

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5339425号
(P5339425)

(45) 発行日 平成25年11月13日(2013.11.13)

(24) 登録日 平成25年8月16日(2013.8.16)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 3 (全 107 頁)

(21) 出願番号 特願2008-315133 (P2008-315133)
 (22) 出願日 平成20年12月11日 (2008.12.11)
 (65) 公開番号 特開2010-136842 (P2010-136842A)
 (43) 公開日 平成22年6月24日 (2010.6.24)
 審査請求日 平成23年12月5日 (2011.12.5)

(73) 特許権者 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
 (74) 代理人 100084227
 弁理士 今崎 一司
 (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 西谷 岳人
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 審査官 澤田 真治

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域が区画形成された遊技盤と、操作ハンドルの操作に応じて前記遊技領域内に遊技球を発射する球発射手段と、前記遊技領域内に配置されて遊技球の入賞が可能な入賞口と、所定条件の成立に基づいて遊技者に利益を付与すべきか否かの判定を行う当落判定手段と、該当落判定手段によって当選判定がなされたことに基づいて遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、前記利益付与状態後の前記当落判定手段において当選判定がなされる確率を通常遊技状態時よりも高い高確率状態に制御する高確率状態制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記入賞口は、

10

遊技球の入賞を前記所定条件の成立とする第一の始動入賞口と、

該第一の始動入賞口とは異なって構成されると共に遊技球の入賞を前記所定条件の成立とする第二の始動入賞口と、を含み、

前記利益付与状態後に前記高確率状態制御手段によって前記高確率状態に制御させる上で、前記利益付与状態が連続的に繰り返される様を複数回にわたり制御可能とする連続利益付与状態制御手段と、

該連続利益付与状態制御手段により制御可能とする前記利益付与状態の回数を決定する利益付与回数決定手段と、

該利益付与回数決定手段の決定結果に基づいて前記連続利益付与状態制御手段により制御可能とする前記利益付与状態の残り回数を計数する残回数計数手段と、

20

図柄情報を変動表示すると共に当該図柄情報の表示結果を前記当落判定手段による判定結果と対応させて表示する図柄表示手段と、

前記第一の始動入賞口又は前記第二の始動入賞口への入賞に基づいた前記当落判定手段による判定結果に応じて前記図柄情報の変動表示を制御すると共に、前記当落判定手段によって当選判定がなされたときに前記図柄情報の表示結果を特定表示結果として表示する図柄表示制御手段と、

前記利益付与回数決定手段により決定された前記利益付与状態の回数に応じて前記特定表示結果の種類を異なせて表示する利益対応表示制御手段と、を備え、

前記利益付与回数決定手段は、

前記通常遊技状態中に前記第一の始動入賞口又は前記第二の始動入賞口への入賞に基づく前記当落判定手段において当落判定がなされる場合、前記利益付与状態の回数として予め決められている複数種類の利益付与状態の回数の中からいづれかの回数に決定する通常時決定手段と、

10

前記高確率状態中に前記第一の始動入賞口への入賞に基づく前記当落判定手段において当選判定がなされると共に特定条件が成立する場合、前記利益付与状態の回数を一律の回数に決定する回数一律決定手段と、

前記高確率状態中に前記第二の始動入賞口への入賞に基づく前記当落判定手段において当選判定がなされると共に前記特定条件が成立する場合、前記利益付与状態の回数を、前記回数一律決定手段によって決定される前記利益付与状態の一律の回数に比べて多い回数と少ない回数とを含む複数種類の前記利益付与状態の回数の中から選択決定する回数選択決定手段と、を含み、

20

前記残回数計数手段は、前記通常遊技状態中に前記通常時決定手段によって前記利益付与状態の回数が決定されたことに基づいて当該回数を前記残り回数として設定し、前記高確率状態中に前記回数一律決定手段と前記回数選択決定手段のいづれかにより前記利益付与状態の回数が決定された場合にはその決定される都度当該回数を前記残り回数として新たに設定し、

前記連続利益付与状態制御手段は、前記残回数計数手段により計数される前記利益付与状態の残り回数が残存している場合には前記高確率状態制御手段によって前記高確率状態に制御させる一方、前記残り回数が残存していない場合には前記高確率状態制御手段によって前記高確率状態に制御させることなく前記通常遊技状態に制御し、

30

前記第一の始動入賞口は、前記球発射手段によって打ち込まれた遊技球が前記遊技領域を流下する際に前記第二の始動入賞口への入賞が困難な第一の打込領域に配置される一方、前記第二の始動入賞口は、前記球発射手段によって打ち込まれた遊技球が前記遊技領域を流下する際に前記第一の始動入賞口への入賞が困難な第二の打込領域に配置されることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記利益付与状態制御手段により前記利益付与状態に制御されたときに、閉鎖状態から開放状態に移行して遊技球が入賞し得る大入賞口を有する大入賞口装置を備えることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記大入賞口装置は、前記利益付与状態制御手段により前記利益付与状態に制御されたときに、所定時間経過するまであるいは所定個数の入賞があるまで開放状態に維持され、所定時間の経過又は所定個数の入賞があると一旦閉鎖され、このような開放から閉鎖までを 1 サイクルとした開閉サイクルが所定回数まで繰り返されることを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

40

【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。

50

【背景技術】**【0002】**

従来、一般に、遊技機としてのパチンコ機には、始動入賞口への入賞に基づいて図柄情報の変動表示を行う図柄表示装置（図柄表示手段）を遊技領域のほぼ中央に配置したものが提案されており、図柄表示装置に停止表示される図柄情報の表示結果が大当たり図柄（特定表示結果）となったときに大当たり遊技状態（利益付与状態）に制御することで遊技者に利益を付与するようになっている。大当たり遊技状態での遊技特典としては、一般的に、遊技領域の下端に配置された大入賞口装置を開放して、該大入賞口装置への入賞に伴う多量の賞球を遊技者に付与するようになっている。また、このようなパチンコ機には、大当たり図柄のうち予め定めた確変図柄で大当たりした場合、大当たり遊技状態の終了後に大当たり判定（当落判定）する割合を通常時に比べて高くする確変制御（高確率状態）を実行するもの（例えば、特許文献1参照）が提案されている。

10

【特許文献1】特開2003-245426号公報（図6）

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【0003】**

ところが、上記特許文献1のように、確変図柄での大当たりによって大当たり遊技状態の終了後に次の大当たり遊技状態が発生されるまで確変制御を実行する構成、言い換えれば確変図柄での大当たりによって次の大当たり遊技状態を発生させる権利を遊技者に付与する構成では、大当たりを決定する図柄の種類が確変制御を伴う確変図柄と、確変制御を伴わない通常図柄の2種類しか存在していなかった。このため、確変制御中の遊技に対する遊技者の関心は、主に、確変図柄で大当たりするか否（確変図柄以外の通常図柄で大当たりする）かになっていた。従って、確変制御中の遊技内容が単調になってしまい、遊技の興趣低下を招来する虞があった。本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、高確率状態を実行する構成において、遊技の興趣低下を抑制することができる遊技機を提供することにある。

20

【課題を解決するための手段】**【0004】****（解決手段1）**

上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、遊技領域が区画形成された遊技盤と、操作ハンドルの操作に応じて前記遊技領域内に遊技球を発射する球発射手段と、前記遊技領域内に配置されて遊技球の入賞が可能な入賞口と、所定条件の成立に基づいて遊技者に利益を付与すべきか否かの判定を行う当落判定手段と、該当落判定手段によって当選判定がなされたことに基づいて遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、前記利益付与状態後の前記当落判定手段において当選判定がなされる確率を通常遊技状態時よりも高い高確率状態に制御する高確率状態制御手段と、を備えた遊技機であって、前記入賞口は、遊技球の入賞を前記所定条件の成立とする第一の始動入賞口と、該第一の始動入賞口とは異なって構成されると共に遊技球の入賞を前記所定条件の成立とする第二の始動入賞口と、を含み、前記利益付与状態後に前記高確率状態制御手段によつて前記高確率状態に制御させることで、前記利益付与状態が連続的に繰り返される態様を複数回にわたって制御可能とする連続利益付与状態制御手段と、該連続利益付与状態制御手段により制御可能とする前記利益付与状態の回数を決定する利益付与回数決定手段と、該利益付与回数決定手段の決定結果に基づいて前記連続利益付与状態制御手段により制御可能とする前記利益付与状態の残り回数を計数する残回数計数手段と、図柄情報を変動表示すると共に当該図柄情報の表示結果を前記当落判定手段による判定結果と対応させて表示する図柄表示手段と、前記第一の始動入賞口又は前記第二の始動入賞口への入賞に基づいた前記当落判定手段による判定結果に応じて前記図柄情報の変動表示を制御すると共に、前記当落判定手段によって当選判定がなされたときに前記図柄情報の表示結果を特定表示結果として表示する図柄表示制御手段と、前記利益付与回数決定手段により決定された前記利益付与状態の回数に応じて前記特定表示結果の種類を異ならせて表示する利益対

30

40

50

応表示制御手段と、を備え、前記利益付与回数決定手段は、前記通常遊技状態中に前記第一の始動入賞口又は前記第二の始動入賞口への入賞に基づく前記当落判定手段において当落判定がなされる場合、前記利益付与状態の回数として予め決められている複数種類の利益付与状態の回数の中からいづれかの回数に決定する通常時決定手段と、前記高確率状態中に前記第一の始動入賞口への入賞に基づく前記当落判定手段において当選判定がなされると共に特定条件が成立する場合、前記利益付与状態の回数を一律の回数に決定する回数一律決定手段と、前記高確率状態中に前記第二の始動入賞口への入賞に基づく前記当落判定手段において当選判定がなされると共に前記特定条件が成立する場合、前記利益付与状態の回数を、前記回数一律決定手段によって決定される前記利益付与状態の一回の回数に比べて多い回数と少ない回数とを含む複数種類の前記利益付与状態の回数の中から選択決定する回数選択決定手段と、を含み、前記残回数計数手段は、前記通常遊技状態中に前記通常時決定手段によって前記利益付与状態の回数が決定されたことに基づいて当該回数を前記残り回数として設定し、前記高確率状態中に前記回数一律決定手段と前記回数選択決定手段のいづれかにより前記利益付与状態の回数が決定された場合にはその決定される都度当該回数を前記残り回数として新たに設定し、前記連続利益付与状態制御手段は、前記残回数計数手段により計数される前記利益付与状態の残り回数が残存している場合には前記高確率状態制御手段に前記高確率状態に制御させる一方、前記残り回数が残存していない場合には前記高確率状態制御手段によって前記高確率状態に制御させることなく前記通常遊技状態に制御し、前記第一の始動入賞口は、前記球発射手段によって打ち込まれた遊技球が前記遊技領域を流下する際に前記第二の始動入賞口への入賞が困難な第一の打込領域に配置される一方、前記第二の始動入賞口は、前記球発射手段によって打ち込まれた遊技球が前記遊技領域を流下する際に前記第一の始動入賞口への入賞が困難な第二の打込領域に配置されることを特徴とする。

この場合、通常遊技状態において、当落判定手段により当選判定（大当たり判定）がなされると、当該当選判定に基づいて利益付与状態の回数を複数種類の中から決定する。即ち、初当たり時に大当たりのセット回数（連続大当たり回数）を決定する。また、このような大当たり判定時には、利益対応表示制御手段の制御に基づき、利益付与回数決定手段によって決定された利益付与状態の回数に応じた種類の特定表示結果が図柄表示手段に表示される。これにより、遊技者は、通常遊技状態で大当たりとなった場合、図柄情報の特定表示結果の種類によって、その後、利益付与状態が何回まで繰り返されるかを認識できる。このため、通常遊技状態で大当たりが決定する際の図柄情報の特定表示結果の種類に対して遊技者の期待感を異ならせることができ、ひいては通常遊技状態における遊技の興趣低下を抑制することができる。

一方、高確率状態において、第一の始動入賞口又は第二の始動入賞口への入賞に基づいて大当たり判定（当落判定手段による当選判定）がなされると共に特定条件が成立すると、当該当選判定に基づいて利益付与状態の回数を複数種類の中から決定して、決定した利益付与状態の回数に変更する。また、このような大当たり判定時には、通常遊技状態のときと同様に、利益対応表示制御手段の制御に基づき、利益付与回数決定手段によって決定された利益付与状態の回数に応じた種類の特定表示結果が図柄表示手段に表示されるので、遊技者は、図柄情報の特定表示結果の種類によって変更される利益付与状態の回数を認識できる。このため、高確率状態で大当たりが決定する際の図柄情報の特定表示結果の種類に対して遊技者の期待感を異ならせることができ、ひいては高確率状態における遊技の興趣低下を抑制することができる。

また、この構成によれば、高確率状態中、遊技者の意思に基づいて、第一の始動入賞口への入賞に基づく大当たり判定を選択すべく第一の打込領域に遊技球を打ち込むか、あるいは第二の始動入賞口への入賞に基づく大当たり判定を選択すべく第二の打込領域に遊技球を打ち込むかの打ち分けを行うことができる。即ち、第一の始動入賞口への入賞に基づく大当たり判定では、変更される利益付与状態の回数が一律に決定されるのに対して、第二の始動入賞口への入賞に基づく大当たり判定では、第一の始動入賞口への入賞に基づく利益付与状態の一回の回数に比べて多い回数と少ない回数とを含む複数種類の中から変更される利

10

20

30

40

50

益付与状態の回数が選択決定されることになる。このため、遊技者は、高確率状態において、意図的に遊技球の打ち分けを行うことで、所定数の賞球を堅実に獲得したい場合と、獲得できる賞球数の増減に対するスリルを味わいたい場合と、を選択することができる。具体的に、第一の始動入賞口への入賞を狙う第一の打込領域への遊技球の打ち込みを行う場合は、一律の回数で利益付与状態を発生させることができるので、所定数の賞球を堅実に獲得することができる。一方、第二の始動入賞口への入賞を狙う第二の打込領域への遊技球の打ち込みを行う場合は、一律の回数に比べて利益付与状態の発生回数が多くなり獲得できる賞球を所定数よりも増やすことができる反面、一律の回数に比べて利益付与状態の発生回数が少なくなり獲得できる賞球が所定数よりも減ってしまうことになり、賞球数の増減に対するスリルを味わうことができる。そして、このような第一又は第二の始動入賞口への意図的な遊技球の打ち分けによって、高確率状態における遊技性の低下を抑制することができる。10

請求項 2 の発明においては、前記利益付与状態制御手段により前記利益付与状態に制御されたときに、閉鎖状態から開放状態に移行して遊技球が入賞し得る大入賞口を有する大入賞口装置を備えることを特徴とする。

請求項 3 の発明においては、前記大入賞口装置は、前記利益付与状態制御手段により前記利益付与状態に制御されたときに、所定時間経過するまであるいは所定個数の入賞があるまで開放状態に維持され、所定時間の経過又は所定個数の入賞があると一旦閉鎖され、このような開放から閉鎖までを 1 サイクルとした開閉サイクルが所定回数まで繰り返されることを特徴とする。20

【 0 0 0 5 】

(解決手段 2)

解決手段 1 において、前記利益付与状態の連続回数が予め定めた上限回数に到達すると、前記利益付与回数変更手段による前記利益付与状態の回数の変更を強制的に制御して前記利益付与状態の連続回数が前記上限回数を越えないように制限する連続回数制限手段を備える。

この場合、遊技者は、その上限回数に達するように利益付与状態が繰り返し行われることを目標として遊技を行うことができ、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【 0 0 0 6 】

(解決手段 3)

解決手段 1 又は解決手段 2 において、前記連続利益付与状態制御手段により制御される前記利益付与状態の回数のうち未だ前記利益付与状態制御手段によって制御されていない前記利益付与状態の回数を遊技者に認識させる表示を行う残回数表示手段を備える。

この場合、初当りによって大当たりのセット回数（連続大当たり回数）が決定された後、利益付与状態の制御が実行される毎に残りのセット回数を遊技者に認識させることができる。さらには、高確率状態中に大当たりのセット回数が変更されるような場合には、その都度、変更された残りのセット回数を遊技者に認識させることができるので、遊技者に対して残りのセット回数を明確に認識させた上で安心して遊技を行わせることができる。

【 0 0 0 7 】

(解決手段 4)

解決手段 3 において、前記残回数表示手段は、前記図柄表示手段から構成される。

この場合、当落判定手段の当選判定を遊技者が判別できる様で図柄情報の表示結果を表示する図柄表示手段で残りの大当たりのセット回数を遊技者に認識させる表示を行って行うことで、遊技者が最も注目する図柄表示手段で残りの大当たりのセット回数に関わる表示ができる。このため、遊技者に対して残りの大当たりのセット回数を確実に認識させることができる。

【 0 0 0 8 】

(解決手段 5)

解決手段 1 乃至解決手段 4 において、前記入賞検出手段は、前記第一の始動入賞口に入賞した遊技球を検出する第一の入賞検出手段と、前記第二の始動入賞口に入賞した遊技球40

50

を検出する第二の入賞検出手段と、を含み、前記第一の入賞検出手段及び前記第二の入賞検出手段による遊技球の検出に基づいて乱数を取得する乱数取得手段と、前記第一の入賞検出手段による遊技球の検出に基づき前記乱数取得手段によって取得された乱数値を第一の始動記憶データとして予め定められた上限数まで記憶する第一の始動記憶手段と、前記第二の入賞検出手段による遊技球の検出に基づき前記乱数取得手段によって取得された乱数値を第二の始動記憶データとして予め定められた上限数まで記憶する第二の始動記憶手段と、を備える。

この場合、所定条件の成立判定の契機となる第一及び第二の始動入賞口への入賞に対して、それぞれ予め定められた上限数まで始動記憶データとして記憶することができるので、始動入賞に伴う図柄情報の変動表示中に始動入賞がある場合でも、当該始動入賞を無効とすることがないので、遊技者に対して継続的に遊技球の打ち込みを行わせることができる。10

【0009】

(解決手段6)

解決手段1乃至解決手段5において、前記第二の始動入賞口は、当該第二の始動入賞口への遊技球の受け入れを困難にする閉鎖位置と遊技球の受け入れを可能にする開放位置との間で移行可能に設けられる開閉片を備え、前記第二の打込領域に配置されると共に遊技球の通過検出に基づいて前記開閉片を前記閉鎖位置から前記開放位置に移行する通過球検出手段を備える。

この場合、通過球検出手段によって遊技球の通過検出があることを条件に、第二の始動入賞口を遊技球の受け入れ困難な閉鎖状態から遊技球の受け入れ可能な開放状態に移行する構成にできるので、遊技領域内の遊技球の球流れに対する興奮の低減を抑制することができる。20

【0010】

(解決手段7)

解決手段6において、前記通過球検出手段による遊技球の通過検出に基づいて乱数を抽出する乱数抽出手段と、該乱数抽出手段によって抽出された乱数値に基づいて前記開閉片を前記閉鎖位置から前記開放位置に移行するか否かの判定を行う開放判定手段と、該開放判定手段により前記開放位置に移行する判定がなされたことに基づいて前記始動入賞口を所定期間で開放制御する開放制御手段と、を備える。30

この場合、通過球検出手段によって遊技球の通過検出があると必ず第二の始動入賞口を開放するのではなく、通過球検出手段による遊技球の通過検出に基づいて抽選を行い、その抽選結果が当りとなったときにのみ第二の始動入賞口を開放する構成にできる。

【0011】

(解決手段8)

解決手段7において、前記高確率状態制御手段は、前記開放判定手段により前記開放状態に移行する判定割合が通常時に比べて高い遊技状態に制御する高確率判定制御手段を含む。

この場合、当落判定手段において当選判定がなされて高確率状態に制御する場合、利益付与状態制御手段による利益付与状態の終了後に、開放判定手段により第二の始動入賞口の開閉片を開放位置に移行する判定割合が通常時に比べて高い遊技状態(高確率状態)に制御して第二の始動入賞口への入賞割合を大幅に高めることで、次回の利益付与状態の発生を通常時に比べて容易にする構成にできる。40

【0012】

(解決手段9)

解決手段1乃至解決手段8において、前記利益付与状態制御手段により前記利益付与状態に制御されたときに、閉鎖状態から開放状態に移行して大量の遊技球が入賞し得る大入賞口を有する大入賞口装置を備える。

この場合、大入賞口への入賞に伴って大量の賞球を遊技者に払い出すことを利益付与状態として遊技者に付与することができる。50

【0013】**(解決手段10)**

解決手段9において、前記大入賞口装置は、前記利益付与状態制御手段により前記利益付与状態に制御されたときに、所定時間経過するまであるいは所定個数の入賞があるまで開放状態に維持され、所定時間の経過又は所定個数の入賞があると一旦閉鎖され、このような開放から閉鎖までを1サイクルとした開閉サイクルが所定回数まで繰り返される。

この場合、大入賞口の1回の開放から閉鎖までを1サイクルとしてこのような開閉サイクルを所定回数まで繰り返し行う構成を利益付与状態として、遊技者が大量の賞球を獲得し得る利益付与状態を継続的な遊技状態とすることができます。

【0014】

10

(解決手段11)

解決手段1乃至解決手段10において、前記遊技機は、パチンコ遊技機であることを特徴とする。

なお、パチンコ遊技機の基本構成としては、操作手段の操作に応じて遊技球を遊技領域に打ち込み、該打ち込んだ遊技球が遊技領域内に設けられた始動口に入賞することを条件として図柄表示手段で図柄情報の変動表示を行い、図柄情報の表示結果を停止表示するものである。また、利益付与状態（例えば、大当たり遊技状態）の発生時には、遊技領域内に設けられた大入賞口を所定態様で開放して遊技球の入賞を可能にし、その入賞に基づいて遊技者に遊技特典（例えば、賞球の付与や磁気カードへのポイントの書き込み等）を付与するものである。

20

【発明の効果】**【0015】**

本発明の構成によれば、高確率状態を実行する構成において、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【発明を実施するための最良の形態】**【0016】**

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。先ず、図1乃至図8を参照して実施形態に係るパチンコ遊技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1の外枠2に対して本体枠3を開設し、本体枠3に対して扉枠5を開設した状態を示す斜視図であり、図2は、パチンコ遊技機の正面から見た斜視図であり、図3は、パチンコ機1の正面図であり、図4は、パチンコ機1の側面図であり、図5は、パチンコ機1の平面図であり、図6は、パチンコ機1の背面図であり、図7は、パチンコ機1を構成する外枠2、本体枠3、遊技盤4、扉枠5の後方から見た分解斜視図であり、図8は、パチンコ機1を構成する外枠2、本体枠3、遊技盤4、扉枠5の前方から見た分解斜視図である。

30

【0017】

図1乃至図8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盤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且つ前記遊技盤4に形成されて球が打ち込まれる遊技領域605を遊技者が視認し得る遊技窓101と該遊技窓101の下方に配置され且つ遊技の結果によって払出される球を貯留する貯留皿としての皿ユニット300とを備えた扉枠5と、を備えて構成されている。

40

【0018】

外枠2には、その下方前面に表面が装飾カバー板15によって被覆されている下部前面板14が固着されている。また、本体枠3には、上記したように遊技盤4が着脱自在に装着し得る他に、その裏面下部に打球発射装置650と、遊技盤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等が一縷めに設けられている基板ユニット1100が取り付けられ、本体枠3の後面開口580（図7参照）を覆うカバー体1250が着脱自在に設けられている。更に、扉枠5には、上記した皿ユニット300の他に、遊技窓101を閉塞するようにガラスユニット250と、ハンドル

50

装置 460 とが設けられている。そして、本実施形態の特徴は、扉枠 5 に設けられる皿ユニット 300 が 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装置 460 が扉枠 5 に設けられ、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 が視認できなくした点である。以下、パチンコ機 1 を構成する部材について詳細に説明する。

【0019】

外枠 2 について、主として図 9 乃至図 13 を参照して説明する。図 9 は、外枠 2 の正面斜視図であり、図 10 は、同外枠 2 の正面から見た分解斜視図であり、図 11 は、同外枠 2 の正面図であり、図 12 は、同外枠 2 の背面図であり、図 13 は、図 11 の B - B 断面図 (A) と図 13 (A) の C - C 断面図 (B) 、D - D 断面図 (C) 、E - E 断面図 (D) である。
10

【0020】

図 9 及び図 10 において、本実施形態に係る外枠 2 は、上下の上枠板 10 及び下枠板 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 19 で連結することによって方形形状に組み付けられるものである。具体的には、連結部材 19 は、中央と左右とに段差のある表彰台状に形成され、突出した中央の部分が上枠板 10 及び下枠板 11 の両端部中央に形成された係合切欠部 20 に嵌合され、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。

【0021】

そして、その状態で、上枠板 10 の係合切欠部 20 の両側方及び下枠板 11 の係合切欠部 20 の両側方にそれぞれ形成される挿通穴 21 と連結部材 19 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 22 (図 10 の上枠板 10 と側枠板 12 とを連結する連結部材 19 に表示するが、他の連結部材 19 にも存在する) とを一致させて上方又は下方から複数 (図示の場合 2 本) の連結ビス 23 で止着し、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 24 と連結部材 19 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 25 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 26, 27 で止着することにより、上下の上枠板 10 及び下枠板 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 26, 27 のうち、1 本の連結ビス 27 は、側枠板 12, 13 と連結部材 19 とを連結するものではなく、上枠板 10 及び下枠板 11 と連結部材 19 とを側方から直接連結するものである。
20
30

【0022】

外枠 2 を構成する上枠板 10 と下枠板 11 、及び側枠板 12, 13 のうち、上枠板 10 と下枠板 11 とは従来と同じ木製であり、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。上枠板 10 及び下枠板 11 を従来と同じ木製で構成した理由は、パチンコ機 1 を遊技場に列設される島に設置する場合に、島の垂直面に対し所定の角度をつけて固定する作業を行う必要があるが、そのような作業は上枠板 10 及び下枠板 11 と島とに釘を打ち付けて行われるため、釘を打ち易くするためにある。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、従来の木製に比べ強度を維持しつつ肉厚を薄く形成することができるため、側枠板 12, 13 の内側に隣接する本体枠 3 の側面壁 540 ~ 543 (図 23 参照) の正面から見たときの左右幅を広くすることができる。このため左右方向の寸法の大きな遊技盤 4 を本体枠 3 に装着することができることになり、結果的に遊技盤 4 の遊技領域 605 を大きく形成することができるからである。ただし、側枠板 12, 13 をアルミニウム合金の平板で構成すると、充分な剛性が確保できないため、図 13 (C) に示すように、側枠板 12 (側枠板 13 も全く同じ構造である。) の後方部分内側にリブによって後方が開放した空間部 28 (側枠板 13 の空間部 28 は図 12 に表示) を形成して後方部分の肉厚 h1 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 h1 は、従来の木製の肉厚と同等若しくは若干薄い寸法となっている。
40
50

【 0 0 2 3 】

また、図13(B)、(D)に示すように、側枠板12の空間部28の前方には、連結部材19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29(側枠板13の溝部29は図9に表示)が形成されている。側枠板12の溝部29から前端部までは、図13(B)～(D)に示すように、その内側面が連結部材19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、前記溝部29が形成される反対側の面(外側面)には、図9及び図13(B)に示すように、上支持金具45の垂下片部53が挿入される凹部30(側枠板13の凹部30は図10に表示)が形成されている。

【 0 0 2 4 】

そして、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19を取り付けるための構成以外に、その上部に上支持金具45の垂下片部53を側枠板12の外側に止着ビス32で止着するための取付穴31が穿設されると共に、その下部に下支持金具66の垂直当接片72に形成される取付穴69と一致させて止着ビス34で止着するための取付穴33が穿設されている。また、取付穴33の下部であって側枠板12の前方部分に側枠板12と下部前面板14とを止着ビス36で止着するための取付穴35が形成されている。

【 0 0 2 5 】

一方、開放側の側枠部13には、連結部材19を取り付けるための構成以外に、その上部に閉鎖用突起38を取付ネジ39で取り付けるための取付穴37が穿設され、その下部に閉鎖用突起41を取付ネジ42で取り付けるための取付穴40が穿設されると共に、さらに最下方に側枠板13と下部前面板14とを止着ビス44で止着するための取付穴43が形成されている。

【 0 0 2 6 】

なお、この閉鎖用突起38、41は、外枠2に対して本体枠3を閉じる際に、本体枠3の開放側邊に沿って取り付けられる錠装置1000のフック部1054、1065(図67参照)と係合するものであり、後に詳述するように錠装置1000のシリンダー錠1010に鍵を差し込んで一方に回動することにより、フック部1054、1065と閉鎖用突起38、41との係合が外れて本体枠3を外枠2に対して開放することができるものである。

【 0 0 2 7 】

また、下枠板11と左右の側枠板12、13の下部前面に固定される下部前面板14は、閉止時においてその上面に本体枠3が載置されるものであり、下部前面板14の表面及び側面は、装飾カバー板15によって被覆されているが、装飾カバー板15の裏面に、その後端に弹性爪が形成される止着突起16(図12参照)が突設され、その止着突起16が下部前面板14に貫通される止着穴17に貫通させられることにより下部前面板14に取り付けられている。なお、外枠2の装飾カバー板15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18が交換可能に装着されている。

【 0 0 2 8 】

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と側枠板12とを連結する機能も兼用する上支持金具45と下部前面板14の一側上面に沿って取り付けられる下支持金具66とが設けられている。上支持金具45には、前方に突出している支持突出片46に該支持突出片46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47が形成されており、この支持鉤穴47に本体枠3の後述する上軸支金具503の軸支ピン504(図25参照)が着脱自在に係合されるようになっている。

【 0 0 2 9 】

また、下支持金具66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上向きに支持突起68が突設され、この支持突起68に本体枠3の後述する枠支持板506(図26参照)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

10

20

30

40

50

持するためには、下支持金具 6 6 の支持突起 6 8 に本体枠 3 の枠支持板 5 0 6 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 5 0 3 の軸支ピン 5 0 4 を支持鉤穴 4 7 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。

【 0 0 3 0 】

また、上支持金具 4 5 は、上枠板 1 0 の軸支側の上面及び前面に凹状に形成される取付段部 4 9 に装着されるものであるが、その装着に際し、上支持金具 4 5 に形成される複数（図示の場合 2 個）の取付穴 4 8 と取付段部 4 9 に穿設される複数（図示の場合 2 個）の取付穴 5 0 とを一致させて取付ビス 5 1 を上方から差し込み、上枠板 1 0 の裏面から押し当てる挿持板 5 2 に止着することにより上支持金具 4 5 が上枠板 1 0 に堅固に固定される。

10

【 0 0 3 1 】

また、上支持金具 4 5 の外側側方には、側枠板 1 2 の外側に当接する垂下片部 5 3 があり、その垂下片部 5 3 にも取付穴が穿設され、この取付穴と前記取付穴 3 1 とを止着ビス 3 2 で止着することにより、上支持金具 4 5 と側枠板 1 2 とを固定すると共に、上枠板 1 0 と側枠板 1 2 とを上支持金具 4 5 を介して連結している。

【 0 0 3 2 】

一方、下支持金具 6 6 は、前述したように側枠板 1 2 の取付穴 3 3 と垂直当接片 7 2 の取付穴 6 9 とを一致させた状態で止着ビス 3 4 で止着し、さらに、下支持金具 6 6 の水平面の中程に穿設される取付穴 7 0 に取付ネジ 7 1 を差し込むことにより、前記装飾カバー板 1 5 を介して前記下部前面板 1 4 の上面に止着されるものである。

20

【 0 0 3 3 】

上記のように構成される外枠 2 において、その構成部材である上枠板 1 0 と下枠板 1 1 と側枠板 1 2 , 1 3 とを連結部材 1 9 で連結することにより、連結部材 1 9 が側枠板 1 2 , 1 3 の内面に密着して止着されると共に連結部材 1 9 と上枠板 1 0 及び下枠板 1 1 が係合した状態で止着されるので、その組み付け強度が高く頑丈な方形状の枠組みとすることができます。上記した連結部材 1 9 と上枠板 1 0 及び下枠板 1 1 との係合状態に加え、連結部材 1 9 の側枠板 1 2 , 1 3 への取り付けに際し、溝部 2 9 に連結部材 1 9 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構造であるため、連結部材 1 9 の側枠板 1 2 , 1 3 への取り付けが強固となり、これによっても方形状の枠組みの強度を向上することができると共にその位置決めを正確に行うことができる。

30

【 0 0 3 4 】

また、連結部材 1 9 によって上枠板 1 0 、下枠板 1 1 、側枠板 1 2 , 1 3 を連結した後、上支持金具 4 5 を所定の位置に取り付けたときに、図 1 1 及び図 1 2 に示すように、各枠板 1 0 , 1 1 , 1 2 , 1 3 の外側面（外周面）から外側に突出する部材は存在しないので、パチンコ機 1 を図示しないパチンコ島台に設置する際に、隣接する装置（例えば、隣接する玉貸器）と密着して取り付けることができる。また、下支持金具 6 6 を取り付けたときにも、下部前面板 1 4 の上面と下支持金具 6 6 の上面とがほぼ同一平面となるようになっている。

【 0 0 3 5 】

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 1 4 乃至図 1 9 を参照して説明する。図 1 4 は、扉枠 5 の正面図であり、図 1 5 は、扉枠 5 の背面図であり、図 1 6 は、図 1 4 に表示される A - A 断面図であり、図 1 7 は、図 1 4 に表示される B - B 断面図であり、図 1 8 は、扉枠 5 の正面から見た分解斜視図であり、図 1 9 は、扉枠 5 の背面から見た分解斜視図である。

40

【 0 0 3 6 】

図 1 4 、図 1 5 、図 1 8 及び図 1 9 に示すように、扉枠 5 は、方形状に形成される扉枠本体 1 0 0 の上部に縦長六角形状の遊技窓 1 0 1 が形成され、該遊技窓 1 0 1 の前面周囲に扉レンズユニット 1 2 0 が取り付けられ、また、遊技窓 1 0 1 の下方の板状部の前面に扉枠本体 1 0 0 に皿ユニット 3 0 0 が設けられ、その皿ユニット 3 0 0 の一側（開放側）にハンドル装置 4 6 0 の操作ハンドル 4 6 1 が突設固定されている。また、扉枠本体 1 0

50

0の裏面には、遊技窓101の周囲に補強板金210が固定され、遊技窓101を閉塞するようにガラスユニット250が取り付けられると共に、前記遊技窓101の下方の板状部の裏面に、前記操作ハンドル461に対応するジョイントユニット480、装着台280、及び枠装飾中継基板290がそれぞれ取り付けられている。なお、ガラスユニット250の裏面下部には、防犯機能を有する防犯カバー270も装着されている。以下、扉板5を構成する上記の各構成部材のより詳細な構造について説明する。

【0037】

図18及び図19に示すように、扉枠本体100は、合成樹脂によって額縁状に形成され、前述したように上方部に縦長六角形状の遊技窓101が形成され、その遊技窓101の下方が板状部となっている。遊技窓101の上部左右には、後述するスピーカ163を貫通させる円形状のスピーカ用開口102が形成され、そのスピーカ用開口102の下方に後述するガラスユニット250の止め片254を係止するための止めレバー108(図15参照)が回動自在に設けられている。なお、本実施形態に係る遊技窓101は、従来に比べて上下方向及び左右方向の寸法が大きくなつた遊技盤4が取り付けられるため、遊技窓101の上下方向及び左右方向の寸法も大きくなつている。このため、後述する扉枠レンズユニット120の形状が従来一般的に知られているものと大きく相違する。

【0038】

一方、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451が貫通する賞球通過口103が開設され、その斜め中央寄りに後述する側面開口蓋406を脱着するための蓋用開口105が開設され、その蓋用開口105の開放側の隣接する位置に球送りユニット287を装着するための球送り開口104が開設され、さらに球送り開口104のさらに開放側寄りにシリンダー錠1010が貫通するための錠穴106が開設されている。

【0039】

また、球送り開口104の下方の板状部の裏面側にジョイントユニット480を取り付けるためのジョイントユニット装着凹部107が形成され、同じく下方の板状部の裏面側の遊技窓101の下部左右にガラスユニット250の掛け止めるための係合受片(図示せず)が形成され、その係合受片の側方に防犯カバー270の後述する装着弾性片273が装着される装着開口部110が形成されている。また、板状部の前面中央には、前方に向つて後述する皿ユニット300の案内穴456(図16参照)に挿入される係合突起111が形成されている。更に、扉枠本体100の下辺は、後方に突出した扉枠突片112となっており、後述するように、この扉枠突片112と本体枠3に形成される係合溝584, 585とが扉枠5と本体枠3との下側辺部における外側の突条及び係合部を構成するものである。

【0040】

次に、上記した扉枠本体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の構成について説明する。扉レンズユニット120は、前面側を反射面とするリフレクタと、リフレクタの前面及び内側に取り付けられる冷陰極管及びLED基板と、リフレクタの前方を覆う光透過性のあるレンズカバー150と、レンズカバー150に取り付けられるスピーカ163と、レンズカバー150のベースとなるレンズベース体121と、から構成されている。

【0041】

レンズカバー150は、レンズベース体121における上レンズカバー部151と、側方レンズカバー部156, 157とが透過性の樹脂によって形成されている。そして、前述したように扉枠本体100に形成される遊技窓101の開口寸法が従来よりも大きく形成されているため、扉枠本体100の外周辺と遊技窓101の内周辺との間の寸法、換言するならば、レンズカバー150が取り付けられるための寸法(特に、左右両側部の寸法)が狭くなっているため、本実施形態におけるレンズカバー150は、上レンズカバー部151と側方レンズカバー部156, 157のすべての最大前方突出部において、その基部寸法(扉枠本体100に当接する部分の幅寸法)に対して前方に向つて突出する突出寸

10

20

30

40

50

法が大きくなるような断面楔形状となっている。より詳細に説明すると、上レンズカバー部 151 及び側方レンズカバー部 156, 157 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、その白色レンズ部の下部後端の遊技窓 101 を縁取る内側に着色の異なる合成樹脂で成形された赤色レンズ部を連結して構成されるものである。

【0042】

ところで、上レンズカバー部 151 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り、前述した「く」字状に形成される上冷陰極管とその楔状の先端部内面との距離が近くなるように形成されている。そして、上レンズカバー部 151 の楔状先端部外側には、銀色に着色された不透明な先頭モール部材 154 が固着されており、上レンズカバー部 151 のほぼ全体に相当する断面楔状の前方膨出面を上冷陰極管で照明している。また、側方レンズカバー部 156, 157 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 151 と同様であるが、側方視において楔状の突出量が上レンズカバー部 151 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り、前述した直線状に形成される側方冷陰極管とその楔状の先端部内面との距離が近くなるように形成されている。

【0043】

また、本実施形態において、扉枠 5 の前面周囲を装飾する照明手段として冷陰極管を使用している理由は、以下の通りである。扉枠 5 の前面周囲を装飾する際に、発光源とその発光源の前面に配置されるレンズカバーの距離をあまり大きく取ることができないという制約がある。この制約は、扉枠 5 は常に開閉されるため、あまり突出量を大きくすると、開放時における作業等に支障を来たすおそれがあるからである。しかし、発光源とレンズカバーとの間の距離があまりとれない状況において、従来のように、発光源として、ランプや LED を点在させた場合に、レンズカバーを通して視認できる光装飾は、連続した状態の光装飾が視認できるものではなく光が強い部分と弱い部分との斑模様に視認できるに過ぎない。これに対し、本実施形態のように、発光源として連続した冷陰極管を使用した場合に、冷陰極管とレンズカバー 150 との距離が短くても、レンズカバー 150 を通して視認できる光装飾は、連続した状態の美しい光装飾が視認できるものである。このため、正に遊技盤 4 を囲む領域が連続した美しい光装飾により縁取られた状態となるので、従来のパチンコ遊技機にはない装飾効果を奏すことができる。なお、発光源とレンズカバーとの距離をある程度とることができる場合には、LED 等の点在する発光源を使用しても光が拡散してレンズカバーの全域をあまり強弱がなく照明することができる。

【0044】

更に、レンズカバー 150 の側方レンズカバー部 156, 157 の下方に装飾部材取付領域 184 が形成され、その装飾部材取付領域 184 に装飾部材 185 が取り付けられている。この装飾部材 185 は、上記したスピーカカバー 165 と類似した形状にして、レンズカバー 150 を扉枠本体 100 の表面に取り付けたときに、レンズカバー 150 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ために取り付けられるものである。なお、上記したスピーカカバー 165 及び装飾部材 185 は、上記したように単にスピーカ 163 の前方を覆ったり、あるいはレンズカバー 150 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。

【0045】

以上、詳述したように、本実施形態に係るスピーカカバー 165 及び装飾部材 185 は、扉枠 5 の遊技窓 101 を囲む領域において、前述した冷陰極管及び LED 基板による光装飾とは別に四隅を重点的に光装飾するように構成されているので、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ます。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く、そのスピーカ周りの光装飾が行われないため遊技窓 101 の外周周りの光装飾に斑がある印象を与えていたが、本実施形態のように構成することにより、遊技窓 101 の

10

20

30

40

50

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。

【0046】

扉枠本体100の前面側には、上記した扉レンズユニット120が取り付けられると共にその下方に皿ユニット300が取り付けられる。ここで、皿ユニット300の構造を説明する前に、扉枠本体100の裏面側に取り付けられる補強板金210、ガラスユニット250、防犯カバー270、装着台280、枠装飾中継基板290、ハンドル装置460について順次説明する。先ず、補強板金210について主として図18、図19、及び図15乃至図17を参照して説明する。

【0047】

補強板金210は、図18及び図19に示すように、扉枠本体100の上辺部裏面に沿って取り付けられる上側補強板金211と、扉枠本体100の軸支側辺部裏面に沿って取り付けられる軸支側補強板金212と、扉枠本体100の開放側辺部裏面に沿って取り付けられる開放側補強板金213と、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下側補強板金214と、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。

10

【0048】

図18に示すように、軸支側補強板金212の上下端部には、その上面に上下方向に摺動自在に設けられる軸ピン219を有する上軸支部218と、その下面に軸ピン221(図15参照)を有する下軸支部220と、が一体的に形成されている。そして、上下の軸ピン219, 221が本体枠3の軸支側上下に形成される上軸支金具503及び下軸支金具509に軸支されることにより、扉枠5が本体枠3に対して開閉自在に設けられるものである。

20

【0049】

下側補強板金214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、その長辺の両端縁のうち下方長辺端縁が後方に向って折曲した下折曲突片229となっており、上方長辺端縁の両側部が後方に向って折曲した上折曲突片230となっているものの、その両側部の上折曲突片230に挟まれる部分が垂直方向に延設される垂直折曲突片231となっている。下折曲突片229の突出量はあまり大きくなく、この下折曲突片229が溝部や凹部と係合して凹凸係合をなすものではなく、強度を高めるために形成されているのに対し、両側部の上折曲突片230の突出量は下折曲突片229の突出量よりもやや大きく下方からの不正具の侵入を多少防止するが、むしろ、本実施形態における下側補強板金214の構成で最も特徴的な構成は、垂直折曲突片231である。

30

【0050】

この垂直折曲突片231は、その上端縁形状が後述するガラスユニット250のユニット枠251の下端形状に合致するように凹状に形成され、ガラスユニット250を扉枠5の裏面側に固定したときに、垂直折曲突片231の上端片がガラスユニット250のユニット枠251の幅方向のほぼ中央の外周に沿って形成される係合溝261に係合するようになっている(図17参照)。なお、下側補強板金214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228が形成されている。

40

【0051】

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250について説明する。ガラスユニット250は、図18及び図19に示すように、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のユニット枠251と、ユニット枠251の開口の外周前後に2枚の透明板としてのガラス板262(ガラス板でなくても透明な合成樹脂板でもよい。)を(ホットメルト系接着剤で)接着することにより構成されるものである。なお、図示は省略するが、ユニット枠251には、内部に乾燥剤を封入する乾燥剤封入空間部が形成されている。

【0052】

次に、上記したガラスユニット250の下部裏面を被覆して遊技盤4への不正具の侵入

50

を防ぐ防犯機能が付与された防犯カバー 270について、主として図15、図17、図18、及び図19を参照して説明する。防犯カバー 270は、図示するように、透明な合成樹脂によって左右の補強板金 212, 213の間のガラスユニット 250の下方部を覆うような平板状に形成され、その上辺部が遊技盤4の内レール 603の下方円弧面に沿った円弧状の当接凹部 271として形成されていると共に、その当接凹部 271に沿って後方に向って防犯後突片 274が突設されている。また、防犯カバー 270を取り付けた状態で軸支側裏面には、防犯後端部突片 275が斜め状に突設形成されている。一方、防犯カバー 270の前面には、防犯カバー 270を取り付けた状態で前記ガラスユニット 250のユニット枠 251の下方形状に沿った防犯前突片 272が突設されると共に、下部両端にU字状に形成される装着弾性片 273が前方に向けて突設形成されている。

10

【0053】

上記のように構成される防犯カバー 270は、装着弾性片 273を扉枠本体 100に形成される装着開口部 110に装着することにより、扉枠 5の裏面側に着脱自在に取り付けられる。そして、取り付けた状態では、図17に示すように、防犯前突片 272がガラスユニット 250のユニット枠 251の後方下片面と対面するようになっている。また、防犯前突片 272の前端は、垂直折曲突片 231と当接している。また、防犯後突片 274及び防犯後端部突片 275は、後方へ突出した状態となっているが、扉枠 5を閉じたときに、防犯後突片 274の軸支側の半分は、遊技盤4に固定される内レール 603の下側面に侵入して対面した状態となるが、防犯後突片 274の開放側の半分は、遊技領域区画枠部材 601の内レール 603に形成されたレール防犯溝 607に挿入された状態となり、また、防犯後端部突片 275は、本体枠 3の軸支側に形成される前記防犯突起 608の上面に沿って重合状の位置となる(図30参照)。

20

【0054】

しかし、防犯カバー 270を取り付けて扉枠 5を閉じた状態においては、前述した扉枠突片 112と係合溝 584, 585とによる防犯構造、及び後述する防犯突片 285と防犯空間 586とによる防犯構造に加えて、ガラスユニット 250の下方から不正具を侵入させようとしても、防犯前突片 272とユニット枠 251との重合により、防犯カバー 270の前面下方方向からの不正具の侵入が防止され、防犯後突片 274と遊技領域区画枠部材 601を構成する内レール 603との重合により、防犯カバー 270の後面下方方向からの不正具の侵入が防止される。特に、扉枠 5の軸支側の斜め下方からの不正具の侵入に対しては、防犯突起 608と防犯後端部突片 275との重合構造によって外レール 602への不正具の侵入が阻止され、さらに内レール 603と防犯後突片 274との重合構造によって遊技盤4の遊技領域 605への不正具の侵入を阻止することができる。同様に、扉枠 5の開放側の斜め下方からの不正具の侵入に対しては、前述した開放側補強板金 213の二重の折曲突片 223, 225による防犯構造に加えて、レール防犯溝 607と防犯後突片 274との凹凸係合によりさらに遊技盤4の遊技領域 605への不正具の侵入を阻止することができる。なお、防犯カバー 270の裏面側の防犯後突片 274と防犯後端部突片 275との間の垂直面は、扉枠 5を閉じた状態で外レール 602と内レール 603とで形成される打球の誘導通路の前面下方部分を覆うものであるため、当該誘導通路部分を飛送若しくは逆送する打球のガラス板 262への衝突を防止する機能も有している。

30

【0055】

装着台 280は、図15、図18、及び図19に示すように、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り、防犯カバー 270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 280は、発射レール 515から発射された球をスムーズに遊技盤4に導くために、扉枠 5を閉めたときに装着台 280の後面と本体枠 3の板部 511とによって発射レール 515を挟持するように形成されるものであり、このため、装着台 280の後面に球飛送誘導面 286が形成されている。ところで、本実施形態に係る装着台 280には、その軸支側上部に下側補強板金 214に形成される賞球通過口被覆部 228の後方突出部を貫通させる賞球通過口用開口 281が形成され、その開放側下部に球送りユニット 287を取り付ける球

40

50

送りユニット取付凹部 282 が形成されている。この球送りユニット取付凹部 282 から斜め方向の領域が球飛送誘導面 286 となっている。また、球送りユニット取付凹部 282 に取り付けられる球送りユニット 287 は、後述する打球発射装置 650 の打球槌 687 の往復動差に対応して揺動する球送り部材が設けられ、この球送り部材の揺動動作によつて皿ユニット 300 の誘導通路部の流下端にある球を発射レール 515 の発射位置に1個ずつ供給するものである。また、装着台 280 の中程下部に後述する側面開口蓋 406 を取り外す際に指を入れることができる蓋用開口 283 が形成されている。更に、装着台 280 の上辺の一部に垂直に立設される立壁 284 が形成されている。この立壁 284 は、図 15 に示すように、前記防犯カバー 270 を取り付けたときに、該防犯カバー 270 の前面と当接して防犯カバー 270 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。10

【0056】

更に、本実施形態に係る装着台 280 の特徴は、上述した球飛送誘導面 286 の下方から賞球通過口用開口 281 にかけて斜め状に防犯突片 285 が後方に向って突設される構造である。この防犯突片 285 は、前述したように、本体枠 3 の板部 511 に形成される防犯空間 586との間で、扉枠 5 と本体枠 3 との下側辺部における内側の突条及び係合部を構成するものである。

【0057】

上記した装着台 280 の下部の軸支側には、図 15 及び図 18 に示すように、枠装飾中継基板 290 が取り付けられ、その枠装飾中継基板 290 の後面を覆う中継基板カバー 291 が取り付けられている。この枠装飾中継基板 290 は、扉枠 5 に設けられる電飾部品や電気部品（冷陰極管、LED 基板、スピーカ 163、操作ハンドル 461 内に設けられるスイッチ、貸球ユニット 327、操作ボタンユニット 329 等）からの配線が集約して接続され、その枠装飾中継基板 290 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 1100 に組み込まれる扉中継基板 1102 等を介しての賞球払出手御基板や遊技盤 4 に取り付けられる主基板ボックス 624 の主制御基板 2800（図 78 参照）に接続されている。20

【0058】

次に、主として図 14、図 18 及び図 19 を参照して皿ユニット 300 の構成について説明する。皿ユニット 300 は、大きく分けて外観を構成するユニット枠 301 と、ユニット枠 301 の内部に取り付けられる下部スピーカユニット 340 と、下部スピーカユニット 340 の上部に配置され且つ前記ユニット枠 301 の上面に臨むように設けられる皿体 380 と、皿体 380 に設けられる第二球抜弁の球抜き動作をするための第二球抜きリンクユニット（図示せず）と、ユニット枠 301 の後面を閉塞する皿蓋板 450 と、から構成されている。30

