(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2017-64481
(P2017-64481A)
(43)公開日　平成29年4月6日(2017.4.6)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	304D	2C088

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 215 頁）

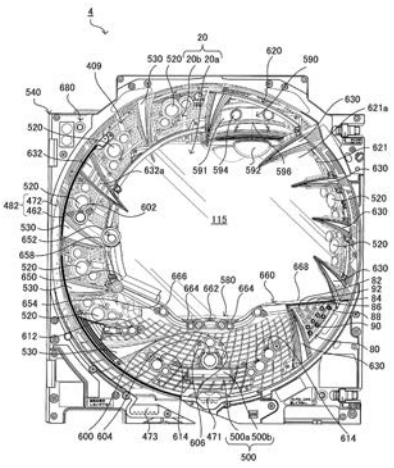
(21)出願番号　特願2017-3867(P2017-3867)
(22)出願日　平成29年1月13日(2017.1.13)
(62)分割の表示　特願2012-169617(P2012-169617)の分割
原出願日　平成24年7月31日(2012.7.31)

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

Ｆターム(参考)　2C088 BC07　BC22　EB78

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技者に期待感を与える演出を好適に行うことを可能とした遊技機を提供する。
【解決手段】遊技球の入球または通過が可能とされる始動口６００，６０２，６０４への遊技球の入球または通過に基づいて行われる当落判定の結果が当たりであることを条件に、遊技者に有利な特別遊技の実行が可能とされる。当落判定の結果に対する期待感を遊技者に与えうる期待演出が実行される。この期待演出として、期待演出が盛り上がるように遊技者の視聴覚または触覚に訴える態様で該期待演出を行う刺激演出実行手段を有する。さらに、刺激演出実行手段により行われる期待演出に先立って、該期待演出の実行を察知可能な先駆演出を行う先駆演出実行手段を備える。
【選択図】図４５



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球の入球または通過が可能とされる始動口と、
前記始動口への遊技球の入球または通過に基づいて当落判定を行う抽選手段と、
前記当落判定の結果が当たりであることを条件に、遊技者に有利な特別遊技の実行が可能とされる特別遊技実行手段と、
前記当落判定の結果に対する期待感を遊技者に与えうる期待演出を実行可能な期待演出実行手段と、
前記期待演出に対して追加の演出を実行するか否かを決定する追加演出決定手段と、
前記期待演出が実行されるとき、常には通常音での演出音が出力されるものの、前記追加の演出を実行する旨が決定されたことにもとづいて、突然、大音量での演出音が出力される刺激音演出が実行されるよう制御する刺激音演出実行手段と、
前記刺激音演出が実行されるときには、該刺激音演出が実行されることを察知できるよう察知演出を実行することで不意打ちを防止する察知演出実行手段と、
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）等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、始動口への遊技球の入球に基づいて、遊技者に有利な大当たり遊技についての抽選が行われる遊技機が知られている。
【０００３】
この種の遊技機では、抽選に当選して大当たり遊技が行われるまでの遊技が単調となり、興趣が低下する傾向にある。そこで、例えば特許文献１にみられるように、抽選結果が表示される前に大当たりの期待度が高い表示演出を行うことで、興趣を高めようとする遊技機が開示されている。また、このような遊技機では、さらに遊技者の期待度を高めるために、表示演出に加え、効果音による音演出が行われている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開平９－０００７００号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
ところが、表示演出に加えて音演出が行われる従来の遊技機にあっては、遊技者の期待度を高めることができるものの、近年、音演出の実行態様がエスカレートしつつある。例えば、いたずらに大音量演出が行われたり、予期しない状態からいきなり大音量演出が行われたりすると、かえって遊技興趣の低下を招きかねない。とくに、このような大音量演出が頻出すると、抽選の結果がハズレであるにもかかわらず大音量演出が行われる頻度が高められることとなり、その場合の興趣の低下は著しい。
【０００６】
そこで、本発明は上記課題に鑑みてなされたもので、興趣の低下を抑制することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
請求項１に記載の発明は、遊技球の入球または通過が可能とされる始動口と、前記始動口への遊技球の入球または通過に基づいて当落判定を行う抽選手段と、前記当落判定の結

果が当たりであることを条件に、遊技者に有利な特別遊技の実行が可能とされる特別遊技実行手段と、前記当落判定の結果に対する期待感を遊技者に与えうる期待演出を実行可能な期待演出実行手段と、前記期待演出に対して追加の演出を実行するか否かを決定する追加演出決定手段と、前記期待演出が実行されるとき、常には通常音での演出音が出力されるものの、前記追加の演出を実行する旨が決定されたことにもとづいて、突然、大音量での演出音が出力される刺激音演出が実行されるよう制御する刺激音演出実行手段と、前記刺激音演出が実行されるときには、該刺激音演出が実行されることを察知できるよう察知演出を実行することで不意打ちを防止する察知演出実行手段と、を備えることを特徴とする。

【０００８】

【発明の効果】

【０００９】

この発明によれば、興趣の低下を抑制できる。

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【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閉塞し、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】パチンコ機の正面から見た斜視図である。

【図３】パチンコ機の正面図である。

【図４】パチンコ機の背面図である。

【図５】パチンコ機の平面図である。

【図６】外枠の正面斜視図である。

【図７】外枠の正面から見た分解斜視図である。

【図８】外枠の正面図である。

【図９】外枠の背面図である。

【図１０】図８のＢ－Ｂ断面図（Ａ）、図１０（Ａ）のＣ－Ｃ断面図（Ｂ）、図１０（Ａ）のＤ－Ｄ断面図（Ｃ）、図１０（Ａ）のＥ－Ｅ断面図（Ｄ）である。

【図１１】本体枠の正面図である。

【図１２】部品を取り付ける前の本体枠の側面図である。

【図１３】部品を取り付けた本体枠の前方から見た斜視図である。

【図１４】部品を取り付けた本体枠の背面図である。

【図１５】本体枠及び本体枠部品を取り付けた本体枠の背面図である。

【図１６】賞球タンク、タンクレール部材、球通路ユニット、球払出装置及び球供給通路の関係を示すパチンコ機の背面側から見た斜視図である。

【図１７】賞球タンク、タンクレール部材、球通路ユニット、球払出装置及び球供給通路の関係を示すパチンコ機の正面側から見た斜視図である。

【図１８】球通路ユニットの正面断面図である。

【図１９】球払出装置の背面側から見た分解斜視図である。

【図２０】払出モータと払出部材としてのスプロケットとの関係を説明するための背面図である。

【図２１】球供給通路内の遊技球の流れを示す斜視図である。

【図２２】満タン揺動板の作用を説明するための平面図である。

【図２３】本体枠及び遊技演出ユニットの接合部位を中心とした正面拡大図であって、（Ａ）が球案内通路における遊技球の射出態様を示す図であり、（Ｂ）が球案内通路における遊技球の逆流態様を示す図である。

【図２４】基板ユニットを背面側から見た斜視図である。

【図２５】基板ユニットを前面側から見た斜視図である。

【図２６】主ドロワコネクタ及び副ドロワコネクタの構成を示す図である。

【図２７】施錠装置と本体枠との関係を示す背面斜視図である。

【図２８】施錠装置の本体枠への掛け止め構造を示す拡大側方断面図である。

【図２９】パチンコ機の縦方向中央よりやや下方の位置で水平方向に切断した一部断面図である。
【図３０】施錠装置と本体枠の第１周面壁および第２周面壁との詳細な関係を示す拡大断面図である。
【図３１】施錠装置の側面図（Ａ）、前面側から見た斜視図（Ｂ）である。
【図３２】施錠装置の背面側から見た斜視図（Ａ）、施錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆と本体枠用摺動杆の斜視図（Ｂ），（Ｃ）である。
【図３３】施錠装置の分解斜視図である。
【図３４】扉枠用摺動杆と本体枠用摺動杆の作用を説明するための正面図である。
【図３５】不正防止部材の作用を説明するための正面図である。
【図３６】扉枠の背面図である。
【図３７】扉枠の正面から見た分解斜視図である。
【図３８】扉枠の背面から見た分解斜視図である。
【図３９】扉枠の前面側に取り付けられる扉レンズユニットの正面から見た分解斜視図である。
【図４０】扉レンズユニットのレンズカバーと皿ユニットに設けられるレンズカバーとの関係を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図４１】スピーカカバーおよび装飾部材を構成する部材のうち、ＬＥＤに照射される部材を取り除いた場合の扉枠の正面図である。
【図４２】扉枠の前面に設けられる皿ユニットの正面図である。
【図４３】皿ユニットの正面から見た分解斜視図である。
【図４４】皿ユニットの背面から見た分解斜視図である。
【図４５】遊技演出ユニットの正面図である。
【図４６】遊技演出ユニットの正面から見た斜視図である。
【図４７】遊技演出ユニットの正面から見た分解斜視図である。
【図４８】遊技演出ユニットの背面から見た斜視図である。
【図４９】遊技演出ユニットの背面から見た分解斜視図である。
【図５０】センター役物および裏ユニットを除いた、遊技演出ユニットの正面斜視拡大図である。
【図５１】センター役物および裏ユニットを除いた、遊技演出ユニットの背面斜視拡大図である。
【図５２】センター役物および裏ユニットを除いた、遊技演出ユニットの側面断面拡大図である。
【図５３】図５０および図５１に示す遊技演出ユニットを正面から見た分解斜視拡大図である。
【図５４】図５０および図５１に示す遊技演出ユニットを背面から見た分解斜視拡大図である。
【図５５】パチンコ機の平面断面図である。
【図５６】パチンコ機の平面断面図であって、外枠に対して本体枠が開放し、本体枠に対して扉枠が開放した図である。
【図５７】パチンコ機の側面断面図である。
【図５８】制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板周辺の構成を主として示した図である。
【図５９】制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板周辺の構成を主として示した図である。
【図６０】主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。
【図６１】主基板の主制御基板に搭載されるＣＰＵが実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。
【図６２】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６３】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図６４】特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図６５】第１・第２・第３始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６】変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図６７】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６８】当たり変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６９】当たり変動パターンテーブル設定処理において設定される変動パターンテーブル毎の変動パターンを示す一覧表図である。
【図７０】高期待外れ変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図７１】高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において設定される変動パターンテーブル毎の変動パターンを示す一覧表図である。
【図７２】低期待外れ変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図７３】低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において設定される変動パターンテーブル毎の変動パターンを示す一覧表図である。
【図７４】変動中処理の一例を示すフローチャートである。
【図７５】大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図７６】特定条件成立時処理の一例を示すフローチャートである。
【図７７】特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図７８】開閉装置作動処理の一例を示すフローチャートである。
【図７９】外部通常遊技状態（外部通常遊技状態Ａまたは外部通常遊技状態Ｂ）において演出表示装置に表示される画像を示す図である。
【図８０】外部通常遊技状態にあるときに演出表示装置に現れる演出態様の一態様を示す画像を示す図である。
【図８１】タイムリミットモードにおいて演出表示装置に表示される画像を示す図である。
【図８２】第１長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのち昇格モードに突入した場合に演出表示装置に表示される画像を示す図である。
【図８３】第１短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのち昇格モードに突入した場合に演出表示装置に表示される画像を示す図である。
【図８４】「引き戻しモード」において演出表示装置に表示される画像を示す図である。
【図８５】外部通常遊技状態において第１特別図柄抽選手段による抽選結果または第２特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の演出表示態様を示す図である。
【図８６】外部通常遊技状態において特定条件が成立した場合または短開放大当たり等に当選した場合に演出表示装置に導出される演出表示態様を示す図である。
【図８７】外部通常遊技状態において特定条件が成立した場合または短開放大当たり等に当選した場合に演出表示装置に導出される演出表示態様を示す図である。
【図８８】外部有利遊技状態において第１特別図柄抽選手段による抽選結果または第２特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の演出表示態様を示す図である。
【図８９】「開放延長中・２回変動外れ」にかかる演出制御が行われるときの当該制御態様を示すタイミングチャートである。
【図９０】「特殊発光演出」が実行されているときの遊技演出ユニットの正面図である。
【図９１】「特殊発光演出」が実行されているときの遊技演出ユニットの正面図である。
【図９２】（ａ）が外部通常遊技状態における装飾図柄の表示態様を示す図、（ｂ）が外部有利遊技状態における装飾図柄の表示態様を示す図、である。
【図９３】リーチ図柄決定処理に用いられるテーブル（リーチ図柄決定テーブル）を示す図である。

【図９４】再抽選演出にかかる処理に用いられるテーブル（再抽選図柄決定テーブル）を示す図である。
【図９５】外部通常遊技状態において演出表示装置に現れる一連の演出内容を示す演出画像である。
【図９６】外部通常遊技状態において演出表示装置に現れる一連の演出内容を示す演出画像である。
【図９７】外部通常遊技状態において演出表示装置に現れる一連の演出内容を示す演出画像である。
【図９８】外部有利遊技状態において演出表示装置に現れる一連の演出内容を示す演出画像である。
【図９９】活線故障防止回路を示す回路図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
［パチンコ機の全体構造について］
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～図５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閉塞すると共に、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、パチンコ機の正面から見た斜視図である。図３は、パチンコ機の正面図である。図４は、パチンコ機の背面図である。図５は、パチンコ機の平面図である。
【００１２】
図１および図２において、本実施形態に係るパチンコ機１は、島（図示しない）に設置される外枠２と、該外枠２に開閉自在に軸支され且つ遊技パネル４０９を含む遊技演出ユニット４を装着し得る本体枠３と、該本体枠３に開閉自在に軸支される扉枠５と、を備えて構成されている。外枠２に対する本体枠３の施錠および本体枠３に対する扉枠５の施錠は、いずれも施錠装置６０により行われる。なお、この実施の形態にかかる外枠２は、概ね５２ｃｍの横幅、及び概ね８１ｃｍの高さ、及び概ね７ｃｍの奥行き幅をもった縦長矩形状をもって形成されている。
【００１３】
また、遊技演出ユニット４（具体的には遊技パネル４０９）には、後述の発射装置５７（図４参照）から打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域２０が形成されており、扉枠５は、この遊技領域２０を遊技者が視認し得る透明板ユニットとしてのガラスユニット１９０と、該ガラスユニット１９０の下方に配置される皿ユニット３００と、を備えている。皿ユニット３００は、発射装置５７に供給するための遊技球を貯留可能に構成されており、遊技の結果として遊技者に付与されうる賞としての遊技球（所謂賞球）も、この皿ユニットに払い出される。なお、以下、本明細書において、外枠２に対して本体枠３が軸支されている側（図１３の左側）を軸支側と称し、この軸支側の反対側（外枠２に対して本体枠３が開放される側であって、図１３の右側）を開放側と称する。
【００１４】
外枠２には、その下方前方に表面が装飾カバー板６ａによって被覆されている下部装飾板６が固着されている。また、詳細は後述するが、外枠２は、上下の木製の上枠板および下枠板と左右の軽合金（アルミニウム）製の側枠板とを、それぞれの端部を連結するための連結部材で連結することによって方形状に組み付けられている。なお、外枠２の上部に設けられる上支持金具７および下部装飾板６の一側上面に設けられる下支持金具８に、それぞれ、本体枠３の上下に固定される上軸支金具４７および下軸支金具４８を係合することにより、本体枠３が外枠２に対して開閉自在に軸支されている。
【００１５】
また、本体枠３には、上記したように遊技演出ユニット４が着脱自在に装着し得る他に、図４に示すように、その裏面に賞球を払い出すための賞球タンク５０、タンクレール部材（タンクレール）５１、球通路ユニット５２、および球払出装置（球払出ユニット）５

３が取り付けられると共に、その裏面下部には、基板ユニット５４が取り付けられている。この基板ユニット５４には、発射装置５７、および、遊技演出ユニット４を除く扉枠５や本体枠３に設けられる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３９５（図５８参照）等が一纏めに設けられている。更に、本体枠３には、後面開口７０（図１３参照）が形成されていると共に、この後面開口７０を覆う裏カバー５８が着脱自在に設けられている。なお、「賞球タンク５０」は本発明の「貯留タンク」に相当し、「球通路ユニット５２」は本発明の「払出通路装置」に相当し、「球払出装置５３」は本発明の「払出装置」に相当する。

【００１６】

また、遊技演出ユニット４（具体的には遊技パネル４０９）には、遊技領域２０を区画形成すると共に遊技領域２０内に遊技球を案内する案内レール４８２が、遊技領域２０の左側縁に設けられている。この案内レール４８２は、外レールユニット４７２と内レールユニット４６２とから構成されている。また、内レールユニット４６２の上端部には、一旦発射されて遊技領域２０の内側に取り入れられた打球が再度外レールユニット４７２に逆流することを防止する逆流防止部材４６３を有している。一方、正面視で遊技領域２０の右上縁部には、勢いよく外レールユニット４７２を滑走してきた打球が衝突したときに、その衝突した打球を遊技領域２０の内側に反発させる衝止部４７６を有している。なお、衝止部４７６は、ゴムや合成樹脂の弾性体で構成されている。

【００１７】

更に、扉枠５には、上記した皿ユニット３００に、ハンドルユニット３１８が設けられている。ここで、扉枠５に設けられる皿ユニット３００は１つであり、しかも、従来は本体枠３に設けられていたハンドルユニット３１８が扉枠５側である皿ユニット３００に設けられている。また、扉枠５と本体枠３とが正面から見てほぼ同じ方形の大きさであるため、正面から本体枠３が視認できなくなっている。

【００１８】

［外枠について］

次に、外枠２について、図６～図１０を参照して説明する。図６は、外枠の正面斜視図である。図７は、外枠の正面から見た分解斜視図である。図８は、外枠の正面図である。図９は、外枠の背面図である。図１０は、図８のＢ－Ｂ断面図（Ａ）、図１０（Ａ）のＣ－Ｃ断面図（Ｂ）、図１０（Ａ）のＤ－Ｄ断面図（Ｃ）、図１０（Ａ）のＥ－Ｅ断面図（Ｄ）である。

【００１９】

図６および図７において、外枠２は、上下の上枠板１０および下枠板１１と左右の側枠板１２，１３とを、それぞれの端部を連結するための連結部材１４で連結することによって、縦長矩形状に組み付けられるものである。なお、「側枠板１２，１３」は、本発明の「縦枠（縦板）」に相当する。

【００２０】

具体的には、連結部材１４は、中央と左右とに段差のある表彰台状に形成されており、突出した中央の部分が、上枠板１０および下枠板１１の両端部中央に形成された係合切欠部１０Ｂ，１１Ｂに嵌合される。そして、連結部材１４の一段下がった左右の部分の平面に上枠板１０の裏面と下枠板１１の上面とが当接し、且つ一段下がった左右の部分の一側面に側枠板１２，１３の内側面が当接するようになっている。また、その状態で、上枠板１０の係合切欠部１０Ｂの両側方および下枠板１１の係合切欠部１１Ｂの両側方にそれぞれ形成される挿通穴１０Ｃ，１１Ｃと、連結部材１４の一段下がった左右の部分の平面に形成される複数（図示の場合２個）の連結穴１６（図７の上枠板１０と軸支側の側枠板１２とを連結する連結部材１４に表示するが、他の連結部材１４にも存在する）と、を一致させて、上方または下方から複数（図示の場合２本）の連結ビス１６Ｂで止着している。

【００２１】

更に、側枠板１２，１３の上下端部分に穿設される複数（図示の場合２個）の取付穴１２Ｂ，１３Ｂと、連結部材１４の一段下がった左右の部分の側面に形成される複数（図示

の場合３個）の連結穴１５（図７の上枠板１０と開放側の側枠板１３とを連結する連結部材１４に表示するが、他の連結部材１４にも存在する）と、を一致させて側方外側から複数（図示の場合３本）の連結ビス１５Ｂで止着することにより、上下の上枠板１０および下枠板１１と、左右の側枠板１２，１３と、が強固に連結固定される。ただし、３本の連結ビス１５Ｂのうち、１本の連結ビス１５Ｂは、側枠板１２，１３と連結部材１４とを連結するものではなく、上枠板１０および下枠板１１と連結部材１４とを側方から直接連結するものである。

【００２２】

外枠２を構成する上枠板１０、下枠板１１および側枠板１２，１３のうち、短辺の上枠板１０および下枠板１１は従来と同じ木製であり、長辺の側枠板１２，１３は、軽量金属、例えば、アルミニウム合金の押出し成型板により構成されている。即ち、外枠２は、木製の短板材２つと軽金属製の長板材２つとで構成されている。上枠板１０および下枠板１１を従来と同じ木製で構成した理由は、パチンコ機１を島に設置するに際して釘を打ち易くするためである。より詳しく説明すると、パチンコ機１を島に設置する場合、パチンコ機１を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、このような作業は、上枠板１０および下枠板１１を島に釘を打ち付けて行われる。従って、上枠板１０および下枠板１１を、島に釘を打ち付け易いように、上枠板１０及び下枠板１１を従来と同じ木製で構成したのである。

【００２３】

一方、側枠板１２，１３をアルミニウム合金の押出し成型板により構成した理由は、従来の木製に比べて強度を維持しつつ肉厚を薄く形成することができるからである。側枠板１２，１３の肉厚を薄くすると、側枠板１２，１３の内側に隣接する本体枠３の周面壁２９０～２９３（図１３参照）の正面視の左右幅（即ち、軸支側の周面壁２９０～２９３と開放側の周面壁２９０～２９３との左右方向の幅）を広くすることができ、その結果、左右方向の大きな遊技演出ユニット４を本体枠３に装着することが可能となる。これにより、結果的に遊技領域２０を大きく形成することが可能となり、遊技球が流下する領域を確保しつつ演出表示装置１１５を大型化できる。

【００２４】

なお、木製に比べて強度を維持しつつ肉厚を薄く形成するために、図１０（Ｃ）に示すように、軸支側の側枠板１２（開放側の側枠板１３は側枠板１２と左右態様である）の後方部分内側にリブによって後方が開放した空間部１２Ｇ（開放側の側枠板１３の空間部１３Ｇは図９に表示）を形成して後方部分の肉厚ｈ２が厚くなるように引き抜き成型されている。もちろん、この肉厚ｈ２は、従来の木製の肉厚と同等若しくは若干薄い寸法（すなわち、後述の遊技演出ユニット設置凹部３０との関係で１９ｍｍ以下であることが望ましい）となっている。また、このように空間部１２Ｇが形成されることによって、リブが側枠板１２，１３の後方部分から単に折り曲げられているだけの場合と比べて、後方部分の肉厚ｈ２を薄くすることができる。なお、このような引き抜き成型は木製では成しえない。従って、側枠板１２，１３を、引き抜き成型可能な金属製にすることによって初めて、肉厚を薄くしつつも従来の木製に比べて強度を維持することができるのである。また、側枠板１２，１３をアルミニウム合金のような軽金属にすると、パチンコ機１全体の軽量化を図ることもできる。

【００２５】

また、図１０（Ｂ），（Ｄ）に示すように、軸支側の側枠板１２の空間部１２Ｇの前方には、連結部材１４の一段下がった左右の部分の一方の部分が嵌め込まれる溝部１２Ｆ（開放側の側枠板１３の溝部１３Ｆは図６に表示）が形成されている。軸支側の側枠板１２の溝部１２Ｆから前端部までは、図１０（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、その内側面が連結部材１４の一段下がった左右の部分の他方の部分が当接する平板状をなすものであるが、その平板部に材料軽減のための浅い凹部が形成されている。更に、溝部１２Ｆが形成される反対側の面（外側面）には、図６および図１０（Ｂ）に示すように、上支持金具７の垂下片部７Ｅが挿入される凹部１２Ｈ（開放側の側枠板１３の凹部１３Ｈは図７に表示）が

形成されている。

【００２６】

そして、図７に図示されるように、上記のように形成される軸支側の側枠板１２には、連結部材１４を取り付けるための構成以外に、その上部に上支持金具７の垂下片部７Ｅを軸支側の側枠板１２の外側に取付ビス１７で止着するための取付穴１２Ｃが穿設されている。また、軸支側の側枠板１２の下部には、下支持金具８の側面折曲部に形成される取付穴８Ｃと一致させて取付ビス１８で止着するための取付穴１２Ｄが穿設されている。さらに、取付穴１２Ｄの下部であって軸支側の側枠板１２の前方部分には、軸支側の側枠板１２と下部装飾板６とを止着ビス６Ｅで止着するための取付穴１２Ｅが形成されている。

【００２７】

一方、開放側の側枠板１３には、連結部材１４を取り付けるための構成以外に、その上部に閉鎖用突起２２を取付ネジ２２Ｂで取り付けるための取付穴１３Ｃが穿設されている。また、側枠部１３Ｃの下部には、閉鎖用突起２３を取付ネジ２３Ｂで取り付けるための取付穴１３Ｃが穿設されている。さらに、開放側の側枠板１３の最下方には、側枠板１３と下部装飾板６とを止着ビス６Ｅで止着するための取付穴１３Ｄが形成されている。なお、この閉鎖用突起２２，２３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り付けられる施錠装置６０のフック部（詳細は後述する）と係合するものである。そして、後述するように施錠装置６０のシリンダー錠８６８に鍵を差し込んで一方に回動することにより、施錠装置６０のフック部と閉鎖用突起２２，２３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。

【００２８】

また、下枠板１１および左右の側枠板１２，１３の下部前面に固定される下部装飾板６は、閉止時においてその上面に本体枠３が載置される。下部装飾板６の表面および側面は、装飾カバー板６ａによって被覆されているが、装飾カバー板６ａの裏面からは、その後端に弾性爪が形成される止着突起６Ｃ（図９参照）が突設している。そして、この止着突起６Ｃが下部装飾板６を貫通する止着穴６Ｄに貫通させられることにより、装飾カバー板６ａが下部装飾板６に取り付けられる。なお、外枠２の装飾カバー板６ａの開放側の上面には、本体枠３の閉止時に該本体枠３をスムーズに案内するための案内板６Ｆが交換可能に装着されている。

【００２９】

ところで、本体枠３を開閉自在に軸支する構造として、上枠板１０と軸支側の側枠板１２とを連結する機能も兼用する上支持金具７と、下部装飾板６の一側上面に沿って取り付けられる下支持金具８とが、本体枠３に設けられている。

【００３０】

上支持金具７には、前方に突出している支持突出片１９に該支持突出片１９の側方から先端中央部に向かって屈曲して形成された支持鉤穴１９Ａが形成されており、この支持鉤穴１９Ａに本体枠３の上軸支金具４７の軸支ピン（図１３参照）が着脱自在に係合されるようになっている。

【００３１】

また、下支持金具８も前方に突出した形状に形成されているが、この突出した部分には上向きに支持突起２１が突設されており、この支持突起２１に本体枠３の下軸支金具４８（図１３参照）に形成される支持穴が挿入される。したがって、外枠２に本体枠３を支持するためには、下支持金具８の支持突起２１に本体枠３の下軸支金具４８に形成される支持穴を係合させた後、本体枠３の上軸支金具４７の軸支ピンを支持鉤穴１９Ａに掛け止めることにより簡単に開閉自在に軸支することができる。

【００３２】

［本体枠について］

次に、発射装置５７、球払出装置５３、施錠装置６０、基板ユニット５４、および本体枠３について、主として図４、図５、図１１～図１５を参照して説明する。図４および図５は、前述した通りであり、図１１は、後述する遊技演出ユニットの前構成部材および本

体枠の正面図である。図１２は、部品を取り付ける前の本体枠の側面図である。図１３は、部品を取り付けた本体枠を前方から見た斜視図である。図１４は、部品を取り付けた本体枠の背面図である。図１５は、本体枠及び本体枠部品を取り付けた本体枠の背面図である。

【００３３】

先ず、遊技演出ユニット４が取り付けられる本体枠３の構成について説明すると、本体枠３は、合成樹脂によって一体的に成形されるものであり、本体枠３の一側上下には、本体枠３を外枠２に開閉軸支するための上軸支金具４７および下軸支金具４８が取り付けられている。この上軸支金具４７および下軸支金具４８を、それぞれ、外枠２に取り付けられる上支持金具７および下支持金具８に係合することにより、本体枠３を外枠２に対して開閉自在に軸支することができる。なお、上述のとおり、扉枠５は本体枠３に開閉自在に軸支されているが、外枠２に対して本体枠３を開閉させるに際し、本体枠３に伴って扉枠５も開閉する。

【００３４】

ところで、この実施の形態にかかる本体枠３は、図１１及び図１３に示されるように、縦長の長方形状に形成されており、その上部の約３／４には、前方から後方に向かって立設するように延設された薄肉状（例えば１～３．５ｍｍの肉厚）の周面壁（この実施の形態ではいずれも２ｍｍ）２９０～２９３を有している。また、この周面壁２９０～２９３により囲繞されることによって形成された空間領域である遊技演出ユニット設置凹部（大収容部、大収容空間）３０を有している。なお後述するが、この実施の形態にかかる周面壁２９０～２９３は、外枠２の前面からその後面を超えて１３ｃｍ以上後方の位置（外枠２の後面から６ｃｍ以上の距離をおいた位置）までそれぞれ後方に略立設するように形成されており、上記遊技演出ユニット設置凹部３０を側枠板１３側から覆うように設けられる第１の本体枠側壁部と、上記遊技演出ユニット設置凹部３０を側枠板１２側から覆うように設けられる第２の本体枠側壁部と、上記遊技演出ユニット設置凹部３０を上方から覆うように設けられる本体枠上壁部とを有して構成されている。

【００３５】

ここで、同図１３に示されるように、上記遊技演出ユニット設置凹部３０の容積を決定付ける各種のパラメータは以下の通りである。

・遊技演出ユニット設置凹部３０の前面収容口３０ａの最大横幅（第１の本体枠側壁部の前端部分（周面壁２９０）と第２の本体枠側壁部の前端部分（周面壁２９０）との距離）Ｌ１は概ね４９ｃｍ。

・遊技演出ユニット設置凹部３０の奥行き幅（周面壁２９０～２９３の内壁側の奥行き幅）Ｌ２は概ね１４ｃｍ。

・第１の本体枠側壁部のうちの最後端となる部分（側枠板１３側の周面壁２９３の最後端）の内壁から、第２の本体枠側壁部のうちの最後端となる部分（側枠板１２側の周面壁２９３の最後端）の内壁までの距離（奥側の最大横幅）Ｌ３は概ね４４ｃｍ。

・側枠板１３側の周面壁２９０の内壁側の高さ（前側の高さ）Ｌ４は概ね５４ｃｍ（側枠板１２側の周面壁２９０の内壁側の高さと同等）。

・側枠板１３側の周面壁２９３の内壁側の高さ（奥側の高さ）Ｌ５は概ね４６ｃｍ（側枠板１２側の周面壁２９３の内壁側の高さよりも小さい）。

【００３６】

このような構成によれば、上記遊技演出ユニット設置凹部３０の容積は、少なく見積もったとしても、

容積＝「前面収容口３０ａの最大横幅Ｌ１」×「前側の高さＬ４」×「周面壁２９０の奥行き幅」＋「奥側の最大横幅Ｌ３」×「後側の高さＬ５」×「周面壁２９１～２９３の奥行き幅」

といった計算式に基づいて、「３１２５９」立方センチメートルと算出することができる。なお、周面壁２９０～２９３の内壁側の奥行き幅Ｌ２のうち、周面壁２９０の奥行き幅が概ね４．２ｃｍ、周面壁２９１～２９３の奥行き幅が概ね９．３ｃｍとして計算して

いる。
【００３７】
すなわち、従来は、本体枠３には遊技球を払い出す払出装置及び当該払出装置へ遊技球を案内する払出通路が配置されるが、払出装置や払出通路に干渉しないように、遊技盤を設計するのが一般的であり、これによって遊技盤後方のスペースが制限されていた。この点、このような構成によれば、前面収容口３０ａの最大横幅Ｌ１として概ね４９ｃｍ、周面壁２９０～２９３の内壁側の奥行き幅Ｌ２として概ね１４ｃｍ、さらには「３１２５９」立方センチメートルといった極めて大きな大収容空間（遊技演出ユニット設置凹部３０）が予め確保されるため、遊技領域や演出領域や制御領域をどのように設計するかについての自由度の向上を図ることができるようになる。また、このような遊技演出ユニット設置凹部３０を上記周面壁２９０～２９３によって覆うように形成したため、該遊技演出ユニット設置凹部３０に収容される部材（遊技領域や演出領域や制御領域が形成される部分）に対する不正行為を好適に抑制することができるようになる。
【００３８】
ちなみに、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、概ね４９ｃｍの最大横幅をもって主として遊技領域２０（図１参照）が形成される大型遊技板部材と、該大型遊技板部材の裏面側略全域にわたって主として演出領域と制御領域とが形成される大規模裏部材とを有して構成される遊技演出制御ユニット９９が、当該遊技演出ユニット設置凹部３０に収容される部材として設計されている。すなわち後述するが、この遊技演出制御ユニット９９では、図４７及び図４９に示されるように、
・遊技領域２０（図１参照）の外周を区画形成する枠状の前構成部材（遊技領域区画枠部材）６８０。
・前構成部材６８０の後側で上記遊技領域２０（図１参照）を閉鎖するように配置される透明板状の遊技パネル４０９。
・遊技パネル４０９の外周を覆うとともに該遊技パネル４０９を前側から着脱可能に保持する嵌合段部（保持段部）５４０ａ、及び該嵌合段部５４０ａの内側に形成され上記遊技領域２０（図１参照）と略対応する大きさで前後方向に貫通する貫通口５４０ｂを有し、上記前構成部材６８０の後側に取り付けられる枠状のパネルホルダ５４０。
等々といった部品などから構成される大型遊技板部材に対し、
・パネルホルダ５４０の後側に取り付けられ、前側が開放された所定深さの箱状で後壁に開口部を備えた裏箱５１４、及びこの裏箱５１４内で上記開口部の外周に、遊技者側から投影して見たときに上記遊技領域２０（図１参照）と重なる部分も含めて配置されるライト状装飾体５２０を少なくとも有した裏ユニット５１０。
・裏ユニット５１０の開口部を後側から塞ぐように配置され、所定の演出画像を表示可能な演出表示装置１１５。
・演出表示装置１１５の背後に取り付けられて該演出表示装置１１５にかかる制御を行う内周側基板、及びライト状装飾体５２０の背後に取り付けられて該ライト状装飾体５２０にかかる制御を行う外周側基板を含めて、複数の制御基板が奥行き方向に積層されるように配設されてなる制御装置（図示略）。
等々といった部品などから構成される大規模裏部材が、上記大型遊技板部材の裏面側略全域にわたって概ね８～１３ｃｍの奥行き幅をもって取り付けられており、上記大型遊技板部材及び上記大規模裏部材共々、上記前面収容口３０ａからのみ上記本体枠３の遊技演出ユニット設置凹部３０に収容可能とされている。
【００３９】
このような遊技演出制御ユニット９９では、これも後述するが、透明板状の遊技パネル４０９や、裏ユニット５１０などが設けられるため、従来の演出とは違った新たな演出を行うことができるようになる。ただし、このように透明板状の遊技パネル４０９や、裏ユニット５１０を備える場合には、遊技領域と演出領域とが奥行き方向に完全に分離されることとなる。しかも、この実施の形態では、裏ユニット５１０の開口部を後側から塞ぐように配置される演出表示装置１１５、及び裏ユニット５１０の開口部の外周に配置される

ライト状装飾体５２０が設けられているため、これらに付随する制御装置が上記裏ユニット５１０の裏面略全域にわたってさらに設けられることとなる。このため、当該遊技演出制御ユニット９９は、奥行き幅が略全面１２ｃｍ程度の大きさをもった略直方体状に形成されることとなってしまうが、上述の遊技演出ユニット設置凹部３０によれば、このような遊技演出制御ユニット９９であっても収納することが可能であり、これによって遊技の興趣の向上を図ることができるようになる。

【００４０】

なお、遊技演出ユニット設置凹部３０の下方には、板部３２が形成されている。また、遊技演出ユニット設置凹部３０を囲む前面側には、開放側である前面右側辺部の上部、中間部、下部に、扉用フック穴３５２が開設されている。なお、扉用フック穴３５２は、本体枠３の開放側裏面に取り付けられる施錠装置６０（詳細は後述する）に設けられる扉枠用フック部９７３を貫通させて前方に飛び出させるためのものである。また、軸支側である前面左側辺部の内側面に、遊技パネル４０９に形成される位置決め凹部４６６と係合するためのユニット位置決め突起３７が設けられている。

【００４１】

ところで、従来は、上述のような容積をもった遊技演出ユニット設置凹部３０を形成することは根本的に無理であった。すなわち、一般的なパチンコ機では、ホールに設置されている島設備との兼ね合いで、外枠２の最大横幅は概ね５２０ｍｍに設定されている。ただし、従来のパチンコ機では、外枠の肉厚が概ね２０ｍｍに設定されていることから、左右に設けられる縦枠の肉厚分（合計４０ｍｍ程度）、さらには上記外枠に対する上記本体枠の開放を規制するように上下方向に摺動可能な摺動杆などの配設スペースを考慮すると、遊技球が打ち込まれる遊技領域が形成される部材の横幅を４８０ｍｍ以上とすることすら不可能であった。このような背景にあって、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、外枠２や本体枠３としての最低限の強度は確保しつつ、前面収容口３０ａの最大横幅Ｌ１として概ね４９ｃｍ、周面壁２９０～２９３の内壁側の奥行き幅Ｌ２として概ね１４ｃｍ、さらには「３１２５９」立方センチメートルといった極めて大きな大収容空間（遊技演出ユニット設置凹部３０）を予め確保している。

【００４２】

以下、このような大収容空間（遊技演出ユニット設置凹部３０）を確保可能とした各種の新規な構成について、順に説明する。

【００４３】

まず、遊技演出ユニット設置凹部３０の下方に設けられる板部３２について、図１１を参照して説明する。なお、板部３２は、本体枠３の前面側の構成である。

【００４４】

図１１に示すように、板部３２には、前面の中央部から開放側の端部に向かって発射レール３８がビス止め固定されている。この発射レール３８（所謂Ｍ字レール）の軸支側の先端位置に対応する板部３２の前面には、レール接続部材４４が突設している。このレール接続部材４４は、遊技演出ユニット設置凹部３０に遊技演出ユニット４が設置されたときに、外レールユニット４７２の下流端である接続通路部４７７と隣接するようになっている。レール接続部材４４の軸支側の側方位置（発射レール３８と反対側の位置）には、遊技演出ユニット４（具体的には遊技パネル４０９）の下部を固定するための楕円形状の遊技演出ユニット固定具４６が回動自在に取り付けられている。この遊技演出ユニット固定具４６は、遊技演出ユニット設置凹部３０に遊技演出ユニット４が載置された状態で時計方向に回動して、遊技演出ユニット固定具４６を遊技パネル４０９の前面に押圧して、遊技パネル４０９を含む遊技演出ユニット４の全体を本体枠３に固定するものである。一方、遊技演出ユニット４を取り外す場合には、遊技演出ユニット固定具４６を反時計方向に回すことにより、遊技パネル４０９の下部の固定の解除を簡単に行うことができる。

【００４５】

また、本実施形態では、従来のような所謂下皿を設けることなく、１つの皿ユニット３００を設けるのみである。下皿を設けていないのは、遊技領域２０の拡大化を図るために

遊技演出ユニット４の上下方向長さを長くするためである。また、ハンドルユニット３１８、発射レール３８およびレール接続部材４４等から構成される発射機構が板部３２に配置されており、この板部３２は、遊技演出ユニット設置凹部３０よりも前面側且つ下方であるため、遊技領域２０を、上下方向（遊技者から見た高さ方向）に拡大化できる。なお、従来の下皿がないことから、板部３２ひいては発射機構が従来の遊技機よりも全体的に下方に位置している。

【００４６】

ところで、レール接続部材４４が突設している位置には、従来のパチンコ機では、所謂ファール口が形成されていた。このファール口は、発射されたにも拘らず遊技領域２０に打ち込まれずに逆流した遊技球（所謂ファール球）を受け入れ、当該ファール球を下皿に戻す役割を果たしていた。この位置にファール口が設けられていたのは、本体枠に遊技演出ユニットを装着する際に、遊技演出ユニットに設けられるレールと本体枠に設けられる発射レールとが接触して、これらの部品が破損する虞があるからである。よって、遊技演出ユニット側のレールと本体枠側の発射レールとの間に間隙を設けることによって、本体枠に遊技演出ユニットを装着する際に生じうる遊技演出ユニット側のレールと本体枠側の発射レールとの接触を防止していたのである。

【００４７】

しかしながら、本実施形態のパチンコ機１には下皿が設けられていない。そこで、ファール口４８９（図２３参照）を、前構成部材６８０（より詳しく言えば、接続通路部４７７よりも上流側（軸支側）であって且つ接続通路部４７７と案内レール４８２（外レールユニット４７２）との間）に形成することによって、皿ユニット３００の貯留部３６１にファール球を戻すことが可能となる。貯留部３６１は、遊技演出ユニット４を載置する載置面（遊技演出ユニット４が載置される本体枠３の面）よりも下方であるから、ファール口４８９（図２３参照）を遊技演出ユニット４としての前構成部材６８０側に形成することによって、貯留部３６１にファール球を戻すことができるのである。

【００４８】

上記構成とすることで、下皿を設けることなく遊技演出ユニット４の上下方向長さを大きくしつつも、ファール球を皿ユニット３００の貯留部３６１に戻すことができると共に、本体枠３に遊技演出ユニット４を装着する際に生じうる遊技パネル４０９側の接続通路部４７７と本体枠３側の発射レール３８との接触を防止することが可能となる。

【００４９】

更に、遊技演出ユニット固定具４６の軸支側の側方には、賞球払出ストッパー機構３９が設けられている。この賞球払出ストッパー機構３９は、球払出装置５３（図１３参照）から払出された賞球を扉枠５側の皿ユニット３００に払い出す賞球通路の途中に設けられており、扉枠５を開放したときに、自動的に賞球通路を閉塞して賞球通路から外部に球がこぼれ落ちないようにする一方、扉枠５を閉じたときに自動的に賞球通路を連通させて球払出装置５３から払出された賞球を皿ユニット３００に払い出すものである。なお、発射レール３８の発射位置の上方の板部３２には、遊技演出ユニット４に形成される締結部４６９と図示しない締結具で締結するための締結穴４１が形成されている。

【００５０】

また、板部３２の開放側下部には、手前側に膨出状に突設された（裏面から見れば凹状となっている）直方体状の発射装置取付部４０が形成されており、発射装置５７は、この発射装置取付部４０に、本体枠３の裏面から固定される。また、発射装置取付部４０の前面壁部分には、ハンドル連結窓４０ａが形成されている。このハンドル連結窓４０ａには、扉枠５の裏面側に取り付けられるスライドユニット２３０のスライド係脱片２３１（図１参照）が挿入される。そして、扉枠５を閉じると、後述するスライド係脱片２３１がハンドル連結窓４０ａに挿入されて、扉枠５の下部前面に設けられるハンドルユニット３１８と発射装置５７とが連携される。また、発射装置５７は、ハンドルユニット３１８の回動操作量に応じた強さで遊技球に対する弾発力を調節することができるようになっており、これにより、発射レール３８の発射位置にある遊技球を弾発して遊技領域２０の所望の

位置に打ち出すことができる。

【００５１】

本体枠３の前面構造は概ね上記した通りであるが、次に、本体枠３の裏側構造について、主として図４及び図１４を参照して説明する。図４及び図１４に示すように、本体枠３の裏面上部（本体枠上壁部の上面）には、賞球又は貸球として払い出すための遊技球を貯留する賞球タンク５０が着脱自在に装着されている。また、この賞球タンク５０の下方には、該賞球タンク５０からの球を横傾斜状に誘導するタンクレール部材５１が配置され、さらにタンクレール部材５１の流下端から下方に向けて球通路ユニット５２および球払出装置５３が設けられている。

【００５２】

すなわち、この実施の形態では、図１２と併せ示されるように、上記周面壁２９０～２９３のうちの本体枠上壁部は、その後端部分（周面壁２９３）から内側方向（図４中、下方向）へ延設された後壁部（第２の後壁部）を有しており、上記周面壁２９０～２９３のうちの第２の本体枠側壁部は、その後端部分（周面壁２９３）から内側方向（図４中、左方向）へ延設された後壁部（第３の後壁部）を有している。そしてこのうち、本体枠上壁部の後壁部にタンクレール部材５１を取り付けるとともに、第２の本体枠側壁部の後壁部に球通路ユニット５２および球払出装置５３を取り付けるようにしている。このように、周面壁２９３の後端部分をわざわざ折り曲げて後壁部を設けるようにすることで、上記遊技演出制御ユニット９９が収納される上記遊技演出ユニット設置凹部３０としての奥行き幅を圧迫することなく、タンクレール部材５１、及び球通路ユニット５２、及び球払出装置５３を上記後壁部に取り付けることができるようになる。

【００５３】

ここで、上記本体枠上壁部の後壁部の外面に取り付けられる上記タンクレール部材５１は、上記賞球タンク５０に貯留された遊技球を上記第１の本体枠側壁部の側（図４中、左側）から受け取って上記第２の本体枠側壁部の側（図４中、右側）まで横方向に流下させる構造を採用している。また、同タンクレール部材５１は、遊技球が二列となって流下する二条の通路（図示略）を備えている。これにより、これにより、タンクレール部材５１自体に多くの遊技球を確保することができるようになり、遊技者への遊技球の払い出しがスムーズになる。なお、賞球タンク５０及びタンクレール部材５１については一体形成してもよいが、これら部材の設計の自由度が高められたことを考慮すれば、別部材として設けるようにするほうが実用上望ましい。

【００５４】

これに対し、上記第２の本体枠側壁部の後壁部の外面に取り付けられる球通路ユニット５２は、上記遊技演出ユニット設置凹部３０としての奥行き幅を確保するために、上記タンクレール部材５１からの遊技球が一列となって流下される一条の通路（図示略）を備えるようにしている。ただしこの場合、タンクレール部材５１中を二列となって流下された遊技球が、球通路ユニット５２に到達して一列となるときに互いに衝突してしまい、遊技球の払い出しが遅くなることや、遊技球の詰まりが生じることが懸念される。

【００５５】

そこで、この実施の形態にかかるタンクレール部材５１では、上記二条の通路を通じて二列となって流下された遊技球を上記球通路ユニット５２に交互に供給する順序供給装置５１ａを備えるようにしている。これにより、遊技球の払い出しが遅くなることや、遊技球の詰まりが生じることを好適に回避しつつ、上記遊技演出ユニット設置凹部３０としての奥行き幅を確保することができるようになる。

【００５６】

なお、このような順序供給装置５１ａとしては、例えば、回転体に突設された各歯の間に遊技球を１つずつストックしながら回転する２つの歯車を備えた歯車装置などを採用することができる。すなわち、このような歯車装置にあっては、上記２つの歯車が、互いの歯の箇所が遊技球の半径程度ずれるように形成された状態にて、上記二条の通路の別にそれぞれ配設されている。そして、２つの歯車のいずれかを通過した遊技球が、上記球通路

ユニット５２１の一条の通路に供給される仕組みとなっている。このような構成では、上記タンクレール部材５１の二条の通路によって二列となって流下した遊技球は、この順序供給装置５１ａによって、１つずつ、上記一条の通路に順次に供給されるようになる。

【００５７】

そして、このような順序供給装置５１ａから球通路ユニット５２に導かれた遊技球は、上記一条の通路を落下し、さらには上記球払出装置５３に導かれる。そして、この球払出装置５３に導かれた遊技球は、後述する払出制御基板ボックス５５に収納される払出制御基板７２０（図５８参照）によって実行される払出制御プログラムに応じて所定個数の賞球や貸球として、扉枠５の前面側に設けられる皿ユニット３００に払い出される。なお、球払出装置５３には、後述するように、払出モータおよび該払出モータによって回転駆動されて球を１個単位で払い出す回転払出部材が設けられている。

【００５８】

更に、本体枠３の裏面（後述の第４周面壁２９３から内側に向けて折り曲げられた面）には、遊技演出ユニット４の下端よりも下方に位置するようにして、基板ユニット５４が取り付けられている。この基板ユニット５４は、各種制御基板を収納する複数の基板ボックスがユニットとして集約化されたものである。複数の基板ボックスとしては、払出制御基板ボックス５５、端子基板ボックス５６、電源基板ボックス６２等がある。これら各種基板ボックスは、電源基板ボックス６２の後方に払出制御基板ボックス５５および端子基板ボックス５６が配置されることにより、積層配置されている。なお、払出制御基板ボックス５５、端子基板ボックス５６、電源基板ボックス６２等は、遊技演出ユニット４の交換に伴って交換する必要がないものである。そこで、これらの制御基板ボックスを、遊技演出ユニット４とは分離した基板ユニット５４として集約化して本体枠３の裏面に配置したのである。従って、複数の基板ボックスによって遊技演出ユニット４の奥行き方向のスペースが阻害されることがないので、遊技演出ユニット４を奥行き方向に大きくすることができる。また、これに加えて、パチンコ機１の背面側において、遊技演出ユニット４や基板ユニット５４を効率よく配置できるので、見た目に整頓される。パチンコ機１の背面側が見た目に煩雑であれば、ぶら下がり基板のような不正な基板が取り付けられたとしても、ホール関係者がそれに気付くことが困難となってしまう。この点、パチンコ機１の背面側を見た目に整頓されていれば、上記のような不正行為があったとしても発見が容易となり、その結果、不正を抑制することが可能となる。

【００５９】

また、後述するように、遊技演出ユニット４を遊技演出ユニット設置凹部３０に収納設置した際に、遊技演出ユニット４側に設けられる主制御基板と、基板ユニット５４に設けられる基板であって主制御基板と接続する必要のある基板と、の電気的な接続が後述するドロワコネクタによって自動的に行われるようになっている。これにより、遊技演出ユニット４を遊技演出ユニット設置凹部３０に収納設置したのち、わざわざパチンコ機１の背後から電気的な接続作業を行う必要がなく、作業効率が向上する。

【００６０】

また、上記した基板ユニット５４の下方に位置する発射装置取付部４０（図１１参照）には、ユニット化された発射装置５７が取り付けられている。さらに、本体枠３の前述した周面壁２９０～２９３の後端に沿って形成される後面開口７０には、裏カバー５８が開閉自在に設けられている。この裏カバー（透明カバー体）５８は、上記遊技演出ユニット設置凹部３０に収容された遊技演出制御ユニット９９を後方から視認可能に覆うものであり、この裏カバー５８を取り付けて後面開口７０を閉じた状態では、図５に示すように、パチンコ機１の最も後方へ突出しているタンクレール部材５１の後端部とほぼ同一垂直面となる。

【００６１】

すなわち、この実施の形態では、図１２と併せ示されるように、上記周面壁２９０～２９３のうちの第１の本体枠側壁部は、その後端部分（周面壁２９３）から内側方向（図４中、右方向）へ延設された後壁部（第１の後壁部）を有している。そして、第１の本体枠

側壁部の後壁部の外面に、上記裏カバー５８が開閉自在に軸支されるための裏カバー支持筒部２８０が設けるようにしている。このように、周面壁２９３の後端部分をわざわざ折り曲げて後壁部を設けるようにすることで、上記遊技演出制御ユニット９９が収納される上記遊技演出ユニット設置凹部３０としての奥行き幅を圧迫することなく、裏カバー５８を上記後壁部に取り付けることができるようになる。

【００６２】

また、本体枠３の開放側裏面には、施錠装置６０が固定されている。この施錠装置６０は、外枠２に対する本体枠３の施錠および本体枠３に対する扉枠５の施錠の両方の施錠を行う所謂Ｗ錠といわれるものである。そして、この施錠装置６０から本体枠３の前方に向けて、複数（本実施形態においては３個）の扉枠用フック部９７３とシリンダー錠８６８（共に図１参照）とが突出するように設けられているが、詳細は後述する。なお、「シリンダー錠８６８」は、本発明の「操作部」に相当する。

【００６３】

すなわち、図１５に示すように、本実施形態の本体枠３には、全体として以下のような組み付け構造を有する。すなわち、本体枠３の背面側には、第１周面壁２９０と第２周面壁２９１と接続する垂直面にタンク取付溝２０２が形成されており、このタンク取付溝２０２により賞球タンク５０が遊技演出ユニット設置凹部３０の上方に取り付けられる。また、レール係止溝２０３が後面開口７０の開口縁に沿って形成されており、このレール係止溝２０３によりタンクレール部材５１が、上後面壁２９５に沿って取付られる。また、軸支側後面壁２９６の背面側において形成された通路ユニット取付ボス２０４により、タンクレール部材５１の下方に球通路ユニット５２が取付けられる。また、タンクレール部材５１の下方に形成された球払出装置設置領域２０５において、パチンコ機１の軸支側に隣接して球払出装置５３が設置される。さらに、本体枠３の正面側から、遊技演出ユニット設置凹部３０の軸支側底壁に相当する球供給通路設置部２０６に、球供給通路５９が取り付けられる。

【００６４】

また、本体枠３の開放側背面下部において、後方に向かって突設された発射装置取付ボス２０８により、発射装置５７が発射装置取付部４０の凹状内部に取り付けられる。さらに、払出制御基板ボックス５５、端子基板ボックス５６、電源基板ボックス６２、基板トレイ６４などが一体にユニット化された基板ユニット５４が、板部１６０の左右上下に設けられた取付穴部２０７に対して背面側から止着される。なお、開放側後面壁２９４の背面側には裏カバー支持筒部２８０が形成されており、この裏カバー支持筒部２８０によって裏カバー５８が軸支されて後面開口７０を閉塞可能となっている。

【００６５】

図示するように、かかる構造を有する本体枠３においては、遊技演出ユニット設置凹部３０が大容量空間として形成されるとともに、遊技演出ユニット設置凹部３０の底壁部が略面一となる。そのため、後述するように奥行きが大きい箱状の外観をなす遊技演出ユニット４を遊技演出ユニット設置凹部３０に設置しやすい。さらに、遊技演出ユニット設置凹部３０の空間形状と略同一の箱状外観を有する遊技演出ユニット４を、当該遊技演出ユニット設置凹部３０に隙間なく緊密に設置することができるため、遊技演出ユニット４のぐら付きや不正行為が適切に防止される。以下では、本体枠３に組みつけられる各種部材について、さらに個別詳細に説明する。

【００６６】

＜タンクレール部材＞

上記した賞球タンク５０の下方に配置されるタンクレール部材５１について、主として図１６及び図１７を参照して説明する。図１６は、賞球タンク、タンクレール部材、球通路ユニット、球払出装置及び球供給通路の関係を示すパチンコ機の背面側から見た斜視図である。図１７は、賞球タンク、タンクレール部材、球通路ユニット、球払出装置及び球供給通路の関係を示すパチンコ機の正面側から見た斜視図である。

【００６７】

図１６及び図１７に示すように、タンクレール部材５１は、上面が開放した傾斜樋状に形成され、その上流端上面が賞球タンク５０の排出口１４０４に臨み、その下流端下面が後に詳述する球通路ユニット５２に臨んでいる。また、タンクレール部材５１の内部は、仕切壁によって遊技球が２列に整列して流下する二条の通路１４１２となっている。なお、この通路１４１２の底面は、細溝が切り欠けられており、遊技球と一緒に転動する異物がその細溝から下方に落下するようになっている。

【００６８】

また、タンクレール部材５１の中流域のやや下流側に重錘を有する卵形状の球ならし部材１４１３が揺動自在に設けられている。この球ならし部材１４１３は、タンクレール部材５１の２列のそれぞれの通路１４１２内に向かって垂下され、各通路１４１２を流下する遊技球が上下方向に複数段で流下してきたときに１段となるように整流するものである。また、球ならし部材１４１３の設置位置より下流側のタンクレール部材５１の上面が球押え板１４１４によって被覆されている。この球押え板１４１４は、球ならし部材１４１３によって１段とならなかった遊技球を強制的に１段とするように傾斜円弧状に形成されるものである。

【００６９】

更に、タンクレール部材５１の下流端部には、それぞれの通路１４１２に臨んで一対の整列歯車１４１６（先述の順序供給装置５１ａに相当）が、軸ピン１４１７によって回転自在に軸支されている。この整列歯車１４１６は、外周に複数の歯が形成され、一対の整列歯車１４１６の歯のピッチが半ピッチずつずれるようにして軸ピン１４１７に固定されている。このため、タンクレール部材５１の各通路１４１２を流下してきた遊技球の上部が整列歯車１４１６の歯と噛み合いながら下流側に流下するときに２列の通路１４１２の遊技球が交互に１つずつ送られることになる。なお、整列歯車１４１６は、その上面を円弧状の歯車カバー１４１５によって被覆されている。

【００７０】

＜球通路ユニット＞

上記したタンクレール部材５１から一列状に落下される遊技球を球払出装置５３に導くための球通路ユニット５２について、主として図１８を参照して説明する。図１８は、球通路ユニットの正面断面図である。

【００７１】

図１８に示すように、球通路ユニット５２は、本体枠３に形成される遊技演出ユニット４の収容空間を背面で迂回するように垂直方向（高さ方向）に沿って設けられている。この球通路ユニット５２は、ほぼ長方形状の板材の裏面（背面から見える面を表面という。）に屈曲した一対の屈曲通路壁１４２１によって球落下通路（高さ方向通路）１４２２が形成されている。この球落下通路１４２２は、その上流が前後方向（背面から見て奥行方向）に屈曲する前後屈曲通路部１４２２ａと、該前後屈曲通路部１４２２ａに連通して左右方向（背面から見て左右方向）に屈曲する左右屈曲通路部１４２２ｂと、該左右屈曲通路部１４２２ｂに連通してほぼ垂直状となっている垂直通路部１４２２ｃとからなっている。また、垂直通路部１４２２ｃを構成する一方の屈曲通路壁１４２１に切欠部１４２３が形成され、その切欠部１４２３に上端が支軸１４２５によって軸支される球切れ検出片１４２４が揺動自在に取り付けられている。この球切れ検出片１４２４の側方には、球切れスイッチ１４２６が取り付けられ、球切れスイッチ１４２６のアクチュエータ１４２７が球切れ検出片１４２４に当接している。

【００７２】

しかして、垂直通路部１４２２ｃに遊技球が存在しているときには、垂直通路部１４２２ｃに存在する遊技球によって球切れ検出片１４２４が押圧されて、アクチュエータ１４２７を押して球切れスイッチ１４２６をＯＮとする。一方、垂直通路部１４２２ｃに球詰まりや球欠乏により遊技球が存在しなくなると、球切れ検出片１４２４が垂直通路部１４２２ｃ内に向かって揺動するので、アクチュエータ１４２７が球切れスイッチ１４２６をＯＦＦとする。球切れスイッチ１４２６がＯＦＦになると、後述する球払出装置５３の払

出モータの回転が停止して賞球の払出が停止されるようになっている。

【００７３】

なお、切欠部１４２３の下端部には、球切れ検出片１４２４の通路部と反対側への過剰な揺動を防止するためにストッパー突起１４２８が形成されており、また、球通路ユニット５２の球切れ検出片１４２４に対応する垂直通路部１４２２ｃに球詰まり用挿入溝１４２９が形成されている。この球詰まり用挿入溝１４２９は、球詰まり等で球切れ検出片１４２４の揺動動作が行われ難い場合に、球払出装置５３の後面側からピンを差し込んで球切れ検出片１４２４部分の球詰まりの解消を図るために設けられるものである。更に、球切れ検出片１４２４に対面する他方の屈曲通路壁１４２１は、若干球切れ検出片１４２４側に向かって膨出状に形成されている。これは、垂直通路部１４２２ｃに球が存在しているときに確実に球切れ検出片１４２４を押圧して球切れスイッチ１４２６をＯＮにするためである。

【００７４】

＜球払出装置＞

次に、上記した球通路ユニット５２の下流側に配置される球払出装置５３について、主として図１９及び図２０を参照して説明する。図１９は、球払出装置の背面側から見た分解斜視図である。図２０は、払出モータと払出部材としてのスプロケットとの関係を説明するための背面図である。

【００７５】

球払出装置５３は、一対の屈曲通路壁１４５２によって屈曲通路１４５３が形成されるユニットベース体１４５１と、該ユニットベース体１４５１の後面を覆うユニットサブ板１４７５と、該ユニットサブ板１４７５の上部表面（後面側）に取り付けられる中継基板１４８０と、ユニットサブ板１４７５のほぼ中央表面領域（後面側領域）に設けられるギヤ群１４９３，１４９４，１４９７及び検出円盤１５００を被覆するギヤカバー１５１０とから構成されている。以下、これらの構成を順次説明する。

【００７６】

ユニットベース体１４５１は、ほぼ長方形状の板状（この板部分を「底面」という場合がある。）に形成され、その板状のユニットサブ板１４７５側に向かって突設される一対の屈曲通路壁１４５２によって屈曲通路１４５３が形成されている。屈曲通路壁１４５２は、ユニットベース体１４５１の上部中央から下流側のほぼ中程まで球の直径よりもやや大きな間隔で突設されるが、その中程から下流側に大きく左右に分かれて中程から下流端までユニットベース体１４５１の両端辺の側壁を兼ねている。また、中程の屈曲通路壁１４５２が大きく左右に分かれた部分は、振分部材としてのスプロケット１４５７が配置される振分空間１４５５を構成する。そして、その振分空間１４５５の下部からユニットベース体１４５１の下流端までに左右に分かれた屈曲通路壁１４５２の対をなすように通路区画壁１４５９が突設形成されている。つまり、中程から下流側の左右の屈曲通路壁１４５２と通路区画壁１４５９とによって振分空間１４５５から左右に２つの通路が構成されることなり、一方の通路が賞球通路１４６０を構成し、他方の通路が球抜通路１４６１を構成している。なお、通路区画壁１４５９も左右に大きく分かれており、その分かれた通路区画壁１４５９の内側に払出モータ１４６５を収納するモータ収納空間１４６４が形成されている。

【００７７】

また、上記した振分空間１４５５には、外周に球が嵌り合う複数（図示の場合は、３つ）の凹部が形成された払出部材としてのスプロケット１４５７が回転自在に配置されるが、このスプロケット１４５７が固定される回転軸１４５８の他端を軸支する軸受筒１４５６が振分空間１４５５の底面に形成されている。また、振分空間１４５５の底部を構成する通路区画壁１４５９の上端部は、スプロケット１４５７の回転円弧に沿った凹円弧状に形成され、その一方に形成される賞球通路１４６０の上流部には、払出球検出センサ１４６２が着脱自在に装着されている。払出球検出センサ１４６２は、先端部に球が通過する円形状の通過穴が形成された直方体状の磁気センサからなり、その後端部の形状と合致す

る取付部を屈曲通路壁１４５２で形成することにより、簡単に着脱自在に取り付けられるものである。なお、払出球検出センサ１４６２からの配線（図示しない）は、後述する中継基板１４８０に接続されるようになっている。

【００７８】

また、ユニットベース体１４５１の下方であって賞球通路１４６０と球抜通路１４６１との間には、払出モータ１４６５を収納する円形状のモータ収納空間１４６４が形成されるが、このモータ収納空間１４６４の内部に払出モータ１４６５の円筒状本体が収納されるようになっている。そして、払出モータ１４６５がユニットサブ板１４７５のアルミ放熱板１４９１に取り付けられた状態で、払出モータ１４６５のモータ軸１４６８は、アルミ放熱板１４９１に穿設された軸挿通穴を貫通して第１ギヤ１４９３が固着されるようになっている。更に、ユニットベース体１４５１には、球抜通路１４６１の最下端に球抜きされた遊技球を球払出装置５３の裏面側に誘導する誘導突片１４６９が突設され、この誘導突片１４６９に誘導された球が後述する球抜き接続通路４１５に誘導されて最終的にパチンコ機１の外部（島台の下方に設けられる回収樋）に放出されるようになっている。

【００７９】

また、ユニットサブ板１４７５は、ユニットベース体１４５１の屈曲通路１４５３部分と振分空間１４５５部分と賞球通路１４６０部分とを覆う合成樹脂製の板材に払出モータ１４６５が取り付けられると共に球抜通路１４６１の下流部分とを覆うアルミ放熱板１４９１を取り付けることにより構成されている。そして、ユニットサブ板１４７５の合成樹脂板部の表側（後面側）には、中継基板１４８０を取り付けるための中継基板領域１４７６が上部に形成され、その下方に複数のギヤ１４９３，１４９４，１４９７や検出円盤１５００が取り付けられるギヤ領域１４９０が形成されている。

【００８０】

また、中継基板１４８０は、払出球検出センサ１４６２、払出モータ１４６５、及び後述するセンサ１５０５からの配線と、後述する払出制御基板７２０（図５８参照）からの配線とを中継するものである。そのため、中継基板１４８０には、複数のコネクタ１４８１が設けられて、基板カバー１４８５によって被覆される。

【００８１】

また、基板カバー１４８５は、ほぼ正方形状の前面側が開放したボックス状に形成され、基板カバー１４８５の正方形状の垂直面にはボタン開口１４８８及び接続開口部１４８９が形成されている。なお、基板カバー１４８５を被覆した状態では、着脱ボタン１４７２の頭部がボタン開口１４８８から外部に僅かに臨んでいる。また、中継基板１４８０に接続された配線は、接続開口部１４８９から外部に引き出されるようになっている。

【００８２】

次に、ギヤ領域１４９０に設けられるギヤ１４９３，１４９４，１４９７、及び検出円盤１５００について説明する。前述したように、払出モータ１４６５のモータ軸１４６８の先端は、第１ギヤ１４９３が固着されている。第１ギヤ１４９３の上方には、該第１ギヤ１４９３と噛合する第２ギヤ１４９４が、軸１４９５に回転自在に設けられる。その第２ギヤ１４９４の上方には、該第２ギヤ１４９４と噛合する第３ギヤ１４９７が、軸１４９８に回転自在に設けられている。更に、第３ギヤ１４９７の上方には、該第３ギヤ１４９７と噛合するギヤ部１５０２を有する検出円盤１５００が、スプロケット１４５７を軸支する回転軸１４５８に回転自在に設けられている。そして、スプロケット１４５７と検出円盤１５００とは、回転軸１４５８を中心として一体的に回転するようになっている。したがって、払出モータ１４６５が回転駆動すると、その回転が第１ギヤ１４９３、第２ギヤ１４９４、第３ギヤ１４９７、検出円盤１５００のギヤ部１５０２を介してスプロケット１４５７を回転するように伝達される。

【００８３】

検出円盤１５００の外周は、ギヤ部１５０２の円よりも一回り大きく形成されており、そのギヤ部１５０２よりも外側に突出している外周部分には、スプロケット１４５７の凹部と同じ数（図示の場合には、３個）の検出切欠１５０１が形成されている。この検出切

欠１５０１は、ユニットサブ板１４７５の表面に形成される基板取付部１５０７に挟持支持されるセンサ基板１５０４に設けられる投受光方式のセンサ１５０５によって検出されるものである。そして、センサ１５０５は、払出動作時において所定のインターバル時間内に検出切欠１５０１の検出個数を検出することにより、スプロケット１４５７が正常に回転しているか否かを監視するためのものである。仮に、センサ１５０５により、異常回転が検出されたとき（多くは、スプロケット１４５７による球噛み状態）には、スプロケット１４５７を所定回数正逆回転させて異常状態（例えば、球噛み状態）を解消するものである。なお、実際に払いだされた遊技球の個数は、前述した賞球通路１４６０に設けられる払出球検出センサ１４６２によって検出して計数のために使用している。

【００８４】

以上、球払出装置５３の構成について説明してきたが、ユニットベース体１４５１とユニットサブ板１４７５と中継基板１４８０と基板カバー１４８５とギヤカバー１５１０とを組み付けた状態においては、払い出すべき遊技球が導かれる屈曲通路１４５３の下方位置に、払出モータ１４６５の円筒状の本体部分が収納されるように位置している。しかも、払出モータ１４６５とスプロケット１４５７とを、ユニットサブ板１４７５の後面のギヤ領域１４９０に設けられる複数のギヤ１４９３，１４９４，１４９７，１５００（１５０２）によって回転駆動するように連結した構造となっている。よって、球払出装置５３の上方から下方にかけての奥行き幅寸法をほぼ一定とし、従来のように払出モータを球払出装置の前面側又は後面側又は側方側に突出させるものと異なり、球払出装置５３のいずれの部分もさらに後方に向かって突出することがない構造とすることができる。

【００８５】

また、本実施形態では、図４に示すように、払出装置５３の背面に同払出装置５３の組み付けに使用されるビスのビス止め部分を隠蔽するようにシール５３ａが貼り付けられている。近年、遊技機は液晶表示器等の大型化によってその裏面の構造が複雑となっており、ホール関係者等の作業者のメンテナンス性を考慮する必要がある。そして、本実施形態にかかる遊技機でも、一連の払出通路を遊技機背面に配置することでメンテナンス性を高めるようにしている。ところが、メンテナンス性を高めると、作業者が意図せず精密部品を分解等してしまうトラブル等が起こり易い。このため、本実施の形態では、払出装置５３におけるこうしたトラブル等を防ぐべく、同払出装置５３の組み付けに使用されるビスをシール５３ａにより隠蔽し、シール５３ａを剥がさない限り払出装置５３を分解することができないようにしている。すなわち、シール５３ａを設けることで作業者の作業意思が明確に確認されることとなり、意図せず取り外しや分解が行われることが好適に防止される。また、「分解禁止」の文字をシール５３ａに印刷することで、作業者の注意を促し、より明確に作業意思を確認することができる。なお、作業意思を確認するものであればシール５３ａに限らず上記ビスを覆うカバー部材等を設けることも可能である。また、注意を喚起する色として一般的に知られている黄色および黒色でシール５３ａを着色することも効果的である。

【００８６】

＜球供給通路＞

上記した球払出装置５３の下流側に配置される球供給通路（奥行き方向通路）５９について、主として図２１及び図２２を参照して説明する。図２１は、球供給通路内の遊技球の流れを示す斜視図である。図２２は、満タン揺動板の作用を説明するための平面図である。

【００８７】

球供給通路５９は、上面が開放され、遊技球１つ分の厚みで略水平方向に広がるボックス状に形成されたボックス主体１５２１と、該ボックス主体１５２１の上面を覆う蓋体１５４１とから構成され、全体として平坦な形状を呈している。この球供給通路５９は、上記本体枠３に遊技演出ユニット４が取り付けられたとき、この遊技演出ユニット４の底面に沿うように設けられる。ボックス主体１５２１は、賞球通路１４６０の下流端から流入した遊技球が内部をジグザグ状に誘導されて球出口１５３６から排出されるようになって

いる。このため、その上流部に蓋体１５４１に形成される賞球入口１５４２から流入した遊技球を一端から他端に向かって側方に誘導する側方誘導通路１５２２が区画壁１５２６によって形成されている。側方誘導通路１５２２の賞球入口１５４２の直下の一端部には、遊技球を側方に向かって誘導するように凹円弧状に形成される側方誘導受部１５２３が設けられ、側方誘導通路１５２２の他端内面に側方誘導通路１５２２を流れてきた遊技球の衝撃を受け止めて下流側に誘導する緩衝部材１５２４が設けられている。

【００８８】

また、側方誘導通路１５２２の他端内面に設けられる緩衝部材１５２４に衝突した遊技球は、向きを下流側に変えた後、その下流側に形成される傾斜側壁１５２７によって側方誘導通路１５２２の球の流れと逆方向に流れるように誘導される。つまり、区画壁１５２６と傾斜側壁１５２７とにより逆側方誘導通路１５２５が形成されている。逆側方誘導通路１５２５を流れた遊技球は、その後前方に向かって形成される前方誘導通路１５３５に導かれて該前方誘導通路１５３５の流下端に形成される球出口１５３６から前述した皿ユニット３００の貯留部３６１に導かれる。

【００８９】

ところで、緩衝部材１５２４の下流側で逆側方誘導通路１５２５の一端部には、スイッチ収納空間１５２８が外側に突出するように形成されている。このスイッチ収納空間１５２８の前方下部位置には、支軸ピン１５２９が挿通された満タン揺動板１５３１が揺動自在に設けられている。満タン揺動板１５３１は、逆側方誘導通路１５２５の一端側壁を形成するように板状に形成され、その板状の下端に軸穴が形成されると共にその裏面に検出片１５３２が一体的に形成されている。検出片１５３２は、満タン揺動板１５３１の裏面に連結される扇状の連結板の後端部分を上下方向に突設することにより形成され、その突設した検出片１５３２が後に詳述する投受光方式の満タンスイッチ７３０の投光器と受光器との間を遮蔽したり導通させたりすることにより満タンスイッチ７３０のＯＮ・ＯＦＦを検出するようになっている。なお、蓋体１５４１には、スイッチ収納空間５２８に対応する位置は、投受光方式の満タンスイッチ７３０を取り付けるためのスイッチ取付部１５４３が形成されている。

【００９０】

そして、支軸ピン１５２９には、軸スプリング１５３０も挿通され、その軸スプリング１５３０の一端が満タン揺動板１５３１の裏面に係止され、他端が支軸ピン１５２９の後方に立設されるバネ係止ピン１５４９に係止されることにより、満タン揺動板１５３１の上端部が常時逆側方誘導通路１５２５側に付勢されている。ただし、スイッチ収納空間１５２８の上部には、側方誘導通路１５２２の他端側壁の下流側延長位置とその後方位置とに２つのストッパー片１５３４が形成されている。そのため、満タン揺動板１５３１の上端部は、この２つのストッパー片１５３４の間で支軸ピン１５２９を中心にして揺動するだけである。なお、スイッチ収納空間１５２８の上部側壁の後方部分には、満タンスイッチ７３０からの配線を外部に引き出すための配線引き出し凹部１５４７が形成されている。

【００９１】

更に、逆側方誘導通路１５２５の下流側の一側方にファール球通路１５３７が形成されている。ファール球通路１５３７は、その上流側のファール球入口１５３８が後述する連通口４７３（ファール球誘導路４７３ａ）に連通し、その下流側が前方誘導通路１５３５の上流側に連通するように屈曲して形成されている。このため、ファール口４８３（図２３参照）に取り入れられ連通口４７３に落入したファール球は、ファール球入口１５３８から屈曲したファール球通路１５３７を通って前方誘導通路１５３５に導かれ、さらに球出口１５３６を通って皿ユニット３００の貯留部３６１に戻される。

【００９２】

上記のように構成される球供給通路５９においては、図２１に示すように、球払出装置５３の賞球通路１４６０から払出された遊技球が、賞球入口１５４２から側方誘導通路１５２２の上流側に入り、側方誘導受部１５２３によって球出口１５３６の方向とは異なる

側方に向かって誘導されて緩衝部材１５２４に衝突する。緩衝部材１５２４に衝突した遊技球は、その勢いが弱められた状態でそのまま下流側に向かって傾斜側壁１５２７に当たって逆側方誘導通路１５２５を側方誘導通路１５２２の誘導方向と逆方向に誘導されて前方誘導通路１５３５に導かれ、前方誘導通路１５３５の球出口１５３６から皿ユニット３００の貯留部３６１に導かれる。また、ファール球入口１５３８から入ったファール球も屈曲したファール球通路１５３７によって球の勢いを弱められて前方誘導通路１５３５に合流し、前方誘導通路１５３５の球出口１５３６から皿ユニット３００の貯留部３６１に導かれる。

【００９３】

上記のように、球供給通路５９内を遊技球が自然に流れているときには、図２２（Ａ）に示すように、側方誘導通路１５２２から逆側方誘導通路１５２５に遊技球が移動するときに、緩衝部材１５２４に当たって傾斜側壁１５２７のほぼ中央位置に向かって反射されるため、遊技球が満タン揺動板１５３１に当たることはほとんどない。このため、軸スプリング１５３０の付勢力により満タン揺動板１５３１の上端が前方のストッパー片１５３４に当接した状態となっているため、検出片１５３２が投受光方式の満タンスイッチ７３０の投光器と受光器との間に入ってスイッチが導通しない状態（ＯＦＦ）となっている。これに対し、皿ユニット３００の貯留部３６１に賞球が貯留されて球供給通路５９内にも遊技球が充満してきたときには、図２２（Ｂ）に示すように、前方誘導通路１５３５及び逆側方誘導通路１５２５に貯留された遊技球の圧力により、満タン揺動板１５３１が軸スプリング１５３０の付勢力に抗して時計回転方向に揺動して後のストッパー片１５３４に当接した状態となる。この状態では、検出片１５３２が投受光方式の満タンスイッチ７３０の投光器と受光器との間から外れてスイッチが導通した状態（ＯＮ）となる。満タンスイッチ７３０がＯＮすると、球払出装置５３の払出モータ１４６５の回転駆動が停止（所定個数の賞球を払出している最中にＯＮ信号が導出された場合には、その所定個数の賞球が払出されてから停止）するようになっている。なお、前方誘導通路１５３５及び逆側方誘導通路１５２５に遊技球が貯留された状態であっても、ファール球通路１５３７の底面の傾斜が極めて強いため、貯留している遊技球がファール球通路１５３７を逆流してファール球入口１５３８から逆流することはない。

【００９４】

上記したように、本実施形態に係る球供給通路５９においては、本体枠３の球供給通路設置部２０６に着脱自在に取り付けるものであるため、従来のように、球供給通路を本体枠に形成された払出通路の内部に組み付けるものに比べて、本体枠に球供給通路を形成する必要がない。

また、球供給通路５９の上流直近に球払出装置５３が設けられるため、球供給通路５９に送り出され、平坦な球供給通路５９によって適度な払い出しスピードで遊技球の払い出しを行うことができる。また、球払出装置５３が球供給通路５９の上流直近に設けられることで、球供給通路５９への遊技球の供給を、その遊技球の勢いを極力弱めたかたちで実現できる。

また、球供給通路５９が、略水平方向に広がるボックス状に形成されているため、この球供給通路５９に送り出された遊技球を球供給通路５９内で散らして貯留部３６１へと払い出すことができる。すなわち、従来の遊技機が、まとまった遊技球をいわば直線的に勢いよく払い出していたのに対し、本実施形態では、球供給通路５９にて球の勢いを弱めてゆっくりとした払い出しスピードとするとともに、球供給通路５９内における遊技球同士の衝突も含めて散らすように遊技球を払い出す。このため、こうした払い出し態様によって遊技者に出球感や払い出し感といったものを感じさせ、これにより、大当たり時の賞球獲得の際、至福感を与えることができる。また、球払出装置５３の賞球通路１４６０から払い出された遊技球を、側方誘導受部１５２３によって球出口１５３６の方向とは異なる側方に向かって誘導し、一旦、緩衝部材１５２４へと衝突させるようにしたため、緩衝部材１５２４に衝突して以降の遊技球の速度をその自然落下力でほぼ一定速度に制御できるようになる。さらに、球供給通路５９の内部をジグザグ状の通路とすることにより、球払

出装置５３の賞球通路１４６０から払出された遊技球の勢いを弱めながら皿ユニット３００に誘導することができ、払い出された賞球が貯留部３６１から外に飛び出すようなこともない。

また、満タンスイッチ７３０を作動させる満タン揺動板１５３１が通常の遊技球の流れによって影響を受けることのない側方誘導通路１５２２の流下端の下方の位置に設けられているので、通常時に満タンによる賞球の払出停止状態となることはなく、満タン時にだけ確実に賞球の払出停止状態とすることができる。

更に、本実施形態に係る球供給通路５９は、ファール球を導くファール球通路１５３７が賞球を払い出す前方誘導通路１５３５の途中に球の勢いを弱めて合流するようになっているので、賞球の流れを阻害することなくファール球を合流させることができる。

【００９５】

＜ファール球排出に関する機構＞

ここで、本体枠３におけるファール球排出に関する機構について、図２３を参照してより詳細に説明する。図２３は、本体枠及び遊技演出ユニットの接合部位を中心とした正面拡大図であって、（Ａ）が球案内通路における遊技球の射出態様を示す図であり、（Ｂ）が球案内通路における遊技球の逆流態様を示す図である。

【００９６】

まず、前提として、発射装置５７により射出された遊技球が、発射案内路２９により遊技領域２０に向けて案内される態様を説明する。図１１に示すように、遊技演出ユニット４には、案内レール４８２を構成する内レールユニット４６２と外レールユニット４７２との間隙に、遊技領域２０と連通する遊技球の流路である発射案内路２９が形成されている。また、発射案内路２９の上端は、遊技領域２０の上部（逆流防止部材４６３の設置部位）に設けられて、当該遊技領域２０内に遊技球を投入するための球投入口２８として機能する。

【００９７】

そして、図２３に示すように、遊技者によるハンドルユニット３１８の操作に応じて、発射レール３８の発射位置に供給される遊技球が、発射装置５７の打球槌５７ａの往復動作によって発射案内路２９に向けて射出される。この遊技球が発射案内路２９により案内されて遊技領域２０に到達すると、当該遊技球が球投入口２８から投入されて遊技領域２０を流下するように構成されている。

【００９８】

まず、図２３（Ａ）に示すように、発射装置５７により射出された遊技球は、その付勢力によって発射レール３８上を滑走して、この発射レール３８の上端から発射案内路２９内に放射される。ここで、発射レール３８はパチンコ機１の開放側から軸支側に向けて傾斜が漸増するように上方に向けて若干湾曲している。また、発射レール３８と接続通路部４７７との間隙を塞ぐレール接続部材４４の上面部４４ａには、発射レール３８と接続通路部４７７とが当該レール接続部材４４によって接続されるように、パチンコ機１の開放側から軸支側に緩やかに上昇する勾配がつけられている。そして、このレール接続部材４４において発射レール３８と連結される部位は、当該発射レール３８の上端部よりも低くなっている。

【００９９】

このような構造により、発射レール３８の上端から放出される遊技球は、レール接続部材４４および接続通路部４７７に接触することなく、発射案内路２９における外レールユニット４７２の内側面（レール面４７２ａ）に直接到達可能である。そして、外レールユニット４７２に到達した遊技球は、さらに当該外レールユニット４７２のレール面４７２ａに案内されつつ、発射案内路２９内を上昇するように流動する。一方、遊技球に対する付勢力が小さいために外レールユニット４７２に到達する前に失速して、遊技球が接続通路部４７７上に落下することがある。この場合には、レール接続部材４４によって遊技球が接続通路部４７７と発射レール３８との間隙から下方にこぼれ落ちることが防止され、後述するように当該遊技球は発射レール３８の発射位置に戻される。

【０１００】
なお、遊技演出ユニット４では、外レールユニット４７２と接続通路部４７７との間隙が、連通口４７３に連通して遊技球が落入可能な開口（ファール口４８９）として機能する。そして、発射レール３８の上端から放出されたものの逆流してファール口４８９に落入したファール球は、後述するように連通口４７３に進入して皿ユニット３００の貯留部３６１に排出される。
【０１０１】
次に、図２３（Ｂ）に示すように、発射装置５７により射出された遊技球が、遊技領域２０に到達する前に失速して発射案内路２９内を逆流（すなわち、下方に向けて流動）することがある。このとき、発射案内路２９内を逆流する遊技球は、外レールユニット４７２のレール面４７２ａに案内されつつ下方に向けて流動し、外レールユニット４７２の下端部４７２ｂに至るとファール口４８９に落下（落入）する。そして、このファール口４８９に落入した遊技球は、連通口４７３に向けて進入し、または、接続通路部４７７の軸支側上端部からファール口４８９の内部（すなわち、下方）に連設される止壁部４７７ｂに当接して連通口４７３に案内される。
【０１０２】
ここで、連通口４７３には、当該連通口４７３の下縁に沿って遊技演出ユニット４を前後方向に貫通するように形成された遊技球の流路であるファール球誘導路４７３ａが形成されている。そして、このファール球誘導路４７３ａは、遊技演出ユニット４の前方から後方に向けて下方傾斜するとともに、遊技球の流下方向における最下流側において先述の球供給通路５９のファール球入口１５３８に連通している。そのため、連通口４７３に進入した遊技球は、ファール球誘導路４７３ａ上を転動して遊技演出ユニット４の背面側に導かれ、さらに球供給通路５９内を転動して皿ユニット３００の貯留部３６１に排出される。
【０１０３】
一方、発射案内路２９を逆流する遊技球の勢いが大きい場合、当該遊技球がファール口４８９を跳び越えて接続通路部４７７の上面４７７ａに至ることがある。このとき、当該遊技球は、開放側に向けて下方傾斜した接続通路部４７７の上面４７７ａに案内されつつ、更に開放側に向けて転動する。そして、緩慢な傾斜を有するレール接続部材４４の上面部４４ａで減速しつつ転動したのちに、発射レール３８を逆流して発射位置まで戻ることとなる。
【０１０４】
なお、遊技演出ユニット４を本体枠３の遊技演出ユニット設置凹部３０に設置し、且つ、当該本体枠３に対して扉枠５を閉鎖した状態で、遊技者は連通口４７３を遊技窓１０１を介して視認可能である。そのため、発射案内路２９内を逆流する遊技球が連通口４７３に進入する態様を、遊技者が目視することができる。
【０１０５】
ところで、従来、ファール口は遊技盤下方の本体枠に設けられており、ファール球のほぼすべてが、ファール口から回収される。つまり、外レールまで至らないような打ち損じたファール球でさえも、ファール口から回収されてしまうのである。そのため、外レールまで到達して遊技者から視認されないファール球は、遊技者側からは、どうなっているのか分からず、打ち出し調整が困難になるおそれがある。この点、本実施形態では、接続通路部４７７の上面４７７ａのファール球は、発射レール３８側へ戻される。すなわち、外レールユニット４７２まで至らないような打ち損じたファール球は、発射位置へ戻される。これにより、打ち直しに要する時間を軽減することができ、打ち出し調整が従来よりも容易になる。
【０１０６】
また、ファール口４８９が遊技演出ユニット４（詳細には、後述の前構成部材６８０）に設けられているため、外レールユニット４７２を逆走する遊技球を速やかに回収できる。しかも、接続通路部４７７の止壁部４７７ｂによって、外レールユニット４７２の下端

部４７２ｂから流下するファール球がファール口４８９へ落入させられる。これにより、外レールユニット４７２を逆走する遊技球を確実に回収できる。

【０１０７】

ファール口４８９へ落入したファール球を遊技演出ユニット４（詳細には、後述の前構成部材６８０）の裏側へ排出する連通口４７３（ファール球誘導路４７３ａ）が設けられている。このように連通口４７３（ファール球誘導路４７３ａ）を遊技演出ユニット４（詳細には、後述の前構成部材６８０）に設けるようにしたため、ファール球が比較的高い位置で排出されることになり、例えば前面側の皿ユニット３００の貯留部３６１へファール球を戻し易くなる。

【０１０８】

また、従来では、前面側に上下２つの貯留皿を有する構成において、ファール口から回収された遊技球が、下側の貯留皿（下皿）へ戻されるようになっている。この場合、遊技者自らが下皿のファール球を上側の貯留皿（上皿）へ戻す必要があり、打ち出し調整のときには特にファール球が多くなることから、興趣の低下を招くおそれがある。この点、本実施形態では、ファール球誘導路４７３ａにて排出されたファール球は、払出装置５３からの払い出される賞球の流路である球供給通路５９へ合流させられる。つまり、入賞時の遊技球が払い出される皿ユニット３００の貯留部３６１へファール球を戻すのである。これにより、遊技者自らがファール球を上皿へ戻すという作業が不必要となり、打ち出し調整時などのファール球による興趣の低下を軽減することができる

【０１０９】

特に、本体枠３の下部に設けられた球供給通路５９よりも連通口４７３（ファール球誘導路４７３ａ）が上方に形成されているため、遊技演出ユニット４（詳細には、後述の前構成部材６８０）の裏側へ排出されるファール球が、滞りなく球供給通路５９へ案内される。これによって、ファール球が皿ユニット３００の貯留部３６１へ戻されるまでに要する時間が比較的短くなる。

【０１１０】

また、内レールユニット４６２が外レールユニット４７２の内側並設されており、球投入口２８へ至る発射案内路２９が形成されている。これにより、球投入口２８まで至らないファール球が発射案内路２９に沿って下方へ流下するため、外レールユニット４７２の下端部４７２ｂから流下するファール球の軌道を安定させることができ、接続通路部４７７の止壁部４７７ｂにより、当該ファール球をほぼ確実にファール口４８９へ落入させることができる。

【０１１１】

ここで、本実施形態では、発射案内路２９のほぼ全域が遊技窓１０１（図３６参照）を介して前面側から視認可能となっている。そのため、球投入口２８まで至らないファール球の挙動が分かり、打ち出し調整がさらに容易になっている。ここで、従来、本体枠にファール口を備える構成では、球投入口まで至らないファール球はファール口へ受け入れられて回収されていた。そのため、打ち出し調整時にファール球が多くなると、貯留皿へ戻される遊技球が多くなり、また、打ち出し調整がし難いという問題があった。この点、本実施形態では、ファール口４８９を越えて発射案内路２９へ至ったファール球がファール口４８９へ受け入れられ、一方、ファール口４８９を越えず発射案内路２９まで至らなかったファール球は、発射位置へ戻される。つまり、視認されたファール球のみがファール口４８９に受け入れられて回収され、視認されなかったファール球に関しては発射位置へ戻されるのである。このようにすれば、たとえ打ち出し調整時にファール球が多くなったとしても、皿ユニット３００の貯留部３６１へ戻される遊技球を比較的少なくすることができる。また、視認されないようなファール球に関しては発射位置からの打ち直しが可能となるため、打ち出し調整が比較的容易となる。

【０１１２】

ところで、ファール口４８９が、外レールユニット４７２の下端部４７２ｂに隣接させて遊技演出ユニット４（詳細には、後述の前構成部材６８０）に設けられている。一方、

発射レール３８は、本体枠３に設けられる。したがって、仮に発射レール３８を遊技演出ユニット４に到達するほど長くした場合、本体枠３に収容される遊技演出ユニット４（の一部である前構成部材６８０）に干渉してしまうおそれがある。

【０１１３】

そこで、本実施形態では、レール接続部材４４と接続通路部４７７とからなる「整合部」を設けるようにした。この「整合部」は、ファール口４８９と発射レール３８との間に介在して外レールユニット４７２から発射レール３８までを一連とするものである。このような「整合部」（レール接続部材４４及び接続通路部４７７）を介在させれば、発射レール３８を長くする必要がなくなり、発射レール３８と遊技演出ユニット４（前構成部材６８０）との干渉という問題を解消することができる。これにより、たとえファール口４８９を遊技演出ユニット４（前構成部材６８０）に設ける構成であっても、発射レール３８の取り付けが容易になる。

【０１１４】

そして、上述の「整合部」の上面部が発射レール３８側へ傾斜する傾斜面で構成され、当該傾斜面のファール球は、発射レール３８側へ戻される。つまり、この「整合部」の上面部によって、所定の発射位置までファール球が戻されるのである。これにより、打ち直しに要する時間を軽減することができ、打ち出し調整が従来よりも容易になる。

【０１１５】

ここで、上述の「整合部」のファール球を発射レール３８側へ戻す構成では、「整合部」の発射レール３８側の端部上面を、発射レール３８の端部レール面と同一面上に配置することも考えられる。しかしながら、例えば発射レール３８の取り付け誤差などにより、「整合部」の端部上面が発射レール３８の端部レール面よりも高くなってしまうおそれがある。そして、「整合部」の端部上面が僅かでも高くなってしまうと、発射された遊技球が「整合部」に接触してしまうことになる。この点、本実施形態では、「整合部」の上面部の発射レール３８側に近接する端部上面が、発射レール３８の端部レール面よりも下方に配置されているため、例えば発射レール３８の取り付け誤差などがあったとしても、「整合部」の端部上面が発射レール３８の端部レール面よりも高くなってしまうことがない。すなわち、発射された遊技球がレール接続部材４４に接触してしまうことが防止される。

【０１１６】

また、上述の「整合部」が、遊技演出ユニット４の接続通路部４７７（案内部に相当）と本体枠３のレール接続部材４４（段差部に相当）とからなるため、遊技演出ユニット４を本体枠３に収容する構成において、接続通路部４７７とレール接続部材４４との整合を考えればよく、レール部分（発射レール３８、外レールユニット４７２）の干渉を回避することができる。特に、レール接続部材４４が本体枠３の前面部に一体成形されてなるため、レール接続部材４４を別体で取り付ける構成と異なり、レール接続部材４４自体の取り付け誤差などが生じないようになっている。また、発射レール３８が、レール接続部材４４と所定の位置関係を保持するように本体枠３に取り付けられる。レール接続部材４４は、上述したように本体枠３の前面部に一体成形されているため、発射レール３８を本体枠３に対して適切に取り付けることができる。

【０１１７】

また、上述の「整合部」のファール球をレール接続部材４４側へ戻す構成では、接続通路部４７７のレール接続部材４４側の端部上面を、当該レール接続部材４４の端部上面と同一面上に配置することも考えられる。しかしながら、例えば遊技演出ユニット４の収容誤差などにより、レール接続部材４４の端部上面が、接続通路部４７７の端部上面よりも高くなってしまうおそれがある。そして、レール接続部材４４の端部上面が高くなってしまうと、接続通路部４７７から発射レール３８側へファール球が戻り難くなってしまう。この点、本実施形態では、遊技演出ユニット４を本体枠３に収容した状態した状態において、レール接続部材４４の上面部の接続通路部４７７側に近接する端部上面が、当該接続通路部４７７の上面部の端部上面よりも下方に配置されている。これにより、例えば遊技

演出ユニット４の収容誤差などがあったとしても、レール接続部材４４の端部上面が接続通路部４７７の端部上面よりも高くなってしまうことがなく、接続通路部４７７からレール接続部材４４を経てファール球が速やかに発射位置に戻るようになる。

【０１１８】

ところで、近年、液晶表示器等の大型化に伴って遊技領域が拡張される傾向にある。これに従い、発射装置から遊技領域の球投入口に至る遊技球の案内経路も長くなっている。この案内経路はレール部材で構成されるのであるが、レール部材が長くなるとレール部材から受ける摩擦力が大きくなり、また、外乱要因が大きくなるため、いわゆる球飛びが安定しないなどの不具合が生じるおそれがある。

【０１１９】

この点、本実施形態では、外レールユニット４７２の下端部４７２ｂとの間にファール口４８９を形成する接続通路部４７７が設けられている。

さらに、接続通路部４７７と発射レール３８との間に介在するレール接続部材４４が本体枠３に設けられている。そして、発射位置から発射され発射レール３８に案内された遊技球は、接続通路部４７７及びレール接続部材４４を越えて外レールユニット４７２へ直接到達する。つまり、発射レール３８及び外レールユニット４７２のみによって、球投入口２８へ案内されるのである。このようなレール接続部材４４を設けることで、発射レール３８を一層短くすることができ、遊技球に生じる摩擦力をさらに抑制することができ、外乱要因も比較的小さくなるため、より一層、球飛びを安定させることができる。

【０１２０】

そして、レール接続部材４４の上面部４４ａも発射レール３８側へ傾斜する傾斜面で構成され、当該傾斜面のファール球は、発射レール３８側へ戻される。つまり、レール接続部材４４の上面部４４ａによって、所定の発射位置までファール球が戻されるのである。これにより、打ち直しに要する時間を軽減することができ、打ち出し調整が従来よりも容易になる。

【０１２１】

ところで、ファール口４８９を本体枠３側ではなく遊技演出ユニット４に形成するようにしたことで、ファール球の排出に伴う本体枠３の損傷や破損などを防止することができる。そして、ファール球の排出に伴って遊技演出ユニット４に損傷や破損などが生じたとしても、遊技演出ユニット４のみを交換すれば適切にファール球を排出できるようになるため、パチンコ機１や遊技演出ユニット４のリサイクルやメンテナンスが容易となるメリットがある。

【０１２２】

また、先述のように、ファール球および賞球はともに１つの経路である球供給通路５９によって共通の皿ユニット３００の貯留部３６１に排出される。そのため、従来のように、ファール球の戻し通路と賞球の払出通路とを別途設ける必要がなく、本体枠３の構造が簡素化される。そして、本体枠３に設けられるファール球と賞球の排出通路が共通化されることから、遊技演出ユニット設置凹部３０を狭めることなく、遊技演出ユニット設置凹部３０を大収容空間として確保することが可能である。

【０１２３】

＜遊技演出ユニット設置凹部＞

次に、遊技演出ユニット設置凹部３０の構成について、図１２および図１３を参照してさらに説明する。遊技演出ユニット設置凹部３０は、正確には、図１２および図１３に示すように、上辺部と開放側の一部に遊技演出ユニット４を収納しない前向きの鍔面部分があり、上辺部の鍔面部分には特に何も形成されていないが、開放側の鍔面部分には、施錠装置６０の扉枠用フック部９７３が貫通する扉用フック穴３５２が上中下の３箇所開設されている。つまり、開放側の鍔面部分の裏面に施錠装置６０が固定されている（図４参照）。

【０１２４】

しかして、遊技演出ユニット設置凹部３０は、上述のとおり、第１周面壁２９０と、第

２周面壁２９１と、第３周面壁２９２と、第４周面壁２９３とにより、本体枠３の左右側辺および上辺の後方部分が囲まれた凹状に形成されているものである。ここで、第１周面壁２９０は、軸支側の内側面、上辺部の鍔面部、開放側の鍔面部および下辺部の内側面から後方に向けて、遊技演出ユニット設置凹部３０が囲繞されるように周設されている。また、第２周面壁２９１は第１周面壁２９０から後方に向けて延設され、第３周面壁２９２は第２周面壁２９１から後方に向けて延設され、第４周面壁２９３は該第３周面壁２９２から後方に向けて延設されている。このように、本体枠３は、四角筒状に一体成型されている。ただし、下辺部の内側面からは、第１周面壁２９０および第２周面壁２９１のみが延設されており、この第２周面壁２９１の後方に、基板ユニット５４が近接して配置されている。

【０１２５】

なお、第１周面壁２９０～第４周面壁２９３は、上辺（本体枠上壁部）および軸支側の辺（第２の本体枠側壁部）からは段差をもって後方に真っ直ぐに延長して形成されるのに対し、開放側の辺（第１の本体枠側壁部）については、第１周面壁２９０から第４周面壁２９３に向かうにしたがって内側に傾斜する段差状（図５参照）に形成されている。なお、開放側の第１周面壁２９０から第４周面壁２９３に向けて内側傾斜状としたのは、本体枠３を外枠２に対して開放する際に、スムーズに開放することができるようにするためである。即ち、開放側の辺の第１周面壁２９０から第４周面壁２９３までを後方に真っ直ぐに延長して形成すると、本体枠３を外枠２に対して開放する際に、第４周面壁２９３の最後端部が外枠２の側枠板の内面と当接してスムーズに開放できない虞があり、これを回避するためである。また、開放側の第１周面壁２９０に沿って施錠装置６０が取り付けられるが、この施錠装置６０の取付けは、第１周面壁２９０の後端辺に設けられる錠取付穴（図示外）を利用して行われるため、その錠取付穴（図示外）を形成するためにも開放側の第１周面壁２９０から第４周面壁２９３を傾斜段差状に形成することが好ましい。更に、第１周面壁２９０の内周面と遊技演出ユニット４の外周面とを当接させる必要があるため、第１周面壁２９０と第２周面壁２９１との段差はある程度大きな段差をもって形成されるが、第２周面壁２９１～第４周面壁２９３の段差の寸法は極めて小さな段差となっている。

【０１２６】

ただし、開放側の第１周面壁２９０から第４周面壁２９３に向けて、上記第１の本体枠側壁部を無駄に大きく内側傾斜状としたのでは、上述した遊技演出ユニット設置凹部３０の容積、特に奥側の最大横幅Ｌ３として概ね４４ｃｍといった距離を確保することは困難となってしまう。そこで、この実施の形態では、外枠２の前面一側に対して上記本体枠３が軸支される部分を開閉軸Ｏとするとき、第１の本体枠側壁部については、上記開閉軸Ｏの軸点を中心として水平面上に描かれる仮想円の円弧Ｃに沿うように段階的に折り曲げられつつ後方に延びるように設けることとした。すなわちこの場合、上記第１の本体枠側壁部は、外枠２との間で衝突して上記本体枠３の開放動作に悪影響を及ぼさないための最小限の幅だけ内側に向かって内側傾斜状となって形成されることとなり、これによって上記遊技演出ユニット設置凹部３０の容積、特に奥側の最大横幅Ｌ３として概ね４４ｃｍといった距離を確保することができるようになる。

