹＥＳ）、処理フラグを「０」に更新し（ステップＳ９０７）、小当り遊技処理を終了する。

【１１２８】

なお、ステップＳ９０４において大入賞口２１０３の開放時間が所定時間に達していない場合（ＮＯ）、またはステップＳ９０６において開放回数が所定回数に達していない場合には（ＮＯ）、ステップＳ９０７の処理を実行することなく、小当り遊技処理を終了する。また、ステップＳ９０３において、大入賞口２１０３が開放中でない場合には（ＮＯ）、大入賞口２１０３を開放し、遊技球の入賞を可能とする（ステップＳ９０８）。また、ステップＳ９０２において、大入賞口２１０３に対する遊技球の入賞数が、予め設定された最大入賞数に達した場合には（ＹＥＳ）、大入賞口２１０３が開放中か否かを判別し（ステップＳ９０９）、開放中の場合には（ＹＥＳ）、大入賞口２１０３を閉鎖し（ステップＳ９１０）、ステップＳ９０７に移行する。一方、大入賞口２１０３が開放中でない場合には（ステップＳ９０９にてＮＯ）、ステップＳ９１０の処理を実行することなく、ステップＳ９０７に移行する。ステップＳ９０７では処理フラグを「０」に更新する。

【１１２９】

なお、大当りの種類としては、上述した種類に限らず、他の種々の種類の大当りを実装してもよい。例えば、遊技状態が、通常不利状態時において、確率変動大当りであって、

上述の「特殊当り」と同様に大当り遊技における大入賞口２１０３（開閉部材２１０６）の一回当りの開放時間が短い第一所定時間に設定されるものの、時短遊技状態（確変外部有利状態）が発生するような大当りを実装してもよい。この場合において、大当り遊技における所定ラウンド（例えば、２ラウンド）は大入賞口２１０３（開閉部材２１０６）の一回当りの開放時間を第一所定時間よりは比較的長い時間に設定し、所定ラウンド以外のラウンドは大入賞口２１０３（開閉部材２１０６）の一回当りの開放時間が短い第一所定時間に設定してもよい。また、このような特殊当りを省略し、大当りの種類を、通常大当りと、特殊当りを除く確変大当りのみしてもよい。さらに、通常大当りであって、大当り遊技終了後に確率変動状態へは移行しないが、上述の「特殊当り」と同様に大当り遊技における大入賞口２１０３（開閉部材２１０６）の一回当りの開放時間が短い第一所定時間に設定されると共に、時短遊技状態（通常外部有利状態）が発生するような大当り（いわゆる突時）を実装してもよい。さらに、大当り遊技において、大入賞口２１０３の開放時間が一旦は短い第一所定時間に設定されるものの、複数回の開放の途中で開放時間が長い第二所定時間に変更されるような大当り（いわゆる、ジャンプアップ大当り）を実装してもよい。

【１１３０】

また、上述の実施形態では、小当りを設けているが、これに限られず、小当りを省略するようにしてもよい。

【１１３１】

［３－８．周辺制御部での制御処理］

次に、周辺制御部４１４０に搭載される周辺制御ＭＰＵ４１４０ａによって実行される処理について、図１８９乃至図１９３を参照して説明する。図１８９はサブメイン処理の一例を示すフローチャートであり、図１９０は１６ｍｓ定常処理の一例を示すフローチャートである。図１９１は、コマンド解析処理（ステップＳ１１００）の一例を示すフローチャートである。図１９２は、演出制御処理（ステップＳ１２００）の一例を示すフローチャートである。図１９３は、装飾図柄変動開始処理（ステップＳ１２１０）の一例を示すフローチャートである。

【１１３２】

サブメイン処理では、図１８９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ＭＰＵ４１４０ａによって初期設定処理を行う（ステップＳ１００１）。この初期設定処理では、周辺制御部４１４０に搭載される周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅ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Ｓ１００１）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Ｓ１００２）。

【１１３３】

本例では、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａ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になった時、すなわち、１６ｍｓ経過した時に１６ｍｓ経過フラグＴをセットすると共に、１６ｍｓ経過監視カウンタをリセットする（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Ｓ１００２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」）時には、１６ｍｓ経過フラグをリセットした後（ステップＳ１００３）、１６ｍｓ定常処理を行う（ステップＳ１００４）。

【１１３４】

この１６ｍｓ定常処理では、主制御基板４１００から受信した演出コマンドに基づいて液晶表示装置１９００、扉枠５や遊技盤４に備えられた各装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６，２８６，３２０，３２２，４３０，４３２，３０１４等のＬＥＤ、扉枠５や

本体枠３のスピーカ１３０，２２２，２６２，８２１等を制御する処理が実行される。１６ｍｓ定常処理が終了すると、再びステップＳ１００２に戻り、１６ｍｓ経過フラグＴがセットされる毎に、つまり１６ｍｓ毎に上述したステップＳ１００３～ステップＳ１００４を繰返し行う。一方、ステップＳ１００２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」）時には、１６ｍｓ経過フラグＴがセットされるまでループ処理を行う。

【１１３５】

次に、１６ｍｓ定常処理では、サブ周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが、図１９０に示すように、ステップＳ１１００～ステップＳ１６００の処理を実行する。ステップＳ１１００のコマンド解析処理では、主制御基板４１００から受信した演出コマンドを解析する。ステップＳ１２００の演出制御処理では、変動表示パターンコマンドに基づいて液晶表示装置１９００に関わる制御処理を実行する。具体的には、予告演出の設定、装飾図柄の停止図柄の決定、等を行う。

【１１３６】

また、ステップＳ１３００の音制御処理では、演出効果を促進させる効果音（例えばＢＧＭ）を発生させるための、スピーカ１３０，２２２，２６２，８２１に関わる制御処理を実行する。ステップＳ１４００の発光装飾制御処理では、扉枠５や遊技盤４に備えられた各装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６，２８６，３２０，３２２，４３０，４３２，３０１４による発光装飾に関わる制御処理を実行する。ステップＳ１５００の情報出力処理では、裏箱３００１の後面に取付けられた各中継基板３０１４，３０１６，３０１８，３０２０に演出コマンドを送信する。ステップＳ１６００の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップＳ１２００）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。

【１１３７】

なお、１６ｍｓ定常処理におけるステップＳ１１００～ステップＳ１６００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経過した時に直ぐに１６ｍｓ定常処理を最初から（後述するステップＳ１１００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経過した時には、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Ｓ１００２で１６ｍｓ経過フラグがセットされていると判別された時に１６ｍｓ定常処理を開始する。

【１１３８】

また、本例では、１６ｍｓ定常処理にて乱数更新処理（ステップＳ１６００）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定常処理の何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。

【１１３９】

次に、コマンド解析処理は、図１９１に示すように、まず、主制御基板４１００から演出コマンドを受信したか否かを判別する（ステップＳ１１０１）。この実施の形態では、主制御基板４１００から演出コマンドを受信すると、１６ｍｓ定常処理等の他の処理を中断してコマンド受信割込処理を発生させ、受信したコマンドを、周辺制御部４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅにおける受信コマンド格納領域に保存する。なお、受信コマンド格納領域は、演出コマンドの受信順に対応して複数の領域が設けられ、コマンド受信割込処理では、演出コマンドの受信順に対応して各領域に保存する。ステップＳ１１０１では、受信コマンド格納領域の内容を確認し、演出コマンドが記憶されていれば、受信コマンド格納領域の受信順が先の演出コマンドを読み出す（ステップＳ１１０２）。

【１１４０】

そして、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであるか判別し（ステップＳ１１０３）、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであれば（ステッ

プＳ１１０３にてＹＥＳ）、変動表示パターン受信フラグをセットすると共に、周辺制御部４１４０に搭載される周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅにおける変動表示パターン格納領域に格納する（ステップＳ１１０４）。

【１１４１】

一方、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドでなければ（ステップＳ１１０３にてＮＯ）、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドであるか判別し（ステップＳ１１０５）、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドであれば（ステップＳ１１０５にてＹＥＳ）、確変大当りフラグをセットする（ステップＳ１１０６）。また、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドでなければ（ステップＳ１１０５にてＮＯ）、受信した演出コマンドに対応したフラグをセットする（ステップＳ１１０７）。

【１１４２】

続いて、演出制御処理は、図１９２に示すように、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップＳ１２１０～ステップＳ１２３０のうち何れかの処理を行う。

【１１４３】

処理選択フラグが「０」の時に実行される装飾図柄変動開始処理（ステップＳ１２１０）では、変動表示パターンコマンドを受信していれば装飾図柄の変動表示を開始させるための設定を行う。具体的には、変動表示パターンコマンドおよび確変大当りコマンドに応じて装飾図柄の停止図柄を決定すると共に、予告演出等の設定を行う。

【１１４４】

処理選択フラグが「１」の時に実行される装飾図柄変動処理（ステップＳ１２２０）では、変動停止コマンドを受信した時に液晶制御部４１５０に表示コマンドを送信して装飾図柄の変動表示を停止させる制御を行う。

【１１４５】

処理選択フラグが「２」の時に実行される大当り表示処理（ステップＳ１２３０）では、主制御基板４１００から送信される大当り開始コマンドに応じて液晶表示装置１９００に大当り遊技状態の開始を示す表示や大当り遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）をさせる制御を行う。

【１１４６】

次に、装飾図柄変動開始処理は、図１９３に示すように、まず、変動表示パターン受信フラグがセットされているか判別する（ステップＳ１２２１）。変動表示パターン受信フラグは、上述したコマンド解析処理（ステップＳ１１００）のステップＳ１１０４でセットされ、主制御基板４１００から変動表示パターンコマンドを受信したことを示すフラグである。ステップＳ１２２１で変動表示パターン受信フラグがセットされていなければ（ＮＯ）、変動表示パターンコマンドを受信していないと判別して処理を終了する。

【１１４７】

一方、変動表示パターン受信フラグがセットされていれば（ステップＳ１２２１にてＹＥＳ）、変動表示パターン受信フラグをリセットし（ステップＳ１２２２）、受信した変動表示パターンコマンドに基づく変動表示パターンが大当りを発生させる変動表示パターンであるか（当りパターンであるか）判別する（ステップＳ１２２３ａ）。

【１１４８】

変動表示パターンが当りパターンでなければ（ステップＳ１２２３ａにてＮＯ）、ハズレ図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１２２４）。また、変動表示パターンが当りパターンであれば（ステップＳ１２２３ａにてＹＥＳ）、確変大当りフラグがセットされているか判別し（ステップＳ１２２３ｂ）、確変大当りフラグがセットされていれば（ＹＥＳ）、確変大当り図柄の停止図柄を決定し（ステップＳ１２２５）、確変大当りフラグがセットされていなければ（ステップＳ１２２３ｂにてＮＯ）、非確変大当り図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１２２６）。また、確変大当りフラグは、大当り表示処理（ステップＳ１２３０）にて大当り遊技状態を開始する時にリセットされる。なお、確変大当りフラグがリセットされる時期はこれに限らず、例えば、装飾図柄変動処理（ステップＳ１２２０）で装飾図柄の変動表示を停止させる時、具体的には、変動停止コマンドを受信

した時にリセットするようにしてもよいし、大当り表示処理（ステップＳ１２３０）で大当り遊技状態を終了する時にリセットするようにしてもよい。

【１１４９】

なお、本実施形態では、第一特別図柄と１：１で対応する第一装飾図柄と、第二特別図柄と１：１で対応する第二装飾図柄と、第一装飾図柄及び第二装飾図柄の両方に関連付けられ第一特別図柄及び第二特別図柄に対応する共通の装飾図柄列（以下、「共通装飾図柄列」と称す）とが表示されるようになっている。第一装飾図柄及び第二装飾図柄は、マル、バツ、サンカク等の図形の組合せで構成されており、確変大当り図柄である組合せ、非確変大当り（通常大当り）である組合せ、小当りである組合せ、及びハズレである組合せ等が予め設定されている。つまり、変動表示パターンが当りパターンであれば、第一装飾図柄の確変大当り図柄として設定された複数の組合せ、または非確変大当り図柄として設定された複数の組合せ、のうち何れかの組合せ図柄を停止図柄として決定する。

【１１５０】

続いて、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、予告判定乱数に基づいて予告演出を実行するか否かの判別を行う予告選択処理を実行した後（ステップＳ１２２７）、変動表示パターンと、予告種類格納領域に記憶される予告パターンと、ステップＳ１２２５，Ｓ１２２６，Ｓ１２２７で決定した共通装飾図柄列の停止図柄とに応じた表示コマンドをセットする（ステップＳ１２２８）。そして、処理選択フラグを「１」に更新して処理を終了する（ステップＳ１２２９）。なお、ステップＳ１２２８でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップＳ１５００）にて液晶制御部４１５０に送信され、液晶制御部４１５０の液晶制御ＭＰＵ４１５０ａにより当該表示コマンドを受信したことに基づいて液晶表示装置１９００にて装飾図柄の変動表示の実行を開始する。

【１１５１】

また、ステップＳ１２２８で予告種類格納領域に記憶される予告パターンを読み出した時には、当該予告パターンを読み出した後、予告種類格納領域の内容をクリアする。これにより、次回の装飾図柄の変動表示にて誤って以前の装飾図柄の変動表示を開始する時に決定した予告パターンにもとづく予告演出が実行されることを防止できる。

【１１５２】

［４－１．主制御基板での遊技に関する機能的構成］

続いて、主制御基板によって制御される特別図柄等の遊技に関する機能的な構成について、図１９４乃至図１９７を参照して説明する。図１９４は主制御基板での第一大当り抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。図１９５は主制御基板での第二大当り抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。図１９６は第一大当り抽選及び第二大当り抽選における抽選結果に応じて発生する有利遊技状態に関する機能的構成を示すブロック図である。図１９７は主制御基板での普通抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。

【１１５３】

図１９４に示すように、主制御基板４１００には、第一大当り抽選に関する構成として、第一当り判定用テーブル４５０１、第一当り図柄用テーブル４５０２、第一当り時変動時間設定用テーブル４５０３、及び第一ハズレ時変動時間設定用テーブル４５０４が予め記憶されており、これらのテーブル４５０１～４５０４を基に、第一大当り抽選における抽選の当否、第一特別図柄表示器１１８５における停止図柄、及び変動時間が決定される。第一当り判定用テーブル４５０１は、大当り判定用乱数値と大当りまたは小当りの当否との関係を示すものであり、通常時と高確率時とで当選となる割合が異なっている。また、第一当り図柄用テーブル４５０２は、大当り図柄用乱数値と第一特別図柄表示器１１８５における停止図柄との関係を示すものであり、大当り図柄用乱数値を複数のグループに区分した夫々の範囲と二つのＬＥＤ（第一特別図柄）の点灯状態との対応付けがなされている。

【１１５４】

また、第一当り時変動時間設定用テーブル４５０３は、第一大当り抽選における当否の

結果が大当りまたは小当りの場合に用いられ、抽出される第一変動時間用乱数と第一特別図柄表示器１１８５における第一特別図柄の変動時間との関係を示すものであり、第一ハズレ時変動時間設定用テーブル４５０４は、第一大当り抽選における当否の結果がハズレの場合に用いられ、抽出される第一変動時間用乱数と第一特別図柄表示器１１８５における第一特別図柄の変動時間との関係を示すものである。なお、通常時のテーブル及び高確率時のテーブルのうち、何れか一方のテーブルを遊技状態に基づいて選択する処理が第一抽選用確率選択手段４５０５によって行われる。また、図示していないが、第一当り図柄用テーブル４５０２には、確率変動大当り用のテーブル、特殊当り用のテーブル、通常大当り用のテーブル、及び小当り用のテーブルが夫々備えられており、後述する第一当否決定手段４５０６によって決定された当選の種別に対応したテーブルが選択されるようになっている。

【１１５５】

また、主制御基板４１００には、第一始動口センサ３２３１によって第一始動口２１０１への入賞が検出された時、ランダムカウンタ（乱数発生手段）から、大当り判定用乱数を抽出する第一当り判定用乱数抽出手段４５０７と、大当り図柄用乱数を抽出する第一当り図柄用乱数抽出手段４５０８とが設けられている。また、判定用乱数及び大当り図柄用乱数を基に変動時間用乱数を抽出する第一変動時間用乱数抽出手段４５０９が設けられている。また、第一当り判定用乱数抽出手段４５０７によって大当り判定用乱数が抽出されると、第一当り判定用テーブル４５０１を用いて大当りの当否を決定する第一当否決定手段４５０６、及び第一当り図柄用乱数抽出手段４５０８によって大当り図柄用乱数が抽出されると、第一当り図柄用テーブル４５０２を用いて第一特別図柄表示器１１８５における停止図柄を決定する第一停止図柄決定手段４５１０が設けられている。

【１１５６】

更に、第一変動時間用乱数抽出手段４５０９によって変動時間用乱数が抽出され、且つ第一当否決定手段４５０６によって大当りであることが決定されると、第一当り時変動時間設定用テーブル４５０３を用いて第一特別図柄の変動時間を決定し、一方、変動時間用乱数が抽出され、且つ第一当否決定手段４５０６によってハズレであることが決定されると、第一ハズレ時変動時間設定用テーブル４５０４を用いて第一特別図柄の変動時間を決定する第一変動時間決定手段４５１１が設けられている。

【１１５７】

また、主制御基板４１００には、第一特別図柄表示器１１８５において第一特別図柄の変動を開始すると共に、第一変動時間決定手段４５１１によって決定された変動時間の経過後、第一停止図柄決定手段４５１０によって決定された停止図柄で変動停止させる特別図柄変動制御手段４５１２と、第一特別図柄の変動開始前に、第一当否決定手段４５０６によって決定された大当りの有無に関する当否コマンド、及び第一特別図柄の変動態様（時間）に対応する変動表示コマンドを含む制御コマンドを発信するコマンド発信手段４５１３が設けられている。

【１１５８】

更に、主制御基板４１００には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第一始動口センサ３２３１によって第一始動口２１０１への入賞が検出された場合、一定球数（４回）を上限として第一始動記憶数をカウントし記憶すると共に、第一特別図柄の変動表示を始動記憶数分だけ繰返し行わせる第一保留消化手段４５１４が設けられている。換言すれば、第一始動口センサ３２３１による遊技球の検出に基づく第一処理の実行を待機させる第一保留消化手段４５１４が設けられている。第一保留消化手段４５１４について更に詳細に説明すると、第一保留消化手段４５１４には、第一保留制御手段４５１４ａ及び第一消化制御手段４５１４ｂが設けられており、第一保留制御手段４５１４ａは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第一始動口センサ３２３１によって第一始動口２１０１への入賞が検出された場合、第一始動記憶数が上限値「４」に到達していなければ、第一始動記憶数の値を「１」増やすと共に、第一大当り判定用乱数及び第一大当り図柄用乱数を抽出し、抽出された各乱数を、第一特別図柄用乱数記憶手段４５１５（図１９８

を参照）の中の、一番上位の記憶領域に格納する。

【１１５９】

一方、第一消化制御手段４５１４ｂは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が停止し、新たな第一特別図柄の変動が可能になった場合、第一特別図柄に関する始動記憶数が「０」でなければ、始動記憶数［１］に対応する記憶領域から第一大当り判定用乱数及び第一大当り図柄用乱数を読み出すと共に、第一始動記憶数の値を「１」減らし、且つ、各記憶領域ｎに記憶されている各乱数値を、ｎ－１の記憶領域にシフトさせる。

【１１６０】

また、主制御基板４１００には、図１９５に示すように、第二大当り抽選に関する構成として、第二当り判定用テーブル４５２１、第二当り図柄用テーブル４５２２、第二当り時変動時間設定用テーブル４５２３、及び第二ハズレ時変動時間設定用テーブル４５２４が予め記憶されており、これらのテーブル４５２１～４５２４を基に、第二大当り抽選における抽選の当否、第二特別図柄表示器１１８６における停止図柄、及び変動時間が決定される。なお、各テーブルの構成は、第一大当り抽選における各テーブルの構成と同様であるため、ここでは詳細な説明を省略する。

【１１６１】

また、主制御基板４１００には、第二始動口センサ２１２７によって第二始動口２１０２への入賞が検出された時に第二大当り抽選に関する大当り判定用乱数を抽出する第二当り判定用乱数抽出手段４５２５と、第二大当り抽選に関する大当り図柄用乱数を抽出する第二当り図柄用乱数抽出手段４５２６と、判定用乱数及び大当り図柄用乱数を基に変動時間用乱数を抽出する第二変動時間用乱数抽出手段４５２７とが設けられている。また、第二当り判定用乱数抽出手段４５２５によって大当り判定用乱数が抽出されると、第二当り判定用テーブル４５２１を用いて大当りの当否を決定する第二当否決定手段４５２８、及び第二当り図柄用乱数抽出手段４５２６によって大当り図柄用乱数が抽出されると、第二当り図柄用テーブル４５２２を用いて第二特別図柄表示器１１８６における停止図柄を決定する第二停止図柄決定手段４５２９が設けられている。

【１１６２】

更に、第二変動時間用乱数抽出手段４５２７によって変動時間用乱数が抽出され、且つ第二当否決定手段４５２８によって大当りであることが決定されると、第二当り時変動時間設定用テーブル４５２３を用いて第二特別図柄の変動時間を決定し、一方、変動時間用乱数が抽出され、且つ第二当否決定手段４５２８によってハズレであることが決定されると、第二ハズレ時変動時間設定用テーブル４５２４を用いて第二特別図柄の変動時間を決定する第二変動時間決定手段４５３０が設けられている。なお、第二当否決定手段４５２８は、当選制限手段４５２８ａを備えており、遊技者に特定の利益を付与しない大当りである「特殊当り」については、発生しないように制限を加えている。

【１１６３】

また、特別図柄変動制御手段４５１２は、第二特別図柄表示器１１８６において第二特別図柄の変動を開始すると共に、第二変動時間決定手段４５３０によって決定された変動時間の経過後、第二停止図柄決定手段４５２９によって決定された停止図柄で変動停止させる。更に、主制御基板４１００には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第二始動口センサ２１２７によって第二始動口２１０２への入賞が検出された場合、一定球数（４回）を上限として第二始動記憶数をカウントし記憶すると共に、第二特別図柄の変動表示を始動記憶数分だけ繰返し行わせる第二保留消化手段４５３１が設けられている。換言すれば、第二始動口センサ２１２７による遊技球の検出に基づく第二処理の実行を待機させる第二保留消化手段４５３１が設けられている。

【１１６４】

この第二保留消化手段４５３１について更に詳細に説明すると、第二保留消化手段４５３１には、第二保留制御手段４５３１ａ及び第二消化制御手段４５３１ｂが設けられており、第二保留制御手段４５３１ａは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第二始動口センサ２１２７によって第二始動口２１０２への入賞が検出された場合、第二始動

記憶数が上限値「４」に到達していなければ、第二始動記憶数の値を「１」増やすと共に、第二大当り判定用乱数及び第二大当り図柄用乱数を抽出し、抽出された各乱数を、第二特別図柄用乱数記憶手段４５３２（図１９８を参照）の中の、一番上位の記憶領域に格納する。一方、第二消化制御手段４５３１ｂは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が停止し、新たな第二特別図柄の変動が可能になった場合、第二特別図柄に関する始動記憶数が「０」でなければ、始動記憶数［１］に対応する記憶領域から第二大当り判定用乱数及び第二大当り図柄用乱数を読み出すと共に、第二始動記憶数の値を「１」減らし、且つ、各記憶領域ｎに記憶されている各乱数値を、ｎ－１の記憶領域にシフトさせる。

【１１６５】

また、主制御基板４１００には、図１９６に示すように、第一当否決定手段４５０６または第二当否決定手段４５２８による抽選結果を基に、遊技者に有利な遊技状態を付与する五つの有利遊技状態制御手段を備えている。ここで、有利な遊技状態には、開閉部材２１０６を開放し、大入賞口２１０３に対して遊技球の入賞を可能とすることが含まれており、特定利益付与手段４５４０または所定利益付与手段４５４１の何れか一方によってアタッカユニット２１００のアタッカソレノイド２１２４によって開閉部材２１０６が開放制御されるようになっている。

【１１６６】

更に詳しく説明すると、所定利益付与手段４５４１は、開閉部材２１０６の一回当りの開放時間を、数個（例えば１～２個）の遊技球が辛うじて入賞できる程度の第一所定時間とすると共に、開閉部材２１０６の開閉動作を少なくとも一回以上行うことで、遊技者に所定の利益を付与するものである。これにより、所定数の遊技球を大入賞口２１０３に入賞させることが可能になるが、入賞可能な個数は極めて少ないため、遊技者が受ける利益は比較的少ないものとなる。一方、特定利益付与手段４５４０は、開閉部材２１０６の一回当りの開放時間を、複数個（例えば１０個）の遊技球がゆとりを持って入賞できる程度の第二所定時間とすることで、遊技者に特定の利益を付与するものである。これにより、多数の遊技球を大入賞口２１０３に入賞させることが可能になり、遊技者は大きな利益を得ることができる。

【１１６７】

そして、主制御基板４１００には、特定利益付与手段４５４０によって特定の利益を付与させる手段として、第一有利遊技状態制御手段４５４２及び第二有利遊技状態制御手段４５４３が設けられ、所定利益付与手段４５４１によって所定の利益を付与させる手段として、第三有利遊技状態制御手段４５４４、第四有利遊技状態制御手段４５４５、及び第五有利遊技状態制御手段４５４６が設けられている。

【１１６８】

第一有利遊技状態制御手段４５４２によって発生する第一有利遊技状態は、所謂「確率変動大当り」であり、第一当否決定手段４５０６または第二当否決定手段４５２８の抽選結果が第一結果の場合に発生する。この当りになると、特定利益付与手段４５４０によって特定の利益を付与すると共に、高確率状態設定手段４５４７によって、その後の抽選で特定の利益が付与される確率を通常時よりも高く設定する。つまり、高確率である確率変動状態とする。なお、本例では、高確率時の大当り判定テーブルでは、０～４９８までの４９９個の大当り判定用乱数のうち、大当り遊技状態を発生させることが決定される大当り判定値が、６０個設定され、大当りとなる確率である大当り確率が６０／４９９となっている。一方、通常時の大当り判定テーブルでは、０～４９８までの４９９個の大当り判定用乱数のうち大当り判定値が６個設定され、大当り確率が６／４９９となっている。

【１１６９】

また、第一有利遊技状態では、第一時短状態設定手段４５４８によって、第一特別図柄表示器１１８５または第二特別図柄表示器１１８６で変動する第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短くすると共に、次に大当りするまで、第二始動口２１０２の可動片２１０５が開閉動作される頻度（すなわち普通抽選において当選となる確率）を高くすることによって第二始動口２１０２への入賞のし易さを通常時よりも増加させる。つまり、

時短遊技状態とする。

【１１７０】

第二有利遊技状態制御手段４５４３によって発生する第二有利遊技状態は、所謂「通常大当り」であり、第一当否決定手段４５０６または第二当否決定手段４５２８の抽選結果が第二結果の場合に発生する。この当りになると、特定利益付与手段４５４０によって特定の利益が付与される点は第一有利遊技状態と同様であるが、この当りの場合には、その後の抽選で特定の利益が付与される確率は低確率のままである。つまり、確率変動状態にはならず、通常時の確率が維持される。なお、この第二有利遊技状態においても、特定の利益を付与した後、第一特別図柄または第二特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、７０回）になるまでの間、第一時短状態設定手段４５４８によって時短遊技状態になり、第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短くすると共に、可動片２１０５が開閉動作される頻度（すなわち普通抽選において当選する確率）を高くすることによって遊技球が減少することを抑制する。

【１１７１】

第三有利遊技状態制御手段４５４４によって発生する第三有利遊技状態は、所謂「特殊当り」であり、第一当否決定手段４５０６の抽選結果が第三結果の場合に発生する。この当りでは、まず、所定利益付与手段４５４１によって遊技者に特定の利益よりも低い所定の利益を付与する。そして、その後の抽選に対しては、特定の利益が付与される確率を高くする。すなわち、第一有利遊技状態と同様、確率変動状態とする。ただし、時短遊技状態については、この有利遊技状態を発生させる前の遊技状態が所定の条件を満足する場合に限って発生させるようにしている。つまり、確率変動状態ではなく、且つ時短遊技状態でもない場合に第三有利遊技状態が発生した場合には、時短遊技状態を発生させることなく、確率変動状態としている。一方、遊技状態が確率変動状態であるか、または時短遊技状態である場合に、第三有利遊技状態が発生すると、第二時短状態設定手段４５４９を作動させ、時短遊技状態を発生させるようにしている。

【１１７２】

第四有利遊技状態制御手段４５４５によって発生する第四有利遊技状態は、第一当否決定手段４５０６の抽選結果が第四結果の場合に発生する。この当りでは、第三有利遊技状態と同様、所定利益付与手段４５４１によって遊技者に所定の利益を付与する。ただし、その後の抽選に対しては、新たに確率変動状態を発生させない。なお、時短遊技状態については、遊技状態に基づいて付加されるか否かが決定される。

【１１７３】

第五有利遊技状態制御手段４５４６によって発生する第五有利遊技状態は、第一当否決定手段４５０６の抽選結果が第五結果の場合に発生する。この当りでは、所定利益付与手段４５４１によって遊技者に所定の利益を付与すること、及び高確率状態設定手段４５４７によって所定の利益を付与することは、第三有利遊技状態と同様であるが、その後の抽選に対しては、第二時短状態設定手段４５４９を作動させ、時短遊技状態を発生させるようにしている。

【１１７４】

なお、本例では、夫々の大当りにおける当選の割合を、第一当否決定手段４５０６の場合と、第二当否決定手段４５２８とで、互いに異なるように振分けている。具体的には、第一当否決定手段４５０６の抽選結果では、第一有利遊技状態制御手段４５４２によって発生する第一大当り、すなわち確率変動状態及び一定回数の時短遊技状態が何れも付与される確率変動大当りを、大当り全体の２２％に設定し、第二有利遊技状態制御手段４５４３によって発生する第二大当り、すなわち確率変動状態が付与されることなく一定回数の時短遊技状態が付与される通常大当りを４５％に設定している。

【１１７５】

また、第三有利遊技状態制御手段４５４４によって発生する第三大当り、すなわち確率変動状態と、条件付きで時短遊技状態が付与される特殊当りを１１％に設定し、第四有利遊技状態制御手段４５４５によって発生する第四大当り、すなわち確率変動状態が付与さ

れることなく条件付きの時短遊技状態が付与される特殊当りを１１％に設定し、第五有利遊技状態制御手段４５４６によって発生する第五大当り、すなわち確率変動状態と、時短遊技状態が付与される特殊当りを１１％に設定している。

【１１７６】

一方、第二当否判定手段４５２８の抽選結果では、第一有利遊技状態制御手段４５４２によって発生する第一大当りを、大当り全体の４４％に設定し、第二有利遊技状態制御手段４５４３によって発生する第二大当りを５６％に設定している。そして、第二当否決定手段４５２８では、第三大当り、第四大当り、及び第五大当りに関しては発生しないように設定されている。このため、特定の利益が付与されることなく確率変動状態が終了してしまうことを確実に防止でき、突然の降格によって遊技意欲が大幅に低下することを抑制できる。

【１１７７】

また、第一大当り～第五大当りのうち、特定の利益を付与する第一大当りまたは第二大当りとなる割合は、第二当否決定手段４５２８の方が高くなることから、主に通常時に行われる第一当否決定手段４５０６による大当り抽選では、アタッカユニット２１００における開閉部材２１０６の開放を比較的頻繁に行わせながらも、特定の利益が付与される大当りの発生をある程度制限することが可能となる。一方、時短遊技状態の時に実質的に有効となる第二当否決定手段４５２８による大当り抽選では、特定の利益が付与される可能性が高くなるため、確率変動状態を有さない通常大当りであっても、遊技意欲の低下を抑制することができる。

【１１７８】

ところで、主制御基板４１００には、図１９７に示すように、普通抽選（第二始動口２１０２への入賞のし易さを高めるための抽選）に関する構成として、普通当り判定用乱数抽出手段４５５１、普通当り判定用テーブル４５５２、及び普通当否決定手段４５５３が設けられている。普通当り判定用乱数抽出手段４５５１は、ゲートセンサ２４０２によってゲート部２４０１への遊技球の通過が検出された時、ランダムカウンタ（乱数発生手段）から、普通当り判定用乱数を抽出するものである。また、普通当り判定用テーブル４５５２は、高確率時のテーブルと通常時のテーブルとに分かれており、高確率時の普通当り判定テーブルでは、０～２５０までの２５１個の普通当り判定用乱数のうち、普通当りとなる判定値が２５０個設定され、普通当りとなる確率が２５０／２５１となっている。

【１１７９】

一方、通常時の普通当り判定テーブルでは、０～２５０までの２５１個の普通当り判定用乱数のうち、普通当りとなる判定値が１個設定され、普通当りとなる確率が１／２５１となっている。また、高確率時の普通当り抽選では、普通図柄の変動時間が１３．５６秒に設定され、始動口ソレノイド２１２１による可動片２１０５の開放時間が１１８０ｍｓ、開放回数が３回、開放間のインターバルが５１２ｍｓに設定されている。一方、通常時の普通当り抽選では、普通図柄の変動時間が平均１３．６秒に設定され、可動片２１０５の開放時間が１８０ｍｓ、開放回数１回に設定されている。

【１１８０】

また、普通当否決定手段４５５３は、普通当り判定用乱数抽出手段４５５１によって普通当り判定用の乱数が抽出されると、抽出された乱数と普通当り判定用テーブル４５５２に記憶された普通当り判定値とを比較して、一致している場合に普通当りであると決定する。なお、この際、遊技状態判定手段４５５４によって、遊技状態が特定の遊技状態、すなわち時短遊技状態か否かが判別され、時短遊技状態である場合には高確率時のテーブルが選択され、時短遊技状態でない場合には通常時のテーブルが選択される。このため、第一有利遊技状態制御手段４５４２によって発生する第一大当りの場合であっても、一定回数の時短遊技状態が終了すると、高確率時のテーブルから通常時のテーブルに切替えられるようになっている。

【１１８１】

また、主制御基板４１００には、普通当否決定手段４５５３によって普通抽選の当否が

決定されると、普通図柄表示器１１８９に普通図柄を変動表示させると共に、変動時間（約１４秒または約１秒）の経過後、当否の結果を表示させる普通図柄変動制御手段４５５５が設けられている。また、普通当否決定手段４５５３による判別の結果、普通当りが確定した場合、普通図柄の変動停止後、可動片２１０５を開放させ、遊技球を第二始動口２１０２に入賞し易くする開放制御手段４５５６が設けられている。

【１１８２】

［４－１Ａ．主基板による遊技内容］

次に、主制御基板４１００や払出制御基板４１１０等を備えた主基板４０００による遊技内容について説明する。本実施形態のパチンコ機１は、扉枠５の右下に配置されたハンドル装置５００を遊技者が回転操作することで、皿ユニット３００の上皿３０１に貯留された遊技球が、遊技パネル１１５０の前面に配置された遊技領域１１００内の上部へと打ち込まれて、遊技球による遊技が開始されるようになっている。遊技領域１１００内の上部へ打ち込まれた遊技球は、その打込強さによってセンター役物２５００の上側の左側或いは右側の遊技領域１１００内を流下するようになっている。

【１１８３】

なお、遊技球の打込強さは、ハンドル装置５００の回転量を回転位置検知センサ５１２で検知した上で、回転位置検知センサ５１２からの検知信号に基いて発射制御部４１２０により打球発射装置６５０における発射ソレノイド６５４の駆動強さが制御されるようになっており、時計回りの方向へ回転させるほど強く打ち込むことができるようになっている。また、遊技領域１１００内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘が遊技パネル１１５０の前面に植設されており、遊技球がその障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球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。

【１１８４】

センター役物２５００の上部へ打ち込まれた遊技球が、左右方向の略中央から左側を流下してセンター役物２５００の周壁部２５０３における左右方向中央よりも左側へ到達すると、周壁部２５０３によってセンター役物２５００の左側の領域へと誘導される。そして、センター役物２５００の左側を流下する遊技球が、センター役物２５００の左側に配置されたゲート部２４０１に進入してゲートセンサ２４０２により検出されると、普通抽選結果としての普通当り判定用乱数が抽出される。そして、その普通当り判定用乱数に基いて、機能表示ユニット１１８０における普通図柄表示器１１８９の普通図柄が変動表示（一つのＬＥＤからなる普通図柄表示器１１８９が、赤色、緑色、橙色に交互に発光）され、所定時間（例えば、２秒～３０秒の間）経過後に抽出され普通当り判定用乱数（普通抽選結果）に基いた普通図柄が停止表示（普通図柄表示器１１８９が赤色又は緑色の何れかに発光）される。この普通図柄の変動表示は、普通当り判定用テーブル４５５２（普通図柄変動パターン選択テーブル）から選択された普通図柄変動パターンに基いて行われるようになっている。

【１１８５】

詳しくは、抽選された普通乱数が「普通当り」乱数の場合、当りを示唆する普通図柄で停止表示（普通図柄表示器１１８９が緑色に発光）され、抽選された普通乱数が「普通ハズレ」乱数の場合、ハズレを示唆する普通図柄で停止表示（普通図柄表示器１１８９が赤色に発光）されるようになっている。そして、当りを示唆する普通図柄が停止表示されると、第二始動口２１０２を閉鎖する一対の可動片２１０５が所定開放時間（例えば、０．３秒～３秒の間）拡開する動作を所定回数（例えば、１～３回）繰返し、第二始動口２１０２へ遊技球が入賞できるようになっている。

【１１８６】

なお、普通図柄の変動時間や第二始動口２１０２における可動片２１０５の拡開時間については、第一当り判定用乱数や第二当り判定用乱数（特別抽選結果）に応じて変化させるようになっており、特別抽選結果として、「時短当り（普通時短当り、高確率時短当り、等を含む）」が抽出された場合に、その変動時間や拡開時間を短い時間に変更するため

に、普通当り判定用テーブル４５５２を普通時のテーブルから高確率時のテーブルに差替えられるようになっている。

【１１８７】

なお、本例のパチンコ機１では、センター役物２５００の上側において、左右方向中央から左側には遊技球が流下可能な領域が備えられているものの、中央から右側は遊技領域１１００の外周に沿って下方へ延びる円弧状の領域が備えられており、この領域に遊技球が進入するとゲート部２４０１やワープ入口２５０４へ遊技球が進入する機会を得ることなくセンター役物２５００の下側へ送られてしまい、チャンスが少なくなると共に遊技球の動きがあまり楽しめなくなるようになっている。従って、遊技者は、遊技球がセンター役物２５００の上側において左右方向中央から左側の領域を流下するように、ハンドル装置５００の回転量を適宜調整して遊技することとなり、闇雲に遊技球を強く打ち込むような遊技操作を抑制して、パチンコ機１本来のハンドル装置５００の操作による遊技を楽しませて興趣が低下するのを防止することができるようになっている。

【１１８８】

ところで、本例では、普通図柄表示器１１８９において普通図柄が変動表示中に、ゲートセンサ２４０２で遊技球の通過が検出されると、変動中の普通図柄停止して先に発生・抽出された普通乱数の結果が確定するまでの間、ゲートセンサ２４０２からの検出信号に基いて抽出された普通当り判定用乱数（普通図柄変動パターンを含む）を一時的に記憶してその表示を保留するようになっており、その記憶された普通当り判定用乱数の数（保留数とも言う）を、普通図柄記憶表示器１１８８で表示するようになっている。この普通図柄記憶表示器１１８８は、四つのＬＥＤからなっており、点灯する各ＬＥＤの数によって記憶数を示唆するようになっており、本例では、四つまで記憶して保留数を表示するようになっている。なお、保留数が四つを越えた場合は、ゲートセンサ２４０２の検出信号に基いて抽出された普通当り判定用乱数が破棄されるようになっている。

【１１８９】

また、遊技領域１１００内へ打ち込まれセンター役物２５００の左側を流下した遊技球は、サイド誘導部材２３００の棚部２３０２によってセンター役物２５００の下側で遊技領域１１００の中央側へ寄せられるようになっている。そして、センター役物２５００の下方に配置されたアタッカユニット２１００の一般入賞口２１０４に遊技球が入賞して、一般入賞口センサ３２３２に検出されると、その検出信号に基いて主制御基板４１００では払出制御基板４１１０に対して所定の払出コマンドを送信し、その払出コマンドに応じて払出制御基板４１１０が賞球装置７４０の払出モータ７４４を制御して所定数（例えば、１０個）の遊技球が、上皿３０１へ払出されるようになっている。

【１１９０】

なお、遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球が、一般入賞口２１０４、第一始動口２１０１、第二始動口２１０２、及び大入賞口２１０３の何れにも入賞しなかった場合、遊技領域１１００の左右方向中央下端に設けられてアウト口１１５１から、遊技盤４の後側下方へ排出されるようになっている。また、遊技球が、一般入賞口２１０４、第一始動口２１０１、第二始動口２１０２、及び大入賞口２１０３の何れに入賞しても、入賞した遊技球は、遊技領域１１００内へ戻されること無く遊技盤４の後側下方へ排出されるようになっている。

【１１９１】

一方、センター役物２５００の左側を流下する遊技球が、センター役物２５００の左側側面に開口するワープ入口２５０４へ進入すると、センター役物２５００のステージ２５１０における上側の第一ステージ２５１１へと供給されるようになっている。そして、第一ステージ２５１１上へ供給された遊技球は、第一ステージ２５１１上を左右方向へ転動して、左右方向中央の両側に低く形成された谷部の何れかから前方へ転動して第二ステージ２５１２上へと供給される。この第二ステージ２５１２でも遊技球が左右方向へ転動し、左右方向中央の両側に低く形成された谷部の何れかから前方へ転動して第三ステージ２５１３へと供給される。そして、第三ステージ２５１３に供給された遊技球は、第三ステ

ージ２５１３上でも左右方向へ転動し、左右方向略中央の低くなった部位からアタッカユニット２１００の上方（第一始動口２１０１の略直上）の遊技領域１１００内へ放出される。

【１１９２】

ところで、ステージ２５１０の第二ステージ２５１２上を転動する遊技球が、左右方向中央の高くなった部位の後側に開口したチャンス入口２５１４へ進入すると、第三ステージ２５１３の低くなった部位よりも更に下側でアタッカユニット２１００における第一始動口２１０１の直上に配置されたチャンス出口２５１５から遊技領域１１００内へ放出され、遊技球が高い確率で第一始動口２１０１へと受入れられるようになっている。そして、遊技球が第一始動口２１０１に受入れられて第一始動口センサ３２３１に検出されると、主制御基板４１００等を介して賞球装置７４０から所定数（例えば、３個）の遊技球が、上皿３０１へ払出されるようになっている。

【１１９３】

なお、本例のパチンコ機１では、第一始動口２１０１、第二始動口２１０２、及び大入賞口２１０３が、上下方向に並んで配置されているので、ステージ２５１０から放出される遊技球が、高い確率で第一始動口２１０１等に受入れられるようになっており、第二始動口２１０２や大入賞口２１０３が受入可能な時に、遊技球がステージ２５１０やチャンス出口２５１５から放出されると受入れられる可能性が高いので、第一始動口２１０１だけでなく第二始動口２１０２や大入賞口２１０３に対しても、遊技球の受入れに関する期待感を持たせて興趣を高めることができるようになっている。

【１１９４】

ところで、遊技球がゲート部２４０１へ進入してゲートセンサ２４０２により検出されて普通抽選結果として「普通当り」が抽選されると、上述したように、第二始動口２１０２を閉鎖する一対の可動片２１０５が所定時間拡開して入賞可能となり、その入賞可能となった時に、遊技球が第二始動口２１０２へ受入れられて第二始動口センサ２１２７に検出されると、主制御基板４１００等を介して賞球装置７４０から所定数（例えば、４個）の遊技球が、上皿３０１へ払出されるようになっている。

【１１９５】

また、主制御基板４１００では、これら第一始動口２１０１、第二始動口２１０２に遊技球が入賞して、第一始動口センサ３２３１、第二始動口センサ２１２７に検出されると、第一始動口２１０１では所定の第一当り判定用乱数の抽出が、第二始動口２１０２では所定の第二当り判定用乱数の抽出が、夫々行われる。そして、抽出された当り判定用乱数に基いて、機能表示ユニット１１８０の対応する第一特別図柄表示器１１８５や第二特別図柄表示器１１８６に表示された特別図柄の変動表示が開始された後に、抽出された当り判定用乱数と対応する特別図柄が特別抽選結果として停止表示されるようになっている。これら第一特別図柄表示器１１８５や第二特別図柄表示器１１８６において、「大当り」を示唆する態様で特別図柄が停止表示されると、アタッカユニット２１００の開閉部材２１０６が、所定のパターンで開閉動作する特別有利遊技状態（例えば、大当り遊技）が発生し、その間に大入賞口２１０３へ遊技球を入賞させることで、より多くの遊技球を獲得できるようになっている。なお、一つの遊技球が大入賞口２１０３へ入賞すると、賞球装置７４０から所定数（例えば、１３個）の遊技球が上皿３０１へ払い出されるようになっている。

【１１９６】

なお、これら第一始動口２１０１、第二始動口２１０２においても、ゲート部２４０１への遊技球の進入による普通図柄の変動表示と同様に、第一特別図柄表示器１１８５や第二特別図柄表示器１１８６において特別図柄が変動表示中、又は、特別有利遊技状態としての大当り遊技中等の特別図柄を変動表示さることができない時に、始動口２１０１，２１０２へ遊技球が入賞して第一始動口センサ３２３１、第二始動口センサ２１２７で検出されると、特別図柄の変動表示が可能となるまでの間、第一始動口センサ３２３１、第二始動口センサ２１２７からの検出信号に基いて抽出された第一当り判定用乱数や第二当り

判定用乱数を記憶してその表示を保留するようになっており、その記憶された当り判定用乱数の保留数を、第一特別図柄記憶表示器１１８４や第二特別図柄記憶表示器１１８７において表示するようになっている。これら第一特別図柄記憶表示器１１８４や第二特別図柄記憶表示器１１８７は、夫々二つのＬＥＤからなっており、消灯・点灯・点滅する各ＬＥＤの発光状態の組合せによって記憶数を示唆するようになっており、本例では、夫々四つまで記憶して表示するようになっている。なお、保留数が四つを越えた場合は、抽出された当り判定用乱数が破棄されるようになっている。

【１１９７】

また、主制御基板４１００では、第一始動口センサ３２３１、第二始動口センサ２１２７の検出に基いてそれぞれ抽出された大当り判定用乱数である第一当り判定用乱数や第二当り判定用乱数を、予め決められた所定の当り判定用テーブル４５０１，４５２１（特別図柄変動パターンテーブルとも称す）と照合することで、「ハズレ」、「小当り」、「大当り」の何れであるかが判別されるようになっている。また、当り判定用テーブル４５０２，４５２２と大当り図柄用乱数とを比較することによって、大当りの種類（例えば、「特殊当り」、「特殊当り以外の確変大当り」、「通常大当り」等）も判別されるようになっている。

【１１９８】

そして、第一始動口２１０１、第二始動口２１０２への遊技球の始動入賞を契機として抽出（抽選）された第一当り判定用乱数や第二当り判定用乱数が（特別抽選結果が）、「小当り」の場合、主制御基板４１００は、アタッカユニット２１００の開閉部材２１０６を、所定短時間（例えば、０．２秒～０．６秒の間）の間開状態として閉鎖する開閉パターンを複数回繰返すようになっている。

【１１９９】

一方、抽出された第一当り判定用乱数や第二当り判定用乱数が、「大当り」の場合、主制御基板４１００は、アタッカユニット２１００の開閉部材２１０６を開状態とした後に、所定時間（例えば、約３０秒）経過、或いは、所定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口２１０３に入賞の何れかの条件が充足すると開閉部材２１０６を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）繰返すようになっており、「１０Ｒ大当り」であれば１０ラウンド、「１５Ｒ大当り」であれば１５ラウンド、夫々繰返して、遊技者に有利な有利遊技状態を発生させるようになっている。なお、所定ラウンド数の終了後に、「大当り」については、抽出された当り判定用乱数に応じて当り判定用テーブルを高確率のテーブルに変更するようになっている。また、当り判定用乱数に応じて、時短遊技状態としたり時短遊技状態を解除したりするために、変動時間設定用テーブル４５０３，４５０４，４５２３，４５２４を適宜変更するようになっている。

【１２００】

本実施形態のパチンコ機１では、大当りのラウンド数（開閉部材２１０６の開閉回数）が１０回または１５回のいずれか一方に設定されている。この場合、例えば、以下のような態様を適用することができる。すなわち、大当りが、特殊当りの場合、一部の通常大当りである場合、および、特殊当りを除く一部の確変大当りである場合には、ラウンド数を１０回とし、大当りが、ラウンド数を１０回とした通常大当り以外の通常大当りである場合、ラウンド数を１０回とした確変大当り以外の確変大当りである場合には、ラウンド数を１５回としてもよい。また、大当りが、特殊当りの場合、通常大当りである場合には、ラウンド数を１０回とし、大当りが、特殊当りを除く確変大当りである場合には、ラウンド数を１５回としてもよい。

【１２０１】

［４－２．周辺制御基板での遊技に関する機能的構成］

続いて、周辺制御基板４０１０での第一装飾図柄、第二装飾図柄、及び共通装飾図柄列を含む遊技に関する機能的な構成について、図１９８を参照して説明する。図１９８は周辺制御基板（主に周辺制御部４１４０、液晶制御部４１５０）での演出に関する機能的な

構成を示すブロック図である。

【１２０２】

本例の周辺制御基板４０１０には、図１９８に示すように、主制御基板４１００から送信された制御情報コマンドがコマンド受信手段４５６０によって受信されると、これを基に液晶表示装置１９００を制御するための各種機能が備えられている。すなわち、第一大当り抽選に対応する演出用テーブルとして、第一当り時演出態様テーブル４５６１と、第一ハズレ時演出態様テーブル４５６２とが予め記憶されており、これらのテーブル４５６１，４５６２を基に、ステップ演出及び発展演出等における演出態様が決定されるようになっている。

【１２０３】

まず、演出態様テーブル４５６１，４５６２について詳細に説明する。第一当り時演出態様テーブル４５６１は、大当り（又は小当り）の場合に用いられ、演出決定用乱数（後述する）と、演出態様（ここではステップ演出や発展演出における演出パターン）との関係を示すものである。また、第一ハズレ時演出態様テーブル４５６２は、ハズレの場合に用いられるテーブルであり、演出決定用乱数と演出パターンとの関係を示すものである。

【１２０４】

この周辺制御基板４０１０には、ランダムカウンタ（図示しない）から演出決定用乱数を抽出する第一演出用乱数抽出手段４５６３と、演出パターンを決定する第一演出態様決定手段４５６４とが設けられている。第一演出態様決定手段４５６４は、コマンド受信手段４５６０を介して制御コマンドを受信すると、第一演出用乱数抽出手段４５６３によって演出用乱数を抽出すると共に、制御コマンドに含まれる当否コマンドが大当り（又は小当り）を示すものである場合には、第一演出用乱数抽出手段４５６３によって抽出された演出用乱数と、第一当り時演出態様テーブル４５６１とから演出パターンを決定し、一方、当否コマンドがハズレを示すものである場合には、第一演出用乱数抽出手段４５６３によって抽出された演出用乱数と、第一ハズレ時演出態様テーブル４５６２とから演出パターンを決定するものである。

【１２０５】

この第一演出態様決定手段４５６４によって決定された演出パターンは、演出パターン記憶手段（図示しない）から抽出されると共に、第一演出表示制御手段４５６５に送られる。第一演出表示制御手段４５６５は、それらの演出の画像を画像記憶手段（キャラＲＯＭ４１５０ｄ）から読出し液晶表示装置１９００に導出する。

【１２０６】

一方、第一装飾図柄の演出に関する機能的な構成として、第一装飾図柄変動制御手段４５６６が設けられている。第一装飾図柄変動制御手段４５６６は、コマンド受信手段４５６０によって受信された制御コマンドを基に、停止図柄を第一装飾図柄記憶手段（図示しない）から読み出し変動させると共に、その制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（すなわち抽選結果）に基づいて装飾図柄を停止させるものである。

【１２０７】

なお、上記では、第一大当り抽選に関する演出について説明したが、周辺制御基板４０１０には、第二大当り抽選に関する演出を行うための機能的構成も備えられている。具体的には、第二大当り抽選に対応する演出用テーブルとして、第二当り時演出態様テーブル４５６７と、第二ハズレ時演出態様テーブル４５６８とが予め記憶されており、これらのテーブル４５６７，４５６８を基に、ステップ演出や発展演出における演出態様が決定されるようになっている。演出態様テーブル４５６７，４５６８は、第一大当り抽選に対応する演出態様テーブル４５６１，４５６２と同様の構成であるため、ここでは詳細な説明を省略する。

【１２０８】

また、周辺制御基板４０１０には、第二大当り抽選に対応して、第二演出用乱数抽出手段４５６９、第二演出態様決定手段４５７０、第二演出表示制御手段４５７１、及び第二装飾図柄変動制御手段４５７２が設けられているが、これらの構成も第一大当り抽選に対

応する機能的構成と同様の機能を有することから、詳細な説明を省略する。

【１２０９】

また、周辺制御基板４０１０には、装飾図柄列変動表示手段４５７３及び大当り表示手段４５７４が設けられている。装飾図柄列変動表示手段４５７３は、第一装飾図柄変動制御手段４５６６及び第二装飾図柄変動制御手段４５７２の出力を基に、或いは、コマンド受信手段４５６０によって受信された制御コマンドを基に、共通装飾図柄列を変動させると共に、その制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（すなわち抽選結果）に基づいて共通装飾図柄列を順に停止させるものである。特に、複数の共通装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止する前の段階で、有効ライン上で既に停止している装飾図柄（停止図柄）の組合せが、特定の装飾図柄の組合せを充足する場合、既に停止している装飾図柄をリーチ形成図柄として、リーチ状態を成立させる。

【１２１０】

また、大当り表示手段４５７４は、第一大当り抽選または第二大当り抽選の抽選結果が第一大当りまたは第二大当りの場合、すなわち、「確変大当り」または「通常大当り」の場合に、その抽選に係る共通装飾図柄列の変動を停止させた後、「大当り」であることを表示させるものである。なお、第一大当り抽選または第二大当り抽選の抽選結果が第三大当り、第四大当り、または第五大当りである場合には、「当り」であることを表示させることなく、共通装飾図柄列の変動停止後、その抽選に係る演出を終了する。

【１２１１】

［４－２Ａ．周辺制御基板による操作ユニットを用いた遊技演出］

次に、周辺制御基板４０１０による操作ユニット４００を用いた遊技演出について、図１９９乃至図２１６を参照して説明する。図１９９は、回転操作ユニットにおけるダイヤル操作部の時計方向の回転に伴う従動ギアの回転検知片と二つの回転検知センサの位置関係を示す説明図である。図２００は、回転操作ユニットにおけるダイヤル操作部の反時計方向の回転に伴う従動ギアの回転検知片と二つの回転検知センサとの位置関係を示す説明図である。図２０１（Ａ）は回転操作ユニットにおけるダイヤル操作部の時計方向の回転に伴う二つの回転検知センサのＯＮ／ＯＦＦを示す一覧表図であり、図２０１（Ｂ）はダイヤル操作部の反時計方向の回転に伴う二つの回転検知センサのＯＮ／ＯＦＦを示す一覧表図である。

【１２１２】

また、図２０２（Ａ）～（Ｆ）は、操作ユニットが操作手段として機能する時の液晶表示装置（演出手段、図柄表示手段）の表示画面の一例を示す説明図であり、図２０３（Ａ）～（Ｅ）は、操作ユニットが操作手段として機能する時の液晶表示装置の表示画面の一例を示す説明図であり、図２０４（Ａ）～（Ｆ）は、ダイヤル操作部による選択操作を代行させるか否かを決定する時の液晶表示装置の表示画面を示す説明図であり、図２０５は、演出制御処理による選択操作検出処理を示すフローチャートであり、図２０６は、演出制御処理における選択操作検出処理の変形例１を示すフローチャートであり、図２０７は、演出制御処理における選択操作検出処理の変形例２を示すフローチャートであり、図２０８（Ａ）～（Ｄ）は、可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図であり、図２０９（Ａ）～（Ｃ）は、可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図であり、図２１０（Ａ）～（Ｃ）は、可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。

【１２１３】

更に、図２１１（Ａ）～（Ｄ）は可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図であり、図２１２は演出制御処理における回転予告制御処理を示すフローチャートである。図２１３（Ａ）～（Ｄ）は可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図であり、図２１４（Ａ）～（Ｄ）は可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。図２１５

（Ａ）～（Ｃ）は操作説明手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。図２１６（Ａ）～（Ｃ）は操作説明手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。

【１２１４】

はじめに、操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１の回転方向及び回転速度の検出について説明する。なお、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂは、ダイヤル操作部４０１と一体的に回転する従動ギア４１０の回転検知片４１０ｃを検出することで、ダイヤル操作部４０１の回転方向及び回転速度を検出するようになっている。また、図１９９乃至図２０１中には、回転検知センサ４３２ａを「Ａ」と記載すると共に、回転検知センサ４３２ｂを「Ｂ」と記載する。また、以下に示すステップ１～４は、それぞれ回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂを基準としたダイヤル操作部４０１の４種類の回転位置のことであり、ダイヤル操作部４０１が回転することで、ステップ１、ステップ２、ステップ３、ステップ４へと順次、回転位置が移行するものであり、ステップ４へ移行した後は、再度ステップ１へ戻る。

【１２１５】

まず、ダイヤル操作部４０１が時計方向へ回転する場合は、図１９９に示すように、ステップ１として、両方の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが従動ギア４１０の回転検知片４１０ｃを検出し、その後、ダイヤル操作部４０１の時計方向への回転に伴うステップ２への移行により、回転検知センサ４３２ａが回転検知片４１０ｃを検出する一方、従動ギア４１０のスリット４１０ｄが回転検知センサ４３２ｂへ移動して回転検知センサ４３２ｂが回転検知片４１０ｃを検出しないステップへ移行する。その後、ダイヤル操作部４０１の時計方向への回転に伴うステップ３への移行により、従動ギア４１０のスリット４１０ｄが各回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂへ移動して回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが共に回転検知片４１０ｃを検出しないステップへ移行する。そして、ダイヤル操作部４０１の時計方向への回転に伴うステップ４への移行により、従動ギア４１０のスリット４１０ｄが回転検知センサ４３２ａへ移動して回転検知センサ４３２ａが回転検知片４１０ｃを検出しない一方、回転検知センサ４３２ｂが回転検知片４１０ｃを検出するステップへ移行する。

【１２１６】

一方、ダイヤル操作部４０１が反時計方向へ回転する場合は、図２００に示すように、ステップ１として、両方の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが従動ギア４１０の回転検知片４１０ｃを検出し、その後、ダイヤル操作部４０１の反時計方向への回転に伴うステップ２への移行により、従動ギア４１０のスリット４１０ｄが回転検知センサ４３２ａへ移動して回転検知センサ４３２ａが回転検知片４１０ｃを検出しない一方、回転検知センサ４３２ｂが回転検知片４１０ｃを検出するステップへ移行する。その後、ダイヤル操作部４０１の反時計方向への回転に伴うステップ３への移行により、従動ギア４１０のスリット４１０ｄが各回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂへ移動して回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが共に回転検知片４１０ｃを検出しないステップへ移行する。そして、ダイヤル操作部４０１の反時計方向への回転に伴うステップ４への移行により、回転検知センサ４３２ａが回転検知片４１０ｃを検出する一方、従動ギア４１０のスリット４１０ｄが回転検知センサ４３２ｂへ移動して回転検知センサ４３２ｂが回転検知片４１０ｃを検出しないステップへ移行する。

【１２１７】

即ち、ダイヤル操作部４０１が時計方向へ回転する場合の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのＯＮ（回転検知片４１０ｃの検出あり）／ＯＦＦ（回転検知片４１０ｃの検出なし）動作は、図２０１（Ａ）に示すように、ステップ１で回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが共に「ＯＮ」であり、ステップ２で回転検知センサ４３２ａが「ＯＮ」を継続する一方、回転検知センサ４３２ｂが「ＯＦＦ」となる。その後、ステップ３で回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが共に「ＯＦＦ」となった後に、ステップ４で回転検知センサ４３

２ａが「ＯＦＦ」を継続する一方、回転検知センサ４３２ｂが「ＯＮ」となる。その後は、再度、ステップ１に戻り、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが共に「ＯＮ」となる。

【１２１８】

一方、ダイヤル操作部４０１が反時計方向へ回転する場合の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦ動作は、図２０１（Ｂ）に示すように、ステップ１で回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが共に「ＯＮ」であり、ステップ２で回転検知センサ４３２ｂが「ＯＮ」を継続する一方、回転検知センサ４３２ａが「ＯＦＦ」となる。その後、ステップ３で回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが共に「ＯＦＦ」となった後に、ステップ４で回転検知センサ４３２ｂが「ＯＦＦ」を継続する一方、回転検知センサ４３２ａが「ＯＮ」となる。その後は、再度、ステップ１に戻り、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが共に「ＯＮ」となる。

【１２１９】

このように、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂは、上記したような各ステップ１～４でのＯＮ／ＯＦＦに基づいてダイヤル操作部４０１の回転方向及び回転速度を検出するようになっているので、操作ユニット４００を構成するダイヤル操作部４０１が操作手段として機能する場合、換言すれば、遊技者の操作によってダイヤル操作部４０１が回転操作された場合には、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦ状態の切替りを検出することでダイヤル操作部４０１が回転操作されたことを検出する。また、この時、回転操作前の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦ状態と、回転操作中の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦ状態とから、ダイヤル操作部４０１が時計方向に回転操作されているのか、あるいは反時計方向に回転操作されているのかを検出するようになっている。なお、本例では、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによってダイヤル操作部４０１の回転方向及び回転速度を検出する構成としているが、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのパルスをカウントすることで、ダイヤル操作部４０１の回転位置も検出が可能である。

【１２２０】

例えば、ステップ１、即ち回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが共に「ＯＮ」した状態を回転操作前の状態とした場合、回転操作中の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦ状態として回転検知センサ４３２ａが「ＯＮ」である一方、回転検知センサ４３２ｂが「ＯＦＦ」であると、時計方向のステップ２と一致することから、ダイヤル操作部４０１が時計方向に回転操作されたことを検出する。一方、回転操作中の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦ状態として回転検知センサ４３２ａが「ＯＦＦ」である一方、回転検知センサ４３２ｂが「ＯＮ」であると、反時計方向のステップ２と一致することから、ダイヤル操作部４０１が反時計方向に回転操作されたことを検出する。なお、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによって検出されたダイヤル操作部４０１の時計方向又は反時計方向の操作信号は、周辺制御部４１４０に出力される。そして、周辺制御部４１４０（演出制御手段、操作演出制御手段、選択演出制御手段、表示制御手段）は、入力した操作信号に基づいて遊技者の操作意思を受け、これを液晶表示装置１９００等での演出に反映するようになっている。

【１２２１】

また、ダイヤル操作部４０１がダイヤル駆動モータ４１４の駆動に基づいて回転する可動演出手段として機能する場合は、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動が駆動ギア４１２を介して従動ギア４１０の回転動作として伝達され、この従動ギア４１０の回転動作によって一体的に設けられたダイヤル操作部４０１が時計方向又は反時計方向に回転する。この時、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂは、ダイヤル操作部４０１と共に回転する従動ギア４１０の回転検知片４１０ｃの検出の有無（ＯＮ／ＯＦＦ）によってダイヤル操作部４０１の回転方向及び回転速度を検出する。そして、この回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによる検出信号が周辺制御部４１４０に出力され、これを受けた周辺制御部４１４０がダイヤル操作部４０１の回転方向及び回転速度を把握した状態でダイヤル操作部４０１の回転動作を制御するようになっている。

【１２２２】
次に、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５による操作手段としての機能、及び可動演出手段としての機能について複数の例を示しながら説明する。まず、一例目としては、図２０２に示すように、始動口（第一始動口２１０１、第二始動口２１０２）への入賞に伴う大当り判定に基づいて、液晶表示装置１９００（演出手段、図柄表示手段）に変動表示される装飾図柄（図柄）において、図２０２（Ａ）に示すように、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が同一図柄で揃いリーチ態様が表示され（同図中には、左右の装飾図柄が「７」で揃った場合を例示）、その後、中装飾図柄４６０２の変動継続に伴い、図２０２（Ｂ）に示すように、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が表示画面の左右上端側へそれぞれ移動して縮小表示されてノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動に発展する。

【１２２３】
そして、図２０２（Ｃ）に示すように、スーパーリーチの変動態様として、左右の装飾図柄４６０１，４６０３とは異なる図柄でハズレを決定する中装飾図柄４６０２ａ（同図中には、「６」の中装飾図柄を例示）と、左右の装飾図柄４６０１，４６０３と同一の図柄で大当りを決定する中装飾図柄４６０２ｂ（同図中には、「７」の中装飾図柄を例示）とが横並びで表示され、その下方には、ダイヤル操作部４０１が反時計方向へ回転する画像４６０５と「ダイヤル操作部を回して下さい」の文字４６１１とが表示されることで、操作ユニット４００（ダイヤル操作部４０１）の反時計方向への回転操作を遊技者に促す表示が行われる。

【１２２４】
その後、図２０２（Ｄ）に示すように、ハズレを決定する中装飾図柄４６０２ａが大当りを決定する中装飾図柄４６０２ｂを押し出す演出表示が行われる。そして、遊技者が操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１を反時計方向へ回転操作すると、これを操作ユニット４００の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出する（ダイヤル操作部４０１の反時計方向への検出信号を周辺制御部４１４０へ出力する）ことで、図２０２（Ｅ）に示すように、大当りを決定する中装飾図柄４６０２ｂがハズレを決定する中装飾図柄４６０２ａを押し返す演出表示（操作演出）が行われ、最終的には、図２０２（Ｆ）に示すように、大当りを決定する中装飾図柄４６０２ｂとハズレを決定する中装飾図柄４６０２ａとのうち、大当り判定に基づいた表示結果を構成する中装飾図柄が他方の中装飾図柄を完全に押し出して、装飾図柄の表示結果が液晶表示装置１９００に導出される。図２０２（Ｆ）中には、大当りの判定結果に基づいて、「７」の中装飾図柄４６０２ｂが「６」の中装飾図柄４６０２ａを完全に押し出し、「７・７・７」の大当り図柄（特定表示結果）が導出された場合を例示する。

【１２２５】
二例目としては、始動口（第一始動口２１０１、第二始動口２１０２）への入賞に伴う大当り判定に基づいて、液晶表示装置１９００に変動表示される装飾図柄において、図２０３（Ａ）に示すように、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が同一図柄で揃いリーチ態様が表示され、その後、中装飾図柄４６０２の変動継続に伴い、図２０３（Ｂ）に示すように、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が表示画面の左右上端側へそれぞれ移動して縮小表示されてノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動に発展すると、スーパーリーチの変動態様を選択する画像が液晶表示装置１９００に表示される。変動態様の選択画像は、図２０３（Ｃ）に示すように、変動態様Ａの選択肢画像４６２１（同図中には、「Ａ」の文字を例示）と変動態様Ｂの選択肢画像４６２２（同図中には、「Ｂ」の文字を例示）とが横並びで表示され、その下方には、ダイヤル操作部４０１が時計方向と反時計方向とに交互に回転すると共に選択決定用の操作ユニット４００の押圧操作部４０５が押圧される画像４６０６と、「ダイヤル操作部で選択して下さい」の文字４６１２とが表示されることで、操作ユニット４００（ダイヤル操作部４０１）の回転操作で変動態様の選択を遊技者に促す表示が行われる。

【１２２６】

そして、変動態様Ａを選択すべく遊技者がダイヤル操作部４０１を時計方向へ回転操作すると（なお、この時、選択決定用として操作ユニット４００の押圧操作部４０５が遊技者によって押圧操作される）、これを操作ユニット４００の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出する（ダイヤル操作部４０１の時計方向への検出信号を周辺制御部４１４０へ出力する）ことで、図２０３（Ｄ）に示すように、変動態様Ａの選択肢画像４６２１が点滅表示される一方、変動態様Ｂの選択肢画像４６２２が消灯表示され、その下方には、ダイヤル操作部４０１が時計方向へ回転する画像４６０５と「決定！！」の文字４６１３とが表示されることで、ダイヤル操作部４０１の回転操作によって変動態様Ａが選択された旨を遊技者に報知する表示が行われる。その後は、図２０３（Ｅ）に示すように、遊技者によって選択された変動態様Ａでスーパーリーチ変動の演出画像４６２５（同図中には、便宜的に「Ａ」と記載）が表示される（操作演出）。

【１２２７】

即ち、操作ユニット４００の操作ユニット４００による操作手段としての機能は、液晶表示装置１９００の演出表示に合わせて遊技者にダイヤル操作部４０１を回転操作させ、その回転操作を演出内容に反映させて遊技の興趣低下を抑制するものとなっている。

【１２２８】

ところで、上記した二例目のように操作ユニット４００が二者択一となる選択用の操作手段として機能する場合、遊技者は、操作ユニット４００による選択操作をパチンコ機１側（具体的には、周辺制御部４１４０の制御）で自動的に代行させるか否かを事前に決定できるようになっている。選択操作を代行させるか否かの決定は、図２０４（Ａ）に示すような液晶表示装置１９００の操作代行決定用の表示画像で行われる。なお、この操作代行決定用の表示画像は、液晶表示装置１９００のデモ表示中等、始動口（第一始動口２１０１、第二始動口２１０２）への入賞検出が所定時間以上ない状態で操作ユニット４００の押圧操作部４０５が押圧操作されることにより、液晶表示装置１９００に表示されるようになっている。

【１２２９】

図２０４（Ａ）に示す操作代行決定用の表示画像には、「選択操作を代行しない」の文字を記した選択肢画像４６２３と「選択操作を代行する」の文字を記した選択肢画像４６２４とが横並びで表示され、その下方には、ダイヤル操作部４０１が時計方向と反時計方向とに交互に回転すると共に選択決定用の押圧操作部４０５が押圧される画像４６０６と、「ダイヤル操作部で選択して下さい」の文字４６１２とが表示されることで、ダイヤル操作部４０１の回転操作で選択操作を代行させるか否かの決定を遊技者に促す表示が行われる。

【１２３０】

そして、選択操作を代行させるべく遊技者が操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１を反時計方向へ回転操作すると（なお、この時、選択決定用として操作ユニット４００の押圧操作部４０５が遊技者によって押圧操作される）、これを操作ユニット４００の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出する（ダイヤル操作部４０１の反時計方向への検出信号を周辺制御部４１４０へ出力する）ことで、図２０４（Ｂ）に示すように、「選択操作を代行する」の選択肢画像４６２４が点滅表示される一方、「選択操作を代行しない」の選択肢画像４６２３が消灯表示され、その下方には、ダイヤル操作部４０１が反時計方向へ回転する画像４６０７と「決定！！」の文字４６１３とが表示されることで、ダイヤル操作部４０１の回転操作によって選択操作を代行させる決定がなされた旨を遊技者に報知する表示が行われる。

【１２３１】

その後、操作代行決定用の表示画像で選択操作を代行することが決定され、図２０４（Ｃ）に示すように、選択演出の画像が液晶表示装置１９００に表示されると、周辺制御部４１４０の制御に基づいて自動的に選択が代行されるようになっている。具体的に、図２０４（Ｃ）に示す選択演出の画像は、キャラクタＡの選択肢画像４６２５とキャラクタＢの選択肢画像４６２６とが横並びで表示され、その下方には、ダイヤル操作部４０１が時

計方向と反時計方向とに交互に回転すると共に選択決定用の押圧操作部４０５が押圧される画像４６０６と、「ダイヤル操作部で選択して下さい」の文字４６１２とが表示されることで、ダイヤル操作部４０１の回転操作でキャラクタの選択を遊技者に促す表示が行われる。なお、この時、選択肢画像４６２６であるキャラクタＢは、選択肢画像４６２５であるキャラクタＡに比べて力強いキャラクタとして表示され、あたかもキャラクタＢ（選択肢画像４６２６）を選択した方が遊技者にとって有利な遊技内容（例えば、大当りになり易い等）となり得るような印象を与えるものとなっている。

【１２３２】

そして、周辺制御部４１４０の制御により、図２０４（Ｄ）に示すように、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１がデフォルト方向へ回転されると（なお、同図中には、反時計方向がデフォルト方向に設定され、ダイヤル操作部４０１が反時計方向へ回転された場合を例示）、キャラクタＢの選択肢画像４６２６が点滅表示される一方、キャラクタＡの選択肢画像４６２５が消灯表示され、その下方には、ダイヤル操作部４０１が反時計方向へ回転する画像４６０７と「決定！！」の文字４６１３とが表示されることで、ダイヤル操作部４０１の回転によってキャラクタＢが選択された旨を遊技者に報知する表示が行われる。

【１２３３】

なお、図２０４（Ｄ）に示す構成では、デフォルト方向を反時計方向に設定しているが、この構成に限定するものではなく、デフォルト方向を時計方向に設定してもよい。この場合には、周辺制御部４１４０の制御により、操作ユニット４００（ダイヤル操作部４０１）が時計方向へ回転されると、図２０４（Ｅ）に示すように、キャラクタＡの選択肢画像４６２５が点滅表示される一方、キャラクタＢの選択肢画像４６２６が消灯表示され、その下方には、ダイヤル操作部４０１が時計方向へ回転する画像４６０５と「決定！！」の文字４６１３とが表示されることで、ダイヤル操作部４０１の回転によってキャラクタＡが選択された旨を遊技者に報知する表示が行われる。

【１２３４】

また、デフォルト方向は、時計方向又は反時計方向の何れか一方に限定するものではなく、液晶表示装置１９００に表示される選択肢の種類に応じた方向をデフォルト方向としてもよい。具体的には、あたかも遊技者にとって有利な遊技内容となり得るような方向をデフォルト方向としてもよい。例えば、選択演出の画像として、図２０４（Ｃ）と同様に、キャラクタＡの選択肢画像４６２５が左側に表示され、キャラクタＢの選択肢画像４６２６が右側に表示される時には、図２０４（Ｄ）と同様に、選択肢画像４６２６を選択すべくダイヤル操作部４０１を反時計方向に回転させる。一方、選択演出の画像として、キャラクタＢの選択肢画像４６２６が左側に表示され、キャラクタＡの選択肢画像４６２５が右側に表示される時には、図２０４（Ｆ）に示すように、選択肢画像４６２６を選択すべくダイヤル操作部４０１を時計方向に回転させる。また、逆に、あたかも遊技者にとって不利な遊技内容となり得るような方向をデフォルト方向としてもよい。

【１２３５】

ここで、周辺制御部４１４０による操作ユニット４００の選択操作検出処理について、図２０５を参照して説明する。この選択操作検出処理は、図２０３（Ｃ）のような液晶表示装置１９００の選択演出時に行われる制御である。図２０５において、まず、操作代行フラグがセットされているか否かを判別する（ステップＳ２００１）。操作代行フラグは、図２０４（Ａ）の操作代行決定用の表示画像で「選択操作を代行する」の選択肢画像４６２４が選択決定された時にセットされるフラグである。ステップＳ２００１で操作代行フラグがセットされていない時は、次に、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１が回転操作されたか否か、言い換えれば回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによる操作検出信号に変化があるか否かを判別する（ステップＳ２００２）。操作検出信号に変化がある時は、該操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットして（ステップＳ２００３）、選択操作検出処理を終了する。

【１２３６】

即ち、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１が回転操作されて操作検出信号に変化が生じると、そのダイヤル操作部４０１が回転操作された方向（時計方向又は反時計方向）の選択フラグをセットする。選択フラグは、液晶表示装置１９００の選択演出において、遊技者が二者択一の選択肢の一方を選択決定した旨の表示（例えば、図２０３（Ｄ）の表示等）や、選択決定した選択肢に基づいた演出表示（例えば、図２０３（Ｅ）の演出表示等）を表示制御するためのフラグである。

【１２３７】

一方、ステップＳ２００２で操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１の回転操作がなく操作検出信号に変化がない時は、予め定めたダイヤル操作部４０１の検出有効時間が経過したか否かを判別する（ステップＳ２００４）。そして、検出有効時間が経過したにも拘わらず操作検出信号がＯＮしていない時は、予め定めた選択方法となるデフォルトの回転方向の選択フラグをセットすると共に（ステップＳ２００５）、デフォルト方向にダイヤル操作部４０１を回転させて（ステップＳ２００６：選択代行動作制御手段）、選択操作検出処理を終了する。ここで、デフォルトの回転方向（デフォルト方向）とは、前述した周辺制御部４１４０により予め設定されたダイヤル操作部４０１の回転方向のことであり、時計方向、反時計方向、遊技者にとってあたかも有利な遊技内容となり得るような方向、あるいは遊技者にとってあたかも不利な遊技内容となり得るような方向のことである。

【１２３８】

また、ステップＳ２００１で操作代行フラグがセットされている時は、デフォルト方向にダイヤル操作部４０１を回転させる（ステップＳ２００７：選択代行動作制御手段）。その後は、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂにより操作検出信号の変化を検出することで、その操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットして（ステップＳ２００８）、選択操作検出処理を終了する。この時、ステップＳ２００８の処理としては、ステップＳ２００７で回転されたデフォルト方向の選択フラグをそのままセットするのではなく、デフォルト方向への回転直後に遊技者が反デフォルト方向にダイヤル操作部４０１を回転操作すると、その反デフォルト方向の選択フラグをセットするようになっている。即ち、選択演出時の選択操作の代行が決定されている場合、及び、選択演出時の選択操作の代行が決定されていないにも拘わらずダイヤル操作部４０１が回転操作されなかった場合は、一旦、ダイヤル操作部４０１をデフォルト方向へ回転させる。そして、ダイヤル操作部４０１がデフォルト方向へ回転された時点で、遊技者の操作がない時はそのままデフォルト方向の選択フラグをセットする。一方、ダイヤル操作部４０１がデフォルト方向へ回転された時点で、遊技者による反デフォルト方向への操作がある時は、ダイヤル操作部４０１を回転させるダイヤル駆動モータ４１４の駆動を停止して遊技者によるダイヤル操作部４０１の回転操作を優先させ、反デフォルト方向の選択フラグをセットする。

【１２３９】

このように本実施形態では、遊技者が操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１を反デフォルト方向へ回転操作する余地を残した状態、具体的には、遊技者がダイヤル操作部４０１の操作方向（デフォルトの回転方向）を気に入らない時は、その回転動作中に遊技者が介入して矯正できたり、予想外（遊技者にとって不意）にダイヤル操作部４０１が動いてしまった時にその回転動作を止めたりできるような余地を残した状態で、ダイヤル操作部４０１の回転操作が行えるようになっている。即ち、上記したステップＳ２００７からステップＳ２００８に移行する際の処理は、ダイヤル操作部４０１の動作中に遊技者によるダイヤル操作部４０１の指触操作（手動操作）が操作検出手段によって検出されると、遊技者によるダイヤル操作部４０１の指触操作を優先すべく、電気的駆動源の駆動を停止する操作優先制御手段を構成している。

【１２４０】

ところで、操作ユニット４００の選択操作検出処理は、図２０５に示す構成に限定するものではなく、以下に示す変形例１，２の構成であってもよい。変形例１の選択操作検出処理は、図２０６に示すように、まず、操作代行フラグがセットされているか否かを判別

する（ステップＳ２０１１）。ステップＳ２０１１で操作代行フラグがセットされていない時は、図２０５の選択操作検出処理と同様に、ダイヤル操作部４０１が回転操作されて回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによる操作検出信号に変化があるか否かを判別する（ステップＳ２０１２）。操作検出信号に変化がある時は、その操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットすると共に（ステップＳ２０１３）、操作検出信号が変化したことをカウントする操作検出カウンタに「１」を加算して（ステップＳ２０１４）、選択操作検出処理を終了する。即ち、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１が回転操作されて操作検出信号に変化があると、そのダイヤル操作部４０１が回転操作された方向（時計方向又は反時計方向）の選択フラグをセットし、更には、ダイヤル操作部４０１が回転操作されたことを記憶しておく。

【１２４１】

一方、ステップＳ２０１２でダイヤル操作部４０１の回転操作がなく操作検出信号に変化がない時は、予め定めたダイヤル操作部４０１の検出有効時間が経過したか否かを判別する（ステップＳ２０１５）。そして、検出有効時間が経過したにも拘わらず操作検出信号に変化がない時は、次に、過去１０回の選択演出においてステップＳ２０１４でカウントされた操作検出カウンタの値が「５」以上であるか否かを判別する（ステップＳ２０１６：動作割合判定手段）。ステップＳ２０１６で操作検出カウンタの値が「５」以上の時、言い換えれば、過去１０回の選択演出で遊技者が５回以上ダイヤル操作部４０１を回転操作した時は、比較的頻繁にダイヤル操作部４０１を回転操作する遊技者であると判断して、ダイヤル操作部４０１の検出有効時間を延長すべくステップＳ２０１７へ移行する。

【１２４２】

なお、ステップＳ２０１６の処理は、周辺制御部４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅ内に設けられる操作記憶領域での記憶に基づいて行われるものであり、操作記憶領域に最新１０回までの選択演出における操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１の操作の有無を記憶しておくことで判別処理が行われるようになっている。即ち、選択演出が行われる毎に、過去１０回の記憶データのうち最も古いデータを消去すると共に、選択演出での遊技者によるダイヤル操作部４０１の操作の有無を最も新しいデータとして記憶するようになっている。このため、パチンコ機１で遊技を行う遊技者が入れ替わった場合でも、選択演出を実行していく毎に徐々に遊技者に合わせた（ダイヤル操作部４０１を頻繁に回転操作する遊技者であるか否かに合わせた）判断基準でステップＳ２０１６の処理を行えるようになっている。

【１２４３】

ステップＳ２０１７では、再度、ダイヤル操作部４０１が回転操作されて回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによる操作検出信号に変化があるか否かを判別する。ステップＳ２０１７で操作検出信号に変化がある時は、ステップＳ２０１２からの移行と同様に、操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットすると共に（ステップＳ２０１３）、操作検出信号が変化したことをカウントする操作検出カウンタに「１」を加算して（ステップＳ２０１４）、選択操作検出処理を終了する。一方、ステップＳ２０１７でダイヤル操作部４０１の回転操作がなく操作検出信号に変化がない時は、延長されたダイヤル操作部４０１の検出有効時間（延長有効時間）が経過したか否かを判別する（ステップＳ２０１８：有効期間延長手段）。そして、延長有効時間が経過したにも拘わらず操作検出信号に変化がない時は、予め定めた選択方法となるデフォルトの回転方向の選択フラグをセットすると共に（ステップＳ２０１９）、デフォルト方向にダイヤル操作部４０１を回転させて（ステップＳ２０２０：選択代行動作制御手段）、選択操作検出処理を終了する。

【１２４４】

また、ステップＳ２０１１で操作代行フラグがセットされている時、及び、ステップＳ２０１６で操作検出カウンタの値が「５」未満の時は、デフォルト方向にダイヤル操作部４０１を回転させる（ステップＳ２０２１：選択代行動作制御手段）。その後は、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂにより操作検出信号の変化を検出することで、その操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットして（ステップＳ２０２２）、選択操作検

出処理を終了する。この時、ステップＳ２０２２の処理としては、ステップＳ２０２１で回転されたデフォルト方向の選択フラグをそのままセットするのではなく、デフォルト方向への回転直後に遊技者が反デフォルト方向にダイヤル操作部４０１を回転操作すると、その反デフォルト方向の選択フラグをセットするようになっている。

【１２４５】

即ち、選択演出時の選択操作の代行が決定されている場合、及び、選択演出時の選択操作の代行が決定されていないにも拘わらずダイヤル操作部４０１が回転操作されず、しかも過去１０回の選択演出で遊技者がダイヤル操作部４０１を回転操作した回数が５回未満の場合は、一旦、ダイヤル操作部４０１をデフォルト方向へ回転させる。そして、ダイヤル操作部４０１がデフォルト方向へ回転された時点で、遊技者の操作がない時はそのままデフォルト方向の選択フラグをセットする。一方、ダイヤル操作部４０１がデフォルト方向へ回転された時点で、遊技者による反デフォルト方向への操作がある時は、ダイヤル操作部４０１を回転させるダイヤル駆動モータ４１４の駆動を停止して遊技者によるダイヤル操作部４０１の回転操作を優先させ、反デフォルト方向の選択フラグをセットする。

【１２４６】

このように本実施形態では、遊技者が操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１を反デフォルト方向へ回転操作する余地を残した状態、具体的には、遊技者がダイヤル操作部４０１の操作方向（デフォルトの回転方向）を気に入らない時は、その回転動作中に遊技者が介入して矯正できたり、予想外（遊技者にとって不意）にダイヤル操作部４０１が動いてしまった時にその回転動作を止めたりできるような余地を残した状態で、ダイヤル操作部４０１の回転操作が行えるようになっている。即ち、上記したステップＳ２０２１からステップＳ２０２２に移行する際の処理は、操作部の動作中に遊技者によるダイヤル操作部４０１の指触操作が操作検出手段によって検出されると、遊技者によるダイヤル操作部４０１の指触操作を優先すべく、電気的駆動源の駆動を停止する操作優先制御手段を構成している。

【１２４７】

変形例２の選択操作検出処理は、図２０７に示すように、まず、操作代行フラグがセットされているか否かを判別する（ステップＳ２０３１）。ステップＳ２０３１で操作代行フラグがセットされていない時は、図２０５の選択操作検出処理と同様に、操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１が回転操作されて回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによる操作検出信号に変化があるか否かを判別する（ステップＳ２０３２）。操作検出信号に変化がある時は、その操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットすると共に（ステップＳ２０３３）、操作検出信号に基づいた回転方向のカウンタに「１」を加算して（ステップＳ２０３４）、選択操作検出処理を終了する。

【１２４８】

即ち、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１が回転操作されて操作検出信号に変化があると、そのダイヤル操作部４０１が回転操作された方向（時計方向又は反時計方向）の選択フラグをセットし、更には、回転操作されたダイヤル操作部４０１の回転方向を記憶しておく。なお、回転方向をカウントするカウンタは、時計方向と反時計方向との２種類が設けられ、操作検出信号に基づいた回転方向毎にカウンタの種類を異ならせることで、時計方向の回転数と反時計方向の回転数とが個々に記憶されるようになっている。

【１２４９】

一方、ステップＳ２０３２でダイヤル操作部４０１の回転操作がなく操作検出信号に変化がない時は、予め定めたダイヤル操作部４０１の検出有効時間が経過したか否かを判別する（ステップＳ２０３５）。そして、検出有効時間が経過したにも拘わらず操作検出信号に変化がない時は、予め定めた選択方法となる過去１０回の選択操作でカウント値の大きい回転方向の選択フラグをセットすると共に（ステップＳ２０３６）、このカウント値の大きい方向にダイヤル操作部４０１を回転させて（ステップＳ２０３７：選択代行動作制御手段）、選択操作検出処理を終了する。

【１２５０】

ここで、過去１０回の選択操作でカウント値の大きい回転方向とは、ステップＳ２０３４でカウントされる時計方向と反時計方向との各カウンタにおいて、現時点から以前の１０回の選択操作でカウントされた各カウント値を比較した上で、大きい値をとるカウンタの回転方向のことである。そして、このような比較を行うことで、遊技者が何れの方向にダイヤル操作部４０１を回転操作する傾向が高いかを判断して、その方向にダイヤル操作部４０１を回転させる。即ち、選択演出が行われる毎に、過去１０回のカウントデータのうち最も古いデータを消去すると共に、選択演出での遊技者によるダイヤル操作部４０１の回転方向を最も新しいカウントデータとして記憶するようになっている。このため、パチンコ機１で遊技を行う遊技者が入れ替わった場合でも、選択演出を実行していく毎に徐々に遊技者に合わせた（遊技者がダイヤル操作部４０１を何れの方向に回転操作する傾向が高いかに合わせた）判断基準でステップＳ２０３６の処理を行えるようになっている。

【１２５１】

また、ステップＳ２０３１で操作代行フラグがセットされている時は、ステップＳ２０３７と同様に、カウント値の大きい方向にダイヤル操作部４０１を回転させる（ステップＳ２０３８：選択代行動作制御手段）。その後は、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂにより操作検出信号の変化を検出することで、その操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットし（ステップＳ２０３９）、次いで、操作検出信号に基づいた回転方向のカウンタに「１」を加算して（ステップＳ２０４０）、選択操作検出処理を終了する。この時、ステップＳ２０３９の処理としては、ステップＳ２０３８で回転されたカウント値の大きい方向の選択フラグをそのままセットするのではなく、カウント値の大きい方向への回転直後に遊技者が反対方向にダイヤル操作部４０１を回転操作すると、その反対方向の選択フラグをセットするようになっている。

【１２５２】

すなわち、変形例２の構成によれば、選択演出時の選択操作の代行が決定されている場合、及び、選択演出時の選択操作の代行が決定されていないにも拘わらずダイヤル操作部４０１が回転操作されなかった場合は、現時点から以前の１０回の選択操作で何れの方向にダイヤル操作部４０１が回転操作されたかを比較判定して、回転操作数の多い回転方向（デフォルト方向）にダイヤル操作部４０１を回転させる。そして、ダイヤル操作部４０１がデフォルト方向へ回転された時点で、遊技者の操作がない時はそのままデフォルト方向の選択フラグをセットする。一方、ダイヤル操作部４０１がデフォルト方向へ回転された時点で、遊技者による反デフォルト方向への操作がある時は、ダイヤル操作部４０１を回転させるダイヤル駆動モータ４１４の駆動を停止して遊技者によるダイヤル操作部４０１の回転操作を優先させ、反デフォルト方向の選択フラグをセットする。

【１２５３】

このように本実施形態では、遊技者が操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１を反デフォルト方向へ回転操作する余地を残した状態、具体的には、遊技者がダイヤル操作部４０１の操作方向（デフォルトの回転方向）を気に入らない時は、その回転動作中に遊技者が介入して矯正できたり、予想外（遊技者にとって不意）にダイヤル操作部４０１が動いてしまった時にその回転動作を止めたりできるような余地を残した状態で、ダイヤル操作部４０１の回転操作が行えるようになっている。即ち、上記したステップＳ２０３８からステップＳ２０３９に移行する際の処理は、操作部の動作中に遊技者によるダイヤル操作部４０１の指触操作が操作検出手段によって検出されると、遊技者によるダイヤル操作部４０１の指触操作を優先すべく、電気的駆動源の駆動を停止する操作優先制御手段を構成している。

【１２５４】

次に、操作ユニット４００が可動演出手段として機能する三例を説明する。一例目としては、始動口（第一始動口２１０１、第二始動口２１０２）への入賞に伴う大当り判定に基づいて、液晶表示装置１９００に変動表示される装飾図柄において、図２０８（Ａ）に示すように、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が同一図柄で揃いリーチ態様が表示されると共に（同図中には、左右の装飾図柄が「７」で揃った場合を例示）、中装飾図柄４６

０２がノーマルリーチの変動態様で表示される。この時、操作ユニット４００は、それぞれ停止状態にある。即ち、操作ユニット４００の押圧操作部４０５を発光装飾するフルカラーＬＥＤ４３２ｄ及び操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１を発光装飾するフルカラーＬＥＤ４３０ｂは、それぞれ消灯状態にあり、また、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１を回転駆動するダイヤル駆動モータ４１４は、駆動停止状態にある。

【１２５５】

その後、図２０８（Ｂ）に示すように、ハズレを決定する中装飾図柄４６０２（同図中には、「６」の中装飾図柄４６０２が一旦停止表示された場合を例示）が一旦停止表示される。また、この時点でも、操作ユニット４００は、それぞれ停止状態にある。そして、図２０８（Ｃ）に示すように、液晶表示装置１９００の表示はハズレ図柄を停止表示した状態で、操作ユニット４００が演出駆動される。具体的には、各フルカラーＬＥＤ４３２ｄ，４３０ｂの点灯・点滅駆動によって操作ユニット４００の押圧操作部４０５及び操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１が発光し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動によって操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１が回転する。

【１２５６】

その後は、このような操作ユニット４００の演出駆動が継続した状態で、液晶表示装置１９００の表示は、図２０８（Ｄ）に示すように、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が表示画面の左右上端側へそれぞれ移動して縮小表示されると共に中装飾図柄４６０２の変動が再開されて、スーパーリーチ変動に発展する。即ち、操作ユニット４００は、その演出駆動によって、液晶表示装置１９００での装飾図柄のノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動への発展契機となる演出を行うようになっている。

【１２５７】

二例目としては、始動口（第一始動口２１０１、第二始動口２１０２）への入賞に伴う大当り判定に基づいて、液晶表示装置１９００に変動表示される装飾図柄において、図２０９（Ａ）に示すように、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が同一図柄で揃いリーチ態様が表示され、中装飾図柄４６０２がリーチ変動を行った後に一旦、ハズレ図柄が停止表示される（同図中には、「７・６・７」のハズレ図柄が一旦停止表示された場合を例示）。この時、操作ユニット４００は、それぞれ停止状態にある。その後、図２０９（Ｂ）に示すように、液晶表示装置１９００の表示はハズレ図柄を停止表示した状態で、操作ユニット４００が演出駆動される。具体的には、各フルカラーＬＥＤ４３２ｄ，４３０ｂの点灯・点滅駆動によって操作ユニット４００の押圧操作部４０５及び操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１が発光し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動によって操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１が回転する。

【１２５８】

そして、上記したような操作ユニット４００の演出駆動が継続した状態で、液晶表示装置１９００の表示は、図２０９（Ｃ）に示すように、ハズレを決定する中装飾図柄４６０２から大当りを決定する中装飾図柄４６０２に切替り、最終的な表示結果として大当り図柄が液晶表示装置１９００に導出される（同図中には、「７・７・７」の大当り図柄が導出された場合を例示）。即ち、操作ユニット４００は、その演出駆動によって、液晶表示装置１９００での装飾図柄のハズレ図柄から大当り図柄への切替り契機となる演出を行うようになっている。

【１２５９】

三例目としては、始動口（第一始動口２１０１、第二始動口２１０２）への入賞に伴う大当り判定に基づいて、液晶表示装置１９００に変動表示される装飾図柄において、図２１０（Ａ）に示すように、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が同一図柄で揃いリーチ態様が表示され、中装飾図柄４６０２がリーチ変動を行った後に一旦、非確変大当り図柄が停止表示される（同図中には、「６・６・６」の非確変大当り図柄が一旦停止表示された場合を例示）。この時、操作ユニット４００は、それぞれ停止状態にある。その後、図２１０（Ｂ）に示すように、液晶表示装置１９００の表示は非確変大当り図柄を停止表示した状態で、操作ユニット４００が演出駆動される。具体的には、各フルカラーＬＥＤ４３

２ｄ，４３０ｂの点灯・点滅駆動によって操作ユニット４００の押圧操作部４０５及び操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１が発光し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動によって操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１が回転する。

【１２６０】

そして、上記したような操作ユニット４００の演出駆動が継続した状態で、液晶表示装置１９００の表示は、図２１０（Ｃ）に示すように、非確変大当り図柄から確変大当り図柄に切替り、最終的な表示結果として確変大当り図柄（特別表示結果）が液晶表示装置１９００に導出される（同甲中には、「７・７・７」の確変大当り図柄が導出された場合を例示）。即ち、操作ユニット４００は、その演出駆動によって、液晶表示装置１９００での装飾図柄の非確変大当り図柄から確変大当り図柄への切替り契機となる演出を行うようになっている。

【１２６１】

なお、実例中に記載したように、選択操作を遊技者の代行で行う場合、操作検出手段で検出できる程度に必要最小限度、操作部を回転駆動するだけで事足りるが、演出の一端を担う操作部としては、遊技者が明らかに回転していることを認識できるように、回転し続けることが望ましい。

【１２６２】

また、ダイヤル操作部４０１を動作させる電気的駆動源は、実施形態中に記載したステッピングモータからなるダイヤル駆動モータ４１４に限定するものではないが、ダイヤル操作部４０１を回転駆動する電気的駆動源とした場合には、以下に示す理由からステッピングモータを電気的駆動源として用いることが望ましい。

【１２６３】

例えば、ダイヤル操作部４０１の回転駆動状態において遊技者の指触により停止させられることが頻繁にあると予想されるが、ダイヤル駆動モータ４１４がステッピングモータであれば、弱めに励磁して回転していれば簡単に脱調するため、安全性を確保できる。また、ダイヤル操作部４０１の停止後も、回転のための励磁を続ければ、その感触が遊技者の指に伝わるため遊技者にとっては新鮮な驚きが得られる。更には、逆に、ダイヤル操作部４０１が停止状態を維持する程度の弱い励磁をステッピングモータに与えれば、ダイヤル操作部４０１を回転させる際にクリック感を生じさせることができ、操作性が向上する。

【１２６４】

また、ディテントトルク（無励磁保持トルク）が大きなモータを選定すれば、励磁さえも必要としない。また、例えば、電気的駆動源としてＤＣモータを使った場合、ダイヤル操作部４０１の回転駆動状態において強制的に停止させられると電機子電圧（逆起電力）が無くなるため大電流が流れてしまい、発熱や耐久性の点で好ましくない。それに比べステッピングモータではそのような心配が生じない。以上のような理由で電気的駆動源はステッピングモータであることが望ましい。

【１２６５】

ところで、上述した操作ユニット４００の可動演出手段としての機能において、ダイヤル操作部４０１の回転動作は、リーチ変動の発展、ハズレ図柄から大当り図柄への切替り、非確変大当り図柄から確変大当り図柄への切替り、の各演出契機として行われることで、結果として、予告演出として機能するようになっている。そこで、このような操作ユニット４００の予告演出として、リーチ変動の発展時に、ダイヤル操作部４０１の回転動作の態様によって発展するリーチ変動の大当り信頼度を遊技者に認識させるようにしても良く、その構成を図２１１及び図２１２を参照して説明する。

【１２６６】

まず、図２１１（Ａ）に示すように、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が同一図柄で揃いリーチ態様が表示された後（同図中には、左右の装飾図柄が「７」で揃った場合を例示）、中装飾図柄４６０２がノーマルリーチの変動態様で表示されてハズレを決定する中装飾図柄４６０２（同図中には、「６」の中装飾図柄４６０２が一旦停止表示された場合

