

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6548299号
(P6548299)

(45) 発行日 令和1年7月24日(2019.7.24)

(24) 登録日 令和1年7月5日(2019.7.5)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 269 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2015-232800 (P2015-232800)</p> <p>(22) 出願日 平成27年11月30日 (2015.11.30)</p> <p>(62) 分割の表示 特願2012-44830 (P2012-44830) の分割</p> <p>原出願日 平成24年2月29日 (2012.2.29)</p> <p>(65) 公開番号 特開2016-47300 (P2016-47300A)</p> <p>(43) 公開日 平成28年4月7日 (2016.4.7)</p> <p>審査請求日 平成27年12月7日 (2015.12.7)</p> <p>審判番号 不服2018-2088 (P2018-2088/J1)</p> <p>審判請求日 平成30年2月14日 (2018.2.14)</p>	<p>(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</p> <p>(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</p> <p>(72) 発明者 江口 健一 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</p> <p>合議体 審判長 奥 直也 審判官 田邊 英治 審判官 ▲高▼橋 祐介</p>
--	--

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】

前面に遊技領域を有し該遊技領域内に開口部が形成された遊技板と、
 該遊技板の前記開口部内に挿入されたセンター役物と、
 立体的な装飾がなされている装飾部と、を備え、
 該センター役物は、
 前記センター役物の外側に向かって開口したワープ入口及び前記センター役物の内側に向かって開口したワープ出口を連通するワープ通路と、
 前記遊技板の前記開口部に挿入されている挿入部と、
 前記遊技板の前面よりも遊技者側に突出し、前記遊技領域と前記センター役物の内部空間とを区画する区画壁部と、
 前記挿入部よりも径方向外側に突出し前記遊技板の前面に当接するフランジ部と、
 前記区画壁部の少なくとも一部を、正面視において前記開口部の内縁よりも径方向内側の所定位置に配置することで、前記挿入部と前記区画壁部との間に拡張された拡張遊技領域を形成する遊技領域拡張部と、を具備し、
 正面視において前記遊技板の前記開口部の内縁よりも径方向内側に形成された前記遊技領域拡張部は、透光可能に透明な部材で形成され、
 立体的な装飾がなされている前記装飾部は、透明な部材で正面視において前記遊技板の前記開口部の内縁よりも径方向内側に形成されている前記遊技領域拡張部を介し、前記装飾部の装飾が視認可能となるように前記遊技領域拡張部の後方に位置し、前記遊技領域拡張

10

20

張部の後方から前記区画壁部の径方向内側の位置まで跨って設けられ、

遊技球の直径よりも前記区画壁部に沿った方向の長さを長く前記遊技領域拡張部を形成し、

前記遊技領域拡張部の遊技球通過面よりも遊技者側において装飾をなす特別装飾部が、前記遊技領域拡張部に対して正面視で前記区画壁部を挟んで径方向内側に設けられ、

前記挿入部と前記遊技板との間に生じる空間の幅よりも前記遊技領域拡張部である前記挿入部と前記区画壁部との間の幅のほうが大きくなっており、

前記センター役物に設けられる頂部に衝突した遊技球が流下する左側流下領域に遊技領域拡張部が設けられる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

遊技板の前面に形成された遊技領域に、始動口及び障害釘等を配設し、始動口に遊技媒体である遊技球が入賞すると、それに基づいて大当たり抽選を行い、抽選結果が大当たりの場合、遊技者に有利な遊技状態を発生させるようにした遊技機が知られている。

この種の遊技機では、特許文献1に示すように、遊技板の略中央にセンター役物が組込まれ、センター役物における開口窓を通して、演出表示装置の表示画面が視認されるようになっている。そして、遊技状態や大当たり抽選の抽選結果に応じて演出表示装置に様々な演出画像を表示させることで、抽選への期待感等を持たせて、遊技者の興味を高めるようにしている。

【0003】

センター役物は、遊技板の中央に形成された開口部に前方から嵌挿された上で、遊技板の前面に装着されている。つまり、センター役物には、遊技板の開口部に挿入される環状の挿入部と、挿入部よりも径方向外側に突出し遊技板の前面に固定される薄板状のフランジ部とが形成されている。また、センター役物には、遊技領域を転動する遊技球がセンター役物の内部に入り込まないように、センター役物の内部空間と遊技領域とを区画する区画壁部が、遊技者側に突出して形成されている。

また、センター役物の開口窓内縁には、1つまたは複数の装飾体が備えられており、これによりセンター役物の装飾効果を高め、遊技機のコンセプトを印象付けている。

なお、この装飾体は、一般に区画壁部の内側に配置されているため、区画壁部の大きさが大きいほど、大型の装飾体を備えることが可能となる。換言すれば、装飾体を大きく見せるには、区画壁部における径方向の大きさ、すなわち開口窓の大きさを、比較的大きく見せる必要がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2005-13703号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、センター役物の開口窓を大きくするために、センター役物を大型化すると、遊技球を転動させる遊技領域の面積が相対的に狭くなり、ひいては遊技球の挙動が単調とな

10

20

30

40

50

ったり、遊技球を通過させるスペースを確保することが困難となったりするおそれがあった。

【 0 0 0 6 】

そこで、本発明は、上記の実状に鑑み、遊技領域を狭くすることなく、センター役物の開口窓を大きく見せることが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

手段 1：「前面に遊技領域を有し該遊技領域内に開口部が形成された遊技板と、 10

該遊技板の前記開口部内に挿入されたセンター役物と、

立体的な装飾がなされている装飾部と、を備え、

該センター役物は、

前記センター役物の外側に向かって開口したワープ入口及び前記センター役物の内側に

向かって開口したワープ出口を連通するワープ通路と、

前記遊技板の前記開口部に挿入されている挿入部と、

前記遊技板の前面よりも遊技者側に突出し、前記遊技領域と前記センター役物の内部空間とを区画する区画壁部と、

前記挿入部よりも径方向外側に突出し前記遊技板の前面に当接するフランジ部と、

前記区画壁部の少なくとも一部を、正面視において前記開口部の内縁よりも径方向内側の 20

の所定位置に配置することで、前記挿入部と前記区画壁部との間に拡張された拡張遊技領域を形成する遊技領域拡張部と、を具備し、

正面視において前記遊技板の前記開口部の内縁よりも径方向内側に形成された前記遊技領域拡張部は、透光可能に透明な部材で形成され、

立体的な装飾がなされている前記装飾部は、透明な部材で正面視において前記遊技板の前記開口部の内縁よりも径方向内側に形成されている前記遊技領域拡張部を介し、前記装飾部の装飾が視認可能となるように前記遊技領域拡張部の後方に位置し、前記遊技領域拡張部の後方から前記区画壁部の径方向内側の位置まで跨って設けられ、

遊技球の直径よりも前記区画壁部に沿った方向の長さを長く前記遊技領域拡張部を形成し、 30

前記遊技領域拡張部の遊技球通過面よりも遊技者側において装飾をなす特別装飾部が、前記遊技領域拡張部に対して正面視で前記区画壁部を挟んで径方向内側に設けられ、

前記挿入部と前記遊技板との間に生じる空間の幅よりも前記遊技領域拡張部である前記挿入部と前記区画壁部との間の幅のほうが大きくなっており、

前記センター役物に設けられる頂部に衝突した遊技球が流下する左側流下領域に遊技領域拡張部が設けられる」

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【 0 0 0 9 】

このように、本発明によれば、遊技領域を狭くすることなく、センター役物の開口窓を大きく見せることができる。 40

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

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

【図 2】パチンコ機の正面図である。

【図 3】パチンコ機の右側面図である。

【図 4】パチンコ機の平面図である。

【図 5】パチンコ機の背面図である。 50

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

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

【図8】外枠の正面斜視図である。

【図9】外枠の正面から見た分解斜視図である。

【図10】外枠の正面図である。

【図11】外枠の背面斜視図である。

【図12】外枠の右側面図である。

【図13】本体枠の上軸支金具と外枠の上支持金具との脱着構造を説明するための斜視図である。 10

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

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

【図16】ロック部材の作用を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【図17】扉枠の正面図である。

【図18】扉枠の背面図である。

【図19】扉枠を右前方から見た斜視図である。

【図20】扉枠を左前方から見た斜視図である。 20

【図21】扉枠の右後方から見た斜視図である。

【図22】扉枠を正面から見た分解斜視図である。

【図23】扉枠を背面から見た分解斜視図である。

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

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

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

【図27】扉枠ベースユニットを分解して前から見た分解斜視図である。 30

【図28】扉枠ベースユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

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

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

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

【図32】右サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図33】右サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【図34】(A)は扉枠における左サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、(B)は扉枠における左サイド装飾ユニットの背面斜視図である。 40

【図35】左サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図36】左サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【図37】扉枠における上部装飾ユニットの正面斜視図である。

【図38】扉枠における上部装飾ユニットの背面斜視図である。

【図39】上部装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図40】上部装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【図41】扉枠における皿ユニットの正面斜視図である。

【図42】扉枠における皿ユニットの背面斜視図である。

【図43】皿ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図44】皿ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。 50

- 【図45】扉枠における操作ユニットの正面斜視図である。
- 【図46】扉枠における操作ユニットの背面斜視図である。
- 【図47】操作ユニットを分解して右前上方から見た分解斜視図である。
- 【図48】操作ユニットを分解して右前下方から見た分解斜視図である。
- 【図49】操作ユニットの断面図である。
- 【図50】操作ユニットにおける押圧操作部押した状態で示す断面図である。
- 【図51】扉枠におけるハンドル装置を分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図52】扉枠におけるファールカバーユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図53】扉枠におけるファールカバーユニットを分解して後から見た分解斜視図である 10
- 【図54】ファールカバーユニットの前カバーを外した状態で示す正面図である。
- 【図55】扉枠における球送りユニットの正面斜視図である。
- 【図56】扉枠における球送りユニットの背面斜視図である。
- 【図57】球送りユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図58】球送りユニットの後ケースを外して後から見た分解斜視図である。
- 【図59】扉枠における発光装飾用のLEDの配置を示す正面図である。
- 【図60】扉枠における発光装飾用のLEDの系統を示す正面図である。
- 【図61】本体枠の正面図である。
- 【図62】本体枠の背面図である。 20
- 【図63】本体枠の正面斜視図である。
- 【図64】本体枠の背面斜視図である。
- 【図65】本体枠の左側面図である。
- 【図66】本体枠を分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図67】本体枠を分解して後から見た斜視図である。
- 【図68】本体枠における本体枠ベースの正面斜視図である。
- 【図69】本体枠における本体枠ベースの背面斜視図である。
- 【図70】本体枠における打球発射装置の正面斜視図である。
- 【図71】本体枠における打球発射装置の背面斜視図である。
- 【図72】本体枠における賞球ユニットの正面斜視図である。 30
- 【図73】本体枠における賞球ユニットの背面斜視図である。
- 【図74】賞球ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図75】賞球ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図76】賞球ユニットにおける賞球タンクとタンクレールユニットとの関係を分解して後方から示す分解斜視図である。
- 【図77】賞球ユニットにおける賞球装置を分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図78】賞球装置における払出通路と払出モータと払出回転体との関係を示す背面図である。
- 【図79】賞球ユニットにおける球の流通通路を示す断面図である。
- 【図80】本体枠における球出口開閉ユニットの正面斜視図である。 40
- 【図81】本体枠における球出口開閉ユニットの背面斜視図である。
- 【図82】本体枠における球出口開閉ユニットと扉枠におけるファールカバーユニットとの関係を示す説明図である。
- 【図83】本体枠における基板ユニットの正面斜視図である。
- 【図84】本体枠における基板ユニットの背面斜視図である。
- 【図85】基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図86】基板ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図87】基板ユニットにおける電源基板ボックスの立壁部の作用を説明する斜視図である。
- 【図88】(A)は基板ユニットにおける端子基板ボックスの断面図であり、(B)は基 50

板ユニットにおける端子基板ボックスを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 8 9】(A) は発射電源基板ボックスの正面図であり、(B) は(A) に示す A - A 線の断面図である。

【図 9 0】(A) は本体枠における裏カバーの正面斜視図であり、(B) は本体枠における裏カバーの背面斜視図である。

【図 9 1】裏カバーにおける締結機構の部位を拡大して示す断面図である。

【図 9 2】裏カバーにおける締結機構を分解して後側から見た分解斜視図である。

【図 9 3】(A) は本体枠における錠装置の左側面図であり、(B) は本体枠における錠装置を前から見た斜視図である。

【図 9 4】(A) は錠装置の背面斜視図であり、(B) は錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆を示す背面斜視図であり、(C) は(B) の正面斜視図である。