【0059】

ユニット枠 301 には、貸球ユニット 327 が備えられている。この貸球ユニット 327 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。また、ユニット枠 301 には、上面の前方中央に操作ボタンユニット 329 が備えられている。なお、操作ボタンユニット 329 は、複数（図示の場合は 3 個）の操作ボタンを有して構成されているが、この複数の操作ボタン 330 は、遊技盤 4 に設けられる装飾図柄表示器 631 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。40

【0060】

更に、皿ユニット 300 には、ユニット枠 301 の上面右側に、第一球抜ボタン 316 が配置されていると共に、ユニット枠 301 の中央下部に、第二球抜リンクユニットの一部を構成する第二球抜ボタン 421 が配置されている。なお、本実施形態において、第一球抜ボタン 316 と第二球抜ボタン 421 の 2 つの球抜ボタン 316, 421 を設けたのは、第一球抜ボタン 316 の操作によって、皿体 380 の貯留部 381 及び誘導通路部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、その球抜動作は、誘導通路

部382で一列状に整列された球を球抜するために多少時間がかかるのに対し、第二球抜ボタン421の操作によって、皿体380の貯留部381から上流側の球を径の大きな第二球抜開口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。このため、遊技者が球抜きにかける時間の長短を選択することができるものである。

【0061】

また、遊技中に大当たりとなった場合に皿ユニット300に大量の球が派出されることになり、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916（図57参照）が機能して派出動作が停止されたり弾発動作が停止されて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り、このような場合に、第二球抜ボタン421の操作を行うことにより、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して大当たり中の遊技を継続することができるようになっている。10

【0062】

次に、扉枠5の開放側下部に取り付けられるハンドル装置460について、主に図18、図19、及び図20を参照して説明する。図20は、ハンドル装置460と本体枠3に設けられる打球発射装置650との関係を示す斜視図である。ハンドル装置460は、扉枠5の開放側下部前面に設けられる操作ハンドル461と、操作ハンドル461に対応する扉枠5の裏面に組み付けられて操作ハンドル461の回動操作に応じて回転する回転軸465と連携され且つ回転軸465の回転運動をスライド運動に変化させるジョイントユニット480と、から構成されている。20

【0063】

このハンドル装置460には、図示は省略するが、操作ハンドル461を回転操作するとONとなるマイクロスイッチと、マイクロスイッチがONとなっている状態で押圧操作するとマイクロスイッチがOFF状態となる単発ボタンと、操作ハンドル461の外周表面に施された導電性のメッキを介して遊技者の操作ハンドル461への接触を検知するタッチセンサとを備えている。そして、遊技者が操作ハンドル461を回動してマイクロスイッチがONとなり且つタッチセンサが接触を検出しているときに打球発射装置650の後述する発射モータ695（図37参照）が回転駆動されるようになっている。また、回転軸465の先端には、勾玉状に形成されたカムが固定されており、このカムが回転することで、ジョイントユニット480のスライド突片492が左右方向に移動するようになっている。30

【0064】

このジョイントユニット480のスライド突片492のスライド移動が、図20に示すように、打球発射装置650のスライド部材710に伝達されて打球発射装置650の付勢バネ684（図37参照）の張力を調節し、もって打球槌687の付勢力の強弱を調整して遊技者の望む打球の弾发力を得ることができる。なお、ハンドル装置460と打球発射装置650との関係については、打球発射装置650（本発明の発射装置に相当する）についての説明の後で詳細に説明する。

【0065】

次に、遊技盤4が前面側から着脱自在に装着し得ると共に、打球発射装置650と、賞球を払い出すための賞球タンク720とタンクレール部材740と球通路ユニット770と賞球ユニット800と満タンユニット900と、外枠2に対する本体枠3の施錠及び本体枠3に対する扉枠5の施錠を行う錠装置1000と、遊技盤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等が一纏めに設けられている基板ユニット1100と、後面開口580を覆うカバー体1250と、等の各種の部品が本体枠主体500に装着されることにより構成される本体枠3について、図面を参照して説明する。40

【0066】

先ず、図21～図29を参照して、上記した各種の部品が装着される本体枠主体500及び各種の部品が装着された本体枠3について説明する。図21は、部品を取り付ける前50

の本体枠主体 500 の正面図であり、図22は、部品を取り付ける前の本体枠主体 500 の背面図であり、図23は、部品を取り付ける前の本体枠主体 500 の側面図であり、図24は、部品を取り付ける前の本体枠主体 500 の背面から見た斜視図であり、図25は、部品を取り付けた本体枠 3 の前方から見た斜視図であり、図26は、部品を取り付けた本体枠 3 を外枠 2 に軸支した状態を前方から見た斜視図であり、図27は、部品を取り付けた本体枠 3 の背面図であり、図28は、部品を取り付けた本体枠 3 の背面から見た斜視図であり、図29は、パチンコ機 1 の中程（主基板ボックス 624 部分）の水平線で切断したパチンコ遊技機の断面平面図である。

【0067】

図21において、本体枠主体 500 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 503 及び下軸支金具 509（共に図25参照）を取り付けるための軸支金具取付段部 501, 502 が形成され、この軸支金具取付段部 501, 502 に上軸支金具 503 及び下軸支金具 509 を取り付けた状態では、本体枠主体 500 の上辺及び側辺が上軸支金具 503 の上辺及び側辺とほぼ同一平面状となり、本体枠主体 500 の下辺及び側辺が下軸支金具 509 の下辺及び側辺とほぼ同一平面状となっている（図27参照）。ここで、上軸支金具 503 と下軸支金具 509 について図25と図27を参照して説明する。上軸支金具 503 は、本体枠主体 500 の裏面に取付部を有すると共にその上端辺が前方に突出し、その前方に突出した上面に軸支ピン 504 が立設固定され、その軸支ピン 504 の側方に扉軸支穴 505 が穿設されている。一方、下軸支金具 509 は、本体枠主体 500 の裏面に取付部を有すると共にその下端辺及びやや上部に2つの支持板 506, 507 が一体的に突設されている。下方に位置する支持板 506 は、本体枠 3 を外枠 2 の下支持金具 66 に支持するための枠支持板 506 を構成するものであり、上方に位置する支持板 507 は、扉枠 5 の下軸支部 220 を本体枠 3 に支持するための扉支持板 507 を構成するものである。このため、枠支持板 506 に外枠 2 の下支持金具 66 の支持突起 68 を挿入するための軸支穴（図示しない）が形成され、扉支持板 507 に扉枠 5 の下軸支部 220 に突設される軸ピン 221 を挿入するための軸支穴 508 が穿設されている。

【0068】

ところで、本体枠主体 500 は、正面から見た場合に、長方形状に形成され、その上部の約 3 / 4 が遊技盤 4 を設置するための遊技盤設置凹部 510（図25参照）となっており、その遊技盤設置凹部 510 の下方のやや奥まった領域が板部 511 となっている。また、遊技盤設置凹部 510 を囲む前面側の前面上辺部及び前面開放側辺部は、扉枠 5 の裏面と対面するように所定幅を有して形成されており、前面上辺部には、横方向に平行状に突設される突起によって上部防犯二重溝 581 が形成され、正面から見て右側の前面開放側辺部には、外側に側部防犯溝 582 が形成されると共に内側に後端が第一側面壁 540 に接続される傾斜面となっている内壁によって形成される防犯凹部 583 が形成され、正面から見て左側の前面軸支側辺部は、前面上辺部や前面開放側辺部と異なり扉枠 5 の裏面と対面する所定幅を有するように形成されていないが、本体枠主体 500 の前面軸支側辺部が前面上辺部や前面開放側面部に比べて前方への突出量が多い軸支辺部 587 となっている。

【0069】

より詳細に説明すると、前面上辺部に形成される上部防犯二重溝 581 は、扉枠 5 の上辺部裏面に取付固定される上側補強板金 211 の両長辺端を後方に向って折曲される折曲突片 215, 216 がそれぞれ挿入されるようになっているものである。また、前面開放側辺部に形成される側部防犯溝 582 及び防犯凹部 583 は、扉枠 5 の開放部裏面に取付固定される開放側補強板金 213 の両長辺端を後方に向って折曲される開放側外折曲突片 223 及び開放側内折曲突片 225 がそれぞれ挿入されるようになっているものである。更に、前面軸支側辺部の軸支辺部 587 には、扉枠 5 の軸支側裏面に取付固定される軸支側補強板金 212 の軸支側 L 字状折曲突片 217 の先端部が当接するようになっている。そして、上記した構造によって扉枠 5 と本体枠 3 との当接面の隙間からピアノ線等の不正

10

20

30

40

50

具を挿入する不正行為を防止することができ、特に、最も不正行為が行われやすい開放側辺部や次いで不正行為が行われやすい上辺部における不正行為の防止をはかることができる構造となっている。もちろん、軸支側における軸支側補強板金 212 と軸支側 L 字状折曲突片 217 との当接による不正行為の防止も充分に機能するが、多くの場合、軸支側は、頑丈な支持金具 45, 66 と軸支金具 503, 509 とで本体枠 3 と扉枠 5 とが連結されているため、上辺部及び開放側辺部に比べて本体枠 3 と扉枠 5 との間に隙間が作り難い。このため、本実施形態においては、二重の防犯構造ではなく、一重の防犯構造としている。これらの点については、後に詳述する。

【0070】

また、遊技盤設置凹部 510 を囲む前面側の前面上辺部、前面開放側辺部、及び前面軸支側辺部には、上記した構成以外に前面開放側辺部の上部、中間部、下部に本体枠 3 の開放側裏面に取り付けられる後述する錠装置 1000 に設けられる扉用フック部 1041 (図 67 参照) を貫通させて前方に飛び出させるための扉用フック穴 549 が開設されており、また、前面軸支側辺部の内側面に遊技盤 4 に形成される位置決め凹部 611 と係合するための盤位置決め突起 576 が設けられている。更に、前面軸支側辺部の盤位置決め突起 576 のやや下方位置の内側前方面に、扉枠 5 を閉じた状態で軸支側補強板金 212 の軸支側 L 字状折曲突片 217 の先端が挿入される上下 2 つの規制突起 577 が突設されている。この規制突起 577 の作用については前述した通りである。また、図 21 に示すように、開放側の平面部分と遊技盤設置凹部 510 との境目の上下に遊技盤 4 に設けられる遊技盤止め具 614 の端部が係合される盤止め具挿入穴 578 が形成されている。

10

【0071】

次に、板部 511 の構成について図 21 乃至図 26 を参照して説明する。板部 511 の上面は、遊技盤 4 を載置するための遊技盤載置部 512 となっており、その遊技盤載置部 512 のほぼ中央に、当該載置部 512 に遊技盤 4 を載置したときに遊技盤 4 に形成されるアウトロ 606 (図 30 参照) の下面を支持する通路支持突起 513 が突設されている。また、図 21 に示すように、板部 511 の前面の中央部から開放側の端部に向かってレール取付ボス 514 が所定間隔を置いて突設され、このレール取付ボス 514 に発射レール 515 (図 25 参照) がビス止め固定されている。また、発射レール 515 の先端位置に対応する板部 511 の前面には、レール接続部材 516 が突設され、遊技盤設置凹部 510 に遊技盤 4 が設置されたときに、遊技盤 4 の内レール 603 の下流端である接続通路部 609 (図 30 参照) と隣接するようになっている。また、レール接続部材 516 の側方位置 (発射レール 515 と反対側の位置) には、遊技盤 4 の下部を固定するための楕円形状の遊技盤固定具 519 (図 25 参照) の上端部を取り付けるための固定具取付ボス 517 が突設され、その斜め下方にストッパー 518 が突設されている。即ち、遊技盤固定具 519 は、固定具取付ボス 517 を中心にして回転自在に設けられ、前記遊技盤載置部 512 に遊技盤 4 が載置された状態で時計方向に回動して遊技盤固定具 519 を遊技盤 4 の前面に押圧して遊技盤 4 を固定するものである。また、遊技盤を取り外す場合には、遊技盤固定具 519 を反時計方向に回して取り外すことにより、簡単に行うことができる。この場合、遊技盤固定具 519 はストッパー 518 により反時計方向の余分な回転ができないようになっている。

20

30

【0072】

また、板部 511 の開放側下部は、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 520 が形成されており、この発射装置取付部 520 に本体枠主体 500 の裏面から打球発射装置 650 が固定されている。この点については、後に詳述する。上記した発射装置取付部 520 の前面壁部分には、前述したジョイントユニット 480 のスライド突片 492 と連携されるスライド部材 710 (図 41 参照) が収納されるハンドル連結窓 522 が形成され、該ハンドル連結窓 522 の隣接する位置に打球槌 687 の軸受 689 (図 37 参照) の端面が臨む軸用穴 523 が開設されている。また、発射装置取付部 520 の上壁部分には、打球発射装置 650 の打球槌 687 が上方に突出するための槌貫通開口 521 が切欠形成され、その槌貫通開口 521 の斜め

40

50

上方の板部 511 の前面に錠装置 1000 のシリンダー錠 1010 が貫通するシリンダー錠貫通穴 526 が開設されている。

【0073】

一方、板部 511 の裏面には、図 22 に示すように、軸支側の上部から板部 511 の中央部分に向けて延設された後下方に向かう球抜排出通路 524 が形成されている。この球抜排出通路 524 は、後述する球抜接続通路 880 (図 25 参照) から排出される球をパチンコ機 1 の下方から島の内部に排出するためのものである。また、上述した発射装置取付部 520 の上方には、円柱状の案内突起 525 が後方に向かって突設され、この案内突起 525 に後述する基板ユニット 1100 の案内孔 1212 (図 73 参照) が差し込まれて基板ユニット 1100 の取付けを容易にしている。また、基板ユニット 1100 をビスで取り付けるための取付穴部 527 が板部 511 の左右上下に形成され、この取付穴部 527 に基板ユニット 1100 の取付片 1122 を対応させてビスで止着する。また、発射装置取付部 520 の凹状の内部には、打球発射装置 650 を取り付けるための発射装置取付ボス 529 が後方に向かって突設され、更に、開放側の最下端部には、図 24 に示すように、本体枠 3 を外枠 2 に対して閉じる際に、装飾カバー板 15 の上面に当接しながら本体枠 3 の閉止動作を案内するために先端が先細状で縦長形状の案内突片 528 が後方に向かって突設されている。10

【0074】

板部 511 には、以上説明した構成以外に、図 24 に示すように、軸支側の端部上面に前記球抜排出通路 524 の上流端の開口である球抜接続開口 530 が形成されている。この球抜接続開口 530 に球抜接続通路 880 の下流端が接続されるようになっている。また、球抜接続開口 530 に隣接する部分は、後に詳述する満タンユニット 900 (図 25 参照) を載置するための満タンユニット載置部 531 が板部 511 と直交するように水平状に形成され、その満タンユニット載置部 531 の前方部分に満タンユニット 900 の係合片 924 (図 57 参照) と係合するユニット係合溝 532 が形成されている。更に、図 25 に示すように、満タンユニット載置部 531 の前方の板部 511 の前面には、扉枠 5 の開放時に満タンユニット 900 の出口 921 から排出される賞球を堰き止める出口開閉装置 579 が設けられている。この出口開閉装置 579 については、詳細に説明しないが、扉枠 5 が閉じているときには、扉枠 5 の裏面に当接するレバーによって開閉板が下降した状態となっているが、扉板 5 が開放されるとレバーへの当接がなくなるため開閉板が上升して出口 921 を閉塞するものである。このため、扉枠 5 の開放時においても満タンユニット 900 内に貯留された賞球が出口 921 から零れ落ちることがない。また、図 25 に示すように、板部 511 の上端辺にそって形成される遊技盤載置部 512 であって発射レール 515 の発射部の上方に対応する位置に上下方向に貫通する締結穴 533 を形成し、その締結穴 533 の前方部分に締結バンド 619 を掛け止めるための締結連杆 534 が差し渡されている。この締結連杆 534 は、本体枠 3 からの遊技盤 4 の取り外しを防止するための機構である。2030

【0075】

次に、遊技盤設置凹部 510 の構成について説明する。遊技盤設置凹部 510 は、軸支側の内側面及び上記した上辺部及び開放側の鍔面部から後方へ周設される第一側面壁 540 と、該第一側面壁 540 から後方に周設される第二側面壁 541 と、該第二側面壁 541 から後方に周設される第三側面壁 542 と、該第三側面壁 542 から後方に周設される第四側面壁 543 、とにより、本体枠 3 の左右側辺及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。なお、第一側面壁 540 ~ 第四側面壁 543 は、背面から見て上辺及び右辺 (軸支側の辺) が段差をもって後方に真っ直ぐに延長されるように形成されるのに対し、左辺 (開放側の辺) が第一側面壁 540 から第四側面壁 543 に向かうにしたがって内側に傾斜する段差状 (図 29 参照) に形成される。これは、左辺 (開放側の辺) の第一側面壁 540 から第四側面壁 543 までを後方に真っ直ぐ形成したときに、本体枠 3 を開放する際に、第四側面壁 543 の最後端部が外枠 2 の側枠板 13 の内面と当接してスムーズに開放できない場合があるため、開放側の第一側面壁 540 から第四側面壁4050

543までが内側傾斜状とすることによりスムーズに開放することができるようとしたものである。それと同時に開放側の第一側面壁540に沿って錠装置1000が取り付けられるが、その取付けを第一側面壁540の後端辺に設けられる錠取付穴547(図63参照)を利用して行うため、その錠取付穴547を形成するためにも開放側の第一側面壁540から第四側面壁543を傾斜段差状に形成したものである。更に、第一側面壁540～第四側面壁543の段差の寸法も、第一側面壁540と第二側面壁541との段差は、後述する遊技盤4の裏面の周辺と当接する必要があるため、ある程度大きな段差をもって形成されるが、それ以外の段差は、極めて小さな段差となっている。もちろん、第二側面壁541～第四側面壁543までは段差を形成することなく連続的に形成してもよい。

【0076】

10

そして、上記した側面壁540～543は、図23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、 $d_1 + d_2 + d_3 + d_4 = \text{約 } 135\text{ mm}$ となっている。特に、第一側面壁540の幅寸法d1は、遊技盤4の厚みに相当し、残りの第二側面壁541と第三側面壁542と第四側面壁543によって形成される空間に遊技盤4に設けられる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。つまり、第一側面壁540は、遊技盤4の厚さとほぼ同じ奥行き寸法を有する前側面壁を構成し、第二側面壁541～第四側面壁543は、遊技盤4の周辺部裏面と当接する段差部を有して第一側面壁540から後方に向かってほぼ当該第一側面壁540と平行状に延設され且つ遊技盤4に設けられる遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁を構成するものである。特に、本実施形態の場合には、図5に示すように、第二側面壁541～第四側面壁543のすべての部位の後方への突出量が、本体枠3の裏面側上部に固定される賞球タンク720の球を貯留する貯留部728の後面壁722とほぼ同じ位置となるように形成されている。これにより、遊技盤4の周辺部に対応する位置まで第二側面壁541と第三側面壁542と第四側面壁543とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤4のほぼ全域を液晶表示画面が占めるような遊技装置が取り付けられている場合においても、そのような遊技装置の後方突出部分を楽に収納することができるものである。

20

【0077】

また、図22及び図24に示すように、第四側面壁543の後端辺からは背面から見てその左辺(開放側)、上辺及び右辺(軸支側)に、開放側後面壁544、上後面壁545及び後面壁としての軸支側後面壁546がそれぞれパチンコ機の正面と平行となるように内側に向かって突設されている。軸支側後面壁546は、その前面が平板状(図21参照)となっており、その後面に球払出機構を構成する後述の球通路ユニット770と賞球ユニット800とが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546の内側への突出幅寸法は、球通路ユニット770と賞球ユニット800とを取り付ける幅があれば充分である。また、上後面壁545は、その前面が平板状(図21参照)となっており、その後面に後述するタンクレール部材740が取り付けられるため、その下端辺が傾斜状に形成されている。したがって、上後面壁545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740の高さ幅寸法があれば充分である。更に、開放側後面壁544には、その前面が平板状(図21参照)となっており、その後面に後述するカバーボディ1250を軸支するカバーボディ支持筒部575が形成されている。したがって、開放側後面壁544の内側への突出幅寸法は、カバーボディ支持筒部575を形成する幅寸法があれば充分である。

30

【0078】

40

上述したように、第四側面壁543の後端辺から内側に向かって突設される開放側後面壁544、上後面壁545及び軸支側後面壁546の前面が平板状に形成され、この平板状部分が遊技盤4の周辺部に対応するものであるため、上記したように、遊技盤4の周辺部に対応する位置まで第二側面壁541と第三側面壁542と第四側面壁543とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤4のほぼ全域を液晶表示画面が占めるような遊技装置が取り付けられている場合においても、そのような遊技装

50

置の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 544、上後面壁 545 及び軸支側後面壁 546 の内側は、後面開口 580 となっており、この後面開口 580 が後述するカバーボディ 1250 によって開閉自在に閉塞されるようになっている。

【0079】

次に、遊技盤設置凹部 510 の更に詳細な構成について説明すると、前述したように、開放側の平面部分には、錠装置 1000 の扉枠用フック部 1041 が貫通する扉用フック穴 549 が上中下の 3箇所開設されているが、その上下の扉用フック穴 549 のさらに上中下に錠装置 1000 の後述する係止突起 1004 が係合される錠係止穴 548 (図 22 参照) が形成されている。また、開放側の第一側面壁 540 に沿って錠装置 1000 が取り付けられるが、その取付けをビスで行うための錠取付穴 547 (図 22 参照) が第一側面壁 540 の後端部の上部と中程に形成されている。なお、錠装置 1000 のビスによる取付けは、上部と中程だけではなく、後述する錠取付片 1008 に形成されるビス止め部 1003 と前記シリンダー錠貫通穴 526 の上方近傍に形成される錠取付穴 547 とを対応させてビスで止着することにより、錠装置 1000 の下方も取り付けられるようになっている。10

【0080】

また、図 24 に示すように、第一側面壁 540 の上辺前方の左右には、本体枠 3 を外枠 2 に対して閉止する際に、外枠 2 の上枠板 10 の内周面と当接する案内円弧突起 552 が突設され、第一側面壁 540 の後端辺中央に後述する賞球タンク 720 の切欠部 729 と連通する逃げ凹部 551 が形成され、第一側面壁 540 と第二側面壁 541 と接続する垂直面にタンク取付溝 550 が形成されている。そして、このタンク取付溝 550 に賞球タンク 720 の取付鍔部 733 を取り付けたときには、図 28 に示すように、賞球タンク 720 の切欠部 729 が逃げ凹部 551 と連通して賞球タンク 720 内に貯留された球の球圧が増加したときに圧抜きして球詰まりが発生しないように機能する。また、賞球タンク 720 を本体枠 3 に取り付けたときには、平面視で賞球タンク 720 の正面側から見て奥側の後面壁 722 と第四側面壁 543 の後端辺がほぼ一致 (図 5 参照) するようになっている。なお、上記した案内円弧突起 552 は、本体枠 3 の上辺を外枠 2 の上枠板 10 の内周面と当接させることにより、本体枠 3 を持ち上げて本体枠 3 の下辺と装飾カバー板 15 との間に隙間を形成し、その隙間から不正器具を挿入するような不正行為を防止するためのものである。20

【0081】

また、前述した上後面壁 545 には、タンクレール部材 740 を取り付けるためのレール係止溝 553 が後面開口 580 の開口縁に沿って形成されており、また、第四側面壁 543 と上後面壁 545 の屈曲部にレール係止溝 554 が形成されている。そして、これらレール係止溝 553, 554 にタンクレール部材 740 の係止突片 749, 750 (図 45 参照) を係止させることにより、タンクレール部材 740 を本体枠 3 に取り付けることができる。また、タンクレール部材 740 を取り付けたときの下流側に対応する上後面壁 545 の上部には、レール掛止弾性片 555 が形成され、レール係止溝 553, 554 にタンクレール部材 740 の係止突片 749, 750 を係止させて、タンクレール部材 740 を本体枠 3 に取り付けたときに、その係止状態が外れないようにレール掛止弾性片 555 がタンクレール部材 740 の下流側上端の上から当接するようになっている。タンクレール部材 740 を取り外すときには、レール掛止弾性片 555 を後方へ押圧しておいてからレール係止溝 553, 554 と係止突片 749, 750 との係止状態を解除すべくタンクレール部材 740 を上方に持ち上げればよい。また、レール掛止弾性片 555 の側方に逃げ穴 556 が穿設され、レール掛止弾性片 555 の下方にアース線接続具 557 形成されている。逃げ穴 556 は、タンクレール部材 740 に設けられる整列歯車 747 の軸ピン 748 の端部を逃がすために穿設されるものであり、また、アース接続具 207 は、タンクレール部材 740 の内部に貼着される金属製の導電板 (図示しない) に接触していると共に、電源基板に設けられるアース用コネクタに接続される配線が接続されるものである。4050

る。

【0082】

また、軸支側後面壁546には、図22及び図24に示すように、軸支側後面壁546の左右両端に垂直状の立壁560を立設し、その立壁560の間に球通路ユニット770と賞球ユニット800とが取り付けられる。また、左右の立壁560の間の最上流部から中流部よりやや上方まで賞球案内突起561が屈曲状に突設されている。この賞球案内突起561は、軸支側後面壁546にその突出高さが下流側に向かって徐々に低くなるように後方に向かって突設され、後述する球通路ユニット770を取り付けたときに、該球通路ユニット770の球落下通路772(図50参照)に対応するもので、賞球を一列状に誘導するものである。また、賞球案内突起561の左右には、球通路ユニット770をビスで止着するための通路ユニット取付ボス562、及び位置決めするための位置決めピン574が突設されると共に、後述する球切れスイッチ778(図50参照)に対面するスイッチ対応突起563が突設されている。通路ユニット取付ボス562及び位置決めピン574については、後に詳述する。
10

【0083】

更に、左右の立壁560の中流部から下流部にかけて賞球ユニット800の係合部としての鉤状係合部824(図52参照)と係合する係止部としての係合突片565と、賞球ユニット800のボタン挿通係合穴821(図52参照)と係合するロック用弹性爪564と、が形成されると共に、賞球ユニット800のスプロケット807の回転軸808(図52参照)の端部が受け入れられる逃げ穴566が形成されている。また、軸支側後面壁546の下方には、払出モータ用逃げ開口部572が形成されており、この払出モータ用逃げ開口部572に賞球ユニット800の駆動モータとしての払出モータ815が臨むようになっている(図25参照)。そして、賞球ユニット800は、軸支側後面壁546の裏面最下端に形成される係止溝573のその下端を係止して前記係合突片565及びロック用弹性爪564によって軸支側後面壁546に着脱自在に取り付けられるようになっている。この着脱自在の構成については、後に詳述する。
20

【0084】

また、軸支側後面壁546の開放側の端部には、そのカバーボディ1250の開放側の端辺が入り込むカバーボディ当接溝567が形成されていると共に、該カバーボディ当接溝567の下方に施錠壁569が突設されている。カバーボディ当接溝567には、カバーボディ1250の止め穴1253(図28参照)に対応する止め穴568が形成されており、これら止め穴1253, 568とを一致させて図示しないビスで止着することにより、カバーボディ1250によって本体枠3の後面開口580を閉塞固定することができるようになっている。また、施錠壁569には、平面視U字状の施錠用突出鉤片570が突設され、本体枠3に対してカバーボディ1250を閉じた状態で施錠用突出鉤片570をカバーボディ1250に形成される貫通穴1254(図28参照)を貫通させ、例えば、南京錠等の錠を施錠用突出鉤片570に掛け止めることにより、南京錠の鍵を有する責任者しかカバーボディ1250を開放することができないようにすることができる。
30

【0085】

以上、遊技盤設置凹部510及び板部511とからなる本体枠主体500の構成について説明してきたが、上記に説明した以外に、板部511の最下端辺部に、扉枠5を閉じたときに、扉枠本体100の下辺を後方に向けて折曲した扉枠突片112, 113(図19参照)が挿入される係合溝584, 585(図21参照)が形成されている。係合溝584は、前述した発射装置取付部520の下方に形成される溝であり、係合溝585は、前記係合溝584の一端から軸支側に向って形成される溝である。なお、係合溝585に対応する扉枠突片112は、係合溝584に対応する扉枠突片113の突出量よりも大きくなるように後方に向って突設されている。ただし、開放端下部には、突出量の多い扉枠突片112が僅かに形成されている。そして、上記した扉枠突片112, 113と係合溝584, 585とが扉枠5と本体枠3との下側辺部における外側の突条及び係合部を構成するものである。
40
50

【0086】

上記のように板部511には、発射レール515や出口開閉装置579が設けられ且つレール接続部材516や発射装置取付部520が突設形成されているが、発射装置取付部520及び発射レール515の板部511における配置位置が開放側に偏り、しかもそれらが板部511の表面よりも突出して形成されている。このため、扉枠5を閉じた状態において、発射装置取付部520及び発射レール515が配置される板部511のほぼ中央部から開放側にいたる領域は、扉枠5の裏面と発射装置取付部520及び発射レール515の前面とが密着した状態となるため、前述した扉枠突片112と係合溝585との隙間を上手にすり抜けてきたピアノ線等の不正具を扉枠5の裏面と発射装置取付部520及び発射レール515の前面との間をさらに上手にすり抜けさせて遊技盤4の表面側若しくは遊技盤4の裏面側に到達させることは極めて困難である。10

【0087】

一方、発射装置取付部520及び発射レール515が配置されない板部511のほぼ中央部から軸支側にいたる領域は、板部511の表面に突出した部分がないため、扉枠5を閉じた状態において、扉枠5の裏面と板部511の前面との間に空間586が生じてしまう。このため、前述した扉枠突片112と係合溝584との隙間を上手にすり抜けてきたピアノ線等の不正具が扉枠5の裏面と板部511の前面との間の空間586を簡単にすり抜けてしまうことができるため、この空間586を不正具が上方に向ってすり抜けないように、扉枠5の裏面下部に取り付けられる装着台280には、扉枠5を閉じた状態で該空間586に侵入する防犯突片285が形成されている。この防犯突片285は、板部511のほぼ中程から軸支側端部までいたるよう装着台280に形成されている。したがって、発射レール515及び遊技盤4に取り付けられる外レール602の下方空間は、装着台280に突設される防犯突片285を受け入れる防犯空間586を構成している。そして、この防犯突片285と防犯空間586とが扉枠5と本体枠3との下側辺部における内側の突条及び係合部を構成するものである。20

【0088】

本体枠3は、上記したように、遊技盤4、打球発射装置650、賞球タンク720、タンクレール部材740、球通路ユニット770、賞球ユニット800、満タンユニット900、錠装置1000、基板ユニット1100及びカバー体1250が取り付けられるが、以下、これらを順次説明する。30

【0089】

遊技盤4の概略構成について図30乃至図35を参照して説明する。図30は、遊技盤4の正面から見た斜視図であり、図31は、遊技盤4の正面図であり、図32は、遊技盤4の背面図であり、図33は、遊技盤4の平面図であり、図34は、遊技盤4に形成される取り外し防止機構部分の拡大斜視図であり、図35は、遊技盤4の取り外し防止機構に対する本体枠側の構造を示す本体枠3の部分斜視図である。

【0090】

図30において、遊技盤4は、遊技パネル599を保持したほぼ正方形形状のパネルホルダ600と、パネルホルダ600の前面に遊技領域605を囲むように取り付けられる遊技領域区画枠部材601と、から構成されている。遊技パネル599の表面には、遊技領域605に各種の遊技装置や多数の障害釘（いずれも図示省略）が植立されている。そして、それらの遊技装置や障害釘が設けられた後に遊技領域区画枠部材601がパネルホルダ600の前面に取り付けられるが、その遊技領域区画枠部材601は、遊技パネル599の周囲を囲むように内部が円形の空洞状に形成され且つ外形がパネルホルダ600の外形に沿った形状に形成されており、その下辺中程から上辺の中心を過ぎた斜め上方までの円弧面が外レール602として形成され、その外レール602の終端に設けられる衝止部620の下部位置から上辺の前記衝止部620の対称の逆流防止部材604が設けられる位置までが内レール603として形成されている。外レール602は、その始端部に前記発射レール515の延長状に設けられたレール接続部材516に連接する接続通路部609が斜め状に形成されており、その接続通路部609に隣接してファール口610が形成4050

されている。また、ファール口 610 の上流端から衝止部 620 までの外レール 602 には、金属製のレールが密着して取り付けられている。なお、衝止部 620 は、勢いよく外レール 602 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 605 の内側に反発させるようにゴムや合成樹脂の弾性体が設けられるものであり、逆流防止部材 604 は、一端発射されて遊技領域 605 の内側に取り入れられた打球が再度外レール 602 に逆流しないように防止するものである。更に、外レール 602 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 608 が突設されている。この防犯突起 608 は、扉枠 5 が閉じられた状態で前述したように防犯カバー 270 に突設される防犯後端部突片 275 と上下方向に重複して本体枠 3 と扉枠 5 の軸支側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。

10

【0091】

また、内レール 603 の下部中央には、アウトロ 606 が設けられ、そのアウトロ 606 から逆流防止部材 604 までの内レール 603 と外レール 602との間は、発射された打球が遊技領域 605 まで誘導される誘導通路を構成するものであるが、遊技領域 605 に到達せずに外レール 602 を逆流した打球はファール口 610 に取り込まれて後述する満タンユニット 900 のファール球入口 923 に導かれて再度皿ユニット 300 に排出されるようになっている。なお、遊技領域 605 は、実質的に内レール 603 によって囲まれる領域である。また、内レール 603 のアウトロ 606 から衝止部 620 に向かう途中の遊技領域区画枠部材 601 には、レール防犯溝 607 が形成されている。このレール防犯溝 607 は、扉枠 5 が閉じられた状態で前述したように防犯カバー 270 に突設される防犯後突片 274 の一部が侵入するように溝状に形成されており、このレール防犯溝 607 と防犯後突片 274 との凹凸係合により、上下方向に重複して本体枠 3 と扉枠 5 の開放側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するものである。

20

【0092】

ところで、遊技盤 4 の一側には、本体枠 3 に形成される前記盤位置決め突起 576 に嵌合する位置決め凹部 611 が形成され、遊技盤 4 の他側には、本体枠 3 に形成される前記盤止め具插入穴 578 に挿入される遊技盤止め具 614 が設けられている。遊技盤止め具 614 は、押し込み固定したときにその端部が盤止め具插入穴 578 に挿入されるようになっている。しかし、遊技盤 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 611 が盤位置決め突起 576 に嵌合するように斜め方向から差し込んだ後、遊技盤 4 の全体を本体枠 3 の第一側面壁 540 に押し込み、その状態でフリーな状態となっている遊技盤止め具 614 を押し込み固定してその端部を盤止め具插入穴 578 に挿入して固定する。その後、遊技盤固定具 519 を回動して遊技盤 4 の下部前面を固定する。これによって遊技盤 4 を本体枠 3 に簡単に装着することができる。遊技盤 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。

30

【0093】

ところで、本実施形態における遊技盤 4 は、遊技盤 4 の本体枠 3 からの不正な取り外しを極めて簡単に防止する構成を有している。即ち、図 30 及び図 34 に示すように、遊技盤 4 の下方の前記通路用切欠部 613 と反対側の下端部に遊技盤 4 の前後に貫通する取付用切欠部 616 を形成し(正確には、遊技領域区画枠部材 601 に取付用切欠部 616 が形成されている。)、その取付用切欠部 616 の下部に水平方向に締結バー 617 を掛け渡し固定する。締結バー 617 には、そのほぼ中央に締結バンド 619 を掛け止めるための帯溝状の締結部 618 が形成されている。一方、本体枠 3 に設けられる取り外し防止機構としては、前述したように、本体枠 3 下方の板部 511 の上端辺にそって形成される遊技盤載置部 512 であって発射レール 515 の発射部の上方に対応する位置に上下方向に貫通する締結穴 533 を形成し、その締結穴 533 の前方部分に締結バンド 619 を掛け止めるための締結連杆 534 が差し渡されている(図 35 参照)。

40

【0094】

上記のように構成される遊技盤 4 を本体枠 3 の遊技盤設置凹部 510 に収納配置したと

50

きには、図34に示すように、締結バー617が遊技盤載置部512に当接して載置した状態になると共に、締結部618と締結連杆534とが一致した状態となる。そして、その状態で締結部618と締結連杆534との一致している部分に対して、締結バー617の上方から一般的に市販されている締結バンド619の先端を取付用切欠部616に差し込んで下方に向けて締結穴533に差し込み前方に導き、その先端を締結バンド619の締結具部分に係合させる。そして、締結バンド619の締結具より前方に飛び出した不需要な先端部分を切断しておく。このようにすれば、締結バンド619を切断しない限り、遊技盤止め具614と遊技盤固定具519等の固定を解除しても、遊技盤4を本体枠3から取り外すことができない。締結バンド619を切断すれば、遊技盤4を本体枠3から取り外すことはできるものの、例えば、締結バンド619をパチンコ店独特のものを使用することにより、異なる締結バンドが締結されていれば、遊技盤4を取り外して何らかの不正行為を行われたことが容易に理解することができるものである。このように極めて簡単な取り外し防止機構により遊技盤4の本体枠3からの不正な取り外しを防止することができる。

【0095】

また、遊技盤4の外形形状は、その上部左右に前記扉枠5の裏面に設けられるスピーカ163の後方突出部分を受け入れるようにスピーカ用切欠部612が形成され、また、ファール口610の側方斜め下に後述する満タンユニット900の前方誘導通路920部分の一部が挿入される通路用切欠部613が形成されている。また、遊技領域区画枠部材601の下方左右には、証明確認用の証紙を貼付する証紙貼付部615が設けられている。

【0096】

一方、遊技盤4の裏面には、遊技領域605に設けられる各種の遊技装置（例えば、大入賞口装置や一般入賞口等の入賞口）に入賞した球を下流側に整列して誘導する入賞空間形成カバー体621が取り付けられており、その入賞空間形成カバー体621の裏面に遊技領域605のほぼ中央に配置される装飾図柄表示器631（図74参照）の表示を制御する表示装置制御基板が収納される表示制御基板ボックスとしての液晶表示制御基板ボックス622が取り付けられている。

【0097】

更に、遊技盤4の裏面には、入賞空間形成カバー体621の下方に盤用基板ホルダ623が固定されている。この盤用基板ホルダ623は、その前方に前記入賞空間形成カバー体621によって整列誘導された入賞球を集めるように空間部（この空間部は、前後方向の幅が入賞空間形成カバー体621の幅よりも比較的広いものとして形成されている。）が形成され、その空間部の底面に落下口629（図29参照）が形成されている。この落下口629は、前記アウトロ606の後面部分で合流して後述する基板ユニット1100に形成されるアウト球通路1119（図73参照）に連通するものである。また、盤用基板ホルダ623には、その裏面に遊技動作を制御する主制御基板2800（図78参照）を収納する主基板ボックス624と、後述する基板ユニット1100に設けられる拡出制御基板1186や電源基板等と接続するための中継端子板625と、が取り付けられている。中継端子板625には、遊技盤4を本体枠3に装着するだけで自動的に前記基板ユニット1100に設けられるドロワコネクタ1200, 1202と接続されるドロワコネクタ626, 627が設けられている。また、盤用基板ホルダ623には、ドロワコネクタ626, 627の間から中継端子板625を貫通するように後方に向かって突出する接合案内突起628が形成されている。この接合案内突起628は、後に詳述するように遊技盤4を本体枠3に装着する作業を行ったときに、基板ユニット1100側に設けられるドロワコネクタ1200, 1202と遊技盤4側に設けられるドロワコネクタ626, 627とが自然に接続されるように基板ユニット1100の枠用基板ホルダ1101に形成される接合案内孔1213に挿入される（図73参照）ものである。なお、これらドロワコネクタの接続については、後に詳述する。

【0098】

打球発射装置650について図36乃至図41を参照して説明する。図36は、打球發

10

20

30

40

50

射装置 650 の全体の斜視図 (A) , 発射モータ部分を取り外した状態の斜視図 (B) であり、図 37 は、打球発射装置 650 の分解斜視図であり、図 38 は、打球発射装置 650 と発射レール 515 との関係を示す正面図 (A) , 発射モータ部分の斜視図 (B) であり、図 39 は、操作ハンドル 461 を操作していない状態における打球発射装置 650 と発射レール 515 との関係を示す背面図であり、図 40 は、操作ハンドル 461 を操作している状態における打球発射装置 650 と発射レール 515 との関係を示す背面図であり、図 41 は、打球発射装置 650 に設けられるスライド部材 710 の平面図 (A) , 正面図 (B) , 正面から見た斜視図 (C) , 正面図 (B) の A - A 断面図 (D) である。

【0099】

打球発射装置 650 は、発射ベース枠 651 に打球槌 687 を回動自在に軸支すると共に、その打球槌 687 に往復回動を付与する発射モータ 695 を発射ベース枠 651 に取り付け、さらに打球槌 687 に復帰する付勢力を付与する付勢バネ 684 の付勢力を調節するスライド杆 677 及びスライド部材 710 が発射ベース枠 651 に設けられることにより構成される。10

【0100】

より詳細に説明すると、図 37 に示すように、発射ベース枠 651 は、合成樹脂によって横長な長方形形状に成型されるものであり、そのほぼ中心に打球槌 687 の軸受 689 が嵌合される軸受筒 652 が形成され、その上部及び側方に打球槌 687 の発射原点位置を規制するゴムストッパー部材 653, 654 が取り付け固定されている。即ち、ゴムストッパー部材 653, 654 は、打球槌 687 が付勢バネ 684 の付勢力により発射原点位置に戻ったときに打球槌 687 の衝撃を受け止めるものである。また、発射ベース枠 651 の後方 (発射レール 515 の下方に対応する部位の反対側) の上方に横長細溝状のスライド案内孔 655 が形成され、そのスライド案内孔 655 の下方にスライド部材収納空間 656 が形成されている。スライド案内孔 655 は、後述するスライド杆 677 の後端上部に突設される案内係止片 678 が挿入されてスライド杆 677 のスライド移動を案内するものであり、スライド部材収納空間 656 には、スライド部材 710 が左右方向に移動可能に収納されるものである。なお、スライド杆 677 の前方部分のスライド案内は、スライド杆 677 の前方に形成される案内長孔 680 に止めネジ 682 によって発射ベース枠 651 に形成される止め穴 662 に止着される案内ブッシュ 681 を貫通させることにより行われる。また、スライド部材収納空間 656 の底面には、図 38 に示すように、長方形形状の連結開口 664 が形成されている。20

【0101】

また、発射ベース枠 651 の上辺の前方部分には、発射ベース枠 651 の本体に対して底部が形成されており、前記軸受筒 652 の上方の底部に作動片用開口 657 が穿設されている。この作動片用開口 657 には、前記扉枠 5 の皿ユニット 300 の下流側の打球供給口 288 (図 15 参照) に臨んで設けられている供給揺動片 289 (図 15 参照) と当接する作動片 658 が作動片用開口 657 の開口縁の後方上部に突設されている取付部 660 に止めピン 659 によって揺動自在に設けられるものである。作動片 658 は、「て」字状に形成され、その上辺の後端部が止めピン 659 によって軸支され、その軸支部から下方の円弧部に打球槌 687 と一体的に回動するベース板 690 に突設される作動片当接部 693 と当接し、打球槌 687 の往復動作に連動して上辺部が供給揺動片 289 を揺動させ、供給揺動片 289 の揺動動作により打球供給口 288 から流出する打球を 1 個ずつ発射レール 515 の発射位置に供給するようになっている。30

【0102】

更に、発射ベース枠 651 には、発射モータ 695 を内蔵するモータカバー 694 を止着するためのモータ取付ボス 661 が後方下部に 2 箇所と前方上部に 1 箇所の合計 3 箇所に突設されていると共に、前記スライド部材収納空間 656 の下部後方にスライド杆 677 をスライドさせるためにスライド部材 710 と連結される揺動片 672 の下端の軸穴 673 が挿入される揺動片用ボス 663 が突設されている。40

【0103】

50

上記した発射ベース枠 651 には、打球発射装置 650 の剛性を高めるために金属プレート 665 がほぼ密着するように取り付けられている。このため、金属プレート 665 には、軸受筒 652、下方のゴムストッパー部材 653、スライド案内孔 655、案内ブッシュ 681、及び搖動片用ボス 663 にそれぞれ対応する貫通孔 666, 667, 668, 669, 671 が形成されていると共に、スライド部材 710 の連結凸部 712 が貫通する横長槽円状の貫通孔 670 も貫通されている。上記のように構成される金属プレート 665 は、スライド部材 710 をスライド部材収納空間 656 に収納した後、それぞれの貫通孔 666 ~ 671 がそれに対応する部材 652, 653, 655, 681, 712, 663 を貫通あるいは一致させるように発射ベース枠 651 に密着させてビス止めすることにより発射ベース枠 651 に固定されるものである。

10

【0104】

金属プレート 665 が取り付けられた発射ベース枠 651 の搖動片用ボス 663 の先端部分が貫通孔 671 から頭を出しているが、その頭の部分に搖動片 672 の軸穴 673 が挿通されて、搖動片 672 が下端を中心にして搖動自在に軸支される。搖動片 672 は、図 37 に示すように、縦長杆状に形成され、その下端に前記軸穴 673 が形成され、その中程にスライド部材 710 の連結凸部 712 が挿入されるやや縦長穴形状の連結穴 674 が形成されている。そして、その連結穴 674 より上方の前方面がスライド杆 677 の一端（後端）と当接する当接部 675 となっている。しかし、搖動片 672 を搖動片用ボス 663 に挿通し、且つ貫通孔 670 から頭を出しているスライド部材 710 の連結凸部 712 に連結穴 674 を挿入してワッシャ付きピン 676 を連結凸部 712 に止着することにより、搖動片 672 が発射ベース枠 651 に取り付けられる。そして、取り付けられた搖動片 672 は、スライド部材 710 のスライドに伴って下端を中心にしてその上方部分が搖動するようになっている。

20

【0105】

また、金属プレート 665 の上部前面には、横長杆状のスライド杆 677 が左右方向にスライド可能に取り付けられる。即ち、スライド杆 677 の後方上部に突設される L 字状の案内係止片 678 を金属プレート 665 の貫通孔 668 に貫通係合させ、スライド杆 677 の前方に形成される案内長孔 680 に止めネジ 682 を有する案内ブッシュ 681 を貫通させて止めネジ 682 を止め穴 662 に止着する。上記した案内係止片 678 と貫通孔 668、及び案内長孔 680 と案内ブッシュ 681 とにより、スライド杆 677 が金属プレート 665 を介して発射ベース枠 651 にスライド可能に装着される。また、スライド杆 677 には、その一端（後端）に上述した搖動片 672 の当接部 675 と当接する被当接部 679 が形成され、その他端（前端）に付勢バネ 684 の一端の係止輪 685 を掛け止めるためのバネ係止部 683 が突設されている。

30

【0106】

金属プレート 665 が取り付けられた発射ベース枠 651 の軸受筒 652 が貫通孔 666 から突出しているが、その軸受筒 652 には、打球槌 687 の軸受 689 が抜け落ちないように嵌合されている。軸受 689 の軸には、打球槌 687 の下端部が固着されると共に同時にベース板 690 が固着される。ベース板 690 には、その前方裏面側に前記作動片 658 と当接する作動片当接部 693 が突設され、その前方前面に付勢バネ 684 の他端の係止輪 686 を掛け止めるためのバネ係止部 692 が突設され、さらにその後方前面に発射モータ 695 のモータカム 697 と係脱するモータ当接突片 691 が突設されている。打球槌 687 の上端には、合成樹脂製の槌先 688 が固着されており、この槌先 688 が発射レール 515 の下端部とその上方に固着される発射位置ストッパー 702 とよって形成される発射位置に突入するように臨んでいる。

40

【0107】

一方、発射ベース枠 651 の前述したモータ取付ボス 661 には、モータカバー 694 に収納された発射モータ 695 が取り付けられる。より具体的には、図 38 (B) に示すように、モータカバー 694 は、内部に発射モータ 695 を収納するように形成された円筒部と、該円筒部の前方に拡大して前記モータ取付ボス 661 に取り付けるための取付固

50

定穴 699 が形成される取付部と、が一体的に形成され、円筒部の内部に収納される発射モータ 695 のモータ軸 696 の先端に逆回転防止カム 698 とモータカム 697 とが固定されている。逆回転防止カム 698 の外周には、多数の逆歯が形成されており、ストッパー片取付ボス 701 に揺動自在に固定されるストッパー片 700 (図 39 参照) と係合して発射モータ 695 の逆方向の回転を防止している。これは、モータカム 697 が逆方向に回転してモータカム 697 とモータ当接突片 691 とが噛み合って打球発射装置 650 が駆動できなくなる故障が発生しないように防止するためである。また、モータカム 697 は、勾玉状に形成されており、発射モータ 695 の回転に伴いモータ当接突片 691 と係脱しながら打球槌 687 を往復動作させる。なお、モータカバー 694 をモータ取付ボス 661 に取り付けたときには、図 36 (A) に示すように、打球発射装置 650 の主たる構成が後面から見て被覆されたような状態となっている。

【0108】

ところで、前述したスライド部材収納空間 656 に収納されてスライド移動するスライド部材 710 は、図 41 に示すように、後方が開放した直方体状に形成され、その前面に橢円形状の橢円凸部 711 が突設され、さらに該橢円凸部 711 の後方位置に円形状の連結凸部 712 が突設されている。また、上面及び下面には、スライド部材収納空間 656 内をスライドし易いように断面円弧状のスライド用当接突部 713 がその両端に突設されている。一方、直方体状に形成されるスライド部材 710 の空間は、前記扉枠 5 の裏面下部に設けられるジョイントユニット 480 のスライド突片 492 が挿入される挿入空間 714 となっている。しかして、この挿入空間 714 は、スライド方向前方の側壁手前側に第一傾斜面 715 が形成されると共に、その第一傾斜面 715 のやや後方寄りに上面及び下面の内側から内部に向かって突設され且つ相互の先端間に所定の間隔が形成される挟持片 716 が形成されている。挟持片 716 の手前側にも奥に向かって側方視で八字状に傾斜する第二傾斜面 717 も形成されている。しかし、スライド突片 492 が挿入空間 714 に挿入された状態では、図 41 (B) に示すように、スライド突片 492 の傾斜辺 493 側の一端辺がスライド方向前方の側壁に当接した状態で且つ上下の挟持片 716 の間に挿入された状態となっている。なお、スライド部材 710 の挿入空間 714 の側方に空間部 718 が形成されているが、この空間部 718 は、特に機能を奏しているわけではない。