【０１２７】

また、上記第１の本体枠側壁部を、段階的に折り曲げつつ後方に延びるように設けることとしたため、単純に内側方向に直線的に形成した場合よりも当該本体枠３の構成部品としての強度を好適に確保することができるようになる。しかも、このような第１の本体枠側壁部と一体形成される上記第２の本体枠側壁部及び上記本体枠上壁部についても、第１の本体枠側壁部が折り曲げられる都度、自身の肉厚程度分だけ内側に折り曲げられつつ後方に延びるように設けることとしたため、薄肉の周面壁２９０～２９３としての強度を効率よく確保することができるようになる。また、上記第２の本体枠側壁部及び上記本体枠上壁部については、自身の略肉厚分だけしか内側に折り曲げていないため、これによって上記遊技演出ユニット設置凹部３０が無駄に小さくなってしまうこともない。

【０１２８】
なお、この実施の形態では、上記第１の本体枠側壁部については、上記開閉軸Ｏの軸点から上記側枠板１３の前面までの距離Ｌ１１（図５６参照）の概ね０．９８倍を半径距離とする仮想円の円弧に沿うように段階的に折り曲げられつつ後方に延びるように設けるようにしている。ただし後述するが、この実施の形態では、上記側枠板１３の後端部分に、概ね１９ｍｍの肉厚をもった厚み部１３ｂが形成されている。このため、上記第１の本体枠側壁部は、外枠２に対して上記本体枠３が開放動作されるときに、外枠２の前端部分よりも特に後端部分（厚み部１３ｂ）との間で衝突してその開放動作に悪影響を及ぼしかねない。そこで、この実施の形態では、上記第１の本体枠側壁部については、上記開閉軸Ｏの軸点から上記厚み部１３ｂまでの距離Ｌ１２（図５６参照）の概ね０．９９倍を半径距離とする仮想円の円弧に沿うように段階的に折り曲げられつつ後方に延びるように設けるようにしている。このように、上記開閉軸Ｏの軸点から上記側枠板１３の後端部分までの距離に対する倍率のほうが高くなるだけの半径距離をもった仮想円の円弧に沿うように上記第１の本体枠側壁部を設けたことで、従来の前端部分に半径距離を合わせる場合よりも、上記遊技演出ユニット設置凹部３０の容積、特に奥側の最大横幅Ｌ３として概ね４４ｃｍといった距離を確保することができるようになる。すなわち、逆に言えば、上記概ね１９ｍｍの肉厚をもった厚み部１３ｂを、上記側枠板１３の前端部分でなく、その後端部分に設けるようにしたことで、上記遊技演出ユニット設置凹部３０の容積、特に奥側の最大横幅Ｌ３として概ね４４ｃｍといった距離を確保することができるようになる。

【０１２９】
そして、上記した周面壁２９０～２９３は、図１２に示すように、それぞれ奥行き幅寸法ｄ１，ｄ２，ｄ３，ｄ４を有するように形成され、本実施形態の場合、ｄ１＋ｄ２＋ｄ３＋ｄ４＝約１３５ｍｍとなっている。特に、第１周面壁２９０の幅寸法ｄ１は遊技パネル４０９の側部を覆うことができる厚みに相当し、残りの第２周面壁２９１と第３周面壁２９２と第４周面壁２９３とによって形成される空間に、遊技演出ユニット４としての各種の遊技装置の後方突出部分が収納されるようになっている。特に、本実施形態の場合には、次に説明するように、遊技パネル４０９の外周辺に対応する位置まで第２周面壁２９１と第３周面壁２９２と第４周面壁２９３とによって形成される空間の大きさが確保されている。これにより、例えば、遊技板としての遊技パネル４０９の大部分を占めるような演出表示装置１１５等が取り付けられている場合においても、この演出表示装置１１５の後側に取り付けられる表示装置制御基板ボックス１１９（図４８参照）による後方突出部分を楽に収納することができる。なお、この実施の形態にかかる周面壁２９０～２９３は、上記外枠２の後面からは概ね６３ｍｍ後方まで延びるように形成されている。

【０１３０】
また、第４周面壁２９３の後端辺、具体的には開放側の辺、上辺および軸支側の辺から、それぞれ、開放側後面壁２９４、上後面壁２９５および軸支側後面壁２９６が内側に向かって延設されている。なお「開放側後面壁２９４、上後面壁２９５および／または軸支側後面壁２９６」は、本発明の「後壁部」に相当する。

【０１３１】
軸支側後面壁２９６は、その前面が平板状となっており、その後面に球通路ユニット５２と球払出装置５３とが、軸支側後面壁２９６に沿って着脱自在に取り付けられるようになっている。したがって、軸支側後面壁２９６の内側への突出幅は、球通路ユニット５２と球払出装置５３とを取り付ける幅があれば充分である。

【０１３２】
また、上後面壁２９５は、その前面が平板状となっており、その後面にタンクレール部材５１が取り付けられる。なお、タンクレール部材５１は、遊技球が流下可能であるように傾斜しており、上後面壁２９５の下端辺は、タンクレール部材５１に沿って傾斜状に形成されている。したがって、上後面壁２９５の内側への突出幅は、傾斜状に取り付けられるタンクレール部材５１の高さ幅寸法があれば充分である。

【０１３３】

更に、開放側後面壁２９４は、その前面が平板状となっており、その後面には裏カバー５８を軸支する裏カバー支持筒部（取り付け部材）２８０が形成されている。したがって、開放側後面壁２９４の内側への突出幅は、裏カバー支持筒部２８０を形成する幅寸法があれば充分である。

【０１３４】

上述したように、第４周面壁２９３の後端辺から内側に向かって突設される開放側後面壁２９４、上後面壁２９５および軸支側後面壁２９６の前面が平板状に形成されている。また、上記したように、遊技パネル４０９の外周辺に対応する位置まで第２周面壁２９１と第３周面壁２９２と第４周面壁２９３とによって形成される空間の大きさが確保されている。従って、例えば、遊技板としての遊技パネル４０９の大部分を占めるような演出表示装置１１５等が取り付けられている場合においても、この演出表示装置１１５の後側に取り付けられる表示装置制御基板ボックス１１９（図４８参照）による後方突出部分を楽に収納することができるものである。なお、開放側後面壁２９４、上後面壁２９５および軸支側後面壁２９６の内側は、後面開口７０となっており、この後面開口７０が裏カバー５８（図４参照）によって開閉自在に閉塞されるようになっている。

【０１３５】

＜基板ユニット＞

次に、本体枠３の裏面下部に取り付けられる基板ユニット５４について、主として図２４及び図２５を参照して説明する。図２４は、基板ユニットを背面側から見た斜視図である。図２５は、基板ユニットを前面側から見た斜視図である。

【０１３６】

図２４及び図２５に示すように、基板ユニット５４は、本体枠３の裏面下部に複数形成される取付穴部２０７（図１５参照）に取り付けられるものであり、合成樹脂成形された基板トレイ６４に、扉中継基板６８、電源基板ボックス６２、端子基板ボックス５６、払出制御基板ボックス５５、主ドロワ中継基板６４８及び副ドロワ中継基板６４９の各種基板を取り付けることにより構成されている。上記の基板のうち、扉中継基板６８、電源基板ボックス６２、端子基板ボックス５６及び払出制御基板ボックス５５は、基板トレイ６４の後面側に前後方向に重複して取り付けられ、主ドロワ中継基板６４８及び副ドロワ中継基板６４９は、基板トレイ６４の前面側に取り付けられるものである。なお、払出制御基板ボックス５５の裏面には、電源基板等からの電磁波の影響を防止するためにシールド板が取り付けられ、また、主ドロワ中継基板６４８及び副ドロワ中継基板６４９は、基板カバー６４１に被覆されて取り付けられている。

【０１３７】

まず、基板トレイ６４は、横長状に合成樹脂で成形され、その後面側一側部に配線用開口６４２が形成され、該配線用開口６４２の内側に扉中継基板６８を取り付けるための中継基板用凹部が形成されている。この基板トレイ６４の左右両辺及び下辺には、基板ユニット５４を本体枠３に取付けるための取付片６４３が外側に向かって突設され、該取付片６４３を本体枠３の取付穴部２０７（図１５参照）に対応させて図示しないビスで止着することにより、基板ユニット５４が本体枠３の背面下部に取り付けられる。なお、基板トレイ６４の他端側側壁の外側に、配線を係止するための配線掛止片６４４が形成されている。

【０１３８】

また、基板トレイ６４の前面側のほぼ中央には、アウト球通路６４５が逆さＬ字状に形成されている。このアウト球通路６４５は、前述したアウト口４７１、球抜き接続通路４１５の下流側、及び落下口（図示外）と対応するように上方が幅広く形成され、下流側が遊技球を列状に排出するように幅狭く形成されている。したがって、基板ユニット５４を本体枠３に取り付けたときには、アウト球通路６４５の幅広上流部がアウト口４７１の下面を支持する通路支持突起（図示外）の後方に位置するようになっている。そして、アウト球通路６４５の下流端からアウト玉や入賞玉、あるいは玉抜き玉がパチンコ遊技機の外部（一般的に、島の回収樋）に向かって放出されるものである。

【０１３９】
次に、基板トレイ６４の前面側に取り付ける主ドロワ中継基板６４８と副ドロワ中継基板６４９について説明する。
【０１４０】
ここで、上記主ドロワ中継基板６４８には、枠側主ドロワコネクタ２０００ｂと、払出制御基板用コネクタ２０１０とが上下に設けられている。このうち、枠側主ドロワコネクタ２０００ｂは、上記遊技演出制御ユニット９９の裏面側に取り付けられるユニット側主ドロワコネクタ２０００ａ（図４８参照）と接続されることで、上記主制御装置（主制御基板７１０、図５８参照）に対する電源ラインを形成する部分である。すなわち、この実施の形態にかかる主制御装置（主制御基板７１０、図５８参照）は、上記本体枠３側の払出制御装置（払出制御基板７２０、図５８参照）を介して電源を供給される構造となっており、上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂは、当該主ドロワ中継基板６４８の基板内配線（図示略）にて上記払出制御基板用コネクタ２０１０と電気的に接続されている。そして、この払出制御基板用コネクタ２０１０が、上記払出制御基板（払出制御基板７２０、図５８参照）の内部接続端子（図示略）とワイヤーハーネス（図示略）にて接続されることで、上記主制御装置（主制御基板７１０、図５８参照）に対する上記電源ラインが形成されることとなる。なお、この実施の形態では、上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａ及び払出制御基板用コネクタ２０１０は、上記主制御装置（主制御基板７１０、図５８参照）と上記払出制御装置（払出制御基板７２０、図５８参照）との間の情報授受ラインとしても共有されている。
【０１４１】
これに対し、上記副ドロワ中継基板６４９には、枠側副ドロワコネクタ２００２ｂと、扉枠用コネクタ２０１２とが上下に設けられている。このうち、枠側副ドロワコネクタ２００２ｂは、遊技演出制御ユニット９９の裏面側に取り付けられるユニット側副ドロワコネクタ２００２ａと接続されることで、上記演出制御装置（周辺制御基板８１０（図５９参照））の後述の枠装飾中継端子板２４０に対する情報授受ラインを形成する部分である。すなわち、上記枠側副ドロワコネクタ２００２ｂは、当該副ドロワ中継基板６４９の基板内配線（図示略）にて上記扉枠用コネクタ２０１２と電気的に接続されており、この扉枠用コネクタ２０１２が上記枠装飾中継端子板２４０とワイヤーハーネス（図示略）にて接続されることで、上記演出制御装置（周辺制御基板８１０（図５９参照））の後述の枠装飾中継端子板２４０に対する情報授受ラインが形成されることとなる。これにより、上記演出制御装置は、上記枠装飾中継端子板２４０を通じてスピーカ１４４ａ，１４４ｂや操作ボタン３２７や枠装飾ランプ８４２などの駆動にかかる制御を行うことができるようになる。
【０１４２】
以上、基板ユニット５４の構成について説明してきたが、本実施形態の場合には、パチンコ機１を駆動制御するために必要な各種の基板のうち、遊技演出ユニット４の変更に伴って交換される遊技制御基板及び表示装置制御基板以外の基板である扉中継基板６８、電源基板ボックス６２に収納された電源基板３９５、端子基板ボックス５６に収納された外部端子板７５３、払出制御基板ボックス５５に収納された払出制御基板７２０を、基板トレイ６４に予め組み付けてユニット化し、その組み付けてユニット化した基板ユニット５４を本体枠３の背面側下部に取り付けるだけの簡単な作業によって、従来別々に本体枠３の背面側に取り付けていた各種の基板取付作業に比べ、作業能率を向上することができる。また、この場合、基板ユニット５４にユニット化される各基板同士の配線も基板トレイ６４の内部に収めることができるので、基板同士を接続する配線が乱雑に入り乱れることがなく、整然と敷設することができる。
【０１４３】
また、本実施形態においては、基板ユニット５４の前面に枠側主ドロワコネクタ２０００ｂを有する主ドロワ中継基板６４８と、枠側副ドロワコネクタ２００２ｂを有する副ドロワ中継基板６４９とを設けた。そして、本体枠３に遊技演出制御ユニット９９遊技演出

ユニット４をその前面側から装着する際に、遊技演出制御ユニット９９遊技演出ユニット４の裏面側に設けられるパネル中継端子板７５０のユニット側主ドロワコネクタ２０００ａ及びとユニット側副ドロワコネクタ２００２ａが、それぞれ対応する枠側主ドロワコネクタ２０００ｂ及びと枠側副ドロワコネクタ２００２ｂとに接続される。したがって、遊技演出制御ユニット９９の装着と基板間の接続とを同時に行うことができ、遊技演出制御ユニット９９の交換作業を手際よく行うことができる。

よって、遊技演出ユニット４の装着と基板間の接続とを同時に行うことができ、遊技演出ユニット４の交換作業を手際よく行うことができる。

【０１４４】

すなわち上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、図４８に、図１３と併せて示されるように、上記遊技パネル４０９は、主制御装置（遊技制御装置）を含めた１つの遊技演出制御ユニット９９として上記本体枠３の遊技演出ユニット設置凹部３０にその前面収容口３０ａから収容される構造となっている。この点、このようなパチンコ機１にあって、この実施の形態では、まず、上記箱状からなる基板ホルダ（周辺制御基板ボックス２４、主制御基板ボックス２５、表示装置制御基板ボックス１１９など）を、上記遊技演出制御ユニット９９が上記遊技演出ユニット設置凹部３０に収容されたときに上記一対の本体枠側壁部及び上記本体枠上壁部のうちの少なくとも１つの内壁（周面壁２９０～２９３の内壁の一部）と接するように設けるようにしている。

【０１４５】

そしてこの上で、同図４８に示されるように、基板ホルダの周縁にフランジ部ＦＧを形成しておき、上記パネルホルダ５４０の後面の外周縁端に設けられたビス孔（図示略）との間で該フランジ部ＦＧをビス止めすることによって、上記遊技パネル４０９を備えた大型遊技板部材に対して当該基板ホルダを取り付けるようにしている。またさらに、上記遊技演出制御ユニット９９が上記遊技演出ユニット設置凹部３０に収容されたときの上記主制御装置（主制御基板７１０、図５８参照）に対する電源ラインを、上記本体枠３側の上記遊技演出ユニット設置凹部３０の下方に取り付けられた上記払出制御装置（払出制御基板７２０、図５８参照）を介して、該払出制御装置との間の情報授受ラインと共有された主ドロワコネクタ（ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａ、及び枠側主ドロワコネクタ２０００ｂ）によって上記主制御装置（遊技制御装置）と上記払出制御装置とが電気的に接続されることによって形成するようにしている。また、上記主ドロワコネクタのうちの上記遊技演出制御ユニット９９側に設けられるユニット側主ドロワコネクタ２０００ａを、上記基板ホルダの下部周縁の上記フランジ部ＦＧが設けられる箇所にて後方を向くように固定配置するとともに、上記主ドロワコネクタのうちの上記本体枠３側に設けられる枠側主ドロワコネクタ２０００ｂを、上記遊技演出ユニット設置凹部３０の最下部にて前方を向くように固定配置するようにしている。

【０１４６】

このような構成では、上記基板ホルダと上記本体枠３の内壁との間の接触によって、上記遊技演出制御ユニット９９はその収容箇所まで案内されつつ上記遊技演出ユニット設置凹部３０に適正に収容されるようになる。そしてこの上で、上記主制御装置（主制御基板７１０、図５８参照）に対する電源ラインを、本体枠３側の上記払出制御装置（払出制御基板７２０、図５８参照）を介して、該払出制御装置との間の情報授受ラインと共有された主ドロワコネクタ（ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａ、及び枠側主ドロワコネクタ２０００ｂ）によって確保するにあたり、ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａを、上記基板ホルダの下部周縁の上記フランジ部ＦＧが設けられる箇所にて後方を向くように固定配置するとともに、枠側主ドロワコネクタ２０００ｂを、上記遊技演出ユニット設置凹部３０の最下部にて前方を向くように固定配置することとした。したがって、上記本体枠３の遊技演出ユニット設置凹部３０に上記遊技演出制御ユニット９９が収容されるだけで上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが自ずと接続されるようになり、これによって上記遊技演出制御ユニット９９が上記遊技演出ユニット設置凹部３０に収容された後の、上記主制御装置（主制御基板７１０、図５

８参照）に対する電源ラインを適宜のコネクタによって接続するなどの手作業を割愛することができるようになる。

【０１４７】

しかも、上記構成では、上記箱状からなる基板ホルダの周縁に、上記パネルホルダ５４０の後面に設けられるビス孔（図示略）との間でビス止めされる上記フランジ部ＦＧを形成しておき、このフランジ部ＦＧが形成される箇所に上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａを設けることとした。すなわち上述の通り、透明板状の遊技パネル４０９を有する大型遊技板部材（遊技板部）に対し、所定深さを有する箱状の裏ユニット５１０を取り付けることによってその後方から発光演出を行う構造を採用した上記遊技演出制御ユニット９９では、奥行き方向に各種の制御基板が配設されるスペースが必要となる。この点、上記構成では、基板ホルダのフランジ部ＦＧに上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａを設けることとしたため、当該コネクタ２０００ａをコンパクトに配設することができることはもとより、上記各種の制御基板が配設される奥行き方向のスペースに設計変更が生じたとしても、上記フランジ部ＦＧに設けられる上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａについてはその位置を変更させる必要がなく、ひいては上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂの位置も好適に維持されるようになる。

【０１４８】

また、説明の便宜上、図示は割愛するが、この実施の形態では、ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａを、上記フランジ部ＦＧから上記基板ホルダ内に進入するように設けられたワイヤーハーネス（図示略）と接続させておき、該ワイヤーハーネスの逆側には、自由端とされて上記主制御装置（主制御基板７１０、図５８参照）と接続されるホルダ内ドロワコネクタ（図示略）を形成することとしたため、上記主制御装置の配置や設計に変更が生じたとしても、上記フランジ部ＦＧに設けられる上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａについてはその位置を好適に維持することができるようになる。またさらに、フランジ部ＦＧから上記基板ホルダ内に進入するように設けられたワイヤーハーネスと接続させておくようにしたことで、上記主制御装置（主制御基板７１０、図５８参照）と上記払出制御装置（払出制御基板７２０、図５８参照）との間での情報授受に用いられる信号ライン（ワイヤーハーネス）を、同図４８に示されるように、上記基板ホルダ（周辺制御基板ボックス２４、主制御基板ボックス２５）内にて不正行為から好適に保護することができるようになる。

【０１４９】

なお、この実施の形態では、上記パネルホルダ５４０の後面の外周縁端には上記基板ホルダの取り付けのために必要とされる以上の複数のビス孔が予め設けられている。これにより、上記基板ホルダ側の設計に変更が生じたとしても、上記大型遊技板部材（遊技板部）の構成を好適に維持することができるようになる。

【０１５０】

また、その一方で、上記本体枠３側においては、図２５に、図１３と併せて示されるように、上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂの固定配置される上側部分のみが、上記本体枠３の裏面下部（本体枠３の下側部分）から上記遊技演出ユニット設置凹部（大収容空間）３０に突出するように設けられた主ドロワ中継基板６４８を備えるようにしている。なお、枠側主ドロワコネクタ２０００ｂの固定配置される位置は、上記遊技演出制御ユニット９９が上記遊技演出ユニット設置凹部３０に収容されたときに上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａが位置する位置となっている。そして、当該主ドロワ中継基板６４８のうちの上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂが固定配置される面と同一面の下側部分に、上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂと基板内配線（図示略）にて電気的に接続された払出制御基板用（枠内主ドロワコネクタ）コネクタ２０１０を固定配置することとしたため、上記払出制御装置（払出制御基板７２０、図５８参照）の配置や設計に変更が生じたとしても、上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂについてはその位置を好適に維持することができるようになる。またさらに、上記払出制御基板用コネクタ２０１０を、上記主ドロワ中継基板６４８と上記本体枠３の裏面下部との間に挟まれるかたちで固定配置するこ

ととしたため、主制御装置と払出制御装置との間での情報授受に用いられる信号ライン（ワイヤーハーネス）を、上記主ドロワ中継基板６４８と上記本体枠３の下側部分との間のスペース内にて不正行為から好適に保護することができるようになる。

【０１５１】

ちなみに、このようなユニット側主ドロワコネクタ２０００ａの構造や、取付け位置は、ユニット側副ドロワコネクタ２００２ａにおいても同様のことが言える。

すなわち、ユニット側副ドロワコネクタ２００２ａも、上記基板ホルダの下部周縁の上記フランジ部ＦＧが設けられる箇所にて後方を向くように固定配置されるとともに、上記フランジ部ＦＧから上記基板ホルダ内に進入するように設けられたワイヤーハーネス（図示略）と接続されている。なお、このワイヤーハーネスもその逆側には、自由端とされて上記演出制御装置と接続されるホルダ内ドロワコネクタ（図示略）が形成されている。

【０１５２】

また、枠側副ドロワコネクタ２００２ｂも同様、上記副ドロワ中継基板６４９では、当該枠側副ドロワコネクタ２００２ｂの固定配置される上側部分のみが、上記本体枠３の裏面下部（本体枠３の下側部分）から上記遊技演出ユニット設置凹部（大収容空間）３０に突出するように設けられている。そして、この枠側副ドロワコネクタ２００２ｂの固定配置される位置は、上記遊技演出制御ユニット９９が上記遊技演出ユニット設置凹部３０に収容されたときに上記ユニット側副ドロワコネクタ２００２ａが位置する位置となっている。

【０１５３】

＜ドロワコネクタ＞

次に、本体枠３と遊技演出制御ユニット９９との間の電気的な接続に用いられるドロワコネクタについて、図２６を参照して説明する。図２６は、主ドロワコネクタ及び副ドロワコネクタの構成を示す図である。

【０１５４】

上述したように、遊技演出制御ユニット９９側にはユニット側のドロワコネクタ２０００ａ，２００２ａが設けられ、本体枠３側には枠側のドロワコネクタ２０００ｂ，２００２ｂが設けられている。なお、ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと、枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとから構成される一対のドロワコネクタが、主ドロワコネクタ２０００である。また、ユニット側副ドロワコネクタ２００２ａと、枠側副ドロワコネクタ２００２ｂとから構成される一対のドロワコネクタが、副ドロワコネクタ２００２である。

【０１５５】

図２６（ａ）に示すように、遊技演出制御ユニット９９側にはユニット側のドロワコネクタ２０００ａ，２００２ａを、本体枠３側の枠側のドロワコネクタ２０００ｂ，２００２ｂに挿入することで電気的に接続することができる。ユニット側のドロワコネクタ２０００ａ，２００２ａは、図２６（ｂ）に示すように、ターミナル２００１ａ，２００３ａを備えている。枠側のドロワコネクタ２０００ｂ，２００２ｂは、図２６（ｃ）に示すように、コンタクト２００１ｂ，２００３ｂを備えている。ユニット側のドロワコネクタ２０００ａ，２００２ａを枠側のドロワコネクタ２０００ｂ，２００２ｂに挿入すると、図２６（ｃ）に示すように、ターミナル２００１ａ，２００３ａがコンタクト２００１ｂ，２００３ｂを押し下げ、当該コンタクト２００１ｂ，２００３ｂが変位する。この変位によって発生したコンタクト２００１ｂ，２００３ｂの反発力は、ターミナル２００１ａ，２００３ａを強く接触することで電気的な導通状態となる。

【０１５６】

これにより、主ドロワコネクタ２０００及び副ドロワコネクタ２００２には、各種制御基板相互による（例えば、主制御基板７１０と払出制御基板７２０とによる）各種制御信号を伝える制御信号ラインが形成される。また、主ドロワコネクタ２０００及び副ドロワコネクタ２００２には、さらに電源基板３９５によって作成された各種電圧を供給する電圧供給ラインが形成される。このように、遊技演出ユニット４を本体枠３に着脱自在に装着することで、ユニット側のドロワコネクタ２０００ａ，２００２ａ及び枠側のドロワコ

ネクタ２０００ｂ，２００２ｂ（すなわち、主ドロワコネクタ２０００及び副ドロワコネクタ２００２）による制御信号ライン及び電圧供給ラインが接離自在に接続することができる。

【０１５７】

なお、本実施形態におけるターミナル２００１ａ，２００３ａ及びコンタクト２００１ｂ，２００３ｂは、ベローズタイプのものを採用している。ピンタイプのものでは作業時にうっかりピンに触れて曲げてしまうおそれがあるが、ベローズタイプのものではそのおそれがない。また、ターミナル２００１ａ，２００３ａ及びコンタクト２００１ｂ，２００３ｂのメッキには摩擦係数の小さい金メッキを採用している。これにより、遊技演出ユニット４の着脱時のすべり良さ（勘合の良さ）が確保されている。

【０１５８】

ここで、遊技演出ユニット４を本体枠３に取り付けるときに、電源スイッチを入れたままの状態でその作業を行うと、ターミナル２００１ａとコンタクト２００１ｂとの接点、具体的には、各種電圧供給ライン用接点では大電流（後述する突入電流）が流れるため溶着することとなる。この溶着した状態のまま、遊技演出ユニット４を本体枠３に無理に押し込んで取り付けようとすると、コンタクト２００１ｂが折れ曲がって壊れたり、その遊技演出ユニット４を本体枠３から取り外すときに、コンタクト２００１ｂがドロワコネクタ２０００ａから剥がれて破損したりして、ドロワコネクタ２０００ａが使用できなくなる。

【０１５９】

また、ターミナル２００１ａとコンタクト２００１ｂとが溶着すると、コネクタの破損にともない、各種制御基板が誤動作したり、各種制御基板に実装された電子部品が破損したりするおそれもある。そこで、本実施形態では、溶着を防止する回路（活線故障防止回路２１００）を後述する主制御基板７１０に設けて対応しているが、詳細は後述する。

【０１６０】

＜施錠装置＞

次に、本体枠３の開放側の裏側端辺に沿って垂直方向に取り付けられる施錠装置６０について、主として図２７～図３５を参照して説明する。図２７は、施錠装置と本体枠との関係を示す背面斜視図である。図２８は、施錠装置の本体枠への掛け止め構造を示す拡大側方断面図である。図２９は、パチンコ機の縦方向中央よりやや下方の位置で水平方向に切断した一部断面図である。図３０は、施錠装置と本体枠の第１周面壁および第２周面壁との詳細な関係を示す拡大断面図である。図３１は、施錠装置の側面図（Ａ）、前面側から見た斜視図（Ｂ）である。図３２は、施錠装置の背面側から見た斜視図（Ａ）、施錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆と本体枠用摺動杆の斜視図（Ｂ），（Ｃ）である。図３３は、施錠装置の分解斜視図である。図３４は、扉枠用摺動杆と本体枠用摺動杆の作用を説明するための正面図である。図３５は、不正防止部材の作用を説明するための正面図である。なお、「扉枠用摺動杆９７１および／または本体枠用摺動杆９８４」は、本発明の「摺動杆」に相当する。

【０１６１】

図２７に示すように、施錠装置６０は、本体枠３の開放側の第１周面壁２９０に沿って本体枠３のほぼ上端から下端にかけて取り付けられると共に、コ字状基体６８５を有している。このコ字状基体６８５は、本体枠３の外周側辺と第１周面壁２９０の立ち上がり部との間の上下端近い部分および中程に形成される複数（図示の場合、３個）の錠係止穴３５１と、第１周面壁２９０の垂直面の上部および中程に切り欠けられて形成される錠取付穴３５０と、シリンダー錠貫通穴３５４の上部近傍に形成される錠取付穴３５３と、によって支持固定される。以下、施錠装置６０の構造について詳細に説明する。

【０１６２】

図３１～図３３に示すように、施錠装置６０は、断面コ字状に形成される錠基体としてのコ字状基体６８５と、該コ字状基体６８５内に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆９７１と、前記コ字状基体６８５内に摺動自在に設けられる本体枠用摺動杆９８４と、該本体

枠用摺動杆９８４の摺動を不正に行うことができないようにコ字状基体６８５の下部に取り付けられる不正防止部材８８２，８９０と、を備えている。

【０１６３】

コ字状基体６８５は、金属を断面コ字状となるように折り曲げ、その内部に扉枠用摺動杆９７１と本体枠用摺動杆９８４とを摺動可能に設けるものであるが、その横幅寸法は従来のＬ字状基体に集約される錠装置に比べて極めて薄いものとなっている。これは、遊技演出ユニット４の左右方向および上下方向の大きさを極めて大きくすることによって、本体枠３の周面壁２９０～２９３で囲まれる空間を大きくするためである。即ち、遊技演出ユニット４の左右方向および上下方向の大きさを極めて大きくするためには、第１周面壁２９０と本体枠３の外周辺との間の寸法を極めて小さくする必要がある。よって、本実施形態に係る施錠装置６０の横幅寸法を小さく形成して施錠装置６０を本体枠３の裏側に取り付けることができるような取付構造としたのである。そして、コ字状基体６８５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り付けられるため、施錠装置６０が本体枠３に取り付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆９７１と本体枠用摺動杆９８４とが、それぞれのフック部９７３，９８８，１０１４を除いてコ字状基体６８５に完全に被覆された状態の不正防止構造となっている。即ち、扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４がコ字状基体６８５に収納されているので、外枠２に対して扉枠５を開放した状態であっても、扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４を直接触れることができない。これにより、セキュリティ性の高いパチンコ機を提供することが可能となる。

【０１６４】

このコ字状基体６８５は、開放側と反対側の上下に本体枠用摺動杆９８４のフック部９８８，１０１４が貫通される長方形状のフック貫通開口８６０が開設されている。また、開放側と反対側であって第１周面壁２９０と密着する側面６８５ｂ（図３３参照）上部および中程に水平方向にビス止め部８６１が突設されている。さらに、開放側の第１周面壁２９０と密着しない側面６８５ａ（図３３参照）の上端部および中間部と、開放側の両側面６８５ａ，６８５ｂの下端部とに係止突起８６２が突設形成されている。ビス止め部８６１および係止突起８６２は、施錠装置６０を本体枠３の裏面に取り付けるためのものである。係止突起８６２を本体枠３の錠係止穴３５１に差し込んで上方に移動させると（図２８参照）、その状態でビス止め部８６１と錠取付穴３５０とが一致するため、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、施錠装置６０を本体枠３に強固に固定することができる。なお、施錠装置６０のビスによる取付けは、上部および中程のビス止め部８６１だけではなく、後述する錠取付片８６６に形成されるビス止め穴８９８と前記シリンダー錠貫通穴３５４の上方近傍に形成される錠取付穴３５３とを対応させて図示しないビスで止着することにより、施錠装置６０の下方も取り付けられるようになっている。

【０１６５】

すなわち、この実施の形態では、第１の本体枠側壁部のうち、後述の外壁部１２ａ（図１０参照）の内壁に対向配置される部分（第１周面壁２９０）の所定箇所には、上記外壁部１２ａの内壁との間に設けられる上記施錠装置６０の取り付け用部材としてのビス止め部８６１が差し込まれる差込穴２９０ａ（図２７参照）が形成されている。また、第１周面壁２９０のうちの上記差込穴２９０ａが形成されたことによって露出された薄肉面のうち、図示しないビス（ねじ）との間で螺合される部分は３ｍｍを超える厚肉に形成されており、この厚肉の部分には錠取付穴３５０が予め前後方向に形成されている。したがって、上記第１周面壁２９０の差込穴２９０ａに上記ビス止め部８６１を差し込んだ状態にて、このビス止め部８６１から上記錠取付穴３５０に対してビスを螺着するようにしている。なお、この実施の形態では、山部を含めて概ね３ｍｍの径と、概ね１２ｍｍの長さをもったビスによって上記第１周面壁２９０に対して上記施錠装置６０を取り付けている。

【０１６６】

また、その取り付けに際し、コ字状基体６８５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８６２を錠係止穴３５１に差し込んで位置決め係止する。その後、コ

字状基体６８５の開放側と反対側（後方部）の上中の２箇所に形成されたビス止め部８６１およびコ字状基体６８５の開放側（前方部）に形成されたビス止め穴８９８を錠取付穴３５０にビスで固定する構造である。そのため、施錠装置６０の前方部を係止突起８６２と錠係止穴３５１とで係止し、施錠装置６０の後方部をビス止め部８６１と錠取付穴３５０とで固定し、且つ施錠装置６０の下方部をビス止め穴８９８と錠取付穴３５３とで固定するので、極めて簡単な構造で施錠装置６０を本体枠３に強固に固定することができる。換言するならば、施錠装置６０を極めて横幅寸法の薄いコ字状基体６８５に集約して構成した場合でも、施錠装置６０の前方部と後方部との係止および固定により、施錠装置６０を本体枠３に強固に固定することができるものである。とくに、本実施形態では、前方部の係止構造（固定構造でもよい）を構成する係止突起８６２がコ字状基体６８５の第１周面壁２９０と密着しない側面６８５ａ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８６１およびビス止め穴８９８がコ字状基体６８５の第１周面壁２９０と密着する側面６８５ｂから水平方向に突設形成される構造である。そのため、前方部の係止構造が第１周面壁２９０と密着する側面６８５ｂに形成される場合に比べて、ガタ付きが生じないように施錠装置６０を本体枠３に固定することができる。

【０１６７】

また、コ字状基体６８５の両側面６８５ａ，６８５ｂの上部、中程、下部には挿通穴８６３が形成されている。そして、コ字状基体６８５に扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４を収納した状態で挿通穴８６３にリベット８６４を差込んでかしめることにより、コ字状基体６８５の内部に扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４を摺動自在に取り付けることができる。即ち、扉枠用摺動杆９７１の上中下の３箇所に形成されるリベット用長穴９７４と、本体枠用摺動杆９８４の上フック部材９８５および下フック部材９８６にそれぞれ１つずつ形成されるリベット用長穴９８９，９９６と、にリベット８６４を貫通させることにより、扉枠用摺動杆９７１が上方に移動できるようにし、本体枠用摺動杆９８４が下方に移動できるようになっている。したがって、図３２（Ｂ）に示すように本体枠用摺動杆９８４のリベット用長穴９８９，９９６の下端部にリベット８６４が貫通しており、図３２（Ｃ）に示すように扉枠用摺動杆９７１のリベット用長穴９７４の上端部にリベット８６４が貫通している。

【０１６８】

さらに、コ字状基体６８５の下方部には、開放側と反対側面に不正防止切欠部８６５が形成されている。また、その開放側の本体枠３の第１周面壁２９０と密着する側面６８５ｂの前端部にシリンダー錠８６８を取り付けるための錠取付片８６６が側方に向かって突設されている。さらに、第１周面壁２９０と密着する側面６８５ｂに挿入縦開口８７８、バネ係止片８７９および逃げ横穴８８０がそれぞれ形成されている。不正防止切欠部８６５は、後述する第１不正防止部材８８２のストッパー片部８８５が進退するようになっているが、これについては後述する。また、錠取付片８６６は、施錠装置６０を本体枠３の裏面に取り付けた状態で、遊技演出ユニット設置凹部３０の下端辺よりも下方の位置となるようにコ字状基体６８５の側面６８５ｂの前端部から側方に向かって突設される。なお、この錠取付片８６６には、シリンダー錠８６８が貫通する錠挿通穴８６７が形成されると共にシリンダー錠８６８をビス８７０で取り付けるための取付穴８７１が上下２箇所に穿設され、さらに、施錠装置６０の下部を本体枠３の裏面に取り付けるためのビス止め穴８９８が穿設されている。また、挿入縦開口８７８は、シリンダー錠８６８に固定される係合カム８７３の第１係合突片８７４および第２係合突片８７５がシリンダー錠８６８の回動時に侵入するための開口であり、バネ係止片８７９は、不正防止部材８８２，８９０に設けられるバネ８９４が係止されるものであり、逃げ横穴８８０は、連結ピン８９３の移動の邪魔をしないように逃げ穴を構成するものである。この点については後述する。

【０１６９】

次に、上記した錠取付片８６６に取り付けられるシリンダー錠８６８について説明する。シリンダー錠８６８は、錠取付基板８６９の前方に円筒状のシリンダー錠本体が固定され、そのシリンダー錠本体の錠軸８７２が錠取付基板８６９より後面に出ており、その錠

軸８７２の後端に係合カム８７３がビス８７６によって固定されている。なお、シリンダー錠８６８は、円筒部分が扉枠５を貫通することによって、扉枠５の前方側から開施錠できるようになっている（図２、図３、図１１等を参照）。さらに、このシリンダー錠８６８は、遊技演出ユニット４の下端辺（より具体的には皿ユニット３００よりも下方）に配置されている。

【０１７０】

係合カム８７３は、ブーメラン形状に形成され、その一端辺が回動時に本体枠用摺動杆９８４の下降係合穴９９７に係合する第１係合突片８７４となっており、その他端辺が回動時に扉枠用摺動杆９７１の上昇係合穴９７９に係合する第２係合突片８７５となっている。そして、上記のように構成されるシリンダー錠８６８は、円筒状のシリンダー錠本体部分を錠挿通穴８６７に挿通して錠取付基板８６９の上下２箇所に形成される取付穴（符号なし）と錠取付片８６６の取付穴８７１とを一致させてビス８７０で螺着することにより、コ字状基体６８５に固定することができる。

【０１７１】

次に、コ字状基体６８５に取り付けられる不正防止部材８８２，８９０について図３３を参照して説明する。不正防止部材８８２，８９０は、シリンダー錠８６８を正式な鍵で回動せずに、例えばピアノ線や針金等で不正に本体枠用摺動杆９８４を下降させることを防止するためのものである。しかして、不正防止部材８８２，８９０は、第１不正防止部材８８２と第２不正防止部材８９０とを連結ピン８９３で連結した構造となっている。第１不正防止部材８８２は、上端の揺動軸穴８８３を中心にして揺動自在に構成される縦長の板状に形成されている。この第１不正防止部材８８２は、揺動軸穴８８３が、扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４を摺動自在に取り付けるための挿通穴８６３およびリベット８６４のうち最下方の挿通穴８６３およびリベット８６４により、前述したコ字状基体６８５の内部に取り付けられることによって固定される。

【０１７２】

また、第１不正防止部材８８２には、その板状面に前記挿入縦開口８７８と重複する縦長な突片挿入穴８８４が開設され、この突片挿入穴８８４に第２係合突片８７５が挿入し得るようになっている。つまり、突片挿入穴８８４および挿入縦開口８７８を第２係合突片８７５が貫通することにより、コ字状基体６８５の内部に設けられる扉枠用摺動杆９７１の上昇係合穴９７９と第２係合突片８７５とが係合するようになっている。また、第１不正防止部材８８２の突片挿入穴８８４の開設位置の斜め上方の外形線が傾斜部８８２ａとなっている。この傾斜部８８２ａは、係合カム８７３の回動時に第１係合突片８７４の後面側と当接するもので、係合カム８７３の回動時に、第１係合突片８７４と傾斜部８８２ａとが当接することにより、第１不正防止部材８８２が揺動軸穴８８３を中心として揺動（図３４（Ｂ）において時計回転方向）するようになっている。

【０１７３】

さらに、第１不正防止部材８８２には、前記突片挿入穴８８４の斜め下方の外形線上にストッパー片部８８５が突設され、そのストッパー片部８８５の下方に規制突片８８９が突設され、該規制突片８８９の前方部にピン穴８８７と連結穴８８８とが上下に形成されている。ストッパー片部８８５は、本体枠用摺動杆９８４の施錠時に前記不正防止切欠部８６５および本体枠用摺動杆９８４の係合切欠部１０１７に侵入係合して本体枠用摺動杆９８４が不正に摺動しないようにするものである。また、規制突片８８９は、第１不正防止部材８８２と第２不正防止部材８９０とはバネ８９４によって連結されるが、そのバネ８９４で連結されたときに第２不正防止部材８９０の付勢方向への移動を規制するものである。ピン穴８８７は、ガイドピン８８６が固定されるものであり、ガイドピン８８６が第１不正防止部材８８２の裏面側からピン穴８８７に固定された状態で、そのガイドピン８８６を前記挿入縦開口８７８の最下端部に形成される横長状開口部に係合させることにより、第１不正防止部材８８２をコ字状基体６８５の側面６８５ｂに沿って案内するものである。さらに、連結穴８８８は、第１不正防止部材８８２と第２不正防止部材８９０とを連結ピン８９３で連結するためのものである。

【０１７４】
上記した第１不正防止部材８８２に連結される第２不正防止部材８９０は、逆「て」字状の板材で形成され、その上部一端に連結穴８９２が形成され、その上部他端にバネ係止穴８９６が穿設され、下方端部に当接部８９７が設けられている。連結穴８９２は、第１不正防止部材８８２の連結穴８８８と一致させて連結ピン８９３で連結するためのものであり、バネ係止穴８９６は、一端がコ字状基体６８５のバネ係止片８７９に係止されるバネ８９４の他端を係止するものである。また、当接部８９７は、本体枠３の閉鎖時に外枠２の内側下部に固定される閉鎖用突起２３と当接するものである。なお、上記した第１不正防止部材８８２および第２不正防止部材８９０の作用については後述する。

【０１７５】
次に、コ字状基体６８５の内部に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４について説明する。扉枠用摺動杆９７１は、縦長の金属製の板状部材から構成され、その一側縦辺の上中下の３箇所に扉枠用フック部９７３が前方に向かって一体的に突設されている。この扉枠用フック部９７３は、コ字状基体６８５内に収納したときにその開放側から前方に突出しているもので、施錠装置６０を本体枠３の裏面に固定したときに、本体枠３に形成される扉用フック穴３５２（図１１参照）から前方に突出し、扉枠５の裏面に形成される係合開口１７５（図３６参照）に係止するものである。なお、扉枠用フック部９７３は、下向きの係合爪形状となっているため、扉枠用摺動杆９７１を上昇させることにより扉枠用フック部９７３と係合開口１７５との係止状態を解除することができる。

【０１７６】
また、扉枠用摺動杆９７１の上中下の側面中央に、前記リベット８６４が挿通される縦長のリベット用長穴９７４が形成され、該リベット用長穴９７４のうちの最上部のリベット用長穴９７４の下方および扉枠用摺動杆９７１の最下端にガイド突片９７６が突設されている。リベット用長穴９７４は、コ字状基体６８５の挿通穴８６３に挿通されるリベット８６４が貫通されるものであり、しかも、このリベット８６４が扉枠用摺動杆９７１の上昇動作を邪魔しないように縦長に形成されている。そして、通常状態においては、リベット用長穴９７４の上端部にリベット８６４が貫通当接した状態となっている。また、ガイド突片９７６は、本体枠用摺動杆９８４の上フック部材９８５および下フック部材９８６に形成される突片移動穴９９１，９９９に挿通されるものであり、扉枠用摺動杆９７１と本体枠用摺動杆９８４との相互の摺動動作を案内するようになっている。

【０１７７】
また、扉枠用摺動杆９７１の上端部にはスプリングフック部９８０が形成され、このスプリングフック部９８０にスプリング９８２の一端が係止され、そのスプリング９８２の他端が本体枠用摺動杆９８４の上フック部材９８５に形成されるスプリングフック部９９３に係止される。これにより、扉枠用摺動杆９７１が下方向に、本体枠用摺動杆９８４が上方向に、それぞれ相互に付勢されている。扉枠用摺動杆９７１の中程には、当接弾性片９８１が凸状に形成されている。この当接弾性片９８１は、扉枠用摺動杆９７１の一側側面からプレスで打ち出して凸状に形成したものであり、コ字状基体６８５の内側面に当接して内部で扉枠用摺動杆９７１がガタつかないようにするものである。さらに、扉枠用摺動杆９７１の下方部分の側面には、共に縦長な遊び穴９７８と上昇係合穴９７９とが形成されている。遊び穴９７８は、係合カム８７３の第１係合突片８７４が差し込まれて回動するときに、その回動動作の邪魔にならないように第１係合突片８７４の先端部が移動しえる空間を構成するものである。また、上昇係合穴９７９は、係合カム８７３の第２係合突片８７５が差し込まれて回動するときに、その回動動作によって扉枠用摺動杆９７１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９７１の縦辺下部後方には、前記不正防止切欠部８６５よりも上下方向に大きな切欠である逃げ切欠部９８３が形成されている。この逃げ切欠部９８３は、第１不正防止部材８８２のストッパー片部８８５を確実に不正防止切欠部８６５および係合切欠部１０１７に係合させるために邪魔しないように形成されるものである。

【０１７８】
一方、本体枠用摺動杆９８４は、金属板製の上フック部材９８５と、金属板製の下フック部材９８６と、上フック部材９８５と下フック部材９８６とを連結する連結線杆９８７と、から構成されている。つまり、本体枠用摺動杆９８４は、従来のように１つの金属製の縦長板で構成されているわけではなく、フック部９８８，１０１４を有する上フック部材９８５と下フック部材９８６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９８５と下フック部材９８６とを細い金属製の連結線杆９８７で連結したものである。このため、狭いコ字状基体６８５の空間に扉枠用摺動杆９７１と本体枠用摺動杆９８４とを効率よく収納することができる。
【０１７９】
ところで、上フック部材９８５には、その上端部に後方に向かってフック部９８８が突設され、その板面部にリベット用長穴９８９と突片移動穴９９１とが形成され、また、その前方の縦辺下端部にスプリングフック部９９３と連結穴９９４とが形成され、さらに、その上辺および下辺に当接部１０１５が形成されている。フック部９８８は、コ字状基体６８５の上方のフック貫通開口８６０を貫通して外枠２の開放側内側の上部に設けられる閉鎖用突起２２に係合するもので、上向きに係止爪部が形成されている。リベット用長穴９８９は、扉枠用摺動杆９７１の上部に形成されるリベット用長穴９７４に対応するものであり、このリベット用長穴９８９にリベット８６４が貫通された通常の状態では、リベット８６４がリベット用長穴９８９の最下端部を貫通した状態となっている。これにより、上フック部材９８５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。突片移動穴９９１は、前述したように扉枠用摺動杆９７１の上方のガイド突片９７６が挿入されて、扉枠用摺動杆９７１と本体枠用摺動杆９８４との相互の移動を案内するようになっている。スプリングフック部９９３は、前述したようにスプリング９８２の他端が係止されるものである。また、連結穴９９４は、連結線杆９８７の上端が折り曲げられて挿入されるものである。さらに、当接部１０１５は、コ字状基体６８５に収納されたときに、該コ字状基体６８５の内部側壁に当接して上フック部材９８５の摺動動作においてガタつきがなくスムーズに行われるようにするためのものである。
【０１８０】
一方、下フック部材９８６には、その下端部に後方に向かってフック部１０１４が突設され、その板面部の上方から下方にかけてリベット用長穴９９６と下降係合穴９９７と遊び穴９９８と突片移動穴９９９とが順次形成されている。また、その前方の縦辺上端部に連結穴９９５が、その後方の縦辺下部に係合切欠部１０１７がそれぞれ形成され、さらに、その上辺および下辺に当接部１０１６が形成されている。フック部１０１４は、コ字状基体６８５の下方のフック貫通開口８６０を貫通して外枠２の開放側内側の下部に設けられる閉鎖用突起２３に係合するもので、上向きに係止爪部が形成されている。リベット用長穴９９６は、扉枠用摺動杆９７１の下部に形成されるリベット用長穴９７４に対応するものであり、このリベット用長穴９９６にリベット８６４が貫通された通常の状態では、リベット８６４がリベット用長穴９９６の最下端部を貫通した状態となっている。これにより、下フック部材９８６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。下降係合穴９９７は、係合カム８７３の第１係合突片８７４が差し込まれて回動するときに、その回動動作によって本体枠用摺動杆９８４が下降するように係合するためのものである。また、遊び穴９９８は、係合カム８７３の第２係合突片８７５が差し込まれて回動するときに、その回動動作の邪魔にならないように第２係合突片８７５の先端部が移動しえる空間を構成するものである。突片移動穴９９９は、前述したように、扉枠用摺動杆９７１の下方のガイド突片９７６が挿入されて、扉枠用摺動杆９７１と本体枠用摺動杆９８４との相互の移動を案内するようになっている。また、連結穴９９５は、連結線杆９８７の下端が折り曲げられて挿入されるものである。さらに、当接部１０１６は、コ字状基体６８５に収納されたときに、該コ字状基体６８５の内部側壁に当接して下フック部材９８６の摺動動作においてガタつきがなくスムーズに行われるようにするためのものである。
【０１８１】

上記施錠装置６０としてのこのような構造と、上記第１周面壁２９０などに対する上述の取付構造とを採用したことで、第１の本体枠側壁部（第１周面壁２９０）の外壁と、上記側枠板１３の内壁との間の概ね１８ｍｍの距離をもった空間内に上記施錠装置６０を配設することができるようになり、これによって上述の遊技演出ユニット設置凹部３０の容積、特に上記前面収容口３０ａの最大横幅Ｌ１として概ね４９ｃｍを確保することができるようになる。

【０１８２】

以上、施錠装置６０を構成する各部材について説明してきたが、この施錠装置６０を組み付ける方法は以下のとおりである。先ず、本体枠用摺動杆９８４の上フック部材９８５と下フック部材９８６とを連結線杆９８７で連結する。その状態で、扉枠用摺動杆９７１のガイド突片９７６を、上フック部材９８５および下フック部材９８６の突片移動穴９９１，９９９に挿入すると共に、相互のリベット用長穴９７４とリベット用長穴９８９，９９６とを位置合わせして重ね合わせる。そして、その重ね合わせた状態で、上フック部材９８５のフック部９８８と下フック部材９８６のフック部１０１４とをコ字状基体６８５のフック貫通開口８６０に貫通させながら、扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４を、コ字状基体６８５のコ字状の空間に挿入する。その後、挿通穴８６３からリベット８６４を差し込む。この際、リベット８６４がリベット用長穴９８９，９９６、９７４を貫通するように差し込む。ただし、最下端のリベット８６４を差し込むときには、第１不正防止部材８８２の揺動軸穴８８３にもリベット８６４を差し込んで第１不正防止部材８８２をコ字状基体６８５に同時に取り付ける必要がある。なお、第１不正防止部材８８２をコ字状基体６８５に取り付ける前に、第１不正防止部材８８２と第２不正防止部材８９０とを連結ピン８９３で連結し且つガイドピン８８６をピン穴８８７に図示しないビスで止着しておき、さらにガイドピン８８６を挿入縦開口８７８の最下端の開口部に挿入しておく必要がある。

【０１８３】

リベット８６４で扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４をコ字状基体６８５内に収納固定した状態で、スプリング９８２をスプリングフック部９８０，９９３相互間に掛け渡し、扉枠用摺動杆９７１と本体枠用摺動杆９８４とを相互に反対方向に付勢する。さらに、バネ８９４をバネ係止片８７９，５９４に掛け渡して第２不正防止部材８９０が規制突片８８９に当接した状態とする。その後、錠取付片８６６の錠挿通穴８６７にシリンダー錠８６８の円筒状本体部分を挿入してシリンダー錠８６８をビス８７０で取付穴８７１に固定する。なお、このとき、係合カム８７３の第１係合突片８７４の先端部が傾斜部８８２ａの外側で且つ挿入縦開口８７８に僅かに挿入し、係合カム８７３の第２係合突片８７５の先端部が第１不正防止部材８８２の突片挿入穴８８４および挿入縦開口８７７に僅かに挿入した状態となるように、シリンダー錠８６８を錠取付片８６６に取り付ける。

【０１８４】

上記のようにして組み付けた施錠装置６０を本体枠３の裏面に取り付けるためには、前述したように、扉枠用摺動杆９７１の扉枠用フック部９７３を本体枠３に形成される扉用フック穴３５２に差し込みながら、鉤型に突出する係止突起８６２を本体枠３の錠係止穴３５１に差し込んで上方に移動させる。そして、その状態で水平方向に突出したビス止め部８６１およびビス止め穴８９８を錠取付穴３５０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、図２７に示すように、施錠装置６０を本体枠３の裏面に強固に固定することができる。とくに、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８６２がコ字状基体６８５の第１周面壁２９０と密着しない側面６８５ａ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８６１およびビス止め穴８９８がコ字状基体６８５の第１周面壁２９０と密着する側面６８５ｂから水平方向に突設形成される構造である。そのため、前方部の係止構造が第１周面壁２９０と密着する側面６８５ｂに形成される場合に比べて、ガタ付きが生じないように施錠装置６０を本体枠３に固定することができる。

【０１８５】
ところで、本体枠３の裏面に取り付けられた施錠装置６０の作用について、図３４および図３５を参照して説明する。
【０１８６】
まず、図３４を参照して本体枠３の開閉動作と扉枠５の開閉動作について説明する。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３４（Ａ）に示すように、外枠２の閉鎖用突起２２，２３と本体枠用摺動杆９８４のフック部９８８，１０１４とが係止し且つ扉枠用摺動杆９７１の扉枠用フック部９７３と扉枠５の係合開口１７５とが係止した状態となっている。その状態で、シリンダー錠８６８に図示しない鍵を差し込んで係合カム８７３の第１係合突片８７４が挿入縦開口８７８内に侵入する方向に回動すると、図３４（Ｂ）に示すように、第１係合突片８７４の先端が本体枠用摺動杆９８４の下降係合穴９９７に係合してスプリング９８２の付勢力に抗して下フック部材９８６を下方に押下げる。また、これと連結されている連結線杆９８７および上フック部材９８５も押下げられて下降する。このため、外枠２の閉鎖用突起２２，２３と本体枠用摺動杆９８４のフック部９８８，１０１４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。なお、本体枠３を閉じる場合には、強制的に本体枠３を外枠２に対して押圧する。このとき、フック部９８８，１０１４がスプリング９８２の付勢力により上昇した状態（図３４（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９８８，１０１４の上辺が外側に向かって下り傾斜している。そのため、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９８８，１０１４の上辺傾斜部が閉鎖用突起２２，２３の下端部と当接し、本体枠用摺動杆９８４が下方に下降する。そして、遂には、フック部９８８，１０１４の上向き爪部と閉鎖用突起２２，２３とが再度係止した状態となって本体枠用摺動杆９８４が上昇して係止状態に戻る。
【０１８７】
一方、シリンダー錠８６８に図示しない鍵を差し込んで、係合カム８７３の第２係合突片８７５が挿入縦開口８７８内に侵入する方向に回動すると、図３４（Ｃ）に示すように、第２係合突片８７５の先端が扉枠用摺動杆９７１の上昇係合穴９７９に係合してスプリング９８２の付勢力に抗して扉枠用摺動杆９７１を上方に押し上げ上昇する。このため、扉枠５の係合開口１７５と扉枠用摺動杆９７１の扉枠用フック部９７３との係止状態が解除されるため、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。なお、扉枠５を閉じる場合には、強制的に扉枠５を本体枠３に対して押圧する。このとき、扉枠用フック部９７３がスプリング９８２の付勢力により下降した状態（図３４（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９７３の下辺が外側に向かって上り傾斜している。そのため、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９７３の下辺傾斜部が係合開口１７５の上端部と当接し、扉枠用摺動杆９７１が上方に上昇する。そして、遂には、扉枠用フック部９７３の下向き爪部と係合開口１７５とが再度係止した状態となって扉枠用摺動杆９７１が下降して係止状態に戻る。
【０１８８】
なお、本実施形態における扉枠用摺動杆９７１は、コ字状基体６８５の全長とほぼ同じ長さに形成されると共に、そのコ字状基体６８５が本体枠３の縦方向の側面のほぼ全長に亘って取り付けられている。しかも、扉枠５との係止部である扉枠用フック部９７３が扉枠用摺動杆９７１の上端部、中央部、下端部の３箇所に形成されているため、扉枠５と本体枠３の縦方向の全長における施錠が確実に行われる。よって、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という利点もある。
【０１８９】
上記したように、本実施形態に係る施錠装置６０は、シリンダー錠８６８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。この場合、シリンダー錠８６８に鍵を差し込むことなく本体枠用摺動杆９８４のフック部９８８，１０１４にピアノ線等を引っ掛けてこれを下降させる不正行為が行われることがあるが、本実施形態においては、このような不正行為を行うことができない。このような不正行為を防止する構造の第１番目が第１不正防止部材８８２と第２不正防止部材８９０とから構成されるロック機構であり、第２番目の不正防止構造がコ字状基体６８５の閉鎖空間に扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４が収納される構造である。

【０１９０】

まず、第１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３５を参照して説明する。外枠２と本体枠３とが閉じている状態においては、図３５（Ａ）に示すように、外枠２の閉鎖用突起２３と第２不正防止部材８９０の当接部８９７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８９４の付勢力により第１不正防止部材８８２が反時計方向に回動してストッパー片部８８５が不正防止切欠部８６５内に侵入し、ストッパー片部８８５が不正防止切欠部８６５に対応する位置にある本体枠用摺動杆９８４の下フック部材９８６に形成される係合切欠部１０１７と係合した状態となっている。このため、本体枠用摺動杆９８４にピアノ線等を引っ掛けて引き降ろそうとしても、ストッパー片部８８５と係合切欠部１０１７とが係合しているので、本体枠用摺動杆９８４を下方に引き下ろして本体枠３を開放するという不正行為を行うことができない。

【０１９１】

一方、シリンダー錠８６８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３５（Ｂ）に示すように、鍵を回動させることにより係合カム８７３の第１係合突片８７４が挿入縦開口８７８内に侵入するように回動される。この第１係合突片８７４の回動時に、第１不正防止部材８８２の傾斜部８８２ａと第１係合突片８７４の側面とが当接するため、第１不正防止部材８８２が揺動軸穴８８３を中心として図示の時計回転方向に回転を始め、ストッパー片部８８５も不正防止切欠部８６５から退避するように移動する。このため、ストッパー片部８８５と係合切欠部１０１７との係合が解除された状態となる。このとき、第２不正防止部材８９０は、バネ８９４を伸ばして当接部８９７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８７３を回動させて第１係合突片８７４も回動させると、第１係合突片８７４の先端が下フック部材９８６の下降係合穴９９７に係合して本体枠用摺動杆９８４の全体を下降させるので、フック部９８８，１０１４と外枠２の閉鎖用突起２２，２３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。

【０１９２】

なお、本体枠３を外枠２に対して閉じるときには、第２不正防止部材８９０は、規制突片８８９に当接した状態となっているため、第１不正防止部材８８２と第２不正防止部材８９０との位置関係は、図３５（Ａ）に示す状態とほぼ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の閉鎖用突起２３と第２不正防止部材８９０の当接部８９７とが正面から当接し、最終的に図３５（Ａ）に示す状態となる。このため、第１不正防止部材８８２と第２不正防止部材８９０とが本体枠３を閉じるときに邪魔になることはない。また、本実施形態において、第１不正防止部材８８２および第２不正防止部材８９０は、本体枠用摺動杆９８４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。これは、本体枠用摺動杆９８４を不正に開放すれば、解放後に扉枠用摺動杆９７１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極めて行い難いという理由によるものである。このように、本体枠用摺動杆９８４に対する不正操作ができないように工夫されている。

【０１９３】

また、上記した第１番目の不正防止構造であるロック機構であっても、第１不正防止部材８８２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、仮に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ても、本実施形態においては、施錠装置６０が本体枠３に取り付けられた状態では、内部に設

けられる扉枠用摺動杆９７１と本体枠用摺動杆９８４とが、それぞれのフック部９７３，９８８，１０１４を除いてコ字状基体６８５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。これにより、ピアノ線等を差し込んでコ字状基体６８５の閉鎖空間の内部に設けられる本体枠用摺動杆９８４を引き下げようとしても、コ字状基体６８５の両側面６８５ａ，６８５ｂ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。

【０１９４】

以上、詳述したように、本実施形態に係る施錠装置６０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６８５の内部に扉枠用摺動杆９７１と本体枠用摺動杆９８４とを摺動可能に設け、且つ施錠装置６０を操作するためのシリンダー錠８６８のコ字状基体６８５への取付位置を遊技演出ユニット４の下端辺よりも下方となる位置とした。これにより、遊技演出ユニット４（とくに遊技パネル４０９）の収容スペースをシリンダー錠８６８によって阻害されることなく、遊技演出ユニット４の左右方向および上下方向の大きさを極めて大きくすることができる。よって、本体枠３の周面壁２９０～２９３で囲まれる空間を大きくしても、施錠装置６０を本体枠３の裏側に強固に取り付けることができる。そして、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り付けられるため、施錠装置６０が本体枠３に取り付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆９７１と本体枠用摺動杆９８４とが、それぞれのフック部９７３，９８８，１０１４を除いてコ字状基体６８５に完全に被覆された状態となっている。これにより、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９８４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。また、施錠装置６０は、取り付けに際し、コ字状基体６８５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８６２を錠係止穴３５１に差し込んで位置決め係止し、コ字状基体６８５の開放側と反対側（後方部）の上中下の３箇所に形成されたビス止め部８６１およびビス止め穴８９８を錠取付穴３５０にビスで固定する構造である。そのため、施錠装置６０の前方部を係止突起８６２と錠係止穴３５１で係止し、施錠装置６０の後方部をビス止め部８６１およびビス止め穴８９８と錠取付穴３５０で固定するので、極めて簡単な構造で施錠装置６０を本体枠３に強固に固定することができるものである。

【０１９５】

なお、上記した実施形態においては、コ字状基体６８５の下方部をビス止めする構造として錠取付片８６６に形成されたビス止め穴８９８と本体枠３のシリンダー錠貫通穴３５４の上部近傍に形成した錠取付穴３５３とを螺着する構造としたが、これに代えて、シリンダー錠８６８を錠取付片８６６に取り付けるビス８７０を利用して、該ビス８７０の先端が錠取付片８６６を貫通して螺着される錠取付穴をシリンダー錠貫通穴３５４の上下に形成する構造でも良い。また、コ字状基体６８５の下方部をビス止めしなくても、施錠装置６０の後方部のビス止め部８６１と錠取付穴３５０との固定だけでも、施錠装置６０を本体枠３の裏面に強固に固定されることを確認している。さらに、上記した実施形態においては、扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４を左右の側面６８５ａ，６８５ｂを有するコ字状基体６８５で完全に被覆するものとしたが、例えば、扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４を第１周面壁２９０に密着しない反対側の側面６８５ａに摺動自在にリベット等で装着し、第１周面壁２９０に密着する側面６８５ｂ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６８５ａと第１周面壁２９０とによって形成される閉鎖空間に扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４を収納する構造としてもよい。この場合でも、実施形態と同じような取付構造および不正防止構造とすることができる。

【０１９６】

［扉枠について］

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３６～図３８を参照して説明する。図３６は、扉枠の背面図である。図３７は、扉枠の正面から見た分解斜視図である。図３８は、扉枠の背面から見た分解斜視図である。

【０１９７】
図３６～図３８に示すように、扉枠５には、方形状に形成される扉枠本体１００に、扉レンズユニット１２０、補強板金１６０、ガラスユニット１９０、皿ユニット３００及び防犯カバー２１０などが取付けられている。この扉枠本体１００の上方部には、正面視で当該扉枠本体１００の略３／４を占める開口面積を有する縦長六角形状の遊技窓１０１が形成されている。つまり、合成樹脂によって額縁状に形成された扉枠本体１００には、その上方部に遊技窓１０１が形成される一方、遊技窓１０１の下方が板状部となっている。なお、遊技窓１０１の上部左右には、スピーカ１４４ａ，１４４ｂを貫通させる円形状のスピーカ用開口１０２が形成されている。また、スピーカ用開口１０２の下方に、ガラスユニット１９０の止め片１９４を係止するための止めレバー１０８が回動自在に設けられている。

【０１９８】
そして、扉枠５において、扉レンズユニット１２０が遊技窓１０１の前面周囲に取り付けられる一方、皿ユニット３００が遊技窓１０１の下方の板状部の前面に設けられている。なお、この皿ユニット３００の一側（開放側）には、後述するハンドルユニット３１８が突設固定されている。また、扉枠本体１００の裏面には、遊技窓１０１の周囲に補強板金１６０が固定されるとともに、遊技窓１０１を閉塞するようにガラスユニット１９０が取り付けられている。さらに、遊技窓１０１の下方の板状部の裏面に、ハンドルユニット３１８に対応するスライドユニット２３０、装着台２２０及び枠装飾中継端子板２４０がそれぞれ取り付けられている。なお、ガラスユニット１９０の裏面下部には、防犯機能を有する防犯カバー２１０も装着されている。

【０１９９】
そして、遊技窓１０１の下方の板状部には、軸支側上部に皿ユニット３００の賞球連絡樋４３１（図４３及び図４４参照）が貫通する賞球通過口１０３が開設されている。また、賞球通過口１０３の斜め中央寄りに、側面開口蓋３８３（図４３及び図４４参照）を脱着するための蓋用開口１０５が開設されている。さらに、蓋用開口１０５の開放側の隣接する位置に、球送りユニット２２６を装着するための球送り開口１０４が開設されている。なお、この球送り開口１０４のさらに開放側寄りには、シリンダー錠８６８が貫通するための錠穴１０６が開設されている。

【０２００】
また、遊技窓１０１の下方の板状部の裏面側には、スライドユニット２３０を取り付けるためのスライドユニット装着凹部１０７が、球送り開口１０４の下方位置に形成されている。また、遊技窓１０１の下部左右に、ガラスユニット１９０の掛止突片１９５を掛け止めるための係合受片（図示外）が形成されている。そして、この係合受片の側方に、防犯カバー２１０の装着弾性片２１３が装着される装着開口部１１０が形成されている。

【０２０１】
また、遊技窓１０１の下方の板状部の前面中央には、扉枠５の前方（すなわち、正面側）に向って、皿ユニット３００の案内穴４３６（図４４参照）に挿入される係合突起１１１が形成されている。一方、遊技窓１０１の下方の板状部の裏面には、扉枠５の後方（すなわち、背面側）に突出した扉枠突片１１２が、扉枠本体１００の下辺に沿って形成されている。この扉枠突片１１２は、本体枠３に形成された係合溝４２，４３（図１参照）とともに、扉枠５と本体枠３との下側辺部において係合される外側の突条及び係合部を一対に構成する。

【０２０２】
＜扉レンズユニット＞
次に、扉枠本体１００の前面側の上部に取り付けられる扉レンズユニット１２０の構成について、主として図３９～図４１を参照して説明する。図３９は、扉枠の前面側に取り付けられる扉レンズユニットの正面から見た分解斜視図である。図４０は、扉レンズユニットのレンズカバーと皿ユニットに設けられるレンズカバーとの関係を示すパチンコ機の正面斜視図である。図４１は、スピーカカバー及び装飾部材を構成する部材のうち、ＬＥ

Ｄに照射される部材を取り除いた場合の扉枠の正面図である。

【０２０３】

図３９～図４１に示すように、扉レンズユニット１２０は、リフレクタ１２２，１３０ａ，１３０ｂと、冷陰極管１３２，１３４ａ，１３４ｂと、ＬＥＤ基板１３７，１３８ａ，１３８ｂと、レンズカバー１４０と、スピーカ１４４ａ，１４４ｂと、レンズベース体１２１と、から構成されている。

【０２０４】

より詳細には、リフレクタ１２２，１３０ａ，１３０ｂは各々の前面側が反射面となっている。そして、各リフレクタ１２２，１３０ａ，１３０ｂの前面に、冷陰極管１３２，１３４ａ，１３４ｂがそれぞれ取付けられる。また、各リフレクタ１２２，１３０ａ，１３０ｂの内部に、ＬＥＤ基板１３７，１３８ａ，１３８ｂがそれぞれ取付けられる。さらに、リフレクタ１２２，１３０ａ，１３０ｂの前方には、当該リフレクタ１２２，１３０ａ，１３０ｂを覆う光透過性のあるレンズカバー１４０が設けられる。このレンズカバー１４０は、後述のレンズベース体１２１をベースとして配設されるものであり、その上部には左右一対のスピーカ１４４ａ，１４４ｂが取り付けられる。

【０２０５】

レンズベース体１２１は、平面視で前方が円弧状且つ後方が直線状を有するとともに、その後面（すなわち、背面）が開放した内部中空の三角形状をなすように、合成樹脂によって形成されている。そして、レンズベース体１２１の中空内部に、冷陰極管１３２，１３４ａ，１３４ｂに高電圧の電流を供給するインバータ基板１３６が収納固定されている。また、レンズベース体１２１の前面及び底面に当接するように、断面Ｌ字状の上リフレクタ１２２が取り付けられている。この上リフレクタ１２２は、白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されており、この白色着色樹脂によって反射率を高めた表面を有するものとしている。つまり、上リフレクタ１２２の表面は、上冷陰極管１３２及び上ＬＥＤ基板１３７から発せられた光を反射する反射面となっている。なお、後述の側方リフレクタ１３０ａ，１３０ｂも同様に白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されている。

【０２０６】

ところで、上リフレクタ１２２の両端部には、上冷陰極管１３２の両端を支持するための電極支持部１２５が各々形成されている。さらに、上リフレクタ１２２の前面には、適宜間隔を置いて上冷陰極管１３２を支持するために、先端部がＵ字状に形成された陰極管支持片１２３が突設されている。これは、上冷陰極管１３２の中央が屈曲された「く」字状に屈曲して形成されているので、この中央の屈曲部に応力がかかって破損しやすい構造を強度的に補うためである。つまり、横長形状の上冷陰極管１３２を、左右両端の電極支持部１２５だけではなく適宜間隔を置いて陰極管支持片１２３で支持することにより、上冷陰極管１３２を破損することなく好適に支持することができる。さらに、上冷陰極管１３２を耐熱性ゴムパッキン（図示外）に挟んだ状態で、この上冷陰極管１３２を陰極管支持片１２３で動かないように支持することによって、一層破損し難い支持構造とすることができる。

【０２０７】

また、左右両端の電極支持部１２５は、上方が開放されていると共に、内側に向いている周壁に上冷陰極管１３２の端部を受け入れるように開口した電極挿入孔（図示外）が形成されている。一方、上冷陰極管１３２において配線が接続される左右両端部に、弾性変形し得るゴム製スリーブ１３３がそれぞれ取付けられている。そして、電極支持部１２５に形成された電極挿入孔（図示外）にゴム製スリーブ１３３が上方から挿入された状態で、当該電極支持部１２５の上方から電極蓋１２７が嵌め込まれる。これにより、上冷陰極管１３２を上リフレクタ１２２の前面に装着することができる。

【０２０８】

このように、上リフレクタ１２２の両端部にゴム製スリーブ１３３を装着して、そのゴム製スリーブ１３３部分を電極支持部１２５の電極挿入孔（図示外）に遊嵌状態で支持さ

せている。かかる構造により、上冷陰極管１３２が衝撃等により振動しても、ゴム製スリーブ１３３がその振動を吸収する際に、上冷陰極管１３２の端部が電極支持部１２５の部分で揺動あるいは摺動して破壊応力が弱められる。そのため、電極支持部１２５部分及び上冷陰極管１３２の屈曲部での上冷陰極管１３２の破損を防止することができる。なお、上リフレクタ１２２の左右端には、スピーカ１４４ａ，１４４ｂを貫通させるスピーカ貫通穴１２８ａ，１２８ｂがそれぞれ形成されている。

【０２０９】

ところで、上リフレクタ１２２の左右両端には、側方リフレクタ１３０ａ，１３０ｂが垂下するように各々連結されている。この側方リフレクタ１３０ａ，１３０ｂも、上リフレクタ１２２と同様に白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されており、この白色着色樹脂によって反射率を高めた表面を有する。つまり、側方リフレクタ１３０ａ，１３０ｂの表面は、側方冷陰極管１３４ａ，１３４ｂ及び側方ＬＥＤ基板１３８ａ，１３８ｂから発せられた光を反射する反射面となっている。なお、側方リフレクタ１３０ａ，１３０ｂの前方に取り付けられる側方冷陰極管１３４ａ，１３４ｂは、垂直方向に延びる直線状に形成されている。そのため、当該側方冷陰極管１３４ａ，１３４ｂを支持する電極支持部１３１ａ，１３１ｂが、側方リフレクタ１３０ａ，１３０ｂの上下端部の２箇所に各々形成されている。もちろん、側方冷陰極管１３４ａ，１３４ｂを電極支持部１３１ａ，１３１ｂで支持するための構造は、先述の上冷陰極管１３２及び電極支持部１２５と同様である。すなわち、側方冷陰極管１３４ａ，１３４ｂの端部にゴム製スリーブ１３５ａ，１３５ｂが装着され、そのゴム製スリーブ１３５ａ，１３５ｂが電極支持部１３１ａ，１３１ｂに当接して支持されるようになっている。これにより、側方冷陰極管１３４ａ，１３４ｂが振動しても破損し難い支持構造とすることができる。

【０２１０】

なお、上リフレクタ１２２及び側方リフレクタ１３０ａ，１３０ｂの内側（遊技窓１０１を縁取る位置）には、多数のＬＥＤが実装されたＬＥＤ基板１３７，１３８ａ，１３８ｂが取り付けられている。このＬＥＤ基板１３７，１３８ａ，１３８ｂに実装されるＬＥＤによって、後述するレンズカバー１４０の内周面が装飾される。

【０２１１】

そして、レンズベース体１２１と、上冷陰極管１３２が装着された上リフレクタ１２２と、側方冷陰極管１３４ａ，１３４ｂが装着された側方リフレクタ１３０ａ，１３０ｂとが、レンズカバー１４０の裏面側に固定される。このレンズカバー１４０は、透過性の樹脂で形成されたカバー体として、上レンズカバー部１４１及び側方レンズカバー部１４２ａ，１４２ｂを有する。上レンズカバー部１４１は、レンズベース体１２１及び上冷陰極管１３２が装着された上リフレクタ１２２に対応して設けられるカバー体である。側方レンズカバー部１４２ａ，１４２ｂは、側方冷陰極管１３４ａ，１３４ｂが装着された側方リフレクタ１３０ａ，１３０ｂに各々対応して設けられるカバー体である。

【０２１２】

より詳細に説明すると、上レンズカバー部１４１及び側方レンズカバー部１４２ａ，１４２ｂは、共に白色レンズ部として断面楔状の前方膨出部が合成樹脂で成形されている。そして、レンズカバー部１４１，１４２ａ，１４２ｂにおける後端側には、当該レンズカバー部１４１，１４２ａ，１４２ｂとは着色の異なる合成樹脂で成形された赤色レンズ部１５０が、遊技窓１０１を縁取る内周面に沿って各々成形されている。そして、レンズカバー部１４１，１４２ａ，１４２ｂでは、これらの白色レンズ部と赤色レンズ部１５０とが一連状に連結して成形されている。そして、この赤色レンズ部１５０を上ＬＥＤ基板１３７及び側方ＬＥＤ基板１３８ａ，１３８ｂに直線状に実装される複数のＬＥＤによって照明するものである。

【０２１３】

ところで、上レンズカバー部１４１は、内部が空洞で後方が開放した断面楔状に形成されると共に、平面視においてブーメラン形状に構成されるものである。そして、上レンズカバー部１４１における楔状の先端部内面が、前述した「く」字状に形成される上冷陰極

管１３２と近接している。さらに、上レンズカバー部１４１の楔状先端部外側には、銀色に着色された先頭レンズ部１４１ｃが接着されている。かかる構造により、上レンズカバー部１４１のほぼ全体に相当する断面楔状の前方膨出面が、上冷陰極管１３２によって照明される。

【０２１４】

また、側方レンズカバー部１４２ａ，１４２ｂは、内部が空洞で後方が開放して断面楔状に形成される点で上レンズカバー部１４１と同様である。しかし、側方レンズカバー部１４２ａ，１４２ｂは、側方視において楔状の突出量が上レンズカバー部１４１に比べて少なく、また全体としてなだらかな曲線を有するブーメラン形状に構成されるものである。また、側方レンズカバー部１４２ａ，１４２ｂの楔状の先端部内面が、前述した直線状に形成される側方冷陰極管１３４ａ，１３４ｂと近接している。さらに、側方レンズカバー部１４２ａ，１４２ｂの楔状先端部外側には、銀色に着色された先頭レンズ部１４２ｃが接着されている。かかる構造により、側方レンズカバー部１４２ａ，１４２ｂのほぼ全体に相当する断面楔状の前方膨出面が、側方冷陰極管１３４ａ，１３４ｂによって照明される。

【０２１５】

上記した実施形態においては、リフレクタ１２２，１３０ａ，１３０ｂによって区画される空間に配置される発光源を、冷陰極管１３２，１３４ａ，１３４ｂとＬＥＤ基板１３７，１３８ａ，１３８ｂとした。そして、これらの発光源に対応するレンズカバー部１４１，１４２ａ，１４２ｂを、色彩の異なる合成樹脂（ここでは、白色と赤色）で成形して連結した。具体的には、リフレクタ１２２，１３０ａ，１３０ｂに対応するレンズカバー部１４１，１４２ａ，１４２ｂを白色レンズ部とする一方、ＬＥＤ基板１３７，１３８ａ，１３８ｂに対応するレンズカバー部１４１，１４２ａ，１４２ｂを赤色レンズ部１５０とした。このように、冷陰極管１３２，１３４ａ，１３４ｂとＬＥＤ基板１３７，１３８ａ，１３８ｂとによって、レンズカバー部１４１，１４２ａ，１４２ｂを好適に照射される構造及び色彩で成形することができる。もちろん、種類の異なる発光源として、冷陰極管１３２，１３４ａ，１３４ｂとＬＥＤ基板１３７，１３８ａ，１３８ｂの組み合わせに限らず、両者ともＬＥＤ基板として構成してもよい。

【０２１６】

ところで、レンズカバー１４０の上レンズカバー部１４１と側方レンズカバー部１４２ａ，１４２ｂとの連結部分には、スピーカ１４４ａ，１４４ｂを取り付けるためのスピーカ取付穴１４３ａ，１４３ｂが穿設されている。そして、これらのスピーカ１４４ａ，１４４ｂの前面には、スピーカコーン１４５ａが設けられる。そのため、スピーカコーン１４５ａを支持するコーン支持体が、所定の取付部材（図示しない）を用いてスピーカ取付穴１４３ａ，１４３ｂの裏面から取り付けられるようになっている。また、スピーカ取付穴１４３ａ，１４３ｂに取付けられるスピーカ１４４ａ，１４４ｂの前面は、網目状カバー１４７ａ，１４７ｂ（パンチングメタル）を有するスピーカカバー１４６ａ，１４６ｂによって覆われている。

【０２１７】

更に、側方レンズカバー部１４２ａ，１４２ｂの下方には、装飾部材取付領域１４８ａ，１４８ｂが形成され、その装飾部材取付領域１４８ａ，１４８ｂに装飾部材１４９ａ，１４９ｂが取り付けられている。この装飾部材１４９ａ，１４９ｂは、上記したスピーカカバー１４６ａ，１４６ｂと類似した形状を有している。かかる構造により、レンズカバー１４０を扉枠本体１００の表面に取り付けると、レンズカバー１４０の上部左右と下部左右とがバランスのとれた印象を与えることができる。

【０２１８】

ところで、スピーカカバー１４６ａ，１４６ｂ及び装飾部材１４９ａ，１４９ｂは、単にスピーカ１４４ａ，１４４ｂの前方を覆ったり、あるいはレンズカバー１４０の下部を装飾したりするだけではなく、その周囲がＬＥＤで光装飾される構造となっている。

【０２１９】

具体的には、スピーカカバー１４６ａ，１４６ｂの内部では、合成樹脂で平板状に成形されたカバーベース板１５１の裏面に、複数個数の２色ＬＥＤ（赤・青）が搭載されたＬＥＤ基板１５２が密着されている。そして、カバーベース板１５１の前方にスピーカ枠１５４を内蔵した状態で、当該スピーカ枠１５４が図示外のインナーレンズや前面レンズで覆われている。さらに、スピーカカバー１４６ａ，１４６ｂの前面を、網目状カバー１４７ａ，１４７ｂで閉塞する構成となっている。

【０２２０】

また、装飾部材１４９ａ，１４９ｂの内部は、合成樹脂で平板状に成形された装飾ベース板１５５の裏面に、複数個数のフルカラーＬＥＤ（赤・青）が搭載されたＬＥＤ基板１５６が密着されている。そして、装飾ベース板１５５の前方に装飾枠１５８を内蔵した状態で、当該装飾ベース板１５５が図示外のインナーレンズや装飾レンズで覆われている。さらに、装飾部材１４９ａ，１４９ｂの前面を、装飾板１５９ａ，１５９ｂで閉塞する構成となっている。

【０２２１】

このように、スピーカカバー１４６ａ，１４６ｂ及び装飾部材１４９ａ，１４９ｂは、扉枠５の遊技窓１０１を囲む領域において、冷陰極管１３２，１３４ａ，１３４ｂ及びＬＥＤ基板１３７，１３８ａ，１３８ｂによる光装飾とは別に、扉枠５の四隅を重点的に光装飾するように構成されている。そのため、遊技窓１０１の下辺を除く全周が漫然と光によって装飾されるのではなく、強弱のある光装飾とすることができる。特に、扉枠５の左右上部における光装飾は、従来、スピーカだけが配置される傾向が強かった。そのため、従来の遊技機では、スピーカ周りの光装飾が行われないために、遊技窓１０１の外周周りの光装飾に斑がある印象を与えていた。しかしながら、本実施形態のように構成することにより、遊技窓１０１の下辺を除く扉枠５の全周を、効果的に光装飾することができるものである。

【０２２２】

ＬＥＤ基板１５２及びＬＥＤ基板１５６は、枠装飾中継端子板２４０を介して演出制御手段９６２によりＬＥＤが発光制御されるものであり、それぞれ、図４１に図示されるように、５つの領域に区画形成されている。具体的には、ＬＥＤ基板１５２は、区画線Ｌ０と区画線Ｌ１との間の第１領域Ｐ１、区画線Ｌ１と区画線Ｌ２との間の第２領域Ｐ２、区画線Ｌ２と区画線Ｌ３との間の第３領域Ｐ３、区画線Ｌ３と区画線Ｌ４との間の第４領域Ｐ４、及び、区画線Ｌ４と区画線Ｌ５との間の第５領域Ｐ５に区画形成されている。また、ＬＥＤ基板１５６は、区画線Ｍ０と区画線Ｍ１との間の第１領域Ｒ１、区画線Ｍ１と区画線Ｍ２との間の第２領域Ｒ２、区画線Ｍ２と区画線Ｍ３との間の第３領域Ｒ３、区画線Ｍ３と区画線Ｍ４との間の第４領域Ｒ４、及び、区画線Ｍ４と区画線Ｍ５との間の第５領域Ｒ５に区画形成されている。なお、図４１を参照すると、ＬＥＤ基板１５２及びＬＥＤ基板１５６は、それぞれ、左右対称となるように２箇所ずつ配置されており、これらいずれについても上記の５つの領域に区画形成されているものの、図４１では、上記の５つの領域を、便宜上、右側のＬＥＤ基板１５２及びＬＥＤ基板１５６についてのみ図示している。

【０２２３】

第１領域Ｐ１、第２領域Ｐ２、第３領域Ｐ３、第４領域Ｐ４及び第５領域Ｐ５は、それぞれ、区画毎に独立してフルカラー発光が可能とされている。また、第１領域Ｒ１、第２領域Ｒ２、第３領域Ｒ３、第４領域Ｒ４及び第５領域Ｒ５についても、それぞれ、区画毎に独立してフルカラー発光が可能とされている。

【０２２４】

＜補強板金＞

次に、扉枠本体１００の裏面側に取り付けられる補強板金１６０について、図３７及び図３８を参照して説明する。図３７及び図３８に示すように、補強板金１６０は、上側補強板金１６１、軸支側補強板金１６２、開放側補強板金１６３及び下側補強板金１６４が、相互にビス等で締着されて方形状に構成されるものである。なお、上側補強板金１６１

は、扉枠本体１００の上辺部裏面に沿って取り付けられる。軸支側補強板金１６２は、扉枠本体１００の軸支側辺部裏面に沿って取り付けられる。開放側補強板金１６３は、扉枠本体１００の開放側辺部裏面に沿って取り付けられる。下側補強板金１６４は、扉枠本体１００の遊技窓１０１の下辺裏面に沿って取り付けられる。

【０２２５】

上側補強板金１６１は、所定幅を有して扉枠本体１００の横幅寸法とほぼ同じ長さに形成される。そして、上側補強板金１６１における長辺の両端縁が、それぞれ後方に向って折曲した上折曲突片１６５及び下折曲突片１６６となっている。この上折曲突片１６５及び下折曲突片１６６は、本体枠３の上部防犯二重溝３３（図１１参照）に嵌合されるものである。

【０２２６】

軸支側補強板金１６２も、所定幅を有して扉枠本体１００の縦長寸法とほぼ同じ長さに形成される。そして、軸支側補強板金１６２の長辺の両端縁が、それぞれ後方に向って折曲した軸支側短折曲突片１７２及び軸支側Ｌ字状折曲突片１６７となっている。ただし、内側の折曲突片である軸支側短折曲突片１７２は極めて短い一方、外側の折曲突片である軸支側Ｌ字状折曲突片１６７がその折曲部から先がＬ字状に形成されている。この軸支側Ｌ字状折曲突片１６７は、そのＬ字状に曲がった先端部が前述した本体枠３の軸支辺部４９の内側に当接するようになっている。

【０２２７】

開放側補強板金１６３は、所定幅を有して扉枠本体１００の縦長寸法とほぼ同じ長さに形成される。そして、開放側補強板金１６３の長辺の両端縁が、後方に向って折曲した開放側外折曲突片１７３及び開放側内折曲突片１７４となっている。開放側外折曲突片１７３は、前述した本体枠３の側部防犯溝３４（図１１参照）に挿入されるものであり、開放側内折曲突片１７４は、本体枠３の防犯凹部３５（図１１参照）に挿入されるものである。また、開放側補強板金１６３の上部、中間部、下部には、施錠装置６０の扉枠用フック部９７３が侵入しえるように係合開口１７５が各々形成されている。そして、これらの係合開口１７５の裏面側を覆うように、扉枠用フック部９７３が係合するフックカバー１７６が固定されている。

【０２２８】

下側補強板金１６４は、所定幅を有して扉枠本体１００の横幅寸法とほぼ同じ長さに形成される。そして、下側補強板金１６４の長辺の両端縁が、それぞれ後方に向って折曲した下折曲突片１７８及び上折曲突片１７９となっている。ただし、下折曲突片１７８は、下側補強板金１６４の下方長辺端縁が後方に向って折曲したものであり、上折曲突片１７９は、下側補強板金１６４の上方長辺端縁の両側部が後方に向って折曲したものであるそそして、両側部の上折曲突片１７９に挟まれる部分が、垂直方向に延設される垂直折曲突片１８０となっている。この垂直折曲突片１８０は、その上端縁形状が後述するガラスユニット１９０のユニット枠１９１の下端形状に合致するように凹状に形成されている。そして、ガラスユニット１９０を扉枠５の裏面側に固定したときに、垂直折曲突片１８０の上端片がガラスユニット１９０のユニット枠１９１の幅方向のほぼ中央の外周に沿って形成される係合溝２００に係合するようになっている。なお、下側補強板金１６４には、扉枠本体１００に形成される賞球通過口１０３の底面を除く外周を保護する賞球通過口被覆部１７７が形成されている。

【０２２９】

＜ガラスユニット＞

次に、扉枠５の裏面に取り付けられる透明板ユニットとしてのガラスユニット１９０について、図３７及び図３８を参照して説明する。図３７及び図３８に示すように、ガラスユニット１９０は、ユニット枠１９１及びガラス板２０１（ガラス板でなくても透明な合成樹脂板でもよい。）を接着することにより構成されるものである。なお、ユニット枠１９１は、遊技窓１０１よりも大きな開口を有する合成樹脂で成型した環状の縦長八角形状をなす枠体である。また、ガラス板２０１は、ユニット枠１９１の開口の外周前後面に配

置される２枚の透明板である。
【０２３０】
ユニット枠１９１の斜め上部左右には、止め片１９４が環状の外側に向かって突設形成されている。また、ユニット枠１９１の下部左右には、掛止突片１９５が環状の外側に向かって突設形成されている。この止め片１９４と掛止突片１９５とは、前述したように、ガラスユニット１９０を扉枠５の裏面に取り付けるためのものである。なお、本実施形態のガラスユニット１９０には、正面視で斜め上方に向って突設される一対の防犯用突出板部１９９（図９参照）が、ユニット枠１９１と一体に形成されている。そのため、ガラスユニット１９０を扉枠５に取り付けると、防犯用突出板部１９９がスピーカ１４４ａ，１４４ｂの側方位置と隙間なく連接される。
【０２３１】
＜防犯カバー＞
次に、上記したガラスユニット１９０の下部裏面を被覆して遊技演出ユニット４への不正具の侵入を防ぐ防犯機能が付与された防犯カバー２１０について、図３７及び図３８を参照して説明する。図３７及び図３８に示すように、防犯カバー２１０は、左右の補強板金１６２，１６３の間のガラスユニット１９０の下方部を覆うように、透明な合成樹脂によって平板状に形成される。そして、防犯カバー２１０の上辺部が、内レールユニット４６２の下方円弧面に沿った円弧状の当接凹部２１１として形成されていると共に、その当接凹部２１１に沿って後方に向って防犯後突片２１４が突設されている。
【０２３２】
また、防犯カバー２１０の後面には、当該防犯カバー２１０を扉枠５の取り付けた状態で、扉枠５の軸支側裏面において斜め状に突設する防犯後端部突片２１５が形成されている。一方、防犯カバー２１０の前面には、当該防犯カバー２１０を扉枠５の取り付けた状態で、ユニット枠１９１の下方形状に沿って突設する防犯前突片２１２と、当該ユニット枠１９１の下部両端にＵ字状に形成される装着弾性片２１３とが、前方に向けて突設形成されている。
【０２３３】
＜装着台＞
図３７及び図３８に示すように、装着台２２０は、扉枠本体１００の板部裏面の上半分を覆うように取り付けられるものである。そして、防犯カバー２１０と同様に、透明な合成樹脂によって前方が開放した横長直方体状に形成されるものである。この装着台２２０の後面には球飛送誘導面２２７が形成されており、扉枠５を閉めたときに球飛送誘導面２２７と板部３２とによって発射レール３８が挟持される。これにより、発射レール３８から発射された球が、スムーズに遊技領域２０に導かれる。
【０２３４】
ところで、本実施形態に係る装着台２２０の軸支側上部には、下側補強板金１６４に形成される賞球通過口被覆部（図示外）の後方突出部を貫通させる賞球通過口用開口２２１が形成されている。そして、装着台２２０の開放側下部に、球送りユニット２２６を取り付ける球送りユニット取付凹部２２２が形成されている。なお、この球送りユニット取付凹部２２２から斜め方向の領域が、先述の球飛送誘導面２２７となっている。また、球送りユニット取付凹部２２２に取り付けられる球送りユニット２２６には、発射装置５７の打球杆の往復動差に対応して揺動する球送り部材（図示外）が設けられている。この球送り部材の揺動動作によって、皿ユニット３００の誘導通路部３６２の流下端にある球を発射レール３８の発射位置に１個ずつ供給するものである。また、装着台２２０の中程下部に、後述する側面開口蓋３８３を取り外す際に指を入れることができる蓋用開口２２３が形成されている。更に、装着台２２０の上辺の一部には、垂直に立設される立壁２２４が形成されている。この立壁２２４は、防犯カバー２１０を取り付けたときに、該防犯カバー２１０の前面と当接して防犯カバー２１０の下部が前方に移動しないように規制するためのものである。
【０２３５】

＜枠装飾中継端子板＞

図３７及び図３８に示すように、装着台２２０の下部の軸支側には、枠装飾中継端子板２４０が取り付けられている。また、この枠装飾中継端子板２４０の後面を覆うように中継基板カバー２４１が取り付けられている。この枠装飾中継端子板２４０には、扉枠５に設けられる電飾部品や電気部品（冷陰極管１３２，１３４ａ，１３４ｂ、ＬＥＤ基板１３７，１３８ａ，１３８ｂ、スピーカ１４４ａ，１４４ｂ，３４１ａ，３４１ｂ、ハンドルユニット３１８内に設けられるスイッチ、貸球ユニット３２４、操作ボタンユニット３２６等）からの配線が集約して接続されている。そして、枠装飾中継端子板２４０からの配線が、本体枠３の裏面に取り付けられる基板ユニット５４に組み込まれる副ドロワ中継基板６４９の扉枠用コネクタ２０１２等を介して、払出制御基板ボックス５５の払出制御基板や主制御基板ボックス２５の主制御基板に接続されている。

【０２３６】

＜皿ユニット＞

次に、図４２～図４４を参照して、皿ユニット３００の構成について説明する。図４２は、扉枠の前面に設けられる皿ユニットの正面図である。図４３は、皿ユニットの正面から見た分解斜視図である。図４４は、皿ユニットの背面から見た分解斜視図である。

【０２３７】

図４３及び図４４に示すように、皿ユニット３００は、外観を構成するユニット枠３０１に、下部スピーカユニット３３０、皿体３６０、第２球抜リンクユニット４００、皿蓋体４３０などの部材が取付けられて構成されている。具体的には、下部スピーカユニット３３０が、ユニット枠３０１の内部に取り付けられる一方、皿体３６０は、下部スピーカユニット３３０の上部でユニット枠３０１の上面に臨むように設けられる。そして、第２球抜リンクユニット４００は、皿体３６０に設けられる球抜弁３７５の球抜き動作を行なう一方、皿蓋体４３０は、ユニット枠３０１の後面を閉塞するものである。

【０２３８】

まず、ユニット枠３０１について説明する。図４２～図４４に示すように、ユニット枠３０１は、上面カバー部３０２と前面カバー部３０３とが合成樹脂によって一体的に成形されている。この上面カバー部３０２は、その上面が手前側に向って緩やかに傾斜する平面視半楕円形状を有し、ユニット枠３０１の上面を構成する。また、前面カバー部３０３は、その手前側から連続して後方側に延び、ユニット枠３０１の前面及び底面を構成するものである。そして、上面カバー部３０２の奥側には、扉枠本体１００の前面側に当接する垂直カバー部３０２ａも一体的に形成されている。この垂直カバー部３０２ａには、その中央に貸球ボタンユニット用開口３２３が開設されている。そして、この貸球ボタンユニット用開口３２３に、貸球ユニット３２４が裏面側から装着し得るようになっている。貸球ユニット３２４は、パチンコ機１に隣接して球貸し機が設けられている場合に、貸出指令を導出するスイッチや貸出残表示器等が設けられるものである。

【０２３９】

また、上面カバー部３０２の垂直カバー部３０２ａの立ち上がり部から前方に向けて、皿体上面開口部３０５が開設されている。そして、皿体上面開口部３０５の前方中央に、操作ボタンユニット用凹空間部３０６が形成されている。また、操作ボタンユニット用凹空間部３０６から左右の上面カバー部３０２の前端部に沿って、ＬＥＤ装飾空間部３０７が穿設されている。さらに、皿体上面開口部３０５の側方には、第１球抜ボタン３１３を取り付けるための第１球抜ボタン用開口３１３ａが設けられている。なお、皿体上面開口部３０５は、皿体３６０の貯留部３６１及びこれに連通する誘導通路部３６２の上面開口と同一形状に形成されている。そして、ユニット枠３０１に皿体３６０を取り付けると、皿体上面開口部３０５に皿体３６０の貯留部３６１及び誘導通路部３６２が臨むようになっている。

【０２４０】

また、操作ボタンユニット用凹空間部３０６には、空間部形成部材３１０が取り付けられおり、この空間部形成部材３１０に操作ボタンユニット３２６が装着されるようになっ

ている。そして、空間部形成部材３１０には、配線収納開口３１０ｂが形成されている。この配線収納開口３１０ｂは、操作ボタンユニット３２６を空間部形成部材３１０内に差し込んだときに、操作ボタンユニット３２６の底面に設けられるコネクタ（図示外）と接続される配線のコネクタ３１０ａを収納するものである。なお、操作ボタンユニット３２６は、複数（図示の場合は３個）の操作ボタン３２７を有して構成されている。この複数の操作ボタン３２７は、演出表示装置１１５等で行われる遊技内容に遊技者が参加する際に操作されるものである。

【０２４１】

更に、第１球抜ボタン３１３は、上面カバー部３０２の第１球抜ボタン用開口３１３ａに装着された摺動支持部材３１４を介して上面カバー部３０２に取り付けられるものであり、その摺動支持部材３１４内を上下方向に摺動するようになっている。そして、第１球抜ボタン３１３が遊技者によって押圧操作されると、第１球抜ボタン３１３の下方に位置する回動部材３６６が回動軸３６７を中心にして時計回転方向に回動する。そして、この回動部材３６６の動作に連動して、回動部材３６６の下端に連携されるスライド弁３６５が移動する。スライド弁３６５は、常にはバネ３６９により付勢されて皿体３６０の誘導通路部３６２の下流端部を閉塞した位置にある。そして、上記のように第１球抜ボタン３１３の操作により移動したときには、誘導通路部３６２から退避して、誘導通路部３６２と該誘導通路部３６２の下流側に連続する第１球抜通路部３６４とを連通させる。これにより、皿体３６０の貯留部３６１及び誘導通路部３６２に貯留されていた球を、皿体３６０から球抜きすることができる。この構造については、皿体３６０の説明の際にさらに詳述する。

【０２４２】

次に、ユニット枠３０１の前面カバー部３０３の構成について説明する。前面カバー部３０３は、上記したように上面カバー部３０２の手前側から連続してユニット枠３０１の前面と底面とを構成する。そのため、前面カバー部３０３の前面部分は、中央部分が最も前方に突出し左右に離れるほど奥側に傾斜している。前面カバー部３０３の前面部分（すなわち、中央突出部）の左右には、スピーカ用開口３１５ａ，３１５ｂが開設されている。このスピーカ用開口３１５ａ，３１５ｂは、網目状のスピーカカバー３１６ａ，３１６ｂ（パンチングメタル）によって被覆されている。そして、スピーカカバー３１６ａ，３１６ｂの後方には、下部スピーカユニット３３０に収納固定される２つのスピーカ３４１ａ，３４１ｂが位置することになる。なお、スピーカ用開口３１５ａ，３１５ｂは、前面カバー部３０３の前面中央の突出部から奥側に向って傾斜する傾斜状面に形成されるものである。そのため、ユニット枠３０１を正面から見た場合に、パチンコ機１の中心縦ラインから外側に向って開放していることになる。そして、前面カバー部３０３の前面中央の突出部からスピーカ用開口３１５ａ，３１５ｂの上部及び下部の開口縁までを縁取るように、前面装飾板３０４が取り付けられている。

【０２４３】

また、前面カバー部３０３の開放側端部下方には、ハンドルユニット３１８を取り付けるためのハンドル取付穴３１７が開設されている。このハンドルユニット３１８は、周知のように、打球の弾発力を調節するためのものである。そのため、ハンドルユニット３１８には、遊技者が操作し得る回動操作部材３１８ａが設けられている。そして、この回動操作部材３１８ａが回動操作されると、回動軸の後端に固定される係合カム３１９が回動する。そして、前述したように、係合カム３１９の回動運動をスライドユニット２３０のスライド係脱片２３１のスライド移動運動に変換することによって、発射装置５７の弾発力の強弱を調節することができるようになっている。

【０２４４】

ここで、第２球抜リンクユニット４００は、第２球抜ボタン４０１と、押圧揺動部材（図示外）と、第１リンク４１４及び第２リンク４１９と、から構成されている。押圧揺動部材（図示外）は、第２球抜ボタン４０１が係止されて揺動する部材である。第１リンク４１４及び第２リンク４１９は、押圧揺動部材（図示外）の押圧動作を、球抜弁３７５の