【図 9 5】錠装置を分解して後から見た分解斜視図である。

【図 9 6】錠装置におけるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の動作を示す説明図である。

【図 9 7】錠装置における不正防止部材の動作を示す説明図である。

【図 9 8】パチンコ機の扉枠を外した状態で本体枠に取付けられた遊技盤を示す正面図である。

【図 9 9】遊技盤の正面図である。

【図 1 0 0】遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。

【図 1 0 1】遊技盤を分解して後から見た分解斜視図である。

【図 1 0 2】(A) はパチンコ機に取付けた状態で遊技盤における機能表示ユニットを拡大して示す正面図であり、(B) は機能表示ユニットの他の形態を示す正面図である。

【図 1 0 3】図 1 0 0 等の例とは異なる実施形態の遊技パネルを用いた遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。

【図 1 0 4】図 1 0 3 を後から見た遊技盤の分解斜視図である。

【図 1 0 5】図 1 0 3 の遊技盤における遊技パネルを縦方向に切断した断面図である。

【図 1 0 6】パチンコ機の軸支側における防犯構造を示す部分断面図である。

【図 1 0 7】本体枠内に遊技盤を収容した状態で後側から見た斜視図である。

【図 1 0 8】遊技盤の正面図である。

【図 1 0 9】遊技盤を斜め左前から見た斜視図である。

【図 1 1 0】遊技盤を斜め右前から見た斜視図である。

【図 1 1 1】遊技盤を斜め後から見た斜視図である。

【図 1 1 2】遊技盤を、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【図 1 1 3】図 1 1 2 を斜め後から見た分解斜視図である。

【図 1 1 4】遊技パネル及びそれに装着される部材を分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【図 1 1 5】入賞装置ユニットの正面図である。

【図 1 1 6】入賞装置ユニットを斜め前から見た斜視図である。

【図 1 1 7】入賞装置ユニットを斜め後から見た斜視図である。

【図 1 1 8】入賞装置ユニットを分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【図 1 1 9】入賞装置ユニットにおけるベース部材の正面図である。

【図 1 2 0】入賞装置ユニットにおける機構部を斜め前から見た斜視図である。

【図 1 2 1】入賞装置ユニットの機構部を、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【図 1 2 2】第二始動口の開閉駆動機構を分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【図 1 2 3】第一開閉入賞装置の開閉駆動機構を分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【図 1 2 4】開閉駆動機構を縦方向に切断し斜め前から見た断面斜視図である。

【図 1 2 5】開閉駆動機構の動作状態を示す断面斜視図である。

10

20

30

40

50

- 【図126】第二開閉入賞装置を分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図127】第二開閉入賞装置の下側部分を斜め前から見た斜視図である。
- 【図128】サイド装飾ユニットを分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図129】センター役物を斜め前から見た斜視図である。
- 【図130】センター役物を分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図131】センター役物のベース枠部材、ワープ通路、棚板、及び棚後カバーを、斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図132】(a)は遊技盤の左上部分を拡大した要部拡大正面図であり、(b)は遊技盤の右側中央部分を拡大した要部拡大正面図である。
- 【図133】(a)は図132(a)におけるA-A断面を斜め前から見た断面斜視図であり、(b)は図132(b)におけるB-B断面を斜め前から見た断面斜視図である。 10
- 【図134】ベース枠部材と遊技パネルとの関係を示す縦断面図である。
- 【図135】裏ユニットを斜め前から見た斜視図である。
- 【図136】裏ユニットを、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図137】裏ユニットにおける上側役物ユニットを斜め前から見た斜視図である。
- 【図138】上側役物ユニットを、大ユニット部と小ユニット部とに分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図139】大ユニット部を、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図である。 20
- 【図140】大ユニット部における回転ユニットを分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図141】回転ユニットにおける大側発光回転部及び小側発光回転部を、分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図142】(a)は、小側発光回転部及びその駆動部を、縦方向に切断し斜め前から見た断面斜視図であり、(b)は、小側カバー部材を斜め下方から見た斜視図である。
- 【図143】小側発光回転部及びその駆動部を斜め後から見た斜視図である。
- 【図144】小ユニット部における回転装飾体を分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図145】回転体装飾体を縦方向に切断し斜め前から見た断面斜視図である。 30
- 【図146】小ユニット部の囲いユニットを分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図147】裏ユニットにおける左側役物ユニットを斜め前から見た斜視図である。
- 【図148】左側役物ユニットの動作を示す説明図である。
- 【図149】左側役物ユニットを、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図150】左側役物ユニットの要部を分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図151】左側役物ユニットにおける可動装飾体を分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図152】裏ユニットにおける右側役物ユニットを斜め前から見た斜視図である。
- 【図153】右側役物ユニットの動作を示す説明図である。 40
- 【図154】右側役物ユニットを、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図155】右側役物ユニットにおける可動装飾体を斜め後から見た斜視図である。
- 【図156】可動装飾体を、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図157】可動装飾体における可動部本体を分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図158】可動装飾体における可動腕部を分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図159】右側役物ユニットにおける駆動機構を分解して斜め前から見た分解斜視図である。 50

【図160】(a)は裏ユニットにおけるロゴ表示ユニットを備えたセンター役物を下方手前から見た斜視図であり、(b)は(a)の横断面図である。

【図161】ロゴ表示ユニットを斜め前から見た斜視図である。

【図162】ロゴ表示ユニットを分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【図163】裏ユニットにおける棚奥装飾ユニットを斜め前から見た斜視図である。

【図164】裏ユニットにおけるその他の構成を、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【図165】表示ユニットを分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【図166】遊技盤における左側役物ユニットの動きを示す説明図である。

【図167】遊技盤における右側役物ユニットの動きを示す説明図である。

【図168】パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。

【図169】パチンコ遊技機の電源システムを示すブロック図である。

【図170】図169のつづきを示すブロック図である。

【図171】発射ソレノイドの駆動回路を示すブロック図である。

【図172】シャントレギュレータ回路、増幅回路、及びオペアンプ回路群を示す回路図である。

【図173】DC/DCコンバータの特性を示す図である。

【図174】図171の発射ソレノイドの駆動回路における所定点のタイミングチャートである。

【図175】(a)は、同実施の形態の主制御MPUによって実行されるメイン処理についてその手順を示すフローチャートであり、(b)は、同実施の形態の主制御MPUによって定期的に行われる割り込み処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図176】同実施の形態の主制御MPUによって実行される特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図177】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図178】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第二始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図179】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図180】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄通常処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図181】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄大当たり判定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図182】(A)は、大当たりについての抽選処理に用いられる大当たり判定テーブルであり、(B)は、リーチについての抽選処理に用いられるリーチ判定テーブルであり、(C)は、大当たりの種類についての抽選処理に用いられる図柄決定テーブルである。

【図183】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄停止図柄設定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図184】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一変動パターン設定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図185】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図186】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図187】同実施の形態の主制御MPUによって実行される普通図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図188】同実施の形態の主制御MPUによって実行される普通図柄通常処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図189】同実施の形態の主制御MPUによって実行される普通図柄変動時間決定処理

10

20

30

40

50

についてその手順を示すフローチャートである。

【図190】同実施の形態の周辺制御MPUによって実行されるサブメイン処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図191】同実施の形態の周辺制御MPUによって実行される16ms定常処理についてその手順を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

[1.パチンコ機の全体構造]

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について、図面を参照して説明する。まず、図1乃至図7を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体について説明する。

図1は、実施形態に係るパチンコ機の外枠に対して本体枠を開放し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。図2は、パチンコ機の正面図であり、図3は、パチンコ機の右側面図である。また、図4は、パチンコ機の平面図であり、図5は、パチンコ機の背面図である。更に、図6は、パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の後方から見た分解斜視図であり、図7は、パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の前方から見た分解斜視図である。

【0012】

図1乃至図7において、本実施形態に係るパチンコ機1は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される外枠2と、外枠2に開閉自在に軸支され前側が開放された箱枠状の本体枠3と、本体枠3に前側から装着固定され遊技媒体としての遊技球が打ち込まれる遊技領域1100を有した遊技盤4と、本体枠3及び遊技盤4の前面を遊技者側から閉鎖するように本体枠3に対して開閉自在に軸支された扉枠5とを備えている。このパチンコ機1の扉枠5には、遊技盤4の遊技領域1100が遊技者側から視認可能となるように形成された遊技窓101と、遊技窓101の下方に配置され遊技球を貯留する皿状の上皿301及び下皿302と、上皿301に貯留された遊技球を遊技盤5の遊技領域1100内へ打ち込むために遊技者が操作するハンドル装置500と、を備えている。

【0013】

本例のパチンコ機1は、図示するように、正面視において、外枠2、本体枠3、及び扉枠5が夫々上下方向へ延びた縦長の矩形状に形成されており、夫々の左右方向の横幅が略同じ寸法とされていると共に、上下方向の縦幅の寸法が、外枠2に対して本体枠3及び扉枠5の寸法が若干短く形成されている。そして、本体枠3及び扉枠5よりも下側の位置において、外枠2の前面に装飾カバー23が取付けられており、扉枠5及び装飾カバー23によって外枠2の前面が完全に閉鎖されるようになっている。また、外枠2、本体枠3、及び扉枠5は、上端が略揃うように夫々が配置されると共に、外枠2の左端前側の位置で本体枠3及び扉枠5が回転可能に軸支されており、外枠2に対して本体枠3及び扉枠5の右端が前側へ移動することで開状態となるようになっている。

【0014】

このパチンコ機1は、正面視において、略円形状の遊技窓101を介して遊技球が打ち込まれる遊技領域1100が望むようになっており、その遊技窓101の下側に前方へ突出するように二つの上皿301及び下皿302が上下に配置されている。また、扉枠5の前面右下隅部には、遊技者が操作するためのハンドル装置500が配置されており、上皿301内に遊技球が貯留されている状態で遊技者がハンドル装置500を回転操作すると、その回転角度に応じた打球強さで上皿301内の遊技球が遊技盤4の遊技領域1100内へ打ち込まれて、遊技をすることができるようになっている。

【0015】

なお、詳細は後述するが、扉枠5の遊技窓101は、透明なガラスユニット590によって閉鎖されており、遊技者から遊技領域1100内を視認することができるものの、遊技者が遊技領域1100内へ手等を挿入して遊技領域1100内の遊技球や障害釘、各種入賞口や役物等に触ることができないようになっている。また、本体枠3の後側には、各種の制御基板が備えられていると共に、遊技盤4の後方を覆うように閉鎖するカバー体1

10

20

30

40

50

250 備えられている。

【0016】

[1-1. 外枠]

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

10

【0017】

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

20

【0018】

一方、側枠板12, 13は、一定断面形状の軽量金属型材(例えば、アルミ合金)とされており、外側側面は略平坦面とされていると共に、内側側面は後端部に内側へ突出し上下方向(押出方向)に貫通する空洞を有した突出部16を備えており、強度剛性が高められている(図9及び図106を参照)。なお、側枠板12, 13の外側側面及び内側側面には、上下方向へ延びた複数の溝が形成されており、パチンコ機1を遊技ホールの島設備に設置する際に、作業者の指掛りとなってパチンコ機1を保持し易くすることができるようにしていると共に、外観の意匠性を高められるようになっている。なお、便宜上、側枠板12, 13の側面に形成された複数の溝を省略して示した図面もある。

30

【0019】

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

40

【0020】

この連結部材14は、水平片17の上面及び下面が上枠板10及び下枠板11の下面及び上面と当接すると共に、係合片19が上枠板10及び下枠板11の係合切欠部15内に挿入係合された状態で、水平片17及び係合片19を貫通して所定のビスが上枠板10及び下枠板11にねじ込まれることで、上枠板10及び下枠板11に固定されるようになっている。また、上枠板10に固定された連結部材14は、その垂直片18が側枠板12, 13の上端内側側面に当接した状態で、側枠板12, 13を貫通して所定のビスが垂直片18へねじ込まれることで、上枠板10と側枠板12, 13とを連結することができるよ

50

うになっている。なお、上枠板 10 に固定された連結部材 14 における後側の垂直片 18 は、側枠板 12, 13 の突出部 16 内に挿入された状態で、側枠板 12, 13 へ固定されるようになっている。更に、下枠板 11 に固定された連結部材 14 は、その垂直片 18 が側枠体 12, 13 の下端内側側面に当接した状態で、側枠体 12, 13 を貫通して所定のビスが垂直片 18 へねじ込まれることで、下枠板 11 と側枠板 12, 13 とを連結することができるようになっており、四つの連結部材 14 により、上枠板 10、下枠板 11、及び側枠板 12, 13 を枠状に組立てることができるようになっている。