【0109】

しかし、上記のように構成されるスライド部材 710 は、スライド部材収納空間 656 に収納された状態で、図 38 (A) に示すように、スライド部材収納空間 656 の底面に形成される橢円形状の連結開口 664 に挿入空間 714 が臨むように形成されていると共に、スライド部材 710 がスライド部材収納空間 656 の一方の空間内壁に当接した状態 (図 38 (A) では左の空間内壁に当接しているように図示されているが、通常の状態では右の空間内壁に当接した状態となっている。) となっている。

【0110】

そこで、先ず、スライド部材 710 と打球発射装置 650 の付勢バネ 684 の強弱を調整する関係について説明すると、スライド部材 710 がスライド部材収納空間 656 の内部の初期位置 (図 38 (A) において右の空間内壁に当接した位置) にあるときには、図 39 に示すように、該スライド部材 710 の連結凸部 712 に連結された揺動片 672 がほぼ垂直状態となっている。このため、揺動片 672 と当接しているスライド杆 677 も付勢バネ 684 の付勢力により一方向 (図 39 において左側方向) に付勢された状態で揺動片 672 の当接部 675 とスライド杆 677 の被当接部 679 とが当接した状態となっている。この状態では、付勢バネ 684 が張力されていないので、打球槌 687 が発射モータ 695 の回転に従動して往復回動しても、打球槌 687 の復帰力も弱く、発射位置にある打球が弾発されても遊技盤 4 の遊技領域 605 に到達することはない。

【0111】

一方、スライド部材収納空間 656 の内部をスライド部材 710 が初期位置から他方方向に移動したとき (図 38 (A) において左の空間内壁方向に向かって移動したとき)、

10

20

30

40

50

図40に示すように、揺動片672が下端の軸穴673を軸として揺動して傾動するため、当接部675と被当接部679との当接によりスライド杆677が他方向（図40において右側方向）に向かってスライド移動する。すると、スライド杆677のバネ係止部683に係止されている付勢バネ684も張力されて伸びた状態となる。この状態では、付勢バネ684が張力されているので、打球槌687が発射モータ695の回転に従動して往復回動したときの打球槌687の復帰力が強くなり、発射位置にある打球が強く弾発されて遊技盤4の遊技領域605に到達する。そして、この打球の弾発力の強弱は、スライド部材710のスライド部材収納空間656内のスライド量に応じて調整することができる。

【0112】

10

上記したように、スライド部材710を移動させることにより、打球発射装置650による弾発力を調整することができるが、このスライド部材710の移動は、前述したハンドル装置460の操作ハンドル461の回動操作部材464の回動操作に応じて移動するジョイントユニット480のスライド体483の移動と連動するようになっている。この点について図20、を参照して説明する。

【0113】

前述したように、ハンドル装置460の操作ハンドル461の回動操作部材464を回転させることにより、回転軸465の先端に固着される勾玉状のカム466も回転するため、ジョイントユニット480のスライド体483が収納体481の内部を一方向に向かってスライド移動する。このため、スライド体483の前面に突設されるスライド突片492も同じ方向にスライド移動することになる。スライド体483のスライド突片492は、扉枠5を本体枠3に対して閉じた状態では、本体枠5の発射装置取付部520に形成される連結開口664を貫通してスライド部材710の挿入空間714に挿入されるようになっている。この場合の挿入状態は、前述したようにスライド突片492の傾斜辺493側の一端辺がスライド方向前方の側壁に当接した状態で且つ上下の挟持片716の間に挿入された状態である。したがって、スライド突片492が一方向に向かってスライド移動すると、スライド部材710も同一方向に向かってスライド移動することになる。このとき、前述したように、スライド部材710のスライド移動に伴ってスライド杆677もスライド移動するので、付勢バネ684の付勢力を調整することができる。つまり、ハンドル装置460の回動操作部材464を回動操作することにより、打球発射装置650の打球の弾発力を調整することができるものである。

20

【0114】

30

ところで、本実施形態においては、ハンドル装置460が扉枠5に設けられ、打球発射装置650が本体枠3に設けられているので、扉枠5を開閉する毎にハンドル装置460のスライド突片492と打球発射装置650のスライド部材710とが連携したり離れたりすることになる。しかし、本実施形態においては、上述したように、本体枠3に対して扉枠5を開じることにより、スライド突片492がスライド部材710の挿入空間714に自動的に挿入されてハンドル装置460と打球発射装置650とが連携され、逆に、本体枠3に対して扉枠5を開放することにより、スライド突片492が挿入空間714から離れてハンドル装置460と打球発射装置650とを分離することができるので、極めて簡単に扉枠5の開閉に伴ってハンドル装置460と打球発射装置650との連携・分離を行うことができる。特に、スライド突片492が挿入空間714に挿入される際には、スライド突片492の位置が上下方向に多少ずれっていても、挿入空間714内に突設される挟持片716の第二傾斜面717によってスライド突片492がスムーズに挟持位置に挿入されるようになっている。

40

【0115】

また、時として、操作ハンドル461の回動操作部材464に遊技者が詰め物を詰めてある程度回動した位置で固定している場合があるが、遊技場の店員がその詰め物を知らずに扉枠5を開閉する場合がある。このような場合でも、扉枠5を開放する場合には、単にスライド突片492が挿入空間714から離れるだけであるので問題はないが、扉枠5を

50

閉める場合に、スライド突片 492 の位置が多少一方向にずれた状態となっているものの、スライド突片 492 の傾斜辺 493 とスライド部材 710 の第一傾斜面 715 との協働作用により、扉枠 5 の閉止動作に伴ってスライド部材 710 を一方向に移動させながら最終的にスライド突片 492 とスライド部材 710 とが係合するようになっている。つまり、本実施形態においては、操作ハンドル 461 の回動操作部材 464 がどのような回動位置で固定されていても、操作ハンドル装置 460 と打球発射装置 650 との連携を行うことができるものである。

【0116】

次に、本体枠 3 の裏面上部に取り付けられる賞球タンク 720 について、主として図42を参照して説明する。図42は、賞球タンク 720 の斜視図(A)、平面図(B)、側面図(C)である。賞球タンク 720 は、前述したように、本体枠 3 の裏面上部に形成されるタンク取付溝 550(図24参照)に着脱自在に取り付けられるものである。しかしながら、賞球タンク 720 は、長方形状の箱状に形成され、パチンコ機 1 の正面側から見て、その前面壁 721 に切欠部 729 が形成され、その底面が上流側壁 724 から下流側壁 723 に向かって傾斜する第一傾斜底面 726 と前面壁 721 から次に説明する排出口 730 に向かって傾斜する第二傾斜底面 727 によって貯留部 728 が形成されている。また、その第二傾斜底面 727 の傾斜下端に排出口 730 が形成されるが、この排出口 730 は、パチンコ機 1 の正面側から見て賞球タンク 720 の後面壁 722 よりも外側に突出するように下流側壁 723 と後面壁 722 とをコ字状に連結する排出口突出壁 725 に囲まれるように形成されている。また、賞球タンク 720 の前面壁 721 の両端外側には、前記タンク取付溝 550 と係合する取付鍔部 733 が形成されていると共に、賞球タンク 720 の底面の裏面側に本体枠 3 の前記第四側面壁 543 に載置当接する載置当接片 731, 732 が突設され、さらに、賞球タンク 720 の上流側の後面壁 722 の下部に後述する球ならし部材 744 を取り付けるための球ならし取付軸 735 が突設されている。また、排出口 730 を除く賞球タンク 720 の後面壁 722 及び上流側壁 724 には、球の跳ね飛びを防止するための溢れ防止部材 734 が着脱自在に取り付けられるようになっている。

【0117】

上記のように構成される賞球タンク 720 においては、本体枠 3 のタンク取付溝 550 に対して取付鍔部 733 を上方から差し込むように取り付け、載置当接片 731, 732 を本体枠 3 の第四側面壁 543 に当接させる。これによって、賞球タンク 720 が本体枠 3 の裏面側上部に載置して取り付けられるが、この取り付けられた状態においては、図28に示すように、前面壁 721 の切欠部 729 を介して貯留部 728 と本体枠 3 の裏面に形成された逃げ凹部 551 とが連通し、また、図5に示すように、排出口 730 が次に説明するタンクレール部材 740 の上流端部に臨むようになっている。したがって、賞球タンク 720 において、球を貯留する貯留部 728(第一傾斜底面 726 及び第二傾斜底面 727 に対応する貯留空間部分)の前後方向の幅は、本体枠 3 の第二側面壁 541 ~ 第四側面壁 543までの前後方向の幅とほぼ同じとなるように形成されると共に、それらの側面壁 541 ~ 543までの上部に載置されるようになっている。しかして、前述したように、本体枠 3 の第一側面壁 540 ~ 第四側面壁 543 は、遊技盤 4 の周辺部の後方突出空間を覆うように深く形成されているので、その側面壁 541 ~ 543の上部に載置される賞球タンク 720 の貯留部の深さは、従来の貯留タンクにくらべて浅く形成されているものの、賞球が貯留されて重量が増加しても賞球タンク 720 の全体を本体枠 3 の側面壁 542 ~ 543で支持しているので、傾斜底面 726, 727 が変形することなく貯留された球をスムーズに排出口 730 に導くことができる。また、排出口 730 が賞球タンク 720 の後面壁 722 から外側に外れた位置に設けられているため、貯留部 728 に貯留された球の流れが第二傾斜底面 727 から外側に向かって流れるように構成されている。このため、従来のように傾斜底面の一部に開口を設けて排出口としていた賞球タンクに比べて、排出口近傍の貯留部に球詰まり解消のための球崩し突部を突出形成することなく球詰まりが発生し難い構造とすることができます。

10

20

30

40

50

【0118】

そして、本実施形態においては、前述したように、遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁541～543の上部外側に賞球タンク720の貯留部が載置された状態で、しかも、賞球タンク720の排出口730が貯留部の後面壁722よりも外側に突出して設けられているため、タンクレール部材740が賞球タンク720の貯留部の外側（パチンコ機1の正面から見て奥側）に位置して、タンクレール部材740と賞球タンク720の貯留部728とが上下方向に重複しない位置となっているので、遊技盤4の裏面に設けられる遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁541～543の上辺を本体枠3の上辺に近い位置で後方に向って突出させることができ、これにより、遊技装置の後方突出部が遊技盤4の上辺部で突出していても後側面壁541～543の内部に楽に収納することができる。10

【0119】

更に、賞球タンク720の貯留部728が遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁541～543の上部外側に載置されているか否かに關係なく、排出口730が賞球タンク720の後面壁722から外側に外れた位置に設けられているという構成だけで従来の賞球タンクにはない独特の効果を奏するものである。これについて図43を参考にして説明する。図43は、従来の賞球タンク（A），（B）と本実施形態に係る賞球タンク（C）との排出口部分における球の圧力状態を示す平面図である。図において、通常時、賞球タンク720に貯留される球は、賞球タンク720の貯留部に貯留されて滞留した状態となっている。この場合、従来の賞球タンクのように貯留部の傾斜底面の一部を開口して排出口730Aを形成している場合、例えば、図43（A）に示すように、球崩し突部736Aと反対側に排出口730Aが形成された賞球タンクや、図43（B）に示すように、球崩し突部736Bに隣接して排出口730Bが形成されている場合には、排出口730A，730Bの部分では、貯留された球の圧力とその圧力に基づく賞球タンクの側壁からの反作用により、常に排出口730A，730B部分に四方から球圧がかかった状態となっている。このため、たまたま球の重合具合によって球同士の圧力が釣り合い、下流側の球が流れ出ても、排出口730A，730B部分で球噛み状態が発生し球詰まりが発生することがあった。これに対し、本実施形態に係る賞球タンク720では、排出口730が賞球タンク720の後面壁722から外側に外れた位置に設けられているので、図43（C）に示すように、排出口730部分における貯留された球の圧力は、貯留部から排出口730方向に向かう作用力とその反作用だけの二方向からの圧力であり、従来のように四方から圧力を受けるわけではない。このため、下流側の球が流れ出ても、排出口730部分における球噛み状態が発生し難く、球詰まりが発生しないという優れた効果を奏することができる。2030

【0120】

上記した賞球タンク720の下方に配置されるタンクレール部材740について主として図44乃至図46を参照して説明する。図44は、賞球タンク720、タンクレール部材740、球通路ユニット770、賞球ユニット800、及び満タンユニット900の関係を示すパチンコ機1の背面側から見た斜視図であり、図45は、賞球タンク720、タンクレール部材740、球通路ユニット770、賞球ユニット800、及び満タンユニット900の関係を示すパチンコ機1の正面側から見た斜視図であり、図46は、タンクレール部材740の下流部と球通路ユニット770の上流部との関係を示す断面図（A）と平面図（B）である。40

【0121】

タンクレール部材740は、前述したように、本体枠3の上後面壁545のレール係止溝553，554（図24参照）に着脱自在に取り付けられるものである。そのため、タンクレール部材740には、その後面側の側面の左右辺及び下辺にレール係止溝553に上から差し込まれる複数の係止突片749が突設されると共に、その後面側側面の上辺中央にレール係止溝554に上から掛け止められる鉤状の係止突片750が突設されている。しかして、タンクレール部材740は、上面が開放した傾斜樋状に形成され、その上流50

端上面が賞球タンク 720 の排出口 730 に臨み、その下流端下面が後に詳述する球通路ユニット 770 に臨んでいる。また、タンクレール部材 740 の内部は、図 5 に示すように仕切壁 741 によって球が 2 列に整列して流下する通路 742 となっている。なお、通路 742 の底面は、細溝が切り欠けられており、通路 742 を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。また、通路 742 の側壁には、静電気を除去するための金属板（図示しない）が貼付されており、この金属板の下流端が前述したアース線接続具 557（図 22 参照）に接続されている。このため、タンクレール部材 740 を流下する球に帯電していた静電気が金属板からアース線接続具 557 を介して電源基板のアース用コネクタを経て外部にアースされるようになっている。

【0122】

10

また、タンクレール部材 740 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 744 が揺動自在に設けられている。この球ならし部材 744 は、前述した賞球タンク 720 の球ならし取付軸 735 に揺動自在に軸支されるものであり、タンクレール部材 740 の 2 列のそれぞれの通路 742 内に向かって垂下され、各通路 742 を流下する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 744 の設置位置より下流側のタンクレール部材 740 の上面が球押え板 745 によって被覆されている。この球押え板 745 は、球ならし部材 744 によって 1 段とならなかった球を強制的に 1 段とするように傾斜円弧状に形成されるものである。更に、タンクレール部材 740 の下流端部には、それぞれの通路 742 に臨んで一対の整列歯車 747 が軸ピン 748 によって回転自在に軸支されている。この整列歯車 747 は、外周に複数の歯が形成され、一対の整列歯車 747 の歯のピッチが半ピッチずつずれるようにして軸ピン 748 に固定されている。このため、タンクレール部材 740 の各通路 742 を流下してきた球の上部が整列歯車 747 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 742 の球が交互に 1 つずつ送られることになる。この場合、図 46 に示すように、各通路 742 を流れてきた球は、整列歯車 747 と噛み合いながら 2 列の通路 742 の下部に形成される傾斜面 743 に沿って中央方向に誘導され、その誘導中に次に説明する球通路ユニット 770 の球落下通路 772 の上端入口 773 に 2 列の通路 742 からの球を交互に一列状にして落下するようになっている。なお、整列歯車 747 は、その上面を円弧状の歯車カバー 746 によって被覆されている。

20

【0123】

30

上記したタンクレール部材 740 から一列状に落下される球を賞球ユニット 800 に導くための球通路ユニット 770 について、主として図 47 乃至図 51 を参照して説明する。図 47 は、本体枠 3 と球通路ユニット 770 及び賞球ユニット 800 との関係を示す分解斜視図であり、図 48 は、球通路ユニット 770 及び賞球ユニット 800 との関係を示す背面図であり、図 49 は、球通路ユニット 770 の背面から見た斜視図であり、図 50 は、球通路ユニット 770 の正面図であり、図 51 は、球通路ユニット 770 と賞球ユニット 800 との連結構造を説明するための側面図である。なお、図 48 及び図 49 において、賞球ユニット 800 部分は、ギヤカバー 866、アルミ放熱板 841、ユニットサブ板 825 が削除され、ユニットベース体 801 に形成された球通路部分をわかりやすく描いたものである。ただし、ギヤ等については、球通路との関係を理解し易くするため、一点鎖線で示してある。

40

【0124】

球通路ユニット 770 は、ほぼ長方形形状の板材の裏面（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 771 によって球落下通路 772 が形成されている。この球落下通路 772 は、図 46 (A) に示すように、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 772a と、該前後屈曲通路部 772a 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 772b と、該左右屈曲通路部 772b に連通してほぼ垂直状となっている垂直通路部 772c とからなっている。前後屈曲通路部 772a は、図 46 (A) に示すように、上述したタンクレール部材 740 から落下する上端入口 773 の位置が前述したように 2 列の通路 742 のほぼ中央であ

50

るため、本体枠3の上後面壁545及び軸支側後面壁546の表面から背面側に離れた位置となっているので、前後屈曲通路部772aと軸支側後面壁546に突設される前記賞球案内突起561とによって球落下通路772を軸支側後面壁546の表面に近い位置とするように前後方向に屈曲するものである。また、左右屈曲通路部772bは、図50に示すように、タンクレール部材740から前後屈曲通路部772aを落下してきた球の勢いを弱めるために球通路ユニット770のほぼ横幅一杯にコ字状に屈曲して形成されるものである。更に、垂直通路部772cもほぼ垂直状に形成されているものの若干緩やかに湾曲して形成され、その垂直通路部772cを構成する一方の屈曲通路壁771に切欠部775が形成され、その切欠部775に上端が支軸777によって軸支される球切れ検出片776が揺動自在に取り付けられている。この球切れ検出片776の側方には、球切れスイッチ778が取り付けられ、球切れスイッチ778のアクチュエータ779が球切れ検出片776に当接している。球切れ検出片776及び球切れスイッチ778によって垂直通路部772cでの球切れを検出する球切れ検出機構が構成されている。

【0125】

しかし、垂直通路部772cに球が存在しているときには、垂直通路部772cに存在する球によって球切れ検出片776が押圧されてアクチュエータ779を押して球切れスイッチ778をONとするが、垂直通路部772cに球詰まりや球欠乏により球が存在しなくなると球切れ検出片776が垂直通路部772c内に向かって揺動するので、アクチュエータ779が球切れスイッチ778をOFFとする。球切れスイッチ778がOFFになると、後述する賞球ユニット800の払出モータ815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。なお、切欠部775の下端部には、球切れ検出片776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プー突起780が形成されており、また、球通路ユニット770の球切れ検出片776に対応する垂直通路部772cに球詰まり用挿入溝781が形成されている。この球詰まり用挿入溝781は、球詰まり等で球切れ検出片776の揺動動作が行われ難い場合に、球通路ユニット770の後面側からピンを差し込んで球切れ検出片776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776に對面する他方の屈曲通路壁771は、若干球切れ検出片776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772cに球が存在しているときに確実に球切れ検出片776を押圧して球切れスイッチ778をONにするためである。

【0126】

また、球通路ユニット770には、上記した球落下通路772を避けた位置に止め穴782と位置決めボス783とが形成されている。位置決めボス783は、本体枠3の軸支側後面壁546に形成される位置決めピン574に係合されるものであり、止め穴782は同じく軸支側後面壁546に形成される通路ユニット取付ボス562に対応するものである。しかし、球通路ユニット770を本体枠3に取り付けるには、図47に示すように、位置決めボス783を位置決めピン574に係合させながら通路ユニット取付ボス562と止め穴782とを一致させ、その状態で止め穴782からビス784を螺着することにより行うことができる。更に、球通路ユニット770には、その一側中程にカバー体1250の係合片と係合するカバー体係合溝785が形成されていると共に、下部に賞球ユニット800と連結するための連結蓋部材786が回動自在に設けられている。

【0127】

連結蓋部材786は、図49に示すように、長方形形状の板材の裏面に円弧状に突設される一対の通路壁790を突設することにより構成されており、球通路ユニット770の下部表面の左右両端部に突設される軸支部としての支持突片787に、連結蓋部材786の両端部から延びる支持片788の先端に突設される回転軸部としての突起軸789を嵌合することにより回動自在に軸支されるものである。また、連結蓋部材786は、閉じることにより球通路ユニット770の下方に延長されて通路壁790によって形成される通路と球落下通路772の下流端部とが連通した状態（図51（B）に示す状態）と、開放することにより通路壁790によって形成される通路と球落下通路772の下流端部とが連

10

20

30

40

50

通しない状態（図51（A）に示す状態）と、に回動し得るが、開放した状態から閉じた状態に移行する際に、連結蓋部材786の支持片788を案内する案内突起791が球通路ユニット770の後面下端部に突設されている。

【0128】

しかし、球通路ユニット770を本体枠3の軸支側后面壁546に固定した状態で、しかも、後述するように賞球ユニット800を同じく軸支側后面壁546に装着した状態（図51（A）に示す状態）で、連結蓋部材786を閉じて賞球ユニット800に設けられる係止弾性爪820によってその後面を係止することにより、球通路ユニット770の球落下通路772と賞球ユニット800の屈曲通路803とを通路壁790にて連通して、球通路ユニット770の球落下通路772を落下する球を賞球ユニット800の屈曲通路803に導くことができるものである。このように球通路ユニット770に回動自在な連結蓋部材786を設けた理由は、後述するように賞球ユニット800を本体枠3に対して着脱自在に装着し易くすることと、その着脱自在に装着したことに起因して球通路ユニット770と賞球ユニット800との間に形成される空間が球のスムーズな落下を阻害しないようにするためである。10

【0129】

また、球通路ユニット770に突設される一対の屈曲通路壁771の間に本体枠3の軸支側后面壁546にその突出高さが下流側に向かって徐々に低くなるように突設される賞球案内突起561を挿入することで、球落下通路772の上端入口773がタンクレール部材740の2列の通路742のほぼ中央下部に位置するように、球落下通路772の上流部を背面からみて前後方向に屈曲する前後屈曲通路部772aとして形成する。これにより、一対の整列歯車747によって2列で流下する球を交互に1個ずつ賞球ユニット800側に送り出す構成において、球落下通路772を通して球を1個ずつスムーズに賞球ユニット800に送り出すことができる。また、この構成によれば、複数の部材の組立体から球落下通路772を構成する必要がないため、球落下通路772を構成する部品点数を削減することができると共に、球落下通路772の組み付け作業性を向上することができる。20

【0130】

また、タンクレール部材740から前後屈曲通路部772aを落下してきた球は、左右屈曲通路部772bを通過することでその勢いを弱め、その後、垂直通路部772cを通って賞球ユニット800に送られる。また、勢いが弱められた状態で球が送り込まれる垂直通路部772cには、球切れを検出するための球切れ検出機構（球切れ検出片776及び球切れスイッチ778）が設けられる。これにより、球落下通路772での球切れ、言い換えれば賞球ユニット800に供給する球が切れたこと（球切れ）を確実に検出することができる。30

【0131】

次に、上記した球通路ユニット770の下流側に配置される賞球ユニット800について、主として図52乃至図55を参照して説明する。図52は、賞球ユニット800の背面側から見た分解斜視図であり、図53は、払出モータ815と払出部材としてのスプロケット807との関係を説明するための背面図であり、図54は、賞球ユニット800の通路と駆動関係を説明するための背面図であり、図55は、図54のA-A断面図である。40

【0132】

図52において、賞球ユニット800は、一対の屈曲通路壁802によって球通路を構成する屈曲通路803、賞球通路810、及び球抜通路811が形成されるユニットベース体801と、該ユニットベース体801の後面を覆うユニットサブ板825と、該ユニットサブ板825の上部表面（後面側）に取り付けられる中継基板830と、前記ユニットサブ板825のほぼ中央表面領域（後面側領域）に設けられるギヤ群843、844、847及び検出円盤850（回転伝達部材）を被覆するギヤカバー866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。50

【0133】

ユニットベース体801は、ほぼ長方形形状の板状（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825側に向かって突設される一対の屈曲通路壁802によって屈曲通路803が形成されている。屈曲通路壁802は、ユニットベース体801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801の両端辺の側壁を兼ねている。また、中程の屈曲通路壁802が大きく左右に分かれた部分は、球送り回転体としてのスプロケット807が配置される振分空間805を構成し、その振分空間805の下部からユニットベース体801の下流端までに左右に分かれた前記屈曲通路壁802の対をなすように通路区画壁809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802と通路区画壁809とによって振分空間805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810を構成し、他方の通路が球抜通路811を構成している。なお、通路区画壁809も左右に大きく分かれしており、その分かれた通路区画壁809の内側に払出モータ815を収納するモータ収納空間814が形成されている。即ち、払出モータ815は、球通路（屈曲通路803、賞球通路810、球抜通路811）を避けた位置であって当該球通路の奥行き幅寸法内に形成されるモータ収納空間814に収納固定される。なお、屈曲通路803は、該通路803内に停留する球のスプロケット807への圧力を弱めるために蛇行状に形成されて振分空間805に到達しているが、その振分空間805の上流側の底面に橜円形状の開口804が形成されている。この開口804は、屈曲通路803内に入った小さなゴミ等を貯留するもので、賞球ユニット800を本体枠3から取り外したときに溜まったゴミ等を取り出すことができるようになっている。10

【0134】

また、上記した振分空間805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807が回転自在に配置されるが、このスプロケット807が固定される回転軸808の他端を軸支する軸受筒806が振分空間805の底面に形成されている。また、振分空間805の底部を構成する通路区画壁809の上端部は、スプロケット807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810の上流部には、払出球検出センサ812が着脱自在に装着されている。払出球検出センサ812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スイッチ嵌合凹部865を屈曲通路壁802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812からの配線（図示しない）は、後述する中継基板830に接続されるようになっている。更に、賞球通路810を構成する屈曲通路壁802の下流側には、ユニットサブ板825と一緒に形成される通路蓋板部859に形成される係止部860と係合する係止爪813が複数形成されている。ただし、複数の係止爪813のうち、通路蓋板部859の下端の一方の係止部860と係合する係止爪813は、通路区画壁809側に形成されている。20

【0135】

また、ユニットベース体801の下方であって賞球通路810と球抜通路811との間には、払出モータ815を収納する円形状のモータ収納空間814が形成されるが、このモータ収納空間814の内部に払出モータ815の円筒状本体が収納されるようになっている。ただし、払出モータ815は、その前面に形成される一対の取付片816によってユニットサブ板825の下方に取り付けられるアルミ放熱板841の裏面側にビス817で固着されるようになっている。そして、払出モータ815がユニットサブ板825のアルミ放熱板841に取り付けられた状態で、払出モータ815のモータ軸818は、アルミ放熱板841に穿設された軸挿通穴842を貫通して第一ギヤ843が固着されるようになっている。また、ユニットサブ板825及びアルミ放熱板841でユニットベース体801の後面側を被覆することにより、上記した屈曲通路803、賞球通路810、及び球抜通路811が形成される奥行幅方向の空間内に払出モータ815の円筒状本体部分も3040

収納配置されることになる。そして、払出モータ815を収納するモータ収納空間814と前述したスプロケット807が配置される振分空間805とが、上下方向の極めて近い位置関係に形成されているため、ユニットベース体801の上下方向の長さを短くすることができ、結果的に賞球ユニット800のコンパクト化を図ることができる。

【0136】

更に、ユニットベース体801には、上記した球抜通路811の最下端に球抜きされた球を賞球ユニット800の裏面側に誘導する誘導突片819が突設され、この誘導突片819に誘導された球が後述する球抜接続通路880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。また、ユニットベース体801の上部には、前述した球通路ユニット770の連結蓋部材786を係止する係止弾性爪820が突設されると共に、賞球ユニット800を本体枠3の軸支側後面壁546に着脱自在に取り付けるためのボタン挿通係合穴821及び鉤状係合部824と、ユニットベース体801とユニットサブ板825を挟持した状態でギヤカバー866とを連結するための取付ボス823が設けられている。ボタン挿通係合穴821には、ユニットベース体801の上部一側に設けられて棒状の着脱ボタン822が奥行幅方向に摺動自在に取り付けられるものであり、後述するように、その前方先端が本体枠3の軸支側後面壁546に形成されるロック用弾性爪564に対応している。また、ボタン挿通係合穴821の後端面は、図47に示すように、ロック用弾性爪564の先端部が入り込むように凹状となっている。また、鉤状係合部824は、本体枠3の軸支側後面壁546に形成される係合突片565と係合するもので、賞球ユニット800を軸支側後面壁546に押し当てて下方に押下げることにより、鉤状係合部824と係合突片565とが係合するものである。そして、その係合状態においてロック用弾性爪564とボタン挿通係合穴821とが係合するので、賞球ユニット800の上方向の移動ができないようになっている。なお、鉤状係合部824は、ユニットベース体801の上部左右に形成されている。また、ユニットサブ板825を挟持した状態でユニットベース体801とギヤカバー866とを連結するための取付ボス823は、後面側に向かって長く突設され、ユニットサブ板825に穿設される貫通穴858を貫通した後、ギヤカバー866の取付穴867に対応させ、そのギヤカバー866の表面からネジ868を螺着することにより、ユニットサブ板825を挟持した状態でユニットベース体801とギヤカバー866とを連結している。

【0137】

上記したユニットベース体801を被覆するユニットサブ板825の構成について説明すると、ユニットサブ板825は、ユニットベース体801の屈曲通路803部分と振分空間805部分と賞球通路810部分とを覆う合成樹脂製の板材に払出モータ815が取り付けられると共に球抜通路811の下流部分とを覆うアルミ放熱板841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825の合成樹脂板部の表側（後面側）には、中継基板830を取り付けるための中継基板領域826が上部に形成され、その下方に複数のギヤ843、844、847や検出円盤850が取り付けられるギヤ領域840が形成されている。中継基板領域826は、ほぼ正方形形状に形成され、その正方形形状に沿って中継基板830を載置する載置リブ827が突設され、その一側垂直辺の上下に後述する基板カバー835の係合突起836と係合する係合溝部828が形成され、その他側垂直辺の中央に基板カバー835の係止突部837と係合する係止爪部829が形成されている。また、中継基板領域826には、着脱ボタン822が挿通されるボタン挿通穴834と中継基板830をビス（図示しない）で止着するための取付ボス部832が形成されている。

【0138】

上記した中継基板領域826に取り付けられる中継基板830は、賞球ユニット800に設けられる上述した払出球検出センサ812、払出モータ815、及び後述するセンサ855からの配線と、後述する払出制御基板1186（図25及び図72参照）からの配線とを中継するもので、そのために複数のコネクタが設けられると共に、着脱ボタン822が挿通されるボタン挿通穴833と前記取付ボス部832に対応する取付穴831とが

10

20

30

40

50

穿設されている。しかし、中継基板 830 を中継基板領域 826 の載置リブ 827 に載置した状態で取付穴 831 と取付ボス部 832 とを合致させて図示しないビスで止着することにより中継基板 830 をユニットサブ板 825 の表面（後面）に止着することができる。

【0139】

また、上記のように取り付けられる中継基板 830 は、基板カバー 835 によって被覆される。基板カバー 835 は、ほぼ正方形形状の前面側が開放したボックス状に形成され、その一側垂直辺の上下基部に係合突起 836 と他側垂直辺のほぼ中央側面に係止突部 837 が形成されている。また、基板カバー 835 の正方形形状の垂直面には、ボタン開口 838 と接続開口部 839 とが形成されている。しかし、基板カバー 835 の係合突起 836 を中継基板領域 826 の係合溝部 828 に差し込んで係合した後、係止突部 837 と係止爪部 829 とを係合させることにより、簡単に基板カバー 835 で中継基板 830 を被覆することができる。逆に、取り外す場合には、係止爪部 829 を弾性変形させて係止突部 837 との係合を解除すると共に基板カバー 835 を斜め手前側に引いて係合突起 836 と係合溝部 828 との係合を解除することができる。なお、基板カバー 835 を被覆した状態では、ボタン挿通係合穴 821 に係合されている着脱ボタン 822 の頭部がボタン挿通穴 833, 834 を挿通してボタン開口 838 から外部に僅かに臨んでいる。また、中継基板 830 に接続された配線は、接続開口部 839 から外部に引き出されるようになっている。

【0140】

次に、ユニットサブ板 825 に形成されるギヤ領域 840 に設けられるギヤ 843, 844, 847、及び検出円盤 850 について説明する。前述したように、払出モータ 815 のモータ軸 818 の先端は、ユニットサブ板 825 のアルミ放熱板 841 に穿設される軸挿通穴 842 を貫通してユニットサブ板 825 の表面（後面側）に突出しており、その突出した部分に第一ギヤ 843（駆動ギヤ）が固着されている。第一ギヤ 843 の上方には、該第一ギヤ 843 と噛合する第二ギヤ 844（回転伝達ギヤ）がギヤカバー 866 の裏面（前面側）に一端が圧入され且つアルミ放熱板 841 に穿設される軸穴 846 に他端が支持される軸 845 に回転自在に設けられ、その第二ギヤ 844 の上方には、該第二ギヤ 844 と噛合する第三ギヤ 847（回転伝達ギヤ）がユニットサブ板 825 に形成される軸穴 849 に圧入された軸 848 に回転自在に設けられている。更に、第三ギヤ 847 の上方には、該第三ギヤ 847 と噛合するギヤ部 852（従動ギヤ）を有する検出円盤 850 が前記スプロケット 807 を軸支する回転軸 808 に回転自在に設けられている。なお、図 55 に示すように、モータ軸 818 の先端部がギヤカバー 866 に形成される受穴に遊嵌されている。また、回転軸 808 は、その一端がユニットベース体 801 に形成される軸受筒 806 に圧入されて支持され、その他端がギヤカバー 866 に形成される軸受穴に支持されるものであるが、ギヤ領域 840 の中央よりやや下方に形成された軸貫通穴 864 を貫通して振分空間 805 においてスプロケット 807 を回転自在に軸支し、ユニットサブ板 825 とギヤカバー 866 とによって形成される空間において検出円盤 850 を回転自在に軸支している。ただし、図 55 に示すように、スプロケット 807 の後端部が検出円盤 850 の中心前面部と係合した状態となっているので、スプロケット 807 と検出円盤 850 とは、回転軸 808 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 815 が回転駆動すると、その回転が第一ギヤ 843、第二ギヤ 844、第三ギヤ 847、検出円盤 850 のギヤ部 852 を介してスプロケット 807 を回転するように伝達される。

【0141】

検出円盤 850 の外周は、ギヤ部 852 の円よりも一回り大きく形成されており、そのギヤ部 852 よりも外側に突出している外周部分には、スプロケット 807 の凹部と同じ数（図示の場合には、3 個）の検出切欠 851 が形成されている。この検出切欠 851 は、ユニットサブ板 825 の表面に形成される基板取付部 857 に挟持支持されるセンサ基板 854 に設けられる投受光方式のセンサ 855（回転位置検出手段）によって検出され

10

20

30

40

50

るものである。そして、センサ 855 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 851 の検出個数を検出することにより、スプロケット 807 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 855 により、異常回転が検出されたとき（多くは、スプロケット 807 による球噛み状態）には、スプロケット 807 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球の個数は、前述した賞球通路 810 に設けられる払出球検出センサ 812 によって検出して計数のために使用している。なお、図 55 に示すように、センサ基板 854 の他端辺もギヤカバー 866 に形成される基板取付部に挟持されるようになっている。

【0142】

10

上述したように、ギヤ領域 840 に設けられる複数のギヤのうち、第二ギヤ 844 だけがギヤカバー 866 側に圧入される回転軸 845 に回転自在に設けられているところ、ギヤ領域 840 を覆うギヤカバー 866 には、前記ユニットベース体 801 に突設されてユニットサブ板 825 の貫通穴 858 を貫通する取付ボス 823 の先端部に対応する位置に穿設される取付穴 867 が形成されている。そして、ギヤカバー 866 側に設けられる第二ギヤ 844 の歯とユニットサブ板 825 側に設けられる第一ギヤ 843 及び第三ギヤ 847 の歯とを噛み合わせながら、取付穴 867 と取付ボス 823 とを一致させた状態でギヤカバー 866 の後面からネジ 868 で螺着することにより、ユニットサブ板 825 を挟持する状態でベースユニット体 451 とギヤカバー 866 とが一体的に固定される。また、ギヤカバー 866 の一側側面には、前記中継基板 830 に接続される配線（例えば、中継基板 830 と後述する払出制御基板 1186 とを接続する配線等）を掛け留めて纏める配線処理片 869 が突設されている。

【0143】

20

以上、賞球ユニット 800 の構成について説明してきたが、ユニットベース体 801 とユニットサブ板 825 と中継基板 830 と基板カバー 835 とギヤカバー 866 とを組み付けた状態においては、図 55 に示すように、払い出すべき球が導かれる屈曲通路 803 の下方位置に払出モータ 815 の円筒状の本体部分が収納されるように位置する。また、ユニットベース体 801 には、球通路（屈曲通路 803、賞球通路 810、球抜通路 811）内に配置されたスプロケット 807 と、球通路を避けた位置であって球通路の奥行き幅寸法内に形成されるモータ収納空間 814 に収納された払出モータ 815 と、を設け、ユニットサブ板 825 には、その非閉塞面側に沿って払出モータ 815 のモータ軸 818 の回転をスプロケット 807 の回転軸 808 に伝達する回転伝達部材（第一ギヤ 843、第二、3 ギヤ 844、847、及び検出円盤 850 のギヤ部 852）を設け、しかも、払出モータ 815 と屈曲通路 803 の振分空間 805 に配置される払出部材としてのスプロケット 807 とをユニットサブ板 825 の後面のギヤ領域 840 に設けられる複数のギヤ 843、844、847、850（852）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。即ち、ユニットベース体 801 とユニットサブ板 825 との間に形成される球通路（屈曲通路 803、賞球通路 810、球抜通路 811）の奥行き幅内にスプロケット 807 と払出モータ 815 とを収納し、しかも、スプロケット 807 と払出モータ 815 とを連結する回転伝達部材（第一ギヤ 843、第二、3 ギヤ 844、847、及び検出円盤 850 のギヤ部 852）をユニットサブ板 825 の非閉塞面側の所定幅内に沿って設けたので、球通路の外側に払出モータやスプロケットの一部を配置したものに比べて、賞球ユニット 800 を薄型化することができる。また、このような賞球ユニット 800 は、当該賞球ユニット 800 内の球通路（屈曲通路 803、賞球通路 810、球抜通路 811）が一条の通路形状で形成されることにより、より一層の薄型化が図られている。即ち、従来のように、払出モータ 815 を賞球ユニット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、本体枠 3 の軸支側後面壁 546 の後面側に取り付けたときに、賞球ユニット 800 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ます。なお、図 55 において、払出モータ 815 の前端部分がユニットベース体 801 の後面よりも僅かに突出して構成されているが、この突出部分は、図 25 に示すように

30

40

40

50

、軸支側後面壁 546 の下方の払出モータ用逃げ開口部 572 から本体枠 3 の前方部分に臨むようになっているため、結果的にその突出寸法から軸支側後面壁 546 の板厚寸法を差し引いた寸法だけ突出する程度となり、軸支側後面壁 546 よりも前方に向かう突出量は僅かなものとなっている。また、このような構成をとることにより、本実施形態では、賞球ユニット 800 が取り付けられる本体枠 3 の軸支側後面壁 546 と遊技盤 4 の裏面との間に、遊技盤 4 に設けられる遊技装置の後方突出部分を収納する収納空間を奥行き幅方向で大きくとることができる。

【 0144 】

また、上記のように構成される賞球ユニット 800 を本体枠 3 の軸支側後面壁 546 に取り付けるためには、図 47 に示すように、鉤状係合部 824 と係合突片 565 とを対応させて位置合わせした後、賞球ユニット 800 の下端を係止溝 573 に掛け止め且つ鉤状係合部 824 と係合突片 565 とを係合させるために賞球ユニット 800 を軸支側後面壁 546 に密着させたまま下方に押下げる。このとき、賞球ユニット 800 の下端部と係止溝 573 とが係合し且つ鉤状係合部 824 と係合突片 565 とが係合しているので、取付自体は完了しているが、賞球ユニット 800 を上方に移動させることにより簡単に上記のそれぞれの係合状態が解除されてしまうため、これを防止するために、ロック用弹性爪 564 がボタン挿通係合穴 821 に係合するようになっている。つまり、ロック用弹性爪 564 とボタン挿通係合穴 821 とが係合することにより、取付状態で賞球ユニット 800 の上方への移動を防止している。このように、賞球ユニット 800 を取り付けた後に、球通路ユニット 770 の連結蓋部材 786 を前述したように回動して係止弹性爪 820 で係止することにより、球通路ユニット 770 の球落下通路 772 下流端と賞球ユニット 800 の屈曲通路 803 の上流端とを一対の通路壁 790 によって構成される通路を介して連通化することができる。また、賞球ユニット 800 を取り付けた状態では、賞球通路 810 の下流端と後に詳述する満タンユニット 900 の賞球入口 927 とが接続され、球抜通路 811 の下流端が球抜接続通路 880 の上流端と接続される。

【 0145 】

一方、賞球ユニット 800 を取り外すときは、係止弹性爪 820 による係合を解除して連結蓋部材 786 を手前側に回動し、その後、着脱ボタン 822 を押圧してロック用弹性爪 564 を前面側に移動させてロック用弹性爪 564 とボタン挿通係合穴 821 との係合を解除させ、その後着脱ボタン 822 を押圧したままの状態で賞球ユニット 800 を上方に引き上げて賞球ユニット 800 の下端部と係止溝 573 との係合及び鉤状係合部 824 と係合突片 565 との係合を解除して賞球ユニット 800 を手前側に引き出すことにより、賞球ユニット 800 を簡単に取り外すことができる。

【 0146 】

上記した賞球ユニット 800 の下流側に配置される満タンユニット 900 について、主として図 56 乃至図 62 を参照して説明する。図 56 は、賞球ユニット 800 と満タンユニット 900 との関係を示す斜視図であり、図 57 は、満タンユニット 900 の斜視図であり、図 58 は、満タンユニット 900 の正面から見た分解斜視図であり、図 59 は、満タンユニット 900 の背面から見た分解斜視図であり、図 60 は、満タンユニット 900 とファール口 610 との関係を示す一部破断斜視図であり、図 61 は、満タンユニット 900 に設けられる底面搖動板 907 部分で切断した横断面図であり、図 62 は、満タンユニット 900 とファール口 610 との関係を示す断面図である。

【 0147 】

満タンユニット 900 は、前述したように本体枠 3 の満タンユニット載置部 531 に載置固定されるものであり、図 58 に示すように、上面が開放したボックス状に形成されるボックス主体 901 と、該ボックス主体 901 の上面を覆う蓋体 926 とから構成されている。ボックス主体 901 は、賞球通路 810 の下流端から流入した球が内部をジグザグ状に誘導されて出口 921 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 926 に形成される賞球入口 927 から流入した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 902 が形成されている。側方誘導通路 902 の賞球入口 927 の直

10

20

30

40

50

下の一端部には、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903が設けられ、側方誘導通路902の他端内面に側方誘導通路902を流れてきた球の衝撃を受け止めて該球を下流側に誘導する緩衝部材904が設けられている。

【0148】

また、側方誘導通路902の他端内面に設けられる緩衝部材904に衝突した球は、向きを下流側に変えた後、側方誘導通路902の球の流れと逆方向に流れるように誘導される逆側方誘導通路905が形成されている。逆側方誘導通路905を流れた球は、その後、前方に向かって形成される前方誘導通路920に導かれて該前方誘導通路920の流下端に形成される出口921から前述した皿ユニット300の賞球連絡樋451に導かれる。

10

【0149】

ところで、前記逆側方誘導通路905の上流側の底面には、その底面の全域に亘って開口する底面開口906が形成され、その底面開口906を底面揺動板907が揺動自在に閉塞している。底面開口906は、上面が開放されたほぼ正方形の凹状に形成され、その内部の正面から見て前後方向の側壁に一対の軸支突起911が突設されている。また、底面開口906の凹状の底面にバネ913の下端を位置決めするための円形状のバネ載置凹部912が形成されている。一方、底面開口906を閉塞する底面揺動板907は、ほぼ正方形形状に形成され、その裏面下流側に正面から見て前記軸支突起911に嵌合することにより軸支される半円形状の軸受部908が突設形成されている。また、底面揺動板907の裏面中央には、図61に示すように、バネ913の上端が係止されるバネ係止突起910が下方に向かって突設されている。したがって、底面揺動板907は、バネ913の付勢力によりその上流側が常に上方へ揺動された方向に付勢されている。そして、バネ913は、通常の賞球の払出個数（例えば、15個）が一度に底面揺動板907上に載置したときでも底面揺動板907が下方に揺動せず、賞球の払出個数以上の所定個数の球が底面揺動板907上に載置したときに下方に揺動するようなバネ係数を有するバネ部材によって形成されている。更に、底面揺動板907の上流側に検出突片909が前方に向かって突出されている。この検出突片909は、底面揺動板907の軸受部908を軸支突起911に嵌合軸支したときに、連通孔929を貫通して次に説明するスイッチ収納空間914に位置するようになっている。

20

【0150】

また、逆側方誘導通路905の上流端部の側壁の外側には、満タンスイッチ916を収納するためのスイッチ収納空間914が一体的に形成されている。スイッチ収納空間914に満タンスイッチ916を取り付けるために、スイッチ収納空間914の上部であって逆側方誘導通路905の上流端部の側壁の外側面にスイッチ取付部918が形成され、そのスイッチ取付部918に満タンスイッチ916を保持するスイッチホルダ915の取付片917がネジ919によって止着されている。満タンスイッチ916は、投光器と受光器とからなるスイッチとして構成され、その受光器と投光器との間を検出突片909が上下に揺動することによりON・OFFを検出するものである。

30

【0151】

更に、逆側方誘導通路905の下流側の一側方にファール球通路922が形成されている。ファール球通路922は、その上流側のファール球入口923が図60に示すように、前述したファール口610に連通し、その下流側が前方誘導通路920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610に取り入れられたファール球は、ファール球入口923から屈曲したファール球通路922を通って前方誘導通路920に導かれ、さらにお口921及び賞球連絡樋451を通って皿ユニット300に戻される。

40

【0152】

また、ボックス主体901には、前記出口921の両側方と前記ファール球入口923の一側方に前記満タンユニット載置部531に形成されるユニット係合溝532に係合される係合片924が突設されると共に、蓋体926に形成される掛止片928と係合する

50

掛止突起 925 が形成されている。この掛止突起 925 は、ボックス主体 901 の左右後方の側壁上部に適宜形成されている。

【0153】

一方、蓋体 926 は、ボックス主体 901 の側方誘導通路 902、逆側方誘導通路 905、前方誘導通路 920、及びファール球通路 922 の上面を覆うような板形状に形成され、前記側方誘導通路 902 に上流端に対応する位置に正方形状の賞球入口 927 が開口されている。また、蓋体 926 の周囲には、ボックス主体 901 の前記掛止突起 925 と係合するための掛け片 928 が下方に向かって突設されている。

【0154】

上記のように構成される満タンユニット 900 においては、図 56 に示すように、賞球ユニット 800 の賞球通路 810 から拵出された球が賞球入口 927 から側方誘導通路 902 の上流側に入って側方誘導受部 903 によって側方に向かって誘導されて緩衝部材 904 に衝突する。緩衝部材 904 に衝突した球は、そのまま下流側に向かって逆側方誘導通路 905 を前記側方誘導通路 902 の誘導方向と逆方向に誘導されて前方誘導通路 920 に導かれ、前方誘導通路 920 の出口 921 から賞球連絡樋 451 を通って皿ユニット 300 に導かれる。また、ファール球入口 923 から入ったファール球も屈曲したファール球通路 922 によって球の勢いを弱められて前方誘導通路 920 に合流し、前方誘導通路 920 の出口 921 から賞球連絡樋 451 を通って皿ユニット 300 に導かれる。

【0155】

そして、通常時、満タンユニット 900 内を球が自然に流れているときには、側方誘導通路 902 から逆側方誘導通路 905 に球が移動する際に、底面揺動板 907 に落下するが、通常の賞球の拵出個数程度では、バネ 913 の弾発力が強いので、底面揺動板 907 が揺動することがなく、図 61 の実線で示すように、検出突片 909 が投受光方式の満タンスイッチ 916 の投光器と受光器との間に入り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 に賞球が貯留されて満タンユニット 900 内にも球が充満してきたときには、前方誘導通路 920 及び逆側方誘導通路 905 の上流側の全域に形成される底面揺動板 907 上に貯留された球の圧力により底面揺動板 907 がバネ 913 の付勢力に抗して下方に揺動し、図 61 の二点鎖線で示すように、検出突片 909 が投受光方式の満タンスイッチ 916 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 916 が ON すると、賞球ユニット 800 の拵出モータ 815 の回転駆動が停止（所定個数の賞球を拵出している最中に ON 信号が導出された場合には、その所定個数の賞球が拵出されてから停止）するようになっている。

【0156】

上記したように、満タンユニット 900 においては、球が流下する通路（図示の場合には、逆側方誘導通路 905）の通路底面の幅とほぼ同じ幅の底面揺動板 907 によって満タンスイッチ 916 を作動させるようにすると共に、通常時の球の流れによって揺動せずある程度の球が載置したときに底面揺動板 907 揆動するように付勢部材（バネ 913）で付勢したので、従来のように一部の通路の底面等に球が載置したことにより球詰まりを検出するものに比べて、その一部の通路部分における球の載置が球詰まりによって検出されない事態を確実に防止することができる。このことは、球の満タンを確実に検出することができるものである。

【0157】

上記したように、本実施形態に係る満タンユニット 900 においては、本体枠 3 の満タンユニット載置部 531 に着脱自在に取り付けるものであるため、従来のように、満タン装置を本体枠に形成された拵出通路の内部に組み付けるものに比べて、本体枠に満タン構造のための通路を形成する必要がない。また、満タンユニット 900 の内部をジグザグ状の通路とすることにより、賞球ユニット 800 の賞球通路 810 から拵出された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るので、払い出された賞球が皿ユニット 300 から外に飛び出すこともない。更に、本実施形態に係る満タンユニット 900