を例示）が一旦停止表示される。その後、図２１１（Ｂ）に示すように、液晶表示装置１９００の表示はハズレ図柄を停止表示した状態で、操作ユニット４００が演出駆動される。具体的には、各フルカラーＬＥＤ４３２ｄ，４３０ｂの点灯・点滅駆動によって操作ユニット４００の押圧操作部４０５及びダイヤル操作部４０１が発光し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動によってダイヤル操作部４０１が回転する。なお、このような操作ユニット４００の演出駆動が開始されると同時に、液晶表示装置１９００には、「ダイヤル操作部の回転を停止させて下さい」の文字４６１４が表示されて、遊技者にダイヤル操作部４０１の回転動作を停止させることを促すようになっている。

【１２６７】

そして、発展するリーチ変動が大当り信頼度の低い時、言い換えればノーマルリーチ変動からロングリーチ変動（第一の演出態様）に発展する時は、図２１１（Ｃ）に示すように、回転動作中のダイヤル操作部４０１を遊技者が手Ｈで掴み、強制的にダイヤル操作部４０１の回転動作が停止されると、これを操作ユニット４００の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出して、操作ユニット４００の演出駆動を停止する（第一態様動作制御手段）。具体的には、各フルカラーＬＥＤ４３２ｄ，４３０ｂの点灯・点滅駆動を停止することで押圧操作部４０５及びダイヤル操作部４０１の発光を停止し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動を停止することでダイヤル操作部４０１の回転を停止する。また、これに伴い、液晶表示装置１９００の表示は、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が表示画面の左右上端側へ移動することなく、中装飾図柄４６０２の変動が再開されて、大当り信頼度の低いロングリーチ変動に発展する。

【１２６８】

一方、発展するリーチ変動が大当り信頼度の高い時、言い換えればノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動（第二の演出態様）に発展する時は、図２１１（Ｄ）に示すように、回転動作中のダイヤル操作部４０１を遊技者が手Ｈで掴むと、強制的にダイヤル操作部４０１の回転動作が停止される。但し、この場合には、これを操作ユニット４００の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出しても、操作ユニット４００の演出駆動を継続する（第二態様動作制御手段）。これにより、押圧操作部４０５及びダイヤル操作部４０１の発光は継続して行われる。また、遊技者は、回転動作中のダイヤル操作部４０１を強制的に手Ｈで押し止めた状態が続くため、ダイヤル操作部４０１を駆動するダイヤル駆動モータ４１４から振動を受けることになる。なお、このようなダイヤル駆動モータ４１４の振動は、ダイヤル操作部４０１を指触した遊技者だけが実感できるものである。

【１２６９】

そして、これに伴い、液晶表示装置１９００の表示は、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が表示画面の左右上端側へそれぞれ移動して縮小表示されると共に中装飾図柄４６０２の変動が再開されて、大当り信頼度の高いスーパーリーチ変動に発展する。即ち、操作ユニット４００は、その演出駆動（回転動作）によって、液晶表示装置１９００での装飾図柄のノーマルリーチ変動からの発展を予告すると共に、遊技者がダイヤル操作部４０１を掴んだ状態で回転動作を継続するか否かによって発展するリーチ変動の大当り信頼度が高いか否かを予告するようになっている。また、この装飾図柄のノーマルリーチ変動からの発展予告は、遊技者がダイヤル操作部４０１を指触しなければ分からない。このため、遊技者は、ダイヤル操作部４０１を指触するかしないかで、予告を受けるか否かの選択が可能となり、結果として、遊技の楽しみ方の幅が広がるようになっている。

【１２７０】

ここで、周辺制御部４１４０による操作ユニット４００の回転予告制御処理について、図２１２を参照して説明する。図２１２において、周辺制御部４１４０は、まず、主制御基板４１００側から回転予告コマンドを受信したか否かを判別する（ステップＳ２０５１）。回転予告コマンドは、液晶表示装置１９００での装飾図柄のリーチ変動に伴って操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１を回転動作させる予告演出を実行する際、主制御基板４１００側から周辺制御部４１４０側に送られるコマンド信号である。ステップＳ２０５１で回転予告コマンドが受信されない時は、そのまま回転予告制御処理を終了

する。一方、ステップＳ２０５１で回転予告コマンドが受信されると、周辺制御部４１４０は、ダイヤル駆動モータ４１４を駆動制御してダイヤル操作部４０１を回転動作させる（ステップＳ２０５２）。なお、この時、ダイヤル操作部４０１の回転予告として、フルカラーＬＥＤ４３０ｂを点灯・点滅駆動してダイヤル操作部４０１を発光装飾する。

【１２７１】

次に、ダイヤル操作部４０１が回転動作を継続しているか否か、言い換えれば回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによる操作検出信号に変化があるか否かを判別する（ステップＳ２０５３）。ステップＳ２０５３で遊技者がダイヤル操作部４０１を掴むことなくダイヤル操作部４０１の回転動作が継続しいる時、即ち、操作検出信号に変化がある時は、リーチ変動に伴う予告演出として行われるダイヤル操作部４０１の回転制御時間（例えば、１０秒）が経過したか否かを判別する（ステップＳ２０５４）。そして、ダイヤル操作部４０１の回転制御時間が経過しても、遊技者によってダイヤル操作部４０１の回転動作が停止されない時は、そのままステップＳ２０５７へ移行してダイヤル操作部４０１の回転動作と発光装飾を停止させて、回転予告制御処理を終了する。

【１２７２】

一方、ステップＳ２０５３で遊技者がダイヤル操作部４０１を掴んでダイヤル操作部４０１の回転動作が停止された時、即ち、操作検出信号に変化がなくなった時は、次に、ダイヤル操作部４０１の回転予告を伴うリーチ変動が大当り信頼度の高いスーパーリーチ変動であるか否かを判別する（ステップＳ２０５５）。なお、ステップＳ２０５５の判別は、主制御基板４１００側から周辺制御部４１４０側に送られる変動パターンコマンドが、ダイヤル操作部４０１の回転予告を伴う大当り信頼度の高いスーパーリーチ変動のコマンドであるか否（ダイヤル操作部４０１の回転予告を伴う大当り信頼度の低いロングリーチ変動のコマンドである）かによって判別される。ステップＳ２０５５で変動パターンコマンドがスーパーリーチ変動のコマンドではなく大当り信頼度の低いロングリーチ変動のコマンドの時は、そのままステップＳ２０５７へ移行してダイヤル操作部４０１の回転動作と発光装飾を停止させて、回転予告制御処理を終了する。

【１２７３】

即ち、大当り信頼度の低いロングリーチ変動に伴う予告演出として操作ユニット４００の回転予告が行われた場合、遊技者がダイヤル操作部４０１を掴んでダイヤル操作部４０１の回転動作を停止させると、ダイヤル操作部４０１の回転制御時間（例えば、１０秒）を待たずに遊技者がダイヤル操作部４０１の回転動作を停止させた時点で、ダイヤル駆動モータ４１４とフルカラーＬＥＤ４３０ｂの駆動を停止して、ダイヤル操作部４０１による回転予告を終了するよになっている。

【１２７４】

また、ステップＳ２０５５で変動パターンコマンドが大当り信頼度の高いスーパーリーチ変動のコマンドの時は、ダイヤル操作部４０１の回転制御時間（例えば、１０秒）が経過したか否かを判別する（ステップＳ２０５６）。そして、ダイヤル操作部４０１の回転制御時間が経過すると、ステップＳ１５７へ移行してダイヤル操作部４０１の回転動作と発光装飾を停止させて、回転予告制御処理を終了する。即ち、大当り信頼度の高いスーパーリーチ変動に伴う予告演出としてダイヤル操作部４０１の回転予告が行われた場合、遊技者がダイヤル操作部４０１を掴んでダイヤル操作部４０１の回転動作を停止させてもその時点ではダイヤル操作部４０１の回転予告を継続させて、ダイヤル操作部４０１の回転制御時間（例えば、１０秒）が経過すると、ダイヤル駆動モータ４１４とフルカラーＬＥＤ４３０ｂの駆動を停止して、ダイヤル操作部４０１による回転予告を終了するよになっている。

【１２７５】

なお、上記したダイヤル操作部４０１の回転予告では、遊技者がダイヤル操作部４０１の回転動作を停止した後の態様で、発展するリーチ変動の大当り信頼度を遊技者に認識させる構成となっているが、このような構成を、ハズレ図柄から大当り図柄への切替りの有無、あるいは非確変大当り図柄から確変大当り図柄への切替りの有無を遊技者に認識させ

るものとしても良く、その構成について、図２１３及び図２１４を参照して説明する。

【１２７６】

まず、ハズレ図柄から大当り図柄への切替りの有無を遊技者に認識させる構成としては、図２１３（Ａ）に示すように、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が同一図柄で揃いリーチ態様が表示された後（同図中には、左右の装飾図柄が「７」で揃った場合を例示）、中装飾図柄４６０２がノーマルリーチの変動態様で表示されてハズレを決定する中装飾図柄４６０２（同図中には、「６」の中装飾図柄４６０２が一旦停止表示された場合を例示）が一旦停止表示される。

【１２７７】

その後、図２１３（Ｂ）に示すように、液晶表示装置１９００の表示はハズレ図柄を停止表示した状態で、操作ユニット４００が演出駆動される。具体的には、各フルカラーＬＥＤ４３２ｄ，４３０ｂの点灯・点滅駆動によって操作ユニット４００の押圧操作部４０５及び操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１が発光し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動によって操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１が回転する。なお、このような操作ユニット４００の演出駆動が開始されると同時に、液晶表示装置１９００には、「ダイヤル操作部の回転を停止させて下さい」の文字４６１４が表示されて、遊技者にダイヤル操作部４０１の回転動作を停止させることを促すようになっている。

【１２７８】

そして、ハズレ図柄から大当り図柄への切替りがない時（第一の演出態様）は、図２１３（Ｃ）に示すように、回転動作中のダイヤル操作部４０１を遊技者が手Ｈで掴み、強制的にダイヤル操作部４０１の回転動作が停止されると、これを操作ユニット４００の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出して、操作ユニット４００の演出駆動を停止する（第一態様動作制御手段）。具体的には、各フルカラーＬＥＤ４３２ｄ，４３０ｂの点灯・点滅駆動を停止することで押圧操作部４０５及びダイヤル操作部４０１の発光を停止し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動を停止することでダイヤル操作部４０１の回転を停止する。また、この場合、液晶表示装置１９００の表示は、左・中・右の装飾図柄４６０１，４６０２，４６０３の停止結果が替わることなく、そのままハズレ図柄が最終的な表示結果として導出される（同図中には、「７・６・７」のハズレ図柄が最終的な表示結果として導出された場合を例示）。

【１２７９】

一方、ハズレ図柄から大当り図柄への切替りがある時（第二の演出態様）は、図２１３（Ｄ）に示すように、回転動作中のダイヤル操作部４０１を遊技者が手Ｈで掴むと、強制的にダイヤル操作部４０１の回転動作が停止される。但し、この場合には、これを操作ユニット４００の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出しても、操作ユニット４００の演出駆動を継続する（第二態様動作制御手段）。これにより、押圧操作部４０５及びダイヤル操作部４０１の発光は継続して行われる。また、遊技者は、回転動作中のダイヤル操作部４０１を強制的に手Ｈで押し止めた状態が続くため、ダイヤル操作部４０１を駆動するダイヤル駆動モータ４１４から振動を受けることになる。なお、このようなダイヤル駆動モータ４１４の振動は、ダイヤル操作部４０１を指触した遊技者だけが実感できるものである。そして、これに伴い、液晶表示装置１９００の表示は、中装飾図柄４６０２の停止結果が切替り、大当り図柄が最終的な表示結果として導出される（同図中には、「７・７・７」の大当り図柄が最終的な表示結果として導出された場合を例示）。また、この大当り図柄への切替り予告は、遊技者がダイヤル操作部４０１を指触しなければ分からない。このため、遊技者は、ダイヤル操作部４０１を指触するかしないかで、予告を受けるか否かの選択が可能となり、結果として、遊技の楽しみ方の幅が広がるようになっている。

【１２８０】

次に、非確変大当り図柄から確変大当り図柄への切替りの有無を遊技者に認識させる構成としては、図２１４（Ａ）に示すように、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が同一図柄で揃いリーチ態様が表示され、中装飾図柄４６０２がリーチ変動を行った後に一旦、非

確変大当り図柄が停止表示される（同図中には、「６・６・６」の非確変大当り図柄が一旦停止表示された場合を例示）。この時、操作ユニット４００は、それぞれ停止状態にある。その後、図２１４（Ｂ）に示すように、液晶表示装置１９００の表示は非確変大当り図柄を停止表示した状態で、操作ユニット４００が演出駆動される。具体的には、各フルカラーＬＥＤ４３２ｄ，４３０ｂの点灯・点滅駆動によって操作ユニット４００の押圧操作部４０５及びダイヤル操作部４０１が発光し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動によってダイヤル操作部４０１が回転する。なお、このような操作ユニット４００の演出駆動が開始されると同時に、液晶表示装置１９００には、「ダイヤル操作部の回転を停止させて下さい」の文字４６１４が表示されて、遊技者にダイヤル操作部４０１の回転動作を停止することを促すようになっている。

【１２８１】

そして、非確変大当り図柄から確変大当り図柄への切替りがない時（第一の演出態様）は、図２１４（Ｃ）に示すように、回転動作中のダイヤル操作部４０１を遊技者が手Ｈで掴み、強制的にダイヤル操作部４０１の回転動作が停止されると、これを操作ユニット４００の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出して、操作ユニット４００の演出駆動を停止する（第一態様動作制御手段）。具体的には、各フルカラーＬＥＤ４３２ｄ，４３０ｂの点灯・点滅駆動を停止することで押圧操作部４０５及びダイヤル操作部４０１の発光を停止し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動を停止することでダイヤル操作部４０１の回転を停止する。また、この場合、液晶表示装置１９００の表示は、左・中・右の装飾図柄４６０１，４６０２，４６０３の停止結果が替わることなく、そのまま非確変大当り図柄が最終的な表示結果として導出される（同図中には、「６・６・６」の非確変大当り図柄が最終的な表示結果として導出された場合を例示）。

【１２８２】

一方、非確変大当り図柄から確変大当り図柄への切替りがある時（第二の演出態様）は、図２１４（Ｄ）に示すように、回転動作中のダイヤル操作部４０１を遊技者が手Ｈで掴むと、強制的にダイヤル操作部４０１の回転動作が停止される。但し、この場合には、これを操作ユニット４００の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出しても、操作ユニット４００の演出駆動を継続する（第二態様動作制御手段）。これにより、押圧操作部４０５及びダイヤル操作部４０１の発光は継続して行われる。また、遊技者は、回転動作中のダイヤル操作部４０１を強制的に手Ｈで押し止めた状態が続くため、ダイヤル操作部４０１を駆動するダイヤル駆動モータ４１４から振動を受けることになる。

【１２８３】

なお、このようなダイヤル駆動モータ４１４の振動は、ダイヤル操作部４０１を指触した遊技者だけが実感できるものである。そして、これに伴い、液晶表示装置１９００の表示は、左・中・右の装飾図柄４６０１，４６０２，４６０３の停止結果が切替り、確変大当り図柄が最終的な表示結果として導出される（同図中には、「７・７・７」の確変大当り図柄が最終的な表示結果として導出された場合を例示）。また、この確変大当り図柄への切替り予告は、遊技者がダイヤル操作部４０１を指触しなければ分からない。このため、遊技者は、ダイヤル操作部４０１を指触するかしないかで、予告を受けるか否かの選択が可能となり、結果として、遊技の楽しみ方の幅が広がるようになっている。

【１２８４】

また、操作ユニット４００が選択演出時に二者択一の操作手段として機能する場合、液晶表示装置１９００の表示に合わせてダイヤル操作部４０１を回転動作させることで、選択演出時におけるダイヤル操作部４０１の操作方法を遊技者に分かり易く説明するようにしても良く、その構成について図２１５を参照して説明する。

【１２８５】

まず、図２１５（Ａ）に示すように、選択演出時における液晶表示装置１９００の表示として、スーパーリーチの変動態様を選択する画像が液晶表示装置１９００に表示される。具体的には、変動態様Ａの選択肢画像４６２１（同図中には、「Ａ」の文字を例示）と変動態様Ｂの選択肢画像４６２２（同図中には、「Ｂ」の文字を例示）とが横並びで表示

され、その下方には、ダイヤル操作部４０１が時計方向と反時計方向とに交互に回転すると共に選択決定用の押圧操作部４０５が押圧される画像４６０６と、「ダイヤル操作部で選択して下さい」の文字４６１２とが表示されることで、ダイヤル操作部４０１の回転操作で変動態様の選択を遊技者に促す表示が行われる。

【１２８６】

その後、図２１５（Ｂ）に示すように、変動態様Ａ，Ｂの各選択肢画像４６２１，４６２２の下方には、ダイヤル操作部４０１が時計方向に回転すると共に選択決定用の操作ユニット４００の押圧操作部４０５が押圧される画像４６０８と、「「Ａ」を選択する時は」の文字４６１５とが表示されることで、変動態様Ａを選択する時はダイヤル操作部４０１を時計方向に回転操作して押圧操作部４０５を押圧操作する旨が遊技者に説明される。また、この時、ダイヤル操作部４０１は、時計方向に回転するダイヤル操作部４０１の画像４６０８と同様に、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動によって実際に時計方向に回転され、更には、このダイヤル駆動モータ４１４の回転動作を遊技者に認識させるべく、フルカラーＬＥＤ４３０ｂの点灯・点滅駆動によってダイヤル操作部４０１が光装飾される（操作実演制御手段）。

【１２８７】

その後は、変動態様Ａ，Ｂの各選択肢画像４６２１，４６２２の下方には、図２１５（Ｃ）に示すように、ダイヤル操作部４０１が反時計方向に回転すると共に選択決定用の操作ユニット４００の押圧操作部４０５が押圧される画像４６０９と、「「Ｂ」を選択する時は」の文字４６１６とが表示されることで、変動態様Ｂを選択する時はダイヤル操作部４０１を反時計方向に回転操作して押圧操作部４０５を押圧操作する旨が遊技者に説明される。また、この時、ダイヤル操作部４０１は、反時計方向に回転するダイヤル操作部４０１の画像４６０８と同様に、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動によって実際に反時計方向に回転され、更には、このダイヤル駆動モータ４１４の回転動作を遊技者に認識させるべく、フルカラーＬＥＤ４３０ｂの点灯・点滅駆動によってダイヤル操作部４０１が光装飾される（操作実演制御手段）。

【１２８８】

即ち、上記した構成によれば、液晶表示装置１９００によって選択演出が実行される時は、液晶表示装置１９００の表示によって選択肢の選択方法を遊技者に説明すると共に、その選択方法となるダイヤル操作部４０１の回転操作を実際にダイヤル操作部４０１を回転動作させることで視覚的に分かり易く遊技者に説明するようになっている。

【１２８９】

また、上記したような操作説明手段として機能する操作ユニット４００の構成としては、選択演出時にのみ限定するものではなく、例えば、前述した図２０２のリーチ演出時の操作説明として機能するようにしても良く、その構成について図２１６を参照して説明する。

【１２９０】

まず、図２０２（Ｂ）と同様に図２１６（Ａ）に示すように、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が同一図柄で揃いリーチ態様が表示され（同図中には、左右の装飾図柄が「７」で揃った場合を例示）、その後、中装飾図柄４６０２の変動継続に伴い、左右の装飾図柄４６０１，４６０３が表示画面の左右上端側へそれぞれ移動して縮小表示されてノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動に発展する。この時、ダイヤル操作部４０１は、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動停止によって回転動作が停止され、また、フルカラーＬＥＤ４３０ｂの駆動停止によってダイヤル操作部４０１は消灯状態にある。

【１２９１】

そして、図２１６（Ｂ）に示すように、スーパーリーチの変動態様として、左右の装飾図柄４６０１，４６０３とは異なる図柄でハズレを決定する中装飾図柄４６０２ａ（同図中には、「６」の中装飾図柄を例示）と、左右の装飾図柄４６０１，４６０３と同一の図柄で大当りを決定する中装飾図柄４６０２ｂ（同図中には、「７」の中装飾図柄を例示）とが横並びで表示され、その下方には、ダイヤル操作部４０１が時計方向へ回転する画像

４６０５と「ダイヤル操作部を回して下さい」の文字４６１１とが表示されることで、操作ユニット４００（ダイヤル操作部４０１）の時計方向への回転操作を遊技者に促す表示が行われる。この時、ダイヤル操作部４０１は、時計方向に回転するダイヤル操作部４０１の画像４６０８と同様に、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動によって実際に時計方向に回転され、更には、このダイヤル駆動モータ４１４の回転動作を遊技者に認識させるべく、フルカラーＬＥＤ４３０ｂの点灯・点滅駆動によってダイヤル操作部４０１が発光装飾される（操作実演制御手段）。

【１２９２】

その後、図２１６（Ｃ）に示すように、ハズレを決定する中装飾図柄４６０２ａが大当りを決定する中装飾図柄４６０２ｂを押し出す演出表示が開始されると、これに伴って、ダイヤル操作部４０１の回転動作及び発光装飾は停止される。このように図２１６に示す構成では、液晶表示装置１９００の表示に合わせてダイヤル操作部４０１を回転動作させることで、リーチ演出時におけるダイヤル操作部４０１の操作方法を遊技者に分かり易く説明することができるようになっている。

【１２９３】

このように、本実施形態の操作ユニット４００によると、演出制御手段（周辺制御部４１４０）で操作演出が実行される場合、操作演出が実行制御される以前に、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動によって演出手段の演出内容に影響を与え得るダイヤル操作部４０１の動きを実演することで、ダイヤル操作部４０１の手動操作を遊技者に教示するようになっており、操作演出の実行時にダイヤル操作部４０１の操作方法を直接理解させることができるので、パチンコ機１での遊技に対してまだ不慣れな遊技者に操作ユニット４００を設計者の想定通りに操作させることができる。また、演出手段の演出内容に影響を与え得るダイヤル操作部４０１の動きを実際に実演して遊技者に見せることができるので、単に液晶表示装置１９００の説明画面等で遊技者にダイヤル操作部４０１の手動操作を促すような構成に比べて、分かり易く且つ遊技者にインパクトを与えてダイヤル操作部４０１の手動操作を遊技者に教えることができる。

【１２９４】

また、選択演出が実行されると、ダイヤル操作部４０１を回転させることで、遊技者に対してダイヤル操作部４０１を手動操作して複数の選択肢のうち何れかを選択させることを教示するようにしているので、選択演出に応じて手動操作するためのダイヤル操作部４０１の動きを実際に実演して遊技者に見せることができ、分かり易く且つ遊技者にインパクトを与えてダイヤル操作部４０１の手動操作を遊技者に教えることができようになっている。

【１２９５】

また、選択演出の実行時に遊技者がダイヤル操作部４０１の手動操作の代行を選択すると、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動によって自動的にダイヤル操作部４０１が回転して自動的に選択操作を行わせることができると共に、ダイヤル操作部４０１が回転中に遊技者がダイヤル操作部４０１を操作すると、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動が停止して遊技者による操作が優先されるようになっているので、選択演出時にダイヤル操作部４０１を手動操作することが面倒な作業であると思うような遊技者に対して、そのような操作を強いることがなく、快適な遊技内容を提供することができるようになっている。

【１２９６】

更に、選択演出の際に、押圧操作部４０５を押圧することで選択操作を代行させるか否かを決定することができるようになっているので、ダイヤル操作部４０１を操作する意思が遊技者にあるか否かを明確にした状態で遊技を進行させることができ、ひいては、ダイヤル操作部４０１の手動操作を楽しみに思う遊技者、及びダイヤル操作部４０１の手動操作を楽しみに思わない遊技者、全ての遊技者に対して快適な遊技内容を提供することができるようになっている。

【１２９７】

また、選択演出の実行時に、所定時間内の間、遊技者によってダイヤル操作部４０１が

操作されなかった時には、予め定めた選択方法で選択代行を行うようになっているので、選択演出をスムーズに進行させることができる。また、選択演出の実行時に、遊技者によるこれまでのダイヤル操作部４０１の回転操作の割合が高いと判定されると、遊技者によるダイヤル操作部４０１の操作の受付時間を延長するようにしているので、これにより、ダイヤル操作部４０１の操作を楽しみに思う遊技者に対して検出有効時間を長引かせることで、ユーザーニーズに応じた遊技内容とすることができるようになっている。

【１２９８】

更に、選択演出の際に、遊技者が選択代行を行わせると、予め決められた選択方法でダイヤル操作部４０１が回転する選択代行を行うようにしているので、何れの遊技者に対しても平等な態様で選択代行を実行することができるようになっている。また、選択演出の際に、遊技者により操作されたダイヤル操作部４０１の操作を記憶するようにしているので、選択代行を実行させた際に、遊技者の選択傾向を反映させて選択代行を実行することができるようになっている。

【１２９９】

［４－３．変動表示パターンについて］

液晶表示装置１９００における演出の変動表示パターンについて、以下に説明する。本実施形態のパチンコ遊技機１（主制御基板４１００）は、上述したように、変動パターン設定処理（図１８２）において、変動表示パターンを選択する。図２１７及び図２１８は、本実施形態における変動表示パターンテーブルを示す図である。図２１７及び図２１８における変動表示パターンテーブルでは、左側から順に、パターン番号、変動名称（変動表示パターンの変動内容）、変動時間が示されている。図２１７及び図２１８に示す変動表示パターンテーブル（総合変動表示パターンテーブルとも呼ぶ）は、上述した外部不利時変動表示パターンテーブル（確変大当り時変動表示パターンテーブル、確変特殊当り時変動表示パターンテーブル、通常大当り時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表示パターンテーブル、および、はずれリーチ時変動表示パターンテーブル）と、通常時短時変動表示パターンテーブルと、確変時短時変動表示パターンテーブルと、を含んでいる。そして、総合変動表示パターンテーブルは、１６５個の変動表示パターンから構成され、これら変動表示パターンのそれぞれは、総合変動表示パターンテーブルが含む各変動表示パターンテーブルのいずれかに属している。例えば、パターン番号１の変動表示パターンは、外部不利時変動表示パターンテーブル（はずれ時変動表示パターンテーブル）に属し、パターン番号１３２の変動表示パターンは、通常時短時変動表示パターンテーブルに属し、パターン番号１５５の変動表示パターンは、確変時短時変動表示パターンテーブルに属す。

【１３００】

なお、図２１８に示す「高確中」と記載された変動表示パターン（例えば、パターン番号１５５の変動表示パターン）は、確変外部有利状態時に選択され得るパターンであることを示す。「時短中」と記載された変動表示パターン（例えば、パターン番号１３２の変動表示パターン）は、通常外部有利状態時に選択され得るパターンであることを示す。すなわち、「高確中」、「時短中」と記載された変動表示パターンは、それぞれ、確変時短時変動表示パターンテーブル、通常時短時変動表示パターンテーブルに属する。また、図２１７及び図２１８に示すように、「高確中」および「時短中」と示された変動表示パターン以外の変動表示パターンであって、「リーチ」と記載された変動表示パターン（例えば、パターン番号２５の変動表示パターン）は、通常外部不利状態時に選択され得るパターンであり、すなわち、外部不利時変動表示パターンテーブルに属する。

【１３０１】

ここで、総合変動表示パターンテーブルにおける変動時間について説明する。上述した変動表示パターンには、核となる演出（以下では、本変動演出とも呼ぶ）に加えて、予告演出や後述する擬似連演出などの演出（以下では、追加演出とも呼ぶ）が追加されて演出が構成され得る。図２１７及び図２１８に示す総合変動表示パターンテーブルにおいて、右側に、変動時間を表すコマンドとして、「１０Ｈ」、「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、「１３

Ｈ」、「１４Ｈ」、「１５Ｈ」、「１６Ｈ」、「１７Ｈ」、および、「１８Ｈ」が示されている。「１０Ｈ」は、各変動表示パターンにおける本変動演出の時間（以下では、本変動時間とも呼ぶ）を表す。そして、「１０Ｈ」以外の他のコマンドは、本変動時間に、予告演出や後述する擬似連演出などの追加演出に用いられる時間（以下では、追加時間とも呼ぶ）が追加されたトータル時間を表す。「１０Ｈ」以外の他の各コマンドにおける追加時間は、いずれの変動表示パターンにおいても一定値である。例えば、パターン番号１０の変動表示パターンにおいて、「１１Ｈ」が選択された場合には、変動時間は、本変動時間１７５００（ｍｓ）（「１０Ｈ」が表す時間）に追加時間として２６０００（ｍｓ）が追加されて、４３５００（ｍｓ）となる。また、パターン番号１１の変動表示パターンにおいて、「１１Ｈ」が選択された場合には、変動時間は、本変動時間２００００（ｍｓ）に追加時間として２６０００（ｍｓ）が追加されて、４６０００（ｍｓ）となる。

【１３０２】

追加演出は、例えば、本変動演出の前に実行され得る。また、予告演出としては、特定の楽曲が流されつつ、特定のキャラクタが出現する演出や、特定のコメントが表示された吹き出し演出を複数回行う演出など種々の演出が含まれる。

【１３０３】

なお、図２１７及び図２１８に示すように、変動表示パターンは、高確時（確変外部有利状態時）には、低確時（通常外部有利状態時および通常外部不利状態時）と比較して、変動時間が短い。また、大当りに当選した場合において、変動表示パターンに基づく変動の終了後に大当り遊技が開始されるまでの時間は、低確時よりも高確時の方が短い（例えば、低確時が１０秒、高確時が５秒）。従って、高確時において、変動開始から大当り遊技の開始までの時間が過剰に長くなってしまって、大当りして当然と思っている遊技者に不快感を付与することを抑制することができる。高確時（確変外部有利状態時）に選択される変動表示パターン（確変時短時変動表示パターンテーブルに属する変動表示パターン）についての詳細は、後述する。

【１３０４】

［４－４．液晶表示装置１９００における演出例］

液晶表示装置１９００における演出例について、擬似連演出、時短中演出、及び、確変中一連演出の順に以下に説明する。これら各演出は、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが液晶制御部４１５０を制御することによって液晶表示装置１９００において実現される。

【１３０５】

＜擬似連演出＞

擬似連演出（擬似変動演出）とは、装飾図柄の変動を行った後、装飾図柄の変動が擬似的に終了したように遊技者に見せて、再び、装飾図柄の変動を行う演出である。なお、「装飾図柄の変動を擬似的に終了したように遊技者に見せる」とは、例えば、装飾図柄の少なくとも一部を停止表示させる態様、装飾図柄の変動中に装飾図柄を徐々に透明化して、装飾図柄の変動が終了したように遊技者に見せる態様、および、通常では停止しない特定の装飾図柄を停止させる態様など種々の態様を含む。

【１３０６】

図２１９は、擬似連演出の例を示す表である。本実施形態のパチンコ遊技機１では、図２１９に示すような複数の擬似連演出を実現可能である。図２１９に示す擬似連演出の例では、左から順に、「パターン番号」、「演出内容」、「備考」、および、「振分」が示されている。図２１９に示す擬似連演出では、パターン番号が１～１０までの１０個の擬似連演出について演出内容および備考が示されている。例えば、パターン番号１の擬似連演出は、図柄が回転する図柄回転擬似連であることがわかる。また、パターン番号１～３、８、９の擬似連演出は、役物を用いた演出であることがわかる。詳しくは、パターン番号１～３、８、９の擬似連演出では、役物の動きに合わせて装飾図柄が移動する演出（例えば、役物が装飾図柄を表示画面から追い出すような演出）が行われる。さらに、パターン番号４～７の擬似連演出は、楽曲（フレーズ）に関する演出であることがわかる。詳しくは、パターン番号４～７の擬似連演出では、スピーカ８２１から流れる楽曲（フレーズ

）と共に装飾図柄が移動する（踊る）演出が行われる。本実施形態において、この疑似連演出は、通常外部不利状態時や確変外部不利状態時に実行される演出であり、すなわち、外部不利時変動表示パターンテーブルによって変動表示パターンが選択された場合に実行され得る。

【１３０７】

次に、「振分」について具体的に説明する。図２１９に示す擬似連演出は、１回から３回繰り返す場合がある。「振分」は、１回から３回の擬似連演出を行う場合において、各パターン番号の擬似連演出への振分率を表している。例えば、擬似連演出の１回目を行う場合には、パターン番号１の擬似連演出が２５％の割合で選択され、擬似連演出の２回目を行う場合には、パターン番号２の擬似連演出が４０％の割合で選択され、擬似連演出の３回目を行う場合には、パターン番号３の擬似連演出が５０％の割合で選択されることを示す。なお、図２１９に示す擬似連演出において、擬似連演出を複数回行う場合、複数回の擬似連演出が必ずしも同じパターン番号の擬似連演出で行われるわけでなく、それぞれ「振分」に基づいて決定される。例えば、３回の擬似連演出を行う場合において、１回目の擬似連演出としてパターン番号１の擬似連演出が選択され、２回目の擬似連演出としてパターン番号２の擬似連演出が選択され、３回目の擬似連演出としてパターン番号３の擬似連演出が選択され得る。

【１３０８】

図２１９に示す擬似連演出のそれぞれは、擬似連演出中にスピーカ８２１から流される楽曲であって複数の楽曲のうちの１つの楽曲と、複数の擬似連開始タイミングのうちの１つのタイミングとが組み合わされて構成されている。このようにすれば、図２１９に示す擬似連演出のように、１０個の擬似連演出を容易に作成することができる。なお、「複数の擬似連開始タイミング」とは、例えば、１つの装飾図柄が停止表示された状態で擬似連演出を開始するタイミング、２つの装飾図柄が停止表示された状態で擬似連演出を開始するタイミング、および、３つの装飾図柄が停止表示された状態で擬似連演出を開始するタイミングから任意に選択されたタイミングを含むような態様であってもよい。

【１３０９】

＜時短中演出＞

続いて、時短中演出について説明する。この時短中演出は、通常外部有利状態時において上述した通常時短時変動表示パターンテーブル（図２１７及び図２１８参照）における所定の変動表示パターン（例えば、図２１８のパターン番号１３２、パターン番号１３３）（以下では、時短中演出変動表示パターンとも呼ぶ）が選択された場合に実行される演出である。図２２０は、時短中演出のタイミングチャートである。図２２１は、時短中演出における表示画像を説明するための図である。詳細には、図２２１（Ａ）は、時短中演出における後述する第１ステップＳＳ１時の表示画像例であり、図２２１（Ｂ）は、時短中演出における後述する第２ステップＳＳ２時の表示画像例であり、図２２１（Ｃ）は、時短中演出における後述する第３ステップＳＳ３時の表示画像例である。

【１３１０】

時短中演出では、まず、図２２０に示すように、演出開始後（装飾図柄の変動開始後）、特定のキャラクタが衣装を着て登場する演出が実行される（第１ステップＳＳ１）。本実施形態における特定のキャラクタは、女の子である。衣装は、複数種類の衣装のうちの１つの衣装（例えば、ワンピース）である。なお、本実施形態では、複数種類の衣装のそれぞれには、互いに異なる楽曲が１対１に対応付けられている。例えば、衣装「ワンピース」には、「楽曲Ａ」が対応付けられている。なお、本実施形態では、複数種類の衣装のそれぞれには、互いに異なる楽曲が１対１に対応付けされているが、これに限らず、複数の衣装のうちの２つ以上の衣装が共通の楽曲に対応付けられていてもよい。

【１３１１】

第１ステップＳＳ１において、図２２１（Ａ）に示すように、登場した特定のキャラクタＣＲＣＴは、遊技者が比較的識別しにくいホログラム態様で表示される（第１ステップＳＳ１）。ＴＶドラマや映画などでホログラムがしばしば縞々状で表現されるが、ホログ

ラム態様とは、このような縞々状の態様をいう。このホログラム態様は、遊技者が比較的識別しにくい態様であるので、低識別性表示態様とも呼ぶ。

【１３１２】

次に、第１ステップＳＳ１後、第１ステップＳＳ１でホログラム態様で表示されたキャラクタＣＲＣＴが、下側（足下）か徐々に（じわじわと）遊技者が比較的識別しやすい実体化態様に変換されていき（すなわち、キャラクタＣＲＣＴの一部が実体化態様に変換されていき）、図２２１（Ｂ）に示すように、特定の段階（図の例では、特定のキャラクタの顔の下辺り）で実体化態様への変換が停止される（第２ステップＳＳ２）。ここで、実体化態様とは、ホログラム態様における縞々状部分が輪郭のはっきりとした態様となることをいう。

【１３１３】

続いて、第２ステップＳＳ２後、後述する第３ステップＳＳ３、若しくは、後述する第４ステップＳＳ４のいずれか一方のステップへ移行する。このようにどちらのステップへ移行するか否かは、選択される変動表示パターンによって決まっている。

【１３１４】

第３ステップＳＳ３では、図２２１（Ｃ）に示すように、キャラクタＣＲＣＴにおける実体化態様に変換されていないホログラム態様部分が、実体化態様に変換される。すなわち、キャラクタＣＲＣＴのすべての部分が、実体化態様に変換される。このように、すべての部分が実体化態様に変換されたキャラクタＣＲＣＴは、図２２１（Ａ）におけるホログラム態様（低識別性表示態様）のキャラクタＣＲＣＴと比較して、遊技者が比較的識別しやすい高識別性表示態様となっている。

【１３１５】

このように、キャラクタＣＲＣＴのすべての部分が、実体化態様に変換されると、ホログラム態様から実体化態様への変換が「成功」となり、特定のキャラクタの衣装（楽曲）に対応したリーチ演出へ移行する。このリーチ演出は、変換が成功した特定のキャラクタを用いた演出（特定のキャラクタが登場する演出）を含む演出であり、以下では、態様変化後キャラクタ使用演出とも呼ぶ。

【１３１６】

この態様変化後キャラクタ使用演出は、ノーマルリーチ演出（例えば、通常外部不利状態時に選択される外部不利時変動表示パターンテーブルにおけるパターン番号９～１２の変動表示パターンに含まれる演出）よりも大当り期待度が高く設定されている。すなわち、態様変化後キャラクタ使用演出は、比較的大当り期待度が高いことを示唆する高期待度示唆演出であり、一方で、ノーマルリーチ演出は、比較的大当り期待度が低いことを示唆する低期待度示唆演出である。以下では、態様変化後キャラクタ使用演出を実現する変動表示パターンを総じて態様変化後キャラクタ使用演出変動表示パターンとも呼ぶ。態様変化後キャラクタ使用演出には、衣装（楽曲）が異なる複数のパターンがあるので、本実施例では、態様変化後キャラクタ使用演出変動表示パターンも複数有している。なお、ノーマルリーチ演出とは、例えば、２つの装飾図柄が同じ表示態様（数字）を表示して成るリーチ態様の後、すぐに、他の装飾図柄が停止して、抽選結果を示す図柄態様を表示する演出をいう。また、態様変化後キャラクタ使用演出は、例えば、態様変化後キャラクタ使用演出よりも変動時間が短い演出（例えば、通常外部不利状態時に選択される外部不利時変動表示パターンテーブルにおけるパターン番号９５の変動表示パターンに含まれる演出）よりも大当り期待度が高く設定されてもよい。

【１３１７】

一方、第４ステップＳＳ４では、キャラクタＣＲＣＴにおける実体化態様に変換されていないホログラム態様部分が、そのまま実体化態様に変換されずに、ホログラム態様から実体化態様への変換が「失敗」となり、はずれ図柄態様を表示させて、演出を終了するキャラクタ非登場演出を実行する。以下では、キャラクタ非登場演出を実現する変動表示パターンをキャラクタ非登場演出変動表示パターンとも呼ぶ。

【１３１８】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機１では、上記態様変化後キャラクタ使用演出を実現する変動表示パターンとは異なる変動表示パターンであって、通常外部不利状態時において、外部不利時変動表示パターンテーブルを用いて選択されると共に、上記特定のキャラクタを用いた演出（特定のキャラクタが登場する演出）である特定キャラクタ演出を実現する特定キャラクタ演出変動表示パターン（例えば、図２１７：パターン番号９５、９９、１００、１０１、１０２の変動表示パターン）が実行され得る。この特定キャラクタ演出変動表示パターンが実現する特定キャラクタ演出は、少なくともノーマルリーチ演出（低期待度演出）よりも大当り期待度が高く設定されている。すなわち、特定キャラクタ演出は、ノーマルリーチ演出よりも大当り期待度が高いことを示唆する演出である。この場合、態様変化後キャラクタ使用演出は、特定キャラクタ演出よりも大当り期待度が高く設定されていてもよい。

【１３１９】

また、本実施形態のパチンコ遊技機１では、通常外部有利状態において、ノーマルリーチ演出（低期待示唆演出）を実現する変動表示パターンを実行しない。ここで、通常時短時変動表示パターンテーブルは、ノーマルリーチ演出よりは大当り期待度が高く設定される他の演出（以下では、中期待度演出とも呼ぶ）を実現する変動表示パターンを含んでいてもよく、すなわち、通常外部有利状態では、態様変化後キャラクタ使用演出変動表示パターンに加えて、中期待度演出を実現する変動表示パターンの中から、変動表示パターンを選択するようにしてもよい。

【１３２０】

なお、上述した複数種類の衣装（複数種類の楽曲）のそれぞれは、出現した場合に、大当り期待度が異なるように設定されている。

【１３２１】

上記時短中演出によれば、登場した特定のキャラクタ（女の子）が、遊技者が比較的識別しにくい低識別性表示態様（ホログラム態様）で表示される。このように、まずは、特定のキャラクタが低識別性表示態様で表示されるので、遊技者に、「何が表示されているのだろう？」という、表示演出に対する興味を付与することができる。このように、遊技者の思考が停滞していた場合であっても、思考の活性化を図ることができる。そして、その後、特定のキャラクタの表示状態が低識別性表示態様から低識別性表示態様よりも遊技者が比較的識別しやすい高識別性表示態様（特定のキャラクタの全体が実体化態様へ変換された態様）へ変換される（切り替えられる）。このようにすれば、遊技者は、表示された特定のキャラクタをはっきりと認識することができる。そして、表示態様の切り替えの後に、特定のキャラクタを用いた演出であり、少なくともノーマルリーチ演出よりも比較的大当り期待度が高い態様変化後キャラクタ使用演出が実現される。このようにすれば、低識別性表示態様での表示を行わずに態様変化後キャラクタ使用演出を行った場合と比較して、遊技者は、演出導入時（低識別性表示態様時）に大きな関心を持つことできると共に、大きな関心を持った状態で、態様変化後キャラクタ使用演出が実現されるので、当該態様変化後キャラクタ使用演出を高い興味を持って観察することができる。その結果、表示演出に対する遊技者の興味を向上させることができる。

【１３２２】

上記時短中演出によれば、時短中演出パターンで特定のキャラクタの表示態様の変換（ホログラム態様から実体化態様への切り替え）を行う場合に、低識別性表示態様から徐々に識別性がよくなるように、高識別性表示態様へ変換されるので、遊技者は、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移り変わる演出を段階的に楽しむことができる。その結果、遊技者は、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移り変わる演出を高い興味を持って観察することができる。

【１３２３】

パチンコ遊技機１の遊技状態が、通常外部有利状態である場合には、大当りか否かの抽選が短時間に多く行われるので、遊技者は、通常外部有利状態では、通常外部不利状態よりも、抽選結果が大当りか否かに大きな関心をよせる。従って、上記時短中演出のごとく

、通常外部有利状態において、少なくともノーマルリーチ演出よりも比較的大当り期待度が高い態様変化後キャラクタ使用演出（高期待度示唆演出）を実現する時短中演出変動表示パターンが実行されれば、遊技者は、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移り変わる演出を、非常に高い興味を持って観察することができる。従って、通常外部有利状態において、趣向性の高い演出を付与することができる。

【１３２４】

また、パチンコ遊技機１によれば、通常外部不利状態（通常遊技状態）において特定キャラクタ演出変動表示パターンを実現することによって、ノーマルリーチ演出（低期待示唆演出）よりも比較的大当り期待度が高いことを示唆する演出であり、特定のキャラクタを用いる特定キャラクタ演出を実現する。このようにすれば、遊技者は、通常外部不利状態において、特定キャラクタ演出を体験することによって特定のキャラクタが出現すれば当り期待度が高いことを認知することができる。従って、遊技者は、通常外部有利状態において、時短中演出変動表示パターンによって、特定のキャラクタが登場する態様変化後キャラクタ使用演出が実行された場合に、それまで一度も時短中演出変動表示パターンによる態様変化後キャラクタ使用演出を観察したことが無かったとしても、その演出を期待感を持って観察することができる。

【１３２５】

上述のように、通常外部有利状態では、遊技者は、抽選結果が大当りか否かに多くの関心よせる。上記時短中演出によれば、通常外部有利状態において、ノーマルリーチ演出（低期待示唆演出）を実現する変動表示パターンを実行せずに、態様変化後キャラクタ使用演出変動表示パターン（高期待示唆演出パターン）を実行する。従って、ノーマルリーチ演出（低期待示唆演出パターン）が実行されることによって、遊技者が過度に落胆することを抑制することができると共に、態様変化後キャラクタ使用演出変動表示パターン（高期待示唆演出を含む変動表示パターン）による演出の期待度をより高めることができる。

【１３２６】

上記時短中演出によれば、特定のキャラクタを遊技者が比較的識別しにくいホログラム態様（低識別性表示態様）で表示したものの、特定のキャラクタの表示状態をホログラム態様（低識別性表示態様）から実体化態様（高識別性表示態様）へ切り替えることなく、演出を終了するキャラクタ非登場演出を実現するキャラクタ非登場演出パターンを実行可能である。このようにすれば、ホログラム態様（低識別性表示態様）が出現した場合に、必ずしも実体化態様（高識別性表示態様）へ移行するとは限らないので、ホログラム態様（低識別性表示態様）から実体化態様（高識別性表示態様）へ移行するか否かの状況に強い緊迫感を付与することができる。

【１３２７】

上記時短中演出によれば、彩度の低い薄い部分が縞々状に現れるホログラム態様によって低識別性表示態様を表現している。このような表示態様を採用すれば、キャラクタを、実体ではなく仮想化されているかのように、表現することができる。そして、縞々状部分において、薄部分における、濃い表示に切り替えられる部分の割合を徐々に増やしていけば、仮想化された特定のキャラクタが徐々に実体化していくかのように、表現することができる。

【１３２８】

ところで、上記特定のキャラクタは、女の子に限らず、男の子であってもよいし、人以外のもの、例えば、動物、龍などの架空の生物、ロボット、植物などの全体またはその一部などから形成されるキャラクタを含む。

【１３２９】

また、上記時短中演出では、ホログラム態様によって低識別性表示態様を表現しているが、これに限られることはない。例えば、少なくとも薄い表示態様によって低識別性表示態様を表現してもよい。ここで、薄い表示態様とは、彩度を低くした態様である。彩度を高くすると、表示される色が鮮やかになり、彩度を低くすると、表示される色はグレーに近くなる。従って、彩度を低くして特定のキャラクタを表示すれば、そのキャラクタの認

識を難しくすることができる。また、実体化態様（高識別性表示態様）の形状の一部分のみが視認可能な態様によって低識別性表示態様を表現してもよい。さらに、実体化態様（高識別性表示態様）の形状よりも小さい態様によって低識別性表示態様を表現してもよい。なお、低識別性表示態様である場合に、明るさは、同じであってもよく、明るくなってもよく、暗くなっても良い。色相は、同じであることが好ましい。ただし、色相が変化してもよい。また、上記時短中演出では、低識別性表示態様部分の形状は、縞々形状としているが、これに限られることなく、任意の形状であってよい。

【１３３０】

さらに、上記時短中演出における第１ステップＳＳ１～第４ステップＳＳ４を、通常外部有利状態時において実行するようにしているが、これに限られるものではなく、例えば、通常外部不利状態時、確変外部有利状態時、および、確変外部不利状態時のいずれの場合に実行してもよい。

【１３３１】

また、上記時短中演出における第１ステップＳＳ１～第４ステップＳＳ４は、装飾図柄が変動開始してから実行されており、すなわち、装飾図柄の変動中に実行されているが、これに限られず、装飾図柄の変動状態に関わらず、実行するようにしてもよい。例えば、装飾図柄の変動が行われていない状態や、大当り遊技中などに実行するようにしてもよい。

【１３３２】

なお、上記時短中演出における第１ステップＳＳ１～第４ステップＳＳ４は、上述の先読み演出で実行されることはなく、すなわち、保留状態に関係無く実行され得る。

【１３３３】

＜確変中一連演出＞

続いて、確変中一連演出について説明する。この確変中一連演出は、確変外部有利状態時において、抽選結果が特殊当りを除く大当りである場合に開始され、所定の演出を経て、大当り遊技中にかけて実行される演出である。詳細には、確変中一連演出は、確変外部有利状態時において上述した確変時短時変動表示パターンテーブル（図２１７及び図２１８参照）における特定の変動表示パターン（例えば、図２１８のパターン番号１５５～１５７から選択されるパターン。以下では、報知選択演出変動表示パターンとも呼ぶ）が選択されて演出が開始され、大当り遊技中まで演出が継続する。本確変中一連演出において、「確変大当り」とは、「特殊当りを除いた確変大当り」に対応する。

【１３３４】

なお、確変外部有利状態時において、抽選結果が特殊当りとなった場合には、上述した確変時短時変動表示パターンテーブル（図２１７及び図２１８参照）における特定の変動表示パターン（例えば、図２１８のパターン番号１６４）が実行される。また、確変外部有利状態時において、抽選結果がはずれとなった場合には、上述した確変時短時変動表示パターンテーブル（図２１７及び図２１８参照）における特定の変動表示パターン（例えば、図２１７のパターン番号４～７から選択されるパターン）が実行され、短縮変動演出、すなわち、リーチ演出を行わない演出であって装飾図柄が変動後すぐに停止する演出が行われる。

【１３３５】

図２２２は、確変中一連演出のタイミングチャートである。確変中一連演出では、まず、装飾図柄の変動開始後、図２２２に示すように、装飾図柄の変動中に行う演出（以下では、変動中演出とも呼ぶ）として、事前種類選択演出を実行する（第１演出ＳＴ１）。この事前種類選択演出は、大当り遊技中に実現される後述の大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）の種類を、確変大当りへの当選期待度（以下では、確変期待度とも呼ぶ）の異なる複数種類の大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）の中から選択する演出である。この事前種類選択演出として、以下のルーレット演出が実現される。なお、「確変期待度は、示された値が大きいほど、確変大当りとならない確率が小さい」とも言える。

【１３３６】

図２２３は、ルーレット演出で表示される候補を説明するための図である。ルーレット演出は、それぞれ特定のキャラクタの衣装と楽曲とが対応づけられて示される複数の候補を表示し、表示した複数の候補（楽曲および衣装）の中から、一つの候補（楽曲および衣装）を選択する演出である。これら候補は、複数の大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）のうちの１つの大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）に対応付けられている。具体的には、図２２３に示すように、複数の候補は、７つ（候補１～候補７）あり、各候補が、それぞれ、１つの大当り遊技中報知演出（図では「演出内容」に対応）に対応付けられている。従って、上述した事前種類選択演出の説明を以下のように読み替えることができる。すなわち、「事前種類選択演出は、（後述の大当り遊技中報知演出に対応付けられる）候補の種類を、確変大当りへの当選期待度の異なる複数種類の候補の中から選択する演出である」。

【１３３７】

また、抽選結果が、通常大当りの場合、および、確変大当りの場合には、それぞれ、図２２３の右欄に示す「振分」に従って最終的に選択すべき候補（楽曲）が選択される。「振分」における数字は、振分率（％）を表す。例えば、抽選結果が通常大当りの場合には、候補１（楽曲１）は、１７％の確率で選択され、候補３（楽曲３）は、２２％の確率で選択される。例えば、抽選結果が確変大当り（特殊当りを除く）の場合には、候補１（楽曲１）は、９％の確率で選択され、候補３（楽曲３）は、１７％の確率で選択される。このように、振分率が各候補で異なって設定される。その結果、ルーレット演出における各候補は、選択された場合の確変期待度が異なっている（図２２３における「備考」参照）。なお、大当り遊技中報知演出には、図２２３（「演出内容」）に示す、扉系演出、秒数系演出、タイミング系演出、および、ジョグ系演出の４つのミニゲームに加えて、図示しない、扉開閉演出と、キャラクタ変身演出と、エンディング演出とがあるがこれらについての詳細は、後述する。

【１３３８】

具体的には、本ルーレット演出では、図２２３に示す候補１～候補７のうち、特定の数（例えば、４つ）の候補を表示する（図２２２：ステップＳＡ１）。この場合、まず、「最終的に選択すべき候補」を候補１～候補７のうちから１つ決定し、続いて、残りの候補（例えば、３つの候補）を抽選で決定し、これら複数種類の候補を表示させる。

【１３３９】

また、本ルーレット演出では、各候補を表示させる際には、各候補の楽曲（曲名）と衣装とを表示する。また、図２２３における「曲」に示すような星画像を表示させると共に、確変期待度が高い程、星の数を多く表示させる（図２２２：ステップＳＡ２）。本実施例では、図２２３に示すように、候補の番号が大きくなる程（楽曲の番号（楽曲の後に続く数字）が大きくなる程）、確変期待度が高く設定されている。

【１３４０】

さらに、本ルーレット演出では、１つの候補（仮選択候補と呼ぶ）を他の候補と異なる態様で表示する処理を仮選択候補を変更しつつ繰り返す。これにより、ルーレットのように１つの仮選択候補が次々と変わる様子が表示される。また、本ルーレット演出では、仮選択候補が変化している際に、ボタン画像を表示させ、遊技者に対して押圧操作部４０５の押下（操作）を催促させる（図２２２：ステップＳＡ３）。

【１３４１】

そして、本ルーレット演出では、遊技者によって押圧操作部４０５が押下されると、ステップＳＡ１の処理で候補を決定する際に最初に決定した「最終的に選択すべき候補」を選択する（図２２２：ステップＳＡ４）。

【１３４２】

一方、本ルーレット演出では、遊技者によって所定時間内に押圧操作部４０５が押下されない場合には、ステップＳＡ１の処理で決定した複数の候補のうち、確変期待度が最も低い候補を選択する（図２２２：ステップＳＡ５）。

【１３４３】

なお、上記確変期待度は、押圧操作部４０５が押下されることを前提とした数値となっている。押圧操作部４０５が押下されない場合には、確変期待度が最も低い候補に対応する演出が実現されるものの、実際に確変大当りである確率は、その確変期待度よりも高い可能性が高い。

【１３４４】

続いて、確変中一連演出では、図２２２に示すように、装飾図柄の変動を停止させる図柄停止演出として、仮停止演出を行う（第２演出ＳＴ２）。この仮停止演出は、抽選結果が確変大当りであっても、装飾図柄を通常大当りを示す停止態様（以下では、通常大当り図柄停止態様とも呼ぶ）で停止させる。例えば、奇数のゾロ目で構成される図柄態様が確変大当りを示す停止態様（以下では、確変大当り図柄停止態様とも呼ぶ。７７７など）であり、偶数のゾロ目で構成される図柄態様が通常大当り図柄停止態様（６６６など）である場合には、偶数のゾロ目で構成される図柄態様を停止させる。このように、仮停止演出は、確変大当りであっても確変大当図柄停止態様ではなく、「仮に」通常大当り図柄停止態様で停止させる演出である。

【１３４５】

上記事前種類選択演出および仮停止演出は、報知選択演出変動表示パターンによって実現される演出である。本実施形態では、確変中一連演出において事前種類選択演出と図柄停止演出とを合わせた演出時間（一連演出変動部分演出時間とも呼ぶ）は、２４秒（２４０００ｍｓ）～２９秒（２９０００ｍｓ）程度となっている（図２１８：パターン番号１５５～１５７参照）。

【１３４６】

図柄停止演出（仮停止演出）の後には、大当り遊技が行われる（図１８６参照）。そして、確変中一連演出では、図２２２に示すように、大当り遊技中に行う演出である大当り遊技中演出を行う（第３演出ＳＴ３）。具体的には、大当り遊技中演出として、まず、扉系演出、秒数系演出、タイミング系演出、および、ジョグ系演出の４つのミニゲーム（図２２３「演出内容」参照）のうちのいずれかのミニゲームを行う。上述したように、上記事前種類選択演出で選択された候補（楽曲）は、いずれかの大当り遊技中演出（ミニゲーム）に対応づけられている。例えば、図２２３に示すように、楽曲１および楽曲２は、扉系演出に対応づけられており、楽曲３および楽曲４は、秒数系演出に対応づけられており、楽曲５および楽曲６は、タイミング系演出に対応づけられており、楽曲７は、ジョグ系演出に対応づけられている。すなわち、上記事前種類選択演出で楽曲１または楽曲２が選択された場合には、大当り遊技中演出として、扉系演出を実行する。上記事前種類選択演出で楽曲３または楽曲４が選択された場合には、大当り遊技中演出として、秒数系演出を実行する。上記事前種類選択演出で楽曲５または楽曲６が選択された場合には、大当り遊技中演出として、タイミング系演出を実行する。上記事前種類選択演出で楽曲７が選択された場合には、大当り遊技中演出として、ジョグ系演出を実行する。これら４つのミニゲームの確変期待度は、図２２３に示すように、「扉系演出＜秒数系演出＜タイミング系演出＜ジョグ系演出」となるように設定されている。それでは、これら４つのミニゲームについて以下に説明する。

【１３４７】

扉系演出は、上記事前種類選択演出で選択された楽曲（楽曲１または楽曲２）がスピーカ８２１から流され、特定のキャラクタが楽曲に対応した歌を歌う様子を表示画面に表示しつつ、以下の演出を行う。すなわち、特定のキャラクタの前面に、扉（扉画像）が現れて、特定のキャラクタが徐々に扉に隠れる演出（以下では、シャッター演出とも呼ぶ）を行う。この時、扉が閉まる前に特定のキャラクタが前面に移行し、特定のキャラクタの表示が継続できれば、シャッター演出成功（表示画面では「ＣＬＥＡＲ」などと表示される）となり、扉が閉まる前に特定のキャラクタが前面に移行できず扉が閉まりきって特定のキャラクタの表示が無くなってしまうと、シャッター演出失敗となり、その時点で扉系演出は、終了となる。

【１３４８】

抽選結果が確変大当りである場合には、シャッター演出を複数回（例えば、３回）成功させて、特定のキャラクタに楽曲に対応した歌を歌いきらせて、扉系演出が成功したことを表示画面で表示し得る。この場合、例えば、表示画面で「完走」と表示する。これによって、遊技者は、抽選結果が確変大当りであることを認識することができる。すなわち、表示画面で「完走」などの画像を表示することによって、抽選結果が確変大当りであることを報知している。なお、扉系演出の開始時に、「特定キャラクタが歌を歌いきれば確変大当り」または「特定キャラクタがシャッター演出を３回成功させれば確変大当り」などを示す画像を表示させて、遊技者に確変大当りとなるためには、どのような状態となり、どのような画像が表示されればよいのかを予め認識させるようにしてもよい。これにより、抽選結果が確変大当りであることを報知した場合に、遊技者が報知結果を誤認する可能性を抑制することができる。

【１３４９】

秒数系演出は、上記事前種類選択演出で選択された楽曲（楽曲３または楽曲４）がスピーカ８２１から流されて、特定のキャラクタが楽曲に対応した歌を歌う様子を表示画面に表示しつつ、以下の演出を行う。すなわち、ボタン画像を表示し、遊技者に押圧操作部４０５の押下を促す。そして、遊技者によって所定時間内に押圧操作部４０５が押下されると、時間数（秒数）が表示され、特定のキャラクタが歌を歌うことが可能な時間（以下では、リミット時間とも呼ぶ）に加算していく演出（以下では、秒数加算演出）を行う。ただし、時間が進むにつれて、リミット時間は、減っていく。そして、秒数加算演出を１回以上行い、リミット時間内に特定のキャラクタが歌を歌いきることができれば、演出成功となる。一方、リミット時間が０となり、リミット時間内に特定のキャラクタが歌を歌いきることができなければ、演出失敗となり、その時点で秒数系演出は終了となる。なお、この秒数系演出において、ボタン画像を表示してから所定時間押圧操作部４０５が押下されない場合であっても、リミット時間を自動で加算する場合がある。

【１３５０】

抽選結果が確変大当りである場合には、秒数加算演出を１回以上行い、リミット時間内に特定のキャラクタが歌を歌いきらせて、秒数系演出が成功したことを表示画面で表示し得る。この場合、例えば、表示画面で「ＣＯＭＰＬＥＬＥ」と表示する。これによって、遊技者は、抽選結果が確変大当りであることを認識することができる。すなわち、表示画面で「ＣＯＭＰＬＥＴＥ」などの画像を表示することによって、抽選結果が確変大当りであることを報知している。なお、秒数系演出の開始時に、「特定キャラクタが歌を歌いきれば確変大当り」などを示す画像を表示させて、遊技者に確変大当りとなるためには、どのような状態となり、どのような画像が表示されればよいのかを予め認識させるようにしてもよい。これにより、抽選結果が確変大当りであることを報知した場合に、遊技者が報知結果を誤認する可能性を抑制することができる。

【１３５１】

タイミング系演出は、上記事前種類選択演出で選択された楽曲（楽曲５または楽曲６）がスピーカ８２１から流されて、特定のキャラクタが楽曲に対応した歌を歌う様子を表示画面に表示しつつ、以下の演出を行う。すなわち、所定の位置にマーカー（音符画像など）が流れてきて、そのマーカーが所定の位置にきたタイミングで、遊技者が押圧操作部４０５を押下した場合に、所定のメーターが上昇していく演出（以下では、メーター上昇演出とも呼ぶ）を行う。そして、メーター上昇演出を複数回繰り返すことによって、メーターが上昇し、所定の閾値に達すると、特定のキャラクタが歌を歌いきることができ、演出成功となる。一方、メーターが所定の閾値に達しなかった場合には、特定のキャラクタが歌を歌いきることができずに演出失敗となり、タイミング系演出は終了となる。なお、このタイミング系演出において、ボタン画像を表示してから所定時間押圧操作部４０５が押下されない場合であっても、メーターが自動で上昇する場合がある。

【１３５２】

抽選結果が確変大当りである場合には、タイミング系演出を成功させて、タイミング系演出が成功したことを表示画面で表示し得る。この場合、例えば、表示画面で「ＣＬＥＡ

Ｒ」と表示する。これによって、遊技者は、抽選結果が確変大当りであることを認識することができる。すなわち、表示画面で「ＣＬＥＡＲ」などの画像を表示することによって、抽選結果が確変大当りであることを報知している。なお、タイミング系演出の開始時に、「特定キャラクタが歌を歌いきれば確変大当り」や「メーターが１００になれば確変大当り」などを示す画像を表示させて、遊技者に確変大当りとなるためには、どのような状態となり、どのような画像が表示されればよいのかを予め認識させるようにしてもよい。これにより、抽選結果が確変大当りであることを報知した場合に、遊技者が報知結果を誤認する可能性を抑制することができる。

【１３５３】

ジョグ系演出は、上記事前種類選択演出で選択された楽曲（楽曲７）がスピーカ８２１から流されて、特定のキャラクタが楽曲に対応した歌を歌う様子を表示画面に表示しつつ、以下の演出を行う。すなわち、ダイヤル画像を表示し、遊技者にダイヤル操作部４０１の操作を促す。そして、遊技者によってダイヤル操作部４０１の操作がなされて、確変大当りを告知する音（以下では、一発告知音とも呼ぶ）がスピーカ８２１から流されると共にダイヤル操作部４０１が激しく点灯しながら自動的に回転する演出（以下では、回転演出とも呼ぶ）が行われ、特定のキャラクタが歌を歌いきることができれば、演出成功となる。一方、回転演出が行われず、特定のキャラクタが歌を歌いきることができなければ、失敗演出となり、このジョグ系演出は終了となる。なお、ジョグ系演出において、遊技者がダイヤル操作部４０１を操作しなくても、回転演出を自動で行う場合がある。

【１３５４】

抽選結果が確変大当りである場合には、ジョグ系演出を成功させて（回転演出を実行して）、ジョグ系演出が成功したことを表示画面で表示し得る。この場合、上述したように、表示画面で「ＣＯＭＰＬＥＴＥ」と表示する。これによって、遊技者は、抽選結果が確変大当りであることを認識することができる。または、回転演出の実行によっても遊技者は抽選演出が確変大当りであることを認識することができる。すなわち、表示画面で「ＣＯＭＰＬＥＴＥ」などの画像を表示することや回転演出を実行することによって、抽選結果が確変大当りであることを報知している。なお、ジョグ系演出の開始時に、「特定キャラクタが歌を歌いきれば確変大当り」や「回転演出を発動させることができれば確変大当り」などを示す画像を表示させて、遊技者に確変大当りとなるためには、どのような状態となり、どのような画像が表示されればよいのかを予め認識させるようにしてもよい。これにより、抽選結果が確変大当りであることを報知した場合に、遊技者が報知結果を誤認する可能性を抑制することができる。

【１３５５】

上記扉系演出、秒数系演出、タイミング系演出、および、ジョグ系演出のいずれかで失敗した場合には、さらに、大当り遊技中演出として、ボタン画像を表示して、遊技者に押圧操作部４０５の押下を促し、押圧操作部４０５の押下に伴って扉を開ける演出（以下では、扉開閉演出とも呼ぶ）を行う。この扉開閉演出では、扉が開いて演出成功となる場合と、扉が開かずに演出失敗となる場合がある。

【１３５６】

抽選結果が確変大当りである場合であっても、上記扉系演出、秒数系演出、タイミング系演出、および、ジョグ系演出を失敗させる場合がある。この場合には、扉開閉演出で演出成功とさせて、確変であることを報知し得る。この際、例えば、遊技者に確変であることが認識可能な画像（「確変」などの文字）を開いた扉部分等に表示させるようにしてもよい。

【１３５７】

さらに、抽選結果が確変大当りである場合であっても、この扉開閉演出をも失敗させる場合がある。この場合には、大当り遊技中演出として、大当り遊技の所定のラウンド（例えば、最終ラウンド）にキャラクタ変身演出を実行する。このキャラクタ変身演出は、特定のキャラクタが、変身するような演出を行い、抽選結果が確変大当りであることを報知する。なお、キャラクタ変身演出中に、例えば、遊技者に確変であることが認識可能な画

像（「確変」などの文字）を表示画面に表示させるようにしてもよい。

【１３５８】

抽選結果が確変大当りである場合において、以上のごとく大当り遊技中演出で確変大当りであることを報知すると、この大当り遊技中演出を終了する。なお、抽選結果が確変大当りである場合には、上記ミニゲームで成功するパターン、扉開閉演出で成功するパターン、および、キャラクタ変身演出を行うパターンのいずれかのパターンで、確変大当りを報知するようにしているが、これらのどのパターンで確変大当りを報知するのかについては、ミニゲーム開始前に決定している。言い換えれば、押圧操作部４０５やダイヤル操作部４０１が遊技者によって操作されようと操作されまいと確変大当りをどのパターンで報知するのかは決定されている。また、タイミング系演出で演出成功となるパターンでは、演出失敗となるパターンよりも押圧操作部４０５が押下された場合にメーターが上昇しやすくなっている。

【１３５９】

一方、抽選結果が通常大当りである場合には、上記扉系演出、秒数系演出、タイミング系演出、および、ジョグ系演出のいずれかの演出および扉開閉演出を共に失敗させ、さらに、キャラクタ変身演出を行わず、大当り遊技中演出を終了する。これにより、遊技者に、抽選結果が確変大当りとならず通常大当りであったことを認識させることができる。なお、上記扉系演出、秒数系演出、タイミング系演出、および、ジョグ系演出のいずれかの演出および扉開閉演出を失敗させる際、これら演出が失敗であることを表示画面で表示してもよい。例えば、表示画面で「演出失敗」と表示する。

【１３６０】

ところで、本実施形態では、大当り遊技における大当り遊技中報知演出が実現され得る最終ラウンド（以下では、報知最終ラウンドとも呼ぶ）は、所定ラウンド（例えば、１０番目のラウンド）に設定されている。報知最終ラウンドは、大当り遊技における最終ラウンドと同じであってもよく、それよりも前の順番のラウンドであってもよい。また、大入賞口２１０３に遊技球が所定のカウント数入賞すると、１回のラウンドは終了する。一方、上記４つのミニゲームにおいて、楽曲がすべて流れた場合（特定のキャラクタが歌を歌いきった場合）の時間は、それぞれ所定時間（以下では、楽曲規定時間とも呼ぶ。）に設定されている。従って、大当り遊技において、大入賞口２１０３に多数の遊技球が短時間で入賞するような状態が続くと、１回のラウンドが短時間となり、その結果、大当り遊技時間が楽曲規定時間よりも短くなってしまう可能性がある。そこで、このような場合であって、各ミニゲームで成功演出を行う予定であった場合では、報知最終ラウンドの途中で、演出中のミニゲームを強制終了させ、エンディング演出を行う。すなわち、ミニゲームで確変大当りの報知を行わず、このエンディング演出で確変大当りの報知を行う。エンディング演出は、例えば、「確変」などの文字を表示画面に表示する。なお、本実施形態では、楽曲規定時間は、６０秒程度に設定されている。

【１３６１】

また、扉開閉演出およびキャラクタ変身演出は、上述したようにミニゲームが失敗演出である場合に実行される。ミニゲームが失敗して扉開閉演出およびキャラクタ変身演出が終了するまでにかかる時間を失敗演出時間とも呼ぶ。大当り遊技において、大入賞口２１０３に多数の遊技球が短時間で入賞するような状態が続くと、１回のラウンドが短時間となり、その結果、大当り遊技時間が失敗演出時間よりも短くなってしまう可能性がある。そこで、このような場合には、扉開閉演出またはキャラクタ変身演出で成功演出を行う予定であった場合でも、報知最終ラウンドの途中で、演出中のミニゲームを強制終了させ、エンディング演出を行う。すなわち、扉開閉演出およびキャラクタ変身演出をキャンセルし、このエンディング演出で確変大当りの報知を行う。

【１３６２】

なお、本実施形態では、上記事前種類選択演出として、ルーレット演出のみならず、ランキング演出または衣装変更演出を行う場合がある。従って、これらランキング演出または衣装変更演出を経て上記大当り遊技中演出（ミニゲーム）に移行するパターンを有する

。

【１３６３】

ランキング演出は、それぞれ特定のキャラクタの衣装と楽曲とが対応づけられて示される複数の候補と、ポイントとが対応づけられており、遊技者によって押圧操作部４０５が押下されることによりポイントが加算されていき、最終的にポイントに応じた候補（楽曲および衣装）を選択する演出である。これら候補は、上記ルーレット演出と同様に、複数の大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）のうちの１つの大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）に対応付けられている。従って、ランキング演出を経て上記大当り遊技中演出に移行した場合には、ランキング演出にて選択された候補に対応付けられるミニゲームを大当り遊技中演出として実行する。

【１３６４】

衣装変更演出は、特定のキャラクタにおいて、楽曲と対応づけられた衣装を、次々に変更し、１つの衣装（楽曲）に決定する演出である。特定のキャラクタの衣装（楽曲）は、上記ルーレット演出と同様に、複数の大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）のうちの１つの大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）に対応付けられている。従って、衣装変更演出を経て上記大当り遊技中演出に移行した場合には、衣装変更演出にて決定された衣装（楽曲）に対応付けられるミニゲームを大当り遊技中演出として実行する。

【１３６５】

また、本実施形態では、確変外部有利状態時において、確変大当りした場合には、上記確変中一連演出を実行せずに、すなわち、通常大当り図柄停止態様で停止させる仮停止演出を行わず、確変大当り図柄停止態様で確変大当りを報知する演出を実現する変動表示パターンも存在する。

【１３６６】

上記確変中一連演出によれば、通常大当りまたは確変大当りに当選した場合に実行される報知選択演出変動表示パターンにおいて、通常大当りと確変大当りとのいずれに当選したのかを報知する演出である大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）に対応付けられる候補（楽曲および衣装）の種類を、確変大当りへの当選期待度の異なる複数種類の候補（楽曲および衣装）の中から選択する演出である事前種類選択演出を、当該大当り遊技の始まる前の変動中演出として行う。言い換えれば、上記確変中一連演出によれば、報知選択演出変動表示パターンにおいて、大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）の種類を、確変大当りへの当選期待度の異なる複数種類の大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）の中から選択する演出である事前種類選択演出を、当該大当り遊技の始まる前の変動中演出として行う。このようにすれば、変動中演出においては、遊技者の関心の高い「高確率となるか否か（通常大当りと確変大当りとのいずれに当選したのか）」を報知する大当り遊技中報知演出の種類（楽曲および衣装）を選択する様子が表示されるので、表示演出に対する遊技者の関心を向上することができる。

【１３６７】

また、上記確変中一連演出によれば、報知選択演出変動表示パターンにおいて、事前種類選択演出、および、抽選結果が通常大当りであることを示唆する図柄の組合せを仮に停止させる仮停止演出を実現したことに応じて、大当り遊技を開始した場合に、当該報知選択演出変動表示パターンにおける事前種類選択演出（例えば、ルーレット演出）で選択された大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）を液晶表示装置１９００で実現し、当該大当り遊技中報知演出において通常大当りと確変大当りとのいずれに当選したのかを報知する。このようにすれば、単に、大当り遊技において確変大当りに当選しているか否かが報知されるような演出とは異なり、変動中演出から大当り遊技までの一連の表示演出に対して、遊技者の関心の高さを途絶えさせることなく継続することが可能となる。これにより、遊技者は、大当り遊技の開始よりも前の変動中演出（事前種類選択演出）から、大当り遊技の最中までの長い期間に亘って、「当選確率が高確率に設定されるかな？」などと期待感を維持しつつ、事前種類選択演出で選択された大当り遊技中報知演出を楽しみにしながら、遊技を進行することができる。その結果、表示演出に対する遊技者の興味を向上させる

ことができる。

【１３６８】

遊技者は、多くの時間を、通常外部不利状態で遊技する。このように遊技者が遊技する時間が長い通常外部不利状態は、大当り期待度が高いスーパーリーチ演出の演出時間（以下では、スーパーリーチ演出時間とも呼ぶ）が、遊技者が演出を楽めるように、短くもなく長すぎもしないバランスのとれた時間（例えば、８０～９０秒程度（図２１７：パターン番号４５、７５など））となるように設定され得る。一方、上記確変中一連演出によれば、遊技者は、事前種類選択演出、仮停止演出、ミニゲームの順で演出を体験する。ここで、事前種類選択演出と仮停止演出とを合わせた一連演出変動部分演出時間は、上述したように、２４秒～２９秒程度であり、ミニゲームに設定される楽曲規定時間は、上述したように、６０秒程度となっている。従って、確変中一連演出において、ミニゲームが終わるまでの演出時間は、８０秒～９０秒程度となり得る。すなわち、上記確変中一連演出の演出時間は、スーパーリーチ演出時間と同じ程度となり得る。従って、遊技者は、確変中一連演出を、短くもなく長すぎもしない演出として、好適に楽しむことができる。

【１３６９】

大当りの当選確率が高確率である場合（確率変動状態である場合）には、大当りの当選確率が低確率である場合と比べて抽選で当たる確率が高いので、遊技者は、通常外部不利状態時と比較して、「当たるか否か」よりも、「高確率が続くか否か（確変大当りに当選するか否か）」に強い関心を抱く。

上記確変中一連演出によれば、遊技状態が、抽選における当選確率が高確率に設定された確変外部有利状態時（確率変動状態時）において、通常大当り又は確変大当りに当選した場合に、報知選択演出変動表示パターン（例えば、ルーレット演出などを含む）を実行し、その後、大当り遊技が開始された場合に、当該報知選択演出変動表示パターンにおける事前種類選択演出（例えば、ルーレット演出）で選択された大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）を液晶表示装置１９００で実現し、当該大当り遊技中報知演出(ミニゲーム)において通常大当りと確変大当りとのいずれに当選したのかを報知する。このように、確変外部有利状態時（確率変動状態時）において特に遊技者の関心が高い「高確率が続くか否か（確変大当りに当選するか否か）」についての報知（通常大当りと確変大当りとのいずれに当選したのかの報知）を、大当り遊技の開始よりも前の変動中演出（事前種類選択演出）から、大当り遊技中までの長い期間に亘る一連の演出を経て行うようにしているので、確変外部有利状態（確率変動状態時）において変動中演出から当り遊技中までの表示演出に対する遊技者の興味を向上させることができる。

【１３７０】

上述のように、確率変動状態時には、遊技者は、通常外部不利状態時と比較して、「当たるか否か」よりも、「高確率が続くか否か（確変大当りに当選するか否か）」に強い関心を抱く。

上記確変中一連演出によれば、確変外部有利状態時（確率変動状態時）において、事前種類選択演出および仮停止演出にかかる時間（一連演出変動部分演出時間）、すなわち、装飾図柄の変動開始から変動停止までの時間（変動時間）が、比較的短い時間（例えば、スーパーリーチ演出時間よりも短い時間）となっている（図２１７及び図２１８参照）。そして、装飾図柄の変動開始から変動停止（仮停止演出）までの演出では、確変大当りに当選したか否かの最終的な結論は報知されずに、続く大当り遊技中演出において、初めて報知される。このようにすれば、大当りに当選した場合には、変動時間がすぐに終わって大当り遊技に突入し、遊技者の関心の高い「高確率が続くか否か（確変大当りに当選するか否か）」を報知する大当り遊技中演出に素早く移行するので、遊技者に爽快感を付与することができる。そして、装飾図柄の変動開始から、変動停止（仮停止演出）を超えて、大当り遊技中演出までの一連の流れを、遊技者は、確変大当りに当選したか否かの最終的な結論を報知するための一連の演出として楽しむことができる。また、確変外部有利状態時おいて、抽選結果がはずれとなった場合には、短縮変動演出が行われ、装飾図柄変動後すぐに停止する演出が行われる。このようにすれば、確変外部有利状態では、余分な演出

が排除されて、大当り抽選がさくさく（スピーディに）実行されるので、遊技者の関心の高い大当り遊技中演出へ素早く移行することができ、遊技者に高い爽快感を付与することができる。

【１３７１】

上記確変中一連演出によれば、事前種類選択演出（例えば、ルーレット演出）が実現される際に、遊技者が押圧操作部４０５を操作（押下）しない場合には、表示された複数の候補(楽曲)および衣装）の中から、確変期待度が最も低い候補が選択されてしまうので、確変大当りの当選を望む遊技者に、押圧操作部４０５の操作、すなわち、演出への積極的な参加を促すことができる。さらに、「押圧操作部４０５を操作すると演出内容が変化する」という認識を遊技者に提供できるので、大当り遊技において実現される大当り遊技中報知演出においても、遊技者に、押圧操作部４０５の操作を促すことができる。上記確変中一連演出によれば、このような遊技者の期待に応えて、大当り遊技中報知演出を実行する場合に、押圧操作部４０５の操作によって演出内容を変化させる。以上の構成により、押圧操作部４０５の操作に応じて示唆される確変期待度が変わる事前種類選択演出が無い場合と比べて、事前種類選択演出および大当り遊技中報知演出への遊技者の積極的な参加を促進することができる。このように、変動中演出から大当り遊技までの長い期間に亘って、表示演出に対する遊技者の興味を向上できる。

【１３７２】

なお、上記事前種類選択演出および大当り遊技中演出（ミニゲームおよび扉開閉演出）の両方の演出において、遊技者が押圧操作部４０５を操作して遊技に参加可能な態様としているが、これに限られず、例えば、遊技者が押圧操作部４０５を操作して遊技に参加可能な態様を、上記事前種類選択演出の一部または全部の演出のみに適用してもよいし、上記大当り遊技中演出の一部または全部のみに適用するようにしてもよい。

【１３７３】

上記確変中一連演出は、遊技状態が、確変外部有利時に開始されるようにしているが、これに限られるものではなく、例えば、遊技状態が、通常外部不利状態時、通常外部有利状態時、および、確変外部不利状態時のいずれかの場合の時に開始するようにしてもよい。

【１３７４】

上記確変中一連演出において、事前種類選択演出で候補として表示される画像は、楽曲（曲名）および衣装に限らず、大当り遊技中演出の種類を識別可能な任意の画像であってもよい。例えば、大当り遊技中演出の種類毎に登場するキャラクタが異なるような場合には、そのキャラクタを候補として表示するようにしてもよい。

【１３７５】

上記確変中一連演出において、事前種類選択演出では、大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）に対応付けられる候補（楽曲および衣装）の種類を、複数種類の候補の中から選択するようにしているが、これに限られることはない。例えば、事前種類選択演出において、大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）を直接示唆するような画像（以下では、示唆画像とも呼ぶ）の種類を、複数種類の示唆画像の中から選択するようにしてもよい。示唆画像は、例えば、扉系演出を示唆するような扉画像や、ジョグ系演出を示唆するようなジョグ画像であってもよい。また、示唆画像は、例えば、「扉系演出」や「ジョグ系演出」などの大当り遊技中報知演出を直接示すような文字であってもよい。

【１３７６】

本実施形態において、或る演出に対応付けられた大当り期待度は、その演出が実現された場合に、抽選結果が大当りである可能性の高さを示している。同様に、或る演出に対応付けられた確変期待度は、その演出が実現された場合に、抽選結果が確変大当りである可能性の高さを示している。

【１３７７】

［５．本実施形態から抽出される態様（技術思想）］

以下、本実施形態を種々の観点から見ることによって抽出される種々の技術思想につい

て説明する。

【１３７８】

［５－１．遊技領域、装飾ユニット、アーム部材、リンク部材、または、移動駆動モータを具備することによって抽出される技術思想］

本実施形態を「装飾ユニット、アーム部材、リンク部材、または、移動駆動モータを具備する」という観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

［態様１］

「遊技者の操作によって遊技媒体が打込まれる遊技領域と、

正面視で該遊技領域内の所定位置に配置され、所定形状に形成された装飾体、及び左右方向略中央から後方へ突出した連結軸を、有する装飾ユニットと、

該装飾ユニットの前記連結軸と連結される連結部、該連結部から前記装飾ユニットの正面視外側まで延出する棹状の第一アーム部、該第一アーム部における前記連結部とは反対側の基端側に形成され前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される基端部、該基端部から前記第一アーム部とは異なる方向で短く延出した棹状の第二アーム部、及び該第二アーム部の先端に形成されると共に該第二アーム部の延びる方向へ延びた長孔状のリンク接続部を有し、前記装飾ユニットよりも後側に配置されるアーム部材と、

該アーム部材の前記リンク接続部内へ摺動可能に挿入されるリンクピンを有し、該リンクピンを前後方向へ延びた軸周りに対して所定半径で公転させると共に、前記装飾ユニットの正面視外側の位置で回転可能とされたリンク部材と、

該リンク部材を前記遊技領域内へ遊技媒体が打込まれることで変化する遊技状態に応じて回転させて前記装飾ユニットを移動駆動させる移動駆動モータと

を具備する」ものであることを特徴とする。

【１３７９】

ここで、「装飾体」としては、「遊技機のコンセプトに沿った所定のキャラクタを模したもの（例えば、フィギュア）」、「遊技機のコンセプトに沿った所定のアイテムを模したもの」、等が挙げられる。

【１３８０】

また、「装飾ユニット」としては、「装飾体を可動させる可動機構を備えたもの」、「装飾体等を発光装飾させるための発光手段を備えたもの」、「装飾体とは別に装飾部材を備えたもの」、「装飾体とは別に可動する可動体を備えたもの」、等が挙げられる。

【１３８１】

更に、「連結部」としては、「装飾ユニットの連結軸を相対回転可能に連結するもの」、「装飾ユニットの連結軸を所定方向へ摺動可能に連結するもの（長孔状に形成されたもの）」、「装飾ユニットの連結軸を相対回転可能且つ所定方向へ摺動可能に連結するもの」、「装飾ユニットの連結軸を回転不能に連結するもの」、等が挙げられる。

【１３８２】

また、アーム部材における第一アーム部とは「異なる方向へ延出」した第二アーム部としては、「第一アーム部の延びる方向と、第二アーム部の延びる方向との交点における角度を、９０度～１３５度の範囲内」、とすることが望ましく、これよりも角度が小さいと、リンクピンの公転範囲におけるアーム部材の回動中心を通り装飾ユニットの移動方向と平行な軸線に対して装飾ユニット側に位置する範囲が必要以上に大きくなるので（リンク部材に係るスペースが装飾ユニット側へ必要以上に寄ってしまい）、装飾ユニットの後側のスペースを広くしなければならず、相対的に装飾ユニットが小さくなってしまう問題があるためである。また、これよりも角度が大きいと、リンクピンの公転範囲におけるアーム部材の回動中心を通り装飾ユニットの移動方向とは直角方向へ延びた軸線を越える範囲が必要以上に大きくなるので、リンク部材等の移動駆動機構が装飾ユニットの移動範囲の中央寄りに位置することとなり、装飾ユニットを移動範囲の何れの端部側に位置させてもリンク部材等の移動駆動機構が遊技者側から見え易くなるため、移動駆動機構を隠蔽するための部材が新たに必要となったり、移動駆動機構を含む装飾ユニットの配置自由度が悪

くなって効果的な位置に装飾ユニットを配置することができなくなったりする問題が発生するためである。

【１３８３】

また、「遊技状態に応じて」とは、「遊技領域内に配置された受入口（例えば、一般入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、Ｖ入賞口、等）への遊技媒体の受入れに応じて」、「遊技領域内に打ち込まれた（投入された）遊技媒体が特定領域（例えば、ゲート、ワープ通路、ステージ、等）を通過したことに応じて」、「遊技媒体を受入れることで抽選される抽選結果に応じて」、「遊技媒体の投入を契機として回転する複数の回転体の回転に応じて」、「遊技媒体の投入を契機として回転した複数の回転体を順次停止させ、停止した回転体に表示された図柄の組合せに応じて」、「始動入賞等による抽選によって決まる演出の種類に応じて」、「遊技領域内へ打ち込まれる遊技媒体の打込量に応じて」、「遊技領域内へ打ち込まれる遊技媒体の打込ブランクの長さに応じて」、等が挙げられる。

【１３８４】

態様１の構成によると、遊技機に、遊技者の操作によって遊技媒体が打込まれる遊技領域と、正面視で遊技領域内の所定位置に配置され、所定形状に形成された装飾体、及び左右方向略中央から後方へ突出した連結軸を、有する装飾ユニットと、装飾ユニットの連結軸と連結される連結部、連結部から装飾ユニットの正面視外側まで延出する棹状の第一アーム部、第一アーム部における連結部とは反対側の基端側に形成され前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される基端部、基端部から第一アーム部とは異なる方向で短く延出した棹状の第二アーム部、及び第二アーム部の先端に形成されると共に第二アーム部の延びる方向へ延びた長孔状のリンク接続部を有し、装飾ユニットよりも後側に配置されるアーム部材と、アーム部材のリンク接続部内へ摺動可能に挿入されるリンクピンを有し、リンクピンを前後方向へ延びた軸周りに対して所定半径で公転させると共に装飾ユニットの正面視外側の位置で回転可能とされたリンク部材と、リンク部材を遊技領域内へ遊技媒体が打込まれることで変化する遊技状態に応じて回転させて装飾ユニットを移動駆動させる移動駆動モータと、を具備させるようにしたものである。

【１３８５】

これにより、遊技媒体を遊技領域内へ打込むことで変化する遊技状態に応じて移動駆動モータによりリンク部材を回転駆動させると、リンク部材のリンクピンが前後方向へ延びたリンク部材の回転軸周りに対して所定半径で公転することとなる。このリンクピンは、アーム部材の基端部から延びた第二アーム部の先端に形成された長孔状のリンク接続部に挿入されており、リンクピンが公転することで、装飾ユニットよりも正面視外側の位置で回動可能に支持されたアーム部材の基端部とリンクピンとの位置関係が変化するので、リンクピンがリンク接続部内を摺動すると同時にリンクピンによってリンク接続部を所定方向へ押圧し、第二アーム部を介してアーム部材全体が基端部を中心に回動することとなり、基端部から第二アーム部よりも長く延びる第一アーム部の先端の装飾ユニットと連結するための連結部も回動することとなる。そして、アーム部材が回動することで、基端部から延びた第一アーム部の先端の連結部に連結された装飾ユニットが、アーム部材の回動する方向と同じ方向へ移動することとなる。従って、リンク部材や移動駆動モータ等の移動駆動機構を、装飾ユニットの後側から可及的に遠ざかった位置に配置しても、装飾ユニットを確実に移動させることができ、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除することができるので、装飾ユニットの後側のスペースを可及的に小さくすることが可能となり、相対的に装飾ユニットを大きくすることができ、装飾ユニットを大型化して遊技者側から目立たせることができると共に、大型の装飾ユニットが移動することで遊技者を楽しませて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。

【１３８６】

また、連結部を介して装飾ユニットと連結される第一アーム部よりも、リンク接続部を介してアーム部材を回動させる第二アーム部を短く形成しているので、装飾ユニットの移動範囲をリンク部材におけるリンクピンの公転直径よりも大きくすることができ、大きく

移動する装飾ユニットによって遊技者を驚かせることができると共に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。

【１３８７】

更に、スライド機構によって装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持すると共に、アーム部材の連結部を装飾ユニットの連結軸が摺動且つ回動可能な長孔状に形成するようにしても良く、これにより、アーム部材における第一アーム部の先端（連結部）が円弧状に移動しても装飾ユニットを真直ぐ昇降させることができるので、装飾ユニットを円弧状に昇降させた場合と比較して、遊技者に対して装飾ユニットが何らかの回転に伴って移動しているのを判らないようにして装飾ユニットの昇降を自然な感じにすることが可能となり、装飾ユニットが不自然な動きをすることで遊技者の関心が装飾ユニットから離れてしまうのを回避させることができ、装飾ユニットの動き（昇降）を楽しませて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

【１３８８】

また、装飾ユニットが上昇する方向へ、リンクピンを公転させて装飾ユニットが最も上昇した位置、つまり、リンクピンが上死点に到達した位置から、更にリンクピンを同じ方向へ若干公転させた時に、リンクピンがアーム部材におけるリンク接続部の一方の端部と当接するように長孔状のリンク接続部を形成しても良く、これにより、アーム部材の連結部を介して装飾ユニットからかかる荷重によって、リンクピンをリンク接続部の一方の端部側へ公転させる方向へ作用することとなるが、リンクピンがリンク接続部の一方の端部と当接しているので、リンクピンが公転することができず、アーム部材の回動（装飾ユニットの下降）が阻止された状態となり、装飾ユニットを上昇した位置に停止させ続けることができ、移動駆動モータに余計な負荷をかけたり、ブレーキ機能を有したモータを用いたりする必要がなく、モータの不具合が発生し易くなるのを抑制することができると共に、モータが大型化するのを抑制して装飾ユニットの配置スペースを充分に確保することができ、相対的に装飾ユニットを大きくして上述した作用効果を確実に具現化することができる。

【１３８９】

また、上述したように、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除して装飾ユニットを可及的に大型化することができるので、装飾ユニット内に装飾体を回転させる回転駆動機構を備えるようにしても良く、これにより、所定方向へ移動する装飾ユニットの装飾体が回転することで、遊技者を驚かせることができると同時に、遊技者の関心を装飾ユニットへ強く引付けることができ、装飾ユニットによる可動演出を楽しませて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。なお、装飾体を上下方向へ延びた軸周りに回転させるようにしても良く、これにより、回転させることで装飾体の後側も遊技者に見せることができるので、装飾体の見え方を大きく変化させることができ、遊技者の関心を強く引付けて飽き難くすることができると共に、装飾体の見え方を変化させ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て興趣が低下するのを抑制することができる。

【１３９０】

更に、一方の移動端に位置した装飾ユニットの少なくとも装飾体を、遊技者側から見えなくするような前装飾部材を備えるようにしても良く、これにより、装飾ユニットを一方の移動端から他方の移動端へ移動させると、装飾体（装飾ユニット）を出現させることができるので、装飾体（装飾ユニット）の出現により遊技者を驚かせることができ、装飾体へ遊技者の関心強く引付け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て期待感を高めさせることができ、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。

【１３９１】

また、遊技領域内の正面視略中央に所定の演出画像を表示可能な演出表示手段を備えるようした上で、装飾ユニットを演出表示手段よりも外側の位置と演出表示手段の前面の位置との間で移動させるようにしても良く、これにより、装飾ユニットを演出表示手段の前

面側へ移動させることで装飾ユニットを目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、装飾ユニットの動きや装飾等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。また、演出表示手段の前面側へ装飾ユニットを移動させて、装飾ユニットの動きに合せた演出画像を演出表示手段に表示させることもできるので、可動演出と演出画像とによるコラボレーション演出を行うことができ、多彩な演出によって飽き難くして遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１３９２】

また、遊技領域の後端を区画する遊技パネルを備えた上で、遊技パネルの後側に装飾ユニットを配置するようにしても良く、これにより、装飾ユニットが遊技領域内に打込まれた遊技媒体の動きを妨げることがないので、遊技媒体を良好な状態で流通させることができ、遊技機本来の遊技媒体の動きを充分に楽しませられる遊技機とすることができる。

【１３９３】

更に、遊技領域の略中央に枠状のセンター役物を備えた上で、装飾ユニットを正面視でセンター役物の枠内と枠外との間を移動させるようにしても良く、これにより、センター役物の枠内へ装飾ユニットを移動させると、装飾ユニット（装飾体）を大きく目立たせて遊技者の関心を強く引付けることができ、装飾ユニットによる可動演出や装飾演出等を楽しませて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１３９４】

なお、装飾ユニットを移動させるためのアーム部材、リンク部材、及び移動駆動モータ等を少なくとも支持するベース部材を備えるようにしても良く、これにより、ベース部材によって装飾ユニットを移動させるためのアーム部材やリンク部材等を所望の位置に位置させることができ、アーム部材等を問題なく可動させることができると共に、アーム部材等の移動駆動機構をユニット化することが可能となり、遊技機を組立て易くすることができ、遊技機に係るコストが増加するのを抑制することができる。

【１３９５】

また、装飾ユニットに、複数の装飾体を備えるようにしても良く、これにより、装飾ユニットの装飾効果を高めることができ、遊技者を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【１３９６】

［態様２］態様１の構成において、

「前記装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持するスライド機構を更に具備し、

前記アーム部材は、

前記連結部が、前記装飾ユニットの前記連結軸を前記第一アーム部の延びる方向へ摺動可能、且つ、前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持する長孔状に形成されている」ものであることを特徴とする。

【１３９７】

ここで、「スライド機構」としては、「アーム部材等を支持する側に取付けられる上下方向へ延びたスライドロッドと、スライドロッドに沿って上下方向へ延び、上下方向の一方の端部に連結軸を有すると共に一方の端部側でスライドロッドにスライド可能に支持されるスライダと、スライダにおける他方の端部側の左右両側面を転動可能に挟持しアーム部材等を支持する側に取付けられる一対のガイドローラと、を備えたもの」、「アーム部材等を支持する側に取付けられ、連結軸が摺動可能に挿入される上下方向へ延びた案内溝を備えたもの」、等が挙げられる。

【１３９８】

態様２の構成によると、遊技機に、装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持するスライド機構を更に具備させるようにした上で、アーム部材の連結部を、装飾ユニットの連結軸を第一アーム部の延びる方向へ摺動可能、且つ、前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持する長孔状に形成したものである。

【１３９９】

これにより、スライド機構によって装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持すると共に、アーム部材の連結部を装飾ユニットの連結軸が摺動且つ回動可能な長孔状に形成しているので、アーム部材における第一アーム部の先端（連結部）が円弧状に移動しても装飾ユニットを真直ぐ昇降させることができる。つまり、装飾ユニットが真直ぐ昇降するので、装飾ユニットを円弧状に昇降させた場合と比較して、遊技者に対して装飾ユニットが何らかの回転に伴って移動しているのを判らないようにして装飾ユニットの昇降を自然な感じにすることが可能となり、装飾ユニットが不自然な動きをすることで遊技者の関心が装飾ユニットから離れてしまうのを回避させることができ、装飾ユニットの動き（昇降）を楽しませて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。

【１４００】

また、装飾ユニットを上下方向へ移動させるようにしているので、左右方向へ移動させるようにした場合と比較して、装飾ユニットが遊技領域における左右方向の中央寄りの位置に配置されることとなり、左右の何れの側からも装飾ユニットを見易くすることができ、装飾ユニットの動きや装飾等をより楽しませて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４０１】

［態様３］態様２の構成において、

「前記アーム部材は、

前記リンク接続部における一方の端部が、前記リンク部材の前記リンクピンを所定方向へ公転させて前記装飾ユニットを最も上昇させた位置から更に前記所定方向へ若干公転させた位置で前記リンクピンと当接するように形成されている」ものであることを特徴とする。

【１４０２】

ところで、装飾ユニットを上下方向へ昇降させるようにした場合、アーム部材における第一アーム部に対して第二アーム部を短く形成しており、装飾ユニットから第一アーム部を介して第二アーム部のリンク接続部にかかる荷重が、てこの原理により装飾ユニットの荷重よりも大きくかかるので、この荷重により長孔状のリンク接続部に挿入されたリンクピンを介してリンク部材を回転（リンクピンを公転）させようとする力が作用することとなる。これに対して、装飾ユニットを上昇した位置で停止させ続けるために、アーム部材を回動駆動させるための移動駆動モータを駆動させて、装飾ユニットからかかる荷重を打消すことが考えられるが、この場合、モータに係る負荷が大きくなるので、モータが早期に消耗して不具合が発生し易くなる問題がある。

【１４０３】

一方、装飾ユニット側では、下降した位置に対しては、スライド機構等に装飾ユニットの一部が当接するストッパを設けることで、装飾ユニットがこれ以上下降するのを阻止することができるが、上昇した位置に対しては、単に当接するだけのストッパでは下降させることができなくなるので、当接を解除することが可能な可動するストッパを設ける必要があり、装飾ユニットの後側に可動するストッパを設けるスペースを確保するために相対的に装飾ユニットが小さくなってしまう問題が発生する。

【１４０４】

そこで、アーム部材を回動駆動させるための移動駆動モータにブレーキ機能を有したものを用いることで、装飾ユニットを上昇した位置で停止させ続けるようにすることが考えられるが、この場合、モータが高価なものとなってコストが増加する問題があると共に、モータが大型化することで、装飾ユニットを移動させるための移動駆動機構が大きくなって移動駆動機構等を備えるためのスペースを確保し辛くなり、装飾ユニットを最適な位置に配置することができなくなる虞がある。

【１４０５】

また、リンクピンの公転により最も上昇した位置（上死点）の時にリンクピンの公転を停止させることで、アーム部材（リンク接続部）を介してリンクピンに作用する装飾ユニットからの荷重の方向を、リンク部材の回転中心を通るようにすることで、装飾ユニット