【0021】

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

10

【0022】

まず、上支持金具 20 は、上枠板 10 に固定される板状の固定片 20a と、固定片 20a の前端から上枠板 10 の前端よりも前方へ突出する支持突出片 20b と、支持突出片 20b における前端付近の右側端から先端中央部へ向かって屈曲するように切欠かれて形成された支持鉤穴 20c と、固定片 20a 及び支持突出片 20b の左端から下方へ垂下し左側の側枠板 12 における外側側面と当接する板状の垂下固定片 20d (図 14 (A) を参照) と、垂下固定片 20d と連続し支持突出片 20b の外側縁に沿って垂下する垂下壁 20e (図 14 を参照) と、垂下壁 20e と連続し支持鉤穴 20c の入口端部で内側へ向って傾斜した停止垂下部 20f (図 15 を参照) と、を備えている。この上支持金具 20 における支持鉤穴 20c には、後述する本体枠 3 における上軸支金具 630 の軸支ピン 633 (図 63 を参照) が着脱自在に係合されるようになっている。また、上支持金具 20 は、固定片 20a と垂下固定片 20d とによって、上枠板 10 と左側の側枠板 12 とを連結することができるようになっている。

20

【0023】

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

30

【0024】

一方、下支持金具 21 は、補強金具 22 上に載置固定される水平固定片 21a と、水平固定片 21a の左端から上方へ立上がり左側の側枠板 12 の内側側面に固定される垂直固定片 21b と、水平固定片 21a の前端から上枠板 10 及び下枠板 11 よりも前方へ突出する板状の支持突出片 21c と、支持突出片 21c の前端付近から上向きに突設されたピン状の支持突起 21d と、を備えている。この下支持金具 21 における支持突起 21d には、後述する本体枠 3 の本体枠軸支金具 644 (図 66 等を参照) に形成された本体枠軸支が挿入されるようになっており、下支持金具 21 の支持突起 21d を、本体枠 3 における本体枠軸支金具 644 の支持穴に挿入した後に、本体枠 3 の上軸支金具 630 の軸支ピン 633 を支持鉤穴 20c に係止することにより簡単に本体枠 3 を開閉自在に軸支することができるようになっている。

40

【0025】

また、本例の外枠 2 は、図示するように、右側の側枠板 13 の内側に、上下方向に所定距離離反して配置される二つの閉鎖板 24, 25 が取付固定されている。これら閉鎖板 2

50

4, 25は、平面視で略L字状に形成されており、下側に配置される閉鎖板25には、前後方向に貫通する矩形の開口25aを有している(図9を参照)。この閉鎖板24, 25は、外枠2に対して本体枠3を閉じる際に、本体枠3の開放側辺に沿って取付けられる錠装置1000のフック部1054, 1065(図93を参照)と係合するものであり、詳細は後述するが、錠装置1000のシリンダ錠1010に鍵を差し込んで一方に回転することにより、フック部1054, 1065と閉鎖板24, 25との係合が外れて本体枠3を外枠2に対して開放することができるものである。

【0026】

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

10

【0027】

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

20

【0028】

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

30

【0029】

本例の上支持金具20とロック部材27とを用いた軸支ピン633の支持機構は、軸支ピン633が支持鉤穴20cの傾斜状穴部の先端空間部分に挿入されてストッパ部27aの先端側方が入口端部の停止垂下部20fに対向している状態(この状態ではストッパ部27aの先端側方と停止垂下部20fとの間に僅かな隙間があり当接した状態となっていない)である通常の軸支状態においては、屈曲して形成される支持鉤穴20cの傾斜状穴部の先端空間部分に位置する軸支ピン633とストッパ部27aの先端面27dとの夫々の中心が斜め方向にずれて対向した状態となっている。そして、この通常の軸支状態においては、重量のある本体枠3を軸支している軸支ピン633が支持鉤穴20cの先端部分に当接した状態となっているので、軸支ピン633からストッパ部27aの先端面27dへの負荷がほとんどかかっていないため、ロック部材27の弾性片27cに対し負荷がかかっていない状態となっている。なお、ストッパ部27aの先端に円弧状の先端面27dを備えているので、ロック部材27を回転させるために操作部27bを回転操作した時に、ロック部材27がスムーズに回転するようになっている。また、図示では、先端面27dの円弧中心が、リベット28の中心(ロック部材27の回転中心)とされている。

40

【0030】

従って、軸支ピン633が支持鉤穴20cの傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向に作用力Fがかかって円弧状の先端面27dに当接したとき、その作用力Fを、軸支ピン633と円弧状の先端面27dとの当接部分に作用する分力F1(先端面27dの円弧の法線

50

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

10

【0031】

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

20

【0032】

本例のロック部材27の作用について図16を参照して具体的に説明する。外枠2に本体枠3を開閉自在に軸支する前提として、本体枠3の本体枠軸支金具644(図63を参照)に形成される本体枠軸支穴(図示しない)に下支持金具21の支持突起21dが挿通されていることが必要である。そのような前提において、図16(A)に示すように、本体枠3の上軸支金具630の軸支ピン633をロック部材27のストッパ部27aの側面に当接させて押し込むことにより、図16(B)に示すように、ロック部材27が弾性片27cを変形させながら反時計方向に回動させるので、軸支ピン633を支持鉤穴20cに挿入することができる。そして、軸支ピン633が支持鉤穴20cの傾斜状穴部の先端空間部分に到達すると、図16(C)に示すように、軸支ピン633とストッパ部27aの先端側面とが当接しなくなるためロック部材27が弾性片27cの弾性力に付勢されて時計方向に回動し、ロック部材27のストッパ部27aが再度通常の状態に戻って支持鉤穴20cの入口部分を閉塞すると同時に、ストッパ部27aの先端部分が軸支ピン633と対向して軸支ピン633が支持鉤穴20cから抜け落ちないようにしている。

30

【0033】

そして、この状態は、図16(D)に示すように、本体枠3が完全に閉じられた状態でもあるいは本体枠3の通常の開閉動作中も保持される。次いで、軸支ピン633を支持鉤穴20cから取外すためには、図16(E)に示すように、指を支持突出片20bの裏面に差し入れてロック部材27の操作部27bを反時計方向に回動することにより、ロック部材27が弾性片27cの弾性力に抗して回動し、ストッパ部27aの先端部分が支持鉤穴20cから退避した状態となるため、軸支ピン633を支持鉤穴20cから取り出すことができる。その後、本体枠3を持ち上げて、本体枠軸支金具644に形成される本体枠軸支穴と下支持金具21の支持突起21dとの係合を解除することにより、本体枠3を外枠2から取外すことができるようになっている。

40

【0034】

上述したように、本例の外枠2は、外枠2の外郭を構成する上枠板10と下枠板11とを従来と同じく木製とすると共に、側枠板12, 13を軽量金属(例えば、アルミ合金)の押出型材としているので、パチンコ機1を遊技場に列設される島設備に設置する場合に、島の垂直面に対し所定の角度をつけて固定する作業を行う必要があるが、そのような作

50

業は上枠板 10 及び下枠板 11 と島とに釘を打ち付けて行われるため、釘を打ち易くすることができ、既存の島設備に本パチンコ機 1 を問題なく設置することができるようになっている。また、側枠板 12, 13 を軽量金属（例えば、アルミ合金）の押出型材としているので、従来の木製の外枠と比較して強度を維持しつつ肉厚を薄く形成することが可能となり、側枠板 12, 13 の内側に隣接する本体枠 3 の周壁部 605（図 63 等を参照）の正面から見たときの左右幅を広くすることができ、左右方向の寸法の大きな遊技盤 4 を本体枠 3 に装着することができると同時に、遊技盤 4 の遊技領域 1100 を大きく形成することができるようになっている。

【0035】

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

【0036】

[1 - 2 . 扉枠の全体構成]

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

【0037】

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

【0038】

また、扉枠 5 は、扉枠ベースユニット 100 の前面で遊技窓 101 の下部に取付けられる皿ユニット 300 と、皿ユニット 300 の上部中央に取付けられる操作ユニット 400 と、皿ユニット 300 を貫通して扉枠ベースユニット 100 の右下隅部に取付けられ遊技球の打込操作をするためのハンドル装置 500 と、扉枠ベースユニット 100 を挟んで皿ユニット 300 の後側に配置され扉枠ベースユニット 100 の後面に取付けられるファールカバーユニット 540 と、ファールカバーユニット 540 の右側で扉枠ベースユニット 100 の後面に取付けられる球送りユニット 580 と、扉枠ベースユニット 100 の後側に遊技窓 101 を閉鎖するように取付けられるガラスユニット 590 と、を備えている。

【0039】

[1 - 2 A . 扉枠ベースユニット]

続いて、扉枠 5 における扉枠ベースユニット 100 について、主に図 26 乃至図 30 を

10

20

30

40

50

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

【0040】

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

10

【0041】

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

20

【0042】

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

30

【0043】

本例の扉枠ベースユニット100は、合成樹脂からなる矩形状の扉枠ベース本体110の後側に、金属板金をリベット等で組立てた補強ユニット150が固定されることで、全体の剛性が高められていると共に、各装飾ユニット200, 240, 280や皿ユニット300等を十分に支持することができる強度を有している。

40

【0044】

この扉枠ベースユニット100における扉枠ベース基板194は、サイドスピーカ130や左右のサイド装飾ユニット200, 240の上部スピーカ222, 262と接続されると共に、後述する遊技盤4に備えられた周辺制御部4140と接続されており、周辺制御部4140から送られた音響信号を増幅して各スピーカ130へ出力する増幅回路を備えている。なお、本例では、各装飾ユニット200, 240, 280及び皿ユニット300や操作ユニット400に備えられた各装飾基板430, 432、操作ユニット400に

50

備えられたダイヤル駆動モータ414やセンサ432a, 432b, 432c、ハンドル装置中継基板192、皿ユニット300の貸球ユニット360等と、払出制御基板4110や周辺制御部4140等とを接続する配線コード196が、扉枠ベース基板194の背面視で右側(軸支側)の位置に集約して束ねられた上で、詳細は後述するが、配線保持部材197に保持されて後方へ延出し、本体枠3の主側中継端子板880や周辺側中継端子板882に接続されるようになっている(図1及び図30を参照)。

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

更に、扉枠ベース本体110の後側には、その下辺から後方へ所定量突出する扉枠突片110cを備えており、この扉枠突片110cは、後述する本体枠3の係合溝603内に挿入されるようになっている。これにより、扉枠5が本体枠3に対して位置決め係止することができると共に、扉枠5と本体枠3との下辺の隙間からピアノ線等の不正な工具をパチンコ機1内に挿入しようとしても、係合溝603と係合した扉枠突片110cによって工具の侵入を阻止することができ、パチンコ機1の防犯機能が高められている。また、扉

10

20

30

40

50

枠ベース本体 110 の後側には、背面視で錠穴 116 よりもやや右下の位置から後方へ突出し本体枠 3 の嵌合溝 612 と嵌合する位置決め突起 110d を、備えており、この位置決め突起 110d が嵌合溝 612 と嵌合することで、扉枠 5 と本体枠 3 とが正しい位置に位置決めされるようになっている。

【0049】

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

10

【0050】

なお、サイドスピーカカバー 290 では、図 25 に示すように、左右夫々一つずつ、ガラスユニット 590 が後側から嵌め込まれるガラスユニット支持段部 110a を貫通するように配置されており、扉枠ベース本体 110 (扉枠 5) からガラスユニット 590 を取外した状態で、取付孔 110h を介して所定のビスにより脱着することができるようになっている。更に、サイドスピーカカバー 290 を取付けるための取付孔 110h は、図 18 に示すように、扉枠ベース本体 110 に防犯カバー 180 を固定することで後側が被覆されるようになっている。従って、サイドスピーカカバー 290 を取外するには、まず始め

20

【0051】

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

30

【0052】

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

40

【0053】

また、扉枠ベースユニット 100 における一対のサイドスピーカ 130 は、詳細な図示は省略するが、その中心軸の交点が正面視で遊技領域 1100 の中央から前方へ所定距離 (例えば、0.2m ~ 1.5m) の位置となるように斜めに固定されており、パチンコ機 1 の前に着座した遊技者に対して最も効率良く音が届くようになっている。また、このサイドスピーカ 130 は、主に中高音域の音を出力するようになっており、パチンコ機 1 に対して、可及的に左右方向へ離反した位置に配置されており、左右のサイドスピーカ 130 から関連した異なる音を出力させることで、ステレオ感の高い音を出力することができるようになっている。

【0054】

50

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

【0055】

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

10

【0056】

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

20

【0057】

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

【0058】

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

30

【0059】

一方、本体枠3に対して閉じられた扉枠5を開ける場合では、本体枠3と扉枠5とが相対的に遠ざかることとなるので、本体枠3側に接続された配線コード196によって配線保持部材197の自由端側が後方へ引っ張られることとなり、自由端側が扉枠ベース基板カバー195から遠ざかる方向（本体枠3の方向）へ移動するように配線保持部材197がスムーズに回動する。これにより、配線保持部材197の自由端側で折り畳まれた配線コード196が真直ぐに延びるように展開し、配線コード196によって阻害されることなく扉枠5を開くことができるようになっている。

40

【0060】

このように、本例によると、配線保持部材197における扉枠5が軸支された側と同じ側の端部を、自由端側が本体枠3側へ移動するように扉枠ベース基板カバー195の後面に回動可能に軸支させると共に、扉枠5と本体枠3とを電気的に接続する配線コード196の一部が上下方向へ移動しないように保持するようにしているので、本体枠3に対して