10

20

30

40

50

は、ファール球を導くファール球通路 922 が賞球を払い出す前方誘導通路 920 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。

【 0 1 5 8 】

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錠装置 1000 について主として図 63 乃至図 71 を参照して説明する。図 63 は、錠装置 1000 と本体枠 3 との関係を示す背面斜視図であり、図 64 は、錠装置 1000 の本体枠 3 への掛け止め構造を示す拡大側方断面図であり、図 65 は、パチンコ機 1 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り、図 66 は、錠装置 1000 と本体枠 3 の側壁 540, 541 との詳細な関係を示す拡大断面図であり、図 67 は、錠装置 1000 の側面図 (A)、前面側から見た斜視図 (B) であり、図 68 は、錠装置 1000 の背面側から見た斜視図 (A)、錠装置 1000 のコ字状基体 1001 の内部に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆 1040 と本体枠用摺動杆 1050 の斜視図 (B), (C) であり、図 69 は、錠装置 1000 の分解斜視図であり、図 70 は、扉枠用摺動杆 1040 と本体枠用摺動杆 1050 の作用を説明するための正面図であり、図 71 は、不正防止部材 1023, 1032 の作用を説明するための正面図である。
10

【 0 1 5 9 】

錠装置 1000 は、本体枠 3 の開放側の第一側面壁 540 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ものであり、図 63 に示すように、本体枠 3 の外周側辺と第一側面壁 540 の立ち上がり部との間の上下端近い部分及び中程に形成される複数 (図示の場合、3 個) の錠係止穴 548 と、第一側面壁 540 の垂直面の上部と中程に切り欠けられて形成される錠取付穴 547 とシリンダー錠貫通穴 526 の上部近傍に形成される錠取付穴 547 と、によって次に説明する錠装置 1000 のコ字状基体 1001 が支持固定されるものである。そこで、以下、錠装置 1000 の構造について詳細に説明する。
20

【 0 1 6 0 】

図 67 乃至図 69 に示すように、錠装置 1000 は、断面コ字状に形成される錠基体としてのコ字状基体 1001 と、該コ字状基体 1001 内に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆 1040 と、前記コ字状基体 1001 内に摺動自在に設けられる本体枠用摺動杆 1050 と、該本体枠用摺動杆 1050 の摺動を不正に行うことができないようにコ字状基体 1001 の下部に取り付けられる不正防止部材 1023, 1032 と、からなる。
30

【 0 1 6 1 】

コ字状基体 1001 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 1040 と本体枠用摺動杆 1050 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断面 L 字状に成形された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、前述したように遊技盤 4 の左右方向及び上下方向の大きさを極めて大きくすると共に、本体枠 3 の側面壁 540 ~ 543 で囲まれる空間を大きくしたため、側面壁 540 と本体枠 3 の外周辺との間の寸法が極めて小さくなっていることにより、本実施形態に係る錠装置 1000 の横幅寸法を小さく形成して錠装置 1000 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て改良したためである。そして、コ字状基体 1001 の断面コ字状の開放側が本体枠 3 の裏面に対面するように取り付けられるため、錠装置 1000 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 1040 と本体枠用摺動杆 1050 とが、それぞれのフック部 1041, 1054, 1065 を除いてコ字状基体 1001 に完全に被覆された状態の不正防止構造となっている。
40

【 0 1 6 2 】

先ず、コ字状基体 1001 の開放側と反対の閉塞側上下に本体枠用摺動杆 1050 のフック部 1054, 1065 が貫通される長方形状のフック貫通開口 1002 が開設されると共に、閉塞側であって第一側面壁 540 と密着する側面 1001b (図 69 参照) 上部と中程に水平方向にビス止め部 1003 が突設され、更に、開放側の第一側面壁 540 と密着しない側面 1001a (図 69 参照) の上端部及び中間部と、開放側の両側面 100
50

1a, 1001bの下端部に係止突起1004が突設形成されている。ビス止め部1003と係止突起1004は、錠装置1000を本体枠3の裏面に取り付けるためのものであり、係止突起1004を本体枠3の錠係止穴548に差し込んで上方に移動させ(図64参照)、その状態でビス止め部1003と錠取付穴547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、錠装置1000を本体枠3に強固に固定することができる。なお、錠装置1000のビスによる取付けは、上部と中程のビス止め部1003だけではなく、後述する錠取付片1008に形成されるビス止め部1003と前記シリンダー錠貫通穴526の上方近傍に形成される錠取付穴547とを対応させて図示しないビスで止着することにより、錠装置1000の下方も取り付けられるようになっている。

10

【0163】

また、その取り付けに際し、コ字状基体1001の開放側(前方部)の上中下の3箇所に形成される係止突起1004を錠係止穴548に差し込んで位置決め係止し、コ字状基体1001の閉塞側(後方部)の上中の2箇所に形成されたビス止め部1003及びコ字状基体1001の開放側(前方部)に形成されたビス止め部1003を錠取付穴547にビスで固定する構造であるため、錠装置1000の前方部を係止突起1004と錠係止穴548で係止し、錠装置1000の後方部をビス止め部1003と錠取付穴547で固定し且つ錠装置1000の下方部をビス止め部1003と錠取付穴547で固定するので、極めて簡単な構造で錠装置1000を本体枠3に強固に固定することができるものである。換言するならば、錠装置1000を極めて横幅寸法の薄いコ字状基体1001に集約して構成した場合でも、錠装置1000の前方部と後方部との係止及び固定により、錠装置1000を本体枠3に強固に固定することができるものである。特に、本実施形態の場合には、前方部の係止構造(固定構造でもよい)を構成する係止突起1004がコ字状基体1001の第一側面壁540と密着しない側面1001aに突設形成される一方、後方部の固定構造を構成するビス止め部1003及びビス止め部1003がコ字状基体1001の第一側面壁540と密着する側面1001bから水平方向に突設形成される構造であるため、前方部の係止構造が第一側面壁540と密着する側面1001bに形成される場合に比べて、ガタ付きが生じないように錠装置1000を本体枠3に固定することができるものである。

20

【0164】

また、コ字状基体1001の両側面1001a, 1001bの上部、中程、下部に挿通穴1005が形成され、コ字状基体1001に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を収納した状態で挿通穴1005にリベット1006を差込んでかしめることにより、コ字状基体1001の内部に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を摺動自在に取り付けることができる。即ち、扉枠用摺動杆1040の上中下の3箇所に形成されるリベット用長穴1042と本体枠用摺動杆1050の上フック部材1051及び下フック部材1052にそれぞれ1つずつ形成されるリベット用長穴1055, 1061にリベット1006を貫通させることにより、扉枠用摺動杆1040が上方に移動できるようにし、本体枠用摺動杆1050が下方に移動できるようになっている。したがって、図68(B)に示すように本体枠用摺動杆1050のリベット用長穴1055, 1061の下端部にリベット1006が貫通しており、図68(C)に示すように扉枠用摺動杆1040のリベット用長穴1042の上端部にリベット1006が貫通している。

40

【0165】

更に、コ字状基体1001の下方部には、その閉塞側面に不正防止切欠部1007が形成されると共に、その開放側の本体枠3の第一側面壁540と密着する側面1001bの前端部にシリンダー錠1010を取り付けるための錠取付片1008が側方に向かって突設され、更に、第一側面壁540と密着する側面1001bに挿入縦開口1020、バネ係止片1021、及び逃げ横穴1022がそれぞれ形成されている。不正防止切欠部1007は、後に説明する第一不正防止部材1023のストッパー片部1027が進退するようになっている。この点については、後に詳述する。また、錠取付片1008は、錠装置

50

1000を本体枠3の裏面に取り付けた状態で、遊技盤設置凹部510の下端辺よりも下方の位置となるようにコ字状基体1001の側面1001bの前端部から側方に向かって突設されるが、この錠取付片1008には、シリンダー錠1010が貫通する錠挿通穴1009が形成されると共にシリンダー錠1010の錠取付基板1011に形成される取付穴1013をビス1012で取り付けるための取付穴1014が上下2箇所に穿設され、更に、錠装置1000の下部を本体枠3の裏面に取り付けるためのビス止め部1003が穿設されている。また、挿入縦開口1020は、シリンダー錠1010に固定される係合カム1016の第一係合突片1017及び第二係合突片1018がシリンダー錠1010の回動時に侵入するための開口であり、バネ係止片1021は、不正防止部材1023, 1032に設けられるバネ1035が係止されるものであり、逃げ横穴1022は、連結ピン1034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に詳述する。

【0166】

上記した錠取付片1008に取り付けられるシリンダー錠1010について説明すると、シリンダー錠1010は、錠取付基板1011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1015が錠取付基板1011より後面に出ており、その錠軸1015の後端に係合カム1016がビス1019によって固定されている。係合カム1016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1050の下降係合穴1062に係合する第一係合突片1017となっており、その他端辺が回動時に扉枠用摺動杆1040の上昇係合穴1045に係合する第二係合突片1018となっている。そして、上記のように構成されるシリンダー錠1010は、円筒状のシリンダー錠本体部分を錠挿通穴1009に挿通して錠取付基板1011の上下2箇所に形成される取付穴1013と錠取付片1008の取付穴1014とを一致させてビス1012で螺着することにより、シリンダー錠1010をコ字状基体1001に固定することができる。

【0167】

次に、コ字状基体1001に取り付けられる不正防止部材1023, 1032について図69を参照して説明する。不正防止部材1023, 1032は、シリンダー錠1010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1050を下降させることを防止するためのものである。しかし、不正防止部材1023, 1032は、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とを連結ピン1034で連結した構造となっている。第一不正防止部材1023は、上端の揺動軸穴1025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、その揺動軸穴1025を前述したコ字状基体1001の内部に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を摺動自在に取り付けるための挿通穴1005及びリベット1006のうち、最下方の挿通穴1005及びリベット1006によって取り付けられる。

【0168】

また、第一不正防止部材1023には、その板状面に前記挿入縦開口1020と重複する縦長な突片挿入穴1026が開設され、この突片挿入穴1026に第二係合突片1018が挿入し得るようになっている。つまり、突片挿入穴1026と挿入縦開口1020を第二係合突片1018が貫通することにより、コ字状基体1001の内部に設けられる扉枠用摺動杆1040の上昇係合穴1045と第二係合突片1018とが係合するようになっている。また、第一不正防止部材1023の突片挿入穴1026の開設位置の斜め上方の外形線が傾斜部1024となっている。この傾斜部1024は、係合カム1016の回動時に第一係合突片1017の後面側と当接するもので、係合カム1016の回動時に第一係合突片1017と傾斜部1024とが当接することにより第一不正防止部材1023が揺動軸穴1025を中心として揺動(図71(B)において時計回転方向)するようになっている。

【0169】

更に、第一不正防止部材1023には、前記突片挿入穴1026の斜め下方の外形線上

10

20

30

40

50

にストッパー片部 1027 が突設され、そのストッパー片部 1027 の下方に規制突片 1031 が突設され、該規制突片 1031 の前方部にピン穴 1029 と連結穴 1030 とが上下に形成されている。ストッパー片部 1027 は、本体枠用摺動杆 1050 の施錠時に前記不正防止切欠部 1007 及び本体枠用摺動杆 1050 の係合切欠部 1066 に侵入係合して本体枠用摺動杆 1050 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 1031 は、第一不正防止部材 1023 と第二不正防止部材 1032 とはバネ 1035 によって連結されるが、そのバネ 1035 で連結されたときに第二不正防止部材 1032 の付勢方向への移動を規制するものである。ピン穴 1029 は、ガイドピン 1028 が固定されるものであり、ガイドピン 1028 が第一不正防止部材 1023 の裏面側からピン穴 1029 に固定された状態で、そのガイドピン 1028 を前記挿入縦開口 1020 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、第一不正防止部材 1023 をコ字状基体 1001 の側面 1001b に沿って案内するものである。更に、連結穴 1030 は、第一不正防止部材 1023 と第二不正防止部材 1032 とを連結ピン 1034 で連結するためのものである。10

【0170】

上記した第一不正防止部材 1023 に連結される第二不正防止部材 1032 は、逆「て」字状の板材で形成され、その上部一端に連結穴 1033 が形成され、その上部他端にバネ係止穴 1036 が穿設され、下方端部に当接部 1037 が設けられている。連結穴 1033 は、第一不正防止部材 1023 の連結穴 1030 と一致させて連結ピン 1034 で連結するためのものであり、バネ係止穴 1036 は、一端がコ字状基体 1001 のバネ係止片 1021 に係止されるバネ 1035 の他端を係止するものである。また、当接部 1037 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 41 と当接するものである。なお、上記した第一不正防止部材 1023 及び第二不正防止部材 1032 の作用については、後に詳述する。20

【0171】

次に、コ字状基体 1001 の内部に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆 1040 及び本体枠用摺動杆 1050 について説明する。先ず、扉枠用摺動杆 1040 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 1041 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 1041 は、コ字状基体 1001 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、錠装置 1000 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 549 (図 21 及び図 22 参照) から前方に突出し、扉枠 5 の裏面に形成されるフックカバー 227 (図 15 参照) に係止するものである。なお、扉枠用フック部 1041 は、下向きの係合爪形状となっているため、扉枠用摺動杆 1040 を上昇させることにより扉枠用フック部 1041 とフックカバー 227 との係止状態を解除することができる。30

【0172】

また、扉枠用摺動杆 1040 の上中下の側面中央に、前記リベット 1006 が挿通される縦長のリベット用長穴 1042 が形成され、該リベット用長穴 1042 のうちの最上部のリベット用長穴 1042 の下方及び扉枠用摺動杆 1040 の最下端にガイド突起 1043 が突設されている。リベット用長穴 1042 は、コ字状基体 1001 の挿通穴 1005 に挿通されるリベット 1006 が貫通されるものであり、しかも、このリベット 1006 が扉枠用摺動杆 1040 の上昇動作を邪魔しないように縦長に形成されている。そして、通常状態においては、リベット用長穴 1042 の上端部にリベット 1006 が貫通接した状態となっている。また、ガイド突起 1043 は、本体枠用摺動杆 1050 の上フック部材 1051 及び下フック部材 1052 に形成される突片移動穴 1056, 1064 に挿通されるものであり、扉枠用摺動杆 1040 と本体枠用摺動杆 1050 との相互の摺動動作を案内するようになっている。40

【0173】

また、扉枠用摺動杆 1040 の上端部にスプリングフック部 1046 が形成され、このスプリングフック部 1046 にスプリング 1048 の一端が係止され、そのスプリング 150

048の他端が本体枠用摺動杆1050の上フック部材1051に形成されるスプリングフック部材1057に係止される。これにより、扉枠用摺動杆1040が下方向に、本体枠用摺動杆1050が上方向に、それぞれ相互に付勢されている。扉枠用摺動杆1040の中程には、当接弹性片1047が凸状に形成されている。この当接弹性片1047は、扉枠用摺動杆1040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1001の内側面に当接して内部で扉枠用摺動杆1040がガタつかないようにするものである。更に、扉枠用摺動杆1040の下方部分の側面には、共に縦長な遊び穴1044と上昇係合穴1045とが形成されている。遊び穴1044は、係合カム1016の第一係合突片1017が差し込まれて回動するときに、その回動動作の邪魔にならないように第一係合突片1017の先端部が移動しえる空間を構成するものである。また、上昇係合穴1045は、係合カム1016の第二係合突片1018が差し込まれて回動するときに、その回動動作によって扉枠用摺動杆1040が上昇するように係合するためのものである。なお、扉枠用摺動杆1040の縦辺下部後方には、前記不正防止切欠部1007よりも上下方向に大きな切欠である逃げ切欠部1049が形成されている。この逃げ切欠部1049は、第一不正防止部材1023のストッパー片部1027を確実に不正防止切欠部1007及び係合切欠部1066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。10

【0174】

一方、本体枠用摺動杆1050は、金属板製の上フック部材1051と、金属板製の下フック部材1052と、上フック部材1051と下フック部材1052とを連結する連結線杆1052と、から構成されている。つまり、本体枠用摺動杆1050は、従来のように1つの金属製の縦長板で構成されているわけではなく、フック部1054, 1065を有する上フック部材1051と下フック部材1052とを金属製の板材をプレスで形成し、その金属製の上フック部材1051と下フック部材1052とを細い金属製の連結線杆1053で連結したものである。このため、狭いコ字状基体1001の空間に扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050とを効率よく収納することができる。20

【0175】

ところで、上フック部材1051には、その上端部に後方に向かってフック部1054が突設され、その板面部にリベット用長穴1055と突片移動穴1056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材1057と連結穴1058とが形成され、さらに、その上辺及び下辺に当接部1059が形成されている。フック部1054は、コ字状基体1001の上方のフック貫通開口1002を貫通して外枠2の開放側内側の上部に設けられる閉鎖用突起38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1055は、扉枠用摺動杆1040の上部に形成されるリベット用長穴1042に対応するものであり、このリベット用長穴1055にリベット1006が貫通された通常の状態では、リベット1006がリベット用長穴1055の最下端部を貫通した状態となっている。これにより、上フック部材1051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1056は、前述したように扉枠用摺動杆1040の上方のガイド突片1043が挿入されて、扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050との相互の移動を案内するようになっている。スプリングフック部材1057は、前述したようにスプリング1048の他端が係止されるものである。また、連結穴1058は、連結線杆1053の上端が折り曲げられて挿入されるものである。更に、当接部1059は、コ字状基体1001に収納されたときに、該コ字状基体1001の内部側壁に当接して上フック部材1051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とするためのものである。3040

【0176】

一方、下フック部材1052には、その下端部に後方に向かってフック部1065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1061と下降係合穴1062と遊び穴1063と突片移動穴1064とが順次形成され、また、その前方の縦辺上端部に連結穴1060が、その後方の縦辺下部に係合切欠部1066がそれぞれ形成され、50

さらに、その上辺及び下辺に当接部 1067 が形成されている。フック部 1065 は、コ字状基体 1001 の下方のフック貫通開口 1002 を貫通して外枠 2 の開放側内側の下部に設けられる閉鎖用突起 41 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 1061 は、扉枠用摺動杆 1040 の下部に形成されるリベット用長穴 1042 に対応するものであり、このリベット用長穴 1061 にリベット 1006 が貫通された通常の状態では、リベット 1006 がリベット用長穴 1061 の最下端部を貫通した状態となっている。これにより、下フック部材 1052 が下方に向かって移動することができるようになっている。下降係合穴 1062 は、係合カム 1016 の第一係合突片 1017 が差し込まれて回動するときに、その回動動作によって本体枠用摺動杆 1050 が下降するように係合するためのものである。また、遊び穴 1063 は、係合カム 1016 の第二係合突片 1018 が差し込まれて回動するときに、その回動動作の邪魔にならないように第二係合突片 1018 の先端部が移動し得る空間を構成するものである。突片移動穴 1064 は、前述したように扉枠用摺動杆 1040 の下方のガイド突片 1043 が挿入されて、扉枠用摺動杆 1040 と本体枠用摺動杆 1050 との相互の移動を案内するようになっている。また、連結穴 1060 は、連結線杆 1053 の下端が折り曲げられて挿入されるものである。更に当接部 1067 は、コ字状基体 1001 に収納されたときに、該コ字状基体 1001 の内部側壁に当接して下フック部材 1052 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とするためのものである。

【0177】

以上、錠装置 1000 を構成する各部材について説明してきたが、この錠装置 1000 を組み付けるには、本体枠用摺動杆 1050 の上フック部材 1051 と下フック部材 1052 とを連結線杆 1053 で連結し、その状態で扉枠用摺動杆 1040 のガイド突片 1043 を上フック部材 1051 と下フック部材 1052 の突片移動穴 1056, 1064 に挿入すると共に、相互のリベット長穴 1042 とリベット用長穴 1055, 1061 を位置合わせして重ね合わせ、その重ね合わせた状態で上フック部材 1051 のフック部 1054 と下フック部材 1052 のフック部 1065 とをコ字状基体 1001 のフック貫通開口 1002 に貫通させながら扉枠用摺動杆 1040 及び本体枠用摺動杆 1050 をコ字状基体 1001 のコ字状の空間に挿入する。その後、挿通穴 1005 からリベット 1006 を差し込む。この際、リベット 1006 がリベット用長穴 1055, 1061, 1042 を貫通するように差し込む。ただし、最下端のリベット 1006 を差し込むときには、第一不正防止部材 1023 の揺動軸穴 1025 にもリベット 1006 を差し込んで第一不正防止部材 1023 をコ字状基体 1001 に同時に取り付ける必要がある。なお、第一不正防止部材 1023 をコ字状基体 1001 に取り付ける前に、第一不正防止部材 1023 と第二不正防止部材 1032 とを連結ピン 1034 で連結し且つガイドピン 1028 をピン穴 1029 に図示しないビスで止着しておき、さらにガイドピン 1028 を挿入縦開口 1020 の最下端の開口部に挿入しておく必要がある。

【0178】

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

【0179】

上記のようにして組み付けた錠装置 1000 を本体枠 3 の裏面に取り付けるためには、

10

20

30

40

50

前述したように、扉枠用摺動杆 1040 の扉枠用フック部 1041 を本体枠 3 に形成される扉用フック穴 549 に差し込みながら、鉤型に突出する係止突起 1004 を本体枠 3 の錠係止穴 548 に差し込んで上方に移動させ、その状態で水平方向に突出したビス止め部 1003 及びビス止め部 1003 を錠取付穴 547 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 63 に示すように、錠装置 1000 を本体枠 3 の裏面に強固に固定することができる。特に、本実施形態の場合には、前方部の係止構造を構成する係止突起 1004 がコ字状基体 1001 の第一側面壁 540 と密着しない側面 1001a に突設形成される一方、後方部の固定構造を構成するビス止め部 1003 及びビス止め部 1003 がコ字状基体 1001 の第一側面壁 540 と密着する側面 1001b から水平方向に突設形成される構造であるため、前方部の係止構造が第一側面壁 540 と密着する側面 1001b に形成される場合に比べて、ガタ付きが生じないように錠装置 1000 を本体枠 3 に固定することができるものである。

【0180】

ところで、本体枠 3 の裏面に取り付けられた錠装置 1000 の作用について図 70 及び図 71 を参照して説明する。先ず、図 70 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 70 (A) に示すように、外枠 2 の閉鎖用突起 38, 41 と本体枠用摺動杆 1050 のフック部 1054, 1065 とが係止し且つ扉枠用摺動杆 1040 の扉枠用フック部 1041 と扉枠 5 のフックカバー 227 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 1010 に図示しない鍵を差し込んで係合カム 1016 の第一係合突片 1017 が挿入縦開口 1020 内に侵入する方向に回動すると、図 70 (B) に示すように、第一係合突片 1017 の先端が本体枠用摺動杆 1050 の下降係合穴 1062 に係合してスプリング 1048 の付勢力に抗して下フック部材 1052 を下方に押下げ、これと連結されている連結線杆 1053 と上フック部材 1051 も押下げられて下降する。このため、外枠 2 の閉鎖用突起 38, 41 と本体枠用摺動杆 1050 のフック部 1054, 1065 とが係止状態が解除されるため、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、フック部 1054, 1065 がスプリング 1048 の付勢力により上昇した状態 (図 70 (A) に示す状態と同じ上昇した位置) となっているが、フック部 1054, 1065 の上辺が外側に向かって下り傾斜しているため、強制的に本体枠 3 を外枠 2 に対して押圧することにより、フック部 1054, 1065 の上辺傾斜部が閉鎖用突起 38, 41 の下端部と当接するので、本体枠用摺動杆 1050 が下方に下降し、遂には、フック部 1054, 1065 の上向き爪部と閉鎖用突起 38, 41 とが再度係止した状態となって本体枠用摺動杆 1050 が上昇して係止状態に戻る。

【0181】

一方、シリンダー錠 1010 に図示しない鍵を差し込んで係合カム 1016 の第二係合突片 1018 が挿入縦開口 1020 内に侵入する方向に回動すると、図 70 (C) に示すように、第二係合突片 1018 の先端が扉枠用摺動杆 1040 の上昇係合穴 1045 に係合してスプリング 1048 の付勢力に抗して扉枠用摺動杆 1040 を上方に押し上げ上昇する。このため、扉枠 5 のフックカバー 227 と扉枠用摺動杆 1040 の扉枠用フック部 1041 とが係止状態が解除されるため、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、扉枠用フック部 1041 がスプリング 1048 の付勢力により下降した状態 (図 70 (A) に示す状態と同じ下降した位置) となっているが、扉枠用フック部 1041 の下辺が外側に向かって上り傾斜しているため、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 1041 の下辺傾斜部がフックカバー 227 の上端部と当接するので、扉枠用摺動杆 1040 が上方に上昇し、遂には、扉枠用フック部 1041 の下向き爪部とフックカバー 227 とが再度係止した状態となって扉枠用摺動杆 1040 が下降して係止状態に戻る。なお、本実施形態における扉枠用摺動杆 1040 は、コ字状基体 1001 の全長とほぼ同じ長さに形成されると共に、そのコ字状基体 1001 が本体枠 3 の縦方向の側面のほぼ全

10

20

30

40

50

長に亘って取り付けられ、しかも、扉枠5との係止部である扉枠用フック部1041が扉枠用摺動杆1040の上端部、中央部、下端部の3箇所に形成されているため、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、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。

【0182】

上記したように、本実施形態に係る錠装置1000は、シリンダー錠1010に差し込んだ鍵を一方向に回動することにより、外枠2に対する本体枠3の施錠を解除し、他方向に回動することにより、本体枠3に対する扉枠5の施錠を解除することができる。この場合、シリンダー錠1010に鍵を差し込むことなく本体枠用摺動杆1050のフック部1054, 1065にピアノ線等を引っ掛けたまま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ようになっている。このような不正行為を防止する構造の第一番目が第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とから構成されるロック機構であり、第二番目の不正防止構造がコ字状基体1001の閉鎖空間に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050が収納される構造である。10

【0183】

先ず、第一番目の不正防止構造であるロック機構の作用について図71を参照して説明する。先ず、外枠2と本体枠3とが閉じている状態においては、図71(A)に示すように、外枠2の閉鎖用突起41と第二不正防止部材1032の当接部1037とが当接した状態となっている。この状態においては、バネ1035の付勢力により第一不正防止部材1023が反時計方向に回動してストッパー片部1027が不正防止切欠部1007内に侵入し、ストッパー片部1027が不正防止切欠部1007に対応する位置にある本体枠用摺動杆1050の下フック部材1052に形成される係合切欠部1066と係合した状態となっている。このため、本体枠用摺動杆1050にピアノ線等を引っ掛けたまま引き降ろそうとしても、ストッパー片部1027と係合切欠部1066とが係合しているので、本体枠用摺動杆1050を不正に下方に引き降ろすこと(解錠すること)が不能となり、本体枠3を開放するという不正行為を行うことができない。20

【0184】

一方、シリンダー錠1010に鍵を差し込んで正規に本体枠3を開錠する場合には、図71(B)に示すように、鍵を回動させることにより係合カム1016の第一係合突片1017が挿入縦開口1020内に侵入するように回動される。この第一係合突片1017の回動時に、第一不正防止部材1023の傾斜部1024と第一係合突片1017の側面とが当接するため、第一不正防止部材1023が揺動軸穴1025を中心として図示の時計回転方向に回転を始め、ストッパー片部1027も不正防止切欠部1007から退避するように移動する。このため、ストッパー片部1027と係合切欠部1066との係合が解除された状態となる。このとき、第二不正防止部材1032は、バネ1035を伸ばして当接部1037が後退した位置となっている。この状態でさらに係合カム1016を回動させて第一係合突片1017も回動させると、第一係合突片1017の先端が下フック部材1052の下降係合穴1062に係合して本体枠用摺動杆1050の全体を下降させるので、フック部1054, 1065と外枠2の閉鎖用突起38, 41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。3040

【0185】

なお、本体枠3を外枠2に対して閉じるときには、第二不正防止部材1032は、規制突片1031に当接した状態となっているため、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032との位置関係は、図71(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41と第二不正防止部材1032の当接部1037とが正面から当接し、最終的に図71(A)に示す状態となる。このため、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とが本体枠3を閉じるときに邪魔になることはない。また、本実施形態においては、第一不正防止部材1023と第50

二不正防止部材 1032 とが本体枠用摺動杆 1050 の下降動作だけが不正に行われないように防止しているのは、本体枠用摺動杆 1050 を不正に開放すれば、解放後に扉枠用摺動杆 1040 を手動で簡単に開けることができることと、ピアノ線等で摺動杆を上昇させる不正行為は事実上行い難いという理由により、本体枠用摺動杆 1050 に対する不正操作ができないように工夫されている。

【0186】

また、上記した第一番目の不正防止構造であるロック機構であっても、第一不正防止部材 1023 をピアノ線等で揺動させることにより、ロック機構の機能を無力化することも不可能ではない。そこで、万一口ロック機構のロック機能が不正な行為により無力化される場合を想定すると、本実施形態においては、錠装置 1000 が本体枠 3 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 1040 と本体枠用摺動杆 1050 とが、それぞれのフック部 1041、1054、1065 を除いてコ字状基体 1001 の閉鎖空間に収納されて完全に被覆された状態となっているので、ピアノ線等を差し込んでコ字状基体 1001 の閉鎖空間の内部に設けられる本体枠用摺動杆 1050 を引き下げようとしても、コ字状基体 1001 の両側面 1001a、1001b によって不正具の閉鎖空間への侵入が阻止されるため、不正行為を簡単に行うことができない構造となっている。

【0187】

以上、詳述したように、本実施形態に係る錠装置 1000 は、その横幅寸法が従来の L 字状基体に集約される錠装置に比べて極めて薄いコ字状基体 1001 の内部に扉枠用摺動杆 1040 と本体枠用摺動杆 1050 とを摺動可能に設け且つ錠装置 1000 を操作するためのシリンダー錠 1010 のコ字状基体 1001 への取付位置を遊技盤の下端辺よりも下方となる位置としたので、遊技盤 4 の左右方向及び上下方向の大きさを極めて大きくすると共に、本体枠 3 の側面壁 540～543 で囲まれる空間を大きくしても、錠装置 1000 を本体枠 3 の裏側に強固に取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、錠装置 1000 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 1040 と本体枠用摺動杆 1050 とが、それぞれのフック部 1041、1054、1065 を除いてコ字状基体 1001 に完全に被覆された状態となっているので、ピアノ線等を差し込んで内部に設けられる本体枠用摺動杆 1050 を引き下げる等の不正行為を簡単に行うことができない。また、錠装置 1000 の取り付けに際し、コ字状基体 1001 の開放側（前方部）の上中下の 3箇所に形成される係止突起 1004 を錠係止穴 548 に差し込んで位置決め係止し、コ字状基体 1001 の閉塞側（後方部）の上中下の 3箇所に形成されたビス止め部 1003 及びビス止め部 1003 を錠取付穴 547 にビスで固定する構造であるため、錠装置 1000 の前方部を係止突起 1004 と錠係止穴 548 で係止し、錠装置 1000 の後方部をビス止め部 1003 及びビス止め部 1003 と錠取付穴 547 で固定するので、極めて簡単な構造で錠装置 1000 を本体枠 3 に強固に固定することができるものである。

【0188】

なお、上記した実施形態においては、コ字状基体 1001 の下方部をビス止めする構造として錠取付片 1008 に形成されたビス止め部 1003 と本体枠 3 のシリンダー錠貫通穴 526 の上部近傍に形成した錠取付穴 547 を螺着する構造としたが、これに代えて、シリンダー錠 1010 を錠取付片 1008 に取り付けるビス 1012 を利用して、該ビス 1012 の先端が錠取付片 1008 を貫通して螺着される錠取付穴をシリンダー錠貫通穴 526 の上下に形成する構造でも良い。また、コ字状基体 1001 の下方部をビス止めしなくても、錠装置 1000 の後方部のビス止め部 1003 と錠取付穴 547 との固定だけでも、錠装置 1000 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。更に、上記した実施形態においては、扉枠用摺動杆 1040 及び本体枠用摺動杆 1050 を左右の側面 1001a、1001b を有するコ字状基体 1001 で完全に被覆するものとしたが、例えば、扉枠用摺動杆 1040 及び本体枠用摺動杆 1050 を第一側面壁 540 に密着しない反対側の側面 1001a に摺動自在にリベット等で装着し、第一側面壁 540 に密着する側面 1001b を省略した L 字状基体（錠基体）とし、その L 字状基体（錠基

10

20

30

40

50

体)の側面 1001a と第一側面壁 540 とによって形成される閉鎖空間に扉枠用摺動杆 1040 及び本体枠用摺動杆 1050 を収納する構造としてもよい。この場合でも、実施形態と同じような取付構造及び不正防止構造とすることができます。

【0189】

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 1100 について、主として図 72 及び図 73 を参照して説明する。図 72 は、基板ユニット 1100 を背面側から見た斜視図であり、図 73 は、基板ユニット 1100 を前面側から見た斜視図である。

【0190】

基板ユニット 1100 は、本体枠 3 の裏面下部に複数形成されるホルダ用の取付穴部 527 (図 22, 図 24 参照) に取り付けられるものであり、図示すように、合成樹脂成形された枠用基板ホルダ 1101 に、扉中継基板、電源基板ボックス 1103、端子基板ボックス 1104、払出制御基板ボックス 1105、主ドロワ中継基板、及び副ドロワ中継基板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、電源基板ボックス 1103、端子基板ボックス 1104、及び払出制御基板ボックス 1105 は、枠用基板ホルダ 1101 の後面側に前後方向に重複して取り付けられ、主ドロワ中継基板及び副ドロワ中継基板は、枠用基板ホルダ 1101 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 1105 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、主ドロワ中継基板及び副ドロワ中継基板は、基板カバー 1109 に被覆されて取り付けられている。

【0191】

先ず、枠用基板ホルダ 1101 は、横長状に合成樹脂で成形され、図示すように、その後面側一側部に配線用開口 1124 が形成され、図示は省略するが、配線用開口 1124 の内側に扉中継基板を取り付けるための中継基板用凹部が形成されている。この枠用基板ホルダ 1101 の左右両辺及び下辺には、基板ユニット 1100 を本体枠 3 に取り付けるための取付片 1122 が外側に向かって突設され、該取付片 1122 を本体枠 3 の前記取付穴部 527 (図 22 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 1100 が本体枠 3 の背面下部に取り付けられる。なお、取付穴部 527 は、図 24 に示すように、取付片 1122 の外形形状に合致する外周壁を有して形成されている。更に、枠用基板ホルダ 1101 の他端側 (図 73 の右側) 側壁の外側に、配線を係止するための配線掛止片 1123 が突設形成されている。

【0192】

また、枠用基板ホルダ 1101 の前面側のほぼ中央には、アウト球通路 1119 が逆さ L 字状に形成されている。このアウト球通路 1119 は、前述したアウト口 606 (図 31 参照)、球抜排出通路 524 (図 22 参照) の下流側、及び落下口 629 (図 29 参照) と対応するよう上方が幅広く形成され、下流側が球を列状に排出するよう幅狭く形成されている。したがって、基板ユニット 1100 を本体枠 3 に取り付けたときには、図 25 に示すように、アウト球通路 1119 の幅広上流部がアウト口 606 の下面を支持する通路支持突起 513 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 1119 の下流端からアウト球や入賞球、あるいは球抜き球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。

【0193】

基板カバー 1109 には、主ドロワ中継基板に設けられる主ドロワ中継コネクタ 1200 及び払出制御基板用コネクタ 1201 と、副ドロワ中継基板に設けられる副ドロワ中継コネクタ 1202 及び扉枠用コネクタ 1203 とが基板カバー 1109 の外側に突出するための長方形状のコネクタ用開口が開設されている。

【0194】

払出制御基板ボックス 1105 は、横長の長方形状の払出制御基板が固定されるボックス主体と、ボックス主体に取り付けられて払出制御基板の表面を覆うカバーボディと、から構成されている。ボックス主体とカバーボディとは、その一側辺を係合させ、その他側辺に分離切断部 1183 でカシメ固定している。これによってボックス主体とカバーボディとを分離す

10

20

30

40

50

るためには、分離切断部 1183 を切斷しないと分離できないようになっている。ただし、分離切断部 1183 におけるカシメ固定は、複数箇所（図示の場合は、1～4 の数字で示す 4 箇所）のうち、いずれかをカシメ部材でカシメれば良く、例えば、検査等で分離する必要がある場合には、3 回まで行うことができる。もちろん、不正に分離した場合には、切斷した痕跡が残ることになるので、不正行為があったか否かを直ちに知ることができるようになっている。

【0195】

次に、カバー体 1250 について、図 6、図 24 及び図 28 を参照して説明する。カバー体 1250 は、本体枠 3 の後面開口 580 を覆うものであり、その一側の上中下の 3 箇所に本体枠 3 の背面一侧に形成されるカバー体支持筒部 575 に上方から挿入される軸支ピン 1251 が形成され、その他側のほぼ中央に球通路ユニット 770 に形成されるカバー体係合溝 785 と係合する係合片 1252 が形成されている。しかし、カバー体 1250 の軸支ピン 1251 をカバー体支持筒部 575 に差し込むことにより、カバー体 1250 を本体枠 3 に開閉自在に軸支し、係合片 1252 をカバー体係合溝 785 に係止することにより、カバー体 1250 を本体枠 3 に閉じた状態とすることが可能、遊技盤 4 に設けられる各種部品の背面を保護することができる。なお、開放する場合には、係合片 1252 とカバー体係合溝 785 との係合を解除すればよい。

【0196】

また、図示の場合のカバー体 1250においては、開放側の係合片 1252 の上下に止め穴 1253 が形成され、また、本体枠 3 の施錠壁 569 に突設される施錠用突出鉤片 570 を貫通させる貫通穴 1254 が形成され、更に詳細に図示しないが、次に説明する第二実施形態に係るカバー体 1270 と同じように、接続操作用開口 1255、立壁、当接突起、補強リブが形成されている。これら接続操作用開口 1255、立壁、当接突起、補強リブは、第二実施形態に係るカバー体 1270 の接続操作用開口 1283、立壁 1284、当接突起 1285、補強リブ 1286 と同じ位置に設けられて同じ機能を奏するものである。しかし、カバー体 1250 を閉じた状態で、カバー体 1250 の止め穴 1253 と本体枠 3 側の止め穴 568 とを一致させて図示しないビスで止着することにより、カバー体 1250 によって本体枠 3 の後面開口 580 を閉塞固定することができる。そして、本体枠 3 に対してカバー体 1250 を閉じた状態で施錠用突出鉤片 570 がカバー体 1250 の貫通穴 1254 を貫通しているので、例えば、南京錠等の錠を施錠用突出鉤片 570 に掛け止めることにより、南京錠の鍵を有する責任者しかカバー体 1250 を開放する。

【0197】

次に、遊技盤 4 に配設された遊技装置及び演出装置について、図 74 を参照して説明する。図 74 は、遊技盤 4 を示す正面図である。図 74 に示すように、遊技領域 605 のほぼ中央には、本実施形態の要部をなす演出装置 630 が配置されている。演出装置 630 は、液晶表示器から構成されて装飾図柄（図柄情報）を変動表示する装飾図柄表示器 631（図柄表示手段）と、該装飾図柄表示器 631 の図柄表示面 632 の外周部分を装飾する外周装飾体 633 と、を備えている。

【0198】

演出装置 630 の下方には、第一特別図柄始動入賞口 634（始動入賞口、第一の始動入賞口）が配設されている。第一特別図柄始動入賞口 634 に入賞した遊技球は、始動口スイッチ 635（入賞検出手段、第一の入賞検出手段：図 75 参照）によって検出され、この検出に基づいて第一特別図柄表示器 1391 での第一特別図柄の変動表示と、装飾図柄表示器 631 での装飾図柄の変動表示とが許可される。第一特別図柄表示器 1391（第一の特別図柄表示手段）は、遊技領域 605 外となる遊技盤 4 の右下表面部分に後述する機能表示ユニット 1390 の一部として配置されており、装飾図柄表示器 631 での装飾図柄の表示結果は、第一特別図柄表示器 1391 での第一特別図柄（第一の特別図柄）の表示結果と対応して表示される。即ち、装飾図柄表示器 631 では、第一特別図柄表示器 1391 に表示される特別図柄の変動開始に伴って装飾図柄（図柄情報）の変動表示を

10

20

30

40

50

開始し、その後、特別図柄の表示結果と対応した装飾図柄の表示結果を停止表示する。特別図柄が特定表示結果となるときは、装飾図柄を特定の表示態様（特定表示結果：例えば、左・中・右の装飾図柄が数字で構成されてそれが同一の数字で揃う）で停止表示する一方、特別図柄が特定表示結果以外の表示結果となるときは、装飾図柄を特定の表示態様（特定表示結果）以外の表示結果で停止表示する。本実施形態では、第一特別図柄及び第二特別図柄をそれぞれ「0～9」のいずれかの数字で表示し、このうち「0」の図柄をはずれ図柄に設定すると共に、「1～9」の図柄を当り図柄（特定表示結果）に設定しており、このうち「1，3，5，7，9」の奇数図柄を確変図柄とする一方、「2，4，6，8」の偶数図柄を非確変図柄としている。また、これに対応して、装飾図柄における特定の表示態様（特定表示結果）は、特別図柄の「1～9」の当り図柄に応じてそれぞれ「1・1・1」「2・2・2」…「9・9・9」となるように設定している。なお、確変図柄の大当り図柄（以下、これを確変大当り図柄ともいう）で大当りした場合には、当該大当りの終了後に後述する確率変動制御を実行する。一方、非確変図柄の大当り図柄（以下、これを非確変大当り図柄ともいう）において、初当りの場合は確率変動制御を実行せず、初当り以外での大当りの場合は、大当りのセット回数を1減算し、その結果として大当りのセット回数が1以上の値をとるときには、次回の大当り遊技状態が発生するまで確率変動制御を実行するようになっている。10

【0199】

演出装置630の右側端には、演出装置630の右側方における遊技領域605を流下する遊技球の通過が可能なゲート636が配置されている。ゲート636を通過した遊技球は、ゲートスイッチ637（通過球検出手段：図75参照）によって検出され、この検出に基づいて機能表示ユニット1390の普通図柄表示器1395での普通図柄の変動表示が許可される。20

【0200】

ゲート636の下方となる演出装置630の右下方には、始動入賞装置638が配置されている。始動入賞装置638は、当該始動入賞装置638を遊技盤4の表面（遊技領域605）に取り付けるための取付基板639を有している。取付基板639には、始動口スイッチ640（入賞検出手段、第二の入賞検出手段：図75参照）が内蔵されると共に左右一対の開閉片641a，641bを備えた第二特別図柄始動入賞口642（始動入賞口、第二の始動入賞口）が設けられている。30

【0201】

第二特別図柄始動入賞口642の開閉片641a，641bは、始動口ソレノイド646（図75参照）の駆動に基づいて、第二特別図柄始動入賞口642を開放する傾動位置と第二特別図柄始動入賞口642を閉鎖する垂直位置との間で移行可能に設けられている。なお、取付基板639の上端部分には、開閉片641a，641bが閉鎖した状態（垂直位置に移行した状態）で、第二特別図柄始動入賞口642への遊技球の入賞を阻止する障害突起647が突設されている。そして、第二特別図柄始動入賞口642は、普通図柄表示器1395の表示結果が「当り」となったときに、開閉片641a，641bが所定態様で開放制御されることで（開放制御手段）、演出装置630の右側方を流下する遊技球の入賞が可能となっている。開閉片641a，641bの具体的な開放態様としては、時間短縮制御（以下、これを時短制御ともいう）を行わない通常時で0.6秒間の開放を1回行い、時短制御を行う時短時で1.6秒間の開放を0.3秒のインターバル期間を空けて3回行うようになっている。40

【0202】

また、時短制御時には、遊技球のゲート636通過に伴う普通図柄（普通図柄当り判定乱数）の抽選において「当り」となる当選確率が通常時に比べて高く設定されている（高確率判定制御手段）。具体的に、通常時では、440個の普通図柄当り判定乱数（図79（A）参照）のうち1個の乱数のみが当り決定用乱数に設定されるのに対して、時短制御時では、440個の普通図柄当り判定乱数のうち400個の乱数が当り決定用乱数に設定される。このため、通常時では、普通図柄の当選確率が1/440となって開閉片64150

a , 6 4 1 b の開放が滅多に行われない（遊技球が第二特別図柄始動入賞口 6 4 2 に滅多に入賞しない）のに対して、時短制御時では、普通図柄の当選確率が 4 0 0 / 4 4 0 となって開閉片 6 4 1 a , 6 4 1 b の開放が頻繁に行われる（遊技球が第二特別図柄始動入賞口 6 4 2 に頻繁に入賞する）ようになっている。

【 0 2 0 3 】

第二特別図柄始動入賞口 6 4 2 に入賞した遊技球は、始動口スイッチ 6 4 0 によって検出され、この検出に基づいて第二特別図柄表示器 1 3 9 2 での第二特別図柄の変動表示と、装飾図柄表示器 6 3 1 での装飾図柄の変動表示とが許可される。第二特別図柄表示器 1 3 9 2（第二の特別図柄表示手段）は、機能表示ユニット 1 3 9 0 の一部として配置されており、装飾図柄表示器 6 3 1 での装飾図柄の表示結果は、前述した第一特別図柄表示器 1 3 9 1 での第一特別図柄の表示結果と同様に、第二特別図柄表示器 1 3 9 2 での第二特別図柄（第二の特別図柄）の表示結果と対応して表示される。即ち、装飾図柄表示器 6 3 1 では、第二特別図柄表示器 1 3 9 2 に表示される特別図柄の変動開始に伴って装飾図柄（図柄情報）の変動表示を開始し、その後、特別図柄の表示結果と対応した装飾図柄の表示結果を停止表示する。特別図柄が特定表示結果となるときは、装飾図柄を特定の表示態様（特定表示結果：例えば、左・中・右の装飾図柄が数字で構成されてそれぞれが同一の数字で揃う）で停止表示する一方、特別図柄が特定表示結果以外の表示結果となるときは、装飾図柄を特定の表示態様（特定表示結果）以外の表示結果で停止表示する。

【 0 2 0 4 】

始動入賞装置 6 3 8 の左下方であり且つ前記演出装置 6 3 0 の右下方には、大入賞口 6 4 8 a を開閉する開閉板 6 4 8 b を備えた大入賞口装置 6 4 8 が配置されている。大入賞口装置 6 4 8 は、当該大入賞口装置 6 4 8 を遊技盤 4 の表面（遊技領域 6 0 5 ）に取り付けるための取付基板 6 4 8 d と、大入賞口 6 4 8 a（開閉板 6 4 8 b）の開閉用駆動源となる大入賞口ソレノイド 6 4 8 e（図 7 5 参照）と、大入賞口 6 4 8 a に入賞した遊技球を検出するためのカウントスイッチ 6 4 8 f（図 7 5 参照）とを備えている。そして、大入賞口装置 6 4 8 の開閉板 6 4 8 b は、大当たり遊技状態の発生時に大入賞口ソレノイド 6 4 8 e の駆動に基づいて、大入賞口 6 4 8 a を閉鎖する垂直位置から大入賞口 6 4 8 a を開放する傾動位置に移行することで、大入賞口 6 4 8 a への大量の遊技球の入賞を可能にする。

【 0 2 0 5 】

また、遊技領域 6 0 5 の最下部には、遊技領域 6 0 5 を流下していくの入賞口や入賞装置にも入賞しなかった遊技球が取り込まれるアウトロ 6 0 6 が設けられている。また、遊技領域 6 0 5 には、上記した構成以外にも、遊技領域 6 0 5 内を光装飾するための各種ランプ・LED（図示しない）が配置されると共に、多数の障害釘（図示しない）が所定のゲージ配列をなして植設されている。

【 0 2 0 6 】

遊技盤 4 の右下表面部分に設けられる機能表示ユニット 1 3 9 0 は、7 セグメント表示器及び LED 等を複数備えて構成されている。これらの 7 セグメント表示器及び LED 等には、7 セグメント表示器からなる第一特別図柄表示器 1 3 9 1 及び第二特別図柄表示器 1 3 9 2 と、LED からなる第一特別図柄保留記憶ランプ 1 3 9 3 a , 1 3 9 3 b 、第二特別図柄保留記憶ランプ 1 3 9 4 a , 1 3 9 4 b 、普通図柄表示器 1 3 9 5 、普通図柄保留記憶ランプ 1 3 9 6 a ~ 1 3 9 6 d 、及び遊技状態表示ランプ 1 3 9 7 と、がそれぞれ割り当てられている。

【 0 2 0 7 】

機能表示ユニット 1 3 9 0 の下側には、第一特別図柄表示器 1 3 9 1 が配置され、この第一特別図柄表示器 1 3 9 1 の右方に第二特別図柄表示器 1 3 9 2 が配置されている。第一特別図柄表示器 1 3 9 1 は、第一特別図柄始動入賞口 6 3 4 の一方に遊技球が入賞すると第一特別図柄を変動表示し、その表示結果によって大当たり遊技状態の発生の有無を表示する。一方、第二特別図柄表示器 1 3 9 2 は、第二特別図柄始動入賞口 6 4 2 に遊技球が入賞すると、第一特別図柄表示器 1 3 9 1 と同様に第二特別図柄を変動表示し、その表示

10

20

30

40

50

結果によって大当たり遊技状態の発生の有無を表示する。なお、第一特別図柄始動入賞口 634 に入賞した遊技球は、第一特別図柄の変動表示で使用されないときには、入賞した遊技球の球数を保留数として第一特別図柄表示器 1391 の左方に配置された第一特別図柄保留記憶ランプ 1393a, 1393b に表示する。一方、第二特別図柄始動入賞口 642 に入賞した遊技球は、第二特別図柄の変動表示で使用されないときには、入賞した遊技球の球数を保留数として第二特別図柄表示器 1392 の右方に配置された第二特別図柄保留記憶ランプ 1394a, 1394b に表示する。

【0208】

なお、本実施形態では、第一特別図柄表示器 1391 での第一特別図柄の保留変動回数が最大 4 回（第一特別図柄を変動表示させる保留球が最大 4 個）まで記憶可能となっており、同様に、第二特別図柄表示器 1392 での第一特別図柄の保留変動回数も最大 4 回（第二特別図柄を変動表示させる保留球が最大 4 個）まで記憶可能となっている。このため、特別図柄（第一及び第二の特別図柄）のトータルとしての保留変動回数、言い換えれば装飾図柄の保留変動回数は、最大 8 回まで記憶可能となっている。