球抜き揺動動作として伝達するための部材である。

【０２４５】

そして、前面カバー部３０３の中央下部には、第２球抜リンクユニット４００の一部を構成する第２球抜ボタン４０１を臨ませるための第２球抜ボタン用開口３２０が開設されている。また、前面カバー部３０３の底面中央には、第１球抜ボタン３１３及び第２球抜ボタン４０１の操作に応じて球抜きされた球を、皿ユニット３００の外部に排出するための球排出口３２２が形成されている。そして、球排出口３２２の斜め前方には、操作ボタンユニット３２６を取り付けるための締具挿入穴３２５が形成されている。なお、本実施形態において、第１球抜ボタン３１３と第２球抜ボタン４０１の２つの球抜ボタン３１３，４０１を設けたのは、次の理由による。すなわち、第１球抜ボタン３１３の操作によって、皿体３６０の貯留部３６１及び誘導通路部３６２に貯留されているすべての球を球抜きすることができるものの、誘導通路部３６２で一列状に整列された球を球抜することになるために多少時間がかかる。それに対し、第２球抜ボタン４０１の操作によって、皿体３６０の貯留部３６１から上流側の球を径の大きな球抜開口３８８から素早く球抜することができるため、球抜時間を短くすることができる。つまり、遊技者が球抜きにかける時間の長短を任意に選択することができることとなる。また、遊技中に大当たりとなって皿ユニット３００に大量の球が払出される場合に、これを放置して遊技を継続すると皿ユニット３００の上流側に設けられる満タンスイッチ７３０が機能することが想定される。すると、満タンスイッチ７３０の作動によって、払出動作が停止されたり弾発動作が停止されたりしてしまい、大当たり中であるにもかかわらず遊技が継続できなくなるおそれがある。このような場合に、第２球抜ボタン４０１の操作を行うことによって、皿ユニット３００に貯留されつつある球を球抜すると同時に、発射位置への球の供給を維持することで、大当たり中の遊技を継続することができる。

【０２４６】

次に、皿ユニット３００のユニット枠３０１の裏面を閉塞する皿蓋体４３０の構成について説明する。皿蓋体４３０は、ユニット枠３０１の裏面のほぼ全域を閉塞するように長方形状の平板として合成樹脂によって成形されている。また、皿蓋体４３０の前面側のほぼ中央に、球抜通路後樋４３３が一体的に突設形成されている。球抜通路後樋４３３には、上下に球を前方に誘導する湾曲状の上誘導樋４３４と下誘導樋４３５とが形成されている。そして、皿蓋体４３０をユニット枠３０１の裏面に取り付けると、下部スピーカユニット３３０のスピーカボックス本体３３１に形成される球抜通路前樋３３７とこの球抜通路後樋４３３と対面することで、一体の皿内球抜通路を構成する。このとき、球抜通路前樋３３７に形成される誘導樋３３８が、球抜通路後樋４３３の上誘導樋４３４と下誘導樋４３５との間に位置するようになっている。そのため、この皿内球抜通路は蛇行状に形成されることとなり、球抜きされた球が勢いを弱めながら球排出口３２２から外部に排出されるようになっている。

【０２４７】

また、皿蓋体４３０には、球抜通路後樋４３３の上部側方に開口蓋取付窓４３２が開設されている。さらに、皿蓋体４３０の一端側（軸支側）上部裏面に、四角筒状の賞球連絡樋４３１が突設されている。賞球連絡樋４３１は、皿ユニット３００を扉枠本体１００の表面に取り付けたときに、扉枠本体１００の軸支側下部に形成された賞球通過口１０３を貫通して扉枠本体１００の裏面側にまで貫通するものである。そして、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態で、本体枠３に形成される賞球通路の末端と重合状に対面するものである。なお、開口蓋取付窓４３２は、皿体３６０の第２球抜通路部（図示外）の側壁開口（図示外）を閉塞する側面開口蓋３８３を着脱自在に取り付けるための開口である。そして、扉枠本体１００に形成される蓋用開口１０５（図３８及び図３９参照）に対応する位置に設けられるものである。

【０２４８】

［遊技演出ユニットについて］

遊技演出ユニット４の構成について、図４５～図４９を参照して説明する。図４５は、

遊技演出ユニットの正面図である。図４６は、遊技演出ユニットの正面から見た斜視図である。図４７は、遊技演出ユニットの正面から見た分解斜視図である。図４８は、遊技演出ユニットの背面から見た斜視図である。図４９は、遊技演出ユニットの背面から見た分解斜視図である。

【０２４９】

図４５～図４９に示すように、本実施形態の遊技演出ユニット４は、前構成部材６８０、遊技パネル４０９、パネルホルダ５４０、広域空間保有部としての裏ユニット５１０、パネル裏板５０４、センター役物６２０、基板ホルダ５０５及び演出表示装置１１５を主に備えている。

【０２５０】

遊技パネル４０９は、遊技領域２０と対応する大きさの透明な樹脂からなる板状のパネルである。パネルホルダ５４０は、遊技パネル４０９を着脱可能に嵌合する樹脂からなる枠状のホルダである。前構成部材６８０は、パネルホルダ５４０の前側に配置されており、パネルホルダ５４０と協働して遊技パネル４０９を挟持している。また、この前構成部材６８０は、遊技領域２０を区画形成すると共に遊技領域２０内に遊技球を案内する案内レール４８２を備えている。この案内レール４８２は、外レールユニット４７２と内レールユニット４６２とから構成されている。なお、遊技パネル４０９の略中央には、後述するセンター役物６２０が取付けられる。

【０２５１】

また、遊技演出ユニット４には、パネルホルダ５４０の後面側で下端から所定高さまでの所定範囲内に配置される板状のパネル裏板５０４と、パネル裏板５０４の後面側に配置される基板ホルダ５０５とが備えられている。基板ホルダ５０５は、前側および上側が開放された箱状のもので、後側において周辺制御基板ボックス２４および主制御基板ボックス２５等が支持されている。詳細には、基板ホルダ５０５には、周辺制御基板８１０（図５９参照）が収納された周辺制御基板ボックス２４が装着され、その周辺制御基板ボックス２４の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板７１０（図５８参照）が収納された主制御基板ボックス２５が装着されている。なお、基板ホルダ５０５は、基板ホルダ５０５の後側に支持された主制御基板ボックス２５内の主制御基板等と電気的に接続され、かつ、後方からスライド接続可能とされたユニット側主ドロワコネクタ２０００ａ及びユニット側副ドロワコネクタ２００２ａを支持するパネル中継端子板７５０を更に備えている。

【０２５２】

更に、遊技パネル４０９には、パネルホルダ５４０の後面側に取付固定される裏ユニット５１０と、所定の演出画像を表示可能なＬＣＤからなる演出表示装置１１５と、が更に備えられている。裏ユニット５１０は、遊技パネル４０９の背後において所定容積の広域空間を形成可能な枠状箱型の裏箱５１４を有している。また、演出表示装置１１５は、裏箱５１４の後面側に形成された開口部５１４ａを閉鎖するように、裏箱５１４に着脱可能に支持されている。

【０２５３】

なお、この演出表示装置１１５の後側には、演出表示装置１１５等を制御する表示装置制御基板８１６（図５９参照）を有する表示装置制御基板ボックス１１９が取付けられている。また、演出表示装置１１５は、従来のパチンコ機に用いられている演出表示装置と比較して、より大型のもの（例えば２１インチ程度のもの）が備えられている。

【０２５４】

ここで、図１１に併せて示すように、前構成部材６８０には、外レールユニット４７２の上端から内レールユニット４６２の下端までを時計回りに結ぶような円弧状の開口６８０ａ（図４９参照）が形成されており、案内レール４８２と開口６８０ａとによって正面視略円形状の遊技領域２０が区画形成されている。そして、この案内レール４８２により、遊技球の発射装置５７によって発射レール３８に沿って発射された遊技球が、遊技領域２０の上部に案内されるようになっている。また、外レールユニット４７２の下流端には、発射レール３８の延長状に設けられたレール接続部材４４に連接する先述の接続通路部

４７７が斜め状に形成されている。そして、この接続通路部４７７に隣接する上流側にはファール口４８９（図２３参照）が形成されている。

【０２５５】

このように、本実施形態では、先述した遊技演出ユニット４に形成されるファール球排出に関する構造（ファール口４８９（図２３参照）をはじめ、案内レール４８２、レール接続部材４４、接続通路部４７７、ファール球誘導孔４８９など）を、前構成部材６８０に形成している（図２３参照）。そして、前構成部材６８０を組付けることで、本体枠側にファール口を設けることなく、遊技演出ユニット４にファール口４８９（図２３参照）を形成してファール球を適切に排出することが可能である。

【０２５６】

更に、外レールユニット４７２の下部一側には、金属製のレールの一部に沿うように防犯突起４６５（図１１参照）が突設されている。この防犯突起４６５は、扉枠５が閉じられた状態で防犯カバー２１０（図３６参照）に突設される防犯後端部突片２１５（図３６参照）と上下方向に重複して軸支側における本体枠３と扉枠５との隙間の中程よりやや下方から挿入されるピアノ線等の不正具の侵入を防止するものである。

【０２５７】

また、内レールユニット４６２に沿った下部中央（即ち遊技領域２０内における最下流側）には、各始動口６００，６０２，６０４や一般入賞口６１４等、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球をパチンコ機１の外部に排出するためのアウト口４７１が設けられている。このアウト口４７１から逆流防止部材４６３までの内レールユニット４６２と外レールユニット４７２との間は、発射された打球が遊技領域２０まで誘導される誘導通路を構成するものである。そして、遊技領域２０に到達せずに該誘導通路を逆流した打球はファール口４８９（図２３参照）に取り込まれて再度皿ユニット３００の皿体３６０（図２参照）に排出されるようになっている。また、内レールユニット４６２のアウト口４７１から衝止部４７６に向かう途中の前構成部材６８０には、レール防犯溝４６４（図１１参照）が形成されている。このレール防犯溝４６４は、扉枠５が閉じられた状態で防犯カバー２１０に突設される防犯後突片２１４（図３６参照）の一部が侵入するように溝状に形成されている。そして、このレール防犯溝４６４と防犯後突片２１４との凹凸係合により、上下方向に重複して開放側における本体枠３と扉枠５との隙間の中程よりやや下方から挿入されるピアノ線等の不正具の侵入を最終的に防止している。

【０２５８】

さらに、裏ユニット５１０の裏面下部には、基板ホルダ５０５が固定されている。この基板ホルダ５０５には、その前方に入賞球を集めるように空間部が形成されており、その空間部の底面に落下口（図示しない）が形成されている。この落下口は、アウト口４７１の後面部分で合流しており、さらに基板ユニット５４に形成されるアウト球通路６４５に連通している。また、基板ホルダ５０５には、その裏面に遊技動作を制御する周辺制御基板８１０（図５９参照）を収納する周辺制御基板ボックス２４および主制御基板７１０（図５８参照）を収納する主制御基板ボックス２５と、基板ユニット５４に設けられる払出制御基板や電源基板等と接続するためのパネル中継端子板７５０（図５８も参照）と、が取り付けられている。パネル中継端子板７５０には、遊技演出ユニット４を本体枠３に装着するだけで自動的に基板ユニット５４に設けられる先述の枠側ドロワコネクタ２０００ｂ，２００２ｂと接続されるユニット側ドロワコネクタ２０００ａ，２００２ａが設けられている。

【０２５９】

また、遊技パネル４０９に設けられるセンター役物６２０は、各種装飾体や入賞口などが形成されて、遊技領域２０に配置される役物であり、遊技パネル４０９の正面側から取付けられるようになっている。詳細には、先述のように遊技パネル４０９にはセンター役物６２０を取り付けるための開口部４０９ｅが適宜形成されており、センター役物６２０は遊技パネル４０９の正面側から各開口部４０９ｅに嵌め込まれたのちにビス止め等で固定される。

【０２６０】
センター役物６２０は、額縁状の枠状装飾体６２２を主構成とし、この枠状装飾体６２２の中央に形成された開口部６２１を通して後方に配置された演出表示装置１１５が視認できるようになっている。ただし、この開口部６２１には、枠状装飾体６２２の背面全体を被覆するように透明樹脂製の透明板６２１ａが形成されている。そのため、遊技演出ユニット４の正面側からは、開口部６２１（透明板６２１ａ）を介して背後の演出表示装置１１５が視認できる一方で、この開口部６２１（透明板６２１ａ）を介して遊技球がセンター役物６２０の背後に進入できないようになっている。
【０２６１】
なお、センター役物６２０が遊技パネル４０９に取付けられた状態では、遊技パネル４０９と透明板６２１ａとが略同一平面を形成する（略面一となる）。そのため、遊技演出ユニット４では、遊技パネル４０９が配置される位置（遊技パネル４０９と透明板６２１ａとで形成される平面位置）を越えて光は奥方向または手前方向に透過することができる一方で、遊技球は遊技パネル４０９が配置される位置（遊技パネル４０９と透明板６２１ａとで形成される平面位置）を越えて奥方向に侵入することが原則として防止される。
【０２６２】
また、裏ユニット５１０は、その後側に演出表示装置１１５が着脱可能に取付けられるようになっている。具体的には、裏ユニット５１０には、裏箱５１４における略矩形状に形成された開口部５１４ａの内周で、上下に延びる一方側（背面視で左側）に上下に離反して形成される二つの着脱溝５１６と、着脱溝５１６とは左右方向反対側（背面視で右側）で裏箱５１４の後面に配置され着脱レバーを有した着脱機構５１８とが備えられている。
【０２６３】
一方、演出表示装置１１５は、その外形が略矩形状に形成されており、左右一方の側面（背面視左側の側面）で上下方向に互いに離反した位置に形成される二つの着脱突起１１６と、着脱突起１１６が形成された側面とは反対側の他方の側面（背面視右側の側面）で上下方向の略中央に形成される着脱係止部１１８とを備えている。これら、着脱突起１１６および着脱係止部１１８は、いずれも外方に向かって突出しており、裏ユニット５１０の着脱溝５１６および着脱機構５１８と対応するように形成されて、演出表示装置１１５が裏ユニット５１０に着脱可能に構成されている。
【０２６４】
さらに、この裏ユニット５１０の広域空間には、後述する回転振分役物や装飾役物が設けられている。ここで、裏ユニット５１０は、裏ユニット５１０の広域空間が遊技パネル４０９の裏面側全域に形成されるようにして配置される。従って、裏ユニット５１０の広域空間は、遊技パネル４０９の裏面側全域に形成される演出領域として機能する。また、裏ユニット５１０の正面側には、後述する複数の電飾部品や発光体が配設されている。そして、これらの役物や電飾部品等に接続されて駆動を制御するランプ駆動基板８５０（図５９参照）を収容したランプ駆動基板ボックス５０８が、裏ユニット５１０の背面下部に配設されている。
【０２６５】
ところで、図１１に示すように、遊技演出ユニット４の一側（軸支側）には、本体枠３に形成されるユニット位置決め突起３７に嵌合する位置決め凹部４６６が形成され、遊技演出ユニット４の他側（開放側）には、本体枠３に形成されるユニット止め具挿入穴（図示しない）に挿入される遊技演出ユニット止め具４６７が設けられている。遊技演出ユニット止め具４６７は、押し込み固定したときにその端部がユニット止め具挿入穴に挿入されるようになっている。しかして、遊技演出ユニット４を本体枠３に固定するためには、本体枠３の前面側から位置決め凹部４６６がユニット位置決め突起３７に嵌合するように斜め方向から遊技演出ユニット４を差し込んだ後、遊技演出ユニット４の全体を本体枠３の遊技演出ユニット設置凹部３０に押し込み、その状態でフリーな状態となっている遊技演出ユニット止め具４６７を押し込み固定してその端部をユニット止め具挿入穴に挿入し

て固定する。その後、本体枠３の板部３２の前面上部に回動自在に設けられる遊技演出ユニット固定具４６を回動して遊技パネル４０９の下部前面を固定する。これによって遊技パネル４０９を含む遊技演出ユニット４の全体を本体枠３に簡単に装着することができる。遊技演出ユニット４を取り外すには、上記の手順と逆の手順で取り外せばよい。ただし、図示の実施形態の場合には、遊技パネル４０９の下方側の下端辺の一部を切り欠いて締結部４６９が形成されており、この締結部４６９と本体枠３の板部３２に形成される締結穴４１とを図示しない締結具で締結することにより、その締結具を切断しない限り遊技演出ユニット４を本体枠３から取り外せないようにすることも可能となっている。

【０２６６】

さらに、遊技演出ユニット４側に設けられたユニット側ドロワコネクタ２０００ａ，２００２ａと、本体枠３側に設けられた枠側ドロワコネクタ２０００ｂ，２００２ｂとは、遊技演出ユニット４を前方から本体枠３に装着した場合に、各々が対向して相互に嵌合可能な位置に配設されている。また、基板ユニット５４には、枠側ドロワコネクタ２０００ｂ，２００２ｂの略中間位置に奥方向へ延びる嵌合孔６４６（図２５参照）が形成されている。一方、パネル中継端子板７５０には、ユニット側ドロワコネクタ２０００ａ，２００２ａの略中間位置に後方へ延設された嵌合突起７５１（図４８参照）が形成されている。かかる構造により、遊技演出ユニット４を本体枠３の遊技演出ユニット設置凹部３０に前面から取付ける際には、嵌合突起７５１が嵌合孔６４６内に案内されつつ嵌め込まれる。それとともに、遊技演出ユニット４側のユニット側ドロワコネクタ２０００ａ，２００２ａが、本体枠３側の枠側ドロワコネクタ２０００ｂ，２００２ｂに各々対向するように位置決めされる。そのため、遊技演出ユニット４を本体枠３に装着するだけで、主ドロワコネクタ２０００（２０００ａ及び２０００ｂ）及び副ドロワコネクタ２００２（２００２ａ及び２００２ｂ）が相互接続されるため、わざわざパチンコ機１の背後から電気的な接続作業を行う必要がなく、作業効率が向上する。

【０２６７】

なお、遊技パネル４０９には、その上部左右に扉枠５の裏面に設けられるスピーカ１４４ａ，１４４ｂの後方突出部分を受け入れ可能であるように、スピーカ用切欠部４６８が形成されている。また、ファール口４８９（図２３参照）の側方斜め下に賞球を排出するための通路の一部が挿入される通路用切欠部４７８も形成されている。

【０２６８】

このように、本実施形態に係る遊技演出ユニット４では、少なくとも遊技パネル４０９を透明部材により構成するようにしており、遊技パネル４０９を通して後方に配置された電飾等を視認することができる。即ち、遊技領域に電飾等を設ける必要がなく、遊技領域２０における実際に遊技球が流下可能な領域を可及的に広くすることができ、遊技球に種々の動きをさせて遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。また、遊技領域２０が形成される遊技パネル４０９を透明部材により構成するようにしているので、遊技パネル４０９の後方に配置したものを遊技者に視認させることができる。例えば、遊技パネル４０９の後方に、遊技領域２０全体に広がる大型の演出表示装置１１５を配置してこれまでにない大型の演出画像を表示したり、種々の演出用や装飾用の役物を奥行き方向に配置してこれまでに無い奥行感のある遊技演出ユニット４の構成としたりすることができる。これにより、遊技者の関心を引き付けられる訴求力の高いパチンコ機１を提供することが可能となる。

【０２６９】

＜遊技演出ユニットの組み付け構造について＞

ここで、上記説明した遊技演出ユニット４を構成する主要部材（前構成部材６８０、遊技パネル４０９、パネルホルダ５４０、パネル裏板５０４及び基板ホルダ５０５）の組み付け構造について、具体的に説明する。図５０は、センター役物および裏ユニットを除いた、遊技演出ユニットの正面斜視拡大図である。図５１は、センター役物および裏ユニットを除いた、遊技演出ユニットの背面斜視拡大図である。図５２は、センター役物および裏ユニットを除いた、遊技演出ユニットの側面断面拡大図である。図５３は、図５０およ

び図５１に示す遊技演出ユニットを正面から見た分解斜視拡大図である。図５４は、図５０および図５１に示す遊技演出ユニットを背面から見た分解斜視拡大図である。

【０２７０】

なお、図５０～図５４では理解を容易にするために、センター役物６２０及び裏ユニット５１０を除いて、遊技演出ユニット４の組み付け構造について説明する。また、遊技パネル４０９における開口部４０９ｅの形状、位置及び大きさ等は、当該開口部４０９ｅに対して取付けられるセンター役物６２０の構造によって異なるが、ここでは開口部４０９ｅも図示していない。ただし、図５２では、遊技パネル４０９に対する裏ユニット５１０の取付け構造を説明するために、裏ユニット５１０の構成部品のうちで裏箱５１４のみを模式的に図示している。

【０２７１】

まず、図５０～図５４に示すように、前構成部材６８０には、その後面側に後方へ突出する複数の位置決め固定ボス６８０ｃ及び位置決め突起６８０ｄが備えられている。これら位置決め固定ボス６８０ｃおよび位置決め突起６８０ｄは、詳細は後述するが、後側に配置されるパネルホルダ５４０および基板ホルダ５０５と位置決めできるようになっている。なお、内レールユニット４６２の後面側にも位置決め突起６８０ｄが複数備えられており、後述する遊技パネル４０９の内レール固定孔４０９ｄに嵌合固定されるようになっている。

【０２７２】

遊技演出ユニット４における遊技パネル４０９は、その外形が遊技領域２０よりも若干大きい多角形状とされており、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の透明な樹脂板により形成されている。なお、遊技パネル４０９の板厚は、パネルホルダ５４０よりも薄く、障害釘４１０（図５２参照）を植設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。

【０２７３】

この遊技パネル４０９には、上部の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４０９ａと、左右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４０９ｂが夫々備えられている。これら嵌合孔４０９ａおよび長孔４０９ｂは、遊技領域２０の外側に配置されており、パネルホルダ５４０との位置決めを行うものである。

【０２７４】

また、遊技パネル４０９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４０９ｃが夫々備えられている。この係合段部４０９ｃは、遊技パネル４０９の板厚の略半分を切り欠いた形態とされると共に、嵌合孔４０９ａおよび長孔４０９ｂと同様に、遊技領域２０によりも外側に配置されており、パネルホルダ５４０と遊技パネル４０９とを係合固定するためのものである。

【０２７５】

更に、遊技パネル４０９には、所定位置に内レール固定孔４０９ｄが複数備えられている。この内レール固定孔４０９ｄに内レールユニット４６２の後側から突出する位置決め突起６８０ｄを嵌合固定させることで、内レールユニット４６２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。

【０２７６】

また、遊技パネル４０９には、図５２に拡大して示すように、障害釘４１０を植設するための下孔４０９ｆが、遊技パネル４０９を貫通するように穿設されており、この下孔４０９ｆの内径は、障害釘４１０の植設側の外径よりも若干小さい径とされている。この遊技パネル４０９には、下孔４０９ｆが所定の位置に複数穿設されており、各下穴４０９ｆに前面側から障害釘４１０を、図示しない障害釘植設装置を用いて植設することで、多数の障害釘４１０が、所定のゲージ配列となるようになっている。

【０２７７】

なお、本実施形態に係る障害釘４１０は、頭部の直径が４～５ｍｍ及び全長が２５～３

０ｍｍである。そして、障害釘４１０の軸部に形成される打ち込み部には、その先端に丸みが形成されるとともに、螺旋状に切り込まれたネジリ部が形成されている。つまり、障害釘４１０の打ち込み部の先端形状は丸みを帯びているため、小径の下孔４０９ｆに対して当該障害釘４１０を挿入しやすい。さらに、障害釘４１０の打ち込み部に形成されたネジリ部によって、当該障害釘４１０を遊技パネル４０９に埋め込みやすい。なお、遊技パネル４０９に対して障害釘４１０が植設される深さ（所謂、打ち込み寸法）は、１０ｍｍ程度が好適である。

【０２７８】

また、遊技パネル４０９の正面側（即ち遊技領域２０が形成される側の面）には、多数の障害釘４１０の他に、適宜位置に図示しない風車が配設されている。さらに、遊技パネル４０９には、案内レール７８を備えた前構成部材６８０や枠状のセンター役物６２０等がビス止めにより固定されるように、所定形状の貫通する開口部４０９ｅが適宜形成されている。

【０２７９】

ところで、遊技パネル４０９を、押出し成形された透明な樹脂板とした場合、遊技パネル４０９の上下方向を押出し方向に対して約４５度傾けた方向となるように材料取りをしても良い。これにより、遊技パネル４０９の後方に配置された演出表示装置１１５のドットマトリックスが押出し成形により形成される複数の微細な成形痕と干渉して、モアレが発生するのを可及的に抑制することができ、モアレにより演出表示装置１１５に表示される演出画像が見辛くなるのを防止することができる。

【０２８０】

続いて、遊技演出ユニット４におけるパネルホルダ５４０は、正面視において遊技パネル４０９を包含する大きさの略四角形状とされ、従来のパチンコ機の遊技演出ユニットにおける木製合板からなる部材（例えば、遊技演出ユニットベース等）の厚さと略同じ厚さ（本例では、約２０ｍｍ）とされた熱可塑性樹脂からなるものである。このパネルホルダ５４０には、遊技パネル４０９が着脱可能に嵌合し前面側から後方側に向かって凹んだ嵌合段部５４０ａと、嵌合段部５４０ａの内側において略遊技領域２０と同等の大きさで前後方向に貫通する貫通口５４０ｂとを主に備えている。

【０２８１】

パネルホルダ５４０の嵌合段部５４０ａは、前面からの深さが遊技パネル４０９の厚さと略同じ深さとされており、嵌合段部５４０ａに嵌合された遊技パネル４０９の前面がパネルホルダ５４０の前面と略同一面となるようになっている。また、この嵌合段部５４０ａは、その前側内周面が、遊技パネル４０９の外周面に対して所定量のクリアランスＣが形成される大きさとされている。このクリアランスＣにより、温度変化や経時変化により相対的に遊技パネル４０９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Ｃ内にゴム等の弾性部材を詰めても良い。

【０２８２】

また、パネルホルダ５４０には、遊技パネル４０９の係合段部４０９ｃと対応する位置に、係合段部４０９ｃと係合する被係合部が備えられている。詳述すると、パネルホルダ５４０下側の嵌合段部５４０ａに配置された被係合部は、遊技パネル４０９における下側の係合段部４０９ｃと対応し、嵌合段部５４０ａの前面との間に遊技パネル４０９の係合段部４０９ｃ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５４０の前面に沿って上側（中心側）に向かって所定量延びる係合突部５４０ｃが形成される。一方、パネルホルダ５４０上側の嵌合段部５４０ａに配置された被係合部は、遊技パネル４０９における上側の係合段部４０９ｃと対応し、嵌合段部５４０ａの前面から前方に向かって突出し係合段部４０９ｃと弾性係合する係合爪部５４０ｄとされている。この係合爪部５４０ｄは、その先端がパネルホルダ５４０の前面から突出しない大きさとされている。これら係合突部５４０ｃおよび係合爪部５４０ｄに遊技パネル４０９の係合段部４０９ｃを係合させることで、パネルホルダ５４０は遊技パネル４０９を着脱可能に保持することができるようになっている。

【０２８３】
更に、パネルホルダ５４０には、嵌合段部５４０ａに嵌合支持される遊技パネル４０９に形成された嵌合孔４０９ａおよび長孔４０９ｂと対応する位置に配置され、嵌合段部５４０ａの前面から前方に向かって延び、遊技パネル４０９の嵌合孔４０９ａおよび長孔４０９ｂに嵌合および挿通可能な複数の突出ピン５４０ｅを備えている。これらの突出ピン５４０ｅを遊技パネル４０９の嵌合孔４０９ａおよび長孔４０９ｂに嵌合および挿通することで、パネルホルダ５４０と遊技パネル４０９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。
【０２８４】
また、パネルホルダ５４０には、前構成部材６８０に備えられた位置決め固定ボス６８０ｃを挿通可能な前後方向に貫通するボス挿通孔５４０ｆが形成されている。そして、このボス挿通孔５４０ｆに前構成部材６８０の位置決め固定ボス６８０ｃを挿通することで、パネルホルダ５４０と前構成部材６８０とが互いに位置決めされるようになっている。
【０２８５】
また、このパネルホルダ５４０には、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５４０ｇが形成されている。パネルホルダ５４０の後面は、取付支持部５４０ｇにより、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５４０ｇに取付固定される裏箱５１４等の所定部材のフランジ状の固定部を収容できる深さ（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５４０ｇに所定の部材を取付固定することで、その固定部がパネルホルダ５４０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５４０即ち遊技演出ユニット４をパチンコ機１の本体枠３に確実に装着できるようになっている。
【０２８６】
また、パネルホルダ５４０の後面側には、下端より所定高さまでの所定範囲内で、取付支持部５４０ｇが形成された位置よりも下側に、前側に向かって窪むと共にパネル裏板５０４を収容可能な収容凹部５４０ｈが形成されている。また、この収容凹部５４０ｈ内に前後方向に貫通するように配置され、パネル裏板５０４に形成された係止爪５０４ｃを係止可能な係止部５４０ｉが、更に形成されている。この収容凹部５４０ｈは、パネル裏板５０４の係止爪５０４ｃを係止部５４０ｉに係止させることでパネル裏板５０４を着脱可能に収容すると共に、収容されたパネル裏板５０４の後面が、パネルホルダ５４０の後面と略同一面となるように形成されている。
【０２８７】
更に、パネルホルダ５４０の後面側に形成された取付支持部５４０ｇには、図示するように、複数の第一取付孔５４０ｊ及び複数の第二取付孔５４０ｋが、パネルホルダ５４０の縁部に至るところも含めて、夫々所定配列で設けられている。複数の第一取付孔５４０ｊには、収容凹部５４０ｈよりも上側に配置される小径の第一ビス５１５が螺合可能である。複数の第二取付孔５４０ｋには、第一ビス５１５よりも大径の第二ビス（図示せず）が取付支持部５４０ｇの上側で螺合可能である。なお、本例では、第一ビス５１５及び第二ビスのネジ部の径が、夫々約２．１ｍｍ及び約３ｍｍとされており、第一取付孔５４０ｊ及び第二取付孔５４０ｋの径が、これら第一ビス５１５及び第二ビスを螺合可能な径とされている。
【０２８８】
また、パネルホルダ５４０には、第一取付孔５４０ｊ及び第二取付孔５４０ｋと対応するように配置される複数の位置決め孔５４０ｌが備えられている。この位置決め孔５４０ｌは、第一取付孔５４０ｊや第二取付孔５４０ｋ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５１４の固定部５１４ｂに形成された位置決め突起５１４ｃ）が挿入されるものである。なお、本例では、位置決め孔５４０ｌは、背面視略矩形状の止り孔とされている。

【０２８９】
更に、パネルホルダ５４０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５４０ｍが形成されており、肉抜き部５４０ｍによりパネルホルダ５４０の重量が軽減されるようになっている。一方、収容凹部５４０ｈの前側、つまり、パネルホルダ５４０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５４０ｍが形成されていない。つまり、この範囲内では、パネルホルダ５４０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６８０の案内レール４８２の後面が略平らな面となる。これにより、発射装置５７から発射された遊技球が、案内レール７８内を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５４０は、肉抜き部５４０ｍが形成されることで、第一取付孔５４０ｊや第二取付孔５４０ｋ等がボス状に形成される。それと共に、第一取付孔５４０ｊや第二取付孔５４０ｋ等を支持したりパネルホルダ５４０の強度を維持したりするために、格子状のリブが形成された状態となっている。
【０２９０】
なお、このパネルホルダ５４０には、既存の障害釘植設装置（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５４０ｎが形成されており、障害釘植設装置に遊技パネル４０９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５４０の下部には、前構成部材６８０における案内レール４８２の連通口４７３と連通する連通孔５４０ｏと、前構成部材６８０のアウト口４７１と連通する連通孔５４０ｐとが、更に設けられている。
【０２９１】
次に、遊技演出ユニット４のパネル裏板５０４は、パネルホルダ５４０の後面側で下端から所定高さまでの所定範囲内の肉抜き部５４０ｍを覆うように配置される。それと共に、パネルホルダ５４０の収容凹部５４０ｈに後面同士が略同一面となるように収容可能とされる。そして、平面状の後面に所定配列で配置され第一ビス５１５を螺合可能な複数のビス孔５０４ａと、ビス孔５０４ａと対応するように配置される複数の位置決め孔５０４ｂと、パネルホルダ５４０の係止部５４０ｉに係止可能な係止爪５０４ｃと、前面側から貫通しないように陥没する減量用の凹陥部５０４ｄとを備えている。
【０２９２】
なお、このパネル裏板５０４におけるビス孔５０４ａ及び位置決め孔５０４ｂは、パネルホルダ５４０における第一取付孔５４０ｊ及び位置決め孔５４０ｌと略同じ構成とされている。また、このパネル裏板５０４もパネルホルダ５４０と同様に、凹陥部５０４ｄにより、ビス孔５０４ａ及び位置決め孔５０４ｂ等が形成された部分がボス状に形成される。それと共に、ビス孔５０４ａ及び位置決め孔５０４ｂ等を支持したり、パネル裏板５０４の強度を維持したりするために、格子状のリブが形成された状態となっている。更に、パネル裏板５０４には、パネルホルダ５４０の連通孔５４０ｏ，５４０ｐ及びボス挿通孔５４０ｆと対応した位置に、前後方向に貫通する開口５０４ｅが備えられている。
【０２９３】
このパネル裏板５０４は、パネルホルダ５４０の収容凹部５４０ｈに収容させると共に、パネル裏板５０４の係止爪５０４ｃをパネルホルダ５４０の係止部５４０ｉに係止させることで、パネルホルダ５４０と一体に組み付けられる。そして、かかる状態では、パネル裏板５０４の後面が、パネルホルダ５４０の後面と略同一面となる。このように、パネルホルダ５４０とパネル裏板５０４とを一体化することで、パネルホルダ５４０の後面側には、貫通口５４０ｂの外周側で略全周に亘って所定配列で第一取付孔５４０ｊ、第二取付孔５４０ｋ、ビス孔５０４ａ等からなる取付孔と、位置決め孔５４０ｌ及び５０４ｂとが配置されることとなる。そして、これら取付孔の存在により、パネルホルダ５４０とほぼ同等の大きさで所定の部材を取り付けることができるようになるとともに、適宜の取付孔を選択して所定の部材を任意の位置に取付固定できるようになるため、設計の自由度を高めることができる。なお、本実施形態では、パネルホルダ５４０とほぼ同等の大きさで裏箱５１４及び基板ホルダ５０５を設けている。

【０２９４】
遊技演出ユニット４における基板ホルダ５０５は、パネル裏板５０４の後面側に配置されると共に前側及び上側が開放された箱状をなすとともに、遊技球排出口５０５ａ、底板５０５ｂ、逃し部５０５ｃ及び基板支持部５０５ｄとを備えている。遊技球排出口５０５ａは、遊技球が通過可能な大きさの遊技媒体排出口である。底板５０５ｂは、その上面が遊技球排出口５０５ａに向かって低くなるように傾斜した板状部である。逃し部５０５ｃは、パネル裏板５０４の後面側との間に形成された所定量の隙間部である。基板支持部５０５ｄは、逃し部５０５ｃが形成される後側に配置されて、主制御基板７１０を有した主制御基板ボックス２５等を支持する。
【０２９５】
この基板ホルダ５０５は、遊技領域２０内に打ち込まれた遊技球を収集して、遊技球排出口５０５ａから下方へ排出することができるようになっている。また、逃し部５０５ｃは、パネルホルダ５４０の取付支持部５４０ｇと同様に、パネル裏板５０４に取付固定された部材（図示しない）におけるフランジ状の固定部を収容できる深さ（本例では、約１ｍｍとされており、０．５～３ｍｍの間とすることが望ましい）とされている。
【０２９６】
また、基板ホルダ５０５には、その前面側の所定位置に、前構成部材６８０の位置決め固定ボス６８０ｃと嵌合する筒状の固定ボス５０５ｅを備えている。そして、この固定ボス５０５ｅを、前構成部材６８０との間にパネルホルダ５４０を挟んだ状態で、前構成部材６８０の位置決め固定ボス６８０ｃに嵌合させる。それと共に、基板ホルダ５０５の後方から固定ボス５０５ｅを貫通する貫通孔５０５ｆを通して、所定のビスを前構成部材６８０の位置決め固定ボス６８０ｃにねじ込むことで、前構成部材６８０、パネルホルダ５４０及び基板ホルダ５０５を一体に固定できるようになっている。
【０２９７】
更に、この基板ホルダ５０５には、その前面下部に、前構成部材６８０の連通口４７３と連通する開口受部５０５ｇを備えている。この開口受部５０５ｇは、遊技球排出口５０５ａとは異なる位置で基板ホルダ５０５の下側に遊技球を誘導できるようになっている。そして、基板ホルダ５０５内部に受けられた「死球」と、遊技球を遊技領域２０内へ打ち込む際に打ち損じた遊技球と、を区別できるようになっている。
【０２９８】
以上、遊技演出ユニット４を構成する各部材の組み付け構造について説明した。かかる構造により、遊技演出ユニット４を構成する主要部材（前構成部材６８０、遊技パネル４０９、パネルホルダ５４０、パネル裏板５０４及び基板ホルダ５０５など）を容易且つ一体に組み付けることができる。特に、透明樹脂製の遊技パネル４０９を好適に保持して、この遊技パネル４０９の前後にセンター役物６２０、裏ユニット５１０及び演出表示装置１１５などを配置することで、従来にない奥行きのある遊技演出ユニット４を実現することができる。
【０２９９】
なお、本例では、前構成部材６８０の一部を除き、遊技パネル４０９、パネルホルダ５４０、パネル裏板５０４及び基板ホルダ５０５が、熱可塑性樹脂により形成されており、それらの部材がリサイクルできるようになっている。なお、樹脂としては、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、ＡＢＳ樹脂、ポリプロピレン、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂、等とすることができ、熱可塑性樹脂の他に、機能や用途に応じて適宜熱硬化性樹脂を用いても良い。また、遊技パネル４０９以外に、前構成部材６８０やパネルホルダ５４０及びパネル裏板５０４等にも、透明な樹脂を用いても良い。
【０３００】
＜センター役物について＞
次に、遊技パネル４０９の正面側から配設されるセンター役物６２０について説明する。まず、図４５および図４６に示すように、遊技領域２０の中央部には、枠状のセンター役物６２０が配置されている。このセンター役物６２０は、遊技領域２０の幅方向のうち

５分の４以上の幅を占める大きさである。センター役物６２０は略長方形の開口部６２１を有している。また、センター役物６２０は枠状装飾体６２２を有しており、この枠状装飾体６２２は、開口部６２１の開口縁に沿って設けられている。

【０３０１】

そして、演出表示装置１１５が、正面視でこの開口部６２１を介して視認可能となるように、開口部６２１を閉塞するように配置された透明板６２１ａの後方に配置されている。つまり、センター役物６２０の内側（即ち、開口部６２１）は、遊技領域２０のうちで演出表示装置１１５が表出される画像表示領域２０ａである。そして、このセンター役物６２０によって遊技領域２０が、先述の画像表示領域２０ａと、遊技球が主に流下する球流下領域２０ｂとに仕切られる構成となる。なお、画像表示領域２０ａに遊技球が進入するのは、原則として、遊技球が後述するワープ通路５５０，６５０を経由した場合のみである。

【０３０２】

かかる構成により、開口部６２１内に多数の遊技球が進入してしまい、当該遊技球によって背後の演出表示装置１１５が視認困難となる事態が防止される。特に本実施形態では従来よりも大型の演出表示装置１１５を採用しているにも拘らず、画像表示領域２０ａが演出表示装置１１５に表示される各種演出を視認しやすい良好な状態に保ち、遊技者が演出表示装置１１５に表示される各種演出を確実に視認することができるようにしている。

【０３０３】

なお、遊技パネル４０９において、センター役物６２０は前構成部材６８０と接触しないように配置されており、遊技領域２０に打ち込まれた遊技球はセンター役物６２０の右側方または左側方を経由してセンター役物６２０の下方に設けられたアウト口４７１に向かって流下する。本実施形態では、センター役物６２０（詳細には、枠状装飾体６２２）の上方から時計回り方向に右下方に延びる正面視円弧状の側壁が、前構成部材６８０の内周壁との間に遊技球が１つのみ通過可能な隙間が形成される程度に近接している。そのため、遊技領域２０に打ち込まれた遊技球の多くは、後述する第２始動口６０２や通過ゲート６１２などが配設されている遊技領域２０の左側方を流下することになる。一方、遊技領域２０に打ち込まれた遊技球のうち、発射装置５７により大きな弾発力で打ち込まれた一部が遊技領域２０の右側方を一球ずつ流下可能である。

【０３０４】

センター役物６２０の下方には、遊技領域２０に向けて打ち込まれた遊技球を受入れ可能な第１始動口６００が配置されている。第１始動口６００の下方には、一対の可動片６０６を有する第３始動口６０４（第２始動口については後述する）が配置されている。第３始動口６０４は、一対の可動片６０６が閉状態であるときは遊技球を受入れることが不可能または受入れ困難となっており、この一対の可動片６０６が開状態であるときは、第１始動口６００よりも遊技球の受入れが容易となる。

【０３０５】

第１始動口６００とアウト口４７１との間、具体的には第３始動口６０４の下方であって且つアウト口４７１の上方（本実施形態では直上）には、開閉装置５００が設けられている。この開閉装置５００は、大入賞口５００ａと、この大入賞口５００ａに対応して設けられた大入賞口開閉扉５００ｂとを有している。大入賞口５００ａは、遊技球の受入れが可能な開口部である。大入賞口開閉扉５００ｂは、大入賞口５００ａを、遊技球の受入れが可能な開状態と遊技球の受入れが不可能または困難にする閉状態とに切り換えるための部材である。なお、大入賞口５００ａが閉状態であるとき、遊技領域２０に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れが必ずしも不可能であることに限定されるものではなく困難、好ましくは極めて困難であっても良い。

【０３０６】

第１始動口６００の左側には、遊技球が通過可能な通過ゲート６１２が設けられている。また、通過ゲート６１２よりも若干下方における第３始動口６０４の左右両側には、三つの一般入賞口６１４が設けられている。

【０３０７】
遊技球の流下方向について最も下流側には、各始動口６００，６０２，６０４、開閉装置５００および一般入賞口６１４のいずれにも入賞しなかった遊技球を遊技パネル４０９の背後に排出するアウト口４７１が形成されている。即ち、遊技球の流下方向についてアウト口４７１よりも上流側に設けられた各始動口６００，６０２，６０４、開閉装置５００および一般入賞口６１４のいずれにも入賞しなかった遊技球は、このアウト口４７１に向けて流下する。
【０３０８】
開閉装置５００はアウト口４７１の直上に配置されている。これにより、開閉装置５００の開閉動作中は、各始動口６００，６０２，６０４、開閉装置５００および一般入賞口６１４のいずれにも入賞しなかった遊技球が開閉装置５００の近傍に集まってくるので入賞の期待感をもつことができる。
【０３０９】
センター役物６２０の右下には、複数のＬＥＤから構成されるＬＥＤ表示領域８０が形成されている。このＬＥＤ表示領域８０には、後述する第１特別図柄抽選手段９００による抽選結果を表示する第１特別図柄表示器８４、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選結果を表示する第２特別図柄表示器８６、第１特別図柄抽選手段９００による抽選の保留数（保留の状態とされている第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理の処理数）を表示する第１特別図柄保留表示器８８および第２特別図柄抽選手段９１０による抽選の保留数（保留の状態とされている第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理の処理数）を表示する第２特別図柄保留表示器９０が設けられている。また、ＬＥＤ表示領域８０には、普通図柄抽選手段９２０による抽選結果を表示する普通図柄表示器８２と、普通図柄抽選手段９２０による抽選の保留数を表示する普通図柄保留表示器９２とが設けられている。これらの表示器は、後述するＲＡＭ７１３に格納された制御データに基づいて後述の主制御基板７１０によって順次実行される遊技の進行にかかる複数の処理がそれぞれ機能していることが認識可能とされる主制御機能診断表示器とも言えるものである。
【０３１０】
これらの各表示器８２，８４，８６，８８，９０，９２は、例えばＬＥＤで構成されており、このＬＥＤの点灯態様によって、第１特別図柄抽選手段９００による抽選結果、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選結果、普通図柄抽選手段９２０による抽選結果、第１特別図柄抽選手段９００による抽選の保留数、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選の保留数および普通図柄抽選手段９２０による抽選の保留数が報知される。
【０３１１】
なお、「抽選の保留数」とは、本実施形態によれば、当否判定用乱数を取得するものの当該取得した当否判定用乱数が当たりであるか否かの判定（抽選処理）の保留数を意味するが、これに限られず、当否判定用乱数の取得を保留し、当該取得を保留した当否判定用乱数の保留数であっても良い。
【０３１２】
また、第１特別図柄保留表示器８８および第２特別図柄保留表示器９０には、抽選の保留数の表示に代えて、抽選結果の表示の保留数であっても良い。即ち、当否判定用乱数を取得し且つ当該取得した当否判定用乱数の当否を判定するものの、当該判定結果を第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６に表示することを保留し、かかる保留数を表示しても良い。
【０３１３】
また、センター役物６２０は、枠状装飾体６２２の下枠付近に、棚状のステージ６６０を有している。また、枠状装飾体６２２の左枠の上下方向の略中央付近（即ち、枠状装飾体６２２の側方）には、遊技領域２０を流下する遊技球を第１ステージ６６０まで誘導するためのステージ誘導路である第１ワープ通路６５０に受入れ可能な第１ワープ入口６５２が設けられている。また、第１ワープ入口６５２に受入れられた遊技球は、第１ワープ出口６５４から排出されて第１ステージ６６０に導かれる。即ち、遊技領域２０を流下す

る遊技球が第１ワープ入口６５２に進入すると、当該遊技球は第１ワープ通路６５０を経由してセンター役物６２０の内部に設けられた第１ステージ６６０に搬送されるように構成されている。

【０３１４】

この第１ワープ入口６５２は、遊技領域２０を流下する遊技球の流下方向について、第２始動口６０２よりも下方に設けられている。そして、第１ワープ入口６５２の下方には、第１ワープ入口６５２に遊技球を誘導するワープ誘導片６５８が設けられている。このワープ誘導片６５８は、枠状装飾体６２２から左方（即ち、センター役物６２０から遊技領域２０）に向けて突出して、第１ワープ入口６５２に遊技球が導かれ易くなっている。従って、遊技球が第２始動口６０２に導かれなかった場合であっても、第１ワープ入口６５２に当該遊技球が受入れられる期待感が高まり、興趣が高められる。

【０３１５】

第１ステージ６６０には、第１ワープ出口側端部６６６から第１ワープ反出口側端部６６８にかけて波状に形成された曲面が形成されている。詳しくは、上方向に膨らんだ山部６６２がステージ６６０の左右方向の略中央部に形成されており、この山部６６２の左右両側には、山部６６２と連続的に連なった谷部６６４が形成されている。

【０３１６】

なお、山部６６２の高さは、第１ワープ出口側端部６６６および第１ワープ反出口側端部６６８よりも低い位置となっている。これにより、第１ワープ出口６５４から排出された遊技球は、山部６６２を乗り越えることができ、第１ワープ出口側端部６６６と第１ワープ反出口側端部６６８との間を往復して転動することができる。

【０３１７】

これにより、第１ワープ通路６５０における遊技球の流下方向と第１ステージ６６０における遊技球の転動方向とが略同一線上にあるので、第１ワープ通路６５０を流下した遊技球は、運動エネルギーの損失が少ない。即ち、第１ワープ通路６５０を流下した遊技球がその進行方向を変えられると運動エネルギーが損失してしまう。従って、第１ワープ通路６５０を流下した遊技球は、第１ステージ６６０上を勢い良く転動する。また、本実施形態において、第１ステージ６６０には、センター役物６２０の右側からは遊技球が導かれない。即ち、第１ステージ６６０にはセンター役物６２０の左側からのみ遊技球が導かれるので、第１ステージ６６０上を転動する遊技球が、反対方向から導かれた遊技球によって転動を阻害されることがない。そのため、遊技球が第１ステージ６６０上を勢い良く転動して第１ステージ６６０に滞在する時間が長くなり、その結果、第１ステージ６６０において遊技球が遊ぶこととなり興趣が高められる。

【０３１８】

また、第１ステージ６６０の山部６６２には、第１始動口６００に遊技球を導くために手前側に下方傾斜した案内溝が形成されている。従って、第１ステージ６６０上を転動している遊技球が山部６６２付近で転動する勢いがなくなったとき、この案内溝によって第１始動口６００に当該遊技球が導かれ易くなる。一方、第１ステージ６６０の谷部６６４には、第１始動口６００の側方に遊技球を導くために手前側に下方傾斜した案内溝が形成されている。従って、第１ステージ６６０上を転動している遊技球が谷部６６４付近で転動する勢いがなくなったとき、この案内溝によって第１始動口６００に当該遊技球が比較的導かれ易くなる。従って、遊技球が第２始動口６０２に導かれなかった場合であっても、第１始動口６００に当該遊技球が受入れられる期待感が高まり、興趣が高められる。

【０３１９】

＜裏ユニットについて＞

次に、遊技パネル４０９の背面側に配設される裏ユニット５１０について説明する。裏ユニット５１０は、略中央に開口部が形成されており、この開口部に演出表示装置１１５が臨むようにして配置される。また、この裏ユニット５１０は、後述の演出空間５１０Ｇを形成するようにして、遊技パネル４０９の背面側に取付けられている。演出表示装置１１５は、液晶表示面が遊技パネル４０９と略平行となるように配置されており、これによ

って、遊技演出ユニット４の正面側からは、センター役物６２０の開口部６２１を介して演出表示装置１１５の液晶表示面が視認可能となる。なお、センター役物６２０の開口部６２１には、遊技領域２０との間を遮蔽する透明の遮蔽板が設けられており、この遮蔽板の後方も上述の演出空間５１０Ｇに含まれる。

【０３２０】

図４５～図４９に示すように、裏ユニット５１０は、裏箱５１４の開口部５１４ａにおける底壁付近に、遊技球が転動可能な棚状の第２ステージ５６０が形成されている。また、裏箱５１４の開口部５１４ａにおける左側壁には、第２始動口６０２に入賞した遊技球を第２ステージ５６０まで誘導するためのステージ誘導路である第２ワープ通路５５０が設けられている。また、第２始動口６０２に受入れられた遊技球は、第２ワープ出口５５４から排出されて第２ステージ５６０に導かれる。即ち、遊技領域２０を流下する遊技球が第２始動口６０２に進入すると、当該遊技球は第２ワープ通路５５０を経由して裏箱５１４の内側（即ち、開口部５１４ａの底壁）に設けられた第２ステージ５６０に搬送されるように構成されている。

【０３２１】

ところで、センター役物６２０の開口部６２１に設けられた上述の遮蔽板によって、第２ステージ５６０上を転動する遊技球は、遊技領域２０に再び戻ることができないようになっている。言い換えれば、第２始動口６０２に受け入れられた所謂アウト球を用いて演出を行う構成とされている。このように、演出表示装置１１５の周囲のみでなく、演出表示装置１１５の前面においても演出空間５１０Ｇが形成される。

【０３２２】

なお、第２始動口６０２に受入れられた遊技球は、裏ユニット５１０の前面側（即ち、遊技パネル４０９の背後）に設けられた第２ワープ通路５５０内を流下するところ、この第２ワープ通路５５０は透明部材として構成されている。そのため、遊技者は、同じく透明な遊技パネル４０９を介して、当該遊技パネル４０９と裏ユニット５１０との間隙を流下する遊技球を視認可能である。よって、遊技者は第２始動口６０２に受入れられた遊技球が第２ステージ５６０に搬送される様子を観察でき、興趣が高められることになる。

【０３２３】

この第２ステージ５６０には、遊技演出ユニット４の左右方向を長手軸線方向とし、かつ、左右両端に向けて縮径するような棒状体をなす回転振分役物５８０が設置されている。そして、第２ステージ５６０は、回転振分役物５８０の手前側における左右方向の略中間位置の高さが、第２ワープ出口側端部５６６および第２ワープ反出口側端部５６８よりも低くなるように傾斜がつけられている。そのため、第２ステージ５６０に案内された遊技球は、第２ステージ５６０における回転振分役物５８０の手前側（前ステージ５６０ａ）で、第２ワープ出口側端部６６６と第２ワープ反出口側端部６６８との間を往復して転動することができる。

【０３２４】

第２ステージ５６０に設けられた回転振分役物５８０は、遊技演出ユニット４の左右方向を軸線中心として手前側から奥側に一方向に回転する。この回転振分役物５８０の左右方向の略中心部分である磁着部５８０ａには、図示しない磁性体が内部に設けられており、遊技球はこの磁性体の磁力によって磁着部５８０ａに着接可能である。即ち、第２ステージ５６０の前ステージ５６０ａを転動する遊技球は、回転振分役物５８０の磁着部５８０ａ近傍で転動する勢いを失うと、磁力によって当該磁着部５８０ａに着接されることになる。

【０３２５】

また、第２ステージ５６０における回転振分役物５８０の背後側（後ステージ５６０ｂ）には、その左右方向の略中央に遊技球を受入可能な特殊受入口５６２が、回転振分役物５８０に隣接して形成されている。また、特殊受入口５６２の左右側方には、通常受入口５６４が回転振分役物５８０に隣接して各々形成されている。そして、回転振分役物５８０の磁着部５８０ａに着接した遊技球は、回転振分役物５８０の回転に伴って第２ステー

ジ５６０の奥側に搬送されて、特殊受入口５６２および通常受入口５６４のいずれかに振分けられるようにして受け入れられる。

【０３２６】

このように、第２始動口６０２に入賞した遊技球を用いて、第２ステージ５６０において回転振分役物５８０による振分動作を行うことで、第２始動口６０２に遊技球が入賞した以上の喜びと優越感を遊技者に与えることが可能である。さらに、本実施形態では、特殊受入口５６２に遊技球が受け入れられると一定のポイントが遊技者に付与されて、そのポイントの累積が特定値以上となった場合には、遊技者に所定の特典が付与される（例えば、通常は表示されない特殊な演出が表示される等）。そのため、第２始動口６０２に遊技球が入賞すると、遊技者はその遊技球が特殊受入口５６２に受け入れられるか否かをハラハラドキドキしながら注視することになるため、遊技の興趣を高めることができる。

【０３２７】

なお、第２ステージ５６０の後ステージ５６０ｂでは、左右方向の略中間位置の高さが第２ワープ出口側端部６６６および第２ワープ反出口側端部６６８よりも高くなるように傾斜がつけられている。そのため、回転振分役物５８０の磁着部５８０ａに着接した遊技球が、特殊受入口５６２および通常受入口５６４のいずれにも受け入れられなかった場合は、当該遊技球は後ステージ５６０ｂ上を第２ワープ出口側端部６６６または第２ワープ反出口側端部６６８に向けて転動したのち、再び前ステージ５６０ａに案内される。そのため、第２ステージ５６０に供給された遊技球は、必ず特殊受入口５６２および通常受入口５６４のいずれかに受け入れられることになる。

【０３２８】

一方、裏箱５１４の開口部５１４ａにおける上壁付近には、未確認飛行物体（所謂、ＵＦＯ）を模した装飾体である円盤状役物５９０が設けられており、その本体部５９１には複数の電飾部材が設けられている。詳細には、本体部５９１の底面側には、下方に突出した半球状の下電飾体５９２が３つ設けられており、本体部５９１の正面側には、円形窓を模した２つの上電飾体５９４が設けられており、下電飾体５９２と上電飾体５９４との間に左右に延びるライン状の中電飾体５９６が設けられている。

【０３２９】

円盤状役物５９０の本体部５９１の内部には、各電飾体５９２，５９４，５９６にそれぞれ対応して、発光源としてのＬＥＤを有するＬＥＤ基板（図示外）を背後に有している。これらの電飾体５９２，５９４，５９６の駆動も、裏ユニット５１０に備えられたランプ駆動基板ボックス５０８に収容されるランプ駆動基板８５０（図５９参照）により制御される。

【０３３０】

なお、裏箱５１４の開口部５１４ａは、上方に向けて一部が突出するように形成されており、この突出部位に円盤状役物５９０が嵌め込まれている。そのため、遊技演出ユニット４を正面からみると、円盤状役物５９０のうちで下電飾体５９２のみが演出表示装置１１５の表示可能領域と重複している。このように、比較的大きな体積を有する円盤状役物５９０を裏ユニット５１０に設けても、当該円盤状役物５９０が演出表示装置１１５の表示可能領域と重複する範囲が狭いので、円盤状役物５９０によって演出表示装置１１５が視認しづらくなることが防止される。

【０３３１】

ところで、裏ユニット５１０には、遊技球を振分ける演出を行なうための第２ステージ５６０や回転振分役物５８０や、遊技パネル４０９を装飾する大型の円盤状役物５９０などを備えており、更には、裏ユニット５１０には通常よりも大型の演出表示装置１１５が取付けられるため、遊技演出ユニット４の後方突出部分が必然的に大きくなってしまう。しかしながら、本実施形態では、先述した本体枠３の遊技演出ユニット設置凹部３０による遊技演出ユニット４の取付け構造によって、遊技演出ユニット４の後方突出部分を楽に収納することができる。そのため、遊技演出ユニット４は、遊技パネル４０９の正面側のみならず背面側にも様々な部品や形状などを採用することができ、遊技演出ユニット４を

より多様で奥行きのある構造とすることができる。

【０３３２】

＜遊技演出ユニットの電飾部材とその発光態様について＞

遊技パネル４０９の背後には複数の電飾部品や発光体が配設されており、これらの電飾部品等の駆動も裏ユニット５１０に備えられたランプ駆動基板ボックス５０８に収容されるランプ駆動基板８５０（図５９参照）により制御される。以下、これらの電飾部品のうちで主要なものについて、詳細に説明する。なお、後述する円盤状役物５９０の本体部５９１に設けられた電飾部材、当該本体部５９１の底面側に設けられた下電飾体５９２（後述）、および、後述する羽根型装飾体６３０，６３２を後方から発光させるＬＥＤ基板５３５に設けられたＬＥＤ、を総称してセンター装飾ランプ８５３と称する。また、後述する羽根型装飾体５３０を後方から発光させるＬＥＤ（図示せず）、および、後述するライト状装飾体５２０を後方から発光させるＬＥＤ（図示せず）、をパネル装飾ランプ８５２と称する。

【０３３３】

まず、図４５および図４６に示すように、センター役物６２０には、正面視で略羽根型をなす羽根型装飾体６３０が複数形成されている。複数の羽根型装飾体６３０は、センター役物６２０の枠状装飾体６２２における上方から時計回り方向に右下にかけて、正面視で演出表示装置１１５の外縁から遊技パネル４０９の外周に向けて若干湾曲しながら延びるように（即ち、放射状に）、略均等間隔で形成されている。なお、各羽根型装飾体６３０は、その延設方向（遊技パネル４０９の外周に向けた方向）に向かうに従って正面視で徐々に幅広となるような羽根型形状となっている。

【０３３４】

また、センター役物６２０の枠状装飾体６２２の左側部には、当該枠状装飾体６２２から突設された羽根型装飾体６３２が形成されている。この羽根型装飾体６３２は、正面視で演出表示装置１１５の左側縁から内レールユニット４６２に接合される位置まで、若干湾曲しながら延びるように形成されている。なお、羽根型装飾体６３２も、先述の羽根型装飾体６３０と同様に、その延設方向（遊技パネル４０９の外周に向けた方向）に向かうに従って正面視で徐々に幅広となるような羽根型形状となっている。

【０３３５】

ただし、複数の羽根型装飾体６３０は、遊技球が流下しない枠状装飾体６２２の内側領域（即ち、画像表示領域２０ａ）に形成されるのに対し、羽根型装飾体６３２は、遊技球が流下する枠状装飾体６２２の外側領域（即ち、球流下領域２０ｂ）に突設される。そのため、球流下領域２０ｂに設けられた羽根型装飾体６３２は、その背後を遊技球が通過可能とするため、遊技パネル４０９との間に遊技球の直径よりも若干大きい間隔が形成されるように、枠状装飾体６２２から内レールユニット４６２に対して架設されている。さらに、羽根型装飾体６３２には、複数の羽根型装飾体６３０とは異なり、背後を流下する遊技球を視認可能とするために、スリット状の窓部６３２ａが形成されている。

【０３３６】

一方、裏ユニット５１０にも、正面視で略羽根型をなす羽根型装飾体５３０を複数形成されている。複数の羽根型装飾体５３０は、裏箱５１４の開口部５１４ａにおける左下から時計回り方向に上方にかけて、正面視で演出表示装置１１５の外縁から遊技パネル４０９の外周に向けて若干湾曲しながら延びるように（即ち、放射状に）、略均等間隔で形成されている。なお、各羽根型装飾体５３０は、センター役物６２０の羽根型装飾体６３０，６３２と同様に、その延設方向（遊技パネル４０９の外周に向けた方向）に向かうに従って正面視で幅広となるような羽根型形状となっている。

【０３３７】

そして、裏ユニット５１０の正面側には、正面視で先述の羽根型装飾体６３０，６３２と対応する位置に、発光源としての複数のＬＥＤを有するＬＥＤ基板５３５（図４７参照）が設けられている。言い換えれば、センター役物６２０の羽根型装飾体６３０，６３２の背後には、遊技パネル４０９を介してＬＥＤ基板５３５が各々設けられている。そして

、各羽根型装飾体６３０，６３２は、各々の背後に有するＬＥＤ基板５３５の駆動により、正面視で各羽根型装飾体６３０，６３２の外縁部分が白色で発光する。

【０３３８】

同様に、裏ユニット５１０においては、複数の羽根型装飾体５３０の背後にもＬＥＤ基板５３５が設けられている。そして、各羽根型装飾体５３０は、各々の背後に有するＬＥＤ基板５３５の駆動により、正面視で各羽根型装飾体５３０の外縁部分が白色で発光する。

【０３３９】

ここで、羽根型装飾体５３０は裏ユニット５１０に設けられる一方、羽根型装飾体６３０，６３２はセンター役物６２０に設けられている。しかしながら、遊技演出ユニット４を正面から見ると、羽根型装飾体５３０，６３０，６３２は、演出表示装置１１５の外縁から遊技パネル４０９の外郭に向けて放射状に延びる一連の装飾部材として機能する。そして、羽根型装飾体５３０，６３０，６３２が各々対応するＬＥＤ基板５３５の駆動により発光すると、演出表示装置１１５から遊技パネル４０９の外郭方向に放射状に光が延びるような演出がなされる。これにより、演出表示装置１１５がその表示可能領域を越えて遊技パネル４０９の外郭に向けて発光したかのような印象（即ち、演出表示装置１１５から外側に向けて発光表示が延びるような印象）を与えるとともに、演出表示装置１１５の表示可能領域が一時的に大きくなったような錯覚を与えることができる。

【０３４０】

すなわち、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上述のような遊技演出ユニット設置凹部（大収容空間）３０としての奥行き幅（図１３：奥行き幅Ｌ２）を確保した上で、まず、上記演出表示装置１１５を、図５５に示されるように、その表示面が上記外枠２の後面よりも後方且つ上記第２の本体枠側壁部（軸側）の後壁部（第３の後壁部）よりも前方に配置するようにしている。そしてこの上で、遊技パネル４０９よりも後側に配置されて上記演出表示装置１１５の表示面が設けられる方向に向かって傾斜状に設けられる後側傾斜状装飾体としての羽根型装飾体５３０、及び遊技パネル４０９よりも前側に配置されて上記演出画像装置１１５の表示面が設けられる方向に向かって傾斜状に設けられる前側傾斜状装飾体としての羽根型装飾体６３０及び６３２を設けることとした。そして後述するが、上記演出表示装置１１５の表示面にて所定の発光演出が行われたとき、周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１（図５９参照）が、上記演出表示装置１１５の表示面が設けられる側から上記羽根型装飾体５３０、６３０、６３２をそれぞれ発光させる制御を上述の外周側基板（ランプ駆動基板やＬＥＤ基板）等を通じて行うようにした。これにより、上記演出表示装置１１５の表示面にて現れた発光演出が、後側傾斜状装飾体及び前側傾斜状装飾体による上記遊技領域２０のほぼ全域に亘った発光を通じて、遊技者側に飛び出したかのような立体的な演出を実現することができるようになる。

【０３４１】

しかも、この実施の形態では、周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１（図５９参照）は、演出表示装置１１５の表示面にて所定の発光演出が行われたとき、上記後側傾斜状装飾体としての羽根型装飾体５３０これ自体や、上記前側傾斜状装飾体としての羽根型装飾体６３０及び６３２これ自体を、上記演出表示装置１１５の表示面に近接される側から発光させるようにしている。したがって、上記演出表示装置１１５の表示面にて現れた発光演出が、遊技者側に飛び出したかのような立体的な演出をより確実に実現することができるようになる。なお上述の通り、これら羽根型装飾体５３０、６３０、６３２は、実際には、それらの後方に設けられたＬＥＤ基板上のＬＥＤからの発光によって発光するようになっている。

【０３４２】

さらに、裏ユニット５１０には、正面視で３つ目状のライト状装飾体５２０が複数形成されている。これらのライト状装飾体５２０は、１つの青色レンズ体と、当該青色レンズ体を隣接した２つの赤色レンズ体とを一組として構成される。なお、ライト状装飾体５２０において、青色レンズ体および赤色レンズ体は円形をなすとともに、赤色レンズ体は青

色レンズ体よりも小径のレンズ体である。
【０３４３】
複数のライト状装飾体５２０は、裏ユニット５１０の開口部５１４ａの全周を取り囲むように、裏ユニット５１０の正面側に略均等な間隔で配置される。そして、各ライト状装飾体５２０の背後には、３つのレンズ体（１つの青色レンズ体および２つの赤色レンズ体）の各々に対応するＬＥＤを備えたＬＥＤ基板（図示外）が設けられている。このＬＥＤ基板（図示外）の駆動により、各ライト状装飾体５２０は赤色レンズ体または青色レンズ体を介して発光する。
【０３４４】
このように、本実施形態では、遊技演出ユニット４における後方側（遊技パネル４０９の背後）に設けられる裏ユニット５１０に各種電飾部材（特に、複数のライト状装飾体５２０）を具備して、当該電飾部材が遊技演出ユニット４における正面側に光を投射するようにした。さらに、遊技パネル４０９や透明板６２１ａを透明樹脂製にするなど、遊技演出ユニット４を構成する主要部品の多くを光透過部材とした。そのため、複数のライト状装飾体５２０などの電飾部材により、正面視で遊技演出ユニット４の全体がライトアップされるような印象を与えて、遊技演出ユニット４の奥行きが深いことが強く強調される。
【０３４５】
より具体的には、複数のライト状装飾体５２０のうちで青色レンズ体のみを発光させると、各ライト状装飾体５２０の青色発光によって、遊技パネル４０９や透明板６２１ａ等を介して、裏ユニット５１０のみならずセンター役物６２０や前構成部材６８０等も青色に照らし出される。一方、複数のライト状装飾体５２０のうちで赤色レンズ体のみを発光させると、各ライト状装飾体５２０の赤色発光によって、遊技パネル４０９や透明板６２１ａ等を介して、裏ユニット５１０のみならずセンター役物６２０や前構成部材６８０等も赤色に照らし出される。つまり、遊技演出ユニット４の奥行きが深いことを利用して、各ライト状装飾体５２０が遊技演出ユニット４の奥側から手前方向に光照射することで、遊技演出ユニット４の全体が照らし出されるように発光装飾することができる。これにより、遊技者に視覚上の強いインパクトを与えるのみならず、遊技演出ユニット４の奥行きの深さを体感させるに留まらず、遊技演出ユニット４の奥行きが実際よりも深く見えるような印象を与えることができる。
【０３４６】
なお、各ライト状装飾体５２０のうちで青色レンズ体と赤色レンズ体とを同時に発光させると、遊技パネル４０９から所定距離離間した遊技者からは、当該ライト状装飾体５２０がピンク色に発光しているように把握される。そのため、各ライト状装飾体５２０の発光によって、裏ユニット５１０のみならず、遊技パネル４０９を介してセンター役物６２０や前構成部材６８０もピンク色に照らし出すように見せることも可能である。
【０３４７】
ここで、本実施形態では、演出表示装置１１５に表示される装飾図柄が、赤色，青色，ピンク色のいずれかで表されている。つまり、赤色，青色，ピンク色の３色は、本実施形態にかかるパチンコ機１を象徴するイメージカラーといえる。そして、ライト状装飾体５２０による赤色，青色，ピンク色の発光制御は、パチンコ機１のイメージカラーを遊技者に強い印象付ける効果も有するものである。
【０３４８】
ところで、従来のパチンコ機では、扉枠に形成される遊技窓（ガラスユニット）が、遊技演出ユニットの遊技領域に合わせて略円形状に形成されるのが通常である。しかしながら、本実施形態では、扉枠５に形成される遊技窓１０１（ガラスユニット１９０）は、正面視で遊技領域２０を大きく越えて遊技パネル４０９の略全体を包含するような大きさを有する縦長略八角形状に形成されている。即ち、遊技窓１０１（ガラスユニット１９０）が従来と比べて面積が極めて大きい。これにより、遊技者は、本実施形態のパチンコ機１が有する奥行きの深さをより強く体感できるとともに、遊技演出ユニット４の奥側から各種電飾部材から照射される光がパチンコ機１の正面側に表出しやすい（即ち、遊技者の視

覚に発光態様が把握されやすい）ようにすることができる。
【０３４９】
さらに、本実施形態にかかるパチンコ機１では、遊技演出ユニット４が配置される奥行きが深いため、パチンコ機１の外部から遊技領域２０に光が進入しにくい。そのため、演出表示装置１１５や各種電飾部材が駆動していない状態では、従来のパチンコ機よりも遊技領域２０が暗い状態となる。そして、演出表示装置１１５や各種電飾部材が、外部からの光によって照らし出され難い遊技演出ユニット４の奥側に位置している。
【０３５０】
このことから、演出表示装置１１５や各種電飾部材は、パチンコ機１の外部から進入する光によって遊技者がその表示態様や発光態様を視認することが妨げられるような事態が防止される。つまり、演出表示装置１１５や各種電飾部材は、比較的暗い状態に保たれる遊技演出ユニット４の奥側で表示又は発光することになるため、遊技者は演出表示装置１１５における画像表示や各種電飾部材の発光態様を視認しやすい。
【０３５１】
さらに、パチンコ機１の外部からの光の進入を遮断する構造を利用して、演出表示装置１１５や各種電飾部材を意図的に暗くすることで、従来の遊技機よりも遊技領域２０を暗い状態とすることができる。そして、この意図的に暗くされた遊技領域２０を用いて、あたかも当該遊技領域２０が宇宙空間やコンサート会場であるかのような印象を遊技者に与えることができる。例えば、この遊技領域２０において、円盤状役物５９０をライトアップしたり発光させたりすることで、宇宙空間を浮遊するＵＦＯを擬似的に演出することも可能である。そして、この遊技領域２０では、演出表示装置１１５における画像表示や各種電飾部材の発光態様を利用して、より多様な演出を実現することができる。
【０３５２】
さらに、本実施形態に係るパチンコ機１は、先述のように扉枠５において遊技窓１０１の下辺を除く全周を効果的に光装飾を行うことができるものである。従来のパチンコ機１においては、光装飾される範囲は主として遊技領域２０に限られるのに対して、本実施形態のパチンコ機１を正面視すると遊技領域２０および扉枠５を含めて光装飾される範囲が極めて大きい。言い換えれば、本実施形態のパチンコ機１では、従来の遊技機ではなしえなかった光装飾の平面的な広がりを実現することができる。
【０３５３】
これに加えて、本実施形態のパチンコ機１では、遊技演出ユニット４の奥側から電飾部材による光装飾を行なうことによって、従来にない光装飾による奥行き感を実現している。つまり、光装飾による平面的な広がりと奥行き感とが相まって、遊技者はあたかも光装飾に包まれるかのような印象を受けることとなり、従来にない興趣を体感しつつ一層遊技に集中することができる。
【０３５４】
さらに、遊技演出ユニット４の奥側から電飾部材による光装飾を行なうことにより、遊技領域２０を流下する遊技球がその光によって照らし出されることになる。これにより、遊技領域２０を流下する遊技球が浮遊しているかのような印象を遊技者に与えることができる。さらに、遊技球を照らし出す光が当該遊技球の表面で乱反射するため、遊技球における色彩に複雑な多様性をもたせることができ、遊技者に対して遊技球があたかも宇宙空間を流れる流星であるかのようなイメージを与えることができる。
【０３５５】
さらに、遊技演出ユニット４に具備された電飾部材は、特に演出表示装置１１５との関係において、以下のような作用を奏するものである。すなわち、本実施形態では、裏ユニット５１０が複数の発光装飾体（具体的には、ライト状装飾体５２０）を有している。そして、このライト状装飾体５２０は、遊技パネル４０９の後方で演出装置を収容する後述の演出空間５１０Ｇ内であって、且つ、正面視で演出表示装置１１５の外周（即ち、裏ユニット５１０に形成された開口部の外縁）に沿って配置される。これにより、透明の遊技パネル４０９を介して、ライト状装飾体５２０の発光態様を把握できる。また、ライト状

装飾体５２０は、遊技領域２０が形成された遊技パネル４０９の裏面側に配置される（遊技領域２０に配置される必要がない）ことから、遊技球の流下スペースを徒に阻害することがない。これにより、複数または比較的大きめのライト状装飾体５２０を採用することができるだけでなく、無駄にならない範囲で大きな演出表示装置１１５を採用することができる。また、徒に高コストとなることも抑制できる。

【０３５６】

ところで、演出表示装置１１５を必要以上に大きくしてしまうと、無駄な表示領域が増えるだけでなく高コストとなってしまう。即ち、人間の目は、大領域画面の全てを注視することができないため、演出表示装置１１５が必要以上に大型化されたとしても、遊技中に注視しているのは大領域画面のうち特定の領域のみである。従って、遊技者が注視可能な領域で演出等が行われたとしても、遊技者はそれに気付かないことが殆どである。そこで、本実施形態では、「発光装飾体」として、ランプやＬＥＤのように液晶表示器と比べて輝度が高いもの（ここでは、ライト状装飾体５２０）を採用した。これにより、正面視で演出表示装置１１５の外周（即ち、遊技者が注視できないまたは困難な領域）にライト状装飾体５２０を配置したことで、遊技者は演出表示装置１１５の表示画像を認識しつつ、ライト状装飾体５２０の点灯、点滅または／および消灯といった発光態様も把握することが可能となる。

【０３５７】

さらに、本実施形態では、遊技演出ユニット４に具備された電飾部材は、パチンコ機１における遊技状態に応じて、その発光態様が適切に制御される。例えば、開放延長機能が作動する遊技状態（後述の外部有利遊技状態）では、発光装飾体（ライト状装飾体５２０）が有利態様となり、派手な発光演出が行われる。これにより、遊技者は、ライト状装飾体５２０を注視することなく、派手な演出が行われていることを確認できる。しかも、この派手な演出は、遊技パネル４０９の裏面側の略全域を使った広域演出領域（後述の演出空間５１０Ｇ）において行われるので、三次元的な深みのあるオーラをパチンコ機１全体から醸し出すことができ、興趣の低下を抑制できる。また、この発光演出は、演出表示装置１１５の周り（即ち遊技者が注視困難な部位）にて行われるので、遊技者の目に悪影響を及ぼすことなく派手な発光演出を行うことができる。なお、「派手な発光演出」とは、例えば、複数の発光装飾体によってイルミネーションを行う演出等、遊技者の気分を高揚させる演出のことである。

【０３５８】

また、開放延長機能が作動しない遊技状態（後述の外部通常遊技状態）では、発光装飾体（ライト状装飾体５２０）が通常態様に制御される。この通常態様は、有利態様よりも地味な態様であって、例えば消灯や暗い点灯等が相当する。これにより、遊技者は、遊技状態が自己に有利でないことを把握できる。ところで、本実施形態に係る「外部通常遊技状態」は、確変機能が作動しない「外部通常遊技状態Ａ」と確変機能が作動する「外部通常遊技状態Ｂ」とを有する。そこで、「外部通常遊技状態Ｂ」では、「外部通常遊技状態Ａ」と比較して、演出表示装置１１５における画像演出を略同一とする一方で、ライト状装飾体５２０での発光演出が派手となるようにしてもよい。これにより、「外部通常遊技状態Ａ」と「外部通常遊技状態Ｂ」とでは、全体としては演出態様が酷似する一方で、各遊技状態が有する雰囲気やオーラが異なるようにすることができる。

【０３５９】

また、所定期間のみ実行される遊技状態（後述の目的達成モード）では、目的達成モードを示す演出画像が演出表示装置１１５に表示されている間、発光装飾体（ライト状装飾体５２０）が少なくとも通常態様よりも派手な態様となる。これにより、演出表示装置１１５による表示のみでなく、遊技領域２０の略全域にわたる演出によって、有利な状態であると遊技者に思わせることができる。そして、目的達成モードが終了したのち、ライト状装飾体５２０が通常態様となるように制御することが好ましい。これにより、自己にとって有利な状態が終了したと遊技者に認識させることができるため、目的達成モードが終了後の早い段階で大当たりに当選すると、その喜びが一層大きくなるからである。

【０３６０】
ところで、三次元空間（即ち演出空間５１０Ｇ）に配置された発光装飾体（ライト状装飾体５２０）の点灯または／および消灯の態様如何で深みのある演出を行うことも可能となる。例えば、先述のように、「外部通常遊技状態Ａ」に制御されているときと「外部通常遊技状態Ｂ」に制御されているときとで、発光装飾体に送信されるパルス波のデューティー比を変えることによって、遊技領域２０の全体から発せられる雰囲気が変わることとなる。しかも、演出空間５１０Ｇは、遊技領域２０の裏面略全域に形成されているので、演出空間５１０Ｇに配置されたライト状装飾体５２０の発光態様を制御することで、パチンコ機１全体から所謂オーラが発生しているような雰囲気を醸し出すことが可能となる。
【０３６１】
さらに、「外部通常遊技状態Ａ」に制御されている場合と「外部通常遊技状態Ｂ」に制御されている場合とで、演出表示装置１１５に表示される演出画像の態様を同じかまたは互いに極似する演出画像とする一方で、ライト状装飾体５２０の発光態様の発光態様のみが異なるようにしても良い。これにより、遊技者は、「外部通常遊技状態Ａ」に制御されているのか「外部通常遊技状態Ｂ」に制御されているのかを明確に把握できないものの、パチンコ機１全体から発せられるオーラによって、「外部通常遊技状態Ｂ」に制御されているのではないかといった感覚を与えることが可能となる。
【０３６２】
以上説明したように、本実施形態に係るパチンコ機１では、遊技領域２０の後方において、遊技領域２０の左右方向、上下方向および奥行き方向に広がる広域の三次元空間としての演出空間５１０Ｇにて演出を行いうる構成となっている。
【０３６３】
広域の演出空間５１０Ｇには、略中央に演出表示装置１１５が配置されており、この演出表示装置１１５の周囲に複数の発光装飾体（ライト状装飾体５２０）が配置されている。この複数のライト状装飾体５２０を遊技領域２０の左右方向および上下方向に万遍なく配置することによって、遊技領域２０の略全域において演出を行うことが可能となる。なお、演出空間５１０Ｇに配置されるのはライト状装飾体５２０のみに限られず、複数種類のランプやＬＥＤ等を配置しても良い。
【０３６４】
ところで、従来、遊技球が流下する流路や障害釘等のスペースを確保する必要があることから、遊技領域２０の全域に亘って発光装飾体を配置することは困難であった。しかも、近年、演出表示装置１１５が拡大化しているため、発光装飾体を配置するスペースが侵食されていた。そのため、発光装飾体を用いた演出よりも演出表示装置１１５を用いた演出に流れつつあった。
【０３６５】
ところが、人間の目で注視できる領域（以下、「注視領域」と称する）は限られた範囲であり、演出表示装置１１５を徒に拡大化しても、注視できない無駄な領域を増やすだけである。また、このような無駄な領域を増やすと、高コストにもつながってしまう。そこで、本実施形態では、注視領域に演出表示装置１１５を配置すると共に、注視領域から外れた領域に発光装飾体を配置している。従って、注視領域外に配置される発光装飾体は、液晶表示器よりも輝度が高いランプやＬＥＤであることが好ましい。
【０３６６】
また、注視領域としての遊技領域２０の略中央に演出表示装置１１５を配置すると共に、この演出表示装置１１５の周囲に沿って発光装飾体を配置することで、遊技者に対して直接的な情報発信と間接的な情報発信を行うことが可能となる。
【０３６７】
この点について詳述すると、演出表示装置１１５は注視領域に配置されることから、この演出表示装置１１５の表示態様によって、現在の遊技状態等の情報を遊技者に直接的に知らしめることができる。例えば、液晶にキャラクタ等を表示することによって遊技状態にかかわる情報を発信する態様であれば、よそ見をしたりといったレアケースでない限り

、普通に演出表示装置１１５を見て遊技を行っていれば、キャラクタが演出表示装置１１５に表示されたか否かを確認できる。こういった意味で、演出表示装置１１５による表示は直接的な情報発信となる。

【０３６８】

一方、注視領域外に配置された発光装飾体の発光態様を変化させた場合、よほど大きな変化でなければ遊技者が当該変化を気付かない場合がある。注視領域外（詳しくは演出表示装置１１５の外周側）に配置された複数の発光装飾体（ライト状装飾体５２０）は、遊技領域２０の略全域に万遍なく分散して配置されているため、個々のライト状装飾体５２０は視認しやすいものの、全てのライト状装飾体５２０を一時に視認するのは困難である。言い換えると、遊技者からすれば、各ライト状装飾体５２０の発光態様を個別に把握することは容易であるが、広域に分散された全てのライト状装飾体５２０の発光態様を一時に把握するのは困難である。従って、遊技領域２０の略全域に万遍なく配置された発光装飾体の発光態様を変化させることで、遊技者に対して間接的な情報発信を行うことが可能となる。

【０３６９】

なお、発光装飾体の発光態様を変化させる例としては、一部の発光装飾体の発光態様のみを変化させる他、発光装飾体に送信されるパルス波のデューティー比を変えることによって、全体的な発光態様に軽微な変化を与えることが考えられる。従来は、少ない発光装飾体が遊技領域２０に配置されていたため、当該発光装飾体を用いて遊技者に情報発信する場合、明確に変化を与える必要があった。例えば、通常遊技状態であれば消灯し、有利遊技状態であれば点滅させる等である。これに対し、本実施形態のパチンコ機１では、遊技領域２０の略全域を用いて情報発信できるので、発光装飾体の発光態様にファジーな変化を与える（即ち軽微な変化を与えることによって）、遊技者に対して間接的な情報発信を行うことが可能となる。

【０３７０】

上記構成により、例えば、「外部通常遊技状態Ｂ」に制御されている場合、「外部通常遊技状態Ａ」と比較して、演出表示装置１１５の表示態様を酷似させる一方で、ライト状装飾体５２０の発光態様にファジーな変化を与えるようにすれば、遊技者は確変状態を明確には把握できないものの独特の違和感を感じることとなる。言い換えると、遊技者からすれば、本パチンコ機１が独特の雰囲気やオーラを放っているように感じることになる。これにより、遊技者に明示的でないものの「確変かもしれない」という感覚的な期待感を頂かせることが可能となる。

【０３７１】

また、この実施の形態では、上記副制御装置のうちの上記外周側基板に、上記発光装飾体の発光態様（発光色や発光頻度や発光強度など）を上記外部通常遊技状態（外部通常遊技状態ＡまたはＢ）と上記外部有利遊技状態とで異ならしめる発光駆動手段（ＬＥＤの駆動回路など）を設けるようにしている。これにより、外部有利遊技状態に移行されたことによるメリットが小さい（一対の可動片６０６の動作頻度が低い）ような場合であっても、上記演出表示装置１１５の表示面を見ずとも現在の遊技状態を容易に認識することができるようにしている。これにより、後述の演出表示装置１１５に現れる画像図柄の表示態様や遊技仕様と相まって、外部有利遊技状態におけるメリットをさらに高い確率で感じてもらうことができるようになる。なお、この実施の形態では、裏箱５１４の開口部５１４ａにおける上壁付近に設けられる上記円盤状役物５９０を、外部通常遊技状態にあるときは黄色にて点灯させる一方で、外部有利通常遊技状態にあるときは赤色にて点灯させるようにしている。

【０３７２】

［外枠と本体枠と遊技演出ユニットとの関係について］

次に、外枠２に対して本体枠３を閉塞し、当該本体枠３に遊技演出ユニット４を装着した場合の位置関係について、図５５および図５６を参照して説明する。図５５は、パチンコ機の平面断面図である。図５６は、パチンコ機の平面断面図であって、外枠に対して本

体枠が開放し、本体枠に対して扉枠が開放した図である。

【０３７３】

外枠２を構成する上枠板１０、下枠板１１および側枠板１２，１３のうち、上枠板１０および下枠板１１は、厚み１９ｍｍの木製で構成されている。一方、側枠板１２，１３は、アルミニウム合金の押出し成型板により構成された薄肉部材である。本実施形態では、側枠板１２，１３の厚みは３ｍｍで構成されている。また、側枠板１２，１３には、上述したとおり、後方部分内側にリブが形成されて、後方部分の肉厚ｈ２（図１０（Ｃ）参照）が厚くなるように引き抜き成型されている。即ち、側枠板１２，１３は、縦長の外壁部１２ａ，１３ａ（厚みが３ｍｍの部分）と、側枠板１２，１３の後方部分内側に向けたリブが形成された厚み部１２ｂ，１３ｂとから構成されている（開放側の側枠板１３の外壁部１３ａおよび厚み部１３ｂは図７に表示）。なお、厚み部１２ｂ，１３ｂは、側枠板１２，１３の後方に開放した空間部１２Ｇを有するように、平面断面が略コ字状に形成されている。

【０３７４】

なお、外壁部１２ａ，１３ａは略平坦な板部材であって、厚み部１２ｂ，１３ｂは外壁部１２ａ，１３ａの後端部から内側に折り曲げられて立設されている。これにより、側枠板１２，１３の前端部における左右方向の厚みは、外壁部１２ａ，１３ａの厚みとなっており、他にこの厚みを増すような構成がない。また、外壁部１２ａ，１３ａの内側には、リブの幅の外枠内スペース１２Ａ，１３Ａが形成されることとなる。従って、この外枠内スペース１２Ａに本体枠３の一部（より詳しくは第１周面壁２９０および第２周面壁２９１）を収容することができ、第１周面壁２９０および第２周面壁２９１を、外枠２に対して、より近接させることができる。その結果、軸支側の周面壁２９０～２９３と開放側の周面壁２９０～２９３との左右方向の幅を極限まで広くすることができ、遊技領域２０の左右幅を大きくすることができる。また、側枠板１２，１３を薄肉にすることによって、その効果は顕著なものとなる。このように側枠板１２，１３の肉厚を薄くすることによって計量化を図りつつも、従来の木製と同等かもしくはそれ以上の強度を保持することができるだけでなく、遊技領域２０の拡大化を図ることも可能となる。なお、上記の「外枠内スペース１２Ａ，１３Ａ」は、本発明の「縦枠内スペース」に相当する。

【０３７５】

さらに、開放側の外枠内スペース１３Ａには、本体枠３が外枠２に対し閉じ込められた状態において、前述の施錠装置６０の扉枠用摺動杆９７１および本体枠用摺動杆９８４も収容される。これにより、遊技パネル４０９の横幅（遊技者から見た場合の左右幅）は、ほぼ、パチンコ機１全体の横幅から左右の側枠板１２，１３の厚み分（より詳しくは外壁部の厚み分）を差し引いたものとなる。その結果、遊技領域２０の幅を十分に確保することができる。また、本体枠３が外枠２に対し閉じ込められたとき、本体枠３の第２周面壁２９１が側枠板１３の開放側の厚み部１３ｂに近接するので、厚み部１３ｂ内側（即ち厚み部ｂと第２周面壁２９１との間）から指等を差し入れることが困難となる。これにより、外枠２の背後から扉枠用摺動杆９７１または本体枠用摺動杆９８４を操作する等の不正を抑制することもできる。

【０３７６】

本体枠３には、外枠２の内周面に沿った周面壁２９０～２９３が形成されている。即ち、この本体枠３は、正面から見たときの左右幅の広さをほぼ維持しつつ周面壁２９０～２９３が外枠２の内周壁の面に沿って周設されるものである。具体的には、軸支側の側枠板１２の内側壁の面と軸支側の第１周面壁２９０の外側面とが互いに密に隣接しつつ、軸支側の側枠板１２に形成されているリブまで第１周面壁２９０が延設されている。また、薄肉の施錠装置６０（詳細は後述する）を挟んで開放側の側枠板１３と開放側の第１周面壁２９０の外側面が互いに近接しつつ、開放側の側枠板１３に形成されているリブまで第１周面壁２９０が延設されている。このようにして、第１周面壁２９０は、軸支側および開放側のいずれも、外枠２に最接近している。これにより、軸支側の周面壁２９０～２９３と開放側の周面壁２９０～２９３との左右方向の幅を最大限に広くすることができる。な

お、周面壁２９０～２９３には開口部が殆ど形成されていない。

【０３７７】

また、軸支側において、本体枠３は、開放側の側枠板１３に形成されているリブの直前で約１８ｍｍ内側に略直角に折れ曲がっており、このリブを回避して第２周面壁２９１が後方に向けて第１周面壁２９０と略平行に延設されている。

【０３７８】

また、この第２周面壁２９１の後端部（第２周面壁２９１と第３周面壁２９２との境界部）から後方に向けて、該第２周面壁２９１と略平行に第３周面壁２９２が延設されている。なお、第３周面壁２９２は、第２周面壁２９１よりも僅かに（約１ｍｍ）内側である。即ち、軸支側において、第２周面壁２９１と第３周面壁２９２との間には、肉厚程度の微段差が形成されることとなる。

【０３７９】

さらに、この第３周面壁２９２の後端部（第３周面壁２９２と第４周面壁２９３との境界部）から後方に向けて、該第３周面壁２９２と略平行に第４周面壁２９３が延設されている。なお、第４周面壁２９３は、第３周面壁２９２よりも僅かに（約１ｍｍ）内側である。即ち、軸支側において、第３周面壁２９２と第４周面壁２９３との間には、肉厚程度の微段差が形成されることとなる。

【０３８０】

なお、第２周面壁２９１と第３周面壁２９２との間および第３周面壁２９２と第４周面壁２９３との間の段差の厚みが肉厚程度と僅かなので、本体枠３は、第２周面壁２９１の先端部から第４周面壁２９３の後端部にかけて、遊技パネル４０９と略直交する方向にほぼ直線状に延設することとなる。しかも、第２周面壁２９１～第４周面壁２９３がほぼ直線状でありつつも、肉厚程度の微段差が形成されていることによって本体枠３の強度アップが図られている。

【０３８１】

一方、開放側において、本体枠３は、第１周面壁２９０の後端部（第１周面壁２９０と第２周面壁２９１との境界部）から後方に向けて、該第１周面壁２９０と略平行に第２周面壁２９１が延設されている。なお、第２周面壁２９１は、第１周面壁２９０よりも若干（約５ｍｍ）内側である。即ち、開放側において、第１周面壁２９０と第２周面壁２９１との間には、肉厚程度の微段差が形成されることとなる。

【０３８２】

また、この第２周面壁２９１の後端部（第２周面壁２９１と第３周面壁２９２との境界部）から後方内側に向けて第３周面壁２９２が延設されている。なお、第２周面壁２９１と第３周面壁２９２との境界部には肉厚程度の微段差が形成されている。即ち、この第３周面壁２９２は、先端部（第２周面壁２９１と第３周面壁２９２との境界部）から後端部（第３周面壁２９２と第４周面壁２９３との境界部）に向けて、後方斜めに形成されることとなる。

【０３８３】

また、この第３周面壁２９２の後端部（第３周面壁２９２と第４周面壁２９３との境界部）から後方内側に向けて第４周面壁２９３が延設されている。なお、第３周面壁２９２と第４周面壁２９３との境界部には肉厚程度の微段差が形成されている。即ち、開放側における第４周面壁２９３は、先端部（第３周面壁２９２と第４周面壁２９３との境界部）から後端部（第４周面壁２９３と開放側後面壁２９４との境界部）に向けて、後方斜めに形成されることとなる。

【０３８４】

このように、本体枠３が第３周面壁２９２の先端部から第４周面壁２９３の後端部に向けて後方斜めに形成されることによって、開放側の側枠板１３と干渉することなく、上軸支金具４７と下軸支金具４８（いずれも図２参照）とを結ぶ軸心を回動中心として、本体枠３を、外枠２に対して開放することが可能となる（図５６参照）。とくに、本実施形態では、上軸支金具４７と下軸支金具４８（いずれも図２参照）とを結ぶ軸心を回動中心と

したとき、開放側の周面壁２９０～２９３は、当該軸心から側枠板１３の内端に近接する部位（詳しくは第１周面壁）までの長さを半径とする円弧状に沿って形成されている。

【０３８５】

換言すると、本体枠３は、上下方向を長手方向とする短冊状の板部としての複数の周面壁２９０～２９３を有しており、より後方の周面壁ほど内側に配置されるように肉厚程度の微段差が形成されている。即ち、第２周面壁２９１は第１周面壁２９０よりも内側に、第３周面壁２９２は第２周面壁２９１よりも内側に、第４周面壁２９３は第３周面壁２９２よりも内側に、それぞれ配置されるように極僅かな段差部が形成されている。これにより、本体枠３の強度アップを図ることができると共に、開放側の周面壁２９０～２０３を外枠２の側枠板１３の内端（内側面）に近接させることができ、より大型の演出表示装置１１５を採用しつつも、遊技パネル４０９の幅（遊技者から見て左右方向の幅）、即ち遊技領域２０の幅を十分に確保することができる。さらに、開放側においては、第３周面壁２９２および第４周面壁２９３が、後方に向けて内側に斜めに傾斜しているので、外枠２に対して本体枠３を開放するに際して本体枠３が外枠２に干渉することもなく、スムーズに本体枠３を開放することができる。

【０３８６】

なお、周面壁２９０～２９３のうち開放側の側枠板１３に近接する面（即ち開放側の内側面から後方に向けて延設される周面壁２９０～２９３）は、本発明の「自由端側側壁部」に相当する。また、周面壁２９０～２９３のうち軸支側の側枠板１２に近接する面（即ち軸支側の内側面から後方に向けて延設される周面壁２９０～２９３）は、本発明の「開閉軸側側壁部」に相当する。さらに、周面壁２９０～２９３のうち側枠板１２，１３に近接する第１周面壁２９０、第２周面壁２９１、第３周面壁２９２および第４周面壁２９３は、それぞれ、本発明の「短冊状板部」に相当する。

【０３８７】

また、上述した本体枠３には、遊技演出ユニット４が内挿して装着される。より具体的には、遊技領域２０を区画形成する前構成部材６８０およびパネルホルダ５４０が、第１周面壁２９０の内壁に沿って隙間なく配置される。また、透明の遊技パネル４０９は、この前構成部材６８０とパネルホルダ５４０とによって挟持される。

【０３８８】

また、遊技演出ユニット４は、遊技演出ユニット設置凹部３０に全てが収容されるようにして本体枠３に内挿される。即ち、遊技演出ユニット４の最前部（遊技パネル４０９の表面）が本体枠３の最前部（第１周面壁２９０の最前面）よりも奥まった位置になる。また、開放側後面壁２９４は開放側の第３周面壁２９２の後端部から内側（正面視左側）に向けて略直角に成型され、上後面壁２９５は上側の第４周面壁２９３の後端部から内側（正面視下側）に向けて略直角に成型され、軸支側後面壁２９６は軸支側の第３周面壁２９２の後端部から内側（正面視右側）に向けて略直角に成型されている。従って、遊技演出ユニット４は、外枠２の周面壁２９０～２９３によって奥行き方向の全てが閉塞されることとなる。これにより、遊技パネル４０９の側方から異物を挿入して、遊技パネル４０９に設けられる各始動口６００,６０２，６０４、一般入賞口６１４および開閉装置５００等の入賞部材を操作する等といった不正行為を抑制することが可能となり、セキュリティ性に優れたパチンコ機１を提供することができる。とくに、周面壁２９０～２９３には錠係止穴３５１以外の開口部が形成されていないので、周面壁２９０～２９３は、遊技演出ユニット４を側方から覆う被覆部として機能することとなり、遊技演出ユニット４に対する側方からの不正行為を抑止することができる。

【０３８９】

パネルホルダ５４０の後方には、所定容積の空間を形成する枠状箱型の裏箱５１４を有する裏ユニット５１０が配置されている。裏箱５１４の後面側には開口部５１４ａが形成されており、この開口部５１４ａを閉鎖するようにして、演出表示装置１１５が配置されている。演出表示装置１１５の後方には、主制御基板７１０（図５８参照）を収納する主制御基板ボックス２５や周辺制御基板８１０（図５９参照）を収納する周辺制御基板ボッ

クス２４が装着されている。
【０３９０】
このようにして、前構成部材６８０、パネルホルダ５４０、遊技パネル４０９、裏ユニット５１０、演出表示装置１１５、主制御基板ボックス２５および周辺制御基板ボックス２４が本体枠３に収容される。即ち、前構成部材６８０、パネルホルダ５４０、遊技パネル４０９、裏ユニット５１０、演出表示装置１１５、主制御基板ボックス２５および周辺制御基板ボックス２４が箱状を成す遊技箱体として、本体枠３に装着される。
【０３９１】
ここで、外枠２、本体枠３および遊技演出ユニット４の互いの位置関係について換言すると、本体枠３が外枠２に対して閉じられ且つ遊技演出ユニット４が本体枠３に装着された状態において、軸支側および開放側の遊技パネル４０９の側部（長手方向の外側面）は、それぞれ、軸支側および開放側の側枠板１２，１３の内端（内側面）に近接させるように形成されている。また、軸支側および開放側のそれぞれについて、遊技パネル４０９の側部と側枠板１２，１３の内端との間には、薄肉状の第１周面壁２９０が前方から後方に向けて延設されている。さらに、遊技パネル４０９の上辺部（短辺方向の外側面）は、上枠板１０の内端（内側面）に近接させるように形成されており、この遊技パネル４０９の上辺部と上枠板１０の内端との間にも、薄肉状の第１周面壁２９０が前方から後方に向けて延設されている。これにより、遊技パネル４０９に形成される遊技領域２０を十分に大きく設計することができる。また、遊技演出ユニット４の収容スペースの左限、右限および上限が分かり易いものとなり、遊技演出ユニット４の設計の容易化を図ることが可能となる。
【０３９２】
ところで、裏ユニット５１０によって形成される空間には、ライト状装飾体５２０および飾り板５２１が配置されている。ライト状装飾体５２０は、上述のとおり電飾部材であり、遊技演出ユニット４の正面側に向けて光を投射している。なお、ライト状装飾体５２０は、裏ユニット５１０の略中央に配置される演出表示装置１１５の周囲に、遊技領域２０の略全域に亘って散りばめて配置されている。
【０３９３】
一方、飾り板５２１は、メッシュ状に成型された飾り部材であって、裏ユニット５１０によって形成された空間内において、遊技領域２０の全領域に亘って前後方向に螺旋状に配置されると共に、ライト状装飾体５２０を支持している。この飾り板５２１は、表面に光沢メッキが施されており、光の反射によって煌びやかに映える。これにより、演出領域５１０Ｇに配置される発光装飾体の数を徒に増やすことなく、遊技領域２０の裏面略全域から前方に向けて美しい光を放つイメージを与える遊技機を提供することができる。
【０３９４】
なお、このように飾り板５２１を光沢メッキとすることにより、必ずしも複数のライト状装飾体５２０を遊技領域２０の後方にて万遍なく配置する必要はなく、複数のＬＥＤを集約して配置したＬＥＤ基板を、遊技領域２０の裏面の偏った特定の部位のみに配置しても良い。このような場合であっても、外部の光源や当該ＬＥＤの光源が飾り板５２１によって反射されるので、遊技領域２０の後方から正面に向けて全体に光らせることが可能となる。また、このとき、ＬＥＤのデューティー比に強弱をつけることによって、特定の部位のみを強く発光させたり（この場合、直接的な情報発信となる）、遊技領域２０の略全域をぼんやりと光らせたりすることができる。このようにして、間接的な情報発信と直接的な情報発信とを切り替えることが可能となる。
【０３９５】
また、本実施形態では、遊技パネル４０９や透明板６２１ａを透明樹脂製にするなど、遊技演出ユニット４を構成する主要部品の多くを光透過部材としている。さらに、裏ユニット５１０によって形成される空間にはライト状装飾体５２０や飾り板５２１等の演出装置が配置されている。これにより、ライト状装飾体５２０や飾り板５２１によって遊技領域２０が狭小化されることなく、遊技球が流下可能なスペースを十分にとることが可能と