からの荷重によってリンクピンが公転しないようにすることも考えられるが、リンクピンを上死点の位置で正確に停止させる必要があり、制御に係る負荷が増加する問題がある。

【１４０６】

態様３の構成によると、アーム部材のリンク接続部における一方の端部を、リンク部材のリンクピンを所定方向へ公転させて装飾ユニットを最も上昇させた位置から、更に所定方向へ若干公転させた位置でリンクピンと当接するように形成したものである。

【１４０７】

これにより、装飾ユニットが上昇する方向へリンクピンを公転させて、装飾ユニットが最も上昇した位置、つまり、リンクピンが上死点に到達した位置から、更にリンクピンを同じ方向へ若干公転させた時に、リンクピンがアーム部材におけるリンク接続部の一方の端部と当接するように長孔状のリンク接続部を形成しているので、アーム部材の連結部を介して装飾ユニットからかかる荷重によって、リンクピンをリンク接続部の一方の端部側へ公転させる方向へ作用することとなるが、リンクピンがリンク接続部の一方の端部と当接しているため、リンクピンが公転することができず、アーム部材の回動（装飾ユニットの下降）が阻止された状態となり、装飾ユニットを上昇した位置に停止させ続けることができる。

【１４０８】

従って、上述したように、リンクピンを長孔状のリンク接続部における一方の端部に当接させると、装飾ユニットを上昇した位置で停止・保持させることができるので、移動駆動モータに余計な負荷をかけたり、ブレーキ機能を有したモータを用いたりする必要がなく、モータの不具合が発生し易くなるのを抑制することができると共に、モータが大型化するのを抑制して装飾ユニットの配置スペースを充分に確保することができ、相対的に装飾ユニットを大きくして上述した作用効果を確実に奏する遊技機とすることができる。

【１４０９】

［態様４］態様１から態様３までの何れか一つの構成において、

「前記装飾ユニットは、

前記装飾体を遊技状態に応じて上下方向へ延びた軸周りに回転駆動させる回転駆動機構を更に有している」ものであることを特徴とする。

【１４１０】

ここで、「回転駆動機構」としては、「回転駆動モータの回転軸に直接装飾体を固定したもの」、「回転駆動モータにより回転する駆動ギアを介して装飾体を回転させるもの」、「回転駆動モータにより回転する駆動プーリと、装飾体と共に回転する従動プーリと、駆動プーリ及び従動プーリに巻掛けられるベルトとを備えたもの」、等が挙げられる。

【１４１１】

態様４の構成によると、装飾ユニットに、装飾体を遊技状態に応じて上下方向へ延びた軸周りに回転駆動させる回転駆動機構を、備えるようにしたものである。

【１４１２】

これにより、移動する装飾ユニットの装飾体が、回転駆動機構によって回転するので、所定方向へ移動する装飾ユニットの装飾体が回転することで、遊技者を驚かせることができると同時に、遊技者の関心を装飾ユニットへ強く引付けることができ、装飾ユニットによる可動演出を楽しませて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。

【１４１３】

また、上述したように、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除して装飾ユニットを可及的に大型化することができるので、装飾ユニット内に装飾体を回転させる回転駆動機構を問題なく配置することができ、回転する装飾体を備えた装飾ユニットを確実に具現化することができる。

【１４１４】

更に、装飾体を上下方向へ延びた軸周りに回転させるようにしているので、回転させることで装飾体の後側も遊技者に見せることが可能となり、装飾体の見え方を大きく変化させることができ、遊技者の関心を強く引付けて飽き難くすることができると共に、装飾体

の見え方を変化させ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て興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４１５】

［態様５］態様１から態様４までの何れか一つの構成において、

「前記装飾ユニットよりも前側で前記遊技領域内における前記アーム部材の回動によって移動する前記装飾ユニットが一方の移動端の時には前記装飾体を遊技者側から視認不能となり、前記装飾ユニットが他方の移動端の時には前記装飾体を遊技者側から視認可能となる位置に配置され、所定の装飾が形成された前装飾部材を更に具備する」ものであることを特徴とする。

【１４１６】

ここで、「前装飾部材」としては、「発光装飾させるための発光手段を備えたもの」、「可動体を備えたもの」、等が挙げられる。

【１４１７】

態様５の構成によると、遊技機に、装飾ユニットよりも前側で遊技領域内におけるアーム部材の回動によって移動する装飾ユニットが一方の移動端の時には装飾体を遊技者側から視認不能となり、装飾ユニットが他方の移動端の時には装飾体を遊技者側から視認可能となるような位置に配置され、所定の装飾が形成された前装飾部材を、備えるようにしたものである。

【１４１８】

これにより、前装飾部材によって、一方の移動端に位置した装飾ユニットの装飾体を遊技者側から見えなくするようにしており、装飾ユニットを一方の移動端から他方の移動端へ移動させると、装飾体を出現させることが可能となり、装飾体（装飾ユニット）の出現により遊技者を驚かせることができ、装飾体へ遊技者の関心強く引付け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て期待感を高めさせることができ、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。

【１４１９】

なお、前装飾部材によって装飾ユニットの装飾体のみを視認不能とするようにしても良いし、装飾ユニット全体を視認不能とするようにしても良い。

【１４２０】

［態様６］態様１から態様５までの何れか一つの構成において、

「前記遊技領域内の正面視略中央で遊技者側から視認可能に配置され、遊技状態に応じて所定の演出画像を表示可能な演出表示手段を更に具備し、

前記装飾ユニットは、

前記演出表示手段よりも前側に配置されると共に、前記アーム部材の回動によって、前記演出表示手段の前記演出画像を殆ど遮らない位置と該演出画像を遮る位置との間で移動可能とされている」ものであることを特徴とする。

【１４２１】

ここで、「演出表示手段」としては、「液晶表示装置」、「ＥＬ表示装置」、「プラズマ表示装置」、「ＣＲＴ」、「レーザーディスプレイ」、等が挙げられる。なお、液晶表示装置等のような薄型の表示手段を用いることが望ましく、遊技機の奥行方向を相対的に広く取ることが可能となり、遊技領域と演出表示手段との間を相対的に広くすることができ、装飾ユニット等を配置し易くすることができる。

【１４２２】

態様６の構成によると、遊技機に、遊技領域内の正面視略中央で遊技者側から視認可能に配置され遊技状態に応じて所定の演出画像を表示可能な演出表示手段を、更に備えた上で、装飾ユニットを、演出表示手段よりも前側に配置すると共に、アーム部材の回動によって、演出表示手段の演出画像を殆ど遮らない位置と演出画像を遮る位置との間で移動可能とするようにしたものである。

【１４２３】

これにより、上述したような大型の装飾ユニットが、演出表示手段の演出画像を殆ど遮

らない位置、つまり、演出表示手段の正面視外側の位置から、演出画像を遮る位置（演出表示手段の前面側の位置）へ移動するので、演出表示手段の前面側へ移動させることで装飾ユニットを目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、装飾ユニットの動きや装飾等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。

【１４２４】

また、演出表示手段の前面側へ装飾ユニットを移動させることができるようにしているので、装飾ユニットの動きに合せた演出画像を演出表示手段に表示させることで、可動演出と演出画像とによるコラボレーション演出を行うことができ、多彩な演出によって飽き難くして遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４２５】

［態様７］態様１から態様６までの何れか一つの構成において、

「前記遊技領域における遊技者と対面する方向に対して直角方向の外周を区画する枠板状の前構成部材と、

該前構成部材の後側に配置されると共に前記遊技領域の後端を区画する板状の遊技パネルとを更に具備し、

該遊技パネルよりも後側に前記装飾ユニットが配置されている」ものであることを特徴とする。

【１４２６】

ここで、板状の「遊技パネル」としては、「合板（例えば、ベニア板）」、「集成材」、「金属板」、等の不透明なもの、或いは、「アクリル樹脂板」、「ポリカーボネイト樹脂板」、「ＡＢＳ樹脂板」、「ポリプロピレン板」、「ポリアリレート樹脂板」、「メタクリル樹脂板」、「ガラス板」、等の透明なもの、等が挙げられる。

【１４２７】

態様７の構成によると、遊技機に、遊技領域における遊技者と対面する方向に対して直角方向の外周を区画する枠板状の前構成部材と、前構成部材の後側に配置されると共に遊技領域の後端を区画する板状の遊技パネルと、を更に備えた上で、遊技パネルよりも後側に装飾ユニットを配置するようにしたものである。

【１４２８】

これにより、遊技領域の後端を区画する遊技パネルの後側に装飾ユニットを配置するようにしているので、装飾ユニットが遊技領域内に打込まれた遊技媒体の動きを妨げることがなく、遊技媒体を良好な状態で流通させることができ、遊技機本来の遊技媒体の動きを充分に楽しむことが可能な遊技機とすることができる。

【１４２９】

また、上述したように、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除することができるので、遊技パネルの後側に装飾ユニットを配置することで前側のスペースが抑制された状態となっても、可及的に大きな装飾ユニットを配置することができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【１４３０】

［態様８］態様７の構成において、

「前記遊技パネルは、

前記遊技領域内の正面視略中央に前後方向へ貫通した開口部を有した上で、

前記遊技パネルの前記開口部へ前側から取付けられると共に枠状に形成されたセンター役物を更に具備し、

該センター役物の枠状の上部に前記前装飾部材が備えられていると共に、該前装飾部材の後側に前記装飾ユニットが配置されている」ものであることを特徴とする。

【１４３１】

ここで、「センター役物」としては、「前後方向へ貫通した窓部と、窓部内へ遊技媒体の侵入を防止する周壁部と、周壁部の所定位置から進入した遊技媒体を転動させた後に遊技領域内へ還流させ窓部の下内縁に配置されたステージと、を備えたもの」、「前後方向

へ貫通した窓部と、窓部内へ遊技媒体の侵入を防止する周壁部と、を備えたもの」、「前後方向へ貫通した窓部と、窓部内へ遊技媒体の侵入を防止する周壁部と、周壁部の所定位置に配置され遊技状態に応じて開閉可能な受入口（入賞口）と、を備えたもの」、等が挙げられる。また、センター役物の所定位置に発光装飾可能な装飾体や、可動可能な可動装飾体等を適宜備えても良い。

【１４３２】

態様８の構成によると、遊技パネルに、遊技領域内の正面視略中央の位置に前後方向へ貫通した開口部を形成した上で、遊技機に、遊技パネルの開口部へ前側から取付けられると共に枠状に形成されたセンター役物を更に備え、センター役物の枠状の上部に前装飾部材を備えると共に、前装飾部材の後側に装飾ユニットを配置したものである。

【１４３３】

これにより、枠状に形成されたセンター役物の上部に前装飾部材を配置すると共に、前装飾部材の後側に昇降する装飾ユニットを配置するようにしているので、装飾ユニットが上昇した位置の時には前装飾部材によって装飾体が遊技者側から視認不能な状態となり、装飾ユニットが下降した位置の時には装飾体が遊技者側から視認可能となると同時に装飾ユニットが正面視でセンター役物の枠内に位置した状態となり、装飾ユニット（装飾体）を大きく目立たせて遊技者の関心を強く引付けることができ、装飾ユニットによる可動演出や装飾演出等を楽しませて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４３４】

また、遊技領域の略中央に枠状のセンター役物を備えるようにしており、従来のセンター役物を備えた遊技機と似たような雰囲気の遊技機とすることができるので、従来の遊技機を見慣れた遊技者に対して違和感を与えて敬遠されてしまうのを抑制することができ、遊技する遊技機として本遊技機を選択させ易くすることができる。

【１４３５】

［態様９］遊技機において、

「遊技者の操作によって遊技媒体が打込まれる遊技領域と、

該遊技領域における遊技者と対面する方向に対して直角方向の外周を区画する枠板状の前構成部材と、

該前構成部材の後側に配置されると共に前記遊技領域の後端を区画し、正面視略中央に前後方向へ貫通した開口部を有した板状の遊技パネルと、

該遊技パネルの前記開口部へ前側から取付けられると共に枠状に形成され、枠状の上部に所定の装飾が形成された前装飾部材を備えるセンター役物と、

該センター役物の枠内を通して前記遊技パネルの後側で遊技者側から視認可能に配置され、前記遊技領域内へ遊技媒体が打込まれることで変化する遊技状態に応じて所定の演出画像を表示可能な演出表示手段と、

該演出表示手段よりも前側で前記遊技パネルよりも後側に配置され、所定形状に形成された装飾体、該装飾体を遊技状態に応じて上下方向へ延びた軸周りに回転駆動させる回転駆動機構、及び左右方向略中央から後方へ突出した連結軸を、有する装飾ユニットと、

該装飾ユニットが上昇した一方の移動端の時には前記センター役物の前記前装飾部材によって前記装飾体が遊技者側から視認不能となり、前記装飾ユニットが下降した他方の移動端の時には前記前装飾部材によっても前記装飾体が遊技者側から視認可能となる位置との間で前記装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持するスライド機構と、

該スライド機構に支持された前記装飾ユニットの前記連結軸と連結される連結部、該連結部から長孔状に延びた方向へ前記装飾ユニットの正面視外側まで延出する棹状の第一アーム部、該第一アーム部における前記連結部とは反対側の基端側に形成され前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される基端部、該基端部から前記第一アーム部とは異なる方向へ短く延出した棹状の第二アーム部、及び該第二アーム部の先端に形成されると共に該第二アーム部の延びる方向へ延びた長孔状のリンク接続部を有し、前記装飾ユニットよりも後側に配置されるアーム部材と、

該アーム部材の前記リンク接続部内へ摺動可能に挿入されるリンクピンを有し、該リン

クピンを前後方向へ延びた軸周りに対して所定半径で公転させると共に、前記装飾ユニットの正面視外側の位置で回転可能とされたリンク部材と、

該リンク部材を遊技状態に応じて回転させて前記装飾ユニットを上下方向へ移動駆動させる移動駆動モータと

を具備し、

前記アーム部材は、

前記連結部が、前記装飾ユニットの前記連結軸を前記第一アーム部の延びる方向へ摺動可能、且つ、前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持する長孔状に形成されていると共に、

前記リンク接続部における一方の端部が、前記リンク部材の前記リンクピンを所定方向へ公転させて前記装飾ユニットを最も上昇させた位置から更に前記所定方向へ若干公転させた位置で前記リンクピンと当接するように形成されている」

ものであることを特徴とする。

【１４３６】

態様９の構成によると、遊技機に、遊技者の操作によって遊技媒体が打込まれる遊技領域と、遊技領域における遊技者と対面する方向に対して直角方向の外周を区画する枠板状の前構成部材と、前構成部材の後側に配置されると共に遊技領域の後端を区画し正面視略中央に前後方向へ貫通した開口部を有した板状の遊技パネルと、遊技パネルの開口部へ前側から取付けられると共に枠状に形成され、枠状の上部に所定の装飾が形成された前装飾部材を備えるセンター役物と、センター役物の枠内を通して遊技パネルの後側で遊技者側から視認可能に配置され、遊技領域内へ遊技媒体が打込まれることで変化する遊技状態に応じて所定の演出画像を表示可能な演出表示手段と、演出表示手段よりも前側で遊技パネルよりも後側に配置され、所定形状に形成された装飾体、装飾体を遊技状態に応じて上下方向へ延びた軸周りに回転駆動させる回転駆動機構、及び左右方向略中央から後方へ突出した連結軸を、有する装飾ユニットと、装飾ユニットが上昇した一方の移動端の時にはセンター役物の前装飾部材によって装飾体が遊技者側から視認不能となり、装飾ユニットが下降した他方の移動端の時には前装飾部材によっても装飾体が遊技者側から視認可能となる位置との間で装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持するスライド機構と、スライド機構に支持された装飾ユニットの連結軸と連結される連結部、連結部から長孔状に延びた方向へ装飾ユニットの正面視外側まで延出する棹状の第一アーム部、第一アーム部における連結部とは反対側の基端側に形成され前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される基端部、基端部から第一アーム部とは異なる方向へ短く延出した棹状の第二アーム部、及び第二アーム部の先端に形成されると共に第二アーム部の延びる方向へ延びた長孔状のリンク接続部を有し、装飾ユニットよりも後側に配置されるアーム部材と、アーム部材のリンク接続部内へ摺動可能に挿入されるリンクピンを有し、リンクピンを前後方向へ延びた軸周りに対して所定半径で公転させると共に装飾ユニットの正面視外側の位置で回転可能とされたリンク部材と、リンク部材を遊技状態に応じて回転させて装飾ユニットを上下方向へ移動駆動させる移動駆動モータと、を具備させた上で、アーム部材の連結部を、装飾ユニットの連結軸が第一アーム部の延びる方向へ摺動可能、且つ、前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持することが可能な長孔状に形成すると共に、リンク接続部における一方の端部を、リンク部材のリンクピンを所定方向へ公転させて装飾ユニットを最も上昇させた位置から更に前記所定方向へ若干公転させた位置でリンクピンと当接するように形成したものである。

【１４３７】

これにより、センター役物における枠状の上部に配置された前装飾部材の後側且つ遊技パネルの後側に、装飾ユニットをスライド機構によって上下方向へスライド可能に支持した上で、装飾ユニットよりも正面視外側の位置で長く延びた第一アーム部と短く延びた第二アーム部とを有したアーム部材を回動可能に支持し、第一アーム部の先端の連結部に装飾ユニットの連結軸を連結すると共に、第二アーム部の先端のリンク接続部に移動駆動モータによって公転するリンク部材のリンクピンを挿入するようにしているので、遊技媒体

を遊技領域内へ打込むことで変化する遊技状態に応じて、移動駆動モータによりリンク部材を回転駆動させてリンクピンを前後方向へ延びたリンク部材の回転軸周りに対して所定半径で公転させると、リンクピンがアーム部材における長孔状のリンク接続部内を摺動すると同時にリンクピンによってリンク接続部を所定方向へ押圧し、第二アーム部を介してアーム部材全体が基端部を中心に回動することとなり、基端部から第二アーム部よりも長く延びる第一アーム部の先端の連結部も回動することとなる。そして、アーム部材の連結部を、装飾ユニットの連結軸が摺動且つ回動可能な長孔状に形成しているので、アーム部材における第一アーム部の先端（連結部）が円弧状に回動すると、長孔状の連結部内を装飾ユニットの連結軸が摺動すると同時にアーム部材の連結部によって装飾ユニットの連結軸を押圧し、連結軸を介して装飾ユニットが昇降することとなる。従って、リンク部材や移動駆動モータ等の移動駆動機構を、装飾ユニットの後側から可及的に遠ざかった位置に配置しても、装飾ユニットを確実に昇降移動させることができ、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除することができるので、装飾ユニットの後側のスペースを可及的に小さくすることが可能となり、相対的に装飾ユニットを大きくすることができ、装飾ユニットを大型化して遊技者側から目立たせることができると共に、大型の装飾ユニットが移動することで遊技者を楽しませて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。

【１４３８】

また、連結部を介して装飾ユニットと連結される第一アーム部よりも、リンク接続部を介してアーム部材を回動させる第二アーム部を短く形成しているので、装飾ユニットの移動範囲をリンク部材におけるリンクピンの公転直径よりも大きくすることができ、大きく移動する装飾ユニットによって遊技者を驚かせることができると共に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。

【１４３９】

また、スライド機構によって装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持しており、アーム部材における第一アーム部の先端（連結部）が円弧状に移動しても装飾ユニットを真直ぐ昇降させることができるので、装飾ユニットを円弧状に昇降させた場合と比較して、遊技者に対して装飾ユニットが何らかの回転に伴って移動しているのを判らないようにして装飾ユニットの昇降を自然な感じにすることが可能となり、装飾ユニットが不自然な動きをすることで遊技者の関心が装飾ユニットから離れてしまうのを回避させることができ、装飾ユニットの動き（昇降）を楽しませて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。

【１４４０】

更に、装飾ユニットを上下方向へ昇降移動させるようにしているので、左右方向へ移動させるようにした場合と比較して、装飾ユニットが遊技領域における左右方向の中央寄りの位置に配置されることとなり、左右の何れの側からも装飾ユニットを見易くすることができ、装飾ユニットの動きや装飾等をより楽しませて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４４１】

また、装飾ユニットが上昇する方向へ、リンクピンを公転させて装飾ユニットが最も上昇した位置、つまり、リンクピンが上死点に到達した位置から、更にリンクピンを同じ方向へ若干公転させた時に、リンクピンがアーム部材における長孔状のリンク接続部における一方の端部と当接するようにリンク接続部の長孔を形成しているので、装飾ユニットを上昇位置で停止させた場合、アーム部材の連結部を介して装飾ユニットからかかる荷重が、リンクピンをリンク接続部の一方の端部側へ公転させる方向へ作用しても、リンクピンがリンク接続部の一方の端部と当接しているため、リンクピンは公転することができず、アーム部材の回動（装飾ユニットの下降）が阻止された状態となり、装飾ユニットを上昇した位置に停止させ続けることができる。従って、装飾ユニットを上昇した位置で停止・保持させることができるので、移動駆動モータに余計な負荷をかけたり、ブレーキ機能を有したモータを用いたりする必要がなく、モータの不具合が発生し易くなるのを抑制する

ことができると共に、モータが大型化するのを抑制して装飾ユニットの配置スペースを充分に確保することができ、相対的に装飾ユニットを大きくして上述した作用効果を確実に奏する遊技機とすることができる。

【１４４２】

また、装飾ユニットに、装飾体を遊技状態に応じて上下方向へ延びた軸周りに回転駆動させる回転駆動機構を備えるようにしているので、上下方向へ昇降移動する装飾ユニットの装飾体が回転することで、遊技者を驚かせることができると同時に、遊技者の関心を装飾ユニットへ強く引付けることができ、装飾ユニットによる可動演出を楽しませて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。また、装飾体を上下方向へ延びた軸周りに回転させるようにしているので、回転させることで装飾体の後側も遊技者に見せることが可能となり、装飾体の見え方を大きく変化させることができ、遊技者の関心を強く引付けて飽き難くすることができると共に、装飾体の見え方を変化させ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て興趣が低下するのを抑制することができる。更に、上述したように、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除して装飾ユニットを可及的に大型化することができるので、装飾ユニット内に装飾体を回転させる回転駆動機構を問題なく配置することができ、回転する装飾体を備えた装飾ユニットを確実に具現化することができる。

【１４４３】

更に、枠状のセンター役物の上部に前装飾部材を配置すると共に、前装飾部材の後側に昇降する装飾ユニットを配置するようにしているので、装飾ユニットが上昇した位置の時には前装飾部材によって装飾体が遊技者側から視認不能な状態となり、装飾ユニットが下降した位置の時には装飾体が遊技者側から視認可能となると同時に装飾ユニットが正面視でセンター役物の枠内に位置した状態となり、装飾ユニット（装飾体）を大きく目立たせて遊技者の関心を強く引付けることができ、装飾ユニットによる可動演出や装飾演出等を楽しませて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４４４】

また、センター役物の後側で枠内を通して視認できる演出表示手段と遊技パネルとの間に装飾ユニットを配置するようにしており、装飾ユニットが前装飾部材の真後ろに位置する上昇した位置では、演出表示手段の演出画像を殆ど遮らない位置となり、センター役物の枠内に出現する下降した位置では、演出表示手段の演出画像を遮る位置となるので、センター役物の枠内へ下降させて演出表示手段の前面側へ移動させることで装飾ユニットを目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、装飾ユニットの動きや装飾等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。また、演出表示手段の前面側へ装飾ユニットを昇降移動させることができるようにしているので、装飾ユニットの動きに合せた演出画像を演出表示手段に表示させることで、可動演出と演出画像とによるコラボレーション演出を行うことができ、多彩な演出によって飽き難くして遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４４５】

更に、遊技領域の後端を区画する遊技パネルの後側に装飾ユニットを配置するようにしているので、装飾ユニットが遊技領域内に打込まれた遊技媒体の動きを妨げることがなく、遊技媒体を良好な状態で流通させることができ、遊技機本来の遊技媒体の動きを充分に楽しむことが可能な遊技機とすることができる。また、上述したように、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除することができるので、遊技パネルの後側に装飾ユニットを配置することで前側のスペースが抑制された状態となっても、可及的に大きな装飾ユニットを配置することができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【１４４６】

［態様１０］態様１から態様９の何れか一つの遊技機において、

パチンコ機であることを特徴とする。

ここで、パチンコ機とは、遊技者が遊技機に投入する媒体である投入媒体と、遊技者が

行う実質的な遊技に用いられる媒体である遊技媒体とを同一のものとした遊技機であり、投入された例えば遊技球等の媒体を用いて遊技が行われるタイプの遊技機の一種である。具体的には、「操作ハンドルの操作に対応して遊技球を発射する発射装置と、多数の障害釘、役物、表示手段等の適宜の機器が組み込まれたり、始動入賞口、大入賞口、通過口、到達口等の遊技球が入球する適宜の入球口が設けられた遊技領域と、発射装置から遊技領域に遊技球を導くレールと、遊技領域に導かれた遊技球の入球口への入球に応じたり、複数の入球口への遊技球の入球態様に応じて、所定数の遊技球を賞球として払い出す払出手段とを具備するもの」である。

【１４４７】

なお、パチンコ機としては、種々のタイプのものがあり、一般に「デジパチ機」と称されるものに代表される「入球口への入球状態を検出する入球状態検出手段（遊技状態検出手段として捉えることもできる）と、入球状態検出手段によって入球が検出されると所定の抽選を行う抽選手段と、抽選手段の抽選結果に応じて特別図柄を変動させると共に変動を停止させる特別図柄表示手段とを備えたもの」や「加えて、特別図柄の変動中に、複数の図柄からなる図柄列を変動表示し、図柄列にて図柄を停止表示させたり、キャラクタや種々の物品等の表示物を描写し表示物を動作させたりする等によって適宜の演出表示を行う演出表示手段を更に具備するもの」、一般に「ハネモノ機」と称されるものに代表される「役物内での遊技球の振分けによって抽選を行う抽選手段を備えたもの」、一般に「アレパチ機」と称されるものに代表される「例えば１６個等の所定個数の遊技球により１ゲームが行われ、１ゲームにおける複数の入球口への遊技球の入球態様に応じて所定個数の遊技球の払出しを行うもの」等を例示することができる。

【１４４８】

態様１０の構成によると、パチンコ機において、上述した態様のいずれかの作用効果を奏することができる。

【１４４９】

［態様１１］態様１から態様９までの何れか一つの遊技機において、

パチスロ機であることを特徴とする。

ここで、パチスロ機とは、投入媒体であるメダルを投入し、メダルの投入後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作によって、夫々複数の図柄が描かれた複数のリールを回転させる等して、各リール等によって構成された図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に応じて各図柄列の変動表示を停止させる、といった遊技が遊技者によって行われるものである。換言すれば、停止操作機能付きのスロットマシーンとして捉えることができるものである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動表示を停止させるものであってもよい。そして、各図柄列の変動表示の停止時において、表示された単体の図柄が特定の図柄であったり、各図柄列にて表示された図柄の組合せが特定の組合せであったりする等、特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に応じて所定個数のメダルを払出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができる遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

【１４５０】

態様１１の構成によると、パチスロ機において、上述した態様のいずれかの作用効果を奏することができる。

【１４５１】

［態様１２］態様１から態様９までの何れか一つの遊技機において、

パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなることを特徴とする。

ここで、「パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機」とは、複数個（例えば５個）の遊技球を１単位の投入媒体とし、投入媒体を投入した後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に応じて複数の図柄からなる図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に応じて図柄列の変動を停止させるものである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所

定時間経過したことに応じて図柄列の変動表示を停止させるものであってもよい。そして、各図柄列の変動表示の停止時において、表示された単体の図柄が特定の図柄であったり、各図柄列にて表示された図柄の組合せが特定の組合せであったりする等、特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に応じて所定個数のメダルを払出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができる遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

【１４５２】

態様１２の構成によると、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機において、上述した態様のいずれかの作用効果を奏することができる。

【１４５３】

本実施形態における液晶表示装置１９００は上述の演出表示手段に、本実施形態の前ユニット２０００におけるセンター役物２５００のセンターロゴ装飾部材２５２０は上述の前装飾部材に、本実施形態の裏ユニット３０００の上可動演出ユニット３３００における上可動ユニット３３１０及び連結軸３３６６は上述の装飾ユニットに、本実施形態の上可動ユニット３３１０におけるキャラクタ体３３１１は上述の装飾体に、本実施形態の上可動ユニット３３１０における回転ギア３３１２、駆動ギア３３１４、及びキャラクタ体駆動モータ３３１５は上述の回転駆動機構に、夫々相当している。

【１４５４】

本実施形態の上可動演出ユニット３３００の昇降ユニット３３５０におけるユニットベース３３５１の案内溝３３５１ａ、スライドロッド３３５２、スライド部材３３５３、昇降スライダ３３５４、ガイドローラ３３５５、及びスライダガイド３３５６は上述のスライド機構に、本実施形態の昇降ユニット３３５０における昇降駆動モータ３３６１は上述の移動駆動モータに、本実施形態のカムリンクギア３３６４は上述のリンク部材に、本実施形態の昇降アーム３３６５は上述のアーム部材に、夫々相当している。

【１４５５】

更に、本実施形態における昇降アーム３３６５のアーム部３３６５ｃは上述の第一アーム部に、本実施形態における昇降アーム３３６５の延出部３３６５ｄは上述の第二アーム部に、本実施形態における昇降アーム３３６５の接続部３３６５ｅは上述のリンク接続部に、夫々相当している。

【１４５６】

［５－２．上記態様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、センター役物２５００における枠状の上部に配置されたセンターロゴ装飾部材２５２０の後側且つ遊技パネル１２００（パネル板１２１０）の後側に、上可動演出ユニット３３００の上可動ユニット３３１０を昇降ユニット３３５０におけるスライドロッド３３５２や昇降スライダ３３５４等のスライド機構によって上下方向へスライド可能に支持した上で、上可動ユニット３３１０よりも正面視外側の位置で長く延びたアーム部３３６５ｃと短く延びた延出部３３６５ｄとを有した昇降アーム３３６５を回動可能に支持し、アーム部３３６５ｃの先端の連結部３３６５ｂに上可動ユニット３３１０から延びた連結軸３３６６を連結すると共に、延出部３３６５ｄの先端の接続部３３６５ｅに昇降駆動モータ３３６１によって公転するカムリンクギア３３６４のリンクピン３３６４ｂを挿入するようにしているので、遊技球を遊技領域１１００内へ打込むことで変化する遊技状態に応じて、昇降駆動モータ３３６１によりカムリンクギア３３６４を回転駆動させてリンクピン３３６４ｂを前後方向へ延びたカムリンクギア３３６４の回転軸周りに対して所定半径で公転させると、リンクピン３３６４ｂが昇降アーム３３６５における長孔状の接続部３３６５ｅ内を摺動すると同時にリンクピン３３６４ｂによって接続部３３６５ｅを所定方向へ押圧し、延出部３３６５ｄを介して昇降アーム３３６５が基端部３３６５ａを中心に回動することとなり、基端部３３６５ａから延出部３３６５ｄよりも長く延びるアーム部３３６５ｃの先端の連結部３３６５ｂも回動することとなる。そして、昇降アーム３３６５の連結部３３６５ｂを、上可動ユニット３３１０の連結軸３３６６が摺動且つ回動可能な長孔状に形成しているので、昇降アーム

３３６５におけるアーム部３３６５ｃの先端（連結部３３６５ｂ）が円弧状に回動すると、長孔状の連結部３３６５ｂ内を上可動ユニット３３１０の連結軸３３６６が摺動すると同時に昇降アーム３３６５の連結部３３６５ｂによって上可動ユニット３３１０の連結軸３３６６を押圧し、連結軸３３６６を介して上可動ユニット３３１０が昇降することとなる。従って、カムリンクギア３３６４や昇降駆動モータ３３６１等の移動駆動機構（昇降機構３３６０）を、上可動ユニット３３１０の後側から可及的に遠ざかった位置に配置しても、上可動ユニット３３１０を確実に昇降移動させることができ、上可動ユニット３３１０の真後ろから昇降アーム３３６５の一部を除いた昇降機構３３６０を排除することができるので、上可動ユニット３３１０の後側のスペースを可及的に小さくすることが可能となり、相対的に上可動ユニット３３１０を大きくすることができ、上可動ユニット３３１０を大型化して遊技者側から目立たせることができると共に、大型の上可動ユニット３３１０が移動することで遊技者を楽しませて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。

【１４５７】

また、連結部３３６５ｂを介して上可動ユニット３３１０と連結されるアーム部よりも、接続部３３６５ｅを介して昇降アーム３３６５を回動させる延出部３３６５ｄを短く形成しているので、上可動ユニット３３１０の昇降範囲をカムリンクギア３３６４におけるリンクピン３３６４ｂの公転直径よりも大きくすることができ、大きく昇降移動する上可動ユニット３３１０によって遊技者を驚かせることができると共に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。

【１４５８】

また、スライドロッド３３５２やガイドローラ３３５５等のスライド機構によって上可動ユニット３３１０を上下方向へスライド可能に支持しており、昇降アーム３３６５におけるアーム部３３６５ｃの先端（連結部３３６５ｂ）が円弧状に移動しても上可動ユニット３３１０を真直ぐ昇降させることができるので、上可動ユニット３３１０を円弧状に昇降させた場合と比較して、遊技者に対して上稼動ユニット３３１０が何らかの回転に伴って移動しているのを判らないようにして上可動ユニット３３１０の昇降を自然な感じにすることが可能となり、上可動ユニット３３１０が不自然な動きをすることで遊技者の関心が上可動ユニット３３１０から離れてしまうのを回避させることができ、上可動ユニット３３１０の動き（昇降）を楽しませて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。

【１４５９】

更に、上可動ユニット３３１０を上下方向へ昇降移動させるようにしているので、左右方向へ移動させるようにした場合と比較して、上可動ユニット３３１０が遊技領域１１００における左右方向の中央寄りの位置に配置されることとなり、左右の何れの側からも上可動ユニット３３１０を見易くすることができ、上可動ユニット３３１０の動きや装飾等をより楽しませて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４６０】

また、上可動ユニット３３１０が上昇する方向へ、カムリンクギア３３６４のリンクピン３３６４ｂを公転させて上可動ユニット３３１０が最も上昇した位置、つまり、リンクピン３３６４ｂが見かけ上の上死点に到達した位置から、更にリンクピン３３６４ｂを同じ方向へ若干公転させた時に、リンクピン３３６４ｂが昇降アーム３３６５における長孔状の接続部３３６５ｅにおける一方の端部（回動中心側の端部）と当接するように接続部３３６５ｅの長孔を形成しているので、上可動ユニット３３１０を上昇位置で停止させた場合、昇降アーム３３６５の連結部３３６５ａを介して上可動ユニット３３１０からかかる荷重が、リンクピン３３６４ｂを接続部３３６５ｅの一方の端部側へ公転させる方向へ作用しても、リンクピン３３６４ｂが接続部３３６５ｅの一方の端部と当接しているため、リンクピン３３６４ｂは公転することができず、昇降アーム３３６５の回動（上可動ユニット３３１０の下降）が阻止された状態となり、上可動ユニット３３１０を上昇した位置に停止させ続けることができる。従って、上可動ユニット３３１０を上昇した位置で停

止・保持させることができるので、昇降駆動モータ３３６１に余計な負荷をかけたり、ブレーキ機能を有したモータを用いたりする必要がなく、モータの不具合が発生し易くなるのを抑制することができると共に、モータが大型化するのを抑制して上可動ユニット３３１０の配置スペースを充分に確保することができ、相対的に上可動ユニット３３１０を大きくして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。

【１４６１】

また、上可動ユニット３３１０に、キャラクタ体３３１１を遊技状態に応じて上下方向へ延びた軸周りに回転駆動させるキャラクタ体駆動モータ３３１５等の回転駆動機構を備えるようにしているので、昇降移動する上可動ユニット３３１０のキャラクタ体３３１１が回転することで、遊技者を驚かせることができると同時に、遊技者の関心を上可動ユニット３３１０へ強く引付けることができ、上可動ユニット３３１０による可動演出を楽しませて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。また、キャラクタ体３３１１を上下方向へ延びた軸周りに回転させるようにしているので、回転させることでキャラクタ体３３１１の後側も遊技者に見せることが可能となり、キャラクタ体３３１１の見え方を大きく変化させることができ、遊技者の関心を強く引付けて飽き難くすることができると共に、キャラクタ体３３１１の見え方を変化させ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て興趣が低下するのを抑制することができる。更に、上述したように、上可動ユニット３３１０の真後ろから昇降アーム３３６５の一部を除いた昇降機構３３６０を排除して上可動ユニット３３１０を可及的に大型化することができるので、上可動ユニット３３１０内にキャラクタ体３３１１を回転させるキャラクタ体駆動モータ３３１５等の回転駆動機構を問題なく配置することができ、回転するキャラクタ体３３１１を備えた上可動ユニット３３１０を確実に具現化することができる。

【１４６２】

更に、枠状のセンター役物２５００の上部にセンターロゴ装飾部材２５２０を配置すると共に、センターロゴ装飾部材２５２０の後側に昇降する上可動ユニット３３１０を配置するようにしているので、上可動ユニット３３１０が上昇した位置の時にはセンターロゴ装飾部材２５２０によってキャラクタ体３３１１等が遊技者側から視認不能な状態となり、上可動ユニット３３１０が下降した位置の時にはキャラクタ体３３１１等が遊技者側から視認可能となると同時に上可動ユニット３３１０が正面視でセンター役物２５００の枠内に位置した状態となり、上可動ユニット３３１０（キャラクタ体３３１１）を大きく目立たせて遊技者の関心を強く引付けることができ、上可動ユニット３３１０による可動演出や装飾演出等を楽しませて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４６３】

また、センター役物２５００の後側で枠内を通して視認できる液晶表示装置１９００と遊技パネル１２００（パネル板１２１０）との間に上可動ユニット３３１０を配置するようにしており、上可動ユニット３３１０がセンターロゴ装飾部材２５２０の真後ろに位置する上昇した位置では、液晶表示装置１９００の演出画像を殆ど遮らない位置となり、センター役物２５００の枠内に出現する下降した位置では、液晶表示装置１９００の演出画像（の一部）を遮る位置となるので、センター役物２５００の枠内へ下降させて液晶表示装置１９００の前面側へ移動させることで上可動ユニット３３１０を目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、上可動ユニット３３１０の動きや装飾等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。また、液晶表示装置１９００の前面側へ上可動ユニット３３１０を昇降移動させることができるようにしているので、上可動ユニット３３１０の動きに合せた演出画像を液晶表示装置１９００に表示させることで、可動演出と演出画像とによるコラボレーション演出を行うことができ、多彩な演出によって飽き難くして遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４６４】

また、遊技領域１１００の後端を区画する遊技パネル１２００（パネル板１２１０）の

後側に上可動ユニット３３１０を配置するようにしているので、上可動ユニット３３１０が遊技領域１１００内に打込まれた遊技球の動きを妨げることがなく、遊技球を良好な状態で流下させることができ、パチンコ機本来の遊技球の動きを充分に楽しむことが可能なパチンコ機１とすることができる。また、上述したように、上可動ユニット３３１０の真後ろから昇降アーム３３６５の一部を除いた昇降機構３３６０を排除することができるので、遊技パネル１２００の後側に上可動ユニット３３１０を配置することで前側のスペースが抑制された状態となっても、可及的に大きな上可動ユニット３３１０を配置することができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【１４６５】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、遊技状態に応じて液晶表示装置１９００の外周を囲むように配置された裏ユニット３０００における左右可動演出ユニット３４００の６つの回転体ユニット３４１０を、正面視で液晶表示装置１９００の略中央から遠ざかる方向へ全てスライドさせた状態とすると、液晶表示装置１９００の視認可能範囲を最も広くすることができ、６つの回転体ユニット３４１０を正面視で液晶表示装置１９００の略中央に接近する方向へ全てスライドさせた状態とすると、液晶表示装置１９００の視認可能範囲を最も狭くすることができる。また、６つの回転体ユニット３４１０のうちスライドさせる回転体ユニット３４１０を適宜選択することで、液晶表示装置１９００の視認可能範囲の形状を様々に変化させることができる。従って、６つの回転体ユニット３４１０が可動するパターンや、６つの回転体ユニット３４１０による液晶表示装置１９００の視認可能範囲の大きさや形状等のパターンを多様化することができるので、回転体ユニット３４１０と液晶表示装置１９００とによって多彩な演出を行うことができ、飽き難くして遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４６６】

また、６つの回転体ユニット３４１０を、正面視で液晶表示装置１９００の略中央を通る軸線方向へ放射状にスライドさせるようにしているので、回転体ユニット３４１０を中央側へスライドさせると遊技者の関心を中央側へ向けさせることができ、回転体ユニット３４１０を中央側から遠ざかる方向へスライドさせると遊技者の関心を外側或いは液晶表示装置１９００側へ向けさせることができ、遊技者に対して様々な異なる刺激を与えて興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４６７】

また、６つの回転体ユニット３４１０の装飾（外観）を、夫々正面視で同一形状としているので、６つの回転体ユニット３４１０をスライドさせて液晶表示装置１９００の視認可能範囲を変化させても、回転体ユニット３４１０側の雰囲気の変化を少なくすることが可能となり、遊技者の関心を視認可能範囲側、つまり、液晶表示装置１９００側へ引付けることができ、表示範囲の変化した演出画像を楽しませて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。

【１４６８】

更に、６つの回転体ユニット３４１０の形状を夫々同じ形状としているので、各回転体ユニット３４１０を単独でスライド（可動）させると共に、液晶表示装置１９００にスライドさせた回転体ユニット３４１０と対応する演出画像を表示させることで、回転体ユニット３４１０と演出画像とによるコラボレーション演出を行うことができる。そして、スライド（可動）させる回転体ユニット３４１０を適宜選択することで、異なる位置で同じような内容のコラボレーション演出を行うことができるので、これまでのパチンコ機には無い演出を遊技者に提示することができ、遊技者を驚かせることができると共に、楽しませることができ、遊技者の関心を強く引付けて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。

【１４６９】

また、左右可動演出ユニット３４００の回転体ユニット３４１０に、遊技状態に応じて発光可能な回転ベット装飾基板３４１６やベース装飾基板３４２８を備えるようにしており、装飾基板３４１６，３４２８によって回転体ユニット３４１０を発光装飾させること

ができるので、回転体ユニット３４１０の発光装飾によって回転体ユニット３４１０を目立たせることができ、遊技者の関心を回転体ユニット３４１０に引付けることができると共に、回転体ユニット３４１０に注目させることで回転体ユニット３４１０の動きや装飾を楽しませることができ、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。また、液晶表示装置１９００の外周を囲うように配置された６つの回転体ユニット３４１０に装飾基板３４１６，３４２８を備えるようにしているので、装飾基板３４１６，３４２８によって各回転体ユニット３４１０を発光装飾させると、液晶表示装置１９００（視認可能範囲）の外周を枠状に発光させることが可能となり、遊技者の関心を視認可能領域内へ引付けることができ、視認可能領域内に表示された演出画像を楽しませて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。

【１４７０】

また、回転体ユニット３４１０の数を６つとしているので、一つ当りの回転体ユニット３４１０の大きさを目立つような適度な大きさとすることができ、遊技者の関心を夫々の回転体ユニット３４１０に引付けることができると共に、違いの判り易い多様な演出パターン（可動パターン）を具現化することができ、飽き難くして遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４７１】

更に、回転体ユニット３４１０を正面視で液晶表示装置１９００の略中央を通る軸線方向に対してスライド可能に支持すると共に、遊技状態に応じて回転装飾体３４１０を移動駆動させるスライドユニット３５００を、備えるようにしており、スライドユニット３５００によって回転体ユニット３４１０を、液晶表示装置１９００の略中央を通る軸線方向へスライドさせることができるので、回転体ユニット３４１０に自身をスライドさせるための機構を備えるようにした場合と比較して、回転体ユニット３４１０が大きくなるのを防止することができ、最適な大きさの回転体ユニット３４１０とすることができると共に、回転体ユニット３４１０に回転装飾体３４１０Ａを回転させたりアーム部材３４２３を揺動（回動）させたりする機構を問題なく組込むことができるので、スライド以外の動きが可能な回転体ユニット３４１０可動体とすることができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができる。

【１４７２】

また、液晶表示装置１９００の略中央を通る軸線方向へスライド可能とされた回転体ユニット３４１０の回転装飾体３４１０Ａを回転させると、一対のアーム部材３４２３が互いに接近又は離反する方向へ進退（回動）することとなり、一つの回転体ユニット３４１０でスライドと回転と進退との三つの動きをすることができるので、回転体ユニット３４１０の可動演出を目立たせて遊技者の関心を強く引付けることができ、回転体ユニット３４１０の動きを楽しませて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。また、上述したような三つの動きをする６つの回転体ユニット３４１０で、液晶表示装置１９００の外周を囲むようにしているので、各回転体ユニット３４１０を可動させることで、遊技領域１１００内の雰囲気を大きく変化させることができ、遊技者に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と共に、本パチンコ機１を目立たせることができ、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。

【１４７３】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、裏ユニット３０００の左右可動演出ユニット３４００の回転駆動モータ３４１２を回転駆動させると、回転装飾体３４１０Ａを回転可能に支持する回転体ベース３４１１に対して回転不能に支持された固定ギア部材３４１８と噛合する回転装飾体３４１０Ａの可動リンクギア３４２１が、固定ギア部材３４１８の固定ギア３４１８ｂに沿って回転装飾体３４１０Ａの回転軸を中心として公転すると共に自転し、この可動リンクギア３４２１が自転することで可動リンクギア３４２１のリンクピン３４２１ａが可動リンクギア３４２１の自転軸を中心に公転することとなる。そして、このリンクピン３４２１ａの公転によってリンクピン３４２１ａが摺動部材３４２２

の第一リンク溝３４２２ａ内を摺動すると共にリンクピン３４２１ａに押されて摺動部材３４２２が回転台後部材３４２０及び回転台前部材３４２４に対してスライドし、回転装飾体３４１０Ａと共に回転する摺動部材３４２２が進退することとなる。また、摺動部材３４２２が進退することで摺動部材３４２２の第二リンク溝３４２２ｂに挿入されたアーム部材３４２３の挿入ピン３４２３ａが、摺動部材３４２２のスライド方向へ移動すると同時に第二リンク溝３４２２ｂ内を摺動するように、回転台後部材３４２０及び回転台前部材３４２４に軸支されたアーム部材３４２３の軸部３４２３ｃを中心に回動することとなり、駆動アーム部３４２３ｂの回動と共に駆動アーム部３４２３ｂの他端側から延出した作動アーム部３４２３ｄも同じ方向へ回動し、進退部材としての作動アーム部３４２３ｄ（アーム部材３４２３）が回転装飾体３４１０Ａの回転軸に対して接近及び離反する方向へ進退することとなる。従って、回転駆動モータ３４１２によって回転装飾体３４１０Ａを回転駆動させると、回転装飾体３４１０Ａと一緒に回転する摺動部材３４２２が直線的にスライドして進退すると共にアーム部材３４２３が回動して進退するので、回転中の回転装飾体３４１０Ａに動きを付与することができ、回転中の回転装飾体３４１０Ａを目立たせることができると共に、遊技者を回転装飾体３４１０Ａに注目させることができ、回転装飾体３４１０Ａの動きを楽しませて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。

【１４７４】

一方、回転装飾体３４１０Ａ、回転駆動モータ３４１２、固定ギア部材３４１８、回転台後部材３４２０及び回転台前部材３４２４、可動リンクギア３４２１、摺動部材３４２２、アーム部材３４２３等を支持する回転体ベース３４１１は、上端が高剛性のスライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１にスライド可能に支持されると共に、下端がユニットベース３５１１，３５５１のレール部３５１１ｆ，３５５１ｆによって前後方向への移動が規制されたスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０の前面に取付けられており、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１等を支持するユニットベース３５１１，３５５１に取付けられたスライド駆動モータ３５２５，３５３５，３５４５，３５６５，３５７５，３５８５により第二伝達ギア３５１７，３５５７を回転駆動させると、第二伝達ギア３５１７，３５５７と噛合したスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０のラックギア３５２０ａ，３５３０ａ，３５４０ａ，３５６０ａ，３５７０ａ，３５８０ａによってスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０がスライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１に沿って左右方向へ移動することとなる。従って、回転駆動モータ３４１２によって回転する回転装飾体３４１０Ａを、スライド駆動モータ３５２５，３５３５，３５４５，３５６５，３５７５，３５８５によってスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０を介して左右方向へ移動させることができるので、回転する回転装飾体３４１０Ａが左右方向へ移動することで、回転装飾体３４１０Ａに対して遊技者の関心を強く引付けることができ、回転装飾体３４１０Ａの回転や左右方向への移動を楽しませることができると共に、回転装飾体３４１０Ａの動きを認識することで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、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。また、進退部材としてのアーム部材３４２３が進退することで回転中の回転装飾体３４１０Ａの形状を変化させることが可能となり、従来のパチンコ機に備えられた回転体とは明らかに異なる形態の回転装飾体３４１０Ａ（回転体）を遊技者に見せることができ、遊技者を驚かせることができると共に、回転装飾体３４１０Ａの回転演出に遊技者の関心を強く引付けることができ、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。

【１４７５】

そして、この回転装飾体３４１０Ａと回転駆動モータ３４１２とを支持する回転体ベース３４１１が取付けられるスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３

５７０，３５８０の上端側を、高剛性のスライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１でスライド可能に支持しているので、回転駆動モータ３４１２により回転装飾体３４１０Ａを回転させることで回転軸に対して振動するような力が作用しても、回転装飾体３４１０Ａから作用する力によってスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０（回転体ベース３４１１）が振動したり揺れたりするのを防止することができ、スライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０が回転装飾体３４１０Ａの回転面に沿った方向へブレるのを防止することができる。また、ユニットベース３５１１，３５５１のレール部３５１１ｆ，３５５１ｆによってスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０の下端側が前後方向へ移動するのを規制しているので、回転装飾体３４１０Ａが前後方向へブレるのも防止することができる。従って、回転装飾体３４１０Ａによる可動演出の際に、回転装飾体３４１０Ａがブレながら回転するのを防止することができるので、回転している回転装飾体３４１０Ａの見栄えを良くすることができ、回転装飾体３４１０Ａの回転演出に対する視覚効果を高めることができると共に、遊技者に対して回転装飾体３４１０Ａの回転演出を問題なく楽しませることができ、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。

【１４７６】

また、回転装飾体３４１０Ａや回転駆動モータ３４１２等を備えた回転体ベース３４１１を、スライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０を介して高剛性のスライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１でスライド可能に支持するようにしているので、回転体ベース３４１１からかかる荷重が大きくなっても、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１を曲がり難くすることができ、重量の重い回転体ベース３４１１（回転体ユニット３４１０）でも問題なくスライドさせることができる。従って、回転体ベース３４１１に回転装飾体３４１０Ａ、回転駆動モータ３４１２、摺動部材３４２２等を備えて、回転体ベース３４１１からスライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１にかかる荷重を増加させても、回転体ベース３４１１（回転装飾体３４１０Ａ）を問題なく左右方向へスライドさせることができ、上述した作用効果を確実に奏するものとすることができる。また、摺動部材３４２２やアーム部材３４２３を進退させることで回転装飾体３４１０Ａの重心位置が変化するようにしても、回転装飾体３４１０Ａを問題なく回転させることができると共に回転装飾体３４１０Ａを備えた回転体ベース３４１１がブレるのを防止することができるので、回転装飾体３４１０Ａに摺動部材３４２２やアーム部材３４２３を問題なく備えることができ、回転中に形状の変化する回転装飾体３４１０Ａを備えたパチンコ機１を確実に具現化することができる。

【１４７７】

更に、回転体ベース３４１１が取付けられるスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０の上端側を高剛性のスライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１で支持するようにしており、蓋然的に、回転体ベース３４１１側の重心がスライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１よりも下側に位置することとなり、回転装飾体３４１０Ａや回転駆動モータ３４１２等を備えた回転体ベース３４１１（スライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０）を上側から吊持支持するような状態となるので、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１によりスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０を比較的安定した状態で支持することができ、スライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０をスムーズにスライドさせることができる。

【１４７８】

また、上述したように、偏芯した回転装飾体３４１０Ａを問題なく左右方向へ移動させることができると共に回転させることができるので、回転装飾体３４１０Ａの形状として、例えば、一見しただけでは回転するものと認識できないような形状（例えば、キャラク

タを模したフィギュア、アイテムを模したもの、等）とすることが可能となり、遊技者が単なる飾りと思っていたものが、左右方向へ移動したり回転したりすることで驚かせることができ、回転装飾体３４１０Ａに強く注目させて回転装飾体３４１０Ａの動きを楽しませることができる他に、他のパチンコ機との差別化を図ることができ、遊技者の関心を本パチンコ機１に引き付け易くすることができる。

【１４７９】

また、高剛性のスライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１の両端を金属板により形成したシャフトブラケット３５２２，３５３２，３５４２，３５６２，３５７２，３５８２で支持してユニットベース３５１１，３５５１に取付けるようにしているので、ユニットベース３５１１，３５５１に対してスライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１を直接取付けるようにした場合と比較して、スライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０（回転体ベース３４１１側）からかかる荷重を、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１を介して金属板のシャフトブラケット３５２２，３５３２，３５４２，３５６２，３５７２，３５８２で支持することができ、ユニットベース３５１１，３５５１の材質に関係なくスライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１を強固に固定して上述した作用効果を確実に奏するものとすることができる。

【１４８０】

更に、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１に対してスライド可能に支持されたスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０の前側に回転体ベース３４１１を取付けることで、回転体ベース３４１１をスライド可能に支持させるようにしているので、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１にスライド可能な組立てたスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０に対して、回転装飾体３４１０Ａや回転駆動モータ３４１２等を取付けた回転体ベース３４１１を取付ければ良く、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１とスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０の組立作業と、回転装飾体３４１０Ａ等と回転体ベース３４１１の組立作業とを別々に行うことができ、組立作業性を向上させてコストが増加するのを抑制することができる。

【１４８１】

また、スライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０を介して回転体ベース３４１１をスライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１に支持させるようにしているので、回転装飾体３４１０Ａ等の回転体ベース３４１１側で不具合が発生した場合、スライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０から回転体ベース３４１１を取外すことで簡単に回転体ベース３４１１側（回転体ユニット３４１０）を交換したりメンテナンスしたりすることができ、不具合を早期に解消させてパチンコ機１の稼働率を高めることができると共に、不具合の発生による遊技の中断を早期に解消させて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４８２】

また、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１の延びた方向へ離間した一対のスライド受部３５２０ａ，３５３０ａ，３５４０ａ，３５６０ａ，３５７０ａ，３５８０ａで、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１に対してスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０（回転体ベース３４１１）を支持すると共に、一対のススライド受部３５２０ａ，３５３０ａ，３５４０ａ，３５６０ａ，３５７０ａ，３５８０ａを、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１の延びた方向の全長に対して１／６～１／２の距離離間させるようにしているので、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１に対するガ

タ付を可及的に少なくすることができると同時に、スライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０（回転体ベース３４１１）の移動距離を可及的に大きくすることができ、回転装飾体３４１０Ａ（回転体ユニット３４１０）をスムーズに左右方向へスライドさせることができる。

【１４８３】

更に、上述したように、スライドシャフト３５２１，３５３１，３５４１，３５６１，３５７１，３５８１によってスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０を吊持支持しており、スライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０にかかる荷重が、スライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０のラックギア３５２０ｂ，３５３０ｂ，３５４０ｂ，３５６０ｂ，３５７０ｂ，３５８０ｂを介して第二伝達ギア３５１７，３５５７に作用するのを防止することができるので、ラックギア３５２０ｂ，３５３０ｂ，３５４０ｂ，３５６０ｂ，３５７０ｂ，３５８０ｂと第二伝達ギア３５１７，３５５７との噛合せが変化して第二伝達ギア３５１７，３５５７が回転し難くなったり空転してしまったりしてスライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０（回転体ベース３４１１）を移動させることができなくなる不具合が発生するのを防止することができ、スライドベース３５２０，３５３０，３５４０，３５６０，３５７０，３５８０を確実に左右方向へ移動させることができる。

【１４８４】

また、摺動部材３４２２を、第一リンク溝３４２２ａの長手方向中央を通り第一リンク溝３４２２ａの延びる方向に対して直角方向へ延びた法線が、回転装飾体３４１０Ａの回転軸心を通るように配置すると共に、摺動部材３４２２に、その法線の両側にアーム部材３４２３を進退（回動）させるための第二リンク溝３４２２ｂを備えているので、法線の両側にアーム部材３４２３を備えることが可能となり、一対のアーム部材３４２３が進退することで回転中の回転装飾体３４１０Ａの動きをより複雑なものとして目立たせることができ、遊技者に対して回転装飾体３４１０Ａの動きをより楽しませることができる。

【１４８５】

また、回転装飾体３４１０Ａに、摺動部材３４２２の前面を被覆する回転ヘッド３４１５を備えるようにしているので、回転ヘッド３４１５によって摺動部材３４２２ゆアーム部材３４２３を進退（回動）させるための機構を隠すことが可能となり、回転装飾体３４１０Ａの見栄えを良くすることができ、回転装飾体３４１０Ａの装飾性を高めて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１４８６】

以上、「装飾ユニット、アーム部材、リンク部材、または、移動駆動モータを具備する」という観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、上述の種々の態様あるいは態様の一部の構成を、本明細書で説明されている他の態様と組み合わせてもよい。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の種々の態様、演出例（あるいは、種々の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【１４８７】

［５－３．表示画像の識別性に着目することによって抽出される技術思想］

本実施形態を「表示画像の識別性」という観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

［態様１］

遊技機であって、

遊技媒体を受け入れ可能な受入口と、

前記受入口による前記遊技媒体の受け入れを検出可能な遊技媒体検出手段と、

前記遊技媒体検出手段による前記遊技媒体の検出に応じて、抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、

遊技者に特典を付与する当りであるか否かの抽選を、前記抽選情報取得手段によって取

得された抽選情報に応じて行うことが可能な抽選手段と、
表示手段と、
前記表示手段を制御することによって前記抽選毎に１つの演出パターンを実行する演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、
前記抽選手段によって取得された前記抽選情報の当り期待度が比較的低いことを示唆する低期待示唆演出を実現する低期待示唆演出パターンと、
前記低期待示唆演出パターンとは異なる演出パターンであって、特定のキャラクタを前記遊技者が比較的識別しにくい低識別性表示態様で前記表示手段に表示し、続けて、前記特定のキャラクタの表示状態を前記低識別性表示態様から前記低識別性表示態様よりも遊技者が比較的識別しやすい高識別性表示態様へ切り替え、当該切り替えの後に、前記特定のキャラクタを用いた演出であり、前記低期待示唆演出パターンによって実現される前記低期待示唆演出よりも比較的前記当り期待度が高いことを示唆する態様変化後キャラクタ使用演出を実現する高期待示唆演出パターンと、
を実行可能である、
遊技機。
【１４８８】
上記態様によれば、高期待示唆演出パターンによる演出では、特定のキャラクタを遊技者が比較的識別しにくい低識別性表示態様で表示手段に表示する。このように、まずは、特定のキャラクタが低識別性表示態様で表示されるので、遊技者に、「何が表示されているのだろう？」という、表示演出に対する興味を付与することができる。このように、遊技者の思考が停滞していた場合であっても、思考の活性化を図ることができる。そして、その後、特定のキャラクタの表示状態を低識別性表示態様から低識別性表示態様よりも遊技者が比較的識別しやすい高識別性表示態様へ切り替える。このようにすれば、遊技者は、表示された特定のキャラクタをはっきりと認識することができる。そして、表示態様の切り替えの後に、特定のキャラクタを用いた演出であり、低期待示唆演出よりも比較的当り期待度が高いことを示唆する態様変化後キャラクタ使用演出を実現する。このようにすれば、低識別性表示態様での表示を行わずに態様変化後キャラクタ使用演出を行った場合と比較して、遊技者は、演出導入時（低識別性表示態様時）に大きな関心を持つことできると共に、大きな関心を持った状態で、態様変化後キャラクタ使用演出が実現されるので、当該態様変化後キャラクタ使用演出を高い興味を持って観察することができる。その結果、表示演出に対する遊技者の興味を向上させることができる。
【１４８９】
［態様２］
態様１に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記高期待示唆演出パターンで前記特定のキャラクタの表示態様の前記切り替えを行う場合に、前記低識別性表示態様から徐々に識別性がよくなるように、前記高識別性表示態様へ切り替える、
遊技機。
【１４９０】
上記態様によれば、高期待示唆演出パターンで特定のキャラクタの表示態様の上記切り替えを行う場合に、低識別性表示態様から徐々に識別性がよくなるように、高識別性表示態様へ切り替えるので、遊技者は、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移り変わる演出を段階的に楽しむことができる。その結果、遊技者は、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移り変わる演出を高い興味を持って観察することができる。
【１４９１】
［態様３］
態様１または態様２に記載の遊技機であって、

前記遊技機は、
前記抽選手段による抽選の結果が第１種当りである場合に、前記抽選における当選確率を、所定の確率である低確率に設定する低確率設定手段と、
前記抽選手段による抽選の結果が第２種当りである場合に、前記抽選における当選確率を、前記低確率よりも高い所定の確率である高確率に設定する高確率設定手段と、
可動部材の動作によって前記受入口による前記遊技媒体の受け入れのし易さを変更可能な手段であって、前記可動部材が第１モードで動作する通常動作状態と、前記可動部材が、前記第１モードと比べて前記受入口による前記遊技媒体の受け入れが容易な第２モードで動作する促進動作状態と、を取ることが可能な受入率変更手段と、
前記抽選手段による抽選の結果が前記第１種当りである場合に、前記高確率設定手段によって前記当選確率が前記高確率に設定されることなく、前記受入率変更手段の動作状態を前記促進動作状態に設定することが可能な低確時受入促進手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、さらに、
前記高期待示唆演出パターンとは異なる演出パターンであって、前記抽選における当選確率が前記低確率に設定され、かつ、前記受入率変更手段の動作状態が前記通常動作状態である第１遊技状態において実現される演出のパターンとして、前記低期待示唆演出よりも比較的前記当り期待度が高いことを示唆する演出であり、前記特定のキャラクタを前記表示手段に表示する特定キャラクタ演出を実現する特定キャラクタ演出パターンを実行可能であり、
前記高期待示唆演出パターンは、
前記低確率設定手段によって前記抽選における当選確率が前記低確率に設定され、かつ、前記低確時受入促進手段によって前記受入率変更手段の動作状態が前記促進動作状態に設定される第２遊技状態が、前記抽選において前記第１種当りに当選したことに起因して実現された場合に、当該遊技状態において実現される演出パターンである、
遊技機。
【１４９２】
遊技機の遊技状態が、当選確率が低確率に設定され、かつ、受入率変更手段の動作状態が促進動作状態に設定された第２遊技状態である場合には、当りか否かの抽選が短時間に多く行われるので、遊技者は、第２遊技状態では第１遊技状態よりも、抽選結果が当りか否かに大きな関心をよせる。従って、上記態様のごとく、第２遊技状態において、低期待示唆演出よりも比較的当り期待度が高い演出を実現する高期待示唆演出パターンが実行されれば、遊技者は、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移り変わる演出を、非常に高い興味を持って観察することができる。従って、第２遊技状態において、趣向性の高い演出を付与することができる。
【１４９３】
また、上記態様によれば、抽選における当選確率が低確率に設定され、かつ、受入率変更手段の動作状態が通常動作状態である第１遊技状態において実現される演出のパターンとして、低期待示唆演出よりも比較的当り期待度が高いことを示唆する演出であり、特定のキャラクタを表示手段に表示する特定キャラクタ演出を実現する。このようにすれば、遊技者は、第１遊技状態において、特定キャラクタ演出を体験することによって特定のキャラクタが出現すれば当り期待度が高いことを認知することができる。従って、遊技者は、第２遊技状態において、高期待示唆演出パターンによって、特定のキャラクタが登場する態様変化後キャラクタ使用演出が実行された場合に、それまで一度も高期待示唆演出パターンによる態様変化後キャラクタ使用演出を観察したことが無かったとしても、その演出を期待感を持って観察することができる。
【１４９４】
［態様４］
態様３に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、

前記第２遊技状態が、前記抽選において前記第１種当りに当選したことに起因して実現された場合に、当該遊技状態において、前記低期待示唆演出パターンを実行せずに、前記高期待示唆演出パターンを実行する、

遊技機。

【１４９５】

上述したように、第２遊技状態では、遊技者は、抽選結果が当りか否かに多くの関心よせる。上記態様によれば、第２遊技状態が、抽選において第１種当りに当選したことに起因して実現された場合に、当該遊技状態において、低期待示唆演出パターンを実行せずに、高期待示唆演出パターンを実行する。従って、低期待示唆演出パターンが実行されることによって、遊技者が過度に落胆することを抑制することができると共に、高期待示唆演出パターンによる演出の期待度をより高めることができる。

【１４９６】

［態様５］

態様１ないし態様４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第２遊技状態が、前記抽選において前記第１種当りに当選したことに起因して実現された場合に、当該遊技状態において実現される演出の別のパターンとして、

前記特定のキャラクタを前記遊技者が比較的識別しにくい低識別性表示態様で前記表示手段に表示したものの、前記特定のキャラクタの表示状態を前記低識別性表示態様から前記高識別性表示態様へ切り替えることなく、演出を終了するキャラクタ非登場演出を実現するキャラクタ非登場演出パターンを実行可能である、

遊技機。

【１４９７】

上記態様によれば、特定のキャラクタを遊技者が比較的識別しにくい低識別性表示態様で表示手段に表示したものの、特定のキャラクタの表示状態を低識別性表示態様から高識別性表示態様へ切り替えることなく、演出を終了するキャラクタ非登場演出を実現するキャラクタ非登場演出パターンを実行可能である。このようにすれば、低識別性表示態様が出現した場合に、必ずしも高識別性表示態様へ移行するとは限らないので、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移行するか否かの状況に強い緊迫感を付与することができる。

【１４９８】

以上、「表示画像の識別性」という観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、上述の種々の態様あるいは態様の一部の構成を、本明細書で説明されている他の態様と組み合わせてもよい。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の種々の態様、演出例（あるいは、種々の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【１４９９】

本実施形態における通常外部不利状態は、上記態様における第１遊技状態に対応し、通常外部有利状態は、上記態様における第２遊技状態に対応し、始動口２１０１，２１０２は、上記態様における受入口に対応し、第一始動口センサ３２３１及び第２始動口センサ２１２７は、上記態様における遊技媒体検出手段に対応し、主制御ＭＰＵ４１００ａは、上記態様における選情報取得手段、抽選手段、低確率設定手段、高確率設定手段、受入率変更手段、低確時受入促進手段に対応し、液晶表示装置１９００は、上記態様における表示手段に対応し、主制御ＭＰＵ４１００ａおよび周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、上記態様における演出制御手段に対応する。

【１５００】

［５－４．確変大当りの報知に着目することによって抽出される技術思想］

本実施形態を「確変大当りの報知」という観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

［態様１］
遊技機であって、
遊技媒体を受け入れ可能な受入口と、
前記受入口による前記遊技媒体の受け入れを検出可能な遊技媒体検出手段と、
前記遊技媒体検出手段による前記遊技媒体の検出に応じて、抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、
遊技者に特典を付与する当りであるか否かの抽選を、前記抽選情報取得手段によって取得された抽選情報に応じて行うことが可能な抽選手段と、
前記抽選手段による抽選の結果が当りである場合に前記特典としての当り遊技を実現する当り遊技手段と、
前記抽選手段による抽選の結果が第１種当りである場合に、前記抽選における当選確率を、所定の確率である低確率に設定する低確率設定手段と、
前記抽選手段による抽選の結果が第２種当りである場合に、前記抽選における当選確率を、前記低確率よりも高い所定の確率である高確率に設定する高確率設定手段と、
画像を表示可能な表示手段と、
前記表示手段を制御することによって、図柄の変動表示を行う図柄変動演出と、変動表示している前記図柄の停止表示を行う図柄停止演出と、前記図柄変動処理中に行われる表示演出である変動中演出とを実現可能な変動演出制御手段と、
前記当り遊技手段が前記当り遊技を実現している際に、前記表示手段を制御することによって、表示演出を実現可能な当り演出制御手段と、
を備え、
前記変動演出制御手段は、前記第１種当り又は前記第２種当りに当選した場合に実現される演出のパターンとして、
前記第１種当りと前記第２種当りとのいずれに当選したのかを報知する演出であって当該抽選に起因して将来に実現される当り遊技の最中に実現される演出である当り遊技中報知演出の種類を、前記第２種当りへの当選期待度の異なる複数種類の演出を含む複数種類の当り遊技中報知演出の中から選択する演出である事前種類選択演出を、当該当り遊技の始まる前の前記変動中演出として行うことと、
前記事前種類選択演出後、前記抽選手段による抽選結果が前記第１種当りであることを示唆する前記図柄の組合せを仮に停止させる仮停止演出を、前記図柄停止演出として行うことと、
を含む演出のパターンである報知選択演出パターンを実行することが可能であり、
前記当り演出制御手段は、
前記変動演出制御手段が前記報知選択演出パターンを実行することによって、前記事前種類選択演出および前記仮停止演出を実現したことに応じて、前記当り遊技手段が前記当り遊技を開始した場合に、当該報知選択演出パターンにおける前記事前種類選択演出で選択された前記当り遊技中報知演出を前記表示手段で実現し、当該当り遊技中報知演出において前記第１種当りと前記第２種当りとのいずれに当選したのかを報知する、
遊技機。
【１５０１】
上記態様によれば、第１種当り又は第２種当りに当選した場合に実現される演出のパターン（報知選択演出パターン）で、第１種当りと第２種当りとのいずれに当選したのかを報知する演出であって当該抽選に起因して将来に実現される当り遊技の最中に実現される演出である当り遊技中報知演出の種類を、第２種当りへの当選期待度の異なる複数種類の演出を含む複数種類の当り遊技中報知演出の中から選択する演出である事前種類選択演出を、当該当り遊技の始まる前の変動中演出として行う。このようにすれば、変動中演出においては、遊技者の関心の高い「高確率となるか否か（第１種当りと第２種当りとのいずれに当選したのか）」を報知する当り遊技中報知演出の種類（種類によって期待度が異なり得る）を選択する様子が表示されるので、表示演出に対する遊技者の関心を向上することができる。

【１５０２】
　また、上記態様によれば、第１種当り又は第２種当りに当選した場合に実現される演出のパターン（報知選択演出パターン）において、事前種類選択演出、および、抽選手段による抽選結果が第１種当りであることを示唆する図柄の組合せを仮に停止させる仮停止演出を実現したことに応じて、当り遊技手段が当り遊技を開始した場合に、当該報知選択演出パターンにおける事前種類選択演出で選択された当り遊技中報知演出を表示手段で実現し、当該当り遊技中報知演出において第１種当りと第２種当りとのいずれに当選したのかを報知する。このようにすれば、単に、当り遊技において第２種当りに当選しているか否かが報知されるような演出とは異なり、変動中演出から当り遊技までの一連の表示演出に対して、遊技者の関心の高さを途絶えさせることなく継続することが可能となる。これにより、遊技者は、当り遊技の開始よりも前の変動中演出（事前種類選択演出）から、当り遊技の最中までの長い期間に亘って、「当選確率が高確率に設定されるかな？」などと期待感を維持しつつ、事前種類選択演出で選択された当り遊技中報知演出を楽しみにしながら、遊技を進行することができる。その結果、表示演出に対する遊技者の興味を向上させることができる。
【１５０３】
［態様２］
　態様１に記載の遊技機であって、
　前記変動演出制御手段は、
　　遊技状態が、前記抽選における当選確率が前記高確率に設定された確率変動状態において、前記第１種当り又は前記第２種当りに当選した場合に、前記報知選択演出パターンを実現する確変時変動演出制御手段を備え、
　前記当り演出制御手段は、
　　前記確変時変動演出制御手段が前記報知選択演出パターンを実行することによって、前記事前種類選択演出および前記仮停止演出を実現したことに応じて、前記当り遊技手段が前記当り遊技を開始した場合に、当該報知選択演出パターンにおける前記事前種類選択演出で選択された前記当り遊技中報知演出を前記表示手段で実現し、当該当り遊技中報知演出において前記第１種当りと前記第２種当りとのいずれに当選したのかを報知する確変時当り演出制御手段を備える、
　遊技機。
【１５０４】
　当選確率が高確率である場合（確率変動状態である場合）には、当選確率が低確率である場合と比べて抽選で当たる確率が高いので、遊技者は、「当たるか否か」よりも、「高確率が続くか否か（第２種当りに当選するか否か）」に強い関心を抱く。
　上記態様によれば、遊技状態が、抽選における当選確率が高確率に設定された確率変動状態において、第１種当り又は第２種当りに当選した場合に、報知選択演出パターンを実行し、その後、当り遊技手段が当り遊技を開始した場合に、当該報知選択演出パターンにおける事前種類選択演出で選択された当り遊技中報知演出を表示手段で実現し、当該当り遊技中報知演出において第１種当りと第２種当りとのいずれに当選したのかを報知する。このように、確率変動状態において特に遊技者の関心が高い「高確率が続くか否か（第２種当りに当選するか否か）」についての報知（第１種当りと第２種当りとのいずれに当選したのかの報知）を、当り遊技の開始よりも前の変動中演出（事前種類選択演出）から、当り遊技中までの長い期間に亘る一連の演出を経て行うようにしているので、確率変動状態において変動中演出から当り遊技中までの表示演出に対する遊技者の興味を向上させることができる。
【１５０５】
［態様３］
　態様１または態様２に記載の遊技機であって、
　前記遊技機は、
　遊技者による操作を受け入れる操作手段を備え、

前記変動演出制御手段は、
前記事前種類選択演出として、
前記当り遊技中報知演出の複数の候補を表示することと、
予め決められた期間内に前記操作手段が操作された場合には、表示された複数の候補の中から、１つの候補が選択される様子を表示することと、
前記期間内に前記操作手段が操作されない場合には、表示された複数の候補の中から、前記第２種当りへの当選期待度が最も低い候補が選択される様子を表示することと、
を含む演出を行い、
前記当り演出制御手段は、
前記当り遊技中報知演出を実行する場合に、前記操作手段の操作によって演出内容を変化させる、
遊技機。

【１５０６】
上記態様によれば、事前種類選択演出が実現される際に、遊技者が操作手段を操作しない場合には、複数の候補の中から、第２種当りへの当選期待度が最も低い候補が選択されてしまうので、第２種当りの当選を望む遊技者に、操作手段の操作、すなわち、演出への積極的な参加を促すことができる。さらに、「操作手段を操作すると演出内容が変化する」という認識を遊技者に提供できるので、当り遊技において実現される当り遊技中報知演出においても、遊技者に、操作手段の操作を促すことができる。上記態様によれば、このような遊技者の期待に応えて、当り遊技中報知演出を実行する場合に、操作手段の操作によって演出内容を変化させる。以上の構成により、操作手段に応じて示唆される当選期待度が変わる事前種類選択演出が無い場合と比べて、事前種類選択演出および当り遊技中報知演出への遊技者の積極的な参加を促進することができる。このように、変動中演出から当り遊技までの長い期間に亘って、表示演出に対する遊技者の興味を向上できる。

【１５０７】
以上、「確変大当りの報知」という観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、上述の種々の態様あるいは態様の一部の構成を、本明細書で説明されている他の態様と組み合わせてもよい。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の種々の態様、演出例（あるいは、種々の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【１５０８】
本実施形態における通常大当りは、上記態様における第１種当りに対応し、確変大当りは、上記態様における第２種当りに対応し、始動口２１０１，２１０２は、上記態様における受入口に対応し、第一始動口センサ３２３１及び第２始動口センサ２１２７は、上記態様における遊技媒体検出手段に対応し、主制御ＭＰＵ４１００ａは、上記態様における抽選手段、当り遊技手段、低確率設定手段、高確率設定手段に対応し、液晶表示装置１９００は、上記態様における表示手段に対応し、主制御ＭＰＵ４１００ａおよび周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、上記態様における変動演出制御手段、当り演出制御手段、確変時変動演出制御手段、確変時当り演出制御手段に対応し、押圧操作部４０５およびダイヤル操作部４０１は、上記態様における操作手段に対応する。

【１５０９】
［５－５．回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想］
本実施形態を「回転操作ユニットと回転体ユニットを備える」という観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【１５１０】
［態様１］回転操作が即時かつ直接的に回転演出で表現される態様
盤面上で回転駆動により回転表現を行う回転装飾体、または表示画面上で回転表現を行う表示物を表示する表示制御手段のいずれか又は両方を備え、
遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備え回転操作を検知する回転操作手段と

、
　操作内容に応じて演出を実行する演出実行手段と、を備え、
　前記演出実行手段は、操作手段における回転操作を、即時かつ直接的に、前記回転装飾体又は前記表示物の回転表現として伝達するものであることを特徴とする遊技機。
【１５１１】
　以上のような態様では、遊技機が、盤面上に回転表現を行う回転ユニット（回転装飾体）や、画面上に同じく回転表現を行う表示物を備えることで、遊戯者が回転操作手段によって回転操作を行うと、演出実行手段により、その回転操作が、即時かつ直接的に回転装飾体や表示物の回転表現となる。したがって、遊戯者は、遊技機からの求めに応じることもなく、自らの意志により操作手段を回転操作することで、その操作と同様の結果が、盤面上又は画面上に表れる。そのため、遊戯者は操作手段における操作実感を得ることができ、遊技機の演出への積極的参加意識が高まることで、遊技への興趣心を向上させることができる。
【１５１２】
［態様２］回転操作ユニットの操作を自発的に行ったことで有利な状態にあることが判明する態様
　遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、
　前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当り抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、
　前記乱数発生手段により発生した乱数データを一時的に記憶し、記憶したデータ数を保留数とする保留数記憶手段と、
　前記乱数データから、当該乱数が遊戯者にとって有利な状態を示すものであるか判定する判定手段と、
　遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備え回転操作を検知する回転操作手段と、
　操作内容に応じて演出を実行する演出実行手段と、
　盤面上で回転駆動により回転表現を行う回転装飾体、または表示画面上で回転表現を行う表示物を表示する表示制御手段のいずれか又は両方、を備え、
　前記演出実行手段は、前記判定手段によって判定された遊技状態が、遊戯者にとって有利な状態である場合に、前記回転操作手段において回転操作を検出すると、前記回転装飾体又は表示制御手段による表示物を即時に回転させて当該有利な状態を示唆することを特徴とする遊技機。
【１５１３】
　以上のような態様では、現在の遊技状態が、例えば、確率変動など大当り確率の高い有利遊技状態である場合に、遊戯者が、遊技機からの誘導に応じるようなことなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の回転装飾体や表示画面上のキャラクタなどが、その回転操作に従って回転表現を行う。このため、遊戯者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機が有利遊技状態にあることを知覚することができるので、遊技機からの誘導に応じて操作した場合に比較して、自ら探し当てるゲーム感覚が高まり、遊戯者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。
【１５１４】
［態様３］回転操作ユニットの操作を自発的に行ったことで真の期待度が判明する態様
　遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、
　前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当り抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、
　前記乱数発生手段により発生した乱数データを一時的に記憶し、記憶したデータ数を保留数とする保留数記憶手段と、
　前記乱数データから変動パターンを設定する変動パターン設定手段と、
　画像を表示可能な表示手段と、
　前記設定された変動パターンに基づいて、前記表示手段を制御することによって、図柄

の変動表示を行う図柄変動演出と、変動表示している前記図柄の停止表示を行う図柄停止演出と、前記図柄変動処理中に行われる表示演出である変動中演出とを実現可能な変動演出制御手段と、

遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備え回転操作を検知する回転操作手段と、

前記回転部材の操作内容に応じて演出を実行する演出実行手段と、

盤面上で回転駆動により回転表現を行う回転装飾体と、を備え、

前記変動中演出には、前記変動パターンに基づいて決定される大当りの可能性を予告する期待度演出を含み、

前記期待度演出は、予め決められた複数の予告パターンから選択して実行されるものであり、当該複数の予告パターンには大当りへの期待度を振分割合に応じて定めており、

前記演出実行手段は、前記変動演出中に前記回転操作手段による回転操作を検出すると、前記乱数データから判別できる大当り種別を含む当落抽選の結果と前記選択された予告パターンにおける演出の期待度とに基づいて、前記役物又は表示制御手段による表示物を即時に回転させて、真の期待度を示唆することを特徴とする遊技機。

【１５１５】

以上の態様では、液晶画面上で表示される、大当り可能性を予告する期待度演出が実行されている際に、遊戯者が、遊技機からの誘導に応じるようなことなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の回転装飾体が、その回転操作に従って回転表現を行う。この回転装飾体は、当たり抽選の結果としての当落結果と、予告内容との差がある場合、すなわち、当落結果は「はずれ」であるのに、予告内容があたかも大当りであるかのような「アツイ」演出がなされている場合や、反対に当落結果は「当たり」であるのに、予告内容が何でもないはずれを連想させるようなものである場合に、回転操作がなされ回転装飾体が回転等することで、液晶画面上の演出と、実際の当落結果に差があることを示唆する。

【１５１６】

このような態様では、遊技機が抽選や選択に基づいて行っている予告演出が、実際の抽選の当落とは異なり、遊技者から見た場合に煽りとなっているような場合であっても、遊技者が回転操作手段によって積極的に操作を行った結果として、その現実の当落と予告演出との相違が判明する。したがって、予告演出は予告演出として、その賑やかさや変化の態様を楽しめるとともに、真の抽選結果を予告演出の結果を待たずに覚知することができるので、余裕を持って遊技を楽しむことができるようになる。

【１５１７】

さらに、回転装飾体は、液晶表示画面等の表示手段でなされる予告演出と、実際の抽選結果とのバランスを取る役割を担うとともに、通常表示画面上でなされる演出に追従するものである役物を、画面上の演出とは独立した演出を行うことができるようになる。そのため、盤面上に備えられた役物等の装飾体の存在価値を著しく高めることができるようになる。

【１５１８】

［態様４］装飾図柄停止タイミング先延ばし回転操作

遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、

前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当り抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、

前記乱数発生手段により発生した乱数データを一時的に記憶し、記憶したデータ数を保留数とする保留数記憶手段と、

前記乱数データから、当該乱数が遊戯者にとって有利な状態を示すものであるか判定する判定手段と、

遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、

操作内容に応じて演出を実行する演出実行手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記表示手段を制御することによって、画面上で３つの装飾図柄を変動表示させる図柄変動演出と、各々の図柄をそれぞれ停止させる図柄停止演出とを装飾図柄列変動制御手段４１４０Ｄと、を備え、

前記装飾図柄列変動制御手段４１４０Ｄは、前記判定手段の判定結果が大当りである場合に、前記図柄変動演出において最後の図柄が停止する直前に、前記回転操作手段における回転操作を検出すると、再度、すべての図柄について再度変動表示させることを特徴とする遊技機。

【１５１９】

以上のような態様では、抽選の結果が大当りである場合であって、表示画面上でリーチ演出がなされている場合に、リーチ状態で最後の装飾図柄が停止する直前に、遊技者が回転操作手段において回転操作を行った場合に、再び図柄を変動状態に移行させる。そして、図柄の変動状態から、再びリーチ状態へ移行し、最後に３つの図柄が揃った状態へ移行して大当りとする。これにより、リーチ状態を、遊戯者の自発的な操作で、その操作にしたがって継続させることができ、あたかも大当りを自ら引き当てたような感覚を得ることができる。したがって、遊技への期待感が高まるとともに、遊技への積極的な参加を促すことが可能となる

【１５２０】

［態様５］回転操作による回転表現により先読み示唆（１）

遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、

前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当り抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、

前記乱数発生手段により発生した乱数データを元に、抽選結果について図柄を変動表示した後停止させることで確定させる図柄変動制御手段と、

前記乱数発生手段により発生した乱数データのうち、一つの乱数データが図柄変動中に、他の乱数データを一時的に記憶し、記憶したデータ数を保留数とする保留数記憶手段と、

前記保留数を表示する保留数表示手段と、

前記保留数記憶手段に記憶された乱数データについて、抽選結果を先読みするかを判断し、抽選結果の先読みを行う先読み手段と、

前記先読みを行った乱数データについて、その結果を所定の態様で表示するかを決定する先読み結果表示手段と、

遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、

前記回転操作手段における回転操作に付随して、盤面上で回転駆動により回転表現を行う回転装飾体と、を備え、

前記先読み結果表示手段は、前記回転操作手段において回転操作を検出すると、前記先読みを行った乱数データの結果を、前記回転装飾体を回転させて表示することを特徴とする遊技機。

【１５２１】

［態様６］回転操作による回転表現により先読み示唆（２）

遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、

前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当り抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、

前記乱数発生手段により発生した乱数データを元に、抽選結果について図柄を変動表示した後停止させることで確定させる図柄変動制御手段と、

前記乱数発生手段により発生した乱数データのうち、一つの乱数データが図柄変動中に、他の乱数データを一時的に記憶し、記憶したデータ数を保留数とする保留数記憶手段と、

前記保留数を表示する保留数表示手段と、

前記保留数記憶手段に記憶された乱数データについて、抽選結果を先読みするかを判断し、抽選結果の先読みを行う先読み手段と、

前記先読みを行った乱数データについて、その結果を所定の態様で表示するかを決定する先読み結果表示手段と、
遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、
前記回転操作手段における回転操作に付随して、表示画面上で回転表現を行う表示物を表示する表示制御手段と、を備え、
前記先読み結果表示手段は、前記回転操作手段において回転操作を検出すると、前記先読みを行った乱数データの結果を、前記表示制御手段に入力し、
前記表示制御手段は、表示画面上で、前記表示物を回転表現させることを特徴とする遊技機。

【１５２２】

以上のような態様では、先読み予告の表示制御の条件を、回転操作手段における遊技者の操作とすることで、遊戯者は自らの主体的意志と回転操作という実体的操作によって、先読み予告を選択的に得ることができる。このため、遊戯者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機が有利遊技状態にあることを知覚することができるので、遊技機からの誘導に応じて操作した場合に比較して、自ら探し当てるゲーム感覚が高まり、遊戯者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【１５２３】

［態様７］回転操作による回転表現により大当り演出への参加（１）
遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、
前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当り抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、
前記乱数発生手段により発生した乱数データを一時的に記憶し、記憶したデータ数を保留数とする保留数記憶手段と、
前記乱数データから、当該乱数が遊戯者にとって有利な状態を示すものであるか判定する判定手段と、
遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、
操作内容に応じて演出を実行する演出実行手段と、
盤面上で回転駆動により回転表現を行う回転装飾体、または表示画面上で回転表現を行う表示物を表示する表示制御手段のいずれか又は両方、を備え、
前記演出実行手段は、前記判定手段によって判定された遊技状態が有利遊技状態である場合に、前記回転操作手段において回転操作を検出すると、前記回転装飾体又は表示制御手段による表示物を、即時に回転させて前記有利遊技状態を示唆することを特徴とする遊技機。

【１５２４】

以上のような態様では、有利遊技状態に当たる場合に、遊戯者が、遊技機からの誘導に応じるようなことなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の回転装飾体や表示画面上のキャラクタなどが、その回転操作に従って回転表現を行う。このため、遊戯者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機が有利遊技状態にあることを知覚することができるので、遊技機からの誘導に応じて操作した場合に比較して、自ら探し当てるゲーム感覚が高まり、遊戯者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【１５２５】

［態様８］回転操作による回転表現により大当り演出への参加（２）
遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、
前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当り抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、
前記乱数データから、当該乱数が大当りを示すものであるか判定する判定手段と、
盤面上で回転駆動により回転表現を行う複数の回転装飾体と、
遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、
遊技内容に応じて所定の演出を実行する演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、前記判定手段における判定結果が大当りである場合に、楽曲の音

声出力とともに、所定のキャラクタによる前記楽曲に合わせた演出を実行し、
　前記演出実行中に、前記回転操作手段による回転操作が検出されると、その回転操作に応じて、前記回転装飾体を回転制御することを特徴とする遊技機。
【１５２６】
　以上のような態様では、遊技機が、いわゆる歌パチや歌スロといわれる歌手等をキャラクタにし、大当り時等に当該歌手の楽曲を出力して演出を実行する機種であるような場合に、盤面上の回転装飾体を当該歌手の観客に見立てる。遊戯者が、大当り時等の有利な状態で高揚感を味わっている際に、回転操作手段を通じて回転操作を行うことで、当該観客に見立てた回転装飾体が、これに合わせて回転表現を実行する。これによれば、大当り時等の遊戯者が演出に注目する場面で、遊戯者の操作を、大当り演出に絡めることで、遊戯者が演出内容に積極的に参加している印象を与えることで、遊技の継続性を高めることができる。
【１５２７】
［態様９］確変昇格演出に関わる演出と、昇格・非昇格結果とのギャップ調整
　遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、
　前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当たり抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、
　前記乱数発生手段により発生した乱数データを一時的に記憶する保留記憶手段と、
　前記保留記憶した乱数データを所定のタイミングで抽選して、当落情報、大当り種別や演出情報を含む複数のパターンに振り分ける変動パターン決定手段と、
　前記変動パターンに基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、
　遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、
　盤面上で回転駆動により回転表現を行う役物、または表示画面上で回転表現を行う表示物を表示する表示制御手段のいずれか又は両方、を備え、
　前記演出実行手段は、前記変動パターンに基づいて、大当り後の遊技状態が低確率状態である非確率変動状態であることを示す装飾図柄で停止した場合に、高確率状態である確率変動状態へ昇格させる昇格演出を実行する機能と、
　前記昇格演出が複数用意されており、そのうちの一つの昇格演出の結果が非昇格であった場合に、後の昇格演出までの間に、前記回転操作手段において遊技者による操作を検知すると、前記役物又は前記表示制御手段により、前記変動パターンにおける確率変動状態への昇格可能性を示唆する機能と、を有することを特徴とする遊技機。
【１５２８】
　以上のような態様によれば、確率変動状態への昇格演出が行われる際に、遊技者による回転操作部材の操作に基づいて、当該演出における昇格の期待度を示唆することにより、遊技者は、昇格演出に対する安心感を持つことができ、遊技者の演出に対する信頼度を上げ、ひいては、遊技者の演出に対する興味を高め、遊技への興趣心の向上に繋がる。例えば、確変昇格の演出が、非常に賑やかに「アツイ」状態を示唆するようなものであった場合、遊技者は確変への期待を高めるが、実際の結果は非確変であったような場合に、遊技者の操作に基づいて動き又は表示される役物又は表示物が、静かで穏やかな動きをしていれば、演出の結果はアツイ演出とは異なり期待度の低いものであることを示唆することができる。また、反対に、確変昇格の演出がそこまででではなかったり、複数ある昇格演出のうち一部の昇格演出で非昇格の結果が出た場合など、演出が遊技者にとって好ましいものでないような場合に、遊技者の操作に基づいて動き又は表示される役物又は表示物が、激しくアツイ態様で動いていれば、遊技者は確変昇格への期待度を高め、安心して演出を見守ることができる。
【１５２９】
　また、このように、遊技者が、遊技機からの情報の押しつけでなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の役物や表示画面上のキャラクタなどが、その回転操作に従って回転表現を行うことで、上記のような有利な情報を得ることができる。そのため、遊戯者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機から自己に有利な情報を知覚する

ことができるので、自ら有利な情報を見つけ出すという探し当てるゲーム感覚が高まり、遊戯者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【１５３０】

［態様１０］大当り昇格演出の示唆

遊技媒体の始動入賞に基づいて抽選を行い、抽選によって生じた所定の変動パターンにおいて指定される大当り図柄に基づいて、大当り中における大入賞口の開放時間や開放回数を決定して、前記大入賞口の１回の開放を１ラウンドとして複数のラウンドを実行するラウンド演出手段と、

遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、

盤面上で回転駆動により回転表現を行う役物、または表示画面上で回転表現を行う表示物を表示する表示制御手段のいずれか又は両方と、

前記回転操作手段における操作内容に応じて、前記役物又は前記表示物による回転表現での演出を実行する回転演出実行手段と、を備え、

前記ラウンド演出手段は、前記大当り中のラウンド間の演出として、大当りが継続するか否かの結果を表示する大当り継続可否演出を実行する場合を含み、

前記回転演出実行手段は、前記大当り継続可否演出が含まれる場合に、前記ラウンド中に前記回転操作手段の操作受付期間を設定して、この受付期間において前記回転操作手段における操作がされた場合に、前記役物又は前記表示物を回転させて、大当り継続の有無を示唆することを特徴とする遊技機。

【１５３１】

以上のような態様によれば、遊技機が、盤面上に回転表現を行う役物や、画面上に同じく回転表現を行う表示物を備えることで、遊戯者が回転操作手段によって回転操作を行うと、回転演出実行手段により、その回転操作が役物や表示物の回転表現となる。したがって、遊戯者は、遊技機からの求めに応じることもなく、自らの意志により操作手段を回転操作することで、その操作と同様の結果が、盤面上又は画面上に表れる。そのため、遊戯者は操作手段における操作実感を得ることができ、遊技機の演出への積極的参加意識が高まることで、遊技への興趣心を向上させることができる。

【１５３２】

また、操作受付期間が、大当り中のラウンド演出において、ラウンドを継続するか否かの演出が成されている際であり、この際に、能動的な回転操作を行うことで、遊技者は、大当りが継続するか否かの情報を、いち早く得ることができる。したがって、遊技者は、出玉に対する期待感を持って、能動的に回転操作手段等の操作を行うことができるようになる。

【１５３３】

［５－６．回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想を実現する具体的手段］

上記５－５．項における態様１～８は、本実施形態において説明した構成を用いて実現することができるが、より具体的に説明すると、以下のような構成により実現可能である。

［（１）構成］

本態様を実現する機能ブロックを、図２２４に示す。なお、本項の説明においては、図１６９において示された本実施形態のブロック構成について、例えばＭＰＵの有する機能を機能ブロックに分けて表すなど、より機能的に表している。そのため、本項では図１６９又は本実施形態全体において用いた構成をそのまま又は適宜組み合わせて用いる。また、本実施形態の用語と変更して用いる場合には、本実施形態で用いた用語を括弧付けで表示する。

【１５３４】

本態様では、図２２４に示すように、主制御基板４１００における機能として、乱数発生手段４１００Ａと、乱数抽出手段４１００Ｂと、保留記憶手段４１００Ｃ（ＲＡＭ４１００ｅ）と、有利遊技状態制御手段４１００Ｄと、先行判定処理を実行する先行判定処理

手段４１００Ｅと、を備える。なお、この乱数発生手段４１００Ａは、始動口センサ（第一、第二始動口センサ３２３１，２１２７）における遊技球の通過を検出して、乱数を更新するものである。

【１５３５】

本態様では、周辺制御基板４１００における機能として、主制御基板４１００の乱数抽出手段４１００Ｂによって更新された乱数から、大当りの種類（例えば、「特殊当り」、「特殊当り以外の確変大当り」、「通常大当り」等）を含む大当り判定、大当り図柄判定、変動時間判定、停止図柄判定に関する各種情報を確認する乱数確認手段４１４０Ａと、有利遊技状態制御手段４１００Ｄから現在の遊技状態を確認する遊技状態確認手段４１４０Ｂと、先行判定処理手段４１００Ｅにおける先行判定処理結果を確認する先行判定結果確認手段４１４０Ｃと、を備える。

【１５３６】

また、主制御基板４１００の乱数抽出手段４１００Ｂからの制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（変動パターン）に基づいて、装飾図柄列を変動させる図柄変動演出と、変動表示している前記図柄の停止表示を行う図柄停止演出と、前記図柄変動処理中に行われる表示演出である変動中演出と、を実行する装飾図柄列変動表示手段４１４０Ｄと、を備える。この変動中演出には、変動パターンに基づいて決定される大当りの可能性を予告する期待度演出を含み、また、期待度演出は、予め決められた複数の予告パターンから選択して決定されるものである。

【１５３７】

さらに、ダイヤル操作部４０１における遊技者の回転操作を回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂから検知の入力を受ける回転操作検知手段４１４０Ｅと、液晶制御部４１５０ａ及び中継基板３１０４等を介して液晶表示や遊技盤に設けられた回転装飾体３４１０Ａ等の駆動を制御する演出実行手段４１４０Ｆと、を備える。

【１５３８】

［（２）作用］

本態様における上記構成の作用は次の通りである。

［（２－１）主制御基板の作用］

基本的には図１８１及び図１８２において示す処理の流れと同様であるが、まず、遊技球が、第一始動口又は第二始動口のいずれかを通過すると、始動口センサ３２３１又は２１２７がこれを検知する。この始動口センサ３２３１又は２１２７における検知に基づいて乱数発生手段４１００Ａが乱数を更新するとともに、保留記憶手段４１００Ｃは、この乱数更新の数を０～４の数値にて保留数として記憶する。

【１５３９】

続いて、乱数抽出手段４１００Ｂは、乱数発生手段４１００Ａから乱数を抽出して、大当り判定、大当り図柄判定、変動時間判定、停止図柄判定を実行し（図１８２も参照）、これら抽出した情報を周辺制御基板４１４０の乱数確認手段４１０４０Ａに送る。乱数抽出手段４１００Ｂは、具体的には、まず、「大当り」であるか「はずれ」であるかを判定する。そして、「大当り」の場合には、さらに大当り遊技状態を発生させる場合には、「確変大当り」であるか、「特殊大当り」であるかを判定し、大当り図柄を決定する。一方、「はずれ」の場合には、現在の遊技状態が、低確率時短無、高確率時短、低確率時短、高確率時短無のいずれかを確認し、保留球数を判定した後、リーチ判定用乱数を参照してリーチ判定を行う。

【１５４０】

ここで、主制御基板４における乱数抽出手段４１００Ｂの変動パターン決定処理について、図２２５～図２３１を参照してより具体的に説明する。図２２５に示すように、乱数抽出手段４１００Ｂは、上述の通り、まず、乱数発生手段４１００Ａにおいて更新される乱数のうちから、大当り判定用乱数を参照して、「大当り」であるか「はずれ」であるかを判定する（Ｓ３００１）。

【１５４１】

大当り判定用乱数が「大当り」の場合には（Ｓ３００１のＹＥＳ）、乱数抽出手段４１００Ｂは、現在の遊技状態を確認する（Ｓ３００２）。この場合、図２２６の「当りリーチ振り分け」テーブルの上段左端列に示すように、現在の遊技状態は、「低確率時短無」、「高確率時短Ａ」、「高確率時短Ｂ」、「低確率時短Ａ」、「高確率時短無」の５つの設定が可能であるが、本実施形態では、「高確率時短Ｂ」と「高確率時短無」の設定がないので、「低確率時短無」である通常遊技状態、「高確率時短Ａ」である確変遊技状態、「低確率時短Ａ」である時短遊技状態の３つから選択される。