【0209】

第二特別図柄保留記憶ランプ 1394a の上方には、普通図柄表示器 1395 が配置されており、この普通図柄表示器 1395 の上方に普通図柄保留記憶ランプ 1396a ~ 1396d が配置されている。普通図柄表示器 1395 は、ゲート 636 に遊技球が通過すると普通図柄を変動表示し、その表示結果によって第二特別図柄始動入賞口 642 の開閉片 641a, 641b の開閉の有無を表示する。なお、ゲート 636 に通過した遊技球は、普通図柄の変動表示で使用されないときには、通過した遊技球の球数を保留数として普通図柄保留記憶ランプ 1396a ~ 1396d に表示する。なお、本実施形態では、普通図柄表示器 1395 での普通図柄の保留変動回数が最大 4 回（普通図柄を変動表示させる保留球が最大 4 個）まで記憶可能となっている。

【0210】

第一特別図柄保留記憶ランプ 1393a, 1393b の左方には、遊技状態表示ランプ 1397 が配置されている。この遊技状態表示ランプ 1397 は、遊技状態として確率変動（以下、これを確変ともいう：高確率状態）が生じている旨を所定の色で点灯して報知する。

【0211】

次に、演出装置 630 の詳細な構成について説明すると、演出装置 630 は、前述した装飾図柄表示器 631（図柄表示面 632）の外周部分を装飾する外周装飾体 633 を備えている。外周装飾体 633 は、遊技盤 4 に穿設された取付開口（図示しない）に対してその裏面側から取り付けられる装飾図柄表示器 631 の外周部分を装飾すべく、取付穴 1300 を介して遊技盤 4 の表面（遊技領域 605）にビス止めされる。

【0212】

外周装飾体 633 は、合成樹脂材料から形成され、装飾図柄表示器 631 の図柄表示面 632 を遊技者側となる前方に臨設する窓開口部 1301 と、該窓開口部 1301 の外周を囲むように前方に突出して設けられる装飾突出部 1302 と、を備えている。装飾突出部 1302 の右側端には、前記ゲート 636 が設けられる一方、装飾突出部 1302 の左側端には、演出装置 630 の左側方の遊技領域 605 を流下する遊技球を受け入れるワープ入口 1303 と、該ワープ入口 1303 と連通してワープ入口 1303 に入った遊技球を下方に誘導するワープ通路 1304 と、該ワープ通路 1304 の下流端となるワープ出口 1305 と、が形成されている。

【0213】

装飾突出部 1302 の下辺部分には、ワープ出口 1305 から排出された遊技球を中央側に誘導するステージ 1306 と、該ステージ 1306 の中央前端側（遊技者側）に位置して前記第一特別図柄始動入賞口 634 の上方から遊技球を排出する排出部 1307 と、ステージ 1306 の後面壁をなす立壁部 1308 と、該立壁部 1307 の中央下端に穿設されてステージ 1306 上の遊技球の受け入れが可能な受入口 1309 と、該受入口 13

10

20

30

40

50

09に入った遊技球を立壁部1308の裏面側で誘導する誘導通路1310と、該誘導通路1310の下流端をなすと共に排出部1307の真下に位置して前記第一特別図柄始動入賞口634の上方から遊技球を排出する排出口1311と、が形成されている。

【0214】

しかし、ワープ入口1303に入った遊技球は、ワープ通路1304を介してステージ1306上に送り込まれる。そして、ステージ1306上に送り込まれた遊技球は、その転動に応じて遊技者側となる前側の排出部1307から再度遊技領域605に排出されるか、あるいは後面壁をなす立壁部1308の受入口1309に入り、誘導通路1310を通って排出口1311から再度遊技領域605に排出される。従って、演出装置630の右側方を流下してワープ入口1303に入った遊技球は、ステージ1306上から第一特別図柄始動入賞口634の上方位置で排出されるため、比較的、第一特別図柄始動入賞口634に入賞し易くなっている。10

【0215】

また、上記した装飾突出部1302の立壁部1308には、前記装飾図柄表示器631での装飾図柄の保留変動回数（装飾図柄を変動表示させる保留球数）を表示する装飾図柄保留記憶ランプ1320a～1320h（始動記憶数表示手段）が列設されている。装飾図柄保留記憶ランプ1320a～1320hは、装飾図柄の最大保留変動回数となる8回（装飾図柄を変動表示させる最大保留球数の8個）と個々に対応する8個のランプから構成されている。しかし、装飾図柄の保留変動回数が1回あるときには、左端に位置する装飾図柄保留記憶ランプ1320aが点灯され、装飾図柄の保留変動回数が2回、3回、4回、・・・と、増えるに従って装飾図柄保留記憶ランプ1320b、装飾図柄保留記憶ランプ1320c、装飾図柄保留記憶ランプ1320d、・・・と順次点灯が追加されていき、逆に装飾図柄の保留変動が消化されるに従って点灯状態にある装飾図柄保留記憶ランプの右端から順に消灯されていくようになっている。20

【0216】

ここで、遊技領域605に設けられる各種の入賞装置等によって実現される遊技の概略について説明すると、パチンコ機1の裏面側に設けられる打球発射装置650（球発射手段）によって打ち出された遊技球は、発射レール515及び案内レール（外レール602及び内レール603）を通って遊技領域605に放出され、その後、遊技領域605を障害釘（障害部材）等に衝突しながらアウト口606に向かって流下する。遊技領域605を流下する遊技球がゲートスイッチ637によって検出されると、普通図柄表示器1395で普通図柄が変動表示され、その表示結果が「当り」であるときに始動入賞装置638を構成する第二特別図柄始動入賞口642の開閉片641a, 641bが開放される。30

【0217】

第一特別図柄始動入賞口634に遊技球が入賞すると、第一特別図柄表示器1391で第一特別図柄が変動を開始して、所定時間経過した後に表示結果が停止する。また、普通図柄の「当り」に基づく開閉片641a, 641bの開放によって第二特別図柄始動入賞口642に遊技球が入賞すると、第二特別図柄表示器1392で第二特別図柄が変動を開始して、所定時間経過した後に表示結果が停止する。40

【0218】

なお、第一又は第二の特別図柄の変動表示及び停止時には、これに対応させて装飾図柄表示器631で装飾図柄の変動表示及び停止が行われる。第一及び第二の特別図柄表示器1391, 1392は、前述したように機能表示ユニット1390として遊技盤4の右下表面部分に配置される。このため、特別図柄の変動表示は、遊技者側からは注目し難く地味な演出として行われる。これに対して、装飾図柄の変動表示は、遊技領域605のほぼ中央に配置された液晶表示器からなる装飾図柄表示器631で行われるため遊技者が注目し易く、多彩な演出内容で視覚的な興味を低下させないようになっている。

【0219】

そして、第一特別図柄又は第二特別図柄の表示結果が特定表示結果（「当り」）になると、「大当たり遊技状態（利益付与状態）」が発生されて、大入賞口装置648の開閉板650

48bが所定の態様で開放され、大入賞口648aへの大量の遊技球の入賞が可能になる。具体的な開放態様としては、大入賞口装置648の開閉板648bが所定時間（例えば、30秒）経過するまで、あるいは所定個数（例えば、9個）の入賞があるまで開放状態に維持され、所定時間の経過又は所定個数の入賞があると一旦閉鎖される。このような開放から閉鎖までを1サイクル（ラウンド）として所定回数（所定のラウンド数、実施形態中では、いずれの大当たりに対しても一律の10回）まで繰り返される。即ち、所定のラウンドを終了ラウンドとしてラウンド毎に大入賞口装置648が開放される。

【0220】

なお、本実施形態では、通常遊技状態での初当たりにおいて確変大当たり（予め定めた確変図柄で大当たり）した場合には、各確変大当たり図柄に対応して設定された所定の複数回をセット回数として、当該セット回数が終了するまで大当たり遊技状態が発生されるようになっている。具体的には、後で詳述する図79（B）の大当たり図柄判定テーブルに基づいて第一特別図柄始動入賞口634への入賞による大当たり判定で確変図柄で初当たりした場合、3回を所定のセット回数として大当たり遊技状態が発生されるようになっている。このとき、3回目の大当たり遊技状態が開始されるまで（大当たり遊技中は除く）確率変動状態（高確率状態）であり且つ時短状態となる高確率状態に制御することで、遊技者の持ち球（遊技球）をほぼ減らすことなく3回の大当たり遊技状態を発生させて遊技者に多量の賞球を付与するようになっている。なお、後で詳述する図79（C）の大当たり図柄判定テーブルに基づいて第二特別図柄始動入賞口642への入賞による大当たり判定で確変図柄で初当たりした場合には、4回又は2回を所定のセット回数として大当たり遊技状態が発生されるようになっている。

10

【0221】

また、上記した高確率状態での始動入賞において、第一特別図柄始動入賞口634又は第二特別図柄始動入賞口642への入賞に基づいて確変図柄での大当たり判定がなされた場合には、その時点で大当たりのセット回数が図79（B）又は図79（C）の大当たり判定テーブルに基づいて決定されたセット回数に変更されるようになっている。

20

【0222】

ここで、操作ハンドル461による遊技球の打ち込み操作について説明する。先ず、通常遊技状態では、第一特別図柄始動入賞口634に遊技球を入賞させるべく、演出装置630の左側方を流下するように遊技球を打ち込むことになる。これは、図示しないが遊技領域605のゲージ構成（障害釘の配置構成）、及び演出装置630のワープ通路1304の構成において、演出装置630の右側方を流下した遊技球は、演出装置630の真下位置に配置された第一特別図柄始動入賞口634に入賞しないように設定されており、然も時短制御が行われない通常遊技状態では、前述したように開閉片641a, 641bの開放が滅多に行われずに第二特別図柄始動入賞口642への入賞が殆ど期待できないことから、自ずと遊技者は、演出装置630の左側方を流下するように遊技球を打ち込む（以下、これを左打ちともいう）ことになる。この左打ちとなる遊技球の打ち込み領域は、本発明に係る第一の打込領域となる。

30

【0223】

一方、大当たり遊技状態（大当たり中）では、当該大当たり遊技状態の発生に基づく大入賞口装置648（開閉板648b）の開放に起因して、大入賞口648aに遊技球を入賞させるべく、演出装置630の右側方を流下するように遊技球を打ち込む（右打ちする）ことになる。これは、大入賞口648aの遊技領域605内での配置に因るものであり、演出装置630の左側方を流下した遊技球は、演出装置630の右下方に配置された大入賞口648aに入賞することが不可能であり、大当たり遊技状態では、必然的に遊技者は、右打ちを行うことになる。この右打ちとなる遊技球の打ち込み領域は、本発明に係る第二の打込領域となる。

40

【0224】

また、大当たり遊技状態の発生を契機として行われる時短制御時には、大当たり中と同様に、演出装置630の右側方を流下するように遊技球を打ち込む（右打ちする）ことでの遊

50

技が可能となる。これは、時短制御時では、前述したように開閉片 641a, 641b の開放が頻繁に行われることで第二特別図柄始動入賞口 642への入賞確率を大幅に向上させることができることから、遊技者に右打ちを行わせる遊技内容となる。なお、大当たり中及び時短制御時での遊技球の打ち込み方となる右打ちを行う場合、遊技領域 605に打ち込まれた遊技球は、ゲージ構成に起因して、演出装置 630の下方に配置された第一特別図柄始動入賞口 634へは入賞しないようになっている。

【0225】

但し、時短制御時において、遊技者が意図的に右打ち（第二特別図柄始動入賞口 642 に遊技球を入賞させる打ち方）をすることなく、通常遊技状態と同様に、第一特別図柄始動入賞口 634 に遊技球を入賞させるべく、左打ちを行うことも可能である。これは、後述する第一特別図柄での大当たり判定を選択することで、連続大当たりがセットされるときは確実に 3 セットの大当たり遊技状態を発生させる堅実な遊技内容を遊技者が選択した場合である。10

【0226】

図 75 は、パチンコ機 1 の動作を制御するための構成を概略的に示している。パチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板のグループと周辺基板のグループとで分担されており、このうち主基板のグループが遊技動作（入賞検出や当たり判定、特別図柄表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板のグループが演出動作（発光装飾や音響出力、液晶表示等）を制御している。これら基板類は、いずれもパチンコ機 1 の背面側に設置されており、通常、本体枠 3 の施錠を解除した上で本体枠 3 を開放しない限り前面側から視認されたり、操作されたりすることはない。この他にも、パチンコ機 1 には電源基板や発射制御基板、インターフェース基板（CR 機の場合）等が装備されているが、いずれも公知のものを適用できるため、ここでは図示と共に詳細な説明を省略する。20

【0227】

主基板グループは、主制御基板 2800 と払出基板 2810 とから構成されている。主制御基板 2800（当落判定手段、利益付与状態制御手段）は、中央演算装置としての CPU2801 をはじめ、読み出し専用メモリとしての ROM2802 や読み書き可能メモリとしての RAM2803 等を備えている。このうち CPU2801 は、ROM2802 に格納されている遊技制御プログラムを実行し、この実行に伴いパチンコ機 1 で行われる各種遊技を制御する。また CPU2801 は、周辺基板グループや払出基板 2810 に送信するコマンドを作成する。また、RAM2803 には、主制御基板 2800 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。30

【0228】

なお、主制御基板 2800 には、始動口スイッチ 635, 640、ゲートスイッチ 637、カウントスイッチ 648f が接続されており、主制御基板 2800 には、これらスイッチ類から検出信号が入力される。具体的には、遊技球が流下する過程でゲート 636 を通過すると、その通過がゲートスイッチ 637 により検出され、そして検出信号が主制御基板 2800 に入力される。また、遊技球が第一特別図柄始動入賞口 634 に入賞すると、始動口スイッチ 635 から主制御基板 2800 に検出信号が入力され、遊技球が第二特別図柄始動入賞口 642 に入賞すると、始動口スイッチ 640 から主制御基板 2800 に検出信号が入力される。また、大当たり遊技中に大入賞口 648a に遊技球が入賞すると、カウントスイッチ 648f から主制御基板 2800 に検出信号が入力される。そして、CPU2801 は、これら入力された検出信号に応じた処理を実行する。即ち、CPU2801 は、入力された検出信号に基づいて各種ソレノイド 646, 648e、第一特別図柄表示器 1391、第二特別図柄表示器 1392、普通図柄表示器 1395、第一特別図柄保留記憶ランプ 1363a, 1363b、第二特別図柄保留記憶ランプ 1364a, 1364b、普通図柄保留記憶ランプ 1396a ~ 1396d、及び遊技状態表示ランプ 1397 に対し、それぞれの駆動信号を出力する。さらに CPU2801 は、入賞に応じた遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを払出基板 2810 に対して出力する。40

【0229】

払出基板 2810 もまた、中央演算装置としての払出 C P U 2811 をはじめ読み出し専用メモリとしての払出 R O M 2812 や読み書き可能メモリとしての払出 R A M 2813 を備えている。なお、上述した始動口スイッチ 635, 640 やカウントスイッチ 648 f により遊技球の入賞が検出されると、各スイッチから検出信号が主制御基板 2800 に入力される。そして、主制御基板 2800 では、入力された検出信号に基づいて C P U 2801 から払出基板 2810 に対して規定個数の遊技球の払い出しを指示する払出コマンドが送信される。そして、払出基板 2810 は、主制御基板 2800 から受けとった払出コマンドを処理し、規定個数分の遊技球の払い出しを実行するべく賞球ユニット 800 (球払出手段) に対して駆動信号を出力する。この結果、実際に賞球ユニット 800 によって規定個数分の遊技球の払い出しが行われる。

10

【 0230 】

また、払出基板 2810 には、発射モータを備えた打球発射装置 650 が接続されており、打球発射装置 650 は、発射モータの動力を用いて遊技球を遊技領域 605 に向けて発射する動作を行うことができる。遊技者が操作ハンドル 461 を操作 (捏り操作) すると、打球発射装置 650 の発射モータが駆動され、これにより遊技球が打ち出される。図 75 には示されてないが、打球発射装置 650 には、遊技者の身体が操作ハンドル 461 に触れていることを検知するためのタッチセンサが内蔵されている。打球発射装置 650 は、遊技者が操作ハンドル 461 に触れていることが検知されている場合に発射モータを駆動可能な状態となる。そして、この状態で操作ハンドル 461 が初期の位置から時計回り方向に捏り操作されると、打球発射装置 650 は実際に発射モータを駆動して遊技球を発射する。

20

【 0231 】

周辺基板グループは、サブ統合基板 2820 やランプ駆動基板 2830 、表示制御基板 2840 等から構成されている。このうちサブ統合基板 2820 (図柄表示制御手段) は、統合 C P U 2821 をはじめ統合 R O M 2822 、統合 R A M 2823 を備えている。また、サブ統合基板 2820 は、音出力に関する制御を行う音源 I C 2825 を備えるほか、音出力に関する読み出し専用メモリとしての音 R O M 2824 をも備えている。統合 C P U 2821 は、統合 R O M 2822 に格納されている演出制御プログラムを実行することにより主制御基板 2800 から受信された演出コマンドに基づく処理を実行する。また、統合 R A M 2823 には、サブ統合基板 2820 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出入力信号、主制御基板 2800 から受信した演出コマンド等の情報が一時的に記憶される。そして、統合 C P U 2821 は、R A M 2823 に記憶されている演出コマンドを読み出すと、この読み出した演出コマンドに基づいて表示制御基板 2840 に対して表示コマンドを送信したり、ランプ駆動基板 2830 にランプ点灯信号やモータ駆動信号を送信したり、あるいは、図 75 中には示さないが扉枠 5 の前面周囲を光装飾する照明手段 (実施形態中では冷陰極管) に駆動信号を出力したりする。また、サブ統合基板 2820 は、音源 I C 2825 によって演出コマンドに基づく音出力態様を音 R O M 2824 から読み出し、この読み出した音出力態様に応じた駆動信号をスピーカ 163 に出力する。

30

【 0232 】

ランプ駆動基板 2830 は、サブ統合基板 2820 から受信したランプ点灯信号を遊技盤 4 の遊技領域 605 を光装飾する装飾ランプ (図示しない) や装飾図柄保留記憶ランプ 1320a ~ 1320h に送信する。表示制御基板 2840 は、中央演算装置としての表示 C P U 2841 を備えるほか、読み出し専用メモリとしての表示 R O M 2842 や読み書き可能メモリとしての表示 R A M 2843 を備えている。このうち表示 C P U 2841 は、サブ統合基板 2820 からの表示コマンドに基づいて装飾図柄表示器 631 を制御する。さらに、サブ統合基板 2820 の統合 C P U 2821 は、操作ボタン 330 から検出信号を受信することで、これに基づいて装飾図柄表示器 631 の演出表示を制御する。

40

【 0233 】

次に、パチンコ機 1 の遊技進行に応じて主制御基板 2800 で実行される種々の制御処

50

理について図76乃至図84を参照して説明する。図76は、主制御基板2800に搭載されるCPU2801が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。図77は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。図78は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。図79(A)は、主制御基板2800で更新される乱数を示す一覧表図である。図79(B)は、第一特別図柄用の大当たり図柄判定テーブルを示す一覧表図である。図79(C)は、第二特別図柄用の大当たり図柄判定テーブルを示す一覧表図である。図80は、遊技処理の一例を示すフローチャートである。図81は、変動開始処理を示すフローチャートである。図82は、大当たり判定処理の一例を示すフローチャートである。図83は、特別図柄停止図柄設定処理を示すフローチャートである。図84は、変動表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、タイマ割込処理は、主制御基板2800に搭載されるCPU2801により所定のタイミング(本実施形態では、4ms毎)で実行される。

【0234】

図76に示すように、パチンコ機1へ電力の供給が開始されると、CPU2801は、電源投入時処理を実行する(ステップS1)。この電源投入時処理では、RAM2803に記憶されているバックアップデータが正常であるか(停電発生時の設定値となっているか)否か判別し、正常であればRAM2803に記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理(復電時処理)を実行し、バックアップデータが異常であればRAM2803をクリアしてCPU周辺のデバイス設定(通常の初期設定:割込タイミングの設定等)を行う。なお、遊技途中でパチンコ機1への電力供給が停止すると、RAM2803に現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にてRAM2803に記憶されているバックアップデータのクリアを指示するRAM消去スイッチがオンであれば、RAM2803をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理にて主制御基板2800に搭載されるRAM2803にバックアップデータが保存されていない場合には、RAM2803をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行したときにサブ統合基板2820に主制御基板2800が起動したことを示す電源投入コマンドを送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板2800が起動したことをサブ統合基板2820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RAM2803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。

【0235】

電源投入時処理が終了すると、CPU2801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、CPU2801は、先ず、停電予告信号が検知されているか否かを判定する(ステップS2)。なお、本実施形態では、パチンコ機1にて使用する電源電圧は、電源基板(図示しない)によって生成する。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、各装置に供給している。しかして、停電が発生し、外部電源から電源基板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2800に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップS2で主制御基板2800に搭載されるCPU2801により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する(ステップS4)。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が(本実施形態では、24V)復旧した場合に(以下、復電と呼ぶ)、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態をRAM2803にバックアップデータとして記憶する処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理(主制御処理)内に組み込まれている。

10

20

30

40

50

【 0 2 3 6 】

ステップ S 2 で停電予告信号が検知されていない場合、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各種乱数を更新する乱数更新処理 2 を行う（ステップ S 3）。なお、乱数更新処理 2 にて更新される乱数については後述する。

【 0 2 3 7 】

図 7 7 は、電源断発生時処理（ステップ S 4）の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理は、メイン処理において、停電予告信号が検出された時に実行される処理である。CPU 2801 は、先ず、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 S 4 a）。そして、RAM 2803 のチェックサムを算出し、RAM 2803 の所定領域に保存する（ステップ S 4 b）。このチェックサムは、復電時に停電前の RAM 2803 の内容が保持されているか否かをチェックするのに使用される。
10

【 0 2 3 8 】

次いで、CPU 2801 は、RAM 2803 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 S 4 c）。以上の処理を終えると、CPU 2801 は、RAM 2803 へのアクセスを禁止し（ステップ S 4 d）、無限ループに入り電力供給の停止に備える。なお、この処理では、ごく短時間の停電等（以下、「瞬停」と呼ぶ）によって、電源電圧が不安定となることによって、電源断発生時処理が開始されてしまった場合、実際には電源電圧は停止されないため、上記処理では、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例の CPU 2801 には、ウォッチドッグタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドッグ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。ウォッチドッグタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入り、更新が行われなくなる。この結果、瞬停によって、電源断発生時処理に入り、図 7 7 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 CPU 2801 が起動することになる。
20

【 0 2 3 9 】

図 7 8 は、タイマ割込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、本実施形態では、メイン処理の実行中に主制御基板 2800 に搭載される CPU 2801 により 4 ms 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、CPU 2801 は、レジスタの退避処理を実行した後（ステップ S 1 0）、ステップ S 1 1 からステップ S 1 9 の処理を実行する。ステップ S 1 1 のスイッチ入力処理では、上述したスイッチ（ゲートスイッチ 637、始動口スイッチ 635, 640、カウントスイッチ 648f 等）の検出信号を監視する処理を実行する。ステップ S 1 2 の払出動作処理では、スイッチ入力処理（ステップ S 1 1）にて検出された信号に基づいて払出基板 2810 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。ステップ S 1 3 の乱数更新処理 1 では、遊技にて用いられる各種乱数を更新する処理を実行する。なお、本実施形態では、乱数更新処理 1 にて更新される乱数と、上述した乱数更新処理 2 にて更新される乱数とは異なる。乱数については後述するが、乱数更新処理 2 にて更新される乱数を乱数更新処理 1 でも更新するようにしてもよい。
30

【 0 2 4 0 】

また、ステップ S 1 4 の遊技処理では、遊技の進行状態に応じてパチンコ機 1 を制御する処理が実行される。ステップ S 1 5 の普通図柄遊技では、普通図柄表示器 1395 に関する制御処理を実行する。ステップ S 1 6 の普通電動役物遊技では、開閉片 44 の開閉制御するための処理を実行する。ステップ S 1 7 の特別図柄遊技では、遊技処理（ステップ S 1 4）の処理の結果に基づいて第一特別図柄表示器 1391 を変動表示する制御を実行する。ステップ S 1 8 の特別電動役物遊技では、大入賞口ソレノイド 648e を可動制御して大入賞口装置 648 の開閉板 648b 及び第二の大入賞口装置 649 の開閉片 649b, 649c の開閉制御を実行する。ステップ S 1 9 のコマンド伝送出力処理では、遊技処理（ステップ S 1 4）でセットされた演出コマンドをサブ統合基板 2820 に送信する
40
50

処理を実行する。また、コマンド伝送出力処理（ステップS19）では、パチンコ機1への電力供給が開始されたときに電源投入時処理（ステップS1）でセットされた電源投入コマンドをサブ統合基板2820に送信する処理も行われる。ステップS20のI/Oポート出力処理では、パチンコ機1の外部（例えば、管理コンピュータ等）に遊技状態を示す状態信号を出力する処理、特別図柄始動記憶ランプ147に駆動信号を出力する処理、等を実行する。ステップS11からステップS20の処理を実行すると、レジスタの復帰処理（ステップS21）を実行して、処理を終了する。

【0241】

ここで、上述した乱数更新処理1（ステップS13）及び乱数更新処理2（ステップS3）で主制御基板2800に搭載されるCPU2801により更新される各種乱数について図79(A)を参照して説明する。図79(A)に示すように、本実施形態では、遊技にて用いられる各種乱数として、大当たり遊技状態を発生させるか否かの判定（大当たり判定）に用いられる大当たり判定乱数（乱数取得手段）、大当たり判定にて大当たり遊技状態を発生させると判定されたときに停止表示する大当たり図柄の判定（大当たり図柄判定）に用いられる大当たり図柄判定乱数、大当たり判定にて大当たり遊技状態を発生させないと判定されたときにリーチ態様を伴うはずれとするか否かの判定（リーチ判定）に用いられるリーチ判定乱数、第一特別図柄表示器1391及び第二特別図柄表示器1392に表示されている特別図柄の変動表示パターンを決定するために用いられる変動表示パターン乱数、第二特別図柄始動入賞口642の開閉片641a, 641bを開放状態に制御するか否かの判定（普通図柄当たり判定）に用いられる普通図柄当たり判定乱数（乱数抽出手段、開放判定手段）、等がある。なお、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動表示パターンを決定すると共に、装飾図柄表示器631にて表示制御される装飾図柄の変動表示パターンを決定するようにしてよい。

10

20

【0242】

これらの乱数のうち、乱数更新処理1では、大当たり遊技状態の発生に関わる大当たり判定乱数、大当たり図柄判定、及び第二特別図柄始動入賞口642の開閉片641a, 641bを開放状態に制御するか否かに関わる普通図柄当たり判定乱数の更新を行う。即ち、大当たり遊技状態の発生及び条件作動装置（大入賞口装置648）の開閉板648bを開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は所定のタイミングとして4ms毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数における所定期間における確率（大当たり遊技状態を発生させると判定する確率、条件作動装置の開閉板648bを開放状態に制御すると判定する確率）を一定にすることができる、遊技者不利な状態となることを防止できる。一方、乱数更新処理2では、大当たり遊技状態の発生及び普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定乱数及び変動表示パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板2800で更新される乱数は、上記したものに限られず、乱数更新処理2では、大当たり判定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大当たり判定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。

30

【0243】

図80は、遊技処理（ステップS14）の一例を示すフローチャートである。遊技制御処理において、CPU2801は、先ず、第一特別図柄始動入賞口634に遊技球が入賞したか否かを判別する（ステップS30）。具体的には、始動口スイッチ635, 640, 643から検出信号が出力されたか否かを判別し、始動口スイッチ635, 640, 643から検出信号が出力された場合には第一特別図柄始動入賞口634に遊技球が入賞した（ステップS30にてYES）と判別し、始動口スイッチ635, 640, 643からの検出信号が出力されていないければ第一特別図柄始動入賞口634に遊技球が入賞していない（ステップS30にてNO）と判別する。ステップS30にて第一特別図柄始動入賞口634に遊技球が入賞したと判別したときには、各種乱数（大当たり判定乱数等）を取得し、RAM2803に設けられている第一の保留球数カウンタの値が上限値となる4未満であるか否かを判別する（ステップS31）。そして、ステップS31で第一の保留球数カウンタが4未満であれば、第一始動記憶格納処理を行い（ステップS32a：第一の始

40

50

動記憶手段)、次いで保留履歴更新処理(ステップS32b)を実行する。なお、ステップS30で始動口スイッチ635,640,643がオンしていない場合、及びステップS31で第一の保留球数カウンタの値が4である場合には、第一の始動記憶格納処理及び保留履歴更新処理を実行せずに、そのままステップS33へ移行する。

【0244】

その後、第二特別図柄始動入賞口642に遊技球が入賞したか否かを判別する(ステップS33)。具体的には、始動口スイッチ640から検出信号が出力されたか否かを判別し、始動口スイッチ640から検出信号が出力された場合には第二特別図柄始動入賞口642に遊技球が入賞した(ステップS33にてYES)と判別し、始動口スイッチ640からの検出信号が出力されていなければ第二特別図柄始動入賞口642に遊技球が入賞していない(ステップS33にてNO)と判別する。ステップS33にて第二特別図柄始動入賞口642に遊技球が入賞したと判別したときには、各種乱数(大当たり判定乱数等)を取得し、RAM2803に設けられている第二の保留球数カウンタの値が上限値となる4未満であるか否かを判別する(ステップS34)。そして、ステップS34で第二の保留球数カウンタが4未満であれば、第二始動記憶格納処理を行い(ステップS35a:第二の始動記憶手段)、次いで保留履歴更新処理(ステップS35b)を実行する。なお、ステップS33で始動口スイッチ640がオンしていない場合、及びステップS34で第二の保留球数カウンタの値が4である場合には、第二の始動記憶格納処理及び保留履歴更新処理を実行しない。その後、CPU2801は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップS40~ステップS44のうちいずれかの処理を行う。

10

20

【0245】

始動記憶格納処理では、保留球数カウンタに「1」を加算する処理と、保留球数カウンタの加算に伴って第一特別図柄保留記憶ランプ1363a,1363b及び第二特別図柄保留記憶ランプ1364a,1364bの点灯表示態様(点灯表示させるLEDの個数)を変更する処理と、取得した乱数値(本実施形態では、大当たり判定乱数)をRAM2803に設けられた第一及び第二の始動記憶の保存領域にそれぞれ第一及び第二の保留球数カウンタのカウント値に対応させて記憶する処理と、を行う。このように、保留球数カウンタは、始動記憶の保存領域に記憶される乱数値の数を示すカウンタである。また、ステップS31,S34において保留球数カウンタの値が上限値である場合にはステップS30,S33で取得した乱数値を破棄する。なお、ステップS30,S33で第一特別図柄始動入賞口634又は第二特別図柄始動入賞口642に遊技球が入賞したと判別したときには、ステップS30~ステップS32b、又はステップS33~ステップS35bの間で各種乱数を取得すればよく、例えば、ステップS30,S33で各種乱数を取得せずに、ステップS31,S34で保留球数カウンタが上限値未満であることを判別した後に、各種乱数を取得してもよいし、始動記憶格納処理(ステップS32a,S35a)で取得するようにしてもよい。

30

【0246】

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S40)では、始動記憶数を確認し、始動記憶数が0でなければ、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具体的には、大当たり遊技状態を発生させるか否かの判定を行う。処理選択フラグが「1」のときに実行される変動表示パターン設定処理(ステップS41)では、特別図柄及び装飾図柄の変動表示に関わる設定を行う。詳しくは後述するが具体的には、特別図柄の変動表示パターンを決定し、当該変動表示パターンに対応して設定される変動時間(第一特別図柄表示器1391に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)をタイマにセットする。処理選択フラグが「2」のときに実行される変動中処理(ステップS42)では、変動表示パターン設定処理(ステップS41)で変動時間が設定されたタイマを監視し、タイマがタイムアウトしたことに基づいて第一特別図柄表示器1391における特別図柄の変動表示を停止させる処理を行う。このとき、変動開始処理(ステップS40)にて大当たり遊技状態とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「3」に更新し、大当たり遊技状態とする判定がなされなければ処

40

50

理選択フラグを「0」に更新する。

【0247】

また、処理選択フラグが「3」のときに実行される大当たり遊技開始処理（ステップS43：利益付与状態制御手段）では、大当たり遊技状態を開始するための設定を行う。具体的には、サブ統合基板2820に大当たり遊技状態の開始表示の実行を指示する大当たり開始コマンドを送信すると共に、条件作動装置の開放回数等の設定を行う。

【0248】

処理選択フラグが「4」のときに実行される大当たり遊技中処理（ステップS44：利益付与状態制御手段）では、大当たり遊技状態が開始された場合に、カウントスイッチ648fによって検出された遊技球の個数を判別し、所定個数（本実施形態では、9個）の遊技球が第一又は第二の大入賞口648a, 649aに入賞したとき、又は、所定期間（本実施形態では、30秒）が経過したとき条件作動装置を閉鎖状態にするための処理を行うと共に、サブ統合基板2820に大当たり遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）の実行を指示する大当たり中コマンドを送信する。また、大当たり遊技状態におけるラウンド回数が所定回数（本実施形態では、15回）に達していなければ、再び、条件作動装置を開放状態にするための処理を行い、大当たり遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達したときには、サブ統合基板2820に大当たり遊技状態の終了表示の実行を指示する大当たり終了コマンドを送信すると共に処理選択フラグを「0」に更新する。

【0249】

図81は、変動開始処理（ステップS40）の一例を示すフローチャートである。変動開始処理において、CPU2801は、先ず、それぞれの特別図柄表示器1391, 1392に対応する2つの保留球数カウンタの値（第一始動記憶数及び第二始動記憶数）が共に「0」であるか否かを判別する（ステップS401）。2つの保留球数カウンタの値の和は、始動記憶の保存領域に格納される乱数値の個数を示すものであるため、ステップS401において、いずれの保留球数カウンタの値が共に「0」であれば（YES）、第一大当たり抽選及び第二大当たり抽選に関する始動条件が成立していないと判別されてステップS407に移行する。

【0250】

一方、ステップS401でいずれかの保留球数カウンタの値が「0」でなければ（NO）、始動記憶移行処理を実行する（ステップS403a～ステップS404d）。始動記憶の保存領域には、8つの記憶領域（記憶領域[1]～[8]）が設けられている。つまり、第一始動記憶数と第二始動記憶数との合計である合計始動記憶数（「1」～「8」）の値にそれぞれ対応付けられた、8個の記憶領域が設けられている。各記憶領域[1]～[8]は、大当たり判定用乱数が記憶される大当たり判定用乱数記憶領域と、大当たり図柄用乱数が記憶される大当たり図柄用乱数記憶領域と、特別図柄判定フラグが記憶される特別図柄判定フラグ記憶領域とを有している。特別図柄判定フラグとしては、記憶される乱数が第一特別図柄（第一抽選）に関する乱数であることを示す「0」と、第二特別図柄（第二抽選）に関する乱数であることを示す「1」とが設定されている。そして、始動記憶移行処理では、まず、記憶領域[1]の特別図柄判定フラグ記憶領域に記憶されている特別図柄判定フラグを基に、次に変動させる図柄が、第二特別図柄であるか否かを判定する（ステップS402）。第二特別図柄ではない場合、即ち第一特別図柄である場合には（ステップS402にてNO）、n番目（nは2以上の自然数）の各記憶領域（記憶領域[2]～[8]）に記憶される各種乱数を、n-1番目の記憶領域（記憶領域[1]～[7]）にそれぞれシフトする処理（ステップS403a）と、記憶領域[1]に記憶されていた第一特別図柄に関する乱数を取得する処理（ステップS403b）とを実行する。また、特別図柄変動フラグに「1」をセットする（ステップS403c）と共に、第一特別図柄に対応する保留球数カウンタを「1」減算する処理（ステップS403d）を実行する。

【0251】

一方、記憶領域[1]の特別図柄判定フラグ記憶領域に記憶されている特別図柄判定フラグを基に判別される次の変動図柄が第二特別図柄である場合には（ステップS402

10

20

30

40

50

にてYES)、ステップS403aと同様、n番目の各記憶領域(記憶領域[2]～[8])に記憶される各種乱数を、n-1番目の記憶領域(記憶領域[1]～[7])にそれぞれシフトする処理(ステップS404a)と、記憶領域[1]に記憶されていた第二特別図柄に関する乱数を取得する処理(ステップS404b)と、を実行する。また、特別図柄変動フラグに「2」をセットする(ステップS404c)と共に、第二特別図柄に対応する保留球数カウンタを「1」減算する処理(ステップS404d)を実行する。

【0252】

その後は、ステップS403bで取得した第一特別図柄に関する乱数のうちの大当たり判定乱数、あるいはステップS404bで取得した第二特別図柄に関する乱数のうちの大当たり判定乱数を用いて大当たり遊技状態を発生させるか否かの判定を行い(ステップS405)、次いで、特別図柄停止図柄設定処理を行った後に(ステップS406)、処理選択フラグを「1」に更新する(ステップS407)。処理選択フラグを「1」に更新することにより、次にタイマ割込処理が発生し、遊技処理(ステップS14)が実行されたときに変動表示パターン設定処理(ステップS41)が実行可能となる。

10

【0253】

図82は、大当たり判定処理(ステップS405)の一例を示すフローチャートである。大当たり判定処理において、CPU2801は、大当たり遊技中処理(ステップS44)でセットされる確変フラグがON状態であるか(セットされているか)否かを判別する(ステップS51)。確変フラグがON状態であれば、確変状態時大当たり判定テーブル(図示しない)を選択し(ステップS52:高確率状態制御手段)、確変フラグがON状態でなければ(OFF状態であれば)、通常状態時大当たり判定テーブル(図示しない)を選択する(ステップS53:通常状態制御手段)。なお、確変状態時大当たり判定テーブルでは、0～349までの350個の大当たり判定乱数のうち大当たり判定乱数と一致することにより大当たり遊技状態を発生させることが決定される大当たり判定値が10個設定され、大当たりとなる確率である大当たり確率が1/35となっている。一方、通常状態時大当たり判定テーブルでは、0～349までの350個の大当たり判定乱数のうち大当たり判定値が1個設定され、大当たり確率が1/350となっている。

20

【0254】

そして、ステップS52、S53で選択した確変状態時大当たり判定テーブル、又は、通常状態時大当たり判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS403b又はステップS404bで取得した大当たり判定乱数と、が一致するか否かによって、大当たり遊技状態を発生させるか否か判定する(ステップS54:高確率状態判定手段)。ステップS52、S53で選択した確変状態時大当たり判定テーブル、又は、通常状態時大当たり判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS403b又はステップS404bで取得した大当たり判定乱数の値(保留球数カウンタの0に対応する保存領域に保存される大当たり判定乱数の値)と、が一致することに基づいて大当たり遊技状態を発生させると判定したときには、大当たりフラグをON状態(セット)する(ステップS55)。その後、当該大当たりが確変当たりであるか否かを判定する(ステップS56)。確変当たりのときは、大当たり図柄判定乱数の抽出値に応じた大当たりのセット回数を大当たりセットカウンタにセットし(ステップS57)、次いで、連続大当たり制限処理を実行した後に(ステップS58)、大当たり判定処理を終了する。一方、ステップS56で確変当たりでないときは、大当たりセットカウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS59)。ステップS59で大当たりセットカウンタの値が「0」でないとき、即ちステップ56からのフローにおいて確率変動制御(高確率状態)中に非確変当たりとなったときには、大当たりセットカウンタの値を更新することなくそのまま大当たり判定処理を終了する。一方、ステップS59で大当たりセットカウンタの値が「0」のとき、即ちステップ56からのフローにおいて確率変動制御(高確率状態)以外となる通常遊技状態中に非確変当たりとなったときには、ステップS57へ移行して大当たり図柄判定乱数の抽出値に応じた大当たりのセット回数を大当たりセットカウンタにセットする。即ち、大当たりセットカウンタの値を大当たり図柄判定乱数の抽出値に応じた大当たりのセット回数に変更する処理を行い、その後、ステップS58の連続大当たり制限処

30

40

50

理を実行した後に大当り判定処理を終了する。また、ステップ S 5 4 で大当りとしない（はずれとする）と判定されたときには、以下の処理を実行することなく処理を終了する。なお、ステップ S 5 8 の連続大当り制限処理は、初当りからの連続大当り回数を上限回数（本実施形態では、15回）に制限するための処理である。具体的には、図示しないが初当りから連続大当り回数をカウントしていき、ステップ S 5 7 での大当りセットカウンタへのセット処理により連続大当り回数が15回を越えてしまうような場合には、強制的に連続大当り回数が15回となるように大当りセットカウンタの値を減算処理することで、連続大当り回数が15回を越えないように制限するようになっている（連続回数制限手段）。

【0255】

10

なお、大当りフラグは、大当り遊技状態への移行制御を示すフラグであり、大当りフラグがセットされていれば大当り遊技開始処理（ステップ S 4 3 ）にて大当り遊技状態を発生させる。また、確変フラグは、大当り遊技状態終了後に確率変動状態への移行制御を示すフラグであり、大当り遊技中処理（ステップ S 4 4 ）にて大当り遊技状態を終了した後、確変フラグをセットする処理が実行される。確変フラグがセットされた状態では、上述した確率変動状態に制御され、例えば、上述したステップ S 5 2 の確変状態時大当り判定テーブルが選択されて確率変動状態以外の状態（通常状態）よりも大当り遊技状態を発生させると判定される確率が高まる。また、後述する時短フラグは、大当り遊技状態終了後に時短状態への移行制御を示すフラグであり、大当り遊技状態の終了時点から所定期間（実施形態中では、大当りのセット数が残っている場合、次回の大当り開始時点までの期間、あるいは大当りのセット数が残っていない場合、100回の図柄変動が行われるまでの期間）でセットされ、所定期間の終了と同時に時短フラグがリセットされる。また、大当りフラグ、確変フラグ、及び時短フラグのON/OFF状態（セット状態、リセット状態）と、大当りセットカウンタの値は、それぞれRAM2803に記憶される。また、大当りフラグ、確変フラグ、及び時短フラグのOFF状態（リセット状態）とは「0」の値がセットされることであり、大当りフラグ、確変フラグ、及び時短フラグのON状態（セット状態）とは「1」の値がセットされることである。

【0256】

20

ステップ S 5 7 における大当りセットカウンタへの大当りセット回数のセット処理としては、大当りセットカウンタの値が「0」となる通常遊技状態では、第一特別図柄始動入賞口634への入賞（第一特別図柄の変動表示）に基づいて大当りが判定された場合、図79（B）に示す第一特別図柄用の大当り図柄判定テーブルを参照して、大当りのセット回数がセットされる。具体的に、第一特別図柄用の大当り図柄判定テーブルでは、0~99の計100個の大当り図柄判定乱数のうち、3セットを決定する「1, 3, 5, 7, 9」の大当り図柄用の決定値に20個の乱数が振り分けられ、1セットを決定する「2, 4, 6, 8」のいずれかの大当り図柄用の決定値に80個の乱数が振り分けられている（利益対応表示制御手段）。「1, 3, 5, 7, 9」の大当り図柄決定用となる20個の乱数は、ほぼ均等な配分で「1, 3, 5, 7, 9」のいずれかに振り分けられ、「2, 4, 6, 8」の大当り図柄決定用となる80個の乱数は、ほぼ均等な配分で「2, 4, 6, 8」のいずれかに振り分けられている（利益付与回数記憶手段、利益付与回数決定手段）。即ち、図79（B）に示す第一特別図柄用の大当り図柄判定テーブルに基づき「1, 3, 5, 7, 9」のいずれかの大当り図柄（確変大当り図柄）が決定されたときには、大当りセットカウンタに「3」がセットされる一方、「2, 4, 6, 8」のいずれかの大当り図柄（非確変大当り図柄）が決定されたときには、大当りセットカウンタに「1」がセットされる。また、このような構成から、本実施形態では、通常遊技状態における第一特別図柄での大当り判定において、複数種類のセット回数が設定されており、当該複数種類のセット回数となる「3セット」「1セット」が、それぞれ20%、80%の割合で決定されるようになっている。

【0257】

また、大当りセットカウンタの値が「0」よりも大きな値となる高確率状態で第一特別

30

40

50

図柄始動入賞口 634への入賞（第一特別図柄の変動表示）に基づいて大当りが判定された場合、図 79（B）に示す第一特別図柄用の大当り図柄判定テーブルに基づき、3 セットを決定する「1，3，5，7，9」のいずれかの大当り図柄（確変大当り図柄）が決定されたときには、大当りセットカウンタの値が「3」に変更されるようになっている（利益付与回数変更手段、回数一律決定手段）。

【0258】

一方、通常遊技状態において第二特別図柄始動入賞口 642への入賞（第二特別図柄の変動表示）に基づき大当りが判定された場合では、図 79（C）に示す第二特別図柄用の大当り図柄判定テーブルを参照して、大当りのセット回数がセットされる。具体的に、第二特別図柄用の大当り図柄判定テーブルでは、0～99 の計 100 個の大当り図柄判定乱数のうち、4 セットを決定する「3，7」の大当り図柄用の決定値に 10 個の乱数が振り分けられ、2 セットを決定する「1，5，9」の大当り図柄用の決定値に 10 個の乱数が振り分けられ、1 セットを決定する「2，4，6，8」のいずれかの大当り図柄用の決定値に 80 個の乱数が振り分けられている（利益対応表示制御手段）。「3，7」の大当り図柄決定用となる 10 個の乱数は、ほぼ均等な配分で「3，7」のいずれかに振り分けられ、「1，5，9」の大当り図柄決定用となる 10 個の乱数は、ほぼ均等な配分で「1，5，9」のいずれかに振り分けられ、「2，4，6，8」の大当り図柄決定用となる 80 個の乱数は、ほぼ均等な配分で「2，4，6，8」のいずれかに振り分けられている（利益付与回数記憶手段、利益付与回数決定手段）。即ち、図 79（C）に示す第二特別図柄用の大当り図柄判定テーブルに基づき「3，7」のいずれかの大当り図柄（確変大当り図柄）が決定されたときには、大当りセットカウンタに「4」がセットされ、「1，5，9」のいずれかの大当り図柄（確変大当り図柄）が決定されたときには、大当りセットカウンタに「2」がセットされる。一方、「2，4，6，8」のいずれかの大当り図柄（非確変大当り図柄）が決定されたときには、大当りセットカウンタに「1」がセットされる。また、このような構成から、本実施形態では、通常遊技状態における第二特別図柄での大当り判定において、複数種類のセット回数が設定されており、当該複数種類のセット回数となる「4 セット」「2 セット」「1 セット」が、それぞれ 10%、10%、80% の割合で決定されるようになっている。

【0259】

また、大当りセットカウンタの値が「0」よりも大きな値となる高確率状態で第二特別図柄始動入賞口 642への入賞（第二特別図柄の変動表示）に基づいて大当りが判定された場合、図 79（C）に示す第二特別図柄用の大当り図柄判定テーブルに基づき、4 セットを決定する「3，7」のいずれかの大当り図柄（確変大当り図柄）が決定されたときには、大当りセットカウンタの値が「4」に変更され、2 セットを決定する「1，5，9」のいずれかの大当り図柄（確変大当り図柄）が決定されたときには、大当りセットカウンタの値が「2」に変更されるようになっている（利益付与回数変更手段、回数選択決定手段）。

【0260】

なお、上記した大当りセットカウンタの値については、主制御基板 2800 からサブ統合基板 2820 に向けてその数値を示すコマンド信号が送信されるようになっている。そして、大当りセットカウンタのコマンド信号を受けたサブ統合基板 2820 は、当該コマンド信号から「1」以上の値が大当りセットカウンタにセットされていることを判別すると、これに基づいて装飾図柄表示器 631 の図柄表示面 632 に残りの大当り回数を遊技者に認識させる表示（例えば、「残りの大当り回数：3 回」等の文字）を装飾図柄の変動表示に合わせて行うようになっている（残回数表示手段）。これにより、初当りによって大当りのセット回数（連続大当り回数）が決定された後、利益付与状態の制御が実行される毎に残りのセット回数を遊技者に認識させることができ。さらには、高確率状態中に大当りのセット回数が変更されるような場合には、その都度、変更された残りのセット回数を遊技者に認識させることができるので、遊技者に対して残りのセット回数を明確に認識させた上で安心して遊技を行わせることができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 6 1 】

図 8 3 は、特別図柄停止図柄設定処理（ステップ S 4 0 6 ）の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止図柄設定処理において、C P U 2 8 0 1 は、前記大当たり判定処理（ステップ S 4 0 5 ）のステップ S 5 5 でセットされる大当たりフラグが O N 状態であるか（セットされているか）否かを判別する（ステップ S 6 1 ）。大当たりフラグが O N 状態であれば、図 7 9 (B) に示す第一特別図柄用の大当たり図柄判定テーブル又は図 7 9 (C) に示す第二特別図柄用の大当たり図柄判定テーブルを参照して大当たり図柄判定乱数の抽出値から特別図柄（第一又は第二の特別図柄）における大当たり図柄の種類（実施形態中では、「1 ~ 9」のいずれかの大当たり図柄）を決定して（ステップ S 6 2 ）、特別図柄停止図柄設定処理を終了する。一方、ステップ S 6 1 で大当たりフラグが O F F 状態であれば、はずれ時の停止図柄（実施形態中では、「0」のはずれ図柄）に決定して（ステップ S 6 3 ）、特別図柄停止図柄設定処理を終了する。

【 0 2 6 2 】

図 8 4 は、変動表示パターン設定処理（ステップ S 4 1 ）の一例を示すフローチャートである。変動表示パターン設定処理において、C P U 2 8 0 1 は、今回の変動表示の結果、大当たりとするか否か、即ち、大当たりフラグがセットされているか否かを判別し（ステップ S 4 1 0 ）、大当たりフラグがセットされれば（ O N 状態であれば）、大当たりとなる場合に用いられる変動表示パターンが設定された大当たり時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップ S 4 1 2 ）。また、大当たりフラグがセットされていなければ（ O F F 状態であれば）、リーチ判定乱数を取得し、R A M 2 8 0 3 の所定の保存領域に記憶すると共に、所定の判定値が設定されたリーチ判定テーブルに設定されている判定値と、取得したリーチ判定乱数の値と、が一致するか否かによって、リーチとするか否かを判定する（ステップ S 4 1 1 ）。リーチ態様とすると判定されたときには、リーチ態様を伴うはずれ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定されたリーチ時変動表示パターンテーブルを選択し（ステップ S 4 1 3 ）、リーチ態様としないと判定されたときには、リーチ態様を伴わないはずれ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定されたはずれ時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップ S 4 1 4 ）。なお、リーチ判定テーブルでは、リーチ確率（リーチ態様とする割合）が 1 / 1 2 . 5 となるように、即ち、0 ~ 2 4 までの 2 5 個のリーチ判定乱数のうち 2 個の判定値がリーチ判定テーブルに設定されている。