50

扉枠5を開閉させる際に、配線保持部材197の自由端側で配線コード196を横方向へ折り畳んだり、展開したりすることができ、扉枠5の開閉時に配線コード196が引っ掛かったり挟まれたりして不具合（配線コード196の断線、接続コネクタの外れ、等）が発生するのを防止することができるようになっている。

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

また、本体枠3や扉枠5から配線196が延びだす位置を、扉枠5を軸支した側辺から離れた位置に配置しても、上述したように、配線保持部材197によって配線196をガイド（案内）して扉枠5を開閉する際に配線196が垂れ下がるのを良好に防止することができるので、扉枠5における軸支された側辺側の強度・剛性を高めた本体枠3や扉枠5とすることができ、不正行為に対する防犯性の高いパチンコ機1とすることができる。

【0066】

更に、配線保持部材197に、長手方向に対して直角方向両端から少なくとも配線196が沿う側へ突出した突条を備えるようにしているため、一对の突条と配線保持部材197の板面によって配線196の三方を囲むことができ、配線保持部材197に沿って配線196を保持し易くすることができる。また、配線保持部材197に突条を備えているため、板状の配線保持部材197の曲げ剛性を高めることができ、扉枠5を開閉する際に配線保持部材197が撓むのを防止して、良好な状態で扉枠5を開閉させることができる。

【 0 0 6 7 】

また、配線保持部材 1 9 7 の基端から先端までの長さを、扉枠 5 の軸心から基端の軸心までの距離と略同じ長さとすると共に、配線 1 9 6 における本体枠 3 の延出した所定位置を、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態で、配線保持部材 1 9 7 の先端よりも扉枠 5 の軸心側の位置としており、扉枠 5 の軸心と、配線保持部材 1 9 7 の軸心と、配線保持部材 1 9 7 の先端と、本体枠 3 における配線 1 9 6 が延出した位置とで、パンタグラフ状のリンクが形成されることとなるので、扉枠 5 を開閉する時の配線保持部材 1 9 7 や配線 1 9 6 等の動きをスムーズにすることができ、開閉作業を行い易くすることができると共に、配線 1 9 6 等に無理な力が作用するのを低減させて断線等の不具合が発生するのを防止することができる。また、パンタグラフ状のリンクを形成するようにしており、扉枠 5 を閉じる時に、配線 1 9 6 における配線保持部材 1 9 7 の先端から延出した部位が、配線保持部材 1 9 7 と沿うように先端側で折返されるので、扉枠 5 を閉じた状態では配線 1 9 6 を折り畳んでコンパクトに纏めることができ、配線保持部材 1 9 7 や配線 1 9 6 に係るスペースを小さくすることができる。

10

【 0 0 6 8 】

また、配線保持部材 1 9 7 を軸支した扉枠 5 の扉枠ベース基板カバー 1 9 5 に、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態で、本体枠 3 側へ向かって開口するように凹み、配線保持部材 1 9 7 を収納可能な段部 1 9 5 a を備えるようにしており、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態とすると、配線保持部材 1 9 7 が扉枠ベース基板カバー 1 9 5 に備えられた段部 1 9 5 a 内へ収納されるので、扉枠 5 側から本体枠 3 側への配線保持部材 1 9 7 の突出を殆ど無くすることができ、扉枠 5 を閉じ易くすることができると共に、配線保持部材 1 9 7 や配線 1 9 6 をコンパクトに纏めることができ、配線 1 9 6 が他の部材に引っ掛かるのを抑制して不具合が発生するのを防止することができる。

20

【 0 0 6 9 】

更に、配線 1 9 6 を、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態で、配線保持部材 1 9 7 における本体枠 3 側を向いた面に沿って保持させるようにしており、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態とした時に、配線保持部材 1 9 7 を扉枠 5 側（扉枠ベース基板カバー 1 9 5 側）へ可及的に近づけることができるので、これによっても、扉枠 5 からの配線保持部材 1 9 7 の突出を少なくすることができ、扉枠 5 を閉じ易くすることができると共に、配線保持部材 1 9 7 や配線 1 9 6 に係るスペースを可及的に小さくすることができる。

30

【 0 0 7 0 】

また、配線保持部材 1 9 7 を移動（開閉）する扉枠 5 側に備えているので、扉枠 5 を開閉させる慣性力や衝撃力等によって配線保持部材 1 9 7 を回動させ易くすることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。また、配線保持部材 1 9 7 を扉枠 5 に備えており、本体枠 3 に配線保持部材 1 9 7 を備えるためのスペースを確保する必要が無いので、相対的に本体枠 3 における遊技盤 4 を保持するスペースを大きくしてより大きな遊技領域 1 1 0 0 を有した遊技盤 4 を保持させることができ、大型の遊技盤 4 を有して遊技者の関心を強く引付けることが可能なパチンコ機 1 とすることができる。

【 0 0 7 1 】

更に、扉枠ベースユニット 1 0 0 におけるハンドルブラケット 1 4 0 は、図 2 7 及び図 2 8 等に示すように、前後方向へ延びた円筒状の筒部 1 4 1 と、筒部 1 4 1 の後端から筒部 1 4 1 の軸に対して直角方向外方へ延びた円環状のフランジ部 1 4 2 と、筒部 1 4 1 内に突出し筒部 1 4 1 の周方向に対して不等間隔に配置された複数（本例では三つ）の突条 1 4 3 と、筒部 1 4 1 の外周面とフランジ部 1 4 2 の前面とを繋ぎ筒部 1 4 1 の周方向に対して複数配置された補強リブ 1 4 4 と、を備えている。このハンドルブラケット 1 4 0 は、フランジ部 1 4 2 の後面を、扉枠ベース本体 1 1 0 におけるハンドル取付部 1 1 4 の前面に当接させた状態で、所定のビスによってハンドル取付部 1 1 4 に取付けられるようになっており、図示は省略するが、ハンドル取付部 1 1 4 に取付けた状態で、筒部 1 4 1 の軸が配線通過口 1 1 5 と略一致するようになっている。

40

【 0 0 7 2 】

50

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

10

20

30

40

50

突片 166 を備えている（図 106 を参照）。また、上側補強板金 151 は、その長辺の両側に後方へ向かって屈曲された屈曲突片 167 を夫々備えている。

【0078】

この補強ユニット 150 の軸支側補強板金 152 は、本体枠 3 に対して上軸支部 156 と下軸支部 158 の上下の二点でのみ取付支持されるようになっているので、軸支側の扉枠 5 と本体枠 3 との間にドライバーやバール等の不正な工具が差込まれると、軸支側補強板金 152 が変形して扉枠 5 と本体枠 3 との隙間が大きくなって不正行為を行い易くなる虞があるが、本例の軸支側補強板金 152 では、軸支側コ字状突片 166 を備えているので、軸支側補強板金 152 の強度がより高められており、軸支側補強板金 152 が曲がり難くなっている。また、軸支側補強板金 152 の軸支側コ字状突片 166 は、そのコ字内に後述する本体枠 3 における側面防犯板 950 における前端片 952b が挿入されるようになっており（図 106 を参照）、工具の挿入を阻止することができると共に、軸支側補強板金 152 のみが曲がるのを防止することができ、パチンコ機 1 の防犯機能を高めることができるようになっている。

10

【0079】

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

20

【0080】

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

30

40

【0081】

なお、防犯カバー 180 は、その裏面によって、扉枠 5 を閉じた状態で外レール 1111 と内レール 1112 とで形成される打球の誘導通路の前面下方部分を覆うことができるようになっているので、誘導通路部分を飛送若しくは逆送する打球のガラス板 594 への衝突を防止することができるようになっている。

【0082】

これにより、本例では、防犯カバー 180 で扉枠 5 におけるガラスユニット 590（遊技窓 101）の後側下部外周を覆うようにしているため、扉枠 5 の前側から遊技窓 101

50

とガラスユニット590との間に可撓性の高い工具を挿入してパチンコ機1内(遊技領域1100内)に対して不正行為を行おうとしても、防犯カバー180によって工具の侵入を阻止することができ、不正行為等に対してより安全性の高いパチンコ機1とすることができるようにしている。

【0083】

続いて、扉枠ベースユニット100における四つのガラスユニット係止部材190は、扉枠ベース本体110から後方へ突出する係止部材取付部110bに対して回動可能に嵌合する嵌合部190aと、嵌合部190aの軸方向に対して直角方向へ延出しガラスユニット590の係止突片451fを係止する係止片190bと、を備えている。このガラスユニット係止部材190は、嵌合部190aに対して扉枠ベース本体110の係止部材取付部110bが貫通した状態で、係止部材取付部110bの先端に抜止め用のビスを固定することで、係止部材取付部110bに対して回轉可能に軸支されるようになっている。

10

【0084】

このガラスユニット係止部材190の係止片190bは、詳細な図示は省略するが、後側に後方へ突出した突条を有しており、この突条がガラスユニット590の着脱時において、回轉操作する際の指掛りとなっている。なお、四つのガラスユニット係止部材190のうち、背面視で右下に取付けられるガラスユニット係止部材190の係止片190bには、突条が形成されておらず、後面が平坦面となっている。

【0085】

また、扉枠ベースユニット100における発射カバー191は、補強ユニット150における下側補強板金154の後側に固定されるようになっている。また、ハンドル装置中継基板カバー193及び扉枠ベース基板カバー195は、夫々扉枠ベース110の後側の所定位置に固定されるようになっている。なお、扉枠ユニットベース100に対して発射カバー191、ハンドル装置中継基板カバー193、及び球送りユニット580を取付けた状態では、それらの後面が略同一面状となるようになっており、それらによって本体枠3に取付けられる打球発射装置650の前面を被覆することができるようになっている。

20

【0086】

【1-2B. 右サイド装飾ユニット】

続いて、扉枠5における右サイド装飾ユニット200について、主に図31乃至図33を参照して説明する。図31(A)は扉枠における右サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、(B)は扉枠における右サイド装飾ユニットの背面斜視図である。また、図32は、右サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。更に、図33は、右サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

30

【0087】

本実施形態における扉枠5の右サイド装飾ユニット200は、図示するように、遊技窓101の前側外周のうち、正面視で下部を除く右側半分を装飾するものであり、内側が遊技窓101に沿って円弧状に形成されていると共に、外側が扉枠ベースユニット100の外周に沿って直線状に形成されている。この右サイド装飾ユニット200は、右サイド装飾ユニット200の骨格を形成するサイド装飾フレーム202と、サイド装飾フレーム202の上辺に沿って配置されるサイド上部装飾部材204と、サイド上部装飾部材204に対して後側から嵌合するサイド上部装飾レンズ206と、サイド装飾フレーム202及びサイド上部装飾部材204の上側を被覆すると共に、サイド上部装飾レンズ206を挟むようにサイド上部装飾部材204が前側に取付けられるサイド上部カバー208と、サイド上部カバー208の下部を支持すると共にサイドフレーム202に対して後側から嵌合固定されるサイドレンズ210と、サイドレンズ210の裏側に嵌合されるサイドインナーレンズ212と、を備えている。

40

【0088】

また、右サイド装飾ユニット200は、サイドインナーレンズ212の後側で上下方向の略中央から上側に配置され表面に複数のLED214a(フルカラーLED)、214b(白色LED)が実装された右サイド上装飾基板214と、下側でサイドインナーレン

50

ズ 2 1 2 の上下方向の略中央から下側に配置され表面に複数の LED 2 1 6 a (フルカラー LED)、2 1 6 b (白色 LED) が実装された右サイド下装飾基板 2 1 6 と、右サイド上装飾基板 2 1 4 の後側を覆い右サイド上装飾基板 2 1 4 を挟むようにサイドインナーレンズ 2 1 2 に取付けられる右サイド上装飾基板カバー 2 1 8 と、右サイド下装飾基板 2 1 6 の後側を覆い右サイド下装飾基板 2 1 6 を挟むようにサイドレンズ 2 1 0 及びサイド装飾フレーム 2 0 2 に取付けられる右サイド下装飾基板カバー 2 2 0 と、を備えている。

【 0 0 8 9 】

更に、右サイド装飾ユニット 2 0 0 は、サイド装飾フレーム 2 0 2 の正面視で左上部に配置される右上部スピーカ 2 2 2 と、右上部スピーカ 2 2 2 を支持しサイド装飾フレーム 2 0 2 の後側上部に嵌合される上部スピーカブラケット 2 2 4 と、上部スピーカブラケット 2 2 4 とサイド装飾フレーム 2 0 2 との間に挟持される上部スピーカカバー 2 2 6 と、サイド上部カバー 2 0 8 における側面の所定位置に内側から取付けられるサイドサブレンズ 2 2 8 と、を備えている。サイドサブレンズ 2 2 8 の後側には、右サイド上装飾基板 2 1 4 の LED 2 1 4 c が配置されており、LED 2 1 4 c によって発光装飾されるようになっている。