【１５４２】

次に、乱数抽出手段４１００Ｂは、大当り図柄用乱数を参照して、当り図柄を判定する（Ｓ３００３）。この場合、図２２６の「当たりリーチ振り分け」テーブルの上段左から２列目に示すように、「１５Ｒ非」、「１０Ｒ非」、「１５Ｒ確１」、「１５Ｒ確２」、「１５Ｒ確３」、「１０Ｒ確１」及び「１０Ｒ確２」の５つから選択される。ここで、「１５Ｒ」とは、所定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口２１０３に入賞の何れかの条件が充足すると開閉部材２１０６を閉状態とする開閉パターンを１ラウンドとし、これを１５ラウンド繰り返すことをいい、「１０Ｒ」とは、このラウンドを１０回繰り返すことをいう。また、「非」と「確」とは、大当り後に遊技状態を確率変動状態とするか否かを表し、「確１」、「確２」及び「確３」とは、確率変動状態の種類、例えば、通常の「確変」、「突確」、「潜確」などのいずれかの遊技状態を表す。

【１５４３】

以上の処理によって、大当り停止図柄が決定すると、続いて、乱数抽出手段４１００Ｂは、１つ目の変動パターン用乱数（変動パターン用乱数１）を参照して、図２２６の上段の最も上に位置する行に示すＡＡ～ＢＢの２８通りから選択される（Ｓ３００４）。

【１５４４】

ここで、例えば、上述の現在の遊技状態が「低確率時短無」で、大当り図柄が「１５Ｒ確１」であった場合、変動パターン用乱数１の割り振り総数が１００であるところ、例えば、最も確率が高いのは、列ＡＧに位置する「５１」であるが、ここが選択されたとすると、そのまま下段に移行して、変動パターン用乱数１では、「リーチＣ」であることが決定する。

【１５４５】

乱数抽出手段４１００Ｂは、続いて、２つ目の変動パターン用乱数（変動パターン用乱数２）を参照して、「リーチＣ」において、下段の左端に記載された変動パターン１～１６７（図２２６及び図２２７参照）のいずれに当たるかを判定する（Ｓ３００５）。ここで、列ＡＧにおける「リーチＣ」では、図２２７に示すように、変動パターン７６，８０，８４及び８８に総数１００のうち順に２５，２５，３０及び２０が割り振られている。変動パターン用乱数２が、このうち、変動パターン８４を示すものに割り振られていたとすると、変動パターンが変動パターン８４に決定するので、図２２８及び図２２９の「変動パターン一覧」のうち図２２９に示される、「（発展分岐経由）楽曲６リーチ当り」に決定する。

【１５４６】

さらに、乱数抽出手段４１００Ｂは、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する（Ｓ３００６）。これは、図２２９の右側に示す「通常」、「疑似連×２」、「疑似連×３」等から選択されるものであり、例えば、図２２９の表に割り振られたもののうち、「疑似連×３」が選択されると、変動中演出において、疑似連を３回行った後に、装飾図柄の変動停止処理がなされることとなる。これにより、大当り演出に先立って行われる変動中演出が決定する。

【１５４７】

このように乱数抽出手段４１００Ｂによって、変動パターンが決定すると、乱数抽出手段４１００Ｂは、周辺制御基板４１４０の乱数確認手段４１４０Ａに、演出用のコマンドを送信する（Ｓ３００７）。ここで、図２２９の変動パターン一覧に示すように、上記で選択された変動パターンは、変動パターン８４の「疑似連×３」を示す「５２Ｈ」である

。そこで、図２３０のコマンド表の上部の区分「変動関係」、コマンド名「同調演出パターン」、送信タイミング「同調演出開始時」のコマンドＳＴＴＳ（ステータス）「５２Ｈ」で、ＭＯＤＥは変動パターン８４であるので「８４Ｈ」が送信される。

【１５４８】

一方、大当り判定用乱数が「はずれ」の場合には（Ｓ３００１のＮＯ）、乱数抽出手段４１００Ｂは、リーチ判定用乱数を参照して「ハズレリーチ」であるか通常の「はずれ」であるかを判定する（Ｓ３００８）。

【１５４９】

乱数抽出手段４１００Ｂによって判定されるリーチ判定用乱数が、「ハズレリーチ」に当たる場合には（Ｓ３００８のＹＥＳ）、乱数抽出手段４１００Ｂは、現在の遊技状態を確認する（Ｓ３００９）。この場合、図２３２（ａ）の「ハズレリーチ振り分け」テーブルの上段左端列に示すように、現在の遊技状態は、図２２６の場合と同様、「低確率時短無」、「高確率時短Ａ」、「高確率時短Ｂ」、「低確率時短Ａ」、「高確率時短無」の５つの設定が可能であるが、本実施形態では、「高確率時短Ｂ」と「高確率時短無」の設定がないので、「低確率時短無」である通常遊技状態、「高確率時短Ａ」である確変遊技状態、「低確率時短Ａ」である時短遊技状態の３つから選択される。

【１５５０】

現在の遊技状態が判定されると、続いて、乱数抽出手段４１００Ｂは、１つ目の変動パターン用乱数（変動パターン用乱数１）を参照して、図２３２（ａ）の最上段の行ＡＡ～ＡＯのうちいずれかが決定する（Ｓ３０１０）。ここで例えば、図２３２（ａ）において、上述の現在の遊技状態が「低確率時短Ａ」であることが確認され、変動パターン用乱数１から、「低確率時短Ａ」のうち、「ＡＩ」に割り振られているとする。

【１５５１】

この状態から、続いて、２つ目の変動パターン用乱数（変動パターン用乱数２）を参照して、行「ＡＬ」に相当するリーチ６（図中では丸で囲った数字で表現）において、２つ目の変動パターン用乱数を参照して、変動パターン１～１６７のいずれに相当するかを判定する（Ｓ３０１１）。この場合、図２３２（ａ）に示すように、行「ＡＩ」においては、すべての割り振りが変動パターン９５～９８にかけて総数１００に対して２６，２６，２４，２４で割り振られているが、変動パターンの参照により例えば９６に決定したとする。上記のようなＳ３０１１の処理の後、図２２８及び図２２９の「変動パターン一覧」のうち図２２９に示される「（イントロ）楽曲６リーチ即ハズレ」に決定する。

【１５５２】

続いて、乱数抽出手段４１００Ｂは、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する（Ｓ３０１２）。この変動パターン９６においては、図２２９の「変動パターン一覧」の右半分における表の割り振りは、すべて「通常」であるので、変動タイプは「通常」の演出においてリーチ状態を表す装飾図柄の変動停止処理がなされ、ハズレが決定する演出が選択される。

【１５５３】

上述のとおり、乱数抽出手段４１００Ｂによって変動パターンが決定すると、乱数抽出手段４１００Ｂは、周辺制御基板４１４０の乱数確認手段４１４０Ａに、演出用のコマンドを送信する（Ｓ３００７）。ここで、図２２９の変動パターン一覧に示すように、上記で選択された変動パターンは、変動パターン１３２の「通常」を示す「５０Ｈ」である。そこで、図２３０のコマンド表の上部の区分「変動関係」、コマンド名「同調演出パターン」、送信タイミング「同調演出開始時」のコマンドＳＴＴＳ（ステータス）「５０Ｈ」で、ＭＯＤＥは変動パターン９６であるので「９６Ｈ」が送信される。

【１５５４】

図２２５のＳ３００８に戻って、乱数抽出手段４１００Ｂによってリーチ判定用乱数がリーチを表していないと判断された場合には（Ｓ３００８のＮＯ）、ハズレの変動パターンを決定する処理に進む。この場合、乱数抽出手段４１００Ｂは、まず現在の遊技状態を確認する（Ｓ３０１３）。この場合も、図２３２（ｂ）の「ハズレ振り分け」テーブルの

上段左端列に示すように、現在の遊技状態は、「低確率時短無」、「高確率時短Ａ」、「高確率時短Ｂ」、「低確率時短Ａ」、「高確率時短無」の５つの設定が可能であるが、本実施形態では、「高確率時短Ｂ」と「高確率時短無」の設定がないので、「低確率時短無」である通常遊技状態、「高確率時短Ａ」である確変遊技状態、「低確率時短Ａ」である時短遊技状態の３つから選択される。

【１５５５】

現在の遊技状態が判定されると、続いて、乱数抽出手段４１００Ｂは、保留球数が０～３のいずれかに相当するかを確認する（Ｓ３０１４）。さらに、１つ目の変動パターン用乱数（変動パターン用乱数１）を参照して、図２３２（ｂ）の最上段の行ＡＡ～ＡＧのうちいずれかが決定する（Ｓ３０１５）。ここで例えば、図２３２（ｂ）において、上述の現在の遊技状態が「低確率時短無」であることが確認され、保留球数が３つであることが確認されると、変動パターン用乱数１から「低確率時短」のうち、総数１００のうち９８のパターンが割り振られた「ＡＤ」が選択されたとする。

【１５５６】

この状態から、続いて、２つ目の変動パターン用乱数（変動パターン用乱数２）を参照して、行「ＡＤ」から、２つ目の変動パターン用乱数を参照して、変動パターン１～１６７のいずれに相当するかを判定する（Ｓ３０１６）。この場合、図２３２（ｂ）に示すように、行「ＡＤ」においては、総数１００のうち、変動パターン２，４，５，６に総数１００に対して２，１，１，９６で割り振られているが、変動パターンの参照により例えば９６パターン割り振られた変動パターン７に決定したとする。図２２８及び図２２９の「変動パターン一覧」のうち図２２８に示される「短縮変動３（３秒）」に決定する。

【１５５７】

上記のようなＳ３０１６の処理の後、乱数抽出手段４１００Ｂは、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する（Ｓ３０１７）。この変動パターン６においては、図２２８の「変動パターン一覧」の右半分における表の割り振りは、すべて「通常」であるので、変動タイプは「通常」の演出において装飾図柄の変動停止処理がなされ、ハズレとなる演出が実行される。

【１５５８】

上述のとおり、乱数抽出手段４１００Ｂによって変動パターンが決定すると、乱数抽出手段４１００Ｂは、周辺制御基板４１４０の乱数確認手段４１４０Ａに、演出用のコマンドを送信する（Ｓ３００６）。ここで、図２２９の変動パターン一覧に示すように、上記で選択された変動パターンは、変動パターン１３２の「通常」を示す「５０Ｈ」である。そこで、図２３０のコマンド表の上部の区分「変動関係」、コマンド名「同調演出パターン」、送信タイミング「同調演出開始時」のコマンドＳＴＴＳ（ステータス）「５０Ｈ」で、ＭＯＤＥは変動パターン９６であるので「０６Ｈ」が送信される。

以上のようにして、乱数抽出手段４１００Ｂによる変動パターン決定処理が実行される。

【１５５９】

有利遊技状態制御手段４１００Ｄは、乱数抽出手段４１００Ｂにおける判定結果が「確率変動大当り」や「特殊大当り」など、いわゆる高確率状態に移行する場合など（本実施形態では「第一有利遊技状態」～「第四有利遊技状態」までのいずれの遊技状態に移行するかを制御する。）、遊技者に有利な遊技状態を付与する。

【１５６０】

また、先行判定処理手段４１００Ｅは、遊技球の始動口への入賞に基づいて送られる入賞通知コマンド（図２３１の「その他」、「始動口入賞」、「上始動口入賞時」）から取得した各種乱数に基づく先行判定処理を実行し、入賞通知コマンドとして、更に先行判定処理の結果を表すコマンドを、周辺制御基板４０１０に送信する。本実施形態で詳述したように、先行判定処理では、当該乱数と先行判定テーブルとを比較することによって、当該乱数を用いた抽選が行われた場合の抽選結果（大当りまたは小当りの当否と、大当りの種類と、変動パターン等）の判定を行う。

【１５６１】
先行判定処理は、具体的には、次のような流れによって行う。図２３４の先行判定テーブル及び図２３５のフローチャートに示すように、先行判定処理手段４１００Ｅは、まず、始動口への入賞に基づいて乱数発生手段４１００Ａによって更新された乱数から、大当り判定用乱数を参照し、ハズレ乱数であるか、当り乱数であるかを確認する（Ｓ３１０１）。
【１５６２】
当り乱数の場合に（Ｓ３１０１のＹＥＳ）、先行判定処理手段４１００Ｅは、まず、現在の遊技状態が高確率状態であるか低確率状態であるかを判断し（Ｓ３１０２）、その後、大当り図柄用乱数を参照して当り図柄を判定する（Ｓ３１０３）。ここで、図２３４の先行判定テーブルにおいて、特定１，２，４及び特定３とは、確変、潜確、突確等の確率変動状態を意味し、非特定１，２とは確率変動状態でない通常の確率状態を意味する。したがって、先行判定処理手段４１００Ｅは、基本的には、振り分けにしたがって、確率変動大当りの図柄とするか、通常大当りの図柄とするかを選択する。
【１５６３】
先行判定処理手段４１００Ｅは、続いて、リーチ判定用乱数を参照することなく、変動パターン用乱数を参照して、リーチパターンを含む変動パターンを判別する（Ｓ３１０４）。続いて、先行判定処理手段４１００Ｅは、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する（Ｓ３１０５）。以上から、先読みの種類を１０～１５までとし、それぞれに対応する送信コマンドを取得し、これを周辺制御基板４１４０の先行判定結果確認手段４１４０Ｃに向けて送信する（Ｓ３１０６）。
【１５６４】
一方、ハズレ乱数であった場合には、先行判定処理手段４１００Ｅは、ここにおいても、まず現在の遊技状態が高確率状態であるか低確率状態であるかを判断し（Ｓ３１０７）、その後、リーチ判定用乱数を参照して、リーチであるか、非リーチであるかを判定する（Ｓ３１０８）。続いて、先行判定処理手段４１００Ｅは、変動パターン用乱数を参照して、リーチパターンを判別する（Ｓ３１０９）。さらに、先行判定処理手段４１００Ｅは、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する（Ｓ３１１０）。以上から、先読みの種類を１～９までとし、それぞれに対応する送信コマンドを取得し、これを周辺制御基板４１４０の先行判定結果確認手段４１４０Ｃに向けて送信する（図２３１の「その他」、「保留球数指定」、「保留増加時の保留指定直後」、「先読み演出を表示」参照）。
【１５６５】
以上のような主制御基板４１００の処理を前提として、本態様においては、周辺制御基板４１４０が次のように作用する。
【１５６６】
［（２－２）周辺制御基板における作用の概要］
まず、本態様における周辺制御基板４１４０の処理を概略すると、遊技者にとって有利な状態や有利な情報を取得し得るような「所定の遊技状態」において、遊技者が、ジョグダイヤルを構成する操作ユニット４００において回転操作を行うと、これを、「即時かつ直接的に」回転装飾体３４１０などの遊技盤上の装飾体又は液晶表示装置上に表示されるキャラクタ等の表示物の回転動作に反映する処理を実行する点にある。
【１５６７】
「即時かつ直接的」とは、遊技者が、例えば、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１を回転操作した場合、このダイヤル操作部４０１における回転方向又は回転量が、遅延なくリアルタイムでそのまま回転装飾体３４１０の回転方向又は回転量として反映されることをいう。
【１５６８】
そのための具体的手段として、本実施形態で説明した操作ユニット４００における回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂの２つのセンサにより、複数の回転検知片４１０ｃ（実施形態では、３０°間隔で１２片）を検知することで、ダイヤル操作部４０１の回転方向と

回転量を把握することができ、これを、回転装飾体３４１０の回転方向又は回転量、または液晶表示される表示物の回転として反映することが可能である。

【１５６９】

また、本実施形態で説明した手段以外でも、例えば、遊技者によるジョグの回転を検知する側であるダイヤル操作部４０１に回転及び回転角度の検知手段としてロータリーエンコーダを設ける。一方、回転駆動側である遊技盤側駆動モータをなす回転駆動モータ３４１２としてサーボモータ又はステッピングモータを用いる。このサーボモータとしては、特に入手が容易で安価なラジコン用サーボモータを用いるのが好ましい。

【１５７０】

また、「所定の遊技状態」とは、例えば、以下の６つの場合をいい、いずれも遊技者にとっては、遊技者の利益となる又は覚知できると嬉しい状態である。

（１）装飾図柄の変動処理の開始後、期待度演出（予告選択処理、図１９３参照）が実行された場合

（２）装飾図柄の変動処理の開始後、大当り判定の結果が大当りになった場合（図１８２のＳ４０２）

（３）大当り遊技処理（図１８６参照）において、大当り後、確率変動機能を作動させる場合（図１８６のＳ８１０）

（４）先行判定処理における乱数を用いた抽選の結果、大当り、確変大当り、リーチなどの遊技者にとって好ましい結果が判明した場合（段落１０８８参照）

（５）大当り変動パターンの設定を受けた場合（図１８２のＳ４０５～Ｓ４０７）に、装飾図柄の変動が停止する直前の場合

（６）周辺制御基板において当り時演出が実行される場合

（７）確変昇格演出において非昇格という結果が報知され、その後も確変昇格演出が予定されている場合

（８）大当り中においてラウンドを継続させるか終了するかを決定する場合

【１５７１】

［（２－３）周辺制御基板における作用の詳細］

以下、周辺制御基板における「回転操作ユニットの操作による期待度示唆」の処理について、上記の「所定の遊技状態」（１）～（７）に分けてそれぞれについて説明する。

【１５７２】

（１）装飾図柄の変動処理の開始後、期待度演出が実行された場合

この場合、乱数確認手段４１４０Ａが、乱数抽出手段４１００Ｂの抽出結果から、当落の情報を含む、通常変動、短縮変動、ノーマルリーチはずれ、ノーマルリーチ当り、マルチラインリーチ、スーパーリーチなどの装飾図柄の変動パターンのコマンドを受けると（図２３０の「変動関係」、「同調演出パターン」、「同調演出開始時」参照」）、装飾図柄変動表示手段４１４０Ｄは、当該変動パターンに従って、装飾図柄列を変動させ図柄変動演出を実行するとともに、図柄変動処理中に、図柄変動とは別に行われる表示演出である変動中演出を実行する。この変動中演出には、変動パターンに基づいて決定される演出（変動パターン演出という。）と、さらに、変動パターンに応じて、変動パターンごとに予め複数パターン設定され、別途抽選によって表示要否を決定する大当りの可能性を予告する期待度演出（予告演出ともいう。）とを含み、この期待度演出は、予め決められた複数の予告パターンから選択して決定される。

【１５７３】

言い換えれば、変動パターンに基づいて決定される演出の期待度とは、図２２８及び図２２９に示した変動パターンにおいて、例えば、「ノーマルリーチ」を含む変動パターンは、変動パターン９～１２まで少なくとも４通りあるが、これら変動パターン９～１２において当りに振り分けられた乱数の総数をハズレに振り分けられた乱数の総数で割って、当り確率を出した割合をいう。

【１５７４】

また、期待度演出（予告演出）における期待度とは、上記変動パターンの演出とは別に

、例えば金色の登場物など、背景やキャラクタの出現により期待度を表す演出において、当該キャラクタ等が出現した場合の大当り確率をいう。

【１５７５】

本態様では、上述した変動パターン演出の期待度と、変動パターンから判明する当落結果を比較し、変動パターン演出には現れない真の期待度を示唆するか、又は、変動パターン演出の期待度と、期待度演出（予告演出）の期待度とを比較し、真の期待度を示唆するものである。

【１５７６】

例えば、図２２３において、変動パターンの判定結果が、確変大当りであったとし、変動中演出として選択される演出が、候補１の楽曲１であったとすると、この場合、変動中演出としては確変期待度４０％程度であることになる。すなわち、当落結果は確変大当りであるのに対して、液晶表示装置で行われる変動中演出は、期待度４０％の候補１～７の中では比較的低いものが選択されており、この場合には、大当り種別を含む当落結果と、変動中演出における期待度とが一致せず異なるということができる。

【１５７７】

演出制御手段４１４０Ｆは、このように、変動中演出において選択される演出の期待度と、変動パターンにおいて示される大当り種別を含む当落結果とが、一致する場合やまたは異なる場合に、回転装飾体３４１０において回転表現を行うことで、この一致することや異なることを明らかにし、遊技者に対して真の期待度を提供するものである。

【１５７８】

具体的には、演出制御手段４１４０Ｆは、回転操作検知手段４１４０Ｅを起動し、ダイヤル操作部４０１における操作を受け付ける。すなわち、本態様において、ダイヤル操作部４０１における操作受付タイミングは、演出制御手段４１４０Ｆが、変動パターンにおいて示される大当り種別を含む当落結果と変動中演出において選択される演出の期待度とを比較し、これらが一致又は相違することを判断した際から、変動中演出が終了するまでである。

【１５７９】

ここで、ダイヤル操作部４０１には、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂの２つのセンサが設けられ、このセンサにより、複数の回転検知片４１０ｃを検出することで、回転方向又は回転量（回転角度）を検出する。具体的には、すでに本実施形態で述べたように、回転方向は、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦとなる順によって判断し、また、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのパルスをカウントすることで、ダイヤル操作部４０１の回転量を回転角度で検出する。

【１５８０】

遊技者が、ダイヤル操作部４０１における操作の受付開始後、ダイヤル操作部４０１を回転操作し、この操作を回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部４１４０の回転操作検知手段４１４０Ｅに出力される。これにより、回転操作検知手段４１４０Ｅがダイヤル操作部４０１の回転方向又は回転量を把握する。

【１５８１】

続いて、回転操作検知手段４１４０Ｅは、このダイヤル操作部４０１から得た回転方向又は回転量（回転角度）を、演出実行手段４１４０Ｆに送る。演出実行手段４１４０Ｆは、中継基板を介して、遊技盤側駆動モータとして、回転装飾体３４１０を回転駆動する回転駆動モータ３４１２へ、当該回転方向と回転量とを出力する。遊技盤側駆動モータは、この回転方向と回転量の入力を受け、回転装飾体３４１０の回転駆動モータを駆動して、所定の回転方向と回転量分、回転装飾体３４１０を回転させる。

【１５８２】

続いて、装飾図柄変動表示手段４１４０Ｄは、変動表示している前記図柄の停止表示を行う図柄停止演出を実行し、これにより変動中演出を終了し、これとともに、ダイヤル操作部４０１の操作受付を終了し、回転装飾体３４１０の回動も終了する。

【１５８３】
　なお、ここで回転装飾体３４１０について、ダイヤル操作部４０１において操作された所定の回転方向と回転量分、回転させることとしているが、本態様ではこのような場合に限られず、後述するように、遊技者に真の期待度を報知することのできる分かり易い演出であれば、その具体的手法は問わない。
【１５８４】
（効果）
　このような周辺回路基板４１４０の処理により、液晶画面上で大当り可能性を予告する期待度演出が実行されている際に、遊戯者が、遊技機からの誘導に応じるようなことなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の回転装飾体が、その回転操作に従って回転表現を行う。この回転装飾体は、当り抽選の結果としての当落結果と、期待度演出としてなされる予告内容との間に一致や相違がある場合、すなわち、当落結果は「はずれ」であるのに、予告内容があたかも大当りであるかのような「アツイ」演出がなされている場合や、反対に当落結果は「当り」であるのに、変動中演出の内容や予告内容が何でもないハズレを連想させるようなものである場合に、回転操作がなされ回転装飾体が回転等することで、液晶画面上の演出と、実際の当落結果に差があることを示唆する。
【１５８５】
　これによれば、遊技機が抽選や選択に基づいて行っている期待度演出が、実際の抽選の当落とは異なり、遊技者から見た場合に煽りとなっているような場合であっても、遊技者が回転操作手段によって積極的に操作を行った結果として、その現実の当落と予告演出との相違が判明する。したがって、変動中演出や期待度演出については、演出として、その賑やかさや変化の態様を楽しめるとともに、真の期待度を演出の結果を待たずに覚知することができるので、余裕を持って遊技を楽しむことができるようになる。さらに、回転装飾体は、液晶表示画面等の表示手段でなされる演出と、実際の抽選結果とのバランスを取る役割を担うとともに、通常表示画面上でなされる演出に追従するものである役物を、画面上の演出とは独立した演出を行うことができるようになる。そのため、盤面上に備えられた役物等の装飾体の存在価値を著しく高めることができるようになる。
【１５８６】
（当落結果と変動パターン演出との一致・相違の例）
　上述した変動パターンにおける大当り種別を含む当落結果と、変動中演出における変動パターン演出の大当り期待度との一致及び相違は、具体的に次のような（Ａ）及び（Ｂ）のパターンが想定される。
（Ａ）当落結果と変動パターン演出の期待度が一致する場合
　上述の通り、変動パターン演出における期待度は、割合で表現される。そこで、当落結果と変動中演出の期待度が一致する場合とは、（Ａ－１）当落結果が大当りであるのに対して当該演出の期待度が５０％以上の場合か、（Ａ－２）当落結果がハズレであるのに対して期待度が５０％に満たない場合の２通りである。
【１５８７】
（Ｂ）当落結果と変動パターン演出の期待度が一致しない場合
　この場合は、以下の２通りである。
　すなわち、当落結果が大当りであるのに対して、変動パターン演出における期待度が低い場合か、当落結果がハズレであるのに対して、変動パターン演出における期待度が高い場合である。より具体的には、（Ｂ－１）当落結果が大当りであるのに、期待度が５０％に満たない場合か、（Ｂ－２）当落結果がハズレであるのに、期待度が５０％以上の場合である。
【１５８８】
（回転装飾体の回動パターン－真の期待度示唆の具体例）
　以上のような、当落結果と変動パターン演出の期待度が一致する場合、相違する場合の各２通りの場合と、変動パターン演出の期待度と期待度演出（予告演出）の期待度が一致する場合、相違する場合の計２通りの場合において、本態様の目的である真の期待度の示

唆を行う態様を具体的に説明する。

【１５８９】

（Ａ）当落結果と変動パターン演出の期待度が一致する場合における期待度示唆

（Ａ－１）当落結果が大当りであるのに対して期待度が５０％以上の場合

当落結果が大当りであり、期待度演出も結果に一致して高いものとなっているので、回転装飾体による演出も「アツイ」といえる派手なものであって良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部４０１における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。

【１５９０】

この点、本実施形態では、回転装飾体が、盤面状に６個設けられているので、例えば、期待度に応じて、期待度１００％であれば６個全部を、９０％であれば５個を、８０％であれば４個を、７０％であれば３個を、６０％であれば２個を、５０％であれば１個を激しく回転させるなど、個数によって真の期待度の度合いを調整して表現することも可能である。

【１５９１】

（Ａ－２）当落結果がハズレであるのに対して期待度が５０％に満たない場合

この場合は、ダイヤル操作部４０１の操作によって、回転装飾体の動作が起こらない、つまり、何の変化も生じないようにして、期待度の低さを示す態様とすることができる。また、真の期待度を示唆する「正直者」の回転装飾体を一つ決め、遊技者の操作に応じて、この正直者回転装飾体のみが回動するように設定することができる。例えば、盤面状、遊技者から見えやすい右上又は右下の回転装飾体３４１０（図１１０等参照）を正直者と設定し、この回転装飾体３４１０は、変動パターン演出が実行している間に、ダイヤル操作部４０１を操作した場合には、常にダイヤル操作部４０１の操作方向、操作量に合わせて回動するようにしておく。

【１５９２】

そして、この正直者に設定された一つの回転装飾体３４１０が、上記の場合において、ダイヤル操作部４０１の操作方向、操作量に同調して回動した場合には、現在遊技機で実行されている期待度演出は、真実であることを示唆することと設定することができる。

【１５９３】

（Ｂ）当落結果と変動パターン演出の期待度が一致しない場合における期待度示唆

（Ｂ－１）当落結果が大当りであるのに、期待度が５０％に満たない場合

この場合も、上記（Ａ－２）の場合と同様、真の期待度を示唆する「正直者」の回転装飾体を一つ決め、遊技者の操作に応じて、この正直者回転装飾体のみが回動するように設定することができる。上記同様、盤面状、遊技者から見えやすい右上又は右下の回転装飾体３４１０（図１１０等参照）を正直者と設定し、この回転装飾体３４１０は、変動パターン演出が実行している間に、ダイヤル操作部４０１を操作した場合には、常にダイヤル操作部４０１の操作方向、操作量に合わせて回動するようにしておく。

【１５９４】

そして、この正直者に設定された一つの回転装飾体３４１０が、ダイヤル操作４０１が上記の場合において、ダイヤル操作部４０１の操作方向、操作量に反して、これと逆又は操作量が全く異なる程度（ゆっくり回したのに、早く回動したなど）で回動した場合には、現在遊技機で実行されている変動パターン演出は、嘘であることを示唆することに設定することができる。

【１５９５】

ただし、本項の場合には、実際の当落結果は、遊技者にとって有利な内容であるので、上記（Ａ－１）同様、液晶画面上でなされる変動パターン演出とは独立して、回転装飾体による演出のみが「アツイ」といえる派手なものであって良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部４０１における操作によって、回転装飾体３４１０の複数が、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。

【１５９６】

（Ｂ－２）当落結果がハズレであるのに、期待度が５０％以上の場合
　この場合は、液晶画面上の変動パターン演出が派手に行われているのに対して、当落結果は遊技者にとっては好ましくないものであるので、上記（Ｂ－１）の前段で記載したのと同様にすることが好ましい。すなわち、真の期待度を示唆する「正直者」の回転装飾体を一つ決め、遊技者の操作に応じて、この正直者回転装飾体のみが回動するように設定する。この正直者に設定された一つの回転装飾体３４１０が、ダイヤル操作４０１が上記の場合において、ダイヤル操作部４０１の操作方向、操作量に反して、これと逆又は操作量が全く異なる程度（ゆっくり回したのに、早く回動したなど）で回動した場合には、現在遊技機で実行されている変動パターン演出は、嘘であることを示唆することに設定する。
【１５９７】
　このように、複数設けられた回転装飾体と、変動パターン演出における期待度との関係をパターン化することで、当落結果と変動パターン演出の期待度が一致する場合又は相違する場合に、回転装飾体により、真の期待度を示唆する演出を行うことができるようになる。
【１５９８】
（Ｃ）変動パターン演出の期待度と、期待度演出（予告演出）の期待度が一致する場合
　変動パターン演出の期待度と、期待度演出の期待度との関係は、これらが一致する場合、相違する場合の大きく２通りに加え、さらに、一致する場合は、これらの期待度が、当落結果と一致する場合と相違する場合とがあり、他方、相違する場合は、変動パターン演出の期待度が、当落結果と同様である場合と、期待度演出の期待度が、当落結果と同様である場合とがある。以下、これらの４通りの場合について、本態様の目的である真の期待度の示唆を行う態様を具体的に説明する。
【１５９９】
（Ｃ－１）２つの期待度が一致し、さらに当落結果とも一致する場合
　この場合、当落結果が大当りであると、期待度も結果に一致して高いものとなっているので、回転装飾体による演出も「アツイ」といえる派手なものであって良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部４０１における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。また、具体的な演出方法については、上記（Ａ－１）と同様に行うことが可能である。
【１６００】
　一方、当落結果がハズレで、期待度も結果に一致して低い場合は、ダイヤル操作部４０１の操作によって、回転装飾体の動作が起こらない、つまり、何の変化も生じないようにして、期待度の低さを示す態様とすることができる。
【１６０１】
（Ｃ－２）２つの期待度が一致し、一方で当落結果とは相違する場合
　この場合、当落結果が大当りで、２つの期待度が一致して当落結果と異なり、低い場合には、回転体による演出が真の期待度を表すため、回転装飾体による演出のみ「アツイ」といえる派手なものであると良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部４０１における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。
【１６０２】
（Ｄ）変動パターン演出の期待度と、期待度演出（予告演出）の期待度が相違する場合
（Ｄ－１）２つの期待度が相違し、変動パターン演出の期待度が当落結果と一致する場合
　この場合、当落結果が当りである場合には、変動パターン演出の期待度は高い演出がなされている。このとき、回転装飾体は、この変動パターン演出に従い、「アツイ」といえる派手なもので行えば良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部４０１における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。
【１６０３】
　当落結果がハズレである場合には、変動パターン演出の期待度は低い演出がなされてい

る一方で、期待度演出は期待度の高いキャラクタが登場している。この場合、変動パターン演出が真であり、期待度演出が偽であるので、期待度演出の期待度を打ち消すような回転装飾体の演出が必要である。例えば、ダイヤル操作部４０１の操作によって、回転装飾体が非常に緩やかに動作したり、そもそも動作が起こらない、つまり、何の変化も生じないようにして、期待度の低さを示す態様とすることができる。

【１６０４】

（Ｄ－２）２つの期待度が相違し、期待度演出の期待度が当落結果と一致する場合

この場合、当落結果が当りである場合には、変動パターン演出の期待度は低い演出がなされ、一方で、期待度演出では期待度の高いキャラクタが登場するなどしている。このとき、回転装飾体は、変動パターン演出を打ち消し、これを補うような演出をすることが好ましいので、当落結果に従って、「アツイ」といえる派手なもので行えば良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部４０１における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。

【１６０５】

当落結果がハズレである場合には、変動パターン演出の期待度は高い演出がなされている一方で、期待度演出は期待度の低いキャラクタが登場している。この場合、変動パターン演出は偽であり、期待度演出が真であるので、変動パターン演出の期待度を打ち消すような回転装飾体の演出が必要である。この場合もやはり、当落結果に従って、回転装飾体の演出は静かなものとし、期待度の低さを表す。例えば、ダイヤル操作部４０１の操作によって、回転装飾体が非常に緩やかに動作したり、そもそも動作が起こらない、つまり、何の変化も生じないようにして、期待度の低さを示す態様とすることができる。

【１６０６】

（２）装飾図柄の変動処理の開始後、大当り判定の結果が大当りになった場合

この場合、乱数確認手段４１４０Ａが、乱数抽出手段４１００Ｂの判定結果から、「確変大当り」、「特殊大当り」、「通常大当り」になっているか否かを確認する。なお、この乱数確認手段４１４０Ａの処理タイミングは、乱数が更新され、変動開始処理及び変動パターン設定処理（図２２５参照）が開始され、主制御基板４１００から周辺制御基板４１４０へ設定された変動パターンに関するコマンドが送信された際である（図２３０の「変動関係」、「同調演出パターン」、「同調演出開始時」参照」）。

【１６０７】

ここで、乱数抽出手段４１００Ｂから送信されるコマンドは、図２２８及び２２９において説明した変動パターンに基づくものであるが、図２２８、２２９及びコマンド表を示す図２３０，２３１に示すとおり、コマンドステータス（ＳＴＴＳ）すなわち演出パターンとして通常の演出であるか疑似連を含むかなどを決定する５０Ｈ～５８Ｈの９通りと、モード（ＭＯＤＥ）、すなわち、ノーマルリーチ、スーパーリーチなど、いかなる演出を行うかを０１Ｈ～Ａ７Ｈの１６７通りとの組み合わせでなる。図２２８及び図２２９に示すように、これらのコマンドは、当落情報として、「球有確変」、「球有共通」、「ＪＵＢ確変」、「球無突確」、「玉無潜確」、「小当たり」、「はずれ」など、大当り種別に関する情報も含まれている。ここで「球有」、「球無」の別は、大当り演技時に大入賞口の開放があるか否かを表し、いわゆる電チューサポートがあるかないかを示し、「ＪＵＢ」とは「ジャンプアップボーナス確変をいう。

【１６０８】

乱数確認手段４１４０Ａが、乱数抽出手段４１００Ｂからコマンドを受信し、当該コマンドにおいて大当りの判定がされていることを確認すると、その旨を回転操作検知手段４１０４０Ｅに入力し、回転操作検知手段４１４０Ｅが起動される。なお、このとき、ダイヤル操作部４０１における操作受付の開始を、遊技者に暗に報知するために、ダイヤル操作部４０１内部に配置されたＬＥＤ４３０ａ及び４３０ｂを点灯させてもよい。ただし、本態様の趣旨からすると、あくまで遊技者の自発的な操作を促すものであるから、いかにも遊技者の操作を誘引するようなランプの点灯等はそぐわない。

【１６０９】

ここで、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂの２つのセンサが設けられ、このセンサにより、複数の回転検知片４１０ｃを検出することで、回転方向又は回転量（回転角度）を検出する。具体的には、すでに本実施形態で述べたように、回転方向は、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂ４３２ａと４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦとなる順によって判断し、また、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのパルスをカウントすることで、ダイヤル操作部４０１の回転量を回転角度で検出する。

【１６１０】

遊技者が、ダイヤル操作部４０１における操作の受付開始後、ダイヤル操作部４０１を回転操作し、この操作を回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部４１４０の回転操作検知手段４１４０Ｅに出力される。これにより、回転操作検知手段４１４０Ｅがダイヤル操作部４０１の回転方向又は回転量を把握する。

【１６１１】

続いて、回転操作検知手段４１４０Ｅは、このダイヤル操作部４０１から得た回転方向又は回転量（回転角度）を、演出実行手段４１４０Ｆに送る。演出実行手段４１４０Ｆは、中継基板を介して、遊技盤側駆動モータとして、回転装飾体３４１０を回転駆動する回転駆動モータ３４１２へ、当該回転方向と回転量とを出力する。遊技盤側駆動モータは、この回転方向と回転量の入力を受け、回転装飾体３４１０の回転駆動モータを駆動して、所定の回転方向と回転量分、回転装飾体３４１０を回転させる。

【１６１２】

（効果）

以上のような態様では、遊技機が、盤面上に回転表現を行う回転装飾体３４１０を備えることで、遊技者がダイヤル操作部によって回転操作を行うと、演出実行手段４１４０Ｆにより、その回転操作が、即時かつ直接的に回転装飾体３４１０の回転表現となる。したがって、遊技者は、遊技機からの求めに応じることもなく、自らの意志により操作手段を回転操作することで、その操作と同様の結果が、盤面上に表れる。そのため、遊技者は操作手段における操作実感を得ることができ、遊技機の演出への積極的参加意識が高まることで、遊技への興趣心を向上させることができる。

【１６１３】

特に本態様では、主制御基板４１００の乱数抽出手段４１００Ｂにおける判定結果が、大当りであったことを契機に、ダイヤル操作部４０１における操作を有効とし、このダイヤル操作部４０１の操作を、回転装飾体３４１０に回転表現するので、遊技者はあたかも自己の行った操作が功を奏して大当りを得たと感じることができる。

【１６１４】

また、回転操作検知手段４１４０Ｅにおいて、ダイヤル操作部の回転方向と回転量とを把握し、これに基づいて演出実行手段４１４０Ｆが間髪入れずに、回転装飾体３４１０を、ダイヤル操作部における回転方向と回転量分そのまま回転させることで、遊技者の操作結果を「即時かつ直接的」に回転装飾体３４１０の回転表現として表すことができる。そのため、遊技者は自己の操作が回転装飾体に直接的に表れるので、操作実感が極めて高い。

【１６１５】

（その他の態様）

上記態様では、遊技者の回転操作によって回転装飾体が回転するのは、主制御基板４１００から通知される変動パターンが、大当りの場合だけであるとしたが、設計上は、もちろん種々の場合を加えることができ、大当り期待度に応じて、変更可能である。

【１６１６】

例えば、本実施形態においては、回転装飾体３４１０が、６つ設けられている。そこで、変動パターンに応じて、大当り期待度を、例えば、１～６の６つに分けて、最も期待度が高い場合には、回転装飾体３４１０のすべてを回転させ、次に期待度が高い場合には、回転装飾体３４１０を５つ回転させるなど、回転させる個数に応じて期待度を示唆するこ

ともできる。また、同様に、変動パターンに応じて、大当り期待度を複数段階で回転装飾体３４１０の回転速度や、回転回数に反映してもよい。

【１６１７】

（３）大当り遊技処理において、大当り後、確率変動機能を作動させる場合

この場合、乱数確認手段４１４０Ａは、乱数抽出手段４１００Ｂから送信されるコマンドに含まれる大当り種別情報が、「確率変動大当り」、「突確大当り」、「潜確大当り」などの確率変動状態であるかを確認する。なお、この乱数確認手段４１４０Ａによって当該コマンドを受信するタイミングは、上記同様、「同調演出開始時」である（図２３０の「変動関係」、「同調演出パターン」）。

【１６１８】

上記のようにして、コマンドに含まれる大当り種別情報が、「確率変動大当り」、「突確大当り」、「潜確大当り」などの確率変動状態であることを確認したら、この段階、すなわち、変動中演出の開始時に回転操作検知手段４１４０Ｅを起動してダイヤル操作部４０１からの回転入力を受け付けるようにしてもよい。

【１６１９】

また、その後、遊技状態確認手段４１４０Ｂが、有利遊技状態制御手段４１００Ｄによって確率変動状態が付与されることを確認し、さらに、大当り演出が終了し遊技状態が確率変動状態に移ったことを確認した段階で、回転操作検知手段４１４０Ｅを起動し、この時点から、遊技者に対する回転操作の受付期間としてもよい。

【１６２０】

以下は、上述した（ア）の場合と同様であり、回転操作検知手段４１４０Ｅは、周辺側中継端子板を通じて、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂをＯＮにし、遊技者からのダイヤル操作部４０１における操作の受付を開始する。

【１６２１】

遊技者が、ダイヤル操作部４０１における操作の受付開始後、ダイヤル操作部４０１を回転操作し、この操作を回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部４１４０の回転操作検知手段４１４０Ｅに出力される。これにより、回転操作検知手段４１４０Ｅがダイヤル操作部４０１の回転方向又は回転量を把握する。

【１６２２】

続いて、回転操作検知手段４１４０Ｅは、このダイヤル操作部４０１から得た回転方向又は回転量（回転角度）を、演出実行手段４１４０Ｆに送る。演出実行手段４１４０Ｆは、中継基板を介して、遊技盤側駆動モータとして、回転装飾体３４１０を回転駆動する回転駆動モータ３４１２へ、当該回転方向と回転量とを出力する。遊技盤側駆動モータは、この回転方向と回転量の入力を受け、回転装飾体３４１０の回転駆動モータを駆動して、所定の回転方向と回転量分、回転装飾体３４１０を回転させる。

【１６２３】

ここで、上述の通り、乱数抽出手段４１００Ｂから送られるコマンドには、大当り種別情報が含まれ、乱数確認手段４１４０Ｂは、この大当り種別に関する情報を取得することができる。この点、遊技者が大当り種別について示唆を得たいのは、大当り演出後に、遊技の外面上は高確率状態に入ったのか又はこれから入るのかが判別しづらい、潜伏確率変動状態（潜確）又は突然確率変動状態（突確）の場合である。

【１６２４】

そこで、回転操作検知手段４１０４０Ｅにおいて、回転操作検知手段４１４０Ｅの操作検知を有効にする条件として、乱数確認手段４１４０Ａにおいて大当り種別を判別させ、大当り種別が潜確又は突確の場合にのみ、回転操作検知手段４１４０Ｅにおいて、ダイヤル操作部４０１からの回転操作を受け付けるようにしても良い。

【１６２５】

また、大当り種別に応じて、回転装飾体３４１０の回転態様を変更することも可能である。例えば、潜確は、潜伏状態を表すものであるから、回転装飾体３４１０の動きをゆっ

くりと動かしたり、緩やかに動かす。一方で、突確は、演出上、低確率状態から高確率状態へ急激に変動する印象を与えるものであることが好ましいので、回転装飾体３４１０の動きも、急激に早い速度で回転するような態様とするとよい。

【１６２６】

（効果）

以上のような態様では、現在の遊技状態が、確率変動など大当り確率の高い有利遊技状態である場合に、遊技者が、遊技機からの誘導に応じるようなことなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の回転装飾体などが、その回転操作に従って回転表現を行う。このため、遊技者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機が有利遊技状態にあることを知覚することができるので、遊技機からの誘導に応じて操作した場合に比較して、自ら探し当てるゲーム感覚が高まり、遊技者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【１６２７】

また、大当り後の遊技状態が、いわゆる潜確や突確の場合であって、一見では、高確率状態であるか低確率状態であるか不明な場合に、大当り後に突入する遊技状態が、高確率状態であることを大当り演出中又は大当り演出後に覚知することができるので、大当り演出を安心して楽しむことができるとともに、大当り後に高確率状態にあるにも関わらず、席を立って遊技を終了してしまうようなことがなく、遊技の止め時の判断を正確に行うことができるようになる。

【１６２８】

（他の態様）

上記態様では、大当り後、確率変動機能が作動した段階で、確率変動状態に入ったことをダイヤル操作部４０１の操作受付期間としているが、これを、大当り遊技処理中を受付期間として設定することも有効である。これは操作受付期間をどの段階にするかという設定の問題であるが、例えば、主制御基板４１００から大当り種別を含む同調演出パターンのコマンド（図２３０参照）が通知されたことを、その開始条件とすることも可能である。また、さらに細かく設定するには、大当り演出中のラウンドごとのコマンド（図２３０の「大当り関係」、「開放＊回目表示」におけるコマンド）を見て、大入賞口が開いている間に操作受付とし、一方で、操作終了のタイミングを、その後の大入賞口閉鎖のコマンド（同図２３０参照）としたり、その後の大当りエンディング開始時にするなど、主制御基板４１００からのコマンドの入力を契機に設定することが可能である。

【１６２９】

このように、操作受付期間を、大当り中とし、大当り後の抽選確率が高確率状態となる確率変動状態に入るような場合に、ダイヤル操作により、そのことを遊戯者が覚知できるようにする。これにより、例えば、大当り後、高確率状態に入ったことが見た目上は不明となる潜伏確率変動状態になった場合でも、このダイヤル操作に基づく示唆がない場合には、遊戯者は低確率状態であると誤認して遊技を続け、次回の大当りの期待感を低く持ったまま継続することとなるが、潜伏確変の示唆があれば、自己の遊技状態を認識して、次回の大当りへの期待感を高く持って遊技に臨むことができる。

【１６３０】

本実施形態では、回転する回転装飾体として、少なくとも６つの回転装飾体を備えるので、例えば、遊戯者のダイヤル操作部における操作によって回転する回転装飾体の数を増減させることで、遊戯者の期待度を煽ることが可能である。具体的には、回転装飾体の６つすべてが回転した場合には、大当り後の潜伏確率変動状態への移行が１００％であるとし、１つの場合は、１０％程度とし、その間の２～５つの間で適宜潜伏確率変動状態への移行可能性を変化させることで、回転装飾体が多く回れば回るほど期待度が高まるなど、遊戯者の遊技への感心を高めることが可能となる。

【１６３１】

また、遊戯者が、大当り遊技中に、ダイヤル操作部を回転させればさせるほど、その回転数に応じて回転装飾体の回転する個数が多くなるような設定にすることで、遊戯者は、

ダイヤル操作部の回転次第で、潜伏確変の示唆が得られる可能性が高くなると考え、夢中になってダイヤル操作部を回転させせることとなる。このように、ダイヤル操作部の操作を、即時かつ直接的に回転装飾体の回転へ反映させることで、遊戯者の遊技への参加具合を高めることが可能となる。

【１６３２】

（４）先行判定処理における乱数を用いた抽選の結果、大当り、確変大当り、リーチなどの遊技者にとって好ましい結果が判明した場合

この場合、先行判定結果確認手段４１４０Ｃが、主制御基板４１００における先行判定処理手段４１００Ｅによってなされた先行判定の結果（大当りまたは小当りの当否と、大当りの種類、変動パターン等）を、入賞通知コマンドとして受信する。

【１６３３】

先行判定結果確認手段４１４０Ｃは、この先行判定結果が、遊技者にとって好ましい情報である場合、すなわち、先行判定結果が、主制御基板４１００において抽選が行われたならば「確変大当り」、「特殊大当り」、「通常大当り」、「ハズレ」などの場合には、回転操作検知手段４１４０Ｅが起動される。これを具体的に図２３４の先行判定処理テーブルでいえば、例えば、「非リーチ」と通常のリーチ１（図中では丸数字）の場合を除いて、先読みの種類５～１５、コマンドで「９６０５Ｈ」～「９６０ＦＨ」の場合に、回転操作検知手段４１４０Ｅを起動し、この時点から、遊技者に対する回転操作の受付期間として設定することができる。

【１６３４】

以下は、上述した（ア）及び（イ）の場合と同様であり、回転操作検知手段４１４０Ｅは、周辺側中継端子板を通じて、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂをＯＮにし、遊技者からのダイヤル操作部４０１における操作の受付を開始する。

【１６３５】

この状態で、遊技者が、ダイヤル操作部４０１における操作の受付開始後、ダイヤル操作部４０１を回転操作し、この操作を回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部４１４０の回転操作検知手段４１４０Ｅに出力される。これにより、回転操作検知手段４１４０Ｅがダイヤル操作部４０１の回転方向又は回転量を把握する。

【１６３６】

続いて、回転操作検知手段４１４０Ｅは、このダイヤル操作部４０１から得た回転方向又は回転量（回転角度）を、演出実行手段４１４０Ｆに送る。演出実行手段４１４０Ｆは、液晶制御部４１５０ａにおいて、既に液晶画面上に表示されている、保留数を表示する表示物を、所定の回転方向と回転量分、回転させる。

【１６３７】

ここで、例えば、保留球を示す表示物は、円形で形成されたものが一般的であるが、この場合には、回転した様子が一見すると判別し難いことが考えられる。そこで、そのような場合、回転していることや、回転方向などが分かり易く表示する、例えば、渦巻きなどのエフェクトを付して回転方向をわかるようにしたり、保留数の表示物をキャラクタ表示として上下左右の方向がわかるような態様にすることで、この点が解決できる。

【１６３８】

このような保留数を表示する表示物を回転させることとすれば、上記（ア）～（イ）に示したような回転装飾体３４１０における回転演出と条件が重複した場合であっても、演出で差異を設けることができる。

【１６３９】

また、ダイヤル操作部４０１において、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検知する従動ギア４１０の回転検知片４１０ｃは、図４８等から明らかなとおり、３０°刻みで、１２片設けられている。したがって、回転操作検知手段４１４０Ｅは、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂを通じて、ダイヤル操作部４０１の回転量を、３０°刻みで検知することが可能である。

【１６４０】
本態様では、このような３０°刻みでのダイヤル操作部４０１を用いることにより、「回転量」の把握が可能であるので、従来ある押圧式のボタンでは実現できない、回転量に応じた演出が可能となるものである。例えば、回転操作検知手段４１４０Ｅが、ダイヤル操作部４０１の回転量を把握し、この回転量を、液晶表示画面上の表示物の回転量とリンクさせるリンク具合の調整により先読みの期待度を表現することが可能となる。
【１６４１】
より具体的には、例えば、ダイヤル操作部４０１を、遊技者が一度の回転動力を加えた場合、現状の操作ユニット４００の構造上、最大で３６０°程度の回転するものであるとする。この３６０°の回転を最大として、０°～３６０°の間を６０°刻みで、６０°、１２０°、１８０°、２４０°、３００°、３６０°と回転量に応じて６段階に区分する。
【１６４２】
これに併せて、図２３６に示すように、液晶表示画面上に表示される保留数を表す表示物であるキャラクタも、（ａ）～（ｇ）に示すように、回転態様を表すエフェクトを６段階に分けて表示することで、回転度合を変化させる。
【１６４３】
このような態様において、先読みの期待度が高いほど、ダイヤル操作部４０１の回転操作に併せて回転度合が図２３６の（ａ）側から（ｇ）側に向かって高くなるように設定する。
【１６４４】
なお、図２３６で示す（ａ）から（ｇ）の態様は、液晶表示画面上に保留数として例えば４つ並んで表示されたうち、先読みがなされた対象の表示物だけが、ダイヤル操作部４０１の回転操作にしたがって回転し、エフェクト表示されるようにしてもよいし、保留として表示されたものの中に一つでも先読みされたものがあれば、４つの保留表示のキャラクタが、同時に（ａ）～（ｇ）の態様で回転表示されるようにしてもよい。
【１６４５】
このような態様では、遊技者がダイヤル操作部４０１における回転操作で行った動作の度合に応じて、先読み期待度が表示されることとなるので、遊技者はダイヤル操作部４０１を必死に回さなければ有利な遊技状態について情報が得られないことになるので、遊技への積極的な参加が期待できる。
【１６４６】
演出実行手段４１４０Ｆは、また、回転装飾体３４１０を回転させるように指示を行うことも可能である。中継基板を介して、遊技盤側駆動モータとして、回転装飾体３４１０を回転駆動する回転駆動モータ３４１２へ、当該回転方向と回転量とを出力する。遊技盤側駆動モータは、この回転方向と回転量の入力を受け、回転装飾体３４１０の回転駆動モータを駆動して、所定の回転方向と回転量分、回転装飾体３４１０を回転させる。
【１６４７】
（効果）
以上のような態様では、先読み予告の表示制御の条件を、回転操作手段における遊技者の操作とすることで、遊技者は自らの主体的意志と回転操作という実体的操作によって、先読み予告を選択的に得ることができる。このため、遊技者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機が有利遊技状態にあることを知覚することができるので、遊技機からの誘導に応じて操作した場合に比較して、自ら探し当てるゲーム感覚が高まり、遊技者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。
【１６４８】
（５）大当り変動パターンの設定を受けた場合に、装飾図柄の変動が停止する直前の場合
この場合、装飾図柄列変動制御手段４１４０Ｄが、主制御基板４１００の乱数抽出手段４１００Ｂから周辺制御基板４１４０の乱数確認手段４１４０Ａに送られる変動パターンの制御コマンドを基に、装飾図柄列を変動させると共に、その制御コマンドに含まれる変

動時間及び当否コマンド（すなわち抽選結果）に基づいて装飾図柄列を順に停止させる場合であって、この当否コマンドが、確変大当り、特殊大当り、又は通常大当りである場合に、複数の装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止する前の段階で、遊技者からの回転操作の受付期間を設定する。

【１６４９】

ここで、例えば、装飾図柄列変動制御手段４１４０Ｄにおいては、一つめの図柄が停止するまでを１０秒とし、二つめの図柄が停止するまでを１５秒として、最後の図柄が停止するまでを３０秒とすると、最後の図柄が停止する１５秒前、すなわち、１５秒～３０秒までを、遊技者からの操作受付期間として設定するなどが考えられる。

【１６５０】

そして、このような操作受付期間の開始や終了は、主制御基板４１００の乱数抽出手段４１００Ｂから、周辺制御基板４１４０の乱数確認手段４１４０Ａに送信される制御コマンドに基づいて決定される。すなわち、図２３０のコマンド表に示すように、乱数確認手段４１４０Ａには、「変動関係」におけるコマンド「停止図柄指定」及び「変動時状態指定」と、「特図柄停止情報」に送信タイミングが分かれている。このいずれかのコマンドを受けた際に、遊技者からの操作受付期間とすることが可能である。この場合、コマンド「停止図柄指定」及び「変動時状態指定」の送信タイミングで操作受付期間の開始とし、「特図柄停止情報」の送信タイミングで操作受付期間の終了とするとよい。

【１６５１】

このように、装飾図柄列変動制御手段４１４０Ｄにおいて、主制御基板４１００からの当否コマンドが大当りを示すものであって、複数の装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止する１５秒前に、回転操作検知手段４１４０Ｅが起動される。

【１６５２】

この受付期間において、遊技者が、ダイヤル操作部４０１を回転操作し、この操作を回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部４１４０の回転操作検知手段４１４０Ｅに出力される。これにより、回転操作検知手段４１４０Ｅがダイヤル操作部４０１の回転操作があったことを把握する。

【１６５３】

続いて、回転操作検知手段４１４０Ｅは、このダイヤル操作部４０１から得た回転操作の入力を、装飾図柄列変動制御手段４１４０Ｄに返す。装飾図柄列変動制御手段４１４０Ｄは、液晶制御部４１５０ａへ装飾図柄のすべてを再度回転させるように制御する。

【１６５４】

ここで、上記のような処理において、大当りの場合にのみ、遊技者からのダイヤル操作部４０１における操作に基づいて装飾図柄の再度の変動表示を行うようにすると、遊技者からすれば、大当りの場合には、ダイヤル操作部４０１を回転操作すれば、すぐに大当りであることが判明してしまう反面、大当りでない場合は、ダイヤル操作部を操作しても何も変化が生じないので、結局のところ操作実感がない。

【１６５５】

そこで本態様では、例えば、装飾図柄列変動制御手段４１４０Ｄにおいて、最後の図柄の停止時には、複数の演出パターンを用意しておき、大当りの場合には、上記通り、装飾図柄のすべてを再度回転させるような演出を行い、その他、小当たり時やはずれリーチ時などにおいて、最後の装飾図柄の停止直前に、上述したような遊技者のダイヤル操作部４０１における操作を受け付けた場合、例えば、最後の装飾図柄を停止させる直前に、すべての装飾図柄が再び回転するように見せかけて結局回転しないようにするなど、遊技者にダイヤル操作部４０１を回転させたことで、その操作が遊技機にきちんと伝わったことを表す演出を行うのが好ましい。また、このような場合に、遊技者がダイヤル操作部４０１を全く操作しなかった場合のために、最後の装飾図柄を停止させる直前に、装飾図柄全体を画面上で揺動するように演出することで、この装飾図柄の再回転のために設定した時間を消化することができるようになる。

【１６５６】

また、ダイヤル操作部４０１における操作量を反映した演出としてもよい。本実施形態において説明したとおり、ダイヤル操作部４０１において、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検知する従動ギア４１０の回転検知片４１０ｃは、図４８等から明らかなとおり、３０°刻みで、１２片設けられている。したがって、回転操作検知手段４１４０Ｅは、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂを通じて、ダイヤル操作部４０１の回転量を、３０°刻みで検知することが可能である。

【１６５７】

本態様では、このような３０°刻みでのダイヤル操作部４０１を用いることにより、「回転量」の把握が可能であるので、従来ある押圧式のボタンでは実現できない、回転量に応じた演出が可能となるものである。例えば、回転操作検知手段４１４０Ｅが、ダイヤル操作部４０１の回転量を把握し、この回転量が所定量以上であれば、装飾図柄列変動制御手段４１４０Ｄは、液晶制御部４１５０ａへ装飾図柄のすべてを再度回転させるように制御するように構成することも可能である。

【１６５８】

より具体的には、例えば、ダイヤル操作部４０１を、遊技者が一度の回転動力を加えた場合、現状の操作ユニット４００の構造上、最大で３６０°程度の回転するものであるとする。この３６０°の回転を最大として、例えば、３００°程度の回転を伝達できれば、液晶制御部４１５０ａへ装飾図柄のすべてを再度回転させるように制御する。

【１６５９】

また別の態様として、回転操作検知手段４１４０Ｅは、ダイヤル操作部４０１が回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂと回転検知片４１０ｃとを有することで、ダイヤル操作部４０１の回転とその停止を判別することが可能である。そこで、「回転量」に応じて演出を変化させる２つ目の方法として、２つの装飾図柄停止し、最後の装飾図柄が停止する間際のタイミングで、ダイヤル操作部４０１において間断なく回転操作を継続したか否か、例えば、３～５秒程度継続的にダイヤル操作部４０１を回転させ続けたことを装飾図柄のすべてを再度回転させるための条件とすることができる。

【１６６０】

このように本態様では、回転量に応じた演出が可能で、従来の押しボタンと異なり、見かけ上、ダイヤル操作部４０１の操作技量に応じて、遊技者に有利な状態を得ることができるかが決まる。

【１６６１】

（効果）

以上のような態様では、抽選の結果が大当りである場合であって、表示画面上でリーチ演出がなされている場合に、リーチ状態で最後の変動図柄が停止する直前に、遊技者が回転操作手段において回転操作を行った場合に、再び図柄を変動状態に移行させる。そして、図柄の変動状態から、再びリーチ状態へ移行し、最後に３つの図柄が揃った状態へ移行して大当りとする。

【１６６２】

これにより、リーチ状態を、遊技者の自発的な操作で、その操作にしたがって継続させることができ、あたかも大当りを自ら引き当てたような感覚を得ることができる。したがって、遊技への期待感が高まるとともに、遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【１６６３】

特に、ダイヤル操作部における回転操作の操作量を検知し、所定の操作量以上の場合に送直図柄の再回転を行うようにすることで、操作技量に応じて、遊技者に有利な状態を得ることができるかが決まるので、遊技者は、ダイヤル操作部を真剣に回転させることとなり、遊技への積極的な参加が期待できる。

【１６６４】

（６）周辺制御基板において当り時演出が実行される場合

この場合、演出実行手段４１４０Ｆが、主制御基板４１００における乱数抽出手段４１

００Ｂの大当り判定に基づいて、当り演出を実行している場合、すなわち、図１８６における主制御基板４１００の大当り遊技処理が開始し、終了するまでの間に、周辺制御基板４１４０によって、演出実行手段４１４０Ｆから行っている大当り演出の間、遊技者からのダイヤル操作部４０１における操作を受け付ける期間とする。したがって、主制御基板４１００において大当り遊技処理が開始することを受けて、回転操作検知手段４１４０Ｅが起動される。

【１６６５】

この状態で、遊技者が、ダイヤル操作部４０１を回転操作し、この操作を回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部４１４０の回転操作検知手段４１４０Ｅに出力される。これにより、回転操作検知手段４１４０Ｅがダイヤル操作部４０１の回転方向又は回転量を把握する。

【１６６６】

続いて、回転操作検知手段４１４０Ｅは、このダイヤル操作部４０１から得た回転方向又は回転量（回転角度）を、演出実行手段４１４０Ｆに送る。

【１６６７】

演出実行手段４１４０Ｆは、中継基板を介して、遊技盤側駆動モータとして、回転装飾体３４１０を回転駆動する回転駆動モータ３４１２へ、当該回転方向と回転量とを出力する。遊技盤側駆動モータは、この回転方向と回転量の入力を受け、回転装飾体３４１０の回転駆動モータを駆動して、所定の回転方向と回転量分、回転装飾体３４１０を回転させる。

【１６６８】

そして、主制御基板４１００における大当り遊技処理の終了とともに、回転操作検知手段４１４０Ｅは、ダイヤル操作部４０１における操作の受付を中止する。

【１６６９】

ここで、大当り演出の始期と終期、すなわち、ダイヤル操作部４０１における操作受付期間に関しては、主制御基板４１００から通知されるどのコマンドを見るかによって種々変えることができる。最も長く操作受付期間を設定するのであれば、大当りコマンドの通知を見れば良いし、より細かく設定するには所定回数のラウンドを受付期間としたり、さらにはラウンドごとのコマンドを見て、大入賞口の開閉と合わせて、大入賞口が開いている間に操作受付としたり、反対に、大入賞口が閉じている、すなわち、遊技球の発射を控える期間に操作受付とするなど、種々の態様が考えられる。この場合、大入賞口が閉鎖中にダイヤル操作部の操作を有効にすると、大入賞口の閉鎖中には遊戯者は演出に目が行くこととなり、遊技球の発射停止等の制御がおろそかになる。すると、この演出がない場合に比べて、遊戯者は多くの遊技球を発射することになることも考えられ、ホール（遊技機設置店舗）側は思わぬ利益を得ることが期待できる。

【１６７０】

（効果）

このように、この態様では、主制御基板４１００が大当り遊技処理を行っている間、ダイヤル操作部４０１の操作を受付け、これが回転装飾体３４１０の回転へ即時かつ直接的に伝達され、ダイヤル操作部４０１での操作が、そのまま回転装飾体３４１０で表現される。

【１６７１】

したがって、大当りなど、遊技者にとって有利な遊技状態において、遊技者が、遊技機からの誘導に応じるようなことなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の回転装飾体や表示画面上のキャラクタなどが、その回転操作に従って回転表現を行うことができる。このため、遊技者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機が有利遊技状態にあることを知覚することができるので、遊技機からの誘導に応じて操作した場合に比較して、自ら探し当てるゲーム感覚が高まり、遊技者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【１６７２】

一般的に、大当りの演出中は、遊技者は、大入賞口が開口している間に、大入賞口に向けての遊技球の発射を行うことがメインの目的となり、あとは演出を楽しむ状況となる。したがって、遊技者の集中力は、始動口への入賞を狙って遊技を行っている間よりもリラックス状態にあり、大当りの演出を存分に楽しみたい心境である。そこで、遊技者は発射手段を固定的に操作するだけでなく、遊技への積極的参加と、大当り演出への更なる興味を高めるため、大当り演出にあわせたダイヤル操作部における操作を可能とした。

【１６７３】

また、遊技機が、いわゆる歌パチといわれる歌手等をキャラクタにし、大当り時等に当該歌手の楽曲を出力して演出を実行する機種であるような場合に、盤面上の回転装飾体を当該歌手の観客に見立てる。遊技者が、大当り時等の有利な状態で高揚感を味わっている際に、回転操作手段を通じて回転操作を行うことで、当該観客に見立てた回転装飾体が、これに合わせて回転表現を実行する。これによれば、大当り時等の遊技者が演出に注目する場面で、遊技者の操作を、大当り演出に絡めることで、遊技者が演出内容に積極的に参加している印象を与えることで、遊技の継続性を高めることができる。

【１６７４】

（７）確変昇格演出において非昇格という結果が報知され、その後も確変昇格演出が予定されている場合

［１．概要］

この場合、乱数確認手段４１４０Ａが、乱数抽出手段４１００Ｂの抽出結果から、当落の情報を含む、通常変動、短縮変動、ノーマルリーチハズレ、ノーマルリーチ当り、マルチラインリーチ、スーパーリーチなどの装飾図柄の変動パターンのコマンドを受けると（図２３０の「変動関係」、「同調演出パターン」、「同調演出開始時」参照」）、装飾図柄変動表示手段４１４０Ｄは、当該変動パターンに従って、演出を実行する。

【１６７５】

演出実行手段４１４０Ｆは、主制御基板４１００の乱数抽出手段４１００Ｂから入力された変動パターンに基づき、周辺制御基板４１４０における演出パターンに割り当て、その演出パターンに従って演出を行う。この際、演出のパターンによって確変昇格演出（以下、単に「昇格演出」ともいう。）が含まれる場合がある。

【１６７６】

本態様は、周辺制御基板４１４０において選択された演出パターンに、昇格演出が含まれる場合に、所定の期間に、ダイヤル操作部４０１が操作されることに基づいて、回転装飾体３４１０が回転動作を行う。これにより、変動パターンにおける確率変動状態への昇格可能性を示唆するものである。

【１６７７】

特に、大当り演出の開始から大当りの終了までの間に、確変昇格演出が複数用意されており、そのうちの一つの昇格演出の結果が非昇格であった場合に、後の昇格演出までの間に、ダイヤル操作部４０１が操作されると、回転装飾体３４１０の回転により、確変昇格演出のアツイ状況と、実際に確変に昇格するか非昇格であるかといった真実とのギャップを調整する機能を有する。

【１６７８】

すなわち、一つの昇格演出において非昇格であると、遊技者は、昇格演出に対して多大な期待を抱いていたにも関わらず裏切られた感じになり、その後に続く昇格演出に対して、期待を持って良いのか、持たないほうが良いのか、つまり、演出を信じて良いのか信じないほうが良いのか判別が難しくなる。そこで、一つめの昇格演出が非昇格であった後、次の昇格演出までの間に、遊技者に対して、次の昇格演出の結果や、確変昇格の有無を示唆することで、昇格演出の当否と遊技者の期待感との間に生じるギャップを調整し、演出に対する信頼度や遊技機に対する信頼度を高める効果を奏するものである。

【１６７９】

そこで以下、確変昇格の処理について説明した後、確変昇格演出と、回転装飾体によるギャップ調整について説明する。

【１６８０】
［２．確変昇格処理について］
ここで、確変昇格とは、通常大当り状態であった遊技が、所定のタイミングで、確変大当り状態に移行することを意味する。この所定のタイミングには、大きく分けて３つ存在する。すなわち、「大当り後の再抽選時」、「大当りラウンド中」、さらに「大当りエンディング時」である。
【１６８１】
「大当り後の再抽選時」とは、装飾図柄が通常の図柄で停止して大当たりが確定した後、大当たり図柄をもう一度抽選する際をいい、この場合には、既に通常図柄で停止した装飾図柄が再抽選により確変図柄に変わる。
【１６８２】
また、「大当りラウンド中」とは、装飾図柄が通常の図柄で停止して大当たりが確定した後、大当り中の演出において、確変昇格のチャンスを遊技者に与える演出を行うものである。例えば、１０Ｒ大当りや１５Ｒ大当りの場合に、２Ｒ目から１０Ｒ目（１０Ｒ大当りの場合）や１５Ｒ目（１５Ｒ大当りの場合）までにおいて、確変昇格のチャンスを表示する演出を行う。より具体的には、大当り中演出の内容が、キャラクタの歌手が歌を歌うものであって、そのキャラクタが歌を歌いきるなど、目的を達成したとして、確変昇格が成功したことを演出で報知し、大当り終了後に、確変状態に移行するものである。
【１６８３】
「大当りエンディング時」とは、大当りの所定回数のラウンド終了後、例えば、１０Ｒ大当りであれば１０Ｒ終了後であり、１５Ｒ大当りであれば１５Ｒ終了後に設定されたエンディング演出時に、確変昇格演出を実行するものである。
【１６８４】
なお、以上のような「大当り後の再抽選時」、「大当りラウンド中」及び「大当りエンディング時」における確変昇格のタイミングを、本項においては、以降「昇格ポイント」と呼ぶ場合がある。
【１６８５】
ここで、確変昇格の処理について、図２３７のフローチャートを用いて説明する。確変昇格演出は、上述のように、主制御基板４１００からの入力に基づいて、周辺制御基板４１４０が行うものである。具体的には、主制御基板４１００における乱数発生手段４１００Ａから、図２２８及び２２９に記載された変動パターンのいずれかが入力されることにより、処理を開始するものであり、より詳細には、この変動パターンは、図２３０に示すコマンド表の区分「変動関係」、コマンド名「同調演出パターン」、送信タイミング「同調演出開始時」において送信されるものである。
【１６８６】
以上のような情報に基づき、図２３７に示す処理を開始する。なお、図２３７においては、図面の簡略化のため、用語を記号化して用いている。各用語の意義は次の通りである。
「Ｚ」は、「図柄指定」を表す。
「ＫＡＫＵ」は、「確変」を表す。
「ＨＰ」は、「変動パターン」を表す。
「ＳＣＨＵ」は、「再抽選」を表す。
「ＳＫ」は、「昇格」を表す。
「ＳＰＫＡＫＵ」は、「潜確（潜伏確変）」を表す。
「ＤＢＷ」は、「大当り中」を表す。
「ＥＰＴ」は、「演出パターン」を表す。
「ＥＮＤ」は、「エンディング」を表す。
「Ｅ」は、「演出」を表す。
「ＫＳＫ」は、「確変昇格」を表す。
「ＫＡＫＵＥＰＴ」は、「確変用演出パターン」を表す。

「（Ｘ）＝（Ｙ）？」（「Ｘ」，「Ｙ」は任意の記号）は、「（Ｘ）は、（Ｙ）か？」を表す。

「（Ｘ）→（Ｙ）？」（「Ｘ」，「Ｙ」は任意の記号）は、「（Ｘ）で（に）、（Ｙ）する（させる）か？」を表す。

【１６８７】

図２３７において、まず、乱数確認手段４１４０Ａがこのようなコマンドの入力を受けて、当該変動パターンの図柄指定が確変であるか、非確変であるかを確認する（Ｓ３２０１）。変動パターンには、図２２６に示すように、１５Ｒ非確変、１０Ｒ非確変、１５Ｒ確１～確３（「確」は確変の略）、１０Ｒ確１、確２など、大当りの図柄が指定されているので、まずはこれを確認するものである。

【１６８８】

図柄指定が確変図柄でない場合には（Ｓ３２０１のＮＯ）、確変昇格はしないのであるから、確変昇格演出としてダミーの演出を行うかどうかということになる。そこで、Ｓ３２１１に進んで、演出制御手段４１４０Ｆは確変昇格演出を行うかを判断し（Ｓ３２１１）、確変昇格演出を行う場合（Ｓ３２１１のＹＥＳ）には、演出制御手段４１４０Ｆは、周辺制御基板４１４０の有する演出パターンを抽選により決定する（Ｓ３２１２）。演出制御手段４１４０Ｆが確変昇格演出を行わないと判断した場合には（Ｓ３２１１のＮＯ）、本処理は終了する（ＲＥＩＴ）。

【１６８９】

Ｓ３２０１に戻って、乱数確認手段４１４０Ａにより受信した変動パターンにおける図柄指定が、確変を表す場合、例えば、図２２６に表す１５Ｒ確１～確３、１０Ｒ確１、確２などの場合には（Ｓ３２０１のＹＥＳ）、乱数確認手段４１４０Ａは、続いて、当該受信した変動パターンが、再抽選を含むものであるかを確認する（Ｓ３２０２）。

【１６９０】

乱数確認手段４１４０Ａは、当該受信した変動パターンが再抽選を含まない場合（Ｓ３２０２のＮＯ）は、Ｓ３２０３の処理を経ずにＳ３２０４の処理に飛ぶ。

【１６９１】

乱数確認手段４１４０Ａが、受信した変動パターンが、再抽選を含むものであると判断した場合には（Ｓ３２０２のＹＥＳ）、さらに、演出制御手段４１４０Ｆが再抽選演出において昇格させるかを判断する（Ｓ３２０３）。Ｓ３２０３において、再抽選演出において昇格させる（ＹＥＳ）ということであれば、演出制御手段４１４０Ｆは、再抽選で確変昇格させる演出パターンを選択し決定する（Ｓ３２２１）。この場合、演出制御手段４１４０Ｆは、既に確変昇格演出を行った後であるので、大当り演出パターンは、確変用の演出パターンを選択し決定し（Ｓ３２２２）、さらに、大当りのエンディング時の演出も、確変の演出パターンを選択し決定し（Ｓ３２２３）、処理を終了する（ＲＥＩＴ）。

【１６９２】

演出制御手段４１４０Ｆが、Ｓ３２０３において、再抽選中に昇格しないと判断した場合には（Ｓ３２０３のＮＯ）、続いて、大当り中に昇格させるかを判断する（Ｓ３２０４）。なお、上述の通り、変動パターンが再抽選を含まない場合もこの処理を実行する。

【１６９３】

演出制御手段４１４０Ｆが、大当り中に確変昇格させると判断した場合には（Ｓ３２０４のＹＥＳ）、大当り中に確変昇格させる演出パターンを選択し決定する（Ｓ３２３１）。そして、この場合には、大当り中に確変昇格演出を行うことになるので、その後のエンディングでは、確変用の演出パターンを選択し決定する（Ｓ３２２３）。

【１６９４】

一方、Ｓ３２０４において、演出制御手段４１４０Ｆが、大当り中に確変昇格させないと判断した場合は（Ｓ３２０４のＮＯ）、続いて、大当り中の演出パターンを、確変昇格させないものによって選択、決定する（Ｓ３２０５）。最後に、エンディングにおいて確変昇格させるかを判断する（Ｓ３２０６）。

【１６９５】

演出制御手段４１４０Ｆが、エンディングにおいても確変昇格させないと判断した場合には（Ｓ３２０６のＮＯ）、当該確変は潜伏することとなり、演出制御手段４１４０Ｆは、潜伏確変の演出パターンを選択し決定して（Ｓ３２０７）処理を終了する（ＲＥＩＴ）。

【１６９６】

一方、演出制御手段４１４０Ｆが、エンディングにおいて確変昇格させると判断した場合には（Ｓ３２０６のＹＥＳ）、エンディングで確変昇格させる演出パターンを選択し決定して（Ｓ３２４１）、処理を終了する（ＲＥＩＴ）。

【１６９７】

以上は、主制御基板４１００から変動パターンが送信された際、すなわち、上述の通り、図２３０の区分「変動関係」、コマンド名「同調演出パターン」、送信タイミング「同調演出開始時」として送信されたコマンドに基づいて、確変昇格演出を行うかどうか、昇格演出を行う昇格ポイントはいずれのタイミングかを、決定したものである。

【１６９８】

これに対して、確変昇格演出自体は、再抽選時、大当り中、大当りエンディング時の各昇格ポイントにおいて、実行されるものである。この点、図２３０のコマンド表に示したように、主制御基板４１００からは、複数の送信タイミングで、その送信タイミングに適したコマンドが送信される。周辺制御基板４１４０の演出制御手段４１４０Ｆは、この主制御基板４１００から送られるコマンドに基づいて各昇格ポイントにおける確変昇格演出を実行する。

【１６９９】

この点をより詳しく説明すると、まず、「再抽選」の確変昇格演出は、図２３０の区分「変動関係」、コマンド名「停止図柄指定」、送信タイミング「５０＊＊Ｈ～５８＊＊Ｈの直後」として送信されたコマンドに基づいて、実行される。

【１７００】

「大当り中」の確変昇格演出は、例えば、１５Ｒ大当りの場合であって、大当り中の確変昇格演出のタイミングが２Ｒ～１０Ｒまでで設定されている場合、演出制御手段４１００Ｆにおいて、確変昇格演出を、図２３０の区分「大当り関係」、コマンド名「開放＊回目表示」、送信タイミング「非特定又は特定の大入賞口開放時」として送信されるコマンドの送信タイミングに基づいて、これを開始条件として実行される。

【１７０１】

また、「大当り中」の確変昇格演出は、例えば大当りラウンド中に、一度だけでなく複数回に渡って設定可能であって、例えば、１５Ｒ大当りの場合には確変昇格演出のタイミングを１０Ｒ～１５Ｒまでに設定することも可能である。この場合には、上記の確変昇格演出とラウンド数が異なるのみであるため、演出制御手段４１００Ｆにおいては、確変昇格演出を、図２３０の区分「大当り関係」、コマンド名「開放＊回目表示」、送信タイミング「非特定又は特定の大入賞口開放時」として送信されるコマンドの送信タイミングに基づいて、これを開始条件として実行される。

【１７０２】

「大当りエンディング時」の確変昇格演出は、ラウンド後の「エンディング」で行われるところ、この場合には、図２３０の区分「大当り関係」、コマンド名「大当りエンディング」、送信タイミング「非特定又は特定の大当りエンディング開始時」として送信されるコマンドの送信タイミングに基づいて、これを開始条件として実行される。

【１７０３】

［（３）確変昇格演出と確変昇格示唆について］

本態様は、上述の通り、再抽選時、大当り中演出時、大当りエンディング時のように、複数の昇格ポイントが用意されている場合がある。以下では、これら３つの昇格ポイントが設定された場合に、３回の昇格ポイントにおける昇格抽選は非昇格であったとき、その昇格抽選結果と内部的な状態（変動パターンとして主制御基板から周辺制御基板へ送られる内容が確率変動を示すもの又は通常状態を示すか否か）とのギャップを、回転装飾体の

回転度合により調整するものである。そこで以下、３回の昇格ポイントにおける演出の概要を示した上で、確変昇格示唆について説明する。なお、以下で示す３回の昇格抽選はあくまでも本実施形態の遊技機の仕様に基づいた例示に過ぎず、再抽選、大当り中昇格抽選、エンディング昇格抽選以外の昇格抽選が設定された遊技機であっても、その昇格抽選の種類を問わず、本態様のギャップ調整を適用することが可能である。

【１７０４】

［（３－１）再抽選時昇格］

ここで、再抽選時の確変昇格について説明する前に、その前提となる再抽選演出について説明を加える。

【１７０５】

本態様において、再抽選演出は、低確率非時短時である通常時と、低確率時短時のいずれかにおいて実行される。再抽選演出を行うか否は上述の図２３７において処理の流れで示したとおり、主制御基板４１００の乱数抽出手段４１００Ｂから送信される変動パターンに再抽選要否に関するデータが含まれており、これを周辺制御基板４１４０の乱数確認手段４１４０Ａにおいて確認することで再抽選の要否を判断し、これに基づいて、演出制御手段４１４０Ｆが、演出パターンを決定するものである。

【１７０６】

再抽選演出のパターンには、一度停止した装飾図柄を再回転させた後、押圧操作部４０５を押下して、装飾図柄を再度停止させて確定させるパターンと、一度停止した装飾図柄を再回転させた後、ダイヤル操作部４０１を回転させて再度停止させて変更させるパターンの２種類が用意されている。この演出パターンは、上述のように演出制御手段４１４０Ｆが決定する。

【１７０７】

前者の押圧操作部４０５の押下による場合、確変非昇格時には（図２３７のＳ３２０３のＮＯ）、再抽選前図柄と、最終確定図柄とは同一に設定する。すなわち、押圧操作部４０５の押下によっても図柄は変化しない。一方、確変昇格時（図２３７のＳ３２０３のＹＥＳ）には、最終確定図柄は、既に一度停止した仮停止図柄の数「＋１」を設定する。この場合、図２３７のＳ３２０１で示したとおり、乱数確認手段４１４０Ａにおける変動パターンの解析により、最終確定図柄である確変図柄は決定しているので、実際には、演出制御手段４１４０Ｆは、まず仮停止図柄を確変図柄から「－１」として決定し、再抽選後、確変図柄で停止するようにする。

【１７０８】

後者のダイヤル操作部４０１による場合、確変非昇格時には（図２３７のＳ３２０３のＮＯ）、再抽選前図柄（仮停止図柄）の数に対して「＋２」をした数字が最終確定図柄となる。一方、確変昇格時（図２３７のＳ３２０３のＹＥＳ）には、再抽選前図柄の数に対して、「＋１」、「＋３」、「＋５」又は「＋７」のいずれかを最終確定図柄として設定する。これは、ダイヤル操作部４０１の操作回数に応じて変更する。

【１７０９】

以上の押圧操作部４０５の押下による場合と、ダイヤル操作部４０１による場合の演出パターン選択の流れを、既に説明した図２３７のフローチャートと、図２３８に示すテーブルとを参照して具体的に説明する。

【１７１０】

図２３８に示すテーブルは、図２３７のフローチャートにおいて、Ｓ３２０１において、図柄指定は確変図柄であるとし（ＹＥＳ）、Ｓ３２０２において変動パターンは再抽選パターンに関するものであるとした状態から（ＹＥＳ）、Ｓ３２０３において再抽選で確変昇格させるかという判断の処理の結果として参照するものである。

【１７１１】

すなわち、Ｓ３２０３において、演出制御手段４１４０Ｆが、再抽選で確変昇格させると判断した場合（ＹＥＳ）、Ｓ３２２１の処理として、演出制御手段４１４０Ｆは、図２３８の（ａ）におけるテーブルを参照し、パターンとしてＰＴ１～ＰＴ４のいずれかを抽

選により選択する。

【１７１２】

ここで、図２３８におけるテーブルにおいては演出パターンを示す具体例を挙げている。ＰＴ１及びＰＴ２は、押圧操作部４０５又はダイヤル操作部４０１の操作により、再抽選において確変図柄が確定する態様であり、ＰＴ３及びＰＴ４は、押圧操作部４０５又はダイヤル操作部４０１の操作により、再抽選において確変図柄が確定するものではあるが、これらの操作部の操作によって、一度は、非確変図柄に確定するものの、役物の演出（役物が落下する演出）によって、当該非確変図柄が確変図柄に変化して、確変昇格が確定する演出である。

【１７１３】

この場合において、演出制御手段４１４０Ｆが、図２３８（ａ）のＰＴ１を選択した場合には、押圧操作部４０５の１回の押下により確変昇格が確定するので、上述の通り、最終確定図柄は、既に一度停止した仮停止図柄の数「＋１」で停止して確定する。

【１７１４】

一方、演出制御手段４１４０Ｆが、図２３８（ａ）のＰＴ２を選択した場合には、ダイヤル操作部４０１における回転操作演出経由で確変図柄が確定するため、テーブル（ｃ）に進んでパターンＰＴ１～ＰＴ８の選択を行う。

【１７１５】

仮停止図柄が「最終確定図柄の１図柄前の時」、「最終確定図柄の３図柄前の時」、「最終確定図柄の５図柄前の時」又は「最終確定図柄の７図柄前の時」によって選択されるパターンが決まってくるため、既に仮停止図柄と、最終停止図柄が確定している本処理の段階においては、選択されるパターンは、それぞれ２つに絞られる。

すなわち、仮停止図柄が、

「最終確定図柄の１図柄前の時」は、ＰＴ３又はＰＴ７のいずれかが選択され、

「最終確定図柄の３図柄前の時」は、ＰＴ４又はＰＴ８のいずれかが選択され、

「最終確定図柄の５図柄前の時」は、ＰＴ１又はＰＴ５のいずれかが選択され、

「最終確定図柄の７図柄前の時」は、ＰＴ２又はＰＴ６のいずれかが選択される。

【１７１６】

ＰＴ１は、ダイヤル操作部４０１を遊技者が３回回転させることで確変昇格が確定し、ＰＴ２は、ダイヤル操作部４０１を遊技者が４回回転させることで確変昇格が確定する。ＰＴ３は、ダイヤル操作部４０１を遊技者が５回回転させることで確変昇格が確定し、ＰＴ４は、ダイヤル操作部４０１を遊技者が６回回転させることで確変昇格が確定する。ＰＴ５は、ダイヤル操作部４０１を遊技者が７回回転させることで確変昇格が確定し、ＰＴ６は、ダイヤル操作部４０１を遊技者が８回回転させることで確変昇格が確定する。ＰＴ７は、ダイヤル操作部４０１を遊技者が９回回転させることで確変昇格が確定し、ＰＴ８は、ダイヤル操作部４０１を遊技者が１０回回転させることで確変昇格が確定する。

【１７１７】

例えば、仮停止図柄が２図柄、最終確定図柄が７図柄の場合、仮停止図柄が、「最終確定図柄の５図柄前の時」であるから、図２３８のテーブル（ａ）において、ＰＴ１又はＰＴ５が選択される。このとき、ＰＴ５が選択されたとすると、ダイヤル操作部４０１の操作において、遊技者がダイヤルを７回目で確変昇格となるので、演出開始から、２→４→６→８→２→４→６→７の順で図柄が回転し、７で図柄確定することなる。

【１７１８】

一方、Ｓ３２０３において、演出制御手段４１４０Ｆが、再抽選で確変昇格させないと判断した場合（ＮＯ）、テーブル（ｂ）の再抽選失敗抽選テーブルを参照し再抽選演出の処理を行う。この場合、テーブル（ｂ）のＰＴ１の押圧操作部４０５における押下１回の操作か、ＰＴ２のダイヤル操作部４０１における回転操作により、非確変昇格が確定する。具体的には、上述のように、押圧操作部４０５による押下の場合には、非昇格時には、仮停止図柄と同一の図柄により停止させることにより、非昇格を表示し、ダイヤル操作部４０１による操作の場合には、再抽選前図柄（仮停止図柄）の数に対して「＋２」をした

数字が最終確定図柄とする。

【１７１９】

以上のような再抽選処理のタイムチャートと、押圧操作部４０５における押下操作及びダイヤル操作部４０１における回転操作の例を、図２３９にまとめる。

【１７２０】

図２３９において、押圧操作部４０５の操作について示すのは、テーブル（ａ）のＰＴ１，ＰＴ３及びテーブル（ｂ）のＰＴ１に該当する処理であり、これらの処理によれば、９秒（９Ｓ）以降の「確変図柄停止で確定」させるか（（ａ）のＰＴ１）、一旦「非確変図柄停止」させた後に「役物落下で確変図柄に変化」させるか（（ａ）のＰＴ３）、又は「非確変図柄停止で確定」させるかの最終的な処理に相違はあるが、その前段階の０秒から９秒までの処理は同様である。

【１７２１】

すなわち、演出制御手段４１４０Ｆは、まず０秒から２秒間を利用して押圧操作部４０５の１回押下についての説明表示を、液晶制御部４１５０等を用いて行う。例えば、画面上で「ダイヤルが回転したらボタンを押下して回転を停止させて下さい。」などのインストラクションを表示する。続いて、演出制御手段４１４０Ｆは、２秒目から５秒目までの３秒間でダイヤル操作部４０１の回転部分を高速回転させる。さらに、演出制御手段４１４０Ｆは、５秒目から９秒目までの４秒間で、ダイヤル操作部４０１の回転部分の高速回転を、押圧操作部４０５を押下することにより停止させる旨のインストラクションを表示する。そして、演出制御手段４１４０Ｆは、周辺側中継端子板８８２により、押圧操作部４０５が操作されたことを検知し、この押圧操作部４０５が押下されたタイミングでダイヤル操作部４０１が停止する処理を行う。

【１７２２】

以上のような処理の後、演出制御手段４１４０Ｆは、変動パターンに基づく昇格又は非昇格の区別に応じて、「確変図柄停止で確定」させるか（（ａ）のＰＴ１）、一旦「非確変図柄停止」させた後に「役物落下で確変図柄に変化」させるか（（ａ）のＰＴ３）、又は「非確変図柄停止で確定」させるかの最終的な処理を上述したルールに則って実行する。

【１７２３】

一方、図２３９において、ダイヤル操作部４０１の操作について示すのは、テーブル（ａ）のＰＴ２，ＰＴ４及びテーブル（ｂ）のＰＴ２に該当する処理であり、これらの処理によれば、押圧操作部４０５の場合と同様、９秒（９Ｓ）以降の「確変図柄停止で確定」させるか（（ａ）のＰＴ１）、一旦「非確変図柄停止」させた後に「役物落下で確変図柄に変化」させるか（（ａ）のＰＴ３）、又は「非確変図柄停止で確定」させるかの最終的な処理に相違はあるが、その前段階の０秒から９秒までの処理は同様である。

【１７２４】

すなわち、演出制御手段４１４０Ｆは、まず０秒から４秒間を利用してダイヤル操作部４０１の回転操作についての説明表示を、液晶制御部４１５０等を用いて行う。例えば、図２０２の（Ｃ）に示すように、画面上で「ダイヤル操作部を回して下さい」などのインストラクションを表示する。

【１７２５】

続いて、演出制御手段４１４０Ｆは、４秒目から９秒目までの５秒間をダイヤル操作部４０１の回転操作の受付期間とし、回転検知センサ４３２ａを通じてダイヤル操作部４０１における回転を検知する。ここでは、上述のように、ダイヤル操作部４０１が何回転したかを検知する。

【１７２６】

以上のような処理の後、演出制御手段４１４０Ｆは、変動パターンに基づく昇格又は非昇格の区別に応じて、「確変図柄停止で確定」させるか（（ａ）のＰＴ１）、一旦「非確変図柄停止」させた後に「役物落下で確変図柄に変化」させるか（（ａ）のＰＴ３）、又は「非確変図柄停止で確定」させるかの最終的な処理を上述したルールに則って実行する

。
【１７２７】
なお、上では触れていないが、確変図柄のリーチで直当りした場合、すなわち、図２３７のＳ３２０２の変動パターンが再抽選を含まない場合（ＮＯ）は、再抽選中は図２３９に「その他」として示すとおり、例えば、キャラクタによる祝福アニメーションにより再抽選の時間を埋めるように設定している。
【１７２８】
［（３－２）大当り中昇格］
図２４０に大当り中の昇格抽選のパターンをテーブル（ａ）～（ｃ）として表す。テーブル（ａ）と（ｃ）に示すように、本態様において、大当り昇格抽選は、現在の遊技状態が通常時（低確率時）であるか確変時（高確率時）であるかによって２通り設けられている。テーブル（ａ）は、通常時（低確率時）の大当り中昇格抽選パターンテーブルを示し、テーブル（ｂ）は、通常時（低確率時）開始ラウンド抽選テーブルを示し、テーブル（ｃ）は、確変時（高確率時）の大当り中昇格抽選パターンを示す。
【１７２９】
テーブル（ａ）に示すように、本態様において、通常時における大当り中演出は、ＰＴ１～１５の１５パターン用意されている。ＰＴ１～８は、例えば、１５Ｒ大当りにおいて大当り中の１Ｒ～１０Ｒまでに行われる「大当り中演出」と、１１Ｒ～１５Ｒまでに行われる「短開放演出」との２回の昇格演出を行い、ＰＴ９～１５は、例えば、１０Ｒ大当りにおいて、１Ｒ～１０Ｒまでの「大当り中演出」で昇格演出を行うものである。
【１７３０】
ＰＴ１～ＰＴ８において、「大当り中演出」では、「昇格演出なし」として確変昇格演出を行わないパターンと、「昇格演出を行って成功」とする確変昇格演出を行うパターンと、「昇格演出を行って失敗」とする確変昇格演出を行うが結果は非昇格とするパターンと、「キャラクタ画像ムービー」として確変昇格演出は行わず、遊技機のテーマとなる特定のキャラクタを表示した通常の大当り演出を行うパターンとの４パターンを用意している。
【１７３１】
また、「短開放時演出」では、「短開放ファイナルチャンスで昇格」とする確変昇格演出を行い、確変昇格を知らせるパターンと、「短開放ファイナルチャンスで失敗」とする確変昇格演出を行うが結果は非昇格とするパターンと、「キャラクタ登場によるチャンスで成功」とする確変昇格演出を行い、確変昇格を知らせるパターンと、「キャラクタ登場によるチャンスで失敗」とする確変昇格演出を行うが結果は非昇格とするパターンとの４パターンを用意している。
【１７３２】
ＰＴ１～ＰＴ８においては、これら８パターンを組み合わせて、「大当り演出」と「短開放時演出」において、確変昇格の昇格又は非昇格の結果を表示するものである。図２４０のテーブル（ａ）に示すように、ＰＴ１、ＰＴ２及びＰＴ６が「非昇格」となるパターンであり、それ以外のＰＴ３、ＰＴ４、ＰＴ５、ＰＴ７及びＰＴ８が「昇格」となるパターンである。
【１７３３】
一方、ＰＴ９～１５において、「大当り演出」では、「キャラクタ実写演出」として確変昇格演出は行わず、遊技機のテーマとなる特定のキャラクタを表示した通常の大当り演出を行うパターンと、「昇格演出なし後、長開放ファイナルチャンスで成功」として通常の演出を行った後、長開放ファイナルチャンスを与え、この際に昇格とするパターンと、「昇格演出なし後、長開放ファイナルチャンスで失敗」として通常の演出を行った後、長開放ファイナルチャンスを与えながら、この際に非昇格とするパターンと、「昇格演出を行って成功」とする確変昇格演出を行い、確変昇格を知らせるパターンと、「昇格演出なし」として通常の演出を行って特に確変昇格演出を行わないパターンとの、５パターンを用意している。

【１７３４】
　ＰＴ９～ＰＴ１５においては、これら５パターンで確変昇格の昇格又は非昇格の結果を表示するものであり、図２４０のテーブル（ａ）に示すように、ＰＴ９、ＰＴ１０、ＰＴ１２及びＰＴ１５が「非昇格」となるパターンであり、それ以外のＰＴ１１、ＰＴ１３及びＰＴ１４が「昇格」となるパターンである。
【１７３５】
　以上の通常時（低確率時）に行われるテーブル（ａ）に示したＰＴ１～１５においては、「大当り中演出」において昇格演出を行うＰＴ１、ＰＴ３、ＰＴ４、ＰＴ７、ＰＴ１２～ＰＴ１４では、昇格抽選をテーブル（ｂ）に示すように、昇格演出を開始するラウンドを２Ｒ目とするか、４Ｒ目とするか、６Ｒ目とするかの抽選を行う。
【１７３６】
　一方、テーブル（ｃ）に示すように、本態様において、確変時（高確率時）における大当り中演出は、ＰＴ１～１０の１０パターン用意されている。ＰＴ３～ＰＴ６は、例えば、１５Ｒ大当りにおいて大当り中の１Ｒ～１０Ｒまでに行われる「大当り中演出」と、１１Ｒ～１５Ｒまでに行われる「短開放演出」との２回の昇格演出を行い、ＰＴ１、ＰＴ２、ＰＴ７～ＰＴ１０は、例えば、１０Ｒ大当りにおいて、１Ｒ～１０Ｒまでの「大当り中演出」で昇格演出を行うものである。
【１７３７】
　ＰＴ３～ＰＴ６において、「大当り中演出」では、「ゲーム達成演出を行って成功」として確変昇格演出を行って昇格を決定するパターンと、「キャラクタ実写ムービー」として確変昇格演出は行わず、遊技機のテーマとなる特定のキャラクタを表示した通常の大当り演出を行うパターンとの２パターンを用意している。
【１７３８】
　また、「短開放時演出」では、「キャラクタ登場によるチャンスで成功」とする確変昇格演出を行い、確変昇格を知らせるパターンと、「キャラクタ登場によるチャンスで失敗」とする確変昇格演出を行うが結果は非昇格とするパターンとの２パターンを用意している。
【１７３９】
　ＰＴ３～ＰＴ６においては、これら４パターンを組み合わせて、「大当り演出」と「短開放時演出」において、確変昇格の昇格又は非昇格の結果を表示するものである。図２４０のテーブル（ｃ）に示すように、ＰＴ３、ＰＴ５及びＰＴ６が「昇格」となるパターンであり、それ以外のＰＴ４が「非昇格」となるパターンである。
【１７４０】
　一方、ＰＴ１、ＰＴ２、ＰＴ７～ＰＴ１０において、「大当り演出」では、「キャラクタ実写ムービー」として確変昇格演出は行わず、遊技機のテーマとなる特定のキャラクタを表示した通常の大当り演出を行うパターンと、「ゲーム達成演出を行って成功」として例えば遊技機のテーマに合った楽曲を流し、その楽曲が最後のフレーズまで見事流れれば成功として確変昇格とするパターンと、反対に、「ゲーム達成演出を行って失敗」遊技機のテーマに合った楽曲を流し、その楽曲が最後のフレーズまで流れずに失敗となって確変非昇格とするパターンと、「ゲーム達成演出を行って失敗後、長開放ファイナルチャンスで成功」として上記同様のゲーム失敗後、長開放ファイナルチャンスを与え、この際に昇格とするパターンと、「ゲーム達成演出を行って失敗後、長開放ファイナルチャンスで失敗」として上記同様のゲーム失敗後、長開放ファイナルチャンスを与えながら、この際に非昇格とするパターンとの、５パターンを用意している。
【１７４１】
　ＰＴ１、ＰＴ２、ＰＴ７～ＰＴ１０においては、これら５パターンで確変昇格の昇格又は非昇格の結果を表示するものであり、図２４０のテーブル（ａ）に示すように、ＰＴ１、ＰＴ２、ＰＴ７及びＰＴ８が「非昇格」となるパターンであり、それ以外のＰＴ９及びＰＴ１０が「昇格」となるパターンである。
【１７４２】