【 0 2 6 3 】

そして、変動表示パターン乱数を取得し、R A M 2 8 0 3 の所定の保存領域に記憶すると共に、ステップ S 4 1 1 , S 4 1 3 , S 4 1 4 で選択された大当たり時変動表示パターンテーブル、リーチ時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表示パターンテーブル、のいずれか 1 つの変動表示パターンテーブルに設定されている判定値と、取得した変動表示パターン乱数の値と、が一致する変動表示パターンに決定する（ステップ S 4 1 5 ）。

【 0 2 6 4 】

次いで、ステップ S 4 1 5 で決定した変動表示パターンを指定する演出コマンドとして変動表示パターンコマンドをセットし（ステップ S 4 1 6 ）、当該変動表示パターンに応じた変動時間を主制御基板 2 8 0 0 に搭載される R A M 2 8 0 3 に設けられたタイマ（本実施形態では、有効期間タイマ）にセットする（ステップ S 4 1 7 ）。ステップ S 4 1 7 では、ステップ S 4 1 5 で決定した変動表示パターンに設定されている変動時間を有効期間タイマにセットする。その後、C P U 2 8 0 1 は、処理選択フラグを「2」に更新する（ステップ S 4 1 8 ）。なお、ステップ S 4 1 6 でセットされた変動表示パターンコマンドは、コマンド伝送出力処理（ステップ S 1 9 ）にてサブ統合基板 2 8 2 0 に送信される。また、変動表示パターンコマンドをコマンド伝送出力処理でサブ統合基板 2 8 2 0 に送信するときには、特別図柄遊技にて第一特別図柄表示器 1 3 9 1 に駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる。

【 0 2 6 5 】

ここで、変動表示パターンコマンドは、2 バイト構成のデータであり、各変動表示パタ

10

20

30

40

50

ーンコマンドには、第一特別図柄表示器 1391 にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの変動時間やリーチ演出を特定するためのデータが含まれる。この 2 バイト構成の変動表示パターンコマンドのうち、1 バイト目は、変動表示パターンであることを特定可能なデータであり、2 バイト目は、変動番号（変動表示パターン）を特定可能なデータである。即ち、サブ統合基板 2820 に搭載される統合 CPU2821 は、1 バイト目のデータに基づいて変動表示パターンであることを認識可能であり、さらに、2 バイト目のデータに基づいて変動表示パターンを特定する。

【 0266 】

なお、変動表示パターン設定処理では、遊技状態を示す演出コマンドとして、確変フラグがセットされているか否かを確認し、確変フラグがセットされているときに遊技状態が確変状態であることを示す遊技状態コマンドをセットする処理が実行される。遊技状態コマンドは、変動表示パターンコマンド及び当落コマンドと共にコマンド伝送出力処理（ステップ S19）にてサブ統合基板 2820 に送信される。サブ統合基板 2820 に搭載される統合 CPU2821 は、遊技状態コマンドが確変状態を示すことで遊技状態が確変状態であることを認識することができる。なお、確変フラグがセットされている場合には、前述した確率変動状態への制御に加えて、時短状態への制御が行われる。例えば、ステップ S414 ではいずれ時変動表示パターンテーブルから特別図柄の変動時間を通常状態よりも短縮した「短縮変動」の変動表示パターンが選択されると共に、第二特別図柄始動入賞口 642 の開閉片 641a, 641b の開放時間が通常状態に比べて延長される。

【 0267 】

また、ステップ S417 で変動時間がセットされた有効期間タイマは、コマンド伝送出力処理（ステップ S19）で変動表示パターンコマンドをサブ統合基板 2820 に送信するときにスタートし、変動中処理（ステップ S42）で有効期間タイマがタイムアウトしたときに第一特別図柄表示器 1391 に駆動信号を出力して特別図柄の変動表示を CPU2801 により停止制御せると共に、サブ統合基板 2820 に装飾図柄の変動表示停止を指示する演出コマンド（変動停止コマンド）を送信する。なお、サブ統合基板 2820 では、変動停止コマンドを受信したことに基づいて装飾図柄の停止を確定表示するための制御を行う。

【 0268 】

なお、リーチ態様とは、特定の表示結果（大当たり表示）の一歩手前を表す態様（大当たりとなる直前の態様）である。本実施形態では、装飾図柄表示器 631 に表示される左・中・右の装飾図柄のうち左装飾図柄と右装飾図柄と（任意の 2 つの装飾図柄の組み合わせでもよい）が同一の図柄で停止し、中装飾図柄（任意の 2 つの装飾図柄の組み合わせが停止した状態では残りの装飾図柄）については変動表示している状態、又は、装飾図柄表示器 631 に表示される全ての装飾図柄が同一の図柄の組み合わせで同期して変動表示している状態（例えば、左・中・右の装飾図柄が常に同一の図柄となるように同期して変動表示している状態）をリーチ態様といい、リーチ態様となった後、装飾図柄表示器 631、スピーカ 163 等により実行される演出（例えば、装飾図柄表示器 631 にて所定の変動表示、スピーカ 163 にて所定の音声出力）をリーチ演出という。

【 0269 】

図 85 は、大当たり遊技開始処理（ステップ S43）の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技開始処理において、CPU2801 は、先ず、大当たりセットカウンタから「1」を減算する処理を行い（ステップ S451）、次いで確変機能が作動中（確率変動状態）であるか否かを判別する（ステップ S452）。確変機能が作動中であれば、確変機能の作動を停止した後に（ステップ S453）、また、確変機能が作動中でなければ、そのままステップ S454 に移行して、時短機能が作動中（時短制御中）であるか否かを判別する。時短機能が作動中であれば、時短機能の作動を停止した後に（ステップ S455）、また、時短機能が作動中でなければ、そのままステップ S456 に移行して処理選択フラグを「4」に更新する。処理選択フラグを「4」に更新することにより、次にタイマ割込処理が発生し、遊技処理（ステップ S14）が実行されたときに大当たり遊技中処理（

10

20

30

40

50

ステップS44)が実行可能となる。

【0270】

図86は、大当たり遊技中処理(ステップS44)の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技中処理において、CPU2801は、前記ステップS456でセットされたラウンド数に基づいて大入賞口装置648を開放する大入賞口開放制御処理を実行する(ステップS501)。具体的な制御としては、大入賞口装置648の開閉板648bが所定時間(例えば、30秒)経過するまで、あるいは所定個数(例えば、9個)の入賞があるまで開放状態に維持し、所定時間の経過又は所定個数の入賞があると一旦閉鎖する。そして、このような開放から閉鎖までを1サイクル(ラウンド)としてセットされたラウンド数まで繰り返す。その後、CPU2801は、大当たりフラグをOFFして(ステップS502)、大当たりセットカウンタが「0」であるか否かを判別する(ステップS503)。大当たりセットカウンタが「0」でないときには、確変フラグをONにすると共に(ステップS504:高確率状態制御手段、連続利益付与状態制御手段)、時短フラグをONにして(ステップS505)、ステップS506へ移行する。即ち、初当たり時に複数回のセット数がセットされて当該セット数がまだ残っているときには、次回の大当たり遊技状態が発生するまでの期間で確率変動制御と時短制御とを実行するようになっている。一方、大当たりセットカウンタが「0」のときには、ステップS505へ移行して時短フラグをONする。即ち、大当たりのセット数が残っていないときには、大当たり遊技状態の終了後に100回の図柄変動が行われるまでの期間で時短制御を実行するようになっている。ステップS506では、処理選択フラグを「0」に更新する。処理選択フラグを「0」に更新することにより、次にタイマ割込処理が発生し、遊技処理(ステップS14)が実行されたときに変動開始処理(ステップS40)が実行可能となる。
10

【0271】

次に、サブ統合基板2820に搭載される統合CPU2821によって実行される処理について説明する。図87はサブメイン処理の一例を示すフローチャートであり、図88は16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。

【0272】

図87に示すように、パチンコ機1への電力供給が開始されると、統合CPU2821は、初期設定処理を行う(ステップS71)。この初期設定処理は、サブ統合基板2820に搭載される統合RAM2823をクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理(ステップS71)が終了すると、16ms経過フラグTがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する(ステップS72)。
30

【0273】

本実施形態では、統合CPU2821は、2ms経過毎に割込を発生させ、2ms定常処理を実行する。2ms定常処理では、16ms経過監視カウンタをカウントアップする(16ms経過監視カウンタを1加算する)処理が実行され、16ms経過監視カウンタの値が8になったとき、即ち、16ms経過したときに16ms経過フラグTをセットすると共に、16ms経過監視カウンタをリセット(0にする)処理が実行される。このように、16ms経過フラグTは、2ms定常処理にて16ms毎に「1」に設定(セット)され、通常は「0」に設定(リセット)されている。ステップS72で16ms経過フラグがセットされている(16ms経過フラグTが「1」)ときには、16ms経過フラグをリセットした後(ステップS73)、16ms定常処理を行う(ステップS74)。
40

【0274】

この16ms定常処理では、主制御基板2800から受信した演出コマンドに基づいて装飾図柄表示器631、枠ランプ27、サイドランプ65、スピーカ163等を制御する処理が実行される。16ms定常処理が終了すると、再びステップS72に戻り、16ms経過フラグTがセットされる毎に、つまり16ms毎に上述したステップS73~ステップS74を繰り返し行う。一方、ステップS72で16ms経過フラグTがセットされていない(16ms経過フラグTが「0」)ときには、16ms経過フラグTがセットさ
50

れるまでループ処理を行う。

【0275】

図88は、サブメイン処理にて16ms毎に実行される16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。16ms定常処理において、統合CPU2821は、ステップS91～ステップS95の処理を実行する。ステップS91のコマンド解析処理では、主制御基板2800から受信した演出コマンドを解析する。ステップS92の演出制御処理では、変動表示パターンコマンドに基づいて装飾図柄表示器631に関わる制御処理を実行する。具体的には、後述する装飾図柄の停止図柄の決定、等を行う。

【0276】

また、ステップS93の音制御処理では、スピーカ163に関わる制御処理を実行する。ステップS94のランプ制御処理では、サイドランプ65、枠ランプ27に関わる制御処理を実行する。ステップS95の情報出力処理では、表示制御基板220に表示コマンドを送信すると共に、ランプ駆動基板156に駆動信号及びランプ点灯信号を送信する。ステップS96の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップS92）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

10

【0277】

ここで、上述した乱数更新処理（ステップS96）でサブ統合基板2820に搭載される統合CPU2821により更新される各種乱数としては、装飾図柄の停止図柄として大当たり図柄の決定に用いられる大当たり図柄乱数、装飾図柄の停止図柄としてはずれ図柄の決定に用いられるはズレ図柄乱数、等がある。なお、各種乱数（大当たり図柄乱数、はズれ図柄乱数、等）は、コマンド解析処理（ステップS91）にて主制御基板2800から受信した演出コマンドが変動表示パターンであるときに取得される。

20

【0278】

また、16ms定常処理におけるステップS91～ステップS96の処理は16ms以内に終了する。仮に、16ms定常処理を開始してから当該16ms定常処理の終了までに16ms以上かかったとしても、16ms定常処理を開始してから16ms経過したときに直ぐに16ms定常処理を最初から（後述するステップS91のコマンド解析処理から）実行しない。即ち、16ms定常処理の実行中に16ms経過したときには、16ms経過フラグのセットのみを行い、当該16ms定常処理の終了後にステップS72で16ms経過フラグがセットされていると判定されたときに16ms定常処理を開始する。

30

【0279】

また、本実施形態では、16ms定常処理にて乱数更新処理（ステップS96）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理及び16ms定常処理のいずれか一方又は両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

【0280】

図89は、コマンド解析処理（ステップS91）の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、統合CPU2821は、先ず、主制御基板2800から演出コマンドを受信したか否かを判別する（ステップS601）。本実施形態では、主制御基板2800から演出コマンドを受信すると、16ms定常処理等の他の処理を中断してコマンド受信割込処理を発生させ、受信したコマンドを、サブ統合基板2820に搭載される統合RAM2823における受信コマンド格納領域に保存する。なお、受信コマンド格納領域は、演出コマンドの受信順に対応して複数の領域が設けられ、コマンド受信割込処理では、演出コマンドの受信順に対応して各領域に保存する。ステップS601では、受信コマンド格納領域の内容を確認し、受信コマンドが記憶されていれば、受信コマンド格納領域の受信順が先の演出コマンドを読み出す（ステップS602）。

40

【0281】

そして、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであるか判別し（ステップS603）、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであれば（ステップS603にてYES）、変動表示パターン受信フラグをセットすると共に、サブ統合基板

50

2820に搭載される統合RAM2823における変動表示パターン格納領域に格納する(ステップS604)。

【0282】

一方、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドでなければ(ステップS603にてNO)、読み出した演出コマンドが大当たりコマンドであるか判別し(ステップS605)、読み出した演出コマンドが大当たりコマンドであれば(ステップS605にてYES)、大当たりフラグをセットする(ステップS606)。また、読み出した演出コマンドが大当たりコマンドでなければ(ステップS605にてNO)、受信した演出コマンド(遊技状態コマンド、変動停止コマンド、大当たり開始コマンド等)に対応したフラグをセットする(ステップS607)。

10

【0283】

図90は、演出制御処理(ステップS92)の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、統合CPU2821は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップS700～ステップS702のうちいずれかの処理を行う。

【0284】

処理選択フラグが「0」のときに実行される装飾図柄変動開始処理(ステップS700)では、変動表示パターンコマンドを受信していれば装飾図柄の変動表示を開始させるための設定を行う。具体的には、変動表示パターンコマンド及び確変大当たりコマンドに応じて装飾図柄の停止図柄を決定すると共に、リーチ演出態様を決定する、等の設定を行い、処理選択フラグを「1」に更新する。

20

【0285】

処理選択フラグが「1」のときに実行される装飾図柄変動処理(ステップS701)では、変動停止コマンドを受信したときに表示制御基板220に表示コマンドを送信して装飾図柄の変動表示を停止させる制御を行い、主制御基板2800から大当たり開始コマンドを受信していれば処理選択フラグを「2」に更新し、主制御基板2800から大当たり開始コマンドを受信していなければ処理選択フラグを「0」に更新する。

【0286】

処理選択フラグが「2」のときに実行される大当たり表示処理(ステップS702)では、主制御基板2800から送信される大当たり開始コマンドに応じて装飾図柄表示器631に大当たり遊技状態の開始を示す表示を行うと共に、主制御基板2800から送信される大当たり中コマンドに応じて大当たり遊技状態中の表示(例えば、ラウンド表示等)を行うための制御を実行し、大当たり終了コマンドを受信していれば大当たり遊技状態の終了表示を行い、処理選択フラグを「0」に更新する。

30

【0287】

図91は、装飾図柄変動開始処理(ステップS700)の一例を示すフローチャートである。装飾図柄変動開始処理において、統合CPU2821は、先ず、変動表示パターン受信フラグがセットされているか判別する(ステップS710)。変動表示パターン受信フラグは、上述したコマンド解析処理(ステップS91)のステップS604でセットされ、主制御基板2800から変動表示パターンコマンドを受信したことを示すフラグである。即ち、ステップS710で変動表示パターン受信フラグがセットされていなければ(ステップS710にてNO)、変動表示パターンコマンドを受信していないと判別して、そのまま装飾図柄変動開始処理を終了する。

40

【0288】

一方、変動表示パターン受信フラグがセットされていれば(ステップS710にてYES)、変動表示パターン受信フラグをリセットし(ステップS711)、受信した当落コマンドが当たりを示すコマンドであるか判別すると共に、受信した変動表示パターンコマンドに基づく変動表示パターンが当たりを発生させる変動表示パターンであるか(当りパターンであるか)判別する(ステップS712)。当りパターンであるか否かは、変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより確認できる。

【0289】

50

当落コマンドが当りを示すコマンドでなければ（ステップ S 712 にて N O）、はずれ図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 713）。また、変動表示パターンが当りパターンであれば（ステップ S 712 にて Y E S）、大当り図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 714）。なお、ステップ S 713 ではずれ図柄の停止図柄を決定するときに、リーチ態様を伴う変動表示パターンであるかを判別し、リーチ態様を伴う変動表示パターンであれば、左・中・右の装飾図柄のうち左及び右の装飾図柄が同一図柄であり、中の装飾図柄は左及び右の装飾図柄とは異なる図柄となる停止図柄に決定する。一方、リーチ態様を伴わない変動表示パターンであれば、左・中・右の装飾図柄のそれぞれが異なる図柄となる停止図柄に決定する。また、確変大当りフラグは、大当り表示処理（ステップ S 702）にて大当り遊技状態を開始するときにリセットされる。なお、確変大当りフラグがリセットされる時期はこれに限らず、例えば、装飾図柄変動処理（ステップ S 701）で装飾図柄の変動表示を停止させるとき、具体的には、変動停止コマンドを受信したときにリセットするようにしてもよいし、大当り表示処理（ステップ S 702）で大当り遊技状態を終了するときにリセットするようにしてもよい。10

【0290】

次いで、統合 C P U 2 8 2 1 は、主制御基板 2 8 0 0 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンと、ステップ S 713, S 714 で決定した装飾図柄の停止図柄と、に応じた表示コマンドをセットした後（ステップ S 715）、処理選択フラグを「1」に更新して処理を終了する（ステップ S 716）。なお、ステップ S 715 でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップ S 95）にて表示制御基板 2 2 0 に送信され、表示制御基板 2 2 0 に搭載される表示 C P U 2 2 1 により当該表示コマンドを受信したことに基づいて装飾図柄表示器 6 3 1 にて装飾図柄の変動表示の実行を開始する。20

【0291】

図 92 は、装飾図柄変動処理（ステップ S 701）の一例を示すフローチャートである。装飾図柄変動処理において、統合 C P U 2 8 2 1 は、先ず、変動停止コマンド受信フラグがセットされているか判別する（ステップ S 755）。変動停止コマンド受信フラグは、上述したコマンド解析処理（ステップ S 91）のステップ S 604 でセットされ、主基板 1 0 1 から変動停止コマンドを受信したことを示すフラグである。即ち、ステップ S 755 で変動停止コマンド受信フラグがセットされていなければ（ステップ S 755 にて N O）、変動停止コマンドを受信していないと判別して処理を終了する。30

【0292】

一方、変動停止コマンド受信フラグがセットされているれば（ステップ S 755 にて Y E S）、変動停止コマンド受信フラグをリセットし、装飾図柄の停止を指示する表示コマンドをセットする（ステップ S 756）。なお、ステップ S 756 でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップ S 95）にて表示制御基板 2 8 4 0 に送信され、表示制御基板 2 8 4 0 に搭載される表示 C P U 2 8 4 1 により当該表示コマンドを受信したことに基づいて装飾図柄表示器 6 3 1 にて装飾図柄の変動表示停止を確定表示する。

【0293】

次いで、統合 C P U 2 8 2 1 は、大当り開始コマンド受信フラグがセットされているか判別する（ステップ S 757）。大当り開始コマンド受信フラグは、上述したコマンド解析処理（ステップ S 91）のステップ S 604 でセットされ、主基板 1 0 1 から大当り開始コマンドを受信したことを示すフラグである。即ち、ステップ S 757 で大当り開始コマンド受信フラグがセットされていなければ（ステップ S 757 にて N O）、大当り開始コマンドを受信していないと判別し、処理選択フラグを「0」に更新して処理を終了する（ステップ S 759）。一方、大当り開始コマンド受信フラグがセットされているれば（ステップ S 757 にて Y E S）、大当り開始コマンド受信フラグをリセットし、処理選択フラグを「2」に更新して処理を終了する（ステップ S 758）。

【0294】

次に、複数のセット回数となる大当り遊技状態について、図 93 乃至図 95 を参照して説明する。図 93 (A) はセット回数が変更されない 3 セットの大当り遊技状態の一例を40

示すタイムチャートであり、図93(B)は第一特別図柄の大当たり判定に基づいてセット回数が1回変更された5セットの大当たり遊技状態の一例を示すタイムチャートである。図94は第二特別図柄の大当たり判定に基づいてセット回数が1回変更された5セットの大当たり遊技状態の一例を示すタイムチャートである。図95は第二特別図柄の大当たり判定に基づいてセット回数が2回変更された4セットの大当たり遊技状態の一例を示すタイムチャートである。なお、以下の説明では便宜的に、通常遊技状態での遊技において、左打ちによる第一特別図柄始動入賞口634への入賞に基づいて確変図柄での大当たり判定がなされ、初当たりとして3セットの大当たりが決定された場合を例示するものである。但し、遊技内容としては、通常遊技状態で右打ちを行い、第二特別図柄始動入賞口642への入賞に基づいた大当たり判定で初当たりを狙うようにしてもよい。このとき、第二特別図柄始動入賞口642への入賞に基づいて確変図柄での大当たり判定がなされた場合、前記図79(C)に示す大当たり図柄判定テーブルに基づいて4セット又は2セットのいずれかの大当たりが決定される。

【0295】

先ず、図93(A)に示すように、通常遊技状態での左打ちによって第一特別図柄始動入賞口634への入賞に基づく「7」の大当たり図柄での大当たり判定がなされると、初当たり時となる1回目の大当たり遊技状態として、大入賞口装置648の開閉板648bが10回繰り返して開放される。そして、このような「7」の確変図柄の大当たり図柄での初当たりによって3セットの大当たり遊技状態が発生される(大当たりセットカウンタに「3」がセットされる)。大当たり遊技状態の終了後(この時点で大当たりセットカウンタは1減算されて「2」となる)は確率変動制御と時短制御とが実行され、これに伴って遊技者は、第二特別図柄始動入賞口642への入賞を狙うべく右打ちでの遊技が遊技球を殆ど減らすことなく行えるようになる。その後、遊技者の意志に基づいて右打ちを行うことなく左打ちによって第一特別図柄始動入賞口634への入賞に基づく大当たり判定がなされると、次回(2回目)の大当たり遊技状態の発生と同時に、一旦、確率変動制御及び時短制御の実行が停止される。図93(A)中には、「4」の大当たり図柄によって2回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「4」の非確変図柄で大当たりしたため、大当たりのセット回数は変更されずに、大当たりセットカウンタは1減算されて「1」となる。

【0296】

その後は、同様に、2回目の大当たり遊技状態の終了時点から3回目の大当たり遊技状態の開始時点まで確率変動制御と時短制御とが実行され、大当たり遊技状態の発生と同時に、確率変動制御及び時短制御の実行が停止されて、3回目の大当たり遊技状態が発生される。図93(A)中には、左打ちによって第一特別図柄始動入賞口634への入賞に基づく大当たり判定がなされて、「2」の大当たり図柄によって3回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「2」の非確変図柄で大当たりしたため、大当たりのセット回数は変更されずに大当たりセットカウンタは1減算されて「0」となり、大当たり遊技状態が計3セットで終了する。

【0297】

次に、図93(B)に示すように、通常遊技状態での左打ちによって第一特別図柄始動入賞口634への入賞に基づく「3」の大当たり図柄での大当たり判定がなされると、初当たり時となる1回目の大当たり遊技状態として大入賞口装置648の開閉板648bが10回繰り返して開放される。そして、このような「3」の確変図柄の大当たり図柄での初当たりによって3セットの大当たり遊技状態が発生される(大当たりセットカウンタに「3」がセットされる)。大当たり遊技状態の終了後(この時点で大当たりセットカウンタは1減算されて「2」となる)は確率変動制御と時短制御とが実行され、これに伴って遊技者は、第二特別図柄始動入賞口642への入賞を狙うべく右打ちでの遊技が遊技球を殆ど減らすことなく行えるようになる。その後、遊技者の意志に基づいて右打ちを行うことなく左打ちによって第一特別図柄始動入賞口634への入賞に基づく大当たり判定がなされると、次回(2回目)の大当たり遊技状態の発生と同時に、一旦、確率変動制御及び時短制御の実行が停止され

10

20

30

40

50

る。図93(B)中には、「8」の大当たり図柄によって2回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「8」の非確変図柄で当たりしたため、当たりのセット回数は変更されずに、当たりセットカウンタは1減算されて「1」となる。

【0298】

その後は、同様に、2回目の大当たり遊技状態の終了時点から3回目の大当たり遊技状態の開始時点まで確率変動制御と時短制御とが実行され、当たり遊技状態の発生とともに、確率変動制御及び時短制御の実行が停止されて、3回目の大当たり遊技状態が発生される。図93(B)中には、左打ちによって第一特別図柄始動入賞口634への入賞に基づく当たり判定がなされて、「7」の大当たり図柄によって3回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「7」の確変図柄で当たりしたため、この時点で当たりのセット回数が3セットに変更される(当たりセットカウンタが「3」に変更される)。

10

【0299】

そして、3回目の大当たり遊技状態の終了時点(この時点で当たりセットカウンタは1減算されて「2」となる)から4回目の大当たり遊技状態の開始時点まで確率変動制御と時短制御とが実行され、当たり遊技状態の発生とともに、確率変動制御及び時短制御の実行が停止されて、4回目の大当たり遊技状態が発生される。図93(B)中には、「4」の大当たり図柄によって4回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「4」の非確変図柄で当たりしたため、当たりのセット回数は変更されずに、当たりセットカウンタは1減算されて「1」となる。

20

【0300】

その後は、同様に、4回目の大当たり遊技状態の終了時点から5回目の大当たり遊技状態の開始時点まで確率変動制御と時短制御とが実行され、当たり遊技状態の発生とともに、確率変動制御及び時短制御の実行が停止されて、5回目の大当たり遊技状態が発生される。図93(B)中には、左打ちによって第一特別図柄始動入賞口634への入賞に基づく当たり判定がなされて、「6」の大当たり図柄によって5回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「6」の非確変図柄で当たりしたため、当たりのセット回数は変更されずに当たりセットカウンタは1減算されて「0」となり、当たり遊技状態が計5セットで終了する。

30

【0301】

次に、図94に示すように、通常遊技状態での左打ちによって第一特別図柄始動入賞口634への入賞に基づく「3」の大当たり図柄での当たり判定がなされると、初当たりとなる1回目の当たり遊技状態として大入賞口装置648の開閉板648bが10回繰り返して開放される。そして、このような「3」の確変図柄の大当たり図柄での初当たりによって3セットの大当たり遊技状態が発生される(当たりセットカウンタに「3」がセットされる)。当たり遊技状態の終了後(この時点で当たりセットカウンタは1減算されて「2」となる)は確率変動制御と時短制御とが実行され、これに伴って遊技者は、第二特別図柄始動入賞口642への入賞を狙うべく右打ちでの遊技が遊技球を殆ど減らすことなく行えるようになる。その後、遊技者の意志に基づいて右打ちを行い第二特別図柄始動入賞口642への入賞に基づく当たり判定がなされると、次回(2回目)の大当たり遊技状態の発生とともに、一旦、確率変動制御及び時短制御の実行が停止される。図94中には、「7」の大当たり図柄によって2回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「7」の確変図柄で当たりしたため、この時点で当たりのセット回数が4セットに変更される(当たりセットカウンタが「4」に変更される)。

40

【0302】

その後は、同様に、2回目の大当たり遊技状態の終了時点から3回目の大当たり遊技状態の開始時点まで確率変動制御と時短制御とが実行され、当たり遊技状態の発生とともに、確率変動制御及び時短制御の実行が停止されて、3回目の大当たり遊技状態が発生される。図94中には、右打ちによって第二特別図柄始動入賞口642への入賞に基づく当たり判定

50

がなされて、「2」の大当たり図柄によって3回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「2」の非確変図柄で大当たりしたため、大当たりのセット回数は変更されずに、大当たりセットカウンタは1減算されて「3」となる。

【0303】

そして、3回目の大当たり遊技状態の終了時点（この時点で大当たりセットカウンタは1減算されて「2」となる）から4回目の大当たり遊技状態の開始時点まで確率変動制御と時短制御とが実行され、大当たり遊技状態の発生と同時に、確率変動制御及び時短制御の実行が停止されて、4回目の大当たり遊技状態が発生される。図94中には、右打ちによって第二特別図柄始動入賞口642への入賞に基づく大当たり判定がなされて、「8」の大当たり図柄によって4回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「4」の非確変図柄で大当たりしたため、大当たりのセット回数は変更されずに、大当たりセットカウンタは1減算されて「1」となる。その後は、同様に、4回目の大当たり遊技状態の終了時点から5回目の大当たり遊技状態の開始時点まで確率変動制御と時短制御とが実行され、大当たり遊技状態の発生と同時に、確率変動制御及び時短制御の実行が停止されて、5回目の大当たり遊技状態が発生される。図94中には、右打ちによって第二特別図柄始動入賞口642への入賞に基づく大当たり判定がなされて、「4」の大当たり図柄によって5回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「4」の非確変図柄で大当たりしたため、大当たりのセット回数は変更されずに大当たりセットカウンタは1減算されて「0」となり、大当たり遊技状態が計5セットで終了する。

【0304】

次に、図95に示すように、通常遊技状態での左打ちによって第一特別図柄始動入賞口634への入賞に基づく「3」の大当たり図柄での大当たり判定がなされると、初当たりとなる1回目の大当たり遊技状態として大入賞口装置648の開閉板648bが10回繰り返して開放される。そして、このような「3」の確変図柄の大当たり図柄での初当たりによって3セットの大当たり遊技状態が発生される（大当たりセットカウンタに「3」がセットされる）。大当たり遊技状態の終了後（この時点で大当たりセットカウンタは1減算されて「2」となる）は確率変動制御と時短制御とが実行され、これに伴って遊技者は、第二特別図柄始動入賞口642への入賞を狙うべく右打ちでの遊技が遊技球を殆ど減らすことなく行えるようになる。その後、遊技者の意志に基づいて右打ちを行い第二特別図柄始動入賞口642への入賞に基づく大当たり判定がなされると、次回（2回目）の大当たり遊技状態の発生とともに、一旦、確率変動制御及び時短制御の実行が停止される。図95中には、「7」の大当たり図柄によって2回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「7」の確変図柄で大当たりしたため、この時点で大当たりのセット回数が4セットに変更される（大当たりセットカウンタが「4」に変更される）。

【0305】

その後は、同様に、2回目の大当たり遊技状態の終了時点から3回目の大当たり遊技状態の開始時点まで確率変動制御と時短制御とが実行され、大当たり遊技状態の発生と同時に、確率変動制御及び時短制御の実行が停止されて、3回目の大当たり遊技状態が発生される。図95中には、右打ちによって第二特別図柄始動入賞口642への入賞に基づく大当たり判定がなされて、「1」の大当たり図柄によって3回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「1」の非確変図柄で大当たりしたため、この時点で大当たりのセット回数が2セットに変更される（大当たりセットカウンタが「2」に変更される）。即ち、2回目の大当たり遊技状態を決定する大当たり判定時点（「7」の確変図柄での大当たり時点）では、当該大当たり判定に伴って発生する大当たり遊技状態を含めて残り4回の連続大当たりが決定されていたが、3回目の大当たり遊技状態を決定する大当たり判定（「1」の確変図柄での大当たり）に基づいて、当該大当たり判定に伴って発生する大当たり遊技状態を含めて残り2回の連続大当たりに変更される。

【0306】

そして、3回目の大当たり遊技状態の終了時点（この時点で大当たりセットカウンタは1減算されて「1」となる）から4回目の大当たり遊技状態の開始時点まで確率変動制御と時短

10

20

30

40

50

制御とが実行され、大当たり遊技状態の発生と同時に、確率変動制御及び時短制御の実行が停止されて、4回目の大当たり遊技状態が発生される。図95中には、右打ちによって第二特別図柄始動入賞口642への入賞に基づく大当たり判定がなされて、「6」の大当たり図柄によって4回目の大当たり遊技状態の発生が決定された場合を例示している。また、このとき、「6」の非確変図柄で大当たりしたため、大当たりのセット回数は変更されずに大当たりセットカウンタは1減算されて「0」となり、大当たり遊技状態が計4セットで終了する。

【0307】

ところで、以上説明したように、本実施形態では、初当たりにおける大当たり図柄の種類によって、大当たり遊技状態のセット回数を複数種類の中から選択するようになっている。このため、大当たりを決定する図柄の種類に対する遊技者の期待感を異ならせることで、遊技の興味低下を抑制するようになっている。また、初当たりにおける大当たり図柄の種類によってセット回数が決定した場合でも、その後の高確率状態での大当たり図柄の種類に応じて大当たり遊技状態の繰り返し回数（連続大当たり回数）が変更可能となっているので、高確率状態での遊技の興味低下を抑制することができる。具体的には、確率変動制御中の遊技内容としては、第二特別図柄始動入賞口642への入賞を狙うべく右打ちを行った場合、前記図94に示したように、初当たりで大当たりのセット回数が3回に決定された後に、2回目の大当たり判定（確変大当たりの判定）で大当たりのセット回数が4回に変更されることで、トータル5セットの大当たりが発生することもあれば、前記図95に示したように、初当たりで大当たりのセット回数が3回に決定された後に、2回目の大当たり判定（確変大当たりの判定）で大当たりのセット回数が4回に変更され、この時点で連続大当たりの継続回数が5回となったにも拘わらず、3回目の大当たり判定（確変大当たりの判定）で大当たりのセット回数が2回に変更されることで、トータル4セットの大当たりで終了してしまうこともあるため、ハイリスクハイリターンとなってよりスリルの高い遊技内容となる。

【0308】

これに対して、確率変動制御及び時短制御中に第一特別図柄始動入賞口634への入賞を狙うべく左打ちを行う場合では、前記図93（B）に示したように、初当たりで大当たりのセット回数が3回に決定された後に、3回目の大当たり判定（確変大当たりの判定）で大当たりのセット回数が3回に変更されることで、トータル6セットの大当たりが発生するよう、確変大当たりが判定されたときには確実に大当たりのセット回数が3回に変更されることとなり、確率変動制御及び時短制御中に第二特別図柄始動入賞口642への入賞を狙うべく右打ちを行う場合に比べて堅実な遊技内容となる。

【0309】

以上のように、本実施形態の構成によれば、通常遊技状態において、当落判定手段により当選判定（大当たり判定）がなされると、当該当選判定に基づいて利益付与状態の回数を複数種類の中から決定する。即ち、初当たり時に大当たりのセット回数（連続大当たり回数）を決定する。また、このような大当たり判定時には、利益対応表示制御手段の制御に基づき、利益付与回数決定手段によって決定された利益付与状態の回数に応じた種類の特定表示結果が図柄表示手段に表示される。これにより、遊技者は、通常遊技状態で大当たりとなった場合、図柄情報の特定表示結果の種類によって、その後、利益付与状態が何回まで繰り返されるかを認識できる。このため、通常遊技状態で大当たりが決定する際の図柄情報の特定表示結果の種類に対して遊技者の期待感を異ならせることができ、ひいては通常遊技状態における遊技の興味低下を抑制することができる。

【0310】

一方、高確率状態において、第一の始動入賞口又は第二の始動入賞口への入賞に基づいて大当たり判定（当落判定手段による当選判定）がなされると共に特定条件が成立すると、当該当選判定に基づいて利益付与状態の回数を複数種類の中から決定して、決定した利益付与状態の回数に変更する。また、このような大当たり判定時には、通常遊技状態のときと同様に、利益対応表示制御手段の制御に基づき、利益付与回数決定手段によって決定された利益付与状態の回数に応じた種類の特定表示結果が図柄表示手段に表示されるので、遊技者は、図柄情報の特定表示結果の種類によって変更される利益付与状態の回数を認識で

10

20

30

40

50

きる。このため、高確率状態で大当たりが決定する際の図柄情報の特定表示結果の種類に対して遊技者の期待感を異ならせることができ、ひいては高確率状態における遊技の興趣低下を抑制することができる。

【0311】

また、この構成によれば、高確率状態中、遊技者の意思に基づいて、第一の始動入賞口への入賞に基づく大当たり判定を選択すべく第一の打込領域に遊技球を打ち込むか、あるいは第二の始動入賞口への入賞に基づく大当たり判定を選択すべく第二の打込領域に遊技球を打ち込むかの打ち分けを行うことができる。即ち、第一の始動入賞口への入賞に基づく大当たり判定では、変更される利益付与状態の回数が一律に決定されるのに対して、第二の始動入賞口への入賞に基づく大当たり判定では、第一の始動入賞口への入賞に基づく利益付与状態の一連の回数に比べて多い回数と少ない回数とを含む複数種類の中から変更される利益付与状態の回数が選択決定されることになる。このため、遊技者は、高確率状態において、意図的に遊技球の打ち分けを行うことで、所定数の賞球を堅実に獲得したい場合と、獲得できる賞球数の増減に対するスリルを味わいたい場合と、を選択することができる。具体的に、第一の始動入賞口への入賞を狙う第一の打込領域への遊技球の打ち込みを行う場合は、一律の回数で利益付与状態を発生させることができるので、所定数の賞球を堅実に獲得することができる。一方、第二の始動入賞口への入賞を狙う第二の打込領域への遊技球の打ち込みを行う場合は、一律の回数に比べて利益付与状態の発生回数が多くなり獲得できる賞球を所定数よりも増やすことができる反面、一律の回数に比べて利益付与状態の発生回数が少なくなり獲得できる賞球が所定数よりも減ってしまうことになり、賞球数の増減に対するスリルを味わうことができる。そして、このような第一又は第二の始動入賞口への意図的な遊技球の打ち分けによって、高確率状態における遊技性の低下を抑制することができる。

10

【0312】

また、利益付与状態の連続回数が予め定めた上限回数に到達すると、利益付与回数変更手段による利益付与状態の回数の変更を強制的に制御して利益付与状態の連続回数が上限回数を越えないように制限する連続回数制限手段を備える。この場合、遊技者は、その上限回数に達するよう利益付与状態が繰り返し行われることを目標として遊技を行うことができ、遊技の興趣低下を抑制することができる。

20

【0313】

30

また、連続利益付与状態制御手段により制御される利益付与状態の回数のうち未だ利益付与状態制御手段によって制御されていない利益付与状態の回数を遊技者に認識させる表示を行う残回数表示手段を備える。この場合、初当たりによって大当たりのセット回数（連続大当たり回数）が決定された後、利益付与状態の制御が実行される毎に残りのセット回数を遊技者に認識することができる。さらには、高確率状態中に大当たりのセット回数が変更されるような場合には、その都度、変更された残りのセット回数を遊技者に認識させることができるので、遊技者に対して残りのセット回数を明確に認識させた上で安心して遊技を行わせることができる。

【0314】

40

また、残回数表示手段は、図柄表示手段から構成される。この場合、当落判定手段の当選判定を遊技者が判別できる様で図柄情報の表示結果を表示する図柄表示手段で残りの大当たりのセット回数を遊技者に認識させる表示を合わせて行うことで、遊技者が最も注目する図柄表示手段で残りの大当たりのセット回数に関わる表示ができる。このため、遊技者に対して残りの大当たりのセット回数を確実に認識させることができる。

【0315】

また、入賞検出手段は、第一の始動入賞口に入賞した遊技球を検出する第一の入賞検出手段と、第二の始動入賞口に入賞した遊技球を検出する第二の入賞検出手段と、を含み、第一の入賞検出手段及び第二の入賞検出手段による遊技球の検出に基づいて乱数を取得する乱数取得手段と、第一の入賞検出手段による遊技球の検出に基づき乱数取得手段によって取得された乱数値を第一の始動記憶データとして予め定められた上限数まで記憶する第

50

一の始動記憶手段と、第二の入賞検出手段による遊技球の検出に基づき乱数取得手段によって取得された乱数値を第二の始動記憶データとして予め定められた上限数まで記憶する第二の始動記憶手段と、を備える。この場合、所定条件の成立判定の契機となる第一及び第二の始動入賞口への入賞に対して、それぞれ予め定められた上限数まで始動記憶データとして記憶することができるので、始動入賞に伴う図柄情報の変動表示中に始動入賞がある場合でも、当該始動入賞を無効とすることがないので、遊技者に対して継続的に遊技球の打ち込みを行わせることができる。

【0316】

また、第二の始動入賞口は、当該第二の始動入賞口への遊技球の受け入れを困難にする閉鎖位置と遊技球の受け入れを可能にする開放位置との間で移行可能に設けられる開閉片を備え、第二の打込領域に配置されると共に遊技球の通過検出に基づいて開閉片を閉鎖位置から開放位置に移行する通過球検出手段を備える。この場合、通過球検出手段によって遊技球の通過検出があることを条件に、第二の始動入賞口を遊技球の受け入れ困難な閉鎖状態から遊技球の受け入れ可能な開放状態に移行する構成にできるので、遊技領域内の遊技球の球流れに対する興趣の低減を抑制することができる。10

【0317】

また、通過球検出手段による遊技球の通過検出に基づいて乱数を抽出する乱数抽出手段と、該乱数抽出手段によって抽出された乱数値に基づいて開閉片を閉鎖位置から開放位置に移行するか否かの判定を行う開放判定手段と、該開放判定手段により開放位置に移行する判定がなされたことに基づいて始動入賞口を所定期間で開放制御する開放制御手段と、を備える。この場合、通過球検出手段によって遊技球の通過検出があると必ず第二の始動入賞口を開放するのではなく、通過球検出手段による遊技球の通過検出に基づいて抽選を行い、その抽選結果が当りとなつたときにのみ第二の始動入賞口を開放する構成にできる。20

【0318】

また、高確率状態制御手段は、開放判定手段により開放状態に移行する判定割合が通常時に比べて高い遊技状態に制御する高確率判定制御手段を含む。この場合、当落判定手段において当選判定がなされて高確率状態に制御する場合、利益付与状態制御手段による利益付与状態の終了後に、開放判定手段により第二の始動入賞口の開閉片を開放位置に移行する判定割合が通常時に比べて高い遊技状態（高確率状態）に制御して第二の始動入賞口への入賞割合を大幅に高めることで、次回の利益付与状態の発生を通常時に比べて容易にする構成にできる。30

【0319】

また、利益付与状態制御手段により利益付与状態に制御されたときに、閉鎖状態から開放状態に移行して大量の遊技球が入賞し得る大入賞口を有する大入賞口装置を備える。この場合、大入賞口への入賞に伴って大量の賞球を遊技者に払い出すことを利益付与状態として遊技者に付与することができる。

【0320】

また、大入賞口装置は、利益付与状態制御手段により利益付与状態に制御されたときに、所定時間経過するまであるいは所定個数の入賞があるまで開放状態に維持され、所定時間の経過又は所定個数の入賞があると一旦閉鎖され、このような開放から閉鎖までを1サイクルとした開閉サイクルが所定回数まで繰り返される。この場合、大入賞口の1回の開放から閉鎖までを1サイクルとしてこのような開閉サイクルを所定回数まで繰り返し行う構成を利益付与状態とすることで、遊技者が大量の賞球を獲得し得る利益付与状態を継続的な遊技状態とすることができます。40

【図面の簡単な説明】

【0321】

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

【図2】パチンコ遊技機を前方右上から見た斜視図である。50

- 【図3】パチンコ機の正面図である。
- 【図4】パチンコ機の側面図である。
- 【図5】パチンコ機の平面図である。
- 【図6】パチンコ機の背面図である。
- 【図7】パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠を後方左上から見た分解斜視図である。
- 【図8】パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠を前方右上から見た分解斜視図である。
- 【図9】外枠を前方左上から見た斜視図である。
- 【図10】外枠を前方右上から見た分解斜視図である。 10
- 【図11】外枠の正面図である。
- 【図12】外枠の背面図である。
- 【図13】(A)は図11のB-B断面図、(B)は図13(A)のC-C断面図、(C)はD-D断面図、(D)はE-E断面図である。
- 【図14】扉枠の正面図である。
- 【図15】扉枠の背面図である。
- 【図16】図14に表示されるA-A断面図である。
- 【図17】図14に表示されるB-B断面図である。
- 【図18】扉枠の前方左上から見た分解斜視図である。
- 【図19】扉枠の後方左上から見た分解斜視図である。 20
- 【図20】ハンドル装置と本体枠に設けられる打球発射装置との関係を示す斜視図である。
- 【図21】部品を取り付ける前の本体枠主体の正面図である。
- 【図22】部品を取り付ける前の本体枠主体の背面図である。
- 【図23】部品を取り付ける前の本体枠主体の側面図である。
- 【図24】部品を取り付ける前の本体枠主体を後方左上から見た斜視図である。
- 【図25】部品を取り付けた本体枠を前方右上から見た斜視図である。
- 【図26】部品を取り付けた本体枠を外枠に軸支した状態を前方右上から見た斜視図である。 30
- 【図27】部品を取り付けた本体枠の背面図である。
- 【図28】部品を取り付けた本体枠を後方左上から見た斜視図である。
- 【図29】パチンコ機の中程の水平線で切断したパチンコ遊技機の断面平面図である。
- 【図30】遊技盤を前方右上から見た斜視図である。
- 【図31】遊技盤の正面図である。
- 【図32】遊技盤の背面図である。
- 【図33】遊技盤の平面図である。
- 【図34】遊技盤に形成される取り外し防止機構部分の拡大斜視図である。
- 【図35】遊技盤の取り外し防止機構に対する本体枠側の構造を示す本体枠の部分斜視図である。
- 【図36】(A)は打球発射装置の全体の斜視図、(B)は発射モータ部分を取り外した状態の斜視図である。 40
- 【図37】打球発射装置の分解斜視図である。
- 【図38】(A)は打球発射装置と発射レールとの関係を示す正面図、(B)は発射モータ部分の斜視図である。
- 【図39】操作ハンドルを操作していない状態における打球発射装置と発射レールとの関係を示す背面図である。
- 【図40】操作ハンドルを操作している状態における打球発射装置と発射レールとの関係を示す背面図である。
- 【図41】(A)は打球発射装置に設けられるスライド部材の平面図、(B)は正面図、(C)は前方右上から見た斜視図、(D)は正面図(B)のA-A断面図である。 50

【図42】(A)は賞球タンクの斜視図、(B)は平面図、(C)は側面図である。

【図43】従来の賞球タンク(A),(B)と本実施形態に係る賞球タンク(C)との排出口部分における球の圧力状態を示す平面図である。

【図44】賞球タンク、タンクレール部材、球通路ユニット、賞球ユニット、及び満タンユニットの関係を示すパチンコ機を、後方右上から見た斜視図である。

【図45】賞球タンク、タンクレール部材、球通路ユニット、賞球ユニット、及び満タンユニットの関係を示すパチンコ機を、前方左上から見た斜視図である。

【図46】(A)はタンクレール部材の下流部と球通路ユニットの上流部との関係を示す断面図、(B)はその平面図である。

【図47】本体枠と球通路ユニット及び賞球ユニットとの関係を示す分解斜視図である。 10

【図48】球通路ユニット及び賞球ユニットとの関係を示す背面図である。

【図49】球通路ユニットの背面から見た斜視図である。

【図50】球通路ユニットの正面図である。

【図51】球通路ユニットと賞球ユニットとの連結構造を説明するための側面図である。

【図52】賞球ユニットを後方右上から見た分解斜視図である。

【図53】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54】賞球ユニットの通路と駆動関係を説明するための背面図である。

【図55】図54のA-A断面図である。

【図56】賞球ユニットと満タンユニットとの関係を示す斜視図である。 20

【図57】満タンユニットの斜視図である。

【図58】満タンユニットを前方右上から見た分解斜視図である。

【図59】満タンユニットを後方右上から見た分解斜視図である。

【図60】満タンユニットとファール口との関係を示す一部破断斜視図である。

【図61】満タンユニットに設けられる底面搖動板部分で切断した横断面図である。

【図62】満タンユニットとファール口との関係を示す断面図である。

【図63】錠装置と本体枠との関係を示す背面斜視図である。

【図64】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65】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。 30

【図66】錠装置と本体枠の側壁との詳細な関係を示す拡大断面図である。

【図67】(A)は錠装置の側面図、(B)は前面側から見た斜視図である。

【図68】(A)は錠装置を後方右上から見た斜視図、(B),(C)は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である。

【図69】錠装置の分解斜視図である。

【図70】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71】不正防止部材の作用を説明するための正面図である。

【図72】基板ユニットを後方左上から見た斜視図である。

【図73】基板ユニットを前方右上から見た斜視図である。

【図74】前側装飾図柄表示器が遊技者側に対向させた遊技盤を示す正面図である。 40

【図75】パチンコ機の制御に関する構成を示すブロック図である。

【図76】主制御基板に搭載されるCPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図77】主制御基板に搭載されるCPUにより実行される電源断発生時処理を示すフローチャートである。

【図78】主制御基板に搭載されるCPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図79】同図(A)は、主制御基板に搭載されるCPUにより更新される乱数を示す一覧表図であり、同図(B)は、第一特別図柄用の大当たり図柄判定テーブルを示す一覧表図であり、同図(C)は、第二特別図柄用の大当たり図柄判定テーブルを示す一覧表図である。 50

。

【図80】主制御基板に搭載されるC P Uにより実行される遊技処理を示すフローチャートである。

【図81】遊技処理における変動開始処理を示すフローチャートである。

【図82】変動開始処理における大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図83】変動開始処理における特別図柄停止図柄設定処理を示すフローチャートである

。

【図84】遊技処理における変動表示パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図85】遊技処理における大当たり遊技開始処理を示すフローチャートである。

【図86】遊技処理における大当たり遊技中処理を示すフローチャートである。 10

【図87】サブ統合基板に搭載される統合C P Uにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図88】サブ統合基板に搭載される統合C P Uにより実行される16ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図89】16ms タイマ割込処理におけるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図90】16ms タイマ割込処理における演出制御処理を示すフローチャートである。

【図91】演出制御処理における装飾図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図92】演出制御処理における装飾図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図93】同図(A)はセット回数が更新されない3セットの大当たり遊技状態の一例を示すタイムチャートであり、同図(B)は第一特別図柄の大当たり判定に基づいてセット回数が1回変更された5セットの大当たり遊技状態の一例を示すタイムチャートである。 20