なる。しかも、本体枠３が幅広状態を維持しつつ後方に延設されているので、遊技パネル４０９の後方には、演出装置を収容する広域の演出空間５１０Ｇ（図５５～図５７に図示される網掛け部）が形成されることとなり、幅広且つ奥行きを有する立体的な臨場感溢れる遊技を行うことが可能となる。とくに、複数のライト状装飾体５２０などの電飾部材により正面視で遊技演出ユニット４の全体がライトアップされるような印象を与えることができ、また、飾り板５２１が遊技者から見て前後方向に螺旋状に配置されることで、遊技演出ユニット４の奥行き（より詳しくは演出空間５１０Ｇの奥行き）が深いことが強く強調される。なお、この広域の演出空間５１０Ｇは、遊技パネル４０９の後方に広く形成されている（とくに案内レール４８２の後方まで形成されている）。

【０３９６】

また、本体枠３は、第１周面壁２９０から第４周面壁２９３にかけて側面には殆ど開口部がなく、周面壁２９０～２９３で囲繞されるように形成された収容部（遊技演出ユニット設置凹部３０）を有している。また、この本体枠３は、一体成型されている。よって、複数の板材をネジ止めした場合等に生じうる隙間等がなく、セキュリティ性が高くなる。さらにこの本体枠３に、前構成部材６８０、パネルホルダ５４０、遊技パネル４０９、裏ユニット５１０、演出表示装置１１５、主制御基板ボックス２５および周辺制御基板ボックス２４を主たる構成要素とする箱状の遊技演出ユニット４をそっくりそのまま収容できる。これにより、周面壁２９０～２９３によって確保されたスペースのみを考慮して遊技演出ユニット４を設計すれば良く、パチンコ機１を構成する他の構成部品との兼ね合いを考慮する必要がないので、遊技演出ユニット４の設計が容易となる。また、遊技パネル４０９には各始動口６００,６０２，６０４、一般入賞口６１４および開閉装置５００等の入賞部材が設けられているが、遊技パネル４０９の側方から異物を挿入してこれらの入賞部材を操作する等といった不正を抑制することが可能となり、セキュリティ性に優れたパチンコ機１を提供することができる。

【０３９７】

また、本体枠３は、周面壁２９０～２９３のうち側枠板１２，１３と対向する周面壁２９０～２９３（本実施形態では第１周面壁２９０および第２周面壁２９１のうちの側壁）から後方に向けて延設されている。しかも、本体枠３は一体成型されると共に、裏カバー５８が本体枠３の後端面（開放側後面壁２９４、上後面壁２９５、軸支側後面壁２９６）に設けられている。これにより、従来のように、裏カバー開閉用のヒンジと外枠（より詳しくは側枠板）との干渉を気にすることなく、裏カバー５８を設けることができる。従って、周面壁２９０～２９３を側枠板１２，１３の内端により一層近接させることができ、軸支側の周面壁２９０～２９３と開放側の周面壁２９０～２９３との左右方向の幅を広くすることができる。

【０３９８】

次に、賞球タンク５０、タンクレール部材５１、球通路ユニット５２および球払出装置５３を流れる遊技球の流れについて、図５５および図５７を参照して説明する。図５５は上述のとおりであり、図５７は、パチンコ機の側面断面図である。

【０３９９】

賞球タンク５０は、開放側後面壁２９４よりも前方であって且つ外枠２の上方に配置される（より詳しくは本体枠３の上辺から後方に向けて延設される周面壁２９０～２９３の上面に載置される）。ところで、賞球タンク５０は、島設備から循環供給される遊技球を受けているため、パチンコ機１のどの位置に配置されるかについては一義的に定まってしまう。即ち、島設備はむやみやたらに改造できるものではないため、いかなるパチンコ機が島に設置されたとしても、島設備から供給される遊技球を受けることができるようにしなければならない。しかし、本実施形態の賞球タンク５０は、島設備から供給される遊技球を受ける位置（領域）を含み且つ周面壁２９０～２９３の上面に亘る広い領域に亘って配置される。これにより、賞球タンク５０の浅い皿状に形成されていたとしても多量の遊技球を貯留できるので、本体枠３の上辺から後方に向けて延設される周面壁２９０～２９３を外枠２の上枠板１０に近接して成型することができ、その結果、遊技演出ユニット４

を、上下方向（遊技者から見た高さ方向）にも大きくすることができる。よって、左右方向および上下方向のいずれにも遊技領域２０を拡大化できると共に、遊技パネル４０９の後方に設けられる演出空間５１０Ｇについても、左右方向および上下方向のいずれにも拡大化できる。これにより、左右方向および上下方向のいずれにも拡大化された遊技領域２０および演出空間５１０Ｇを形成できるので、立体感および重厚感に溢れる遊技を提供することが可能となる。

【０４００】

賞球タンク５０に貯留される遊技球は、重力作用によってタンクレール部材５１に流れる。タンクレール部材５１は二条レールとなっており、順序供給装置５１ａによって各レールから交互に遊技球が１球ずつ球通路ユニット５２に送られる。なお、このタンクレール部材５１は、開放側後面壁２９４の後面に沿って配置される。

【０４０１】

球通路ユニット５２は、一条レールとなっており、自重にて流下する遊技球が蛇行して流下するように、幅方向（遊技者から見た左右方向）に蛇行形成されている。これにより、タンクレール部材５１内を流下する遊技球に必要以上の球圧がかからないようになっている。そして、球通路ユニット５２を流れる遊技球は、１球ずつ球払出装置５３に送られる。なお、この球通路ユニット５２は、開放側後面壁２９４の後面に沿って配置される。また、球通路ユニット５２を一条レールとすることによって、正面から見た前後方向および左右方向のいずれについても球通路ユニット５２の厚みを薄くすることができ、球通路ユニット５２のコンパクト化を図ることができる。さらに、球通路ユニット５２を、左右方向に蛇行させることができるので、裏ユニット５１０によって遊技パネル４０９の裏面側全域に形成される広域の演出空間５１０Ｇの領域を確保することができる。

【０４０２】

球払出装置５３は、入賞に応じて所定数の遊技球を皿ユニット３００の貯留部３６１に払い出す装置であり、球切りのための払出モータ１４６５を有している。そして、開放側後面壁２９４の後面に沿うと共に、球通路ユニット５２の下方に配置されている。ただし、球払出装置５３から払い出された遊技球は重力の作用によって貯留部３６１に供給されるため、球払出装置５３は貯留部３６１よりも高い位置に配置される必要がある。本実施形態では、球払出装置５３は、開放側後面壁２９４の後方であって且つ貯留部３６１よりも僅かに高い位置に配置されているだけであり、可能な限り下方に配置されている（少なくとも演出表示装置１１５よりも下方に配置されている）。

【０４０３】

ここで、図１１に示すように、球払出装置５３と貯留部３６１との間には、遊技球の流路が蛇行するように内部空間に形成された球供給通路５９が形成されている。この球供給通路５９における遊技球の最下流側に形成された開口部である球出口１５３６（図２１参照）が、後述する皿ユニット３００の賞球連絡樋４３１（図４３及び図４４参照）、さらには通路用切欠部４７８（図２３参照）に連通する。そして、球払出装置５３から払い出された遊技球は、この球供給通路５９および賞球連絡樋４３１を経て貯留部３６１に払い出される。この球供給通路５９は、開放側後面壁２９４の後方から貯留部３６１までのキョリの分だけ遊技球を貯留できる。即ち、この球供給通路５９は遊技者からは視認できないものの、払い出された遊技球を実質的に貯留できるので、貯留部３６１（視認できる部分）が貯留できる遊技球数よりも多くの遊技球を実際には貯留できることとなる。とくに、本実施形態のパチンコ機１は、従来のような下皿が存在しないものの、従来と同じかもしくはそれ以上の遊技球を貯留部３６１にて貯留することが可能となる。

【０４０４】

一方、球供給通路５９における遊技球の最上流側では、先述の球払出装置５３が接続されるとともに、遊技球が流入可能な開口部であるファール球入口１５３８（図２１参照）が形成されている。このファール球入口１５３８は、遊技演出ユニット４の背面側で連通口４７３に連通する。ここで、発射装置５７により射出されて遊技演出ユニット４に進入した遊技球のうち、遊技領域２０に到達せずに発射案内路２９（外レールユニット４７２

と内レールユニット４６２との間隙に形成される遊技球の射出経路）を逆流した打球はファール口４８９に受け入れられ連通口４７３に進入する。そして、連通口４７３に進入した遊技球は、遊技演出ユニット４の背面側からファール球入口１５３８を経由して球供給通路５９に案内され、上述と同様に球供給通路５９および賞球連絡樋４３１を経て貯留部３６１に排出される。なお、球払出装置５３には、球抜きされた遊技球をパチンコ機１の下方から島の内部に排出するための流路である球抜き接続通路４１５も設けられている。

【０４０５】

ところで、本実施形態のパチンコ機１では、上述のとおり、タンクレール部材５１、球通路ユニット５２および球払出装置５３は、いずれも開放側後面壁２９４の後面に沿って配置されている（即ち上述の遊技箱体よりも後方側に配置されることとなる）。これにより、上述の広域の演出空間５１０Ｇよりも後方に配置され且つ演出表示装置１１５の後側に取り付けられる表示装置制御基板ボックス１１９に干渉することもない。従って、広域の演出空間５１０Ｇの確保および演出表示装置１１５の大型化を図りつつ、タンクレール部材５１、球通路ユニット５２および球払出装置５３の配置位置を自由に設計できる。とくに、球通路ユニット５２は、所定の球圧以上の負荷がかからないように折り返して球圧を逃がす必要がある。しかし、本実施形態における球通路ユニット５２はコンパクト化された一条レールであり、さらに開放側後面壁２９４の後面に沿って左右方向に蛇行して配置されていることから、配置位置や蛇行方法を自由に設計でき、球圧異常による球詰まりを回避することが可能となる。

【０４０６】

また、球払出装置５３は、可能な限り下方に配置されているので、パチンコ機１内に存在する遊技球を一定量以上確保することが可能となり、球切れトラブルを抑制することができる。即ち、パチンコ機１内に存在する遊技球を一定量以上確保することができなければ、例えば大量の遊技球が払い出されるときに、パチンコ機１内に存在する遊技球の量よりも払い出される遊技球の量が上回ってしまうことが懸念される。パチンコ機１内に存在する遊技球の量は、賞球タンク５０から球払出装置５３までの間に存在する遊技球の量によって決まるため、球払出装置５３を可能な限り下方に配置することによって、球不足によるトラブルを抑制することができる。

【０４０７】

なお、球払出装置５３を下方に配置すると、入賞してから賞球としての遊技球が払い出されるまでの時間が短くなってしまい、賞球としての遊技球が確実に払い出されたことを遊技者が確認できない場合がある。即ち、入賞および賞球払い出しの一連の動作が瞬時に行われてしまうよりも、入賞と賞球払い出しとの間に一定のタイムラグがある方が、入賞の確認および賞球としての遊技球の払い出し確認の両方を行い易い。ところが、本実施形態のパチンコ機１では、球払出装置５３と貯留部３６１との間に球供給通路５９が設けられており、さらに、球通路ユニット５２が一条レールであることから、球払出装置５３を下方に配置することによって球切れトラブルを抑制しつつも、入賞と賞球払い出しとの間に一定のタイムラグを設けることが可能となる。

【０４０８】

ところで、従来の遊技機では、本体枠に取り付けられる遊技盤は、平面視で（すなわち、上方から見ると）横幅方向に対して演出表示装置が設けられる中央部のみが大きく後方に突出する山型形状またはピラミッド型形状を有しているのが一般的であった。しかし、本実施形態に係る遊技演出ユニット４は、平面視で（すなわち、上方から見ると）横幅方向に亘って後方に略同じ突出幅を有する方形を有している。そのため、遊技演出ユニット４は、図４８に示すように、全体として略箱型の外観形状を有しているが、このような特徴的な形状は以下の点に起因するものである。

【０４０９】

すなわち、遊技演出ユニット４では、先述のように演出表示装置１１５を遊技パネル４０９の後方（奥行き方向）に配置して、演出表示装置１１５と遊技パネル４０９との間隙に広域の演出空間５１０Ｇを形成している。かかる構造によって、遊技演出ユニット４の

正面視における略中央部分は、遊技パネル４０９の後方（奥行き方向）に大きく突出することになる。

【０４１０】

さらに、遊技演出ユニット４では、正面視で演出表示装置１１５の周囲において、各々ＬＥＤ基板を背後に有する複数の発光部材としての羽根型装飾体５３０やライト状装飾体５２０が、遊技パネル４０９の後方に配設されている。そして、これらの発光部材の後方（より詳細には、裏箱５１４の内部における飾り板５２１の裏面側）に、当該発光部材の背後に有するＬＥＤ基板の点灯・点滅制御を行なう等の各種基板類を設けている。

【０４１１】

このように、遊技演出ユニット４は、正面視における略中央部分に対する外周部分に、複数の発光部材やこれらに関する各種基板類を有している。そのため、この遊技演出ユニット４の略中央部分に対する外周部分も、遊技パネル４０９の後方（奥行き方向）に大きく突出することになる。かかる構造により、遊技演出ユニット４は正面視におけるほぼ全域が、遊技パネル４０９の後方（奥行き方向）に大きく突出することになり、全体として略箱型の外観形状を形成する。そして、この略箱型の遊技演出ユニット４を、当該遊技演出ユニット４と略均等な空間形状を有する演出空間５１０Ｇに対して緊密に嵌め込むことができる。

【０４１２】

［主基板および周辺基板の制御的な構成について］

次に、パチンコ機１の主基板および周辺基板の制御的な構成について、図５８および図５９を参照して説明する。図５８は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板周辺の構成を主として示した図である。図５９は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板周辺の構成を主として示した図である。なお、これらの図面において太線の矢印は電源の接続および方向を示し、細線の矢印は信号の接続および方向を示している。

【０４１３】

本実施形態のパチンコ機１の制御は、大きく分けて主基板７００のグループ（図５８に示す）と、周辺基板８００のグループ（図５９に示す）とで分担されている。主基板７００のグループは遊技動作（入賞検出、乱数取得および当たり判定、特別図柄表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板８００のグループは演出動作（発行装飾や音響出力、液晶表示および装飾体の動作等）を制御している。

【０４１４】

図５８に示すように、主基板７００は、主制御基板７１０と払出制御基板７２０とから構成されている。主制御基板７１０は、中央演算装置としてのＣＰＵ７１１、読み出し専用メモリとしてのＲＯＭ７１２および読み書き可能メモリとしてのＲＡＭ７１３を備えている。

【０４１５】

ＣＰＵ７１１は、ＲＯＭ７１２に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機１で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板８００や払出制御基板７２０に出力するコマンド信号を作成したりする。

【０４１６】

ＲＡＭ７１３には、主制御基板７１０で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。

【０４１７】

なお、主基板７００は、電源基板３９５に接続されており、電源基板３９５から作動用電力が供給されるようになっている。具体的には、電源基板３９５から払出制御基板７２０に作動用電力が供給され、当該払出制御基板７２０を介して主制御基板７１０に作動用電力が供給される。ただし上述の通り、この実施の形態では、上記払出制御基板７２０と上記主制御基板７１０との間に主ドロワ中継基板６４８が設けられ、主制御基板７１０は、当該主ドロワ中継基板６４８（主ドロワコネクタ２０００）を介して上記払出制御基板

７２０からの電力供給を受けるようになっている。なお、主制御基板７１０と払出制御基板７２０との間での各種の情報授受もこの主ドロワ中継基板６４８（主ドロワコネクタ２０００）を介して行われる。

【０４１８】

この主制御基板７１０の入力インタフェースには、パネル中継端子板７５０を介して、第１始動口６００への入賞状態を検出する第１始動口センサ７８０、第２始動口６０２への入賞状態を検出する第２始動口センサ７８２、第３始動口６０４への入賞状態を検出する第３始動口センサ７８４、通過ゲート６１２を遊技球が通過したことを検出するゲートセンサ７６０および一般入賞口６１４に遊技球が入賞したことを検出する一般入賞口センサ７６２が接続されている。

【０４１９】

さらに、主制御基板７１０の入力インタフェースには、パネル中継端子板７５０に接続された開閉装置中継端子板７５４を介して開閉装置カウントセンサ７７６が接続されている。

【０４２０】

上記各センサからの検出信号は主制御基板７１０に入力されるようになっている。

【０４２１】

一方、パネル中継端子板７５０の出力インタフェースには図柄制限抵抗基板７６６を介して普通図柄・特別図柄表示基板７６８が接続されている。これにより、主制御基板７１０は、普通図柄表示器８２、第１特別図柄表示器８４および第２特別図柄表示器８６への駆動信号を出力することが可能となっている。

【０４２２】

また、開閉装置中継端子板７５４の出力インタフェースには普通電動役物ソレノイド７７４と開閉装置開閉ソレノイド７７８とが接続されており、主制御基板７１０から、普通電動役物ソレノイド７７４および開閉装置開閉ソレノイド７７８に向けて駆動信号が出力される。なお、普通電動役物ソレノイド７７４は第３始動口６０４の上方に設けられた一対の可動片６０６を駆動するものであり、開閉装置開閉ソレノイド７７８は開閉装置５００（より具体的には大入賞口開閉扉５００ｂ）を駆動するものである。

【０４２３】

一方、払出制御基板７２０は、中央演算装置としてのＣＰＵ７２２、読み出し専用メモリとしてのＲＯＭ７２４および読み書き可能メモリとしてのＲＡＭ７２６を備えている。

【０４２４】

そして、払出制御基板７２０は、主制御基板７１０から入力したコマンド信号を処理し、球払出装置５３や、発射ハンドルおよび発射モータ等から構成される発射装置５７に対して、駆動信号を出力する。これにより、球払出装置５３は、駆動信号に従って遊技球を払い出し、発射装置５７は駆動信号に従って遊技球を発射させることが可能になる。

【０４２５】

また、払出制御基板７２０の入力インタフェースには、本体枠３の前枠体（図示外）の開放状態を検出する内枠開放スイッチ７３６および扉枠５の開放状態を検出する扉開放スイッチ７３８も接続されている。

【０４２６】

なお、主制御基板７１０と払出制御基板７２０との間では、それぞれの入出力インタフェースを介して双方向通信が実施されており、たとえば主制御基板７１０が賞球コマンドを送信すると、これに応えて払出制御基板７２０から主制御基板７１０にＡＣＫ信号が返される。

【０４２７】

また、払出制御基板７２０には、皿体３６０に貯えられる遊技球が満タンになったことを検出する満タンスイッチ７３０も接続されており、この検出に基づいて、「遊技球を皿体３６０から取り出して下さい」旨の報知がなされる。

【０４２８】

また、主制御基板７１０および払出制御基板７２０には外部端子板７５３が接続されている。各始動口６００，６０２，６０４への入賞状態、普通図柄・特別図柄の変動状態および抽選結果に基づく遊技状態等の各種情報は、この外部端子板７５３を介して、遊技施設に設けられたホールコンピュータ等へ出力される。

【０４２９】

一方、周辺基板８００は、図５９に示すように、周辺制御基板８１０と表示装置制御基板８１６とから構成されている。なお、上記の主制御基板７１０と周辺制御基板８１０との間では、それぞれの出力インタフェースと入力インタフェースとの間で一方向だけの通信が行われている。即ち、主制御基板７１０から周辺制御基板８１０へのコマンド送信はあっても、周辺制御基板８１０から主制御基板７１０へのコマンド送信は行われない。また、周辺基板８００に供給される作動用電力は、主制御基板７１０を介して供給される。

【０４３０】

周辺制御基板８１０もまた、ＣＰＵ８１１、ＲＯＭ８１２およびＲＡＭ８１３等の電子部品を有しており、これらの電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することが可能となっている。

【０４３１】

また、周辺制御基板８１０には、効果音、楽曲等演出音及び後述する刺激（衝撃）音等の基となる音源を記憶したＲＯＭ８１９と、このＲＯＭ８１９に記憶された音源を基に演出内容等に応じた効果音、楽曲等の演出音及び刺激音等を出力する音源ＩＣ８１８と、が設けられている。

【０４３２】

なお、周辺制御基板８１０と表示装置制御基板８１６との間では、それぞれの入出力インタフェースとの間で双方向に通信が行われる。

【０４３３】

一方、表示装置制御基板８１６には、演出表示装置１１５としての液晶表示器（ＬＣＤ）が接続されている。この表示装置制御基板８１６は、周辺制御基板８１０から送信されたコマンド信号を処理し、演出表示装置１１５に対して駆動信号を出力する。なお、表示装置制御基板８１６には、ＣＰＵ８３２、ＲＡＭ８３４、ＲＯＭ８３６、ＶＤＰ８３８および画像ＲＯＭ８３９が備えられている。

【０４３４】

ＣＰＵ８３２は、周辺制御基板８１０から送られてきたコマンド信号を入出力インタフェースを介して受信するとともに、そのコマンドを基に演算処理を行って、ＶＤＰ８３８の制御を行う。

【０４３５】

ＲＡＭ８３４は、ＣＰＵ８３２の作業領域を提供すると共に、表示コマンドに含まれる情報を一時的に記憶する。また、ＲＯＭ８３６は、ＣＰＵ８３２用（表示制御用）のプログラムを保持する。

【０４３６】

ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）８３８は、演出表示装置１１５に組み込まれたＬＣＤドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する描画回路である。ＶＤＰ８３８の内部には、レジスタが設けられており、ＶＤＰ８３８の動作モードや各種表示機能の設定情報等を保持しておくことが可能となっている。そして、このレジスタに保持される各種情報をＣＰＵ８３２が書き換えることにより、演出表示装置１１５における表示態様を種々変化させることが可能となる。

【０４３７】

画像ＲＯＭ８３９は、各種の画像データを記憶する不揮発性メモリであり、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データおよび背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データ等が記憶されている。

【０４３８】

このように、周辺基板８００（周辺制御基板８１０及び表示装置制御基板８１６）は、

後述の装飾図柄１１５３についての変動表示演出なども含めて、演出表示装置１１５に表示される画像についての演出制御を行う部分である。

【０４３９】

また、周辺制御基板８１０には、ランプ駆動基板８５０および枠装飾中継端子板２４０が接続されている。

【０４４０】

ランプ駆動基板８５０の出力インタフェースには、パネル装飾ランプ８５２およびセンター装飾ランプ８５３が接続されている。これにより、ランプ駆動基板８５０は、これらの各ランプの点灯状態を切り替えることが可能となっている。さらに、ランプ駆動基板８５０の入力インタフェースには、遊技パネル４０９の後方側に排出された遊技球（即ちアウト球）を検出する排出口検出センサ８５４が接続されている。

【０４４１】

また、周辺制御基板８１０に接続された枠装飾中継端子板２４０には、扉枠５に接続されたスピーカ１４４，３４１、操作ボタン３２７および枠装飾ランプ８４２等が接続されている。そして、枠装飾中継端子板２４０は、先述の副ドロワ中継基板６４９を介して周辺制御基板８１０と接続されている。周辺制御基板８１０には、操作ボタン３２７の操作状態に基づいて演出表示装置１１５に出力される演出態様を切り替えると共に、スピーカ１４４，３４１や枠装飾ランプ８４２に対して駆動信号を出力する。

【０４４２】

［主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成について］

次に、パチンコ機１の主基板７００を構成する主制御基板７１０および周辺基板８００を構成する周辺制御基板８１０の機能的な構成について図６０を参照して説明する。図６０は、主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【０４４３】

図６０に示すように、主制御基板７１０は、遊技状態制御手段９３４と、第１特別図柄抽選手段９００と、第１特別図柄表示制御手段７０２と、第１特別図柄保留表示制御手段９３０と、第１特別図柄保留カウンタ９０３と、第２特別図柄抽選手段９１０と、第２特別図柄表示制御手段７０４と、第２特別図柄保留表示制御手段９３２と、第２特別図柄保留カウンタ９１３と、保留順記憶手段９４０と、当否判定用乱数記憶領域５１３１と、処理領域５１３２と、大当たり遊技実行手段７１５と、開閉装置作動処理手段７１４と、開閉動作制御手段９３８と、普通図柄抽選手段９２０と、普通図柄表示制御手段７１６と、普通図柄保留表示制御手段７１８と、普通図柄保留手段９２３と、可動片開閉制御手段９２８と、コマンド送信手段９４６と、を備えている。

【０４４４】

遊技状態制御手段９３４は、パチンコ機１の遊技状態がいずれの遊技状態であるかを判断し、当該判断した遊技状態に基づいて遊技状態を制御する。

【０４４５】

本実施形態では、パチンコ機１の遊技状態として、パチンコ機１の外観から遊技の状態を把握可能な外部遊技状態として、外部通常遊技状態（ノーマル遊技状態）およびこの外部通常遊技状態よりも遊技者に有利となる外部有利遊技状態（チャンス遊技状態）のいずれかの遊技状態に制御される。

【０４４６】

外部通常遊技状態は、後述の開放延長機能（いわゆる時短機能）が作動しない遊技状態であって、一対の可動片６０６が後述の促進態様に制御されない遊技状態である。即ち、後述するが、一対の可動片６０６は、普通図柄抽選手段９２０による抽選処理において当選したことを契機として開閉動作するものであり、これによって上記第３始動口６０４への遊技球の入賞確率を高めるものであるが、当該可動片６０６が動作するときの動作態様としては、第１の動作態様と、該第１の動作態様よりも遊技者に有利な第２の動作態様（促進態様）とが用意されている。そしてこのうち、外部通常遊技状態では、上記可動片６

０６が動作するときの動作態様として上記第１の動作態様が採用されることとなる。なお、この第１の動作態様とは、上記第３始動口６０４への遊技球の入賞が促進され難い態様のことであり、例えば、第３始動口６０４が閉状態に維持される態様、または、第３始動口６０４が閉状態に維持される場合と比べて遊技球の入賞に影響を与えない程度に一対の可動片６０６が開放動作する態様（即ち、可動片６０６が開閉動作したとしても第３始動口６０４への入賞頻度が閉状態に維持される場合とほぼ同等である態様）である。「遊技球の入賞に影響を与えない程度に」とは、一対の可動片６０６が開閉動作したとしても第３始動口６０４への入賞頻度が閉状態に維持される場合と殆ど同等であること、即ち、一対の可動片６０６が開放動作したとしても第３始動口６０４への遊技球の入賞が殆ど促進されないことを意味する。

【０４４７】

一方、外部有利遊技状態は、後述の開放延長機能が作動する遊技状態であって、一対の可動片６０６が動作するときの動作態様として上記第２の動作態様（促進態様）が採用される遊技状態である。ここで、「促進態様」とは、第３始動口６０４への遊技球の入賞が促進される態様であって、例えば一対の可動片６０６の開放時間としてより長い時間が採用される態様のことである。即ち、「促進態様」とは、普通図柄抽選手段９２０による抽選における当選確率のアップ、普通図柄抽選手段９２０による抽選時間の短縮（普通図柄の変動時間の短縮）および一対の可動片６０６の開放時間アップ等が相当する。ただし、これら三つの態様のうち、いずれか一つまたは二つのみを行うことによって促進態様としても良く、三つ全てを行うことによって促進態様としても良い。

【０４４８】

また、パチンコ機１の遊技状態は、外観から把握することが困難な内部的に制御される遊技状態もある。本実施形態では、後述の確変機能（所謂確率変動機能）が作動する遊技状態と当該確変機能が作動しない遊技状態とがそれに相当する。

【０４４９】

確変機能が作動しない場合、第１特別図柄抽選手段９００または第２特別図柄抽選手段９１０によって、大当たりに当選する確率が所定の低確率（第１の確率）で抽選処理が行われる。一方、確変機能が作動する場合、第１特別図柄抽選手段９００または第２特別図柄抽選手段９１０によって、大当たりに当選する確率が第１の確率よりも少なくとも２倍以上の確率（本実施形態では第１の確率（当選確率Ａ）に対して１０倍とされた第２の確率（当選確率Ｂ））で抽選処理が行われる。このように、確変機能が作動する場合に、確変機能が作動しない場合と比べて大当たりへの当選確率を少なくとも２倍以上とするのは、確変機能が作動したときに、確変機能が作動しない場合と比べて特別図柄の変動回数が少ない段階で大当たりに当選しうるようにすることで、興趣の低下の抑制を図るためである。

【０４５０】

本実施形態では、開放延長機能および確変機能の両方とも作動しない遊技状態を「外部通常遊技状態Ａ」と称し、開放延長機能は作動しないけれども確変機能が作動する遊技状態を「外部通常遊技状態Ｂ」と称し、開放延長機能は作動するけれども確変機能が作動しない遊技状態を「外部有利遊技状態Ａ」と称し、開放延長機能および確変機能の両方とも作動する遊技状態を「外部有利遊技状態Ｂ」と称する。なお、上述の「外部通常遊技状態」は、「外部通常遊技状態Ａ」および「外部通常遊技状態Ｂ」の両方を含む意味であり、上述の「外部有利遊技状態」は、「外部有利遊技状態Ａ」および「外部有利遊技状態Ｂ」の両方を含む意味である。

【０４５１】

なお、本実施形態のパチンコ機１は、遊技者が、外部通常遊技状態Ａと外部通常遊技状態Ｂとを区別することはできず、同様に、外部有利遊技状態Ａと外部有利遊技状態Ｂとの区別もできないようになっている。従って、遊技者は、外部有利遊技状態であれば自己に有利な遊技状態であると判断し、外部通常遊技状態であれば自己に有利でない遊技状態であると判断することとなる。

【０４５２】
また、いずれかの遊技状態から遊技者にとってより有利な遊技状態への変更は、条件装置が作動した場合にのみ行われる。なお、上記４つの遊技状態（外部通常遊技状態Ａ、外部通常遊技状態Ｂ、外部有利遊技状態Ａ、外部有利遊技状態Ｂ）のうち、遊技者にとって最も有利な遊技状態は外部有利遊技状態Ｂであり、遊技者にとっても最も不利な遊技状態は外部通常遊技状態Ａである。従って、外部通常遊技状態Ａから他の遊技状態（外部通常遊技状態Ｂ、外部有利遊技状態Ａおよび外部有利遊技状態Ｂ）への変更、外部有利遊技状態Ａから外部有利遊技状態Ｂへの変更等は、条件装置が作動しない限り行われない。
【０４５３】
第１特別図柄抽選手段９００は、遊技球が第１始動口６００への入賞に基づいて第１始動口センサ７８０により検出されると、０～６５２の乱数幅で発生する当否判定用乱数のうち一つの乱数を、第１特別図柄当否判定用乱数取得手段９０２により取得する。この取得した乱数は当否判定用乱数記憶領域５１３１に記憶されると共に、当該取得した乱数の数は、第１特別図柄保留カウンタ９０３によって第１所定数（例えば４個）まで保留される。そして、第１特別図柄保留カウンタ９０３による保留が解除されると、取得された順に当否判定用乱数記憶領域５１３１に記憶される乱数が処理領域５１３２に移され、第１特別図柄当否判定手段９０４によって大当たりに当選したか否かまたは特定条件が成立したか否かが判定される。
【０４５４】
第１特別図柄当否判定手段９０４による当否判定は、外部通常遊技状態Ａまたは外部有利遊技状態Ａであれば、第１特別図柄当否判定用乱数取得手段９０２によって取得された乱数値と第１通常特図判定テーブル９０６とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段９３４によって制御される。本実施形態では１９および４５７が大当たり乱数（大当たり当選と判定される乱数）なので、先ずは、第１特別図柄当否判定用乱数取得手段９０２により取得した乱数値がこれらの大当たり乱数であるか否かが判定され、大当たり乱数であれば大当たり遊技実行手段７１５によって大当たり遊技が実行される。
【０４５５】
一方、外部通常遊技状態Ｂまたは外部有利遊技状態Ｂであれば、第１特別図柄当否判定手段９０４による当否判定は、第１特別図柄当否判定用乱数取得手段９０２によって取得された乱数値と第１確変特図判定テーブル９０８とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段９３４によって制御される。本実施形態では１９、４１、７１、９７、１０１、１３７、１６７、１８１、１９１、１９９、２３３、２６３、２７７、３３１、３５３、３７３、４１９、４５７、４９９および５０９が大当たり乱数なので、先ずは、第１特別図柄当否判定用乱数取得手段９０２により取得した乱数値がこれらの大当たり乱数であるか否かが判定され、大当たり乱数であれば大当たり遊技実行手段７１５によって大当たり遊技が実行される。
【０４５６】
第２特別図柄抽選手段９１０は、遊技球が第２始動口６０２または第３始動口６０４への入賞に基づいて第２始動口センサ７８２または第３始動口センサ７８４により検出されると、遊技球が第１始動口６００に入賞したときと同様に０～６５２の乱数幅で発生する特別図柄当否判定用の乱数のうち一つの乱数を、第２特別図柄当否判定用乱数取得手段９１２により取得する。この取得した乱数は当否判定用乱数記憶領域５１３１に記憶されると共に、当該取得した乱数の数は、第２特別図柄保留カウンタ９１３によって第２所定数（例えば４個）まで保留される。そして、第２特別図柄保留カウンタ９１３による保留が解除されると、取得された順に当否判定用乱数記憶領域５１３１に記憶される乱数が処理領域５１３２に移され、第２特別図柄当否判定手段９１４によって大当たりに当選したか否かまたは特定条件が成立したか否かが判定される。
【０４５７】
第２特別図柄当否判定手段９１４による当否判定は、外部通常遊技状態Ａまたは外部有利遊技状態Ａであれば、第２特別図柄当否判定用乱数取得手段９１２によって取得された

乱数値と第２通常特図判定テーブル９０７とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段９３４によって制御される。なお、第２通常特図判定テーブル９０７に記憶されている大当たり乱数は、第１通常特図判定テーブル９０６に記憶されている大当たり乱数と同じである。

【０４５８】

一方、外部通常遊技状態Ｂまたは外部有利遊技状態Ｂであれば、第２特別図柄当否判定手段９１４による当否判定は、第２特別図柄当否判定用乱数取得手段９１２によって取得された乱数値と第２確変特図判定テーブル９０９とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段９３４によって制御される。なお、第２確変特図判定テーブル９０９に記憶されている大当たり乱数は、第１確変特図判定テーブル９０８に記憶されている大当たり乱数と同じである。

【０４５９】

なお、大当たり遊技が実行されているとき、たとえ第１始動口６００に遊技球が入賞しても当否判定は行われずに、取得した当否判定用乱数が当否判定用乱数記憶領域５１３１に記憶されると共に第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値がカウントアップされる。また、第１通常特図判定テーブル９０６、第２通常特図判定テーブル９０７、第１確変特図判定テーブル９０８および第２確変特図判定テーブル９０９は、いずれもＲＯＭ７１２（図５８参照）に記憶されている。

【０４６０】

このように、第１特別図柄当否判定手段９０４による当たり判定と第２特別図柄当否判定手段９１４による当たり判定とでは、異なるテーブルが用いられる。このように、各始動口６００，６０２，６０４のうちいずれの始動口に入賞するかで抽選処理を異ならせることによって、遊技内容のバリエーションを増やすことが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

【０４６１】

なお、当否判定用乱数記憶領域５１３１は、特別図柄抽選手段毎の抽選順序（即ち第１特別図柄抽選手段９００による抽選順序および第２特別図柄抽選手段９１０による抽選順序）を、それぞれ記憶しているものの、両者を併合した抽選順序（即ち各始動口センサ７８０，７８２，７８４によって遊技球が検出された順序）は記憶していない。各始動口センサ７８０，７８２，７８４によって遊技球が検出された順序（即ち第１特別図柄当否判定用乱数取得手段９０２または第２特別図柄当否判定用乱数取得手段９１２によって乱数が取得された順序）は、保留順記憶手段９４０によって記憶される。従って、保留順記憶手段９４０によって記憶された順序に基づいて、第１特別図柄抽選手段９００（詳細には第１特別図柄当否判定手段９０４）または第２特別図柄抽選手段９１０（詳細には第２特別図柄当否判定手段９１４）によって、取得された乱数の当否判定が一つずつ行われることとなる（一つの乱数ずつ当否判定を行う）。

【０４６２】

ところで、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による当否判定の結果が大当たりと判定されると、図示しない図柄乱数取得手段によって、０～９９の乱数幅で発生する図柄乱数のうち一つの乱数が取得される。そして、この取得された乱数値が、３９～６８であれば第１長開放大当たりと判定され、７６～９９であれば第２長開放大当たりと判定され、３～３８であれば第３長開放大当たりと判定され、０～２であれば第１短開放大当たりと判定され、６９～７５であれば第２短開放大当たりと判定される。当該判定された大当たりの種類が、第１長開放大当たり、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりである場合には長開放大当たり遊技実行手段７１５ａによって、大当たりに当選した旨を示す演出画像が演出表示装置（演出画像表示装置）１１５の表示面に表示される状況のもとで開閉装置５００を開閉動作させる長開放大当たり（遊技者に対する定量の遊技球の払い出しが促される大当たり遊技）が実行される。一方、第１短開放大当たりまたは第２短開放大当たりである場合には、短開放大当たり遊技実行手段７１５ｂによって、大当たりに当選した旨を示す演出画像が演出表示装置（演出画像表示

装置）１１５の表示面に表示されない状況のもとで開閉装置５００を開閉動作させる短開放大当たり（遊技者に対する定量の遊技球の払い出しが促されない大当たり遊技）が実行される。

【０４６３】

一方、第１特別図柄当否判定用乱数取得手段９０２および第２特別図柄当否判定用乱数取得手段９１２によって取得された乱数値が大当たり乱数でなければ、特定条件が成立しているか否かが、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４によって判定される。具体的には、第１通常特図判定テーブル９０６および第１確変特図判定テーブル９０８には、当否判定用乱数のうち、１、３、３１、２１１が特定条件成立乱数として記憶されている。一方、第２通常特図判定テーブル９０７および第２確変特図判定テーブル９０９には、当否判定用乱数のうち、３のみが特定条件成立乱数として記憶されている。取得した乱数がこれらの特定条件成立乱数であると判定されると、開閉装置作動処理手段７１４によって上記短開放大当たりの開閉動作に近似させて上記開閉装置５００が開閉動作される開閉装置作動処理が実行される。

【０４６４】

このように、第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理では、確変機能が作動しているか否かに拘らず、特定条件が成立する確率は常に一定である。また、同様に、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理においても、確変機能が作動しているか否かに拘らず、特定条件が成立する確率は常に一定である。ただし、第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理において特定条件が成立する確率と、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理において特定条件が成立する確率と、は異なっている（第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理において特定条件が成立する確率が、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理において特定条件が成立する確率よりも高い）。

【０４６５】

ところで、開放延長機能が作動している外部有利遊技状態であれば、一対の可動片６０６の開閉動作を行うにあたり、例えばその開放時間としてより長い時間が採用されるため（促進態様）、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選頻度が高められる（特別図柄の抽選機会が増加する）。即ち、外部通常遊技状態である場合よりも特別図柄の抽選機会が増加する分、大当たりに当選する期待感が高まる。従って、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理において特定条件が成立する確率を、第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理において特定条件が成立する確率よりも相対的に低くすることによって、遊技者に付与される利益が小さい特定条件が成立する頻度が低くなる。これにより、特定条件が頻繁に成立することに起因する煩わしさを軽減でき、興趣の低下を抑制できる。

【０４６６】

一方、開放延長機能が作動しない例えば外部通常遊技状態Ａであれば、一対の可動片６０６の開閉動作を行うにあたり、例えばその開放時間としてより長い時間が採用されることはないため、開放延長機能が作動している遊技状態と比べて特別図柄の抽選機会が少ない。ここで、開閉装置作動処理と第２短開放大当たり遊技とは互いに極似する遊技態様なので、特定条件が成立する頻度を高めることで、確変機能が作動するのではないかといった期待感を遊技者に与える頻度が高くなり、興趣の低下を抑制できる。

【０４６７】

このように、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理において特定条件が成立する確率を、第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理において特定条件が成立する確率よりも相対的に低くすることによって、いずれの遊技状態であっても、興趣の低下を抑制できる。

【０４６８】

なお、第１特別図柄抽選手段９００および第２特別図柄抽選手段９１０による当否判定は、上述のとおり、第１特別図柄保留カウンタ９０３または第２特別図柄保留カウンタ９１３による保留の解除条件が成立したことに基づいて行われる。本実施形態における当該解除条件は、第１特別図柄または第２特別図柄の変動開始であるが、これに限られない。

例えば、特別図柄当否判定用の乱数を取得した際に当否判定を行い、当該当否判定結果を、第１特別図柄または第２特別図柄の変動が開始されるまで記憶するようにしても良い。

【０４６９】

第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による判定結果は、第１特別図柄表示制御手段７０２または第２特別図柄表示制御手段７０４によって、第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６に表示される。ただし、当該表示は、複数のＬＥＤの点灯パターンによって表示されるため、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による判定結果を、遊技者が把握することは困難である。

【０４７０】

また、第１特別図柄保留カウンタ９０３または第２特別図柄保留カウンタ９１３による保留数は、それぞれ、第１特別図柄保留表示制御手段９３０または第２特別図柄保留表示制御手段９３２によって、第１特別図柄保留表示器８８または第２特別図柄保留表示器９０に表示される。

【０４７１】

大当たり遊技実行手段７１５および開閉装置作動処理手段７１４は、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による判定結果に基づいて、大当たり遊技または開閉装置作動処理を実行する。ここで、大当たり遊技は条件装置の作動を伴う遊技であり、開閉装置作動処理は条件装置の作動を伴わない遊技である。

【０４７２】

条件装置は、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による判定結果が大当たりである場合にのみ作動するものであって、一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態への変更（移行）は、条件装置が作動した場合にのみ可能となる。例えば外部通常遊技状態Ａから外部通常遊技状態Ｂへの変更（移行）などは条件装置が作動することが条件である。従って、開閉装置作動処理が実行されるに際して遊技状態が変更することはなく、例えば、外部通常遊技状態Ａであるときに開閉装置作動処理が実行されても外部通常遊技状態Ａが継続し、外部通常遊技状態Ｂであるときに開閉装置作動処理が実行されても外部通常遊技状態Ｂが継続する。

【０４７３】

なお、一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態への変更（移行）は、条件装置が作動することの他、遊技状態変更抽選（一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者により不利な遊技状態に変更するか否かの抽選）に当選すること、または、特別図柄の変動が一定回数行われること、の条件が成立した場合に行われる場合もある。従って、例えば外部通常遊技状態Ｂから外部通常遊技状態Ａへの変更（移行）、外部有利遊技状態Ｂから外部有利遊技状態Ａへの変更（移行）などは、条件装置が作動しない場合であっても、上述した他の条件が成立することによって行われる場合がある。

【０４７４】

大当たり遊技実行手段７１５は、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４により判定された抽選結果が大当たりであれば、開閉動作制御手段９３８によって開閉装置開閉ソレノイド７７８を作動させて開閉装置５００を開閉させる動作を行い、大当たり遊技を実行する。

【０４７５】

より具体的には、大当たり遊技の種類として、開閉装置５００の最大開放時間（例えば３０ｓｅｃ）が相対的に長い長開放大当たり遊技と、開閉装置５００の最大開放時間（例えば０．６ｓｅｃ）が相対的に短い短開放大当たり遊技とがある。第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４により判定された抽選結果が、第１長開放大当たり、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりであれば、大当たり遊技実行手段７１５としての長開放大当たり遊技実行手段７１５ａが長開放大当たり遊技を実行する。一方、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４により判定された抽選結果が、第１短開放大当たりまたは第２短開放大当たりであれば、大

当たり遊技実行手段７１５としての短開放大当たり遊技実行手段７１５ｂが短開放大当たり遊技を実行する。

【０４７６】

ここで、長開放大当たり遊技は、開閉装置５００の開閉動作を、開閉動作制御手段９３８によって１５ラウンド行う遊技である。短開放大当たり遊技は、開閉装置５００の開閉動作を、開閉動作制御手段９３８によって２ラウンド行う遊技である。開閉装置５００に遊技球が入賞すると、開閉装置カウントセンサ７７６によって入賞球数がカウントされる。そして、賞球としての所定数（例えば１５球）の遊技球が、払出制御基板７２０によって球払出装置５３から受け皿に払い出される。

【０４７７】

なお、大当たり遊技の種別は、長開放大当たりと短開放大当たりとに限定されるものではなく、開閉装置５００の最大開放時間がほぼ同じ（例えば３０秒）であるが、最大開放回数が相対的に多い大当たり（例えば１５ラウンド）と、最大開放回数が相対的に少ない大当たり（例えば２ラウンド）とであっても良い。また、最大開放回数がほぼ同じ（例えば１５ラウンド）であるが、開閉装置５００の最大開放時間が相対的に長い当たり（例えば３０ｓｅｃ）と、開閉装置５００の最大開放時間が相対的に短い当たり（例えば０．３ｓｅｃ）とであっても良い。

【０４７８】

ここで、「ラウンド」とは大当たり遊技時における開閉装置５００の開閉動作単位であって、開閉装置５００が開放したのち、当該開放状態から閉鎖条件が成立して開閉装置５００が閉鎖するまでが１ラウンドである。当該閉鎖条件は、開閉装置５００が開放してから所定時間経過すること、または、開閉装置５００に最大入賞数の遊技球が入賞すること、である。このいずれかの条件を満たしたときに、開閉装置５００が閉鎖する。

【０４７９】

ところで、本実施形態では、長開放大当たり遊技時における閉鎖条件と短開放遊技時における閉鎖条件とが異なっている。長開放大当たり遊技における閉鎖条件は、開閉装置５００が開放してから３０ｓｅｃ経過すること、または、９球の遊技球が入賞すること、である。一方、短開放大当たり遊技における閉鎖条件は、開閉装置５００が開放してから０．６ｓｅｃ経過すること、または、３球の遊技球が入賞すること、である。

【０４８０】

なお、開閉装置５００の閉鎖条件はこれらに限られるものではない。ただし、長開放大当たり遊技時においては、開閉装置５００が開放してから所定時間経過するまでに最大入賞数の遊技球が開閉装置５００に入賞可能である程度となるように、閉鎖条件が設定されることが好ましい。一方、短開放大当たり遊技時においては、開閉装置５００が開放中に辛うじて１球または２球の遊技球が開閉装置５００に入賞可能である程度となるように、閉鎖条件が設定されることが好ましい。

【０４８１】

このように、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による判定結果が大当たりであったとしても、当該大当たりの種別が長開放大当たりである場合と短開放大当たりである場合とで、遊技者に付与される利益が大きく異なる。即ち、当選した大当たりの種別が第１長開放大当たり、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりである場合には、開閉装置５００に多量の遊技球が入賞しうる。一方、当選した大当たりの種別が第１短開放大当たりまたは第２短開放大当たりである場合には、第１長開放大当たり、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりである場合と比べて開閉装置５００に少量の遊技球が入賞しうる程度（例えば開閉装置５００に辛うじて１球または２球の遊技球が入賞しうる程度）である。これにより、長開放大当たり遊技が実行される場合と短開放大当たり遊技が実行される場合とで、遊技者に付与される利益が大きく異なることとなる。

【０４８２】

開閉装置作動処理手段７１４は、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄

当否判定手段９１４により判定された抽選結果が外れであって且つ特定条件が成立していると判定されると、短開放大当たり遊技と極似する態様で、開閉装置５００を開閉動作させる開閉装置作動処理を行う。「極似（近似）する態様」には、短開放大当たり遊技と全く同一の態様および短開放大当たり遊技と極めて似た態様の両方が含まれる。

【０４８３】

なお、「極めて似た態様」とは、開閉装置５００の開放態様を視認しただけでは、短開放大当たり遊技が行われたのか開閉装置作動処理が行われたのかを遊技者が判断できない程度に似た態様であることを意味する。従って、本実施形態では、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４により判定された抽選結果が外れであって且つ特定条件が成立していると判定されると、開閉装置５００が開放してから０．６ｓｅｃ経過すること、または、３球の遊技球が入賞すること、を閉鎖条件とする開閉装置５００の開閉動作が２回行われる（大当たり遊技時における開閉装置５００の開閉動作単位を「ラウンド」と称するのに対し、開閉装置作動処理における開閉装置５００の開閉動作単位を「回」と称する）。

【０４８４】

さらに、本実施形態では、演出表示装置１１５に表示される表示態様およびスピーカ１４４，３４１から出力される効果音や演出音は、開閉装置作動処理が終了したときと第２短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したときとで互いに極似している。また、本実施形態のパチンコ機１では、内部遊技状態がいずれの遊技状態であるかを報知する状態報知ランプのような状態報知手段を備えていない（一般的な遊技機では状態報知ランプを備えている）ので、内部的な遊技の状態（確変機能が作動しているか否か）を全く報知していない（それどころか、外部通常遊技状態Ｂの存在さえも遊技者は知らないことすらある）。これにより、遊技者は、開閉装置５００の開閉動作が行われたことに気がついたとしても、それが第２短開放大当たりに基づくものであるのか特定条件の成立に基づくものであるのかを把握することができない（遊技状態が報知される一般的な遊技機では、短開放大当たり遊技が実行されると確変機能が作動し、当該確変機能が作動している旨が報知される）。なお、第１短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちは開放延長機能が作動するので、第１短開放大当たり遊技であったことが把握できる。また、「極似している」とは、全く同一のみならず極めて似たものを含む意味である。

【０４８５】

このように、第１特別図柄抽選手段９００または第２特別図柄抽選手段９１０による抽選では、大当たりに当選しなかった場合であっても特定条件が成立する可能性があり、しかも、短開放大当たり遊技と開閉装置作動処理とが互いに極似する態様なので、通常遊技状態時における期待感を遊技者に与えることができる。

【０４８６】

また、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による大当たりの当否判定は、特定条件の成立判定に先立ってそれと別に行われる。ここで、特定条件の成立判定が大当たりの当否判定よりも仮に先に行われたとすると、特定条件が成立した場合には大当たりの当選判定が行われないことになってしまう。即ち、特定条件の成立判定は、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による大当たりの当否判定結果が外れであることが前提となるので、大当たりの当否判定に先立って特定条件の成立判定が仮に先に行われると、特定条件が成立した時点で大当たりに当選する機会が失われることとなる。従って、大当たりの当否判を特定条件の成立判定に先立って行うことで、第１特別図柄抽選手段９００または第２特別図柄抽選手段９１０によって行われる全ての特別図柄の抽選において、大当たりへの当否判定が行われることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【０４８７】

なお、特定条件の成立を外れとして扱わず（即ち当選種別として扱う）、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による大当たりの当否判定結果が当選であるときに、大当たり当選と特定条件の成立とを重複させるようにすることも

可能であるが、この場合、いずれを優先して当選とするかを決めなければならず、制御的にも複雑となる。従って、本実施形態のように、大当たりに当選しなかったときにのみ（落選した場合にのみ）特定条件の成立判定を行うことによって、制御的な複雑化を回避できる。さらには、大当たりの当否判定および特定条件の成立判定の二度の抽選機会が与えられ、遊技者に得した気分を与えることができ、興趣の低下が抑制できる。

【０４８８】

さらに、特定条件が成立する確率は大当たりへの当選確率よりも高く設定されており、しかも、開閉装置作動処理が実行されているのか短開放大当たり遊技が実行されているのかを把握することができない。従って、遊技者は、外部通常遊技状態Ａや外部有利遊技状態Ａであるとき、特定条件が成立する毎に、確変機能が作動する可能性がある短開放大当たりに当選したのではないかといった期待感を持つことができ、興趣の低下を抑制できる。

【０４８９】

また、外部通常遊技状態Ａや外部有利遊技状態Ａから外部通常遊技状態Ｂや外部有利遊技状態Ｂに変更される期待感を遊技者に与えることによって、遊技者は遊技を止めるに止められなくなってしまい、その結果、パチンコ機の稼働率が向上し、遊技店にとっても利益がもたらされる。

【０４９０】

一方、外部通常遊技状態Ｂまたは外部有利遊技状態Ｂであるときに特定条件が成立したり短開放大当たりに当選したとしても、当該外部通常遊技状態Ｂまたは外部有利遊技状態Ｂが継続される（即ち確変機能の作動が継続する）ので、遊技者に安心感を与えることができる。即ち、外部通常遊技状態Ｂまたは外部有利遊技状態Ｂにおいて、開閉装置５００の開閉動作が２回（または２ラウンド）行われたとしても、外部通常遊技状態Ａや外部有利遊技状態Ａに変更されることがないので、興趣の低下を抑制できる。

【０４９１】

なお、第１特別図柄当否判定手段９０４および第２特別図柄当否判定手段９１４による当否判定に用いられるテーブルは、必ずしも同じテーブルを用いる必要はなく、第１特別図柄当否判定手段９０４および第２特別図柄当否判定手段９１４のそれぞれが異なるテーブルを用いても良い。また、この場合、第１特別図柄抽選手段９００による抽選における当選確率と、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選における当選確率と、が異なるようにしても良い。さらに、第１特別図柄抽選手段９００による抽選において当選した場合の大当たり遊技態様と、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選において当選した場合の大当たり遊技態様と、が異なる態様（例えば遊技者に付与される利益が異なる態様等）としても良い。

【０４９２】

次に、普通図柄抽選手段９２０による抽選について説明する。

【０４９３】

普通図柄抽選手段９２０は、遊技球が通過ゲート６１２を通過してゲートセンサ７６０により検出されると、０～２５０の乱数幅で発生する普通図柄当否判定用乱数のうち一つの乱数を、普通図柄当否判定用乱数取得手段９２２により取得する。この取得した乱数は、当該取得した乱数を記憶する記憶領域および当該取得した乱数の数をカウンタ値として記憶する普通図柄保留カウンタを有する普通図柄保留手段９２３によって所定の上限値（例えば４個）まで保留される。そして、普通図柄保留手段９２３による保留が解除されると、取得された順に普通図柄当否判定手段９２４によって当否が判定される。

【０４９４】

普通図柄当否判定手段９２４による当否判定は、外部通常遊技状態であれば、普通図柄当否判定用乱数取得手段９２２によって取得された乱数値と通常普図判定テーブル９２６とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段９３４によって制御される。本実施形態では２４６～２５０が当たり乱数なので、普通図柄当否判定用乱数取得手段９２２により取得した乱数値がこれらの当たり乱数であるか否かが判定され、当たり乱数であれば、可

動片開閉制御手段９２８によって一対の可動片６０６の開閉動作が実行される。なお、このとき、普通図柄の変動時間は４０００ｍｓｅｃであり、一対の可動片６０６は、開放時間１８０ｍｓの開閉動作を１回実行する（平時態様）。

【０４９５】

一方、外部有利遊技状態であれば、普通図柄当否判定手段９２４による当否判定は、普通図柄当否判定用乱数取得手段９２２によって取得された乱数値と開放延長普図判定テーブル９２７とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段９３４によって制御される。本実施形態では１～２５０が当たり乱数なので、普通図柄当否判定用乱数取得手段９２２により取得した乱数値がこれらの当たり乱数であるか否かが判定され、当たり乱数であれば、可動片開閉制御手段９２８によって一対の可動片６０６の開閉動作が実行される。なお、このとき、普通図柄の変動時間は１０２４ｍｓｅｃであり、一対の可動片６０６は、開放時間１３００ｍｓｅｃの開閉動作を３回および開放時間８５６ｍｓｅｃの開閉動作を２回実行する（促進態様）。

【０４９６】

このように、外部有利遊技状態であるとき、外部通常遊技状態の場合と比べて、第３始動口６０４への遊技球の入賞頻度が飛躍的に向上する。従って、外部有利遊技状態であると特別図柄の抽選機会が飛躍的に増加し、大当たり遊技が実行される期待感が高まり、興趣の低下を抑制できる。

【０４９７】

ここで、通常普図判定テーブル９２６および開放延長普図判定テーブル９２７は、いずれもＲＯＭ７１２（図５８参照）に記憶されている。

【０４９８】

なお、本実施形態において、普通図柄当否判定手段９２４による当否判定は、外部通常遊技状態であっても当たりであると判定されて一対の可動片６０６の開閉動作が実行されうるが、これに代えて、外部通常遊技状態であるときは当たり確率がゼロとなるようにしても良い。即ち、一対の可動片６０６の開閉動作が行われるのは、外部有利遊技状態であるときのみとしても良い。

【０４９９】

普通図柄当否判定手段９２４による判定結果は、普通図柄表示制御手段７１６によって普通図柄表示器８２に表示される。また、普通図柄保留手段９２３による保留数は、普通図柄保留表示制御手段７１８によって普通図柄保留表示器９２に表示される。

【０５００】

可動片開閉制御手段９２８は、普通図柄当否判定手段９２４によって判定された抽選結果が当たりであるときに、普通電動役物ソレノイド７７４を作動させて一対の可動片６０６を開閉動作させる。ただし、上述したとおり、外部有利遊技状態である場合と、外部通常遊技状態である場合とでは、一対の可動片６０６の開閉動作態様は異なっている（外部有利遊技状態である場合、第３始動口６０４への遊技球の入賞が、外部通常遊技状態である場合よりも容易化される）。

【０５０１】

なお、本実施形態では、一対の可動片６０６が閉鎖されているとき、第３始動口６０４への遊技球の入賞が不可能となっており、一対の可動片６０６が開閉動作することに伴って、第３始動口６０４への遊技球の入賞が、第１始動口６００および第２始動口６０２への遊技球の入賞よりも容易となる。ただし、一対の可動片６０６が閉鎖されているとき、第３始動口６０４への遊技球の入賞が不可能である態様に限られず、第３始動口６０４への遊技球の入賞が第１始動口６００または第２始動口６０２への遊技球への入賞よりも困難であれば良い。

【０５０２】

コマンド送信手段９４６は、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による抽選結果およびこの抽選結果に拘わる情報を周辺基板８００に送信する。「抽選結果に拘わる情報」とは、演出表示装置１１５にて行われる装飾図柄の変動

パターン等が相当する。
【０５０３】
なお、第１特別図柄当否判定手段９０４、第２特別図柄当否判定手段９１４および普通図柄当否判定手段９２４による当否判定結果には、必ずしも外れが含まれている必要はない。例えば、開閉装置５００への遊技球の入賞が極めて困難な態様で開閉装置作動処理が実行される場合であれば、大当たりに当選しなかったときは全て開閉装置作動処理を行うようにしても良い。
【０５０４】
また、本実施形態のように、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による当否判定において、大当たりの当否判定を特定条件の成立判定に先だって行うことによって上述したような顕著な効果がもたらされるが、特定条件の成立を当選種別として扱い、大当たりの当否判定と特定条件の成立判定とを一括で行っても良い。
【０５０５】
一方、周辺制御基板８１０は、図６０に示すように、コマンド受信手段９５０と、演出抽選手段９６０と、演出制御手段９６２と、を備えている。
【０５０６】
コマンド受信手段９５０は、主制御基板７１０から送信された第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による判定結果および当該判定結果に拘わる情報を受信する部分である。
【０５０７】
また、演出抽選手段９６０は、後述するが、上記主制御基板７１０から送信されるコマンドに基づいて上記演出表示装置１１５に表示すべき演出態様や上記スピーカ１４４，３４１から出力される効果音、楽曲等の演出音、刺激音演出、さらには各ランプ８４２，８５２，８５３における表示態様、等々を決定する部分である。
【０５０８】
また、演出制御手段９６２は、上記演出抽選手段９６０により決定された演出態様が演出表示装置１１５に表示されるように上記表示装置制御基板８１６に情報を送信する部分である。また併せて、演出音等および表示がスピーカ１４４，３４１および枠装飾ランプ８４２から出力および表示されるように枠装飾中継端子板２４０を介して制御する。さらには、ランプ駆動基板８５０を介してパネル装飾ランプ８５２やセンター装飾ランプ８５３における表示も制御する。
【０５０９】
次に、パチンコ機１の遊技進行に応じて主基板７００で実行される種々の制御処理について、図６１～図７８を参照して説明する。
【０５１０】
［メインシステム処理について］
まず、図６１に基づいて説明する。図６１は、主基板の主制御基板７１０に搭載されるＣＰＵが実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。
【０５１１】
図６１に示すように、パチンコ機１へ電源が供給されると、ＣＰＵ７１１（図５８参照）は、電源投入時処理を実行する（ステップＳ１０）。この電源投入時処理では、まず、ＲＡＭ７１３（図５８参照）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）否かを判別する。即ち、この実施の形態のＲＡＭ７１３（データメモリ）は、電力の常時供給によって各種の制御データがバックアップされるバックアップ領域を有している。そして、パチンコ機１は、電力供給の停止に際しては、上記ＲＡＭ７１３の処理領域に記憶されている各種の制御データを上記バックアップ領域に一時退避させる処理を行うとともに、電源復帰時にこの一時退避されたデータを当該ＲＡＭ７１３の処理領域に読み出すことで、電源遮断時から継続性のある遊技を実行可能としている。

【０５１２】
したがって、この電源投入時処理（ステップＳ１０）では、バックアップデータ（バックアップ領域内のデータ）が正常であれば、ＲＡＭ７１３に記憶されているバックアップデータに従って電力供給の停止時の状態に戻す処理（復電時処理）を実行する。一方、バックアップデータが異常であれば、ＲＡＭ７１３に記憶されているバックアップデータは消去される。そしてその後、ＲＡＭ７１３の処理領域には、例えば大当たりの当選確率や、現在の遊技状態を示す制御データなど、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる（初期化処理）。また、製品化されてから最初の電源投入時も、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる。

【０５１３】
なお、電源投入時処理において書き込まれた現在の遊技状態は、周辺制御基板８１０にコマンド送信され、これに基づいて演出表示装置１１５の表示が制御される。このように、停電時における現在の遊技状態を主制御基板７１０のＲＡＭ７１３に記憶し、現在の遊技状態を復電後に周辺制御基板８１０に送信することで、停電した場合であっても、内部的な遊技状態と演出表示装置１１５に表示される遊技状態とを一致させることができる（周辺制御基板８１０では停電時の遊技状態が記憶されない）。ところで、現在の遊技状態については、演出表示装置１１５の装飾図柄１１５３および特別図柄対応図柄の変動を特別図柄の変動に同調させるために、特別図柄の変動を開始するタイミングで、後述する変動パターンについての情報をコマンド送信している。そして、当該コマンドを送信した直後に、現在の遊技情報についてのコマンドを、その都度、主制御基板７１０から周辺制御基板８１０に送信している。これにより、周辺制御基板８１０でも、現在の遊技状態を常に把握できるようになっている。

【０５１４】
ただし、この電源投入時処理（ステップＳ１０）では、ＲＡＭ７１３に記憶されているバックアップデータの消去を指示するＲＡＭ消去スイッチがオンであるか否かの判断も行われる。即ち、このＲＡＭ消去スイッチがオンであったときも、ＲＡＭ７１３に記憶されているバックアップデータは消去される。また併せて、ＲＡＭ７１３の処理領域には、例えば大当たりの当選確率や、現在の遊技状態を示す制御データなど、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる（初期化処理）。なお、こうした初期化処理が行われた状態では（イニシャル時では）、大当たりの当選確率を示す制御データは、上記第１の確率（当選確率Ａ）を示すようになり、現在の遊技状態を示す制御データは、開放延長機能および確変機能の両方とも作動しない遊技状態である「外部通常遊技状態Ａ」を示すようになる。したがって、上記一対の可動片６０６がイニシャル時に動作するようなことがあれば、この一対の可動片６０６は、開放時間１８０ｍｓの開閉動作を１回実行することとなる（平時態様）。

【０５１５】
また、電源投入時処理（ステップＳ１０）では、このような初期化処理を実行したときに主制御基板７１０（図５８参照）が起動したことを示す電源投入コマンドを、周辺制御基板８１０（図５９参照）に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７１０が起動したことを周辺制御基板８１０に通知するものである。なお、遊技店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ＲＡＭ７１３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ときには電源投入時処理が実行される。

【０５１６】
電源投入時処理（ステップＳ１０）が終了すると、ＣＰＵ７１１は、遊技用の各処理を繰り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、ＣＰＵ７１１は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判断する（ステップＳ２０）。なお、この実施形態では、パチンコ機１にて使用する電源電圧は、電源基板３９５によって生成される。即ち、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にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に電源を供給している。そして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主制御基板７１０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Ｓ２０で主制御基板７１０に搭載されるＣＰＵ５１１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Ｓ４０）。

【０５１７】

この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧（本実施形態では２４Ｖ）が復旧（以下「復電」と称する）した場合に、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ＲＡＭ７１３のバックアップ領域にデータを一時退避させる処理である。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。

【０５１８】

ステップＳ２０で停電予告信号が検知されていない場合（ステップＳ２０におけるＮＯ）、即ち、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乱数を更新する非当落乱数更新処理を行う（ステップＳ３０）。なお、非当落乱数更新処理にて更新される乱数については後述する。

【０５１９】

［電源断発生処理について］

図６２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。上述したように、電源断発生時処理（ステップＳ４０）は、メインシステム処理において、停電予告信号が検出された時に（ステップＳ２０におけるＹＥＳ）実行される処理である。ＣＰＵ７１１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Ｓ４２）。そして、ＲＡＭ７１３の処理領域におけるチェックサムを算出し、この算出結果と各種の遊技データをＲＡＭ７１３のバックアップ領域に記憶する（ステップＳ４４）。このチェックサムは、復電時に停電前のＲＡＭ７１３の内容が適正に保持されているか否かをチェックするために使用される。

【０５２０】

次いで、ＣＰＵ７１１は、ＲＡＭ７１３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Ｓ４６）。以上の処理を終えると、ＣＰＵ７１１は、ＲＡＭ７１３へのアクセスを禁止し（ステップＳ４８）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。ところで、この処理では、ごく短時間の停電等（以下「瞬停」と称する）により電源電圧が不安定になって電源断発生時処理が開始されてしまうと、実際には電源電圧は停止されないため、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例のＣＰＵ７１１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ると、更新が行われなくなる。その結果、瞬停によって電源断発生時処理に入り、図６２の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ＣＰＵ７１１が起動することになる。

【０５２１】

なお、ＲＡＭ７１３のバックアップ領域に代えて、書き換え可能な不揮発性メモリ（ＥＥＰＲＯＭなど）を備えるようにしてもよい。この場合、データをバックアップさせるために常時の電力供給を必要としない、といったメリットがある。

【０５２２】

若しくは、上記ＲＡＭ７１３の全領域を、電力の常時供給によってデータがバックアップされるバックアップ領域としてもよい。この場合、電源遮断時において、ＲＡＭ７１３の特定領域に記憶されているデータをその他の領域に退避させる必要がなくなる。また、

電源復帰時にも、退避データを処理領域に読み出す必要がなくなるため、これらの処理に要する負荷が軽減されるようになる。

【０５２３】

［タイマ割込処理について］

図６３は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態においては、メインシステム処理の実行中に主基板７００の主制御基板７１０に搭載されるＣＰＵ７１１により４ｍｓ毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、ＣＰＵ７１１は、レジスタの待機処理を実行した後（ステップＳ５０）、ステップＳ６０からステップＳ２７０の処理を実行する。

【０５２４】

ステップＳ６０のセンサ監視処理では、上述した各種のセンサ（ゲートセンサ７６０、第１始動口センサ７８０、第２始動口センサ７８２、第３始動口センサ７８４、開閉装置カウントセンサ７７６等）の検出信号を監視する処理を実行する。

【０５２５】

ステップＳ７０の当落乱数更新処理では、遊技で用いられる乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施形態では、当落乱数更新処理にて更新される乱数と、上述した非当落乱数更新処理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、当落乱数更新処理にて更新される乱数を非当落乱数更新処理でも更新するようにしてもよい。

【０５２６】

また、ステップＳ８０の払出制御処理では、センサ監視処理（ステップＳ６０）にて検出された信号に基づいて払出制御基板７２０に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。

【０５２７】

ステップＳ９０の普通図柄・普通電動役物制御処理では、センサ監視処理処理（ステップＳ６０）にてゲートセンサ７６０から検出された信号に基づいて普通図柄表示器８２に関わる制御処理を実行するとともに、一対の可動片６０６の開閉制御を行うための処理を実行する。

【０５２８】

ステップＳ１００の特別図柄・特別電動役物制御処理では、特別図柄の変動開始から当たり遊技の開始までの一連の処理を実行するとともに、特別電動役物としての開閉装置５００の開閉制御を行うための処理を実行する。

【０５２９】

ステップＳ２６０の出力データ設定処理では、特別図柄・特別電動役物制御処理（ステップＳ１００）等において定まる情報に基づいて、主制御基板７１０から周辺制御基板８１０に送信するコマンドを生成する処理を実行する。

【０５３０】

ステップＳ２７０のコマンド送信処理では、出力データ設定処理（ステップＳ２６０）において設定されたコマンドを周辺制御基板８１０に送信する処理が行われる。ステップＳ６０からステップＳ２７０の処理を実行すると、レジスタ復帰処理（ステップＳ２８０）を実行して、タイマ割込処理を終了する。

【０５３１】

ここで、上述した非当落乱数更新処理（ステップＳ３０）および当落乱数更新処理（ステップＳ７０）においてＣＰＵ７１１により更新される各種乱数について説明する。

【０５３２】

本実施形態において、遊技にて用いられる各種乱数として、当否判定用乱数、図柄乱数、リーチ判定用乱数（より厳密には、高期待演出判定用乱数）、変動パターン乱数および普通図柄当否判定用乱数等がある。

【０５３３】

当否判定用乱数は、大当たり遊技または開閉装置作動処理を発生させるか否かの判定に用いられる当否判定用乱数である。図柄乱数は、大当たり遊技を発生させると判定された

ときに、大当たりの種別（第１長開放大当たり、第２長開放大当たり、第３長開放大当たり、第１短開放大当たりおよび第２短開放大当たり）の判定に用いられる乱数である。リーチ判定用乱数は、当否判定にて大当たりに当選せず（即ち外れ）、さらに特定条件も成立していないと判定されたときに、リーチ演出などの高期待演出を行うか否かの判定に用いられる乱数である。変動パターン乱数は、第１特別図柄表示器８４および第２特別図柄表示器８６に表示する特別図柄の変動パターンを決定するために用いられる乱数である。普通図柄当否判定用乱数は、一対の可動片６０６を開放状態に制御するか否かの判定に用いられる乱数である。

【０５３４】

なお、演出表示装置１１５にて表示制御される装飾図柄の変動パターンは、変動パターン乱数により決定しても良く、周辺基板８００の周辺制御基板８１０に搭載されるＣＰＵ８１１または表示装置制御基板８１６に搭載されるＣＰＵ８３２（いずれも図５９参照）により決定するようにしてもよい。また、変動パターン乱数は必須ではなく、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動パターンを決定するようにしても良い。

【０５３５】

これらの乱数のうち、当落乱数更新処理では、大当たり遊技または開閉装置作動処理の発生に関わる当否判定用乱数、図柄乱数、および、遊技球を受け入れやすい開放状態に一対の可動片６０６を制御するか否かに関わる普通図柄当たり判定用乱数の更新を行う。ここで、大当たり遊技の発生および一対の可動片６０６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一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、それぞれの乱数における所定期間における確率（大当たり遊技または開閉装置作動処理を発生させると判定される確率、一対の可動片６０６を開放状態に制御すると判定される確率）を一定にする（即ち狙い打ち等により確率に偏りが発生することを防止する）ことができ、遊技者が不利な状態となることを防止できる。

【０５３６】

一方、非当落乱数更新処理では、当たり遊技の発生および普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定用乱数、並びに、変動パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板７１０で更新される乱数は、上記したものに限られず、非当落乱数更新処理では、当否判定用乱数を更新するカウンタが１周したときに次にカウントを開始させる当否判定用乱数の初期値を決定するための初期値決定乱数等の更新も行う。

【０５３７】

なお、本実施例においては、当否判定用乱数を取得するための手段として、第１特別図柄当否判定用乱数取得手段９０２および第２特別図柄当否判定用乱数取得手段９１２の２つの手段を設けているが、これを一つのみ設けた構成としてもよい。

【０５３８】

［特別図柄・特別電動役物制御処理について］

次に、図６４に基づいて特別図柄・特別電動役物制御処理について説明する。図６４は、特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。

【０５３９】

この特別図柄・特別電動役物制御処理では、まず、第１・第２・第３始動口入賞処理（ステップＳ１１０）を行う。具体的には後述するが、第１始動口６００、第２始動口６０２、第３始動口６０４に遊技球が受け入れられたか否か判別し、これに基づいて一連の処理を行う。第１・第２・第３始動口入賞処理（ステップＳ１１０）を行うと、次に、処理フラグを確認し（ステップＳ１２０～ステップＳ２３０）、処理フラグに対応する処理を行う。

【０５４０】

第１・第２・第３始動口入賞処理（ステップＳ１１０）を終えると、先ず、処理フラグが０であるか否かを判断し（ステップＳ１２０）、処理フラグが０であれば（ステップＳ１２０におけるＹＥＳ）変動開始処理（ステップＳ１３０）を実行する。変動開始処理（ステップＳ１３０）では、特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後

述するが、大当たり遊技または開閉装置作動処理を開始させるか否かの判断を行い、処理フラグを「１」に更新する。一方、ステップＳ１２０において処理フラグが０でなければ（ステップＳ１２０におけるＮＯ）ステップＳ１４０に進む。

【０５４１】

ステップＳ１４０に進むと、処理フラグが１であるか否かを判断する（ステップＳ１４０）。処理フラグが１であれば（ステップＳ１４０におけるＹＥＳ）変動パターン設定処理（ステップＳ１５０）を実行する。この変動パターン設定処理では、第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６に表示される特別図柄および演出表示装置１１５に表示される装飾図柄の変動パターンを決定し、当該変動パターンに対応して設定される変動時間（第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６のいずれかにおいて特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）をタイマにセットし、処理フラグを「２」に更新する。一方、ステップＳ１４０において処理フラグが１でなければ（ステップＳ１４０におけるＮＯ）、ステップＳ１７０に進む。

【０５４２】

ステップＳ１７０に進むと、処理フラグが２であるか否かを判断する（ステップＳ１７０）。処理フラグが２であれば（ステップＳ１７０におけるＹＥＳ）変動中処理（ステップＳ１８０）を実行する。この変動中処理では、変動パターン設定処理（ステップＳ１５０）で設定された変動時間をタイマにより監視し、タイムアウトしたことに基づいて第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６における特別図柄の変動表示を停止させる。このとき、変動開始処理（ステップＳ１３０）にて大当たり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、特定条件成立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、大当たりおよび特定条件成立とする判定のいずれもなされていなければ処理選択フラグを「０」に更新する。一方、ステップＳ１７０において処理フラグが２でなければ（ステップＳ１７０におけるＮＯ）、ステップＳ１９０に進む。

【０５４３】

ステップＳ１９０に進むと、処理フラグが３かどうか判断する（ステップＳ１９０）。処理フラグが３であれば（ステップＳ１９０におけるＹＥＳ）大当たり遊技開始処理（ステップＳ２００）を実行する。この大当たり遊技開始処理では、大当たり種別（長開放大当たりか短開放大当たりか）を判断し、その大当たり種別に応じて開閉装置５００の開閉動作を制御するためのラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数をセットし、処理フラグを「５」に更新する。一方、ステップＳ１９０において処理フラグが３でなければ（ステップＳ１９０におけるＮＯ）、ステップＳ２１０に進む。

【０５４４】

ステップＳ２１０に進むと、処理フラグが４かどうか判断する（ステップＳ２１０）。処理フラグが４であれば（ステップＳ２１０におけるＹＥＳ）特定条件成立時処理（ステップＳ２２０）を実行する。この開閉装置作動処理では、開閉装置５００の開放動作を制御するための開放回数および開放時間をセットし、処理フラグを「６」に更新する。一方、処理フラグが４でなければ（ステップＳ２１０におけるＮＯ）、ステップＳ２３０に進む。

【０５４５】

ステップＳ２３０に進むと、処理フラグが５かどうか判断する（ステップＳ２３０）。処理フラグが５であれば（ステップＳ２３０におけるＹＥＳ）特別電動役物大当たり制御処理（ステップＳ２４０）を実行する。この特別電動役物大当たり制御処理では、大当たり遊技開始処理（ステップＳ２００）においてセットしたラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数に基づいて開閉装置５００の開閉動作を制御し、大当たり遊技が終了する場合には、確率変動機能および時短機能を作動させるか否か判断させるとともに処理フラグを「０」に更新する処理を行う。

【０５４６】

一方、ステップＳ２３０において処理フラグが５でなければ（ステップＳ２３０におけ

るＮＯ）開閉装置作動処理（ステップＳ２５０）を実行する。この開閉装置作動処理（ステップＳ２５０）では、特定条件成立時処理（ステップＳ２２０）においてセットした開放回数、開放時間および制限個数に基づいて、開閉装置５００の開閉動作を制御し、開閉装置作動処理が終了する場合には、処理フラグを「０」に更新する処理を行う。なお、開閉装置作動処理は、大当たり遊技のように条件装置の作動を伴う遊技ではないものの、上述したとおり、大当たり遊技の一種である短開放大当たり遊技と極似する遊技である。

【０５４７】

ステップＳ１３０からステップＳ２５０の各種処理のいずれかを実行すると特別図柄・特別電動役物制御処理を終了する。

【０５４８】

［第１・第２・第３始動口入賞処理について］

次に、第１・第２・第３始動口入賞処理について図６５に基づいて説明する。図６５は、第１・第２・第３始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【０５４９】

第１・第２・第３始動口入賞処理では、ＣＰＵ７１１は、先ず、第２始動口６０２または第３始動口６０４に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップＳ１１０１）。具体的には、第２始動口センサ７８２または第３始動口７８４による遊技球検知の有無を確認する。このとき、第２始動口センサ７８２または第３始動口センサ７８４による遊技球の検知があれば、第２始動口６０２または第３始動口６０４に遊技球が入賞したと判断する（ステップＳ１１０１におけるＹＥＳ）。第２始動口センサ７８２および第３始動口センサ７８４による遊技球の検知がいずれもなければ、第２始動口６０２および第３始動口６０４のいずれにも遊技球が入賞していない（ステップＳ１１０１におけるＮＯ）と判断する。

【０５５０】

ステップＳ１１０１において第２始動口６０２または第３始動口６０４に遊技球が入賞したと判断したときには、各種データ（第２特別図柄当否判定用乱数取得手段９１２によって取得された当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を取得する。そして、第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値が上限値である４未満であるか否かを判断する（ステップＳ１１０２）。

【０５５１】

ステップＳ１１０１において第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値が上限の４未満であると判断すると（ステップＳ１１０２におけるＹＥＳ）、ＣＰＵ７１１は、第２保留記憶処理を行い（ステップＳ１１０３）、その後、ステップＳ１１０４に進む。第２保留記憶処理は、第２始動口６０２に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を当否判定用乱数記憶領域５１３１に記憶すると共に、第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値に１を加算する処理である。なお、当否判定用乱数記憶領域５１３１は、当否判定用乱数記憶領域、図柄乱数記憶領域および特別図柄種別記憶領域を有しており、第２始動口６０２または第３始動口６０４に遊技球が入賞したことによって取得した各種データは、それぞれの記憶領域に記憶される。

【０５５２】

ＣＰＵ７１１が、ステップＳ１１０１において第２始動口６０２および第３始動口６０４のいずれにも遊技球が入賞していないと判断したとき（ステップＳ１１０１におけるＮＯ）、および、ステップＳ１１０２において第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値が上限値の４に達していると判断したとき（ステップＳ１１０２におけるＮＯ）は、いずれもステップＳ１１０４に進む。

【０５５３】

ステップＳ１１０４では、ＣＰＵ７１１は、第１始動口６００に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップＳ１１０４）。具体的には、第１始動口センサ７８０による遊技球検知の有無を確認する。このとき、第１始動口センサ７８０によって遊技球が検知され

た場合には第１始動口６００に遊技球が入賞したと判断する（ステップＳ１１０４におけるＹＥＳ）。第１始動口センサ７８０による遊技球の検知がなければ、第１始動口６００に遊技球が入賞していない（ステップＳ１１０４におけるＮＯ）と判断する。

【０５５４】

ステップＳ１１０４において第１始動口６００に遊技球が入賞したと判断したときには、各種乱数（第１特別図柄当否判定用乱数取得手段９０２によって取得された当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を取得し、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が上限値である４未満であるか否かを判断する（ステップＳ１１０５）。

【０５５５】

ステップＳ１１０４において第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が上限の４未満であると判別すると（ステップＳ１１０５におけるＹＥＳ）、ＣＰＵ７１１は、第１保留記憶処理を行い（ステップＳ１１０６）、第１・第２・第３始動口入賞処理を終了する。第１保留記憶処理は、第１始動口６００に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を当否判定用乱数記憶領域５１３１に記憶すると共に、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値に１を加算する処理である。なお、第２始動口６０２または第３始動口６０４に遊技球が入賞したことによって取得した各種データと同様に、第１始動口６００に遊技球が入賞したことによって取得した各種データは、当否判定用乱数記憶領域５１３１におけるそれぞれの記憶領域に記憶される。

【０５５６】

ＣＰＵ７１１が、ステップＳ１１０４において第１始動口６００に遊技球が入賞していないと判断したとき（ステップＳ１１０４におけるＮＯ）、および、ステップＳ１１０５において第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が上限値の４に達していると判断したとき（ステップＳ１１０５におけるＮＯ）は、いずれも第１・第２・第３始動口入賞処理を終了する。

【０５５７】

なお、ステップＳ１１０２において、第２始動口６０２または第３始動口６０４に遊技球が入賞したときに第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値が上限値であるとき、ステップＳ１１０１で取得した各種データを破棄する。同様に、ステップＳ１１０５において、第１始動口６００に遊技球が入賞したときに第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が上限値であるとき、ステップＳ１１０４で取得した各種データを破棄する。

【０５５８】

なお、第２始動口６０２または第３始動口６０４に遊技球が入賞したと判断したとき、各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）の取得は、必ずしもステップＳ１１０１で行う必要はなく、ステップＳ１１０１～ステップＳ１１０３の間で行えばよい。例えば、ステップＳ１１０１で各種データを取得せずに、ステップＳ１１０２で第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値が上限値未満であることを判定した後に各種データを取得してもよいし、ステップＳ１１０３の第２保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

【０５５９】

同様に、第１始動口６００に遊技球が入賞したと判定したとき、各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）の取得は、必ずしもステップＳ１１０４で行う必要はなく、ステップＳ１１０４～ステップＳ１１０６の間で行えばよい。例えば、ステップＳ１１０４で各種データを取得せずに、ステップＳ１１０２で第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が上限値未満であることを判別した後に各種データを取得してもよいし、ステップＳ１１０６の第１保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

【０５６０】

このように、本実施形態では、第２始動口６０２または第３始動口６０４への入賞処理（ステップＳ１１０１～ステップＳ１１０３）を実行したのちに、第１始動口６００への入賞処理（ステップＳ１１０４～１１０６）を実行している。ただし、これに代えて、第

１始動口６００への入賞処理を実行したのちに、第２始動口６０２または第３始動口６０４への入賞処理を実行する態様であっても良い。

【０５６１】

また、本実施形態では、第１始動口６００に遊技球が入賞したときは第１特別図柄抽選手段９００によって抽選処理を行い、第２始動口６０２または第３始動口６０４に入賞したときは第２特別図柄抽選手段９１０によって抽選処理を行っているが、これに限られない。例えば、第１始動口６００または第３始動口６０２に遊技球が入賞したときは第１特別図柄抽選手段９００によって抽選処理を行い、第２始動口６０２に入賞したときは第２特別図柄抽選手段９１０によって抽選処理を行うようにしても良い。さらには、各始動口６００，６０２，６０４に対応させて特別図柄抽選手段を設けるようにしても良い（即ち、第１始動口に対応する第１特別図柄抽選手段、第２始動口に対応する第２特別図柄抽選手段、第３始動口に対応する第３特別図柄抽選手段を設けるようにしても良い）。

【０５６２】

また、本実施形態では、第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理および第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理のいずれが行われた場合であっても大当たりへの当選確率は同じであるが、これに限られない。例えば、第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理が行われた場合の大当たり当選確率と、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理が行われた場合の大当たり当選確率と、が異なるようにしても良い。

【０５６３】

さらに、本実施形態では、第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理にて大当たりに当選した場合と、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理にて大当たりに当選した場合、とで遊技者に付与される利益に差異はないが、これに限られない。例えば、第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理が行われた場合には第１長開放大当たり遊技が実行される確率が相対的に高く設定される一方で、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理が行われた場合には第１長開放大当たり遊技が実行される確率が相対的に低く設定されるような場合が相当する。

【０５６４】

［変動開始処理について］

次に、変動開始処理について図６６に基づいて説明する。図６６は、変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【０５６５】

処理選択フラグが「０」のときに実行される変動開始処理（ステップＳ１３０）では、ＣＰＵ７１１は、先ず、当否判定用乱数記憶領域５１３１に記憶されている乱数の数（始動記憶数）が０であるか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。当否判定用乱数記憶領域５１３１に記憶されている始動記憶数が０であることは、第１特別図柄保留カウンタ９０３および第２特別図柄保留カウンタ９１３のいずれのカウンタ値も０であることを意味する。

【０５６６】

始動記憶数が０でなければ（ステップＳ１３０１におけるＮＯ）、当否判定用乱数記憶領域５１３１のシフト処理を行う（ステップＳ１３０２）。このシフト処理は、各始動口６００，６０２，６０４への遊技球の入賞に基づいて取得された乱数の当否判定が行われる順序をシフトする処理である。即ち、特別図柄の当否判定は各始動口６００，６０２，６０４に遊技球が入賞した順に行われるため、変動開始に伴って当該順序がシフトする。各始動口６００，６０２，６０４への遊技球の入賞に基づいて取得された乱数のうち最も早く取得された乱数は、処理領域５１３２に移される。なお、ステップＳ１３０１において始動記憶数が０であれば（ステップＳ１３０１におけるＹＥＳ）、変動開始処理を終了する。

【０５６７】

ステップＳ１３０２においてシフト処理を行ったのち、ＣＰＵ７１１は、処理領域５１３２に記憶されている種別（第１特別図柄であるか第２特別図柄であるか）を判別する（

ステップＳ１３０３）。ここで、当該種別が第２特別図柄種別であれば（ステップＳ１３０３におけるＹＥＳ）、第２特別図柄フラグをＯＮ状態にする（ステップＳ１３０３）と共に、第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値を１減算して（ステップＳ１３０５）、ステップＳ１３０８に進む。一方、当該種別が第１特別図柄種別であれば（ステップＳ１３０３におけるＮＯ）、第１特別図柄フラグをＯＮ状態にする（ステップＳ１３０６）と共に、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値を１減算して（ステップＳ１３０７）、ステップＳ１３０８に進む。

【０５６８】

ステップＳ１３０８では、確変機能が作動している遊技状態（外部通常遊技状態Ｂまたは外部有利遊技状態Ｂ）であるか否かを判断する（ステップＳ１３０８）。ここで、確変機能が作動している遊技状態であれば（ステップＳ１３０８におけるＹＥＳ）、第１確変特図判定テーブル９０８または第２確変特図判定テーブル９０９が選択される（ステップＳ１３０９）。具体的には、第１特別図柄フラグがＯＮ状態であれば第１確変特図判定テーブル９０８が選択され、第２特別図柄フラグがＯＮ状態であれば第２確変特図判定テーブル９０９が選択される。

【０５６９】

一方、ステップＳ１３０８において確変機能が未作動であれば（ステップＳ１３０８におけるＮＯ）、第１通常特図判定テーブル９０６または第２通常特図判定テーブル９０７が選択される（ステップＳ１３１０）。具体的には、第１特別図柄フラグがＯＮ状態であれば第１通常特図判定テーブル９０６が選択され、第２特別図柄フラグがＯＮ状態であれば第２通常特図判定テーブル９０７が選択される。

【０５７０】

そして、ステップＳ１３０９またはステップＳ１３１０において選択された判定テーブルと、処理領域５１３２に記憶されている当否判定用乱数と、に基づいて当否判定が行われる（ステップＳ１３１１）。

【０５７１】

なお、ステップＳ１３１１における大当たり判定は、第１特別図柄フラグがＯＮ状態であれば第１特別図柄当否判定手段９０４によって行われ、第２特別図柄フラグがＯＮ状態であれば第２特別図柄当否判定手段９１４によって行われる。

【０５７２】

ステップＳ１３１１における当否判定にて大当たりであると判定されると（ステップＳ１３１１におけるＹＥＳ）、取得した図柄乱数に基づいて大当たりの種別を判定する（ステップＳ１３１２）。その後、大当たりの種別に応じたフラグをＯＮ状態にする（ステップＳ１３１３）。具体的には、第１長開放大当たりであれば第１長開放大当たりフラグをＯＮ状態にし、第２長開放大当たりであれば第２長開放大当たりフラグをＯＮ状態にし、第３長開放大当たりであれば第３長開放大当たりフラグをＯＮ状態にし、第１短開放大当たりであれば第１短開放大当たりフラグをＯＮ状態にし、第２短開放大当たりであれば第２短開放大当たりフラグをＯＮ状態にする。その後、処理フラグを「１」に更新し（ステップＳ１３１６）、変動開始処理を終了する。

【０５７３】

一方、ステップＳ１３１１における当否判定にて大当たりでないと判定すると（ステップＳ１３１１におけるＮＯ）、特定条件が成立しているか否かが判定される（ステップＳ１３１４）。ここで、特定条件が成立していると判定されると（ステップＳ１３１４におけるＹＥＳ）、特定条件フラグをＯＮ状態にして（ステップＳ１３１５）、ステップＳ１３１６に進み、処理フラグを「１」に更新し、変動開始処理を終了する。ステップＳ１３１４において特定条件が成立していないと判定されると（ステップＳ１３１４におけるＮＯ）、ステップＳ１３１６に進み、処理フラグを「１」に更新し、変動開始処理を終了する。

【０５７４】

なお、本実施形態では、ステップＳ１３０２においてシフト処理を行ったのち、ステッ

プＳ１３０９またはステップＳ１３１０において選択された判定テーブルと、処理領域５１３２に記憶されている当否判定用乱数と、に基づいて当否判定が行われる（ステップＳ１３１１）が、これに限られない。例えば、判定テーブルと、当否判定用乱数記憶領域５１３１に記憶されている当否判定用乱数のうち最も早く記憶された乱数と、に基づいて当否判定を行い、その後、シフト処理を行っても良い。このとき、当否判定用乱数記憶領域５１３１に記憶されている当否判定用乱数を参照できるのは、変動開始時のみである。

【０５７５】

［変動パターン設定処理について］

次に、変動パターン設定処理について図６７に基づいて説明する。図６７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。変動パターンは、例えば、全図柄の変動表示が開始されたのちリーチ演出が行われることなくハズレである旨を示す態様が表示されるハズレ変動パターン、所定のリーチ演出が行われたのちにハズレである旨を示す態様が表示されるリーチハズレ変動パターン、所定のリーチ演出が行われたのちに大当たりである旨を示す大当たり変動パターン等がある。上記のリーチ演出には、相対的に変動時間が短く且つ大当たりの期待度合いが低い通常リーチ演出、及び、相対的に変動時間が長く且つ大当たりの期待度合いが通常リーチ演出よりも高いスーパーリーチ演出等がある。

【０５７６】

変動パターン設定処理は、当否判定結果に応じて変動パターンを設定する処理である。この処理では、先ず、複数種類の大当たりのうちいずれかの大当たりフラグがＯＮ状態であるか否か、または、特定条件フラグがＯＮ状態であるか否かを判断する（ステップＳ１５１０）。ここで大当たりフラグまたは特定条件フラグがＯＮ状態であると（ステップＳ１５１０におけるＹＥＳ）、当たり変動パターンテーブル設定処理を行い（ステップＳ１５２０）、その後、変動パターン決定処理を行う（ステップＳ１５６０）。この変動パターン設定処理では、詳細は後述するが、当たり変動パターンテーブル設定処理にて設定されたテーブルに基づいて変動パターンが決定される。

【０５７７】

ステップＳ１５１０において大当たりフラグおよび特定条件フラグのいずれもＯＮでなければ（ステップＳ１５１０におけるＮＯ）、大当たりへの当選の期待度が高い高期待演出（例えばリーチ演出など）を行うべきか否かを判断する（ステップＳ１５３０）。ここで、大当たりへの当選の期待度が高い高期待演出を行うべきであると判断されると（ステップＳ１５３０におけるＹＥＳ）、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理を行い（ステップＳ１５４０）、その後、変動パターン決定処理を行う（ステップＳ１５６０）。この変動パターン設定処理では、詳細は後述するが、当たり変動パターンテーブル設定処理にて設定された変動パターンテーブルに基づいて変動パターンが決定される。

【０５７８】

一方、ステップＳ１５３０において大当たりへの当選の期待度が高い高期待演出を行うべきでないと判断されると（ステップＳ１５３０におけるＮＯ）、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理を行い（ステップＳ１５５０）、その後、変動パターン決定処理を行う（ステップＳ１５６０）。この変動パターン設定処理では、詳細は後述するが、当たり変動パターンテーブル設定処理にて設定された変動パターンテーブルに基づいて変動パターンが決定される。各変動パターンには、装飾図柄の変動パターン及びキャラクタ等による演出パターン（これらをまとめて以下「表示演出」と称する）、並びに、表示演出とあわせて出力される音声演出のパターンが予め決められている。

【０５７９】

なお、高期待演出を行うべきか否かの判断は、高期待演出抽選に当選していれば高期待演出を行うと判断され、高期待演出抽選に落選していれば高期待演出を行わないと判断される。高期待演出抽選は、各始動口６００，６０２，６０４への入賞に際して上述のリーチ判定用乱数を取得し、当否判定用乱数が外れである場合に、図柄の変動が開始されるに際して、当該取得したリーチ判定用乱数の当落を判定することによって行われる。ここで、高期待演出抽選に当選する確率は開放延長機能が作動しているか否かによって異なる。

さらに、開放延長機能が作動していない場合には、第１特別図柄保留カウンタ９０３または第２特別図柄保留カウンタ９１３によるカウンタ値（所謂保留数）によっても高期待演出抽選に当選する確率が異なる。

【０５８０】

高期待演出抽選に当選する確率についてより詳しく言えば、開放延長機能が作動していない場合（即ち外部通常遊技状態の場合）であって且つ当該変動が第１特別図柄の変動であるとき、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が０であれば１０．５分の１、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が１であれば１２分の１、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が２であれば１３．５分の１、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が３であれば１５分の１となる。また、開放延長機能が作動していない場合（即ち外部通常遊技状態の場合）であって且つ当該変動が第２特別図柄の変動であるとき、高期待演出抽選に当選する確率は、第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値が０であれば１０．５分の１、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が１であれば１２分の１、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が２であれば１３．５分の１、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が３であれば１５分の１となる。なお、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値および第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値は、当該変動に際して減算されたのちのカウンタ値である。

【０５８１】

また、開放延長機能が作動しているとき（即ち外部有利遊技状態の場合）は、第１特別図柄保留カウンタ９０３または第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値に拘らず、高期待演出抽選に当選する確率は常に１４分の１となる。このように、この実施の形態では、開放延長機能が作動しているときと、開放延長機能が作動していないときとで、大当たりへの期待度の高い高期待演出の行われる確率が同程度とされている。これにより、上記大当たりへの当選の期待度が低い演出（非リーチ演出など）ばかりが繰り返し行われるようなことが回避できるようになり、これによって外部有利遊技状態において運悪く上記大当たりが当選されるまでに多くの抽選処理を行わなければならなくなったとしても、遊技の興趣は好適に維持されるようになる。

【０５８２】

次いで、ステップＳ１５６０において変動パターンが決定されると、当該決定された変動パターン（変動番号）を選択値としてセットし（ステップＳ１５７０）、当該変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする（ステップＳ１５８０）。例えば、変動番号１０の変動パターンに決定された場合であれば、当該変動番号１０の変動パターンに対応するコマンド０ＡＨを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として４３０００ｍｓｅｃをタイマにセットする。決定された変動パターンが他の変動パターンである場合であっても、変動番号１０の変動パターンに決定された場合と同様に、決定された変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、当該決定された変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【０５８３】

その後、変動パターンにて予め決められている音声演出とは別に出力されうる音声演出としての、遊技者に刺激を与えることが可能な刺激音演出の出力にかかわる刺激音追加決定処理を行う（ステップＳ１５７５）。この刺激音追加決定処理では、先ずは、大当たりフラグがＯＮしているか否かに基づいて、刺激音演出を出力するか否かを決定する。この刺激音演出を出力するか否かを決定する処理では、大当たりフラグがＯＮしているときは、大当たりフラグがＯＮしていないときと比べて高い確率で、刺激音演出を出力する旨が決定されるとともに、さらに、大当たりフラグがＯＮしている場合には、遊技者にとって有利度合いの高い大当たりフラグ（例えば第１長開放大当たりフラグ）がＯＮしているときは相対的に有利度合いの低い大当たりフラグ（例えば第１短開放大当たりフラグ）がＯＮしているときと比べて高い確率で、刺激音演出を出力する旨が決定される。次に、刺激音演出を出力する旨が決定された場合には、大当たりフラグがＯＮしているか否かに基づいて、出力される刺激音演出の音の大きさの度合いが決定される。この出力される刺激音

演出の音の大きさの度合いを決定する処理では、大当たりフラグがＯＮしているときは、大当たりフラグがＯＮしていないときと比べて高い確率で、音の大きさの度合いが高い刺激音演出を出力する旨が決定されるとともに、さらに、大当たりフラグがＯＮしている場合には、遊技者にとって有利度合いの高い大当たりフラグ（例えば第１長開放大当たりフラグ）がＯＮしているときは相対的に有利度合いの低い大当たりフラグ（例えば第１短開放大当たりフラグ）がＯＮしているときと比べて高い確率で、音の大きさの度合いが高い刺激音演出を出力する旨が決定される。そして、刺激音演出を出力するか否か及び刺激音演出を出力する場合には出力される刺激音演出の音の大きさの度合いに対応するコマンドを追加演出コマンドとしてセットする。このようにして刺激音追加決定処理が終了すると、処理フラグを「２」に更新（ステップＳ１５９０）し、変動パターン設定処理を終了する。

【０５８４】

なお、本実施形態では、変動パターンにて予め決められている音声演出とは別に、遊技者の聴覚に訴えることで刺激を与えることが可能な刺激音演出を出力するようにしているが、これに限定されるものではなく、遊技者の視覚に訴えることで刺激を与える態様や、遊技者の触覚に訴えることで刺激を与える態様等、遊技者に刺激を与えうるものであればよい。例えば、遊技者の視覚に訴えることで刺激を与える態様としては、変動パターンにて予め決められている表示演出とは別に、遊技者に刺激を与えることが可能なフラッシュ演出を行うこと等が相当する。また、遊技者の触覚に訴えることで刺激を与える態様としては、変動パターンにて予め決められている表示演出や音声演出とは別に、例えばハンドルユニット３１８に振動を与える振動演出や、遊技者の身体に向けて風等を送る送風演出等が相当する。

【０５８５】

また、高期待演出抽選に当選する確率は、上記の説明に限定されるものではない。即ち、開放延長機能が作動していないとき、第１特別図柄保留カウンタ９０３または第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値に拘らず、高期待演出抽選に当選する確率が常に一定となるように一律にしても良い。一方、開放延長機能が作動しているとき、高期待演出抽選に当選する確率が一律ではなく、第１特別図柄保留カウンタ９０３または第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値に応じて異なるようにしても良い。

【０５８６】

また、この変動パターン設定処理において設定された変動パターンに基づいて、第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６としての複数のＬＥＤの点灯パターンによって表示される。

【０５８７】

［当たり変動パターンテーブル設定処理について］

次に、図６８および図６９に基づいて当たり変動パターンテーブル設定処理について説明する。図６８は、当たり変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図６９は、当たり変動パターンテーブル設定処理において設定される変動パターンテーブル毎の変動パターンを示す一覧表図である。図６９の当落の欄に記載の◎は長開放大当たりを意味し、○は短開放大当たりを意味し、△は特定条件の成立を意味し、×は外れを意味する。なお、図６９の変動パターンテーブルは周辺制御基板８１０のＲＯＭ８１２に記憶されており、主制御基板７１０から周辺制御基板８１０に送信される演出コマンドは、ステップＳ１５７０においてセットされた変動パターン（変動番号）を示す情報である。したがって、主制御基板７１０から演出コマンドが送信されると、この演出コマンドに基づいて周辺制御基板８１０が、図６９の変動パターンテーブルを参照して表示演出等の態様を決定する。図６９に示される各変動パターンには、それぞれ、上述したとおり、表示演出（装飾図柄の変動パターン及びキャラクタ等による演出パターン）と、表示演出とあわせて出力される音声演出のパターンとが予め決められている。