［（３－３）エンディング昇格］
図２４１～図２４９に大当り中の演出について、周辺制御基板４１４０の演出制御手段４１４０Ｆにおいて実行される大当りオープニングからエンディングまでの演出パターンを表す。本態様においてこの演出パターンの数は、（ａ）～（ｚ）及び（Ａ）の２７通りである。
【１７４３】
図２４１の（ａ）～（ｄ）は、パターン「Ａ－１」～「Ａ－４」を示すものであって、これらは、いずれも確変昇格とはならず、変動パターンから送られる図柄も非確変の図柄を表すものを示している。このようなパターンにおいては、エンディングにおいて、大当り後に通常モード、すなわち、大当り確率の低いモードで遊技が行われることを告知する表示がなされる。ただし、（ａ）及び（ｃ）において表すパターンより、（ｂ）及び（ｄ）に表すパターンのほうが、確変期待度は高く設定している。
【１７４４】
この図２４１の（ａ）～（ｄ）で表すパターン「Ａ－１」～「Ａ－４」は、いずれも変動パターンにおける図柄が非確変のものであって、昇格演出を行っているので、図２３７に示すＳ３２０１の「ＮＯ」からＳ３２１１の「ＹＥＳ」を経て、演出実行手段４１４０Ｆにおいて実行される演出である。
【１７４５】
図２４２の（ｅ）～（ｈ）は、パターン「Ｂ－１」～「Ｂ－４」を示すものであって、これらはいずれも１５Ｒ大当り演出を実行するパターンであるとともに、エンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであり、特に、「Ｂ－３」及び「Ｂ－４」は、エンディングで確変昇格するパターンを示すものである。
【１７４６】
この図２４２の（ｅ）～（ｈ）で表すパターン「Ｂ－１」～「Ｂ－４」のうち、「Ｂ－１」及び「Ｂ－２」は、大当り中に昇格させる態様であるので、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであって、昇格演出を行っているので、図２３７に示すＳ３２０４の「ＹＥＳ」からＳ３２３１の大当り昇格の演出パターンの処理及びＳ３２２３のエンディングの演出処理を、演出実行手段４１４０Ｆにおいて実行するものである。一方、「Ｂ－３」及び「Ｂ－４」は、エンディングにおいて昇格させる態様であるので、図２３７に示すＳ３２０６の「ＹＥＳ」からＳ３２４１のエンディング昇格の演出パターンの処理及びＳ３２２３のエンディングの演出処理を、演出実行手段４１４０Ｆにおいて実行するものである。
【１７４７】
図２４３の（ｉ）～（ｌ）は、パターン「Ｂ－５」～「Ｂ－８」を示すものであって、これらはいずれも１０Ｒ大当り演出を実行するパターンであり、「Ｂ－１」～「Ｂ－４」同様、いずれもエンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであり、「Ｂ－５」～「Ｂ－７」は大当り中に確変昇格するものであり、「Ｂ－８」は抽選結果の表示時点で確変図柄により確変大当りが確定している態様である。
【１７４８】
この図２４３の（ｉ）～（ｌ）で表すパターン「Ｂ－５」～「Ｂ－８」のうち、「Ｂ－５」～「Ｂ－７」は、大当り中に昇格させる態様であるので、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであって、昇格演出を行っているので、図２３７に示すＳ３２０４の「ＹＥＳ」からＳ３２３１の大当り昇格の演出パターンの処理及びＳ３２２３のエンディングの演出処理を、演出実行手段４１４０Ｆにおいて実行するものである。一方、「Ｂ－８」は、大当り抽選結果の表示時点で確変図柄により確変大当りが確定しているので、図２３７の処理は無関係である。
【１７４９】
図２４４の（ｍ）～（ｒ）は、パターン「Ｃ－１」、「Ｃ－２」、「Ｄ」、「Ｅ」及び「Ｆ－１」、「Ｆ－２」を示すものである。これらのうち「Ｃ－１」、「Ｃ－２」は、いずれもエンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであり、大当り

中に確変昇格するものである。「Ｄ」及び「Ｅ」は、いずれもエンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであるとともに、抽選結果の表示時点で確変図柄により確変大当りが確定している態様である。

【１７５０】

「Ｆ－１」及び「Ｆ－２」は、本態様において、ギャップの調整が必要な態様であって、いずれもエンディングにおいて、非確変モードである通常モードに突入することを告知するものであるとともに、エンディングにおいても非昇格であるが、変動パターンから送られる図柄は確変の図柄を表すものであって、潜伏確変となる態様である。ただし、（ｑ）において表すパターンより、（ｒ）において表すパターンのほうが、演出上、潜伏確変の期待度は高く設定している。

【１７５１】

この図２４４の（ｍ）～（ｒ）で表すパターンのうち「Ｃ－１」及び「Ｃ－２」は、大当り中に昇格させる態様であるので、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであって、昇格演出を行っているので、図２３７に示すＳ３２０４の「ＹＥＳ」からＳ３２３１の大当り昇格の演出パターンの処理及びＳ３２２３のエンディングの演出処理を、演出実行手段４１４０Ｆにおいて実行するものである。パターン「Ｄ」及び「Ｅ」は、大当り抽選結果の表示時点で確変図柄により確変大当りが確定しているので、図２３７の処理は無関係である。

【１７５２】

また、パターン「Ｆ－１」及び「Ｆ－２」は、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであって、昇格演出を行わず潜伏確変となるものなので、図２３７に示すＳ３２０６において「ＮＯ」の処理を行い、Ｓ３２０７において潜伏確変の演出パターンを決定するものである。

【１７５３】

図２４５の（ｓ）～（ｘ）は、パターン「Ｇ－１」～「Ｇ－６」を示すものである。これらのうち「Ｇ－１」～「Ｇ－３」は、１５Ｒ大当り演出を実行するパターンであり、「Ｇ－４」～「Ｇ－６」は、１０Ｒ大当り演出を実行するパターンである。これらはいずれもエンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであるが、いずれも確変状態において大当りとなったパターンを示すもので、エンディングでの表示は「確変モード継続」を表示するものである。ただし、「Ｇ－３」及び「Ｇ－６」は、エンディングにおいてはじめて確変昇格が判明する態様である。

【１７５４】

この図２４５の（ｓ）～（ｘ）で表すパターンのうち「Ｇ－３」及び「Ｇ－６」を除く、「Ｇ－１」及び「Ｇ－２」並びに「Ｇ－４」及び「Ｇ－５」は、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであって、昇格演出を行っているので、図２３７に示すＳ３２０４の「ＹＥＳ」からＳ３２３１の大当り昇格の演出パターンの処理及びＳ３２２３のエンディングの演出処理を、演出実行手段４１４０Ｆにおいて実行するものである。

【１７５５】

一方、「Ｇ－３」及び「Ｇ－６」は、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであり、エンディングにおいて昇格させる態様であるので、図２３７に示すＳ３２０６の「ＹＥＳ」からＳ３２４１のエンディング昇格の演出パターンの処理及びＳ３２２３のエンディングの演出処理を、演出実行手段４１４０Ｆにおいて実行するものである。

【１７５６】

図２４６の（ｙ）～（ｚ）及び（Ａ）は、パターン「Ｈ－１」、「Ｈ－２」及び「Ｉ」を示すものであって、「Ｈ－１」及び「Ｈ－２」は、エンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであり、いずれも大当り中に確変昇格が判明している態様である。一方、「Ｉ」も、エンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであるが、この態様は、抽選結果の表示時点で確変図柄により確変大当りが確定している態様である。

【１７５７】

この図２４６の（ｙ）～（ｚ）及び（Ａ）で表すパターンのうち「Ｈ－１」及び「Ｈ－２」は、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであって、昇格演出を行っているので、図２３７に示すＳ３２０４の「ＹＥＳ」からＳ３２３１の大当り昇格の演出パターンの処理及びＳ３２２３のエンディングの演出処理を、演出実行手段４１４０Ｆにおいて実行するものである。一方、「Ｉ」は、大当り抽選結果の表示時点で確変図柄により確変大当りが確定しているので、図２３７の処理は無関係である。

【１７５８】

［（３－４）再抽選又は大当り中昇格抽選、およびエンディング昇格抽選でのギャップ調整］

以上のような再抽選時、大当り中昇格抽選及びエンディング昇格抽選の３つの演出のうち、（１）再抽選とエンディング昇格抽選、（２）大当り中昇格抽選とエンディング昇格抽選のエンディング昇格抽選を必ず含むパターンで、２つの昇格抽選が組み合わさって実行される場合のギャップ調整について説明する。

【１７５９】

なお、上記の通り、（１）再抽選とエンディング昇格抽選、（２）大当り中昇格抽選とエンディング昇格抽選、とのそれぞれが実行される場合、（１）では基本的に大当り中昇格抽選は実行されないパターンを想定しており、（２）では基本的に再抽選は実行されないパターンを想定している。しかしながら、本態様は、（１）において大当り中昇格抽選が、（２）において再抽選が実行され、それぞれ３つの昇格抽選が実行されるパターンであっても、そのうちの２つの昇格抽選及び昇格抽選後のギャップ調整に、以下に示すような意義を持たせれば、本態様の効果は奏し得る。したがって、以下では、具体的な実施態様として上記（１）及び（２）のパターンを示すが、これらのパターンはいずれも３つの昇格抽選が実行される場合を排除するものではない。

【１７６０】

本態様のギャップ調整は、（１）再抽選とエンディング昇格抽選、（２）大当り中昇格抽選とエンディング昇格抽選における抽選結果が、いずれも非昇格であった場合に、再抽選後の確変示唆または大当り後の確変示唆、およびエンディング後の確変示唆により、内部的な確変・非確変の結果と、非昇格という抽選結果とのギャップ調整を行う。

【１７６１】

より具体的には、図２３８及び図２３９のテーブル（ｂ）において示した再抽選時の確変非昇格パターンであるＰＴ１及びＰＴ２の場合、または図２４０における大当り中昇格抽選における非昇格パターンであるテーブル（ａ）のＰＴ１，２，６，９，１０，１２及びテーブル（ｃ）のＰＴ１，２，４，８の場合、および図２４１の（ａ）～（ｄ）及び図２４４の（ｑ）、（ｒ）の場合において、再抽選後と大当り演出後に、次の確変昇格演出における期待度及び内部的な確変・非確変の結果と、既に非昇格が確定した昇格抽選演出とのギャップを調整する。

【１７６２】

なお、再抽選後又は大当り中昇格抽選後に実行されるギャップ調整を「第１のギャップ調整」といい、エンディング昇格抽選後に実行されるギャップ調整を「第２のギャップ調整」という。ただし、このように本態様において、「第１のギャップ調整」を再抽選後又は大当り中昇格抽選後とし、「第２のギャップ調整」をエンディング昇格抽選後に実行すると定義したのは、本遊技機の仕様に合わせた例示で、実際には、「第１のギャップ調整」は、複数実行される昇格抽選のうち最後に実行される昇格抽選に向けて遊技者の期待感を維持するため、それ以前に行われる一つの抽選後に行われるギャップ調整のことをいい、「第２のギャップ調整」は、複数実行される昇格抽選のうち最後に実行される昇格抽選後に行われるギャップ調整のことをいう。

【１７６３】

［（３－４－１）ギャップ調整の概要及びタイミング］

ここで、本態様における確変昇格のギャップ調整を概略すれば、再抽選、大当り中昇格抽選又はエンディング昇格抽選後の所定期間、ダイヤル操作部４０１の操作を有効に、す

なわち、ダイヤル操作部４０１における操作を、回転検知センサ４３２ａを介して回転操作検知手段４１４０Ｅにおいて検知可能にし、回転操作検知手段４１４０Ｅが、ダイヤル操作部４０１における操作を検知すると、演出制御手段４１４０Ｆが、回転装飾体３４１０を回転させて表現することにより行う。

【１７６４】

本態様において、ダイヤル操作部４０１の操作を有効にする操作受付期間は、次のように設定できる。例えば、再抽選時の非昇格後における第１のギャップ調整タイミングは、図２３９に示すタイムチャートに示すように、再抽選の結果、非確変図柄で停止したこと、すなわち非昇格であることを示す表示を行う、再抽選演出の開始から９秒後から１３秒後までの５秒間を、操作受付期間とすることができる。また、別の場合として、大当り演出のオープニング時から１～３Ｒ目など最初の数ラウンドまでを操作受付期間とすることもできる（図２３０参照）。この場合、図２３０のコマンド表に示すように、主制御基板４１００から送信される大当りオープニングコマンドを受信したことを、操作受付期間の始期とし、例えば開放３回目表示のコマンドを受信したことを操作受付期間の終期として設定することができる。

【１７６５】

また、大当り中昇格演出後の第１のギャップ調整を行うに当たって、ダイヤル操作部４０１の操作を有効にする操作受付期間は、次のように設定できる。例えば、大当りエンディング表示の後、１０秒以内を有効にするという、有効期間を時間によって設定することも可能である。また、別の場合として、大当り演出（エンディング）後、始動口への遊技球の入賞に伴って回転する図柄の５回転目までを有効にするという、有効期間を図柄の回転数によって設定することも可能である。

【１７６６】

さらに、大当りのエンディング後の第２のギャップ調整を行うに当たって、確変非昇格の処理がなされる場合に、ダイヤル操作部４０１の操作を有効にする、操作受付期間は、次のように設定できる。例えば、エンディング表示の後、１０秒以内を有効にするという、有効期間を時間によって設定することも可能である。また、別の場合として、始動口への遊技球の入賞に伴って回転する図柄の５回転目までを有効にするという、有効期間を図柄の回転数によって設定することも可能である。

【１７６７】

また、第１及び第２のギャップ調整のパターンの設定は次のように行う。まず、乱数抽出手段４１００Ｂから送られる変動パターンにおいて図柄が確変図柄か否かを図柄の変動時に確認しておき（図２３７のＳ３２０１）、これを保持しておく。そして、第１及び第２のギャップ調整における上述した操作受付期間の開始時を開始条件として、後述する図２４７に示すテーブルを参照して第１及び第２のギャップ調整演出パターンを設定し、この設定されたパターンに基づいてギャップ調整演出を実行する。

【１７６８】

［（３－４－２）ギャップ調整の詳細］

本態様において特徴的な点は、第１のギャップ調整と第２のギャップ調整との２つのギャップ調整を組み合わせて、これらのギャップ調整にそれぞれ異なる役割を与えることで、全体として、期待感を高揚させる効果と信頼度を高める効果とを両立し得るものである。

【１７６９】

すなわち、本態様において、複数設けられた回転装飾体３４１０について、個数に応じて出現率を割り当て、この割り当てに基づいて、再抽選後又は大当り中昇格抽選後と、エンディング昇格抽選後の所定期間において回転装飾体３４１０を複数個回転させる。

【１７７０】

本態様においては、回転装飾体３４１０が、全部で６個設けられているので（図１６５等参照）、図２４７（ｂ），（ｃ）及び（ｄ）のテーブルに示すように、回転装飾体の１つ又は２つが回転するパターンから、３つ又は４つが回転するパターン、さらに５つ又は

全６つが回転するパターンまでの３通りで、出現率を割り振る。なお、ここでは説明のわかり易さから、全６つの回転装飾体を、１個又は２個、３個又は４個、５個又は６個をそれぞれ組みにして、３パターンの振り分けとしているが、本発明では、役物（回転装飾体）の個数も６個に限られないし、出現率を振り分けるパターン数も３パターンには限られない。個数に応じて、出現率を増減させることができれば、その具体的態様は任意に決定することが可能である。

【１７７１】

具体的には、第１のギャップ調整として、再抽選後のギャップ調整及び大当り中昇格抽選後のギャップ調整において、まず、図２４７（ａ）のテーブルを参照して、ギャップ調整を行うか否かを振り分ける。この振り分け及び以下に示すギャップ調整のパターン設定は、上述の通り、第１のギャップ調整における上述した操作受付期間の開始時を開始条件として行う。この場合、遊技者の期待感を高揚させるため、ギャップ調整を行う場合に９０％の出現率が割り振られ、ギャップ調整を行わない場合には１０％の出現率が割り振られる。このように第１のギャップ調整においては、ギャップ調整が行われる場合の割合が非常に高く設定されている。

【１７７２】

その上で、第１のギャップ調整において、ギャップ調整を行うとした場合、今度は、図２４７（ｂ）のテーブルを参照して、ギャップ調整として回転させる回転装飾体３４１０の回転個数を決定する。本態様では、同図（ｂ）のテーブルに示すように、回転装飾体の１個又は２個が回転する場合を５％とし、３個又は４個が回転する場合を４５％とし、５個又は６個が回転する場合を５０％として出現率を振り分けている。

【１７７３】

このように、同図（ｂ）のテーブルにおいては、回転装飾体の５個又は６個が回転する出現率を５０％とし、３個又は４個が回転する出現率を４５％としたので、第１のギャップ調整において回転装飾体の数多くが回転する期待度の高い状態で出現する可能性が極めて高い。ギャップ調整を行わない場合を加味しても全体で４５％の確率で５個又６個の回転装飾体が回転するので、第１のギャップ調整においては、回転装飾体が派手に回転し、高い期待度の演出を実行する可能性が高くなっている。

【１７７４】

一方、第２のギャップ調整として行うエンディング抽選後のギャップ調整においては、図２４７（ｃ）及び（ｄ）のテーブルを用いて実行する。すなわち、第２のギャップ調整においては、まず、乱数抽出手段４１００Ｂから送られる変動パターンにおいて図柄が確変図柄か否かを、図柄の変動時に確認した情報に基づき（図２３７のＳ３２０１）、上述した第２のギャップ調整における上述した操作受付期間の開始時を開始条件として、以下の要領にてテーブルを参照して処理を実行する。

【１７７５】

変動パターンにおける図柄が、非確変図柄の場合（図２３７のＳ３２０１のＮＯ）には、図２３７の（ｃ）のテーブルを参照する。非確変の場合には、第２のギャップ調整として、１個又は２個の回転装飾体を回転させる場合を９５％の出現率とし、３個又は４個の回転装飾体を回転させる場合を５％の出現率とし、５個又は６個の回転装飾体を回転させる場合を０％の出現率としている。

【１７７６】

このように、テーブル（ｃ）においては、回転装飾体の１個又は２個が回転する出現率は９５％とし、非常に高く割り振っており、反対に、回転装飾体の５個又は６個が回転する出現率は０％として、出現しないようにしている。したがって、抽選結果が非確変の場合で、大当り演出後においても、潜伏確変とならない場合には、回転装飾体を少ない数で回転させ、期待度が小さいことを示唆する。

【１７７７】

反対に、変動パターンにおける図柄が、確変図柄の場合（図２３７のＳ３２０１のＹＥＳ）には、図２３７の（ｄ）のテーブルを参照する。確変の場合には、第２のギャップ調

整として、１個又は２個の回転装飾体を回転させる場合を０％の出現率とし、３個又は４個の回転装飾体を回転させる場合を５％の出現率とし、５個又は６個の回転装飾体を回転させる場合を９５％の出現率としている。

【１７７８】

このように、テーブル（ｄ）においては、回転装飾体の５個又は６個が回転する出現率は９５％とし、非常に高く割り振っており、反対に、回転装飾体の１個又は２個が回転する出現率は０％として、出現しないようにしている。したがって、抽選結果が確変の場合で、大当り演出後において潜伏確変となる場合には、回転装飾体を多く回転させ、期待度が高いことを示唆する。

【１７７９】

以上のような第１及び第２のギャップ調整のパターンの設定は、上述のように、まず、乱数抽出手段４１００Ｂから送られる変動パターンにおいて図柄が確変図柄か否かを図柄の変動時に確認しておき（図２３７のＳ３２０１）、これを保持しておく。そして、第１及び第２のギャップ調整における上述した操作受付期間の開始時を開始条件として、後述する図２４７に示すテーブルを参照して第１及び第２のギャップ調整演出パターンを設定し、この設定されたパターンに基づいてギャップ調整演出を実行する。

【１７８０】

なお、上記の出現率は、説明の便宜上、大まかに判別容易な数字を割り振っているが、実際には、その数字の大小関係さえ満たせば、このような数字に限られず、実機に合わせて最適な数字を割り振ることが可能である。また、ここでいう「期待度」とは、確変昇格演出など、遊技者に有利状態を付与する可能性のある演出が出現する可能性の度合のことをいい、「信頼度」とは、遊技機が内部的に確変状態になっているか否かの真実性の度合いを表すものである。すなわち、「期待度」が高いほど、確変昇格演出がアツイもので確変昇格を期待させ、「信頼度」が高いほど、確変状態にある可能性が高いことを示唆する。

【１７８１】

［（３－４－３）ギャップ調整の効果］

以上のような遊技機によれば、再抽選又は大当り中昇格においてける確変昇格演出後において、遊技者からの操作を受けて、役物により確変昇格の示唆がなされる。これにより、再抽選又は大当り中昇格抽選において、確変昇格が適わなかったとしても、次の昇格可能性を知ることができ、未だ確変昇格へのチャンスが残されているという期待感を高めることができる。また、エンディングにおいても、昇格しなかった場合に、エンディング後に上記同様、遊技者のからの操作を受けて、役物による確変示唆がなされる。これにより、エンディング直後に、潜伏確変の可能性を知ることができるので、遊技継続の判断がし易くなる。

【１７８２】

特に本態様では、再抽選後又は大当り中昇格抽選後に確変示唆を行うギャップ調整では、駆動する役物の数が多いほど出現率を高く設定して、期待度の高い確変示唆演出を出現し易くする。このように、２回ある確変昇格示唆によるギャップ調整のうち、１回目は、期待度の高い態様の演出が高頻度で出現するので、遊技者の確変への期待感を高める効果がある。

【１７８３】

一方で、エンディング昇格抽選後は、遊技者の興味は、潜伏確変状態にあるかどうかに移るが、本態様では、エンディング昇格抽選後の確変示唆演出について、抽選結果を参照し、この結果が確率変動状態である場合に、駆動する役物の個数が多いほど出現率を高く設定し、非確率変動状態である場合に役物の個数が少ないほど出現率を高く設定して、確変示唆の信頼度、精度を上げている。このようにエンディング後に確変状態にあるか否かの情報は、遊技者は最終チャンスとして得たい情報であるので、その情報の信頼度を上げることで、遊技機の信頼度を高めることができる。

【１７８４】

以上のような本態様によれば、２回のギャップ調整により、１回目は遊技者の期待度を高めるような演出を行い、２回目の最終チャンスは、信頼度や精度の高い確変示唆情報を提供することで、２回のギャップ調整の使い分けが可能であると共に、期待度と信頼度を両立した遊技機を提供することが可能となる。

（８）大当り中においてラウンドを継続させるか終了するかを決定する場合

［１．概要］

この場合、乱数確認手段４１４０Ａが、乱数抽出手段４１００Ｂの抽出結果から、当落の情報を含む、通常変動、短縮変動、ノーマルリーチハズレ、ノーマルリーチ当り、マルチラインリーチ、スーパーリーチなどの装飾図柄の変動パターンのコマンドを受けると（図２３０の「変動関係」、「同調演出パターン」、「同調演出開始時」参照」）、装飾図柄変動表示手段４１４０Ｄは、当該変動パターンに従って、演出を実行する。

【１７８５】

演出実行手段４１４０Ｆは、主制御基板４１００の乱数抽出手段４１００Ｂから入力された変動パターンにおける当り図柄の指定に基づき、周辺制御基板４１４０における演出パターンに割り当て、その演出パターンに従って演出を行う。この際、演出のパターンにおいて、大当りのラウンドを継続するか終了するかを決定する演出（以下、単に「継続可否演出」ともいう。）が含まれる場合がある。

【１７８６】

本態様は、周辺制御基板４１４０において選択された演出パターンに、継続可否演出が含まれる場合に、所定の期間に、ダイヤル操作部４０１が操作されることに基づいて、回転装飾体３４１０が回転動作を行う。これにより、変動パターンにおける大当りが継続するかどうかの可能性を示唆するものである。

【１７８７】

以下、継続可否演出の処理に関する説明の前提として、まず、大当り中の大入賞口の開放パターンについて説明する。

【１７８８】

［２．大当り中における大入賞口の開放パターンについて］

図２４８及び図２４９を用いて、同一ラウンドの大当たりにおける大入賞口の開放パターンの例を説明する。同図では、７Ｒ（「Ｒ」は「ラウンド」を意味する。以下同じ。）大当りの場合における、複数の開放パターンを例示するものである。

【１７８９】

同図（ａ）～（ｃ）に示すのは、いずれも当初２Ｒにわたって３０秒間の長時間開放を実行し、その後、８秒間にわたって大当りを継続するか否かの抽選を行った後、復活するか否かの演出を行い、大当りを継続するか、又は大当りを終了するかの演出を実行するパターンである。

【１７９０】

同図（ａ）は、２Ｒの長時間開放を行い、継続するか否かの演出を実行した後、そのまま大当り継続となり、３Ｒから７Ｒまで長時間開放を継続するパターンであり、最もベーシックな大入賞口の開放パターンである。

【１７９１】

同図（ｂ）は、２Ｒの長時間開放を行い、大当りを継続するか否かの演出を実行した際、非継続の結果を通知し、さらに、大当り復活演出を、３Ｒ～７Ｒとして各０．６秒間ずつ大入賞口を開放する演出を実行した後、復活抽選も落選し、復活せずに大当りを終える大当り開放パターンである。

【１７９２】

同図（ｃ）は、２Ｒの長時間開放を行い、大当りを継続するか否かの演出を実行した際、非継続の結果を通知し、さらに、大当り復活演出を、３Ｒの１～５として各０．６秒間ずつ大入賞口を開放する演出を実行した後、復活抽選に当選し、大当りの長時間開放の演出が復活して、（ａ）と同様３Ｒ～７Ｒとして、大入賞口を長時間開放して実行する。

【１７９３】
図２４９（ａ）～（ｄ）は、一般に「ランクアップタイプ」と言われる大当りの開放パターンを示すものである。より具体的には、同図（ａ）に示す開放パターンは、１Ｒあたり２．５秒の短時間開放を７Ｒ繰り返し、その後、大当りを継続するかしないかの抽選を実行し、この抽選によって非継続の判定が出て大当りを終了するパターンである。
【１７９４】
同図（ｂ）に示す開放パターンは、１Ｒあたり、２．５秒の短時間開放を２回行う。すなわち、最初に１Ｒ１回目，２回目，３回目、２Ｒ１回目，２回目，３回目、最後に４Ｒの１回目までの計７回の開放を実行する。その後、大当りを継続するかしないかの抽選を実行し、この抽選によって継続の判定が出て、改めて４Ｒの２回目から７Ｒの２回目までの開放を行う。さらに、２回目の大当りを継続するかしないかの抽選を実行し、この抽選によって非継続の判定が出て大当りを終了するパターンである。
【１７９５】
同図（ｃ）に示す開放パターンは、１Ｒあたり、２．５秒の短時間開放を３回行う。最初に１Ｒ１回目，２回目，３回目、２Ｒ１回目，２回目，３回目を経て３Ｒの１回目までの計７回の開放を実行する。その後、大当りを継続するかしないかの抽選を実行し、この抽選によって継続の判定が出て改めて、３Ｒ２回目，３回目、４Ｒ１回目，２回目，３回目５Ｒ１回目，２回目を経て３Ｒの１回目までの計７回の開放を実行する。さらに、大当りを継続するかしないかの抽選を実行し、この抽選によって継続の判定が出て改めて、５Ｒ３回目、６Ｒ１回目，２回目，３回目、７Ｒ１回目，２回目，３回目を経て大当りを終了する。
【１７９６】
同図（ｄ）に示す開放パターンは、１Ｒ当たり２．５秒の短時間開放を２回行う。すなわち、最初に１Ｒ１回目，２回目、２Ｒ１回目，２回目、最後に４Ｒの１回目までの計７回の開放を実行する。その後、大当りを継続するかしないかの抽選を実行する。この抽選によって継続の判定が出ると、今度は、４Ｒの２回目から７Ｒまで計４回、短時間開放からランクアップして長時間開放の演出を実行する。
【１７９７】
［３．大当りの継続示唆演出について］
次に以上のような大当り中の開放パターンを前提として、以下、大当りの継続可否演出がなされる場合において、遊技者による所定の操作に基づいてなされる大当りが継続されるか否かを示唆する大当りの継続示唆演出について説明する。
【１７９８】
［３－１．大当り継続示唆演出の概要］
演出制御手段４１４０Ｆは、概略すると、大当りが継続するか否かの演出が実行される際に、大当り継続の可否について、回転装飾体３４１０において回転動作により表現することで、遊技者に対して、大当り継続の有無を提供するものである。
【１７９９】
具体的には、図２２４に示す乱数発生手段４１００Ａにおいて、始動口センサ（第一、第二始動口センサ３２３１，２１２７）における遊技球の通過を検出して、乱数が更新され、この乱数から、乱数確認手段４１４０Ａが、大当りの種類（例えば、「特殊当り」、「特殊当り以外の確変大当り」、「通常大当り」等）を含む大当り判定、大当り図柄判定、変動時間判定、停止図柄判定に関する各種情報（変動パターン）を確認する。
【１８００】
乱数発生手段４１００Ａにおける変動パターンに基づいて、演出制御手段４１４０Ｆは、図柄を変動させ、変動パターンの指定する停止図柄に基づいて、図柄を変動させた後、停止させる。停止図柄が大当りを示すものである場合、演出制御手段４１４０Ｆは、変動パターンの指定する大当り図柄に基づいて、例えば、図２４８の（ａ）～（ｃ）及び図２４９の（ａ）～（ｃ）に示すパターンにより、大当り演出を実行する。
【１８０１】

本態様における大当り継続示唆演出は、このような図２４８及び図２４９に示す大当り演出において、大当り演出中に大当りを継続するか否かを問う大当り継続可否演出が行われる場合に、回転操作検知手段４１４０Ｅを起動し、ダイヤル操作部４０１における操作を受け付ける。

【１８０２】

ここで、ダイヤル操作部４０１には、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂの２つのセンサが設けられ、このセンサにより、複数の回転検知片４１０ｃを検出することで、回転方向又は回転量（回転角度）を検出する。具体的には、すでに本実施形態で述べたように、回転方向は、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦとなる順によって判断し、また、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのパルスをカウントすることで、ダイヤル操作部４０１の回転量を回転角度で検出する。

【１８０３】

遊技者が、ダイヤル操作部４０１における操作の受付開始後、ダイヤル操作部４０１を回転操作し、この操作を回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部４１４０の回転操作検知手段４１４０Ｅに出力される。これにより、回転操作検知手段４１４０Ｅがダイヤル操作部４０１の回転方向又は回転量を把握する。

【１８０４】

続いて、回転操作検知手段４１４０Ｅは、このダイヤル操作部４０１から得た回転方向又は回転量（回転角度）を、演出実行手段４１４０Ｆに送る。演出実行手段４１４０Ｆは、中継基板を介して、遊技盤側駆動モータとして、回転装飾体３４１０を回転駆動する回転駆動モータ３４１２へ、当該回転方向と回転量とを出力する。遊技盤側駆動モータは、この回転方向と回転量の入力を受け、回転装飾体３４１０の回転駆動モータを駆動して、所定の回転方向と回転量で、回転装飾体３４１０を回転させる。

【１８０５】

大当り可否決定演出の終了とともに、ダイヤル操作部４０１の操作受付を終了し、回転装飾体３４１０の回動も終了する。以上のようにして、大当りが継続するか否かの演出が実行される際に、大当り継続の可否について、回転装飾体３４１０において回転動作により表現することで、遊技者に対して、大当り継続の有無を提供するものである。以下、このような大当り継続示唆演出について、図２４８及び図２４９の具体的なパターンに応じて説明する。

【１８０６】

［３－２．図２４８（ａ）～（ｃ）の場合］

図２４８の（ａ）～（ｃ）では、上述のように、２Ｒの長時間開放を行った後、８秒間に渡って継続か否かの演出が実行される。そこで、本態様では、この８秒間の継続可否演出の際に、ダイヤル操作部４０１における操作の受付を開始する。

【１８０７】

このとき、図２４８（ａ）～（ｃ）は、それぞれ、大当り継続可否決定演出の結果が異なるので、この結果に応じて、回転装飾体３４１０の回転表現に変化を加え、大当り継続の結果を示唆する。

【１８０８】

すなわち、図２４８の（ａ）に示すパターンは、継続可否演出の結果、３Ｒから７Ｒの長時間開放が継続するパターンである。このパターンは、遊技者にとっては、出玉量を最も多く得ることができる最良のパターンであるので、回転装飾体による演出も「アツイ」といえる派手なものであって良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部４０１における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。

【１８０９】

この点、本実施形態では、回転装飾体が、盤面状に６個設けられているので、図２４８の（ａ）のパターンでは、期待度が最も高い態様であるといえるから、回転装飾体６個全

部を回転させ、期待度の高さを表現することが可能である。

【１８１０】

また、図２４８の（ｂ）に示すパターンは、継続可否演出の結果、０．６秒の間隔で復活するかしないかのジラシ演出を実行した後に、結果として大当りが継続しないパターンであるので、回転装飾体による演出は地味で控えめなもので良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部４０１における操作によって、操作された方向と同一方向に静かに（遅いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。また、６つ設けられた回転装飾体のうち、１個のみを回転させ、期待度の高くないことを表現することが可能である。

【１８１１】

図２４８の（ｃ）に示すパターンは、０．６秒の間隔で復活するかしないかのジラシ演出を実行した後に、継続可否演出の結果、３Ｒから７Ｒの長時間開放が継続するパターンである。このパターンは、遊技者にとっては、ジラシ演出が挟まるものの、出玉量を比較的多く得ることができる良好なパターンであるので、回転装飾体による演出も比較的「アツイ」といえる派手なものであって良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部４０１における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。例えば、盤面状に設けられた回転装飾体の全６個のうち、半数以上の３個以上を回転させて、期待度が中程度から高程度であることを表現することが可能である。

【１８１２】

［３－３．図２４９（ａ）～（ｄ）の場合］

図２４９の（ａ）～（ｄ）では、上述のように、パターンに応じてラウンドの設定は異なるが、７回の短時間開放を行った後、８秒間に渡って大当りが継続するか否かの演出が実行される。

【１８１３】

この演出の結果として、同図（ａ）は非継続で大当り終了（計７回開放）、同図（ｂ）は継続で７Ｒまで７回の短時間開放が続き（１４回開放）、同図（ｃ）は同７Ｒまでであるが２回の継続を経て１４回の短時間開放が続く（２１回開放）。さらに同図（ｄ）は継続可否演出の後、４Ｒ～７Ｒまで長時間開放にランクアップする。

【１８１４】

この場合、遊技者にとっては、（ａ）が大入賞口の開放時間が最も短く、（ｄ）が大入賞口の開放時間が最も長く、出玉を得る機会が最も多いといえる。すなわち、遊技者にとっては、（ａ）のパターンが最も不利な結果であり、次に（ｂ）、（ｃ）最後に（ｄ）の順に有利な結果となっている。

【１８１５】

そこで、大当りの継続示唆演出として、本態様では次のように実行する。すなわち、継続可否演出を実行する８秒間のインターバルを操作受付期間とし、ダイヤル操作部４０１における操作の受付を開始する。このとき、図２４９（ａ）～（ｄ）は、それぞれ、大当り継続可否決定演出の結果が異なるので、この結果に応じて、回転装飾体３４１０の回転表現に変化を加え、大当り継続の結果を示唆する。

【１８１６】

すなわち、図２４９（ａ）の場合には、大当り継続の結果が非継続であり、出玉量は低いので、回転装飾体による演出は地味で控えめなもので良い。例えば、遊技者のダイヤル操作部４０１における操作によって、操作された方向と同一方向に静かに（遅いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。また、６つ設けられた回転装飾体のうち、１個のみを回転させ、期待度の高くないことを表現することが可能である。

【１８１７】

図２４９（ｂ）の場合は、大当り継続可否の結果は継続であるが、継続される大入賞口の開放パターンは２．５秒の短時間開放が７Ｒまでラウンドごとに２回ずつ、計１４回繰り返されるものである。したがって、（ａ）のパターンよりも出玉量は多いが他のパターンと比較すると中程度よりも低いパターンである。そこで、この場合は、回転装飾体によ

る演出は、中程度のものでよく、例えば、６つ設けられた回転装飾体のうち、２個又は３個を中程度のスピードで回転させ、期待度が通常であることを表現するのが好ましい。

【１８１８】

図２４９（ｃ）の場合は、大当り継続可否の結果は継続であり、この継続の態様として、大入賞口の開放パターンは２．５秒の短時間開放が各ラウンドで３回ずつ、計２１回繰り返されるものである。したがって、（ａ）及び（ｂ）のパターンより出玉量は多く確保される。そこで、この場合は、回転装飾体による演出は、高程度に近いものでよく、例えば、６つ設けられた回転装飾体のうち、４個又は５個を中から高程度のスピードで回転させ、期待度がやや高いことを表現することが可能である。

【１８１９】

図２４９（ｄ）の場合は、大当り継続可否の結果は継続であり、この継続の態様として、大入賞口の開放パターンは短時間開放から３０秒の長時間開放が４Ｒから７Ｒまで継続するいわゆるジャンプアップボーナスであり、同図（ａ）～（ｃ）に比較して出玉量は飛躍的に多く確保される。そこで、この場合は、回転装飾体による演出は、派手に行うことが好ましく、例えば、６つ設けられた回転装飾体のすべてを激しく（早いスピードで）回転させると良い。

【１８２０】

［３－４．大当り継続示唆演出の効果］

以上のような大当り継続示唆演出によれば、遊技機が、盤面上に回転表現を行う役物や、画面上に同じく回転表現を行う表示物を備えることで、遊戯者が回転操作手段によって回転操作を行うと、演出実行手段により、その回転操作が、即時かつ直接的に役物や表示物の回転表現となる。したがって、遊戯者は、遊技機からの求めに応じることもなく、自らの意志により操作手段を回転操作することで、その操作と同様の結果が、盤面上又は画面上に表れる。そのため、遊戯者は操作手段における操作実感を得ることができ、遊技機の演出への積極的参加意識が高まることで、遊技への興趣心を向上させることができる。

【１８２１】

また、操作受付期間が、大当り中のラウンド演出において、ラウンドを継続するか否かの演出が成されている際であり、この際に、能動的な回転操作を行うことで、遊技者は、大当りが継続するか否かの情報を、いち早く得ることができる。このような場合は、出玉に対する期待感を持って、回転操作手段等の操作を行うことができるようになる。

【１８２２】

［５－７．先読み予告演出において抽出される技術思想］

本実施形態を「先読み予告演出（先読み処理）を実行する機能を備える」という観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【１８２３】

［態様１］

少なくとも第１始動口と第２始動口とを有する遊技機であって、第１始動口に入賞した遊技球の保留について、遊技球の入賞により発生した抽選情報が遊技者にとって有利な情報であるかの判別を大当たり抽選に先立って行い、前記判別を行った当該保留の大当たり抽選を行う先読み演出に至るまで、遊技球の保留の消化に伴う複数の変動を利用して行う先読み予告演出を実行するか決定し、この決定に基づいて先読み予告演出及び前記先読み演出を行う演出制御手段と、を備えた遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記先読み予告演出として、保留の消化を伴う変動と次の変動における演出とが連続性を有する演出を実行するものであり、

当該保留の大当たり抽選に至るまでの前記複数の変動のいずれかの箇所で前記第２始動口への入賞を検出すると、前記第１始動口への入賞に伴う保留の有無にかかわらず、この第２始動口への入賞に基づいて大当たり抽選を行って当該抽選結果に基づいて優先変動演出を行うものであり、

前記優先変動演出は、前記先読み演出において用いる画像を前記第２始動口への入賞数

に応じて表示することで、先読み演出の内容を予告報知して前記判別を行った当該保留の大当たり抽選への期待感を高める正夢演出を実行することを特徴とする遊技機。

【１８２４】

この構成によれば、第１始動口よりも第２始動口に入賞した遊技球に対する変動を優先して実行する、いわゆる優先変動機能を有する遊技機において、先読み予告演出の実行中に優先変動が割り込んだ場合に、第１始動口における遊技球の保留の数に関わらず、第２始動口における遊技球の保留が消化され、これに伴い優先変動演出が実行される。

【１８２５】

この優先変動演出では、先読み演出において実行される、例えばリーチ演出において用いられる画像を表示する正夢演出を実行する。ここで正夢演出とは、差し込み表示や挿入表示と言い換えることができ、優先変動演出の変動時間の少なくとも一部を用いて、リーチ演出中に表示されるキャラクタや、場面の一部を差し込み表示するものである。先読み保留での演出を「現実」とし、それよりも前に行われる優先変動の演出を、その先読み保留での演出を予知する「夢」として例えた比喩である。

【１８２６】

以上のような構成では、複数の変動にわたって行われる先読み演出において、第２始動口への入賞を契機に行われる優先変動演出において、先読み演出の内容を正夢演出によって表示することで、本来的には、第２始動口への入賞という偶発的な事態によって、先読み予告演出の連続性が途切れてしまうところ、遊技者は、先読み演出の内容を部分的にではあるが、覗くことができるので、その後に行われる先読み演出への期待感をむしろ向上させることができる。

【１８２７】

特に、先読み演出の実行中に第２始動口が入賞し易い開状態となって複数の遊技球が入賞した場合であっても、第２始動口への入賞数が増えれば増えるほど、先読み演出の画像をより多く覗くことができる。つまり、一般的には、第１始動口へ入賞した保留に対する先読み予告演出の間に、第２始動口へ複数入賞してしまうと、先読み予告演出の中断される時間が長くなるので、先読み予告演出の連続性にとっては好ましくない事態である。しかしながら、本構成では、第２始動口へ複数入れば入るほど、先読み演出の内容をより多く見ることができるのであるから、本来的には、累積的に悪い方向へ向かうものを、累積的に良い方向へ向かわせる全く逆の効果を奏する。

【１８２８】

このような構成によれば、開発側からしても、複数の変動にわたる先読み演出の実行中に、第２始動口への遊技球が入賞しても優先変動演出で先読み演出の内容を表示することで遊技者の大当たりに対する期待感を維持し、むしろ期待感を高めることができるので、自らの演出の意図を遊技者に確実に伝えることができ、開発意欲の向上も期待できる。

【１８２９】

［５－８．先読み予告演出機能を有することから抽出される技術思想を実現する具体的手段］

上記５－７．項における態様は、本実施形態において既に説明した構成を用いて実現することができるが、より具体的に説明すると、以下のような構成により実現可能である。

【１８３０】

［（１）構成］

本態様を実現する機能ブロックを、図２５０に示す。なお、本項の説明においては、図１６９において示された本実施形態のブロック構成について、例えばＭＰＵの有する機能を機能ブロックに分けて表すなど、より機能的に表している。そのため、本項では図１６９又は本実施形態全体において用いた構成をそのまま又は適宜組み合わせて用いる。また、本実施形態の用語と変更して用いる場合には、本実施形態で用いた用語を括弧付けで表示する場合もある。

【１８３１】

本態様では、図２５０に示すように、主制御基板４１００における機能として、乱数発

生手段４１００Ａと、乱数抽出手段４１００Ｂと、保留記憶手段４１００Ｃ（ＲＡＭ４１００ｅ）と、有利遊技状態制御手段４１００Ｄと、先読み処理を実行する先読み処理手段４１００Ｅと、を備える。なお、この乱数発生手段４１００Ａは、第１始動口センサ２１２７又は第２始動口センサ３２３１における遊技球の通過を検出して、乱数を更新するものである。

【１８３２】

本態様では、周辺制御基板４１００における機能として、主制御基板４１００の乱数抽出手段４１００Ｂによって更新された乱数から、大当りの種類（例えば、「特殊当り」、「特殊当り以外の確変大当り」、「通常大当り」等）を含む大当り判定、大当り図柄判定、変動時間判定、停止図柄判定に関する各種情報を確認する乱数確認手段４１４０Ｂと、有利遊技状態制御手段４１００Ｄから現在の遊技状態を確認する遊技状態確認手段４１４０Ｃと、先読み処理手段４１００Ｅにおける先読み結果を確認して先読み予告演出を行うかどうかの決定を行う先読み予告演出決定手段４１４０Ｃと、上記各手段が取得する各情報を一時的に記憶する周辺制御ＲＡＭ４１４０Ｅと、を備える。

【１８３３】

また、主制御基板４１００の乱数抽出手段４１００Ｂからの制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（変動パターン）に基づいて、装飾図柄列を変動させる図柄変動演出と、変動表示している前記図柄の停止表示を行う図柄停止演出と、前記図柄変動処理中に行われる表示演出である変動中演出とを、液晶表示装置１９００に表示して実行する演出表示手段４１４０Ｄと、を備える。この変動中演出には、変動パターンに基づいて決定される大当りの可能性を予告する期待度演出を含み、また、期待度演出は、予め決められた複数の予告パターンから選択して決定されるものである。

【１８３４】

［（２）作用］

本態様における上記構成の作用は次の通りである。

［（２－１）主制御基板の作用］

基本的には図１８１及び図１８２において示す処理の流れと同様であるが、まず、遊技球が、第１始動口又は第２始動口のいずれかを通過すると、第１始動口センサ２１２７又は第２始動口センサ３２３１がこれを検知する。この第１始動口センサ２１２７又は第２始動口センサ３２３１における検知に基づいて乱数発生手段４１００Ａが乱数を更新するとともに、保留記憶手段４１００Ｃは、この乱数更新の数を０～４の数値にて保留数として記憶する。

【１８３５】

ここで、第１又は第２始動口への遊技球の入賞に伴う乱数更新の数を保留として記憶する処理は、以下のように行われる。保留記憶手段４１００Ｃには、第１始動口２１０１に入賞に基づく乱数を記憶する記憶領域として、四つの記憶領域が設けられており、第１始動口２１０１へ入賞した遊技球に伴って更新される乱数の順に記憶領域が対応付けられている。また、第２始動口２１０２に入賞に基づく乱数を記憶する記憶領域として、四つの記憶領域が設けられており、第２始動口２１０２へ入賞した遊技球に伴って更新される乱数の順に対応付けられている。

【１８３６】

そして、このように記憶される第１始動口２１０１への入賞に伴う乱数と、第２始動口２１０２への入賞に伴う乱数の消化は、第２始動口２１０２への入賞に伴う乱数の消化を、第１始動口２１０１への入賞に伴う乱数の保留数にかかわらず、優先して行うものであり、これを優先変動機能という。

【１８３７】

より具体的に処理を説明すると、まず、第２始動口センサ２１２７から検出信号が出力されたか否かを判別し、第２始動口センサ２１２７から検出信号が出力された場合には、第２始動口２１０２に遊技球が入賞したと判別し、第２始動口の抽選用の各種乱数（大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、等）を取得し、保留記憶手段４１００Ｃに設けられて

いる第２始動口２１０２の乱数用の第二保留数カウンタの値が上限値となる４未満であれば、この乱数を記憶し、保留数として１を加算する。

【１８３８】

一方、第２始動口センサ２１２７から検出信号が出力されていない場合や第二保留数カウンタの値が４である場合には、第１始動口２１０１に遊技球が入賞したか否かを判別し、第１始動口２１０１に遊技球が入賞したと判別した時には、第１始動口の抽選用の各種乱数を取得する。保留記憶手段４１００Ｃに設けられている第一保留数カウンタの値が上限値となる４未満であれば、この遊技球の入賞を保留数として１を加算して記憶する。

【１８３９】

そして、以上のようにして保留記憶手段４１００Ｃに記憶した乱数の消化（読み出し）は、次のように行われる。まず、第２始動口センサ３２３１への入賞を記憶する第二保留数カウンタの値を確認し、保留があれば、記憶領域に記憶されていた第２始動口の入賞に関する乱数を取得する処理を行うとともに、第二保留数カウンタの保留数を減算する処理を実行する。

【１８４０】

一方、第二保留数カウンタの値が０で乱数が記憶されていない場合、第１始動口センサ３２３１への入賞に基づいて保留記憶手段４１００Ｃに保留記憶された乱数を取得して、第一保留数カウンタへ入賞した保留を減算する処理を実行する。

【１８４１】

第１始動口の保留を消化は、第２始動口センサ２１２７の記憶先である第二保留数カウンタが「０」である場合のみ行われる。すなわち、第１始動口の保留を消化する処理が待機中でありかつ第２始動口の保留の消化が待機中でない場合に限り、第１始動口センサ３２３１への入賞に基づいて記憶した各乱数を読み出す。このような制御により第２始動口センサ２１２７への入賞の処理を、第１始動口センサ３２３１における処理よりも優先的に行わせることを可能にしている。

【１８４２】

以上のような優先変動機能に基づいて、乱数抽出手段４１００Ｂは、乱数発生手段４１００Ａから乱数を抽出して、大当り判定、大当り図柄判定、変動時間判定、停止図柄判定を実行し（図１８２も参照）、これら抽出した情報を周辺制御基板４１４０の乱数確認手段４１０４０Ａに送る。乱数抽出手段４１００Ｂは、具体的には、まず、「大当り」であるか「はずれ」であるかを判定する。そして、「大当り」の場合には、さらに大当り遊技状態を発生させる場合には、「確変大当り」であるか、「特殊大当り」であるかを判定し、大当り図柄を決定する。一方、「はずれ」の場合には、現在の遊技状態が、低確率時短無、高確率時短、低確率時短、高確率時短無のいずれかを確認し、保留球数を判定した後、リーチ判定用乱数を参照してリーチ判定を行う。

【１８４３】

有利遊技状態制御手段４１００Ｄは、乱数抽出手段４１００Ｂにおける判定結果が「確率変動大当り」や「特殊大当り」など、いわゆる高確率状態に移行する場合など（本実施形態では「第一有利遊技状態」～「第四有利遊技状態」までのいずれの遊技状態に移行するかを制御する。）、遊技者に有利な遊技状態を付与する手段である。

【１８４４】

また、先読み処理手段４１００Ｅは、遊技球の始動口への入賞に基づいて送られる入賞通知コマンド（図２３１の「その他」、「始動口入賞」、「上始動口入賞時」）から取得した各種乱数に基づく先読み処理を実行し、入賞通知コマンドとして、更に先読み処理の結果を表すコマンドを、周辺制御基板４０１０に送信する。本実施形態で詳述したように、先読み処理では、当該乱数と先読みテーブルとを比較することによって、当該乱数を用いた抽選が行われた場合の抽選結果（大当りまたは小当りの当否と、大当りの種類と、変動パターン等）の判定を行う。

【１８４５】

先読み処理は、具体的には、次のような流れによって行う。図２３４の先読みテーブル

及び図２３５のフローチャートに示すように、先読み処理手段４１００Ｅは、まず、始動口（第１始動口センサ２１２７又は第２始動口センサ３２３１）への入賞に基づいて乱数発生手段４１００Ａによって更新された乱数から、大当り判定用乱数を参照し、ハズレ乱数であるか、当り乱数であるかを確認する（Ｓ３１０１）。

【１８４６】

当り乱数の場合に（Ｓ３１０１のＹＥＳ）、先読み処理手段４１００Ｅは、まず、現在の遊技状態が高確率状態であるか低確率状態であるかを判断し（Ｓ３１０２）、その後、大当り図柄用乱数を参照して当り図柄を判定する（Ｓ３１０３）。ここで、図２３４の先読みテーブルにおいて、特定１，２，４及び特定３とは、確変、潜確、突確等の確率変動状態を意味し、非特定１，２とは確率変動状態でない通常の確率状態を意味する。したがって、先読み処理手段４１００Ｅは、基本的には、振り分けにしたがって、確率変動大当りの図柄とするか、通常大当りの図柄とするかを選択する。

【１８４７】

先読み処理手段４１００Ｅは、続いて、リーチ判定用乱数を参照することなく、変動パターン用乱数を参照して、リーチパターンを含む変動パターンを判別する（Ｓ３１０４）。続いて、先読み処理手段４１００Ｅは、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する（Ｓ３１０５）。以上から、先読みの種類を１０～１５までとし、それぞれに対応する送信コマンドを取得し、これを周辺制御基板４１４０の先読み結果確認手段４１４０Ｃに向けて送信する（Ｓ３１０６）。

【１８４８】

一方、ハズレ乱数であった場合には、先読み処理手段４１００Ｅは、ここにおいても、まず現在の遊技状態が高確率状態であるか低確率状態であるかを判断し（Ｓ３１０７）、その後、リーチ判定用乱数を参照して、リーチであるか、非リーチであるかを判定する（Ｓ３１０８）。続いて、先読み処理手段４１００Ｅは、変動パターン用乱数を参照して、リーチパターンを判別する（Ｓ３１０９）。さらに、先読み処理手段４１００Ｅは、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する（Ｓ３１１０）。以上から、先読みの種類を１～９までとし、それぞれに対応する送信コマンド（先読みコマンド）を取得し、これを周辺制御基板４１４０の先読み予告演出決定手段４１４０Ｃに向けて、抽選情報として送信する（図２３１の「その他」、「保留球数指定」、「保留増加時の保留指定直後」、「先読み予告演出を表示」参照）。

【１８４９】

以上のような主制御基板４１００の処理を前提として、本態様においては、周辺制御基板４１４０が次のように作用する。

【１８５０】

［（２－２）周辺制御基板における作用の概要］

まず、本態様における周辺制御基板４１４０の処理を概略すると、先読み予告演出決定手段４１４０Ｃが、上述した先読み処理４１００Ｅが送信するコマンドに基づいて、遊技球の保留の消化に伴う複数の変動に渡って先読み予告演出を行うか否かを決定し、この決定に基づいて、演出表示手段４１４０Ｅが、この複数の変動を使って、保留の消化を伴う変動と次の変動における演出とが連続性を有する演出を実行するものである。

【１８５１】

そして、演出表示手段４１４０Ｅは、さらに、上記複数の変動に跨る先読み予告演出の実行中に、第２始動口への遊技球の入賞が、第２始動口センサ２１２７において検出され、上述した優先変動機能により、先読み予告演出において予定されていた次の変動の前に、この第２始動口への入賞に伴う変動演出が優先して実行される場合に、この優先して実行する変動演出において、先読み演出において用いる画像を、前記第２始動口への入賞数とその入賞に伴う変動にあわせて表示することで、先読み演出の内容を予告報知して前記判別を行った当該保留の大当たり抽選への期待感を高めるものである。

【１８５２】

［（２－３）正夢演出の具体例］

正夢演出の具体例について説明する。

上述の通り、正夢演出とは、先読み予告演出として行われる連続性ある演出において、第２始動口への入賞によりこの第２始動口への入賞に伴う変動演出が優先して行われる場合に、優先変動が変動と変動の間に入った場合でも、先読み予告演出の流れを遮断せず、先読み演出に対する期待感が増すようにするものである。つまり、先読み保留での演出を「現実」とし、それよりも前に行われる優先変動の演出を、その先読み保留での演出を予知する「夢」として例えた比喩である。このような正夢演出として、例えば、以下のものが考えられる。

【１８５３】

（イ）リーチ演出中のチャンスアップキャラクタの表示

例えば、先読み演出において、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出中に、リーチ演出の期待度が高いことを表すようなキャラクタを、第２始動口への入賞に基づいて実行される正夢演出において表示する態様が考えられる。ここにいうキャラクタとは、先読み演出として行われるリーチ演出において登場する隠れキャラクタの位置づけの表示物であって、登場人物や登場する動植物、登場人物の服装や持ち物、画面上に表示される文字の色やマークなど、期待度を表す表示物を広く含む意である。

【１８５４】

一般に、リーチ演出に割り振られた大当り期待度に応じて、リーチ演出に登場するキャラクタも変わってくる。また、いわゆるレアキャラといわれるような期待度の高いキャラクタや、一般に高期待度を表す赤色や黄金色などのキャラクタの出現は、遊技者に対してリーチ演出の期待度の高さを示唆することとなる。したがって、例えば、正夢演出において、リーチ演出で隠れキャラの位置づけで登場するキャラクタを事前に見せることで、遊技者は先読み演出の期待度を第２始動口への入賞によって推測することができるようになる。

【１８５５】

この態様では、先読み演出においてリーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出に登場する、リーチ演出の期待度を表すキャラクタを先に見ることができる。したがって、第１始動口へ入賞した保留に基づいて行われている先読み予告演出の最中に、意図せず第２始動口へ遊技球が入賞した場合であっても、この第２始動口への入賞を契機として第１始動口への入賞に伴う変動に優先して実行される先読み演出に登場するキャラクタを表示することで、先読み予告演出までの連続性を途絶えさせることなく、演出の継続性を保つことができる。なお、このとき、正夢演出においては、背景画像としては、先読み予告演出に用いられる背景画像と同様の画像を表示し、先読み予告演出の連続性が担保されるような演出上の工夫を行うことも有効である。また、表示態様は、背景画面上に、別枠の画像を画面端から端に移動させるようにカットイン的に表示する手法でも、背景画像上にうっすらと半透明に写し出すような手法でもよく、公知のあらゆる表示態様により表示することが可能である。

【１８５６】

先読み予告演出中における第２始動口への入賞は、本来的には、先読み予告演出の連続性を阻害するものであるから、遊技機の設計上や、先読み予告演出に期待感を抱いている遊技者にとっては、好ましくない事象であるが、本態様のように、第２始動口への入賞を契機として先読み演出に登場する、先読み演出の期待度を示唆するキャラクタ表示を行うことで、遊技者は、先読み演出の情報を先取り的に覚知することができる。したがって、先読み予告演出中の第２始動口への入賞が遊技者にとって好ましいものに変えることができるようになる。

【１８５７】

さらには、第２始動口への遊技球の入賞が多く得られれば（通常、最大で４つ。）、カットイン的に表示される正夢画像の表示回数も増えるので、キャラクタの登場回数も増える。従来は、第２始動口へ遊技球の入賞が多くなされれば、この第２始動口への入賞に伴う変動演出の時間経過によって、先読み予告演出の連続性がある程度長い時間に渡って分

断される結果となっていた。本態様では、第２始動口へ複数入賞させることができれば、先読み演出に登場するキャラクタの情報をそれだけ多く得ることができるようになるので、遊技者にとってはむしろメリットになる。そして、キャラクタが多く出れば出るほど、リーチ演出への期待度は増し、また、リーチ演出の期待度も予測することができるようになる。

【１８５８】

（ロ）リーチ分岐演出ごとの場面の表示

リーチ演出は、通常、イントロ、前半、後半、エンディング等、複数の場面から構成され、場合によっては、場面ごとに、リーチ演出の分岐が存在し、登場するキャラクタ、背景、事物等が異なり、当該分岐でいずれの場面に進むかによって、リーチ演出の期待度が異なる場合がある。このような場合に、場面ごとに登場するキャラクタを、第２始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される正夢演出において、登場する順に表示する態様が考えられる。

【１８５９】

この態様では、リーチ演出において、複数の分岐を経て大当りへ向かって何場面も消化していくような場合、第２始動口へ遊技球が複数入賞した場合には、正夢演出において、遊技者は大当りに近づく多くの場面を見ることができるようになる。例えば、リーチ演出において、大当りか否かの結果が表示されるまでに、イントロ演出、キャラクタリーチ演出前半、キャラクタリーチ演出後半、当り又ははずれ表示、という４つの場面を構成している場合を考える。この場合に、第２始動口への遊技球の入賞が１つの場合には、正夢演出として、イントロ演出にのみ登場するキャラクタ等を表示する。第２始動口への遊技球の入賞が２つの場合には、正夢演出において、イントロ演出に登場するキャラクタ等を表示した後、キャラクタリーチ演出前半に登場するキャラクタ等を表示する。この場合、一つの遊技球の保留を消化するたびに、一つの場面に登場する映像を表示することとなる。さらに、第２始動口への遊技球の入賞が３つの場合には、正夢演出において、イントロ演出に登場するキャラクタ等を表示した後、キャラクタリーチ演出前半に登場するキャラクタ等を表示し、さらに、キャラクタリーチ演出後半に登場するキャラクタ等を表示する。

【１８６０】

このように、第２始動口への遊技球の入賞数に応じて、リーチ演出の場面を多く表示することで、第２始動口へ遊技球の複数の入賞があれば、それだけ、リーチ演出の核心に迫る場面の映像を、正夢演出において見ることができる。

【１８６１】

（ハ）先読み演出で用いられるキャラクタ画像の表示

例えば、先読み演出において、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出で登場するキャラクタを、第２始動口への入賞に基づいて実行される正夢演出において表示する態様が考えられる。

【１８６２】

ここで、リーチ演出の大当り期待度が振り分けられることで、そのリーチ演出に登場するキャラクタに対しても、同様の大当り期待度を想定することができる。したがって、例えば、正夢演出において、遊技機のシンボル的な位置づけになっているキャラクタが登場したり、いわゆるレアキャラというような出現率が低いキャラクタが登場することで、先読み演出において登場するキャラクタを、第２始動口への入賞によって覚知することができる。

【１８６３】

この態様では、先読み演出においてリーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出に登場するキャラクタを先に見ることができる。したがって、第１始動口へ入賞した保留に基づいて行われている先読み予告演出の最中に、意図せず第２始動口へ遊技球が入賞した場合であっても、この第２始動口への入賞を契機として第１始動口への入賞に伴う変動に優先して実行される先読み演出に登場するキャラクタを表示することで、先読み予告演出までの連続性を途絶えさせることなく、演出の継続性を保つことができる。なお、このと

き、正夢演出においては、前景画像としてキャラクタ画像を表示し、背景画像としては、先読み予告演出に用いられる背景画像と同様の画像を表示し、先読み予告演出の連続性が担保されるような演出上の工夫を行うことも有効である。また、表示態様は、背景画面上に、別枠の画像を画面端から端に移動させるようにカットイン的に表示する手法でも、背景画像上にうっすらと半透明に写し出すような手法でもよく、公知のあらゆる表示態様により表示することが可能である。

【１８６４】

先読み予告演出中における第２始動口への入賞は、本来的には、先読み予告演出の連続性を阻害するものであるから、遊技機の設計上や、先読み予告演出に期待感を抱いている遊技者にとっては、好ましくない事象であるが、本態様のように、第２始動口への入賞を契機として先読み演出に登場するキャラクタ表示を行うことで、遊技者は、先読み演出の情報を先取り的に覚知することができる。したがって、先読み予告演出中の第２始動口への入賞が遊技者にとって好ましいものに変えることができるようになる。

【１８６５】

さらには、第２始動口への遊技球の入賞が多く得られれば（通常、最大で４つ。）、カットイン的に表示される正夢画像の表示回数も増えるので、キャラクタの登場回数も増える。従来は、第２始動口へ遊技球の入賞が多くなされれば、この第２始動口への入賞に伴う変動演出の時間経過によって、先読み予告演出の連続性がある程度長い時間に渡って分断される結果となっていた。本態様では、第２始動口へ複数入賞させることができれば、先読み演出に登場するキャラクタの情報をそれだけ多く得ることができるようになるので、遊技者にとってはむしろメリットになる。

【１８６６】

（ニ）リーチの流れと疑似連回数を表示する

また、先読み演出において、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出の流れを、第２始動口への入賞に基づいて実行される正夢演出において表示する態様が考えられる。

【１８６７】

例えば、正夢演出として、第２始動口への１回の入賞を契機に「７☆７」や「２☆２」など、リーチ図柄が確変図柄又は非確変図柄のいずれかが判明できるようなリーチ図柄をカットイン的に表示する。

【１８６８】

また、第２始動口への入賞が複数になり、先読み予告演出の最中に行われる優先変動演出が複数の保留に基づくものになった場合に、リーチ演出として一回の始動口への遊技球の入賞当たり、複数回の図柄変動を行う、いわゆる疑似連が実行される場合には、複数回行われる疑似連の様子を複数回行われる正夢演出において表示するようにする。すなわち、リーチ演出が、疑似連が３回続くような演出の場合であって、第２始動口への入賞が２個の場合には、２回の優先変動において、それぞれの変動で２回の疑似連の演出を実行する。また、第２始動口への入賞が３個の場合には、３回の優先変動において、それぞれの変動で３回の疑似連の演出を実行する。

【１８６９】

この態様では、先読み演出においてリーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出の流れや、リーチ演出において行われる疑似連の回数を、先読み予告演出の最中に先んじて見ることができる。したがって、第１始動口へ入賞した保留に基づいて行われている先読み予告演出の最中に、意図せず第２始動口へ遊技球が入賞した場合であっても、この第２始動口への入賞を契機として第１始動口への入賞に伴う変動に優先して実行される先読み演出における演出の流れ、またはリーチ演出において行われる疑似連の様子や疑似連の回数を表示することで、先読み予告演出までの連続性を途絶えさせることなく、演出の継続性を保つことができる。なお、このときの正夢演出においても、前景画像としてリーチ図柄を表示し、背景画像としては、先読み予告演出に用いられる背景画像と同様の画像を表示し、先読み予告演出の連続性が担保されるような演出上の工夫を行うことも有効である

。また、リーチ図柄の表示態様は、背景画面上に、別枠の画像を画面端から端に移動させるようにカットイン的に表示する手法でも、背景画像上にうっすらと半透明に写し出すような手法でもよく、公知のあらゆる表示態様により表示することが可能である。

【１８７０】

先読み予告演出中における第２始動口への入賞は、本来的には、先読み予告演出の連続性を阻害するものであるから、遊技機の設計上や、先読み予告演出に期待感を抱いている遊技者にとっては、好ましくない事象であるが、本態様のように、第２始動口への入賞を契機として先読み演出のリーチ図柄の表示を行うことで、遊技者は、先読み演出の情報を先取り的に覚知することができる。したがって、先読み予告演出中の第２始動口への入賞が遊技者にとって好ましいものに変えることができるようになる。

【１８７１】

［（２－４）先読み予告演出と正夢演出のデータテーブル］

次に、図２５１（ａ）～（ｃ）を参照して、先読み予告演出と正夢演出のデータテーブル（テーブルデータ）について説明する。なお、以下に示す各種データテーブルは、周辺制御基板４０１０の周辺制御ＲＡＭ４１４０Ｂ（図２５０参照）に記憶されている。

【１８７２】

まず、図２５１（ａ）を参照して、先読み予告演出データテーブルについて説明する。先読み予告演出データテーブルは、第１始動口２１０１に入賞した遊技球の保留数と、この保留数に対応する先読み予告演出データとを規定している。

【１８７３】

この先読み予告演出データテーブルは、周辺制御基板４１４０の先読み予告演出決定手段４１４０Ｅ（図２５０参照）により先読み予告演出の実行を決定した際に用いられる。

【１８７４】

具体的には、保留数が「４」の場合には「先読み予告演出データ４」が規定され、保留数が「３」の場合には「先読み予告演出データ３」が規定され、保留数が「２」の場合には「先読み予告演出データ２」が規定されている。

【１８７５】

「先読み予告演出データ４」には、「先読み予告演出データ４－１」と、「先読み予告演出データ４－２」と、「先読み予告演出データ４－３」とが規定されている。「先読み予告演出データ４－１」は、第１始動口２１０１に入賞した遊技球の保留数が「４」の場合に、この保留球に対する変動であって、先読み予告演出に対する最初の変動（以下、第１変動と称する）中に演出表示手段４１４０Ｅ（図２５０参照）へ表示する先読み予告演出に対応する演出データである。

【１８７６】

「先読み予告演出データ４－２」は、保留数が「４」の場合に、第１変動が終了すると次に変動する第２変動中に演出表示手段４１４０Ｅへ表示する先読み予告演出に対応する演出データである。また、「先読み予告演出データ４－３」は、保留数が「４」の場合に、第２変動が終了すると次に変動する第３変動中に演出表示手段４１４０Ｅへ表示する先読み予告演出に対応する演出データである。

【１８７７】

「先読み予告演出データ３」には、「先読み予告演出データ３－１」と、「先読み予告演出データ３－２」とが規定されている。「先読み予告演出データ３－１」は、保留数が「３」の場合に、第１変動中に演出表示手段４１４０Ｅへ表示する先読み予告演出に対応する演出データである。また、先読み予告演出データ３－２」は、保留数が「３」の場合に、第２変動中に演出表示手段４１４０Ｅへ表示する先読み予告演出に対応する演出データである。

【１８７８】

「先読み予告演出データ２」には、「先読み予告演出データ２－１」が規定されている。「先読み予告演出データ２－１」は、保留数が「２」の場合に、第１変動中に演出表示手段４１４０Ｅへ表示する先読み予告演出に対応する演出データである。

【１８７９】
これらの先読み予告演出データは、例えば、「先読み予告演出データ４－１」、「先読み予告演出データ４－２」、「先読み予告演出データ４－３」を順に演出表示手段４１４０Ｅへ表示することにより、複数の変動にわたって段階的に大当たりへの期待感が高まる連続性ある演出となっている。
【１８８０】
次に、図２５１（ｂ）を参照して、先読み演出データテーブルについて説明する。先読み演出データテーブルは、複数の識別番号と、この識別番号に対応する先読み演出データとを規定している。
【１８８１】
この先読み演出データテーブルは、先読み予告演出の実行を決定した遊技球の保留の抽選情報に基づいて、この先読み予告演出の実行を決定した遊技球の保留に対する変動パターンにあてはめる際に用いられる。
【１８８２】
具体的には、識別番号「００１０」には「先読み演出データＡ」、識別番号「００１１」には「先読み演出データＢ」、識別番号「００１２」には「先読み演出データＣ」が規定されている。
【１８８３】
「先読み演出データＡ」、「先読み演出データＢ」、「先読み演出データＣ」の選択は、先読み予告演出の実行を決定した時点の保留数の数で一の先読み演出データを決定してもよいし、抽選で一の先読み演出データを決定してもよい。また、先読み演出の実行を決定した保留の抽選情報によって一の先読み演出データを決定してもよい。
【１８８４】
なお、上述した図２５１（ｃ）では、３種類の「先読み演出データＡ」、「先読み演出データＢ」、「先読み演出データＣ」が規定されている場合について説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、３種類以上の先読み演出データを規定してもよい。
【１８８５】
次に、図２５１（ｃ）を参照して、正夢演出データテーブルについて説明する。先読み演出データテーブルは、複数の識別番号と、この識別番号に対応する正夢演出データとを規定している。
【１８８６】
この正夢演出データテーブルは、複数の変動にわたる先読み予告演出の実行中に、いずれかの箇所で第２始動口２１０２への入賞が検出されたことを契機に、優先的に抽選され、その抽選結果が表示される優先変動パターンにあてはめる演出を決定する際に用いられる。
【１８８７】
識別番号「１０００」には「正夢演出データＡ」、識別番号「１１００」には「正夢演出データＢ」、識別番号「１２００」には「正夢演出データＣ」が規定されている。この正夢演出データＡ，Ｂ又はＣは、上述した同図（ｂ）の先読み演出データＡ，Ｂ又はＣに対応するものであり、先読み演出データＢが選択された場合には、正夢演出データＢが選択され、先読み演出データＣが選択された場合には、正夢演出データＣが選択される。すなわち、先読み演出データと正夢演出データは、紐付けされており、先読み演出データＡ～Ｃにおいて用いられる画像の一部が、正夢演出データＡ～Ｃとして記憶されている。
【１８８８】
正夢演出データＡ～Ｃは、それぞれ、正夢演出データＡ－１～Ａ－４，Ｂ－１～Ｂ－４，Ｃ－１～Ｃ－４を有する。これは、第２始動口へ入賞した遊技球の保留の数に対応するものであり、第２始動口へ入賞した保留数が４つであれば、正夢演出データＡ－１～Ａ－４，Ｂ－１～Ｂ－４，Ｃ－１～Ｃ－４の４つを順次実行し、保留数が３つであればＡ－１～Ａ－３，Ｂ－１～Ｂ－３，Ｃ－１～Ｃ－３の３つを順次実行し、保留数が２つであればＡ－１～Ａ－２，Ｂ－１～Ｂ－２，Ｃ－１～Ｃ－２の２つを順次実行し、保留数が１つで

あればＡ－１，Ｂ－１，Ｃ－１を実行する。

【１８８９】

正夢演出データＡ～Ｃは、上述のようにそれぞれ、先読み演出データＡ～Ｃに紐付けて設けられており、先読み演出データＡ～Ｃは、複数種類のリーチ演出を記憶したものであるが、正夢演出データのＡ－１～Ａ－４，Ｂ－１～Ｂ－４，Ｃ－１～Ｃ－４は、それぞれ１～４の中で、先読み演出Ａ～Ｃの中における異なる画像を保存したものである。正夢データのＡ～Ｃにおける１～４は、例えば、それぞれ先読み演出における画像の確信から遠いものを１とし確信に近いものを４として設定する。

【１８９０】

なお、先読み演出データとして表示する画像は、先読み演出におけるワンカットの静止画であっても良いし一部を切り抜いた動画であってもよい。

【１８９１】

［（２－５）先読み予告演出と正夢演出の流れ］

次に、先読み予告演出において、正夢演出が行われる場合の周辺制御基板４１４０における処理の流れについて、図２５２に示すフローチャートを用いて説明する。

【１８９２】

まず、周辺制御基板４１４０における先読み予告演出決定手段４１４０Ｃは、上述した主制御基板４１００における先読み処理手段４１００Ｅからコマンド（先読みコマンド）が送信されているか、すなわち、第１始動口に入賞した遊技球の保留について、遊技者にとって有利な情報であるかの判別を行うための抽選情報が送信されているかを確認する（Ｓ５２０１）。抽選情報を検知しない場合には、この処理を繰り返し（Ｓ５２０１のＮＯ）、抽選情報が検知された場合には（Ｓ５２０１のＹＥＳ）、続いて、Ｓ５２０２において、この抽選情報に基づいて先読み予告演出を実行するか否かを決定する。この先読み予告演出を実行するか否かは周辺制御基板４１４０が持つ先読み予告演出テーブル（図２５１の（ａ）参照）に基づいて抽選を行うことによって行う。

【１８９３】

なお、この抽選情報を読み込みによって、この抽選情報の変動パターンにおいて図２５１（ｂ）に記憶した先読み演出データＡ～Ｃのいずれを先読み演出として実行するかは指定されているものとする。

【１８９４】

抽選により先読み予告演出を実行すると決定した場合には（Ｓ５２０２のＹＥＳ）、先読み予告演出決定手段４１４０Ｃは、先読み予告演出パターンを決定する。この先読み予告演出パターンとしては、上述のように先読み予告演出データ２～４を保留球の数に応じて設け、これをデータテーブルに予め保持しておく。したがって、先読み予告演出のパターンは、第１始動口に入賞した遊技球の保留された数によって、遊技者にとって有利な情報であるかの判別を行った変動を含めて、４つの変動を用いて先読み予告演出を実行するか、３つの変動を用いて実行するか、２つの変動により実行するかを判断し、それに合わせて、先読み予告演出のパターンを決定する。

【１８９５】

先読み予告演出決定手段４１４０Ｃは、先読み予告演出のパターンを決定すると、続いて、未実行の先読み予告演出があるかを確認する（Ｓ５２０４）。この場合、未だ先読み予告演出は実行されていないので（Ｓ５２０４のＹＥＳ）、Ｓ５２０５に進む。

【１８９６】

Ｓ５２０５では、先読み予告演出の実行前であるので、第２始動口の入賞による優先変動パターンの割り込みがあるかを確認する。優先変動パターンの割り込みがない場合には（Ｓ５２０５のＮＯ）、順次先読み予告演出を実行し（Ｓ５２０６）、優先変動パターンの割り込みがある場合には（Ｓ５２０５のＹＥＳ）、正夢演出のパターンを、先読み演出のパターンテーブル（図２５１の（ｂ））に紐付けされた正夢演出パターンテーブル（図２５１の（ｃ））から選択し決定する（Ｓ５２０７～Ｓ５２０９）。

【１８９７】

より具体的には、まず、第２始動口へ入賞した遊技球の数である保留球の数を確認する（Ｓ５２０７）。そして、この保留球の数によって、図２５１の（ｃ）に設定した正夢演出データテーブルを参照して、正夢演出データＡ～Ｃのうちの、正夢演出データＡ－１～Ａ－４，Ｂ－１～Ｂ－４又はＣ－１～Ｃ－４のいずれまでを実行するかを決定する（Ｓ５２０８）。その後、先読み予告演出を実行する前に、この優先変動演出を、正夢演出として差し替えて実行する（Ｓ５２０９）。

【１８９８】

その後は、Ｓ５２０４に戻って、Ｓ５２０４からＳ５２０８までの処理を、先読み予告演出の遊技球の保留数に対応した変動分繰り返し、すべての変動分の演出が終了したところで、先読みした保留の演出を実行し（Ｓ５２１０、図２５１（ｂ）参照）、処理を終了する（ＲＥＴ）。

【１８９９】

［（２－６）正夢演出の実行タイミング］

次に、図２５３を参照して、本実施形態に係る正夢演出を実行するタイミングについて説明する。

【１９００】

図２５３（ａ）～（ｃ）に示す各タイミングチャートは、抽選情報が判別された保留の抽選に至るまでの、遊技球の保留の数に応じて消化される複数の変動のうち、いずれかの変動箇所で第２始動口２１０２へ遊技球が入賞した場合に、この第２始動口２１０２における変動演出を優先変動として行われる「正夢演出」の実行タイミングの一例を示している。図において、上向きの矢印は、第２始動口２１０２への遊技球の入賞を検出したタイミングを示している。

【１９０１】

［保留が４つの場合の演出タイミング］

まず、図２５３（ａ）を参照して、先読み予告演出の実行を決定した時点で、第１始動口２１０１に入賞した遊技球の保留数が４である場合に、抽選情報が判別された保留の抽選に至るまでの３つの変動のうち、いずれかの箇所で第２始動口２１０２への入賞が検出された時の正夢演出の実行タイミングについて説明する。

【１９０２】

図２５３（ａ）に示すように、時間ｔ０の時点で第１始動口２１０１に入賞した遊技球に対する変動（以下、特図１という）を開始するとともに先読み予告演出の実行を開始する。そして時間ｔ１において第１変動を終了するとともに第２変動を開始し、第２変動が変動中に第２始動口２１０２への入賞を検出する。

【１９０３】

この時点で第１始動口２１０１に入賞した遊技球の保留数が３であり、第２始動口２１０２に入賞した遊技球が３球入賞し、保留数が３であるため、第１始動口２１０１に入賞した遊技球の保留数にかかわらず、第２始動口２１０２に入賞した遊技球に対する変動（以下、特図２と称する）が優先して実行される。

【１９０４】

すなわち、次の変動タイミングである第３変動から第５変動の３つの変動を使って、第２変動中に第２始動口２１０２への入賞が検出された特図２の変動パターンに基づく変動が差し込まれる。このとき、本実施形態では、第２始動口への入賞の変動パターンに通常用いられる演出に代えて、現在行われている先読み予告演出に関連する演出テーブルから、正夢演出を選択して実行する。そのため、第２始動口への入賞を検出し、主制御基板４１００から周辺制御基板４１４０へ、この優先変動についての変動パターンが送信された時点で、実行中の先読み予告演出に関連する正夢演出テーブルから、図２５１の（ｂ）に記憶された先読み演出パターンに従って決定する（図２５１の（ｃ）の正夢演出テーブルＡ－１～Ａ－３，Ｂ－１～Ｂ－３又はＣ－１～Ｃ－３のいずれか）。

【１９０５】

その後、時間ｔ２の時点で第２変動を終了するとともに、特図２に対する変動を開始す

る（図２５３（ａ）の第３変動に相当）。このとき、特図２に対する変動演出として、上述の処理により決定された正夢演出を、第３変動から第５変動までを使って実行する。

【１９０６】

そして、時間ｔ５の時点で、特図２に対する変動である第５変動を終了するとともに、特図１に対する変動である第６変動を開始する。この第６変動は、第３変動～第５変動において特図２に対応する正夢演出が差し込まれたことにより実行が延期された先読み予告演出の続きのパターンを実行するものである。

【１９０７】

その後、時間ｔ６の時点で、第６変動を終了するとともに、特図１に対する変動である第７変動を開始する。この第７変動では、抽選情報が判別された保留に対する変動への演出として、抽選結果演出であるリーチ演出等を実行する。

【１９０８】

［保留が３つの場合の演出タイミング］

次に、図２５３（ｂ）を参照して、先読み予告演出の実行を決定した時点で、第１始動口２１０１に入賞した遊技球の保留数が３である場合に、抽選情報が判別された保留の抽選に至るまでの２つの変動のうち、いずれかの箇所で第２始動口２１０２への入賞が検出された時の正夢演出の実行タイミングについて説明する。

【１９０９】

図２５３（ｂ）に示すように、時間ｔ０の時点で第１始動口２１０１に入賞した遊技球に対する変動（以下、特図１と称する）を開始するとともに先読み予告演出の実行を開始し、第１変動が変動中である時間ｔ１の時点で第２始動口２１０２へ４つの遊技球の入賞を検出する。

【１９１０】

このとき、時間ｔ１の時点で第１始動口２１０１に入賞した遊技球の保留数が２であり、第２始動口２１０２に入賞した遊技球の保留数が４であるため、第１始動口２１０１に入賞した遊技球の保留数にかかわらず、特図２に対する変動を優先して実行する。

【１９１１】

すなわち、次の変動タイミングである第２変動から第５変動までの４つの変動に、第１変動中に第２始動口２１０２への入賞が検出された特図２の変動パターンに基づく変動が差し込まれる。このとき、本実施形態では、第２始動口への入賞の変動パターンに通常用いられる演出に代えて、現在行われている先読み予告演出に関連する演出テーブルから、正夢演出を選択して実行する。そのため、第２始動口への入賞を検出し、主制御基板４１００から周辺制御基板４１４０へ、この優先変動についての変動パターンが送信された時点で、実行中の先読み予告演出に関連する正夢演出テーブルから、図２５１の（ｂ）に記憶された先読み演出パターンに従って決定する（図２５１の（ｃ）の正夢演出テーブルＡ－１～Ａ－４，Ｂ－１～Ｂ－４又はＣ－１～Ｃ－４のいずれか）。

【１９１２】

その後、時間ｔ２の時点で第１変動を終了するとともに、特図２に対する変動を開始する（図２５３（ａ）の第２変動に相当）。このとき、特図２に対する変動演出として、上述の処理により決定された正夢演出を実行する。

【１９１３】

そして、時間ｔ５の時点で、特図２に対する変動である第５変動を終了するとともに、特図１に対する変動である第６変動を開始する。この第６変動は、第２変動において特図１に対応する正夢演出が差し込まれたことにより実行が延期された先読み予告演出の続きのパターンを実行するものである。

【１９１４】

その後、時間ｔ６の時点で、第６変動を終了するとともに、特図１に対する変動である第７変動を開始する。この第７変動では、先読み予告演出と抽選情報が判別された保留に対する変動への演出として、抽選結果演出であるリーチ演出等を実行する。

【１９１５】

［保留が２つの場合の演出タイミング］
次に、図２５３（ｃ）を参照して、先読み予告演出の実行を決定した時点で、第１始動口２１０１に入賞した遊技球の保留数が２である場合に、抽選情報が判別された保留の抽選に至るまでの１つの変動において第２始動口へ２つの遊技球の入賞が検出された時の正夢演出の実行タイミングについて説明する。
【１９１６】
図２５３（ｃ）に示すように、時間ｔ０の時点で第１始動口２１０１に入賞した遊技球に対する変動（以下、特図１と称する）を開始するとともに先読み予告演出の実行を開始し、第１変動が変動中である時間ｔ１の時点で第２始動口２１０２への２つの遊技球の入賞を検出する。
【１９１７】
このとき、時間ｔ１の時点で第１始動口２１０１に入賞した遊技球の保留数が１であり、第２始動口２１０２に入賞した遊技球の保留数が２であるため、第１始動口２１０１に入賞した遊技球の保留数にかかわらず、特図２に対する変動を優先して実行する。
【１９１８】
すなわち、次の変動タイミングである第２変動においては、第１変動中に第２始動口２１０２への入賞が検出されたことから、特図２の変動パターンに基づく２つの変動が差し込まれる。このとき、本実施形態では、第２始動口への入賞の変動パターンに通常用いられる演出に代えて、現在行われている先読み予告演出に関連する演出テーブルから、正夢演出を選択して実行する。そのため、第２始動口への入賞を検出し、主制御基板４１００から周辺制御基板４１４０へ、この優先変動についての変動パターンが送信された時点で、実行中の先読み予告演出に関連する正夢演出テーブルから、図２５１の（ｂ）に記憶された先読み演出パターンに従って決定する（図２５１の（ｃ）の正夢演出テーブルＡ－１～Ａ－２，Ｂ－１～Ｂ－２又はＣ－１～Ｃ－２のいずれか）。
【１９１９】
その後、時間ｔ１の時点で第１変動を終了するとともに、特図２に対する変動を開始する（図２５３（ａ）の第２変動に相当）。このとき、特図２に対する変動演出として、上述の処理により決定された正夢演出を、第２変動及び第３変動を用いて実行する。
【１９２０】
そして、時間ｔ３の時点で、特図２に対する変動である第３変動を終了するとともに、特図１に対する変動である第４変動を開始する。この第４変動では、先読み予告演出と抽選情報が判別された保留に対する変動への演出として、抽選結果演出であるリーチ演出等を実行する。
【１９２１】
［（２－７）効果］
以上のような態様によれば、第１始動口よりも第２始動口に入賞した遊技球に対する変動を優先して実行する、いわゆる優先変動機能を有する遊技機において、先読み予告演出の実行中に優先変動が割り込んだ場合に、第１始動口における遊技球の保留の数に関わらず、第２始動口における遊技球の保留が消化され、これに伴い優先変動演出が実行される。
【１９２２】
この優先変動演出では、先読み演出において実行される、例えばリーチ演出において用いられる画像を表示する正夢演出を実行する。ここで正夢演出とは、差し込み表示や挿入表示と言い換えることができ、優先変動演出の変動時間の少なくとも一部を用いて、リーチ演出中に表示されるキャラクタや、場面の一部を差し込み表示するものである。
【１９２３】
以上のような構成では、複数の変動にわたって行われる先読み演出において、第２始動口への入賞を契機に行われる優先変動演出において、先読み演出の内容を正夢演出によって表示することで、本来的には、第２始動口への入賞という偶発的な事態によって、先読み予告演出の連続性が途切れてしまうところ、遊技者は、先読み演出の内容を部分的にで

はあるが、覗くことができるので、その後に行われる先読み演出への期待感をむしろ向上させることができる。

【１９２４】

特に、先読み演出の実行中に第２始動口が入賞し易い開状態となって複数の遊技球が入賞した場合であっても、第２始動口への入賞数が増えれば増えるほど、正夢演出として、先読み演出の画像をより多く覗くことができる。つまり、一般的には、第１始動口へ入賞した保留に対する先読み予告演出の間に、第２始動口へ複数入賞してしまうと、先読み予告演出の中断される時間が長くなるので、先読み予告演出の連続性にとっては好ましくない事態である。しかしながら、本構成では、第２始動口へ複数入れば入るほど、先読み演出の内容をより多く見ることができるのであるから、本来的には、累積的に悪い方向へ向かうものを、累積的に良い方向へ向かわせる全く逆の効果を奏する。

【１９２５】

このような構成によれば、開発側からしても、複数の変動にわたる先読み演出の実行中に、正夢演出として第２始動口への遊技球が入賞しても優先変動演出で先読み演出の内容を表示することで遊技者の大当たりに対する期待感を維持し、むしろ期待感を高めることができるので、自らの演出の意図を遊技者に確実に伝えることができ、開発意欲の向上も期待できる。

【１９２６】

［５－９．他の態様］

以上、本実施形態から抽出される種々の態様について説明したが、それらの態様あるいは態様の一部の構成を、本明細書で説明されている他の態様と組み合わせてもよい。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の種々の態様、演出例（あるいは、種々の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【１９２７】

以上、種々の観点から抽出される種々の態様（技術思想）について説明したが、上述の種々の態様あるいは態様の一部の構成を、本明細書で説明されている他の態様と組み合わせてもよい。また、上述の種々の態様で説明されている構成や変形を、本明細書で説明されている他の態様に適用してもよい。

【１９２８】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【１９２９】

すなわち、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機１に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

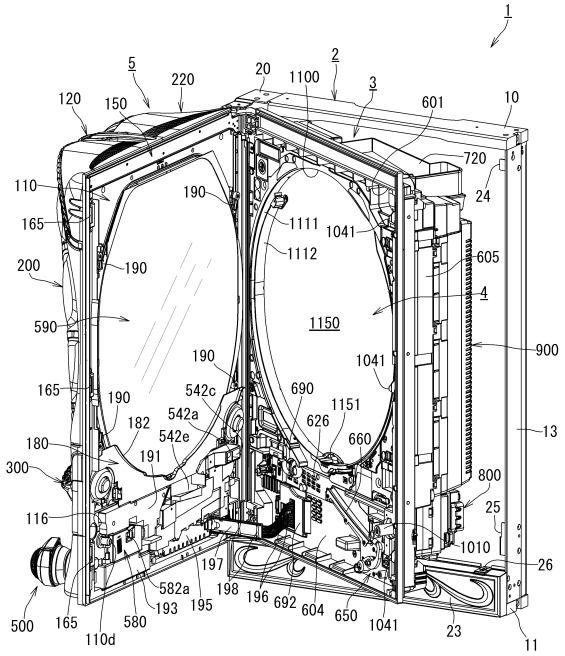
【符号の説明】

【１９３０】

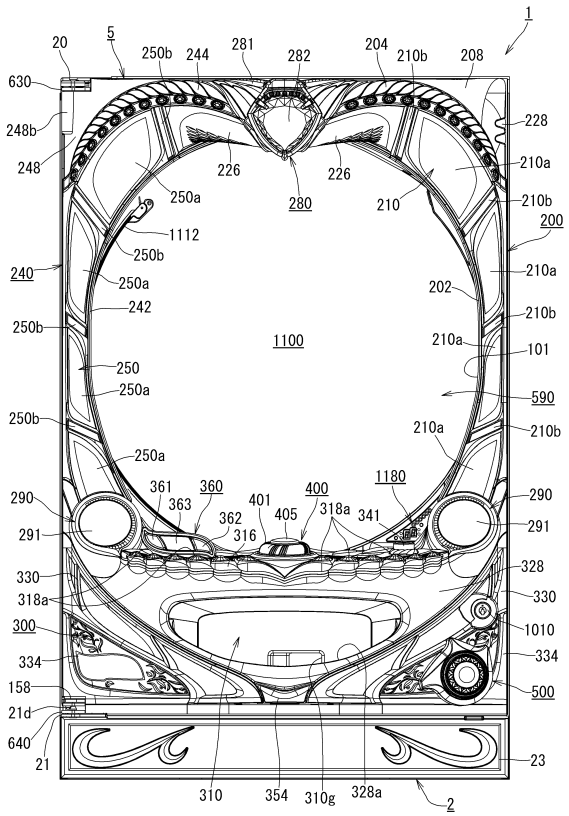
１　パチンコ機
２　外枠
３　本体枠
４　遊技盤
５　扉枠
１１００　遊技領域
１１１０　前構成部材
１２００　遊技パネル
１２１０　パネル板
１２２０　パネルホルダ
１９００　液晶表示装置

２０００　表ユニット
２５００　センター役物
２５０１　窓部
２５０２　フランジ部
２５２０　センターロゴ装飾部材（前装飾部材）
３０００　裏ユニット
３００１　裏箱
３３００　上可動演出ユニット
３３１０　上可動ユニット（装飾ユニット）
３３１１　キャラクタ体（装飾体）
３３１２　回転ギア（回転駆動機構）
３３１３　中間ギア（回転駆動機構）
３３１４　駆動ギア（回転駆動機構）
３３１５　キャラクタ体駆動モータ（回転駆動機構）
３３１６　キャラクタベース
３３１７　装飾板
３３３０　背面装飾部材（装飾ユニット）
３３５０　昇降ユニット
３３５１　ユニットベース
３３５１ａ　案内溝（スライド機構）
３３５２　スライドロッド（スライド機構）
３３５３　スライド部材（スライド機構）
３３５４　昇降スライダ（スライド機構）
３３５５　ガイドローラ（スライド機構）
３３５６　スライダガイド（スライド機構）
３３６０　昇降機構
３３６１　昇降駆動モータ（移動駆動モータ）
３３６２　駆動ギア
３３６３　減速ギア
３３６４　カムリンクギア（リンク部材）
３３６４ｂ　リンクピン
３３６５　昇降アーム（アーム部材）
３３６５ａ　基端部
３３６５ｂ　連結部
３３６５ｃ　アーム部（第一アーム部）
３３６５ｄ　延出部（第二アーム部）
３３６５ｅ　接続部（リンク接続部）
３３６６　連結軸（装飾ユニット）
３３６７　連結摺動部材

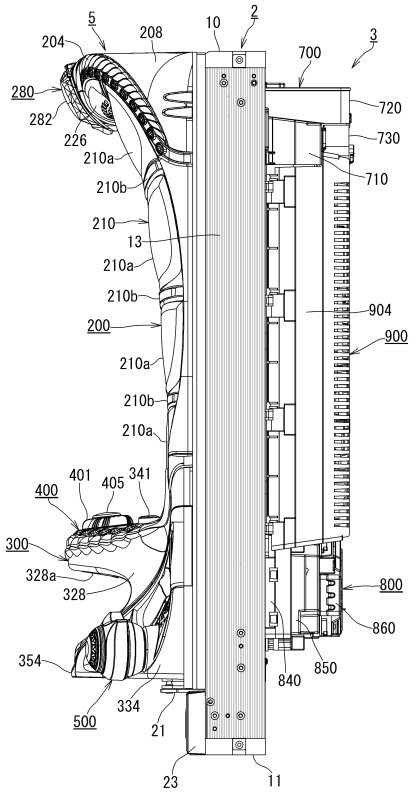
【図１】


1
2
3
5
10
11
13
20
23
24
25
26
110
110d
116
120
150
165
180
182
190
191
195
196
197
198
200
220
300
500
580
582a
590
601
604
605
626
650
660
690
692
720
800
900
1010
1041
1100
1111
1112
1150
1151
542a
542c
542e
193

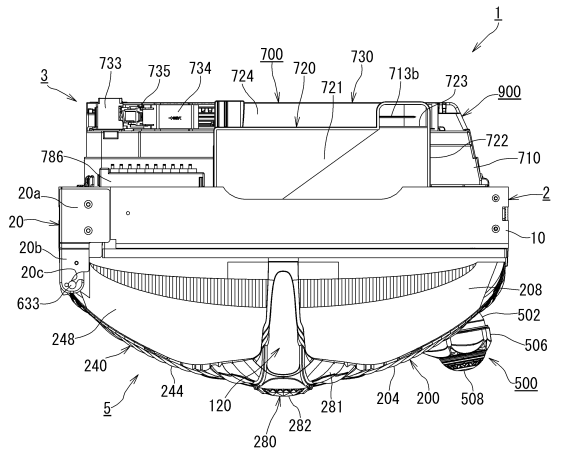
【図２】


1
2
5
20
21
21d
23
101
158
200
202
204
208
210
210a
210b
226
228
240
242
244
248
248b
250
250a
250b
280
281
282
290
291
310
310g
316
318a
328
328a
330
334
341
354
360
361
362
363
400
401
405
500
590
630
640
1010
1100
1112
1180

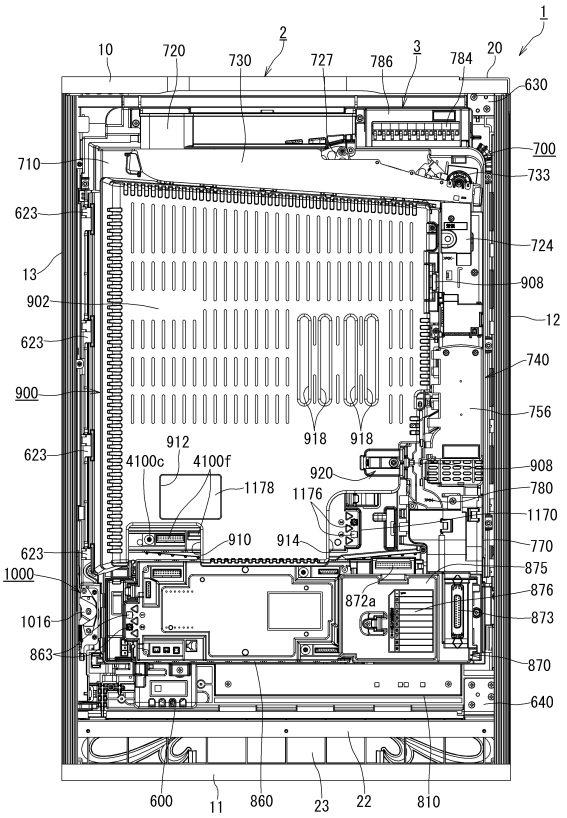
【図３】


1
2
3
5
10
11
13
21
23
200
204
208
210
210a
210b
226
280
282
300
328
328a
334
341
354
400
401
405
500
700
710
720
730
800
840
850
860
900
904

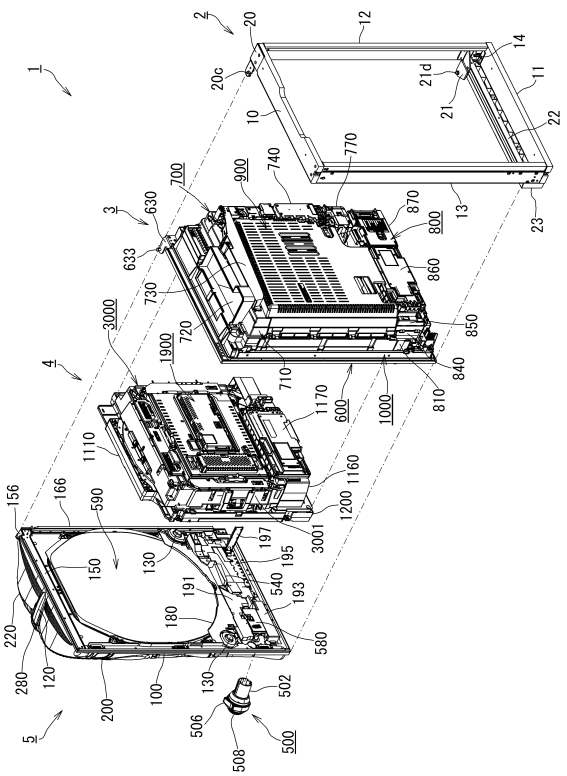
【図４】


1
2
3
5
10
20
20a
20b
20c
200
204
208
240
244
248
281
282
280
500
502
506
508
633
700
710
720
721
722
723
724
730
733
734
735
713b
786
900