【図94】第二特別図柄の大当たり判定に基づいてセット回数が1回変更された5セットの大当たり遊技状態の一例を示すタイムチャートである。

【図95】第二特別図柄の大当たり判定に基づいてセット回数が2回変更された4セットの大当たり遊技状態の一例を示すタイムチャートである。

【符号の説明】

【0322】

1 パチンコ機

4 遊技盤

605 遊技領域

630 演出装置

631 装飾図柄表示器

632 図柄表示面

633 外周装飾体

634 第一特別図柄始動入賞口

635 始動口スイッチ

636 ゲート

637 ゲートスイッチ

638 始動入賞装置

640 始動口スイッチ

642 第二特別図柄始動入賞口

648 大入賞口装置

648a 大入賞口

1303 ワープ入口

1304 ワープ通路

1305 ワープ出口

1306 ステージ

1320a ~ 1320h 装飾図柄保留記憶ランプ

1391 第一特別図柄表示器

10

20

30

40

50

1 3 9 2 第二特別図柄表示器

1 3 9 3 a , 1 3 9 3 b 第一特別図柄保留記憶ランプ

1 3 9 4 a , 1 3 9 4 b 第二特別図柄保留記憶ランプ

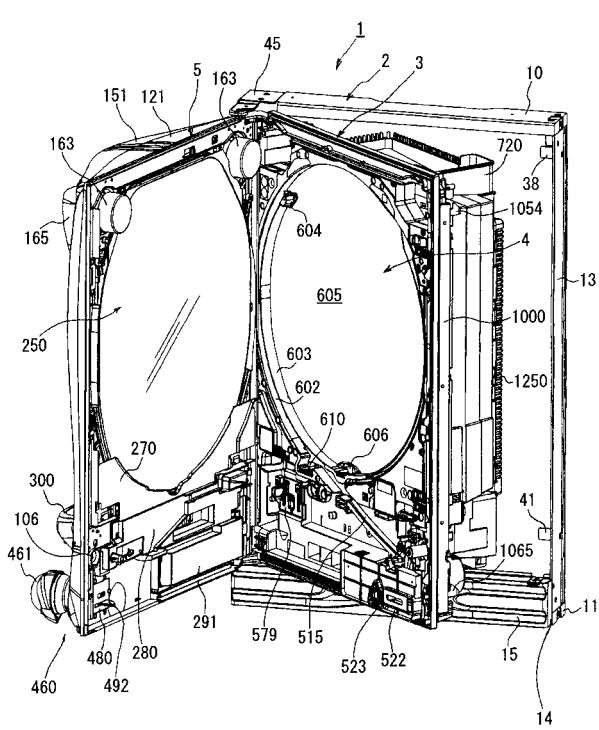
1395 普通図柄表示器

1 3 9 6 a ~ 1 3 9 6 d 普通図柄保留記憶ランプ

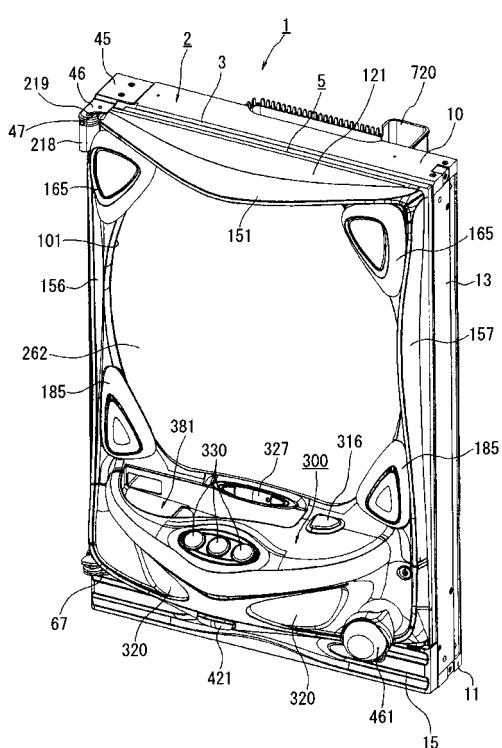
2800 主制御基板

2820 サブ統合基板

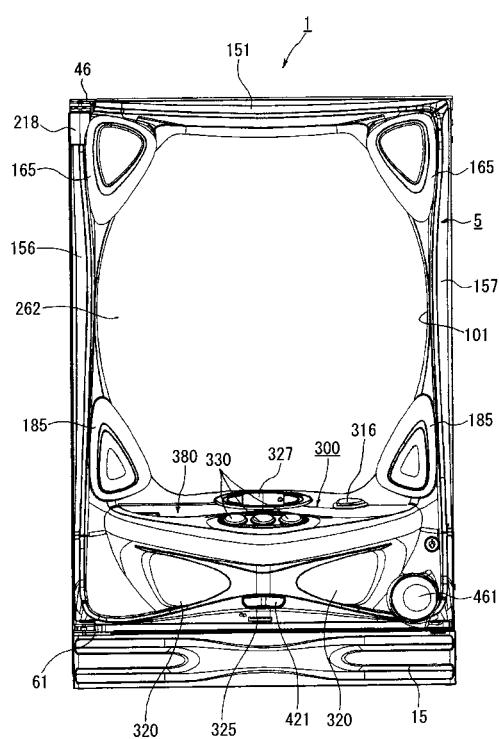
【 义 1 】



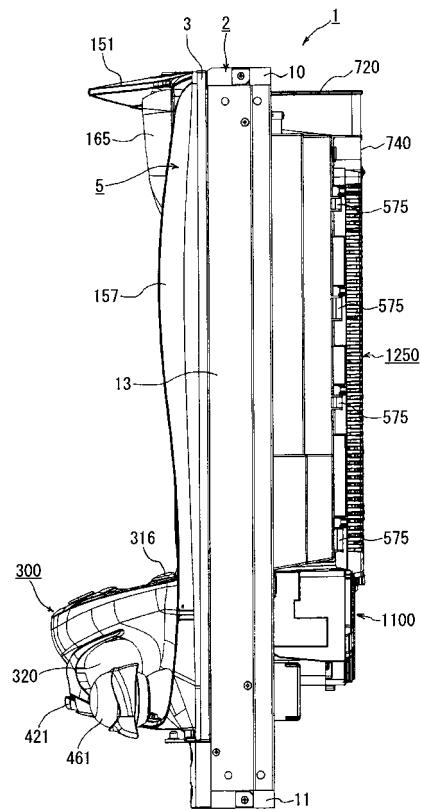
【 図 2 】



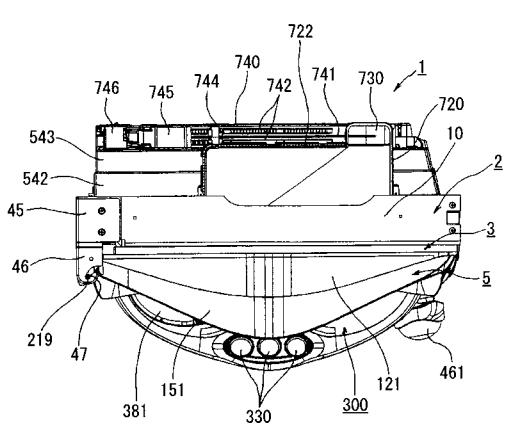
【 図 3 】



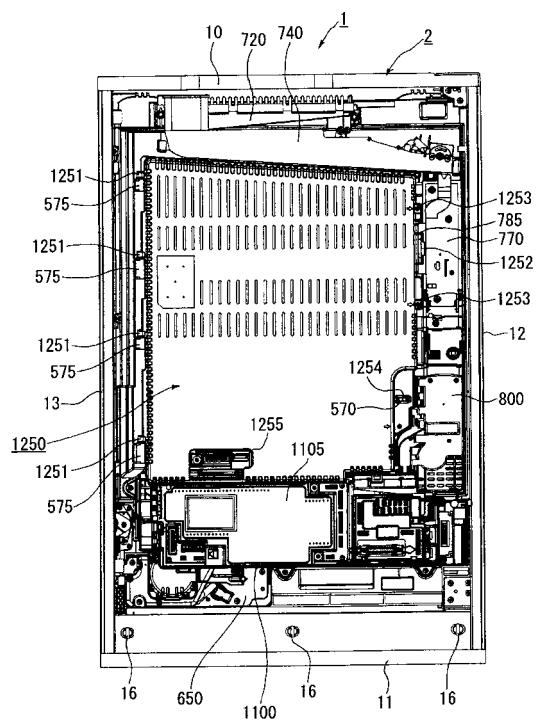
【 図 4 】



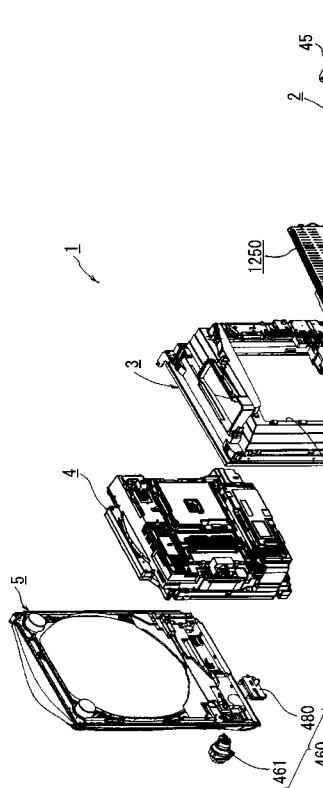
【 図 5 】



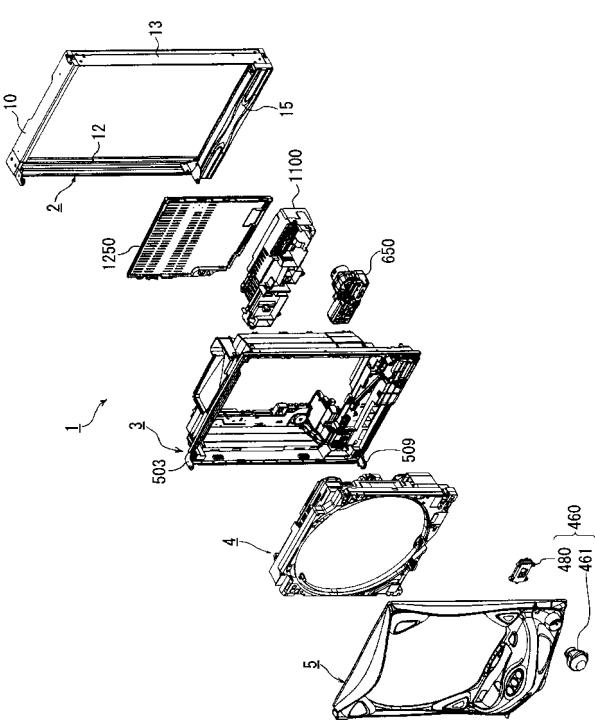
【図6】



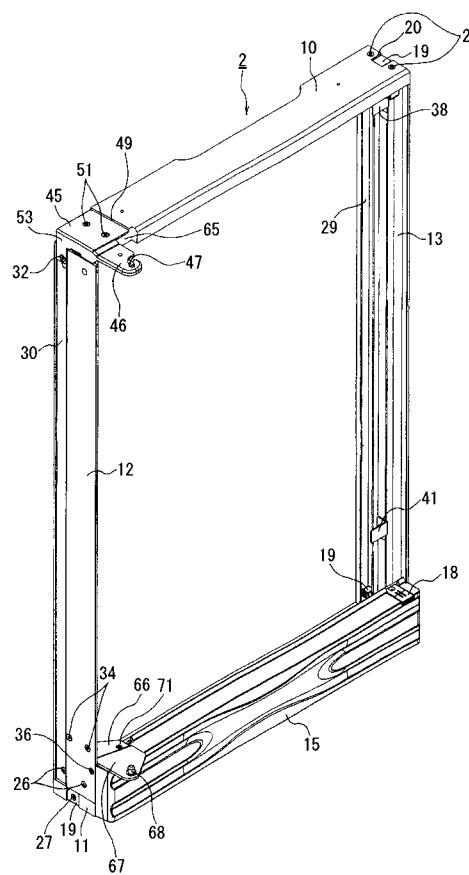
【図7】



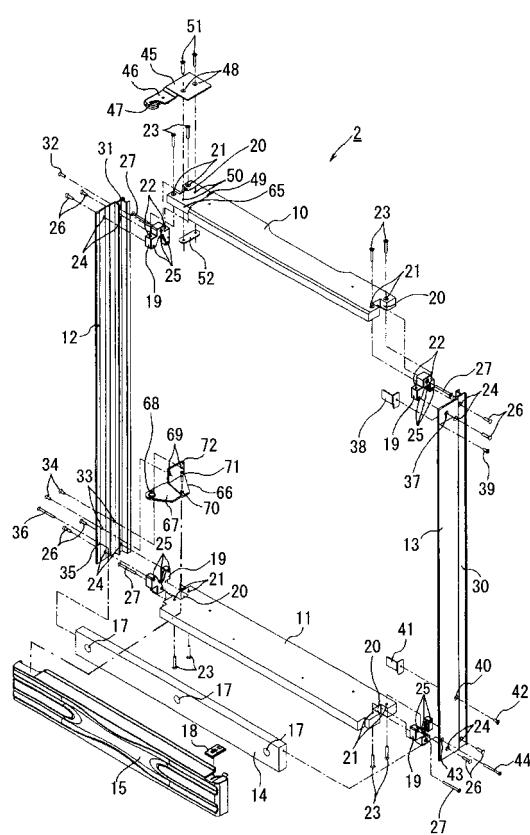
【 四 8 】



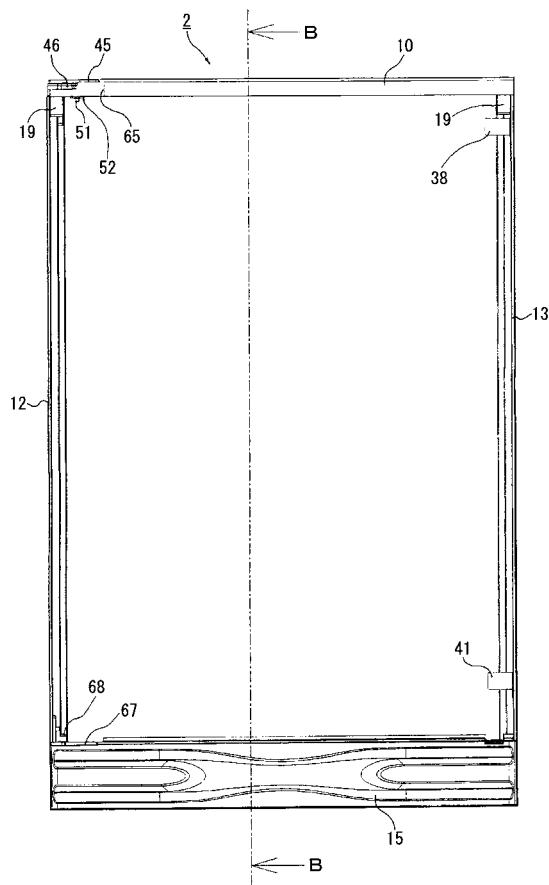
【図9】



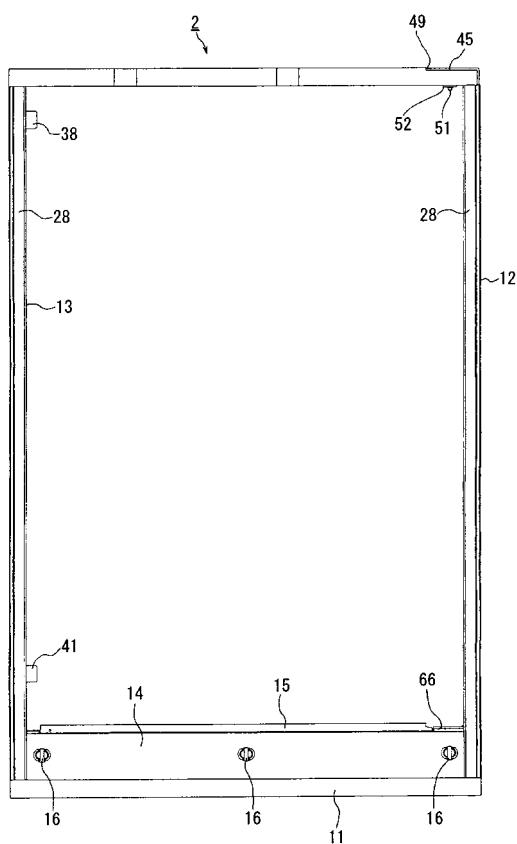
【図10】



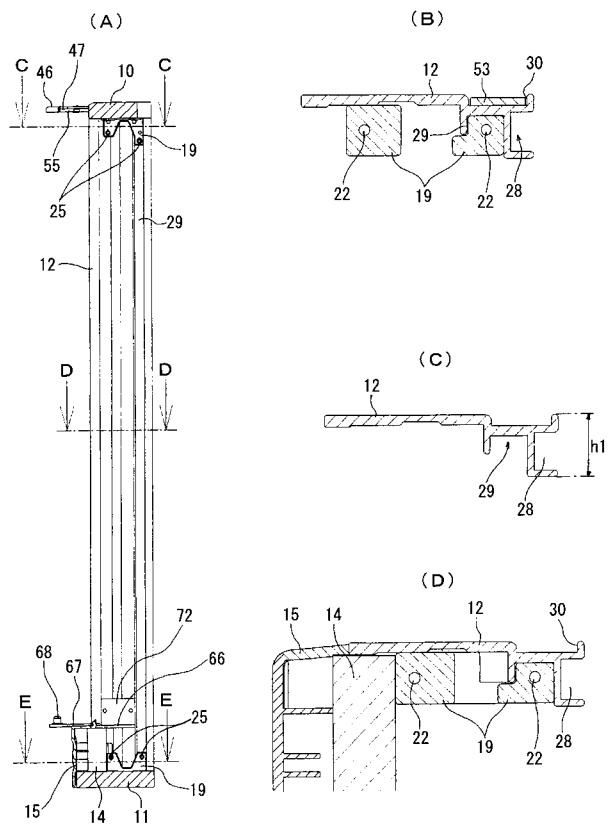
【図11】



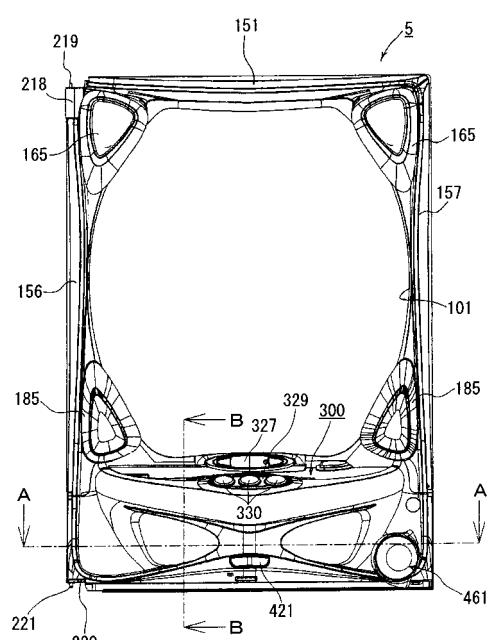
【図12】



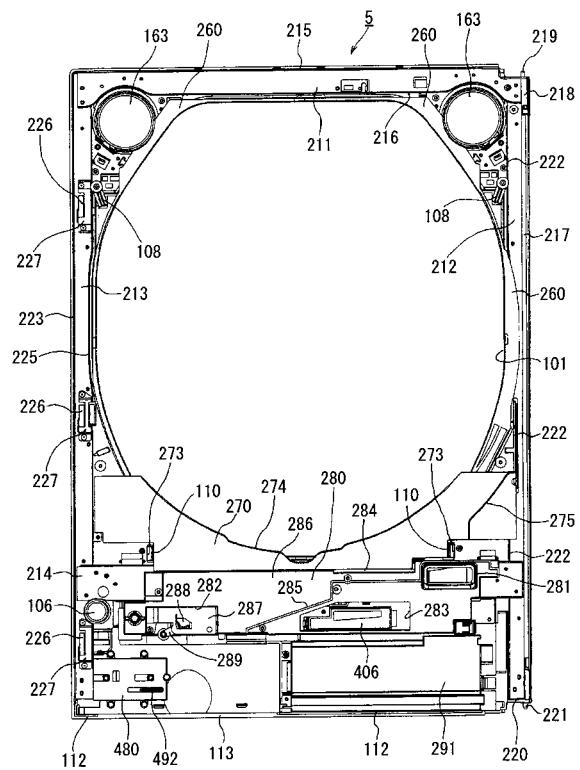
【図13】



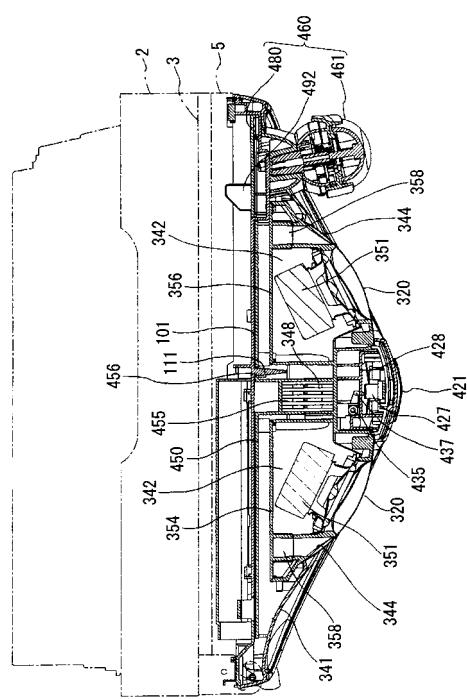
【図14】



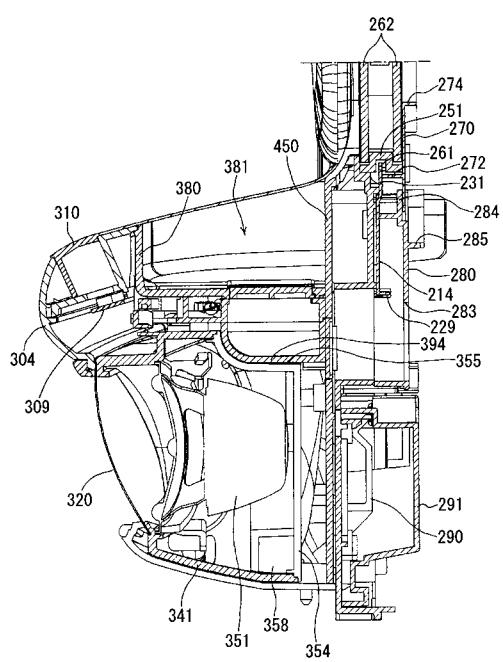
【図15】



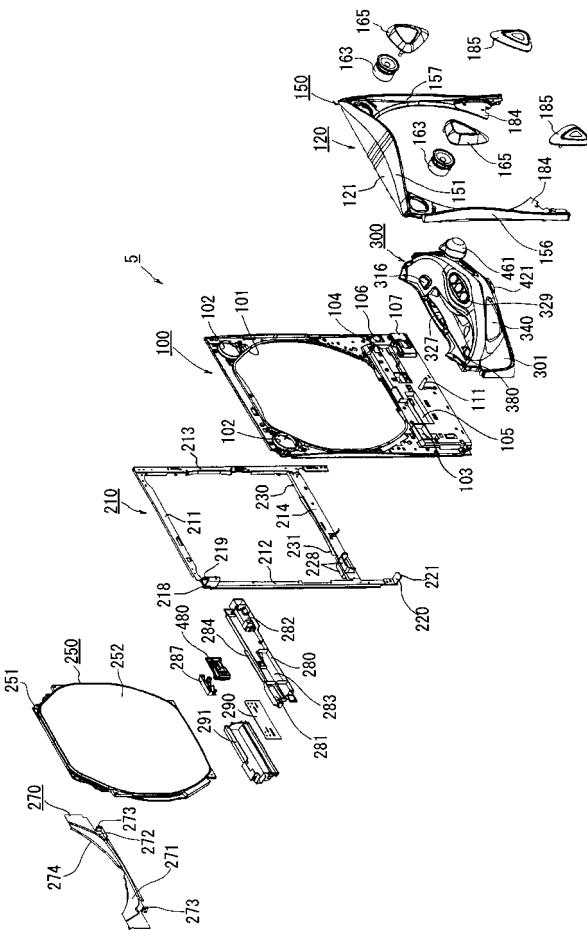
【図16】



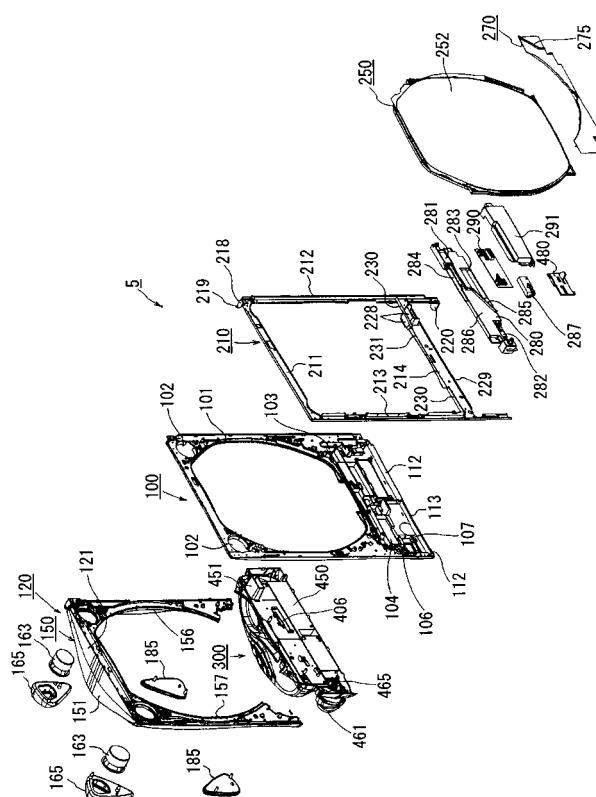
【図17】



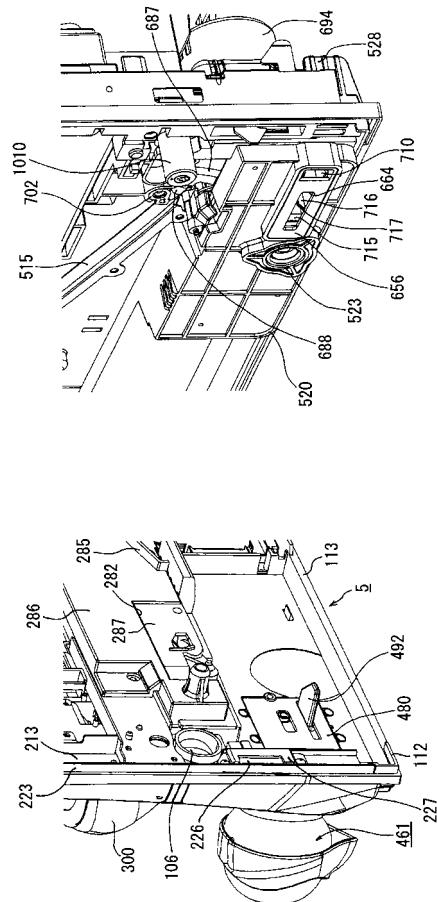
【図18】



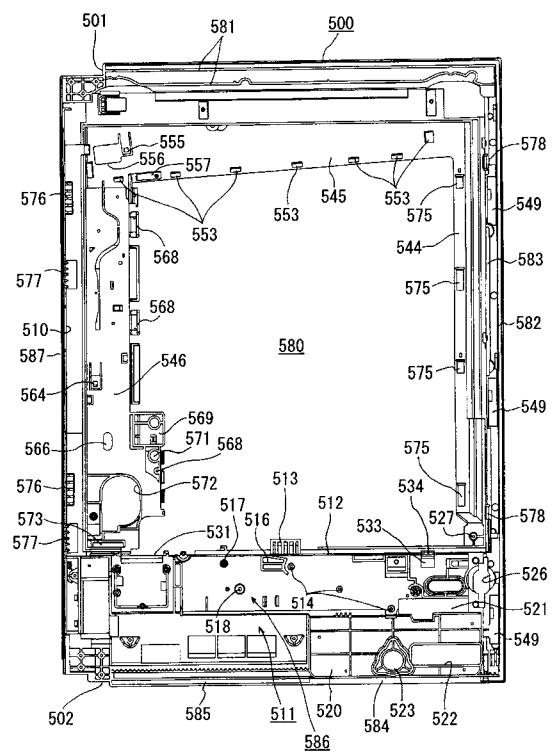
【図19】



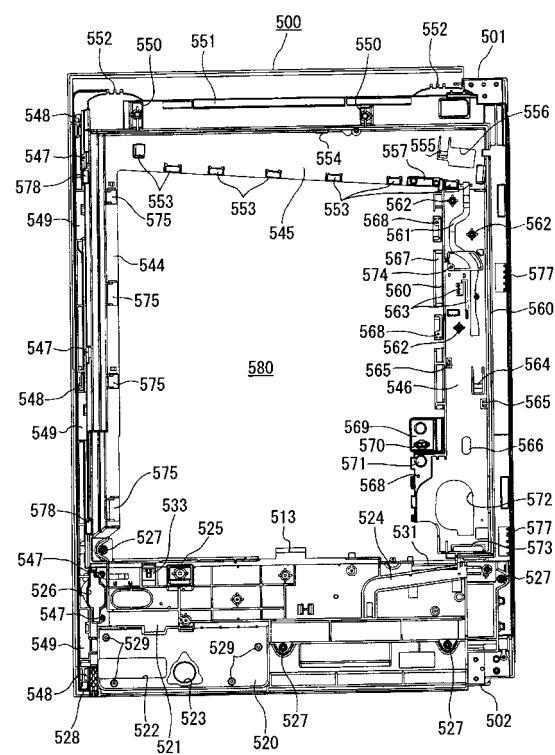
【図20】



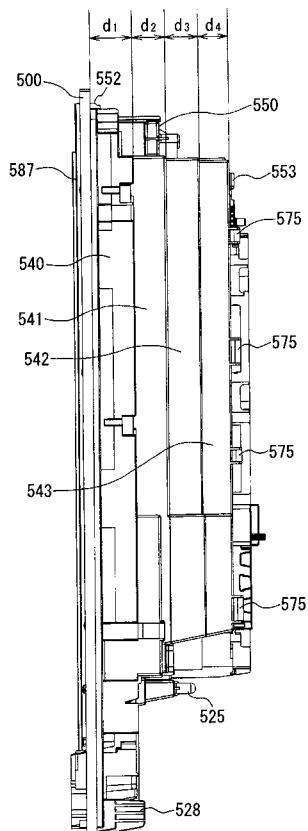
【図21】



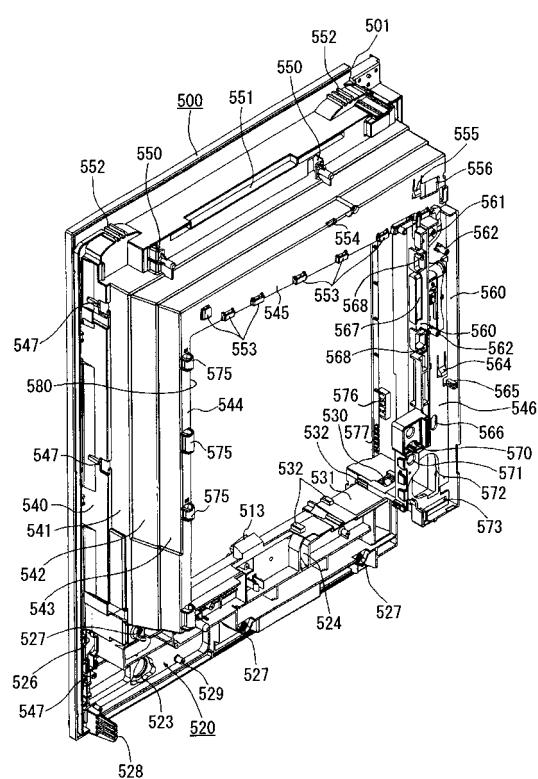
【図22】



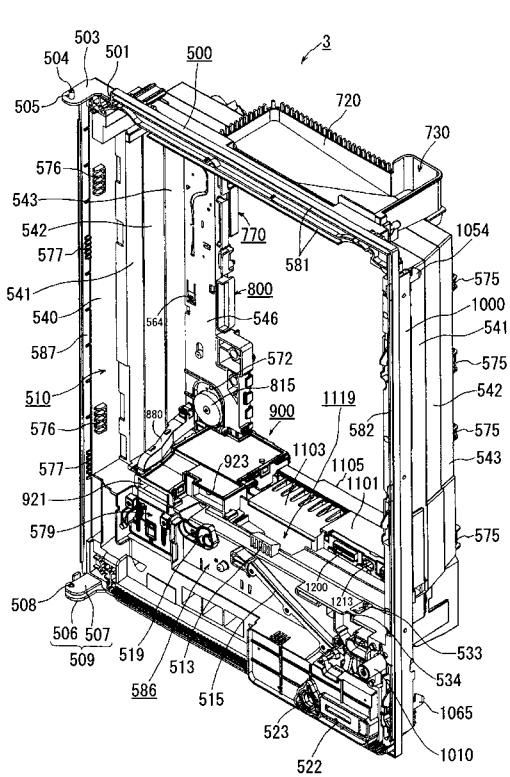
【図23】



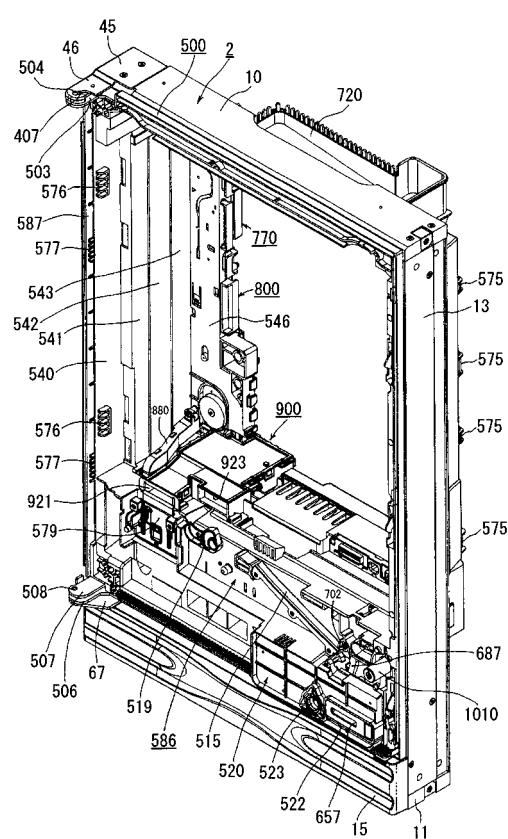
【図24】



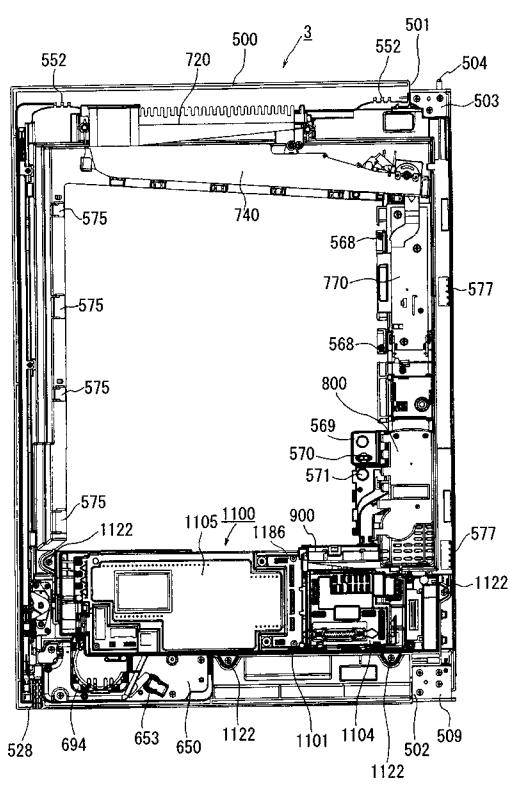
【図25】



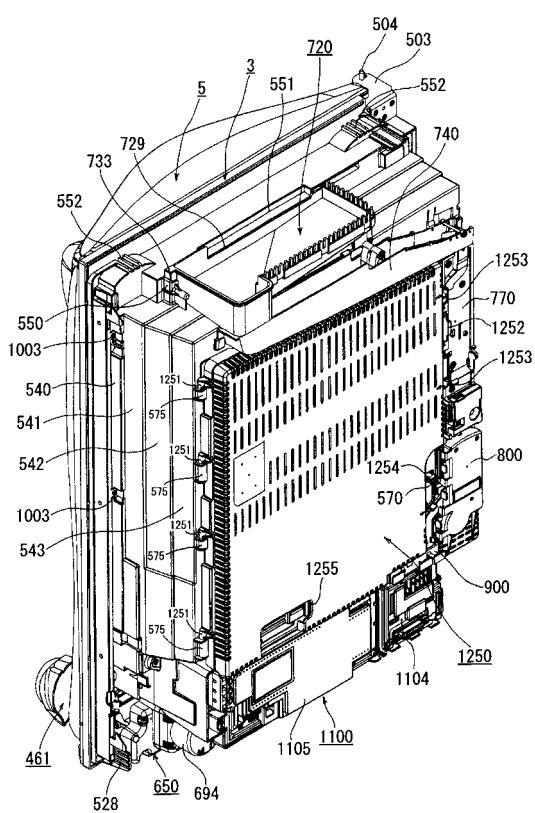
【図26】



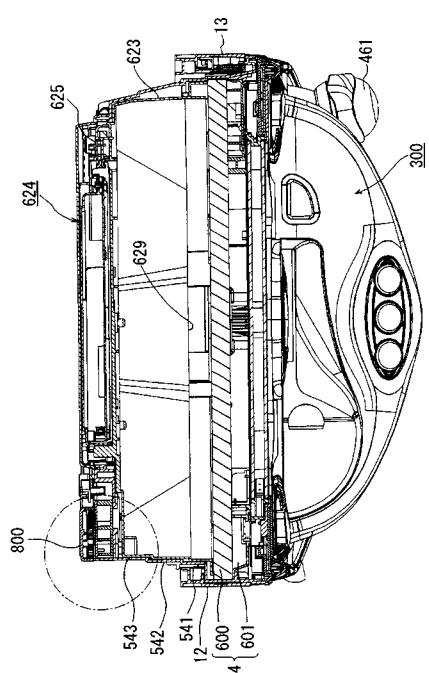
【図27】



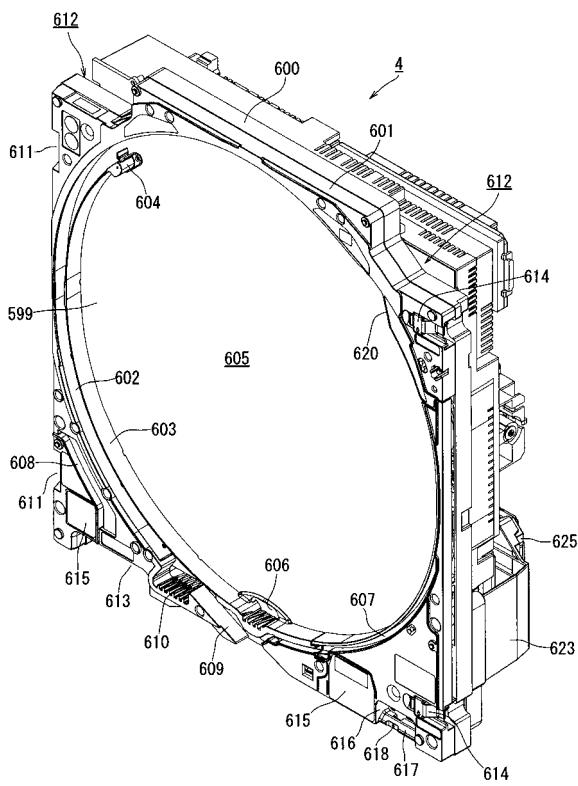
【図28】



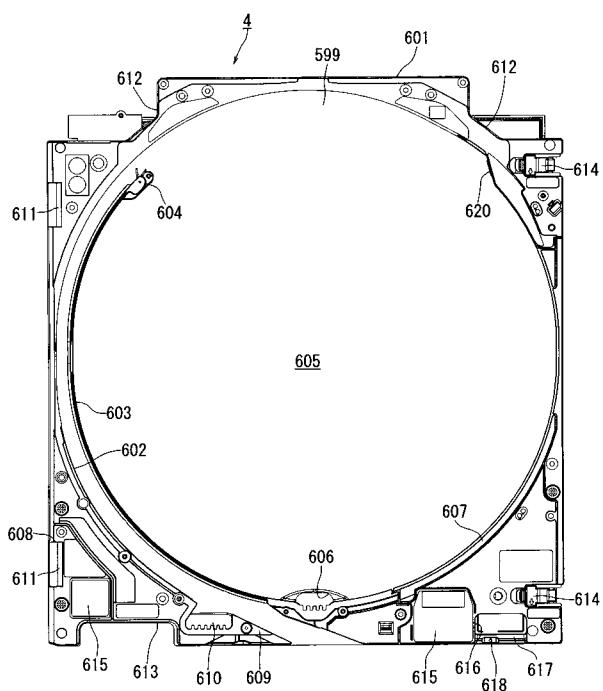
【図29】



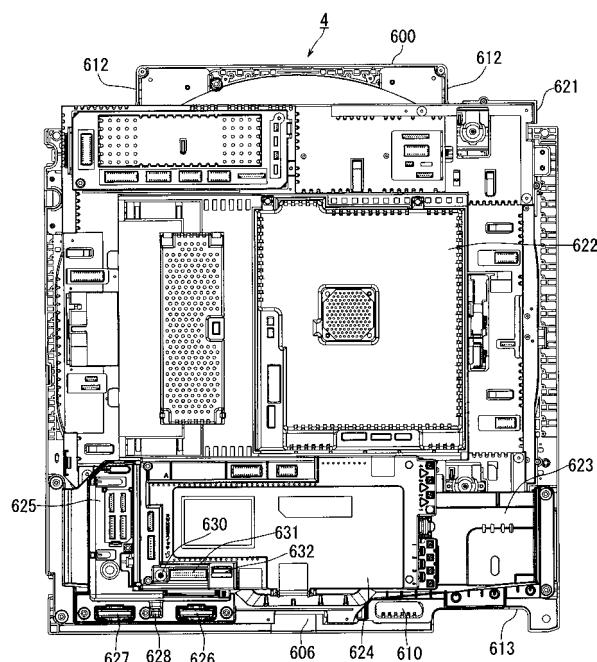
【図30】



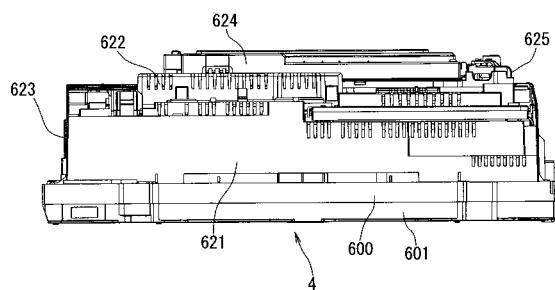
【図31】



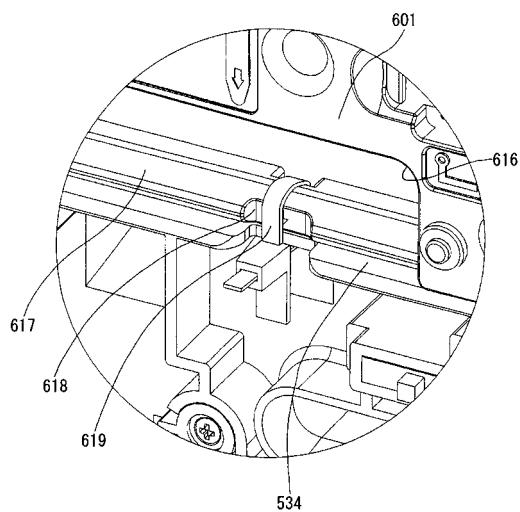
【図32】



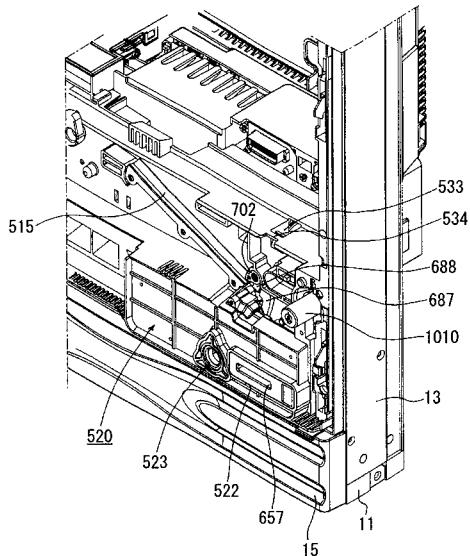
【図33】



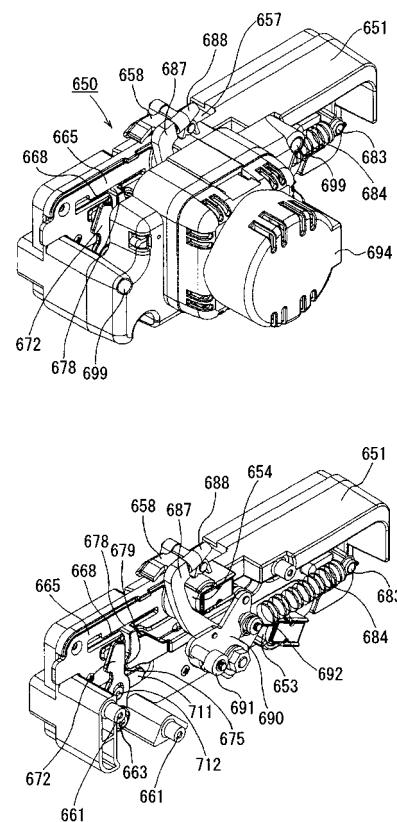
【図34】



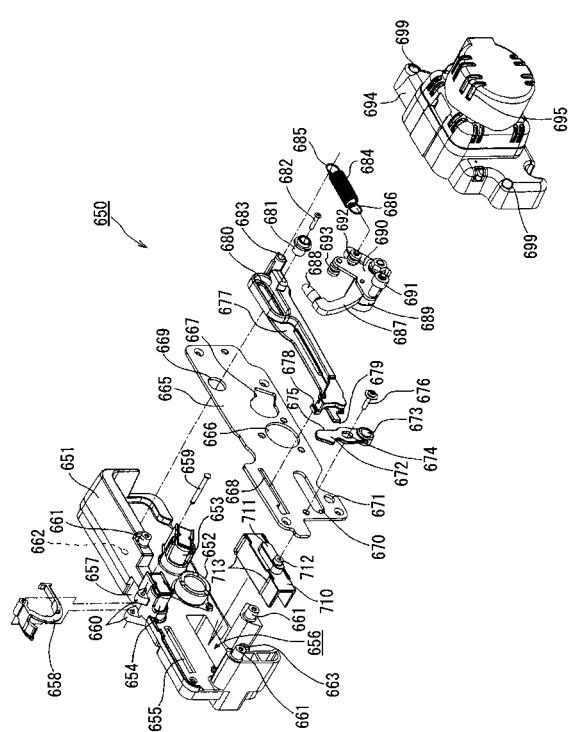
【図35】



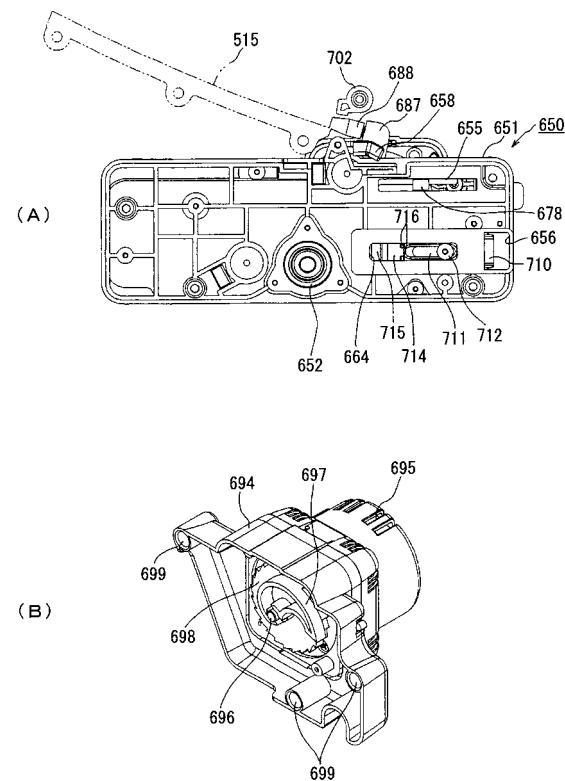
【図36】



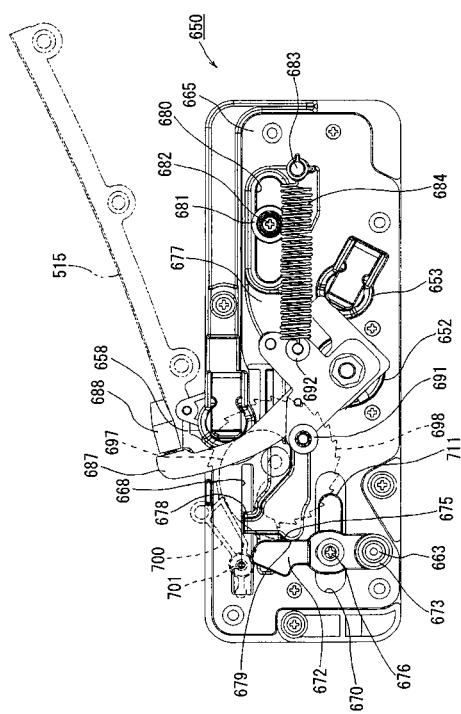
【図37】



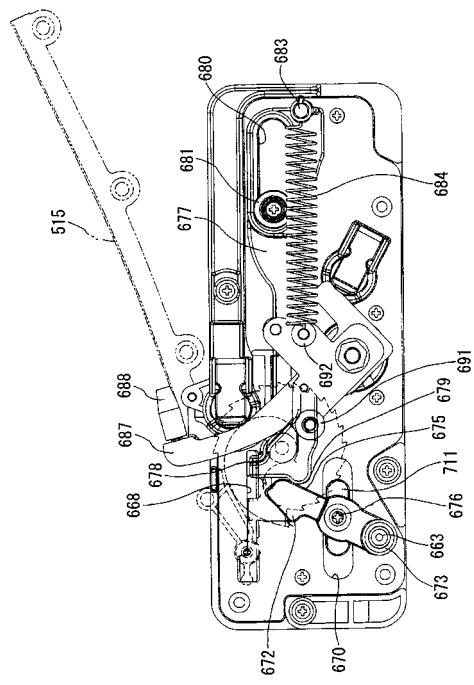
【図38】



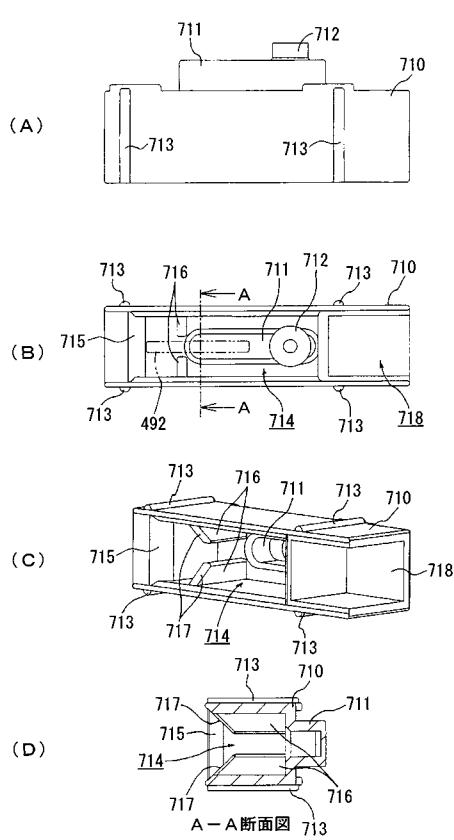
【図39】



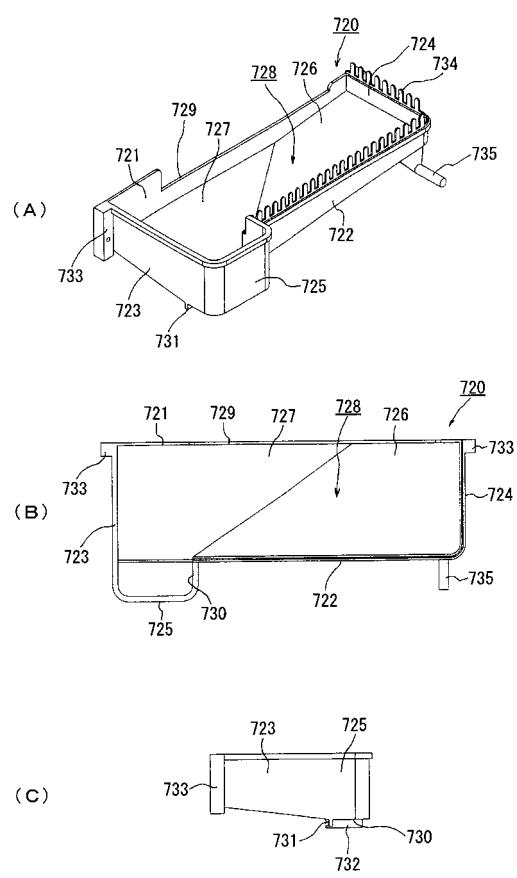
【図40】



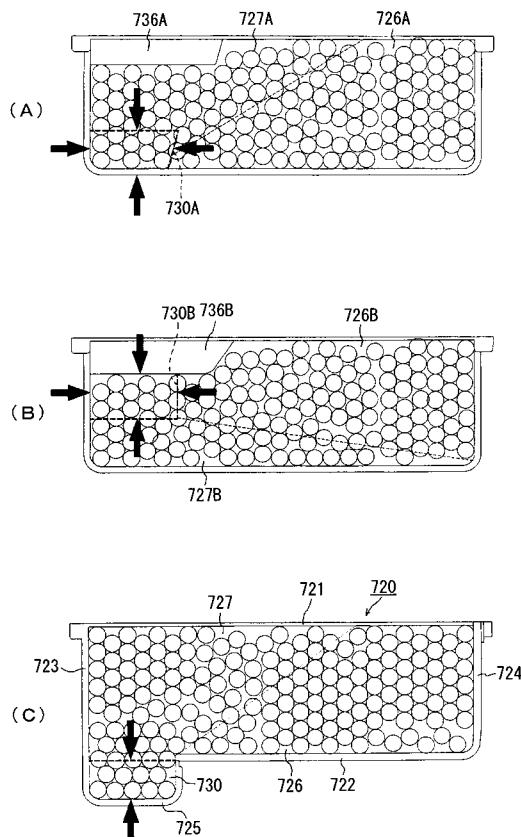
【図4-1】



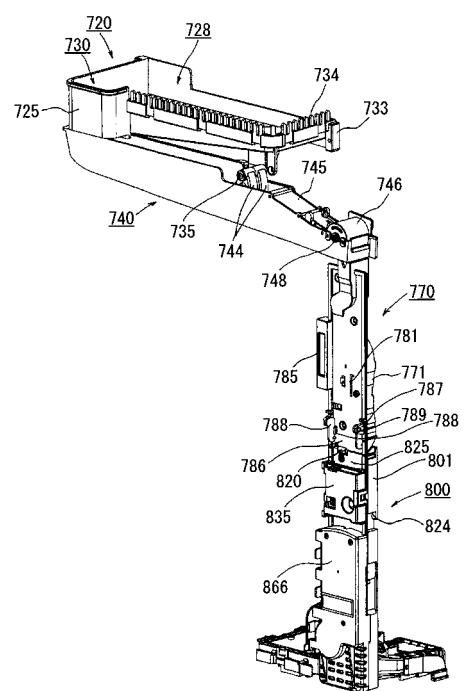
【図42】



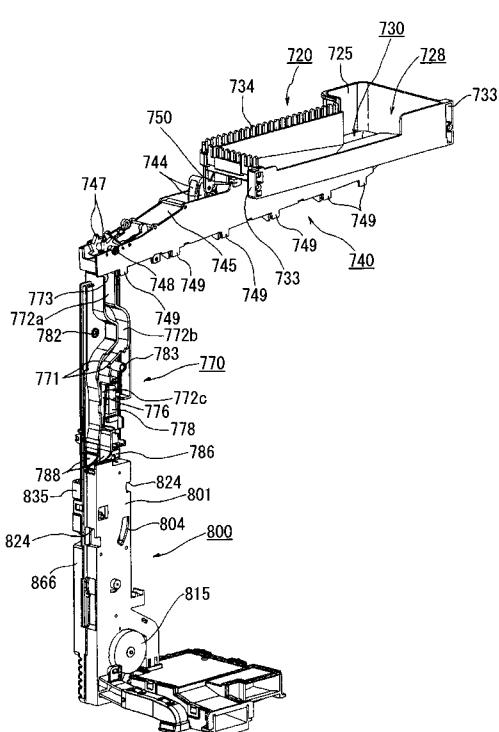
【図43】



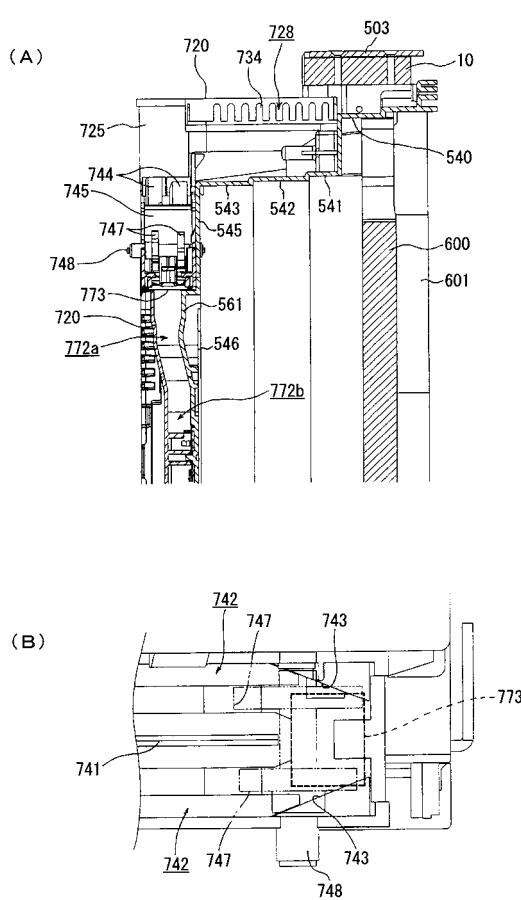
【 図 4 4 】