【 0 0 9 0 】

この右サイド装飾ユニット 2 0 0 は、サイド装飾フレーム 2 0 2、サイド上部装飾部材 2 0 4、右サイド上装飾基板カバー 2 1 8、及び右サイド下装飾基板カバー 2 2 0 が不透光性の部材によって形成されており、サイド装飾フレーム 2 0 2 及びサイド上部装飾部材 2 0 4 の表面には所定色のメッキ層が形成されている。また、右サイド装飾ユニット 2 0 0 のサイド上部装飾レンズ 2 0 6、サイド上部カバー 2 0 8、サイドレンズ 2 1 0、サイドインナーレンズ 2 1 2、上部スピーカカバー 2 2 6、上部スピーカブラケット 2 2 4、及びサイドサブレンズ 2 2 8 は、透光性の部材によって形成されており、サイド上部カバー 2 0 8 の略全体が乳白色に、サイド上部装飾レンズ 2 0 6、サイドレンズ 2 1 0、サイドインナーレンズ 2 1 2、上部スピーカブラケット 2 2 4、上部スピーカカバー 2 2 6、及びサイドサブレンズ 2 2 8 が略透明とされている。

【 0 0 9 1 】

なお、詳細な図示は省略するが、略透明に形成されたサイドレンズ 2 1 0 及び上部スピーカカバー 2 2 6 の裏面側と、サイドインナーレンズ 2 1 2 及び上部スピーカブラケット 2 2 4 の表面側は、多面体状に形成されており、光を乱屈折させることができるようになっている。そのため、サイドレンズ 2 1 0 及びサイドインナーレンズ 2 1 2 の後側に配置された右サイド上装飾基板 2 1 4 や右サイド下装飾基板 2 1 6 の表面(前面)に実装された LED 2 1 4 a、2 1 4 b、2 1 6 a、2 1 6 b 等が、遊技者側から明確に視認することができないようになっている。また、右サイド上装飾基板 2 1 4 や右サイド下装飾基板 2 1 6 の前面は、白色とされており、実装された LED 2 1 4 a、2 1 4 b、2 1 6 a、2 1 6 b 等の光によって右サイド装飾ユニット 2 0 0 を効率良く発光装飾させることができるようになっていると共に、LED 2 1 4 a、2 1 4 b、2 1 6 a、2 1 6 b が非点灯時に各装飾基板 2 1 4、2 1 6 が目立たないようにしている。なお、右サイド上装飾基板 2 1 4 及び右サイド下装飾基板 2 1 6 は、夫々周辺制御部 4 1 4 0 と接続されており、周辺制御部 4 1 4 0 からの駆動信号(発光駆動信号)により各 LED 2 1 4 a、2 1 4 b、2 1 4 c、2 1 6 a、2 1 6 b を適宜発光させて、右サイド装飾ユニット 2 0 0 を発光装飾させることができるようになっている。

【 0 0 9 2 】

本例の右サイド装飾ユニット 2 0 0 におけるサイド装飾フレーム 2 0 2 は、図示するように、全体が遊技窓 1 0 1 に略沿った円弧状に形成されており、具体的には、遊技窓 1 0 1 の外周に沿った円弧状の内側枠 2 0 2 a と、内側枠 2 0 2 a に対して外側へ離反した位置に配置され下端から上部にかけて扉枠 5 (扉枠ベースユニット 1 0 0) の側面外周に沿った直線状とされると共に続く上部が内側枠 2 0 2 a の上端縁へ向かって湾曲するように円弧状に形成された外側枠 2 0 2 b と、外側枠 2 0 2 b と内側枠 2 0 2 a の上端縁同士を連結する上端枠 2 0 2 c と、外側枠 2 0 2 b と内側枠 2 0 2 a の下端縁同士を連結する下

10

20

30

40

50

端枠 202d と、内側枠 202a 及び外側枠 202b の周方向に沿って複数箇所（本例では四箇所）に配置され内側枠 202a と外側枠 202b とを連結すると共に所定幅のスリット 202e を有した隔壁枠 202f と、を備えている。

【0093】

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

10

【0094】

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

20

【0095】

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

【0096】

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

30

【0097】

右サイド装飾ユニット 200 のサイド上部カバー 208 は、その上面及び右側面（正面視で）が扉枠 5（扉枠ユニットベース 100）の外周と略沿った形状とされていると共に、下面（下端）がサイド上部装飾部材 204 と略沿った形状とされている。このサイド上部カバー 208 は、前面下部に、サイド上部装飾部材 204 を収容可能となるように、下方が開放されると共に後方へ窪んだ取付段部 208a が形成されており、取付段部 208a の後端面にサイド上部装飾部材 204 等を取付けるための取付ボスや取付穴等が形成されている。また、サイド上部カバー 208 の右側面には、上下に配置された二つの切欠部 208b が形成されており、この切欠部 208b を介して内部に取付けられるサイドサブレンズ 228 が表面側へ望むようになっている。サイド上部カバー 208 の切欠部 208b にサイドサブレンズ 228 が嵌め込まれることで、この部位のみ異なる態様で発光させ

40

50

ることができるようになっている。

【0098】

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

10

【0099】

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

20

【0100】

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

30

【0101】

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

40

【0102】

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

50

例では、赤色のLEDとされている。

【0103】

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

10

【0104】

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

【0105】

また、上部スピーカブラケット224の前面側を覆う上部スピーカカバー226は、サイド装飾フレーム202における上端枠202cに接する発光装飾開口202gを閉鎖するようにサイド装飾フレーム202の後側から嵌合されると共に、その表面が、サイドレンズ210の表面と連続するような湾曲面形状に形成されている。また、上部スピーカカバー226の表面には貫通孔226aが複数形成されており、右上部スピーカ222からの音を遊技者側へ十分に透過させることができるようになっている。

20

【0106】

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

30

【0107】

【1-2C. 左サイド装飾ユニット】

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

40

【0108】

本実施形態における扉枠5の左サイド装飾ユニット240は、図示するように、遊技窓101の前側外周のうち、正面視で下部を除く左側半分を装飾するものであり、内側が遊技窓101に沿って円弧状に形成されていると共に、外側が扉枠ベースユニット100の外周に沿って直線状に形成されており、右サイド装飾ユニット200と略対称に形成されている。この左サイド装飾ユニット240は、左サイド装飾ユニット240の骨格を形成するサイド装飾フレーム242と、サイド装飾フレーム242の上辺に沿って配置されるサイド上部装飾部材244と、サイド上部装飾部材244に対して後側から嵌合するサイ

50

ド上部装飾レンズ246と、サイド装飾フレーム242及びサイド上部装飾部材244の上側を被覆すると共に、サイド上部装飾レンズ246を挟むようにサイド上部装飾部材244が前側に取付けられるサイド上部カバー248と、サイド上部カバー248の下部を支持すると共にサイドフレーム242に対して後側から嵌合固定されるサイドレンズ250と、サイドレンズ250の裏側に嵌合されるサイドインナーレンズ252と、を備えている。

【0109】

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

10

【0110】

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

20

【0111】

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

30

【0112】

なお、詳細な図示は省略するが、略透明に形成されたサイドレンズ250及び上部スピーカカバー266の裏面側と、サイドインナーレンズ252及び上部スピーカブラケット264の表面側は、多面体状に形成されており、光を乱屈折させることができるようになっている。そのため、サイドレンズ250及びサイドインナーレンズ252の後側に配置された左サイド上装飾基板254や左サイド下装飾基板256の表面(前面)に実装されたLED254a、254b、256a、256b等が、遊技者側から明確に視認することができないようになっている。また、左サイド上装飾基板254や左サイド下装飾基板256の前面は、白色とされており、実装されたLED254a、254b、256a、256b等の光によって左サイド装飾ユニット240を効率良く発光装飾させることができるようになっていると共に、LED254a、254b、256a、256bが非点灯時に各装飾基板254、256が目立たないようにしている。なお、左サイド上装飾基板254及び左サイド下装飾基板256は、夫々周辺制御部4140と接続されており、周辺制御部4140からの駆動信号(発光駆動信号)により各LED254a、254b、256a、256bを適宜発光させて、左サイド装飾ユニット240を発光装飾させることができるようになっている。

40

【0113】

本例の左サイド装飾ユニット240におけるサイド装飾フレーム242は、図示するよ

50

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

一方、サイド上部装飾レンズ246は、サイド上部装飾部材244の窪んだ後面内に嵌合可能な形状とされていると共に、サイド上部装飾部材244の後側から開口部244aを通過してその前端付近まで突出することが可能な複数の導光部246aを備えている。この導光部246aは、先端が多面体状に形成されており、サイド上部装飾部材244の開口部244aに挿入嵌合させることで、開口部244aに恰も宝石が嵌め込まれているように見せることができるようになっている。また、サイド上部装飾レンズ244の導光部246aによって後側に配置された左サイド上装飾基板254からの光をサイド上部装飾部材244の開口部244aから前方（遊技者側）へ放射させることができると共に、導光部246aの先端を宝石として輝かせることができるようになっている。

【0118】

左サイド装飾ユニット240のサイド上部カバー248は、その上面及び左側面（正面視で）が扉枠5（扉枠ユニットベース100）の外周と略沿った形状とされていると共に、下面（下端）がサイド上部装飾部材244と略沿った形状とされている。このサイド上部カバー248は、前面下部に、サイド上部装飾部材244を収容可能となるように、下

10

20

30

40

50

方が開放されると共に後方へ窪んだ取付段部 2 4 8 a が形成されており、取付段部 2 4 8 a の後端面にサイド上部装飾部材 2 4 4 等を取付けるための取付ボスや取付穴等が形成されている。また、サイド上部カバー 2 4 8 は、その外側側面（正面視で左側側面）に、扉枠ベースユニット 1 0 0 における補強ユニット 1 5 0 の上軸支部 1 5 6 を前側から被覆する被覆部 2 4 8 b を備えている。

【 0 1 1 9 】

左サイド装飾ユニット 2 4 0 のサイドレンズ 2 5 0 は、サイド装飾フレーム 2 4 2 と略沿った形状とされると共に、後面が窪んだ形状とされており、サイド装飾フレーム 2 4 2 の発光装飾開口 2 4 2 g に後から挿入される周レンズ部 2 5 0 a と、サイド装飾フレーム 2 4 2 のスリット 2 4 2 e に後から挿入される放射レンズ部 2 5 0 b と、を備えている。なお、図示するように、このサイドレンズ 2 5 0 は、サイド装飾フレーム 2 4 2 の上端枠 2 4 2 c に接する発光装飾開口 2 4 2 g と対応する周レンズ部 2 5 0 a を備えておらず、該当する部位は、前方及び下方に開放された収容段部 2 5 0 c とされている。この収容段部 2 5 0 c 内には、後述する左上部スピーカ 2 6 2 や上部スピーカブラケット 2 6 4 等が収容されるようになっている。また、サイドレンズ 2 5 0 は、収容段部 2 5 0 c の上面を形成しサイド上部カバー 2 4 8 における取付段部 2 4 8 a の後側に固定される取付部 2 5 0 d を備えている。

10

【 0 1 2 0 】

このサイドレンズ 2 5 0 は、周レンズ部 2 5 0 a 及び放射レンズ部 2 5 0 b の前面が、サイド装飾フレーム 2 4 2 の隔壁枠 2 4 2 f の前端と略沿うように、前側へ膨出した湾曲面形状とされている。また、詳細な図示は省略するが、周レンズ部 2 5 0 a の裏面（内面）側は、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、周レンズ部 2 5 0 a の板厚が不均一となることで、周レンズ部 2 5 0 a を透過する光が乱屈折するようになっている。また、この多面体状に形成された内面により、周レンズ部 2 5 0 a がキラキラした特徴的な外観を呈することができるようになっている。

20

【 0 1 2 1 】

サイドインナーレンズ 2 5 2 は、サイドレンズ 2 5 0 の内部に後側から挿入嵌合されるものであり、図示するように、サイドレンズ 2 5 0 における周レンズ部 2 5 0 a 及び放射レンズ部 2 5 0 b が形成された部位と対応するように形成されており、後面が窪んだ本体部 2 5 2 a と、本体部 2 5 2 a の後端から連続し本体部 2 5 2 a よりも前方へ突出すると共に放射レンズ部 2 5 0 b（サイド装飾フレーム 2 4 2 のスリット 2 4 2 e）と対応した位置に配置される板状の導光部 2 5 2 b と、を備えている。このサイドインナーレンズ 2 5 2 の本体部 2 5 2 a は、その前面がサイドレンズ 2 5 0 の内面に対して所定距離控えた状態に形成されている。また、詳細な図示は省略するが、サイドインナーレンズ 2 5 2 における本体部 2 5 2 a の一方の面には、サイドレンズ 2 5 0 の周レンズ部 2 5 0 a と同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、本体部 2 5 2 a の板厚が不均一となることで、本体部 2 5 2 a を透過する光が乱屈折するようになっている。