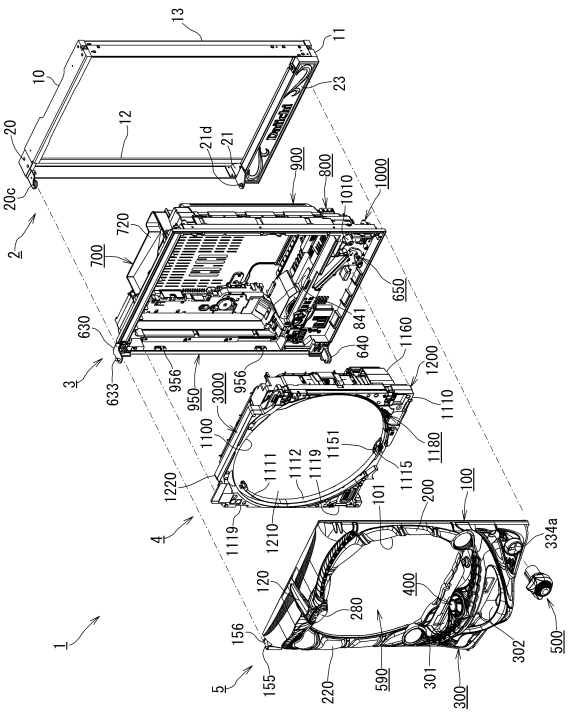
【図５】


1
2
3
10
720
730
727
786
784
20
630
700
733
710
623
724
13
908
902
12
623
740
900
756
623
912
4100c
4100f
1178
918
918
920
908
780
1176
1170
623
910
914
770
1000
875
876
1016
872a
873
863
870
640
600
11
860
23
22
810

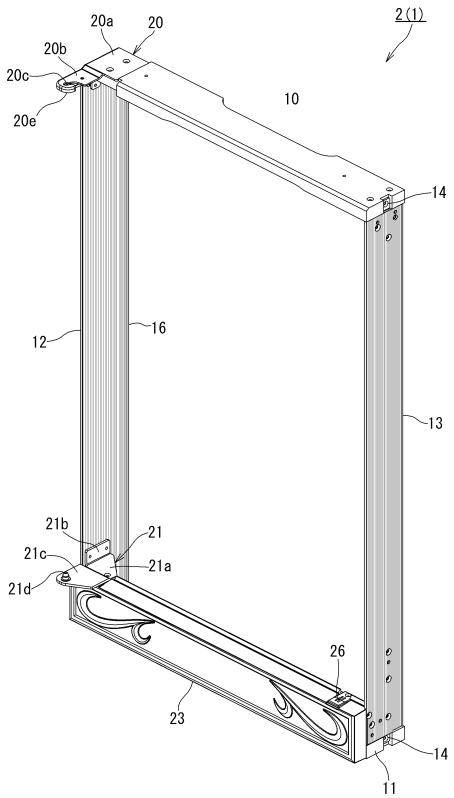
【図６】


2
20
12
14
1
20c
21d
11
21
10
22
770
700
900
740
870
13
23
3
630
800
633
860
730
850
3000
720
840
4
1900
710
1170
600
1000
810
1110
1160
156
166
590
1200
3001
197
195
150
130
540
191
193
180
220
580
280
120
200
100
130
502
506
500
508
5

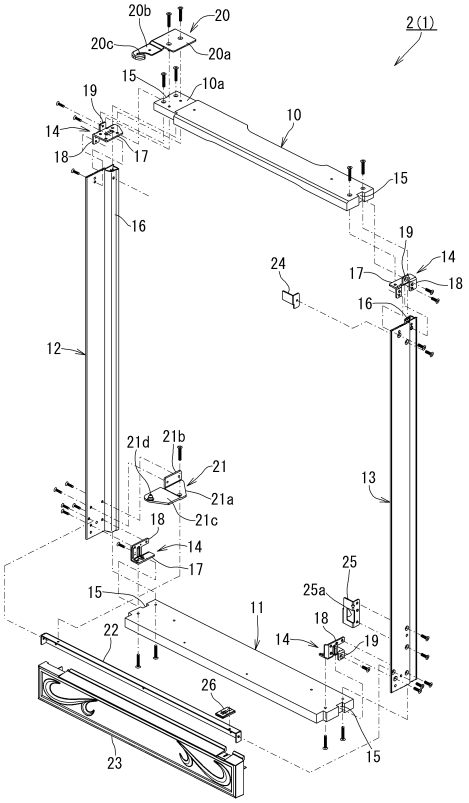
【図７】


13
11
10
23
20
12
21d
21
900
800
1010
1000
20c
720
2
700
650
630
841
640
1160
3
633
956
950
3000
956
1200
1110
1100
1151
1180
1220
1111
1112
1119
1115
101
200
100
4
1119
1210
334a
120
400
280
1
156
302
500
5
155
220
590
301
300