【０５８８】

図６８の当たり変動パターンテーブル設定処理において、ＣＰＵ７１１は、先ず、外部

通常遊技状態であるか否か、即ち、開放延長機能が作動しているか否かを判断する（ステップＳ１５２０１）。外部通常遊技状態である（開放延長機能が作動していない）と判断すると（ステップＳ１５２０１におけるＹＥＳ）、第１長開放大当たりフラグがＯＮであるか否かを判断する（ステップＳ１５２０２）。ステップＳ１５２０２において第１長開放大当たりフラグがＯＮであると判断すると（ステップＳ１５２０２におけるＹＥＳ）、図６９に示される変動パターンテーブルＡ１～Ａ３のうちいずれかの変動パターンテーブルを選択し（ステップＳ１５２０３）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０５８９】

なお、この実施の形態では、同図６９に示されるように、総数「１０００」のテーブル選択用乱数が変動パターンテーブルＡ１～Ａ７、Ｋ１、Ｋ２の別にそれぞれ対応付けられている。そして、上記変動パターンテーブルの選択に際しては、上記選択用乱数のうちの１つを取得し、該取得した選択用乱数に基づいて上記変動パターンテーブルＡ１～Ａ７、Ｋ１、Ｋ２のうちの１つを選択するようにしている。したがって、ステップＳ１５２０３における変動パターンテーブルの選択処理では、図６９に示されるように、１０００分の８２０の確率で変動パターンテーブルＡ１が選択され、１０００分の１７５の確率で変動パターンテーブルＡ２が選択され、１０００分の５の確率で変動パターンテーブルＡ３が選択される。なお、これらテーブルＡ１～Ａ３のうち、テーブルＡ２は上記連続演出が行われるテーブルである。テーブル選択用乱数については、他の乱数と兼用で用いるようにしてもよい。

【０５９０】

ステップＳ１５２０２において第１長開放大当たりフラグがＯＮでないと判断すると（ステップＳ１５２０２におけるＮＯ）、第２長開放大当たりフラグまたは第３長開放大当たりフラグがＯＮであるか否かを判断する（ステップＳ１５２０４）。ステップＳ１５２０４において第２長開放大当たりフラグまたは第３長開放大当たりフラグがＯＮであると判断すると（ステップＳ１５２０４におけるＹＥＳ）、図６９に示される変動パターンテーブルＡ１または変動パターンテーブルＡ２を選択し（ステップＳ１５２０５）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０５９１】

なお、ステップＳ１５２０５における変動パターンテーブルの選択は、図６９に示されるように、１０００分の８２５の確率で変動パターンテーブルＡ１が選択され、１０００分の１７５の確率で変動パターンテーブルＡ２が選択される。

【０５９２】

ステップＳ１５２０４において第２長開放大当たりフラグおよび第３長開放大当たりフラグのいずれもＯＮでないと判断すると（ステップＳ１５２０４におけるＮＯ）、第１短開放大当たりフラグまたは第２短開放大当たりフラグがＯＮであるか否かを判断する（ステップＳ１３２０６）。ステップＳ１５２０６において第１短開放大当たりフラグまたは第２短開放大当たりフラグがＯＮであると判断すると（ステップＳ１５２０６におけるＹＥＳ）、常に図６９に示される変動パターンテーブルＡ４を選択し（ステップＳ１５２０７）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０５９３】

ステップＳ１５２０６において第１短開放大当たりフラグおよび第２短開放大当たりフラグのいずれもＯＮでないと判断すると（ステップＳ１５２０６におけるＮＯ）、常に図６９に示される変動パターンテーブルＫ１を選択し（ステップＳ１５２０８）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０５９４】

また、ＣＰＵ７１１は、ステップＳ１５２０１において外部通常遊技状態でない（即ち開放延長機能が作動している外部有利遊技状態である）と判断したとき（ステップＳ１５２０１におけるＮＯ）、第１長開放大当たりフラグまたは第２長開放大当たりフラグがＯＮであるか否かを判断する（ステップＳ１５２０９）。ステップＳ１５２０９において第

１長開放大当たりフラグまたは第２長開放大当たりフラグがＯＮであると判断すると（ステップＳ１５２０９におけるＹＥＳ）、図６９に示される変動パターンテーブルＡ５または変動パターンテーブルＡ６を選択し（ステップＳ１５２１０）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０５９５】

なお、ステップＳ１５２１０における変動パターンテーブルの選択は、図６９に示されるように、１０００分の３３５の確率で変動パターンテーブルＡ５が選択され、１０００分の６６５の確率で変動パターンテーブルＡ６が選択される。

【０５９６】

ステップＳ１５２０９において第１長開放大当たりフラグおよび第２長開放大当たりフラグのいずれもＯＮでないと判断すると（ステップＳ１５２０９におけるＮＯ）、第３長開放大当たりフラグがＯＮであるか否かを判断する（ステップＳ１５２１１）。ステップＳ１５２１１において第３長開放大当たりフラグがＯＮであると判断すると（ステップＳ１５２１１におけるＹＥＳ）、常に図６９に示される変動パターンテーブルＡ６を選択し（ステップＳ１５２１２）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０５９７】

ステップＳ１５２１１において第３長開放大当たりフラグがＯＮでないと判断すると（ステップＳ１５２１１におけるＮＯ）、第１短開放大当たりフラグまたは第２短開放大当たりフラグがＯＮであるか否かを判断する（ステップＳ１５２１３）。ステップＳ１５２１３において第１短開放大当たりフラグまたは第２短開放大当たりフラグがＯＮであると判断すると（ステップＳ１５２１３におけるＹＥＳ）、常に図６９に示される変動パターンテーブルＡ７を選択し（ステップＳ１５２１４）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０５９８】

ステップＳ１５２１３において第１短開放大当たりフラグおよび第２短開放大当たりフラグのいずれもＯＮでないと判断すると（ステップＳ１５２１３におけるＮＯ）、常に図６９に示される変動パターンテーブルＫ２を選択し（ステップＳ１５２１５）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０５９９】

［高期待外れ変動パターンテーブル設定処理について］

次に、図７０および図７１に基づいて高期待外れ変動パターンテーブル設定処理について説明する。図７０は、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図７１は、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において設定される変動パターンテーブル毎の変動パターンを示す一覧表図である。なお、図７１の当落の欄に記載の◎は長開放大当たりを意味し、○は短開放大当たりを意味し、△は特定条件の成立を意味し、×は外れを意味する。

【０６００】

図７０の高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、ＣＰＵ７１１は、先ず、外部通常遊技状態であるか否か、即ち、開放延長機能が作動しているか否かを判断する（ステップＳ１５４０１）。外部通常遊技状態である（開放延長機能が作動していない）と判断すると（ステップＳ１５４０１におけるＹＥＳ）、図７１に示される変動パターンテーブルＨ１～Ｈ４のうちいずれかの変動パターンテーブルを選択し（ステップＳ１５４０２）、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０６０１】

なおここでも、同図７１に示されるように、総数「１０００」のテーブル選択用乱数が変動パターンテーブルＨ１～Ｈ５の別にそれぞれ対応付けられている。そして、上記変動パターンテーブルの選択に際しては、上記選択用乱数のうちの１つを取得し、該取得した選択用乱数に基づいて上記変動パターンテーブルＨ１～Ｈ５のうちの１つを選択するようにしている。したがって、ステップＳ１５４０２における変動パターンテーブルの選択処理では、図７１に示されるように、１０００分の８２０の確率で変動パターンテーブルＨ

１が選択され、１０００分の１３５の確率で変動パターンテーブルＨ２が選択され、１０００分の５の確率で変動パターンテーブルＨ３が選択され、１０００分の４０の確率で変動パターンテーブルＨ４が選択される。なお、外部通常遊技状態時において連続演出が行われる確率は、リーチ確率（１０．５分の１～１５分の１）とテーブルＨ４が選択される確率（１０００分の４０）との乗数（１０５００分の４０～１５０００分の４０）となる。

【０６０２】

また、ＣＰＵ７１１は、ステップＳ１５４０１において外部通常遊技状態でない（即ち開放延長機能が作動している外部有利遊技状態である）と判断したとき（ステップＳ１５４０１におけるＮＯ）、常に図７１に示される変動パターンテーブルＨ５を選択し（ステップＳ１５４０３）、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理を終了する。なお、外部有利遊技状態時において連続演出が行われる確率は、リーチ確率（１４分の１）と変動番号５８が選択される確率（１０００分の７５２）との乗数（１４０００分の７５２）となる。

【０６０３】

［低期待外れ変動パターンテーブル設定処理について］

次に、図７２および図７３に基づいて低期待外れ変動パターンテーブル設定処理について説明する。図７２は、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図７３は、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において設定される変動パターンテーブル毎の変動パターンを示す一覧表図である。

【０６０４】

図７２の低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、ＣＰＵ７１１は、先ず、外部通常遊技状態であるか否か、即ち、開放延長機能が作動しているか否かを判断する（ステップＳ１５５０１）。外部通常遊技状態である（開放延長機能が作動していない）と判断すると（ステップＳ１５５０１におけるＹＥＳ）、連続演出抽選を行う（ステップＳ１５５０２）。連続演出抽選とは、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による当否判定の結果および高期待演出抽選の結果の両方が外れであるにも拘らず、遊技者に期待感を与えうる連続演出を行うか否かの抽選のことである。本実施形態では、大当たりフラグおよび特定条件フラグがＯＮでなく、且つリーチも行われない場合において、２５１分の１の確率で連続演出抽選に当選する。このように、本実施形態では、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態において、上記大当たりが当選されなかったときに上記連続演出が行われる確率は極めて低く設定されている。なお後述するが、連続演出とは、特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの間に、上記特別図柄表示器８４、８６では当該特別図柄が１回しか変動表示されないにもかかわらず、後述の複数の装飾図柄１１５３が複数回にわたって変動表示演出されたかのように見える演出（擬似演出）のことである。

【０６０５】

連続演出抽選が行われたのち、連続演出抽選に当選したか否かを判断し（ステップＳ１５５０３）、連続演出抽選に当選したと判断すると（ステップＳ１５５０３におけるＹＥＳ）、常に図７３に示される変動パターンテーブルＨ６を選択し（ステップＳ１５５０４）、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０６０６】

ステップＳ１５５０３において連続演出抽選に落選したと判断すると（ステップＳ１５５０３におけるＮＯ）、保留数、即ち第１特別図柄保留カウンタ９０３または第２特別図柄保留カウンタ９１３によるカウンタ値（当該変動に際して減算されたのちのカウンタ値）に応じて図７３に示される変動パターンテーブルＨ７～Ｈ９のうちいずれかの変動パターンテーブルを選択し（ステップＳ１５５０５）、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０６０７】

なお、ステップＳ１５５０５における変動パターンテーブルの選択は、当該変動が第１

特別図柄の変動であるとき、図７３に示されるように、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が０または１であれば変動パターンテーブルＨ７が、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が２であれば変動パターンテーブルＨ８が、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が３であれば変動パターンテーブルＨ９が、それぞれ選択される。また、当該変動が第２特別図柄の変動であるとき、第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値が０または１であれば変動パターンテーブルＨ７が、第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値が２であれば変動パターンテーブルＨ８が、第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値が３であれば変動パターンテーブルＨ９が、それぞれ選択される。すなわち、上記保留の状態とされている抽選処理の処理数が少ないときよりも多いときのほうが短い時間にて特別図柄の変動表示が行われる。

【０６０８】

また、ＣＰＵ７１１は、ステップＳ１５５０１において外部通常遊技状態でない（即ち開放延長機能が作動している外部有利遊技状態である）と判断したとき（ステップＳ１５５０１におけるＮＯ）、保留数、即ち第１特別図柄保留カウンタ９０３または第２特別図柄保留カウンタ９１３によるカウンタ値（当該変動に際して減算されたのちのカウンタ値）に応じて図７３に示される変動パターンテーブルＨ１０または変動パターンテーブルＨ１１を選択し（ステップＳ１５５０６）、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０６０９】

なお、ステップＳ１５５０６における変動パターンテーブルの選択は、当該変動が第１特別図柄の変動であるとき、図７３に示されるように、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が０または１であれば変動パターンテーブルＨ１０が、第１特別図柄保留カウンタ９０３のカウンタ値が２または３であれば変動パターンテーブルＨ１１が、それぞれ選択される。また、当該変動が第２特別図柄の変動であるとき、第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値が０または１であれば変動パターンテーブルＨ１０が、第２特別図柄保留カウンタ９１３のカウンタ値が２または３であれば変動パターンテーブルＨ１１が、それぞれ選択される。すなわち、上記保留の状態とされている抽選処理の処理数が多いときは、上記特別図柄の変動表示に要する時間が上記抽選処理の処理数が少ないときの「１／２」未満となるように、上記特別図柄の変動表示が行われる。

【０６１０】

なお、図６９、図７１および図７３における変動名称として、開放延長機能が作動していない場合には「連続演出２回（または３回）」と表示される一方で、開放延長機能が作動している場合には「連続演出・・・」と表示されていない。

【０６１１】

より具体的には、変動番号５９～９６の変動名称では、「連続演出・・・」の表示が省略されているだけで、実際には２回分の変動表示演出が擬似して行われる。そして、その擬似される２回目の変動表示演出においてのみ上記変動名称に対応したリーチ演出が行われる。後述する通り、開放延長機能が作動していない場合と開放延長機能が作動している場合とでは、互いに対応する変動パターンが用意されている（例えば変動番号４９と変動番号７９とが互いに対応する変動パターンである）。即ち、開放延長機能が作動していない場合と開放延長機能が作動している場合とで互いに対応する変動パターンは、演出表示装置１１５における表示態様としては互いに極似する（同一または極めて似た）表示態様となる。例えば、演出表示装置１１５に変動番号７９の変動パターンが表示されるとき、当該演出表示装置１１５には、変動番号４９の変動パターンと極似する表示態様である「連続演出２回・Ｄ楽曲リーチ・ノーマル外れ」が表示される。

【０６１２】

次に、ステップＳ１５６０の変動パターン決定処理について説明する。この変動パターン設定処理では、ステップＳ１５２０の当たり変動パターンテーブル設定処理、ステップＳ１５４０の高期待外れ変動パターン設定処理またはステップＳ１５５０の低期待外れ変動パターン設定処理で設定された変動パターンテーブルに基づいて、変動パターンが決定

される。以下、設定された変動パターンテーブル毎に、変動パターン決定処理について説明する。

【０６１３】

すなわち、各変動パターンテーブルＡ１～Ａ７、Ｋ１、Ｋ２、Ｈ１～Ｈ５には、総数「１０００」の変動態様決定用乱数が、変動表示態様（変動名称）などを示す変動番号の別にそれぞれ対応付けられている。そして、上記変動パターンの決定に際しては、上記変動態様決定用乱数のうちの１つを取得し、該取得した変動態様決定用乱数に基づいて上記変動パターンテーブルＡ１～Ａ７、Ｋ１、Ｋ２のうちの１つを決定するようにしている。なお、変動態様決定用乱数についても、他の乱数と兼用で用いるようにしてもよい。

【０６１４】

したがって、設定された変動パターンテーブルがＡ１の場合、変動番号５，７，９，１１，１３，１５，１７，１９，２１，２３のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、１０００分の１２，１０００分の２４，１０００分の２０，１０００分の６４，１０００分の１８８，１０００分の１１２，１０００分の１５６，１０００分の９２，１０００分の２２０，１０００分の１１２の確率で決定されることとなる。

【０６１５】

また、設定された変動パターンテーブルがＡ２の場合、変動番号２６，２７，２９，３１，３３，３５，３７，３９，４０，４２，４４，４６，４８，５０，５２のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、１０００分の２４，１０００分の８，１０００分の６０，１０００分の１２４，１０００分の７２，１０００分の７６，１０００分の６４，１０００分の８０，１０００分の８，１０００分の５６，１０００分の１２０，１０００分の７６，１０００分の７６，１０００分の６８，１０００分の８８の確率で決定される。

【０６１６】

設定された変動パターンテーブルがＡ３の場合、常に変動番号５５の変動パターンに決定され、設定された変動パターンテーブルがＡ４の場合、常に変動番号５４の変動パターンに決定され、設定された変動パターンテーブルがＫ１の場合、常に変動番号５３の変動パターンに決定される。

【０６１７】

設定された変動パターンテーブルがＡ５の場合、変動番号６１，６２，６５，６７，６９，７２，７４，７５，８１，８４，８６，９６，９９のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、１０００分の８，１０００分の８，１０００分の４０，１０００分の１４０，１０００分の３６０，１０００分の２０，１０００分の２４，１０００分の３６，１０００分の２０，１０００分の２０，１０００分の２３６，１０００分の８０，１０００分の８の確率で決定される。

【０６１８】

設定された変動パターンテーブルがＡ６の場合、変動番号６０，６４，７１，７３，７７，８０，８３，８７，８８，８９，９０，９１，９２，９３，９４のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、１０００分の８，１０００分の１００，１０００分の１００，１０００分の１００，１０００分の１６０，１０００分の１４０，１０００分の１６０，１０００分の４，１０００分の８，１０００分の４，１０００分の８，１０００分の４，１０００分の８，１０００分の４，１０００分の１９２の確率で決定される。

【０６１９】

設定された変動パターンテーブルがＡ７の場合、常に変動番号９８の変動パターンに決定され、設定された変動パターンテーブルがＫ２の場合、常に変動番号９７の変動パターンに決定される。

【０６２０】

設定された変動パターンテーブルがＨ１の場合、変動番号４，６，２２のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、１０００分の７１６，１０００分の２４０，１０００分の４４の確率で決定される。

【０６２１】

設定された変動パターンテーブルがＨ２の場合、変動番号１０，１２，１４，１６，１８，２０のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、１０００分の３６０，１０００分の２００，１０００分の２２８，１０００分の８８，１０００分の７２，１０００分の５２の確率で決定される。

【０６２２】

設定された変動パターンテーブルがＨ３の場合、変動番号４の変動パターンに１０００分の９２０の確率で決定され，変動番号８の変動パターンに１０００分の８０の確率で決定される。

【０６２３】

設定された変動パターンテーブルがＨ４の場合、変動番号２５，２８，３０，３２，３４，３６，３８，４１，４３，４５，４７，４９，５１のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、１０００分の３６０，１０００分の１４０，１０００分の８４，１０００分の６４，１０００分の３２，１０００分の２８，１０００分の１６，１０００分の１０８，１０００分の６０，１０００分の４８，１０００分の２４，１０００分の２４，１０００分の２４の確率で決定される。

【０６２４】

設定された変動パターンテーブルがＨ５の場合、変動番号５８，５９，６３，６６，６８，７０，７６，７８，７９，８２，８５のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、１０００分の７５２，１０００分の１２４，１０００分の４，１０００分の２８，１０００分の２０，１０００分の１６，１０００分の８，１０００分の８，１０００分の１２，１０００分の４，１０００分の２０，１０００分の４の確率で決定される。

【０６２５】

一方、設定された変動パターンテーブルがＨ６の場合には、常に変動番号２４の変動パターンに決定される。即ち、連続演出抽選に当選しているので、常に、連続演出２回外れの変動パターンに決定されることとなる。

【０６２６】

また、設定された変動パターンテーブルがＨ７の場合も、常に変動番号１の変動パターンに決定される。また同じく、設定された変動パターンテーブルがＨ８の場合は、常に変動番号２の変動パターンに決定され、設定された変動パターンテーブルがＨ９の場合は、常に変動番号３の変動パターンに決定される。

【０６２７】

また、設定された変動パターンテーブルがＨ１０の場合、常に変動番号５６の変動パターンに決定され、設定された変動パターンテーブルがＨ１１の場合、常に変動番号５７の変動パターンに決定される。

【０６２８】

なお、こうして変動パターン（変動番号）が決定されると、該決定された変動パターンに対応したコマンド（情報）が当該主制御基板７１０から上記周辺基板８００に送信され、該周辺基板８００内の上記演出抽選手段９６０による演出抽選などの処理に供される。すなわち、演出表示装置１１５に表示される装飾図柄１１５３の変動表示演出にかかる演出態様（連続演出や、リーチ演出など）は、実際には、この周辺基板８００内にて上記主制御基板７１０から送信されるコマンドに応じて決定されるようになっている。この意味では、上記演出表示装置１１５に表示される装飾図柄１１５３の変動表示演出にかかる制御は、主制御基板７１０と周辺基板８００とによって協働して行われている（表示制御手段）。

【０６２９】

［変動中処理について］

次に、図７４に基づいて、変動中処理について説明する。図７４は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。変動中処理では、先ず、特別図柄が変動中であるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。ここで、第１特別図柄表示器８４および第２特別図柄表示器８６のいずれかが変動中であれば変動中であると判断される。特別図柄が変動中で

なければ（ステップＳ１８０１におけるＮＯ）、そのまま、変動中処理を終了する。
【０６３０】
ステップＳ１８０１において特別図柄が変動中であると判断すると（ステップＳ１８０１におけるＹＥＳ）、ステップＳ１８０２に進み、変動時間が終了しているか否かを判断する。具体的には、変動パターン設定処理においてタイマにセットした変動時間が経過したか否かを判断する。ここで、変動時間が経過していなければ、変動時間が経過するまで待機する（ステップＳ１８０２におけるＮＯ）。変動時間が経過すると（ステップＳ１８０２におけるＹＥＳ）、特別図柄の変動を停止する（ステップＳ１８０３）。即ち、第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６のうち変動中の表示器において、第１特別図柄抽選手段９００または第２特別図柄抽選手段９１０の抽選結果を導出表示する。
【０６３１】
特別図柄の変動を停止すると（ステップＳ１８０３）、複数の大当たり種別のうちいずれかの大当たりフラグがＯＮ状態であるか否かを判断する（ステップＳ１８０４）。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、いずれかの大当たり遊技を開始するか否を判断する。いずれかの大当たりフラグがＯＮ状態であると（ステップＳ１８０４におけるＹＥＳ）、処理フラグを「３」に更新し（ステップＳ１８０５）、変動中処理を終了する。いずれの大当たりフラグもＯＮ状態でなければ（ステップＳ１８０４におけるＮＯ）、次に特定条件フラグがＯＮ状態であるか否かを判断する（ステップＳ１８０６）。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、開閉装置作動処理を開始するか否かを判断する。特定条件フラグがＯＮ状態であると（ステップＳ１８０６におけるＹＥＳ）、処理フラグを「４」に更新し（ステップＳ１８０７）、変動中処理を終了する。特定条件フラグがＯＮ状態でなければ（ステップＳ１８０６におけるＮＯ）、処理フラグを「０」に更新し（ステップＳ１８０８）、変動中処理を終了する。
【０６３２】
［周辺制御基板による演出処理について］
ここで、主制御基板７１０に搭載されるＣＰＵが実行するメインシステム処理ではないが、主制御基板７１０から送信された演出コマンドまたは／および追加演出コマンドを周辺制御基板８１０が受信した場合の処理について説明する。
【０６３３】
上述したとおり、演出抽選手段９６０は、主制御基板７１０から送信されたコマンドに基づいて、表示演出、音声演出及び刺激音演出の態様等を決定する。具体的には、主制御基板７１０から送信された演出コマンドを周辺制御基板８１０が受信すると、演出抽選手段９６０は、図６９を参照して表示演出及び音声演出の態様を決定する。このとき、演出抽選手段９６０は、主制御基板７１０から送信された追加演出コマンドに基づいて追加演出を実行するか否かを判断し、追加演出を実行する場合には、実行される刺激音演出の態様を決定する。
【０６３４】
ところで、追加演出としての刺激音演出は、遊技者の期待度を高めることができるものの、いたずらに大音量であったり、突然、大音量での刺激音演出が行われたりすると、かえって遊技興趣の低下を招きかねない。とくに、抽選の結果がハズレであるにもかかわらず大音量での刺激音演出が頻出すると、興趣の低下は著しいものがある。そこで、本実施形態のパチンコ機１では、演出制御手段９６２により刺激音演出が行われる場合には、遊技者に心の準備を促すべく、刺激音演出が実行されることを瞬間的に事前に察知できるようにされている。すなわち、追加演出として刺激音演出を実行する旨が決定されたとき、演出制御手段９６２は、枠装飾中継端子板２４０を介して、刺激音演出が実行されることを遊技者に察知させる察知演出を実行する。具体的には、刺激音演出が実行される直前に、ＬＥＤ基板１５２は、第１領域Ｐ１～Ｐ５の５つの領域を、例えば雷音が轟く前に瞬間的に光る稲光のように点滅発光させる。ただし、このような点滅発光させる態様に代えて、先ずは、５つの領域のうち、第１領域Ｐ１のみを発光し、それ以降は、第２領域Ｐ２、第３領域Ｐ３、第４領域Ｐ４、第５領域Ｐ５の順序で、瞬時に流れるような流光態様で察

知演出が行われるようにしてもよい。このように刺激音演出が実行されることを瞬間的に遊技者に察知させる察知演出を行うことにより、遊技者は、刺激音演出が実行されることを事前に遊技者に瞬時に察知させることが可能となる。

【０６３５】

そしてさらに、本実施形態のパチンコ機１には、察知演出が行われたときに、刺激音演出の実行に先だって、刺激音演出の実行を阻止することができる刺激音演出阻止スイッチの機能が備えられている（刺激強度変更手段）。本実施形態のパチンコ機１では、察知演出が開始されてから刺激音演出が開始されるまでの所定期間に限り、操作ボタン３２７において刺激音演出の阻止機能を有効化することによって、左右方向に配置された三つの操作ボタン３２７のうちいずれの操作ボタン３２７を操作したとしても刺激音演出が阻止されるようにされている。ここで、上述したように、主制御基板７１０から送信された演出コマンドに基づいて決定される演出態様は、表示演出及び音声演出の態様が予め決められているものの、刺激音演出は、演出コマンドとは別に主制御基板７１０から送信される追加演出コマンドに基づいてその態様が決定されるものである。すなわち、刺激音演出は、主制御基板７１０から送信された演出コマンドに基づいて決定された表示演出及び音声演出とは別に、これに追加して行われるものであるから、表示演出、音声演出及び刺激音演出のうち刺激音演出のみについて、選択的に音声を消す（不実行とする）ことができるようになっている。

【０６３６】

したがって、察知演出が行われた場合には、上記の所定期間内に、遊技者が刺激音演出阻止スイッチを操作（例えば押下）すると、刺激音演出の実行を阻止することができる。なお、本実施形態のパチンコ機１では、刺激音演出の直前に察知演出が実行されるようにしているが、察知演出が実行されてから刺激音演出が実行されるまでの時間は、刺激音演出が遊技者にとって不意打ちとならず、且つ、刺激音演出の実行を阻止すべく操作ボタン３２７を押下できる範囲内であれば、その時間は短ければ短い方が好ましい。

【０６３７】

ところで、ＬＥＤ基板１５２及びＬＥＤ基板１５６は、察知演出を行うにあたり、演出制御手段９６２により、刺激音演出から遊技者が受ける刺激度合いに応じた色で発光するように制御される。例えば、刺激度合いが相対的に強い刺激音演出が行われる場合には赤色で発光し、刺激度合いが相対的に弱い刺激音演出が行われる場合には青色で発光する。刺激度合いが相対的に強い刺激音演出としては例えば所定音量以上の音が出力される場合が相当し、刺激度合いが相対的に弱い刺激音演出としては例えば所定音量未満の音が出力される場合が相当する。ただし、同音量であったとしても、音の種別が異なれば（例えば周波数が異なれば）、遊技者が受ける刺激度合いが異なる場合もある。したがって、例えば所定周波数以上の音が出力される刺激音演出が行われる場合には赤色で発光し、例えば所定周波数未満の音が出力される刺激音演出が行われる場合には青色で発光するようにしてもよい。

【０６３８】

ところで、遊技者によっては刺激音演出を好む遊技者もいれば、これを嫌う遊技者もいる。この点、本実施形態におけるパチンコ機１では、刺激音演出が実行されることを事前に瞬時に察知できるので、遊技者自らの意思によって刺激音演出を実行するか刺激音演出の実行を阻止するかを決定することが可能となる。

【０６３９】

さらに、本実施形態のパチンコ機１では、刺激音演出阻止スイッチが操作されたことによって、刺激音演出の実行が阻止されたとしても、この阻止されている間は、刺激音演出が阻止されずに実行された場合における刺激音演出の実行状況を遊技者が認識することが可能となっている。例えば、ＬＥＤ基板１５２及びＬＥＤ基板１５６の発光色を、所定周波数以上の音であれば発光色を赤色とし、所定周波数未満の音であれば発光色を青色とする等、音の種別に応じて、ＬＥＤ基板１５２及びＬＥＤ基板１５６の発光色を変更することができる。また、上記の音の種別に応じて発光色が変更される演出とあわせてまたは単

独で、刺激音演出における音の大きさの度合いが大きいほど、ＬＥＤ基板１５２及びＬＥＤ基板１５６それぞれの５つの領域のうち、発光される領域数が増加することができる。例えば、第１領域Ｐ１～第５領域Ｐ５及び第１領域Ｒ１～第５領域Ｒ５の全部が発光されているときには、音量（音の大きさの度合い）が大きいことを示し、第１領域Ｐ１～第５領域Ｐ５及び第１領域Ｒ１～第５領域Ｒ５のうち発光されている領域が少なければ、音量が小さいことを示している。このようにして、枠装飾中継端子板２４０を介して演出制御手段９６２により発光が制御されるＬＥＤ基板１５２及びＬＥＤ基板１５６は、刺激音演出の実行が阻止されたとしても、阻止されなかった場合における刺激音演出の実行状況を、視覚を通じて遊技者がある程度認識することができるができる（特定演出阻止状況認識手段）。

【０６４０】

さらに、本実施形態のパチンコ機１では、刺激音演出の実行が阻止された場合には、刺激音演出の実行が禁止される。そして、刺激音演出が禁止されている間、刺激音演出の実行を復帰させることができる復帰スイッチの機能が備えられている。本実施形態のパチンコ機１では、刺激音演出の実行が禁止されてから刺激音演出が終了するまでの期間に限り、操作ボタン３２７において刺激音演出の復帰機能を有効化することによって、左右方向に配置された三つの操作ボタン３２７のうちいずれの操作ボタン３２７を操作したとしても刺激音演出が復帰されるようにされている。このようにして遊技者は、刺激音演出の実行が阻止された場合に、阻止されなかった場合における刺激音演出の実行状況を、視覚を通じて認識することで、刺激音演出を復帰させるタイミングを図ることが可能となる。

【０６４１】

なお、本実施形態のパチンコ機１では、ＬＥＤ基板１５２及びＬＥＤ基板１５６の発光態様により刺激音演出が実行されることを事前に瞬時に察知できるようにしているが、刺激音演出が不意打ちとならない（驚かせない）ように事前に察知させる演出であれば、これに限られない。例えば、ハンドルユニット３１８に振動を与えることで刺激音演出の実行を事前に察知できるようにしたり、遊技者の身体に向けて風を送ることで刺激音演出の実行を事前に察知できるようにしてもよい。

【０６４２】

［大当たり遊技開始処理について］

次に、主制御基板７１０に搭載されるＣＰＵが実行するメインシステム処理に戻って、図７５に基づいて、大当たり遊技開始処理について説明する。図７５は、大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。この大当たり遊技開始処理では、先ず、確率変動機能が作動中であるか否かを判断する（ステップＳ２００１）。上述のとおり、大当たり遊技が実行されているときは確変機能が作動しないため、確変機能が作動している場合には、確変機能の作動を停止して（ステップＳ２００２）、ステップＳ２００３に進む。一方、ステップＳ２００１において確変機能が作動していないと判断すると（ステップＳ２００１におけるＮＯ）、ステップＳ２００２をスキップしてステップＳ２００３に進む。

【０６４３】

ステップＳ２００３では、開放延長機能が作動中であるか否かを判断する。上述のとおり、大当たり遊技が実行されているときは開放延長機能が作動しないため、開放延長機能が作動している場合には、開放延長機能の作動を停止して（ステップＳ２００４）、ステップＳ２００５に進む。一方、ステップＳ２００３において開放延長機能が作動していないと判断すると（ステップＳ２００３におけるＮＯ）、ステップＳ２００４をスキップしてステップＳ２００５に進む。

【０６４４】

ステップＳ２００５では、長開放大当たりであるか否かを判断する。具体的には、第１長開放大当たりフラグ、第２長開放大当たりフラグおよび第３長開放大当たりフラグのうちいずれかのフラグがＯＮ状態であれば長開放大当たりであると判断し（ステップＳ２００５におけるＹＥＳ）、長開放大当たり遊技時におけるラウンド回数（例えば１５ラウン

ド）、１ラウンド当たりの開閉装置５００の最大開放時間（例えば３０ｓｅｃ）および最大入賞数（例えば9球）をセットする（ステップＳ２００６）。そして、その後、ステップＳ２００８に進んで処理フラグを「５」に更新し、大当たり遊技開始処理を終了する。

【０６４５】

一方、ステップＳ２００５において、第１短開放大当たりフラグおよび第２短開放大当たりのうちいずれかのフラグがＯＮ状態であれば長開放大当たりではなく短開放大当たりであると判断し（ステップＳ２００５におけるＮＯ）、短開放大当たり遊技時におけるラウンド回数（例えば２ラウンド）、１ラウンド当たりの開閉装置５００の最大開放時間（例えば０．６ｓｅｃ）および最大入賞数（例えば３球）をセットし、ステップＳ２００８に進む。

【０６４６】

［特定条件成立時処理について］

次に、図７６に基づいて、特定条件成立時処理について説明する。図７６は、特定条件成立時処理の一例を示すフローチャートである。この特定条件成立時処理では、先ず、特定条件の成立に基づく開閉装置５００の開閉回数（例えば２回）、１回当たりの開閉装置５００の最大開放時間（例えば０．６ｓｅｃ）、最大入賞数（例えば３球）をセットする（ステップＳ２２０１）。その後、処理フラグを「６」に更新して特定条件成立時処理を終了する（ステップＳ２２０２）。

【０６４７】

［特別電動役物大当たり制御処理］

次に、図７７に基づいて、特別電動役物大当たり制御処理について説明する。図７７は、特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。特別電動役物大当たり制御処理においては、先ず、開閉装置５００が開放中であるか否かを判断する（ステップＳ２４０１）。開閉装置５００が開放中であれば（ステップＳ２４０１におけるＹＥＳ）、予めセットされた開閉装置５００の最大開放時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ２４０２）。具体的には、ステップＳ２００６またはステップＳ２００７においてセットされた最大開放時間が経過したか否かを判断する。開閉装置５００の最大開放時間が経過したと判断すると（ステップＳ２４０２におけるＹＥＳ）、開閉装置５００を閉鎖して（ステップＳ２４０４）、ステップＳ２４０５に進む。

【０６４８】

ステップＳ２４０２において開閉装置５００の開放時間が経過していなければ（ステップＳ２４０２におけるＮＯ）、予めセットされた最大入賞数の遊技球が開閉装置５００に受け入れられたか否かを判断する（ステップＳ２４０３）。具体的には、開閉装置カウントセンサ７７６によるカウント値が、ステップＳ２００６またはステップＳ２００７においてセットされた最大入賞数に達したか否かを判断する。開閉装置５００に最大入賞数の遊技球が受け入れられたと判断すると（ステップＳ２４０３におけるＹＥＳ）、ステップＳ２４０４に進み、開閉装置５００を閉鎖する。一方、開閉装置５００に最大入賞数の遊技球が受け入れられていなければ、ステップＳ２４０２に戻る。

【０６４９】

ステップＳ２４０５では、予めセットされたラウンド数に達したか否かを判断する（ステップＳ２４０５）。具体的には、ステップＳ２００６またはステップＳ２００７においてセットされたラウンド数に達したか否かを判断する。ここで、予めセットされたラウンド数に達していれば（ステップＳ２４０５におけるＹＥＳ）ステップＳ２４０７に進み、大当たりフラグ（第１～第３長開放大当たりフラグおよび第１・第２短開放大当たりフラグのうちＯＮ状態となっているフラグ）をＯＦＦにする。一方、予めセットされたラウンド数に達していなければ（ステップＳ２４０５におけるＮＯ）、開閉装置５００の開放処理を行い（ステップＳ２４０６）、ステップＳ２４０２に戻る。

【０６５０】

なお、ステップＳ２４０１において、開閉装置５００が開放中でないと判断されると（ステップＳ２４０１におけるＮＯ）、ステップＳ２４０５に進む。

【０６５１】
ステップＳ２４０７において大当たりフラグをＯＦＦにしたのち、確変機能を作動すべきか否かを判断し（ステップＳ２４０８）、確変機能を作動すべきであれば確変機能の作動処理を行う（ステップＳ２４０９）。具体的には、ステップＳ２４０７においてＯＦＦにされた大当たりフラグが、第１長開放大当たりフラグ、第２長開放大当たりフラグ、第１短開放大当たりフラグおよび第２短開放大当たりフラグのうちいずれかのフラグであれば、確変機能を作動する。即ち、これまで行われていた大当たり遊技が、第１長開放大当たり遊技、第２長開放大当たり遊技、第１短開放大当たり遊技および第２短開放大当たり遊技のうちのいずれかであれば、確変機能を作動する。
【０６５２】
次いで、開放延長機能を作動すべきか否かを判断し（ステップＳ２４１０）、開放延長機能を作動すべきであれば開放延長機能の作動処理を行う（ステップＳ２４１１）。その後、処理フラグを「０」に更新し（ステップＳ２４１５）、特別役物大当たり制御処理を終了する。一方、ステップＳ２４１０において開放延長機能を作動させないと判断された場合（ステップＳ２４１０におけるＮＯ）にも、ステップＳ２４１５に進んで処理フラグを「０」に更新し、特別役物大当たり制御処理を終了する。
【０６５３】
ところで、本実施形態では、開放延長機能を作動すべきか否かについて、当該大当たりが当選した際の遊技状態が重大な影響を及ぼす。
【０６５４】
具体的には、外部通常遊技状態Ａまたは外部通常遊技状態Ｂであるときに大当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合であれば、ステップＳ２４０７においてＯＦＦとされた大当たりフラグが第１長開放大当たりフラグまたは第１短開放大当たりフラグであるときに限り、ステップＳ２４１０において開放延長機能を作動すべきと判断される。一方、ステップＳ２４０７においてＯＦＦとされた大当たりフラグが第２長開放大当たりフラグまたは第２短開放大当たりフラグであるとき、ステップＳ２４０８において確変機能を作動すべきと判断されるにも拘らず、ステップＳ２４１０において開放延長機能を作動しない旨が判断される。
【０６５５】
また、外部有利遊技状態Ａまたは外部有利遊技状態Ｂであるときに大当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合であれば、ステップＳ２４０７においてＯＦＦとされた大当たりフラグがいかなる種別の大当たりフラグであったとしても、ステップＳ２４１０において開放延長機能を作動すべきと判断される。即ち、ステップＳ２４０７においてＯＦＦとされた大当たりフラグが、第１長開放大当たり、第２長開放大当たり、第１短開放大当たりおよび第２短開放大当たりのいずれであっても（第３長開放大当たりに当選した場合にステップＳ２４１０に進むことはあり得ない）、ステップＳ２４１０において開放延長機能を作動すべきと判断される。従って、一旦、第１長開放大当たり遊技または第１短開放大当たり遊技が実行されると、第３長開放大当たり遊技が実行されない限り、第２長開放大当たり遊技や第２短開放大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、外部有利遊技状態Ｂとなる。
【０６５６】
より厳密に言えば、上記ステップＳ２４１０の処理では、まず、大当たりフラグに基づいて、上記第１長開放大当たりおよび上記第１短開放大当たりのいずれかに当選したか否かの判断を行う。そしてこの結果、上記第１長開放大当たりおよび上記第１短開放大当たりのいずれかに当選した旨判断されれば、上記ステップＳ２４１１の処理において、開放延長機能を作動させることとなる。
【０６５７】
ただし、上記ステップＳ２４１０の処理では、上記第１長開放大当たりおよび上記第１短開放大当たりのいずれにも当選しておらず、上記第２長開放大当たりおよび上記第２短開放大当たりのいずれかに当選している旨判断される場合もある。このような場合には、

該当する当たり（第２長開放大当たりまたは第２短開放大当たり）に当選した時点（大当たり遊技が行われる前の時点）で上記開放延長機能が作動していたか否かの判断をさらに行う。そしてこの結果、上記開放延長機能が作動していなかった旨判断されたときは（外部通常遊技状態Ａまたは外部通常遊技状態Ｂ）、上記ステップＳ２４１１の処理に移行することなく（開放延長機能を作動させることなく）、処理フラグを「０」に更新した時点で（ステップＳ２４１５）、当該特別役物大当たり制御処理を終了する。一方、上記開放延長機能が作動していた旨判断されれば（外部有利遊技状態Ａまたは外部有利遊技状態Ｂ）、上記ステップＳ２４１１の処理において、開放延長機能を作動させた後、処理フラグを「０」に更新した時点で（ステップＳ２４１５）、当該特別役物大当たり制御処理を終了することとなる。

【０６５８】

このような構成では、外部通常遊技状態Ａまたは外部通常遊技状態Ｂにある限りは、上記第２長開放大当たりや、上記第２短開放大当たりは、あくまで「外部通常遊技状態に移行する契機となる当たり」でしかない。ただし、上記第１長開放大当たりおよび上記第１短開放大当たりのいずれかが当選されて開放延長機能が作動する遊技状態（外部有利遊技状態）に移行した後は、上記第２長開放大当たりや、上記第２短開放大当たりは、「外部有利遊技状態に移行する契機となる当たり（遊技者にとって最も有利度の高い当たり）」となり、その遊技価値が大きく変わるようになる。この意味では、上記第１長開放大当たりや、上記第１短開放大当たりは、「上記第２長開放大当たりおよび上記第２短開放大当たりとしての遊技価値を異ならしめる遊技状態に移行する契機となる当たり」とも言える。

【０６５９】

一方、この実施の形態では、上記ステップＳ２４０８において、確変機能を作動すべきでない当たり（第３長開放大当たり）に当選している旨判断されたときも（ステップＳ２４０８におけるＮＯ）、該当する当たり（第３長開放大当たり）に当選した時点（大当たり遊技が行われる前の時点）で上記開放延長機能が作動していたか否かの判断を行うようにしている（ステップＳ２４１２）。そしてこの結果、上記開放延長機能が作動していなかった旨判断されたときは（外部通常遊技状態Ａまたは外部通常遊技状態Ｂ）、その時点で上記処理フラグを「０」に更新する（ステップＳ２４１５）。ただし、上記ステップＳ２４１２の処理において、開放延長機能が作動していた旨判断されたときは（外部有利遊技状態Ａまたは外部有利遊技状態Ｂ）、開放延長機能の作動処理を行う（ステップＳ２４１３）。そしてこの後、開放延長機能の作動回数（例えば１００回）を設定した時点で（ステップＳ２４１４）、ステップＳ２４１５に進んで処理フラグを「０」に更新し、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【０６６０】

このような構成では、上記外部有利状態にあるときに上記第３長開放大当たりが当選されてしまったとしても、該当選に応じた大当たり遊技が行われた後、所定の期間内は、上記第２長開放大当たりや、上記第２短開放大当たりが、「外部有利遊技状態に移行する契機となる当たり（遊技者にとって最も有利度の高い当たり）」として機能する状態とされるようになる。

【０６６１】

なお、外部通常遊技状態であるときに大当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合であれば、ステップＳ２４０７においてＯＦＦとされた大当たりフラグがいかなる大当たりフラグであったとしても、ステップＳ２４１２において開放延長機能を作動すべきと判断されることはない（即ちステップＳ２４１２に続いてステップＳ２４１５に進む）。第３長開放大当たりに当選しない限りステップＳ２４１２に進むことはあり得ないからである。

【０６６２】

一方、外部有利遊技状態であるときに大当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合であれば、ステップＳ２４０７においてＯＦＦとされた大当たりフラグが第３長開放大

当たりフラグであるときに、ステップＳ２４１２において開放延長機能を作動すべきと判断され、ステップＳ２４１３に進む。なお、ステップＳ２４０７においてＯＦＦとされた大当たりフラグが第３長開放大当たりフラグでなければステップＳ２４１２に進むことがなく常にステップＳ２４０９に進むので、ステップＳ２４１２においてＮＯと判断されることはあり得ない。

【０６６３】

［開閉装置作動処理］

次に、図７８に基づいて、開閉装置作動処理について説明する。図７８は、開閉装置作動処理の一例を示すフローチャートである。開閉装置作動処理では、先ず、ステップＳ２２０１においてセットされた最大入賞数の遊技球が開閉装置５００に入賞したか否かを判断する（ステップＳ２５０１）。最大入賞数の遊技球が開閉装置５００に入賞していれば（ステップＳ２５０１におけるＹＥＳ）、開閉装置５００が開閉中か否かを判断する（ステップＳ２５０２）。開閉装置５００が開閉中であれば（ステップＳ２５０２におけるＹＥＳ）、開閉装置５００を閉鎖して（ステップＳ２５０３）、特定条件フラグをＯＦＦ状態にする（ステップＳ２５０９）。ステップＳ２５０２において開閉装置５００が開放中でなければ（即ち閉鎖していれば）、ステップＳ２５０９に進み、特定条件フラグをＯＦＦ状態にする。そして、その後、ステップＳ２５１０に進み、処理フラグを「０」に更新して、開閉装置作動処理を終了する。

【０６６４】

ステップＳ２５０１において最大入賞数の遊技球が開閉装置５００に入賞していないと判断すると、開閉装置５００が開放中であるか否かを判断する（ステップＳ２５０４）。ここで、開閉装置５００が開放中であれば（ステップＳ２５０４におけるＹＥＳ）、ステップＳ２２０１において予めセットされた開放時間が経過しているか否かを判断し（ステップＳ２５０５）、開放時間が経過していれば（ステップＳ２５０５におけるＹＥＳ）、開閉装置５００を閉鎖する（ステップＳ２５０６）。その後、開閉装置５００の開閉回数が、ステップＳ２２０１において予めセットされた回数に達しているか否かを判断し（ステップＳ２５０７）、当該予めセットされた回数に達していれば（ステップＳ２５０７におけるＹＥＳ）、特定条件フラグをＯＦＦにした（ステップＳ２５０９）のち、処理フラグを「０」に更新する（ステップＳ２５１０）。ステップＳ２５０４において開閉装置５００が開放中でないと判断すると（ステップＳ２５０４におけるＮＯ）、ステップＳ２５０７に進む。

【０６６５】

なお、ステップＳ２５０５において開閉装置５００の開放時間が予め定めた時間を経過していないと判断したとき（ステップＳ２５０５におけるＮＯ）、ステップＳ２５０１に戻る。また、ステップＳ２５０７において開閉装置５００の開放回数が予め定めた回数に達していないと判断したとき（ステップＳ２５０７におけるＮＯ）、開閉装置５００を再び開放し（ステップＳ２５０８）、その後、ステップＳ２５０１）に戻る。

【０６６６】

このように、予めセットされた遊技球が開閉装置５００に入賞したと判断すると（ステップＳ２５０１におけるＹＥＳ）、ステップＳ２２０１において予めセットされた開閉装置５００の開閉回数に達したか否かに拘らず、開閉装置作動処理を終了する。

【０６６７】

［遊技内容について］

次に、各遊技状態における遊技内容について図７９～図８４を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機１では、外部通常遊技状態Ａ、外部通常遊技状態Ｂ、外部有利遊技状態Ａおよび外部有利遊技状態Ｂのいずれかに設定されることは上述した通りである。ただし、本実施形態のパチンコ機１では、外部的には、外部通常遊技状態Ａおよび外部通常遊技状態Ｂのいずれかの状態にあるときは、それらいずれの状態にあるかにかかわらず、予め定められた単一（１つ）の遊技状態（イニシャル時の遊技状態でもある外部通常遊技状態）にあることが遊技者に淡々と示唆されるのみである。

【０６６８】
各始動口６００，６０２，６０４のうちいずれかに遊技球が入賞すると、第１特別図柄抽選手段９００または第２特別図柄抽選手段９１０により特別図柄の抽選が行われる。当該抽選結果は、第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６に表示されると共に、演出表示装置１１５において装飾図柄１１５３の停止図柄の組み合わせにより表示される。

【０６６９】
図７９～図８４に示すように、演出表示装置１１５には、その中央領域に装飾図柄１１５３が表示されるとともに、第１特別図柄対応図柄１０００と、第２特別図柄対応図柄１００２と、保留表示領域１１５０とを有している。装飾図柄１１５３は三つの図柄列からなり、遊技者から見て左側に表示される左図柄列１１５３ａ、遊技者から見て真ん中に表示される中図柄列１１５３ｂ、および、遊技者から見て右側に表示される右図柄列１１５３ｃの３列の図柄列で構成されている。本実施形態では、装飾図柄１１５３の各図柄列１１５３ａ～１１５３ｃには、１～８の複数図柄が順に配列されて表示される。これら複数の図柄のうち、３および７は赤で表示され、１、２、５および６はピンクで表示され、４および８は青で表示される。以下、赤で表示される図柄を特定図柄、ピンクで表示される図柄を準特定図柄、青で表示される図柄を非特定図柄と称する。

【０６７０】
また、保留表示領域１１５０は、演出表示装置１１５における下部領域に配置されており、第１の保留表示領域１１５１と第２の保留表示領域１１５２とを互いに隣接するような態様で有している。第１の保留表示領域１１５１は、左右方向に一列に配列された第１の保留記憶表示部１１５１ａ～第４の保留記憶表示部１１５１ｄの４つの保留記憶表示部を有している。第２の保留表示領域１１５２は、左右方向に一列に配列された第５の保留記憶表示部１１５２ａ～第８の保留記憶表示部１１５２ｄの４つの保留記憶表示部を有している。即ち、第１の保留表示領域１１５１の保留記憶表示部および第２の保留表示領域１１５２の保留記憶表示部の和と第１特別図柄保留カウンタ９０３による保留の上限値（第１所定数）および第２特別図柄保留カウンタ９１３による保留の上限値（第２所定数）の和とが同数である。さらに具体的に言えば、第１の保留表示領域１１５１の保留記憶表示部の数と第１所定数とが同じであり、且つ第２の保留表示領域１１５２の保留表示部の数と第２所定数とが同じである。本実施形態では、第１の保留表示領域１１５１の保留記憶表示部の数（第１所定数）および第２の保留表示領域１１５２の保留記憶表示部の数（第１所定数）は、ともに保留消化前を基準として「４つ」（保留消化後を基準として「３つ」）である。

【０６７１】
また、第１の保留記憶表示部１１５１ａ、第２の保留記憶表示部１１５１ｂ、第３の保留記憶表示部１１５１ｃ、第４の保留記憶表示部１１５１ｄ、第５の保留記憶表示部１１５２ａ、第６の保留記憶表示部１１５２ｂ、第７の保留記憶表示部１１５２ｃおよび第８の保留記憶表示部１１５２ｄは、この順で左右方向に規則的に並んでおり、装飾図柄１１５３が表示される領域（共通図柄表示領域）における抽選結果の導出は、このように並んだ順序で導出される。すなわち、先頭の保留（第１の保留記憶表示部１１５１ａに対応する保留）から順に末尾の保留（例えば、第８の保留記憶表示部１１５２ｄ）まで、各保留記憶表示部に対応する抽選の保留がその保留順に導出されることになる。これにより、共通図柄表示領域において抽選結果が導出される順序を明確に把握することができる。

【０６７２】
第１の保留表示領域１１５１の各保留記憶表示部１１５１ａ～１１５１ｄは、第１特別図柄保留カウンタ９０３によって保留可能であることを示す第１の表示態様、第２特別図柄保留カウンタ９１３によって保留されていることを示す第２の表示態様、第１特別図柄保留カウンタ９０３によって保留されていることを示す第３の表示態様のうちいずれかの表示態様で表示される。

【０６７３】

第２の保留表示領域１１５２の各保留記憶表示部１１５２ａ～１１５２ｄは、第１の表示態様、第２の表示態様および第３の表示態様のいずれかの表示態様で表示可能であると共に、第１特別図柄保留カウンタ９０３および第２特別図柄保留カウンタ９１３における保留数に関わる情報を非表示とされる場合もある。

【０６７４】

各表示態様について説明すると、例えば図８０において、第１の保留記憶表示部１１５１ａ、第２の保留記憶表示部１１５１ｂおよび第４の保留記憶表示部１１５１ｄの表示態様が第３の表示態様であり、第３の保留記憶表示部１１５１ｃおよび第５の保留記憶表示部１１５２ａの表示態様が第２の表示態様であり、第６の保留記憶表示部１１５２ｂの表示態様が第１の表示態様である。なお、第７の保留記憶表示部１１５２ｃおよび第８の保留記憶表示部１１５２ｄの表示態様は、非表示となっている。

【０６７５】

本実施形態では、第１の表示態様は枠（枠内は灰色）が表示され、第１特別図柄保留カウンタ９０３によって保留可能であることを意味している。第２の表示態様は赤色のキャラクタ（ここでは、ＵＦＯを模したキャラクタ）が表示され、第２特別図柄保留カウンタ９１３によって保留されていることを意味している。第３の表示態様は青色のキャラクタ（ここでは、第２の表示態様よりも小さいサイズのＵＦＯを模したキャラクタ）が表示され、第１特別図柄保留カウンタ９０３によって保留されていることを意味している。このように、第１特別図柄保留カウンタ９０３によって保留されていることを意味する表示態様と第２特別図柄保留カウンタ９１３によって保留されていることを意味する表示態様とで、表示態様が異なっている。

【０６７６】

ここで、図７９は外部通常遊技状態（外部通常遊技状態Ａまたは外部通常遊技状態Ｂ）において演出表示装置１１５に表示される画像を示す図であって、（ａ）は背景画像がドーム球場、（ｂ）は背景画像が客船、（ｃ）は背景画像が夜景、の画像である。外部通常遊技状態のときは、図７９（ａ）～（ｃ）のうちいずれかの画像にランダムに選択決定される。なお、操作ボタン３２７によって図７９（ａ）～（ｃ）のうちいずれかの画像に選択決定できるようにしても良い。これにより、遊技者の所望の画像が演出表示装置１１５に表示されることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【０６７７】

外部通常遊技状態において、第１特別図柄抽選手段９００または第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理（以下、単に「特別図柄抽選処理」と称する）にて第１長開放大当たり、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに当選すると、装飾図柄１１５３の各図柄列１１５３ａ～１１５３ｃが縦方向にスクロール変動し、その後、ゾロ目（三つの図柄列１１５３ａ～１１５３ｃが同じ図柄となること）で停止表示される。

【０６７８】

なお、特別図柄抽選処理の結果は、装飾図柄１１５３のみでなく、演出表示装置１１５に表示される画像の右下にも特別図柄対応図柄１０００，１００２として表示される。ここで、第１特別図柄抽選手段９００による抽選結果は第１特別図柄対応図柄１０００として表示され、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選結果は第２特別図柄対応図柄１００２として表示される。

【０６７９】

上記特別図柄抽選処理の結果が第１長開放大当たりであるとき、装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）は、特定図柄、準特定図柄または非特定図柄のゾロ目で停止表示され、その後、第１長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が実行される。当該長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、特別図柄抽選処理にて大当たりに当選するまで、外部有利遊技状態Ｂとなる。なお、詳細は後述するが、外部通常遊技状態時における特別図柄抽選処理の結果が第１長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのち、遊技者に大きな利益がもたらされる可能性がある有利な「昇格モード」に突入する。

【０６８０】
一方、上記特別図柄抽選処理の結果が第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりであるとき、装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）は、準特定図柄または非特定図柄のゾロ目で停止表示され（特定図柄のゾロ目で停止表示されることはない）、その後、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が実行される。
【０６８１】
特別図柄抽選処理の結果が第２長開放大当たりであったことに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、外部通常遊技状態Ｂとなる。特別図柄抽選処理の結果が第３長開放大当たりであったことに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、外部通常遊技状態Ａである。換言すれば、特別図柄抽選処理の結果が第２長開放大当たりであったとき、および、特別図柄抽選処理の結果が第３長開放大当たりであったとき、のいずれの場合であっても、これらの大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの外部遊技状態は、図７９に示したような、上記イニシャル時にも現れる通常外部遊技状態となる。従って、遊技者は、自己にとって有利でない遊技状態であると判断して遊技を行うこととなる。
【０６８２】
このように、外部通常遊技状態にて演出表示装置１１５に表示された装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）が特定図柄のゾロ目であれば、その時点で第１長開放大当たりに当選したことを把握できる。これにより、第１長開放大当たり遊技終了後の遊技状態が外部有利遊技状態Ｂとなる（即ち昇格モードに突入する）ことを把握できるので、遊技者に大きな期待感を与えることができ、興趣の低下を抑制できる。
【０６８３】
一方、外部通常遊技状態にて演出表示装置１１５に表示された装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）が準特定図柄または非特定図柄であれば、この段階ではいずれの大当たりに当選したのかを把握することはできない。ただし、演出表示装置１１５に表示された装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）が準特定図柄または非特定図柄であったとしても、第１長開放大当たりに当選していれば、大当たり遊技中または大当たり遊技が終了したのちに第１長開放大当たりであったことが報知される。従って、遊技者は、「昇格モード」に突入するのではないかといった期待感を抱きながら大当たり遊技を実行することとなるので、単調となりがちな大当たり遊技中における興趣の低下を抑制できる。
【０６８４】
また、遊技状態に拘らず特別図柄抽選処理の結果が第１短開放大当たり若しくは第２短開放大当たりであるとき、または、特別図柄抽選処理の結果が外れであって且つ特定条件が成立しているとき、本実施形態では、演出表示装置１１５においてゾロ目が表示されずにチャンス目が表示される。上記特別図柄抽選処理の結果が第１短開放大当たりであれば、第１短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技を実行し、当該短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が外部有利遊技状態Ｂとなる（開放延長機能が作動することにより、第１短開放大当たりであったことが把握できる）。上記特別図柄抽選処理の結果が第１短開放大当たりであったことに基づく短開放大当たり遊技が終了したのち、「昇格モード」に突入する。
【０６８５】
一方、上記特別図柄抽選処理の結果が第２短開放大当たりであれば、当該第２短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技を実行し、当該短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が外部通常遊技状態Ｂとなる。また、特別図柄抽選処理の結果が外れであって且つ特定条件が成立していれば開閉装置作動処理を実行する。なお、当該開閉装置作動処理の実行は条件装置の作動が条件ではないので、開閉装置作動処理が実行されても遊技状態は変更しない。例えば、外部通常遊技状態Ａであるときに特定条件が成立した場合には開閉装置作動処理の終了後も外部通常遊技状態Ａのままであり、外部通常遊技状態Ｂである

ときに特定条件が成立した場合には開閉装置作動処理の終了後も外部通常遊技状態Ｂのままである。

【０６８６】

一方、外部通常遊技状態であるときに特別図柄抽選処理の結果が第２短開放大当たりであれば、または、特別図柄抽選処理の結果が外れであって且つ特定条件が成立していれば、当該第２短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技または当該特定条件の成立に基づく開閉装置作動処理が終了した後の遊技状態は、いずれも外部通常遊技状態となり、一対の可動片６０６の動作が促進態様に制御されることもない。このため、遊技者から見れば、遊技状態に変化はないように見える。

【０６８７】

なお、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第１長開放大当たりの乱数の数、第２長開放大当たりの乱数の数、第３長開放大当たりの乱数の数、第１短開放大当たりの乱数の数および第２短開放大当たりの数に基づけば、外部通常遊技状態であるときに「昇格モードに突入する確率」は、概ね３分の１である。なお、『外部通常遊技状態であるときに「昇格モード」に突入する確率』とは、外部通常遊技状態であるときに「昇格モードに移行する契機となるチャンス当たりの当たり分配率」のことであり、具体的には、外部通常遊技状態における特別図柄の抽選処理にて大当たり遊技に当選し、当該大当たり遊技への当選に基づく大当たり遊技が終了したのちに「昇格モード」に突入する確率が、大当たり遊技が実行される回数のうち概ね３分の１であることを意味する。

【０６８８】

外部通常遊技状態において第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに当選すると、当該第２長開放大当たりまたは当該第３長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちは、いずれも外部通常遊技状態となる。ただし、このときの当選種別が第２長開放大当たりであれば、当該第２長開放大当たり遊技終了後の遊技状態は外部通常遊技状態Ｂとなり、第３長開放大当たりであれば、当該第３長開放大当たり遊技終了後の遊技状態は外部通常遊技状態Ａとなる。

【０６８９】

このように、外部通常遊技状態において第２長開放大当たりおよび第３長開放大当たりのいずれかに当選したときは、いずれの当選種別であったとしても、該当する当たりに応じた大当たり遊技が終了したのち、再び外部通常遊技状態となり、外部通常遊技状態である旨を示す演出画像が演出表示装置１１５に再度表示されることとなる。さらに、本実施形態のパチンコ機１には、遊技状態を常時表示する状態報知ランプ（例えば、抽選処理が行われるとき、確変機能が作動しているか否かを表示するランプ）も設けられていない。従って、遊技者は、内部的に外部通常遊技状態Ａおよび外部通常遊技状態Ｂのいずれであっても、自己に有利でない遊技状態（イニシャル時にも現れる遊技状態）であると判断して遊技を行うこととなる。換言すれば、遊技者は、上記一対の可動片６０６が動作するときの動作態様が上記イニシャル時と同様であることから、上記イニシャル時から遊技状態に変化はなく、上記大当たりの当選確率も上記イニシャル時に採用される当選確率Ａ（第１の確率）と同様だろうと判断して遊技を行うこととなる。

【０６９０】

ただし、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第２長開放大当たりの乱数の数（第２長開放大当たりの当たり分配率）、および第３長開放大当たりの乱数の数（第３長開放大当たりの当たり分配率）に基づけば、外部通常遊技状態において、上記第２長開放大当たりに当選する確率（第２長開放大当たりの当たり分配率）と、第３長開放大当たりに当選する確率（第３長開放大当たりの当たり分配率）とは同等程度（概ね２対３）とされている。このような構成によれば、第２長開放大当たりおよび第３長開放大当たりのいずれかの当選によって上記外部通常遊技状態に連続して移行されたときは、上記イニシャル時にも採用される当選確率Ａ（第１の確率）をもって抽選処理が行われるときと、該当選確率Ａよりも高確率とされた当選確率Ｂ（第２の確率）をもって抽選処理が行われるときとで同一の遊技状態にあることが遊技者に示唆される状況のもとで、これら当選確率Ａおよび当選

確率Ｂの二重標準をもって上記大当たりについての抽選処理が行われることとなる。したがって、遊技者は、このようなイニシャル時と同様の外部通常遊技状態に連続して移行したにもかかわらず、前回の大当たり遊技が行われてから少ない抽選回数のうちに上記大当たりが当選されるサプライズ当たり（予想外大当たり）、ひいてはいわゆる大当たりの連荘を享受し易くなる。

【０６９１】

ちなみに、図８０は、外部通常遊技状態にあるときに上記演出表示装置１１５に現れる演出態様の一態様を示す画像であり、例えば、第２長開放大当たりおよび第３長開放大当たりのいずれかの当選によって外部通常遊技状態に連続して移行したときなどに上記演出表示装置１１５に現れるものである。この画像では、背景画像がドーム球場となっており、装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）は、縦方向にスクロール変動を行う。このように、外部通常遊技状態にある限りは、内部の遊技状態にかかわらず、予め定められた単一（１つ）の遊技状態（上記イニシャル時にも採用される外部通常遊技状態）にあることが遊技者に淡々と示唆される。

【０６９２】

なお、本実施形態では、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのち、特別図柄抽選処理が最大５０回行われるまで図８０に示す画像が表示される。そして、特別図柄抽選処理の結果が５０回行われる間に大当たり遊技が発生しなければ、図８０に示す画像が表示されたのち、図７９（ａ）～（ｃ）のうちいずれかの画像が表示される。

【０６９３】

ところで、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第２長開放大当たりの乱数の数および図柄乱数の乱数幅に対する第３長開放大当たりの数に基づけば、第２長開放大当たりに基づく大当たり遊技と第３長開放大当たり遊技との比率は概ね２対３となる（即ち、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、外部通常遊技状態Ａである場合と外部通常遊技状態Ｂになる場合との比率が概ね３対２となる）。従って、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態において、特別図柄の変動が数１０回転行われるまでの間に大当たりに当選する頻度が高くなり、所謂数珠連なりで大当たり遊技が実行されうることとなる。なお、外部通常遊技状態Ｂであれば特別図柄の変動が数１０回転行われるまでの間に極めて高い頻度で大当たりに当選することは言うまでもないが、仮に外部通常遊技状態Ａであったとしても、本実施形態における外部通常遊技状態Ａ時の大当たりへの当選確率上、特別図柄の変動が数１０回転行われるまでの間に大当たりに当選する可能性がある。

【０６９４】

一方、遊技者は確変機能が作動しない外部通常遊技状態Ａであることを前提として遊技を行っているので、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのち数１０回転といった、確変機能が作動しない外部通常遊技状態Ａ時における大当たりの当選確率と比較して早い段階で数珠連なりで大当たりに当選することは遊技者にとって予想外のことである。このように予想外に大当たりに当選すると（以下、このような大当たりを「予想外大当たり」と称する）、遊技者は自らに“ツキ（幸運であること）”があると思い込み、気分良く遊技を行うことができ、興趣の低下を抑制できる。

【０６９５】

このような予想外大当たりは、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態がいかにも確変機能が作動しない遊技状態であるように見せつつも、実際には確変機能が作動する外部通常遊技状態Ｂの場合を積極的に（外部通常遊技状態Ｂと同程度に）存在させることにより発生するものである。従って、確変機能が作動しない外部通常遊技状態Ａ時における大当たりの当選確率のみに頼った単なる偶然により数珠連なりで大当たり遊技が実行されるわけではなく、意図的に比較

的高い頻度で数珠連なりで大当たりに当選しうるので、興趣の低下を抑制できる。しかも、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちに予想外大当たりとなる可能性があるにも拘らず、その逆、即ち特別図柄の変動回数が例えば何千回転といった所謂ハマリに陥る遊技状態に意図的に設定されることもないので（ただし、所謂ハマリに偶然陥る可能性は確率上ありうる）、遊技続行の意欲が失われることがなく、興趣の低下を抑制できる。

【０６９６】

言い換えれば、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの外部通常遊技状態では、イニシャル時に採用される当選確率Ａと、該当選確率Ａよりも高い確率とされた当選確率Ｂと、の２つの当選確率のいずれかを同等程度でもって（当選確率Ａと当選確率Ｂとの二重標準によって）上記大当たりについての抽選処理が実行される。そのため、この外部通常遊技状態が繰り返される場合であっても、少なくとも外部通常遊技状態Ａと同じ当選確率Ａが維持されることから、長期間に亘って大当たりに当選しない状態に陥る事態が排除され、かつ、大当たりに当選しやすい当選確率Ｂによって外部通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。

【０６９７】

また、外部通常遊技状態に移行する契機となる第２長開放大当たりおよび第３長開放大当たりへの各々への当選確率がこのように同程度となるようにすれば、外部通常遊技状態において当選確率Ｂをもって大当たり抽選処理が実行される期待度が高くなる。言い換えれば、外部通常遊技状態において当選確率Ａが採用される割合と当選確率Ｂが採用される割合を考慮すると、外部通常遊技状態で期待される当選確率（平均確率）は当選確率Ａよりも大幅に高くなるため、遊技者の外部通常遊技状態に期待感が一層高まる。

【０６９８】

［タイムリミットモードについて］

本実施形態のパチンコ機１では、外部通常遊技状態において第２短開放大当たりに当選したとき、または、特定条件が成立したとき、第２短開放大当たり当選に基づく短開放大当たり遊技または特定条件の成立に基づく開閉装置作動処理が終了したのち、「タイムリミットモード」に突入する。

【０６９９】

図８１はタイムリミットモードにおいて演出表示装置１１５に表示される画像を示す図である。この「タイムリミットモード」では、図８１に示すように、演出表示装置１１５に８文字のアルファベットが８文字表示される。タイムリミットモードに突入したとき、全てのアルファベットが黒抜き表示され、遊技の進行に応じて部分的に着色表示される。図８１では、「Ｉ」、「Ｋ」、「Ａ」および「Ｄ」が黒抜き表示であり、「Ｐ」、「Ｎ」、「Ｌ」および「Ｙ」が着色表示である。タイムリミットモードでは、遊技の進行に応じて当該アルファベットの黒抜表示が着色表示に変更されていき、予め示された限られた一定の時間内で８文字全てのアルファベットが着色表示に変わると、大当たり遊技が開始される。なお、このタイムリミットモードにおいて、装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）は、図８１に示すように縦方向にスクロール変動を行う。

【０７００】

確変機能および開放延長機能の両方とも作動しない外部通常遊技状態Ａにおいて第２短開放大当たりに当選したりまたは特定条件が成立したことによって「タイムリミットモード」に突入すると、このタイムリミットモードにおける遊技状態は、外部通常遊技状態Ａである場合と外部通常遊技状態Ｂである場合とがある。上述した当否判定用乱数の乱数幅に対する大当たりの乱数の数、図柄乱数の乱数幅に対する第２短開放大当たりおよび当否判定用乱数の乱数幅に対する特定条件成立乱数の数に基づけば、外部通常遊技状態Ａにおける第２短開放大当たりへの当選確率と特定条件が成する確率との比率が１対１９となる。

【０７０１】

一方、外部通常遊技状態Ｂにおいて第２短開放大当たりが当選したことまたは特定条件が成立したことによって「タイムリミットモード」に突入した場合には、このときの遊技状態は常に外部通常遊技状態Ｂとなる。開閉装置作動処理は条件装置の作動を伴う当たりではないので、外部通常遊技状態Ｂにおいて特定条件が成立しても外部通常遊技状態Ｂが継続するからである。

【０７０２】

ところで、「タイムリミットモード」における遊技状態は外部通常遊技状態Ａの場合と外部通常遊技状態Ｂの場合とがあるものの、いずれも、遊技者からは単に外部通常遊技状態とでしか認識できない遊技状態である。ただし、外部通常遊技状態Ａにおいて第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに当選し、当該第２長開放大当たりまたは当該第３長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態のように、いかにも確変機能が作動しない遊技状態であると遊技者に思わせるのではなく、上述のように、一定の限られた時間内に所定の事項（本実施形態では、８文字全てのアルファベットについての黒抜き表示部分が着色表示されるといった事項）が達成されると大当たり遊技が開始されるといったように、ある程度の期待感を遊技者に与えている。しかも、特定条件が成立する確率は大当たりへの当選確率よりも高いため、比較的高い頻度で「タイムリミットモード」に突入することとなり、興趣の低下を抑制できる。

【０７０３】

なお、外部的には、８文字全てのアルファベットについての黒抜き表示部分が着色表示されると大当たり遊技が開始するが、内部的には、大当たりに当選したときに、８文字全てのアルファベットについて着色表示するといった処理を行っている。従って、外部通常遊技状態Ｂであるときは、外部通常遊技状態Ａであるときよりも、黒抜き表示のアルファベットよりも着色表示のアルファベットの方が多くなるようにして、遊技者に期待感を与えている。

【０７０４】

また、本実施形態では、「タイムリミットモード」に突入すると、演出表示装置１１５の左下の領域に、「タイムリミットモード」の残り時間を示すタイマ１００４が表示される。ここで、「タイムリミットモード」の時間は、遊技状態が外部通常遊技状態Ａであるか外部通常遊技状態Ｂであるかに拘らず一定時間（本実施形態では３分間）である。１分間当たりの特別図柄の変動回数は平均して５回程度なので、「タイムリミットモード」における特別図柄の変動回数は１５回程度となる（リーチ演出など、特別図柄の変動時間が長い変動表示が行われるとさらに変動回数が少なくなる）。この１５回という回数は、外部通常遊技状態Ｂにおける大当たりへの当選確率の逆数の半分以下である。

【０７０５】

このように、「タイムリミットモード」では、上記第２短開放大当たりの当選によって、上記イニシャル時に採用される大当たりの当選確率Ａよりも高い確率とされた当選確率Ｂをもって上記大当たりについての抽選処理が行われるか、上記特定条件の成立によって、該当選時の外部通常遊技状態が維持される状況のもとでの抽選処理が行われるようになる。即ち、上記第２短開放大当たりの当選によって、上記当選確率Ｂをもって抽選処理が行われる遊技状態に移行されている場合があることから、「タイムリミットモード」中の大当たりへの期待度を好適に確保することができるようになり、ひいては「タイムリミットモード」中での遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。

【０７０６】

またさらに、この実施の形態では、上述の通り、外部通常遊技状態に連続して移行されたときは、イニシャル時に採用される当選確率Ａと、該当選確率Ａよりも高い確率とされた当選確率Ｂとの２つの当選確率のいずれかを同等程度（当選確率Ａと当選確率Ｂとを二重標準）で採用するとともに、当選確率Ａをもって抽選処理を行うときと当選確率Ｂをもって抽選処理を行うときとにかかわらず予め定められた単一（１つ）の遊技状態にあることが遊技者に示唆される状況のもとで、当該抽選処理をそれら当選確率Ａおよび当選確率Ｂのいずれかをもって行うようにしている。したがって、上記第２短開放大当たりの当選

、および上記特定条件成立のいずれを契機として「タイムリミットモード」に突入したとしても、上記当選確率Ａのみをもって上記抽選処理が行われることが遊技者から見て確定されている場合と比較すれば、大当たり期待度を飛躍的に高くすることが可能となる。

【０７０７】

ところで、「タイムリミットモード」における遊技状態が外部通常遊技状態Ｂであったとき、「タイムリミットモード」中に大当たりに当選しなかったとしても、遊技状態は外部通常遊技状態Ｂのままである。即ち、「タイムリミットモード」において、８文字全てのアルファベットについての黒抜き表示部分が着色表示されることがないまま当該「タイムリミットモード」が終了してしまったとしても確変機能は作動したままなので、比較的早い段階で大当たり遊技が発生しうることとなる。

【０７０８】

本実施形態では、「タイムリミットモード」における遊技状態が仮に外部通常遊技状態Ｂであったとしても、「タイムリミットモード」にて大当たりに当選するとは限らない。即ち、「タイムリミットモード」における特別図柄の変動回数は上述のとおり１５回程度であるのに対し、外部通常遊技状態Ｂにおける大当たり当選確率の逆数が１５の倍以上となっている。即ち、「タイムリミットモード」が外部通常遊技状態Ｂであったことを前提としても、「タイムリミットモード」にて大当たりに当選する確率は半分以下ある。これにより、遊技者に一旦は落胆させるものの復活して大当たり当選したように思わせることができ、遊技者に一層の喜びを与えることができ、興趣の低下を抑制できる。しかも、「タイムリミットモード」が終了すると、たとえ外部通常遊技状態Ｂであったとしても演出表示装置１１５の背景画像等、外部的には外部通常遊技状態Ａの場合と極似する態様となっているので、「タイムリミットモード」が終了したときに、遊技者に大きな落胆を与えることができる。この落胆の度合いが大きいほど、相対的に早い段階で大当たり遊技が発生したときの喜びが大きくなるので、より一層、興趣の低下を抑制できる。

【０７０９】

また、「タイムリミットモード」には、特定条件が成立した場合のみならず第２短開放大当たりに当選しても突入するようにしているので、従来のような単なる演出のみにすぎない所謂ミッションモードとは異なり、「タイムリミットモード」において大当たりに当選する期待度を向上させることができる。さらに、本実施形態では、第２長開放大当たりに当選したのちの外部通常遊技状態（即ち外部通常遊技状態Ｂ）において特定条件が成立した場合にも「タイムリミットモード」に突入する。この場合、「タイムリミットモード」では、第２長開放大当たりに基づいて確変機能が作動していることから、大当たりに極めて当選しやすい。これにより、「タイムリミットモード」において大当たりに当選する期待度を一層向上させることができる。

【０７１０】

「タイムリミットモード」では、先述と同様に、確変機能が未作動となる当選確率Ａと、確変機能が作動する当選確率Ｂと、の２つの当選確率（二重標準）のいずれかをもって大当たり抽選処理が実行される。そして、「タイムリミットモード」において当選確率Ｂをもって大当たり抽選処理が実行される期待度を高めるため、第２短開放大当たりに当選すると「タイムリミットモード」に突入するようにした。ただし、第２短開放大当たりのような、「大当たりに当選したにもかかわらず遊技者に対して定量の遊技球の払い出しが促されない当たり」は、大当たりとしての価値の低さが遊技者に認識されつつあり、これの改善が要望されている。

【０７１１】

この点、後述するが、この実施の形態では、「大当たりに当選したにもかかわらず遊技者に対して定量の遊技球の払い出しが促されない当たり」である上記第１短開放大当たりに当選したときは、上記第２長開放大当たりがいわゆる確変大当たり（いわゆる確率変動機能といわゆる時短機能とが付与される当たりであり、遊技者にとって最も価値の高い当たり）として機能するようになる昇格モードに移行させるようにしている。このような昇格モードでは、上述の外部通常遊技状態にあるときよりもいわゆる確変大当たりが当選さ

れやすくなることから（この意味では、「いわゆる確変大当たり」だけの当選確率で見れば該当選確率がより高い当選確率に変更されたモード、ともいえる）、遊技者は、定量の遊技球の払い出しを促すだけの単なる出玉当たりに当選されることよりも、このような昇格モードへの移行を主目的とした第１短開放大当たりに当選されることを狙って遊技するようになる。これにより、「大当たりに当選したにもかかわらず遊技者に対して定量の遊技球の払い出しが促されない当たり」としての価値が高められるようになり、上記第２短開放大当たりに当選したときも含めて、定量の遊技球の払い出しを促す出玉当たりに当選しなかったときの遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。即ち、定量の遊技球の払い出しを促す出玉当たりにどれだけ当選することができるか、といった単調な遊技だけでなく、新たな遊技を提供することもできるようになる。

【０７１２】

ところで、「タイムリミットモード」は、外部通常遊技状態Ａにおいて第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに当選し、当該第２長開放大当たりまたは当該第３長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの外部通常遊技状態から突入する場合もある。このとき、大当たり遊技が終了してから「タイムリミットモード」に突入するまでの特別図柄の変動回数と、「タイムリミットモード」における特別図柄の変動回数と、の和が５０回に満たない場合がある。例えば、大当たり遊技が終了してから「タイムリミットモード」に突入するまでに例えば特別図柄の変動表示が１０回行われたのちに「タイムリミットモード」に突入したような場合、「タイムリミットモード」に突入するまでの特別図柄の変動回数と、「タイムリミットモード」における特別図柄の変動回数と、の和が概ね２５回となる。このような場合には、「タイムリミットモード」が終了したとき、外部通常遊技状態Ａであるか外部通常遊技状態Ｂであるかに拘らず、演出表示装置１１５に表示ざれる画像は、図７９（ａ）～（ｃ）のうちいずれかの画像となり、図８０に再びに戻ることはない。これにより、外部通常遊技状態Ａにおいて第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに当選し、当該第２長開放大当たりまたは当該第３長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態から「タイムリミットモード」に突入したとき、外部通常遊技状態Ａにおいて第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たりに当選し、当該第２長開放大当たりまたは当該第３長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態における特別図柄の変動回数を記憶する処理が不要となり、表示装置制御基板８１６に搭載されたＣＰＵ８３２の負荷を軽減できる。

【０７１３】

［昇格モードについて］

次に、外部有利遊技状態Ｂ、即ち「昇格モード」における遊技内容について説明する。本来であれば開放延長機能の作動を伴わない大当たり（即ち、外部通常遊技状態Ａにおける特別図柄抽選処理にて当選したとしても、大当たり遊技終了後に開放延長機能が作動することがない大当たり）に当選したとしても、「昇格モード」では、大当たり遊技終了後に開放延長機能が作動する。

【０７１４】

なお、上述のとおり、「昇格モード」は、外部通常遊技状態時において、特別図柄抽選処理の結果が第１長開放大当たりまたは第１短開放大当たりであったときに、当該第１長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技または当該第１短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態のことである（即ち外部有利遊技状態Ｂのことである）。第１長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちに突入した昇格モードと、第１短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちに突入した昇格モードと、では、演出表示装置１１５に表示される背景画像が異なる。

【０７１５】

ここで、図８２は、第１長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのち昇格モードに突入した場合に演出表示装置１１５に表示される画像を示す図である。図８２によれば、第１長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの昇格モード

では、演出表示装置１１５において、背景画像として宇宙空間を想起させる図が表示される。また、装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）を構成する各図柄は、キャラクタが描かれたカード状の表示に付されて表示され、スクロール変動に代えて、表面と裏面とを交互に表示させることによって図柄を変動させる回転変動が行われる。

【０７１６】

図８３は、第１短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのち昇格モードに突入した場合に演出表示装置に表示される画像を示す図である。図８３によれば、第１短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちの昇格モードでは、演出表示装置１１５において、黒っぽい背景画像にキャラクタのシルエットが表示される（キャラクタのシルエットは装飾図柄１１５３の背後に表示されるため図８２では視認し難い）。また、装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）を構成する各図柄は、キャラクタが描かれたカード状の表示に付されて表示され、スクロール変動する。

【０７１７】

このように、「昇格モード」において演出表示装置１１５に表示される画像は、外部通常遊技状態において演出表示装置１１５に表示される画像と顕著に異なっている。とくに、装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）を構成する各図柄の表示方法が顕著に異なることから、「昇格モード」では、外部通常遊技状態とは違った特別な状態にあることを一見して把握できる。さらに、一対の可動片６０６の動作が促進態様に制御されるので、遊技者は、自己に有利な遊技状態となったことを把握できる。

【０７１８】

ところで、外部通常遊技状態であるとき、特別図柄抽選処理にて第２長開放大当たりまたは第２短開放大当たりに当選すると、第２長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技または第２短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、開放延長機能の作動を伴わない外部通常遊技状態Ｂとなる。また、外部通常遊技状態Ａ時における特別図柄抽選処理にて第３長開放大当たりに当選した場合には、長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は外部通常遊技状態Ａのままである。

【０７１９】

しかし、「昇格モード」では、特別図柄抽選処理にて第２長開放大当たりまたは第２短開放大当たりに当選した場合であっても、第２長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技または第２短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、確変機能および開放延長機能の両方の作動を伴う外部有利遊技状態Ｂとなる。即ち、演出表示装置１１５に表示された装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）が、特定図柄のみならず準特定図柄のゾロ目であったとしても、大当たり遊技が終了したのちに「昇格モード」に突入する（即ち確変開放延長遊技となる）。ここで、１～８の図柄のうち特定図柄の数は２つ（３および７）であり、準特定図柄の数は４つ（１、２、５および６）であるから、視覚上、８分の６の確率で「昇格モード」が継続するように感じられる。これにより、遊技意欲が向上して、興趣の低下を抑制できる。ただし、特別図柄抽選処理の結果が、第１長開放大当たりまたは第２長開放大当たりであったとしても、外部通常遊技状態Ａの場合と同様、演出表示装置１１５において非特定図柄のゾロ目で停止表示する場合もある。

【０７２０】

なお、外部通常遊技状態Ａまたは外部通常遊技状態Ｂであるとき、特別図柄抽選処理の結果が第１長開放大当たりであることを、大当たり遊技が実行される前に遊技者が明確に把握できるのは、演出表示装置１１５に特定図柄のゾロ目で停止表示された場合のみである。しかし、昇格モード中であるとき、演出表示装置１１５に特定図柄のゾロ目で停止表示される他、準特定図柄のゾロ目で停止表示された場合であっても、特別図柄抽選処理の結果が第１長開放大当たりであることを、大当たり遊技が実行される前に遊技者が明確に把握できる。即ち、昇格モード中であれば、演出表示装置１１５に準特定図柄のゾロ目で停止表示された場合であっても、大当たり遊技が実行されたのちに再び昇格モード（即ち外部有利遊技状態Ｂ）となる。従って、遊技者からすれば、１～８の装飾図柄のうち、特

定図柄としての「３」および「７」のみでなく、準特定図柄としての「１」、「２」、「５」および「６」のうちいずれかの装飾図柄のゾロ目で停止表示された場合にも昇格モードが継続する。このように、一旦昇格モードに突入すると、大当たり遊技が実行されたのちに再び昇格モードに突入しやすいといったループ状態となるので、昇格モード中における興趣の低下を抑制できる。また、一旦昇格モードに突入すると非常に大きな爆発力を秘めることから、遊技者は、通常遊技状態中であっても、昇格モードに突入する期待を持って遊技を行うこととなり、昇格モード中のみならず通常遊技状態時における興趣の低下も抑制できる。

【０７２１】

なお、「昇格モード」において、内部的には、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第１長開放大当たりの乱数の数、第２長開放大当たりの乱数の数、第３長開放大当たりの乱数の数、第１短開放大当たりの乱数の数および第２短開放大当たりの乱数の数に基づけば、大当たり遊技が終了したのちに「昇格モード」が継続する確率は、概ね５分の３である。この意味では、上記第２長開放大当たりは、上記外部通常遊技状態においては、同外部通常遊技状態に移行する契機となる当たりの当たり分配率が最も高い当たり分配率となるように機能（これによって、遊技機としてのスペックを維持）する一方で、外部有利遊技状態においては、同外部有利遊技状態に移行する契機となる当たりの当たり分配率が最も高い当たり分配率となるように機能（これによって遊技者に有利なチャンス遊技状態の継続性を高める）する増援当たり、とも言うべきものである。

【０７２２】

ところで、この「昇格モード」においても、上記第３長開放大当たりに当選してしまったときは、該第３長開放大当たりの当選に応じた大当たり遊技が終了した後、上記外部通常遊技状態Ａに移行することとなる。ただし後述するが、この実施の形態では、上記外部通常遊技状態Ａへの移行に先立って、上記第２長開放大当たりがいわゆる確変大当たりとして機能するとともに（覚醒遊技状態）、いわゆる確変機能といわゆる時短機能とのうち時短機能のみが作動する「引き戻しモード」に所定の引き戻し期間だけ移行させることとした。即ちこの場合、「昇格モード」において上記第３長開放大当たりに当選してしまったとしても、該当選に応じた大当たり遊技が行われた後の所定の引き戻し期間は、いわゆる確変大当たり（いわゆる確率変動機能といわゆる時短機能とが付与される当たりであり、遊技者にとって最も価値の高い当たり）の当選確率だけで見れば、上述の外部通常遊技状態Ａにあるときよりも遊技者に有利な確率をもって上記大当たりについての抽選処理が行われるようになる。したがって、上記「昇格モード」が終了してしまったときに遊技の興趣が一気に低下してしまうことが好適に抑制されるようになる。なお、この実施の形態の「引き戻しモード」は、開放延長機能の作動を伴う外部有利遊技状態Ａとして構成されている（確変機能は作動しない）。また、この「引き戻しモード」では、装飾図柄１１５３の各図柄列１１５３ａ～１１５３ｃを構成する図柄の数が８つであるのに対し、特定図柄（３，７）および準特定図柄（１、２、５および６）の数が６つなので、「昇格モード」が継続する視覚上の確率は４分の３となる。これにより、「昇格モード」が継続することに対して大きな期待感を抱くことができ、興趣の低下を抑制できる。

【０７２３】

このように、外部通常遊技状態であるときは、「昇格モード」に突入する期待感が相対的に低いものの、一旦「昇格モード」に突入すると、所謂連チャンの期待感が高まり、興趣が大きく高められる。しかも、確率上は、外部通常遊技状態Ａにおける特別図柄抽選にて大当たりに３回当選するとそのうち１回は「昇格モード」に突入する大当たりとなるので（ただし、視覚上は４分の１）、「昇格モード」に突入する条件は遊技者にとってさほど厳しいものではない。即ち、「昇格モード」に突入する条件が厳しければ、技量の高い所謂上級者のような遊技者でなければ「昇格モード」に突入しないといった気分にかられ、「昇格モード」が遠い存在のように感じる遊技者もいる。しかし、３回のうち１回の確率で「昇格モード」に突入しうることになれば、誰でも「昇格モード」に突入する機会があるように感じられ、「昇格モード」が身近なものになり、興趣の低下を抑制できる。

【０７２４】
ところで、従来の確変付き短開放当たり（所謂、突然確変）では、賞球の払出が乏しく確変機能の作動が付与されるだけであり、むしろ遊技者は多量の賞球の払出を得られる長開放当たりを獲得し損ねたという失望感を感じることがあった。その点、本実施形態の第１短開放大当たりでは、当該第１短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちに「昇格モード」に移行する。そして、この「昇格モード」では、単に確変機能の作動が付与されるだけでなく、第２長開放大当たりに当選すると大当たり遊技終了後に外部有利遊技状態Ｂが実行される（つまり、第２長開放大当たりに第１長開放大当たりと同様の利益が付与される）。いわば、本実施形態の第１短開放大当たりは、第２長開放大当たりを遊技者に付与される利益がより大きい第１長開放大当たりに変貌させる「覚醒当たり」として機能する。そのため、遊技者は第１短開放大当たりに当選すると多大な利益を期待することができ、従来の確変付き短開放当たりに当選したときのような失望感を味わうことがない。
【０７２５】
［引き戻しモードについて］
上述の通り、本実施形態のパチンコ機１では、「昇格モード」が終了してしまっても、特別図柄の変動回数が規定値に達するまで「昇格モード」を高い確率で引き戻すことができる「引き戻しモード」が存在する。上記規定値は、開放延長機能の作動回数（例えば１００回）である。
【０７２６】
具体的には、外部有利遊技状態Ａであるときに、特別図柄抽選処理において第１長開放大当たり、第２長開放大当たり、第１短開放大当たりおよび第２短開放大当たりのいずれかに当選すると、再び「昇格モード」を引き戻すことができる。即ち、この実施の形態では、開放延長機能が作動する状態を、上記第２長開放大当たりとしての遊技価値が異なるようになる状態（覚醒遊技状態）としている。そして、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第１長開放大当たりの乱数の数、第２長開放大当たりの乱数の数、第１短開放大当たりの乱数の数および第２短開放大当たりの数に基づけば、この「引き戻しモード」中、特別図柄の抽選処理にて大当たりに当選しさえすれば、「昇格モード」を引き戻すことができる確率は、大当たり遊技が５回実行されるとすればそのうち概ね３回である。即ち、外部通常遊技状態にあるときよりも遊技者にとって有利となるように上記大当たりについての抽選処理（この実施の形態では、図柄乱数に応じて当選種を決定する処理も含めた一連の処理）が行われるようになる。
【０７２７】
なお、この実施の形態では、「引き戻しモード」中、上記大当たりについての抽選処理の結果、上記第３長開放大当たりに当選したときは、当該当たりに応じた大当たり遊技が行われた後、特別図柄の変動回数が規定値に達するまで「昇格モード」を高い確率で引き戻すことができる「引き戻しモード」に再度移行（延長）するようにしている。このときも、上記規定値は例えば１００回とされる。
【０７２８】
ここで、図８４は「引き戻しモード」において演出表示装置に表示される画像を示す図である。この「引き戻しモード」では、図８４に示すように、演出表示装置１１５において、ステージ空間が背景画像として表示される。また、装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）を構成する各図柄は、昇格モードと同様に、キャラクタが描かれたカード状の表示に付されて表示される。これにより、この引き戻しモードにおいても、外部通常遊技状態とは違って特別な状態にあることを一見して把握できる。なお、装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）の変動は、昇格モードと異なりスクロール変動が行われる。
【０７２９】
このように、本実施形態のパチンコ機１は、内部的に外部通常遊技状態Ａにあるときも、外部通常遊技状態Ｂにあるときも、外部的には、単一の外部通常遊技状態として遊技者

に把握される。即ち、外部通常遊技状態Ａにおいて大当たりに当選したときであれば、大当たり遊技が終了したのちに確変機能が作動することが確信できるのは、開放延長機能が作動する第１長開放大当たりまたは第１短開放大当たりに当選した場合のみである。従って、外部通常遊技状態では確変機能の作動を伴う大当たりに当選する確率が相対的に少ないと感じる一方、一旦「昇格モード」に突入すると確変機能の作動を伴う大当たりに当選する確率が高くなるように感じられる。従って、外部通常遊技状態であれば、遊技者に大きな利益が付与されうる「昇格モード」突入に期待を抱きながら遊技を行うこととなり、興趣の低下を抑制できる。

【０７３０】

ところで、一般的な遊技機では、第１短開放大当たりまたは第２短開放大当たりに当選した場合、特別図柄抽選処理においてせっかく大当たりに当選していながら、遊技者に賞球として付与される遊技球の量が、第１長開放大当たり、第２長開放大当たりまたは第３長開放大当たり当選した場合と比べると極めて少ない。従って、第１短開放大当たりまたは第２短開放大当たりに当選した場合には、第１短開放大当たりまたは第２短開放大当たりへの当選に基づく短開放大当たり遊技が終了したのちに確変機能が作動することが確信できる場合であっても、遊技者は損をした気分を味わうことになる。

【０７３１】

しかし、本実施形態の遊技機においては、特別図柄抽選処理にて第１短開放大当たりであることが確信できる（即ち特定条件の成立でないことが確信できる）第１短開放大当たりに当選したとき、上記第２長開放大当たりがいわゆる確変大当たりとして機能するとともに（覚醒遊技状態）、いわゆる確変機能といわゆる時短機能との両方が作動する「昇格モード」に突入する。従って、遊技者に賞球として付与される遊技球の量が少ない大当たりの種別（第１短開放大当たり）に当選した場合であったとしても、その後に多量の遊技球が賞球として遊技者に付与されうるので、第１短開放大当たりに当選したことが損であるという気分よりも、むしろ大当たり遊技が連チャンする期待感の方が上回ることになり、興趣の低下を抑制できる。

【０７３２】

しかも、「昇格モード」では、演出表示装置１１５に表示される装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）が特定図柄のみならず準特定図柄であっても「昇格モード」が継続するので、視覚上、４分の３の確率で「昇格モード」が継続するように感じられる。従って、第１短開放大当たりに当選したことが損であるといった気分をさらに軽減することができ、興趣の低下を抑制できる。

【０７３３】

また、第１短開放大当たり遊技が終了したのちの「昇格モード」において特別図柄抽選処理の結果が仮に第３長開放大当たりであったとしても、第３長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちは「引き戻しモード」に突入する。従って、特別図柄抽選処理の結果が第１短開放大当たり遊技であるとき、賞球としての遊技球が遊技者に殆ど付与されることなく外部通常遊技状態Ａに戻ってしまう確率はかなり低い。これにより、第１短開放大当たりに当選したことが損であるという気分をより一層軽減することができると共に、大当たり遊技が連チャンする期待感を遊技者に与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

【０７３４】

このように、本実施形態のパチンコ機１は、「昇格モード」において第１長開放大当たり、第２長開放大当たり、第１短開放大当たりおよび第２短開放大当たりのいずれかに当選すると、当該当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が再び「昇格モード」となる（即ち、確変機能および開放延長機能の両方が作動する）。また、「引き戻しモード」において第１長開放大当たり、第２長開放大当たり、第１短開放大当たりおよび第２短開放大当たりのいずれかに当選すると、再び「昇格モード」を引き戻すことができる。これは、大当たりに当選したときに開放延長機能が作動しているか否かを確認し、開放延長機能が作動していれば、当選した大当たりの種別に拘らず当該当選した大当たりに基

づく大当たり遊技が実行されたのちも開放延長機能を作動させるといった内部的な制御処理を行っているからである。即ち、主制御基板７１０に搭載されたＣＰＵ７１１は、大当たりに当選したときに開放延長機能が作動しているか否かを確認するだけで、「昇格モード」および「引き戻しモード」を設けることができる。これにより、ＣＰＵ７１１の負荷の増大を抑制させつつ「昇格モード」および「引き戻しモード」を設けることが可能となり、バリエーションに富んだ遊技機を提供することが可能となる。一方、特別図柄抽選処理にて大当たりに当選したときに開放延長機能が作動していなければ、当選した大当たりの種別に応じて、当該当選した大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態において開放延長機能が作動するか否かが決定される。

【０７３５】

［特別図柄の変動時間について］

ところで、第１特別図柄および第２特別図柄は、いずれも、開放延長機能が作動しているか否かによって変動時間が異なる。また、開放延長機能が作動していない場合には、高期待演出が行われない場合における第１特別図柄の変動時間は第１特別図柄保留カウンタ９０３によるカウンタ値（所謂第１保留数）に応じて異なっており、同様に、高期待演出が行われない場合における第２特別図柄の変動時間は第２特別図柄保留カウンタ９１３によるカウンタ値（所謂第２保留数）に応じて異なっている。

【０７３６】

具体的には、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態において、高期待演出が行われない場合における第１特別図柄の変動時間は、変動開始時における第１特別図柄保留カウンタ９０３によるカウンタ値（当該変動を開始することに伴ってカウンタ値が減算されたのちのカウンタ値）が３であれば３０００ｍｓｅｃとなっている。また、当該カウンタ値が２であれば７０００ｍｓｅｃ、当該カウンタ値が０または１であれば１１０００ｍｓｅｃとなっている。また、高期待演出が行われない場合における第２特別図柄の変動時間も、第１特別図柄の変動時間と同様に、変動開始時における第２特別図柄保留カウンタ９１３によるカウンタ値（当該変動を開始することに伴ってカウンタ値が減算されたのちのカウンタ値）が３であれば３０００ｍｓｅｃとなっている。また、当該カウンタ値が２であれば７０００ｍｓｅｃ、当該カウンタ値が０または１であれば１１０００ｍｓｅｃとなっている。なお、高期待演出が行われる場合における第１特別図柄および第２特別図柄の変動時間は、当該高期待演出の態様（種類）によって変動時間が決定される。

【０７３７】

一方、開放延長機能が作動する外部有利遊技状態（外部有利遊技状態Ａ、外部有利遊技状態Ｂ）において、高期待演出が行われない場合における第１特別図柄の変動時間は、変動開始時における第１特別図柄保留カウンタ９０３によるカウンタ値（当該変動を開始することに伴ってカウンタ値が減算されたのちのカウンタ値）が２または３であれば２０００ｍｓｅｃとなっている。また、当該カウンタ値が０または１であれば７０００ｍｓｅｃとなっている。また、高期待演出が行われない場合における第２特別図柄の変動時間も、第１特別図柄の変動時間と同様に、変動開始時における第２特別図柄保留カウンタ９１３によるカウンタ値（当該変動を開始することに伴ってカウンタ値が減算されたのちのカウンタ値）が２または３であれば２０００ｍｓｅｃとなっている。また、当該カウンタ値が０または１であれば７０００ｍｓｅｃとなっている。

【０７３８】

このように、開放延長機能が作動している場合と作動していない場合とでは、特別図柄の変動時間が顕著に異なっている。また、この特別図柄の変動時間は外部的に把握できるので、遊技者は、特別図柄の変動時間に基づいて、自己にとって有利な遊技状態であるか否かを判断することとなる。従って、遊技者は、外部有利遊技状態であれば遊技を継続する意欲が向上する一方、外部通常遊技状態であれば遊技を継続する意欲が喪失する場合もある。なお、外部通常遊技状態Ｂのように、外部通常遊技状態であって且つ内部有利遊技状態のような場合があるが、このような遊技状態であったとしても、遊技者は、自己に有利でない遊技状態であると判断することになる。このとき、予想外大当たりが発生しうる