30

【 0 1 2 2 】

このサイドインナーレンズ 2 5 2 は、サイドレンズ 2 5 0 と組み合わせることで、周レンズ部 2 5 0 a 及び本体部 2 5 2 a を透過する光を二重に乱屈折させることができ、反対側に配置された物の形状等をほとんど認識することができないようになっている。また、乱屈折と共に多面体状による乱反射により、サイドレンズ 2 5 0（周レンズ部 2 5 0 a）の外観をキラキラさせると共に遠近感が不明瞭な不思議な感じに見せることができるようになっている。

40

【 0 1 2 3 】

左サイド装飾ユニット 2 4 0 の左サイド上装飾基板 2 5 4 及び左サイド下装飾基板 2 5 6 は、表面に高輝度のカラー LED が複数実装されており、サイド装飾フレーム 2 4 2 の発光装飾開口 2 4 2 g（サイドレンズ 2 5 0 の周レンズ部 2 5 0 a）と対応する位置に配置された LED 2 5 4 a、2 5 6 a は比較的照射角度の広いもの（例えば、60°～18

50

0°) が用いられており、サイド装飾フレーム 242 のスリット 242e (サイドレンズ 250 の放射レンズ部 250b) と対応する位置に配置された LED 254b, 256b は比較的照射角度の狭いもの (例えば、15° ~ 60°) が用いられている。

【0124】

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

10

【0125】

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

20

【0126】

また、上部スピーカブラケット 264 の前面側を覆う上部スピーカカバー 266 は、サイド装飾フレーム 242 における上端枠 242c に接する発光装飾開口 242g を閉鎖するようにサイド装飾フレーム 242 の後側から嵌合されると共に、その表面が、サイドレンズ 250 の表面と連続するような湾曲面形状に形成されている。また、上部スピーカカバー 266 の表面には貫通孔 266a が複数形成されており、左上部スピーカ 262 からの音を遊技者側へ十分に透過させることができるようになっている。

【0127】

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

30

【0128】

[1-2D. 上部装飾ユニット]

続いて、扉枠 5 における上部装飾ユニット 280 について、主に図 37 乃至図 40 を参照して説明する。図 37 は、扉枠 5 における上部装飾ユニットの正面斜視図であり、図 38 は、扉枠 5 における上部装飾ユニットの背面斜視図である。また、図 39 は上部装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 40 は上部装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

40

【0129】

本実施形態の扉枠 5 における上部装飾ユニット 280 は、図 17 等に示すように、扉枠 5 の前面中央上部で、右サイド装飾ユニット 200 及び左サイド装飾ユニット 240 における中央側の上端縁同士の間に取り付けられ、それらの間を装飾するものである。この上部装飾ユニット 280 は、図示するように、正面視で全体の外形形状が略逆二等辺三角形状とされ、中央に大きく貫通する中央開口部 281a、及び中央開口部 281a の左右両側

50

に貫通する一対の側開口部 281b を有し中央開口部 281a の上側に扉枠ベースユニット 100 における上部ブラケット 120 の先端が挿入される前面装飾部材 281 と、前面装飾部材 281 の中央開口部 281a 内に後側から嵌め込まれる中央レンズ 282 と、中央レンズ 282 の後端に配置されるインナーレンズ 283 と、前面装飾部材 281 の側開口部 281b に後側から嵌め込まれる一対の側レンズ 284 と、正面視の外形が前面装飾部材 281 と類似した形状とされ中央レンズ 282、インナーレンズ 283、及び一対の側レンズ 284 を前面装飾部材 281 とで挟持するように前面装飾部材 281 の後側に取付けられる本体部材 285 と、本体部材 285 の後側に配置され前面に複数のカラー LED 286a、286b が実装された上部装飾基板 286 と、正面視の外形が本体部と略同じ形状とされ上部装飾基板 286 を後側から覆うように本体部材 285 の後面に取付けられる基板カバー 287 と、を備えている。

10

【0130】

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

20

【0131】

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

30

【0132】

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

40

【0133】

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

50

よって側レンズ 284 全体が略均一に発光することができるようになっている。

【0134】

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

【0135】

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

10

【0136】

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

20

【0137】

[1 - 2 E . サイドスピーカカバー]

次に、扉枠 5 における一对のサイドスピーカカバー 290 について、主に図 22 乃至図 25 を参照して説明する。このサイドスピーカカバー 290 は、扉枠ベースユニット 100 に取付けられたサイドスピーカ 130 の前面を被覆して装飾するものであり、右サイド装飾ユニット 200 及び左サイド装飾ユニット 240 の下端と、皿ユニット 300 との間に配置されるものである。

30

【0138】

このサイドスピーカカバー 290 は、扉枠ベースユニット 100 に取付けられたサイドスピーカ 130 の前面を覆うように湾曲した円盤状で複数の孔を有したカバー体 291 と、カバー体 291 の外周を前側から支持する円環状の開口部を有し右サイド装飾ユニット 200 及び左サイド装飾ユニット 240 の下端と連続するように形成された本体部材 292 と、本体部材 292 の下側に配置され皿ユニット 300 の下皿カバー 328 における左右後端と連続するように形成された下部部材 293 と、を備えている。なお、本例では、カバー体 291 が、所定のパンチングメタルによって形成されているので、表側から押されたり、叩かれたりしても、変形し難いようになっていると、サイドスピーカ 130 を可能な限り保護することができるようになっている。

40

【0139】

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

50

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

このように、本例では、扉枠 5 における扉枠ベース本体 110 の前面で右サイド装飾ユニット 200 , 左サイド装飾ユニット 240 と皿ユニット 300 との間に取付けられたサイドスピーカ 130 を交換するには、まず、サイドスピーカカバー 290 におけるスピーカの前面に配置された本体部材 292 が扉枠ベース本体 110 に対して後側から脱着可能に取付けられているので、本体部材 3 の前面を閉鎖している扉枠 5 を前側へ開き、扉枠 5 の後側から扉枠ベース本体 110 に対する本体部材 292 の取付けを外した上で、本体部材 292 及びカバー一体 291 を扉枠ベース本体 110 (扉枠 5) の前側へ移動させて扉枠 5 から取外すと、扉枠 5 の前側からサイドスピーカ 130 が臨むようになる。このサイドスピーカ 130 は、扉枠ベース本体 110 に対して前側から取付けられたスピーカブラケット 132 によって挟持されているので、本体部材 292 を取外した後に、扉枠 5 の前側から扉枠ベース本体 110 に対するスピーカブラケット 132 の取付けを外してサイドスピーカ 130 の挟持を解除し、更にサイドスピーカ 130 を前側へ移動させることで、左右のサイド装飾ユニット 200 , 240 や皿ユニット 300 を扉枠 5 (扉枠ベース本体 110) から取外さなくても扉枠 5 からサイドスピーカ 130 を取外すことができると共に、扉枠 5 に取付けられたサイドスピーカ 130 を簡単に交換することが可能なパチンコ機 1 とすることができる。

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

また、サイドスピーカ 130 を、スピーカブラケット 132 と扉枠ベース本体 110 とで挟持するようにしており、サイドスピーカ 130 に取付けるための取付片や取付孔等が無くてもサイドスピーカ 130 を扉枠 5 (扉枠ベース本体 110) へ取付けることができるので、サイドスピーカ 130 に取付片や取付孔等を備える必要が無く、サイドスピーカ 130 にかかるコストを低減させることができ、パチンコ機 1 にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【 0 1 4 5 】

更に、サイドスピーカ 130 の前面を被覆するカバー一体 291 を複数の貫通孔を有した金属板 (パンチングメタル) で形成しているため、遊技者等がカバー一体 291 を叩いても、カバー一体 291 が変形したり破損したりするのを可及的に低減させることができ、サイドスピーカ 130 を十分に保護して不具合の発生を抑制することができると共に、パチン

10

20

30

40

50

コ機 1 の耐久性を高めることができる。

【 0 1 4 6 】

また、左右のサイド装飾ユニット 2 0 0 , 2 4 0 と皿ユニット 3 0 0 との間にサイドスピーカ 1 3 0 を覆うサイドスピーカカバー 2 9 0 を備えるようにしているので、サイドスピーカ 1 3 0 が比較的遊技者から近い位置に位置することとなり、遊技者等によって叩かれたりして破損する頻度が高くなる虞があるが、上述したように、サイドスピーカ 1 3 0 を簡単に交換することができ、遊技の中断時間を可及的に短くして遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。また、サイドスピーカ 1 3 0 を遊技者に対して可及的に近い位置に配置しているため、サイドスピーカ 1 3 0 から出力されるサウンドをより効率良く遊技者に聴かせることができ、迫力あるサウンドを提供できると共に、サウンド演出を楽しませて遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

10

【 0 1 4 7 】

また、サイドスピーカ 1 3 0 を左右のサイド装飾ユニット 2 0 0 , 2 4 0 と皿ユニット 3 0 0 との間に配置しているため、サイド装飾ユニット 2 0 0 , 2 4 0 による装飾の連続性を維持できると共に、サイド装飾ユニット 2 0 0 , 2 4 0 と皿ユニット 3 0 0 との間を違和感無く繋ぐことができ、サイドスピーカカバー 2 9 0 によって見栄えが悪くなるのを防止して遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機 1 とすることができる。また、サイドスピーカカバー 2 9 0 における本体部材 2 9 2 の表面形状を、サイド装飾ユニット 2 0 0 , 2 4 0 や皿ユニット 3 0 0 の表面形状と連続するように形成しているため、サイドスピーカカバー 2 9 0 をサイド装飾ユニット 2 0 0 , 2 4 0 や皿ユニット 3 0 0 と一体的な感じに見せることが可能となり、サイド装飾ユニット 2 0 0 , 2 4 0 等とは別にサイドスピーカ 1 3 0 を前面側に備えても遊技者に対して違和感を与え難くことができ、扉枠 5 (パチンコ機 1) の前面の意匠性を良好なものとする事ができる。

20

【 0 1 4 8 】

更に、扉枠 5 からサイドスピーカカバー 2 9 0 の本体部材 2 9 2 を取外す際には、始めに扉枠 5 の後側に取付けられた防犯カバー 1 8 0 とガラスユニット 5 9 0 とを取外す必要があるため、本体部材 2 9 2 の取外しに若干時間がかかるようになり不正行為等を行おうとする者に対して取外作業を手間取らせることができると共に、比較的大きなガラスユニット 5 9 0 を取外すことで取外し作業を目立たせることができ、盗難行為や不正行為等を躊躇させて不正行為等に対する抑止力(安全性)の高いパチンコ機 1 とすることができるようにしている。

30

【 0 1 4 9 】

[1 - 2 F . 皿ユニット]

続いて、扉枠 5 における皿ユニット 3 0 0 について、主に図 4 1 乃至図 4 4 を参照して説明する。図 4 1 は、扉枠における皿ユニットの正面斜視図であり、図 4 2 は、扉枠における皿ユニットの背面斜視図である。また、図 4 3 は、皿ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 4 4 は、皿ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【 0 1 5 0 】

本実施形態の扉枠 5 における皿ユニット 3 0 0 は、後述する賞球装置 7 4 0 から払出された遊技球を貯留するための上皿 3 0 1 及び下皿 3 0 2 を備えていると共に、上皿 3 0 1 に貯留した遊技球を球送りユニット 5 8 0 を介して後述する打球発射装置 6 5 0 へ供給することができるものである。本例の皿ユニット 3 0 0 は、図 4 3 及び図 4 4 等に示すように、扉枠ベースユニット 1 0 0 の下部前面に固定される左右方向延びた略板状の皿ユニットベース 3 1 0 と、皿ユニットベース 3 1 0 の前面略中央に固定され上方及び後方が開放され正面視左側(軸支側)が大きく前方へ膨出した皿状の上皿本体 3 1 2 と、上皿本体 3 1 2 の上部外周を覆うと共に前端が正面視で左右方向中央が前方へ突出するように湾曲状に形成された上皿上部パネル 3 1 4 と、上皿上部パネル 3 1 4 の上側前端縁に取付けられ上下方向に貫通した複数の開口部 3 1 6 a を有する上皿前部装飾部材 3 1 6 と、上皿前部装飾部材 3 1 6 と上皿上部パネル 3 1 4 との間に配置され上皿前部装飾部材 3 1 6 の開口部 3 1 6 a 内に嵌め込まれる複数の導光部 3 1 8 a を有した左右一対の上皿上部レンズ 3 1

40

50

8と、上皿上部レンズ318とは上皿上部パネル314を挟んで反対側に配置されると共に上皿上部パネル314の下面に取付けられ上面に複数のカラーLED320a, 322aが実装された上皿右装飾基板320及び上皿左装飾基板322と、上皿上部レンズ318と上皿上部パネル314との間に配置され上皿右装飾基板320及び上皿左装飾基板322からの光を上皿上部レンズ318側へ拡散させる複数の微細プリズムを有した上皿上部インナーレンズ319と、を備えている。