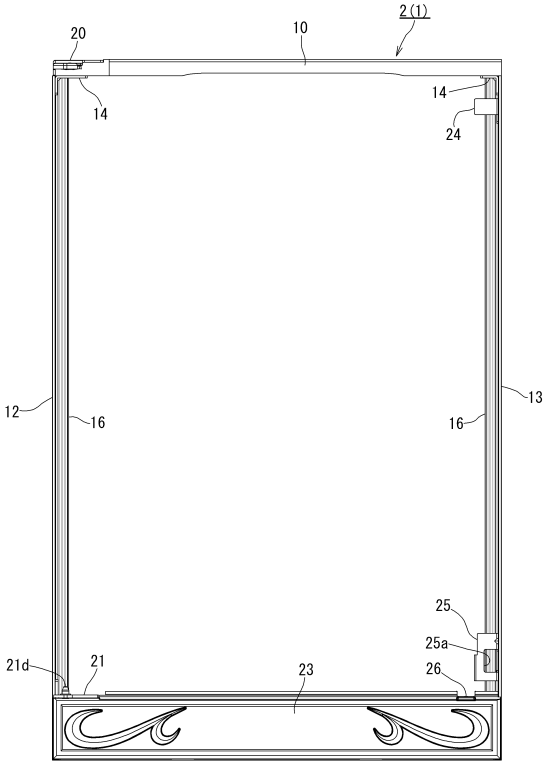
【図８】


20a
20
2(1)
20b
20c
10
20e
14
12
16
13
21b
21
21c
21a
21d
26
23
14
11

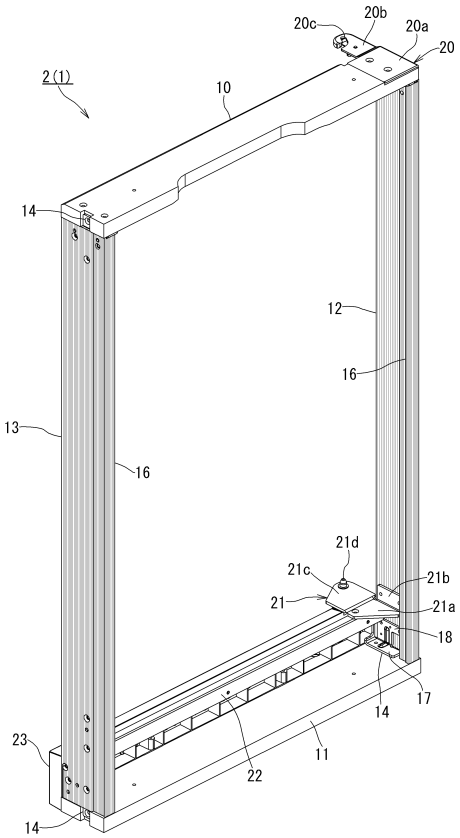
【図９】



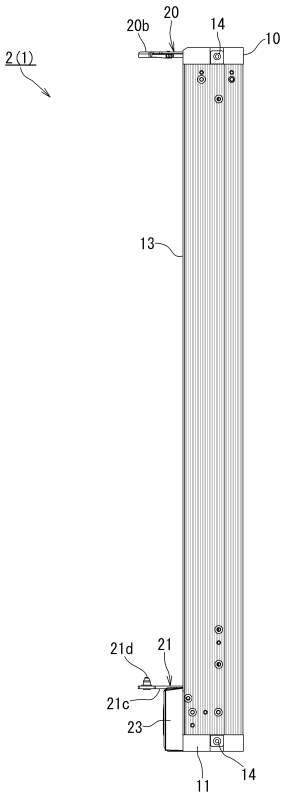
【図１０】



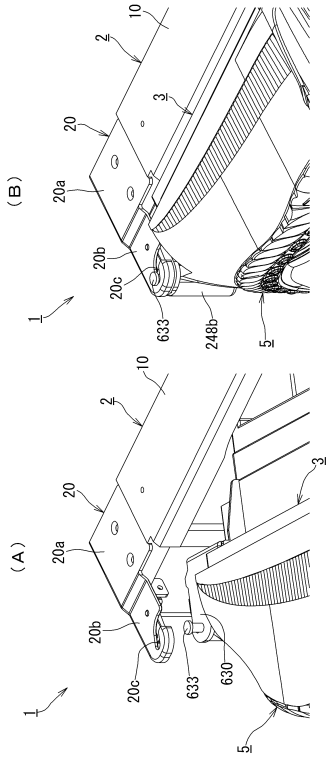
【図１１】



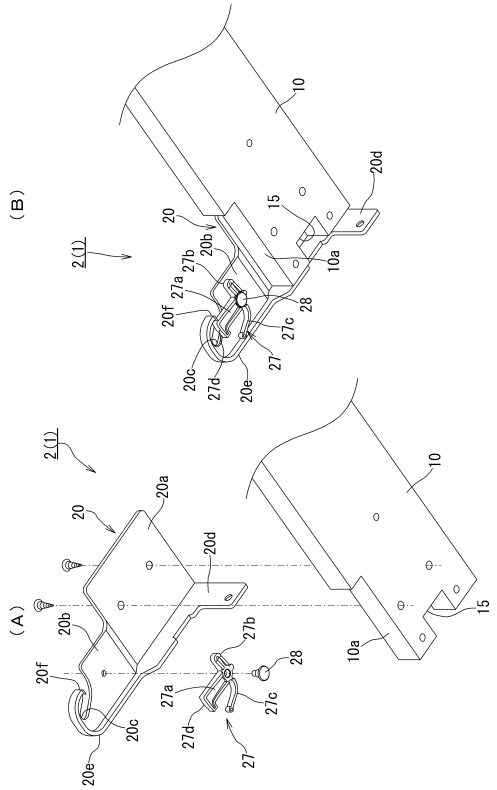
【図１２】



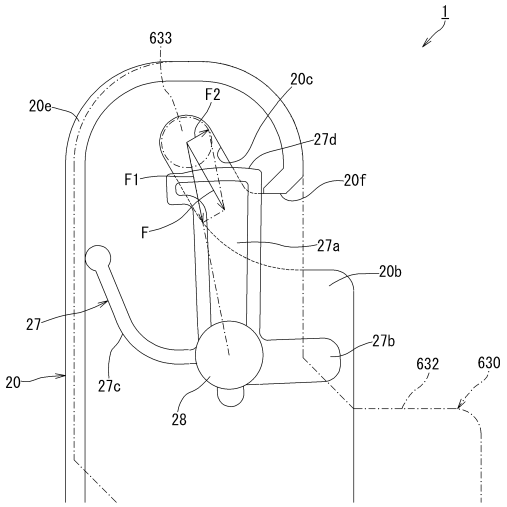
【図１３】



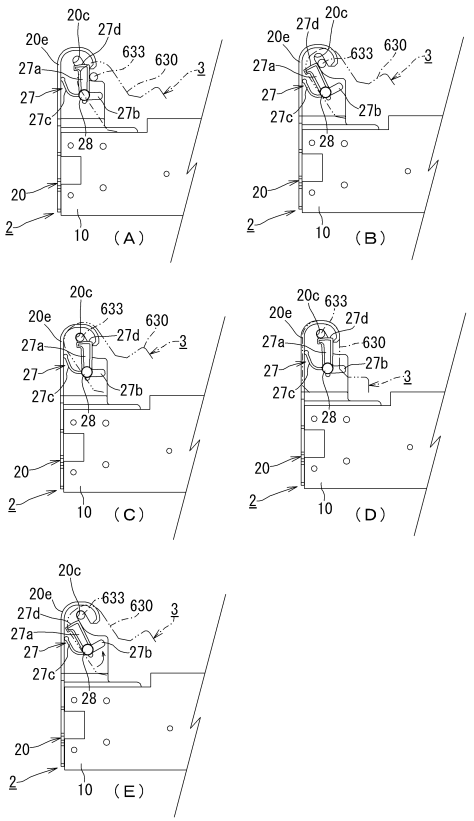
【図１４】



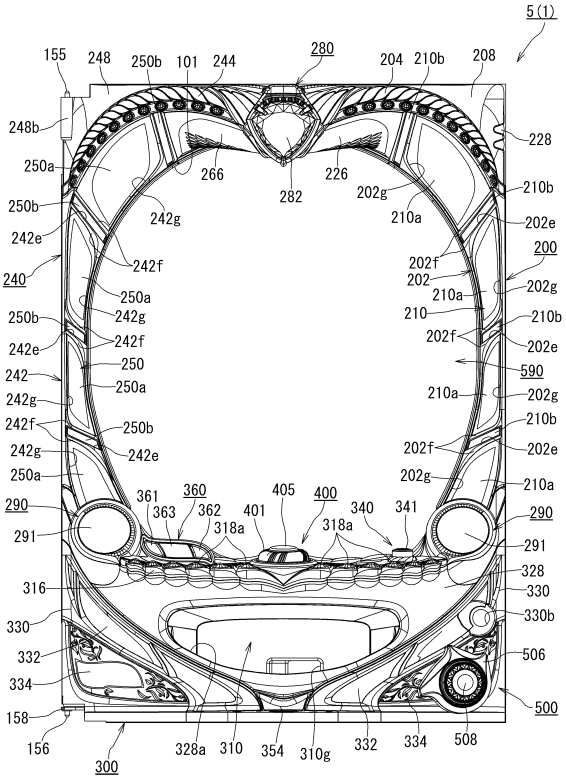
【図１５】



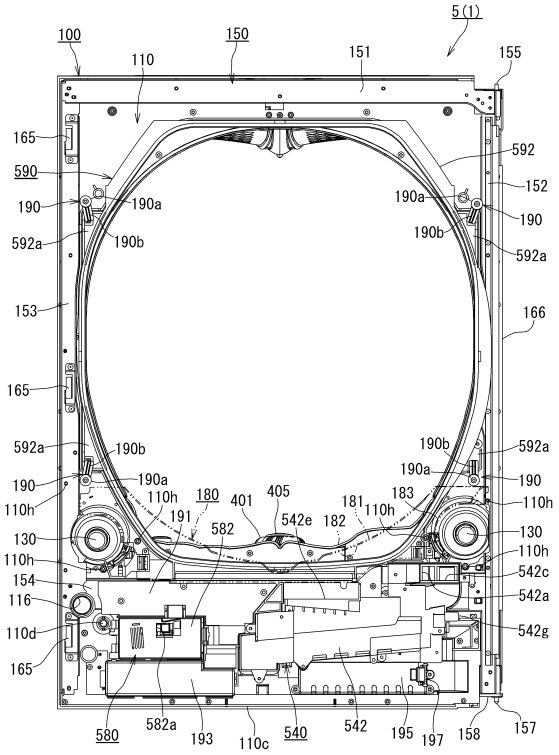
【図１６】



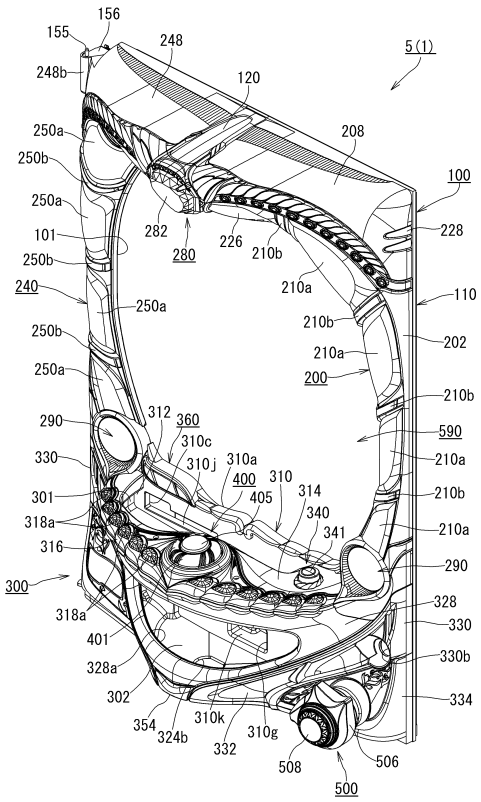
【図１７】



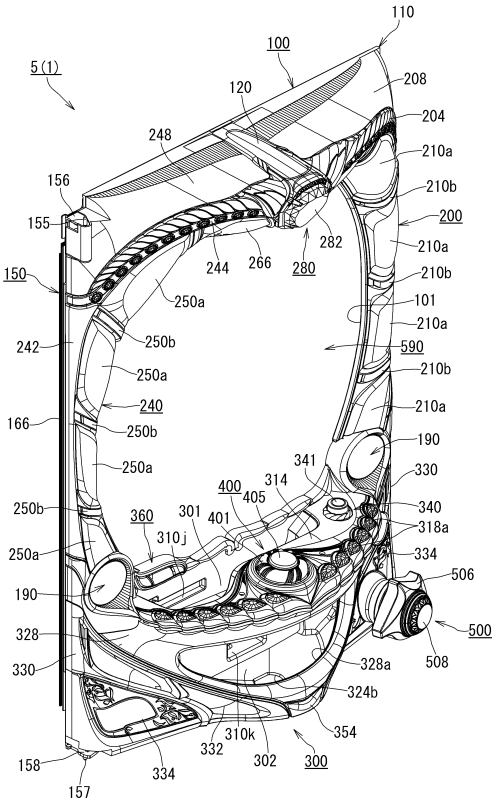
【図１８】



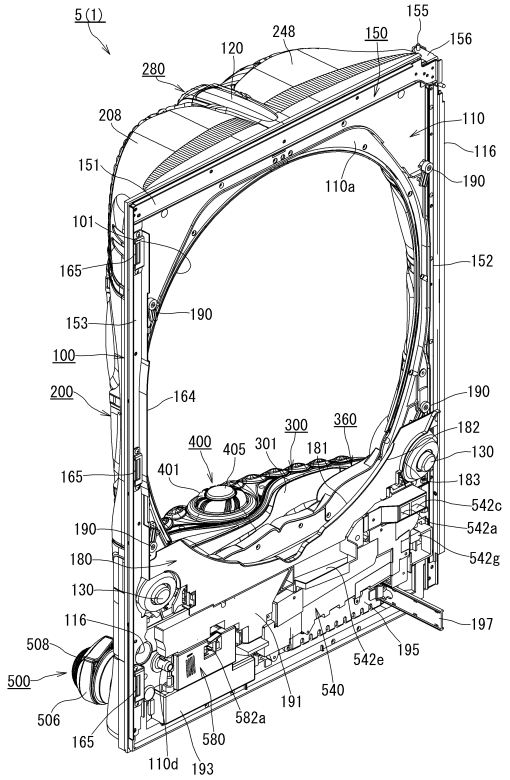
【図１９】



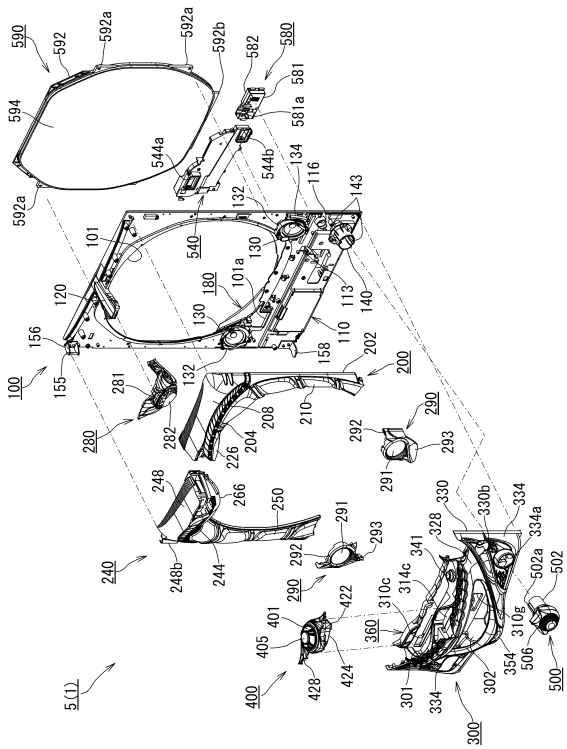
【図２０】



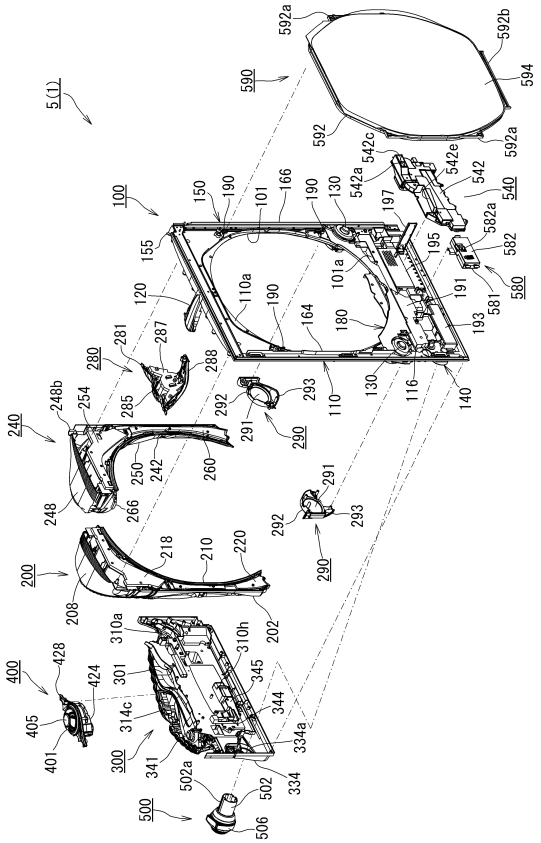
【図２１】



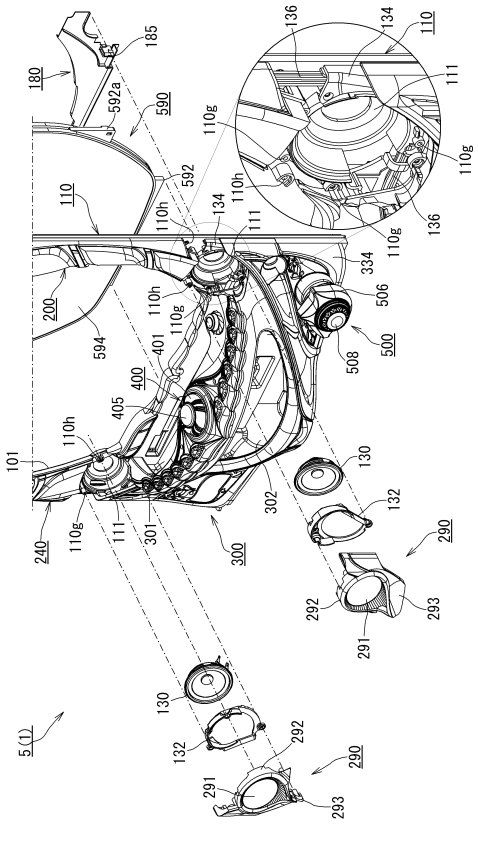
【図２２】



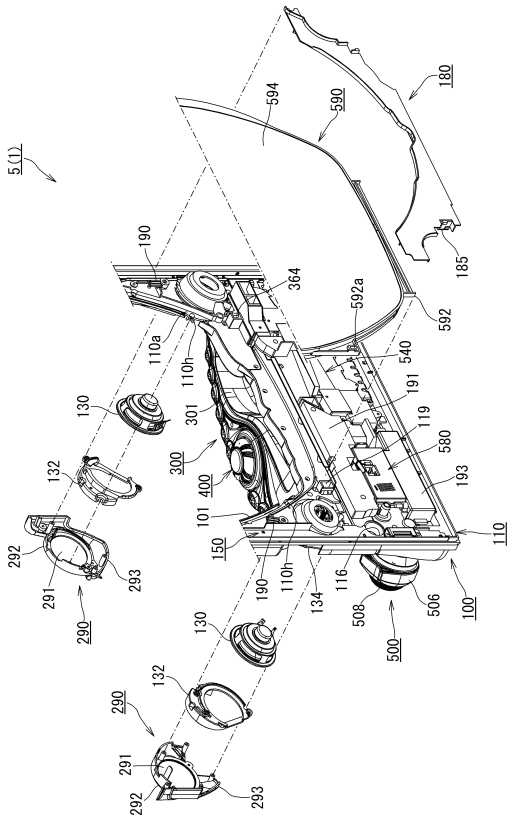
【図２３】



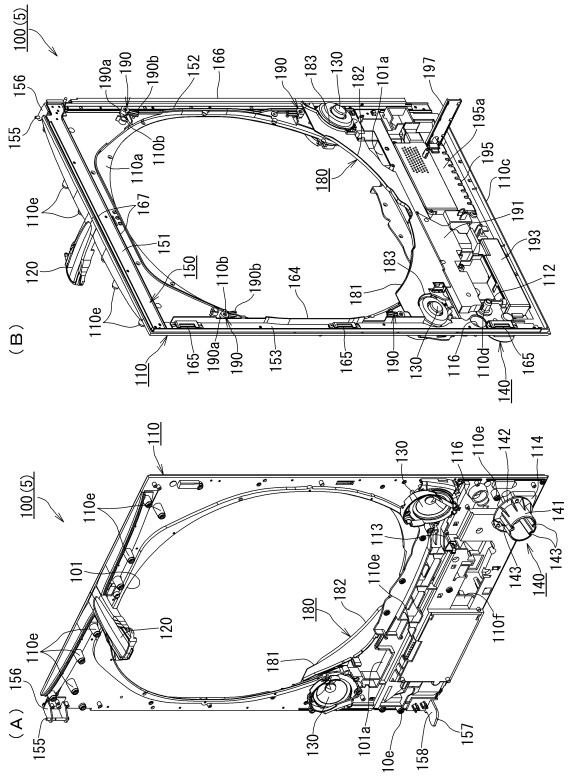
【図２４】



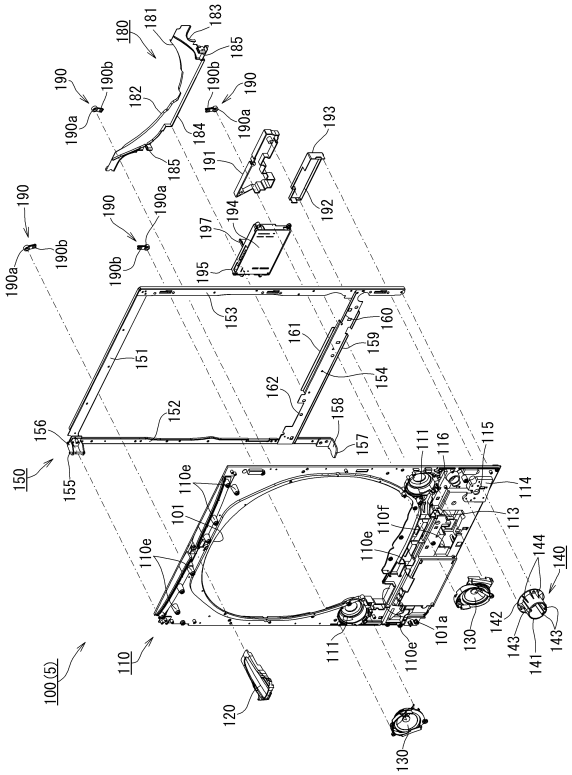
【図２５】



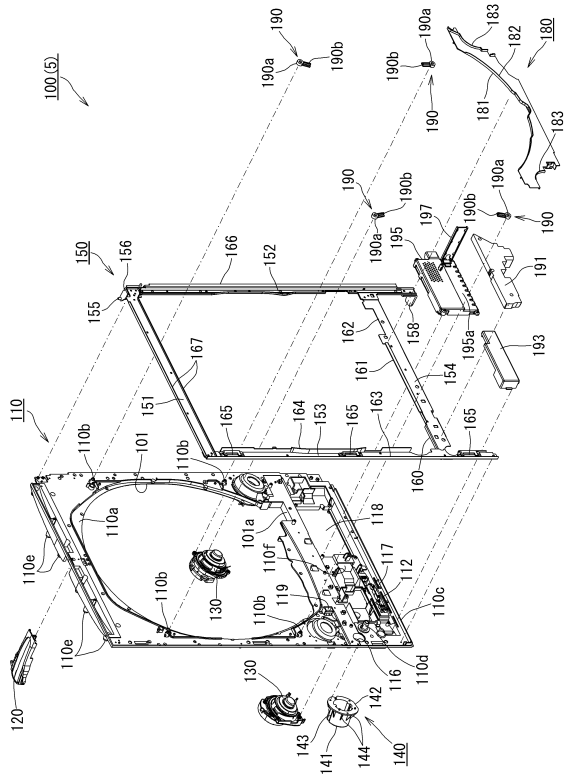
【図２６】



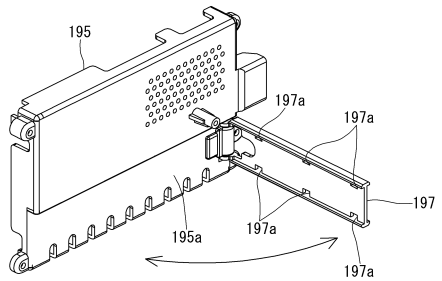
【図２７】



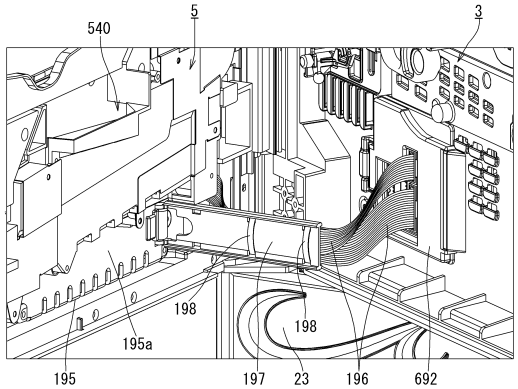
【図２８】



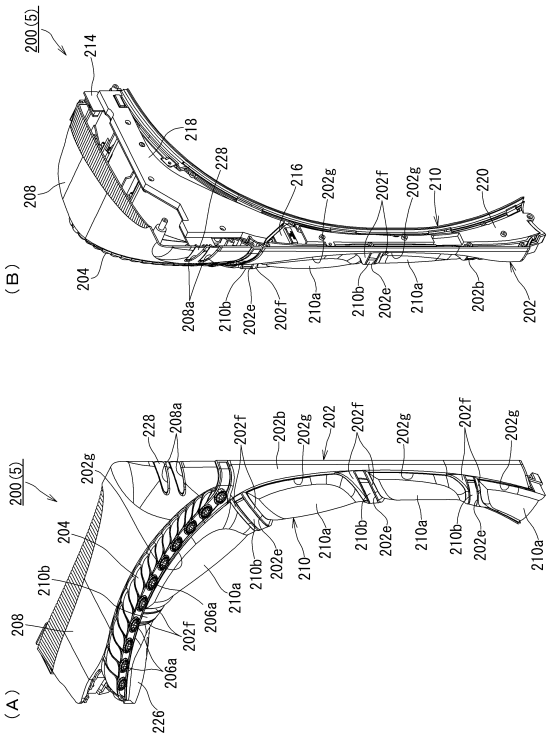
【図２９】



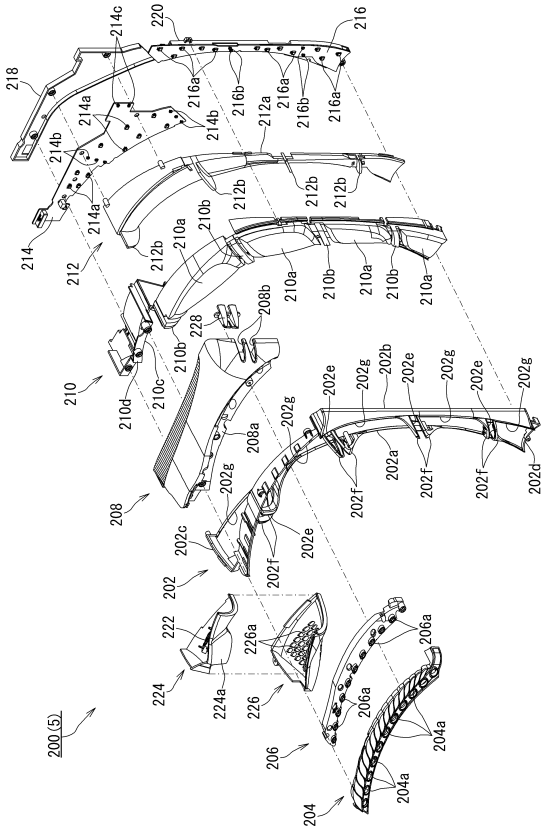
【図３０】



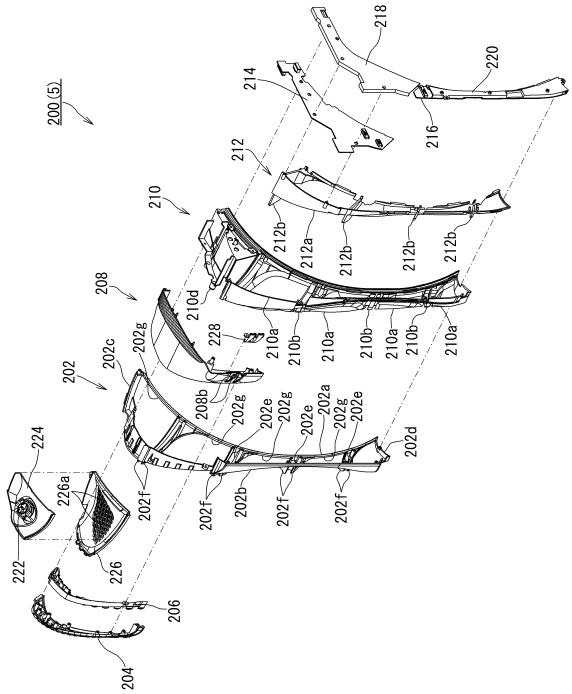
【図３１】



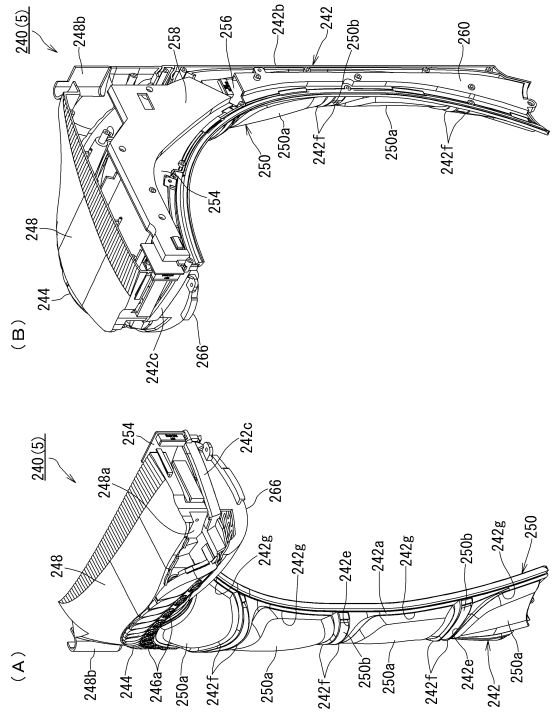
【図３２】



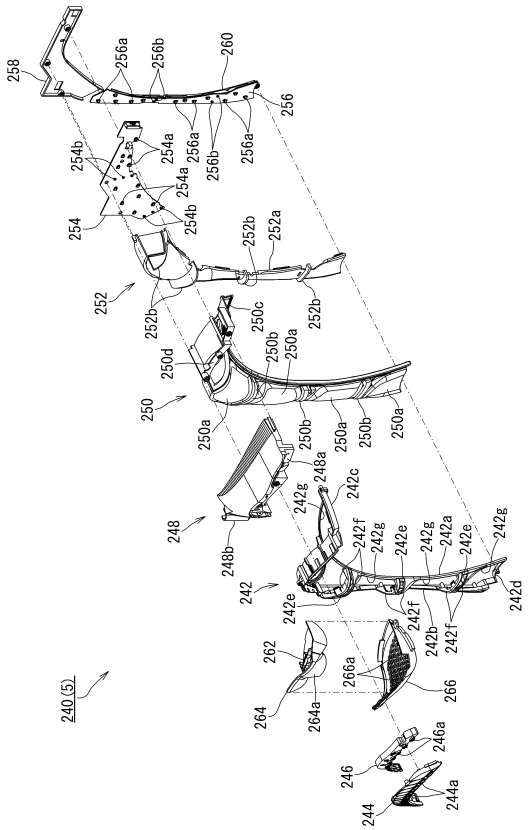
【図３３】



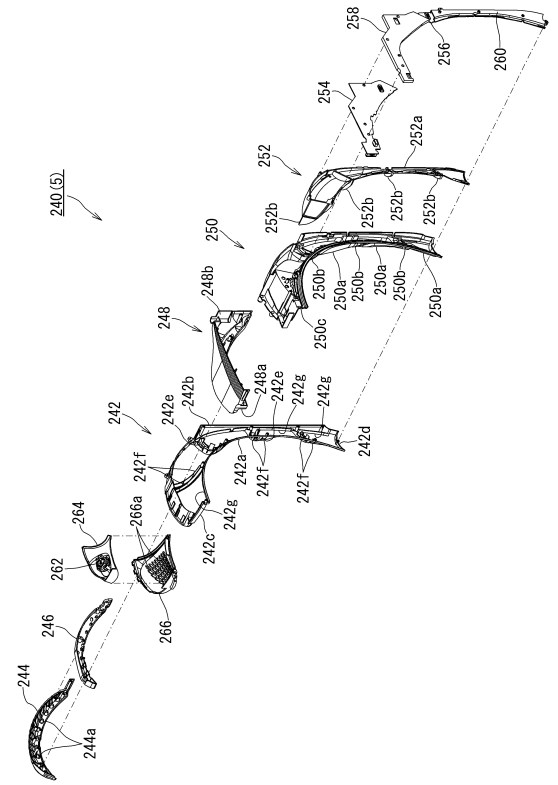
【図３４】



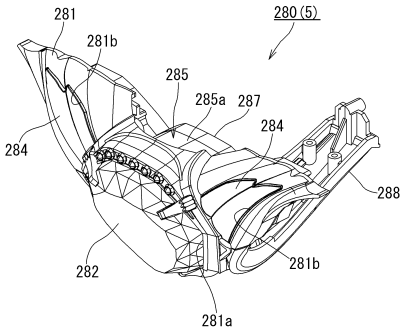
【図３５】



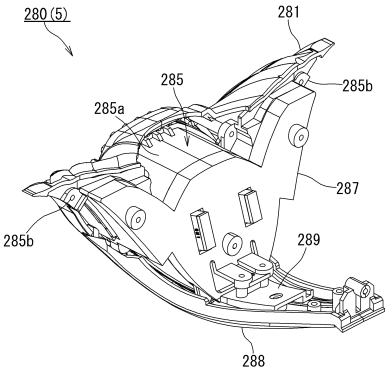
【図３６】



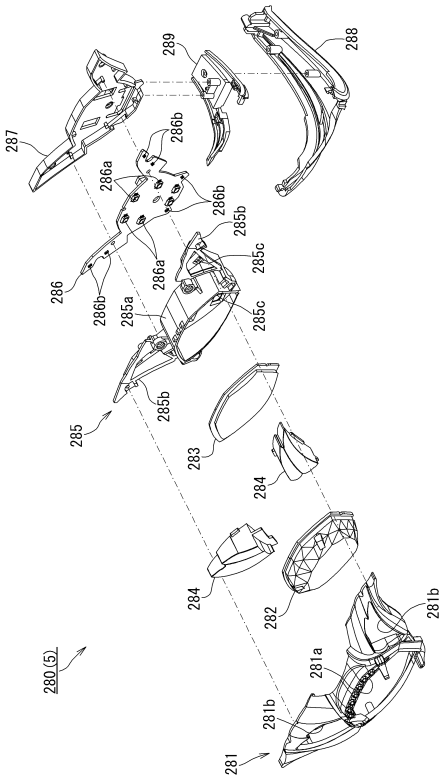
【図３７】



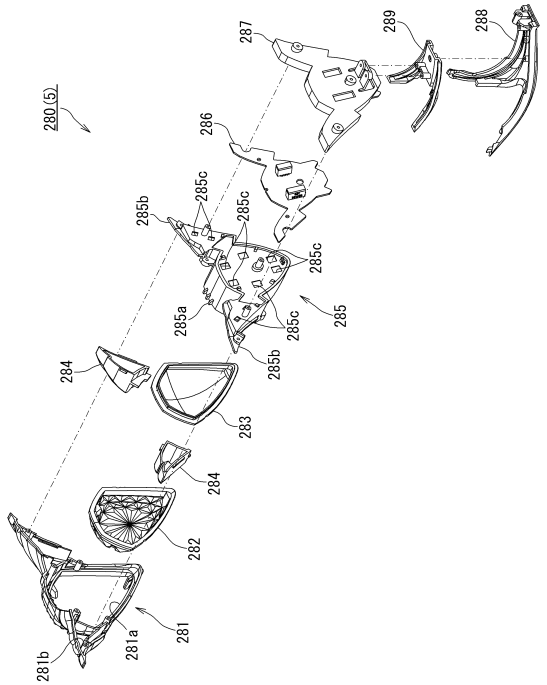
【図３８】



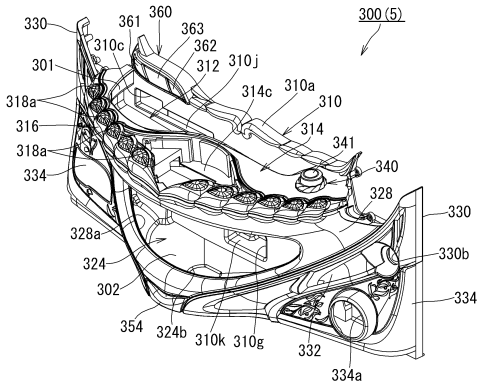
【図３９】



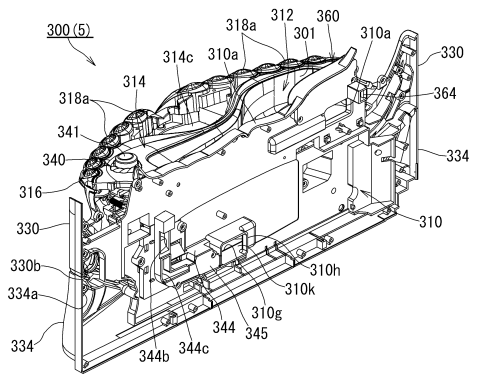
【図４０】



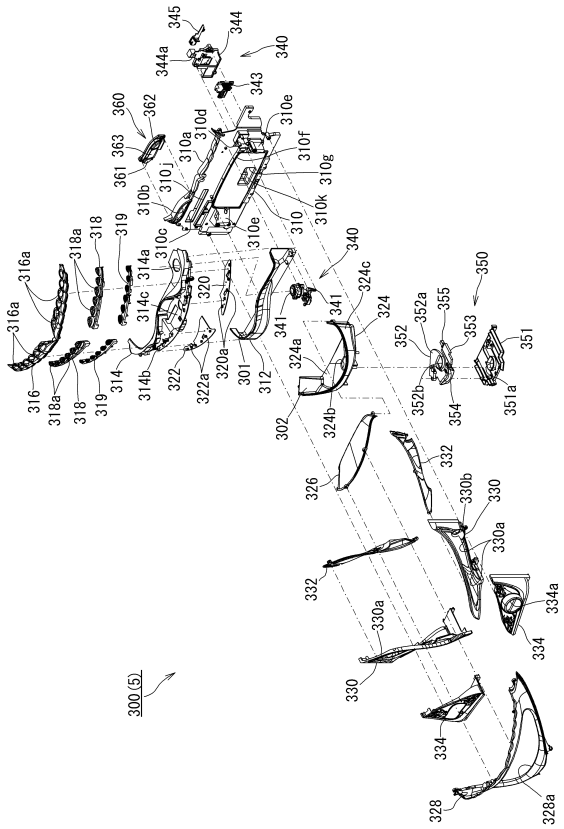
【図４１】



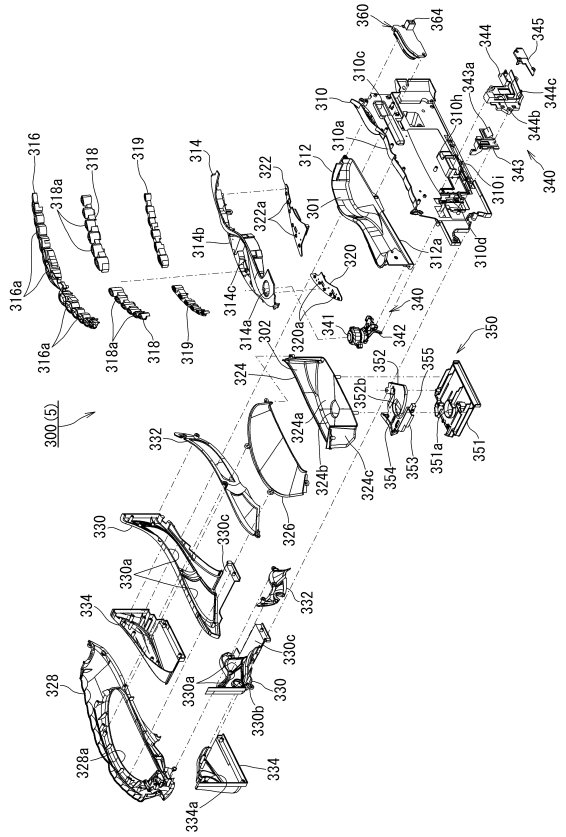
【図４２】



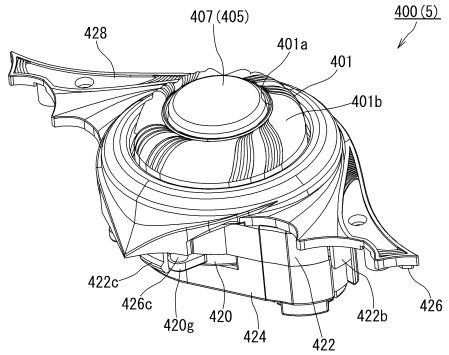
【図４３】



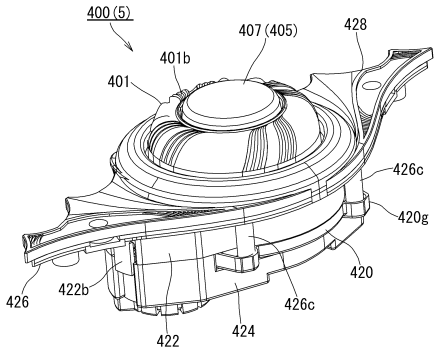
【図４４】



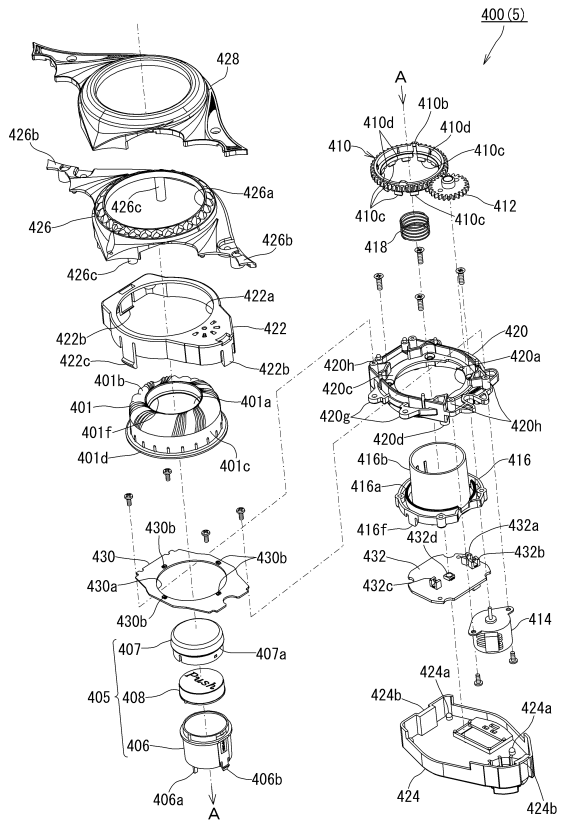
【図４５】



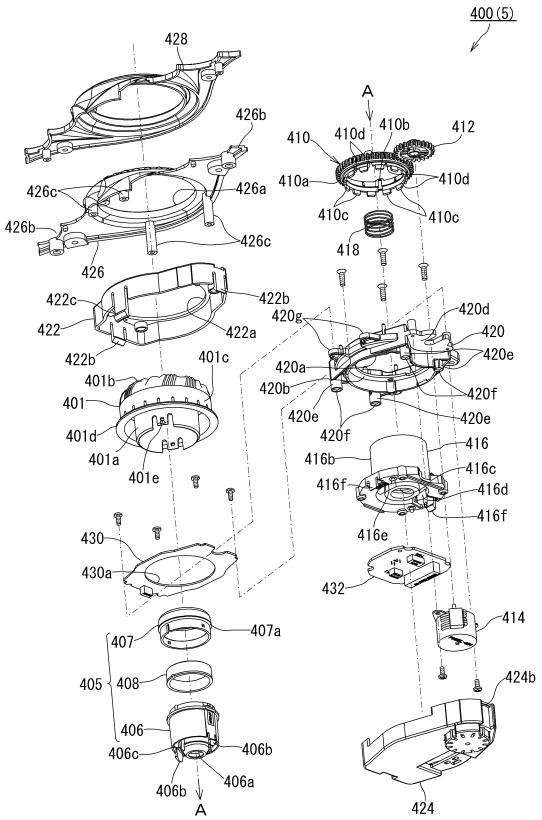
【図４６】



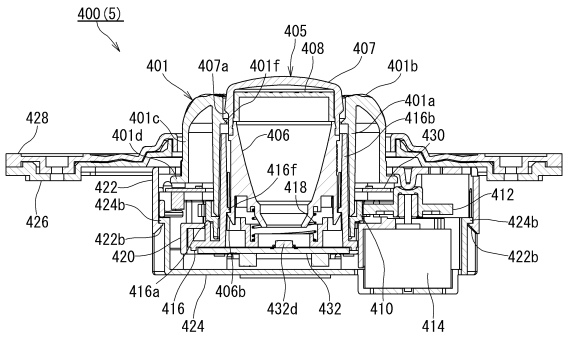
【図４７】



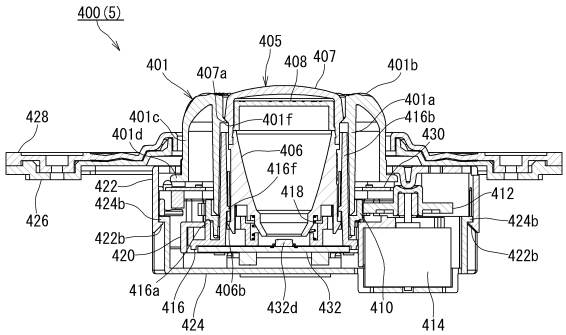
【図４８】



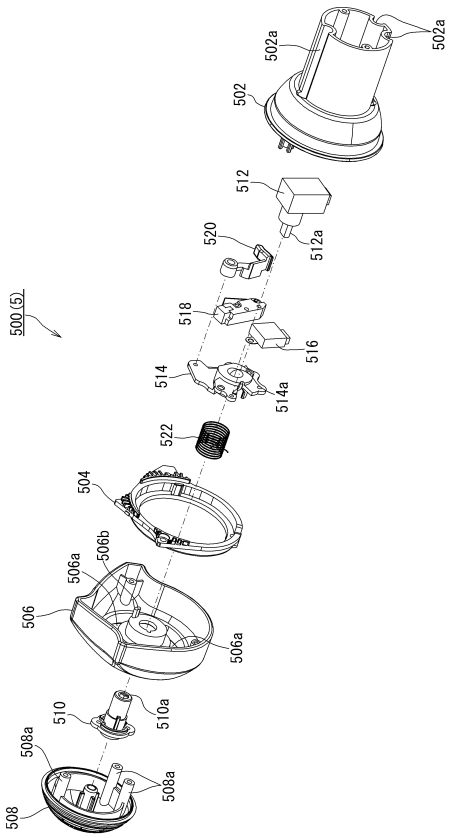
【図４９】



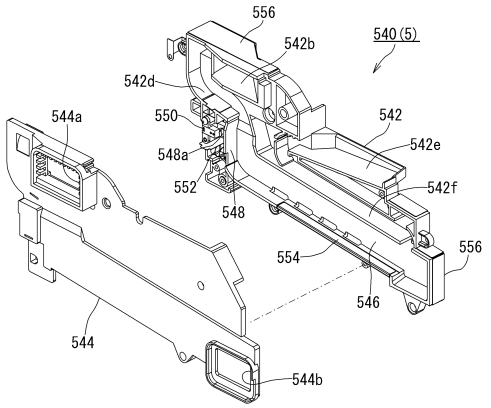
【図５０】



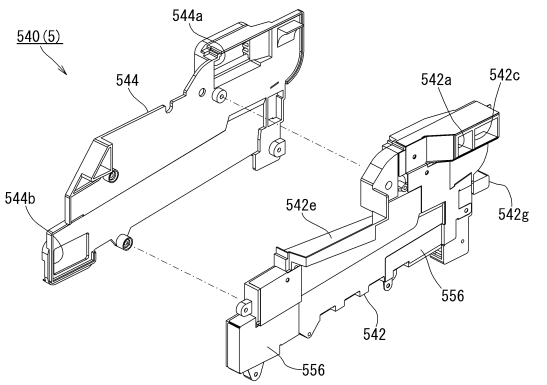
【図５１】



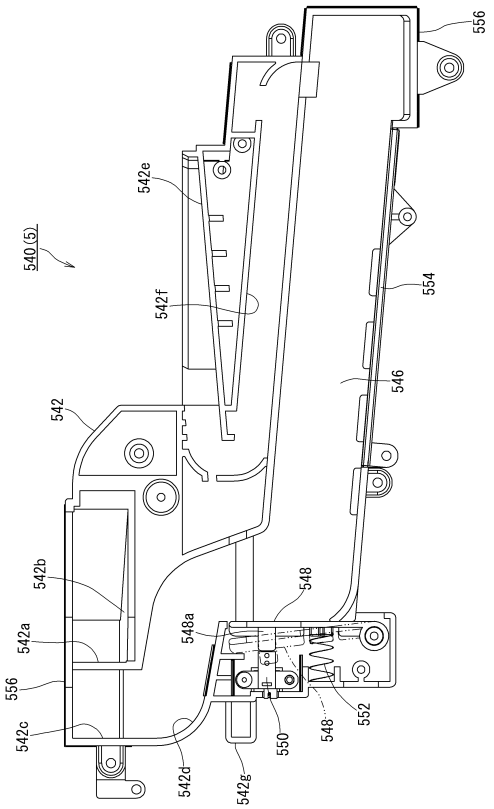
【図５２】



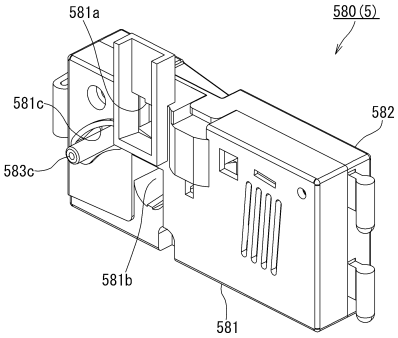
【図５３】



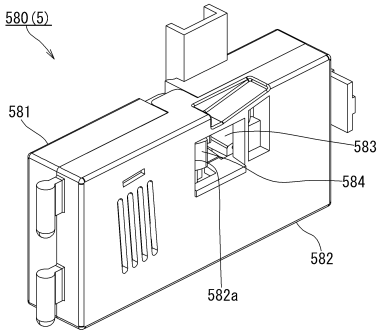
【図５４】



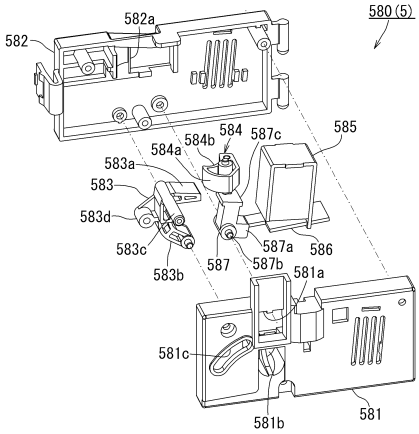
【図５５】



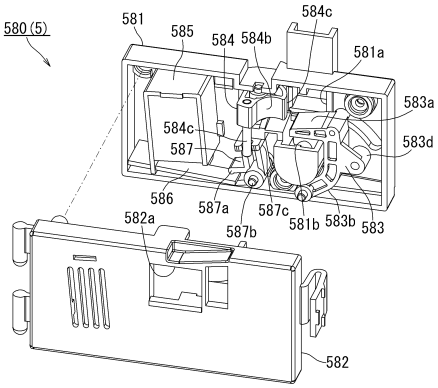
【図５６】



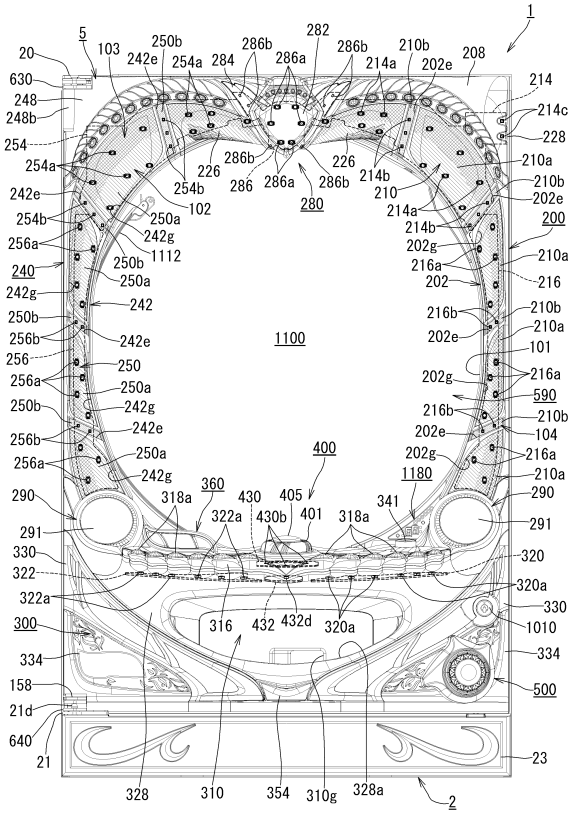
【図５７】



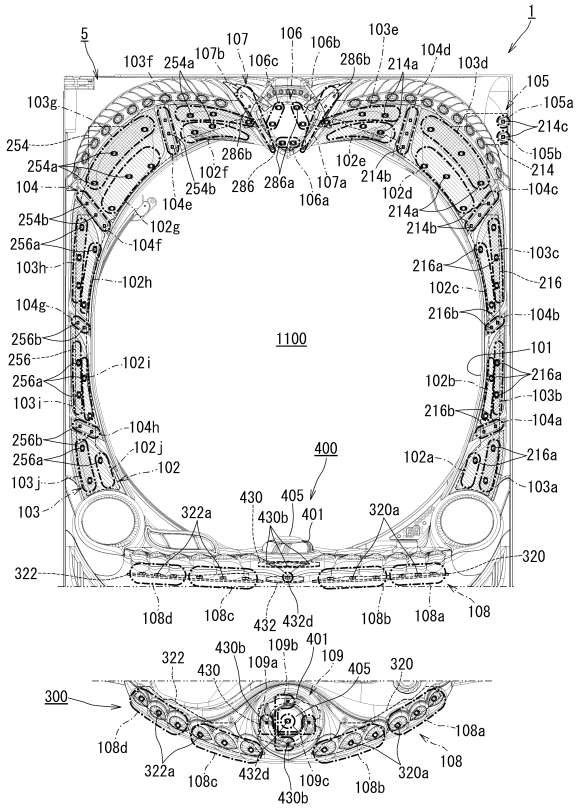
【図５８】



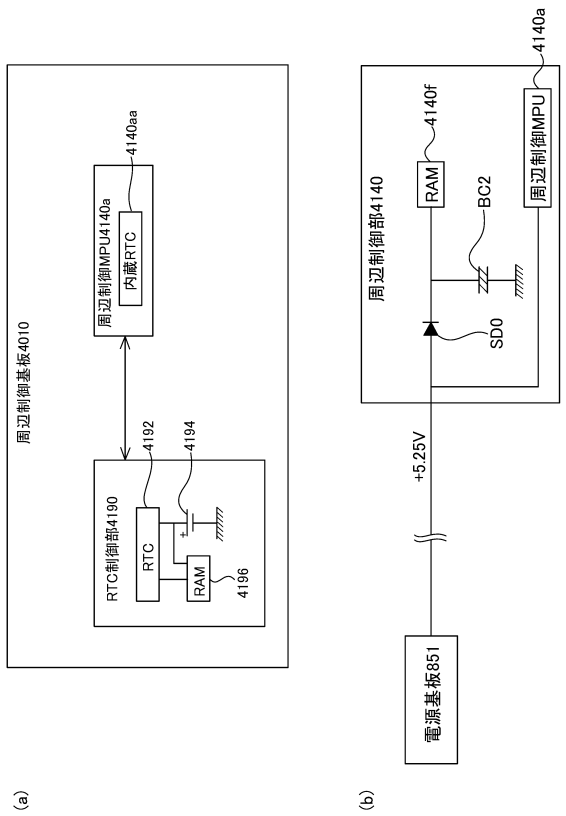
【図５９】



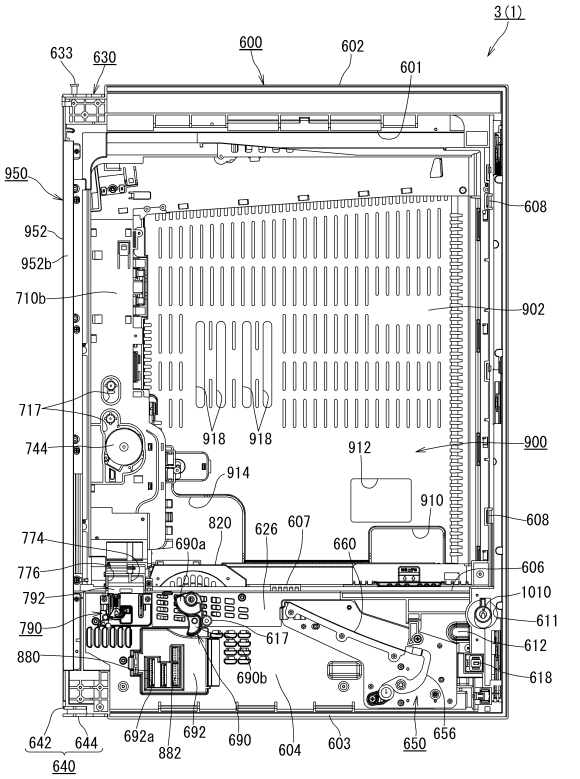
【図６０】



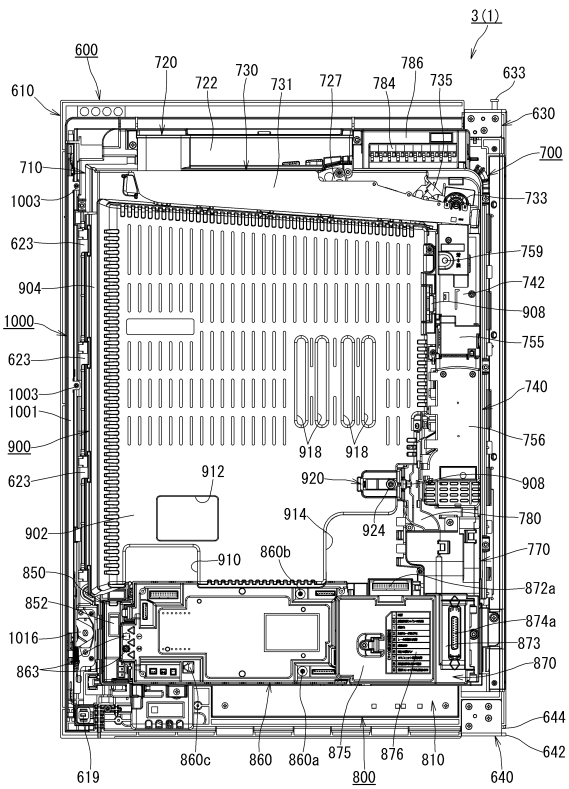
【図６１】



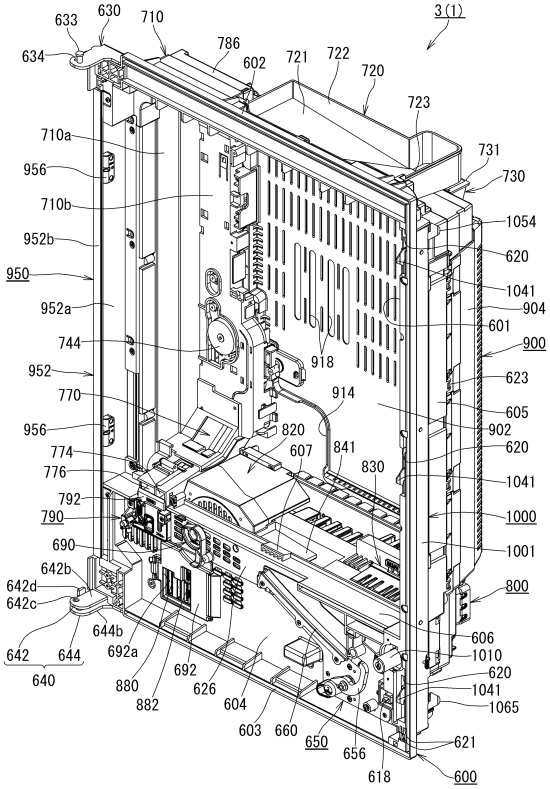
【図６２】



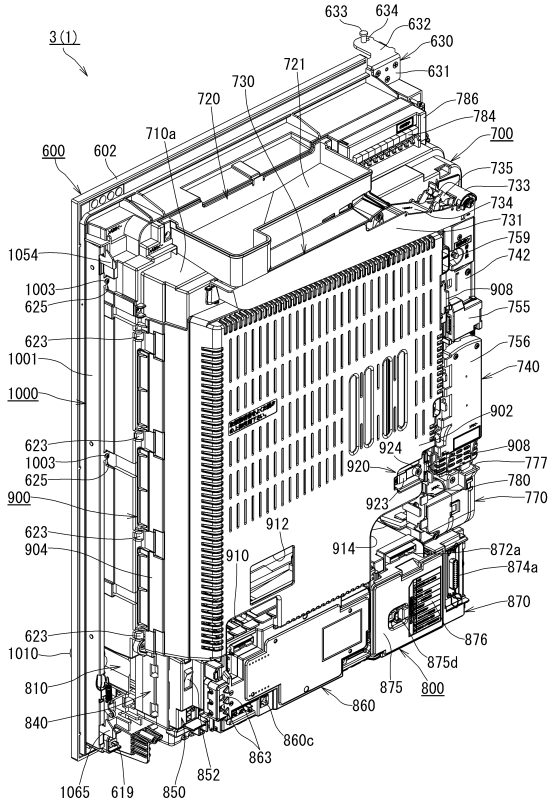
【図６３】



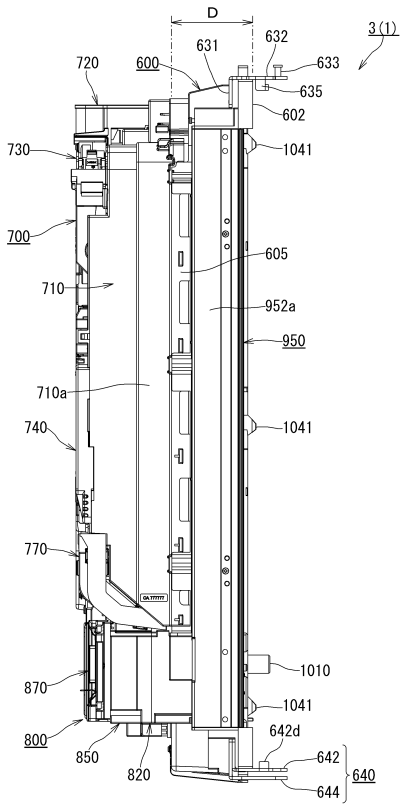
【図６４】



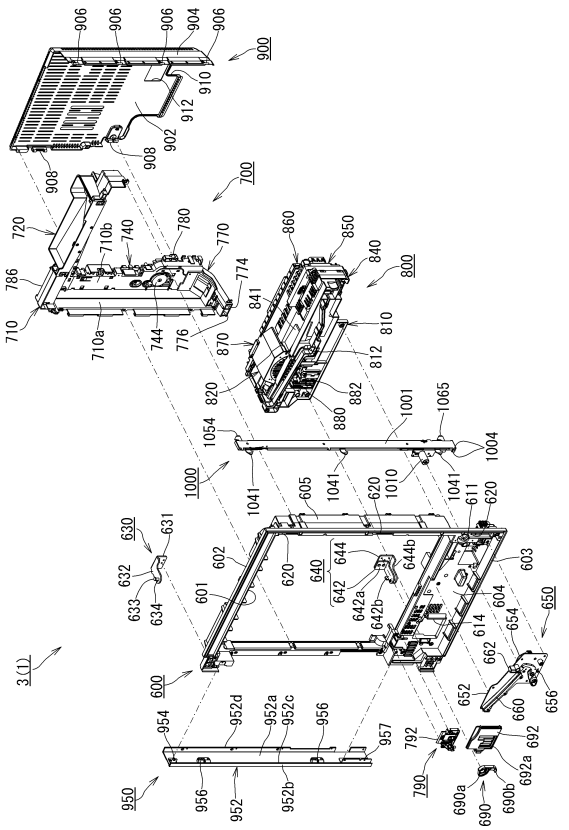
【図６５】



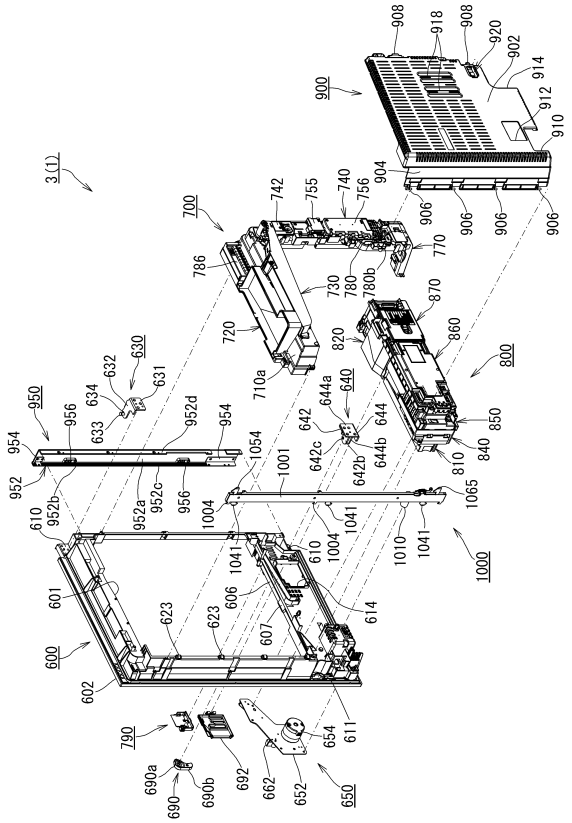
【図６６】



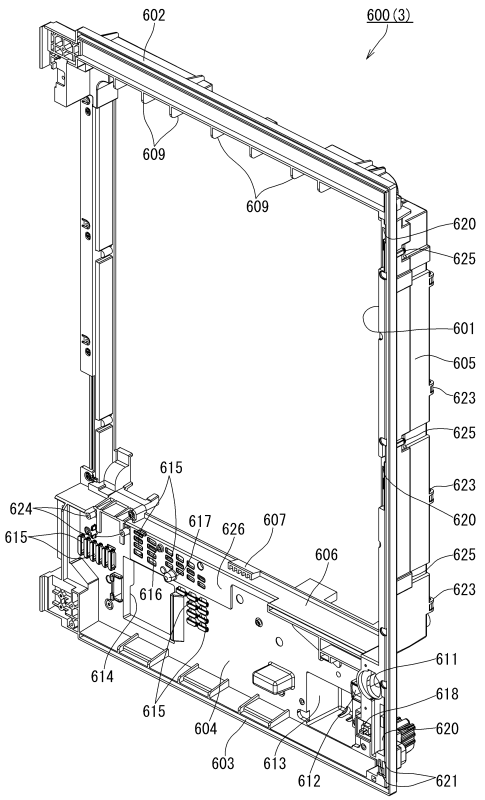
【図６７】



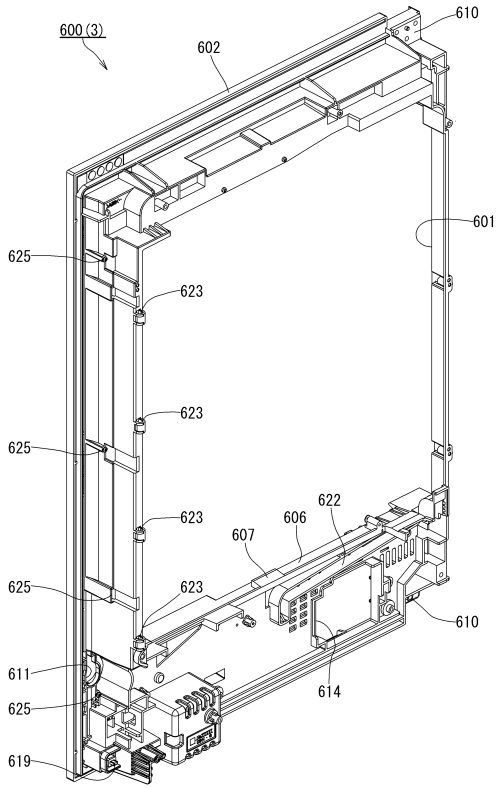
【図６８】



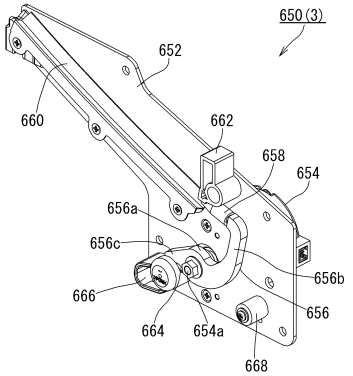
【図６９】



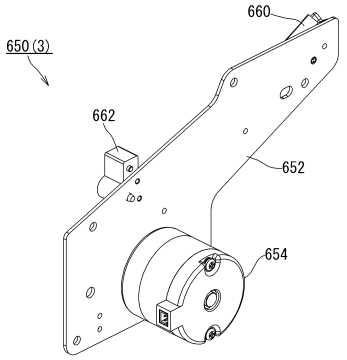
【図７０】



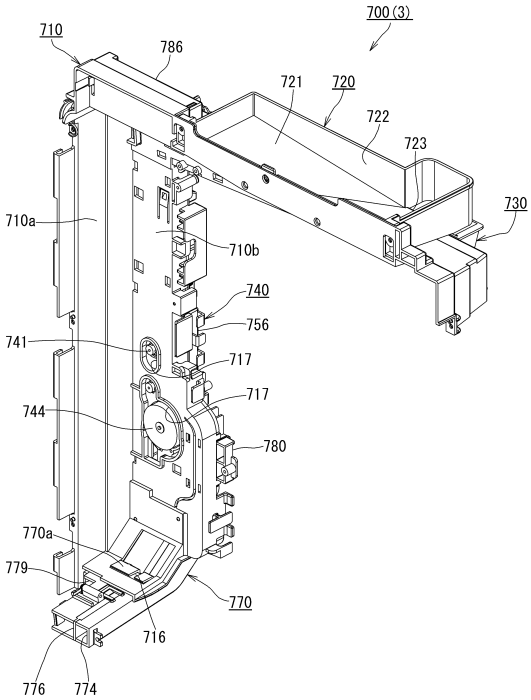
【図７１】



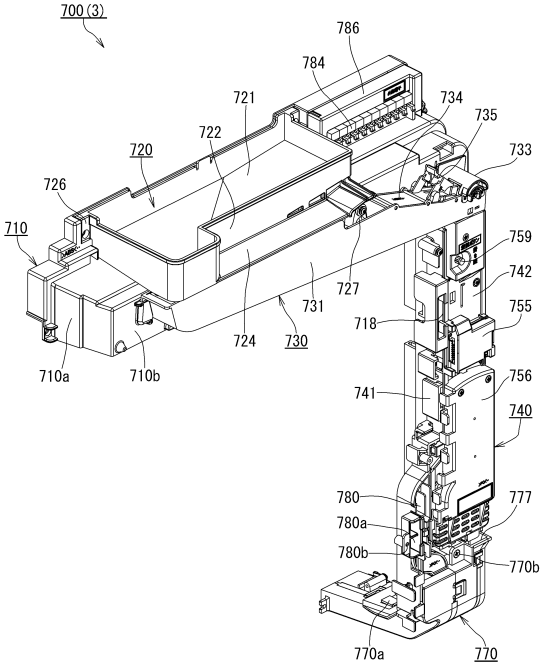
【図７２】



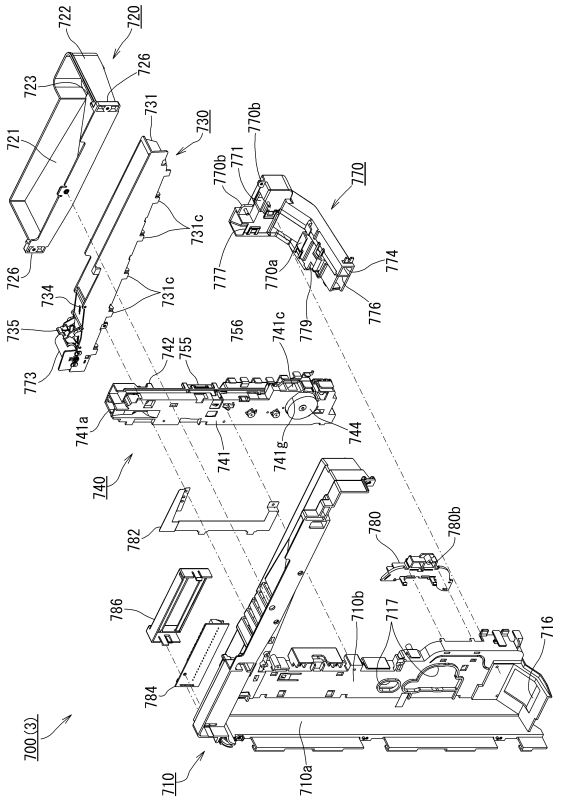
【図７３】



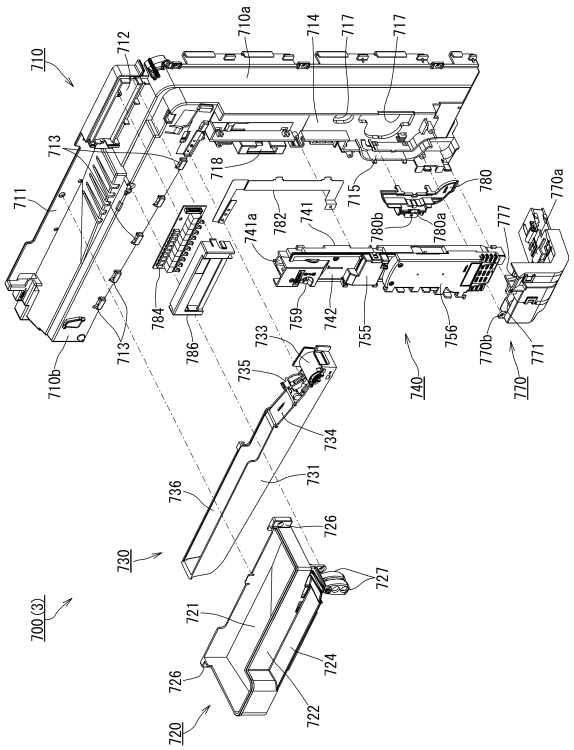
【図７４】



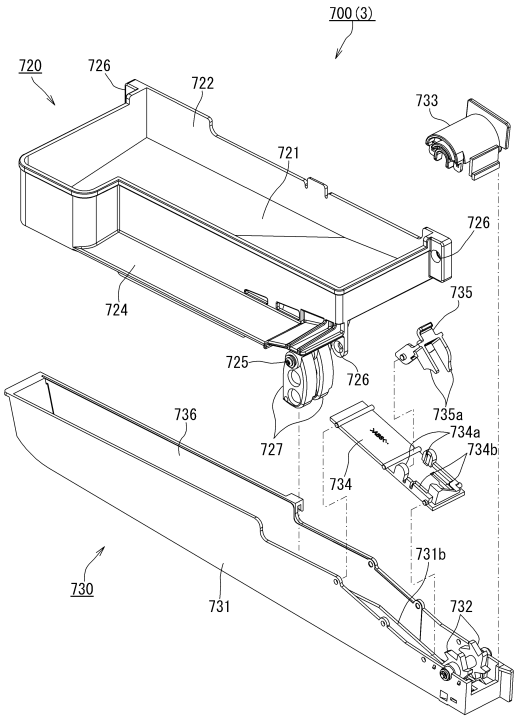
【図７５】



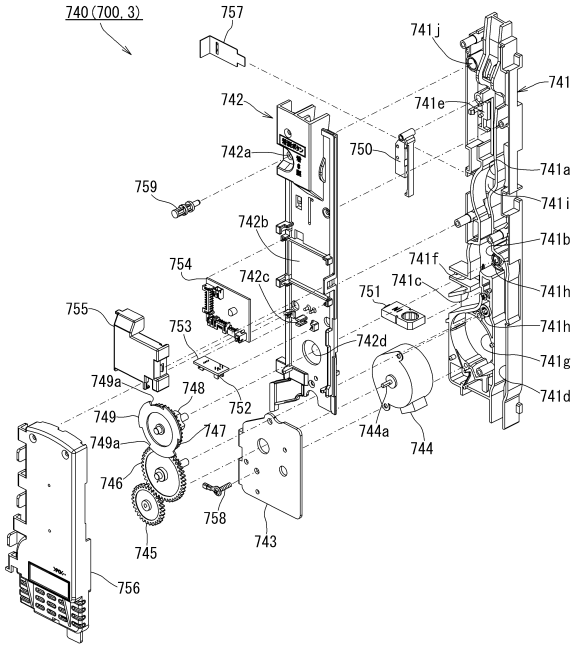
【図７６】



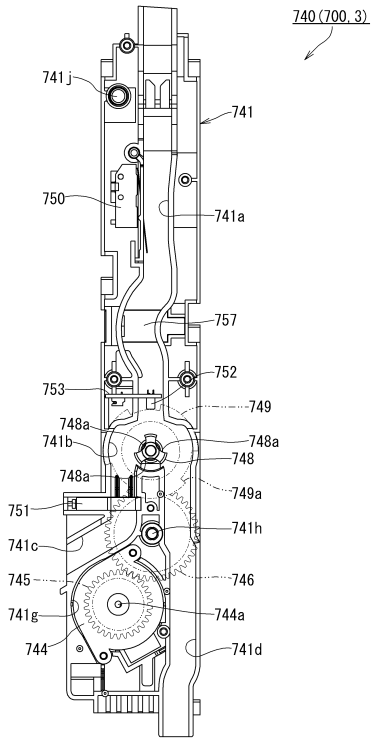
【図７７】



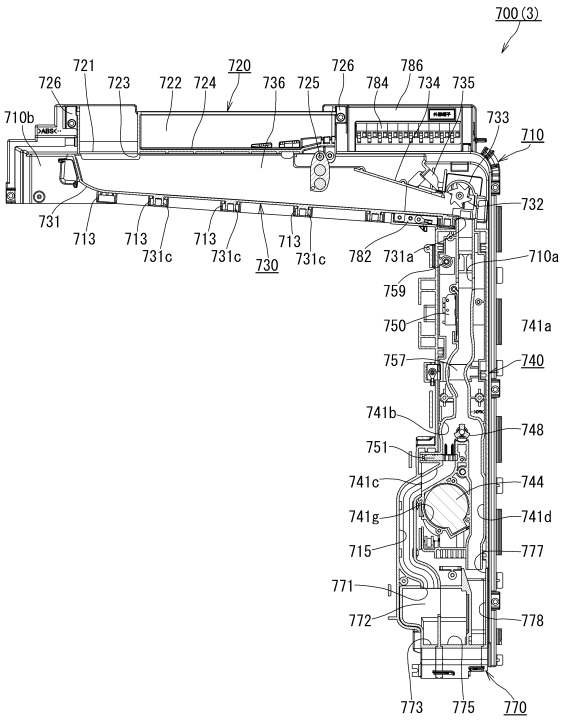
【図７８】



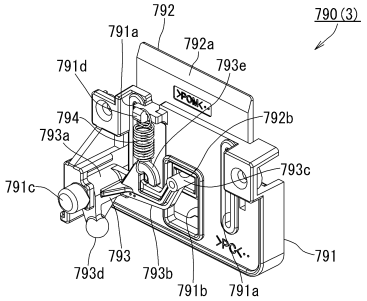
【図７９】



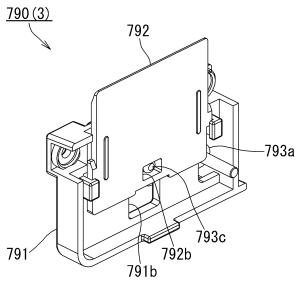
【図８０】



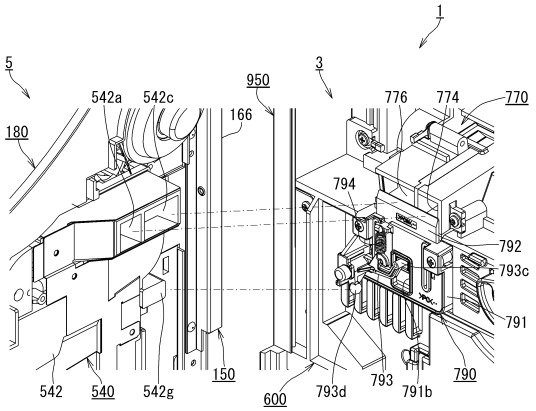
【図８１】



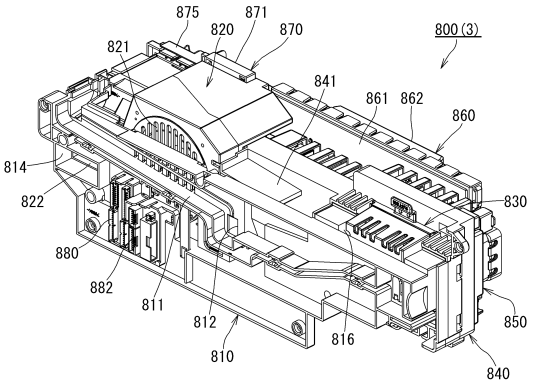
【図８２】



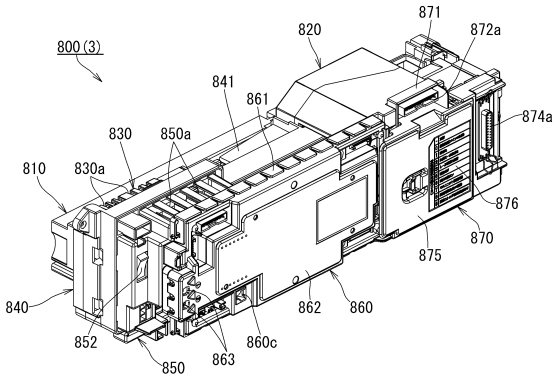
【図８３】



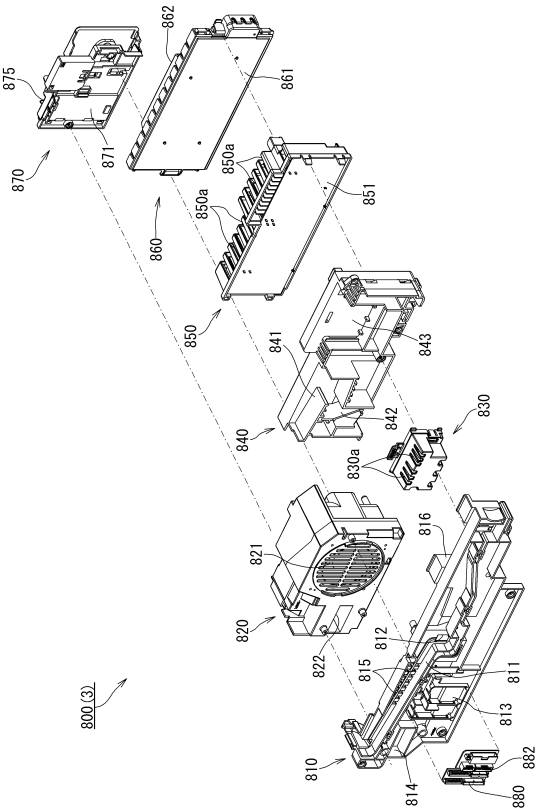
【図８４】



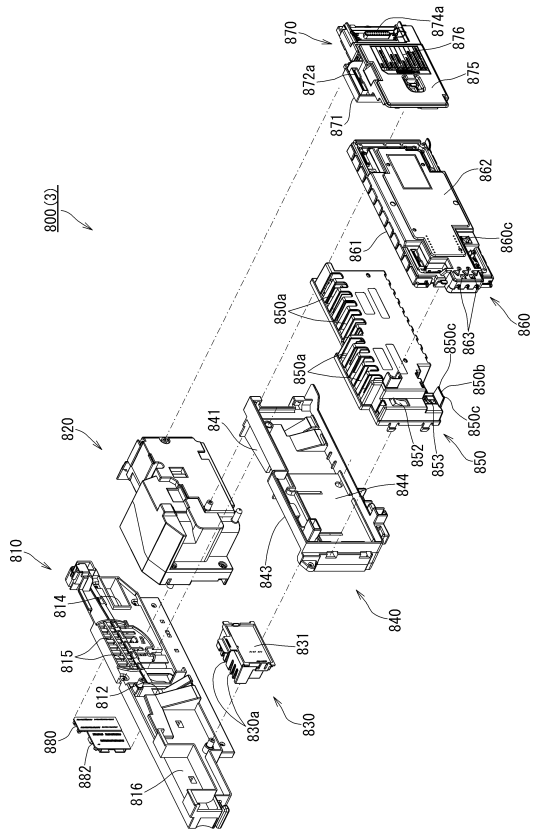
【図８５】



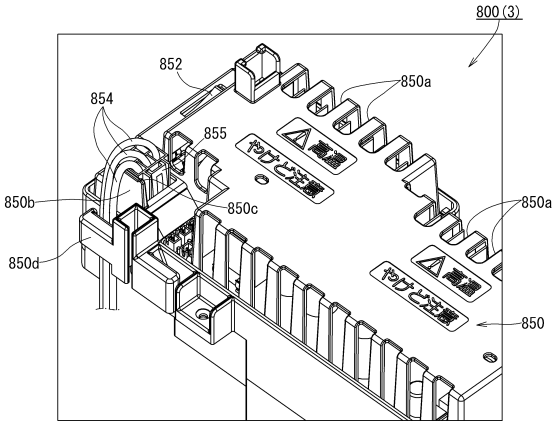
【図８６】



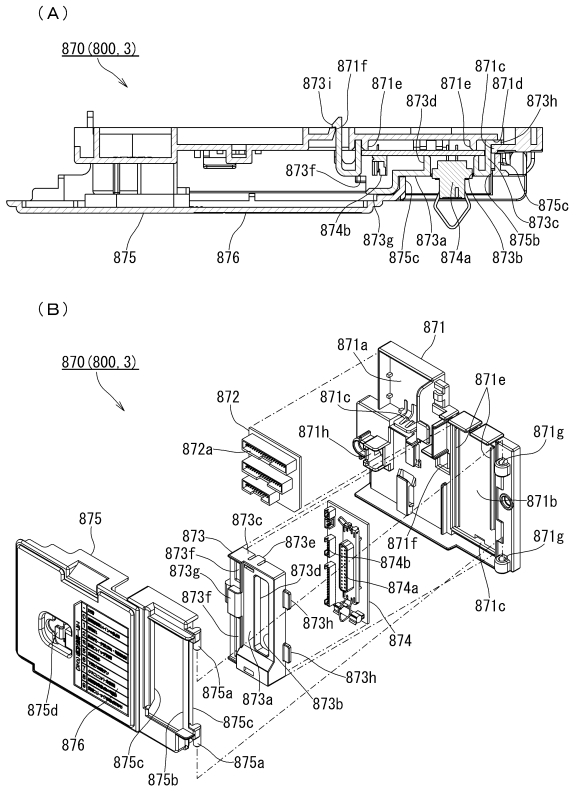
【図８７】



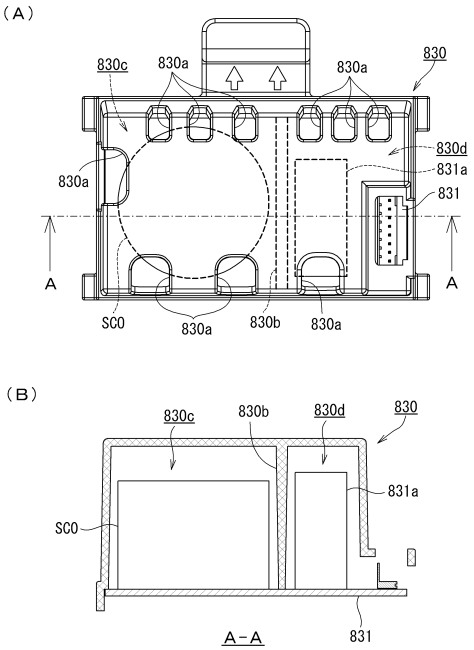
【図８８】



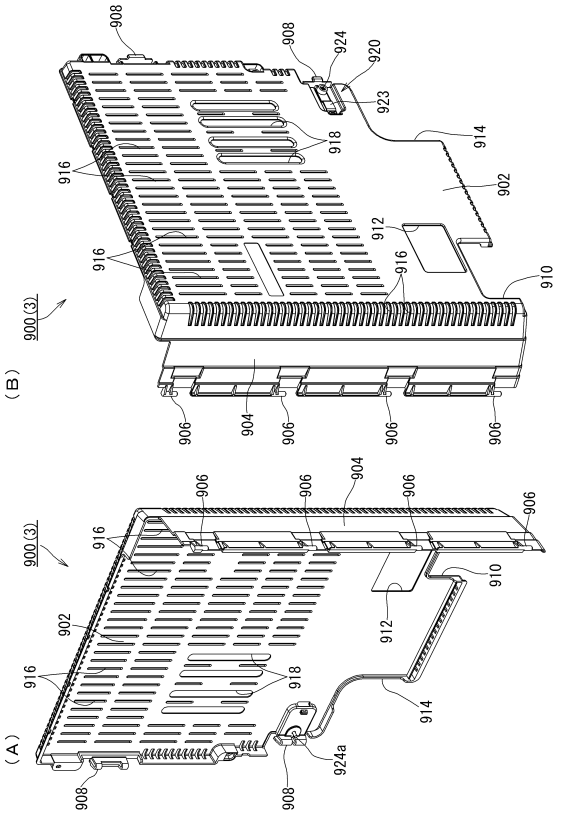
【図８９】



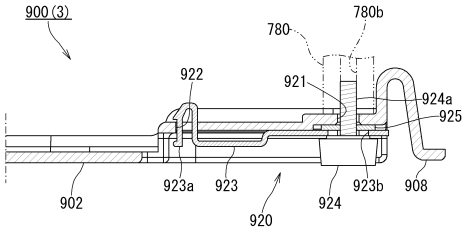
【図９０】



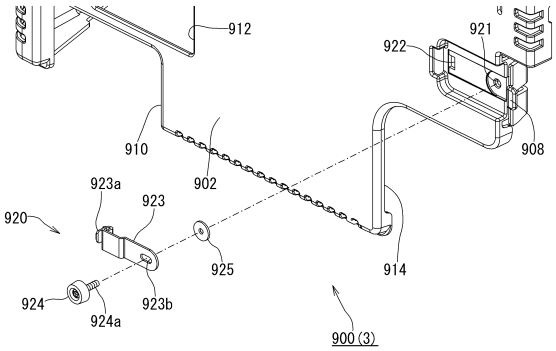
【図９１】



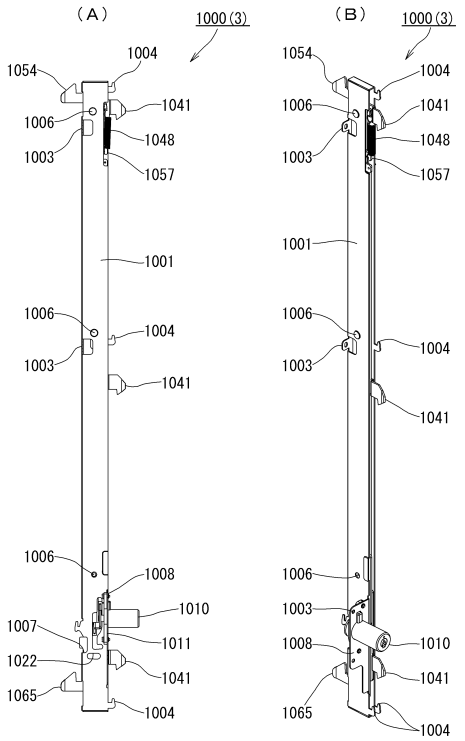
【図９２】



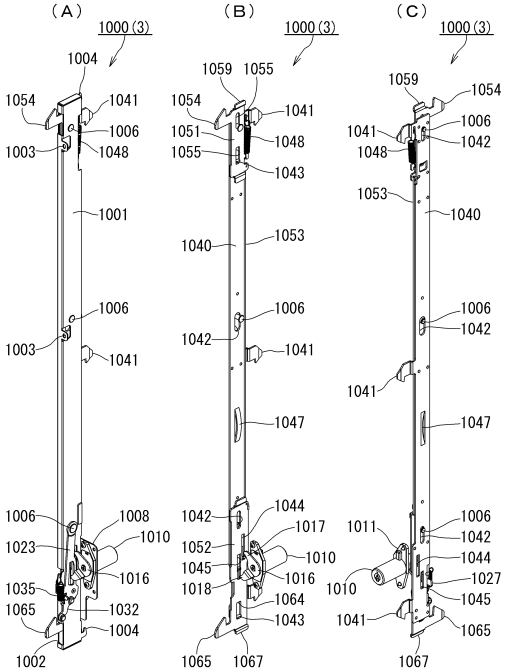
【図９３】



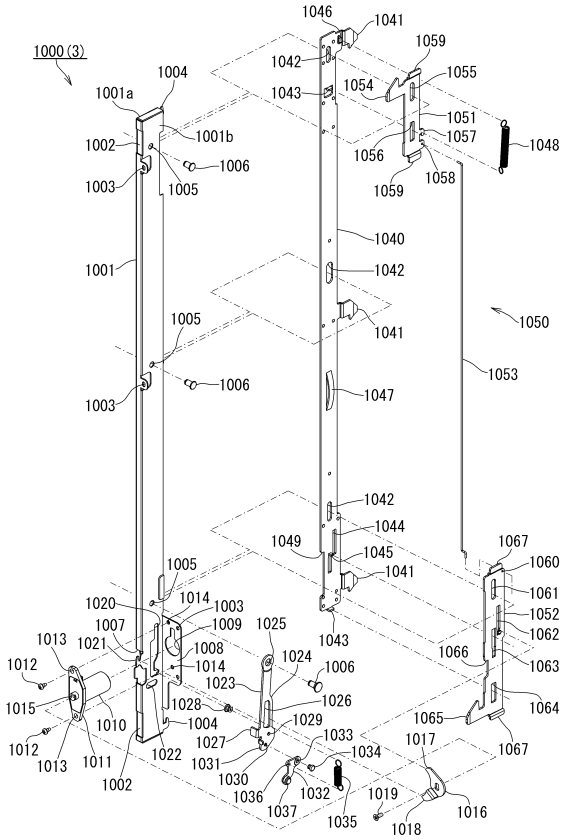
【図９４】



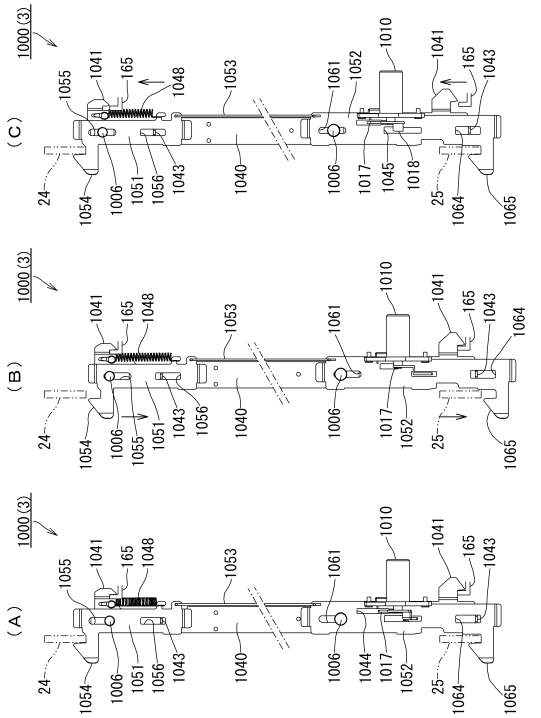
【図９５】



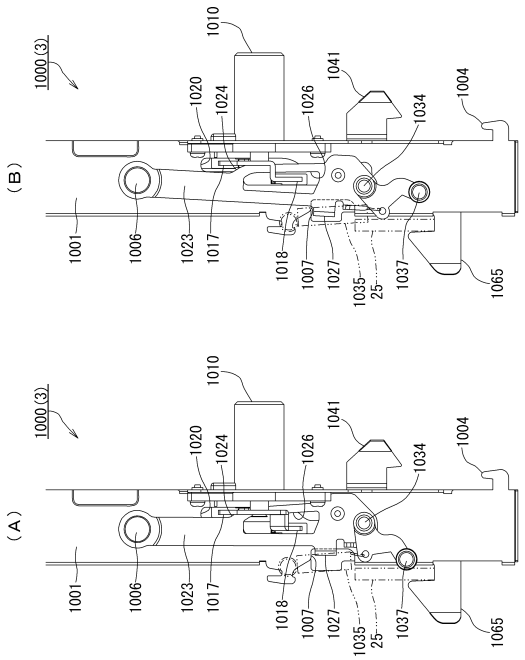
【図９６】



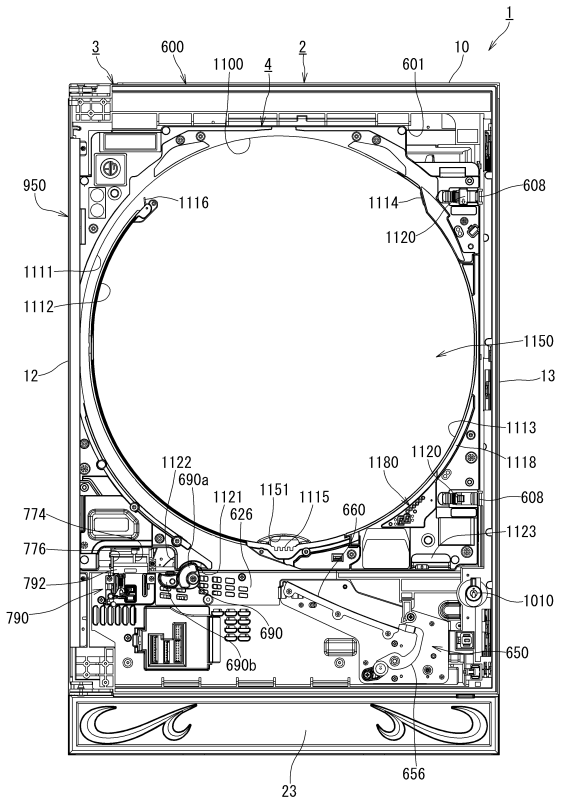
【図９７】



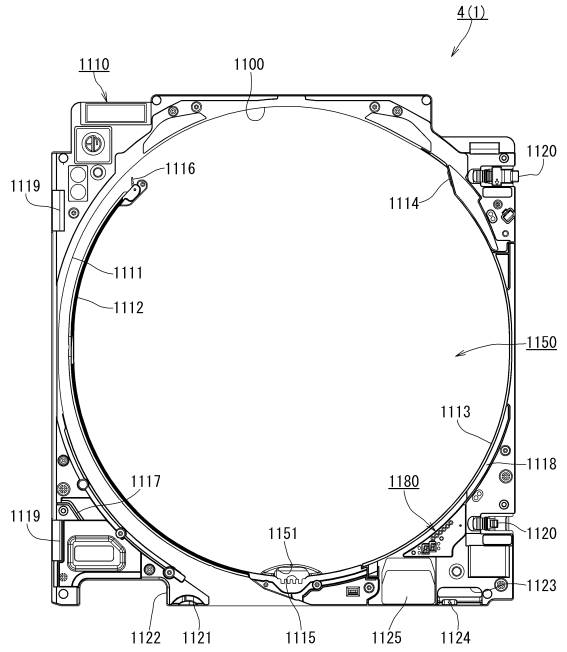
【図９８】



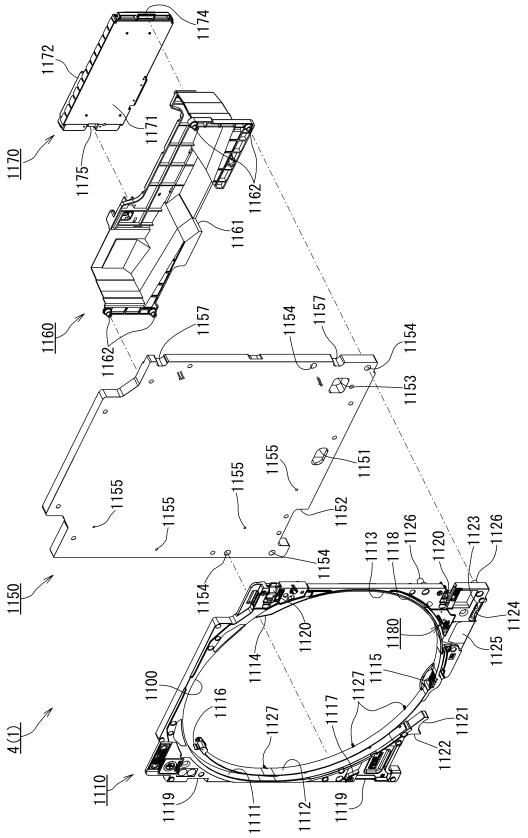
【図９９】



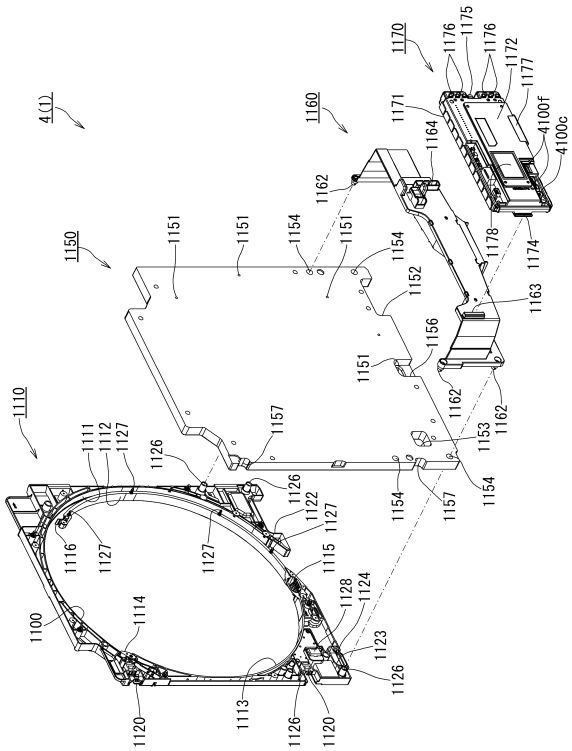
【図１００】



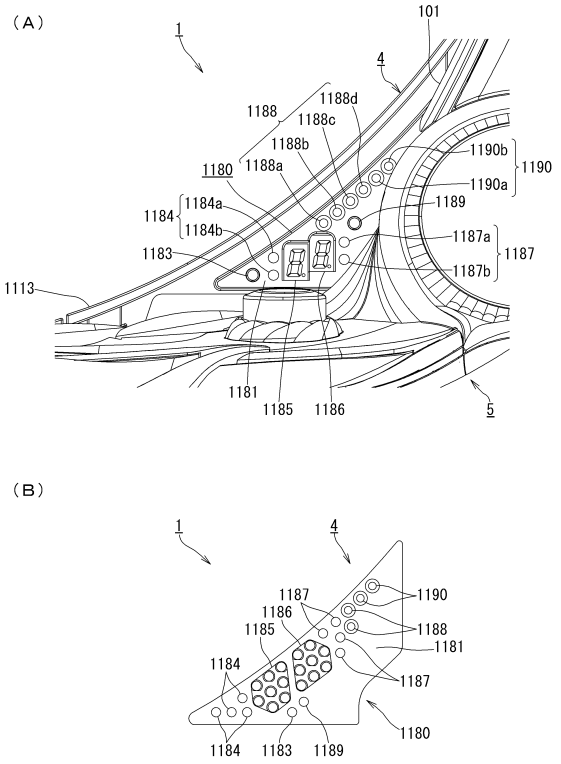
【図１０１】



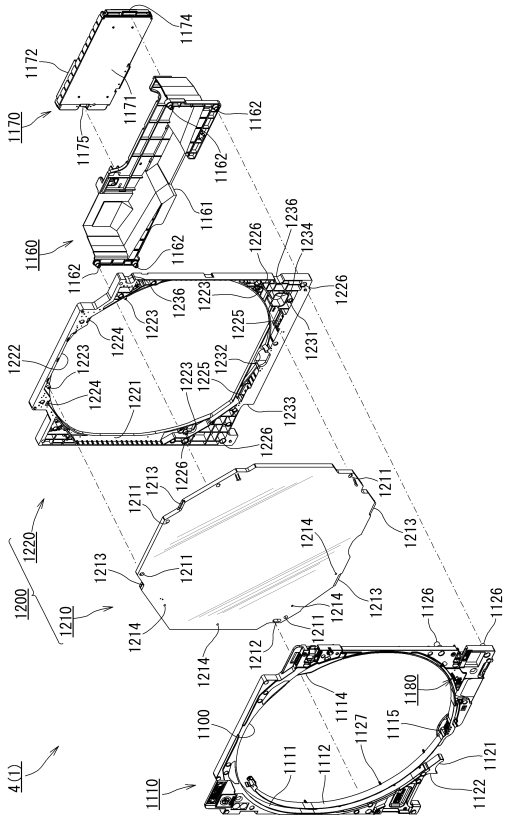
【図１０２】



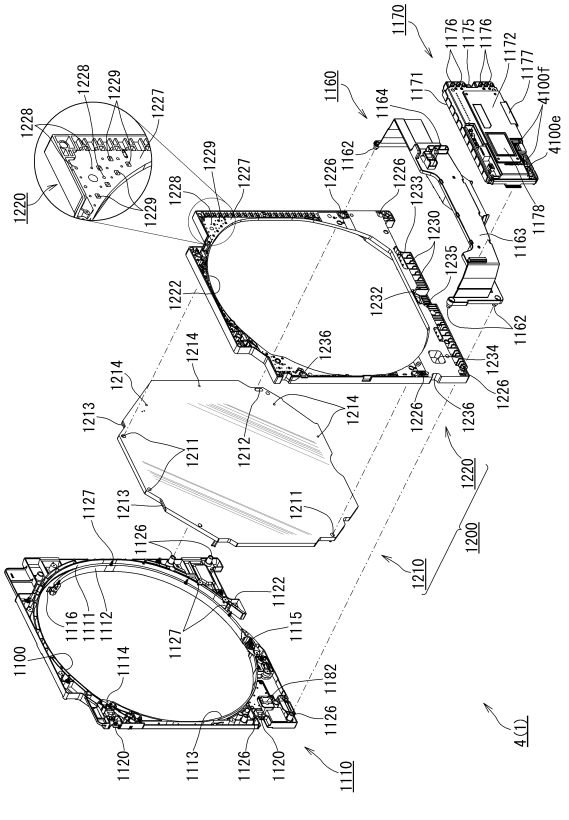
【図１０３】



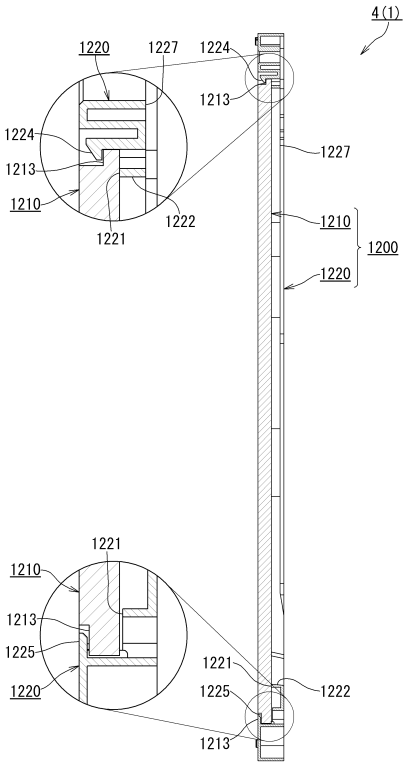
【図１０４】



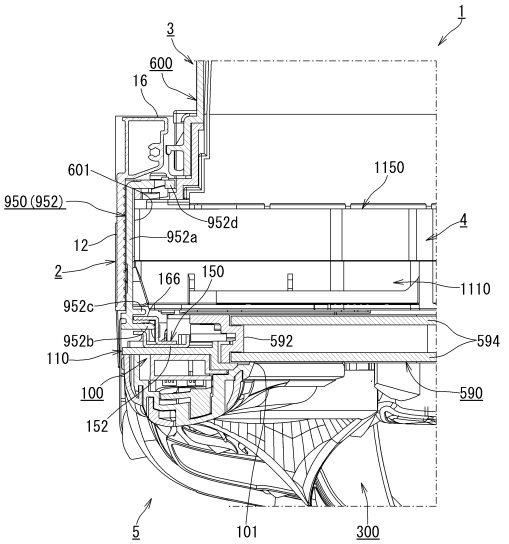
【図１０５】



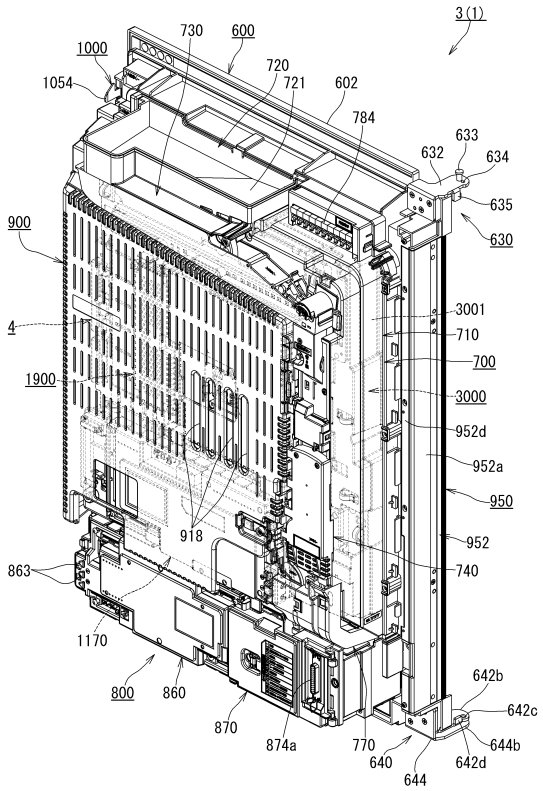
【図１０６】



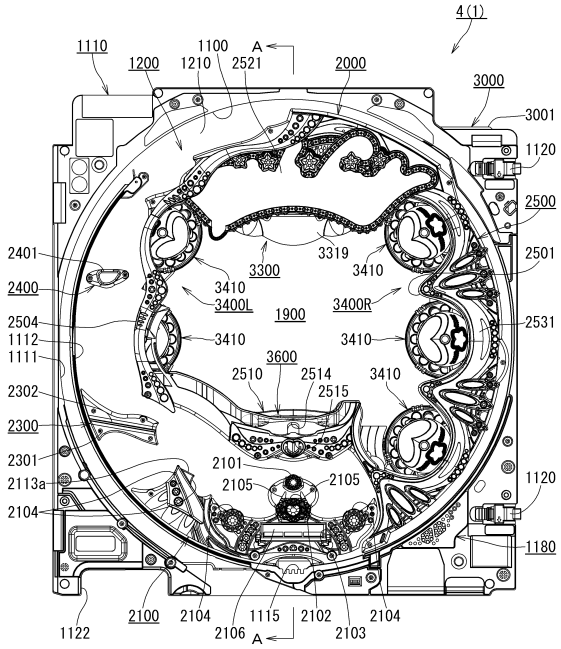
【図１０７】



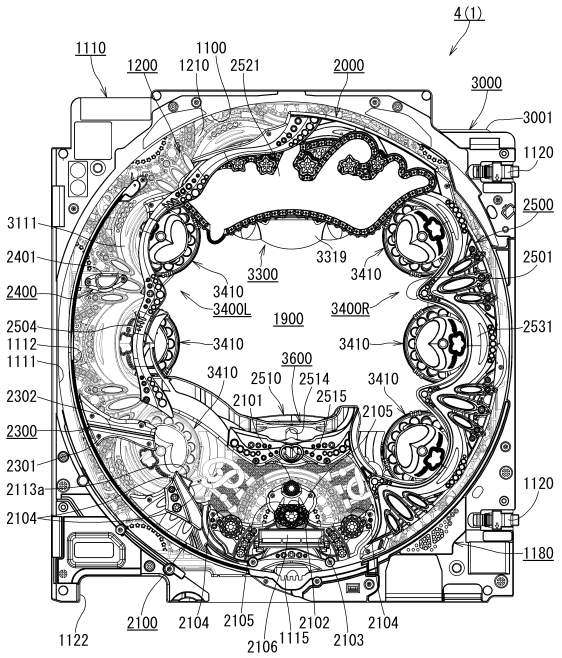
【図１０８】



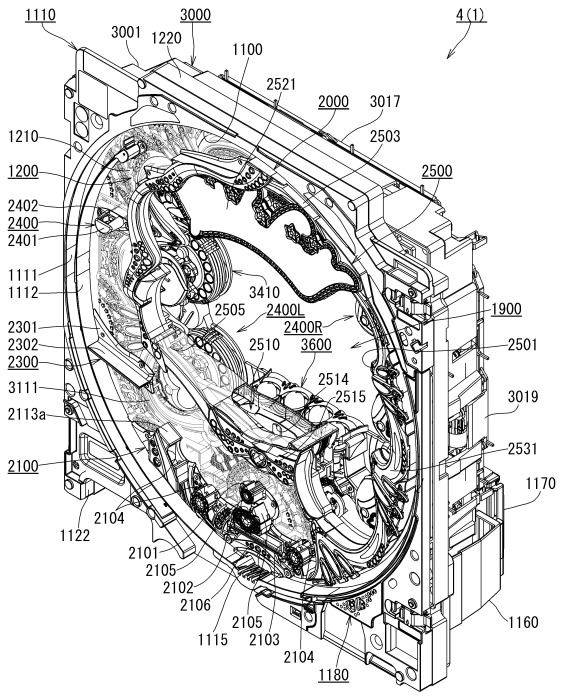
【図１０９】



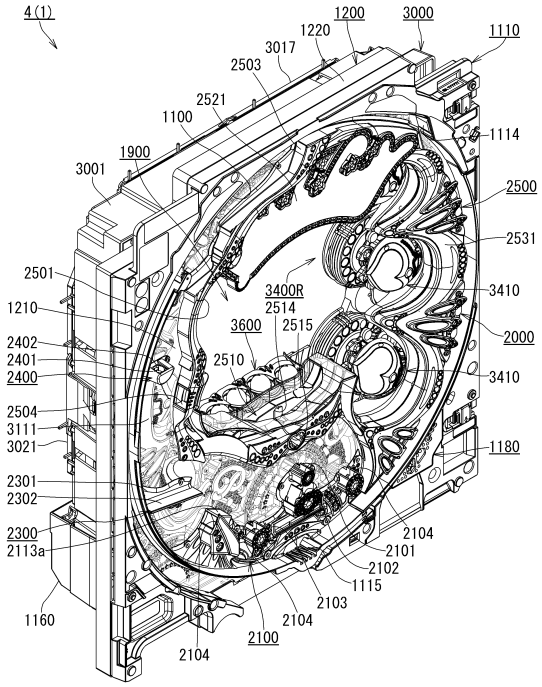
【図１１０】



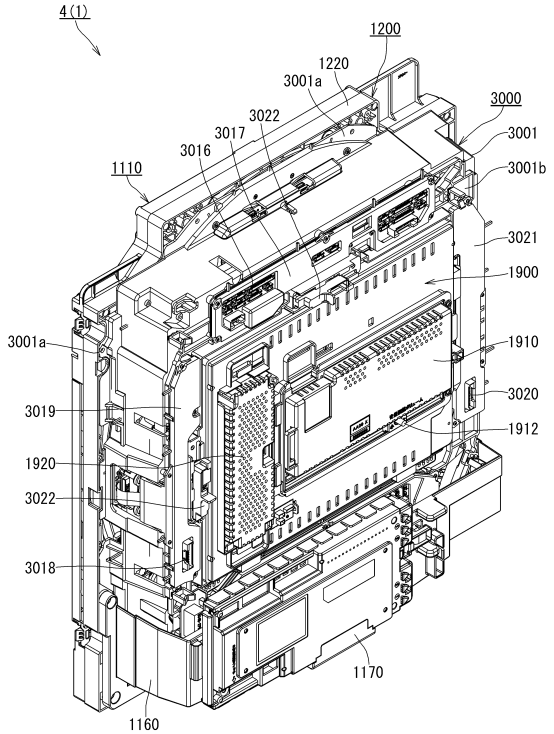
【図１１１】



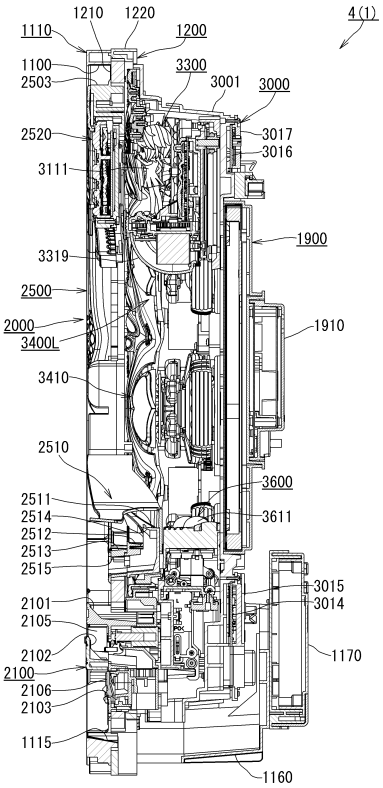
【図１１２】



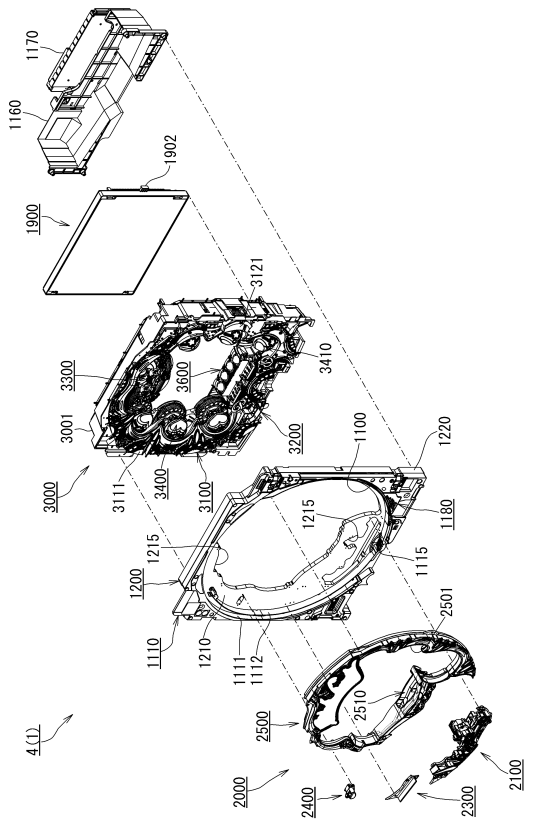
【図１１３】



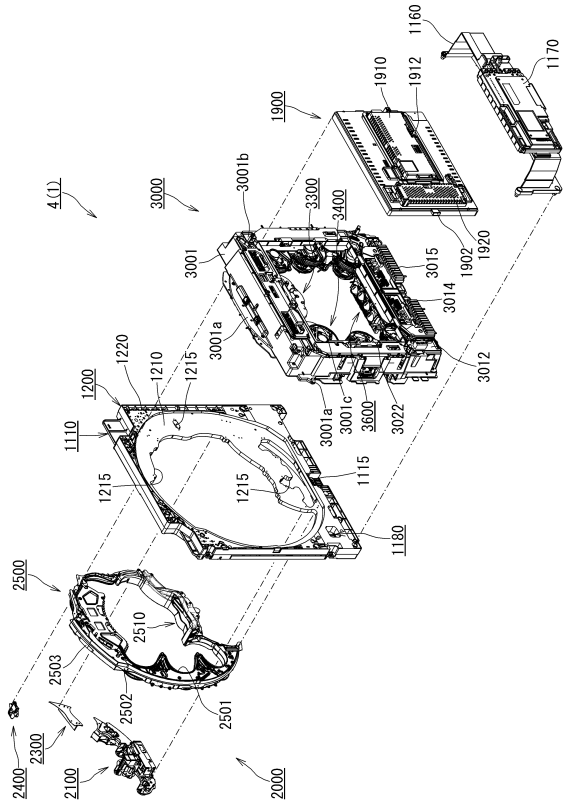
【図１１４】



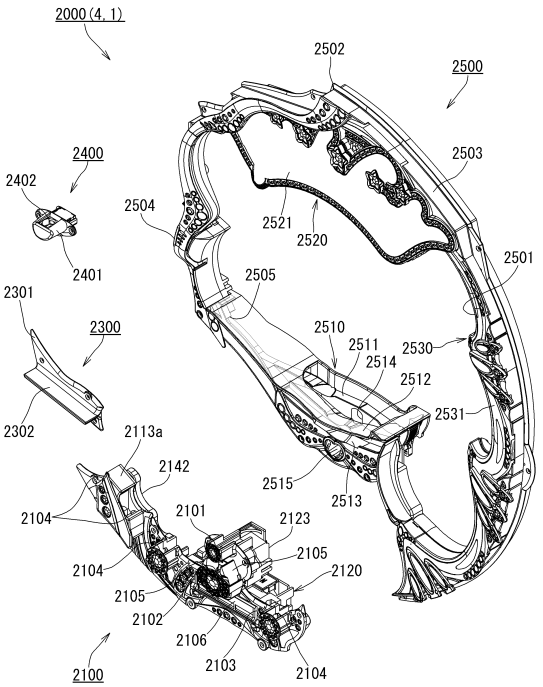
【図１１５】



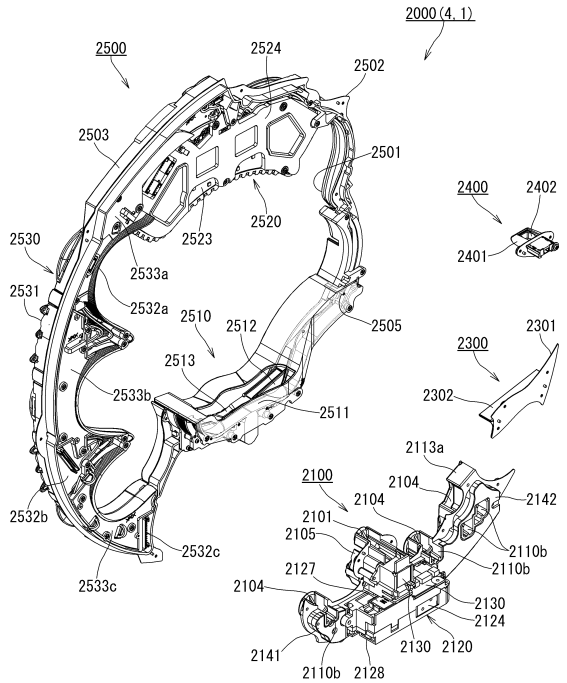
【図１１６】



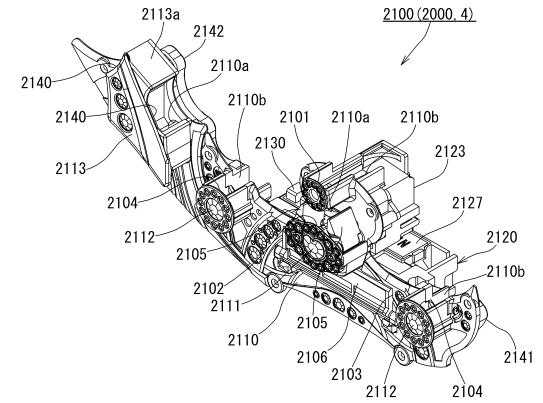
【図１１７】



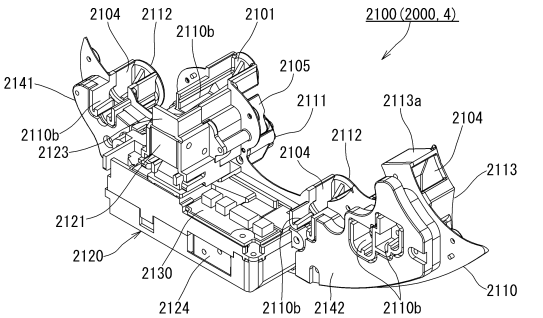
【図１１８】



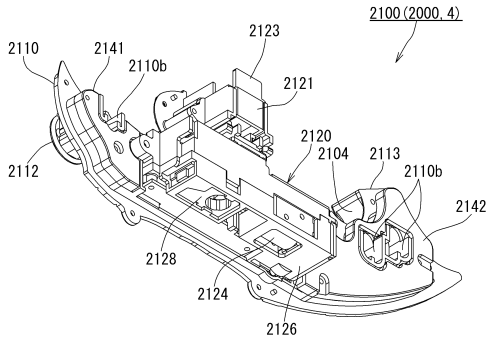
【図１１９】



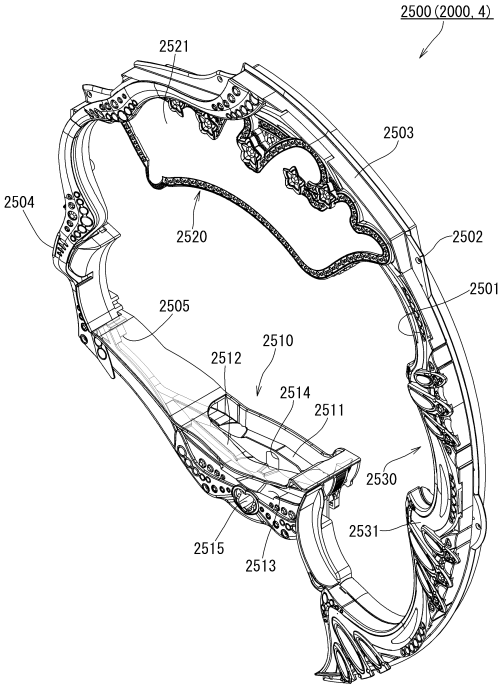
【図１２０】



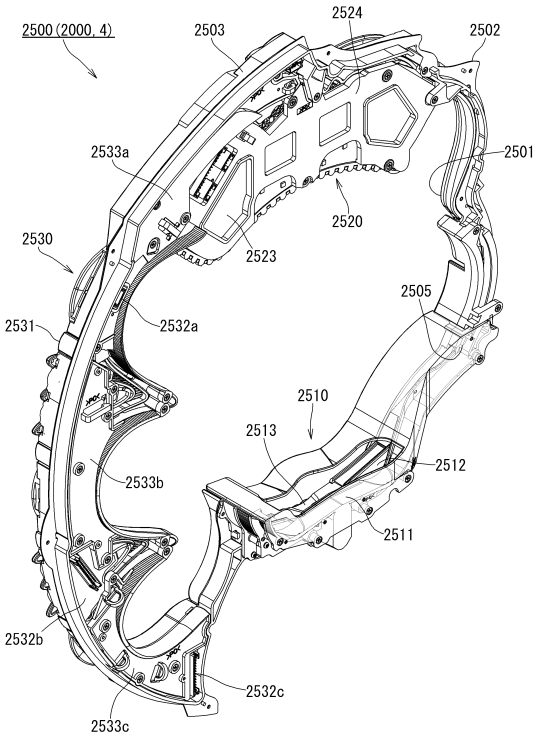
【図１２１】



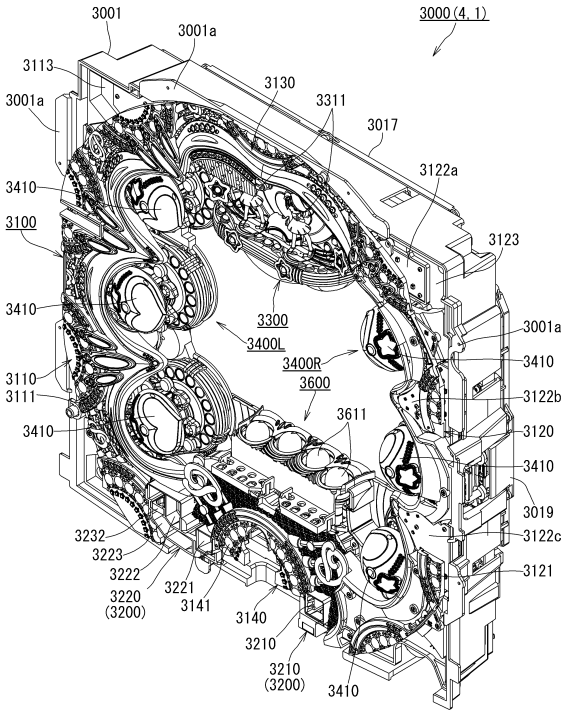
【図１２２】



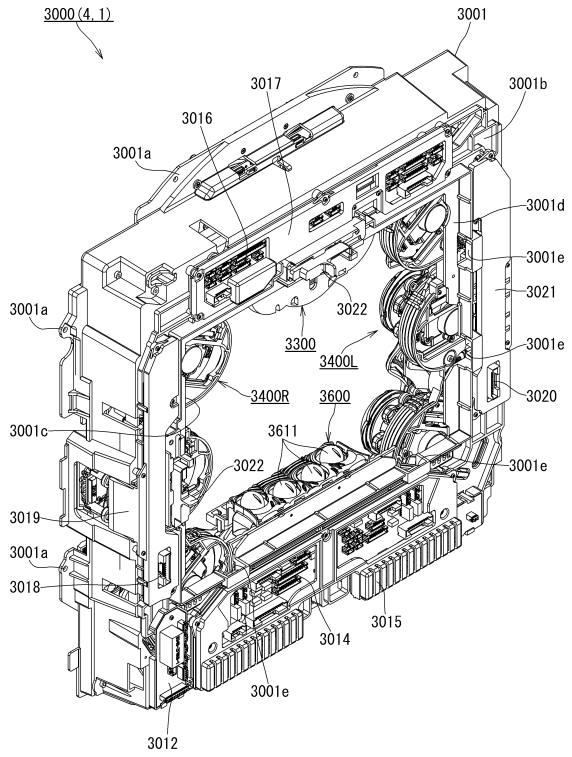
【図１２３】



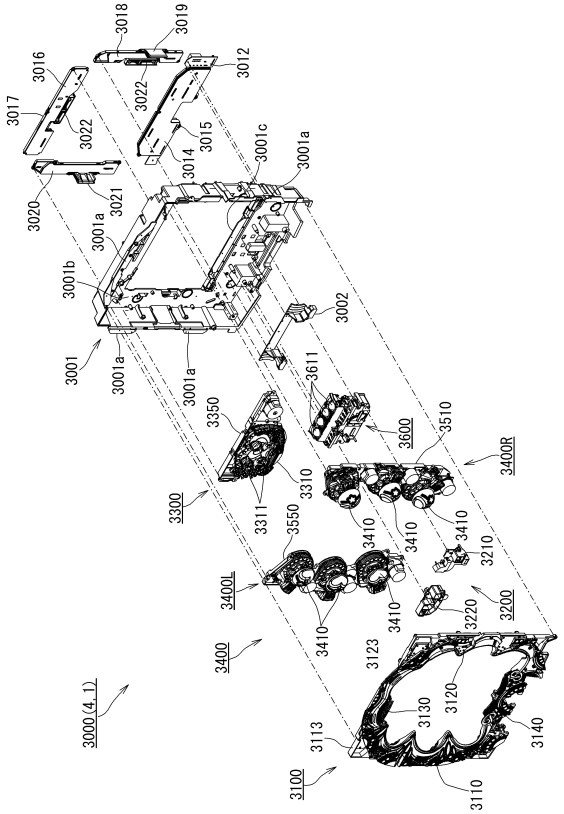
【図１２４】



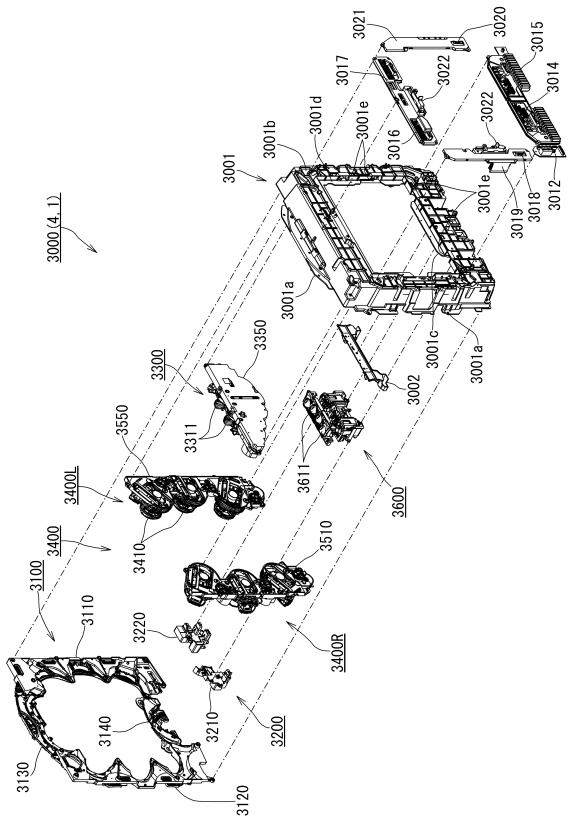
【図１２５】



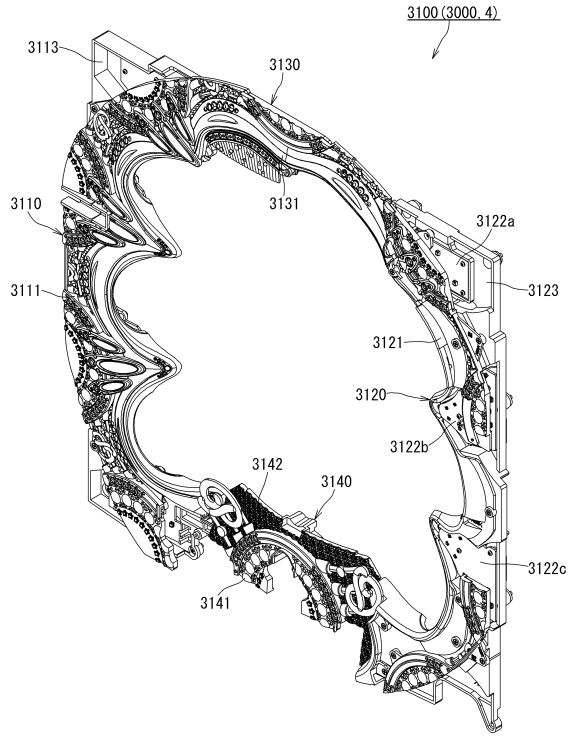
【図１２６】



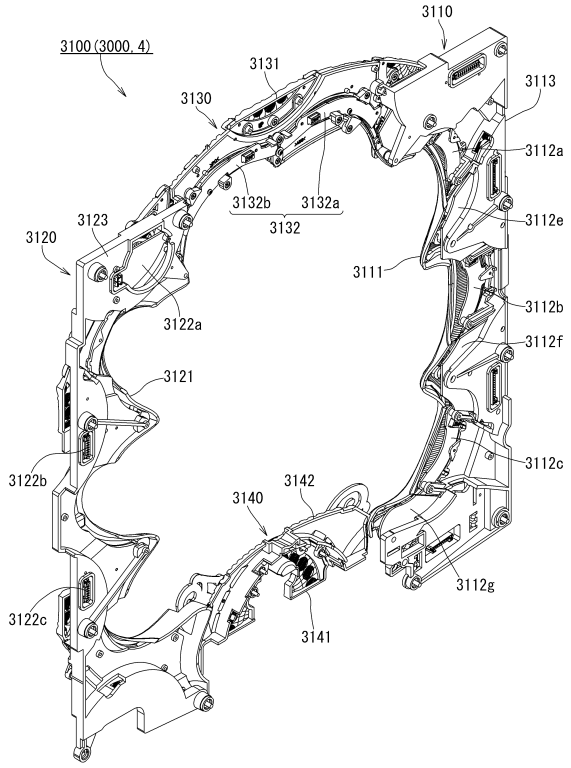
【図１２７】



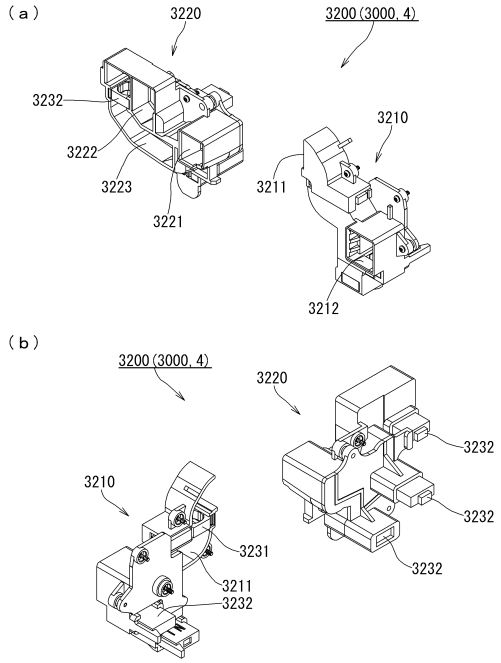
【図１２８】



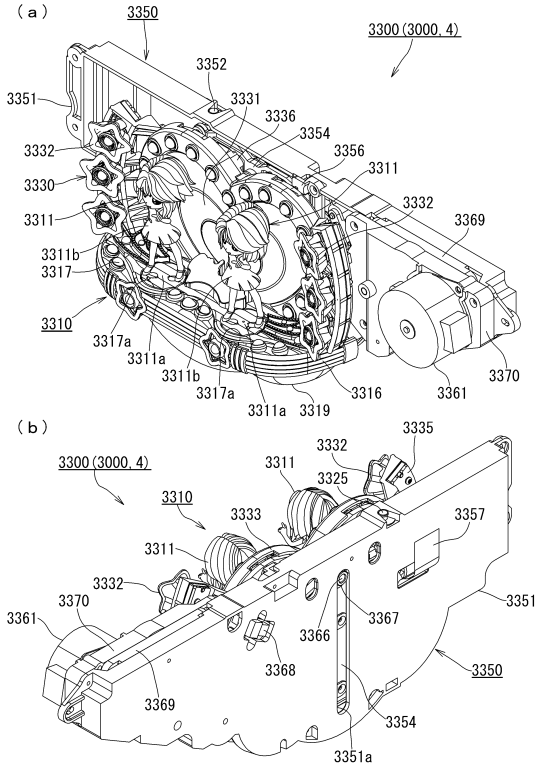
【図１２９】



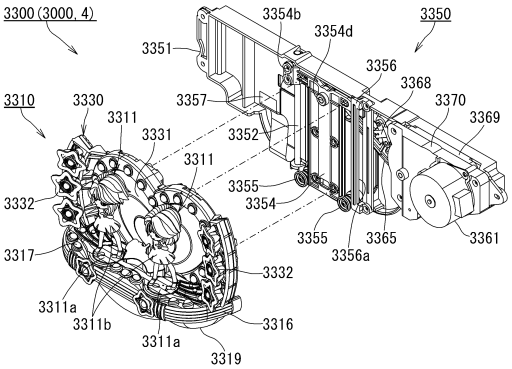
【図１３０】



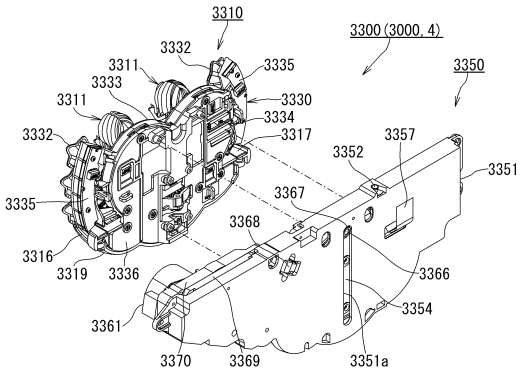
【図１３１】



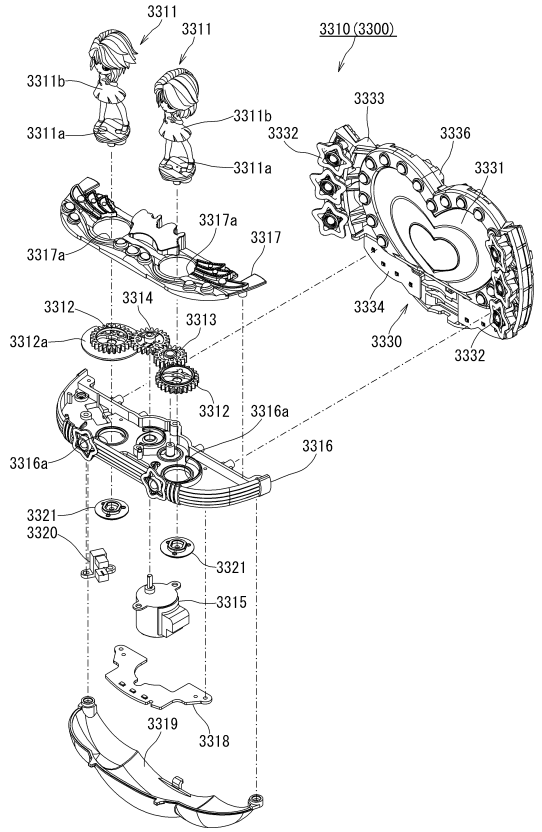
【図１３２】



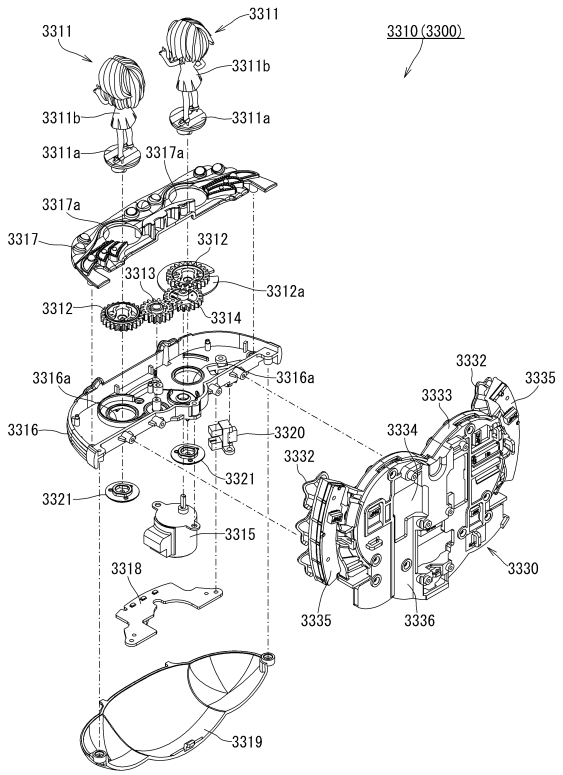
【図１３３】



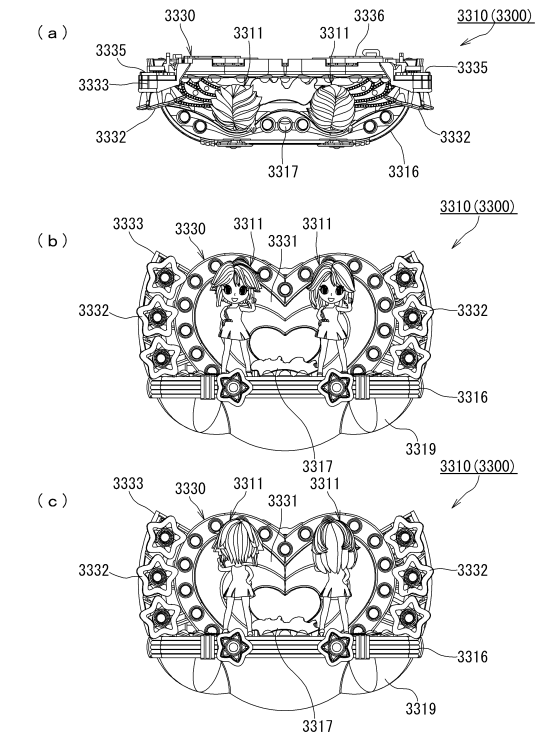
【図１３４】



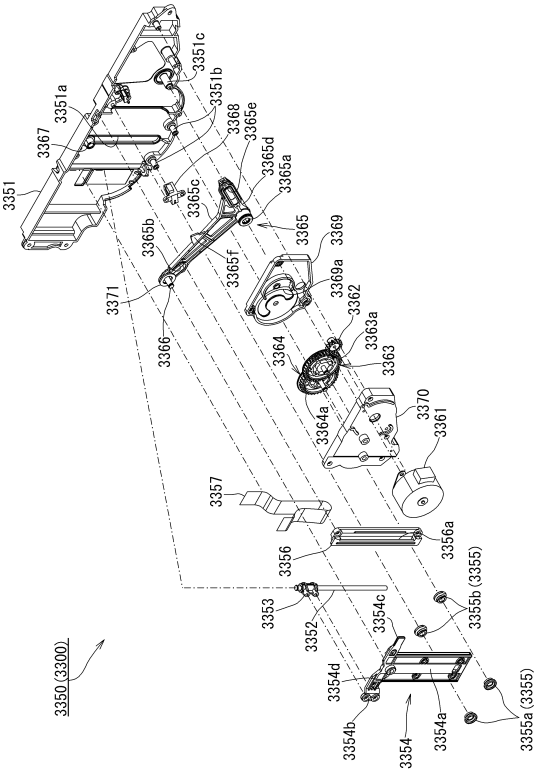
【図１３５】



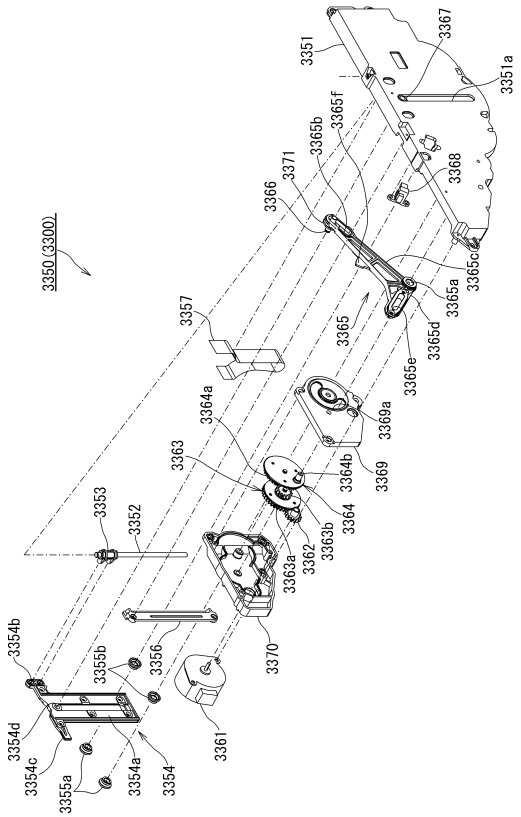
【図１３６】



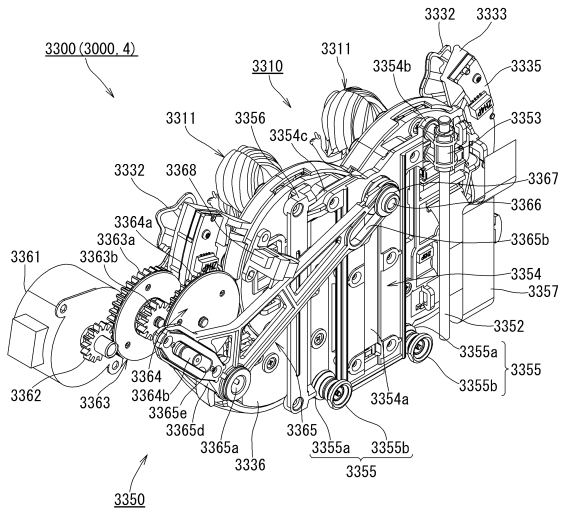
【図１３７】



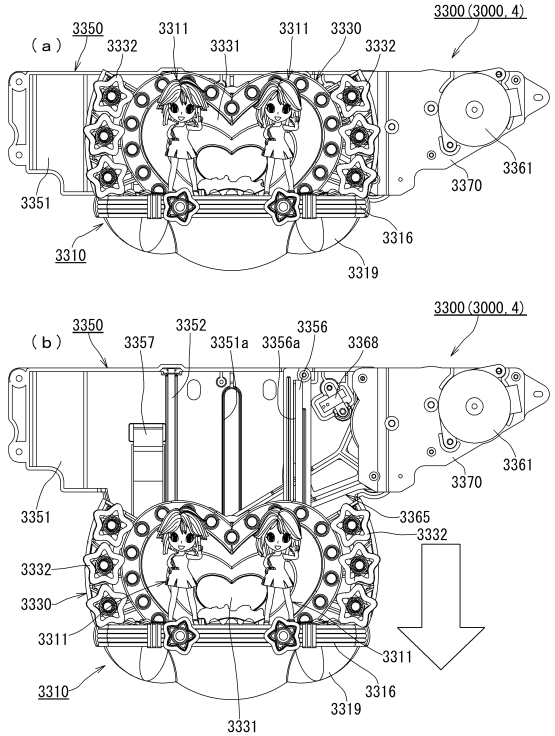
【図１３８】



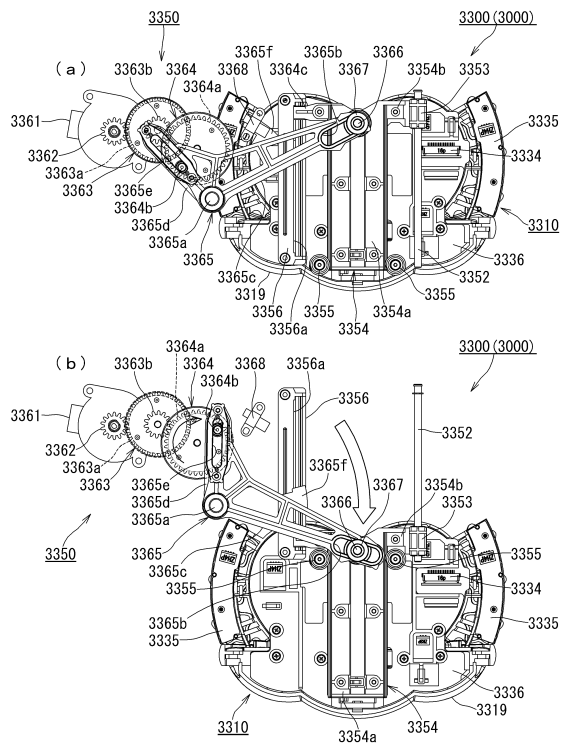
【図１３９】



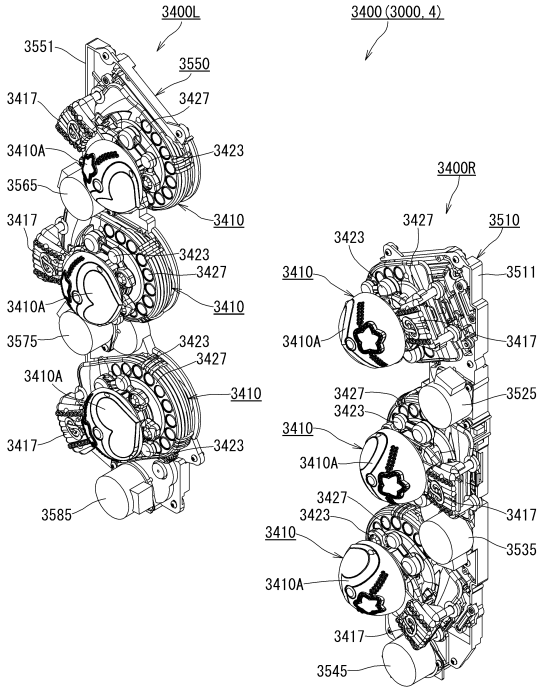
【図１４０】



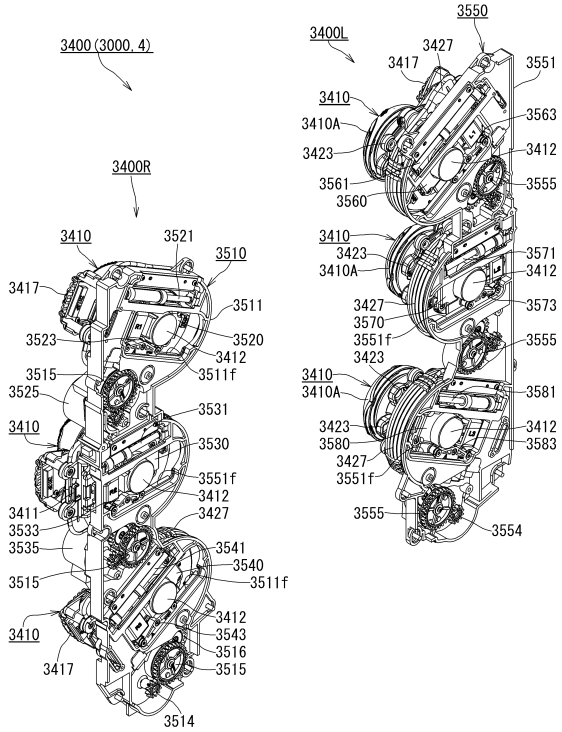
【図１４１】



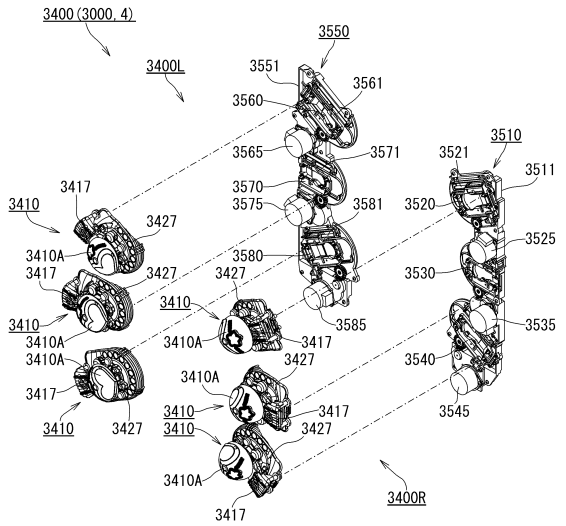
【図１４２】



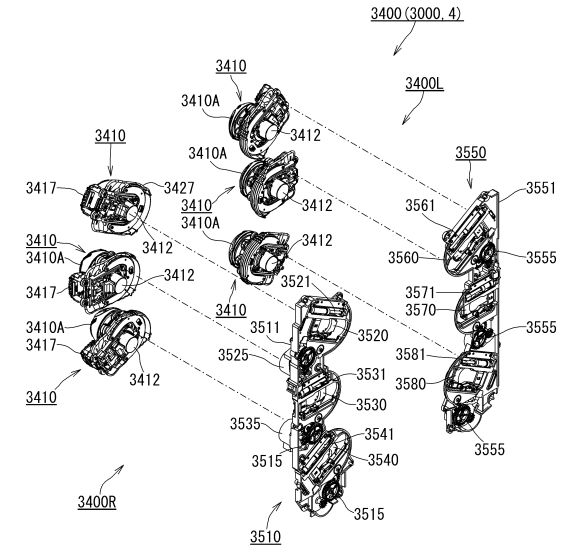
【図１４３】



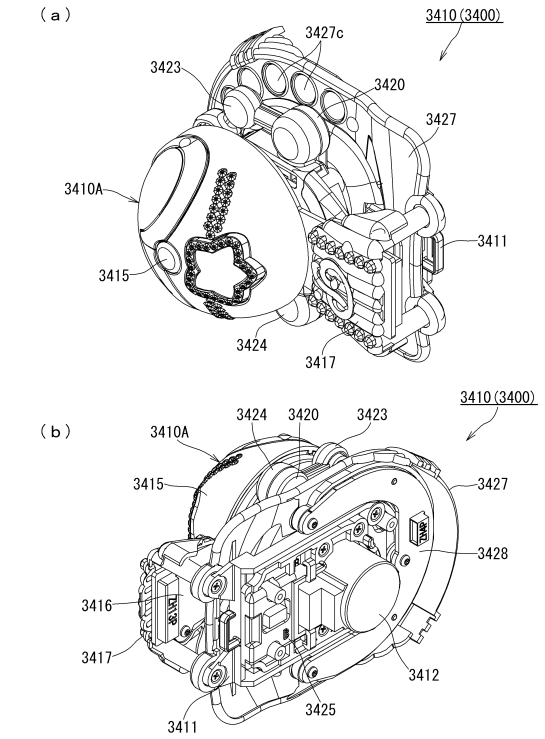
【図１４４】



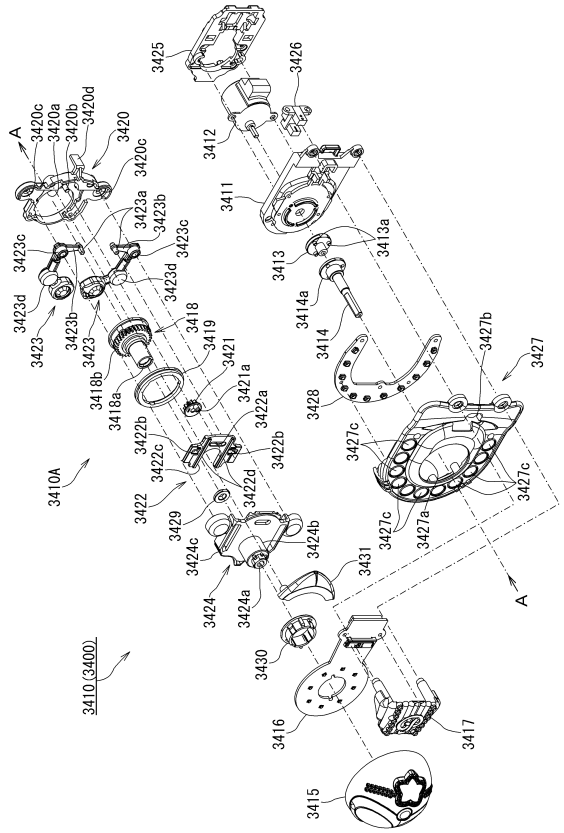
【図１４５】



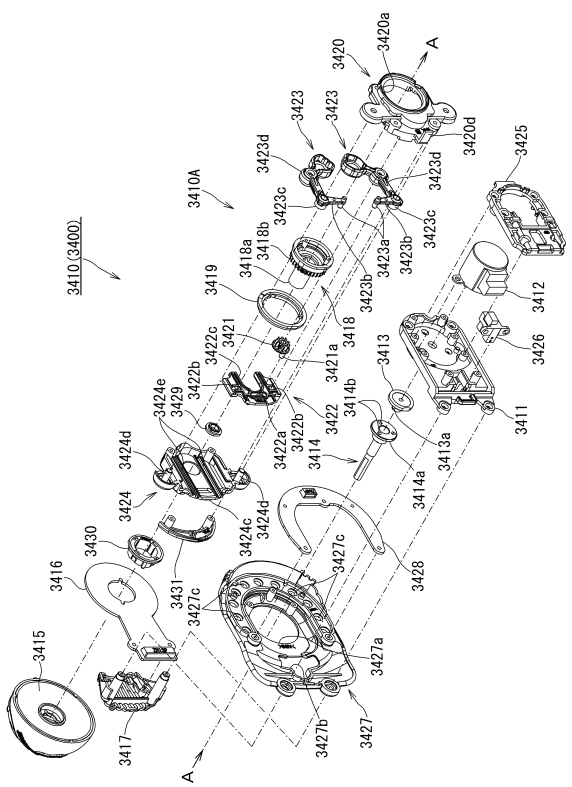
【図１４６】



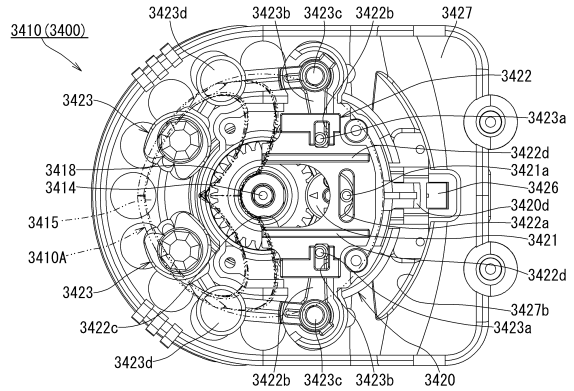
【図１４７】



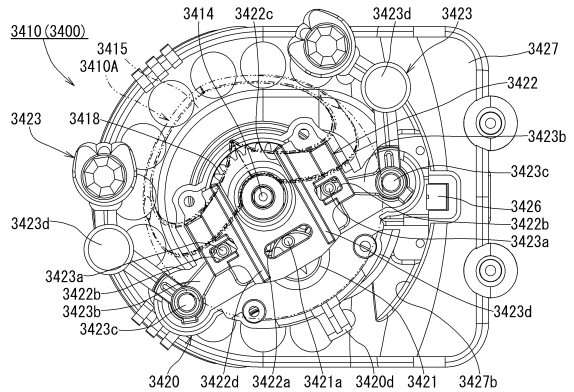
【図１４８】



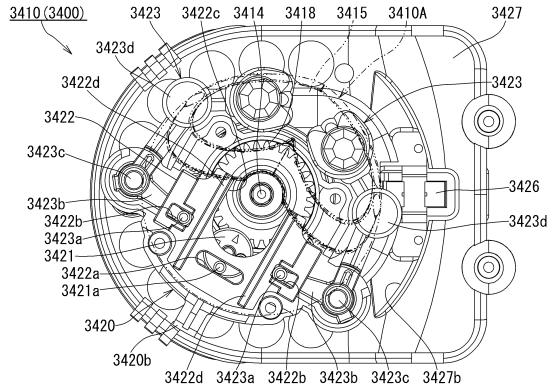
【図１４９】



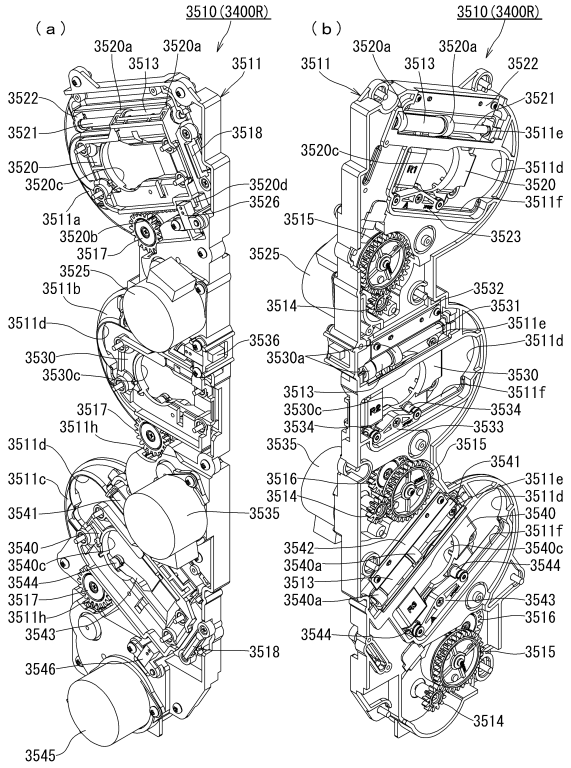
【図１５０】



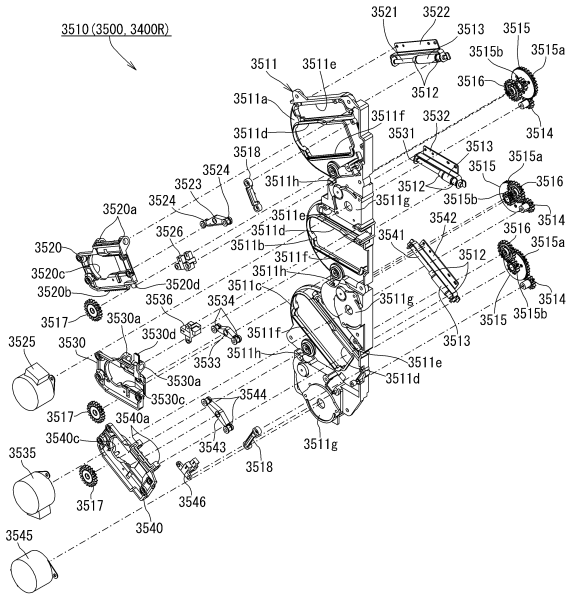
【図１５１】



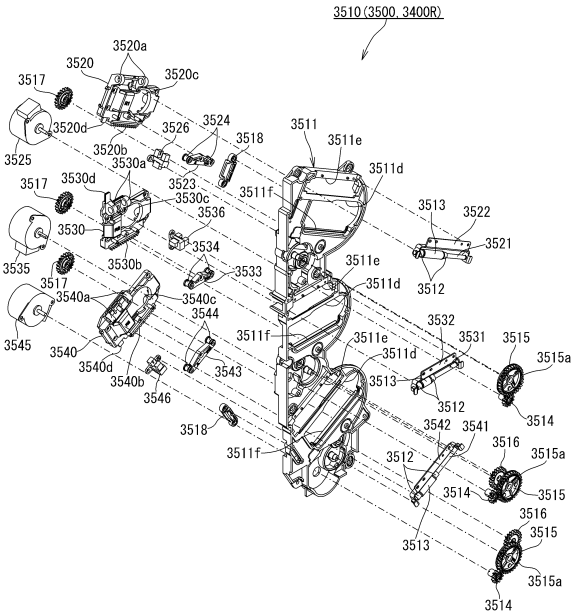
【図１５２】



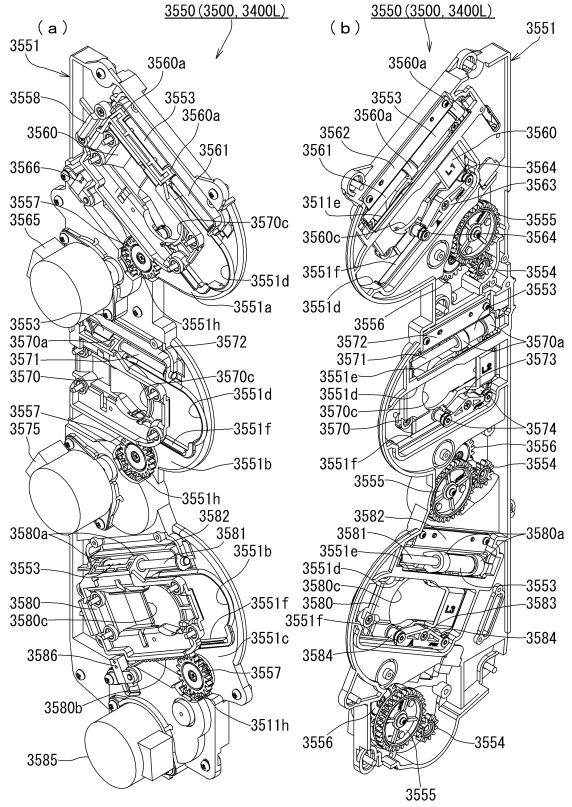
【図１５３】



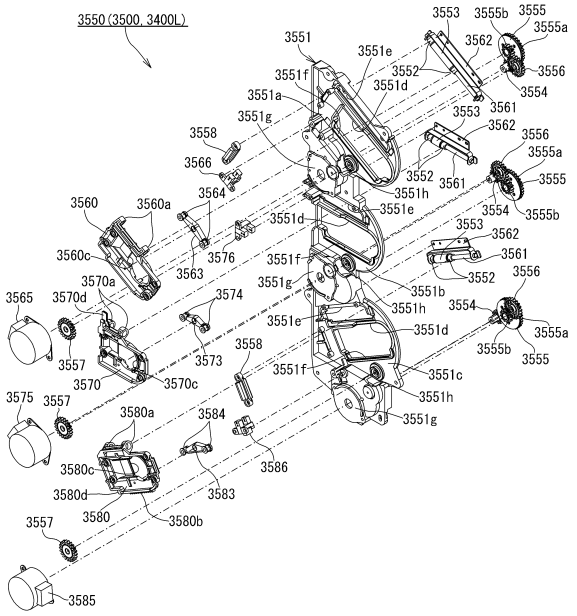
【図１５４】



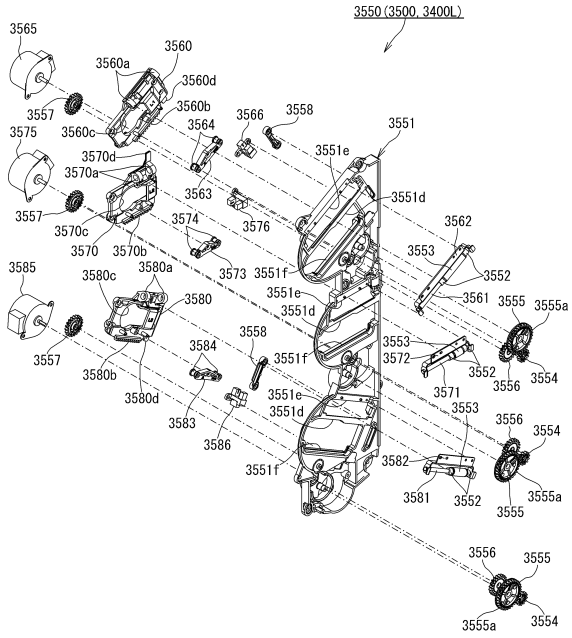
【図１５５】



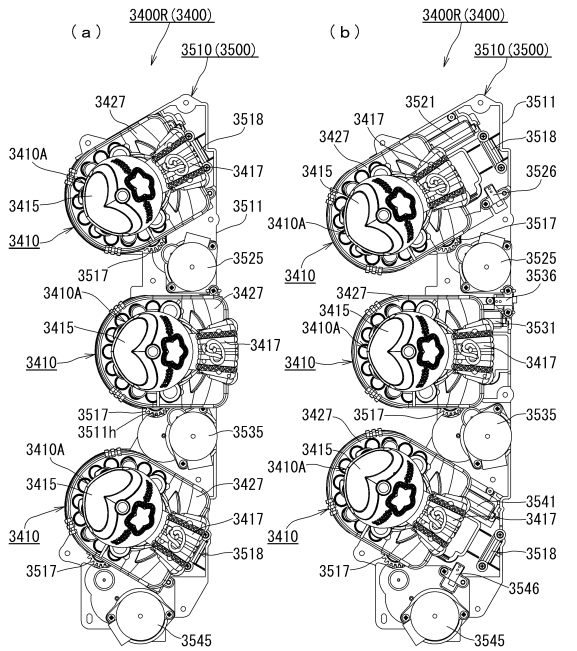
【図１５６】



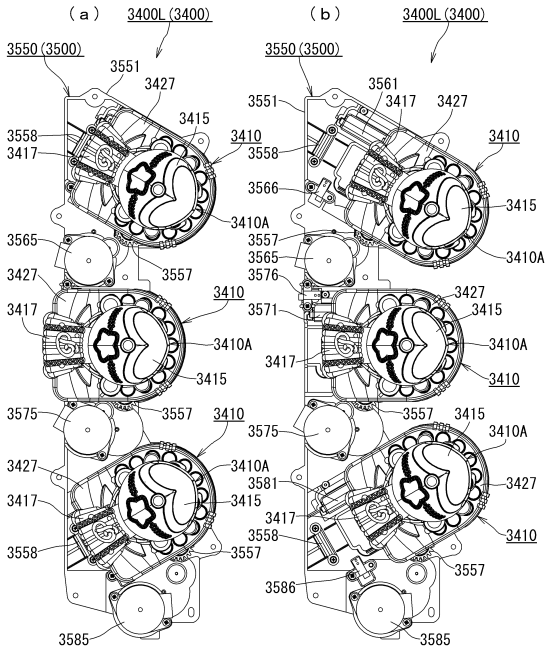
【図１５７】



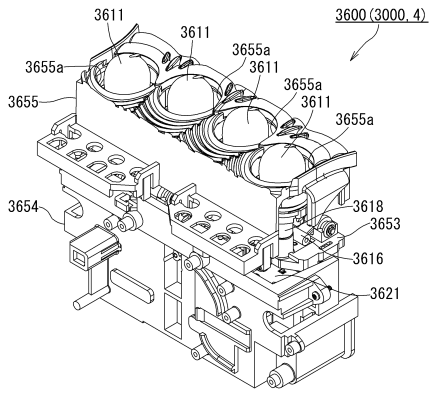
【図１５８】



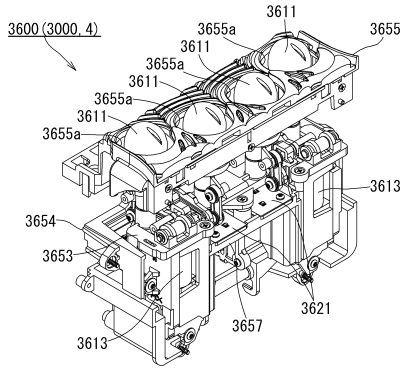
【図１５９】



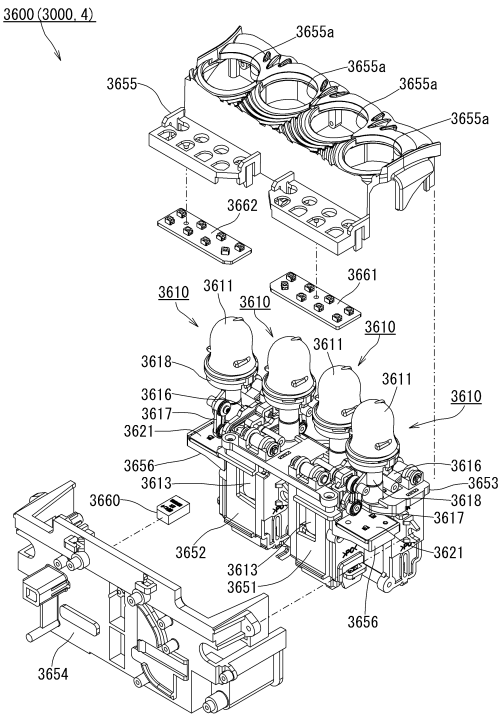
【図１６０】



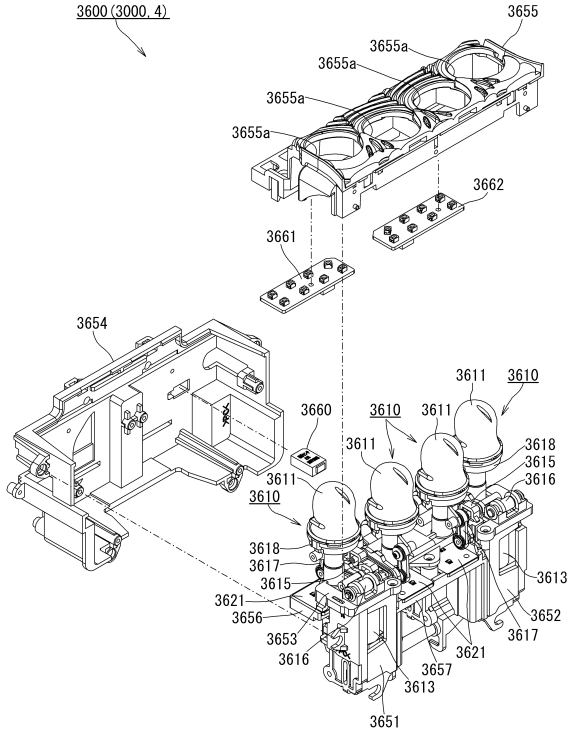
【図１６１】



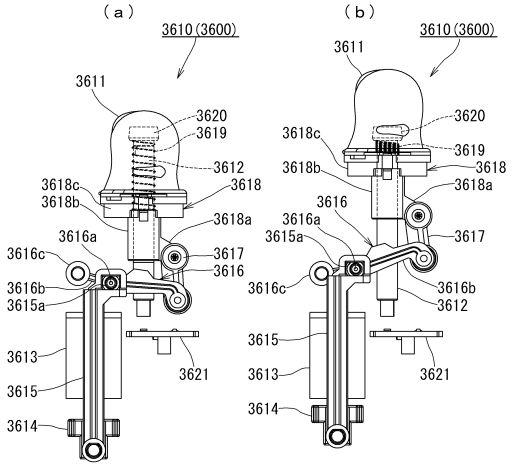
【図１６２】



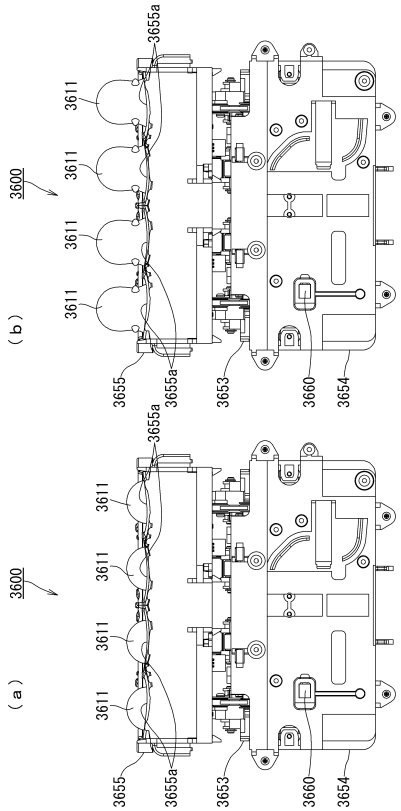
【図１６３】



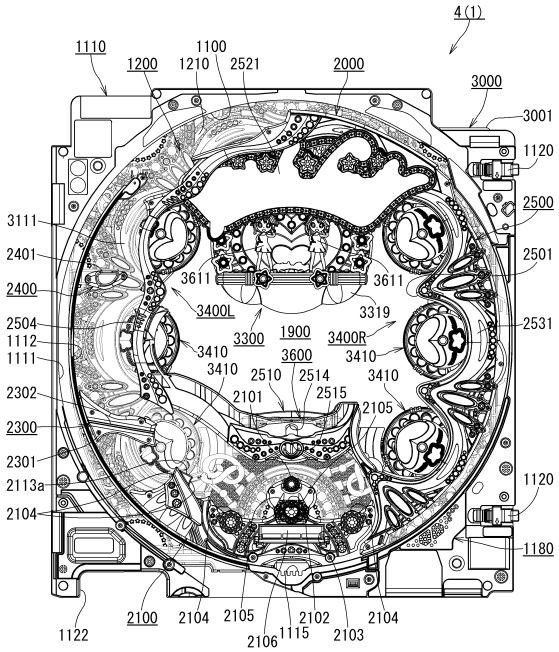
【図１６４】



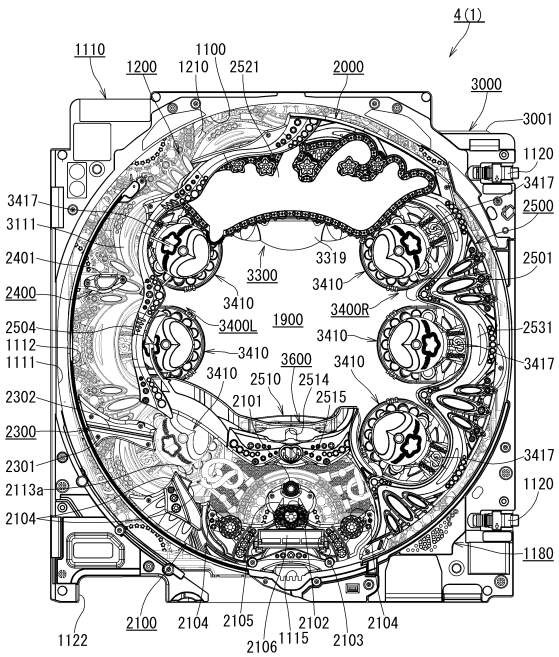
【図１６５】



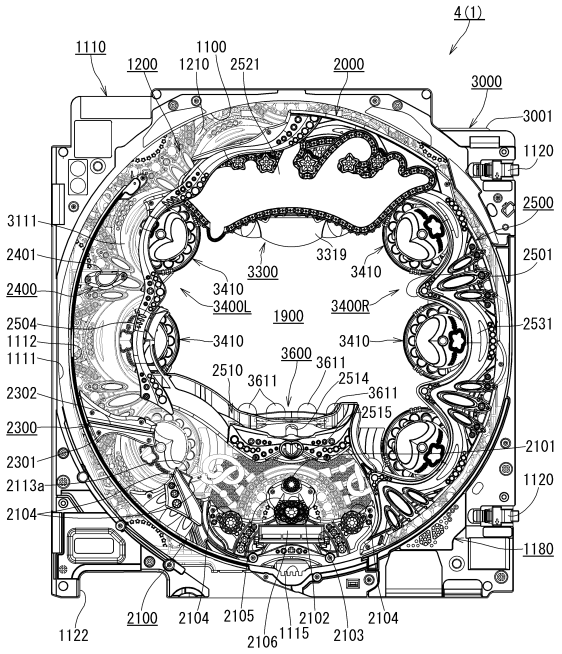
【図１６６】



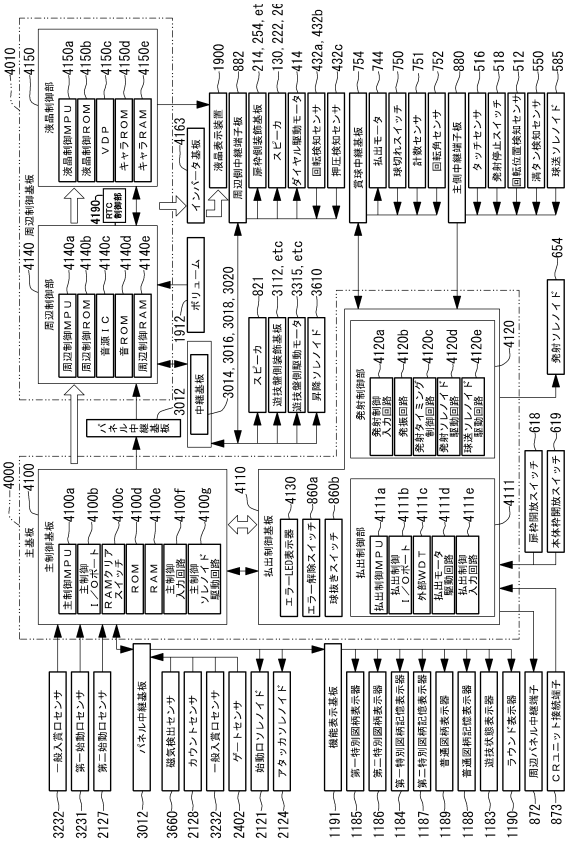
【図１６７】



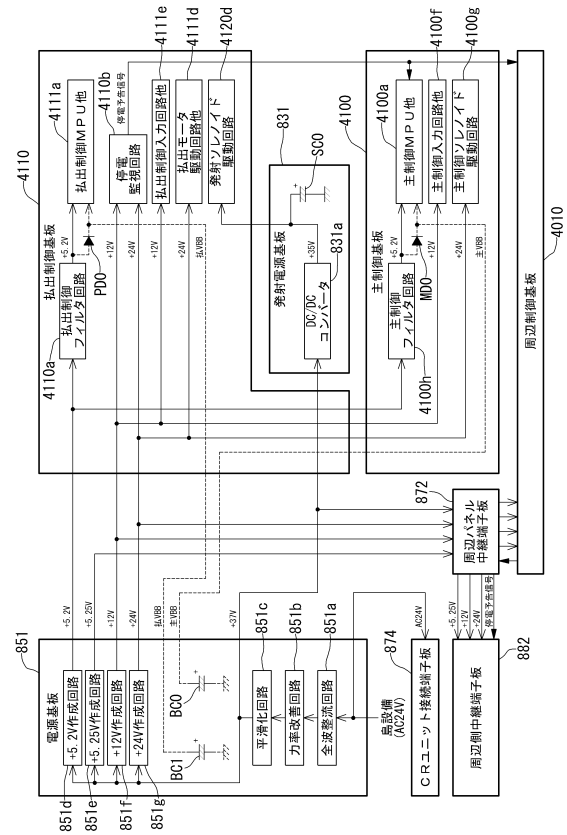
【図１６８】



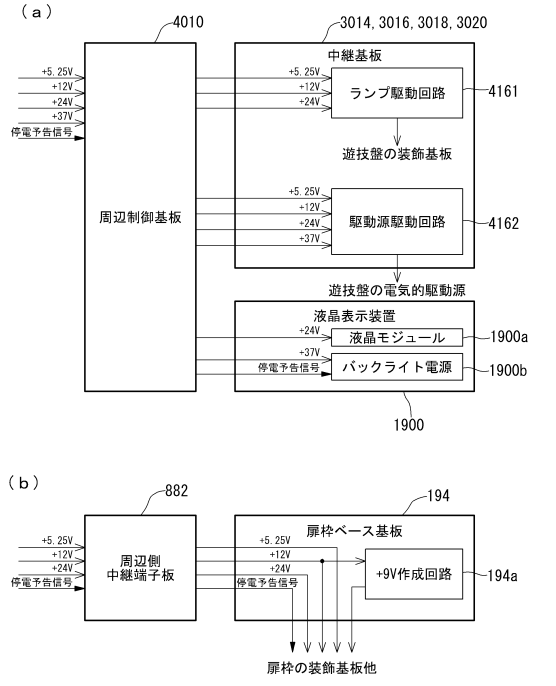
【図１６９】



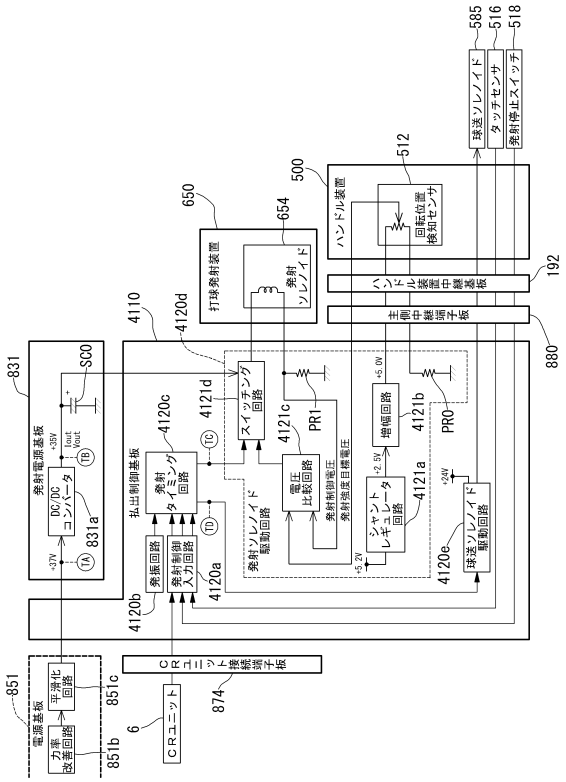
【図１７０】



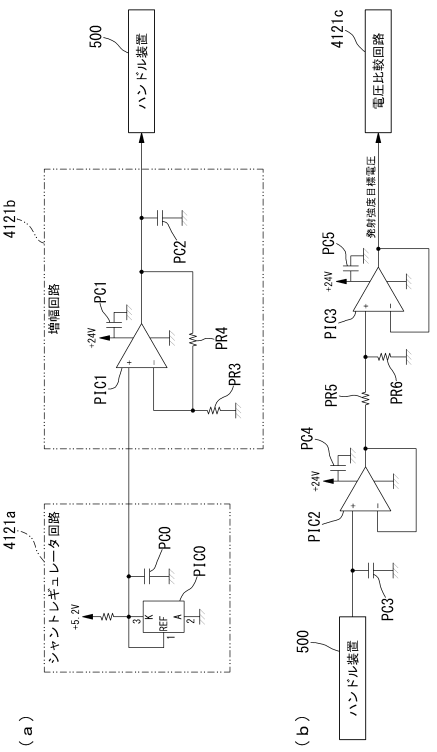
【図１７１】



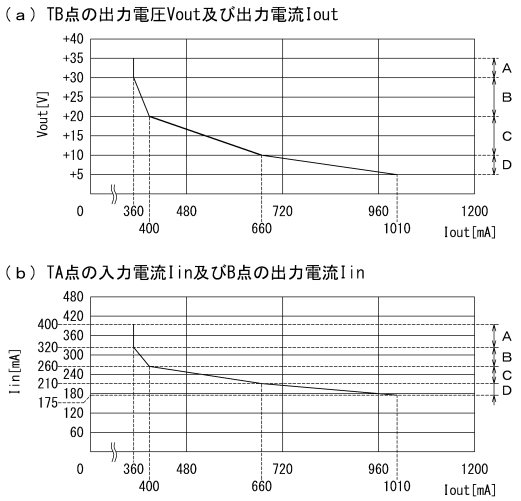
【図１７２】



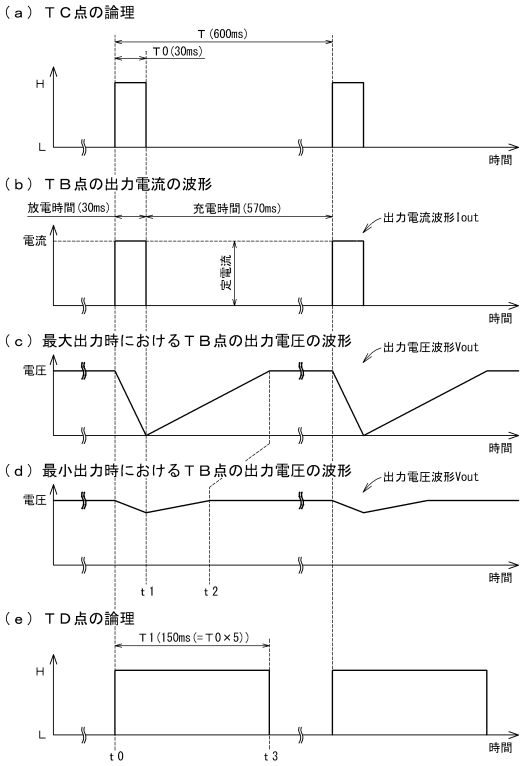
【図１７３】



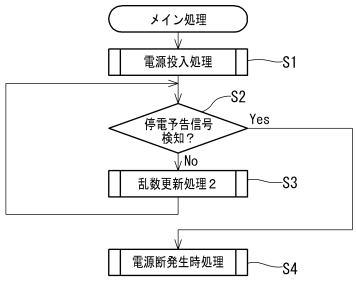
【図１７４】



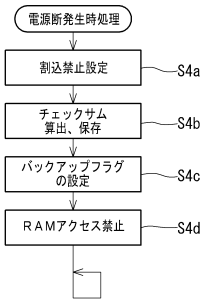
【図１７５】



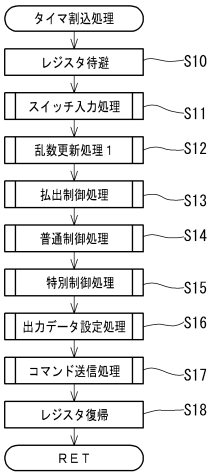
【図１７６】



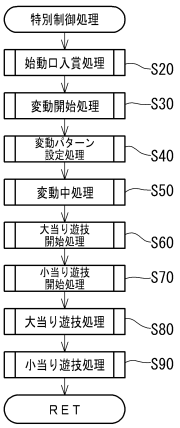
【図１７７】



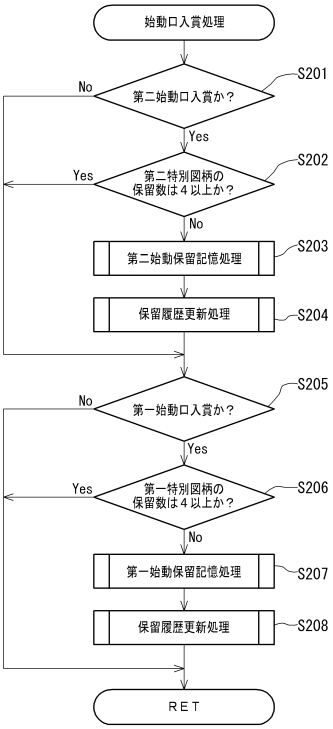
【図１７８】



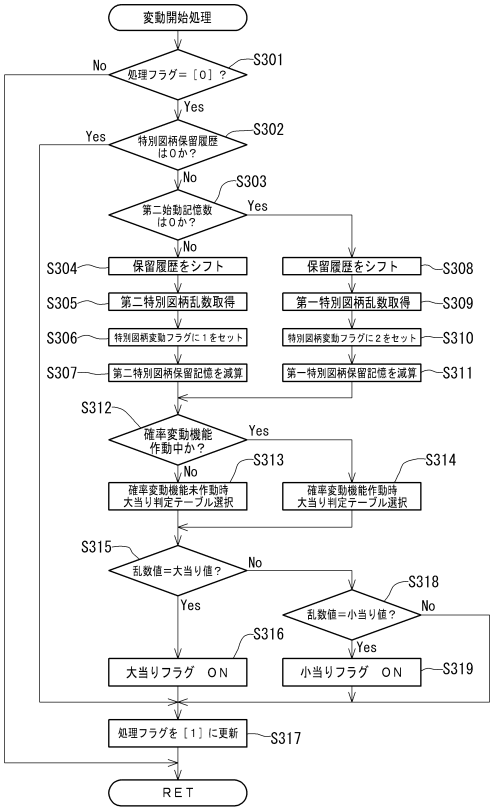
【図１７９】



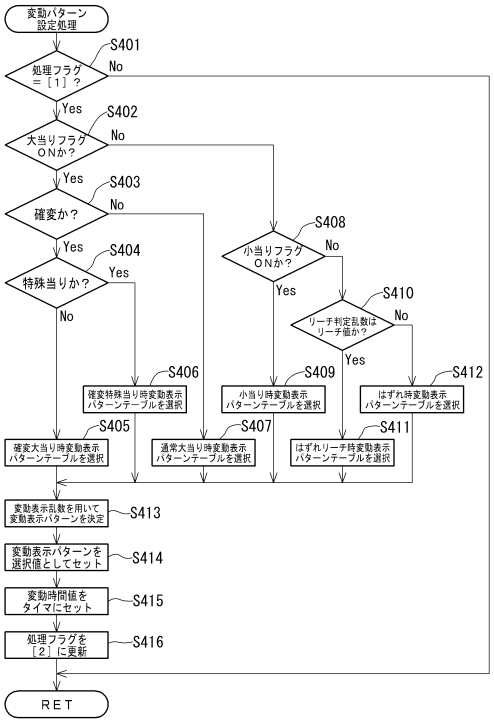
【図１８０】



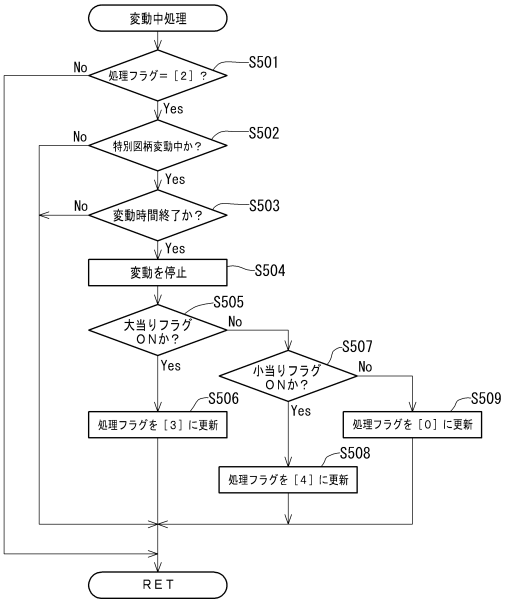
【図１８１】



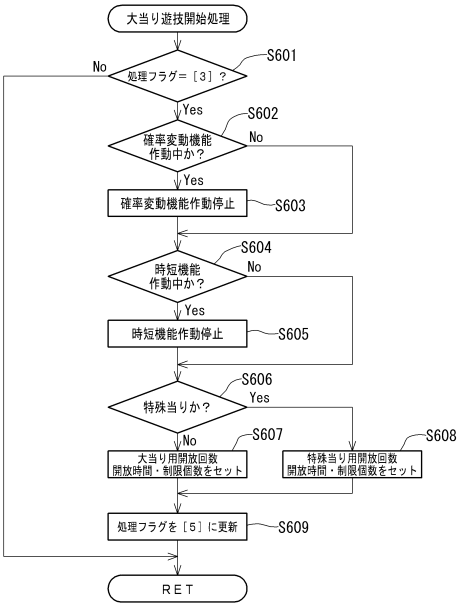
【図１８２】



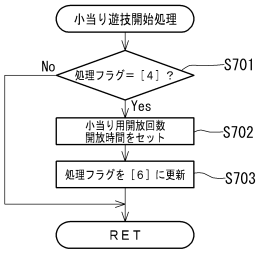
【図１８３】



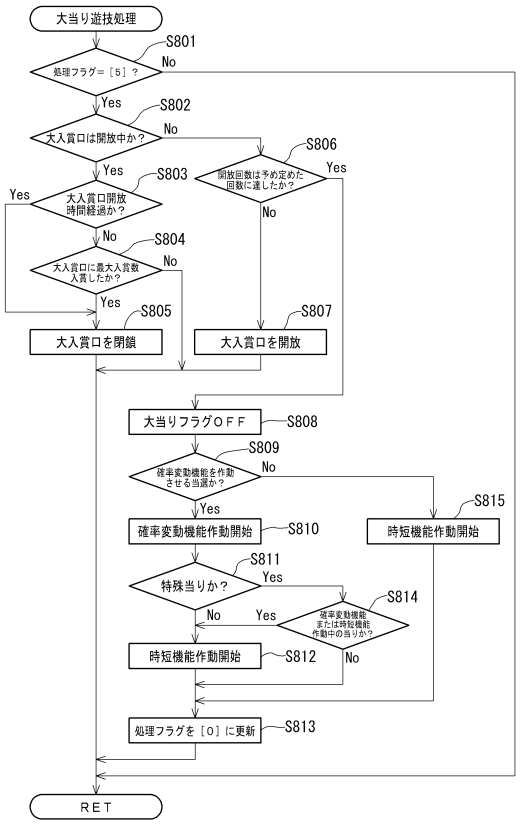
【図１８４】



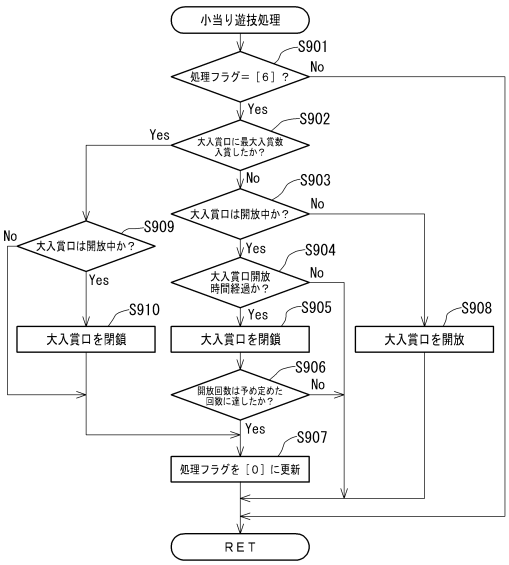
【図１８５】



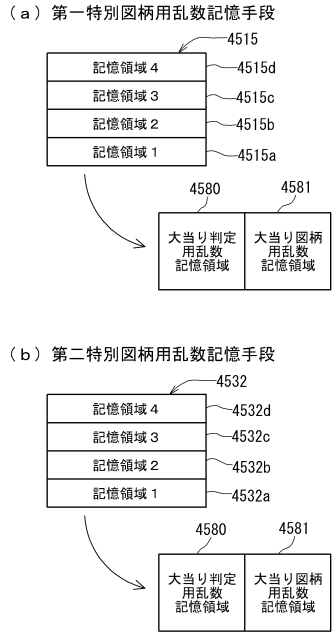
【図１８６】



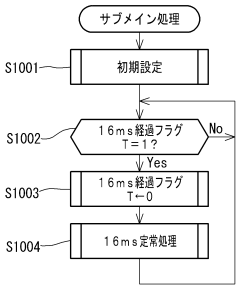
【図１８７】



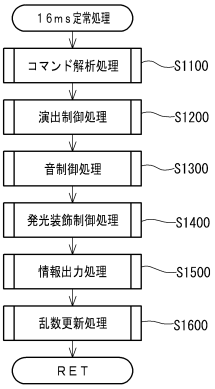
【図１８８】



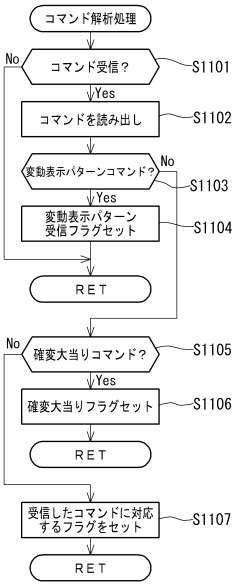
【図１８９】



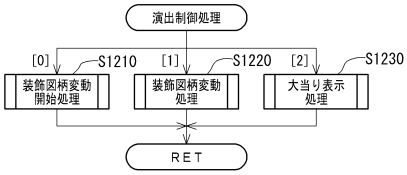
【図１９０】



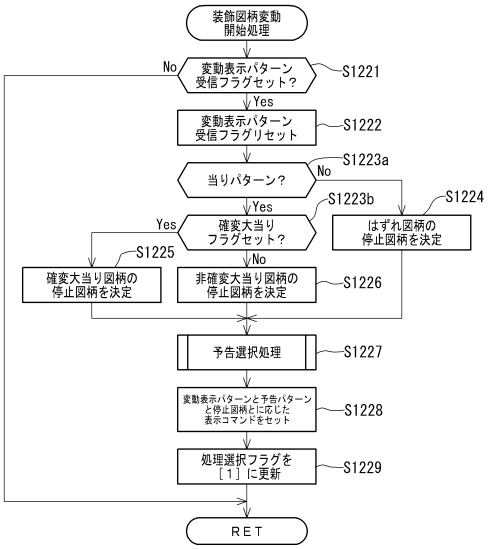
【図１９１】



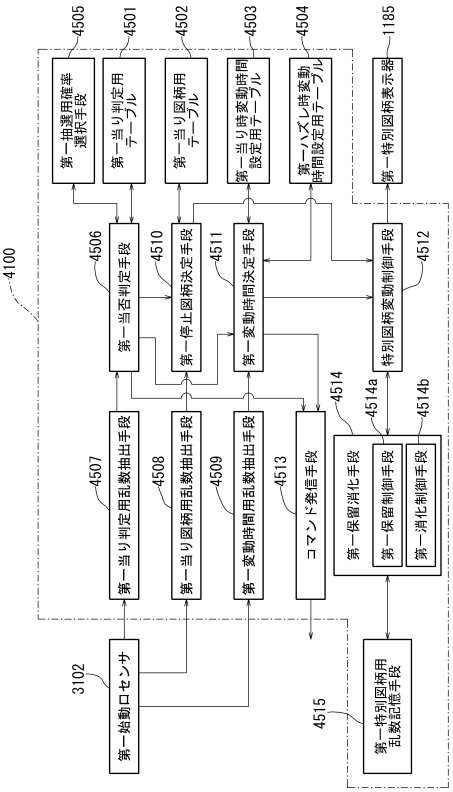
【図１９２】



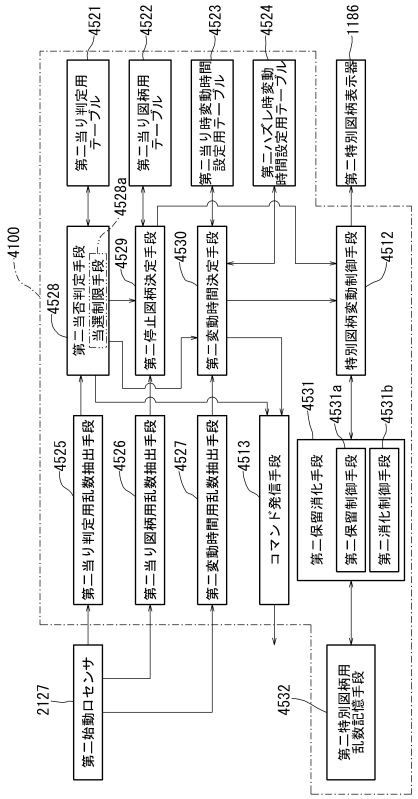
【図１９３】



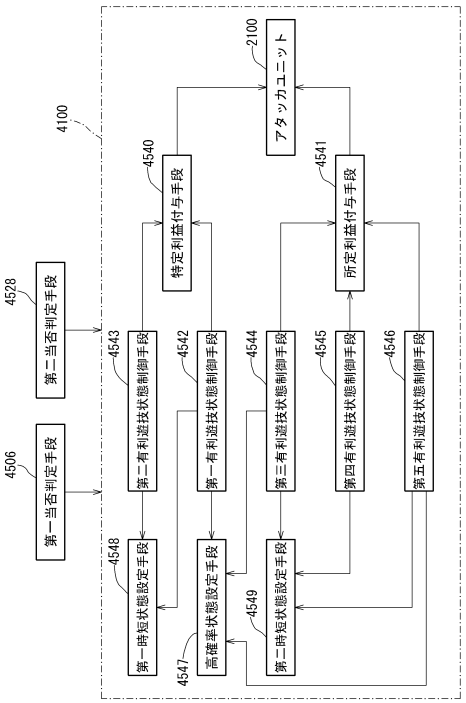
【図１９４】



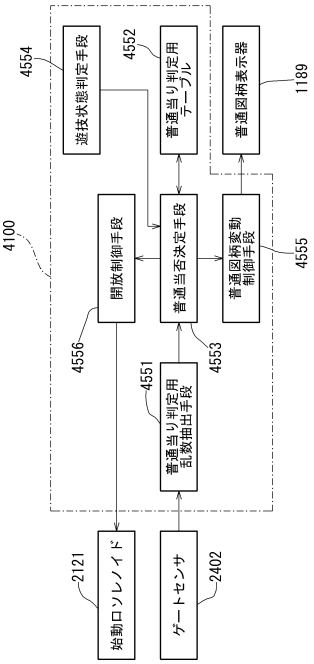
【図１９５】



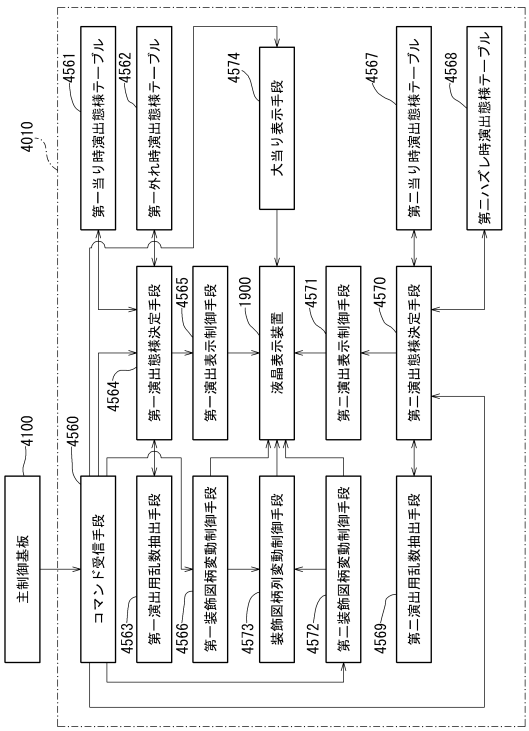
【図１９６】



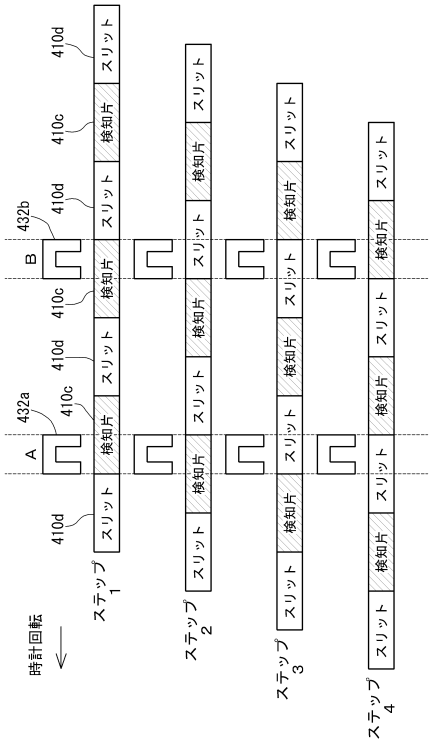
【図１９７】



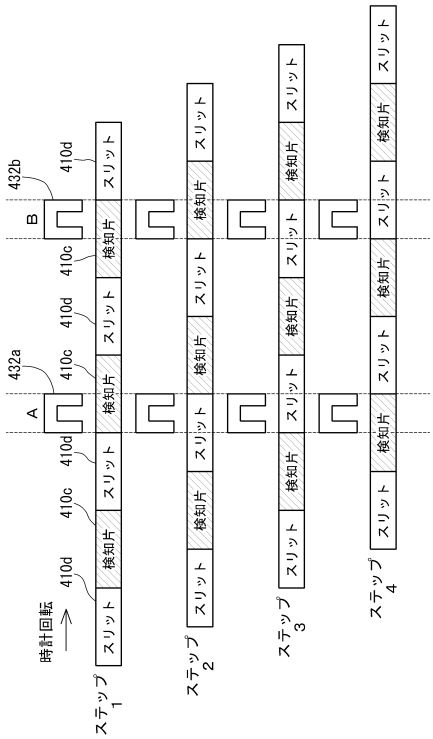
【図１９８】



【図１９９】



【図２００】



【図２０１】

（A）

時計回転

	ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4	ステップ1
A	1	1	0	0	1
B	1	0	0	1	1

※　ON…「1」　OFF…「0」

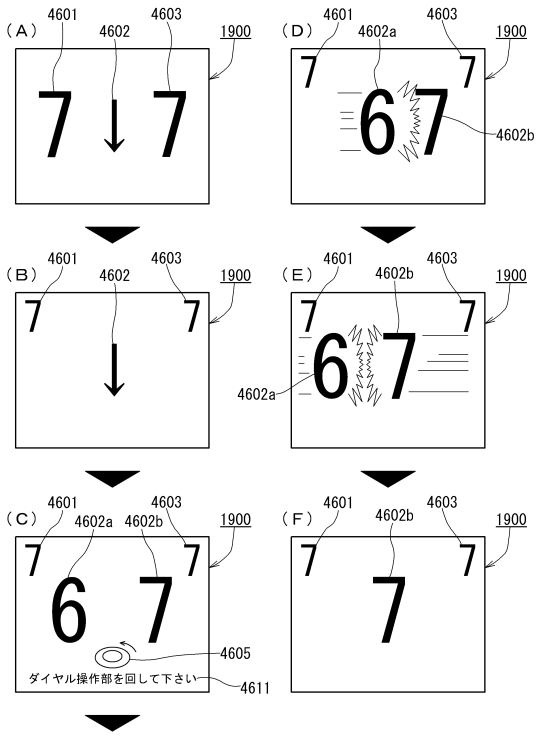
（B）

反時計回転

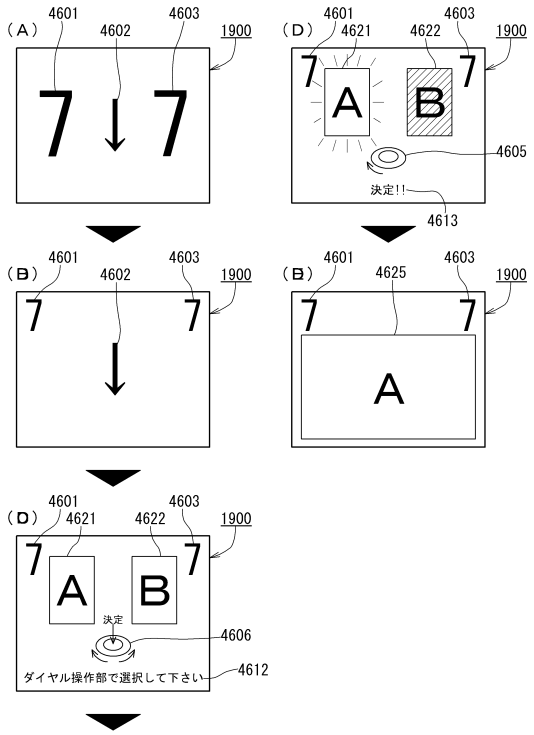
	ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4	ステップ1
A	1	0	0	1	1
B	1	1	0	0	1

※　ON…「1」　OFF…「0」

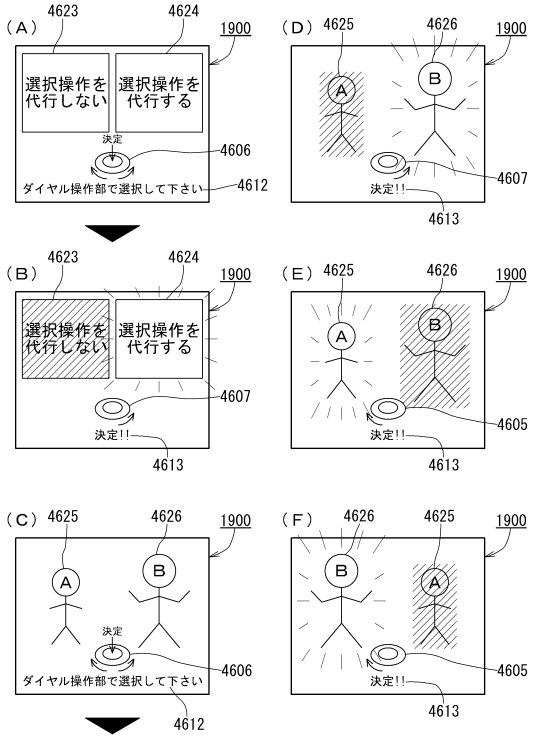
【図２０２】



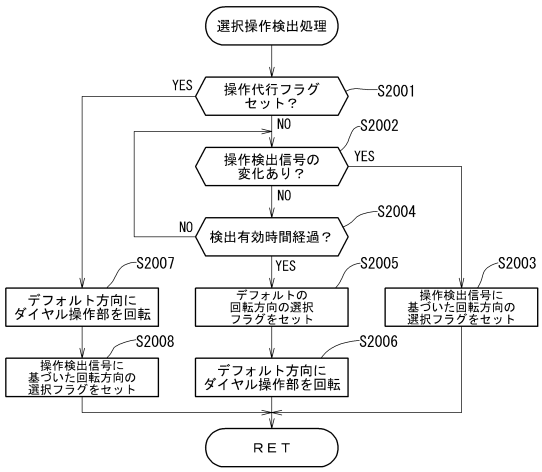
【図２０３】



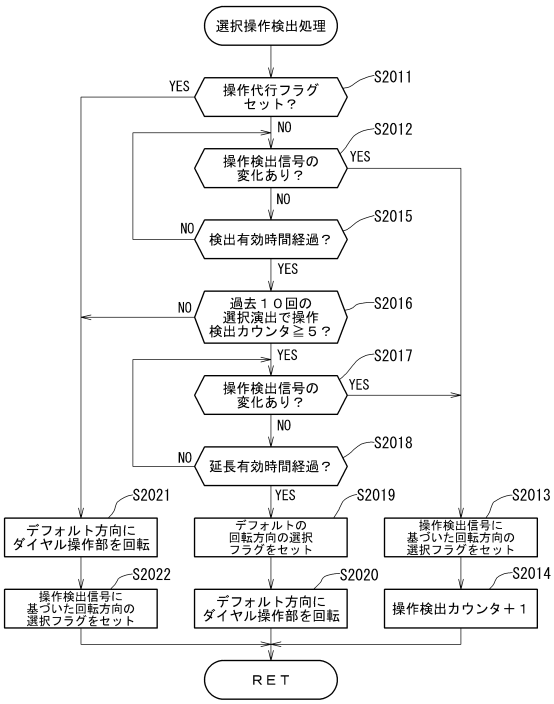
【図２０４】



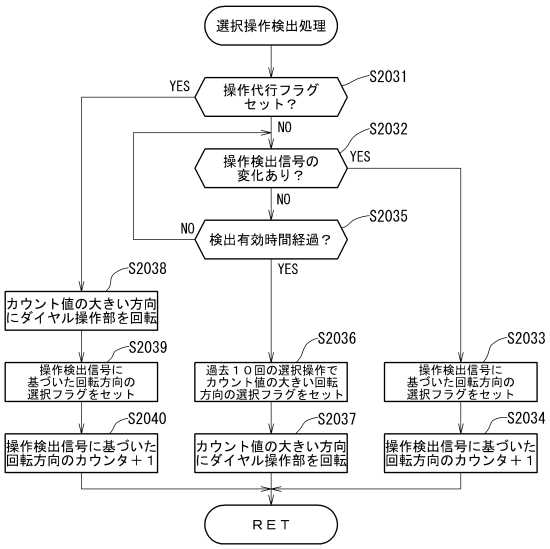
【図２０５】



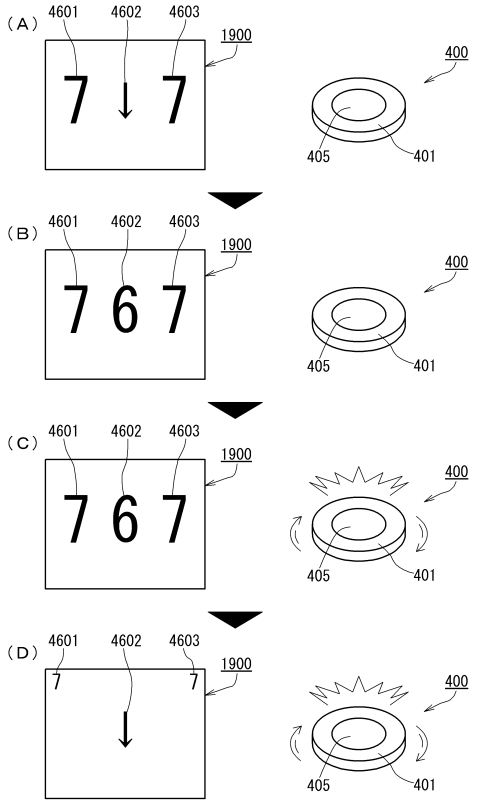
【図２０６】



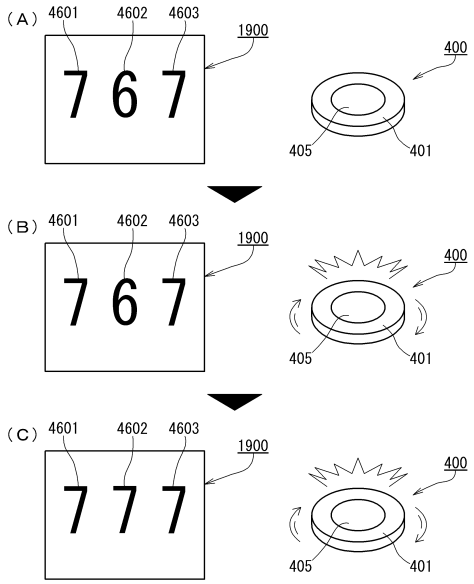
【図２０７】



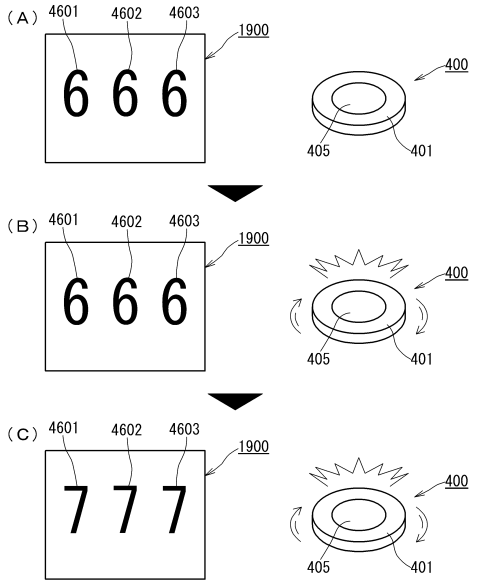
【図２０８】



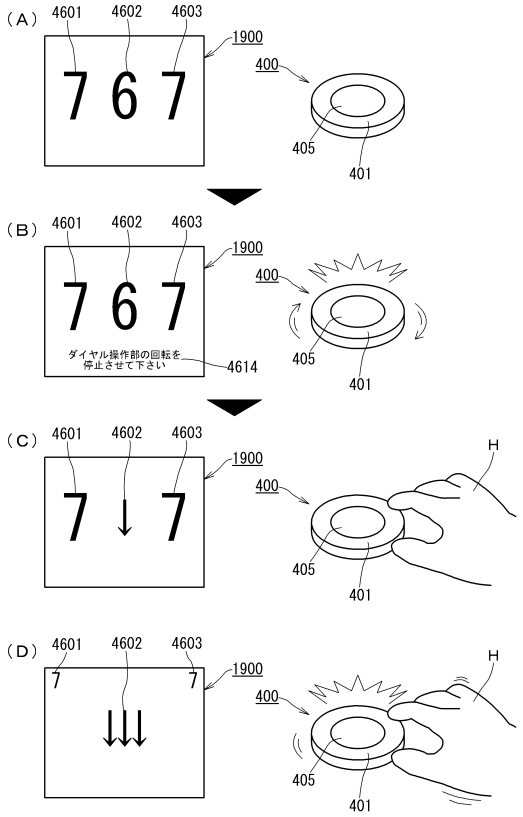
【図２０９】



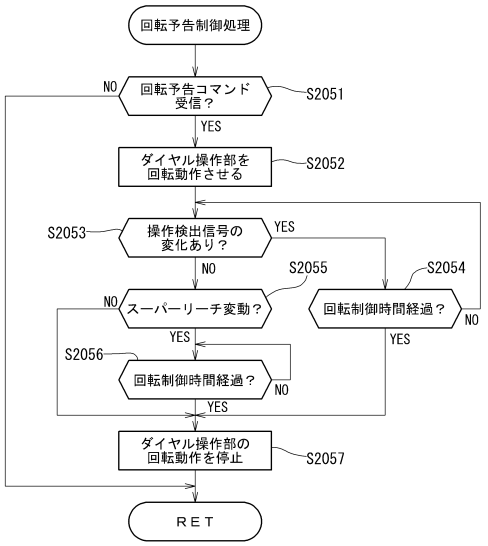
【図２１０】



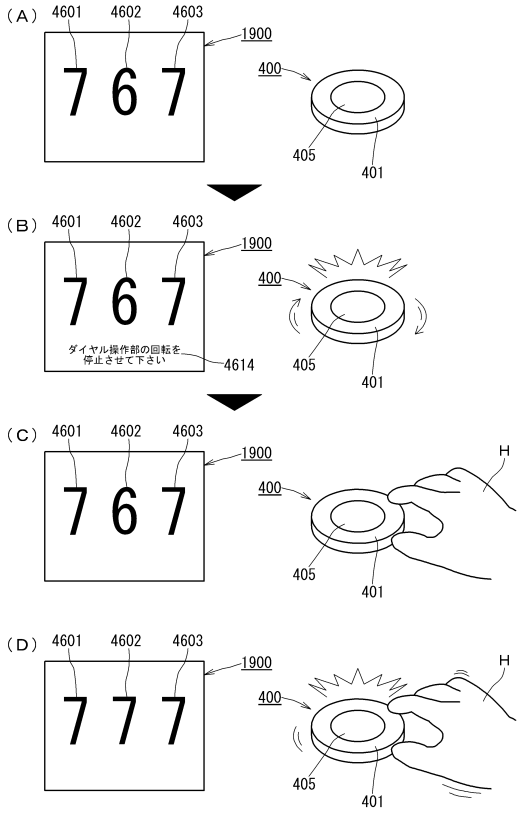
【図２１１】



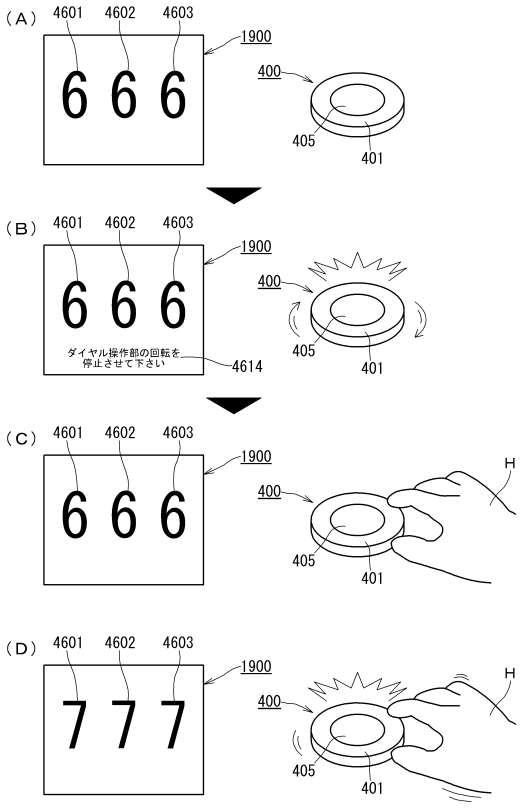
【図２１２】



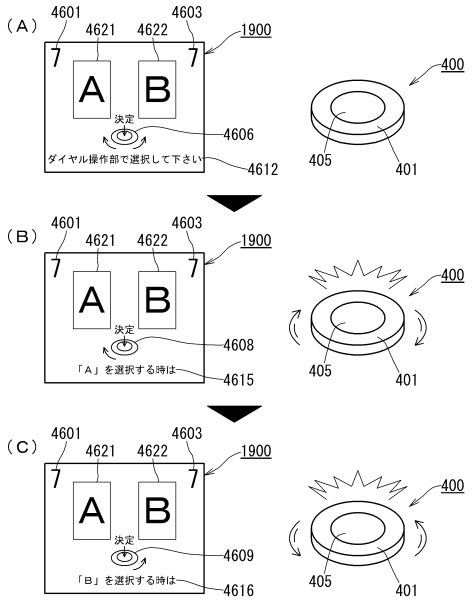
【図２１３】



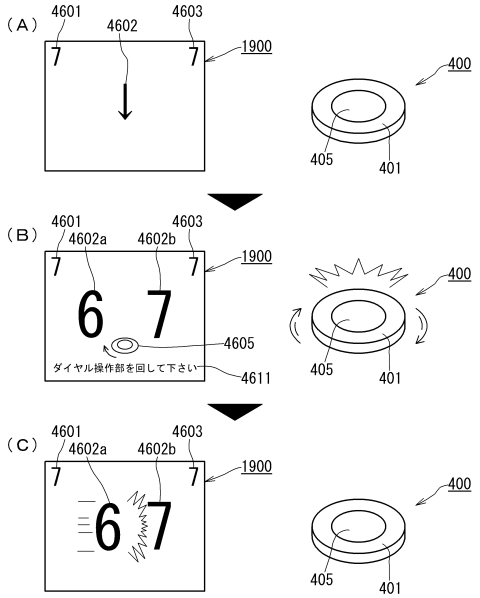
【図２１４】



【図２１５】



【図２１６】



【図２１７】

No.	変動名称	10H 時間(ms)	11H 時間(ms)	12H 時間(ms)	13H 時間(ms)	14H 時間(ms)	15H 時間(ms)	16H 時間(ms)	17H 時間(ms)	18H 時間(ms)
1	通常変動(12秒)	12000								
2	演出用通常変動(12秒)	12000								
3	擬似連×1はずれ	18000								
4	短縮変動1(8秒)	8000								
5	短縮変動2(6秒)	6000								
6	短縮変動3(3秒)	3000								
7	短縮変動4(2秒)	2000								
8	キングを探せハズレ	36500								
9	ノーマルリーチ2コマはずれ	16000					30500	37500		
10	ノーマルリーチ1コマはずれ	17500	43500				32000	39000		
11	ノーマルリーチ+1コマはずれ	20000	46000				34500	41500		
12	ノーマルリーチ 当り	41000	67000							
13	マルチラインリーチSハズレ	45000	71000							
14	マルチラインリーチSハズレ後キング追っかけハズレ	78000	104000							
15	マルチラインリーチS当り	60500	86500							
16	マルチラインリーチWハズレ	51000	77000							
17	マルチラインリーチWハズレ後キング追っかけハズレ	83000	109000							
18	マルチラインリーチW最当り	58000	84000							
19	マルチラインリーチW後当り	65000	91000							
20	マルチラインリーチTハズレ	55000	81000							
21	マルチラインリーチTハズレ後キング追っかけハズレ	87000	113000							
22	マルチラインリーチT前当り	58000	82000							
23	マルチラインリーチT中当り	62000	88000							
24	マルチラインリーチT後当り	69500	95500							
25	〔マルチライン提供〕楽曲1リーチハズレ	102000	120000							
26	〔マルチライン提供〕楽曲1リーチ当り	124500	130500							
27	〔マルチライン提供〕楽曲1リーチ返し当り	113000	139000							
28	〔マルチライン提供〕実写楽曲1リーチ当り	110000	139000							
29	〔発展分岐経路〕楽曲1リーチハズレ	103500	128500							
30	〔発展分岐経路〕楽曲1リーチ当り	125500	131500							
31	〔発展分岐経路〕楽曲1リーチ返し当り	114500	140500							
32	〔発展分岐経路〕実写楽曲1リーチ当り	112500	138500							
33	楽曲2リーチショートハズレ	56000	82000			67000			76500	
34	楽曲2リーチロング/ハズレ(交隠発展前あるなし)	67600	93600			78600			91100	
35	楽曲2リーチロング/ハズレ(交隠発展前あるあり)	76000	102000			87000			99500	
36	楽曲2リーチロング当り	85500	112500			97500			110000	
37	実写楽曲2リーチ当り	93000	119000			104000			116500	
38	楽曲3リーチショートハズレ	57500	83500			68500			81000	
39	楽曲3リーチロング/ハズレ(交隠発展前あるなし)	70500	86500			81500			94000	
40	楽曲3リーチロング/ハズレ(交隠発展前あるあり)	80500	106500			91500			104000	
41	楽曲3リーチロング当り	89500	115500			100500			113000	
42	実写楽曲3リーチ当り	86500	112500			97500			110000	
43	楽曲4リーチハズレ(後半発展前あるなし)	60500	86500			71500			84000	
44	楽曲4リーチハズレ(後半発展前あるあり)	70000	86000			81000			93500	
45	楽曲4リーチ当り	80860	106860			91860			104400	
46	実写楽曲4リーチ当り	77500	103500			88500			101000	
47	楽曲5リーチハズレ(後半発展前あるなし)	60500	86500			71500			84000	
48	楽曲5リーチハズレ(後半発展前あるあり)	70000	86000			81000			93500	
49	楽曲5リーチ当り	80500	106500			91500			104000	
50	実写楽曲5リーチ当り	74500	100500			85500			98000	
51	〔楽曲4リーチ経路〕楽曲6リーチハズレ	130500	136500			141500			154000	
52	〔楽曲4リーチ経路〕楽曲6リーチ当り	146500	172500			157500			170000	
53	〔楽曲4リーチ経路〕楽曲6リーチ返し当り	141500	167500			152500			165000	
54	〔楽曲4リーチ経路〕実写楽曲6リーチ当り	127500	153500			138500			151000	
55	〔楽曲4リーチ経路〕楽曲7リーチハズレ	118500	144500			129500			142000	
56	〔楽曲4リーチ経路〕楽曲7リーチ当り	135000	161000			146000			158500	
57	〔楽曲4リーチ経路〕楽曲7リーチ返し当り	130000	158000			141000			153500	
58	〔楽曲4リーチ経路〕実写楽曲7リーチ当り	110000	139000			121000			133500	
59	〔楽曲4リーチ経路〕楽曲8リーチハズレ	127000	153000			138000			150500	
60	〔楽曲4リーチ経路〕楽曲8リーチ当り	153500	179500			164500			177000	
61	〔楽曲4リーチ経路〕楽曲8リーチ返し当り	138000	164000			149000			161500	
62	〔楽曲4リーチ経路〕実写楽曲8リーチ当り	120000	154000			139000			151500	
63	〔楽曲5リーチ経路〕楽曲6リーチハズレ	130500	156500			141500			154000	
64	〔楽曲5リーチ経路〕楽曲6リーチ当り	146500	172500			157500			170000	
65	〔楽曲5リーチ経路〕楽曲6リーチ返し当り	141500	167500			152500			165000	
66	〔楽曲5リーチ経路〕実写楽曲6リーチ当り	127500	153500			138500			151000	
67	〔楽曲5リーチ経路〕楽曲7リーチハズレ	119000	145000			130000			142500	
68	〔楽曲5リーチ経路〕楽曲7リーチ当り	135000	161000			146000			158500	
69	〔楽曲5リーチ経路〕楽曲7リーチ返し当り	130000	156000			141000			153500	
70	〔楽曲5リーチ経路〕実写楽曲7リーチ当り	110000	136000			121000			133500	
71	〔楽曲5リーチ経路〕楽曲8リーチハズレ	127000	153000			138000			150500	
72	〔楽曲5リーチ経路〕楽曲8リーチ当り	153500	179500			164500			177000	
73	〔楽曲5リーチ経路〕楽曲8リーチ返し当り	138000	164000			149000			161500	
74	〔楽曲5リーチ経路〕実写楽曲8リーチ当り	128000	154000			139000			151500	
75	〔発展分岐経路〕楽曲9リーチハズレ	88500	114500	128500	134500	99500				121500
76	〔発展分岐経路〕楽曲9リーチ当り	104500	130500	144500	150500	115500	119000	126000	128000	137500
77	〔発展分岐経路〕楽曲9リーチ返し当り	99500	125500	139500	145500	110500	114000	121000	123000	132500
78	〔発展分岐経路〕実写楽曲9リーチ当り	81000	107000	121000	127000	92000	95500	102500	104500	114000
79	〔発展分岐経路〕楽曲6リーチハズレ	91500	117500	131500	137500	102500				124500
80	〔発展分岐経路〕楽曲6リーチ当り	107500	133500	147500	153500	118500	95500	129000	131000	140500
81	〔発展分岐経路〕楽曲6リーチ返し当り	102500	128500	142500	148500	113500	95500	124000	126000	135500
82	〔発展分岐経路〕実写楽曲6リーチ当り	88500	114500	128500	134500	99500	95500	110000	112000	121500
83	〔発展分岐経路〕楽曲7リーチハズレ	76500	105500	119500	125500	90500				112500
84	〔発展分岐経路〕楽曲7リーチ当り	95500	121500	135500	141500	106500	95500	117000	119000	128500
85	〔発展分岐経路〕楽曲7リーチ返し当り	9000	30000	49000	35000	20000	95500	30500	32500	42000
86	〔発展分岐経路〕実写楽曲7リーチ当り	71500	97500	111500	117500	82500	95500	93000	95000	104500
87	〔発展分岐経路〕楽曲8リーチハズレ	89000	114000	128000	134000	99000				121000
88	〔発展分岐経路〕楽曲8リーチ当り	114500	140500	154500	160500	125500	95500	136000	138000	147500
89	〔発展分岐経路〕楽曲8リーチ返し当り	99000	125000	139000	145000	110000	95500	120500	122500	132000
90	〔発展分岐経路〕実写楽曲8リーチ当り	89000	115000	129000	135000	100000	95500	110500	112500	122000
91	実写リーチ当り	60500								
92	実写楽曲10リーチ当り	70500								
93	実写楽曲11リーチ当り	64500								
94	擬似連×4専用0H今回転	88000								
95	〔イントロ〕楽曲0リーチ早ハズレ	42500								
96	〔イントロ〕楽曲0リーチ早ハズレ	41000								
97	〔イントロ〕楽曲0リーチ早ハズレ	37500								
98	〔イントロ〕楽曲0リーチ早ハズレ	36500								
99	〔イントロ〕楽曲0リーチハズレ	86500								
100	〔イントロ〕楽曲0リーチ当り	102000								
101	〔イントロ〕楽曲0リーチ返し当り	97000								
102	〔イントロ〕実写楽曲0リーチ当り	76500								

【図２１８】

No.	変動名称	10H 時間(ms)	11H 時間(ms)	12H 時間(ms)	13H 時間(ms)	14H 時間(ms)	15H 時間(ms)	16H 時間(ms)	17H 時間(ms)	18H 時間(ms)
103	〔イントロ〕楽曲6リーチハズレ	92500								
104	〔イントロ〕楽曲6リーチ当り	108500								
105	〔イントロ〕楽曲6リーチ返し当り	103500								
106	〔イントロ〕実写楽曲6リーチ当り	89500								
107	〔イントロ〕楽曲7リーチハズレ	84000								
108	〔イントロ〕楽曲7リーチ当り	100500								
109	〔イントロ〕楽曲7リーチ返し当り	95000								
110	〔イントロ〕実写楽曲7リーチ当り	76000								
111	〔イントロ〕楽曲8リーチハズレ	91500								
112	〔イントロ〕楽曲8リーチ当り	117500								
113	〔イントロ〕楽曲8リーチ返し当り	102500								
114	〔イントロ〕実写楽曲8リーチ当り	92500								
115	〔連打〕役物落下させずハズレ	28500								
116	〔連打〕楽曲9リーチハズレ	88500								
117	〔連打〕楽曲9リーチ当り	104500								
118	〔連打〕楽曲9リーチ返し当り	99500								
119	〔連打〕実写楽曲9リーチ当り	81000								
120	〔連打〕楽曲6リーチハズレ	91500								
121	〔連打〕楽曲6リーチ当り	107500								
122	〔連打〕楽曲6リーチ返し当り	102500								
123	〔連打〕実写楽曲6リーチ当り	88500								
124	〔連打〕楽曲7リーチハズレ	78500								
125	〔連打〕楽曲7リーチ当り	95500								
126	〔連打〕楽曲7リーチ返し当り	90500								
127	〔連打〕実写楽曲7リーチ当り	71500								
128	〔連打〕楽曲8リーチハズレ	89000								
129	〔連打〕楽曲8リーチ当り	114500								
130	〔連打〕楽曲8リーチ返し当り	99000								
131	〔連打〕実写楽曲8リーチ当り	89000								
132	〔時短中〕実体化せずハズレ	22500								
133	〔時短中〕楽曲9リーチハズレ	92500								
134	〔時短中〕楽曲9リーチ当り	98500								
135	〔時短中〕楽曲9リーチ返し当り	93500								
136	〔時短中〕実写楽曲9リーチ当り	75000								
137	〔時短中〕楽曲6リーチハズレ	85500								
138	〔時短中〕楽曲6リーチ当り	101500								
139	〔時短中〕楽曲6リーチ返し当り	96500								
140	〔時短中〕実写楽曲6リーチ当り	82500								
141	〔時短中〕楽曲7リーチハズレ	73500								
142	〔時短中〕楽曲7リーチ当り	89500								
143	〔時短中〕楽曲7リーチ返し当り	84500								
144	〔時短中〕実写楽曲7リーチ当り	65500								
145	〔時短中〕楽曲8リーチハズレ	92000								
146	〔時短中〕楽曲8リーチ当り	108500								
147	〔時短中〕楽曲8リーチ返し当り	93000								
148	〔時短中〕実写楽曲8リーチ当り	83000								
149	〔時短中〕楽曲1リーチハズレ	91500								
150	〔時短中〕楽曲1リーチ当り	114500								
151	〔時短中〕楽曲1リーチ返し当り	102500								
152	〔時短中〕実写楽曲1リーチ当り	101000								
153	〔役物チャンス〕役物落下せずハズレ	32000								
154	〔役物チャンス〕実写リーチ当り	61500								
155	〔高確中〕ルーレット演出当り	24000								
156	〔高確中〕ランキングボード演出当り	29000								
157	〔高確中〕変身演出当り	26000								
158	キングを探せ突破	39000								
159	マルチラインリーチSハズレ後キング追っかけ突破	73500	89500							
160	マルチラインリーチWはずれ後キング追っかけ突破	76500	104500							
161	マルチラインリーチTはずれ後キング追っかけ突破	92500	108500							
162	楽曲2リーチロング/ハズレ後突破	74000	100000			85000			97500	
163	楽曲3リーチロング/ハズレ後突破	77500	103500			88500			101000	
164	〔高確中〕突隠演出	2000								
165	〔時短中〕義理衣装実体化突破	23000								
166	〔高確中〕プレミアム実写ス当り	2000								

【図２１９】

PT	演出内容	備考	振分		
			1回目	2回目	3回目
1	図柄回転擬似連	親衛隊役物系、左停止時図柄回転→右図柄時図柄回転	25	18	
2	横スクロール擬似連	親衛隊役物系、右図柄停止後	10	40	
3	リーチ前L擬似連	親衛隊役物系、中図柄停止後	3	3	50
4	イントロ1擬似連	フレース擬似連系、図柄具現化後石図柄を殺伐連図柄がどかせようとする	10	5	
5	イントロ2擬似連	フレース擬似連系、左図柄消灯右図柄消灯中図柄消灯		7	
6	イントロ3擬似連	フレース擬似連系、左右図柄停止後図柄が暴走るか	5	25	
7	イントロ4擬似連	フレース発似連系、リーチ後図柄合体するか	2	2	50
8	駆動擬似連(2機駆動)	役物2種予告、ンーン熊狩予告	23	0	
9	駆動擬似連(3機駆動)	役物3種予告 画面引き裂き予告	10	0	
10	ナビケーションフ擬似連	ナビケーションルーレット	5	0	

【図２２０】

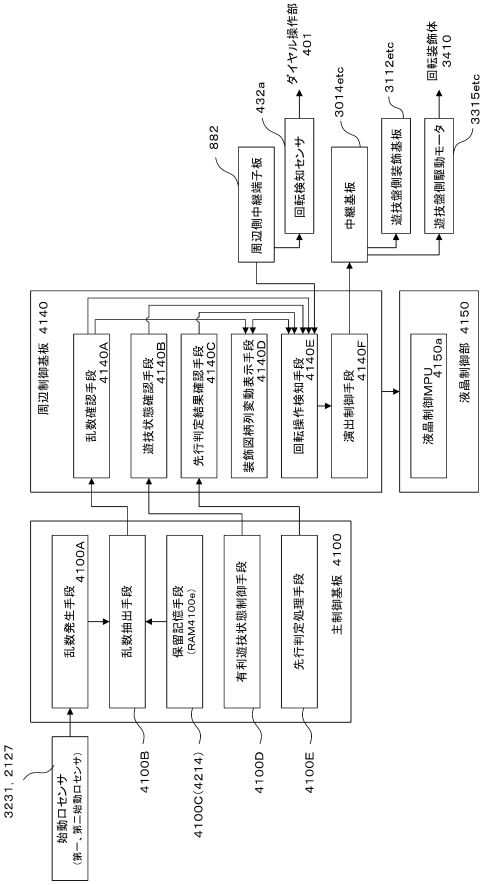
【図２２１】

【図２２２】

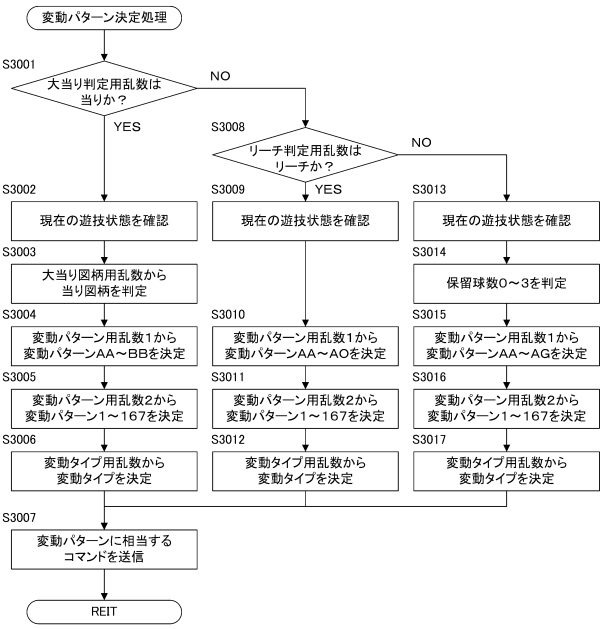
【図２２３】

候補	曲	演出内容	備考	振分(%) 通常大当り時	振分(%) 確変大当り時
1	楽曲1(★★)	唄系演出	確変期待度低(40%)	17	9
2	楽曲2(★★)	唄系演出	確変期待度低(40%)	19	12
3	楽曲3(★★☆)	鈔数系演出	確変期待度中(50%)	22	17
4	楽曲4(★★★)	鈔数系演出	確変期待度中(55%)	18	18
5	楽曲5(★★★☆)	タイミング系演出	確変期待度高(65%)	12	17
6	楽曲6(★★★★)	タイミング系演出	確変期待度高(70%)	10	17
7	楽曲7(★★★★☆)	ジョウ系演出	確変期待度激高(80%以上)	2	10

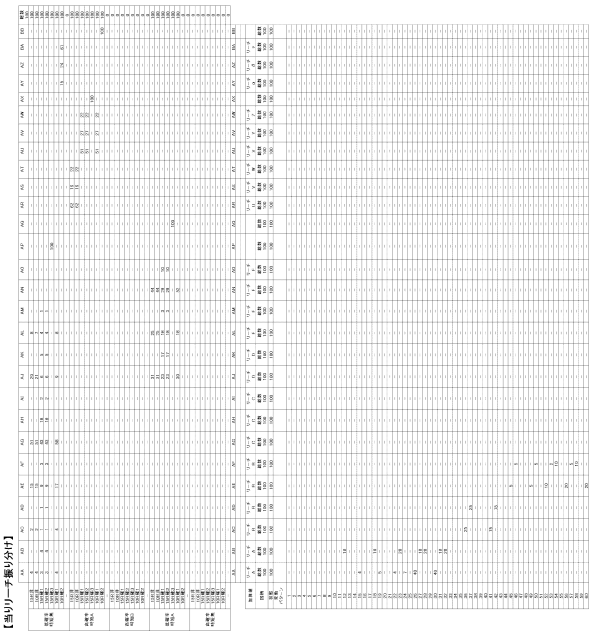
【図２２４】



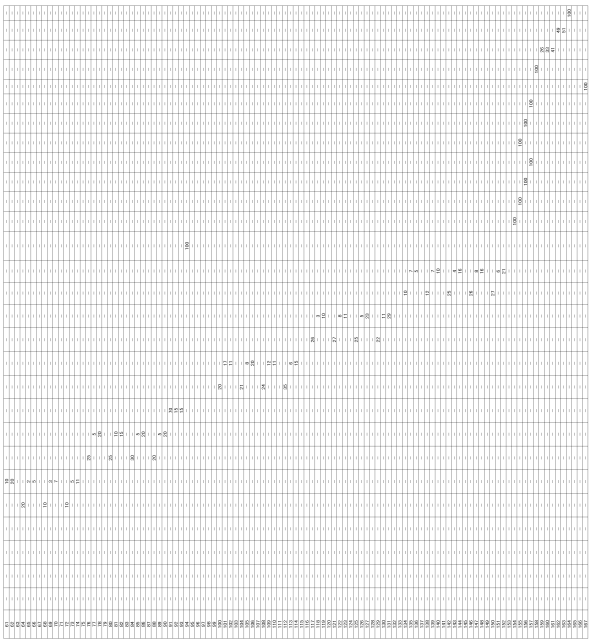
【図２２５】



【図２２６】



【図２２７】



【図２２８】

【変動パターン一覧】

記号対応
○	球有検定
△	球有発表
●	球無検定
■	球無発表
▲	球無投稿
△	ドヤ
×	球ボロ

加算弟												
図柄												
変動パターン	変動名称	当落	50H 通常	51H 擬似連ポ2	52H 擬似連ポ3	53H 擬似連ポ3	54H ゴールドイベント弟発	55H フレーズ1	56H フレーズ2	57H フレーズ3	58H フレーズ4	総数
1	通常変動(10秒)	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
2	演出待通常変動(1秒)	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
3	短縮変動1(10秒)	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
4	短縮変動2(10秒)	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
5	短縮変動3(10秒)	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
6	短縮変動4(10秒)	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
7	短縮変動5(10秒)	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
8	リーチ1一通常パンダ	×	100	0	–	–	–	–	–	–	–	100
9	ノーマルリーチ1こは疑れ	×	30	70	–	–	–	–	8	2	–	100
10	ノーマルリーチ1二は疑れ	×	30	0	–	–	–	–	8	2	–	100