こととなり、興趣の低下を抑制できる。
【０７３９】
なお、装飾図柄１１５３および特別図柄対応図柄の変動は特別図柄の変動時間と対応しており、装飾図柄１１５３の変動時間および特別図柄対応図柄１０００，１００２の変動時間と、特別図柄の変動時間と、はほぼ同じ時間である。
【０７４０】
すなわち、開放延長機能が作動する外部有利遊技状態において、高期待演出が行われないときは、装飾図柄１１５３の変動時間も、保留の状態とされている抽選処理の処理数によって決定される。より具体的には、保留の状態とされている抽選処理の処理数が多いときは、上記複数の装飾図柄１１５３についての変動表示演出に要する時間が上記抽選処理の処理数が少ないとき（７０００ｍｓ）の「１／２」未満（２０００ｍｓ）とされる短縮変動表示態様にて上記複数の装飾図柄１１５３の変動表示演出が行われることとなる。このような短縮変動表示態様を採用した場合には、上記複数の装飾図柄１１５３を例えば2回にわたって変動表示演出させたとしても、上記抽選処理の処理数が少ないとき（カウンタ値が０または１）に行われる１回分の上記第１の変動表示演出に要する時間（７０００ｍｓ）よりも短縮させることが可能となる。しかも、複数の装飾図柄１１５３を上記短縮変動表示態様にて複数回にわたって変動表示演出させることを遊技者に報知するようにすれば、大当たりへの当選の期待度が高いことを遊技者に示唆することも可能となる。
【０７４１】
［演出表示態様について］
次に、本実施形態のパチンコ機１の演出表示装置１１５において実行される、特別図柄の抽選結果に応じた演出表示態様（装飾図柄１１５３の変動態様を含む。）のうちで代表的なものを、図面を参照して説明する。
【０７４２】
なお、「演出表示態様」では、人物に模したキャラクタが楽曲を歌唱する演出（以下、キャラクタの歌唱演出）が実行されることがある。そして、「キャラクタの歌唱演出」では、演出表示装置１１５でキャラクタの歌唱動作を表す画像（動画を含む）が表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１から各種楽曲（ここでは、楽曲Ａ～楽曲Ｇ）が音声出力される。
【０７４３】
また、本実施形態における「楽曲」は、導入部（イントロ部）、前半部、後半部の３つのパートを含み、各パートを組み合わせた全体として一つの楽曲が構成される。具体的には、「導入部（イントロ部）」は楽曲の出だし部分の楽音であって、当該楽曲名や後続する楽音などを遊技者に想到させるものである。「前半部」は楽曲のイントロ部に後続する部分の楽音であって、少なくとも楽曲の主要部（所謂サビ部）の前半を含む。「後半部」は楽曲の前半部に後続する部分の楽音であって、少なくとも楽曲の主要部（所謂サビ部）の後半を含む。
【０７４４】
なお、「楽曲」は、本実施形態では、導入部（イントロ部）と主要部（サビ部）とから構成されているが、導入部から曲の最後までの一連の曲であっても良い。また、「楽音」とは、楽曲の一部分を意味する。従って、導入部（イントロ部）のみ、前半部のみ、後半部のみは、いずれも楽音に相当する。また、楽音は、１フレーズに限られるものではなく、複数のフレーズであってもよい。
【０７４５】
ところで、本実施形態のパチンコ機１では、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態（外部通常遊技状態Ａまたは外部通常遊技状態Ｂ）と、開放延長機能が作動する外部有利遊技状態（外部有利遊技状態Ａまたは外部有利遊技状態Ｂ）とでは、特別図柄の変動表示に伴う演出表示態様（装飾図柄１１５３の変動態様を含む。）が大きく異なる。そのため、以下では、外部通常遊技状態と外部有利遊技状態とを分けて、それぞれの演出表示態様を具体的に説明する。

【０７４６】
［変動パターンテーブル］
特別図柄の抽選結果（抽選の保留）に基づく演出表示態様は、先述の各変動パターン設定処理（図６７，図６８，図７０および図７２参照）にて決定された変動パターン（具体的には、選択された変動パターンテーブルに基づいて決定された変動パターン）に基づいて実行される。そのため、以下では、図６９、図７１および図７３に示される各変動パターンテーブルに定義された変動パターンの名称および変動番号などを適宜参照して、各変動パターンに基づく演出表示態様の詳細を具体的に説明する。
【０７４７】
ところで、図６８，図７０および図７２に示される各変動パターン設定処理と、図６９、図７１および図７３に示される各変動パターンテーブルとから明らかなように、内部的な確変機能の作動の有無に関係なく、外部的な開放延長機能の作動の有無に依存して、各変動パターンテーブルから各テーブル（各変動パターン）が選択される。つまり、内部的な確変機能が作動していても、外部的な開放延長機能の作動の有無によって選択されうる変動パターンが異なる。具体的には、確変機能が作動する外部通常遊技状態Ａであっても、開放延長機能が作動しないため、確変機能が作動しない外部通常遊技状態Ｂと同じ変動パターンが選択される。また、確変機能が作動する外部有利遊技状態Ａは、開放延長機能が作動しているため、確変機能が作動しない外部有利遊技状態Ｂと同じ変動パターンが選択される。
【０７４８】
また、開放延長機能の作動の有無（外部通常遊技状態であるか外部有利遊技状態）のみならず、当選種別（第１長開放大当たり、第２長開放大当たり、第３長開放大当たり、第１短開放大当たり、第２短開放大当たり、特定条件成立のいずれか）にも依存して、各変動パターンテーブルから各テーブル（各変動パターン）が選択される。そのため、当選種別に応じた最適な変動パターンが、各変動パターンテーブルから選択されるように構成されている。
【０７４９】
ところで、図６８および図７０に示すように、外部有利遊技状態では、当選種別が第２長開放大当たりの場合は第１長開放大当たりと同じ扱いで変動パターンが選択されるため、第２長開放大当たりであっても確変確定テーブル（Ａ５）が選択されうる。一方、外部通常遊技状態では、当選種別が第２長開放大当たりの場合は第１長開放大当たりとは異なる扱いで変動パターンが選択される。即ち、第２長開放大当たりでは確変確定テーブル（Ａ３）が選択されることはない。なお、確変確定テーブル（Ａ３）および確変確定テーブル（Ａ５）は、第１長開放大当たりの確定を導出する変動パターンのみが選択されるテーブルである。つまり、先述のように、外部有利遊技状態（昇格モードおよび引き戻しモード）では、第２長開放大当たりは第１長開放大当たりに昇格させる扱いがなされるため、かかるテーブル構成および変動パターン選択を採用している。
【０７５０】
［開放延長機能非作動時の低期待外れ変動］
まず、本実施形態のパチンコ機１において、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態であるときの最も基本的な演出表示態様である「低期待外れ変動」について説明する。この「低期待外れ変動」とは例えばリーチ発生などの高期待演出を伴わずに抽選結果として外れを導出する態様である。
【０７５１】
図８５は、外部通常遊技状態において第１特別図柄抽選手段による抽選結果または第２特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の演出表示態様を示す図である。すなわち、図８５（Ａ）が、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図８５（Ｂ）が、装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図８５（Ｃ）が、変動番号１～３の「通常変動」、「短縮変動１」または「短縮変動２」に基づく装飾図柄１１５３の停止態様を示す図、図８５（Ｄ）が、リーチの成立を導出する画面を示す図、図８５（Ｅ

）が、リーチが成立した状態での装飾図柄１１５３の変動態様を示す図である。

【０７５２】

図８５（Ａ）に示すように、変動開始前には装飾図柄１１５３が停止表示される。また、例えば保留表示領域１１５０では、各保留記憶表示部１１５１ａ～１１５１ｄ，１１５２ａ～１１５２ｂが第２の表示態様または第３の表示態様であり、第１特別図柄抽選手段９００による抽選の保留数（第１特別図柄保留カウンタ９０３によるカウンタ値）と第２特別図柄抽選手段９１０による抽選の保留数（第２特別図柄保留カウンタ９１３によるカウンタ値）との合計が６つであることが示されている。以下では、各特別図柄抽選手段９００，９１０による保留順に従って、第１特別図柄抽選手段９００による抽選の保留に基づく図柄変動（第１特別図柄の変動表示）と、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選の保留に基づく図柄変動（第２特別図柄の変動表示）とが実行される。

【０７５３】

ここで、図８５（Ｂ）に示すように、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）の変動表示に伴って装飾図柄１１５３の変動が開始されると、左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃでは各図柄が縦方向（より詳しくは、遊技者から見て上から下に向かう方向）にスクロールする態様で変動が行なわれるとともに、中図柄列１１５３ｂでは各図柄がその場で切り替わるような態様で変動が行なわれる。そして、左図柄列１１５３ａ、右図柄列１１５３ｃ、中図柄列１１５３ｂの順で停止する。なお、当該変動が第１特別図柄に対応するものであれば、第１特別図柄対応図柄１０００においても図柄変動の後に、装飾図柄１１５３と同様に停止表示される。一方、当該変動が第２特別図柄に対応するものであれば、第２特別図柄対応図柄１００２においても図柄変動の後に、装飾図柄１１５３と同様に停止表示される。

【０７５４】

なお、特別図柄の変動開始により、保留表示領域１１５０に示される保留数が１減算されて、ここでは、各保留記憶表示部１１５１ｂ～１１５１ｄ，１１５２ａ～１１５２ｂにおける各表示態様がそれぞれ１つ前の各保留記憶表示部１１５１ａ～１１５１ｄ，１１５２ａにシフト表示される。また、第６の保留記憶表示部１１５２ｂの表示態様が、第１の表示態様または非表示とされる。これにより、保留表示領域１１５０では、第１特別図柄抽選手段９００による保留または第２特別図柄抽選手段９１０による保留が１つ消化されて計５つであることが示される。

【０７５５】

そして、図８５（Ｃ）に示すように、左図柄列１１５３ａ、中図柄列１１５３ｂおよび右図柄列１１５３ｃの各停止図柄が全く関連性のない異なる図柄で停止して「外れ」が導出される演出表示態様が、本実施形態における「低期待外れ変動」である。この「低期待外れ変動」が、変動番号１の「通常変動」，変動番号２の「短縮変動１」および変動番号３の「短縮変動２」のいずれかに相当する。

【０７５６】

先述のように、本実施形態では、開放延長機能が非作動であるときに特別図柄の抽選処理の結果が外れであって且つ特定条件も成立していない場合、高期待演出を行うか否かが抽選される（高期待演出抽選）。次に、当該高期待演出抽選に当選しなかった場合（言い換えれば、「通常外れ演出」を実行することが選択された場合）、後述する変動番号２４の「連続演出２回外れ」を実行するか否かが抽選される（連続演出抽選）。そして、当該連続演出抽選に当選しなかった場合には、当該抽選の保留数に応じて決定される変動時間だけ「低期待外れ変動」が実行される。

【０７５７】

より詳細には、第１特別図柄に対応した装飾図柄１１５３について「低期待外れ変動」を行う場合には、第１特別図柄抽選手段９００による抽選の保留数（第１特別図柄保留カウンタ９０３によるカウンタ値）が、保留消化後を基準として０または１個であれば変動番号１の「通常変動（変動時間：１２０００ｍｓ）」が選択実行され、保留消化後を基準として２個であれば変動番号２の「短縮変動１（変動時間：７０００ｍｓ）」が選択実行

され、保留消化後を基準として３個であれば変動番号２の「短縮変動２（変動時間：３０００ｍｓ）」が選択実行される。なお、第２特別図柄に対応した装飾図柄１１５３について「低期待外れ変動」を行う場合も、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選の保留数（第２特別図柄保留カウンタ９１３によるカウンタ値）に基づいて同様に変動パターンが選択実行される。

【０７５８】

このように、本実施形態では、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態において、特別図柄の抽選結果が外れである場合には、高期待演出抽選に当選せずに連続演出抽選に当選すると、「通常外れ演出」として変動番号２４の「連続演出２回外れ」が実行される。また、この連続演出抽選に当選しなかった場合は、「通常外れ演出」として変動番号１の「通常変動」，変動番号２の「短縮変動１」，変動番号３の「短縮変動２」のいずれかが、各特別図柄の保留数に応じて実行される。そして、各特別図柄の保留数が多いほど変動時間が短い変動パターンが選択されることになり、いわゆる無効球の発生を抑制するとともに、各特別図柄の保留が全て消化されてしまう状態の発生を抑制して、興趣の低下を抑制できる。

【０７５９】

一方、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態において、変動番号４～２３の変動パターンが選択実行されているときは、左図柄列１１５３ａの停止図柄と右図柄列１１５３ｃの停止図柄とが同じとなり、図８５（Ｄ）に示すように、演出表示装置１１５にはリーチを導出する画面が表示される。そして、図８５（Ｅ）に示すようにリーチが成立した状態では、装飾図柄１１５３のうちで中図柄列１１５３ｂのみが変動するとともに、各特別図柄対応図柄１０００，１００２においても図柄変動が継続して実行される。そして、以下に説明するように、各種変動パターンに基づくリーチ演出がそれぞれ実行される。

【０７６０】

［開放延長機能非作動時の楽曲リーチ演出］

次に、本実施形態のパチンコ機１において、外部通常遊技状態が実行されているときのリーチを伴う演出表示態様である「楽曲リーチ演出」について説明する。この「楽曲リーチ演出」は所定の楽曲の一部又は全部を用いてリーチ演出を行ったのちに抽選結果として当たりまたは外れを導出する態様である。

【０７６１】

先述のようにリーチ報知がなされたのち（図８５（Ｄ）参照）、演出表示装置１１５ではＡ楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに（図８５（Ｅ）参照）、スピーカ１４４，３４１からＡ楽曲の導入部が音声出力される。このＡ楽曲の導入部を用いた歌唱演出が実行されたのちに、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃとは異なる図柄で停止表示されて「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号４の「Ａ楽曲リーチ・ショート外れ」に相当する。一方、このＡ楽曲の導入部を用いた歌唱演出が実行されたのちに、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃと同じ図柄で停止表示されて「大当たり」（詳細には、第１～第３長開放大当たりのいずれか）に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号５の「Ａ楽曲リーチ・ショート当たり」に相当する。なお、先述のように、装飾図柄１１５３が本停止すると特別図柄対応図柄１０００，１００２での図柄変動も停止して、当該装飾図柄１１５３によって示される特別図柄の抽選結果が特別図柄対応図柄１０００，１００２での停止図柄によっても報知される。

【０７６２】

ここで、Ａ楽曲の導入部を用いた歌唱演出が実行されたのちに、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃとは異なる図柄で停止表示されて「外れ」が導出されても、特別図柄対応図柄１０００，１００２での図柄変動が継続して行なわれているときは、装飾図柄１１５３が仮停止した状態となる。そして、この装飾図柄１１５３が仮停止した状態から中図柄列１１５３ｂの変動が再開されるとともに、演出表示装置１１５ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行され、かつ、スピーカ１４４，３４１か

らＡ楽曲の前半部が導入部から連続するように音声出力される。このＡ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号６の「Ａ楽曲リーチ・ロング外れ」に相当する。一方、このＡ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号７の「Ａ楽曲リーチ・ロング当たり」に相当する。

【０７６３】

一方、Ａ楽曲の導入部を用いた歌唱演出が実行されて装飾図柄１１５３が仮停止した状態となったのちに、中図柄列１１５３ｂの変動が再開されるとともに、演出表示装置１１５ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＡ楽曲の主要部（前半部および後半部）が導入部から連続するように音声出力されることもある。このＡ楽曲の主要部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号８の「Ａ楽曲リーチ・超ロング外れ」に相当する。一方、このＡ楽曲の主要部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号９の「Ａ楽曲リーチ・超ロング当たり」に相当する。

【０７６４】

次に、Ａ楽曲の導入部を用いた歌唱演出が実行されている途中で、中図柄列１１５３ｂの図柄変動が停止することなく、演出表示装置１１５ではＢ楽曲への導入画面に切り替え表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＡ楽曲に代わってＢ楽曲の導入部が音声出力される場合がある（Ｂ楽曲への楽曲切替演出）。さらに、このＢ楽曲の導入部を用いた楽曲切替演出が実行されたのちに、演出表示装置１１５ではＢ楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＢ楽曲の前半部が導入部から連続するように音声出力されることがある。そして、このＢ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号１０の「Ｂ楽曲リーチ・ノーマル外れ」に相当する。一方、このＢ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号１１の「Ｂ楽曲リーチ・ノーマル当たり」に相当する。

【０７６５】

一方、Ｂ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されて装飾図柄１１５３が仮停止した状態となったのちに、中図柄列１１５３ｂの変動が再開されるとともに、演出表示装置１１５ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＢ楽曲の後半部が前半部から連続するように音声出力されることもある。このＢ楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号１２の「Ｂ楽曲リーチ・発展外れ」に相当する。一方、このＢ楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号１３の「Ｂ楽曲リーチ・発展当たり」に相当する。

【０７６６】

次に、Ｂ楽曲の導入部を用いた楽曲切替演出が実行されている途中で、中図柄列１１５３ｂの図柄変動が停止することなく、演出表示装置１１５ではＣ楽曲への導入画面に切り替え表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＢ楽曲に代わってＣ楽曲の導入部が音声出力される場合がある（Ｃ楽曲への楽曲切替演出）。さらに、このＣ楽曲の導入部を用いた楽曲切替演出が実行されたのちに、演出表示装置１１５ではＣ楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＣ楽曲の前半部が導入部から連続するように音声出力されることがある。そして、このＣ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号１４の「Ｃ楽曲リーチ・ノーマル外れ」に相当する。一方、このＣ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号１５の「Ｃ楽曲リーチ・ノーマル当たり」に相当する。

【０７６７】

一方、Ｃ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されて装飾図柄１１５３が仮停止した状態となったのちに、中図柄列１１５３ｂの変動が再開されるとともに、演出表示装置１１

５ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＣ楽曲の後半部が前半部から連続するように音声出力されることもある。このＣ楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号１６の「Ｃ楽曲リーチ・発展外れ」に相当する。一方、このＣ楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号１７の「Ｃ楽曲リーチ・発展当たり」に相当する。

【０７６８】

次に、Ｃ楽曲の導入部を用いた楽曲切替演出が実行されている途中で、中図柄列１１５３ｂの図柄変動が停止することなく、演出表示装置１１５ではＤ楽曲への導入画面に切り替え表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＣ楽曲に代わってＤ楽曲の導入部が音声出力される場合がある（Ｄ楽曲への楽曲切替演出）。さらに、このＤ楽曲の導入部を用いた楽曲切替演出が実行されたのちに、演出表示装置１１５ではＤ楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＤ楽曲の前半部が導入部から連続するように音声出力されることがある。そして、このＤ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号１８の「Ｄ楽曲リーチ・ノーマル外れ」に相当する。一方、このＤ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号１９の「Ｄ楽曲リーチ・ノーマル当たり」に相当する。

【０７６９】

一方、Ｄ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されて装飾図柄１１５３が仮停止した状態となったのちに、中図柄列１１５３ｂの変動が再開されるとともに、演出表示装置１１５ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＤ楽曲の後半部が前半部から連続するように音声出力されることもある。このＤ楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号２０の「Ｄ楽曲リーチ・発展外れ」に相当する。一方、このＤ楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号２１の「Ｄ楽曲リーチ・発展当たり」に相当する。

【０７７０】

なお、リーチ報知がなされたのちに（図８５（Ｄ）参照）、Ａ楽曲の導入部を用いた歌唱演出が行なわれることなく、いきなり演出表示装置１１５でＧ楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が実行されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＧ楽曲が音声出力されることがある。そして、このＧ楽曲を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号２２の「Ｇ楽曲リーチ外れ」に相当する。一方、このＧ楽曲を用いた歌唱演出が実行されたのちに、各図柄列１１５３ａ～１１５３ｃにおける各図柄が全て同一図柄に揃った所謂ゾロ目状態でスクロール変動（いわゆる、全回転変動）が行なわれたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号２３の「Ｇ楽曲リーチ・全回転当たり」に相当する。

【０７７１】

このように、本実施形態の開放延長機能非作動時の「楽曲リーチ演出」では、各リーチ演出が段階的に発展する（具体的には、特別図柄の変動時間が延長される）のに伴って、各Ａ～Ｄ楽曲が導入部、前半部、後半部と連続したパートとして出力可能となっている。そして、各Ａ～Ｄ楽曲を各パートが連続して出力されるほど（すなわち、各楽曲の歌唱演出が継続するほど）、「大当たり」に当選している期待度が高くなるように構成されている。そのため、遊技者は各Ａ～Ｄ楽曲の歌唱演出がより長く継続してほしいと念じつつリーチ演出を楽しむことができ、興趣の低下が抑制される。

【０７７２】

また、本実施形態の開放延長機能非作動時の「楽曲リーチ演出」では、各楽曲のうちで、Ａ楽曲、Ｂ楽曲、Ｃ楽曲、Ｄ楽曲の順に「大当たり」に当選している期待度が高くなるように構成されている。そのため、遊技者は、リーチ発生時やＡ楽曲の導入部を用いた歌唱演出が実行されているときに、Ｂ楽曲への楽曲切替演出が行なわれることや、さらにＣ

楽曲やＤ楽曲への楽曲切替演出が行なわれることを期待しつつリーチ演出を注視することになるため、興趣の低下が抑制される。

【０７７３】

［開放延長機能非作動時の連続演出ｎ回演出］

ここで、連続演出とは上述の通り、特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの間に、上記特別図柄表示器８４、８６では当該特別図柄が１回しか変動表示されないにもかかわらず、上記複数の装飾図柄１１５３が複数回にわたって変動表示演出されたかのように見える演出のことである。すなわち、上記周辺制御基板８１０の演出抽選手段９６０が、このような連続演出にかかる演出制御を行うことによって抽選処理の結果を遊技者に示唆するようにしている。なお、複数回にわたって装飾図柄１１５３の変動表示が行われたのちは、停止図柄の組み合わせなどによって当たりまたは外れが示唆される。

【０７７４】

次に、本実施形態のパチンコ機１において、外部通常遊技状態が実行されているときに、複数回にわたって装飾図柄１１５３の変動表示が行われたのちに当たりまたは外れが導出されたように見える演出表示態様である「連続演出ｎ回演出」について説明する。

【０７７５】

まず、先述と同様に、変動開始前には装飾図柄１１５３が停止表示されており（図８５（Ａ）参照）、かかる状態から、装飾図柄１１５３についての変動表示演出を、先述の変動番号２の「短縮変動１」（７０００ｍｓ）に擬似させて実行する（図８５（Ｂ）参照）。そして、各図柄列１１５３ａ～１１５３ｃがそれぞれ異なる図柄で停止表示されて「外れ」が導出される。ただし、この際の停止表示は仮停止（インターバル）の状態にあり、特別図柄表示器８４、８６では、特別図柄についての変動表示が継続されている。そして、この装飾図柄１１５３が仮停止した状態から、各図柄列１１５３ａ～１１５３ｃの変動が再開される。このとき、保留表示領域１１５０に示される抽選の保留数は減算されずに維持される。なお、本実施形態では、装飾図柄１１５３の仮停止（インターバル）は、１０００ｍｓだけ実行される。

【０７７６】

そして、装飾図柄１１５３についての変動表示演出を、再び変動番号２の「短縮変動１」（７０００ｍｓ）に擬似させて実行したのち、左図柄列１１５３ａ、中図柄列１１５３ｂおよび右図柄列１１５３ｃの各停止図柄が全く関連性のない異なる図柄で停止する変動が、先述の変動番号２４の「連続演出２回外れ」（１５０００ｍｓ）に相当する。一方、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態において、変動番号２５～３９の変動パターンが選択実行されているときは、左図柄列１１５３ａの停止図柄と右図柄列１１５３ｃの停止図柄とが同じとなり、演出表示装置１１５にはリーチを導出する画面が表示される（図８５（Ｄ）参照）。以降は、各種変動パターンに基づいて、先述の「楽曲リーチ演出」と同様のリーチ演出が実行される。

【０７７７】

このように、特別図柄の抽選結果に係る１つの保留に基づいて、変動番号２の「短縮変動１」に基づく装飾図柄１１５３の変動表示を２回連続して行う演出表示態様を、「連続演出２回演出」とよぶ。言い換えれば、１つの保留に基づく特別図柄の１変動中に、変動番号２の「短縮変動１」に基づく装飾図柄１１５３の変動表示を擬似的に２回行うことをいう。同様に、特別図柄の抽選結果に係る１つの保留に基づいて、変動番号２の「短縮変動１」に基づく装飾図柄１１５３の変動表示を３回連続して行う演出表示態様が、「連続演出３回演出」である。

【０７７８】

具体的には、「連続演出２回演出」ののちに変動番号６と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が、変動番号２５の「連続演出２回・Ａ楽曲リーチ・ロング外れ」に相当し、「連続演出２回演出」ののちに変動番号７と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が、変動番号２６の「連続演出２回・Ａ楽曲リーチ・ロング当たり」に相当し、「連続演出２回演出」ののちに変動番号９と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が、

変動番号２７の「連続演出２回・Ａ楽曲リーチ・超ロング当たり」に相当する。同様にして、「連続演出２回演出」ののちに変動番号１０～２１と同様のリーチ演出が各々行なわれる演出表示態様が、それぞれ変動番号２８～３９の変動パターンに相当する。また、「連続演出３回演出」ののちに変動番号９と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が、変動番号４０の「連続演出３回・Ａ楽曲リーチ・超ロング当たり」に相当する。同様にして、「連続演出３回演出」ののちに変動番号１０～２１と同様のリーチ演出が各々行なわれる演出表示態様が、それぞれ変動番号４１～５２の変動パターンに相当する。

【０７７９】

［開放延長機能非作動時の特定条件成立・短当たり特殊演出］

次に、本実施形態のパチンコ機１において、外部通常遊技状態において特定条件が成立した場合または短当たり（第１短開放大当たりおよび第２短開放大当たり）に当選した場合に実行される演出表示態様である「特定条件成立・短当たり特殊演出」について説明する。なお、「特殊演出」とは、装飾図柄１１５３によるリーチ成立の導出を経由することなく、特殊な態様で特定の「当たり」に当選したことを導出する演出表示態様である。

【０７８０】

図８６および図８７は、外部通常遊技状態において特定条件が成立した場合または短開放大当たり等に当選した場合に演出表示装置に導出される演出表示態様を示す図である。すなわち、図８６（Ａ）が、装飾図柄の変動開始前の態様を示す図、図８６（Ｂ）が、装飾図柄の変動中の態様を示す図、図８６（Ｃ）が、ランキングボードを模した画像を用いた分岐演出を示す図、図８６（Ｄ）が、キャラクタの衣裳が変換される分岐演出を示す図である。また、図８７（Ａ）が、図８６（Ｄ）に引き続きキャラクタの衣裳が変換される分岐演出を示す図、図８７（Ｂ）が、キャラクタの衣裳がドレス（白）に変換される演出の一例を示す図、図８７（Ｃ）が、タイムリミットモードにおける演出画面を示す図、図８７（Ｄ）が、キャラクタの衣裳がドレス（赤）に変換される演出の一例を示す図、図８７（Ｅ）が、昇格モードにおける演出画面を示す図、図８７（Ｆ）が、キャラクタの衣裳が宇宙服に変換される演出の一例を示す図、図８７（Ｇ）が、大当たりへの当選を導出する演出画面を示す図、である。

【０７８１】

まず、先述と同様に、変動開始前には装飾図柄１１５３が停止表示されており（図８６（Ａ）参照）、かかる状態から装飾図柄１１５３の変動が実行される（図８６（Ｂ）参照）。そして、当該装飾図柄１１５３の変動が行なわれている途中で、図８６（Ｃ）に示すように、演出表示装置１１５ではランキングボードを模した画像が通常時の背景画像に切り替えて表示される。さらに、図８６（Ｄ）および図８７（Ａ）に示すように、演出表示装置１１５ではキャラクタの衣裳がステージ上で複数パターンの衣裳のうちのいずれかに変換されるような演出表示がなされ、そののち装飾図柄１１５３（特別図柄対応図柄１０００，１００２）が「外れ」の態様で停止表示される。そして、図８６（Ｄ）および図８７（Ａ）に示す演出表示によりキャラクタが最終的に着衣した衣裳によって、以降先のモードが導出される構成となっている。

【０７８２】

具体的には、図８７（Ｂ）に示すように、図８６（Ｄ）および図８７（Ａ）に示す演出によってキャラクタの衣裳がドレス（白）に変換されたときは、変動番号５３の「特定条件成立・特殊変動当たり」に相当する。そして、この「特定条件成立・特殊変動当たり」は、特別図柄の抽選処理において特定条件が成立したときまたは第２短開放大当たりに当選したときに選択実行される演出表示態様である。従って、当該特定条件の成立または第２短開放大当たりへの当選に基づく開閉装置５００の開閉動作後には、図８７（Ｃ）に示すように先述の「タイムリミットモード」に遊技状態が移行する。

【０７８３】

一方、図８７（Ｄ）に示すように、図８６（Ｄ）および図８７（Ａ）に示す演出によってキャラクタの衣裳がドレス（赤）に変換されたときは、変動番号５４の「２Ｒ大当たり・特殊変動当たり」に相当する。そして、この「２Ｒ大当たり・特殊変動当たり」は、特

別図柄の抽選処理において第１短開放大当たりに当選したときに選択実行される演出表示態様である。従って、当該第１短開放大当たりに基づく開閉装置５００の開閉動作後には、図８７（Ｅ）に示すように先述の「昇格モード」に遊技状態が移行する。

【０７８４】

このように、本実施形態の開放延長非作動時の「特定条件成立・短当たり特殊演出」では、上記の通常変動やリーチ演出などとは異なる特殊な態様の演出表示が行われる。そして、遊技者が装飾図柄１１５３の停止図柄によることなく、特定条件が成立したことまたは短開放大当たりに当選したことを把握できる一方、特定条件が成立した場合または第２短開放大当たりに当選した場合には、いずれに当選したかを把握できないようにして「タイムリミットモード」への期待感を向上させることができる。

【０７８５】

ところで、本実施形態では、「特定条件成立・短当たり特殊演出」以外でも他の変動パターンとは異なる「特殊演出」として、変動番号５５の「１５Ｒ大当たり・特殊変動再変動当たり」が設けられている。この「１５Ｒ大当たり・特殊変動再変動当たり」は、第１長開放大当たりに当選したことが確定する変動パターンであり、きわめて出現率が低いプレミア演出としての意義を有している。

【０７８６】

変動番号５５の「１５Ｒ大当たり・特殊変動再変動当たり」に基づく演出表示態様では、変動番号５３の「特定条件成立・特殊変動再変動当たり」と同様の演出（図６９参照）が行なわれて、演出表示装置１１５において装飾図柄１１５３により「外れ」が一旦導出される。さらに、図８７（Ｆ）に示すように、装飾図柄１１５３による再変動が行なわれたのちにキャラクタの衣裳が宇宙服に変換されたときは、特定図柄によって「大当たり」が導出されたのちに、図８７（Ｇ）に示すように「大当たり」への当選を導出する演出画面が表示される。

【０７８７】

このように、変動番号５５の「１５Ｒ大当たり・特殊変動再変動当たり」は、単なるプレミア演出のみならず、以下の意義を有する。すなわち、遊技者にとって最も価値が大きい当たり（第１長開放大当たり）と外れ（特定条件成立）との変動態様とを、互いに極めてよく似たまたは同一の変動態様とすることで、一旦は外れ（特定条件成立）であったと遊技者を落胆させつつ、再変動によって第１長開放大当たりに当選したことを導出することで、遊技者により大きな驚嘆と歓喜とを与えることができる。

【０７８８】

［開放延長機能作動時の低期待外れ変動および２回変動演出］

次に、本実施形態のパチンコ機１において、外部有利遊技状態が実行されているときに、高期待演出を伴わずに抽選結果として外れを導出する演出表示態様である「開放延長中・低期待外れ変動」と、当該「開放延長中・低期待外れ変動」を連続して２回擬似的に実行する演出表示態様である「２回変動演出」とについて説明する。

【０７８９】

図８８は、外部有利遊技状態において第１特別図柄抽選手段による抽選結果または第２特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の演出表示態様を示す図である。すなわち、図８８（Ａ）が、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図８８（Ｂ）が、装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図８８（Ｃ）が、変動番号５６，５７の「開放延長中・通常変動」，「開放延長中・短縮変動」に基づく停止態様または装飾図柄１１５３の仮停止を示す図、図８８（Ｄ）が、装飾図柄１１５３の変動中（２回目）の態様を示す図、図８８（Ｅ）が、装飾図柄１１５３の「開放延長中・２回変動外れ」に基づく停止態様を示す図、図８８（Ｆ）が、特殊発光演出を示す図、である。

【０７９０】

なお、先述のように、外部有利遊技状態（開放延長機能作動時）では、演出表示装置１１５において黒っぽい背景画像にキャラクタのシルエットが表示されるとともに、装飾図柄１１５３（図柄列１１５３ａ～１１５３ｃ）を構成する各図柄は、キャラクタが描かれ

たカード状の表示に付されて表示され、その表裏が交互に現れるように切替変動する（ただし、引き戻しモードではスクロール変動する）。このように、装飾図柄１１５３や背景画像などを外部通常遊技状態（開放延長機能非作動時）とは大きく異なる表示態様を採用することで、遊技者が外部有利遊技状態（開放延長機能作動時）であることを明確に把握できるとともに優越感を与えることができる。

【０７９１】

まず、図８８（Ａ）に示すように、変動開始前には装飾図柄１１５３が停止表示される。また、例えば保留表示領域１１５０では、各保留記憶表示部１１５１ａ～１１５１ｄ，１１５２ａ～１１５２ｂが第２の表示態様または第３の表示態様であり、第１特別図柄抽選手段９００による抽選の保留数（第１特別図柄保留カウンタ９０３によるカウンタ値）および第２特別図柄抽選手段９１０による抽選の保留数（第２特別図柄保留カウンタ９１３によるカウンタ値）の合計が６つであることが示されている。以下では、各特別図柄抽選手段９００，９１０による保留順に従って、第１特別図柄抽選手段９００による抽選の保留に基づく図柄変動（第１特別図柄の変動表示）と、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選の保留に基づく図柄変動（第２特別図柄の変動表示）とが実行される。

【０７９２】

ここで、図８８（Ｂ）に示すように、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）の変動表示に伴って装飾図柄１１５３の変動が開始されると、各図柄列１１５３ａ～１１５３ｃでは各図柄がその場で切り替わる態様で変動表示演出が行われる。そして、図８８（Ｃ）に示すように、左図柄列１１５３ａ、中図柄列１１５３ｂおよび右図柄列１１５３ｃの各停止図柄が全く関連性のない異なる図柄で略同じタイミングで停止して「外れ」が導出される演出表示態様が、本実施形態における「開放延長中・低期待外れ変動」である。この「開放延長中・低期待外れ変動」が、変動番号５６の「開放延長中・通常変動」または変動番号５７の「開放延長中・短縮変動」に相当する。なお、先述と同様に、特別図柄対応図柄１０００，１００２においても図柄変動ののちに装飾図柄１１５３と同様に停止表示されて、各特別図柄の抽選結果が導出される。

【０７９３】

先述のように、本実施形態では、開放延長機能作動時に特別図柄の抽選処理において外れであった場合、リーチ演出を伴う演出表示態様を実行するか否かが抽選される（高期待演出抽選）。次に、当該高期待演出抽選にて当選しなかった場合、当該抽選の保留数に応じた「開放延長中・低期待外れ変動」が選択実行される。

【０７９４】

より詳細には、第１特別図柄について「開放延長中・低期待外れ変動」を行う場合には、第１特別図柄抽選手段９００による抽選の保留数（第１特別図柄保留カウンタ９０３によるカウンタ値）が、保留消化後を基準として０または１個であれば変動番号５６の「開放延長中・通常変動」が選択実行され、保留消化後を基準として２個または３個であれば変動番号５７の「開放延長中・短縮変動」が選択実行される。第２特別図柄について「開放延長機能作動時の低期待外れ変動」を行う場合も、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選の保留数（第２特別図柄保留カウンタ９１３によるカウンタ値）に基づいて同様に変動パターンが選択実行される。なお、変動番号５７の「開放延長中・短縮変動」は、変動番号５６の「開放延長中・通常変動」よりも特別図柄の変動時間が短く設定されている。また、変動番号５６の「開放延長中・通常変動」および変動番号５７の「開放延長中・短縮変動」は、いずれも装飾図柄１１５３が変動したのちに各図柄列１１５３ａ～１１５３ｃが停止するところ、変動番号５６の「開放延長中・通常変動」では左図柄列１１５３ａ、右図柄列１１５３ｃ、中図柄列１１５３ｂの順に停止する一方、変動番号５７の「開放延長中・短縮変動」は、左図柄列１１５３ａ、右図柄列１１５３ｃ、中図柄列１１５３ｂが略同時に停止する点で異なる。

【０７９５】

なお、外部通常遊技状態と同様に、特別図柄の変動開始により、保留表示領域１１５０に示される抽選の保留数が１減算されて、ここでは、各保留記憶表示部１１５１ｂ～１１

５１ｄ，１１５２ａ～１１５２ｂにおける各表示態様がそれぞれ１つ前の各保留記憶表示部１１５１ａ～１１５１ｄ，１１５２ａにシフト表示される。また、第６の保留記憶表示部１１５２ｂの表示態様が、第１の表示態様または非表示とされる。これにより、保留表示領域１１５０では、第１特別図柄抽選手段９００による抽選の保留または第２特別図柄抽選手段９１０による抽選の保留が１つ消化されて、これらの保留数の合計が５つであることが示される。

【０７９６】

一方、変動番号５７の「開放延長中・短縮変動」に基づく装飾図柄１１５３の変動表示が行われたのちに（図８８（Ｂ）参照）、各図柄列１１５３ａ～１１５３ｃがそれぞれ異なる図柄で停止表示されて「外れ」が導出されるものの（図８８（Ｃ）参照）、特別図柄対応図柄１０００，１００２での図柄変動が継続して行われる装飾図柄１１５３の仮停止（インターバル）の状態となることがある（「開放延長中・２回変動外れ」など）。この場合、図８８（Ｄ）に示すように、装飾図柄１１５３が仮停止した状態から、再び変動番号５７の「開放延長中・短縮変動」に基づく装飾図柄１１５３の変動が実行される。このとき、保留表示領域１１５０に示される抽選の保留数は減算されずに維持される。なお、本実施形態では、装飾図柄１１５３の仮停止（インターバル）は、１０００ｍｓｅｃだけ実行される。

【０７９７】

そして、図８８（Ｄ）に示す２回目の装飾図柄１１５３の変動がなされれたのち、図８８（Ｅ）に示すように、各図柄列１１５３ａ～１１５３ｃが全く関連性のない異なる図柄で停止する変動が、変動番号５８の「開放延長中・２回変動外れ」に相当する。一方、開放延長機能が作動する外部有利遊技状態において、変動番号５９～９６の変動パターンが選択実行されているときは、当該装飾図柄１１５３の変動中に図８８（Ｆ）に示す「特殊発光演出」が実行される。この「特殊発光演出」は、開放延長機能作動時においてリーチの発生を導出するための演出であり、演出表示装置１１５において画面中央から外縁方向に向けて放射状に複数の光が延びるような画像演出とともに、当該画像演出に連動して遊技演出ユニット４に設けられた各種電飾が発光制御される。

【０７９８】

なお、変動番号５８の「開放延長中・２回変動外れ」は、外部有利遊技状態において特別図柄の抽選結果が外れであって、かつ、高期待演出抽選に当選した場合に選択されうる変動パターンである。逆に言えば、外部有利遊技状態では、特別図柄の抽選結果が外れであって、かつ、高期待演出抽選に当選しても、変動番号５８の「開放延長中・２回変動外れ」が選択されるとリーチが成立せずに「外れ」が導出される。

【０７９９】

ところで、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態では、大当たりに当選しなかったときに連続演出が行われる確率は、上述のとおり、１０５００分の４０～１５０００分の４０と極めて低く設定されている。一方、外部有利遊技状態では、大当たりに当選しなかったときに連続演出（２回変動外れ）が行われる確率は、上述のとおり、１４０００分の７５２と相対的に高く設定されている。このように「２回変動外れ」を設けたことで、外部有利遊技状態では「外れ」の連続変動が頻繁に行われ、抽選の保留が途切れることなく変動が行なわれているように見せることができる。とくに、図７３に示されるように、外部有利遊技状態における特別図柄抽選の結果が外れであるときの変動時間は、外部通常遊技状態における特別図柄抽選の結果が外れであるときの変動時間よりも短い（保留数が同じであることを前提とする）。そこで、外部有利遊技状態において連続演出が行われる頻度を、外部通常遊技状態において連続演出が行われる頻度よりも高めることによって、保留が途切れて変動表示が中断してしまうといったことを抑制でき、外部有利遊技状態時における興趣の低下を抑制できる。

【０８００】

ところで、外部有利遊技状態において、特別図柄の抽選結果が外れであるのに高期待演出抽選に当選する都度、リーチの成立を伴うような、変動時間が長い変動パターンに基づ

く演出表示態様を行った場合には、当該抽選処理が行われてから次の抽選処理が行われるまでに要する時間を短縮させることができなくなり、遊技者は、外部有利遊技状態におけるメリット（高い抽選効率など）を十分に実感（享受）することができなくなってしまう。この点、特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの間に、装飾図柄１１５３の変動表示演出が複数回行われているかのような連続演出である可能性を遊技者にアピールするようにすれば、短い時間でありながらも、遊技者に大当たりへの期待度が高いことを示唆することはできる。このように大当たりへの期待度の高さを積極的に遊技者に示唆するような態様で連続演出を行うようにすれば、外部有利遊技状態において運悪く大当たりが当選されるまでに多くの抽選処理を行わなければならなくなったとしても、抽選効率を維持しつつ、遊技の興趣を好適に維持することができるようになる。すなわち、高期待演出抽選に当選しても「２回変動外れ」が頻繁に選択され得るようにすることで、順調かつ迅速に短縮変動が行われているように見せることができる。

【０８０１】

例えば、図８８（Ｂ）および図８８（Ｄ）に示すように、装飾図柄１１５３の変動表示中に演出表示装置１１５にて画面の奥側から手前方向に迫り来るようにＵＦＯを模したキャラクタが拡大表示されることがある（ＵＦＯ演出）。そして、図８８（Ｂ）（１回目の擬似変動）では、このＵＦＯ演出によって、特別図柄の変動表示が停止することなく引き続いて装飾図柄１１５３の変動表示が再度行われる期待度が高いことを示唆することが可能である（すなわち、「２回変動演出」が行われる期待度が高まる）。なお、上記連続演出が行われないにもかかわらず、このＵＦＯ演出を行うようにしてもよい（いわゆるガセの演出）。また、図８８（Ｄ）（２回目の擬似変動）では、このＵＦＯ演出が行われると、そののちに「特殊発光演出」が実行される期待度が高いことを示す（すなわち、リーチが発生する期待度が高まる）。つまり、本実施形態の外部有利遊技状態（開放延長機能作動時）では、必ず「２回変動演出」を経由して「特殊発光演出」が行なわれることがリーチ発生の条件（さらには、大当たりが導出される条件）となる。そのため、ＵＦＯ演出が連続して発生すると大当たりが導出される期待度が高まり、遊技者をドキドキワクワクさせて興趣の低下を抑制できる。

【０８０２】

なお、この実施の形態では、上記のＵＦＯ演出を経由することなく上述の連続演出が行われる場合もある。すなわち、このような態様で連続表示を行った場合には、遊技者から見て「２回変動演出」が行われていることを察知困難とすることができ、「２回変動演出」に基づく擬似的な２回変動がそれぞれ異なる独立した変動（すなわち、それぞれ異なる抽選の保留に基づく変動）であるように見せることができるようになり、抽選効率が上がったようにみせることができるようになる。

【０８０３】

このように、本実施形態では、外部有利遊技状態（開放延長機能作動時）においてリーチ演出を伴う演出表示態様を実行することが抽選により選択されなかった場合には「開放延長中・低期待外れ変動」として変動番号５６の「開放延長中・通常変動」または変動番号５７の「開放延長中・短縮変動」が、各特別図柄の保留数に応じて実行される。そして、外部有利遊技状態では抽選の保留が増加しやすいという点を鑑みて、各特別図柄の保留球数が多いと変動時間が極めて短い変動パターンが選択されることになり、いわゆる無効球の発生を抑制するして、興趣の低下を抑制できる。

【０８０４】

一方、外部有利遊技状態において保留の消化が促進されると、各特別図柄の保留が全て消化されてしまって装飾図柄１１５３の変動表示が行われない期間が生じてしまい、興趣の低下を招来するおそれがある。そこで、「開放延長中・２回変動外れ」が選択実行される割合を高くすることで、抽選の保留数に拘らず装飾図柄１１５３の変動表示が常時行われやすい仕様とすることで、興趣の低下を抑制することができる。

【０８０５】

なお、変動番号５９～９６の変動パターンが選択実行されているときは、「特殊発光演

出」ののちに左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃが同一図柄で停止して中図柄列１１５３ｂのみが変動するとともに、各特別図柄対応図柄１０００，１００２においても図柄変動が継続して実行される。そして、以下に説明するように、各種変動パターンに基づくリーチ演出がそれぞれ実行される。

【０８０６】

ここで、本実施形態のパチンコ機１において、外部有利遊技状態が実行されているときに、「開放延長中・低期待外れ変動」を連続して２回擬似的に実行する演出表示態様である「開放延長中・２回変動外れ」（変動番号５８）について、図８９を参照しつつ説明する。図８９は、上述の「開放延長中・２回変動外れ」にかかる演出制御が行われるときの当該制御態様を示すタイミングチャートである。

【０８０７】

同図８９（ａ）及び（ｂ）に示されるように、いま、タイミングｔ１において、上記保留が解除されて、保留の状態とされている抽選処理の処理数が例えば「４」から「３」になったとすると、特別図柄表示器８４、８６では、特別図柄についての変動表示が開始される。この特別図柄の変動表示は、当該変動表示が開始されてから５０００ｍｓが経過したタイミングｔ４まで継続して行われる。なお、このタイミングｔ４においては、外れであることが認識可能となるように特別図柄の変動表示が停止されることとなる。

【０８０８】

一方、上記演出表示装置１１５では、図８９（ｃ）に示されるように、上記タイミングｔ１において、複数の装飾図柄１１５３についての変動表示演出が開始される。ただし、この変動表示演出が開始されてから２０００ｍｓが経過したタイミングｔ２においては、特別図柄の変動表示が継続されているにもかかわらず、上記変動表示演出された複数の装飾図柄１１５３は仮停止（完全に停止したかのように見せる表示態様）の状態とされる（擬似される１回目の変動表示演出）。また、上記仮停止の状態（インターバル）が「１０００ｍｓ」だけ維持されたタイミングｔ３においては、上記保留が解除されないにもかかわらず、上記仮停止された複数の装飾図柄１１５３の変動表示演出が再開される（２回目の変動表示演出）。そして、当該変動表示演出の再開から２０００ｍｓが経過したタイミングｔ４にて、複数の装飾図柄１１５３は、外れであることが遊技者に示唆されるような態様で停止（完全停止）することとなる（擬似される２回目の変動表示演出）。このように、擬似される１回目と２回目の変動表示演出についてはいずれも、「開放延長中・短縮変動」（変動番号５７）に要する時間（２０００ｍｓ）と同一の時間だけ行うようにしている。

【０８０９】

このように、「開放延長中・２回変動外れ」（変動番号５８）では、特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの間に、上記特別図柄表示器８４、８６では当該特別図柄が１回しか変動表示されないにもかかわらず、上記複数の装飾図柄１１５３が上記短縮変動表示態様にて２回にわたって変動表示演出されるように上記演出制御を行うこととした。したがって、例えば上記ＵＦＯ演出などの予告演出によって、このような連続演出が行われていることを遊技者に気付かせるようにした場合には、保留数が少ないときに行われる「開放延長中・通常変動」に要する時間（７０００ｍｓ）よりも短い時間（５０００ｍｓ）でありながら、「開放延長中・通常変動」よりも大当たりへの当選の期待度が高いことを遊技者に示唆することができるようになる。そして、外部有利遊技状態において高期待演出が行われるときは、この「開放延長中・２回変動外れ」（変動番号５８）を５割超えの確率（７５２／１０００）で積極的に採用することとしたため、期待度の高い演出を高頻度で行いつつも、上記抽選処理が行われてから次の抽選処理が行われるまでに要する時間を大幅に短縮させることができるようになり、当該外部有利遊技状態における上述の抽選効率の向上を適切に図ることができるようになる。すなわち、このような「開放延長中・２回変動外れ」（変動番号５８）を積極的に採用することで、外部有利遊技状態と外部通常遊技状態とで、高期待演出を同程度の頻度で行うことができるようになり、外部有利遊技状態において運悪く上記大当たりが当選されるまでに多くの抽選処理を行わなけ

ればならなくなったとしても、遊技の興趣は好適に維持されるようになる。
【０８１０】
また、擬似される１回目（さらには２回目も）の変動表示演出を、保留数が多いときに実際に行われる「開放延長中・短縮変動」（変動番号５７）に要する時間（２０００ｍｓ）と同一の時間だけかけて行うようにした。このため、例えば上記ＵＦＯ演出を行わないなど、このような連続演出が行われていることを遊技者にアピールせずに行うようにした場合には、遊技者は、保留状態にある抽選処理の処理数（保留数）が少ない場合であっても、保留数が多い状況での変動表示演出が実行されているように錯覚するようになる。すなわち、外部有利遊技状態にあるにもかかわらず、上記始動口６００、６０２、６０４に遊技球がなかなか入球されないような状況にあったとしても、このような連続演出を行うようにすることで、遊技者は、上記始動口６００、６０２、６０４に遊技球が続々と入球されているかのように感じるようになり、遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。
【０８１１】
［開放延長機能作動時のリーチ演出］
次に、本実施形態のパチンコ機１において、外部有利遊技状態が実行されているときのリーチを伴う演出表示態様である楽曲リーチ演出について説明する。この楽曲リーチ演出は所定の楽曲の一部又は全部を用いてリーチ演出を行ったのちに抽選結果として当たりまたは外れを導出する態様である。
【０８１２】
先述の「特殊発光演出」（図８８（Ｆ）参照）がなされたのちに装飾図柄１１５３によってリーチが導出されて、変動番号６と同様のリーチ演出が行われる演出表示態様が変動番号５９の「開放延長中・Ａ楽曲リーチ・ロング外れ」に相当し、変動番号７と同様のリーチ演出が行われる演出表示態様が変動番号６０の「開放延長中・Ａ楽曲リーチ・ロング当たり」に相当し、変動番号８と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号６３の「開放延長中・Ａ楽曲リーチ・超ロング外れ」に相当し、変動番号９と同様のリーチ演出が行われる演出表示態様が変動番号６４の「開放延長中・Ａ楽曲リーチ・超ロング当たり」に相当する。
【０８１３】
なお、「開放延長中・Ａ楽曲リーチ・ロング」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、装飾図柄１１５３により図柄が１コマずれる態様で一旦「外れ」が導出されたのちに、当該１コマずれた図柄が１コマ分逆スクロールして「大当たり」（所謂、戻り当たり）が導出される演出表示態様が、変動番号６１の「開放延長中・Ａ楽曲リーチ・ロング戻り当たり」に相当する。また、「開放延長中・Ａ楽曲リーチ・ロング」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、装飾図柄１１５３により一旦「外れ」が導出されたのちに、装飾図柄１１５３の再変動が行なわれて「大当たり」（所謂、再変動当たり）が導出される演出表示態様が、変動番号６２の「開放延長中・Ａ楽曲リーチ・ロング再変動当たり」に相当する。また、「開放延長中・Ａ楽曲リーチ・超ロング」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、再変動当たりのかたちで「大当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号６５の「開放延長中・Ａ楽曲リーチ・超ロング再変動当たり」に相当する。
【０８１４】
また、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに装飾図柄１１５３によってリーチが導出されて、演出表示装置１１５ではＥ楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＥ楽曲の前半部が音声出力されることがある。このＥ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号６６の「開放延長中・Ｅ楽曲リーチ・ショート外れ」に相当する。一方、このＥ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号６７の「開放延長中・Ｅ楽曲リーチ・ショート当たり」に相当する。さらに、Ｅ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されて装飾図柄１１５３が仮停止した状態となったのちに、装飾図柄１１５３の変動が再開されるとともに、演出表示装置１１５ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ１４

４，３４１からＥ楽曲の後半部が前半部から連続するように音声出力されることもある。このＥ楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号６８の「開放延長中・Ｅ楽曲リーチ・発展外れ」に相当する。一方、このＥ楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号６９の「開放延長中・Ｅ楽曲リーチ・発展当たり」に相当する。

【０８１５】

ここで、上記のＥ楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出では、他の楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出とは異なり、装飾図柄１１５３を構成する図柄が「３」および「５」の特定図柄に限定される。すなわち、当該リーチ演出が実行されたのちに導出される「大当たり」は、第１長開放大当たりに限定される。言い換えれば、Ｅ楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出によって「大当たり」が導出されると、遊技者に最も有利な第１長開放大当たりが確定することから、当該リーチ演出が実行されると遊技者の期待感は大幅に高まり、興趣が向上する。

【０８１６】

また、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに装飾図柄１１５３によってリーチが導出されて、演出表示装置１１５ではＦ楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＦ楽曲の前半部が音声出力されることがある。このＦ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号７０の「開放延長中・Ｆ楽曲リーチ・ノーマル外れ」に相当する。一方、このＦ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号７１の「開放延長中・Ｆ楽曲リーチ・ノーマル当たり」に相当する。なお、「開放延長中・Ｆ楽曲リーチ・ノーマル」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、再変動当たりのかたちで「大当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号７２の「開放延長中・Ｆ楽曲リーチ・ノーマル再変動当たり」に相当する。

【０８１７】

さらに、Ｆ楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されて装飾図柄１１５３が仮停止した状態となったのちに、装飾図柄１１５３の変動が再開されるとともに、演出表示装置１１５ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＦ楽曲の後半部が前半部から連続するように音声出力されることもある。このＦ楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号７６の「開放延長中・Ｆ楽曲リーチ・発展外れ２（ダブル専用）」および変動番号７８の「開放延長中・Ｆ楽曲リーチ・発展外れ３」に相当する。一方、このＦ楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号７３の「開放延長中・Ｆ楽曲リーチ・発展当たり１」、変動番号７５の「開放延長中・Ｆ楽曲リーチ・発展当たり２（トリプル専用）」および変動番号７７の「開放延長中・Ｆ楽曲リーチ・発展当たり３」に相当する。なお、「開放延長中・Ｆ楽曲リーチ・発展」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、戻り当たりのかたちで「大当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号７４の「開放延長中・Ｆ楽曲リーチ・発展戻り当たり１」に相当する。

【０８１８】

ここで、上記のＦ楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出では、他の楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出とは異なり、装飾図柄１１５３によるリーチの並び（ライン）が２ライン（ダブル）または３ライン（トリプル）となることがある。このように、装飾図柄１１５３によるリーチの並び（ライン）が複数並びとなることで、遊技者に対して「大当たり」が導出されやすい印象を与えることができる。言い換えれば、Ｆ楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出では、他の楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出よりも、遊技者の「大当たり」に対する期待度が大幅に高まり、興趣が向上する。

【０８１９】

また、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに装飾図柄１１５３によってリーチが導出されて、変動番号４９と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号７９の「開放延長中・Ｄ楽曲リーチ・ノーマル外れ」に相当し、変動番号５０と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号８０の「開放延長中・Ｄ楽曲リーチ・ロング当たり」に相当し、変動番号５１と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号８２の「開放延長中・Ｄ楽曲リーチ・発展外れ」に相当し、変動番号５２と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号８３の「開放延長中・Ｄ楽曲リーチ・発展当たり」に相当する。なお、「開放延長中・Ｄ楽曲リーチ・ノーマル」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、再変動当たりのかたちで「大当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号８１の「開放延長中・Ｄ楽曲リーチ・ノーマル再変動当たり」に相当する。また、「開放延長中・Ｄ楽曲リーチ・発展」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、再変動当たりのかたちで「大当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号８４の「開放延長中・Ｄ楽曲リーチ・発展再変動当たり」に相当する。

【０８２０】

ここで、先述したように、外部通常遊技状態（開放延長機能非作動時）では、Ａ楽曲～Ｄ楽曲のうちで、Ｄ楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出が最も「大当たり」への期待度が高い。そのため、外部有利遊技状態（開放延長機能作動時）においても、Ｄ楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出が行なわれると「大当たり」への期待度が高いように構成することで、本実施形態に係るパチンコ機１においてＤ楽曲が特別の価値を有する楽曲である印象を遊技者に与えることができる。さらに、先述の「昇格モード」も、このＤ楽曲をモチーフとした遊技モードとすることで、さらにＤ楽曲が遊技者の期待感を向上させる特別な楽曲としての意義をもたせることができる。

【０８２１】

なお、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに装飾図柄１１５３によってリーチが導出されて、変動番号２２と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号８５の「開放延長中・Ｇ楽曲リーチ外れ」に相当し、変動番号２３と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号８６の「開放延長中・Ｇ楽曲リーチ・全回転当たり」に相当する。

【０８２２】

ここで、開放延長機能作動時における特殊な楽曲リーチ演出として、複数の楽曲を用いた歌唱演出を行なう「メドレーリーチ」がある。以下、「メドレーリーチ」について説明する。

【０８２３】

まず、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに、演出表示装置１１５では「メドレーリーチ」への導入画像が表示されるとともに、装飾図柄１１５３によってリーチが導出される。さらに、演出表示装置１１５では、Ａ楽曲への導入画像が表示されたのちに、Ａ楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＡ楽曲の導入部または前半部が音声出力される。このＡ楽曲の導入部または前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号８７の「開放延長中・メドレーリーチ・ショート当たり（Ａ楽曲）」または変動番号８８の「開放延長中・メドレーリーチ・当たり（Ａ楽曲）」に相当する。

【０８２４】

一方、演出表示装置１１５において、Ａ楽曲を用いたリーチ演出が即座に中断され、Ａ楽曲への導入画像からＢ楽曲への導入画像に切り替え表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＡ楽曲に代えてＢ楽曲が音声出力されることがある。そして、演出表示装置１１５では、Ｂ楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＢ楽曲の導入部または前半部が音声出力される。このＢ楽曲の導入部または前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号８９の「開放延長中・メドレーリーチ・ショート当たり（Ｂ楽曲）」または変動番号９０の「開放延長中・メドレーリーチ・当たり（Ｂ楽曲）」に相当する。

【０８２５】
また、演出表示装置１１５において、Ｂ楽曲を用いたリーチ演出が即座に中断され、Ｂ楽曲への導入画像からＣ楽曲への導入画像に切り替え表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＢ楽曲に代えてＣ楽曲が音声出力されることがある。そして、演出表示装置１１５では、Ｃ楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＣ楽曲の導入部または前半部が音声出力される。このＣ楽曲の導入部または前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号９１の「開放延長中・メドレーリーチ・ショート当たり（Ｃ楽曲）」または変動番号９２の「開放延長中・メドレーリーチ・当たり（Ｃ楽曲）」に相当する。
【０８２６】
また、演出表示装置１１５において、Ｃ楽曲を用いたリーチ演出が即座に中断され、Ｃ楽曲への導入画像からＤ楽曲への導入画像に切り替え表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＣ楽曲に代えてＤ楽曲が音声出力されることがある。そして、演出表示装置１１５では、Ｄ楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに、スピーカ１４４，３４１からＤ楽曲の導入部または前半部が音声出力される。このＤ楽曲の導入部または前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号９３の「開放延長中・メドレーリーチ・ショート当たり（Ｄ楽曲）」または変動番号９４の「開放延長中・メドレーリーチ・当たり（Ｄ楽曲）」に相当する。
【０８２７】
なお、上述の「メドレーリーチ」がなされたのち、最終的に「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号９５の「開放延長中・メドレーリーチ・外れ」に相当する。また、上述の「メドレーリーチ」がなされたのち、再変動当たりのかたちで「大当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号９６の「開放延長中・メドレーリーチ・再変動当たり」に相当する。
【０８２８】
このように、外部有利遊技状態においてリーチ演出は必ず、特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの間に、上記特別図柄表示器８４、８６では当該特別図柄が１回しか変動表示されないにもかかわらず、上記複数の装飾図柄１１５３が上記短縮変動表示態様にて２回にわたって変動表示演出された後に行われるようにした。特に、擬似される１回目（さらには２回目のリーチ演出前）の変動表示演出を、保留数が多いときに実際に行われる「開放延長中・短縮変動」（変動番号５７）に要する時間（２０００ｍｓ）と同一の時間だけかけて行うようにした。このため、例えば上記ＵＦＯ演出を行わないなど、このような連続演出が行われていることを遊技者にアピールせずに行うようにした場合には、遊技者からは１つの保留に基づいて２回の変動表示演出が別個に行われるようにみえる。さらに、リーチ演出などの期待度の高い変動表示演出が行われるときは、１つの保留に基づいて、装飾図柄１１５３の変動表示が複数回擬似的に連続して行われることから、当該リーチ演出時には装飾図柄１１５３の変動時間が長くなり、抽選の保留がない状態の発生を抑制することができる。
【０８２９】
ところで、外部有利遊技状態（開放延長機能作動時）では、特別図柄の抽選処理において特定条件が成立したり、第１短開放大当たりまたは第２短開放大当たりに当選しても、開閉装置５００が開閉動作されたのちの遊技状態は、外部有利遊技状態（開放延長機能作動時）のままに維持される。そのため、特定条件が成立したり、第１短開放大当たりまたは第２短開放大当たりに当選したとしても、その当選種別を区別することなくほぼ同様の演出表示態様が導出される。すなわち、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに、演出表示装置１１５において特定条件に成立したこと、または、第１短開放大当たり若しくは第２短開放大当たりに当選したこと、を示す演出画面が表示されるとともに、「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号９７の「開放延長中・特定条件成立・通常変動当たり」または変動番号９８の「開放延長中・２Ｒ大当たり・通常変動当たり」に相当する。
【０８３０】

その他、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに変動番号５５と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が、変動番号９９の「開放延長中・１５Ｒ大当たり・通常変動再変動当たり」に相当する。

【０８３１】

［特殊発光演出について］

次に、本実施形態のパチンコ機１において、所定の変動パターンに基づく演出表示態様の一部として実行される先述の「特殊発光演出」について、その詳細を説明する。この「特殊発光演出」は、先述のように開放延長機能作動時のリーチ演出を行なう変動パターン（具体的には、変動パターン５９～９９）に基づく演出表示態様の実行時に、当該演出表示態様の一部として必ず実行される。なお、「特殊発光演出」は、各変動パターンに基づく演出表示態様と同様に、先述の周辺制御基板８１０が有する演出制御手段９６２によって実行される。

【０８３２】

そして、本実施形態では、外部有利遊技状態（開放延長機能作動時）において、特別図柄の変動表示中にこの「特殊発光演出」が実行されると、必ず「大当たり」への期待度が高い華美なリーチ演出（いわゆる、スーパーリーチ）に発展する。つまり、「特殊発光演出」は、いわゆるスーパーリーチが実行されることを予告する演出として機能するため、「特殊発光演出」が実行されると遊技者の抽選結果への関心が大幅に高まる。

【０８３３】

同様にして、外部通常遊技状態（開放延長機能非作動時）においても、連続演出ｎ回演出を伴う変動パターン（具体的には、変動パターン２４～５２）に基づく演出表示態様の実行時に、当該演出表示態様の一部として実行されるようにしてもよい。この場合、特別図柄の変動表示中にこの「特殊発光演出」が実行されると、上述のスーパーリーチに発展する期待度が高くなることが好ましい。これにより、「特殊発光演出」が実行されると遊技の興趣が高まる一方で、「特殊発光演出」が実行されてもスーパーリーチへ発展しない場合があるようにして「大当たり」が導出されることがないリーチ演出の乱発が防止される。

【０８３４】

以下では、パチンコ機１の遊技演出ユニット４の略正面全体を使用して実行される「特殊発光演出」を、パチンコ機１（特に、遊技演出ユニット４）の構造との関係を中心に具体的に説明する。図９０および図９１は、「特殊発光演出」が実行されているときの遊技演出ユニットの正面図である。

【０８３５】

図９０および図９１に示すように、遊技演出ユニット４の正面側から視認できる位置には、「特殊発光演出」を実行する演出表示装置１１５および複数の電飾装置（すなわち、ＬＥＤ基板５３５）が、遊技パネル４０９の背後で演出可能に配設されている。詳細には、演出表示装置１１５が、遊技者から見て（すなわち、正面視）、遊技領域２０のほぼ全域を占める大きさで略中央に表出するように設けられている。また、この演出表示装置１１５の外周側には、複数のＬＥＤ基板５３５ａ～５３５ｊのほか、他の電飾装置や装飾用役物などが配置されている。

【０８３６】

ここでは、演出表示装置１１５の上方から反時計回り方向に、ＬＥＤ基板５３５ａ，５３５ｋ，５３５ｂ，５３５ｃ，５３５ｄが演出表示装置１１５に沿って略等間隔で配設されるとともに、ＬＥＤ基板（図示外）を有するライト状装飾体５２０ａ，５２０ｂ，５２０ｃ，５２０ｄ，５２０ｅが順に配設されている。なお、遊技パネル４０９の背後には、各ＬＥＤ基板５３５ａ，５３５ｂ，５３５ｃ，５３５ｄを被覆する羽根型装飾体５３０として、羽根型装飾体５３０ａ，５３０ｂ，５３０ｃ，５３０ｄがそれぞれ設けられている。一方、遊技パネル４０９の正面側には、ＬＥＤ基板５３５ｋを被覆する羽根型装飾体６３２が設けられている。

【０８３７】

また、演出表示装置１１５の上方から時計回り方向に、ＬＥＤ基板５３５ｅ，５３５ｆ，５３５ｇ，５３５ｈ，５３５ｉ，５３５ｊが演出表示装置１１５に沿って略等間隔で配設されるとともに、ＬＥＤ基板（図示外）を有するライト状装飾体５２０ｇ，５２０ｆが順に配設されている。なお、遊技パネル４０９の正面側には、各ＬＥＤ基板５３５ｅ，５３５ｆ，５３５ｇ，５３５ｈ，５３５ｉ，５３５ｊを被覆する羽根型装飾体６３０として、羽根型装飾体６３０ａ，６３０ｂ，６３０ｃ，６３０ｄ，６３０ｅ，６３０ｆがそれぞれ設けられている。

【０８３８】

さらに、遊技パネル４０９の正面側には、羽根型装飾体６３０ａと羽根型装飾体６３０ｂとの間から遊技領域２０に表出するように、遊技パネル４０９の背後に大型の装飾用役物である円盤状役物５９０が設けられている。この円盤状役物５９０も、ＬＥＤ基板（図示外）を有する各種電飾体５９２，５９４，５９６を備えている。このように、本実施形態の遊技演出ユニット４は、遊技者からみた場合に（すなわち、正面視で）、その中央を占める演出表示装置１１５の周囲を取り囲むように各種電飾装置や装飾用役物などが遊技領域２０に表出する構造をなし、かかる遊技演出ユニット４の略正面全体を利用して以下の「特殊発光演出」が実行される。

【０８３９】

まず、「特殊発光演出」では、演出表示装置１１５の表示領域において、特別図柄の変動表示（装飾図柄１１５３の図柄変動）が行なわれている途中で、当該表示領域が非表示状態（暗転状態）に表示制御される。それとともに、遊技演出ユニット４に設けられた各種の電飾装置（すなわち、ＬＥＤ基板５３５）も消灯状態に電飾制御される。これにより、遊技演出ユニット４の正面領域（すなわち、遊技領域２０）の略全体が暗い状態となり、遊技者に対して遊技領域２０があたかも宇宙空間であるかのようなイメージが強く印象付けられる。

【０８４０】

そして、図９０および図９１に示すように、演出表示装置１１５の暗転された表示領域において、所定の光渦画像１１６０が表示制御される。この光渦画像１１６０は、演出表示装置１１５が有する表示領域の略中央位置から外縁方向に向けて放射状に複数の光の帯が延びる態様の演出画像である。より詳細には、光渦画像１１６０では、画面中央から外縁に伸びる複数の光の帯が、反時計周り方向に回転して見えるように順次表示される。そして、複数の光の帯が渦状に回転する光渦画像１１６０によって、遊技者は遊技領域２０が模した宇宙空間をあたかもワープしているかのような印象を受けることになる。

【０８４１】

ここで、演出表示装置１１５において光渦画像１１６０が表示制御されているとき、光渦画像１１６０に連動して、遊技演出ユニット４の正面視で視認できる複数のＬＥＤ基板５３５のうちで、少なくとも当該光渦画像１１６０における複数の光の帯が各々延びる方向に略位置するＬＥＤ基板５３５が点灯制御される。なお、本実施形態の光渦画像１１６０では、複数のＬＥＤ基板５３５のいずれにも対応しない光の帯も表示される。

【０８４２】

具体的には、図９０に示す光渦画像１１６０が表示された状態では、演出表示装置１１５の表示領域の外縁まで延びている複数の光の帯に対応して、当該光の帯の延長方向に位置するＬＥＤ基板５３５ａ，５３５ｄ，５３５ｆ，５３５ｊ，５３５ｋがそれぞれ点灯制御される。そして、これらの各ＬＥＤ基板５３５の点灯態様は、当該ＬＥＤ基板５３５を各々被覆する電飾カバーである羽根型装飾体５３０，６３０，６３２を介して視認可能となる。すなわち、ここでは、羽根型装飾体５３０ａ，５３０ｄ，６３０ｂ，６３０ｆ，６３２が、当該各ＬＥＤ基板５３５の点灯制御によって発光態様となる。

【０８４３】

図９０に引き続き、図９１に示す光渦画像１１６０が表示された状態では、先述と同様にして、演出表示装置１１５の表示領域の外縁まで延びている複数の光の帯に対応して、当該光の帯の延長方向に位置するＬＥＤ基板５３５ｂ，５３５ｃ，５３５ｅ，５３５ｇ，

５３５ｈ，５３５ｉがそれぞれ点灯制御される。そして、羽根型装飾体５３０ｂ，５３０ｃ，６３０ａ，６３０ｃ，６３０ｄ，６３０ｅが、当該各ＬＥＤ基板５３５の点灯制御によって発光態様となる。

【０８４４】

なお、本実施形態では、本体枠３に軸支されて遊技領域２０を視認可能な遊技窓１０１が形成される扉枠５に、レンズカバー１４０と各種リフレクタ１２２，１３０ａ，１３０ｂとからなる扉レンズユニット１２０が、遊技窓１０１の周囲に設けられる。そして、「特殊発光演出」の実行時には、演出表示装置１１５および複数のＬＥＤ基板５３５に連動して扉レンズユニット１２０における電飾制御が実行される。例えば、演出表示装置１１５の光渦画像１１６０またはＬＥＤ基板５３５の点滅態様と同期するタイミングで、扉レンズユニット１２０の発光・消滅制御が行なわれる等である。

【０８４５】

このように、「特殊発光演出」は、光渦画像１１６０において表現される複数の光の帯が、演出表示装置１１５の表示領域を超えて複数のＬＥＤ基板５３５により連続して表現されることにより、遊技演出ユニット４の略正面全体を一体の演出領域に擬制するとともに当該演出領域において一の連続した演出を実現したものである。すなわち、「特殊発光演出」では、光渦画像１１６０における複数の光の帯と対応するＬＥＤ基板５３５が点灯制御されることによって、遊技者からみて（すなわち、正面視で）当該光の帯に対してＬＥＤ基板５３５の点灯態様が連続した一体の演出表示をなすため、演出表示装置１１５の表示領域を超えて一体の演出表示が実行されるように外観上把握される。このように、「特殊発光演出」が演出表示装置１１５の表示領域を超えて遊技演出ユニット４の略正面全体で行なわれることとなり、従来では実現できなかった演出の平面的な広がりを表現することができ、遊技者の視覚に対して強い印象を与えて興趣の低下を抑制できる。

【０８４６】

ところで、従来の遊技機では、遊技領域の略中央に設けられた液晶表示器で主な遊技演出が行われていた。また、遊技領域に複数の電飾ランプが設けられていても、これらの電飾ランプでは単なる補助的な電飾演出が行なわれるだけであり、また液晶表示器における表示演出とは直接的な関連性を有さない態様で行われるのが一般的であった。一方、本パチンコ機１における「特殊発光演出」では、演出表示装置１１５および複数のＬＥＤ基板５３５が連動することにより、遊技演出ユニット４の略正面全体を一体の演出領域に擬制して一の連続した演出が実行される。そのため、「特殊発光演出」が遊技演出ユニット４の略正面全体で行なわれることとなり、従来では実現できなかった演出の平面的な広がりを表現することができ、遊技者の視覚に対して強い印象を与えて興趣の低下を抑制できる。

【０８４７】

特に、「特殊発光演出」では、演出表示装置１１５の表示領域が暗転して光渦画像１１６０が表示されるとともに複数のＬＥＤ基板５３５が点灯制御されるため、遊技者はあたかも宇宙空間をワープしているような錯覚を抱くことになる。さらに、「特殊発光演出」の実行前と実行後とを比較して、演出表示装置１１５に表示される背景やキャラクタなどの演出画像が異なるようにすれば、遊技者に対してワープしたのちに異なる場所に移動したかのような印象を与えることができる。このように、「特殊発光演出」を契機に表示態様を変化させることによって、従来の遊技機のように単に表示態様が切り替わるようにするよりも、遊技者の期待感と達成感を向上させることができる。

【０８４８】

なお、「特殊発光演出」の実行時には、ライト状装飾体５２０ａ～５２０ｇにより被覆されるＬＥＤ基板（図示外）も、通常の特別図柄の変動中とは異なる電飾制御が行なわれることが好ましい。例えば、通常の特別図柄の変動中には、各ライト状装飾体５２０ａ～５２０ｇの赤色レンズ体と青色レンズ体とを所定間隔で交互に点滅させるのに対して、「特殊発光演出」の実行時には、各ライト状装飾体５２０ａ～５２０ｇの赤色レンズ体および青色レンズ体を極めて短い間隔で同時に点滅させたり、光渦画像１１６０における光の

帯の回転に伴って各ライト状装飾体５２０ａ～５２０ｇを反時計回り方向に順次発光させたりする等である。このように、「特殊発光演出」の実行時に各ライト状装飾体５２０ａ～５２０ｇでの発光態様も異ならせることで、遊技者の視覚により強いインパクトを与えて興趣を向上させることができる。

【０８４９】

ところで、先述のように、変動パターン設定処理（Ｓ１５０）で設定された変動パターンが「特殊発光演出」を含む場合は、当該変動パターンに基づく演出表示態様の一部として実行される。そのため、「特殊発光演出」を実行するためにその都度「特殊発光演出」を指令するコマンドを、主制御基板７１０から周辺制御基板８１０に送信する必要がなく、処理負担の軽減が図られる。

【０８５０】

また、「特殊発光演出」を実行させるためのコマンドを、各種変動パターンに対応するコマンドとは異なる専用コマンドとすると、変動パターンに基づく演出表示態様の実行中（具体的には、装飾図柄１１５３の変動中）に「特殊発光演出」を実行するときは、当該変動パターンに基づくコマンドとは別に、「特殊発光演出」を実行させるためのコマンドを所定のタイミングで別途送信する必要があり、処理が煩雑となる。その点、変動パターンに基づく演出表示態様の一部として「特殊発光演出」が実行されるようにすれば、変動パターンに基づくコマンドのみで各種演出表示態様および「特殊発光演出」の両方を実行可能であり、かつ、当該演出表示態様の実行中に「特殊発光演出」を実行させるのも容易であり、処理負担を軽減できる。

【０８５１】

さらに、本実施形態では、変動パターンが「特殊発光演出」を伴うものであるときは、装飾図柄１１５３の変動表示が中断して「特殊発光演出」が実行されたのちに、当該装飾図柄１１５３の停止表示によって抽選結果が導出される。すなわち、装飾図柄１１５３が停止表示される前に「特殊発光演出」が実行されるため、遊技者を「アッ！」と驚かせて興味を引き付けることができる。特に、「特殊発光演出」が実行されたのちにスーパーリーチが行われるようにすると、「特殊発光演出」がスーパーリーチへの予告となるために遊技者の関心が一層引き付けられ、「特殊発光演出」が実行されたのちの演出展開を注視させることができ、興趣の低下が抑制される。

【０８５２】

さらに、「特殊発光演出」が実行される前の装飾図柄１１５３の変動表示と、「特殊発光演出」が実行された後の装飾図柄１１５３の変動表示とを比較して、演出表示装置１１５に表示される背景やキャラクタなどの演出画像が異なるようにすれば、遊技者に対してワープしたのちに異なる場所に移動したかのような印象を与えることができるとともに、スーパーリーチへの発展を期待させることができ、興趣を一層向上させることができる。

【０８５３】

次に、遊技演出ユニット４において「特殊発光演出」に用いられる各種演出装置（演出表示装置１１５やＬＥＤ基板５３５など）の物理的な構造について、より詳細に説明する。図４５～図４９に示すように、遊技演出ユニット４には、その略正面中央に、遊技領域２０に対してほぼ全域（好適には、遊技領域２０の２／３～３／４程度）を占めるように表出する大きさを有する演出表示装置１１５が設けられるとともに、その正面において演出表示装置１１５の外縁に沿って複数のＬＥＤ基板５３５が設けられる。そして、演出表示装置１１５およびＬＥＤ基板５３５は、ともに遊技パネル４０９の背後にて所定の演出を実行可能に配置される。

【０８５４】

つまり、遊技者から見ると（すなわち、正面視）、遊技パネル４０９を介して遊技領域２０において視認可能となる演出表示装置１１５の可視範囲（表示領域）が、遊技領域２０に対して少なくとも２／３以上である。また、複数のＬＥＤ基板５３５が、演出表示装置１１５と隣接して且つ演出表示装置１１５からみて外周側に設けられるとともに、遊技者から見ると（すなわち、正面視）、各ＬＥＤ基板５３５が遊技パネル４０９を介して遊

技領域２０において演出表示装置１１５と重複しないように表出する。
【０８５５】
このような構造により、センター役物６２０をはじめ、複数の障害釘、風車、受入口６００，６０２，６０４、アウト口４７１、開閉装置５００等を含む、遊技領域２０に配置すべき各種部品（前配置部材）は、演出表示装置１１５およびＬＥＤ基板５３５を遊技パネル４０９の後側に設けたことによって遊技領域２０に適宜配置可能である。すなわち、これら前配置部材を、遊技パネル４０９の背面側に配置された各種部材（演出表示装置１１５やＬＥＤ基板５３５）に制限されることなく、遊技領域２０における任意の位置、形状および大きさ等で配置することができる。そして、遊技領域２０における前配置部材の配置態様に拘らず、遊技演出ユニット４の略正面全体を使用する「特殊発光演出」が実行可能である。つまり、遊技領域２０に前配置部材がいかなる位置、形状および大きさ等で配置されたとしても、遊技パネル４０９の背面側で実行される「特殊発光演出」に影響を与えない構造を有する。
【０８５６】
ところで、従来、遊技演出ユニットに液晶表示器および電飾ランプを備えて、これらを連動させた演出を行なうようにした遊技機が知られている。しかし、このような遊技機では、大型の液晶表示器や多数の電飾ランプを具備するのに伴って、必然的に遊技領域が狭くなる。そして、障害釘や風車などの他の部品（前配置部材に相当）を遊技領域に設けることが制限されるとともに、遊技球が流下可能な領域が限定される。その結果、遊技演出ユニット（遊技領域）の自由な設計が阻害されてしまい、意匠性や遊技性の高い遊技機を実現することができないという問題があった。一方で、液晶表示器を小さくしたり電飾ランプの設置点数を少なくしたりすると、液晶表示器における表示演出や電飾ランプにおける電飾演出のみならず、両者を連動させた演出であっても、遊技者に与える視覚的な印象が弱く、興趣が低下する問題があった。
【０８５７】
本パチンコ機１では、「特殊発光演出」を実行する演出表示装置１１５およびＬＥＤ基板５３５を、遊技パネル４０９の後方に配置するようにしたため、遊技領域２０内に直接これらの演出装置を具備させる必要がない。そのため、演出表示装置１１５を大型化したりＬＥＤ基板５３５を多数設置したりしたとしても、遊技パネル４０９の正面側における遊技領域２０を狭めることがない。そして、障害釘や風車などの他の部品を遊技領域２０に設けることが制限されることなく、遊技球が流下可能な領域を広範とすることができる。その結果、遊技演出ユニット４（遊技領域２０）の自由な設計を担保して、意匠性や遊技性に優れた遊技機を実現することができるとともに、遊技演出ユニット４の略正面全体を利用した「特殊発光演出」によって遊技者の興趣を一層向上させることができる。
【０８５８】
また、従来、遊技演出ユニットに大型の役物（例えば、可動式の液晶表示器やキャラクタを模した人形など）を備えて、この役物を利用して各種演出を行なうようにした遊技機が知られている。しかし、このような遊技機では、役物を大型化するほど遊技領域が狭くなるとともに、当該遊技領域内に液晶表示器や電飾ランプのみならず障害釘や風車などの他の部品も配置するとなると、それぞれの大きさ、位置、数量などが制限されることになる。一方、役物を小型化するほど、当該役物が遊技者に与えるインパクトが弱くなる問題があった。
【０８５９】
ここで、本パチンコ機１も、遊技演出ユニット４が大型の役物である円盤状役物５９０を備えている。しかしながら、遊技演出ユニット４では、「特殊発光演出」を実行する演出表示装置１１５およびＬＥＤ基板５３５を遊技パネル４０９の後方に配置する一方で、障害釘や風車などの他の部品を遊技パネル４０９の正面側に配置しているため、遊技パネル４０９の表面に配置すべき各種部品が遊技パネル４０９の前後に分散されている。そのため、円盤状役物５９０を可及的に大きくしたとしても、遊技領域２０を狭めることなく且つ「特殊発光演出」を実行可能とすることができる。そして、先述と同様に、遊技演出

ユニット４（遊技領域２０）の自由な設計を担保して、意匠性や遊技性に優れた遊技機を実現することができるとともに、遊技演出ユニット４の略正面全体を利用した「特殊発光演出」によって遊技者の興趣を一層向上させることができる。特に、遊技パネル４０９の後方において、円盤状役物５９０を演出表示装置１１５およびＬＥＤ基板５３５と略面一となるように配置しているので、円盤状役物５９０が演出表示装置１１５およびＬＥＤ基板５３５を被覆することなく、当該円盤状役物５９０が大型のものであっても「特殊発光演出」を遊技者が視認可能とすることができる。

【０８６０】

さらに、本実施形態では、演出表示装置１１５を遊技演出ユニット４における後方に配置したので、演出表示装置１１５での表示演出によって「特殊発光演出」の奥行きが強調される。それとともに、複数のＬＥＤ基板５３５を遊技演出ユニット４の正面視における演出表示装置１１５の周囲に分散配置したので、各ＬＥＤ基板５３５での電飾演出によって「特殊発光演出」の平面的な広がりが強調される。なお、ここでいう「平面的な広がり」とは、遊技者の視野に入りやすい方向に延びることをいい、より具体的には遊技者からみた正面から外側方向に延びることをいう。

【０８６１】

そして、「特殊発光演出」の奥行きが強調されることで、「特殊発光演出」が離間した位置で実行されていることを遊技者が明確に把握できる。また、「特殊発光演出」の平面的な広がりが強調されることで、「特殊発光演出」がより広範囲に亘って実行されることを遊技者が明確に把握できる。より詳細には、遊技演出ユニット４の正面視の略中央に設けられた演出表示装置１１５が遊技者から離間する一方、その周囲に設けられた複数のＬＥＤ基板５３５は演出表示装置１１５よりも遊技者に近接しており、しかも各ＬＥＤ基板５３５は遊技演出ユニット４の正面視の略全体に亘って配設されている。

【０８６２】

このような構成のもと、「特殊発光演出」は全体として遊技領域２０の略中央を包み込むような態様で実行されることになり、遊技領域２０を注視する遊技者もこの「特殊発光演出」によって包み込まれるような感触を受けることになる。従来の遊技機ではあくまで二次元的な演出のみが行なわれているところ、「特殊発光演出」では演出の奥行きと広がりを強調することで三次元的な演出を実現している。そして、遊技者は従来にない三次元的な演出を体感することができ、より遊技に興味が惹かれて興趣が向上する。

【０８６３】

さらに、「特殊発光演出」の実行時には、遊技演出ユニット４での演出制御（演出表示装置１１５における表示制御および複数のＬＥＤ基板５３５における電飾制御）のみならず、扉枠５における発光制御も連動して実行される。これにより、「特殊発光演出」の平面的な広がりが、遊技演出ユニット４を超えて扉枠５においても表現されることになる。より詳細には、遊技窓１０１の周囲に設けられた扉レンズユニット１２０は、複数のＬＥＤ基板５３５よりも遊技者に近接しており、しかも扉レンズユニット１２０は遊技パネル４０９よりも外周側に配設されている。

【０８６４】

このような構成のもと、「特殊発光演出」の実行時に扉レンズユニット１２０が発光制御されると、「特殊発光演出」が遊技演出ユニット４を超えて扉枠５でも表現されるため、「特殊発光演出」の平面的な広がりが一層強調されることになる。さらに、扉レンズユニット１２０が遊技者に対して近接した位置に配置されるのは対称的に、演出表示装置１１５が遊技者から大きく離間していることから、「特殊発光演出」の奥行きが一層強調されることになる。これにより、「特殊発光演出」の奥行きと広がりを一層強調することができ、遊技者に三次元的な演出を強く体感させることができる。

【０８６５】

ところで、先述のように、遊技パネル４０９の正面視の後方に配設された複数のＬＥＤ基板５３５に対して、その点灯・点滅態様を視認可能に被覆するために電飾カバー（ライト状装飾体５２０、羽根型装飾体５３０、羽根型装飾体６３０，６３２）が設けられてい

る。詳細には、ライト状装飾体５２０および羽根型装飾体５３０（後電飾カバー）は遊技パネル４０９の後側で各ＬＥＤ基板５３５を被覆する一方、羽根型装飾体６３０，６３２（前電飾カバー）は遊技パネル４０９の前側で各ＬＥＤ基板５３５を被覆する。

【０８６６】

ここで、各電飾カバーに被覆されたＬＥＤ基板５３５は、遊技者からは（すなわち、正面視では）視認することができず、当該ＬＥＤ基板５３５の点灯・点滅態様のみが視認可能となる。そのため、遊技者からすれば、各電飾カバーにＬＥＤ基板５３５が内蔵されているように把握される。特に、羽根型装飾体６３０，６３２によって被覆されたＬＥＤ基板５３５は、実際には遊技パネル４０９の後側に配設されているにも拘らず、遊技パネル４０９の前側に配置された羽根型装飾体６３０，６３２に内蔵されているように把握されることになる。

【０８６７】

このような構成により、遊技者は、ライト状装飾体５２０および羽根型装飾体５３０によって被覆されたＬＥＤ基板５３５については、遊技パネル４０９の後側に配設されていることを認識する一方、羽根型装飾体６３０，６３２によって被覆されたＬＥＤ基板５３５については、遊技パネル４０９の前側に配設されているように錯覚する。このように、実際には遊技パネル４０９の後側に配設されている複数のＬＥＤ基板５３５が、遊技パネル４０９の前後に分散して配置されているように把握される。よって、遊技演出ユニット４（遊技領域２０）の様々な位置に任意の形状または大きさのＬＥＤ基板５３５を配設する（または、配設しているように見せる）ことができ、意匠性及び遊技性の高い遊技演出ユニット４（遊技領域２０）を設計することができる。

【０８６８】

ところで、遊技パネル４０９の前側（すなわち、遊技領域２０）にＬＥＤ基板５３５を設けると、当該ＬＥＤ基板５３５への配線構造が複雑となることが考えられる。しかし、本パチンコ機１では、実際にＬＥＤ基板５３５を遊技領域２０に配設しなくても、遊技パネル４０９の後側に配設されたＬＥＤ基板５３５に対応する位置に羽根型装飾体６３０，６３２を設ければ、遊技領域２０内にＬＥＤ基板５３５が配設されたように見せることができるので、遊技演出ユニット４の構造を簡素化することができる。

【０８６９】

なお、遊技領域２０を流下する遊技球の流路に位置する羽根型装飾体６３２には、その背後を通過する遊技球を遊技者が視認できるようにするためのスリット状の窓部６３２ａを形成している。これにより、遊技者は羽根型装飾体６３２によって遊技球の挙動を見ることができない事態が発生することを防止して、遊技球を見失うことなく安心して遊技をすることができる。さらに、羽根型装飾体６３２の背後を遊技球が通過していないときは、ＬＥＤ基板５３５の点灯・点滅態様を視認できるため、興趣が維持される。

【０８７０】

［装飾図柄について］

次に、本実施形態のパチンコ機１において、演出表示装置１１５で表示される装飾図柄１１５３について詳細に説明する。図９２は、（ａ）が外部通常遊技状態における装飾図柄の表示態様を示す図、（ｂ）が外部有利遊技状態における装飾図柄の表示態様を示す図、である。

【０８７１】

上述の通り、この実施の形態では、外部通常遊技状態に移行する契機となる当たり（第３長開放大当たりなど）、及び外部有利遊技状態に移行する契機となる当たり（第１長開放大当たりなど）のほか、外部通常遊技状態においては上記外部通常遊技状態に移行する契機となる当たりの当たり分配率が最も高い当たり分配率となるように上記外部通常遊技状態に移行する契機となる当たりとして機能する一方で、上記外部有利遊技状態においては上記外部有利遊技状態に移行する契機となる当たりの当たり分配率が最も高い当たり分配率となるように上記外部有利遊技状態に移行する契機となる当たりとして機能する第２長開放大当たりを、大当たりの当選種別の１つとして用意することとした。したがって、

大当たりの当選種別を示唆するための装飾図柄１１５３としても、図９２（ａ）に示されるように、外部通常遊技状態に制御されることを示唆する青色の装飾図柄（「４」、「８」）１１５３、及び外部有利遊技状態に制御されることを示唆する赤色の装飾図柄（「３」、「７」）１１５３のほか、外部通常遊技状態にあるときは上記外部通常遊技状態に制御されることを示唆する一方で、外部有利遊技状態にあるときは上記外部有利遊技状態にに制御されることを示唆するピンク色の装飾図柄（「１」、「２」、「５」、「６」）１１５３を何ら違和感なく用意することができるようになる。すなわち、このようなピンク色の装飾図柄１１５３を含めた３種類の装飾図柄１１５３を用いて変動表示演出を行うようにすることで、上記外部通常遊技状態及び上記外部有利遊技状態のいずれの遊技状態にあったとしても、外部有利遊技状態への突入率（赤色の装飾図柄のみ）に対してその継続率（赤色の装飾図柄とピンク色の装飾図柄）が高くされていることを、上記演出表示装置１１５を通じて遊技者に認識させることが可能となる。

【０８７２】

しかも、ピンク色の装飾図柄１１５３は、上記大当たり後の遊技状態を示す情報としての価値を単独で有する装飾図柄（青色の装飾図柄、赤色の装飾図柄）１１５３とは異なり、上記大当たり後の遊技状態を示す情報としての価値を単独では有さないものである。すなわち、このようなピンク色の装飾図柄１１５３これ自体は、上記大当たりに当選されたか否かを示唆するための上記変動表示演出に用いられる単なる演出図柄としての価値を有するに留まっており、現在の遊技状態（外部通常遊技状態、または外部有利遊技状態）を認識可能な情報と組み合わさってはじめて上記大当たり後の遊技状態を示す情報（当選種別を示す情報）としての価値を有するものである。したがって、大当たりが当選されたときに上記ピンク色の装飾図柄１１５３が表示された場合、遊技者は、当該大当たりの当選種別を把握しようとすれば、現在の遊技状態を意識せざるを得なくなり、これによって外部有利遊技状態におけるメリットをより高い確率で感じてもらうことができるようになる。例えば、外部通常遊技状態にあるときに上記ピンク色の装飾図柄１１５３が表示されたときは「現在の遊技状態が上記外部有利遊技状態だったらよかったのに」と感じ易くなり、外部有利遊技状態にあるときに上記ピンク色の装飾図柄１１５３が表示されたときは「現在の遊技状態が上記外部有利遊技状態でよかった」と感じ易くなる。

【０８７３】

すなわち、青色の装飾図柄１１５３は、遊技者に有利な当たりでないことを示唆する情報としての価値を単独で持ち合わせているがゆえに、遊技者は青色の装飾図柄１１５３これ自体を嫌う傾向にある。このため、大当たりが当選されたときに上記青色の装飾図柄１１５３が現れると、大当たりに当選したにもかかわらず、遊技の興趣が低下しかねない。これに対し、ピンク色の装飾図柄１１５３は、現在の遊技状態（外部通常遊技状態、または外部有利遊技状態）を認識可能な情報と組み合わさってはじめて上記大当たり後の遊技状態を示す情報（当選種別を示す情報）としての価値を有するものであることから、遊技者が当該ピンク色の装飾図柄１１５３これ自体を嫌うことは抑制されるといえる。そして後述するが、外部有利遊技状態に移行する契機となる当たりが当選されたときはもとより、外部通常遊技状態に移行する契機となる当たりが当選されたときにもこのようなピンク色の装飾図柄１１５３を上記演出表示装置１１５に表示させるようにした。このように外部通常遊技状態に移行する契機となる当たりが当選されたときに上記ピンク色の装飾図柄１１５３を表示させた分だけ上記青色の装飾図柄１１５３を上記演出表示装置１１５に表示させる必要がなくなる。これにより、遊技者に有利な当たりでないことを示唆する情報としての価値を単独で有する青色の装飾図柄１１５３の種類の総数を、全装飾図柄１１５３の種類の総数の半分未満まで少なくしても、遊技者が、このような図柄の表示態様に違和感を覚えるようなことが好適に回避されるようになる。この実施の形態では、上記装飾図柄１１５３として「１」～「８」の８つ用意しているのに対し、青色の装飾図柄１１５３は「２」及び「４」の２つだけ用意するようにしている。

【０８７４】

なお、外部有利遊技状態においては、ピンク色の装飾図柄１１５３は、外部有利遊技状

態にあるときは上記外部有利遊技状態に制御されることを示唆するようになってしまうが、上記第２長開放大当たりの機能によって、上記外部通常遊技状態に移行する契機となる当たりの当選種別に振り分けられる確率は「５０％」未満（この実施の形態では、確率「１／３」）まで低く設定されることから、上記青色の装飾図柄１１５３の表示確率が低く設定されたことによる違和感がそもそも生じない。また、上記第２長開放大当たりによる上述の機能によって、外部有利遊技状態における上記継続率をこのように高く設定しても、大当たりの当選確率や、大当たり遊技中に払い出される遊技球の総量、等々といった遊技機としてのスペックが大きく犠牲になることもない。

【０８７５】

ところで、このようなピンク色の装飾図柄１１５３は、外部通常遊技状態に制御されるときだけでなく、外部有利遊技状態に制御されるときにも現れる装飾図柄であるため、当該ピンク色の装飾図柄１１５３を上記演出表示装置１１５に単に表示させるだけでは、遊技者に対して上記大当たり遊技が行われた後の遊技状態を適切に示唆することは困難である。そこで、この実施の形態では、外部有利遊技状態においては、図９２（ｂ）に示されるように、上記３種類の装飾図柄１１５３にそれぞれ所定の装飾画像１１５３ｄ（キャラ画像ＫＧ）を付加することによってそれらの表示態様が上記外部通常遊技状態に対して異なるようにした。これにより、遊技者は、装飾図柄１１５３を見るだけで、外部通常遊技状態及び外部有利遊技状態のいずれの遊技状態にあるかを認識することができるようになる。このように、現在の遊技状態を認識可能な装飾画像１１５３ａを上記ピンク色の装飾図柄１１５３に付加させた上で当該ピンク色の装飾図柄１１５３を上記演出表示装置１１５に表示させるようにしたため、上記大当たり遊技が行われた後の遊技状態を示す情報としての価値を単独では有さないピンク色の装飾図柄１１５３でありながらも、遊技者に対して上記大当たり遊技が行われた後の遊技状態を適切に示唆することができるようになる

【０８７６】

特に、この実施の形態では、上記３種類の装飾図柄１１５３のうちの上記赤色の装飾図柄１１５３及び上記ピンク色の装飾図柄１１５３にそれぞれ共通した装飾画像１１５３ｄ（キャラ画像ＫＧ）を付加することによって、赤色の装飾図柄１１５３及びピンク色の装飾図柄１１５３と、青色の装飾図柄１１５３とが互いに異なる装飾態様となるようにした。すなわちこの場合、外部有利遊技状態における上記ピンク色の装飾図柄１１５３は上記赤色の装飾図柄１１５３と同等の優位性を有する図柄であることを認識できるようになり、遊技者に対して上記大当たり遊技が行われた後の遊技状態をより適切に示唆することができるようになる。

【０８７７】

［リーチ演出にかかる表示制御について］

次に、演出表示装置１１５にて行われるリーチ演出にかかる表示制御について詳述する。

【０８７８】

上述の通り、いま、上記ステップＳ１５６０の処理（図６７）において上記変動パターンが決定されたとすると、該決定された変動パターンを示すコマンドは上記周辺制御基板８１０に送信される（ステップＳ２６０及びＳ２７０）。そして、この周辺制御基板８１０に送信されたコマンドは、当該周辺制御基板８１０内のコマンド受信手段９５０を通じて上記演出抽選手段９６０による演出抽選などの処理に供されることとなる。

【０８７９】

すなわち、この演出抽選手段９６０では、上記装飾図柄１１５３の変動表示演出にかかる各種の演出パターンを示す演出情報が上記主制御基板７１０からのコマンドにそれぞれ対応付けされるかたちで記憶されている演出パターン記憶手段を有している。したがって、上記コマンド受信手段９５０を通じて上記変動パターンを示すコマンドが受信されたとき、当該演出抽選手段９６０ではまず、上記演出パターン記憶手段に基づいて該コマンドに対応する演出パターンの種類を判断する。そしてこの結果、上記コマンドに対応する演出パターンがリーチ演出パターンであったときは、当該リーチ演出を行うにあたり、上記

演出表示装置１１５において３列にて変動表示される装飾図柄１１５３のうち、「左列」、「右列」の２列にて最終的（大当たり遊技が行われる前まで）に停止される装飾図柄１１５３の種類（数字）が決定されるリーチ図柄決定処理を行う。そして、このリーチ図柄決定処理において上記演出表示装置１１５中の「左列」、「右列」の２列にて最終的（大当たり遊技が行われる前まで）に停止される装飾図柄１１５３の種類が決定されると、次の処理（中図柄決定処理）として、上記演出表示装置１１５中の「中列」にて最終的（大当たり遊技が行われる前まで）に停止される装飾図柄１１５３の種類（数字）を決定することとなる。なお、上記演出パターン記憶手段は、例えば周辺制御基板８１０内のバックアップＲＡＭなどから構成される。

【０８８０】

次に、上記演出表示装置１１５中の「左列」、「右列」の装飾図柄１１５３の種類（数字）が決定されるリーチ図柄決定処理についてその処理手順を図９３を参照して説明する。図９３は、リーチ図柄決定処理に用いられるテーブル（リーチ図柄決定テーブル）を示している。

【０８８１】

同図９３に示されるように、リーチ図柄決定テーブルでは、上記大当たりにかかる抽選処理の結果と現在の遊技状態とによって上記リーチ演出の種類が分類されている。なお、この実施の形態では、

・上記大当たりにかかる抽選処理の結果が外れ（ハズレ）であり、現在の遊技状態が外部ノーマル遊技状態にあるときに行われるハズレリーチ。
・上記大当たりにかかる抽選処理の結果が第１長開放大当たりであり、現在の遊技状態が外部ノーマル遊技状態にあるときに行われる特定１リーチ。
・上記大当たりにかかる抽選処理の結果が第２長開放大当たりであり、現在の遊技状態が外部ノーマル遊技状態にあるときに行われる特定２リーチ。
・上記大当たりにかかる抽選処理の結果が第３長開放大当たりであり、現在の遊技状態が外部ノーマル遊技状態にあるときに行われる非特定リーチ。
・上記大当たりにかかる抽選処理の結果が外れ（ハズレ）であり、現在の遊技状態が外部有利遊技状態にあるときに行われる開変ハズレリーチ。
・上記大当たりにかかる抽選処理の結果が第１長開放大当たりであり、現在の遊技状態が外部有利遊技状態にあるときに行われる開変特定１リーチ。
・上記大当たりにかかる抽選処理の結果が第２長開放大当たりであり、現在の遊技状態が外部有利遊技状態にあるときに行われる開変特定２リーチ。
・上記大当たりにかかる抽選処理の結果が第３長開放大当たりであり、現在の遊技状態が外部有利遊技状態にあるときに行われる開変非特定リーチ。

といった８種のリーチ演出に分類されている。そして、それら８種のリーチ演出の別に、総数「１００」のリーチ図柄決定用乱数が、「１・１」、「２・２」、・・・、「７・７」、「８・８」の８つの数字組み合わせ（「左列」、「右列」に採用される２つの数字の組み合わせ）のいずれかにそれぞれ振り分けられて対応付けされている。すなわち、リーチ図柄決定用乱数は、同図９３からも明らかなように、上記８種のリーチ演出の別にそれらの振り分け態様が異なっており、これによって上記装飾図柄１１５３の種類の選択率を上記８種のリーチ演出の別に異ならしめるようにしている。