【0151】

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

10

20

【0152】

更に、皿ユニット300には、皿ユニットベース310及び上皿本体312に取付けられ上皿301に貯留された遊技球を下皿302へ抜くための上皿球抜き機構340と、下皿本体324の下面に取付けられ下皿302に貯留された遊技球を下方へ抜くための下皿球抜き機構350と、皿ユニットベース310の正面視で左側上部に取付けられパチンコ機1に隣接して設置された球貸し機(CRユニット6とも称す、図171を参照)を作動させる貸球ユニット360と、を備えている。

【0153】

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

30

【0154】

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

40

【0155】

また、皿ユニット300は、一對の下皿支持部310eの間に配置され下皿本体324及び下皿天板326の後端と嵌合し正面視で横長の矩形環状に形成された下皿支持溝31

50

0 f と、下皿支持溝 3 1 0 f によって囲まれた部位の中央右寄りの下部に配置され前後方向に貫通する矩形状の下皿球供給口 3 1 0 g と、を備えている。更に、皿ユニットベース 3 1 0 は、図 4 4 に示すように、下皿球供給口 3 1 0 g と連続するように後方へ筒状に延びた下皿球供給樋 3 1 0 h と、下皿球供給樋 3 1 0 h の開放側側面に形成され遊技球が通過可能な大きさの切欠部 3 1 0 i と、を備えている。

【 0 1 5 6 】

この皿ユニットベース 3 1 0 の上皿球供給口 3 1 0 c は、扉枠ベースユニット 1 0 0 における扉枠ベース本体 1 1 0 及び補強ユニット 1 5 0 の切欠部 1 0 1 a , 1 6 2 を介して扉枠ベースユニットの後側に取付けられるファールカバーユニット 5 4 0 の第一球出口 5 4 4 a と連通するようになっている。この上皿球供給口 3 1 0 c の前端には、正面視右方向へ長く伸び後方へ窪んだ誘導凹部 3 1 0 j を備えている。この誘導凹部 3 1 0 j は、左右方向に対しては正面視右端側が若干低くなるように傾斜していると共に、前後方向に対しては前端側が低くなるように傾斜している。これにより、誘導凹部 3 1 0 j の前端と上皿本体 3 1 2 の底面との高低差は、誘導凹部 3 1 0 j 右端へ向かうほど高くなるようになっており、誘導凹部 3 1 0 j の右端では、上皿本体 3 1 2 の底面との高低差が遊技球の外径よりも若干高くなるようになっている。

10

【 0 1 5 7 】

従って、本例では、上皿 3 0 1 内に貯留された遊技球によって上皿球供給口 3 1 0 c の前側が閉鎖された場合、ファールカバーユニット 5 4 0 を介して賞球装置 7 4 0 から払出された遊技球が、上皿球供給口 3 1 0 c から直線的に前方の上皿 3 0 1 内に出ることができなくなるので、払出された遊技球は上皿球供給口 3 1 0 c の前側を閉鎖した遊技球に当接してその転動方向が変化し、誘導凹部 3 1 0 j 内を正面視右方向へと転動するように誘導され、誘導凹部 3 1 0 j の右端付近から上皿 3 0 1 内に貯留された遊技球の上側へと放出されることとなる。これにより、上皿 3 0 1 内において遊技球を自動的に上下二段に貯留させることができるので、上皿球供給口 3 1 0 c の前を遊技球が塞いだ時に遊技者が手で遊技球を寄せなくても払出された遊技球を上皿 3 0 1 内に供給（放出）し続けることが可能となり、上皿 3 0 1 への遊技球の貯留に対して遊技者が煩わしく感じてしまうのを抑制することができ、遊技者を遊技球の打込操作や打ち込まれた遊技球による遊技に専念させて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができると共に、上皿 3 0 1 における遊技球の貯留量を多くすることができるようになっている。

20

30

【 0 1 5 8 】

皿ユニットベース 3 1 0 の上皿球排出口 3 1 0 d は、上皿球抜き機構 3 4 0 における上皿球抜きベース 3 4 4 の開口部 3 4 4 a 、及び扉枠ベースユニット 1 0 0 における扉枠ベース本体 1 1 0 の球送り開口 1 1 3 、を介して扉枠ベースユニット 1 0 0 の後側に取付けられる球送りユニット 5 8 0 の進入口 5 8 1 a と連通するようになっている。更に、下皿球供給口 3 1 0 g は、その後側から後方へ延びた下皿球供給樋 3 1 0 h が、扉枠ベースユニット 1 0 0 における扉枠ベース本体 1 1 0 の球通過口 1 1 0 f を貫通して後方へ延出した上で、扉枠ベースユニット 1 0 0 の後側に取付けられるファールカバーユニット 5 4 0 の第二球出口 5 4 4 b に接続されていると共に、下皿球供給樋 3 1 0 h の切欠部 3 1 0 i が、上皿球抜き機構 3 4 0 における上皿球抜きベース 3 4 4 の球抜き流路 3 4 4 c と接続されている。

40

【 0 1 5 9 】

なお、本例では、図示するように、下皿球供給口 3 1 0 g の前端には、正面視で左方向へ広がった拡口部 3 1 0 k を備えており、この拡口部 3 1 0 k によって下皿球供給口 3 1 0 g の前端が左右方向へ広がった状態となっている。これにより、下皿球供給口 3 1 0 g の前側に溜まった下皿 3 0 1 内の遊技球により下皿球供給口 3 1 0 g において早期に球詰りが発生してしまうのを抑制することができ、より多くの遊技球を下皿 3 0 1 内へ供給することができるようになっている。

【 0 1 6 0 】

皿ユニット 3 0 0 の上皿本体 3 1 2 は、正面視で中央よりも左側（軸支側）が前方へ膨

50

出し、底面が全体的に左端側（開放側）及び後端側が低くなるように形成されている。この上皿本体 3 1 2 の底面は、軸支側の後端が皿ユニットベース 3 1 0 における上皿球供給口 3 1 0 c の底辺付近に、開放側の後端が皿ユニットベース 3 1 0 における上皿球排出口 3 1 0 d の上下方向中間位置付近に、夫々位置するように形成されており、上皿球供給口 3 1 0 c から上皿本体 3 1 2（上皿 3 0 1）に供給された遊技球が、上皿球排出口 3 1 0 d へ誘導されるようになっている。

【 0 1 6 1 】

なお、上皿本体 3 1 2 は、底面の後端で左右方向中央から開放側に遊技球と接触可能な金属製の皿レール 3 1 2 a が取付けられている。この皿レール 3 1 2 a は、図示は省略するが、電氣的に接地（アース）されており、遊技球に帯電した静電気を除去することができるようになっている。

10

【 0 1 6 2 】

皿ユニット 3 0 0 の上皿上部パネル 3 1 4 は、上皿本体 3 1 2 の上端から扉枠 5 の左右方向中央が前方へ突出するように湾曲状に延びだしており、上皿本体 3 1 2 の開放側よりも外側に上下方向へ貫通し後述する上皿球抜き機構 3 4 0 の上皿球抜きボタン 3 4 1 が取付けられる取付孔 3 1 4 a が形成されている。この上皿上部パネル 3 1 4 は、前端に上皿本体 3 1 2 の上部前端よりも一段下がった段状に形成され上皿前部装飾部材 3 1 6 を取付けるための装飾取付部 3 1 4 b と、左右方向の中央で上皿本体 3 1 2 よりも前側の位置で装飾取付部 3 1 4 b よりも更に下がった段状に形成され後述する操作ユニット 4 0 0 を取付けるための操作ユニット取付部 3 1 4 c と、を備えている。

20

【 0 1 6 3 】

なお、詳細な説明省略するが、上皿上部パネル 3 1 4 の装飾取付段部 3 1 4 b には、下面に取付けられる上皿右装飾基板 3 2 0 及び上皿左装飾基板 3 2 2 の LED 3 2 0 a , 3 2 2 a と対応した位置に上下方向に貫通する開口部や切欠部が形成されていると共に、操作ユニット取付部 3 1 4 c には、操作ユニット 4 0 0 と周辺制御部 4 1 4 0 とを接続する配線コードが通過可能な開口部等が形成されている。

【 0 1 6 4 】

上部前部装飾部材 3 1 6 は、上皿上部パネル 3 1 4 の前端に沿って左右方向へ湾曲状に延びた形状とされ、その複数の開口部 3 1 6 a に下側から上皿上部レンズ 3 1 8 の導光部 3 1 8 a が嵌め込まれるようになっていると共に、上皿上部パネル 3 1 4 の装飾取付部 3 1 4 b に取付けることで上皿上部レンズ 3 1 8 を上皿上部パネル 3 1 4 とで挟持することができるようになっている。また、上皿上部レンズ 3 1 8 の下側には、表面に微細なレンズ（プリズム）を複数有した上皿上部インナーレンズ 3 1 9 が配置されており、上皿右装飾基板 3 2 0 や上皿左装飾基板 3 2 2 からの光を十分に拡散させて、上皿上部レンズ 3 1 8 全体を略均一に発光装飾させることができるようになっている。なお、図示するように、上皿前部装飾部材 3 1 6 における開口部 3 1 6 a の内周形状が洋梨状に形成されており、開口部 3 1 6 a に嵌め込まれる上皿上部レンズ 3 1 8 の導光部 3 1 8 a も同様の形状とされ、この導光部 3 1 8 a を嵌め込むことで、上皿前部装飾部材 3 1 6 の開口部 3 1 6 a に、ペアシェイプカットされたような宝石が嵌め込まれたような外観を呈するようになっている。

30

40

【 0 1 6 5 】

皿ユニット 3 0 0 の下皿本体 3 2 4 は、平面視で前方へ扇状に広がり後端が左右方向へ直線状に形成され上面の略中央が最も低くなるように形成された底板 3 2 4 a と、底板 3 2 4 a の中央に上下方向へ貫通するように形成された下皿球抜き孔 3 2 4 b と、底板 3 2 4 a の後端を除く前端及び側端から上方へ立上がる側板 3 2 4 c と、を備えている。この下皿本体 3 2 4 の側板 3 2 4 c は、底板 3 2 4 a の側端から上方へ立上がった上端が、前側が最も低く後側へ向かうに従って高くなるように曲線状に形成されていると共に、底板 3 2 4 a の側端から上方へ立上がった上端が直線状に形成されており、上端の直線状の部分に下皿天板 3 2 6 の左右両端が載置接続されるようになっている。

【 0 1 6 6 】

50

この下皿本体 3 2 4 は、底板 3 2 4 a 及び側板 3 2 4 c の後端が、皿ユニットベース 3 1 0 の前面に形成された下皿支持溝 3 1 0 f 内に挿入支持されるようになっている。また、下皿本体 3 2 4 の下皿球抜き孔 3 2 4 b は、底板 3 2 4 a の裏面側に配置される下皿球抜き機構 3 5 0 の開閉シャッター 3 5 2 によって閉鎖されるようになっている。

【 0 1 6 7 】

下皿カバー 3 2 8 は、正面視の外形が下側へ膨出し各辺が円弧の逆三角形形状に形成されており、中央に前後方向へ貫通する開口部 3 2 8 a を備えている。この開口部 3 2 8 a の内形は、下皿本体 3 2 4 及び下皿天板 3 2 6 の前端により形成される形状と一致した形状とされており、下皿 3 0 2 の開口を形成するものである。また、下皿カバー 3 2 8 は、透光性を有した乳白色の樹脂によって形成されていると共に、図示は省略するが、裏側にカラー LED が所定間隔で配置されており、下皿カバー 3 2 8 全体を発光装飾させることができるようになっている。

10

【 0 1 6 8 】

皿サイド中カバー 3 3 0 は、正面視で下皿カバー 3 2 8 の左右両外側に配置され、正面視で左右方向の略中央から扉枠 5 の側面まで下皿カバー 3 2 8 の下側側辺に沿って所定幅で延びており、扉枠 5 の側面まで延びた上部後端が扉枠ベースユニット 1 0 0 における扉枠ベース本体 1 1 0 の前面に取付けられるようになっている。この皿サイド中カバー 3 3 0 は、前後方向に貫通する開口部 3 3 0 a を備えており、開口部 3 3 0 a 内に後側から皿サイド中カバーレンズ 3 3 2 が嵌め込まれるようになっている。更に、正面視で右側（開放側）の皿サイド中カバー 3 3 0 には、その外側端部（右側端部）付近で錠装置 1 0 0 0 のシリンダ錠 1 0 1 0 と対応した位置に前後方向に貫通する錠孔 3 3 0 b が形成されており、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態とすると、この錠孔 3 3 0 b からシリンダ錠 1 0 1 0 の錠穴が臨むようになっている。