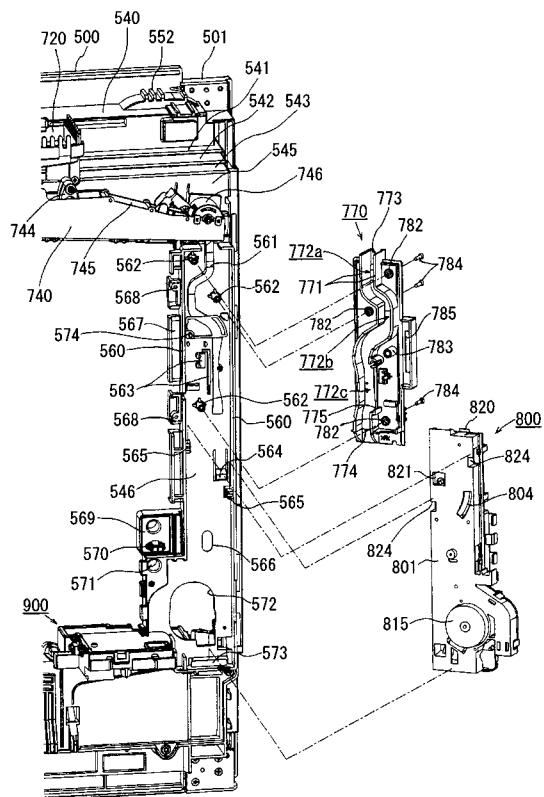
【図45】



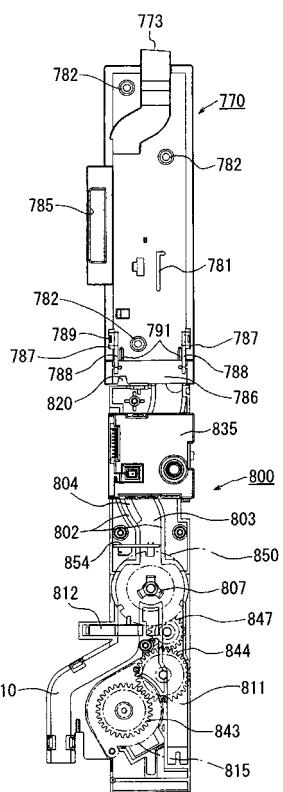
【 図 4 6 】



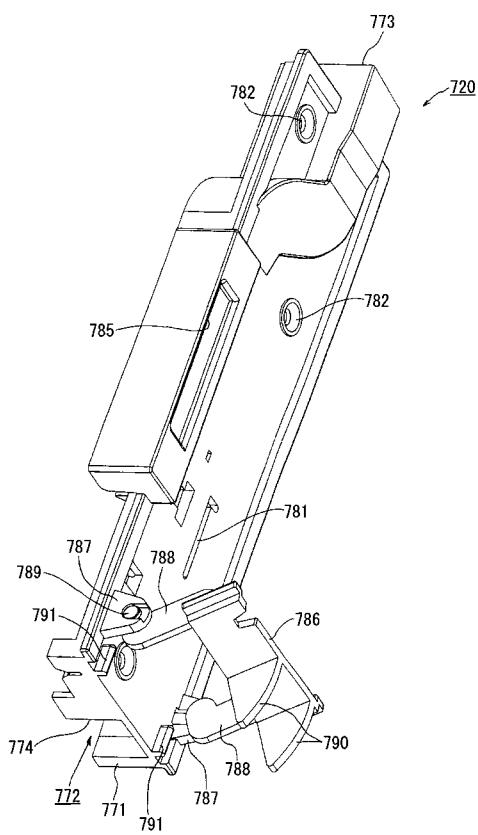
【図47】



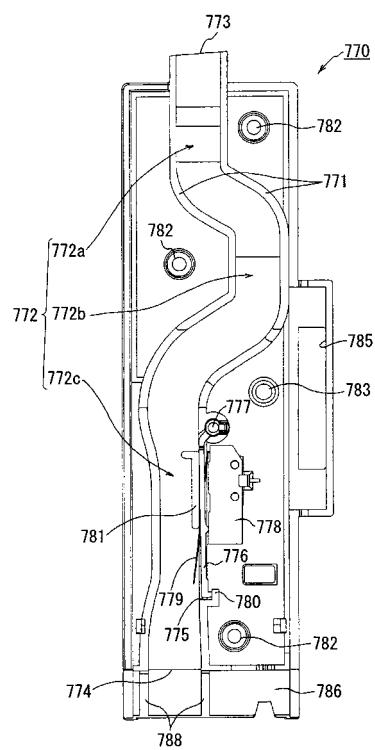
【図48】



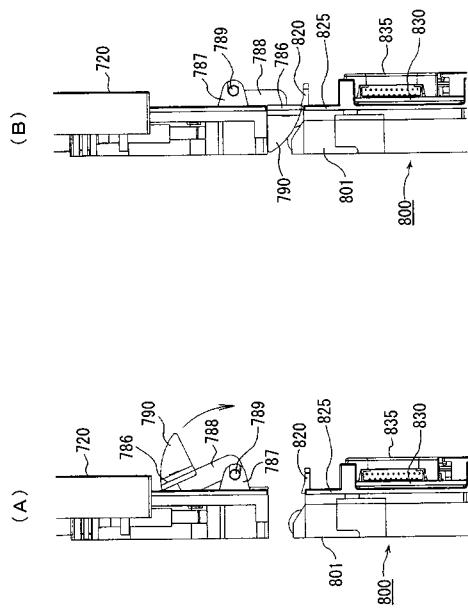
【図49】



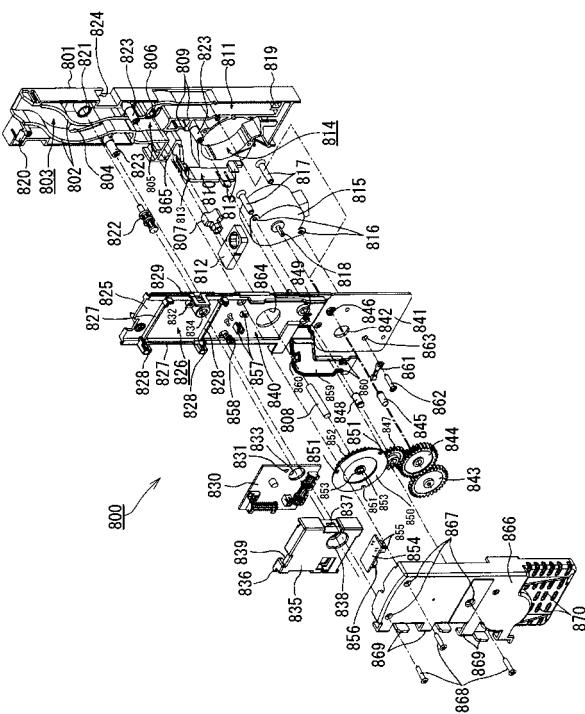
【図50】



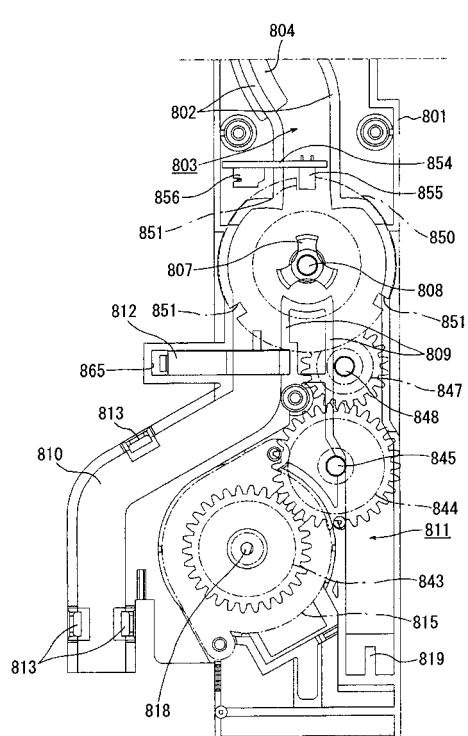
【図 5-1】



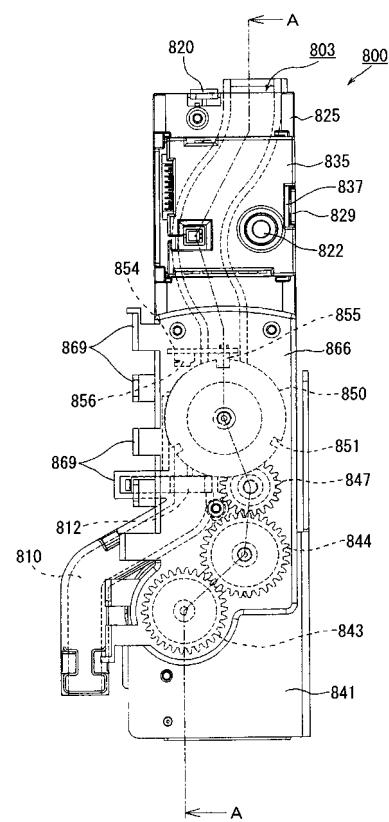
【図52】



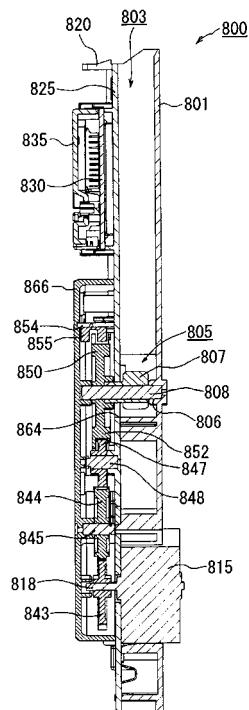
【図 5 3】



【図54】

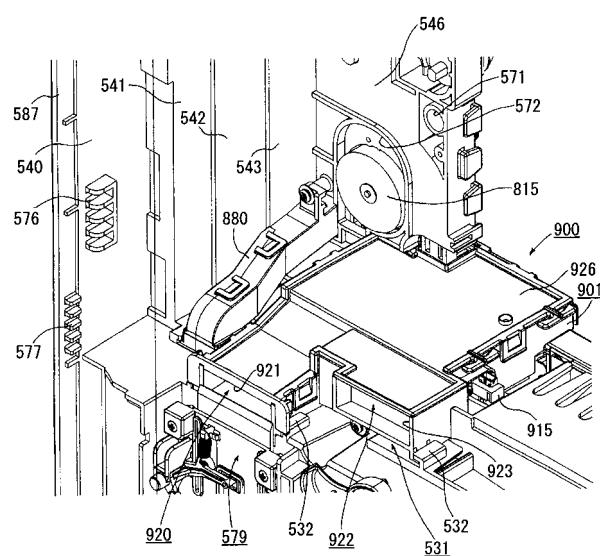


【図55】

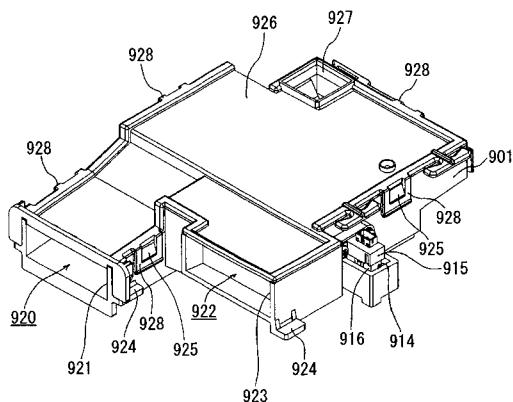


A-A断面図

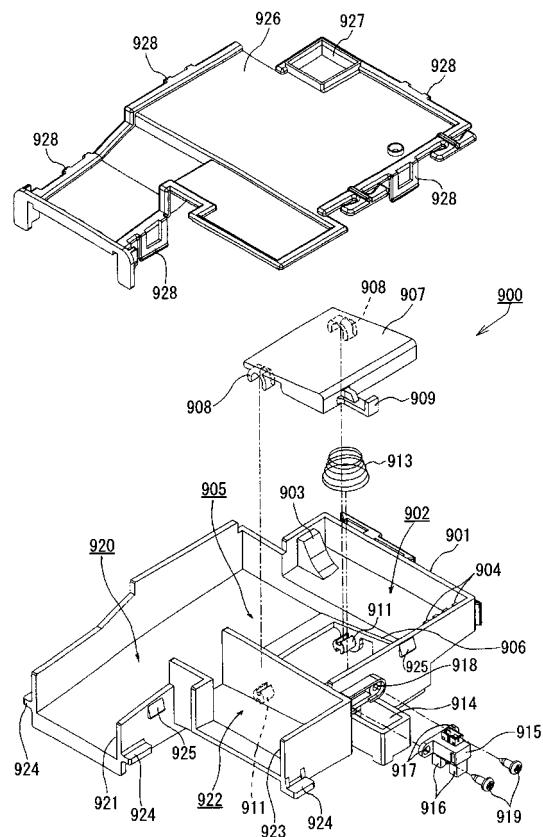
【図56】



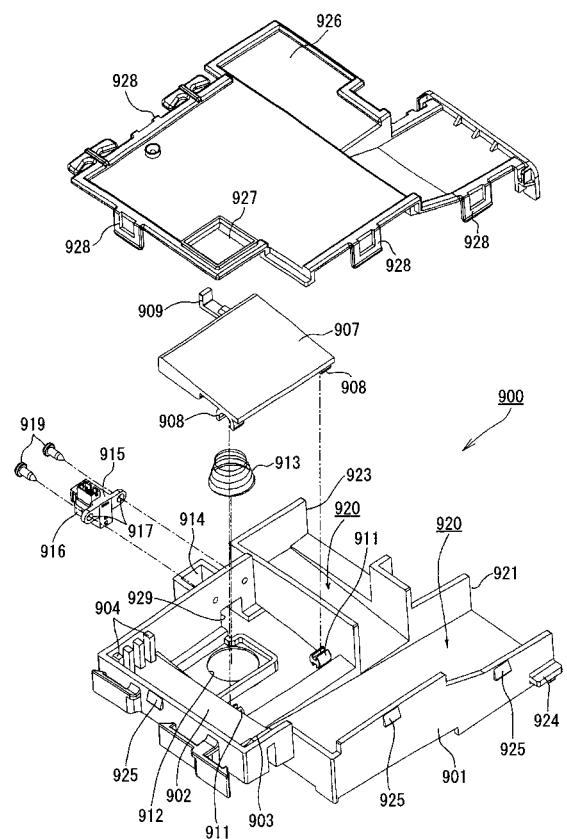
【図57】



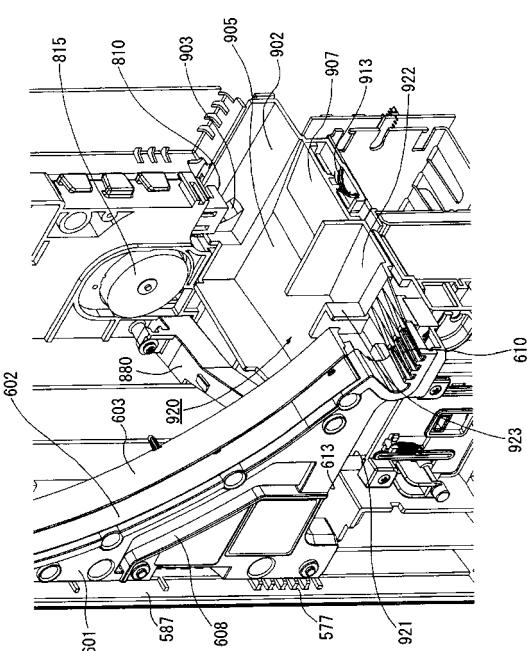
【図58】



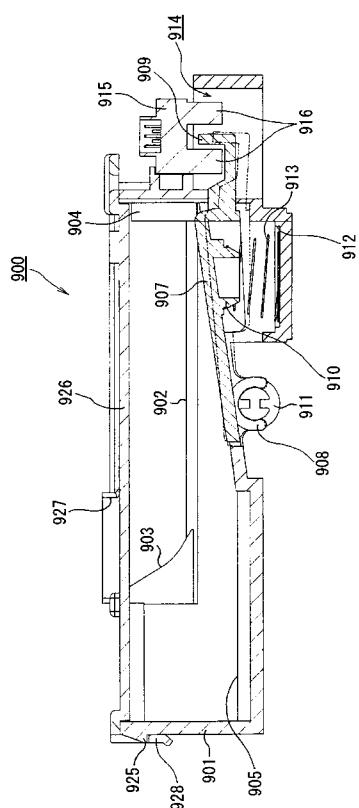
【図59】



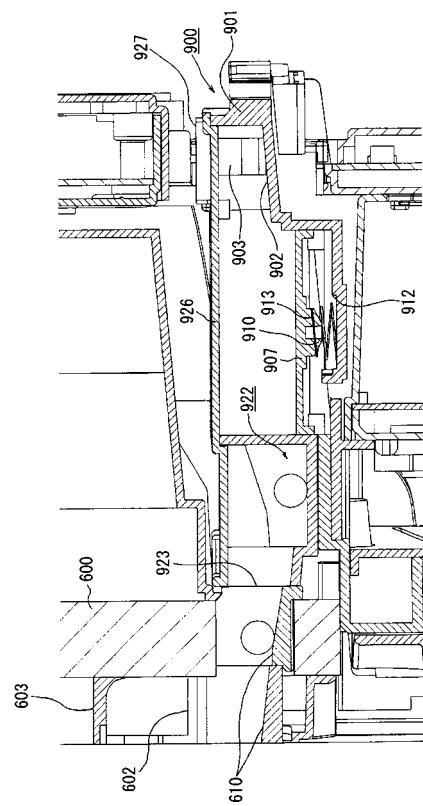
【図60】



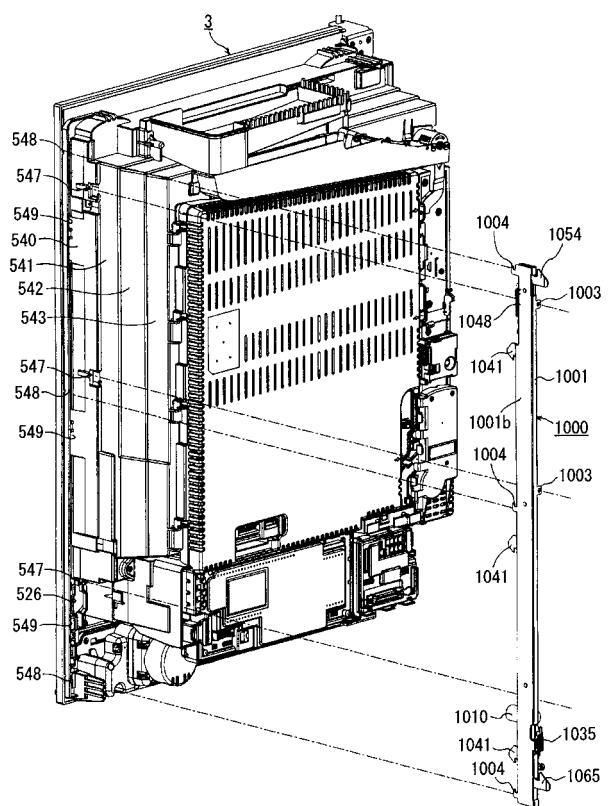
【図61】



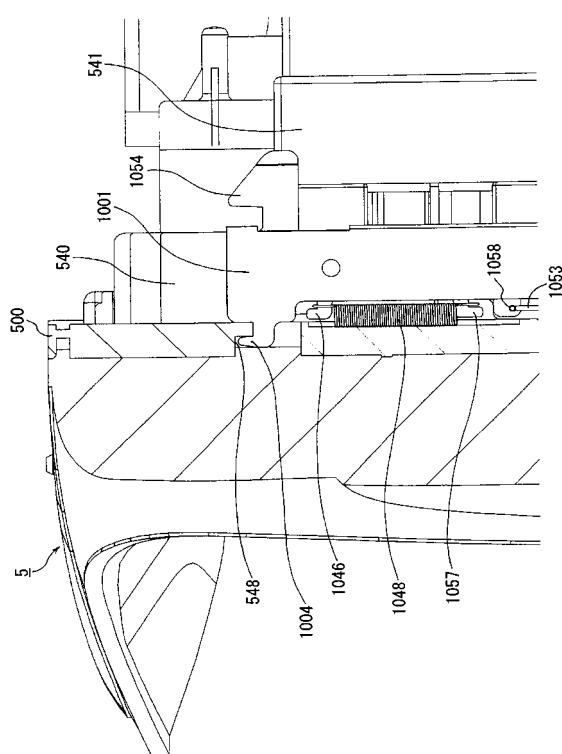
【図62】



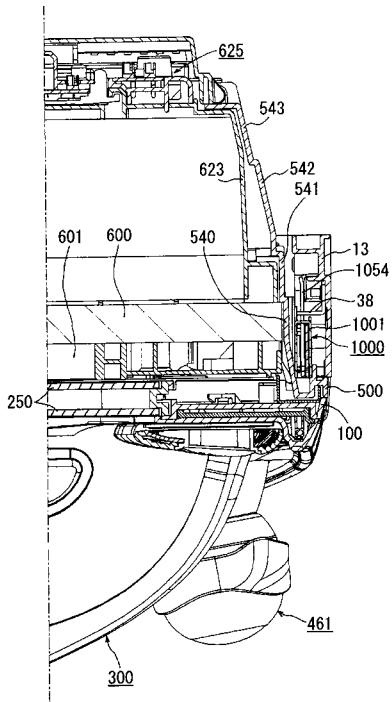
【図 6 3】



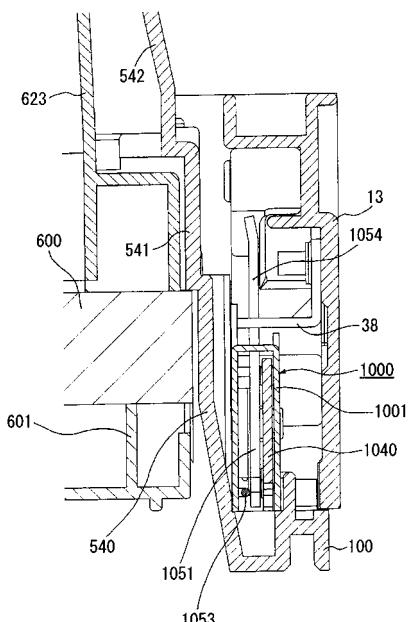
【図 6 4】



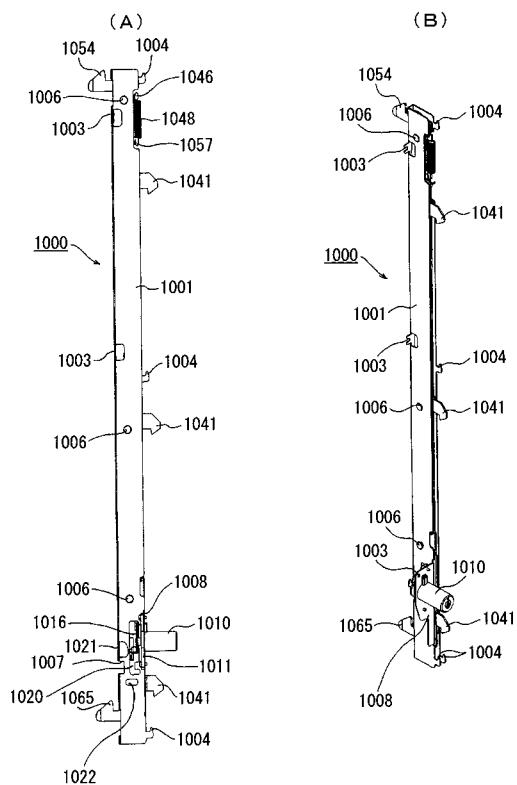
【図 6 5】



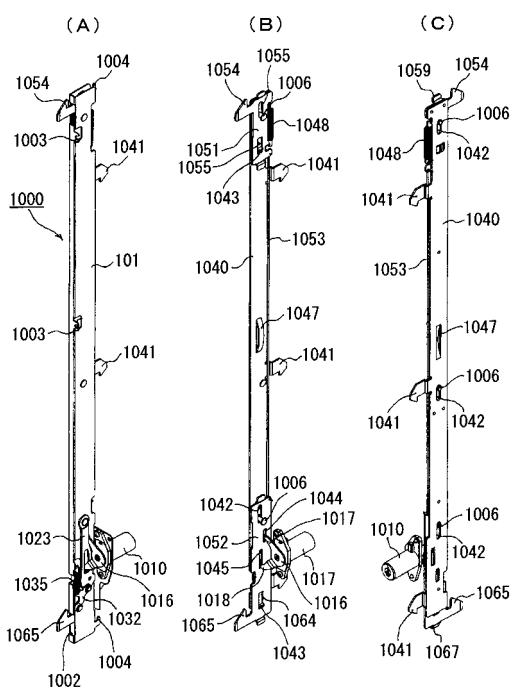
【図 6 6】



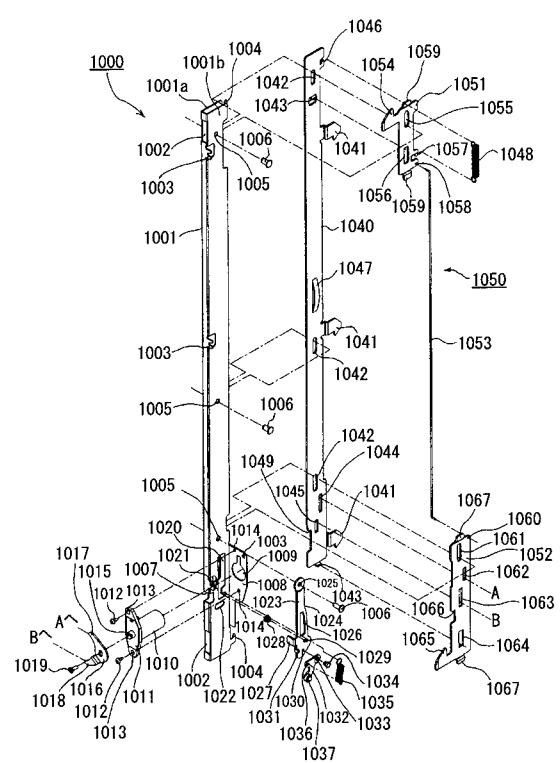
【図 6 7】



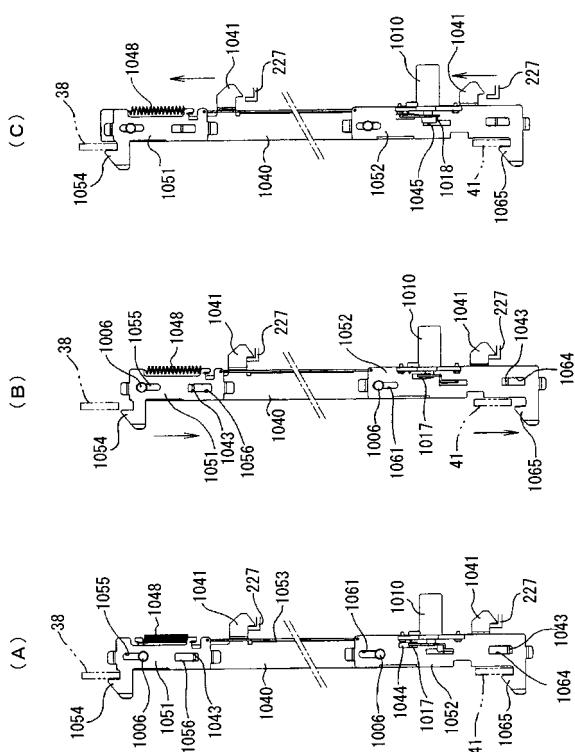
【図 6.8】



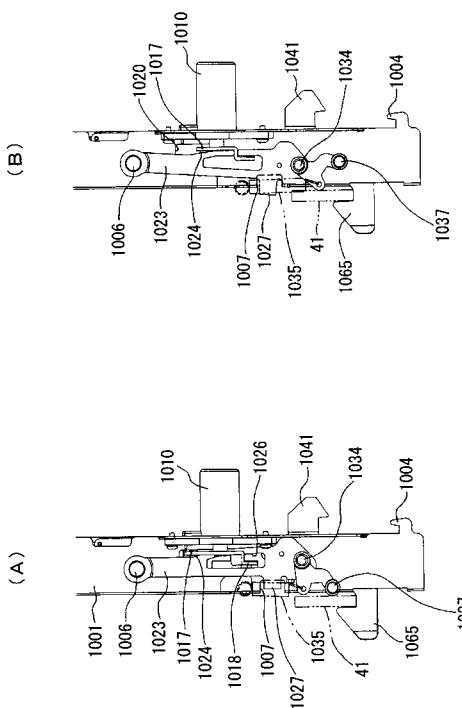
【図 6 9】



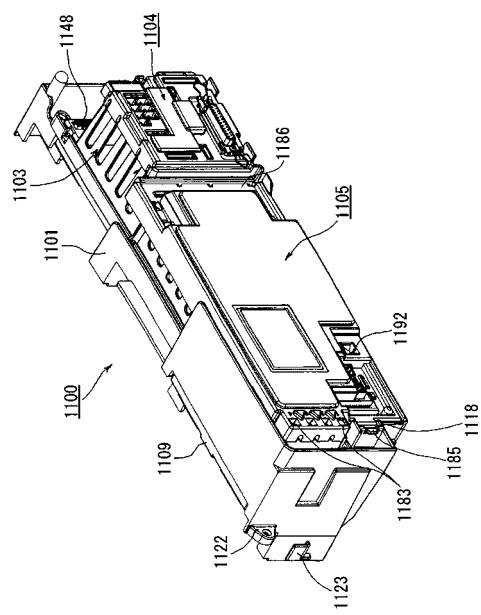
【図70】



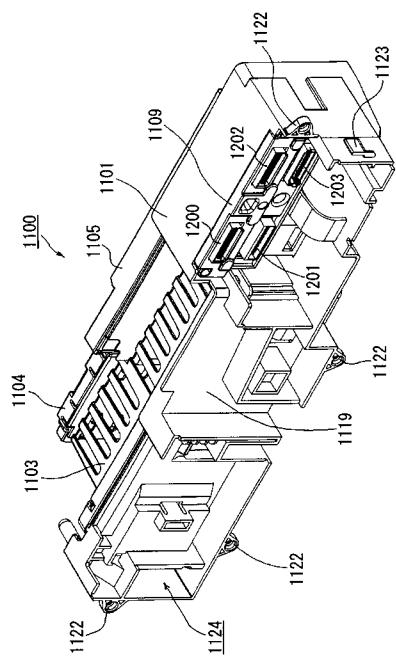
【図71】



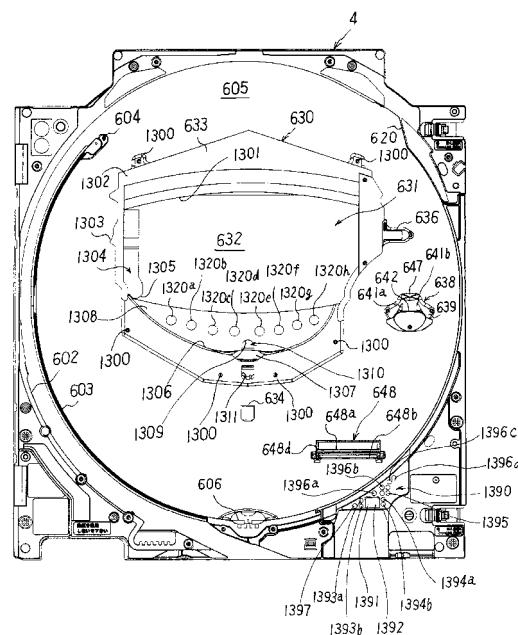
【図72】



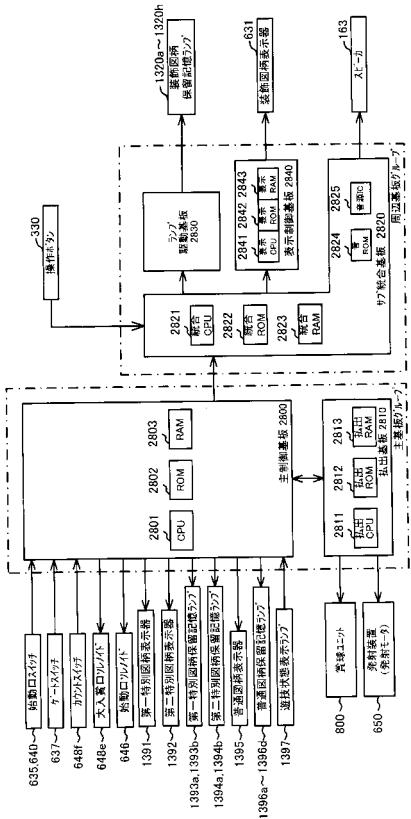
【図73】



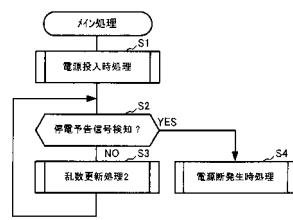
【図74】



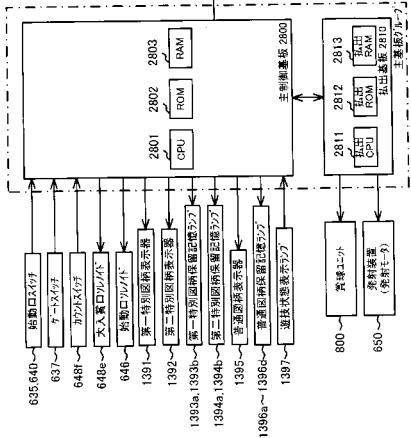
【図75】



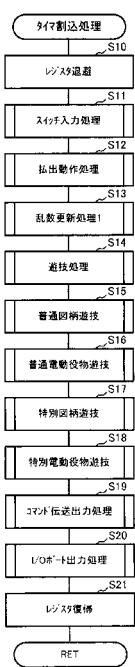
【図76】



【図77】



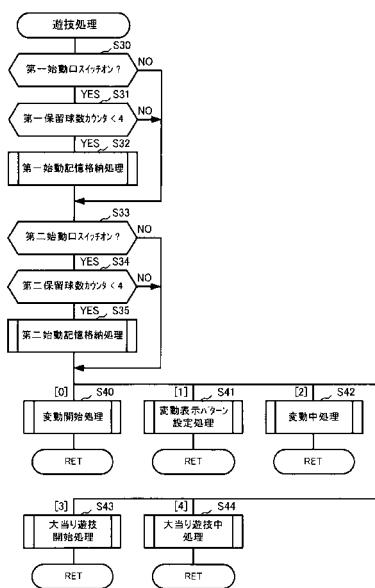
【図78】



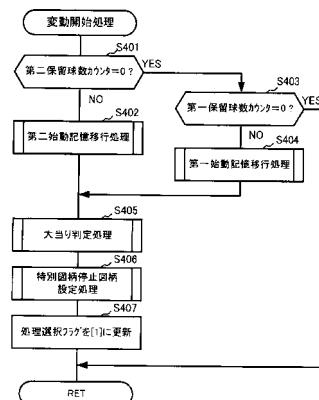
【図79】

名前	範囲	タイミング	内容
大当り判定	0～449	治動入時	大当りの判定
大当り回路判定	0～99	大当り時ににおける停止回路の判定	
リリース判定	0～24	リリース時ににおける停止回路の判定	
変動表示用回路	0～999	変動表示用回路	変動表示用回路の判定
普通回路判定	0～439	7-1通過時	普通回路の判定
(A)	1.3.5.9(10R, 3bit), 2.4.6.8(10R, 1bit)	80	
(B)	第一特別回路	20	※大当り回路判定数…0～99
(C)	3.7(10R, 4bit)	1.5.9(10R, 2bit)	2.4.6.8(10R, 1bit)
	10	0	※大当り回路判定数…0～99
	80		

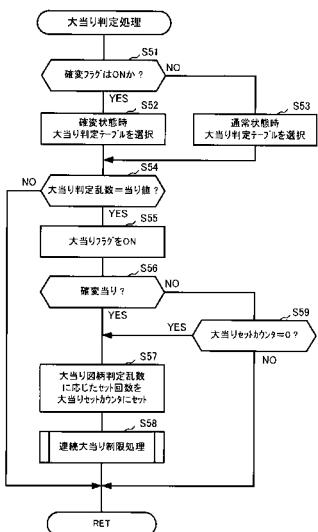
【図80】



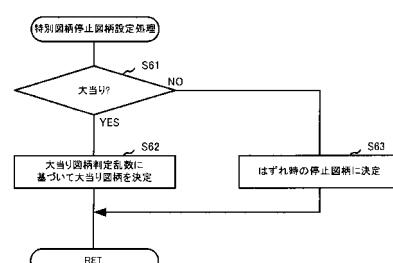
【図81】



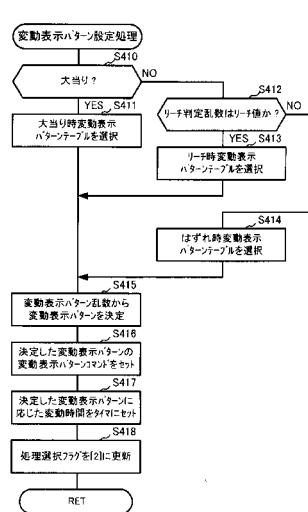
【図82】



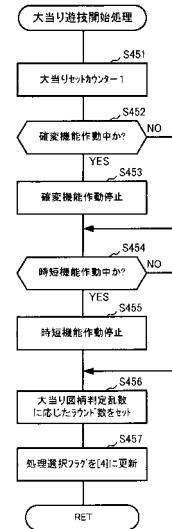
【図83】



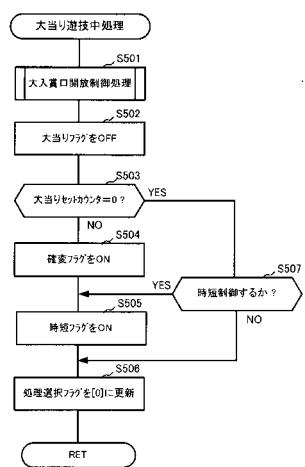
【図 8 4】



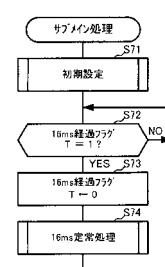
【図 8 5】



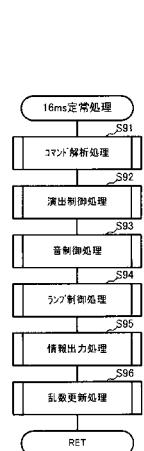
【図 8 6】



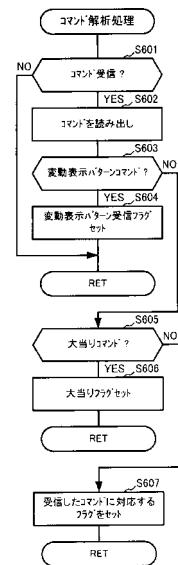
【図 8 7】



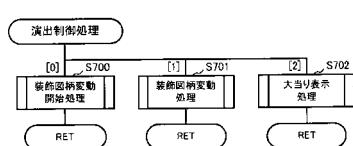
【図 8 8】



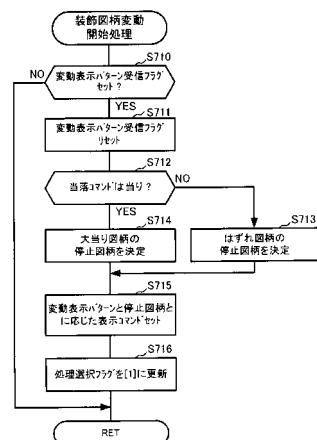
【図 8 9】



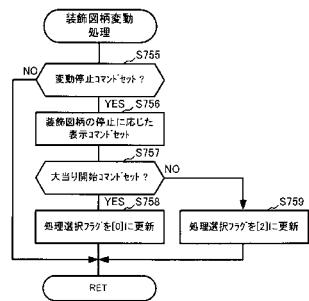
【図 9 0】



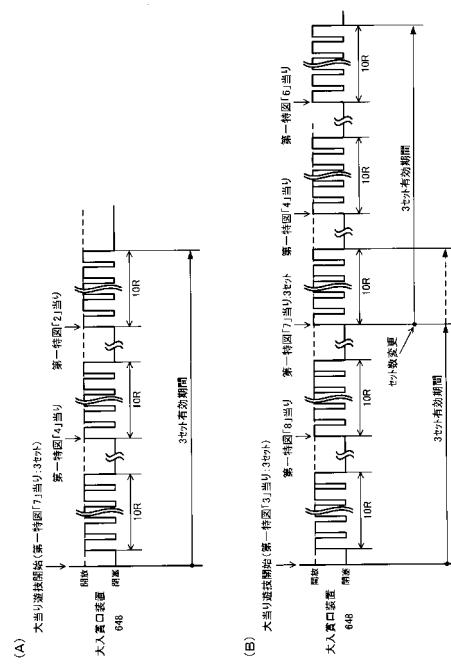
【図 9 1】



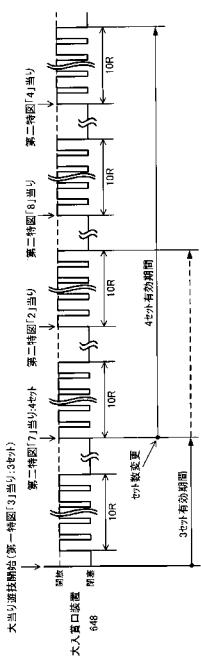
【図92】



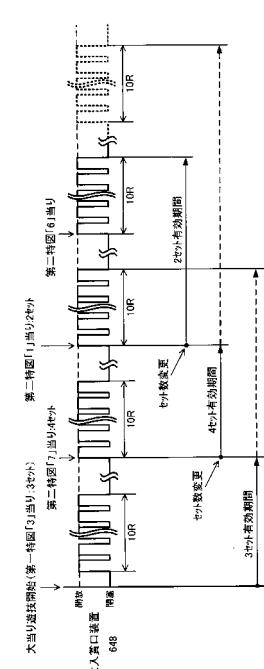
【図93】



【図94】



【図95】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平06-126029(JP,A)
特開2008-237434(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02