【０８８２】

したがって、この実施の形態では、上記演出抽選手段９６０は、当該リーチ図柄決定処理に際してはまず、上記大当たりにかかる抽選処理の結果を示す情報と、現在の遊技状態を示す情報とを上記主制御基板７１０側から取得する。次いで、これら取得した情報に基づいて上記８種のリーチ演出のうちの該当するリーチ演出の種類を判断するとともに、上記総数「１００」のリーチ図柄決定用乱数のうちの１つを取得する。そして次に、上記リーチ図柄決定テーブルを参照し、上記判断されたリーチ演出の種類と上記取得したリーチ図柄決定用乱数とに基づいて上記８つの数字組み合わせのうちの１つを選択することで、上記演出表示装置１１５中の「左列」、「右列」の装飾図柄１１５３の種類を決定するよ

うにしている。

【０８８３】

例えば、上記判断されたリーチ演出の種類が「ハズレリーチ」であったときは、上記演出表示装置１１５中の「左列」、「右列」の装飾図柄１１５３は、１００分の１３の確率で「１・１」の数字組み合わせとされ、１００分の１４の確率で「２・２」の数字組み合わせとされ、１００分の８の確率で「３・３」の数字組み合わせとされ、１００分の１５の確率でそれぞれ「４・４」の数字組み合わせとされ、１００分の１３の確率で「５・５」の数字組み合わせとされ、１００分の１４の確率で「６・６」の数字組み合わせとされ、１００分の８の確率で「７・７」の数字組み合わせとされ、１００分の１５の確率で「８・８」の数字組み合わせとされる。

【０８８４】

また、上記判断されたリーチ演出の種類が「特定１リーチ」であったときは、上記演出表示装置１１５中の「左列」、「右列」の装飾図柄１１５３は、１００分の５の確率で「１・１」の数字組み合わせとされ、１００分の５の確率で「２・２」の数字組み合わせとされ、１００分の３８の確率で「３・３」の数字組み合わせとされ、１００分の２の確率で「４・４」の数字組み合わせとされ、１００分の５の確率で「５・５」の数字組み合わせとされ、１００分の５の確率で「６・６」の数字組み合わせとされ、１００分の３８の確率で「７・７」の数字組み合わせとされ、１００分の２の確率で「８・８」の数字組み合わせとされる。

【０８８５】

すなわち、上記判断されたリーチ演出の種類が「特定１リーチ」であったときは、上記第１長開放大当たりに当選されていることから、当該大当たりに応じた大当たり遊技が行われた後の遊技状態は上記外部有利遊技状態に制御されることとなる。したがって、上記外部有利遊技状態に制御されることを示唆すべく、上記リーチ図柄決定テーブルにおいては、赤色の装飾図柄１１５３の組み合わせである「３・３」や「７・７」の選択率を、他の数字組み合わせの選択率よりも大幅に高く設定するようにしている。

【０８８６】

ただし、この実施の形態では、外部通常遊技状態において上記第１長開放大当たりが当選されたときは、いわゆる大当たり遊技中の昇格演出を一定の確率で行うようにしている。すなわち、上記リーチ図柄決定テーブルにあって、上記「特定１リーチ」には、赤色の装飾図柄１１５３の組み合わせである「３・３」や「７・７」のほか、ピンク色の装飾図柄１１５３の組み合わせである「１・１」、「２・２」、「５・５」、「６・６」や、青色の装飾図柄１１５３の組み合わせである「４・４」、「８・８」などの数字組み合わせにも上記リーチ図柄決定用乱数が振り分けられている。したがって、ピンク色や青色の装飾図柄１１５３の組み合わせが選択された場合は、当該第１長開放大当たりに応じた大当たり遊技が行われるのに先立って、上記外部通常遊技状態に制御されることが上記ピンク色や青色の装飾図柄１１５３などの表示（「左列」、「中列」、「右列」の装飾図柄１１５３の数字が揃って停止される表示態様）によってまずは虚偽的に示唆される。そしてその後、当該大当たりに応じた大当たり遊技が行われる期間中に、こうした虚偽的な情報が是正されるかたちで上記外部有利遊技状態に制御されることを示唆する情報が導出されることとなる（大当たり遊技中の昇格演出）。

【０８８７】

なお、この実施の形態では、同図９３からも明らかなように、上記青色の装飾図柄１１５３の組み合わせが選択されたときよりも（１００分の２）、上記ピンク色の装飾図柄１１５３の組み合わせが選択されたときのほうが（１００分の５）、大当たり遊技が行われる期間中に上記外部有利遊技状態に制御されることを示唆する情報が導出される確率（大当たり遊技中の昇格演出が行われる確率）が高くなるように設定している。これにより、外部通常遊技状態においても、青色よりもピンク色の装飾図柄１１５３のほうが有利な図柄として存在させることができるようになる。

【０８８８】

また、上記判断されたリーチ演出の種類が「特定２リーチ」であったときは、上記演出表示装置１１５中の「左列」、「右列」の装飾図柄１１５３は、１００分の２０の確率で「１・１」の数字組み合わせとされ、１００分の２０の確率で「２・２」の数字組み合わせとされ、１００分の０の確率で「３・３」の数字組み合わせとされ、１００分の１０の確率で「４・４」の数字組み合わせとされ、１００分の２０の確率で「５・５」の数字組み合わせとされ、１００分の２０の確率で「６・６」の数字組み合わせとされ、１００分の０の確率で「７・７」の数字組み合わせとされ、１００分の１０の確率で「８・８」の数字組み合わせとされる。

【０８８９】

すなわち、上記判断されたリーチ演出の種類が「特定２リーチ」であったときは、外部通常遊技状態にあるときに上記第２長開放大当たりが当選されていることから、当該大当たりに応じた大当たり遊技が行われた後の遊技状態は上記外部通常遊技状態に制御されることとなる。したがって、上記外部通常遊技状態に制御されることを示唆すべく、上記リーチ図柄決定テーブルにおいては、上記８種の数字組み合わせのうち、ピンク色の装飾図柄１１５３の組み合わせである「１・１」、「２・２」、「５・５」、「６・６」や、青色の装飾図柄１１５３の組み合わせである「４・４」、「８・８」の６種の数字組み合わせのみを選択可能としている。

【０８９０】

ただし、この実施の形態では、外部通常遊技状態において上記第２長開放大当たりが当選されたときは、青色の装飾図柄１１５３の選択率（１００分の２０）よりもピンク色の装飾図柄１１５３の選択率（１００分の８０）のほうが数倍高くなるように設定している。すなわち、上記第２長開放大当たりが当選された後の所定の期間は、上記大当たりにかかる当選確率として、上記イニシャル時にも採用される当選確率Ａよりも高確率とされた当選確率Ｂが採用されることから、このような選択率の設定態様によれば、青色の装飾図柄１１５３よりもピンク色の装飾図柄１１５３のほうが遊技者に有利な図柄として存在させることができるようになる。

【０８９１】

また、上記判断されたリーチ演出の種類が「非特定リーチ」であったときは、上記演出表示装置１１５中の「左列」、「右列」の装飾図柄１１５３は、１００分の１５の確率で「１・１」の数字組み合わせとされ、１００分の２０の確率で「２・２」の数字組み合わせとされ、１００分の０の確率で「３・３」の数字組み合わせとされ、１００分の１５の確率で「４・４」の数字組み合わせとされ、１００分の１５の確率で「５・５」の数字組み合わせとされ、１００分の２０の確率で「６・６」の数字組み合わせとされ、１００分の０の確率で「７・７」の数字組み合わせとされ、１００分の１５の確率で「８・８」の数字組み合わせとされる。

【０８９２】

すなわち、上記判断されたリーチ演出の種類が「非特定リーチ」であったときは、外部通常遊技状態にあるときに上記第３長開放大当たりが当選されていることから、当該大当たりに応じた大当たり遊技が行われた後の遊技状態は上記外部通常遊技状態に制御されることとなる。したがってこの場合も、上記外部通常遊技状態に制御されることを示唆すべく、上記リーチ図柄決定テーブルにおいては、上記８種の数字組み合わせのうち、ピンク色の装飾図柄１１５３の組み合わせである「１・１」、「２・２」、「５・５」、「６・６」や、青色の装飾図柄１１５３の組み合わせである「４・４」、「８・８」の６種の数字組み合わせのみを選択可能としている。

【０８９３】

しかも、この実施の形態では、外部通常遊技状態において上記第３長開放大当たりが当選されたときも、青色の装飾図柄１１５３の選択率（１００分の３０）よりもピンク色の装飾図柄１１５３の選択率（１００分の７０）のほうが倍以上に高くなるように設定している。これにより、外部通常遊技状態に制御されることを示唆する青色の装飾図柄１１５３の表示率を低くすることができるようになり、遊技の興趣の低下が抑制されるようにな

る。なお、外部通常遊技状態において上記第２長開放大当たりが当選されたときと比較すれば、ピンク色の装飾図柄１１５３の選択率を低く設定するようにしたため、青色の装飾図柄１１５３に対する上記ピンク色の装飾図柄１１５３の優位性は好適に維持される。

【０８９４】

また、上記判断されたリーチ演出の種類が「開変ハズレリーチ」であったときは、上記演出表示装置１１５中の「左列」、「右列」の装飾図柄１１５３は、１００分の１２の確率で「１・１」の数字組み合わせとされ、１００分の１３の確率で「２・２」の数字組み合わせとされ、１００分の１５の確率で「３・３」の数字組み合わせとされ、１００分の１０の確率でそれぞれ「４・４」の数字組み合わせとされ、１００分の１２の確率で「５・５」の数字組み合わせとされ、１００分の１３の確率で「６・６」の数字組み合わせとされ、１００分の１５の確率で「７・７」の数字組み合わせとされ、１００分の１０の確率で「８・８」の数字組み合わせとされる。

【０８９５】

すなわち上述の通り、この実施の形態では、外部通常遊技状態での大当たりの当選によって上記外部有利遊技状態に突入（移行）する際の突入確率（１／３）と、外部有利遊技状態での大当たりの当選によって上記外部有利遊技状態に再度移行（継続）する際の継続確率（３／５）とは大きく異なっており、外部有利遊技状態におけるメリットは極めて大きなものとなっている。この点、この実施の形態では、外部有利遊技状態にて行われた上記大当たりにかかる抽選処理の結果がハズレ（外れ）であるときの「開変ハズレリーチ」においては、外部通常遊技状態にて行われた上記大当たりにかかる抽選処理の結果がハズレ（外れ）であるときの「開変ハズレリーチ」よりも、赤色の装飾図柄１１５３の組み合わせである「３・３」、「７・７」の選択率を高くするとともに、青色の装飾図柄１１５３の組み合わせである「４・４」、「８・８」の選択率を低く設定することとした。これにより、外部有利遊技状態にあるときは、上記大当たりにかかる抽選処理の結果がハズレであったときにも、こうした継続率の高さを遊技者に積極的にアピールすることができるようになり、チャンス遊技状態における遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

【０８９６】

また、上記判断されたリーチ演出の種類が「開変特定１リーチ」であったときは、上記演出表示装置１１５中の「左列」、「右列」の装飾図柄１１５３は、１００分の５の確率で「１・１」の数字組み合わせとされ、１００分の３の確率で「２・２」の数字組み合わせとされ、１００分の４０の確率で「３・３」の数字組み合わせとされ、１００分の２の確率で「４・４」の数字組み合わせとされ、１００分の５の確率で「５・５」の数字組み合わせとされ、１００分の３の確率で「６・６」の数字組み合わせとされ、１００分の４０の確率で「７・７」の数字組み合わせとされ、１００分の２の確率で「８・８」の数字組み合わせとされる。

【０８９７】

なお、この「開変特定１リーチ」においても、青色の装飾図柄１１５３の数字組み合わせである「４・４」、「８・８」のいずれかが選択されたときは、当該第１長開放大当たりに応じた大当たり遊技が行われるのに先立って、上記外部通常遊技状態に制御されてしまうことが上記青色の装飾図柄１１５３などの表示（「左列」、「中列」、「右列」の装飾図柄１１５３の数字が揃って停止される表示態様）によってまずは虚偽的に示唆される。そしてその後、当該大当たりに応じた大当たり遊技が行われる期間中に、こうした虚偽的な情報が是正されるかたちで上記外部有利遊技状態に制御されることを示唆する情報が導出されることとなる（大当たり遊技中の昇格演出）。ただしその一方で、ピンク色の装飾図柄１１５３の数字組み合わせである「１・１」、「２・２」、「５・５」、「６・６」のいずれかが選択されたときは、このような大当たり遊技中の昇格演出が行われることはない。これにより、外部有利遊技状態においては、ピンク色の装飾図柄１１５３が、赤色の装飾図柄１１５３と同等の優位レベルにまで格上げされたことを明瞭とさせることができるようになる。

【０８９８】

また、上記判断されたリーチ演出の種類が「開変特定２リーチ」であったときは、上記演出表示装置１１５中の「左列」、「右列」の装飾図柄１１５３は、１００分の２０の確率で「１・１」の数字組み合わせとされ、１００分の１５の確率で「２・２」の数字組み合わせとされ、１００分の０の確率で「３・３」の数字組み合わせとされ、１００分の１５の確率で「４・４」の数字組み合わせとされ、１００分の２０の確率で「５・５」の数字組み合わせとされ、１００分の１５の確率で「６・６」の数字組み合わせとされ、１００分の０の確率で「７・７」の数字組み合わせとされ、１００分の１５の確率で「８・８」の数字組み合わせとされる。

【０８９９】

すなわち上述の通り、外部有利遊技状態において上記第２長開放大当たりが当選されたときには、当該大当たりに応じた大当たり遊技が行われた後の遊技状態も外部有利遊技状態とされる。したがって、判断されたリーチ演出の種類が「開変特定２リーチ」であったときは、本来であれば、ピンク色の装飾図柄１１５３の組み合わせのみならず、赤色の装飾図柄１１５３の組み合わせを選択するようにしてもよい。ただし、この実施の形態では、外部有利遊技状態において上記第２長開放大当たりが当選されたときは、「開変特定２リーチ」を行うにあたり、赤色の装飾図柄１１５３の組み合わせは選択せず（１００分の０）、ピンク色の装飾図柄１１５３の組み合わせを選択することによって、外部有利遊技状態に制御されることを示唆するようにした。これにより、遊技者は、「ピンク色の装飾図柄１１５３が現れたときの遊技状態が外部有利遊技状態でよかった」と感じ易くなり、チャンス遊技状態にあることのメリットを遊技者に積極的にアピールすることができるようになる。

【０９００】

なお、この「開変特定２リーチ」においても、青色の装飾図柄１１５３の数字組み合わせである「４・４」、「８・８」のいずれかが選択されたときは、当該第２長開放大当たりに応じた大当たり遊技が行われるのに先立って、上記外部通常遊技状態に制御されてしまうことが上記青色の装飾図柄１１５３などの表示（「左列」、「中列」、「右列」の装飾図柄１１５３の数字が揃って停止される表示態様）によってまずは虚偽的に示唆される。そしてその後、当該大当たりに応じた大当たり遊技が行われる期間中に、こうした虚偽的な情報が是正されるかたちで上記外部有利遊技状態に制御されることを示唆する情報が導出されることとなる（大当たり遊技中の昇格演出）。

【０９０１】

また、上記判断されたリーチ演出の種類が「開変非特定リーチ」であったときは、上記演出表示装置１１５中の「左列」、「右列」の装飾図柄１１５３は、１００分の５０の確率で「４・４」の数字組み合わせとされ、１００分の５０の確率で「８・８」の数字組み合わせとされる。

【０９０２】

次に、上記演出表示装置１１５中の「中列」の装飾図柄１１５３の種類が決定される中図柄決定処理について詳述する。

【０９０３】

この中図柄決定処理ではまず、上記演出表示装置１１５中の「中列」を、上記決定された「左列」、「右列」と同一の図柄とするか否かの判断が行われる。すなわち、上記リーチ図柄決定処理において、「特定１リーチ」、「特定２リーチ」、「非特定リーチ」、「開変特定１リーチ」、「開変特定２リーチ」、「開変非特定リーチ」のうちのいずれかを行うべき旨判断されているときは、当該処理にて決定された数字組み合わせと同一の図柄（数字）を「中列」の図柄として採用する。これにより、上記演出表示装置１１５では、「左列」、「中列」、「右列」の装飾図柄１１５３の数字が揃って停止される表示態様が現れて、大当たりに当選された旨が遊技者に示唆されるようになる。

【０９０４】

これに対し、上記リーチ図柄決定処理において、「ハズレリーチ」、「開変ハズレリーチ」のいずれかを行うべき旨判断されたときは、当該処理にて決定された図柄（数字組み

合わせ）から何図柄だけズレた図柄（数字）を表示させるかを判断し、該判断に応じた図柄を「中列」の図柄として採用する。すなわちこの場合、上記演出表示装置１１５では、「左列」、「中列」、「右列」の装飾図柄１１５３のうち、「左列」及び「右列」の装飾図柄１１５３の数字だけが揃うようになり、「中列」の装飾図柄１１５３の数字の不揃いによって、大当たりに当選されなかった旨が遊技者に示唆されるようになる。

【０９０５】

ところで、この実施の形態では、「中列」の装飾図柄１１５３の種類（数字）が上記「左列」、「右列」と同一の装飾図柄１１５３とされたときは、それら装飾図柄１１５３を大当たり時の表示態様にて上記演出表示装置１１５に表示（確定停止）させるにあたり、該決定された装飾図柄１１５３とは必ずしも同一とは限らない装飾図柄１１５３を上記演出表示装置１１５に一旦表示（仮停止）させる再抽選演出を行うか否かの判断が行われる。そして、この再抽選演出を行う旨判断されたときは、以下の再抽選演出を行うこととなる。なお、この再抽選演出については、「中列」の装飾図柄１１５３の種類（数字）が上記「左列」、「右列」と同一の装飾図柄１１５３とされたときには、当該再抽選演出を行うか否かの判断を行うことなく必ず行うようにしてもよい。

【０９０６】

次に、このような再抽選演出にかかる処理を図９４を参照して説明する。図９４は、再抽選演出にかかる処理に用いられるテーブル（再抽選図柄決定テーブル）を示している。

【０９０７】

同図９４（ａ）及び（ｂ）に示されるように、再抽選図柄決定テーブルは、外部通常遊技状態にあるときに用いられる第１の再抽選図柄決定テーブルＳＴ１と、外部有利遊技状態にあるときに用いられる第２の再抽選図柄決定テーブルＳＴ２とを有している。これら再抽選図柄決定テーブルＳＴ１、ＳＴ２では、上記「左列」、「中列」、「右列」にそれぞれ確定停止される上記装飾図柄１１５３として決定された種類の別に、総数「１００」の再抽選図柄決定用乱数が、「１・１・１」、「２・２・２」、・・・、「７・７・７」、「８・８・８」の８つの数字組み合わせのいずれかにそれぞれ振り分けられて対応付けされている。

【０９０８】

例えば、上記外部通常遊技状態において、上記「左列」、「中列」、「右列」にそれぞれ確定停止される上記装飾図柄１１５３の種類として「１・１・１」が決定されているときは、上記第１の再抽選図柄決定テーブルＳＴ１から明らかなように、上記演出表示装置１１５には、１００分の７０の確率で「１・１・１」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の１５の確率で「４・４・４」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の１５の確率で「８・８・８」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）される。そしてこのうち、「１・１・１」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）された場合には、該表示された「１・１・１」の数字組み合わせが維持されるかたちでの再抽選演出が行われることとなる。一方、「４・４・４」や「８・８・８」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）された場合には、該表示された数字組み合わせから変更されるかたちで上記「１・１・１」の数字組み合わせが表示（確定停止）される再抽選演出が行われる。このように、青色の装飾図柄１１５３から変更されるかたちでピンク色の装飾図柄１１５３が表示された場合には、遊技者から見て、上記第２長開放大当たりである可能性や、大当たり遊技中の昇格演出が行われる可能性が高まることから、遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

【０９０９】

また、上記外部通常遊技状態において、上記「左列」、「中列」、「右列」にそれぞれ確定停止される上記装飾図柄１１５３の種類として「２・２・２」が決定されているときは、上記第１の再抽選図柄決定テーブルＳＴ１から明らかなように、上記演出表示装置１１５には、１００分の６０の確率で「２・２・２」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の２０の確率で「４・４・４」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の２０の確率で「８・８・８」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）さ

れる。そしてこのうち、「２・２・２」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）された場合には、該表示された「２・２・２」の数字組み合わせが維持されるかたちでの再抽選演出が行われることとなる。一方、「４・４・４」や「８・８・８」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）された場合には、該表示された数字組み合わせから変更されるかたちで上記「２・２・２」の数字組み合わせが表示（確定停止）される再抽選演出が行われる。

【０９１０】

また同じく、上記外部通常遊技状態において、上記「左列」、「中列」、「右列」にそれぞれ確定停止される上記装飾図柄１１５３の種類として「３・３・３」が決定されているときは、上記第１の再抽選図柄決定テーブルＳＴ１から明らかなように、上記演出表示装置１１５には、１００分の５の確率で「１・１・１」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の５の確率で「２・２・２」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の７０の確率で「３・３・３」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の５の確率で「４・４・４」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の５の確率で「５・５・５」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の５の確率で「６・６・６」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）される。そしてこのうち、「３・３・３」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）された場合には、該表示された「３・３・３」の数字組み合わせが維持されるかたちでの再抽選演出が行われることとなる。一方、「１・１・１」や「２・２・２」や「４・４・４」や「５・５・５」や「６・６・６」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）された場合には、該表示された数字組み合わせから変更されるかたちで上記「３・３・３」の数字組み合わせが表示（確定停止）される再抽選演出が行われる。

【０９１１】

また、上記外部通常遊技状態において、上記「左列」、「中列」、「右列」にそれぞれ確定停止される上記装飾図柄１１５３の種類として「４・４・４」が決定されているときは、上記第１の再抽選図柄決定テーブルＳＴ１から明らかなように、上記演出表示装置１１５には、「４・４・４」の数字組み合わせが必ず一旦表示される。そして、該表示された数字組み合わせが維持されるかたちでの再抽選演出が行われることとなる。

【０９１２】

また、上記外部通常遊技状態において、上記「左列」、「中列」、「右列」にそれぞれ確定停止される上記装飾図柄１１５３の種類として「５・５・５」が決定されているときは、上記第１の再抽選図柄決定テーブルＳＴ１から明らかなように、上記演出表示装置１１５には、１００分の１５の確率で「４・４・４」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の７０の確率で「５・５・５」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の１５の確率で「８・８・８」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）される。そしてこのうち、「５・５・５」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）された場合には、該表示された「５・５・５」の数字組み合わせが維持されるかたちでの再抽選演出が行われることとなる。一方、「４・４・４」や「８・８・８」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）された場合には、該表示された数字組み合わせから変更されるかたちで上記「５・５・５」の数字組み合わせが表示（確定停止）される再抽選演出が行われる。

【０９１３】

また、上記外部通常遊技状態において、上記「左列」、「中列」、「右列」にそれぞれ確定停止される上記装飾図柄１１５３の種類として「６・６・６」が決定されているときは、上記第１の再抽選図柄決定テーブルＳＴ１から明らかなように、上記演出表示装置１１５には、１００分の２０の確率で「４・４・４」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の６０の確率で「６・６・６」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の２０の確率で「８・８・８」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）される。そしてこのうち、「６・６・６」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）された場合には、該表示された「６・６・６」の数字組み合わせが維持されるかたちでの再抽選演出が行われることとなる。一方、「４・４・４」や「８・８・８」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）された場合には、該表示された数字組み合わせから変更されるかたちで

上記「６・６・６」の数字組み合わせが表示（確定停止）される再抽選演出が行われる。
【０９１４】
また、上記外部通常遊技状態において、上記「左列」、「中列」、「右列」にそれぞれ確定停止される上記装飾図柄１１５３の種類として「７・７・７」が決定されているときは、上記第１の再抽選図柄決定テーブルＳＴ１から明らかなように、上記演出表示装置１１５には、１００分の５の確率で「４・４・４」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の９０の確率で「７・７・７」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）され、１００分の５の確率で「８・８・８」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）される。そしてこのうち、「７・７・７」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）された場合には、該表示された「７・７・７」の数字組み合わせが維持されるかたちでの再抽選演出が行われることとなる。一方、「４・４・４」や「８・８・８」の数字組み合わせが一旦表示（仮停止）された場合には、該表示された数字組み合わせから変更されるかたちで上記「７・７・７」の数字組み合わせが表示（確定停止）される再抽選演出が行われる。
【０９１５】
また、上記外部通常遊技状態において、上記「左列」、「中列」、「右列」にそれぞれ確定停止される上記装飾図柄１１５３の種類として「８・８・８」が決定されているときは、上記第１の再抽選図柄決定テーブルＳＴ１から明らかなように、上記演出表示装置１１５には、「８・８・８」の数字組み合わせが必ず一旦表示される。そして、該表示された数字組み合わせが維持されるかたちでの再抽選演出が行われることとなる。
【０９１６】
一方、上記外部有利遊技状態における再抽選演出についてはその詳細を割愛するが、基本的には上述の外部通常遊技状態における再抽選演出に即したかたちで行われる。ただし、この外部有利遊技状態においては、第１の再抽選図柄決定テーブルＳＴ２に示されるように、一旦表示（仮停止）された青色の図柄（「４・４・４」、「８・８・８」）から変更されるかたちで上記ピンク色の図柄が表示（確定停止）される再抽選演出の行われる確率が、上記外部通常遊技状態のときよりも高くなっている。これにより、外部有利遊技状態におけるメリットを遊技者に積極的にアピールすることができるようになる。またさらに、この外部有利遊技状態においては、上記「左列」、「中列」、「右列」にそれぞれ確定停止される上記装飾図柄１１５３の種類が赤色の図柄（「３・３・３」、「７・７・７」）であったときは、当該赤色の図柄を表示（確定停止）させるにあたり、ピンク色の図柄が一旦表示されることはない。これにより、ピンク色の装飾図柄１１５３が、赤色の装飾図柄１１５３と同等の優位レベルにまで格上げされたことを明瞭とさせることができるようになる。
【０９１７】
以下、ピンク色の装飾図柄１１５３によってリーチ演出が行われたときに上記演出表示装置１１５に現れる一連の演出内容について順を追って説明する。図９５～図９７は、外部通常遊技状態において演出表示装置に現れる一連の演出内容を示す演出画像であり、図９８は、外部有利遊技状態において演出表示装置に現れる一連の演出内容を示す演出画像である。
【０９１８】
図９５（Ａ）に示されるように、いま、外部通常遊技状態における変動表示演出中に、上記「左列」及び「右列」に同一の装飾図柄（ここではピンク色の装飾図柄である「５」）１１５３が停止されたとすると、残りの列（中列）にて変動表示されている装飾図柄１１５３が停止表示されるまでの演出であるリーチ演出が行われる。そして、このリーチ演出が行われた結果、図９５（Ｂ）に示されるように、「中列」に同一の装飾図柄が停止されなかった場合（他の装飾図柄が停止された場合）には、上記「左列」、「中列」、「右列」の装飾図柄１１５３が不揃いとなって停止されたことによって（ハズレ時の表示態様）、上記大当たりにかかる抽選処理の結果がハズレであったことが示唆されるようになる。
【０９１９】

これに対し、上記リーチ演出が行われた結果、図９５（Ｃ）に示されるように、「中列」に同一の装飾図柄が停止された場合には、上記「左列」、「中列」、「右列」の装飾図柄１１５３が揃って停止されたことによって（大当たり時の表示態様）、上記大当たりに当選されたことが示唆されるようになる。特に、ピンク色の装飾図柄１１５３が、上記外部通常遊技状態にあることを示唆する背景画像ＨＧ１と併せて、上記大当たり時の表示態様となって表示されたことで、当該大当たりの当選に応じた大当たり遊技が行われた後の遊技状態が上記外部通常遊技状態に制御されることが示唆されるようになる。

【０９２０】

ただし上述の通り、先の図９５（Ｃ）において、上記「左列」、「中列」、「右列」に現れている装飾図柄１１５３は仮停止の状態となっている場合がある。すなわちこの場合、図９５（Ｄ）に示されるように、仮停止の状態となっている装飾図柄１１５３は再度変動表示される（再抽選演出）。そしてこの結果、上記仮停止の状態で現れた上記ピンク色の装飾図柄１１５３が再度現れたときは、図９５（Ｅ）に示されるように、当該ピンク色の装飾図柄１１５３が大当たり時の表示態様にて確定停止されることとなり、これによって当該大当たりの当選に応じた大当たり遊技が行われた後の遊技状態が上記外部通常遊技状態に制御されることが示唆されるようになる。そしてその後は、図９６（Ａ）に示されるように、「大当たり」といった演出画像が上記演出表示装置１１５に表示される。なおこのとき、当該パチンコ機１では、大当たり遊技が開始されている。

【０９２１】

ここで、上記大当たり遊技の実行期間中は、上述の通り、いわゆる大当たり遊技中の昇格演出が行われる場合がある。その一例を、図９６（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、上記演出表示装置１１５上に予め定められた複数（ここでは「３」）の曲目を表示させて、それら複数の曲目のうちの１つを遊技者によって選択させることによって当該昇格演出を行うようにしている。

【０９２２】

すなわち、図９６（Ｂ）に示されるように、上記複数の曲目のうちの１つは非表示の状態とされている。そして、図９６（Ｃ）及び図９７（Ｃ）に示されるように、この非表示の曲目が遊技者によって選択されたとき、当該選択された箇所に特定の曲目（ここでは「Ｄ楽曲」）が現れれば、上記外部有利遊技状態に制御されることを示唆する「ＵＦＯモード」といった演出画像が当該演出表示装置１１５の画面中の左上に表示されるようになる（昇格演出）。そして、この「ＵＦＯモード」といった演出画像が表示されたもとで上記大当たり遊技が終了したときは、図９７（Ｄ）に示されるように、外部有利遊技状態に制御されることを示唆する「ＵＦＯモード」といった画像が当該演出表示装置１１５の全面に表示された直後、上記外部有利遊技状態に突入することとなる。

【０９２３】

ただし、上記非表示の曲目が遊技者によって選択されたとき、図９６（Ｄ）に示されるように、当該選択された箇所に特定の曲目（ここでは「Ｄ楽曲」）とは異なる曲目（ここでは「Ｆ楽曲」）が現れる場合もある。この場合には、図９６（Ｅ）に示されるように、外部有利遊技状態に制御されることを示唆する「ＵＦＯモード」といった演出画像が当該演出表示装置１１５の画面中に表示されることなく、大当たり遊技中の演出画像が淡々と表示されるようになる。そして、上記大当たり遊技が終了したときは、図９６（Ｆ）に示されるように、外部通常遊技状態に制御されることを示唆する「メドレーチャンス」といった画像が当該演出表示装置１１５の全面に表示された直後、上記外部通常遊技状態に移行されることとなる。

【０９２４】

なお、この実施の形態では、上述の昇格演出が行われない場合もある。このような場合には、図９６（Ａ）に示される演出画像から図９６（Ｄ）に示される演出画像が直接現れることとなる。すなわちこの場合も、図９６（Ｅ）及び（Ｆ）に示される演出画像が現れた後に、上記外部通常遊技状態に移行されることとなる。

【０９２５】

また、上記再抽選演出の結果、図９５（Ｆ）に示されるように、上記仮停止の状態で現れた上記ピンク色の装飾図柄１１５３から変更されるかたちで、赤色の装飾図柄１１５３が表示されたときは、当該赤色の装飾図柄１１５が大当たり時の表示態様にて確定停止されることとなり、これによって当該大当たりの当選に応じた大当たり遊技が行われた後の遊技状態が上記外部有利遊技状態に制御されることが示唆されるようになる。そしてその後は、図９７（Ａ）に示されるように、「超大当たり」といった、先の図９６（Ａ）に示される演出画像よりも有利な演出画像が上記演出表示装置１１５に表示される。なおこのとき、当該パチンコ機１では、大当たり遊技が開始されている。

【０９２６】

そしてその後は、大当たり遊技中の演出画像が現れることとなるが、赤色の装飾図柄１１５が大当たり時の表示態様にて確定停止されたときには、いわゆる大当たり遊技中の昇格演出は行われない。すなわち、上記外部有利遊技状態に制御されることを示唆する「ＵＦＯモード」といった演出画像が当該演出表示装置１１５の画面中の左上に当初から表示されている。そしてこの状態にて、図９７（Ｂ）に示されるように、上記演出表示装置１１５上に予め定められた複数（ここでは「３」）の曲目を表示させて、それら複数の曲目のうちの１つを遊技者によって選択させる選択演出を行うようにしている。そしてこの結果、遊技者によっていずれかの曲目が選択されると、図９７（Ｃ）に示されるように、該選択された曲目に応じた楽曲がスピーカを通じて音響出力されるとともに、当該楽曲を連想させる演出画像が現れるようになる。そして、大当たり遊技が終了したときは、図９７（Ｄ）に示されるように、外部有利遊技状態に制御されることを示唆する「ＵＦＯモード」といった画像が当該演出表示装置１１５の全面に表示された直後、上記外部有利遊技状態に突入することとなる。

【０９２７】

一方、図９８（Ａ）に示されるように、外部有利遊技状態における変動表示演出中に、上記「左列」及び「右列」に同一の装飾図柄（ここではピンク色の装飾図柄である「５」）１１５３が停止されたときも、残りの列（中列）にて変動表示されている装飾図柄１１５３が停止表示されるまでの演出であるリーチ演出が行われる。そして、このリーチ演出が行われた結果、図９８（Ｂ）に示されるように、「中列」に同一の装飾図柄が停止されなかった場合（他の装飾図柄が停止された場合）には、上記「左列」、「中列」、「右列」の装飾図柄１１５３が不揃いとなって停止されたことによって（ハズレ時の表示態様）、上記大当たりにかかる抽選処理の結果がハズレであったことが示唆されるようになる。

【０９２８】

これに対し、上記リーチ演出が行われた結果、図９８（Ｃ）に示されるように、「中列」に同一の装飾図柄が停止された場合には、上記「左列」、「中列」、「右列」の装飾図柄１１５３が揃って停止されたことによって（大当たり時の表示態様）、上記大当たりに当選されたことが示唆されるようになる。特に、ピンク色の装飾図柄１１５３が、上記外部有利遊技状態にあることを示唆する背景画像ＨＧ２と併せて、上記大当たり時の表示態様となって表示されたことで、当該大当たりの当選に応じた大当たり遊技が行われた後の遊技状態が上記外部有利遊技状態に制御されることが示唆されるようになる。

【０９２９】

しかも、この実施の形態では、上述の通り、上記３種類の装飾図柄１１５３のうちの上記赤色の装飾図柄１１５３及び上記ピンク色の装飾図柄１１５３にそれぞれ共通した装飾画像であるキャラ画像（キャラ体が描かれた画像）ＫＧを付加することによって、赤色の装飾図柄１１５３及びピンク色の装飾図柄１１５３と、青色の装飾図柄１１５３とが互いに異なる装飾態様となるようにしている。すなわちこの場合、外部有利遊技状態における上記ピンク色の装飾図柄１１５３は上記赤色の装飾図柄１１５３と同等の優位性を有する図柄であることを認識できるようになり、遊技者に対して上記大当たり遊技が行われた後の遊技状態をより適切に示唆することができるようになる。なお、この実施の形態では、青色の装飾図柄１１５３に対しては、上記キャラ画像ＫＧとは異なり、「ＰＩＮＫＬＡＤＹ」の文字が描かれた文字画像ＭＧを付加するようにしている。

【０９３０】
そしてその後は、上記外部有利遊技状態において赤色の装飾図柄１１５３が大当たり時の表示態様となって表示されたときと同様（図９５（Ｆ））、図９７（Ａ）に示されるように、「超大当たり」といった、先の図９６（Ａ）に示される演出画像よりも有利な演出画像が上記演出表示装置１１５に表示される。そして、大当たり遊技中の演出画像が現れることとなるが、外部有利遊技状態においてピンク色の装飾図柄１１５が大当たり時の表示態様にて確定停止されたときには、いわゆる大当たり遊技中の昇格演出は行われない。すなわち、上記外部有利遊技状態に制御されることを示唆する「ＵＦＯモード」といった演出画像が当該演出表示装置１１５の画面中の左上に当初から表示されている。そしてこの状態にて、図９７（Ｂ）に示される上述の選択演出が行われる。そして次に、図９７（Ｃ）に示されるように、該選択処理にて選択された曲目に応じた楽曲がスピーカを通じて音響出力されるとともに、当該楽曲を連想させる演出画像が現れる。そして、大当たり遊技が終了したときは、図９７（Ｄ）に示されるように、外部有利遊技状態に制御されることを示唆する「ＵＦＯモード」といった画像が当該演出表示装置１１５の全面に表示された直後、上記外部有利遊技状態に突入する。
【０９３１】
なお、この外部有利遊技状態においてピンク色の装飾図柄１１５３が大当たり時の表示態様となって現れたときにも上述の再抽選演出が行われる場合がある。ただし、この外部有利遊技状態においては、図９８（Ｄ）及び図９８（Ｅ）に示されるように、当該ピンク色の装飾図柄１１５３が維持されるかたちでの再抽選演出のみが行われる。
【０９３２】
［突入電流に対する保護回路］
ところで上述の通り、この実施の形態では、上記本体枠３の遊技演出ユニット設置凹部３０に上記遊技演出制御ユニット９９（遊技演出ユニット４やそれに付随する各種の制御基板など）が収納されるだけで、該遊技演出制御ユニット９９側のユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと本体枠３側の枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが電気的に接続される構造となっている。ただし、上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが簡単に接続されるこのような構造では、電源スイッチが入れられたままの状態で上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが誤って接続されてしまう事態も想定される。
【０９３３】
すなわち、パチンコ機では通常、この実施の形態にかかるパチンコ機１も含めて、周辺基板や各種のセンサに対して上記主制御基板７１０は電源ラインの上流側に設けられており、当該主制御基板からその他の電気部品に電源が供給される構造となっている。また、パチンコ機では、演出表示にかかる制御を行うＭＰＵや、モータなどのアクチュエータ、などといった各種の電気部品が搭載されるが、それら電気部品はその種類などによって要求される電源供給にかかる電圧値が異なっていることから、電源ラインの上流側に設けられる上記主制御基板７１０に対しては比較的大きな、例えば「＋３４Ｖ」、「＋１８Ｖ」、「＋９Ｖ」といった複数種類の電源ラインが上記主ドロワコネクタ２０００を介して供給される構造となっている。したがって、電源スイッチが入れられたままの状態で上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが誤って接続されてしまうようなことがあると、当該主ドロワコネクタ２０００における上記ターミナル２００１ａとコンタクト２００１ｂとの接点に大電流（後述する突入電流）が流れることによってそれらが溶着しかねず、上記主制御基板７１０、及びこの主制御基板７１０よりも下流側の電気部品などの電源供給にかかる信頼性が著しく低下してしまう。
【０９３４】
この点、この実施の形態では、図９９の活線故障防止回路を示す回路図に示されるように、主制御基板７１０以下の各種の電気部品をこのような突入電流から保護する活線故障防止回路２１００を当該主制御基板７１０内に設けるようにしている。すなわち、主制御基板７１０では、いずれも図示を割愛するが、上記ＣＰＵ７１１の作動電圧である「５Ｖ

」を生成する定電圧化回路や、電源ラインにおける電圧降下の監視を通じて停電か否かの判断を行う停電監視回路などの内部回路に対し、この活線故障防止回路２１００を介して電源の供給を行うことで、上記ＣＰＵ７１１を含めた内部回路を上述の突入電流から保護するようにしている。また、主制御基板７１０よりも下流側の電気部品に対しては、この活線故障防止回路２１００を介して当該主制御基板７１０からの電源の供給を行うようにしている。

【０９３５】

以下、このような活線故障防止回路２１００について図９９を参照して説明する。

上述の通り、この実施の形態にかかる主制御基板７１０にあって、３種類の直流電源「＋３４Ｖ」、「＋１８Ｖ」、「＋９Ｖ」はまず、同図９９に示されるように、上記活線故障防止回路２１００に入力される。これに対し、上記活線故障防止回路２１００では、「＋３４Ｖ」用の活線故障防止回路２１００ａ、及び「＋１８Ｖ」用の活線故障防止回路２１００ｂ、及び「＋９Ｖ」用の活線故障防止回路２１００ｃを備えて構成されている。ただしこのうち、「＋１８Ｖ」用の活線故障防止回路２１００ｂにあって、直流電源「＋１８Ｖ」として入力される電圧はまず、抵抗Ｒ１００及び電解コンデンサＣ１００からなるＣＲフィルタによりそのリップル成分（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化される。そして、こうして平滑化された「＋１８Ｖ」の電圧が、「＋３４Ｖ」用の活線故障防止回路２１００ａ、及び「＋１８Ｖ」用の活線故障防止回路２１００ｂ、及び「＋９Ｖ」用の活線故障防止回路２１００ｃ内にそれぞれ設けられた後述のリレースイッチ回路ＲＬ１～ＲＬ３におけるオン／オフ制御に供されるようになっている。

【０９３６】

以下、これら３種類の活線故障防止回路２１００の別にそれらの構成を説明する。

［「＋３４Ｖ」用の活線故障防止回路］

【０９３７】

「＋３４Ｖ」用の活線故障防止回路２１００ａは、リレースイッチ回路ＲＬ１（本実施形態では、富士通高見澤製：ＪＶ－１８Ｓ－ＫＴ）、サーミスタＴＨ１（本実施形態では、石塚電子製：５Ｄ２－１１ＬＣ）、電解コンデンサＣ１０１、コンデンサＣ１０２を備えて構成されている。リレースイッチ回路ＲＬ１は、コイル、鉄片、スイッチ等を内蔵しており、コイル側入力ピン間に電圧を印加してコイルに電流を流すと、鉄片が可動してスイッチが入り（オンし）、スイッチ側入力ピン間の回路を接続するようになっている。コイル側入力ピンとしての１番ピンはグランドと接地されており、コイル側入力ピンとしての４番ピンは、上述した平滑化された「＋１８Ｖ」が電気的に接続されている。これによりコイルに電流が流れてスイッチがオンする。スイッチ側入力ピンとしての２番ピン及び３番ピンは、サーミスタＴＨ１と電気的に並列接続されており、この並列接続された一方は、払出制御基板７２０からの＋３４Ｖが電気的に接続されており、その他方は、グランドと接地された電解コンデンサＣ１０１と電気的に接続されている。この電解コンデンサＣ１０１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る。さらに、グランドと接地されたコンデンサＣ１０２により、ノイズが除去される。

【０９３８】

ここで、上記本体枠３の遊技演出ユニット設置凹部３０に上記遊技演出制御ユニット９９（遊技演出ユニット４やそれに付随する各種の制御基板など）を収納するときには、上記主制御基板７１０内の電解コンデンサＣ１０１はすでに放電された状態となっている。このような構成によれば、電源スイッチが入れられたままの状態で上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが誤って接続されたとしても、上述の突入電流は上記サーミスタＴＨ１で軽減されるとともに上記電解コンデンサＣ１０１で充電される。これにより、上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａの＋３４Ｖ電圧供給ラインと、上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂの＋３４Ｖ電圧供給ラインとの上記突入電流による溶着が抑制されるようになり、上記主制御基板７１０、及びこの主制御基板７１０よりも下流側の電気部品などの電源供給にかかる信頼性が好適に維持されるようになる。

【０９３９】
しかも、上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが適正に接続されている状態では、上記リレースイッチ回路ＲＬ１におけるスイッチがオンされて上記サーミスタＴＨ１を回避するように電流が通る回路構造とされていることから、＋３４Ｖ電圧供給ラインの上記突入電流による溶着を抑制しつつも、通常使用時の電力消費量を好適に抑制することができるようになる。なお、本実施形態におけるサーミスタＴＨ１の特性は、初期抵抗値５オーム（Ω）、最大容量電流４Ａ、残留抵抗値０．３５Ωであり、サーミスタＴＨ１に電流が流れると、サーミスタＴＨ１の発熱にともないその抵抗値が変化する。これにより、例えばリレースイッチ回路ＲＬ１が動作しない場合であっても、サーミスタＴＨ１に突入電流が流れると、その抵抗値が下がってサーミスタＴＨ１自身の発熱が抑制されるため、サーミスタＴＨ１の損傷を防止することができる。

【０９４０】
ちなみに、突入電流からの保護抵抗として、例えばセメント抵抗のように、抵抗値が変化しない固定抵抗を用いた場合には、発熱に耐えうるようなハイパワーの大型タイプのものを用いる必要がある。このため、固定抵抗の近傍には、熱の影響を受けて誤動作する電子部品を配置することが困難であり、主制御基板７１０の基板サイズを大きくする必要がある。一方、突入電流からの保護抵抗として、温度によって抵抗値が変化するサーミスタＴＨ１を用いた場合には、サーミスタＴＨ１に突入電流が流れると、その抵抗値が下がってサーミスタＴＨ１自身の発熱が抑制される。このため、サーミスタＴＨ１の近傍には、電子部品を配置することができ、サーミスタＴＨ１の発熱に対して主制御基板７１０の基板サイズを大きくする必要がない。なお、本実施形態におけるリレースイッチ回路ＲＬ１の特性は、オン電圧１３．５Ｖ、オフ電圧０．９Ｖであり、リレースイッチ回路ＲＬ１に内蔵するスイッチのオン／オフ時間は、上述した、抵抗Ｒ１００と、コンデンサＣ１００と、の時定数から予め設定されており、リレースイッチ回路ＲＬ１のスイッチがオンする頃には、突入電流がすでに下がった状態となっており、サーミスタＴＨ１に比べて抵抗値が極めて小さいリレースイッチ回路ＲＬ１のスイッチに流れるようになる。

【０９４１】
［「＋１８Ｖ」用の活線故障防止回路］
「＋１８Ｖ」用の活線故障防止回路２１００ｂは、リレースイッチ回路ＲＬ２（本実施形態では、富士通高見澤製：ＪＶ－１８Ｓ－ＫＴ）、サーミスタＴＨ２（本実施形態では、石塚電子製：５Ｄ２－１１ＬＣ）、電解コンデンサＣ１０３、コンデンサＣ１０４を備えて構成されている。リレースイッチ回路ＲＬ２は、リレースイッチ回路ＲＬ１と同一の構成であり、コイル側入力ピン間に電圧を印加してコイルに電流を流すと、鉄片が可動してスイッチが入り（オンし）、スイッチ側入力ピン間の回路を接続するようになっている。コイル側入力ピンとしての１番ピンはグランドと接地されており、コイル側入力ピンとしての４番ピンは、上述した平滑化された「＋１８Ｖ」が電気的に接続されている。これによりコイルに電流が流れてスイッチがオンする。スイッチ側入力ピンとしての２番ピン及び３番ピンは、サーミスタＴＨ２と電気的に並列接続されており、この並列接続された一方は、払出制御基板７２０からの「＋１８Ｖ」が電気的に接続されており、その他方は、グランドと接地された電解コンデンサＣ１０３と電気的に接続されている。この電解コンデンサＣ１０３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る。さらに、グランドと接地されたコンデンサＣ１０４により、ノイズが除去される。

【０９４２】
ここで、上記本体枠３の遊技演出ユニット設置凹部３０に上記遊技演出制御ユニット９９（遊技演出ユニット４やそれに付随する各種の制御基板など）を収納するときには、上記主制御基板７１０内の電解コンデンサＣ１０３はすでに放電された状態となっている。このような構成によれば、電源スイッチが入れられたままの状態で上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが誤って接続されたとしても、上述の突入電流は上記サーミスタＴＨ２で軽減されるとともに上記電解コンデンサＣ１

０３で充電される。これにより、上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａの＋１８Ｖ電圧供給ラインと、上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂの＋１８Ｖ電圧供給ラインとの上記突入電流による溶着が抑制されるようになり、上記主制御基板７１０、及びこの主制御基板７１０よりも下流側の電気部品などの電源供給にかかる信頼性が好適に維持されるようになる。

【０９４３】

しかも、上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが適正に接続されている状態では、上記リレースイッチ回路ＲＬ２におけるスイッチがオンされて上記サーミスタＴＨ２を回避するように電流が通る回路構造とされていることから、＋１８Ｖ電圧供給ラインの上記突入電流による溶着を抑制しつつも、通常使用時の電力消費量を好適に抑制することができるようになる。なお、本実施形態におけるサーミスタＴＨ２の特性は、上述したサーミスタＴＨ１の特性と同一であり、サーミスタＴＨ２に電流が流れると、サーミスタＴＨ２の発熱にともないその抵抗値が変化する。これにより、例えばリレースイッチ回路ＲＬ２が動作しない場合であっても、サーミスタＴＨ２に突入電流が流れると、その抵抗値が下がってサーミスタＴＨ２自身の発熱が抑制されるため、サーミスタＴＨ２の損傷を防止することができる。

【０９４４】

ちなみに、突入電流からの保護抵抗として、例えばセメント抵抗のように、抵抗値が変化しない固定抵抗を用いた場合には、発熱に耐えうるようなハイパワーの大型タイプのものを用いる必要がある。このため、固定抵抗の近傍には、熱の影響を受けて誤動作する電子部品を配置することが困難であり、主制御基板７１０の基板サイズを大きくする必要がある。一方、突入電流からの保護抵抗として、温度によって抵抗値が変化するサーミスタＴＨ２を用いた場合には、サーミスタＴＨ２に突入電流が流れると、その抵抗値が下がってサーミスタＴＨ２自身の発熱が抑制される。このため、サーミスタＴＨ２の近傍には、電子部品を配置することができ、サーミスタＴＨ２の発熱に対して主制御基板７１０の基板サイズを大きくする必要がない。なお、本実施形態におけるリレースイッチ回路ＲＬ２の特性は、上述したリレースイッチ回路ＲＬ１の特性と同一であり、リレースイッチ回路ＲＬ２のスイッチがオンする頃には、突入電流がすでに下がった状態となっており、サーミスタＴＨ２に比べて抵抗値が極めて小さいリレースイッチ回路ＲＬ２のスイッチに流れるようになる。

【０９４５】

［「＋９Ｖ」用の活線故障防止回路］

「＋９Ｖ」用の活線故障防止回路２１００ｃは、リレースイッチ回路ＲＬ３（本実施形態では、富士通高見澤製：ＪＶ－１８Ｓ－ＫＴ）、サーミスタＴＨ３（本実施形態では、石塚電子製：５Ｄ２－１１ＬＣ）、電解コンデンサＣ１、コンデンサＣ２を備えて構成されている。リレースイッチ回路ＲＬ３は、リレースイッチ回路ＲＬ１，ＲＬ２と同一の構成であり、コイル側入力ピン間に電圧を印加してコイルに電流を流すと、鉄片が可動してスイッチが入り（ＯＮし）、スイッチ側入力ピン間の回路を接続するようになっている。コイル側入力ピンとしての１番ピンはグランドと接地されており、コイル側入力ピンとしての４番ピンは、上述した平滑化された「＋１８Ｖ」が電気的に接続されている。これによりコイルに電流が流れてスイッチがＯＮする。スイッチ側入力ピンとしての２番ピン及び３番ピンは、サーミスタＴＨ３と電気的に並列接続されており、この並列接続された一方は、払出制御基板７１５からの「＋９Ｖ」が電気的に接続されており、その他方は、グランドと接地された電解コンデンサＣ１と電気的に接続されている。この電解コンデンサＣ１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る。さらに、グランドと接地されたコンデンサＣ２により、ノイズが除去される。

【０９４６】

ここで、上記本体枠３の遊技演出ユニット設置凹部３０に上記遊技演出制御ユニット９９（遊技演出ユニット４やそれに付随する各種の制御基板など）を収納するときには、上記主制御基板７１０内の電解コンデンサＣ１はすでに放電された状態となっている。この

ような構成によれば、電源スイッチが入れられたままの状態で上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが誤って接続されたとしても、上述の突入電流は上記サーミスタＴＨ３で軽減されるとともに上記電解コンデンサＣ１で充電される。これにより、上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａの＋９Ｖ電圧供給ラインと、上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂの＋９Ｖ電圧供給ラインとの上記突入電流による溶着が抑制されるようになり、上記主制御基板７１０、及びこの主制御基板７１０よりも下流側の電気部品などの電源供給にかかる信頼性が好適に維持されるようになる。

【０９４７】

しかも、上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと上記枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが適正に接続されている状態では、上記リレースイッチ回路ＲＬ２におけるスイッチがオンされて上記サーミスタＴＨ２を回避するように電流が通る回路構造とされていることから、＋９Ｖ電圧供給ラインの上記突入電流による溶着を抑制しつつも、通常使用時の電力消費量を好適に抑制することができるようになる。なお、本実施形態におけるサーミスタＴＨ３の特性は、上述したサーミスタＴＨ１，ＴＨ２の特性と同一であり、サーミスタＴＨ３に電流が流れると、サーミスタＴＨ３の発熱にともないその抵抗値が変化する。これにより、例えばリレースイッチ回路ＲＬ３が動作しない場合であっても、サーミスタＴＨ３に突入電流が流れると、その抵抗値が下がってサーミスタＴＨ３自身の発熱が抑制されるため、サーミスタＴＨ３の損傷を防止することができる。

【０９４８】

ちなみに、突入電流からの保護抵抗として、例えばセメント抵抗のように、抵抗値が変化しない固定抵抗を用いた場合には、発熱に耐えうるようなハイパワーの大型タイプのものを用いる必要がある。このため、固定抵抗の近傍には、熱の影響を受けて誤動作する電子部品を配置することが困難であり、主制御基板７１０の基板サイズを大きくする必要がある。一方、突入電流からの保護抵抗として、温度によって抵抗値が変化するサーミスタＴＨ２を用いた場合には、サーミスタＴＨ３に突入電流が流れると、その抵抗値が下がってサーミスタＴＨ３自身の発熱が抑制される。このため、サーミスタＴＨ３の近傍には、電子部品を配置することができ、サーミスタＴＨ３の発熱に対して主制御基板７１０の基板サイズを大きくする必要がない。なお、本実施形態におけるリレースイッチ回路ＲＬ３の特性は、上述したリレースイッチ回路ＲＬ１，ＲＬ２の特性と同一であり、リレースイッチ回路ＲＬ３のスイッチがオンする頃には、突入電流がすでに下がった状態となっており、サーミスタＴＨ３に比べて抵抗値が極めて小さいリレースイッチ回路ＲＬ３のスイッチに流れるようになる。

【０９４９】

なお、上記実施の形態では、上記本体枠３の遊技演出ユニット設置凹部３０に上記遊技演出制御ユニット９９が収納されるだけで、ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが電気的に接続されて、上記主制御基板７１０以下の電気部品に電源が供給される構造が採用された背景の下で、主制御基板７１０に活線故障防止回路２１００を備えるようにした。すなわちこの場合、電源スイッチが入れられたままの状態で上記ユニット側主ドロワコネクタ２０００ａと枠側主ドロワコネクタ２０００ｂとが誤って接続される直下の電源ライン上に上記活線故障防止回路２１００が設けられることから、上記主制御基板７１０以下の電気部品の電源供給にかかる信頼度を適切に確保することができるようになる。ただし、上記突入電流からの保護といった意味では、上記実施の形態の場合よりも劣るものの、主制御基板７１０よりも上流側に設けられる基板（払出制御基板７２０）や、主制御基板７１０よりも下流側に設けられる基板の電源ライン上に活線故障防止回路２１００を備えるようにすることもできる。

【０９５０】

また、上記実施の形態では、突入電流からの保護用抵抗としてサーミスタＴＨ１，ＴＨ２，ＴＨ３を用いたが、適宜の抵抗を用いてもよい。すなわちこの場合、電解コンデンサＣ１，Ｃ１０１，Ｃ１０３は、抵抗とリレーＲＬ１，ＲＬ２，ＲＬ３と電気的に直列接続されているが、突入電流が流れるときには抵抗を介して電解コンデンサＣ１，Ｃ１０１，

Ｃ１０３に流れる。このため、突入電流を抵抗で熱に変換することで電解コンデンサＣ１，Ｃ１０１，Ｃ１０３に流れ込む突入電流を低減することができる。一方、突入電流が流れたのちには、リレーＲＬ１，ＲＬ２，ＲＬ３で抵抗を介さずに電解コンデンサＣ１，Ｃ１０１，Ｃ１０３に電流を流す。これにより、抵抗の破壊を防止することができる。

【０９５１】

上記の発明を実施するための形態で説明したパチンコ機１は、以下の技術思想としてあらわすことができる。

【０９５２】

技術思想１の遊技機は、遊技球の入球または通過が可能とされる始動口と、前記始動口への遊技球の入球または通過に基づいて当落判定を行う抽選手段と、前記当落判定の結果が当たりであることを条件に、遊技者に有利な特別遊技の実行が可能とされる特別遊技実行手段と、前記当落判定の結果に対する期待感を遊技者に与えうる期待演出を実行可能な期待演出実行手段と、を備え、前記期待演出実行手段は、前記期待演出が盛り上がるように遊技者の視聴覚または触覚に訴える態様で該期待演出を行う刺激演出実行手段を有し、さらに、前記刺激演出実行手段により行われる前記期待演出に先立って、該期待演出の実行を察知可能な先駆演出を行う先駆演出実行手段、を備えることを特徴とするるものである。

【０９５３】

上記技術思想に記載の遊技機によれば、当落判定の結果が当たりである期待感を遊技者に与えうる期待演出が盛り上がるように遊技者の視聴覚または触覚に訴える態様で行われる場合に、この期待演出に先立って、先駆演出を行うようにしている。ここで、遊技者の視聴覚または触覚に訴える態様で行われる期待演出としては、例えば本実施形態に記載された刺激音演出が相当するが、遊技者の視聴覚または触覚に訴える態様での演出であれば、刺激音演出に限られない。また、先駆演出としては、例えば本実施形態に記載された察知演出が相当するが、遊技者の視聴覚または触覚に訴える態様で行われる期待演出が遊技者にとって不意打ちとならず、且つ、かかる期待演出の実行を阻止すべく操作ボタン３２７を操作することができれば、その態様は限定されるものではない。また、先駆演出が行われてから、遊技者の視聴覚または触覚に訴える態様で行われる期待演出が実行されるまでの時間は、短ければ短い方が好ましい。

【０９５４】

また、本発明は、上記の好ましい実施形態に記載されているが、本発明はそれだけに制限されない。本発明の精神と範囲から逸脱することのない様々な実施形態が可能である。

【符号の説明】

【０９５５】

１　パチンコ機
２　外枠
３　本体枠
４　遊技演出ユニット
５　扉枠
６　下部装飾板
６ａ　装飾カバー板
６Ｃ　止着突起
６Ｄ　止着穴
６Ｅ　止着ビス
６Ｆ　案内板
７　上支持金具
７Ｅ　垂下片部
８　下支持金具
８Ｃ　取付穴
１０　上枠板

１０Ｂ　係合切欠部
１０Ｃ　挿通穴
１１　下枠板
１１Ｂ　係合切欠部
１１Ｃ　挿通穴
１２　側枠板
１２ａ　外壁部
１２ｂ　厚み部
１２Ａ　外枠内スペース
１２Ｂ　取付穴
１２Ｃ　取付穴
１２Ｄ　取付穴
１２Ｅ　取付穴
１２Ｆ　溝部
１２Ｇ　空間部
１２Ｈ　凹部
１３　側枠板
１３ａ　外壁部
１３ｂ　厚み部
１３Ａ　外枠内スペース
１３Ｂ　取付穴
１３Ｃ　取付穴
１３Ｄ　取付穴
１３Ｆ　溝部
１３Ｇ　空間部
１３Ｈ　凹部
１４　連結部材
１５　連結穴
１５Ｂ　連結ビス
１６　連結穴
１６Ｂ　連結ビス
１７　取付ビス
１８　取付ビス
１９　支持突出片
１９Ａ　支持鉤穴
２０　遊技領域
２０ａ　画像表示領域
２０ｂ　球流下領域
２１　支持突起
２２　閉鎖用突起
２２Ｂ　取付ネジ
２３　閉鎖用突起
２３Ｂ　取付ネジ
２４　周辺制御基板ボックス
２５　主制御基板ボックス
２８　球投入口
２９　発射案内路
３０　遊技演出ユニット設置凹部
３２　板部
３３　上部防犯二重溝

３４　側部防犯溝
３５　防犯凹部
３７　突起
３８　発射レール
３９　賞球払出ストッパー機構
４０　発射装置取付部
４０ａ　ハンドル連結窓
４１　締結穴
４２，４３　係合溝
４４　レール接続部材
４４ａ　上面部
４６　遊技演出ユニット固定具
４７　上軸支金具
４８　下軸支金具
４９　軸支辺部
５０　賞球タンク
５１　タンクレール部材
５１ａ　順序供給装置
５２　球通路ユニット
５３　球払出装置
５４　基板ユニット
５５　払出制御基板ボックス
５６　端子基板ボックス
５７　発射装置
５７ａ　打球槌
５８　裏カバー
５９　球供給通路
６０　施錠装置
６２　電源基板ボックス
６３　球送り機構
６４　基板トレイ
６８　扉中継基板
７０　後面開口
７８　案内レール
８０　ＬＥＤ表示領域
８２　普通図柄表示器
８４　第１特別図柄表示器
８６　第２特別図柄表示器
８８　第１特別図柄保留表示器
９０　第２特別図柄保留表示器
９２　普通図柄保留表示器
９９　遊技演出制御ユニット
１００　扉枠本体
１０１　遊技窓
１０２　スピーカ用開口
１０３　賞球通過口
１０４　開口
１０５　蓋用開口
１０６　錠穴
１０７　スライドユニット装着凹部

１０８　レバー
１１０　装着開口部
１１１　係合突起
１１２　扉枠突片
１１５　演出表示装置
１１６　着脱突起
１１８　着脱係止部
１１９　表示装置制御基板ボックス
１２０　扉レンズユニット
１２１　レンズベース体
１２２　上リフレクタ
１２３　陰極管支持片
１２５　電極支持部
１２７　電極蓋
１２８ａ，１２８ｂ　スピーカ貫通穴
１３０ａ，１３０ｂ　側方リフレクタ
１３１ａ，１３１ｂ　電極支持部
１３２　上冷陰極管
１３３　ゴム製スリーブ
１３４ａ，１３４ｂ　側方冷陰極管
１３５ａ，１３５ｂ　ゴム製スリーブ
１３６　インバータ基板
１３７　ＬＥＤ基板
１３８ａ，１３８ｂ　ＬＥＤ基板
１４０　レンズカバー
１４１　上レンズカバー部
１４１ｃ　先頭レンズ部
１４２ａ，１４２ｂ　側方レンズカバー部
１４２ｃ　先頭レンズ部
１４３ａ，１４３ｂ　スピーカ取付穴
１４４ａ，１４４ｂ　スピーカ
１４５ａ　スピーカコーン
１４６ａ，１４６ｂ　スピーカカバー
１４７ａ，１４７ｂ　網目状カバー
１４８ａ，１４８ｂ　装飾部材取付領域
１４９ａ，１４９ｂ　装飾部材
１５０　赤色レンズ部
１５１　カバーベース板
１５２　ＬＥＤ基板
１５４　スピーカ枠
１５５　装飾ベース板
１５６　ＬＥＤ基板
１５８　装飾枠
１５９ａ，１５９ｂ　装飾板
１６０　補強板金
１６１　上側補強板金
１６２　軸支側補強板金
１６３　開放側補強板金
１６４　下側補強板金
１６５　上折曲突片

１６６　下折曲突片
１６７　字状折曲突片
１７２　軸支側短折曲突片
１７３　開放側外折曲突片
１７４　開放側内折曲突片
１７５　係合開口
１７６　フックカバー
１７７　賞球通過口被覆部
１７８　下折曲突片
１７９　上折曲突片
１８０　垂直折曲突片
１９０　ガラスユニット
１９１　ユニット枠
１９４　止め片
１９５　掛止突片
１９９　防犯用突出板部
２００　係合溝
２０１　ガラス板
２１０　防犯カバー
２１１　当接凹部
２１２　防犯前突片
２１３　装着弾性片
２１４　防犯後突片
２１５　防犯後端部突片
２２０　装着台
２２１　賞球通過口用開口
２２２　ユニット取付凹部
２２３　蓋用開口
２２４　立壁
２２６　ユニット
２２７　球飛送誘導面
２３０　スライドユニット
２３１　スライド係脱片
２４０　枠装飾中継端子板
２４１　中継基板カバー
２８０　裏カバー支持筒部
２９０　第１周面壁
２９０ａ　差込穴
２９１　第２周面壁
２９２　第３周面壁
２９３　第４周面壁
２９４　開放側後面壁
２９５　上後面壁
２９６　軸支側後面壁
３００　皿ユニット
３０１　ユニット枠
３０２　上面カバー部
３０２ａ　垂直カバー部
３０３　前面カバー部
３０４　前面装飾板

３０５　皿体上面開口部
３０６　操作ボタンユニット用凹空間部
３０７　装飾空間部
３１０　空間部形成部材
３１０ａ　コネクタ
３１０ｂ　配線収納開口
３１３　第１球抜ボタン
３１３ａ　第１球抜ボタン用開口
３１４　摺動支持部材
３１５ａ，３１５ｂ　スピーカ用開口
３１６ａ，３１６ｂ　スピーカカバー
３１７　ハンドル取付穴
３１８　ハンドルユニット
３１８ａ　回動操作部材
３１９　係合カム
３２０　第２球抜ボタン用開口
３２２　球排出口
３２３　貸球ボタンユニット用開口
３２４　貸球ユニット
３２５　締具挿入穴
３２６　操作ボタンユニット
３２７　操作ボタン
３３０　下部スピーカユニット
３３１　スピーカボックス本体
３３７　球抜通路前樋
３３８　誘導樋
３４１ａ，３４１ｂ　スピーカ
３５０　錠取付穴
３５１　錠係止穴
３５２　扉用フック穴
３５３　錠取付穴
３５４　シリンダー錠貫通穴
３６０　皿体
３６１　貯留部
３６２　誘導通路部
３６４　球抜通路部
３６５　スライド弁
３６６　回動部材
３６７　回動軸
３６９　バネ
３７５　球抜弁
３８３　側面開口蓋
３８８　球抜開口
３９５　電源基板
４００　第２球抜リンクユニット
４０１　第２球抜ボタン
４０９　遊技パネル
４０９ａ　嵌合孔
４０９ｂ　長孔
４０９ｃ　係合段部

４０９ｄ　内レール固定孔
４０９ｅ　開口部
４０９ｆ　下孔
４１０　障害釘
４１４　第１リンク
４１５　球抜き接続通路
４１９　第２リンク
４３０　皿蓋体
４３１　賞球連絡樋
４３２　開口蓋取付窓
４３３　球抜通路後樋
４３４　上誘導樋
４３５　下誘導樋
４３６　案内穴
４６２　内レールユニット
４６３　逆流防止部材
４６４　レール防犯溝
４６５　防犯突起
４６６　位置決め凹部
４６７　遊技演出ユニット止め具
４６８　スピーカ用切欠部
４６９　締結部
４７１　アウト口
４７２　外レールユニット
４７２ａ　レール面
４７２ｂ　下端部
４７３　連通口
４７３ａ　ファール球誘導路
４７６　衝止部
４７７　接続通路部
４７７ａ　上面
４７７ｂ　止壁部
４７８　通路用切欠部
４８２　案内レール
４８９　ファール口
５００　開閉装置
５００ａ　大入賞口
５００ｂ　大入賞口開閉扉
５０４　パネル裏板
５０４ａ　ビス孔
５０４ｂ　位置決め孔
５０４ｃ　係止爪
５０４ｄ　凹陥部
５０４ｅ　開口
５０５　基板ホルダ
５０５ａ　遊技球排出口
５０５ｂ　底板
５０５ｃ　逃し部
５０５ｄ　基板支持部
５０５ｅ　固定ボス

５０５ｆ　貫通孔
５０５ｇ　開口受部
５０８　ランプ駆動基板ボックス
５１０　裏ユニット
５１０Ｇ　演出空間
５１４　裏箱
５１４ａ　開口部
５１４ｂ　固定部
５１４ｃ　位置決め突起
５１５　第一ビス
５１６　着脱溝
５１８　着脱機構
５２０　ライト状装飾体
５２１　飾り板
５３０　羽根型装飾体
５３５　ＬＥＤ基板
５４０　パネルホルダ
５４０ａ　嵌合段部
５４０ｂ　貫通口
５４０ｃ　係合突部
５４０ｄ　係合爪部
５４０ｅ　突出ピン
５４０ｆ　ボス挿通孔
５４０ｇ　取付支持部
５４０ｈ　収容凹部
５４０ｉ　係止部
５４０ｊ　第一取付孔
５４０ｋ　第二取付孔
５４０ｌ　位置決め孔
５４０ｍ　肉抜き部
５４０ｎ　位置決め部
５４０ｏ　連通孔
５４０ｐ　連通孔
５５０　第２ワープ通路
５５４　第２ワープ出口
５６０　第２ステージ
５６０ａ　前ステージ
５６０ｂ　後ステージ
５６２　特殊受入口
５６４　通常受入口
５６６　第２ワープ出口側端部
５６８　第２ワープ反出口側端部
５８０　回転振分役物
５８０ａ　磁着部
５９０　円盤状役物
５９１　本体部
５９２　下電飾体
５９４　上電飾体
５９６　中電飾体
６００　第１始動口

６０２　第２始動口
６０４　第３始動口
６０６　可動片
６１２　通過ゲート
６１４　一般入賞口
６２０　センター役物
６２１　開口部
６２１ａ　透明板
６２２　枠状装飾体
６３０　羽根型装飾体
６３２　羽根型装飾体
６３２ａ　窓部
６４１　基板カバー
６４２　配線用開口
６４３　取付片
６４４　配線掛止片
６４５　アウト球通路
６４６　嵌合孔
６４８　主ドロワ中継基板
６４９　副ドロワ中継基板
６５０　第１ワープ通路
６５２　第１ワープ入口
６５４　第１ワープ出口
６５８　ワープ誘導片
６６０　第１ステージ
６６２　山部
６６４　谷部
６６６　第１ワープ出口側端部
６６８　第１ワープ反出口側端部
６８０　前構成部材
６８０ａ　開口
６８０ｃ　位置決め固定ボス
６８０ｄ　位置決め突起
６８５　コ字状基体
６８５ａ　側面
６８５ｂ　側面
７００　主基板
７０２　第１特別図柄表示制御手段
７０４　第２特別図柄表示制御手段
７１０　主制御基板
７１１　ＣＰＵ
７１２　ＲＯＭ
７１３　ＲＡＭ
７１４　開閉装置作動処理手段
７１５　大当たり遊技実行手段
７１５ａ　長開放大当たり遊技実行手段
７１５ｂ　短開放大当たり遊技実行手段
７１６　普通図柄表示制御手段
７１８　普通図柄保留表示制御手段
７２０　払出制御基板

７２２　ＣＰＵ
７２４　ＲＯＭ
７２６　ＲＡＭ
７３０　満タンスイッチ
７３６　内枠開放スイッチ
７３８　扉開放スイッチ
７５０　パネル中継端子板
７５１　嵌合突起
７５３　外部端子板
７５４　開閉装置中継端子板
７６０　ゲートセンサ
７６２　一般入賞口センサ
７６８　普通図柄・特別図柄表示基板
７７４　普通電動役物ソレノイド
７７６　開閉装置カウントセンサ
７７８　開閉装置開閉ソレノイド
７８０　第１始動口センサ
７８２　第２始動口センサ
７８４　第３始動口センサ
８００　周辺基板
８１０　周辺制御基板
８１１　ＣＰＵ
８１２　ＲＯＭ
８１３　ＲＡＭ
８１６　表示装置制御基板
８１８　音源ＩＣ
８１９　ＲＯＭ
８３２　ＣＰＵ
８３４　ＲＡＭ
８３６　ＲＯＭ
８３８　ＶＤＰ
８３９　画像ＲＯＭ
８４２　枠装飾ランプ
８５０　ランプ駆動基板
８５２　パネル装飾ランプ
８５３　センター装飾ランプ
８５４　排出口検出センサ
８６０　フック貫通開口
８６１　ビス止め部
８６２　係止突起
８６３　挿通穴
８６４　リベット
８６５　不正防止切欠部
８６６　錠取付片
８６７　錠挿通穴
８６８　シリンダー錠
８６９　錠取付基板
８７０　ビス
８７１　取付穴
８７２　錠軸

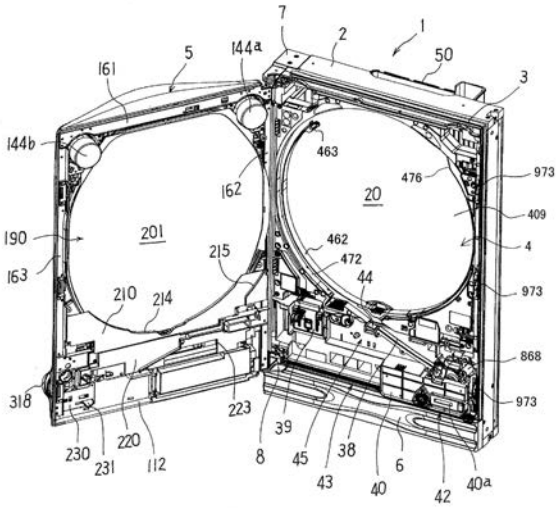
８７３　係合カム
８７４　係合突片
８７５　係合突片
８７６　ビス
８７７　挿入縦開口
８７８　挿入縦開口
８７９　バネ係止片
８８０　横穴
８８２　第１不正防止部材
８８２ａ　傾斜部
８８３　揺動軸穴
８８４　突片挿入穴
８８５　ストッパー片部
８８６　ガイドピン
８８７　ピン穴
８８８　連結穴
８８９　規制突片
８９０　第２不正防止部材
８９２　連結穴
８９３　連結ピン
８９４　バネ
８９６　バネ係止穴
８９７　当接部
８９８　ビス止め穴
９００　第１特別図柄抽選手段
９０２　第１特別図柄当否判定用乱数取得手段
９０３　第１特別図柄保留カウンタ
９０４　第１特別図柄当否判定手段
９０６　第１通常特図判定テーブル
９０７　第２通常特図判定テーブル
９０８　第１確変特図判定テーブル
９０９　第２確変特図判定テーブル
９１０　第２特別図柄抽選手段
９１２　第２特別図柄当否判定用乱数取得手段
９１３　第２特別図柄保留カウンタ
９１４　第２特別図柄当否判定手段
９２０　普通図柄抽選手段
９２２　普通図柄当否判定用乱数取得手段
９２３　普通図柄保留手段
９２４　普通図柄当否判定手段
９２６　通常普図判定テーブル
９２７　開放延長普図判定テーブル
９２８　可動片開閉制御手段
９３０　第１特別図柄保留表示制御手段
９３２　第２特別図柄保留表示制御手段
９３４　遊技状態制御手段
９３８　開閉動作制御手段
９４０　保留順記憶手段
９４６　コマンド送信手段
９５０　コマンド受信手段

９６０　演出抽選手段
９６２　演出制御手段
９７１　扉枠用摺動杆
９７３　扉枠用フック部
９７４　リベット用長穴
９７６　ガイド突片
９７８　遊び穴
９７９　上昇係合穴
９８０　スプリングフック部
９８１　当接弾性片
９８２　スプリング
９８３　切欠部
９８４　本体枠用摺動杆
９８５　上フック部材
９８６　下フック部材
９８７　連結線杆
９８８　フック部
９８９　リベット用長穴
９９１　突片移動穴
９９３　スプリングフック部
９９４　連結穴
９９５　連結穴
９９６　リベット用長穴
９９７　下降係合穴
９９８　遊び穴
９９９　突片移動穴
１０００　第１特別図柄対応図柄
１００２　第２特別図柄対応図柄
１００４　タイマ
１０１４　フック部
１０１５　当接部
１０１６　当接部
１０１７　係合切欠部
１１５０　保留表示領域
１１５１　第１の保留表示領域
１１５１ａ　第１の保留記憶表示部
１１５１ｂ　第２の保留記憶表示部
１１５１ｃ　第３の保留記憶表示部
１１５１ｄ　第４の保留記憶表示部
１１５２　第２の保留表示領域
１１５２ａ　第５の保留記憶表示部
１１５２ｂ　第６の保留記憶表示部
１１５２ｃ　第７の保留記憶表示部
１１５２ｄ　第８の保留記憶表示部
１１５３　装飾図柄
１１５３ａ　左図柄列
１１５３ｂ　中図柄列
１１５３ｃ　右図柄列
１１５３ｄ　装飾画像
１１６０　光渦画像

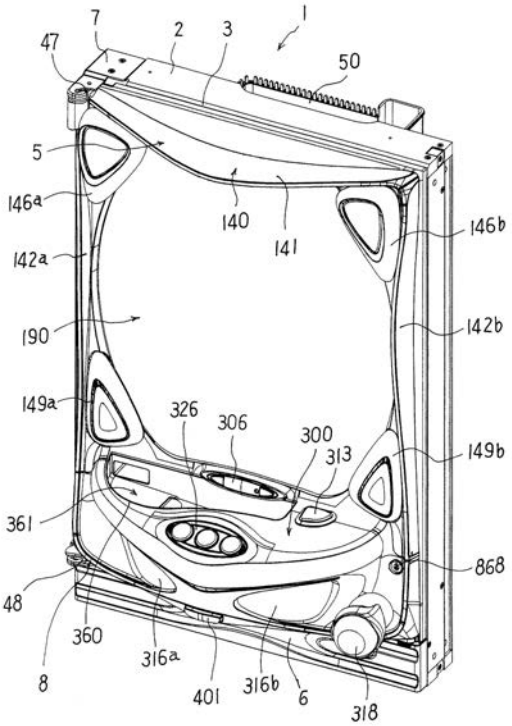
１４０４　排出口
１４１２　通路
１４１３　球ならし部材
１４１４　球押え板
１４１５　歯車カバー
１４１６　整列歯車
１４１７　軸ピン
１４２１　屈曲通路壁
１４２２　球落下通路
１４２２ａ　前後屈曲通路部
１４２２ｂ　左右屈曲通路部
１４２２ｃ　垂直通路部
１４２３　切欠部
１４２４　検出片
１４２５　支軸
１４２６　球切れスイッチ
１４２７　アクチュエータ
１４２８　ストッパー突起
１４２９　球詰まり用挿入溝
１４５１　ユニットベース体
１４５２　屈曲通路壁
１４５３　屈曲通路
１４５５　振分空間
１４５６　軸受筒
１４５７　スプロケット
１４５８　回転軸
１４５９　通路区画壁
１４６０　賞球通路
１４６１　球抜通路
１４６２　払出球検出センサ
１４６４　モータ収納空間
１４６５　払出モータ
１４６８　モータ軸
１４６９　誘導突片
１４７２　着脱ボタン
１４７５　ユニットサブ板
１４７６　中継基板領域
１４８０　中継基板
１４８１　コネクタ
１４８５　基板カバー
１４８８　ボタン開口
１４８９　接続開口部
１４９０　ギヤ領域
１４９１　アルミ放熱板
１４９３　第１ギヤ
１４９４　第２ギヤ
１４９５　軸
１４９７　第３ギヤ
１４９８　軸
１５００　検出円盤

１５０１　検出切欠
１５０２　ギヤ部
１５０４　センサ基板
１５０５　センサ
１５０７　基板取付部
１５１０　ギヤカバー
１５２１　ボックス主体
１５２２　側方誘導通路
１５２３　側方誘導受部
１５２４　緩衝部材
１５２５　逆側方誘導通路
１５２６　区画壁
１５２７　傾斜側壁
１５２８　スイッチ収納空間
１５２９　支軸ピン
１５３０　軸スプリング
１５３１　満タン揺動板
１５３２　検出片
１５３４　ストッパー片
１５３５　前方誘導通路
１５３６　球出口
１５３７　ファール球通路
１５３８　ファール球入口
１５４１　蓋体
１５４２　賞球入口
１５４３　スイッチ取付部
１５４７　配線引き出し凹部
１５４９　バネ係止ピン
２０００　主ドロワコネクタ
２０００ａ　ユニット側主ドロワコネクタ
２０００ｂ　枠側主ドロワコネクタ
２００１ａ　ターミナル
２００１ｂ　コンタクト
２００２　副ドロワコネクタ
２００２ａ　ユニット側副ドロワコネクタ
２００２ｂ　枠側副ドロワコネクタ
２００３ａ　ターミナル
２００３ｂ　コンタクト
２０１０　払出制御基板用コネクタ
２０１２　扉枠用コネクタ
２１００　活線故障防止回路
２１００ａ　活線故障防止回路
２１００ｂ　活線故障防止回路
２１００ｃ　活線故障防止回路
５１３１　当否判定用乱数記憶領域
５１３２　処理領域

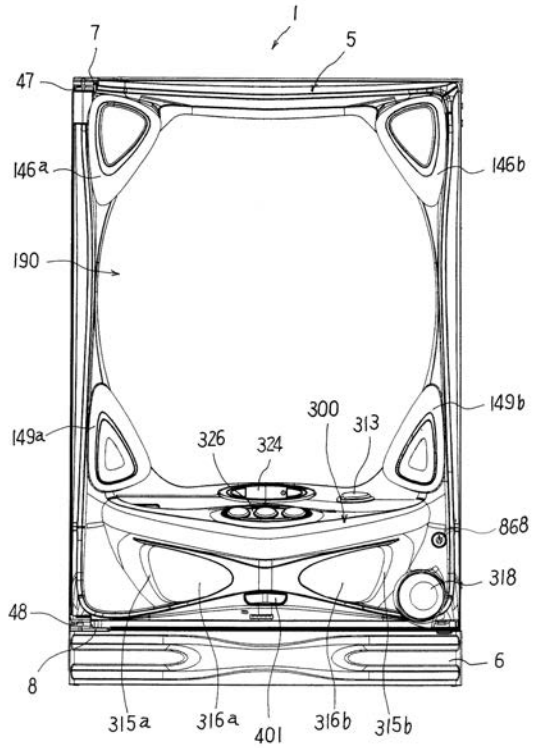
【図１】


7
2
1
144a
5
161
50
3
144b
463
476
973
162
20
409
190
201
462
4
215
472
163
44
973
210
214
868
318
223
973
230
220
39
231
112
8
45
38
43
6
40
42
40a

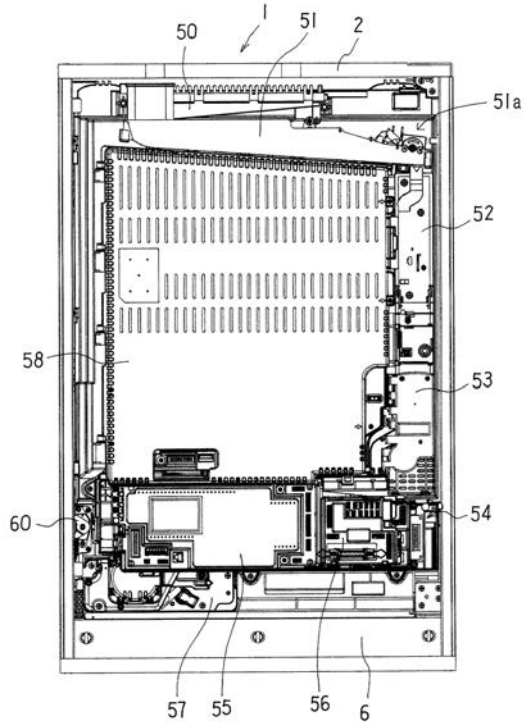
【図２】


7
2
3
1
47
50
5
146a
140
146b
141
142a
190
142b
149a
326
306
300
313
149b
361
868
48
360
316a
401
316b
6
8
318

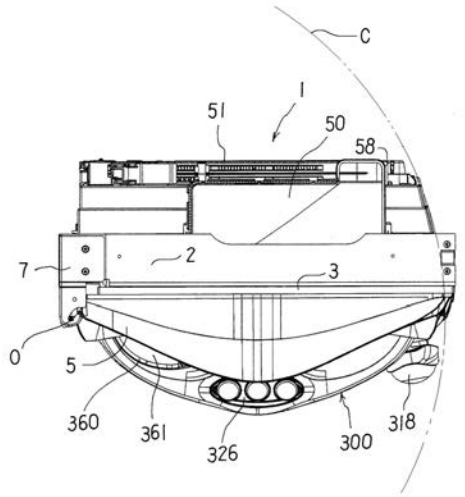
【図３】


1
7
5
47
146a
146b
190
149a
300
313
149b
326
324
868
318
48
6
8
315a
316a
401
316b
315b

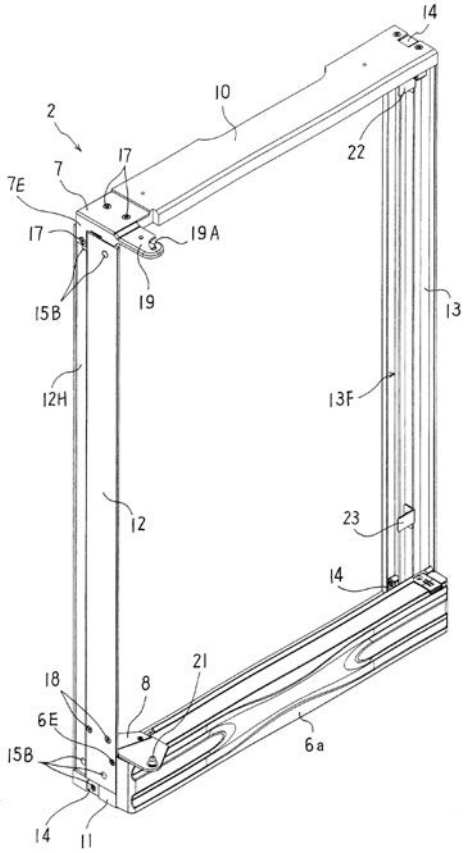
【図４】


1
50
51
2
51a
52
58
53
60
54
57
55
56
6

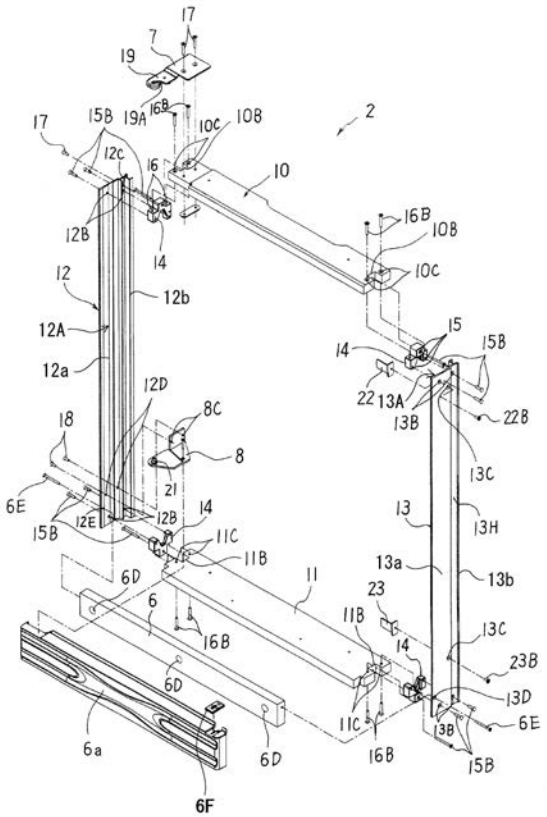
【図５】


C
1
51
50
58
2
3
7
0
5
360
361
326
300
318

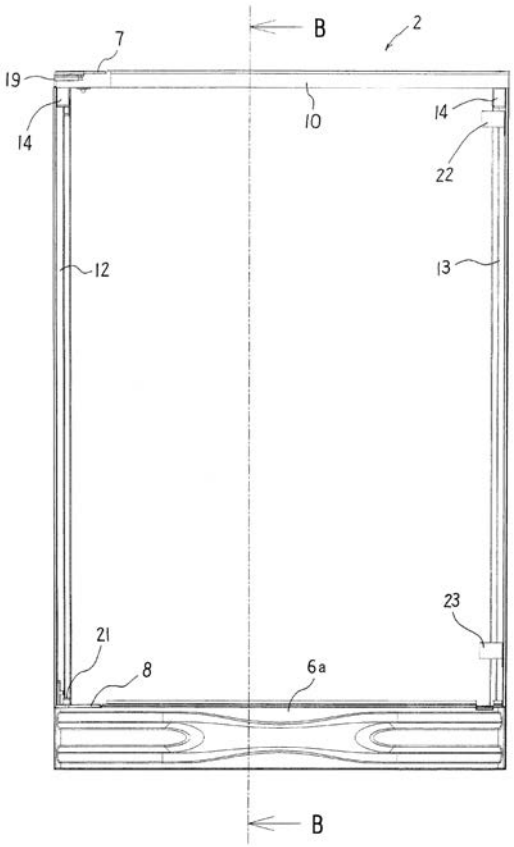
【図６】


14
10
2
17
22
7
7E
17
19A
19
15B
13
12H
13F
12
23
14
21
18
8
6E
6a
15B
14
11

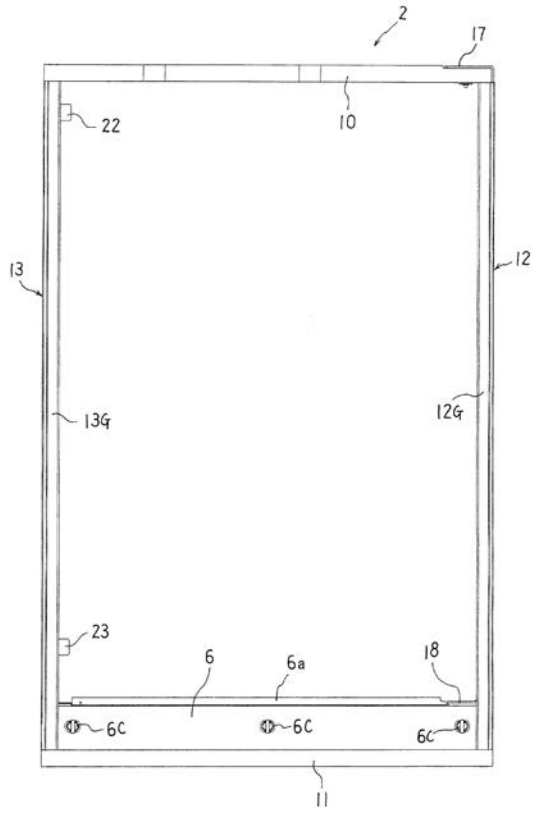
【図７】


17
7
19
19A
16B
10C
10B
2
17
15B
12C
16
10
16B
10B
12B
14
10C
12
12b
12A
15
15B
14
12a
12D
22
13A
22B
8C
13B
18
8
13C
21
6E
12E
12B
14
13
13H
15B
11C
11B
13a
13b
11
6D
23
6
16B
11B
13C
14
23B
6D
13D
11C
6E
13B
6a
6D
16B
15B
6F