11	ノーマルリーチ1三は疑れ	×	30	20	–	–	–	–	2	8	–	100
12	ノーマルリーチ1ハズレ	○	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
13	マルチラインリーチ1ハズレ	×	80	40	–	–	–	–	–	–	–	100
14	マルチラインリーチ1ハズレ(ボタン1ドロ1ハズレ)	×	80	40	–	–	–	–	–	–	–	100
15	マルチスピンリーチ1当り	○	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
16	マルチスピンリーチ1ハズレ	×	80	40	–	–	–	–	–	–	–	100
17	マルチラインリーチ1ハズレ(様子ブラン)(ボタン1ドロ1ハズレ)	×	80	40	–	–	–	–	–	–	–	100
18	マルチラインリーチ1当(当り)	例	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
19	マルチラインリーチ1当(当り)	○	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
20	マルチラインリーチ1ハズレ(様子ブラン)(ボタン1ドロ1ハズレ)	×	80	40	–	–	–	–	–	–	–	100
21	マルチラインリーチ2当(当り)	○	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
22	マルチラインリーチ2当(当り)	例	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
23	マルチラインリーチ3当(当り)	○	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
24	マルチラインリーチ3当(当り)	例	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
25	(マルチライン)通常(1番ラン)一チャンス	×	80	40	–	–	–	–	–	–	–	100
26	(マルチライン)通常(1番ラン)一チャンス	○	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
27	(マルチライン)通常(1番ラン)一ハズレ	例	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
28	(マルチライン)通常(1番ラン)一ハズレ	例	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
29	(有無)中継通常(1番ラン)一チャンス	×	80	40	–	–	–	–	–	–	–	100
30	(有無)中継通常(1番ラン)一ハズレ	○	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
31	(有無)中継通常(1番ラン)一ハズレ	例	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
32	(有無)中継通常(1番ラン)一ハズレ	例	60	40	–	–	–	–	–	–	–	100
33	通常(1番ラン)一チャンス	×	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
34	通常(1番ラン)一ドロップ(受電無線通知なし)	×	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
35	通常(1番ラン)一ドロップ(受電無線通知あり)	×	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
36	通常(1番ラン)一ハズレ	○	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
37	通常(1番ラン)一ハズレ	例	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
38	通常(1番ラン)一ハズレ	例	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
39	通常(1番ラン)一ドロップ(受電無線通知なし)	×	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
40	通常(1番ラン)一ドロップ(受電無線通知あり)	×	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
41	通常(2一ハズレ)(2当)	○	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
42	通常(2一ハズレ)(2当)	例	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
43	通常(2一ドロップ)(様子無線通知なし)	×	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
44	通常(2一ドロップ)(様子無線通知あり)	×	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
45	通常(1一当)	○	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
46	通常(1一当)	例	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
47	通常(1一チャンス)(様子無線通知なし)	×	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
48	通常(1一チャンス)(様子無線通知あり)	×	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
49	通常(1一当)	○	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
50	通常(1一当)	例	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
51	(有無)中継通常(1番ラン)一チャンス	×	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
52	(有無)中継通常(1番ラン)一ハズレ	○	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
53	(有無)中継通常(1番ラン)一ハズレ	例	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
54	(有無)中継通常(1番ラン)一ハズレ	例	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
55	(有無)中継通常(1番ラン)一チャンス	×	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
56	(有無)中継通常(1番ラン)一ハズレ	○	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
57	(有無)中継通常(1番ラン)一ハズレ	例	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
58	(有無)中継通常(1番ラン)一ハズレ	例	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
59	(有無)中継通常(1番ラン)一チャンス	×	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100
60	(有無)中継通常(1番ラン)一ハズレ	○	32	20	–	–	32	–	–	16	–	100

【図２２９】

61	(有無)リーチ前(1番ラン)通し当り	例	22	30	–	–	22	–	–	16	–	100
62	(有無)リーチ前(1)(天弓有無)リーチ当り	例	22	30	–	–	22	–	–	16	–	100
63	(有無)リーチ前(1)(有無)リーチハズレ	×	22	20	–	–	22	–	–	16	–	100
64	(有無)リーチ前(1)(有無)リーチ当り	○	22	20	–	–	22	–	–	16	–	100
65	(有無)リーチ前(1)(有無)リーチ前(1当)	例	22	20	–	–	22	–	–	16	–	100
66	(有無)リーチ前(1)(有無)リーチ前(1当)	例	22	20	–	–	22	–	–	16	–	100
67	(有無)リーチ前(1)(有無)リーチハズレ	×	22	20	–	–	22	–	–	16	–	100
68	(有無)リーチ前(1)(有無)リーチ当	○	22	20	–	–	22	–	–	16	–	100
69	(有無)リーチ前(1)(天弓)リーチ前(1当)	例	22	20	–	–	22	–	–	16	–	100
70	(有無)リーチ前(1)(天弓有無)リーチ当	例	22	20	–	–	22	–	–	16	–	100
71	(有無)リーチ前(1)(天弓有無)リーチ当	○	22	20	–	–	22	–	–	16	–	100
72	(有無)リーチ前(1)(有無)リーチ当	○	22	20	–	–	22	–	–	16	–	100
73	(有無)リーチ前(1)(有無)リーチ前(1当)	例	22	30	–	–	22	–	–	16	–	100
74	(有無)リーチ前(1)(天弓有無)リーチ当	例	22	30	–	–	22	–	–	16	–	100
75	(有無)中継前(1)(有無)リーチハズレ	×	46	1	22	5	14	0	0	0	10	100
76	(有無)中継前(1)(有無)リーチ当	○	37	4	22	10	12	1	1	1	12	100
77	(有無)中継前(1)(有無)リーチ前(1当)	例	37	4	22	10	12	1	1	1	12	100
78	(有無)中継前(1)(天弓有無)リーチ当	例	37	4	22	10	12	1	1	1	12	100
79	(有無)中継前(1)(有無)リーチハズレ	×	46	1	22	5	14	0	0	0	10	100
80	(有無)中継前(1)(有無)リーチ当	○	37	4	22	10	12	1	1	1	12	100
81	(有無)中継前(1)(有無)リーチ前(1当)	例	37	4	22	10	12	1	1	1	12	100
82	(有無)中継前(1)(有無)リーチ当	例	37	4	22	10	12	1	1	1	12	100
83	(有無)中継前(1)(有無)リーチハズレ	×	46	1	22	5	14	0	0	0	10	100
84	(有無)中継前(1)(有無)リーチ当	○	37	4	22	10	12	1	1	1	12	100
85	(有無)中継前(1)(有無)リーチ前(1当)	例	37	4	22	10	12	1	1	1	12	100
86	(有無)中継前(1)(天弓有無)リーチ当	例	37	4	22	10	12	1	1	1	12	100
87	(有無)中継前(1)(有無)リーチハズレ	×	46	1	22	5	14	0	0	0	10	100
88	(有無)中継前(1)(有無)リーチ当	○	37	4	22	10	12	1	1	1	12	100
89	(有無)中継前(1)(有無)リーチ前(1当)	例	37	4	22	10	12	1	1	1	12	100
90	(有無)中継前(1)(天弓有無)リーチ当	例	37	4	22	10	12	1	1	1	12	100
91	天弓有無(1)一チャンス	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
92	天弓有無(1)一チャンス	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
93	天弓有無(1)一ハズレ	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
94	演出メーター1段Bmt1段転	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
95	(インパ1)(1)(有無)リーチ間ハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
96	(インパ1)(1)(有無)リーチ間ハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
97	(インパ1)(1)(有無)リーチ間ハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
98	(インパ1)(1)(有無)リーチ間ハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
99	(インパ1)(1)(有無)リーチ間ハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
100	(インパ1)(1)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
101	(インパ1)(1)(天弓有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
102	(インパ1)(1)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
103	(インパ1)(1)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
104	(インパ1)(1)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
105	(インパ1)(1)(有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
106	(インパ1)(1)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
107	(インパ1)(1)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
108	(インパ1)(1)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
109	(インパ1)(1)(有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
110	(インパ1)(1)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
111	(インパ1)(1)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
112	(インパ1)(1)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
113	(インパ1)(1)(有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
114	(インパ1)(1)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
115	(大一通1)(1)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
116	(大一通1)(1)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
117	(大一通1)(1)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
118	(大一通1)(1)(有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
119	(大一通1)(1)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
120	(大一通1)(1)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
121	(大一通1)(1)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
122	(大一通1)(1)(有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
123	(大一通1)(1)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
124	(大一通1)(1)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
125	(大一通1)(1)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
126	(大一通1)(1)(有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
127	(大一通1)(1)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
128	(大一通1)(1)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
129	(大一通1)(1)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
130	(大一通1)(1)(有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
131	(大一通1)(1)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
132	(ロロ7ラム)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
133	(ロロ7ラム)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
134	(ロロ7ラム)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
135	(ロロ7ラム)(有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
136	(ロロ7ラム)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
137	(ロロ7ラム)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
138	(ロロ7ラム)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
139	(ロロ7ラム)(有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
140	(ロロ7ラム)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
141	(ロロ7ラム)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
142	(ロロ7ラム)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
143	(ロロ7ラム)(有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
144	(ロロ7ラム)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
145	(ロロ7ラム)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
146	(ロロ7ラム)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
147	(ロロ7ラム)(有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
148	(ロロ7ラム)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
149	(ロロ7ラム)(有無)リーチハズレ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
150	(ロロ7ラム)(有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
151	(ロロ7ラム)(有無)リーチ前(1当)	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
152	(ロロ7ラム)(天弓有無)リーチ当	例	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
153	(有無)チャンス(1)(有無)リーチ	×	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
154	(有無)チャンス(1)(天弓有無)リーチ当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
155	(高電サ)スペック(1当)リーチ	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
156	(高電サ)ジャンプ(1一)(1)当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
157	(高電サ)有当(1)当	○	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
158	ドンドンエンディング(1)当	■	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
159	マルチラインリーチ前(1)(様子ブラン)通しかけ常電	■	52	48	–	–	–	–	–	–	–	100
160	マルチラインリーチ前(1)(様子ブラン)通しかけ常電	■	52	48	–	–	–	–	–	–	–	100
161	マルチラインリーチ(1)(すはずれ)(ボタンブラン)通しかけ常電	■	52	48	–	–	–	–	–	–	–	100
162	有無ロッキングハズレ(1)(1)(1)常電	■	24	18	–	–	32	–	–	16	–	100
163	有無ロッキングハズレ(1)(1)常電	■	24	18	–	–	32	–	–	16	–	100
164	(ロロ7ラム)(有無)(1)(1)常電	■	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
165	(ロロ7ラム)(有無)(1)(1)常電	■	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
166	(高電サ)ハズレ(1)(1)常電	■	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100
167	(高電サ)ハズレ(1)(1)常電	■	100	–	–	–	–	–	–	–	–	100

【図２３０】

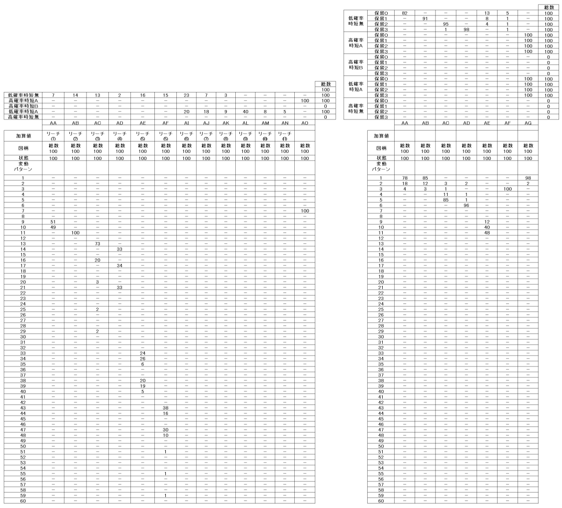
区分	コマンド名	送信タイミング	コマンド 現数コマンド 先頭ストータス	STTS	MODE	動作
変動関係	同調演出パターン	同調演出開始時	●	50H	01H～A7H	同調する演出パターン開始
			●	51H	01H～A7H	
			●	52H	01H～A7H	
			●	53H	01H～A7H	
			●	54H	01H～A7H	
			●	55H	01H～A7H	
			●	56H	01H～A7H	
			●	57H	01H～A7H	
			●	58H	01H～A7H	
	停止図柄指定	50**H～58**Hの直後	–	1EH	01H～08H	図柄を指定
	変動時状態指定	図柄指定の直後	–	2DH	a1H	時短なし状態 モードの上位4ビットで、機種のシリーズを指定
			–		a2H	時短あり状態 モードの上位4ビットで、機種のシリーズを指定
	図柄停止情報	図柄変動時間経過時	–	1FH	01H	特別図柄1と同調する演出パターン終了
大当り関係	大当りオープニング	非特定1の大当りオープニング開始時	–	70H	01H	オープニング開始
		非特定2の大当りオープニング開始時	–		02H	オープニング開始
		特定1の大当りオープニング開始時	–		03H	オープニング開始
		特定2の大当りオープニング開始時	–		04H	オープニング開始
		特定3の大当りオープニング開始時	–		05H	オープニング開始
		特定4の大当りオープニング開始時	–		06H	オープニング開始
		特定5の大当りオープニング開始時	–		07H	オープニング開始
	開放＊回数表示	非特定1の大当り口開放時	–	71H	01H～10H	大入賞口開放中開始
		非特定2の大当り口開放時	–		11H～20H	大入賞口開放中開始
		特定1の大当り口開放時	–		21H～30H	大入賞口開放中開始
		特定2の大当り口開放時	–		31H～40H	大入賞口開放中開始
		特定3の大当り口開放時	–		41H～50H	大入賞口開放中開始
		特定4の大当り口開放時	–		51H～60H	大入賞口開放中開始
		特定5の大当り口開放時	–		61H～70H	大入賞口開放中開始
	大入賞口開閉	非特定1の大当り口開閉時	–	72H	01H	大入賞口閉鎖中開始
		非特定2の大当り口開閉時	–		02H	大入賞口閉鎖中開始
		特定1の大当り口開閉時	–		03H	大入賞口閉鎖中開始
		特定2の大当り口開閉時	–		04H	大入賞口閉鎖中開始
		特定3の大当り口開閉時	–		05H	大入賞口閉鎖中開始
		特定4の大当り口開閉時	–		06H	大入賞口閉鎖中開始
		特定5の大当り口開閉時	–		07H	大入賞口閉鎖中開始
		非特定1の大当りエンディング開始時	–	73H	07H	大当りエンディング開始 低確率・時短A状態へ移行
					09H	大当りエンディング開始 低確率・時短A状態へ移行
		非特定2の大当りエンディング開始時	–	73H	17H	大当りエンディング開始 低確率・時短A状態へ移行
					19H	大当りエンディング開始 低確率・時短A状態へ移行
		特定1の大当りエンディング開始時	–	73H	21H	大当りエンディング開始 高確率・時短A状態へ移行
		特定2の大当りエンディング開始時	–	73H	22H	大当りエンディング開始 高確率・時短A状態へ移行
		特定3の大当りエンディング開始時	–	73H	23H	大当りエンディング開始 高確率・時短A状態へ移行
		特定4の大当りエンディング開始時	–	73H	24H	大当りエンディング開始 高確率・時短A状態へ移行
		特定5の大当りエンディング開始時	–	73H	25H	大当りエンディング開始 高確率・時短A状態へ移行
	大入賞口カウント	大入賞口入賞時	–	74H	01H	大入賞口入賞

【図２３１】

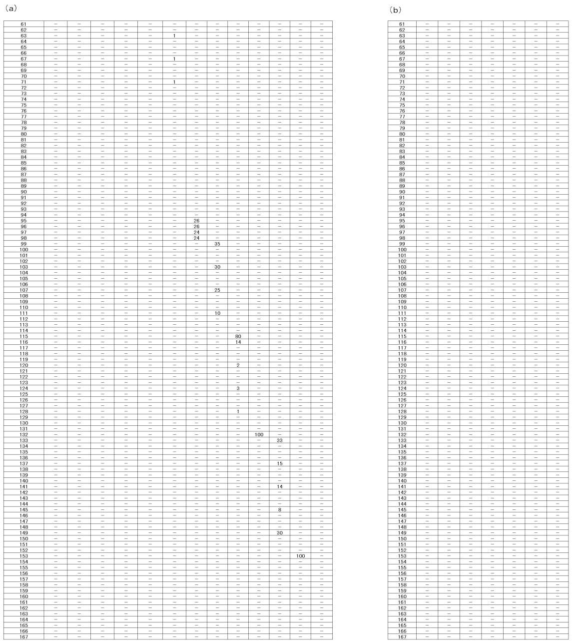
電源投入	電源投入	主基板電源投入時	―	80H	s1H	RAMクリア演出開始 モードの上位4ビットで、機種のシリーズを指定
		主基板電源投入時			s2H	低確率時短無し状態演出開始 モードの上位4ビットで、機種のシリーズを指定
		主基板電源投入時			s3H	高確率時短有り状態演出開始 モードの上位4ビットで、機種のシリーズを指定
		主基板電源投入時			s4H	低確率時短有り状態演出開始 モードの上位4ビットで、機種のシリーズを指定
		主基板電源投入時			s5H	高確率時短無し状態演出開始 モードの上位4ビットで、機種のシリーズを指定
その他	始動口入賞	上始動口入賞時	―	90H	s1H	始動口入賞演出開始を指示 モードの上位4ビットで、機種のシリーズを指定
		電チュー始動口入賞時			s2H	始動口入賞演出開始を指示 モードの上位4ビットで、機種のシリーズを指定
	変動短縮作動終了	規定回数の変動短縮を消化した変動確定後の停止期間終了時	―	91H	01H	変動短縮作動状態から変動短縮非作動状態への状態移行 連チャン回数のリセット等はこのコマンド受信後の客待ちもしくは変動開始にて行う
	保留球数指定	作動保留球数が変化した時	―	92H	01H～05H	作動保留球数を指示
		保留増加時の保留指定送信直後	―	96H	01H～15H	先読み演出を表示
	普通電動役物動作	普通電動役物の作動を開始した時	―	94H	01H	普通電動役物の作動開始を指示
		普通電動役物の作動を終了した時	―	95H	01H	普通電動役物の作動終了を指示
7	文字のON/OFF	文字のON/OFF	―	91H	01H	表示ON・OFF
報知・異常表示	異常報知	大入賞口入賞異常発生時	―	20H	01H	大入賞口入賞異常
		接続エラー発生時	―		02H	接続エラー
		断線短絡エラー発生時	―		03H	断線・短絡
		磁気センサ異常発生時	―		04H	磁気センサ異常
		扉開放時	―		05H	扉開放
		扉閉鎖時	―		06H	扉閉鎖
		始動口入賞異常発生時	―		07H	始動口入賞異常

【図２３２】

(a)【ハズレリーチ振り分け】　(b)【ハズレ振り分け】



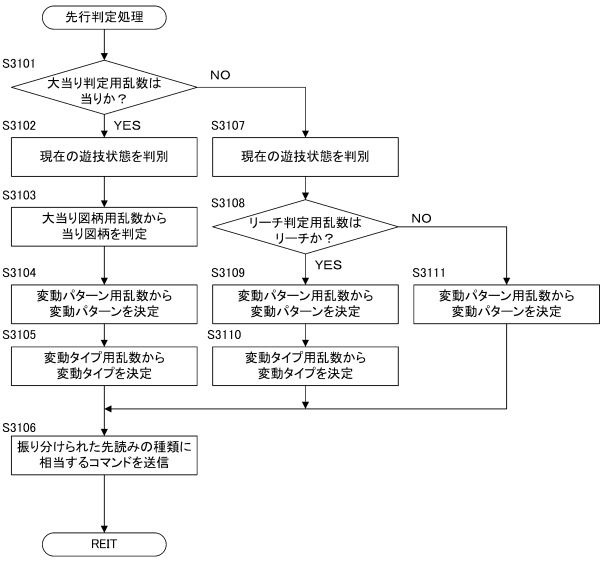
【図２３３】



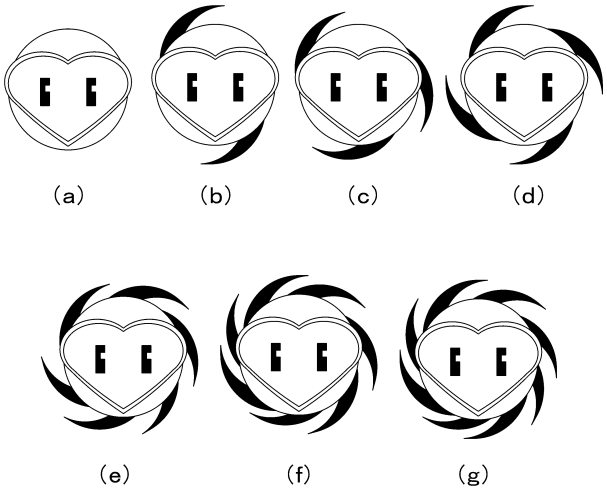
【図２３４】

演出判定に使用する乱数																
大当り判定用乱数 0～1000	低確時	ハズレ乱数									当り乱数					
		0 ～ 1000									2092 ～ 2098					
	高確時	ハズレ乱数									当り乱数					
		0 ～ 1000									2037 ～ 2098					
大当り図柄用乱数 0～50		―									特定1・2・4、非特定1・2					特定3
											0 ～ 119 122 ～ 165					120 ～ 121
リーチ判定用乱数 0～150		非リーチ		リーチ							―	―	―	―	―	―
		10 ～ 150		0 ～ 9							―	―	―	―	―	―
変動パターン用乱数 0～200		リーチならず	擬似連ガセ	リーチ①		リーチ②		リーチ③		リーチ④	リーチA		リーチC		リーチD	―
		0 ～ 150	151 ～ 200	0 ～ 49		50 ～ 99		100 ～ 124		125 ～ 150	0 ～ 19		54 ～ 201		202 ～	―
変動タイプ用乱数 0～250		―		50H	55H～56H	50H	51H	50H	51H	―	50H	51H	50H	55H～58H・54H	―	―
				0 ～ 100	101 ～ 150	151 ～ 200	201 ～ 250	0 ～ 125	126 ～ 250	―	0 ～ 132	133 ～ 232	0 ～ 15	200 ～ 232	―	―
				―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	170 ～ 199	―	―
先読みの種類		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
送信するコマンド	保留0～3	9601H	9602H	9603H	9604H	9605H	9606H	9607H	9608H	9609H	960AH	960BH	960CH	960DH	960EH	960FH

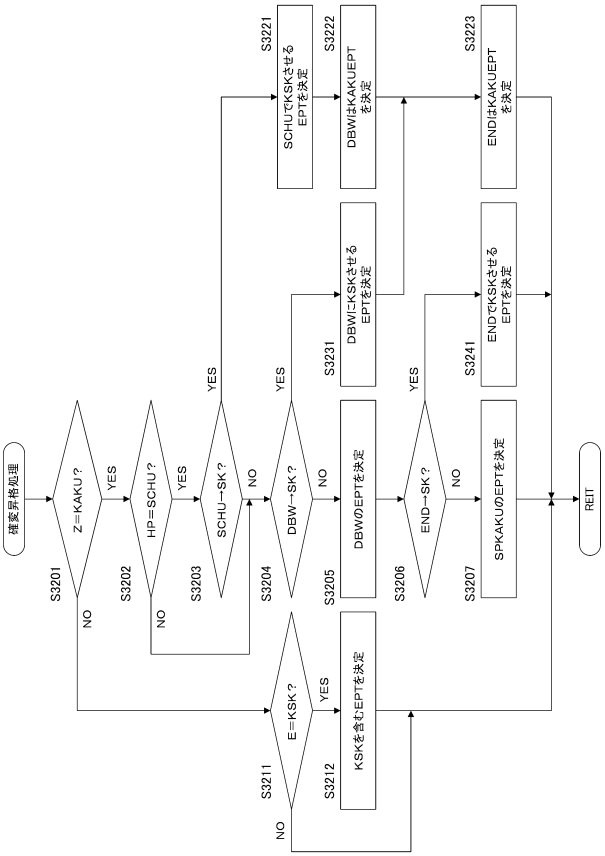
【図２３５】



【図２３６】



【図２３７】



【図２３８】

(a)

PT	演出内容	備考
1	押圧操作部405を1回押下する演出を経由して確変図柄確定	昇格確定
2	ダイヤル操作部401を回す演出を経由して確変図柄確定	昇格確定
3	押圧操作部405を1回押下する演出を経由して非確変図柄→役物落下で確変図柄に変化	昇格確定
4	ダイヤル操作部401を回す演出を経由して非確変図柄→役物落下で確変図柄に変化	昇格確定

(b)

PT	演出内容	備考
1	押圧操作部405を1回押下する演出を経由して非確変図柄確定	非昇格
2	ダイヤル操作部401を回す演出を経由して非確変図柄確定	非昇格

(c)

PT	演出内容	備考
1	ダイヤル操作部401を回し3回目で昇格	仮停止図柄が最終確定図柄の5図柄前の時に選択
2	ダイヤル操作部401を回し4回目で昇格	仮停止図柄が最終確定図柄の7図柄前の時に選択
3	ダイヤル操作部401を回し5回目で昇格	仮停止図柄が最終確定図柄の1図柄前の時に選択
4	ダイヤル操作部401を回し6回目で昇格	仮停止図柄が最終確定図柄の3図柄前の時に選択
5	ダイヤル操作部401を回し7回目で昇格	仮停止図柄が最終確定図柄の5図柄前の時に選択
6	ダイヤル操作部401を回し8回目で昇格	仮停止図柄が最終確定図柄の7図柄前の時に選択
7	ダイヤル操作部401を回し9回目で昇格	仮停止図柄が最終確定図柄の1図柄前の時に選択
8	ダイヤル操作部401を回し10回目で昇格	仮停止図柄が最終確定図柄の3図柄前の時に選択

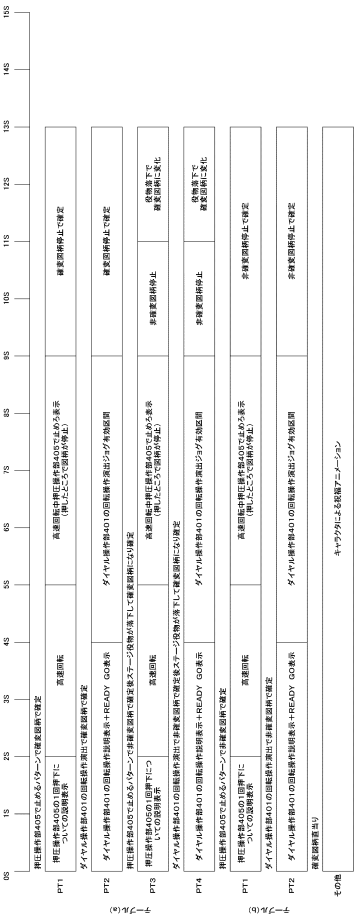
(d)

PT	演出内容	備考
1	演出無し	
2	図柄高速回転時、キャラクタが折る画像が出る	昇格確定

(e)

PT	演出内容	備考
1	演出無し	
2	ダイヤル操作部401を回した時、キャラクタの画像が出る	昇格確定

【図２３９】



【図２４０】

(a)

通常時（低確率時）の大当り中昇格抽選パターンテーブル

PT	大当り中演出	短開放時演出	昇格・非昇格
1	昇格演出を行って失敗	短開放ファイナルチャンスで失敗	非昇格
2	昇格演出なし	短開放ファイナルチャンスで失敗	非昇格
3	昇格演出を行って成功	キャラクタ登場によるチャンスで失敗	昇格
4	昇格演出を行って失敗	短開放ファイナルチャンスで昇格	昇格
5	昇格演出なし	短開放ファイナルチャンスで昇格	昇格
6	キャラクタ画像ムービー	キャラクタ登場によるチャンスで失敗	非昇格
7	昇格演出を行って成功	キャラクタ登場によるチャンスで成功	昇格
8	キャラクタ画像ムービー	キャラクタ登場によるチャンスで成功	昇格
9	キャラクタ実写演出	なし	非昇格
10	昇格演出なし後、長開放ファイナルチャンスで失敗	なし	非昇格
11	昇格演出なし後、長開放ファイナルチャンスで成功	なし	昇格
12	昇格演出失敗後、長開放ファイナルチャンスで失敗	なし	非昇格
13	昇格演出失敗後、長開放ファイナルチャンスで成功	なし	昇格
14	昇格演出を行って成功	なし	昇格
15	昇格演出なし	なし	非昇格

(b)

通常時（低確率時）開始ラウンド抽選テーブル

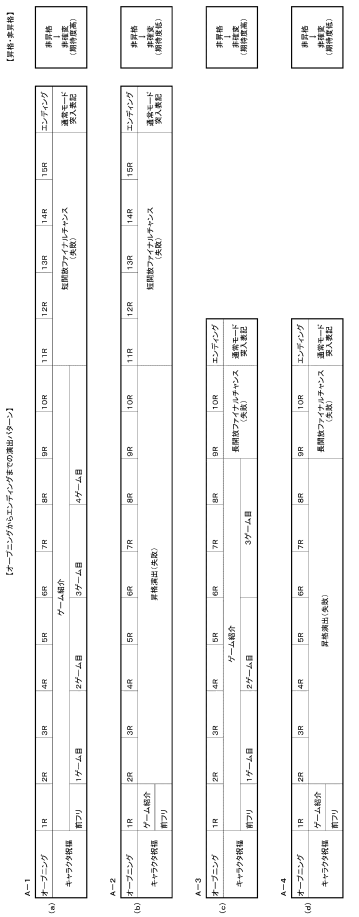
	演出内容
1	2R目から昇格抽選
2	4R目から昇格抽選
3	6R目から昇格抽選

(c)

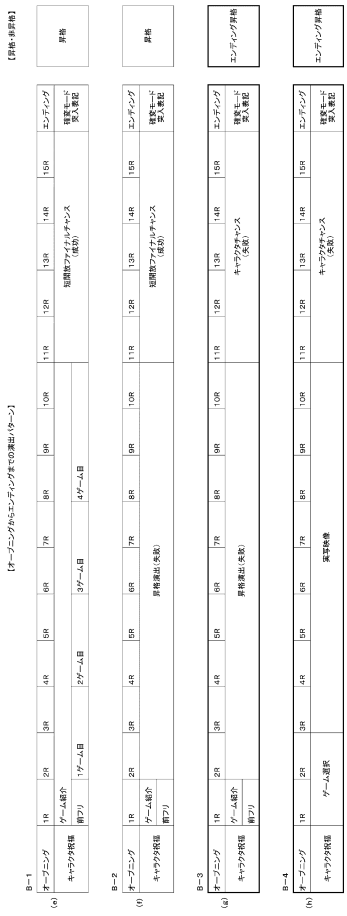
確変時（高確率時）の大当り中昇格抽選パターン

	大当り中演出	短開放時演出	昇格・非昇格
1	ゲーム達成演出を行って失敗		非昇格
2	ゲーム達成演出を行って失敗		非昇格
3	ゲーム達成演出を行って成功	キャラクタ登場によるチャンスで失敗	昇格
4	キャラクタ実写ムービー	キャラクタ登場によるチャンスで失敗	昇格
5	ゲーム達成演出を行って成功	キャラクタ登場によるチャンスで成功	昇格
6	キャラクタ実写ムービー	キャラクタ登場によるチャンスで成功	昇格
7	キャラクタ実写ムービー	なし	非昇格
8	ゲーム達成演出を行って失敗後、長開放ファイナルチャンスで失敗	なし	非昇格
9	ゲーム達成演出を行って失敗後、長開放ファイナルチャンスで成功	なし	昇格
10	ゲーム達成演出を行って成功	なし	昇格

【図２４１】



【図２４２】



【図243】

【オープニングからエンディングまでの演出パターン】　【昇格・非昇格】

B−5

(i)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	エンディング	昇格
	キャラクタ祝福	ゲーム紹介								長開放ファイナルチャンス（成功）		確変モード突入表記	
		前フリ	1ゲーム目		2ゲーム目			3ゲーム目					

B−6

(j)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	エンディング	昇格
	キャラクタ祝福	ゲーム紹介	昇格演出（失敗）							長開放ファイナルチャンス（成功）		確変モード突入表記	
		前フリ											

B−7

(k)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	エンディング	昇格
	キャラクタ祝福	ゲーム紹介	昇格演出（成功）							キャラクタ演出		確変モード突入表記	
		前フリ											

B−8

(l)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	エンディング	確変図柄当り
	キャラクタ祝福	ゲーム選択	実写映像									確変モード突入表記	

【図244】

【オープニングからエンディングまでの演出パターン】　【昇格・非昇格】

C−1

(m)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	エンディング	昇格
	キャラクタ祝福	ゲーム紹介	昇格演出（成功）									キャラクタチャンス（成功）	実写映像				確変モード突入表記	
		前フリ																

C−2

(n)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	エンディング	昇格
	キャラクタ祝福	ゲーム選択	実写映像									キャラクタチャンス（成功）	実写映像				確変モード突入表記	

D

(o)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	エンディング	確変図柄当り
	継続演出	実写ラウンド															確変モード突入表記	

E

(p)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	エンディング	確変図柄当り
	キャラクタ祝福	実写ラウンド															確変モード突入表記	

F−1

(q)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	エンディング	非昇格→潜伏確変（期待度低）
	図柄確定後の消滅表示	昇格演出（失敗）										短開放ファイナルチャンス（失敗）					通常モード突入表記	

F−2

(r)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	エンディング	非昇格→潜伏確変（期待度高）
	図柄確定後の消滅表示	昇格演出（失敗）								長開放ファイナルチャンス（失敗）		通常モード突入表記	

【図245】

【オープニングからエンディングまでの演出パターン】　【昇格・非昇格】

G−1

(s)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	エンディング	昇格
	図柄確定後の消滅表示	昇格演出（失敗）										短開放ファイナルチャンス（成功）					確変モード継続表記	

G−2

(t)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	エンディング	昇格
	図柄確定後の消滅表示	昇格演出（成功）										キャラクタチャンス（失敗）					確変モード継続表記	

G−3

(u)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	エンディング	エンディング昇格
	図柄確定後の消滅表示	ゲーム選択	実写映像									キャラクタチャンス（失敗）					確変モード継続表記	

G−4

(v)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	エンディング	昇格
	図柄確定後の消滅表示	昇格演出（失敗）								長開放ファイナルチャンス（成功）		確変モード継続表記	

G−5

(w)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	エンディング	昇格
	図柄確定後の消滅表示	昇格演出（成功）										確変モード継続表記	

G−6

(x)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	エンディング	エンディング昇格
	図柄確定後の消滅表示	ゲーム選択	実写映像									確変モード継続表記	

【図246】

【オープニングからエンディングまでの演出パターン】　【昇格・非昇格】

H−1

(y)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	エンディング	昇格
	図柄確定後の消滅表示	昇格演出（成功）										キャラクタチャンス（成功）	実写映像				確変モード継続表記	

H−2

(z)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	エンディング	昇格
	図柄確定後の消滅表示	ゲーム選択	実写映像									キャラクタチャンス（成功）	実写映像				確変モード継続表記	

I

(A)	オープニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	エンディング	確変図柄当り
	図柄確定後の消滅表示	ゲーム選択	ゲーム選択で実写映像														確変モード継続表記	

【図２４７】

(a)ギャップ調整の有無の振り分け

調整有無	ギャップ調整あり	ギャップ調整なし
出現率	90%	10%

(b)ギャップ調整ありの場合の振り分け

回転装飾体の回転個数	1, 2	3, 4	5, 6
出現率	5%	45%	50%

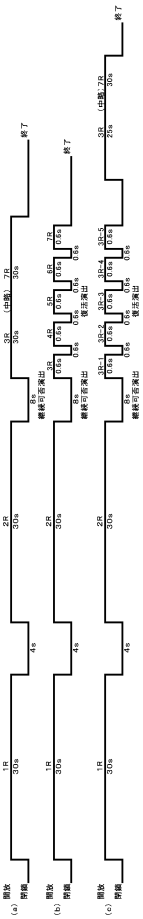
(c)非確変の場合の振り分け

回転装飾体の回転個数	1, 2	3, 4	5, 6
出現率	95%	5%	0%

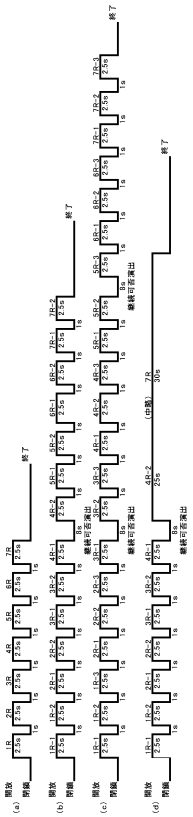
(d)確変の場合の振り分け

回転装飾体の回転個数	1, 2	3, 4	5, 6
出現率	0%	5%	95%

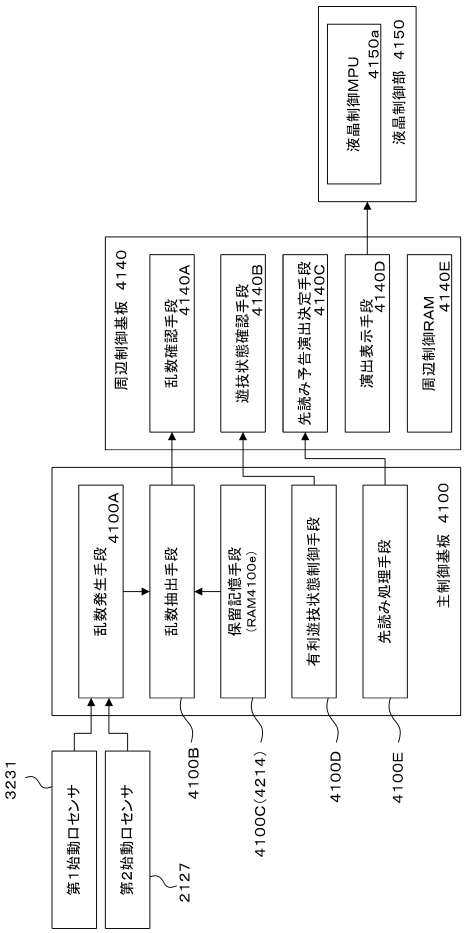
【図２４８】



【図２４９】



【図２５０】



【図２５１】

(a)

保留数	先読み予告演出データ	
4	先読み予告演出データ4	先読み予告演出データ4－1
		先読み予告演出データ4－2
		先読み予告演出データ4－3
3	先読み予告演出データ3	先読み予告演出データ3－1
		先読み予告演出データ3－2
2	先読み予告演出データ2	先読み予告演出データ2－1

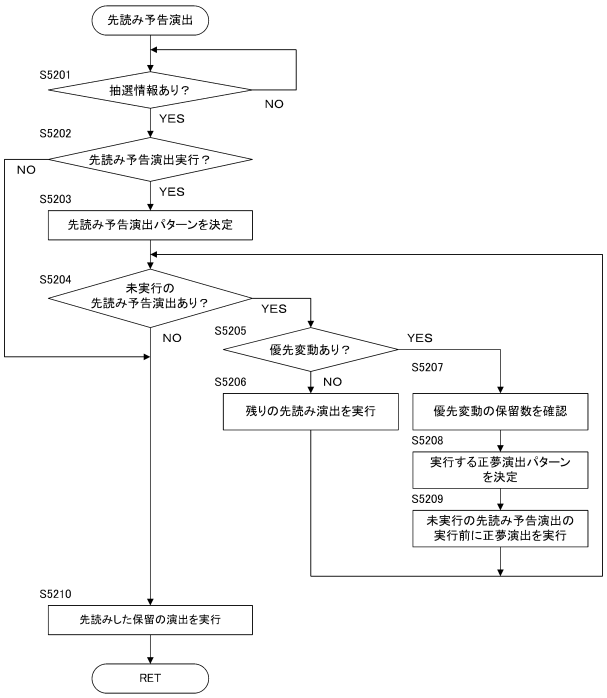
(b)

識別番号	先読み演出データ
0010	先読み演出データA
0011	先読み演出データB
0012	先読み演出データC

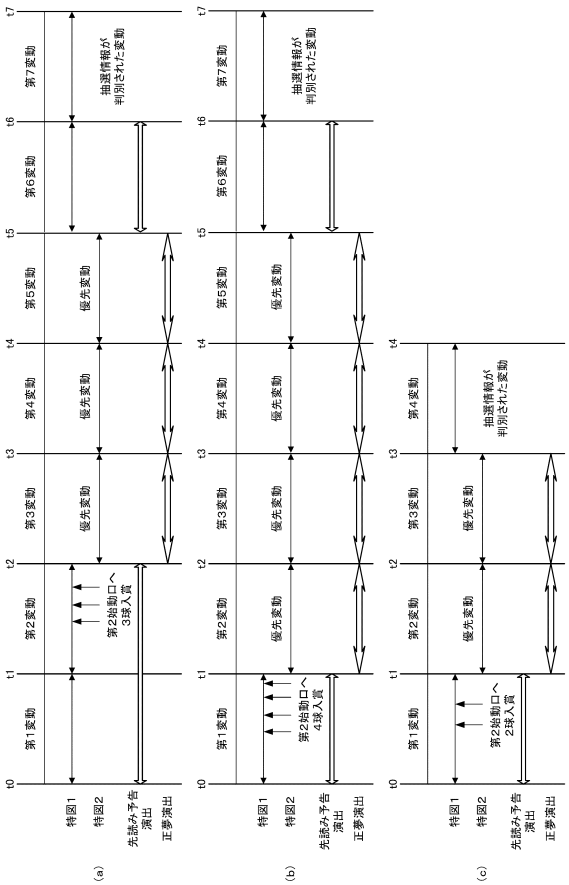
(c)

識別番号	正夢演出データ	
1000	正夢演出データA	正夢演出データA－1
		正夢演出データA－2
		正夢演出データA－3
		正夢演出データA－4
1100	正夢演出データB	正夢演出データB－1
		正夢演出データB－2
		正夢演出データB－3
		正夢演出データB－4
1200	正夢演出データC	正夢演出データC－1
		正夢演出データC－2
		正夢演出データC－3
		正夢演出データC－4

【図２５２】



【図２５３】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２００８－１２５９０６（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１５３８５３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－０４６４２２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２