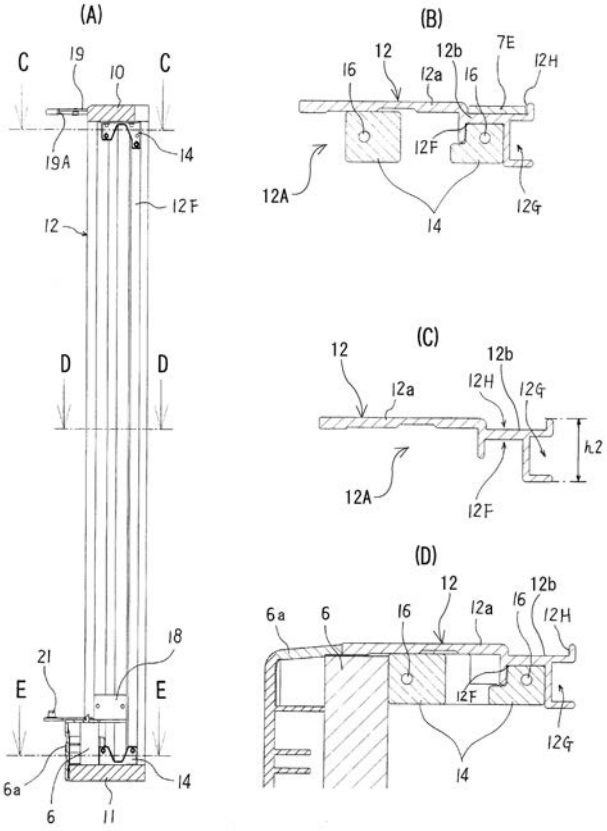
【図８】


B
2
7
19
10
14
14
22
12
13
23
21
8
6a
B

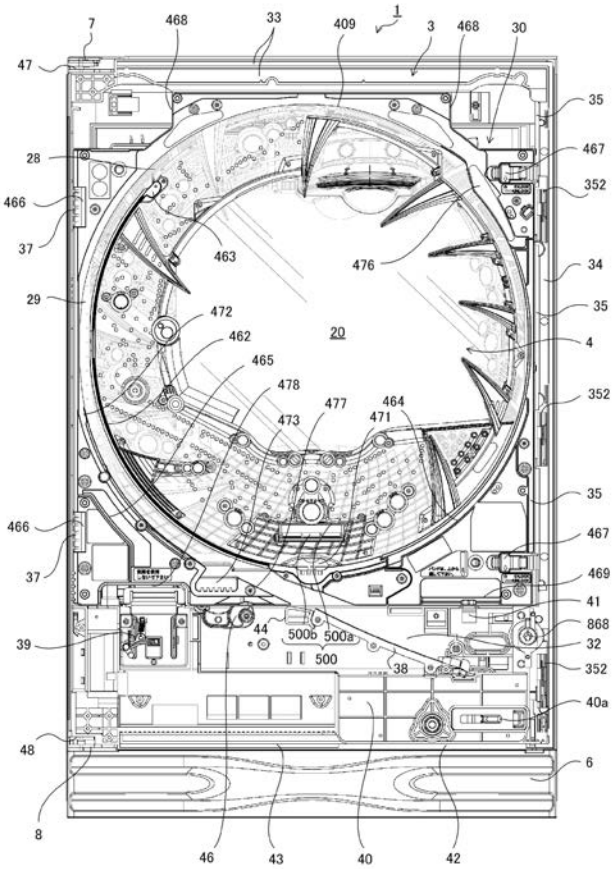
【図９】



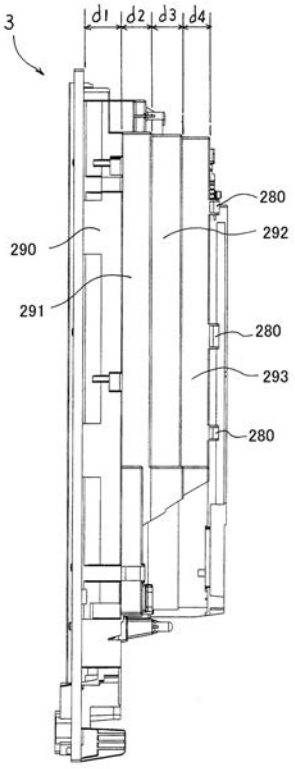
【図１０】



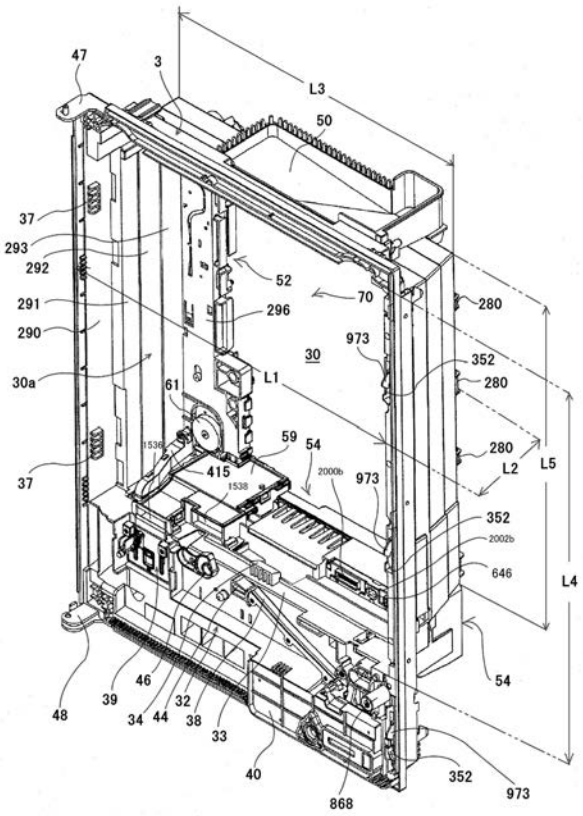
【図１１】



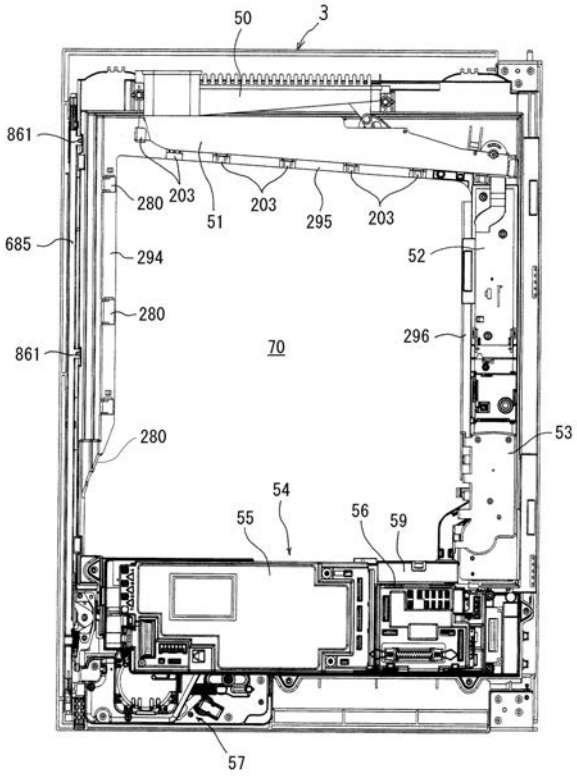
【図１２】



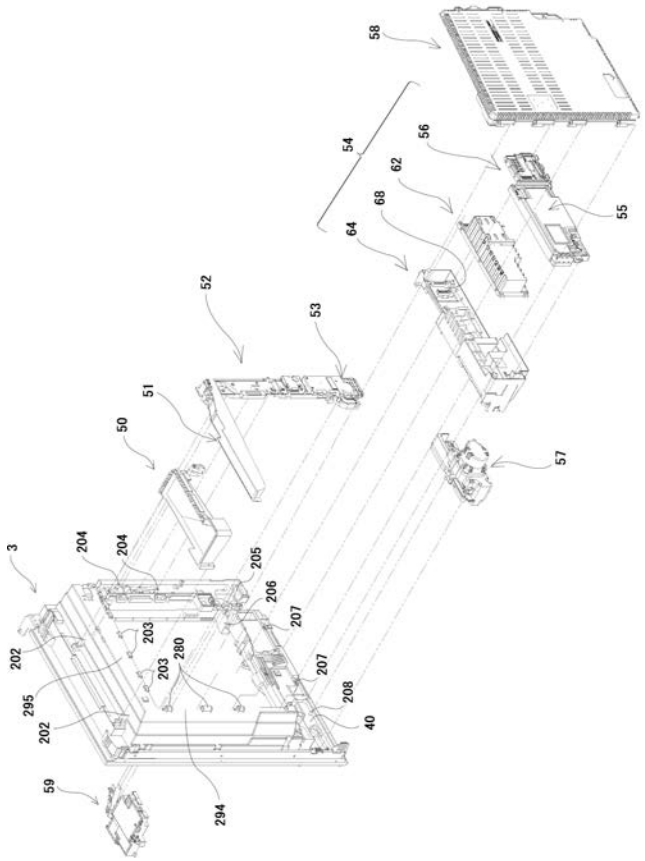
【図１３】



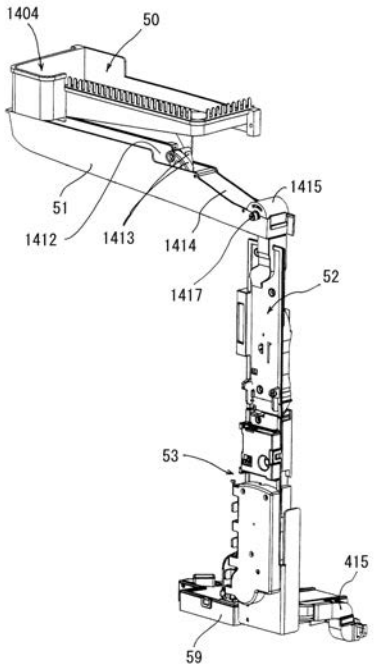
【図１４】



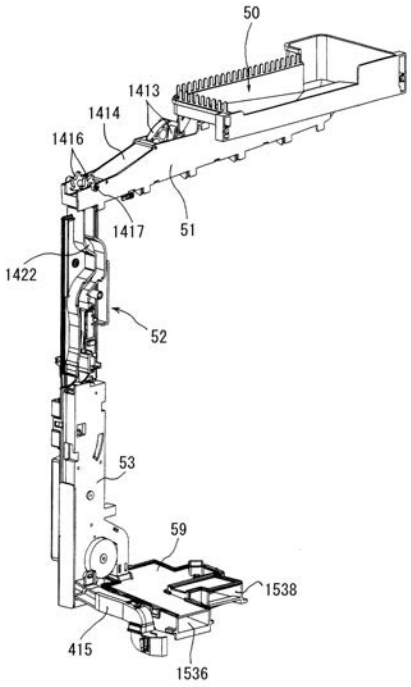
【図１５】



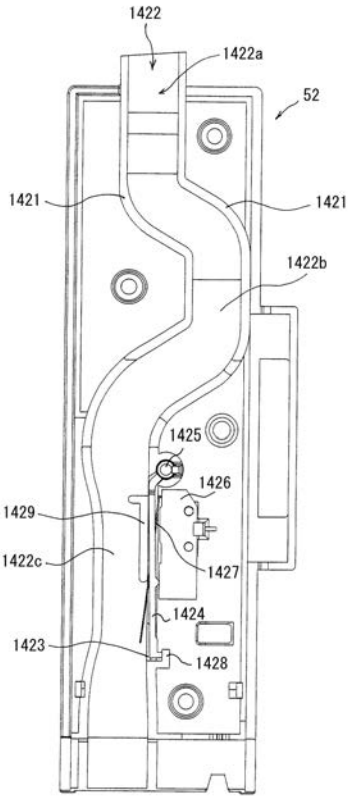
【図１６】



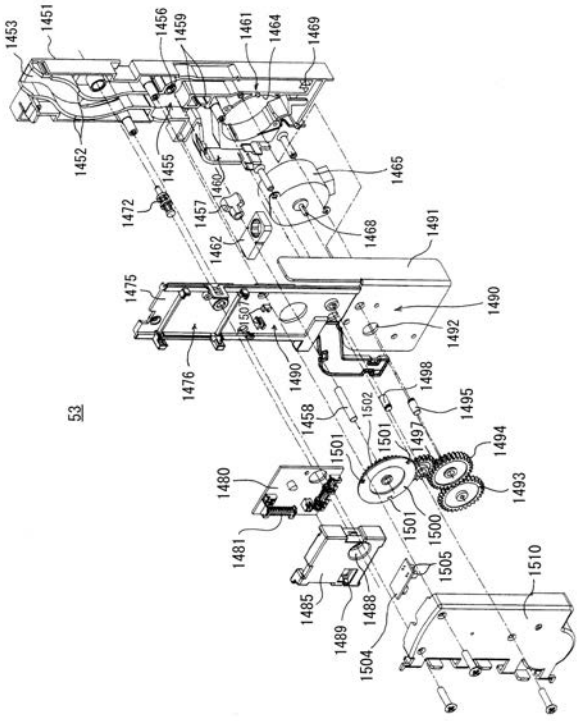
【図１７】



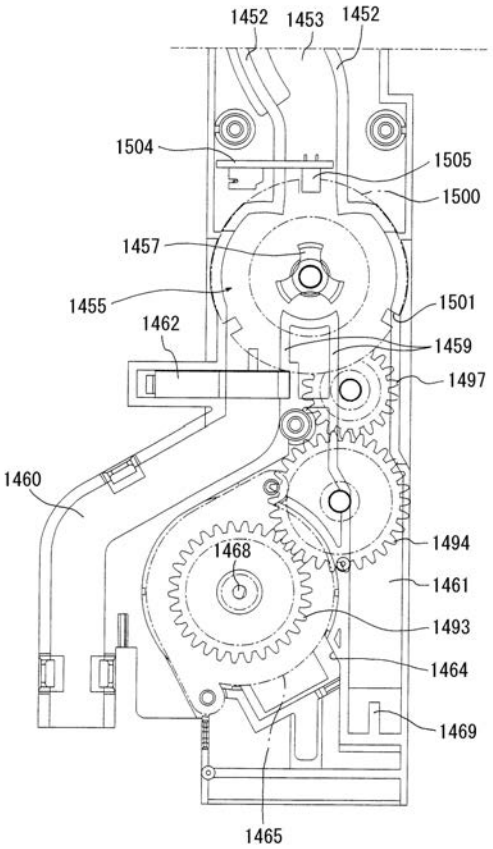
【図１８】



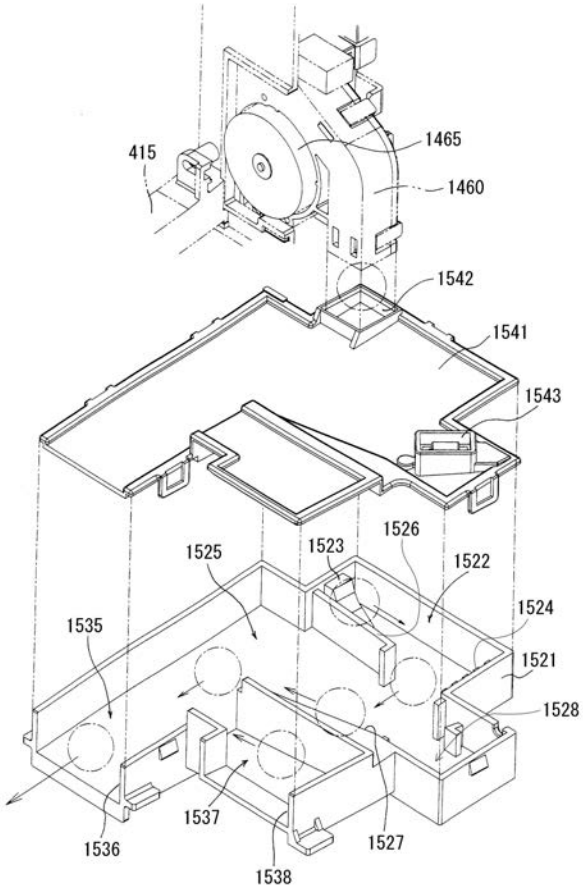
【図１９】



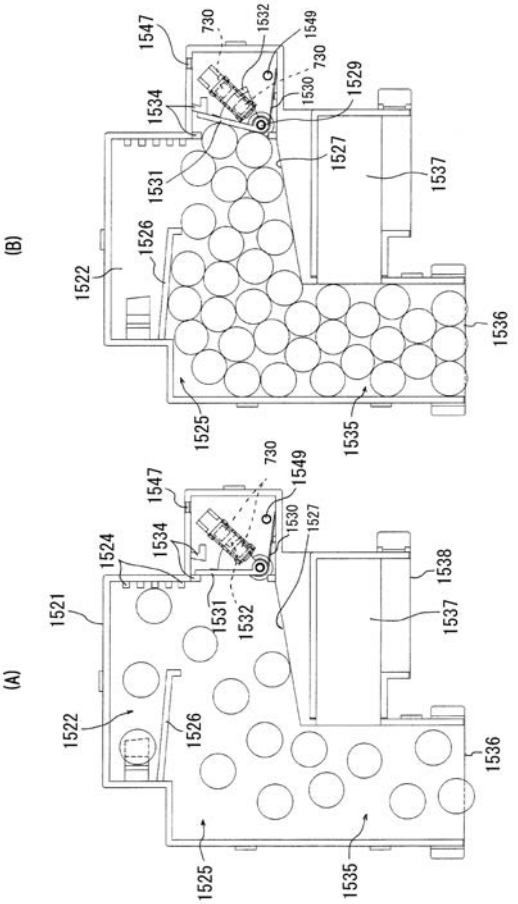
【図２０】



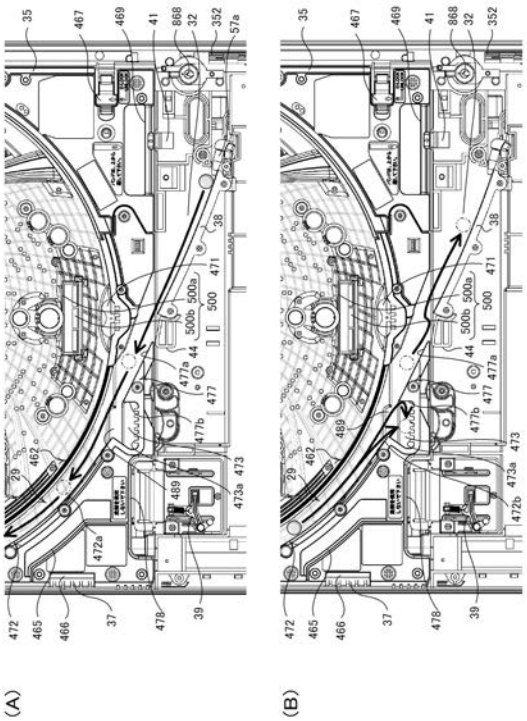
【図２１】



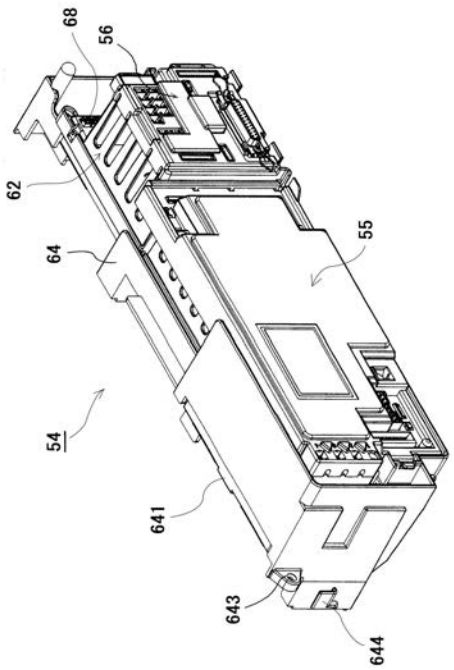
【図２２】



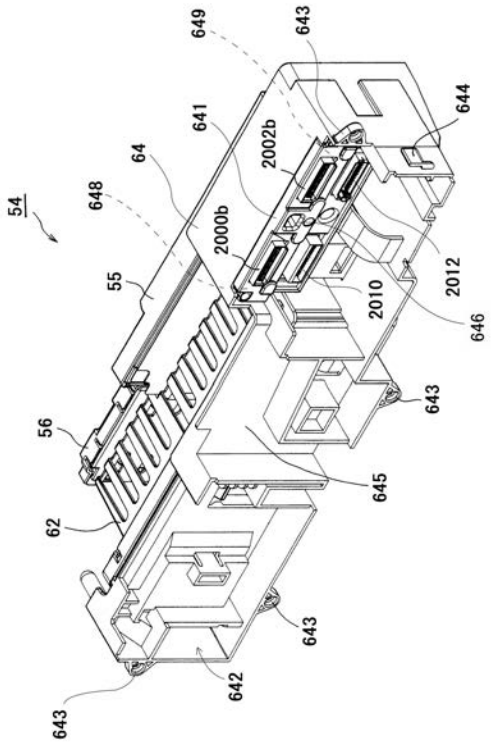
【図２３】



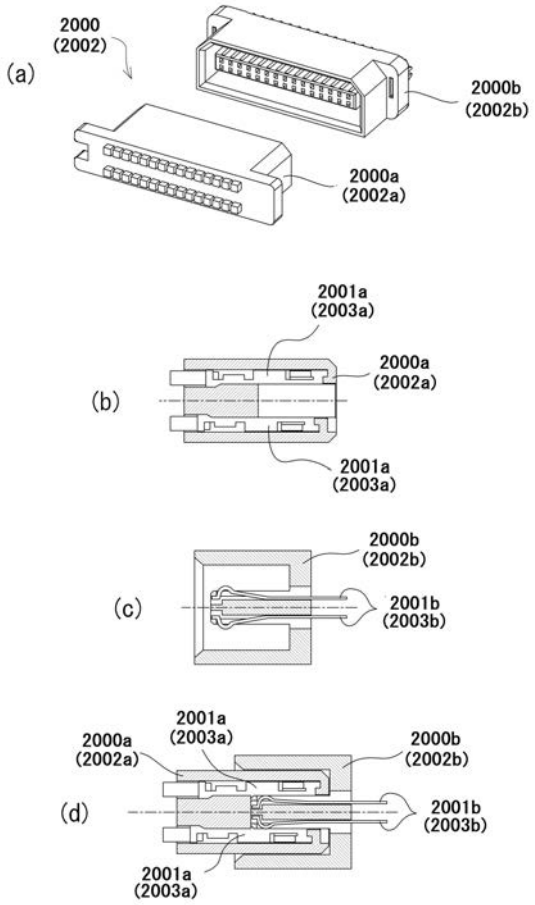
【図２４】



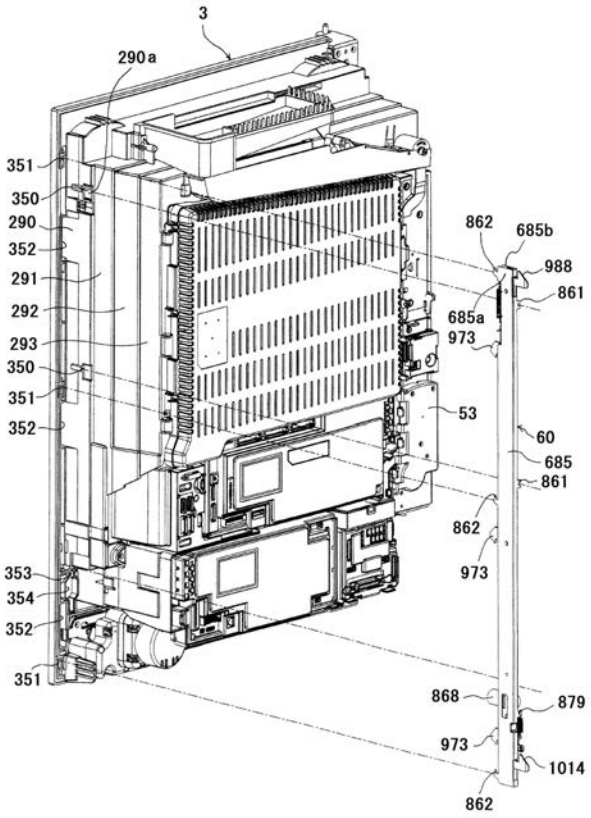
【図２５】



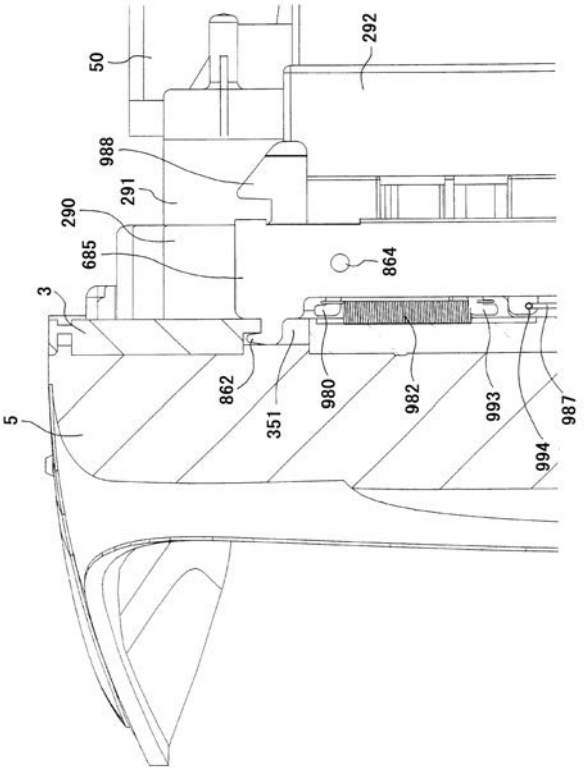
【図２６】



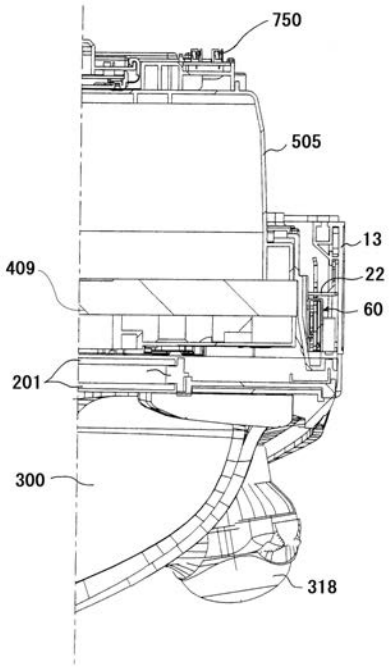
【図２７】



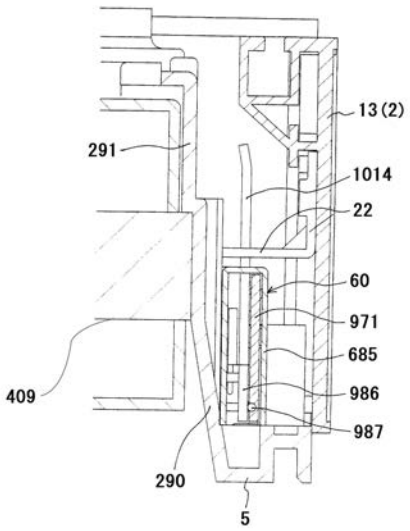
【図２８】



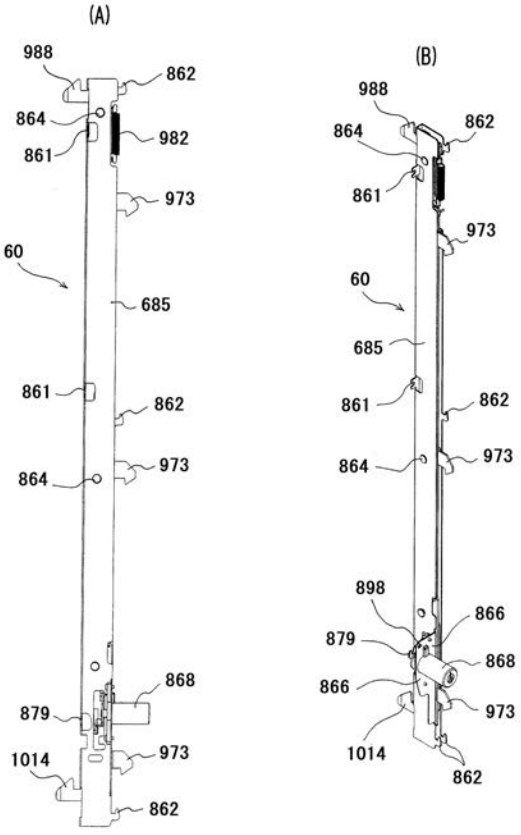
【図２９】



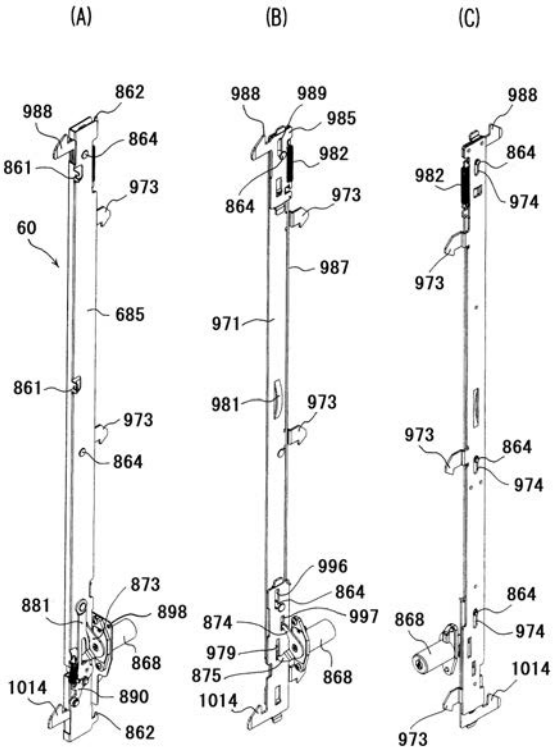
【図３０】



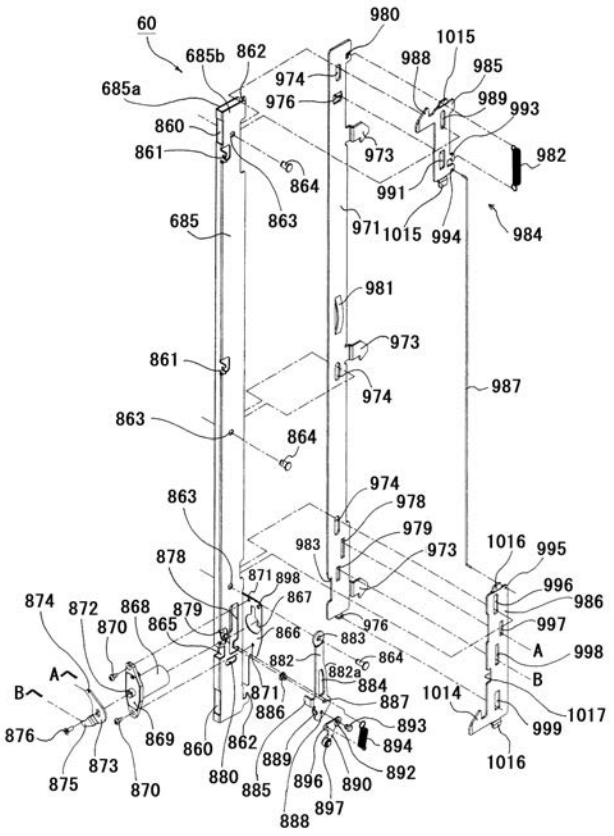
【図３１】



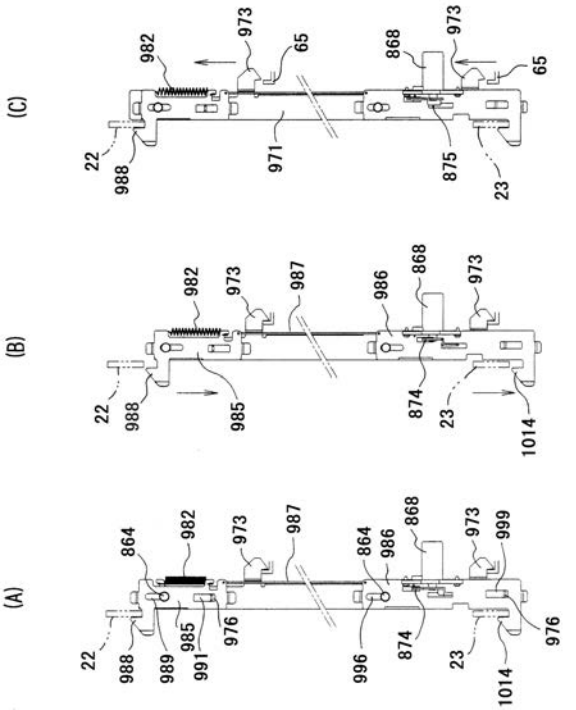
【図３２】



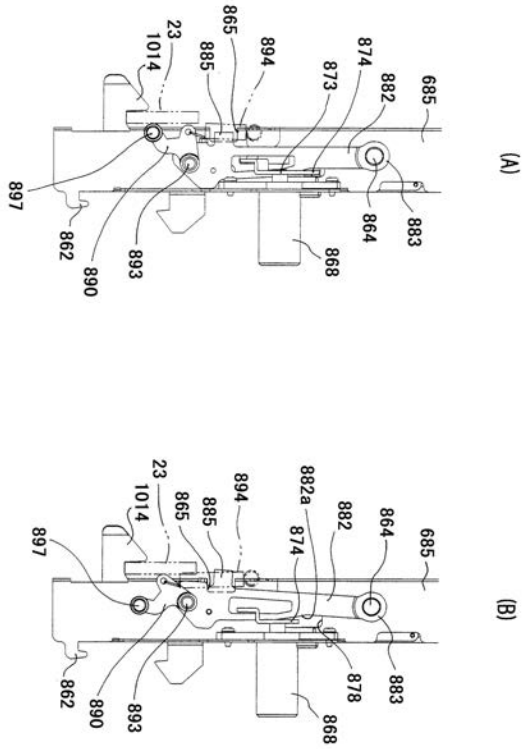
【図３３】



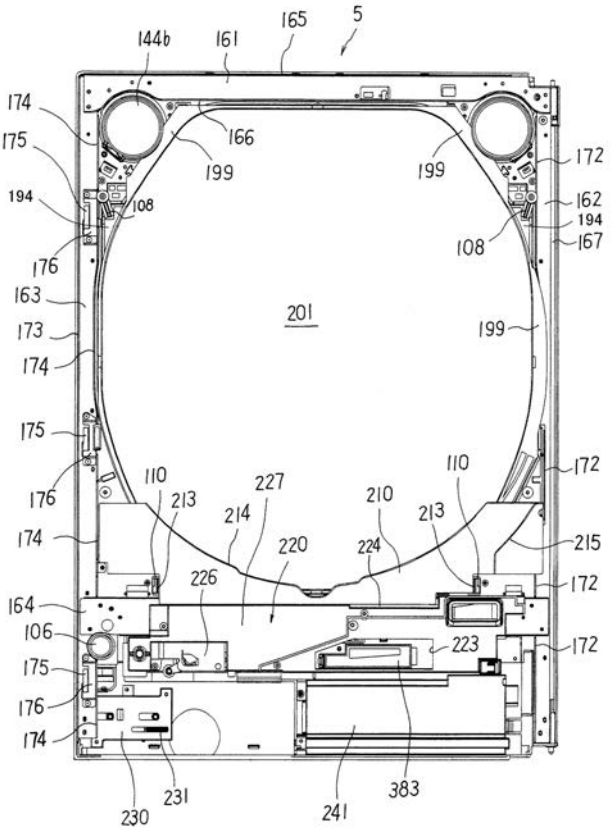
【図３４】



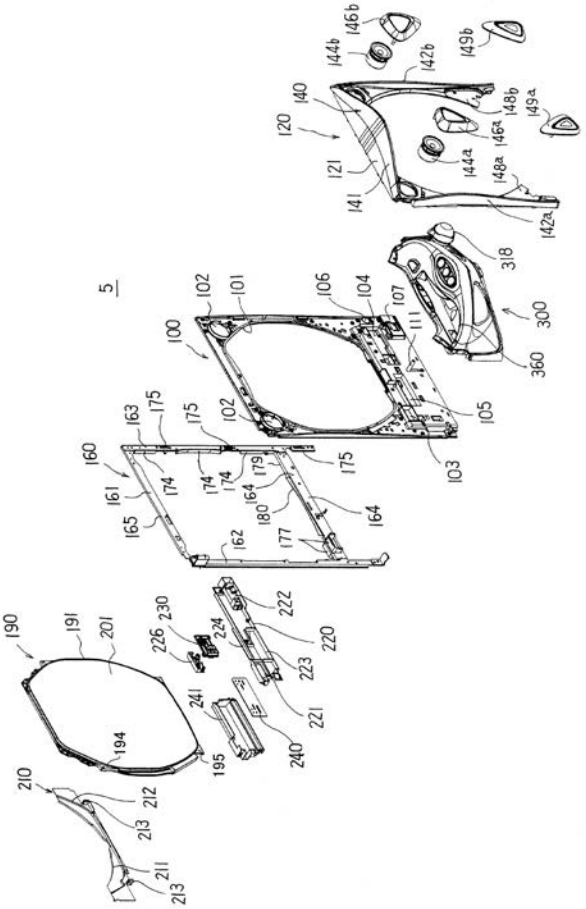
【図３５】



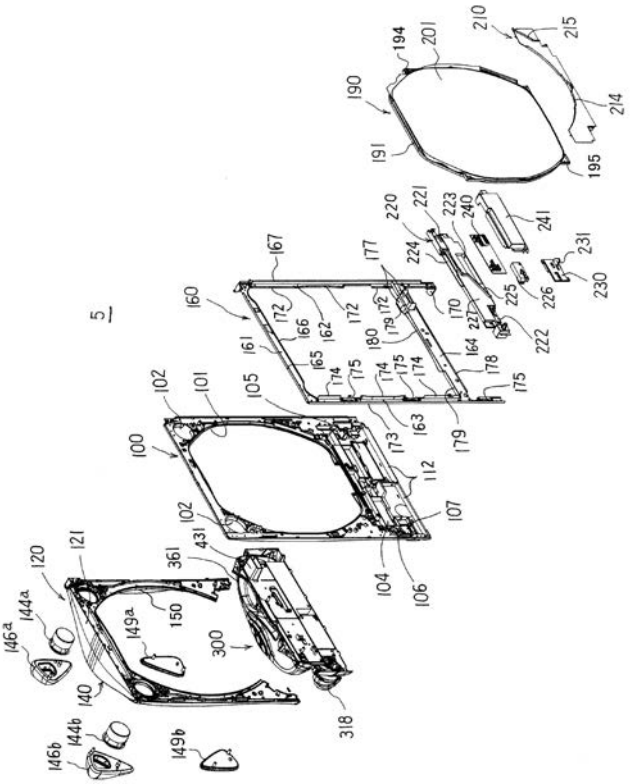
【図３６】



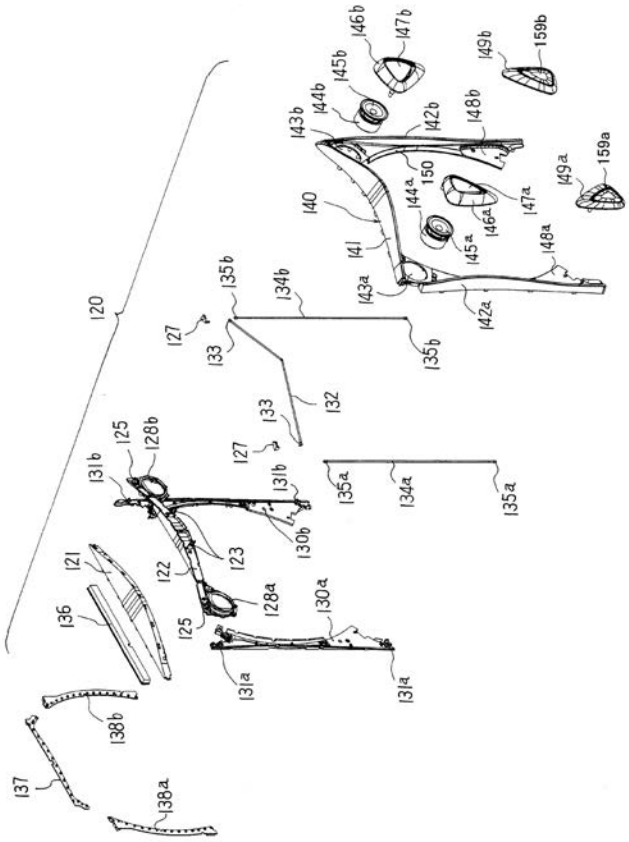
【図３７】



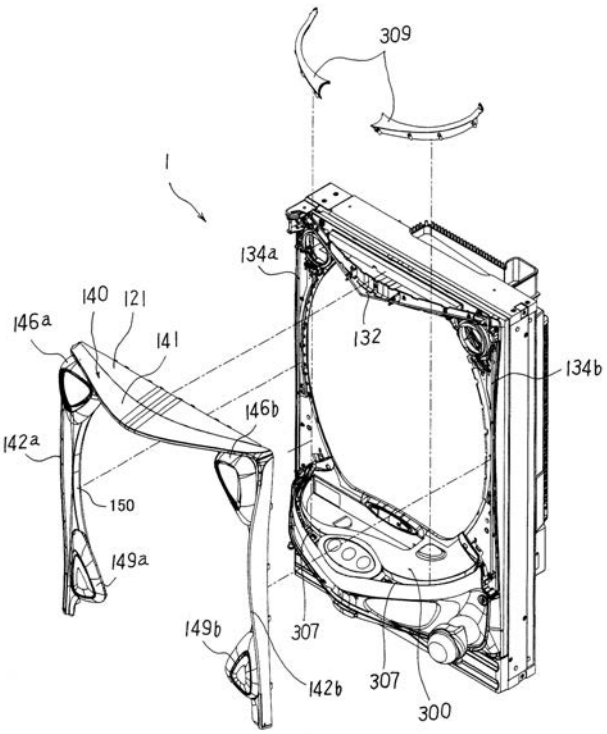
【図３８】



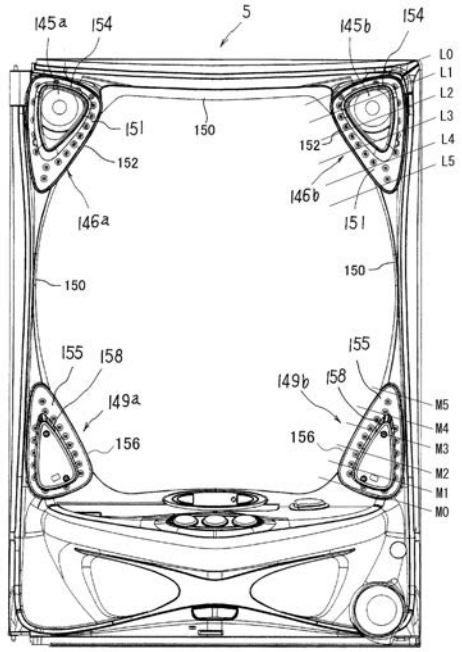
【図３９】



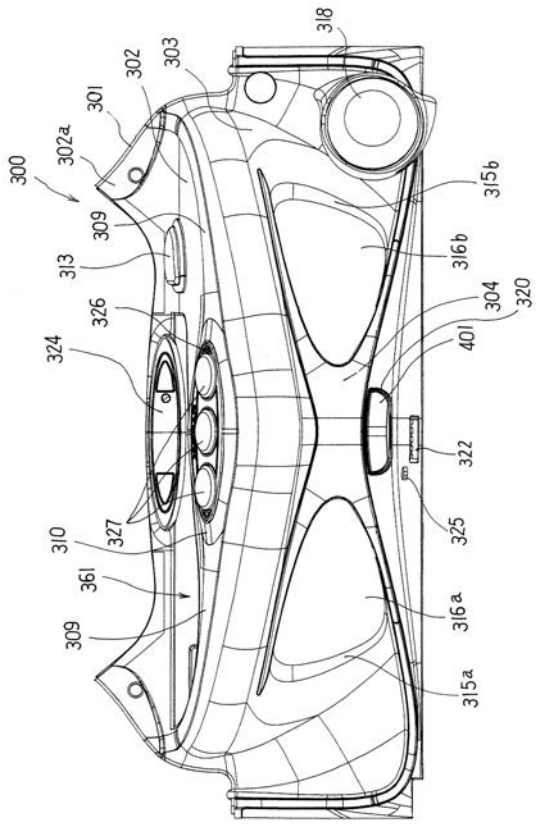
【図４０】



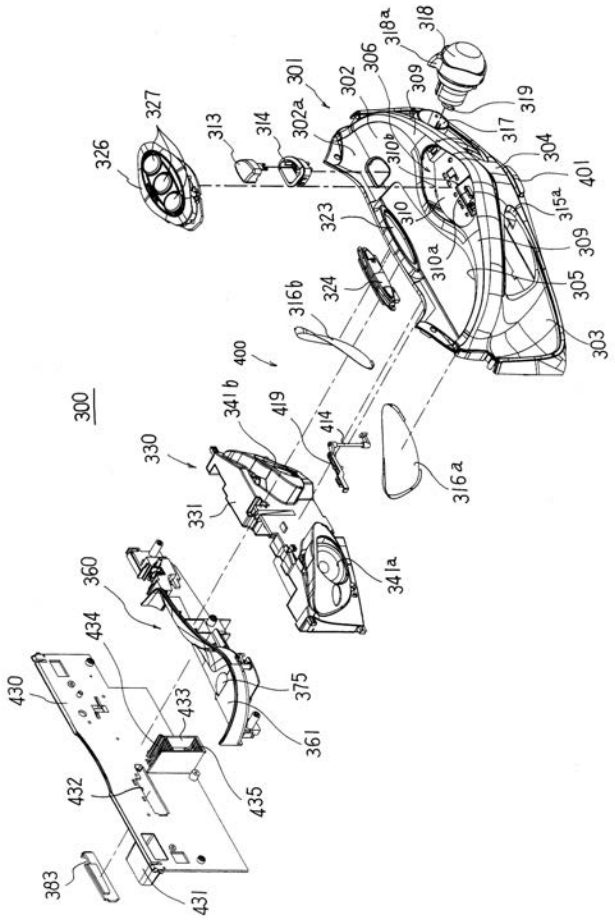
【図４１】



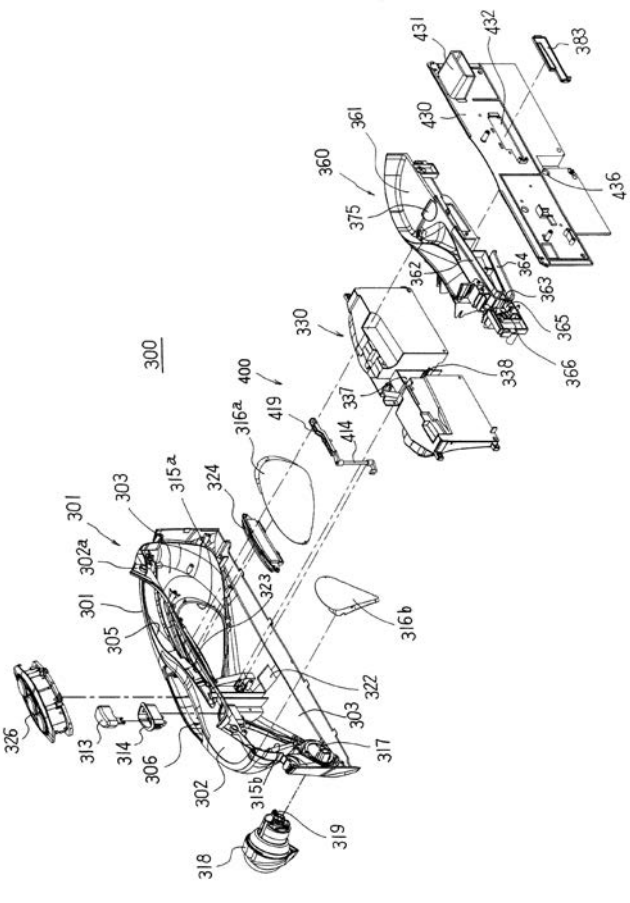
【図４２】



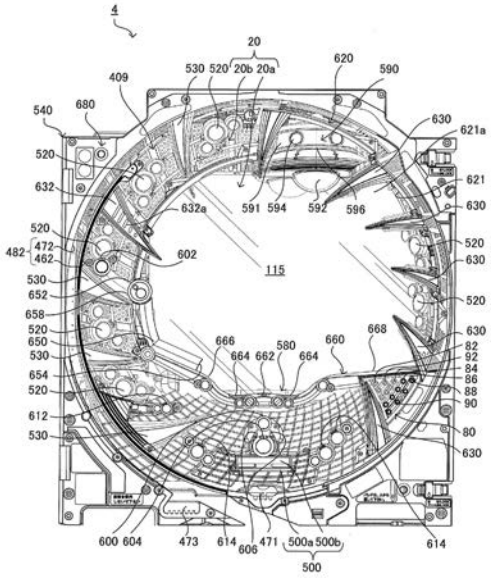
【図４３】



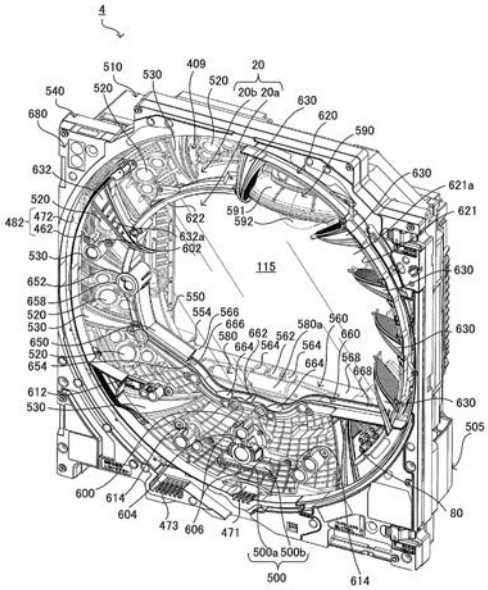
【図４４】



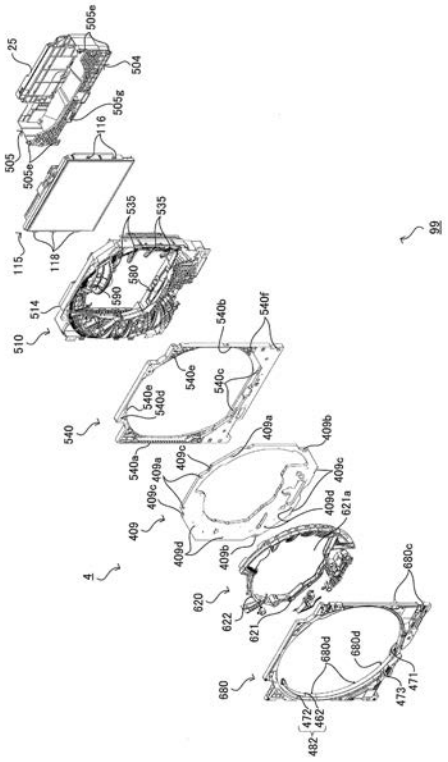
【図４５】



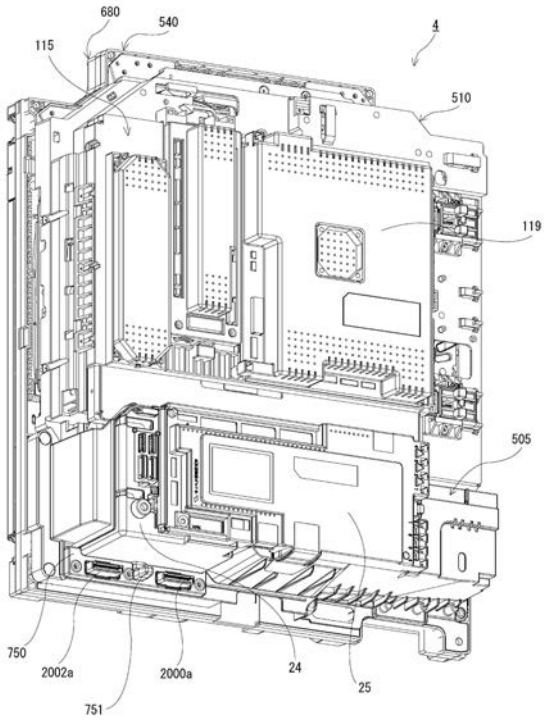
【図４６】



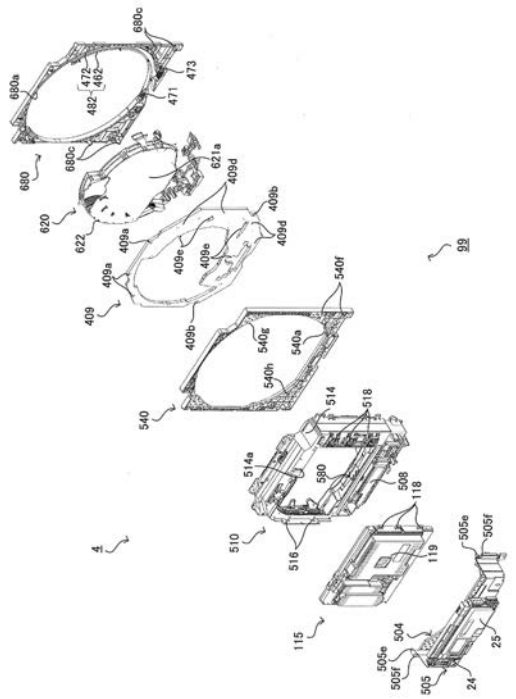
【図４７】



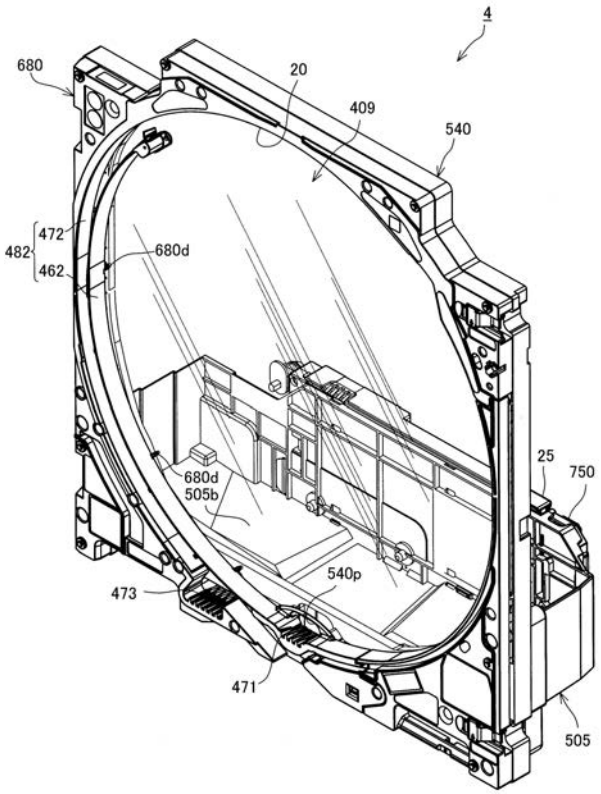
【図４８】



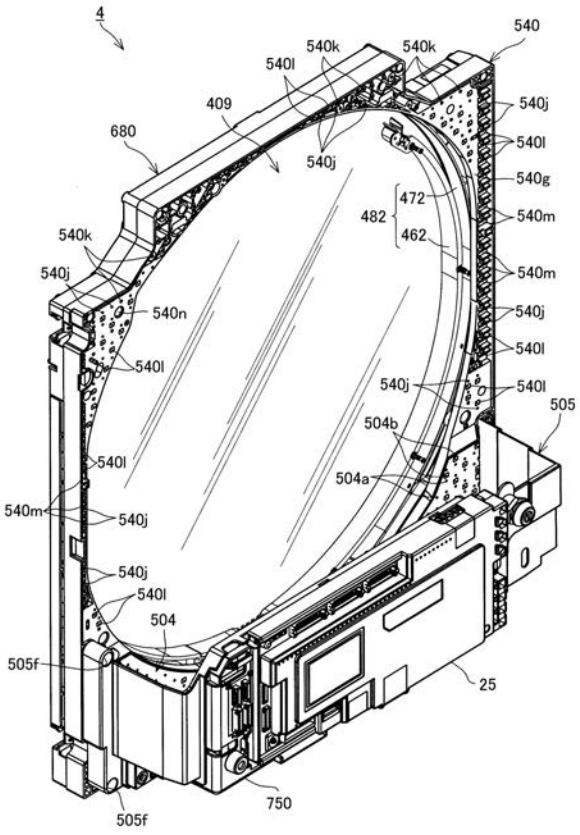
【図４９】



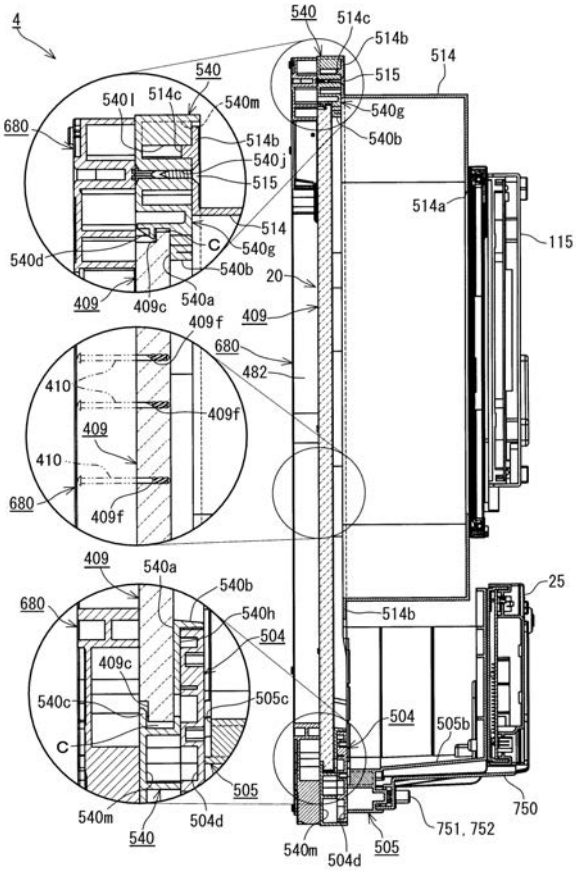
【図５０】



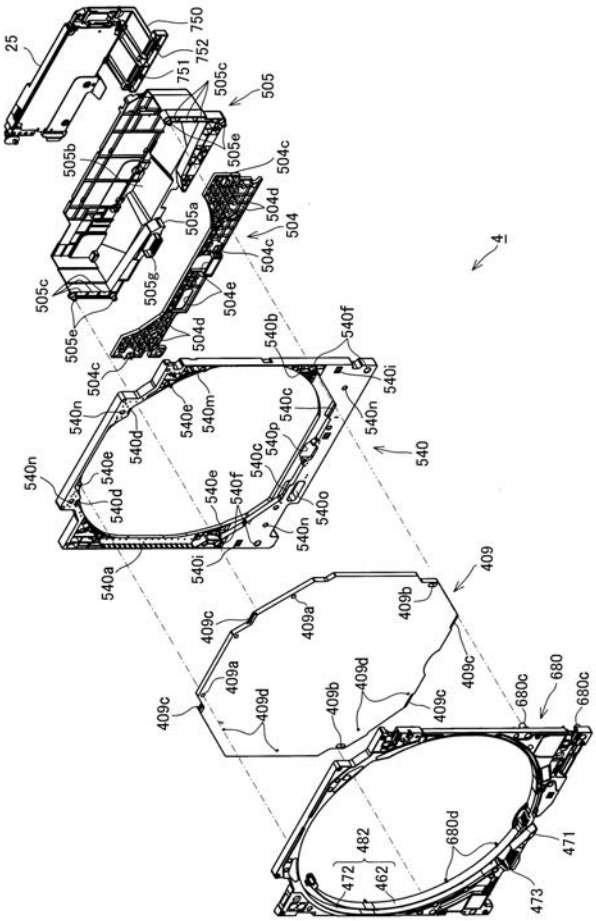
【図５１】



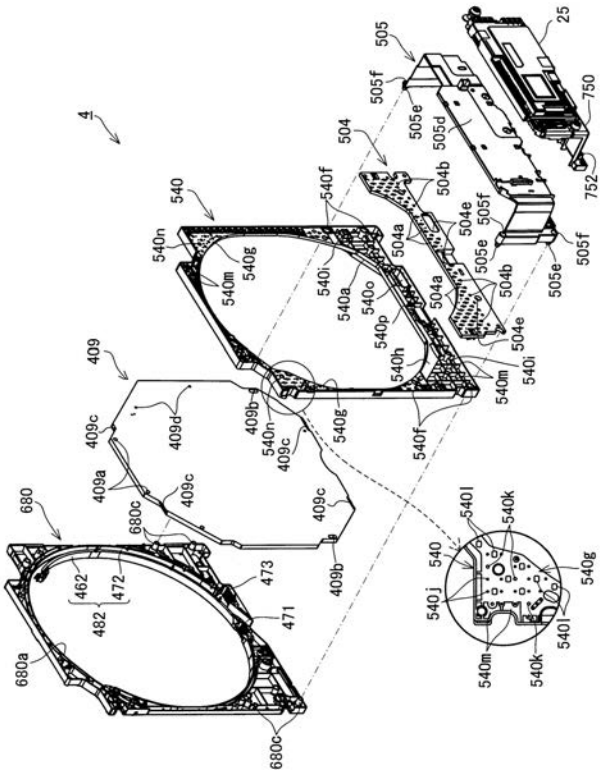
【図５２】



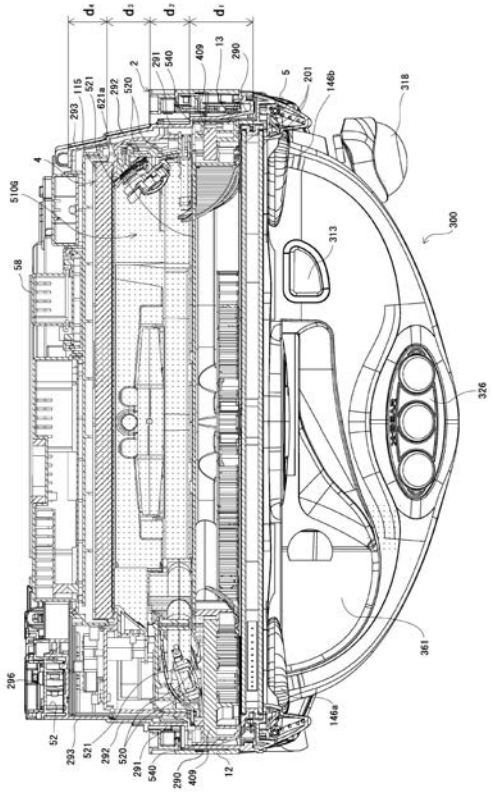
【図５３】



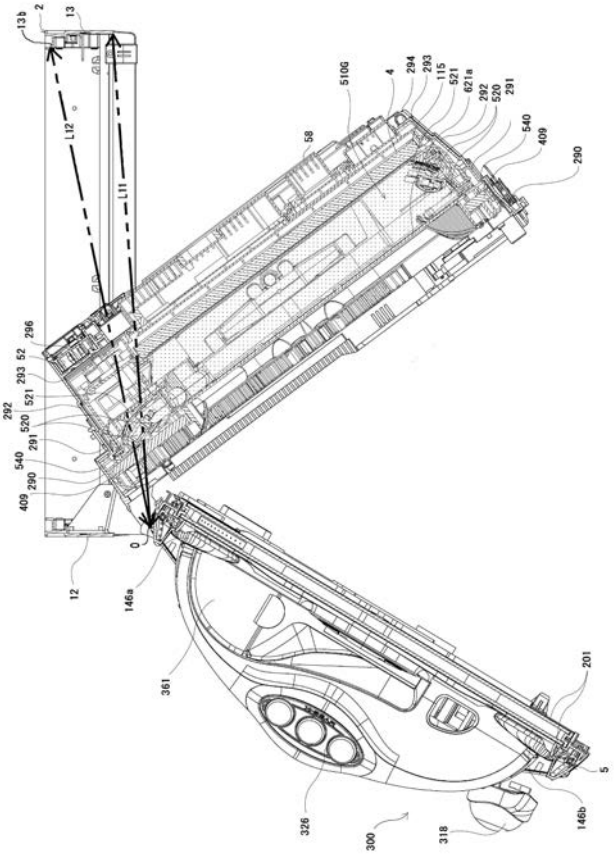
【図５４】



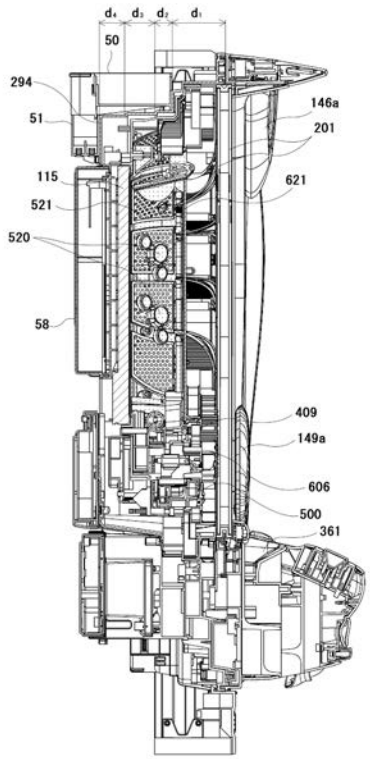
【図５５】



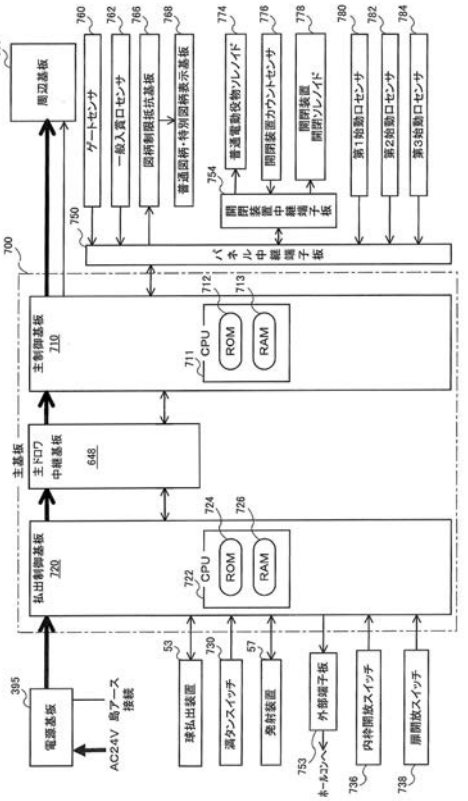
【図５６】



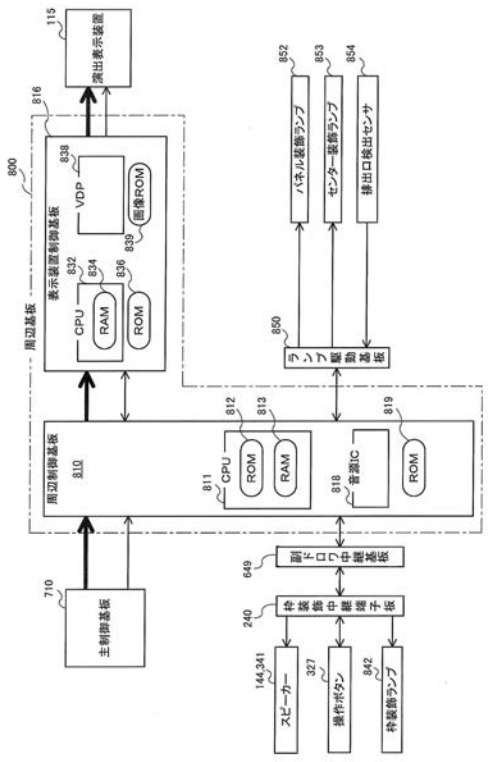
【図５７】



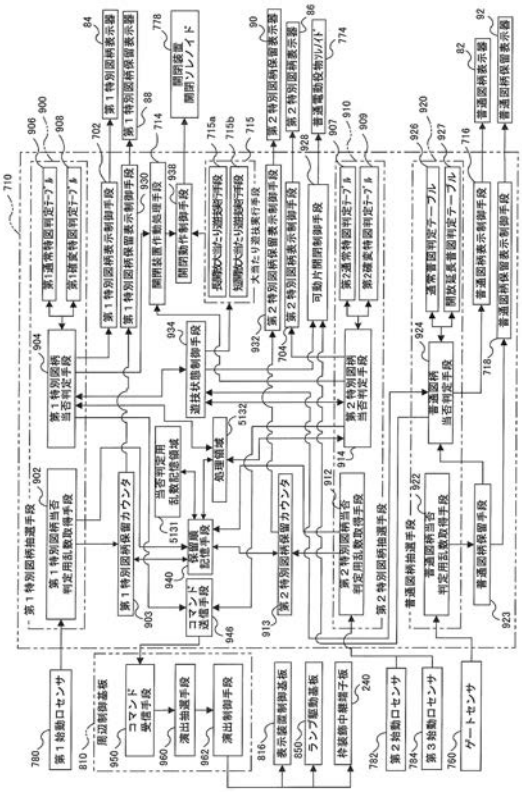
【図５８】



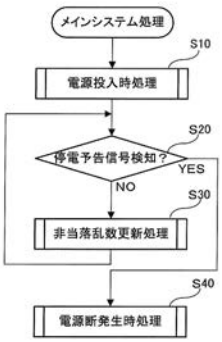
【図５９】



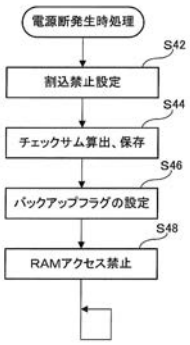
【図６０】



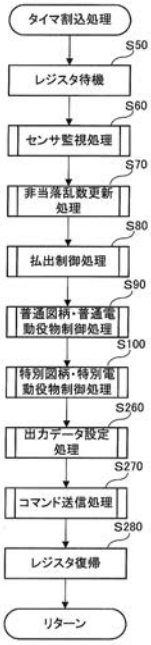
【図６１】



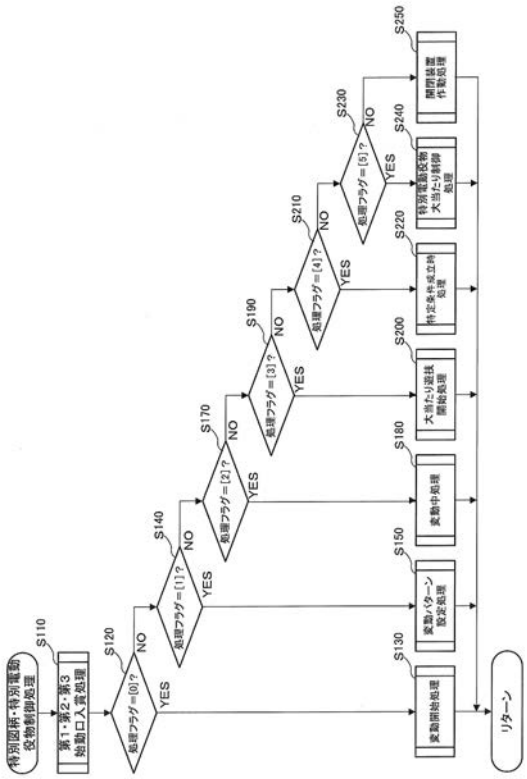
【図６２】



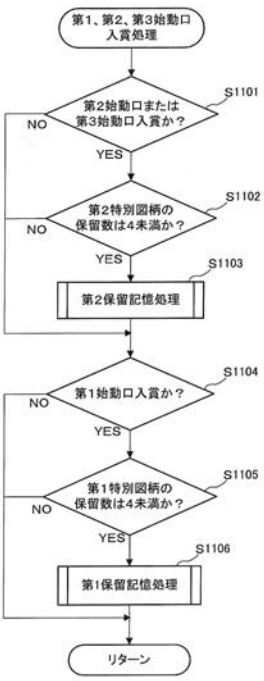
【図６３】



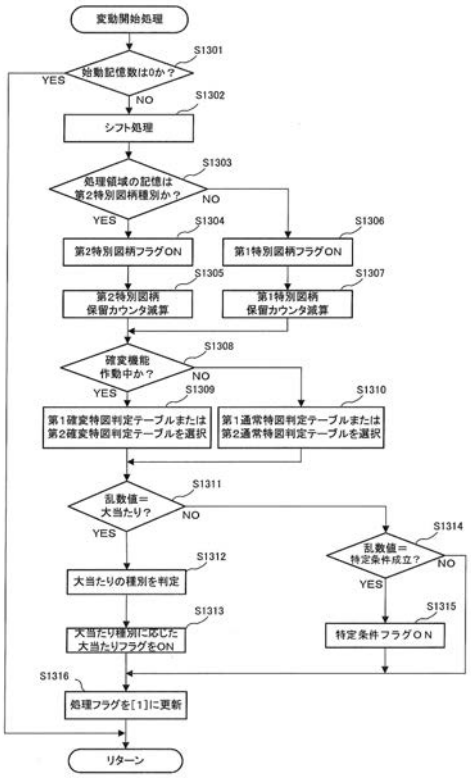
【図６４】



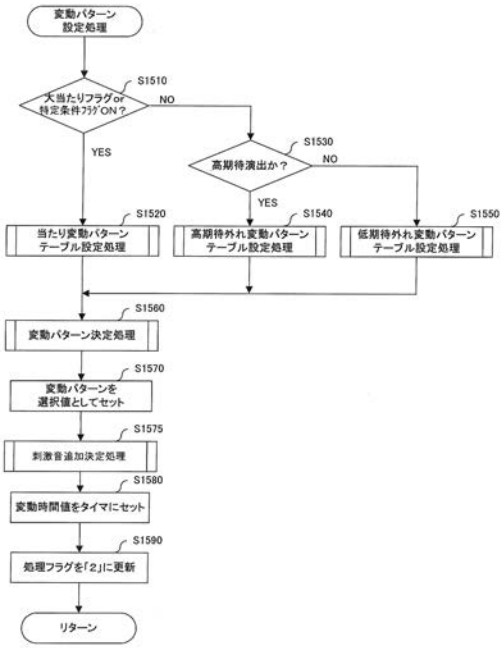
【図６５】



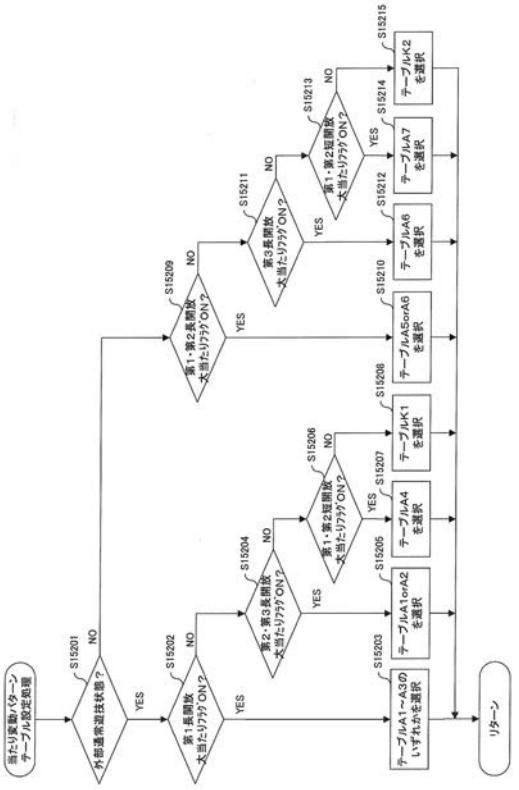
【図６６】



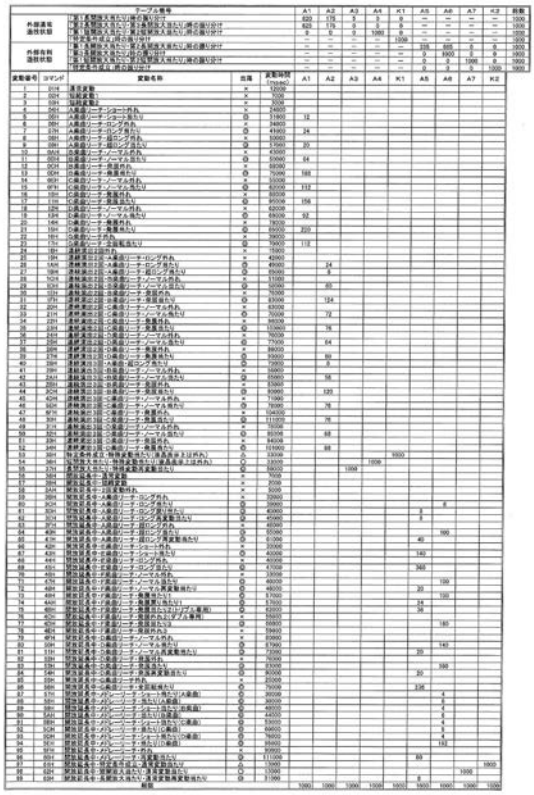
【図６７】



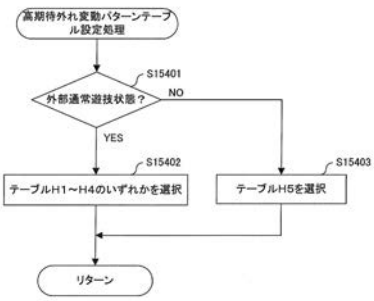
【図６８】



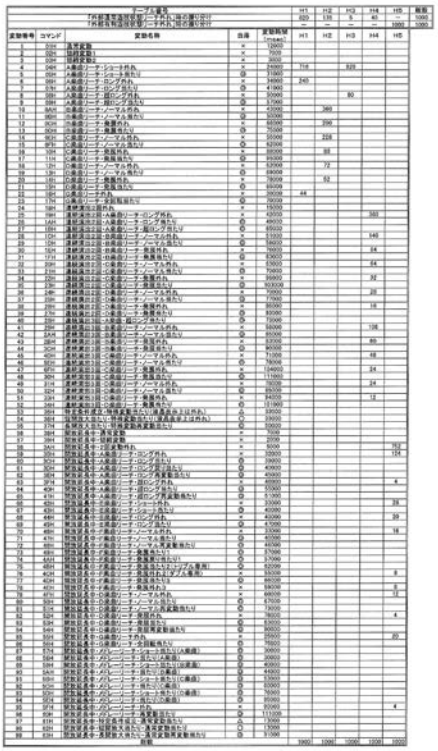
【図６９】



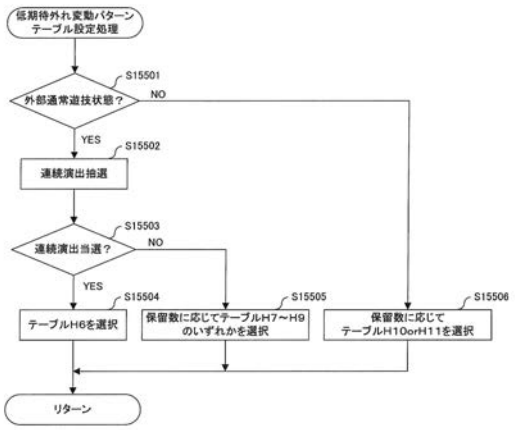
【図７０】



【図７１】



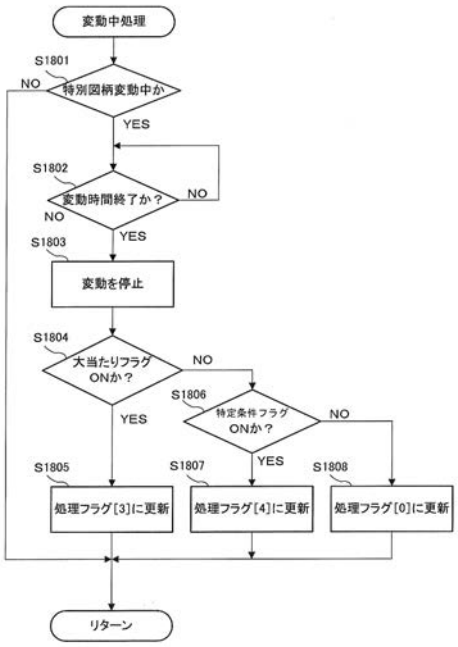
【図７２】



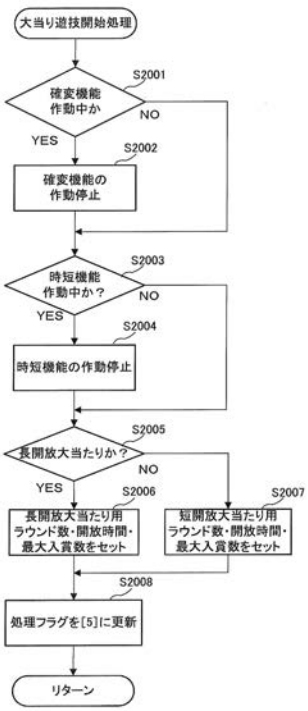
【図７３】

変動番号	コマンド	変動名称	当落	変動時間(msec)	外部通常遊技状態時 連続予告当選 H6	外部通常遊技状態時 保留数0,1 H7	外部通常遊技状態時 保留数2 H8	外部通常遊技状態時 保留数3 H9	外部有利遊技状態時 保留数0,1 H10	外部有利遊技状態時 保留数2,3 H11
1	01H	通常変動	はずれ	12000		○				
2	02H	短縮変動1	はずれ	7000			○			
3	03H	短縮変動2	はずれ	3000				○		
24	18H	連続演出2回はずれ	はずれ	15000	○					
56	38H	開放延長中・通常変動	はずれ	7000					○	
57	39H	開放延長中・短縮変動	はずれ	2000						○

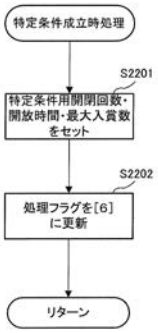
【図７４】



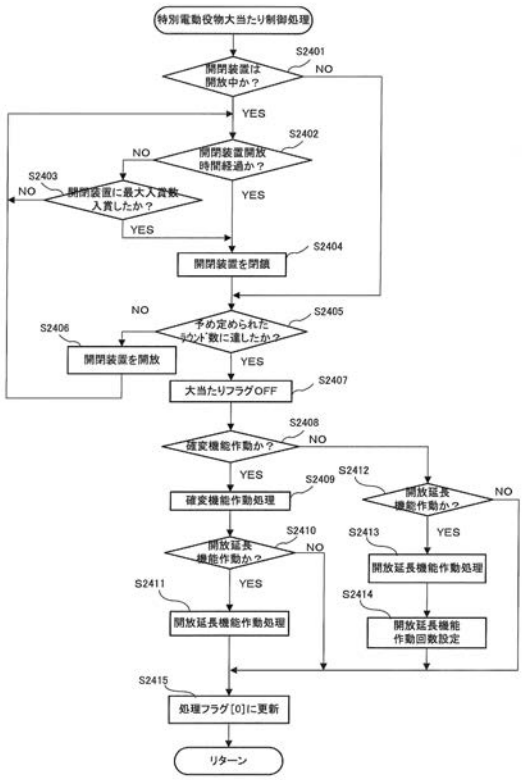
【図７５】



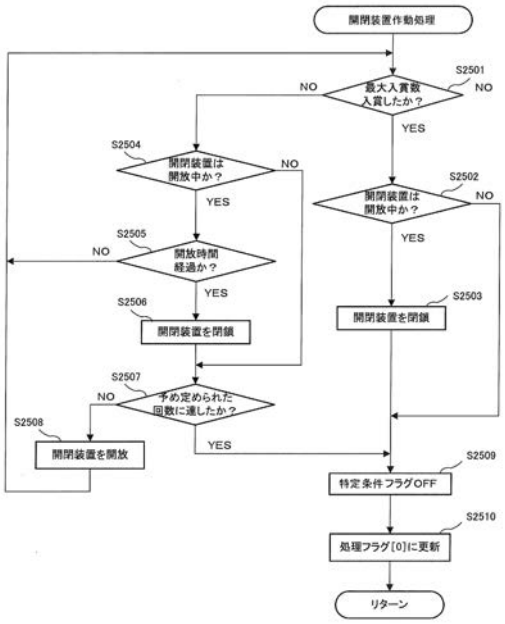
【図７６】



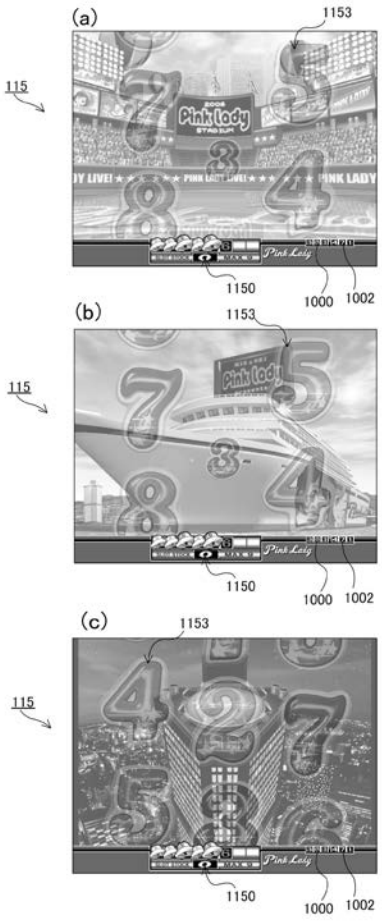
【図７７】



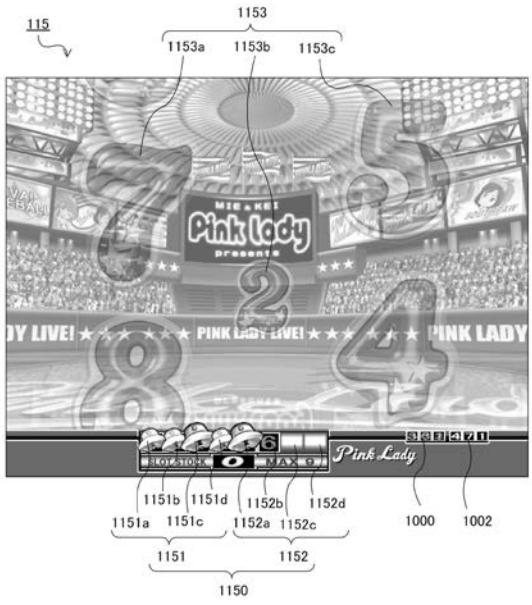
【図７８】



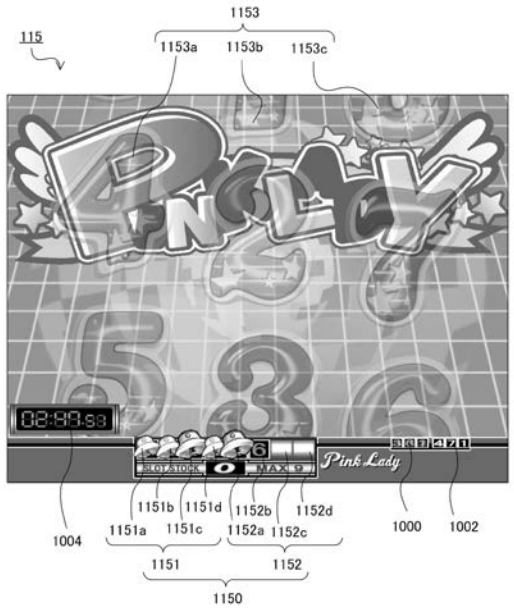
【図７９】



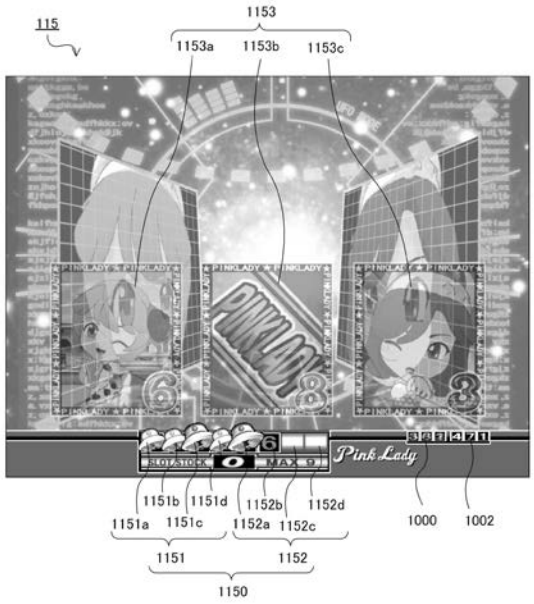
【図８０】



【図８１】



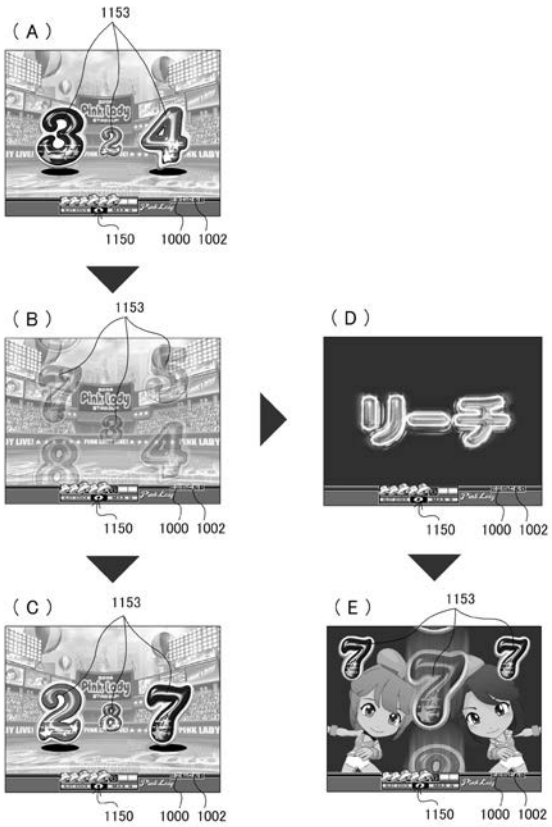
【図８２】



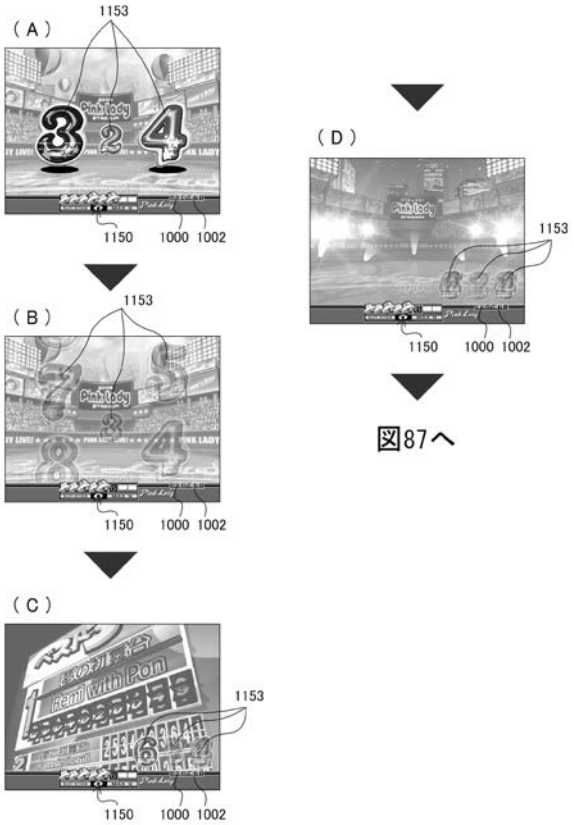
【図８３】

【図８４】

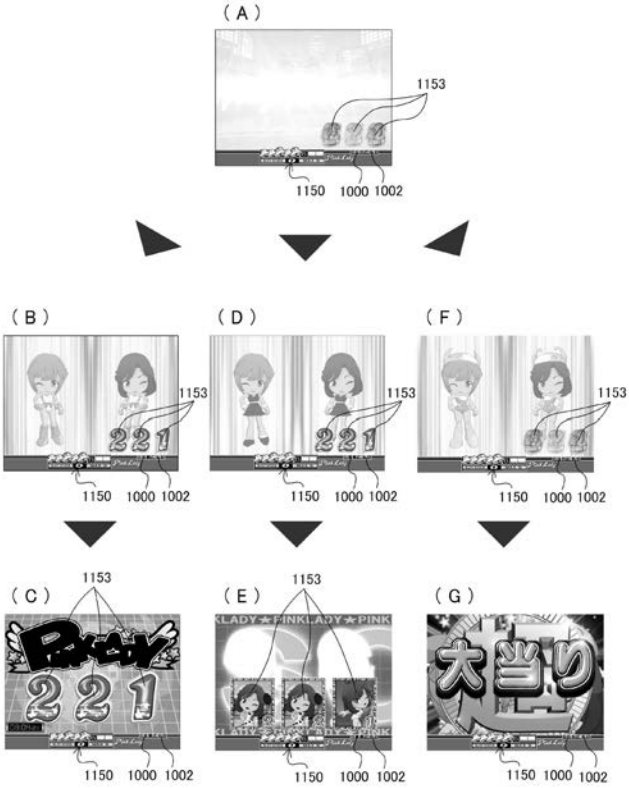
【図８５】



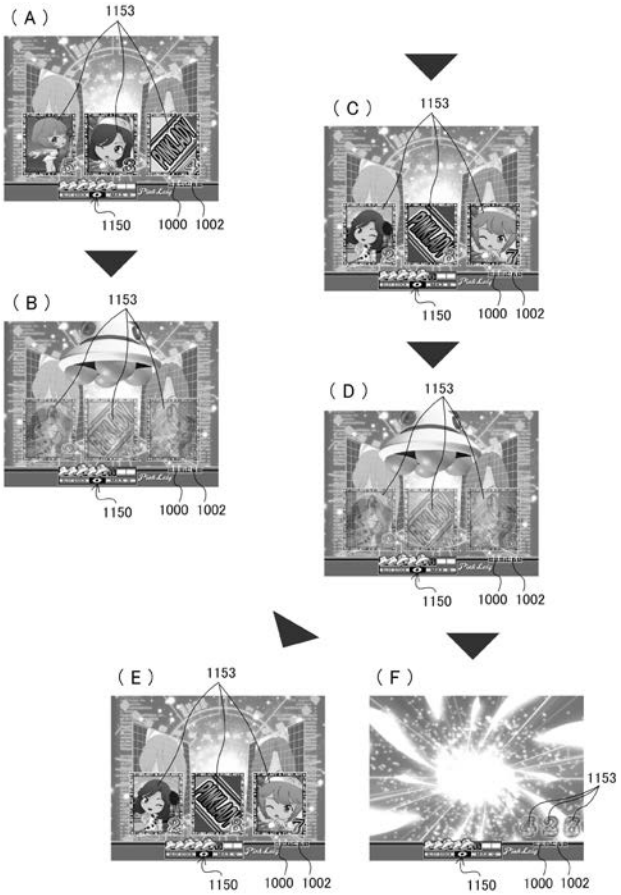
【図８６】



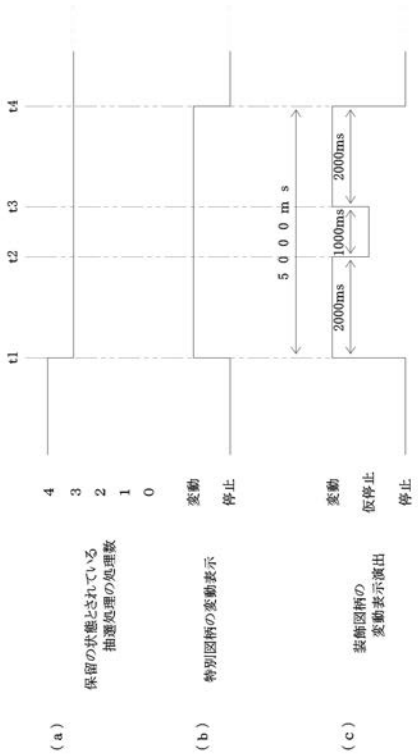
【図８７】



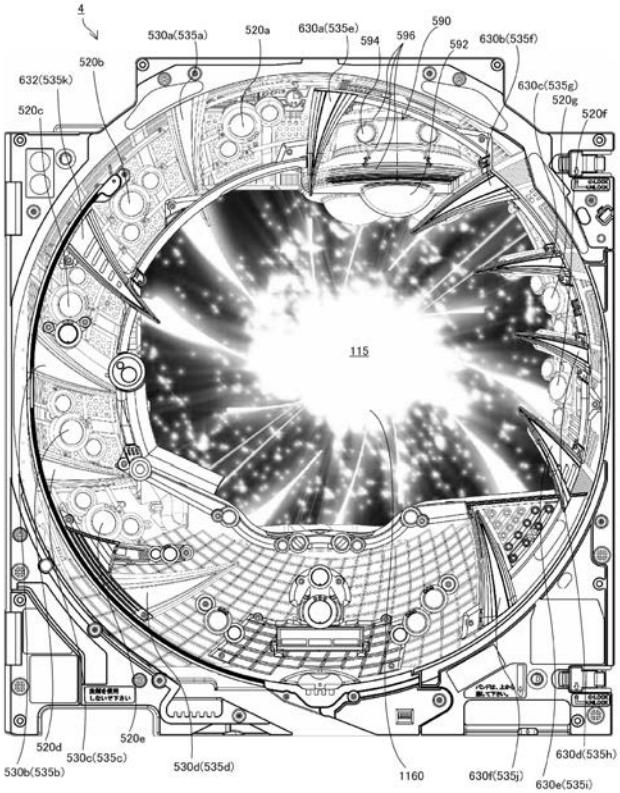
【図８８】



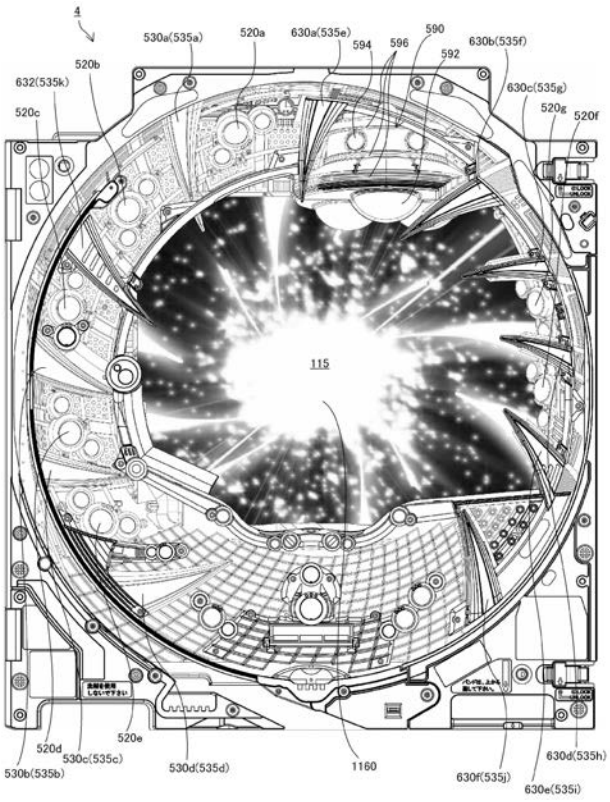
【図８９】



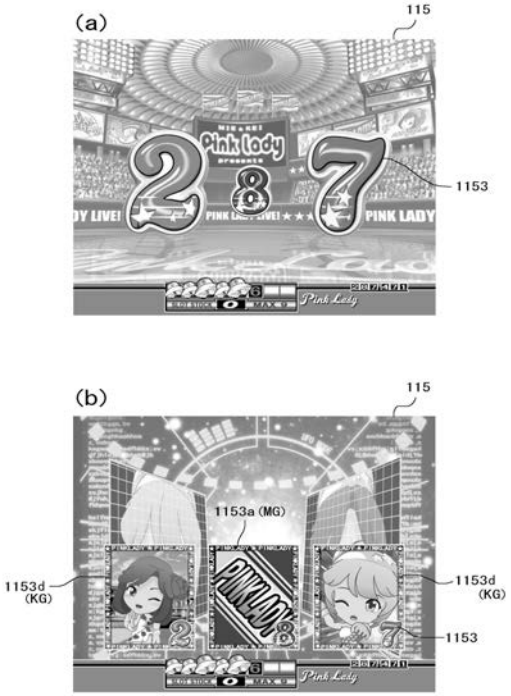
【図９０】



【図９１】



【図９２】



【図９３】

図柄種類	「左列」・「右列」確定図柄								総数
	1・1	2・2	3・3	4・4	5・5	6・6	7・7	8・8	
はずれリーチ	13	14	8	15	13	14	8	15	100
特定1リーチ	5	5	38	2	5	5	38	2	100
特定2リーチ	20	20	0	10	20	20	0	10	100
非特定リーチ	15	20	0	15	15	20	0	15	100
開変はずれリーチ	12	13	15	10	12	13	15	10	100
開変特定1リーチ	5	3	40	2	5	3	40	2	100
開変特定2リーチ	20	15	0	15	20	15	0	15	100
開変非特定リーチ	0	0	0	50	0	0	0	50	100

【図９４】

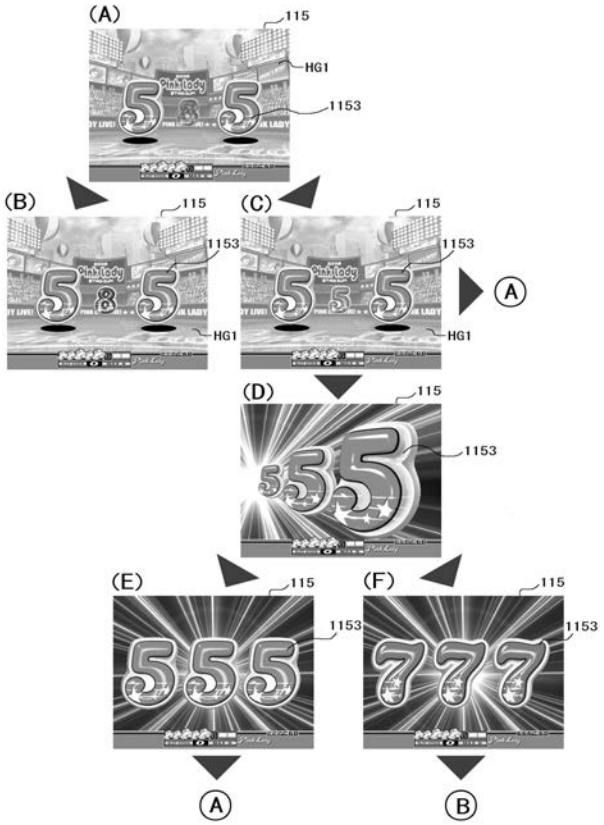
(a) ST1

「左列」・「中列」・「右列」確定図柄	再抽選前仮停止図柄								総数
	1・1・1	2・2・2	3・3・3	4・4・4	5・5・5	6・6・6	7・7・7	8・8・8	
1・1・1	70	0	0	15	0	0	0	15	100
2・2・2	0	60	0	20	0	0	0	20	100
3・3・3	5	5	70	5	5	5	0	5	100
4・4・4	0	0	0	100	0	0	0	0	100
5・5・5	0	0	0	15	70	0	0	15	100
6・6・6	0	0	0	20	0	60	0	20	100
7・7・7	5	5	0	5	5	5	70	5	100
8・8・8	0	0	0	0	0	0	0	100	100

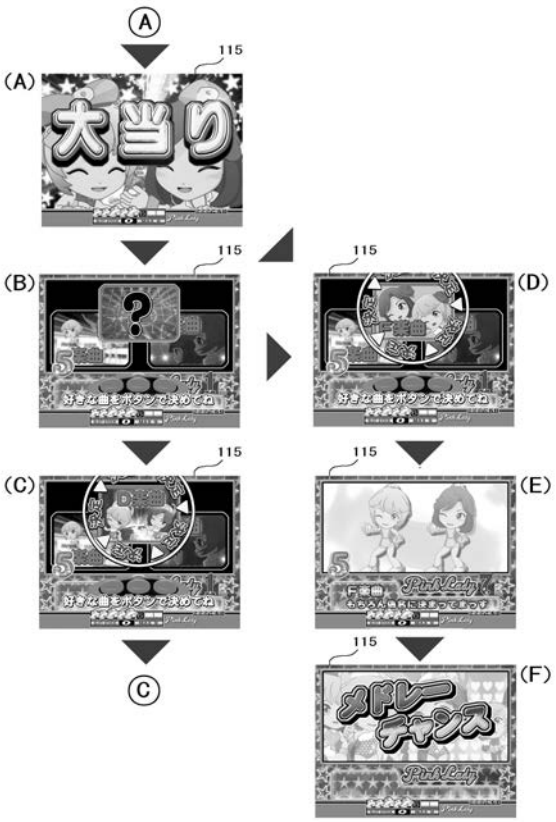
(b) ST2

「左列」・「中列」・「右列」確定図柄	再抽選前仮停止図柄								総数
	1・1・1	2・2・2	3・3・3	4・4・4	5・5・5	6・6・6	7・7・7	8・8・8	
1・1・1	66	0	0	17	0	0	0	17	100
2・2・2	0	50	0	25	0	0	0	25	100
3・3・3	0	0	80	10	0	0	0	10	100
4・4・4	0	0	0	100	0	0	0	0	100
5・5・5	0	0	0	17	66	0	0	17	100
6・6・6	0	0	0	25	0	50	0	25	100
7・7・7	0	0	0	5	0	0	90	5	100
8・8・8	0	0	0	0	0	0	0	100	100

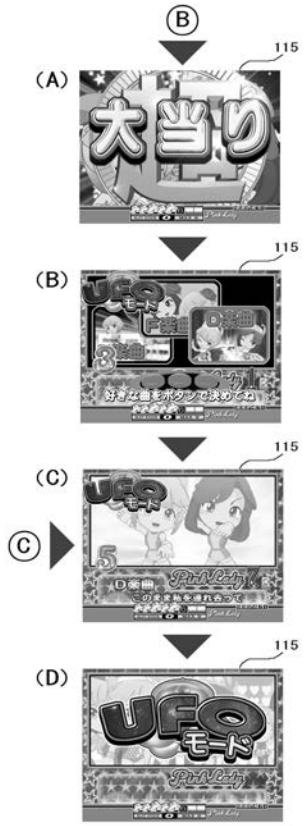
【図９５】



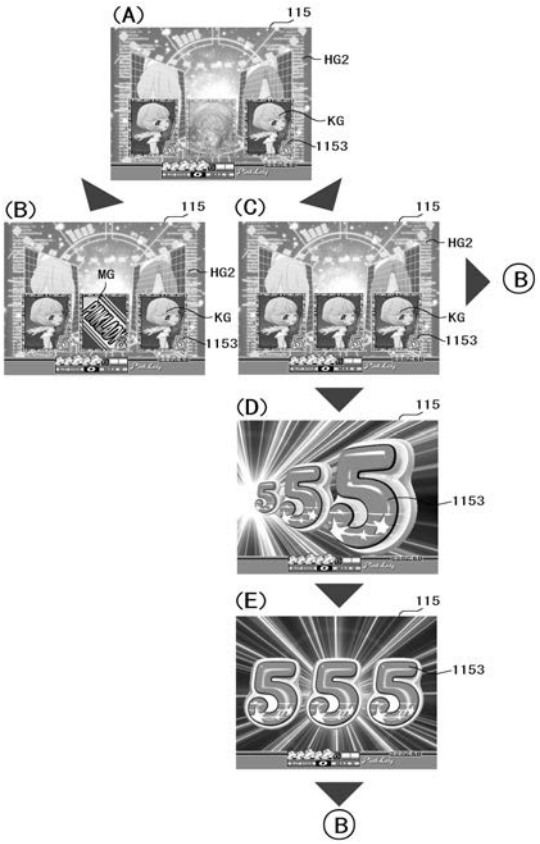
【図９６】



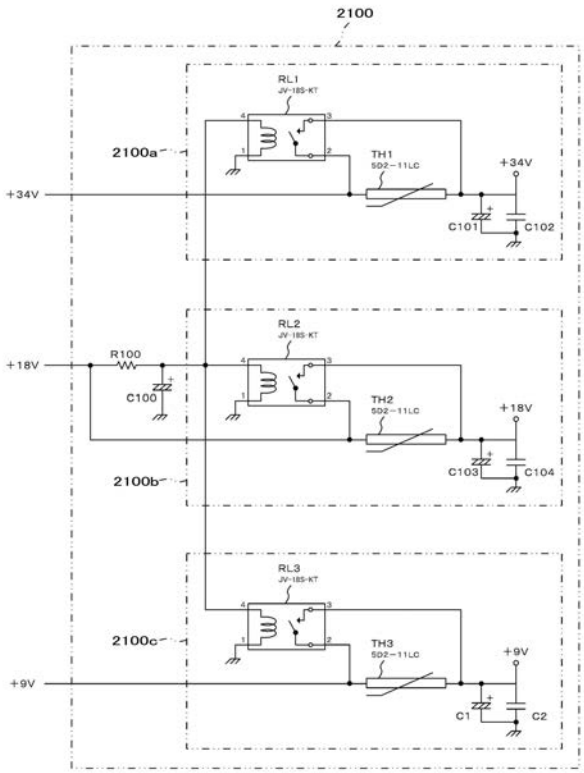
【図９７】


Ⓑ
(A)
115
大当り
(B)
115
(C)
115
Ⓒ
(D)
115
UFO
モード

【図９８】


(A)
115
HG2
KG
1153
(B)
115
MG
HG2
KG
1153
(C)
115
HG2
KG
1153
Ⓑ
(D)
115
555
1153
(E)
115
555
1153
Ⓑ

【図９９】


2100
RL1
JV-18S-KT
2100a
TH1
5D2-11LC
+34V
+34V
C101
C102
RL2
JV-18S-KT
+18V
R100
C100
TH2
5D2-11LC
+18V
C103
C104
2100b
RL3
JV-18S-KT
2100c
TH3
5D2-11LC
+9V
+9V
C1
C2