20

【 0 1 6 9 】

この皿サイド中カバー 3 3 0 は、その前端下部から後方へ延出する底板部 3 3 0 c を更に備えており、この底板部 3 3 0 c の後端が扉枠ベースユニット 1 0 0 における扉枠ベース本体 1 1 0 の前面に取付けられるようになっている。また、皿サイド中カバー 3 3 0 の底板部 3 3 0 c によって下皿本体 3 2 4 の下側の一部が被覆されるようになっている。

【 0 1 7 0 】

皿サイド外カバー 3 3 4 は、正面視で皿サイド中カバー 3 3 0 の左右両外側に配置され、正面視が扉枠 5 の側辺及び底辺に沿った略三角形形状とされており、後方及び上方に開放された箱状に形成されている。本例では、右側（開放側）の皿サイド外カバー 3 3 4 に、扉枠ベースユニット 1 0 0 におけるハンドルブラケット 1 4 0 のと対応した位置に前後方向へ貫通するハンドル挿通孔 3 3 4 a が形成されている。この皿サイド外カバー 3 3 4 は、扉枠ベースユニット 1 0 0 における扉枠ベース本体 1 1 0 の前面に取付けられるようになっていると共に、一部が皿ユニットベース 3 1 0 に取付けられるようになっている。また、皿サイド外カバー 3 3 4 及び皿サイド中カバー 3 3 0 によって下皿本体 3 2 4 の中央部を除く下側が被覆されるようになっている。

30

【 0 1 7 1 】

皿ユニット 3 0 0 における上皿球抜き機構 3 4 0 は、上皿上部パネル 3 1 4 の取付孔 3 1 4 a に対して上下方向へ進退可能に取付けられる上皿球抜きボタン 3 4 1 と、上皿球抜きボタン 3 4 1 の操作に対して上皿球抜きボタン 3 4 1 の上下動よりも大きく上下動し皿ユニットベース 3 1 0 の前面側に支持される作動片 3 4 2 と、作動片 3 4 2 の上下動によって上下方向へスライドし後述する球送りユニット 5 8 0 における球抜き部材 5 8 3 の作動棒 5 8 3 c と当接する当接片 3 4 3 a を備え皿ユニットベース 3 1 0 の後側に配置される上皿球抜きスライダ 3 4 3 と、上皿球抜きスライダ 3 4 3 を上下方向へスライド可能に支持し皿ユニットベース 3 1 0 の後側に取付けられる上皿球抜きベース 3 4 4 と、を備えている。

40

【 0 1 7 2 】

この上皿球抜き機構 3 4 0 は、詳細な図示は省略するが、上皿球抜きボタン 3 4 1 が上

50

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

【0173】

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

10

【0174】

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

20

【0175】

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

【0176】

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

30

40

【0177】

なお、球送りユニット580の球抜き部材583は、その作動棹583cがコイルバネによって上方へ付勢された上皿球抜きスライダ343における当接片343aの上面と当接しているので、球抜き部材583の仕切部581a上に遊技球が勢い良く供給されても、その衝撃を、作動棹583cを介して上皿球抜きスライダ343を付勢するコイルバネによって吸収させることができ、球抜き部材583等が破損するのを防止することができると共に、遊技球が仕切部583aで跳ね返るのを防止することができるようになっている。

【0178】

皿ユニット300における下皿球抜き機構350は、下皿本体324の下側で正面視左

50

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

【0179】

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

10

【0180】

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

20

【0181】

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

【0182】

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

30

【0183】

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

40

【0184】

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

50

れ、下皿球抜きボタン 354 を押し続けていなくても、下皿 302 に貯留された遊技球を下方へ排出することができるようになっている。

【0185】

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

10

【0186】

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

【0187】

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

20

【0188】

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

30

【0189】

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

【0190】

[1-2G. 操作ユニット]

次に、扉枠 5 における操作ユニット 400 について、主に図 45 乃至図 50 を参照して説明する。図 45 は、扉枠における操作ユニットの正面斜視図であり、図 46 は、扉枠における操作ユニットの背面斜視図である。また、図 47 は、操作ユニットを分解して右前上方から見た分解斜視図であり、図 48 は、操作ユニットを分解して右前下方から見た分解斜視図である。更に、図 49 は、操作ユニットの断面図であり、図 50 は、操作ユニットにおける押圧操作部押した状態で示す断面図である。

40

【0191】

本実施形態の扉枠 5 における操作ユニット 400 は、正面視左右方向の略中央で上皿 301 の前面に配置され、遊技者が回転操作可能なダイヤル操作部 401 と、遊技者が押圧可能な押圧操作部 405 と、を備えており、遊技状態に応じて遊技者の操作を受けたり、ダイヤル操作部 401 が可動したりすることができ、遊技者に対して遊技球の打込操作

50

だけでなく、遊技中の演出にも参加することができるようにするものである。

【0192】

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

10

【0193】

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

20

【0194】

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

30

【0195】

更に、ダイヤル操作部401は、上端から所定距離下がった位置に内筒部401aの内壁から中心方向へ突出した突出部401fを更に備えている。ダイヤル操作部401の突出部401fは、内筒部401aの内周に沿って環状に形成されている。この突出部401fは、詳細は後述するが、押圧操作部405におけるボタンキャップ407の段部407aと当接することができるようになっており、ボタンキャップ407の段部407aがダイヤル操作部401の突出部401fと当接することで、ボタンキャップ407(押圧操作部405)がこれ以上内筒部401e内へ没入するのを防止することができるようになっている(図50を参照)。

40

【0196】

なお、図示するように、ダイヤル操作部401の突出部401fと、押圧操作部405

50

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

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

更に、押圧操作部405のボタンキャップ407は、図示するように、上下方向の略中央よりも下側の外径が上側よりも小径とされており、上側と下側との間に段部407aが形成されている。このボタンキャップ407(押圧操作部405)は、段部407aよりも下側が、ダイヤル操作部401における突出部401fの内径よりも小径とされていると共に、段部407aよりも上側が、ダイヤル操作部401の内筒部401aの内径よりも小径で突出部401fの内径よりも大径とされている。これにより、ボタンキャップ407(押圧操作部405)を、ダイヤル操作部401の上側から内筒部401a内へ挿入すると、ボタンキャップ407の段部407aがダイヤル操作部401の突出部401fに当接して、ボタンキャップ407(押圧操作部405)がこれ以上内筒部401e内へ没入することができないようになっている(図50を参照)。

【0201】

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

【0202】

10

20

30

40

50

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

【0203】

また、従動ギア410は、上端の対向する位置から上方へ延出した上で内側へ向かって突出する一对の連結係止爪410bを備えており、この連結係止爪410bがダイヤル操作部401における内筒部401aの連結係止部401eと係止することで、従動ギア410とダイヤル操作部401とが一体回転可能に連結されるようになっている。

10

【0204】

また、従動ギア410は、下端から下方へ突出し周方向に一定間隔で列設された複数の回転検知片410cを備えている。これら回転検知片410cは、ボタン装飾基板432に取付けられた一对の回転検知センサ432a, 432bによって検知されるようになっており、詳細は後述するが、回転検知片410cと回転検知片410c同士の間形成されたスリット410dとにより、回転検知片410cに対する各回転検知センサ432a, 432bの検知パターンによって従動ギア410すなわちダイヤル操作部401の回転方向を検知することができるようになっている。なお、本例では、回転検知片410cとスリット410dにおける周方向の長さが、略同じ長さとしてされている。

20

【0205】

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

30

【0206】

更に、操作ユニット400における操作部保持部材416は、従動ギア410を回転可能に支持する円環状のギアレール416aと、ギアレール416aの内側から上方へ筒状に突出し内部に押圧操作部405のボタン本体406を上下方向へ摺動可能に支持するボタン支持筒416bと、ボタン支持筒416b内の底部近傍の内周面に形成されボタン本体406の係止爪406bと係止可能な係止凸部416f(図49及び図50を参照)と、ボタン支持筒416b内の底部中央を貫通しボタン装飾基板432に実装されたLED432dからの光をボタン支持筒416b内(押圧操作部405)へ送る貫通孔416cと、ボタン支持筒416bよりも外側の底部を上下方向に貫通しボタン装飾基板432に取付けられた回転検知センサ432a, 432bが通過可能な開口部416dと、ボタン支持筒416b内の底部を上下方向に貫通しボタン装飾基板432に取付けられた押圧検知センサ432cが上側から望む開口部416eと、下面から下方へ延出しボタン装飾基板432を係止保持するための一对の基板保持爪416fと、を備えている。

40

【0207】

また、操作部保持部材416は、詳細な図示は省略するが、ボタン支持筒416b内に配置され、ボタン本体406の係止爪406bに対して周方向へ所定量の隙間を形成すると共に係止爪406bと当接可能とされた複数の当接部を更に備えている。この当接部に

50

よって、ボタン本体 4 0 6 (押圧操作部 4 0 5) が、所定角度範囲内で回転することができると共に、ボタン支持筒 4 1 6 b 内でグルグルと回転しないようになっている。更に、操作部保持部材 4 1 6 は、詳細な説明は省略するが、ベース部材 4 2 0 へ固定するためのビス孔や、ベース部材 4 2 0 やボタン装飾基板 4 3 2 との位置決めをするための位置決めボス等が適宜位置に備えられている。

【 0 2 0 8 】

この操作部保持部材 4 1 6 は、ボタン支持筒 4 1 6 b の外周に従動ギア 4 1 0 を挿通させてギアレール 4 1 6 a 上に載置することで、従動ギア 4 1 0 (ダイアル操作部 4 0 1) を所定の回転軸を中心として摺動回転可能に支持することができるようになっている。また、ボタン支持筒 4 1 6 b 内に押圧操作部 4 0 5 のボタン本体 4 0 6 を挿入することで、ボタン本体 4 0 6 を介して押圧操作部 4 0 5 を上下方向へ摺動可能に支持することができるようになっている。なお、ボタン支持筒 4 1 6 b 内の底部とボタン本体 4 0 6 の円錐台状の下面と間に、コイル状のバネ 4 1 8 が配置されるようになっており、このバネ 4 1 8 によって、ボタン本体 4 0 6 (押圧操作部 4 0 5) が上方へ向かって付勢された状態となっている。

【 0 2 0 9 】

操作ユニット 4 0 0 におけるベース部材 4 2 0 は、アルミ合金等の金属により形成されており、ダイアル操作部 4 0 1 や押圧操作部 4 0 5 を強く叩いても操作ユニット 4 0 0 が破損し難いようになっている。このベース部材 4 2 0 は、操作部保持部材 4 1 6 の外周が嵌合可能とされ上方へ向かって窪んだ下部凹部 4 2 0 b と、下部凹部 4 2 0 b の底部 (天井部) を上下方向に貫通し操作部保持部材 4 1 6 のギアレール 4 1 6 a が通過可能な内形とされた開口 4 2 0 a と、開口 4 2 0 a を挟んで下部凹部 4 2 0 b とは反対側に配置され少なくとも従動ギア 4 1 0 を収容可能な下方へ向かって窪んだ上部凹部 4 2 0 c と、を備えている。また、ベース部材 4 2 0 は、図 4 8 に示すように、下部凹部 4 2 0 b の外側に下方へ向かって開放されダイアル駆動モータ 4 1 4 を取付けるためのモータ取付部 4 2 0 d と、下部凹部 4 2 0 b の外側から下方へ向かって所定量突出する複数 (本例では四つ) の脚部 4 2 0 e と、各脚部 4 2 0 e の下端に下方へ向かって開口する位置決め孔 4 2 0 f と、を備えている。

【 0 2 1 0 】

また、ベース部材 4 2 0 は、上部凹部 4 2 0 c の外側に上方に配置されるカバー本体 4 2 6 を固定するための複数のカバー固定部 4 2 0 g と、カバー固定部 4 2 0 g とは上部凹部 4 2 0 c の外側の異なる位置から上方へ突出しダイアル装飾基板 4 3 0 を取付けるための複数の基板取付ボス 4 2 0 h と、を備えている。更に、ベース部材 4 2 0 は、詳細な説明は省略するが、その上面及び下面の適宜位置に、各部材の位置決めをするための位置決めボスや、取付孔等が形成されている。

【 0 2 1 1 】

このベース部材 4 2 0 は、中央の開口 4 2 0 a に対して、下側からボタン支持筒 4 1 6 b 及びギアレール 4 1 6 a が通過するように下部凹部 4 2 0 b 内に操作部保持部材 4 1 6 を嵌合挿入した上で、所定のビスを上側から下部凹部 4 2 0 b の天井部を通して操作部保持部材 4 1 6 にねじ込むことで、操作部保持部材 4 1 6 を支持することができるようになっている。ベース部材 4 2 0 は、詳細な図示は省略するが、操作部保持部材 4 1 6 を支持した状態では、ギアレール 4 1 6 a の上端が下部凹部 4 2 0 b の天井部の上面、つまり、上部凹部 4 2 0 c の底面よりも僅かに上方へ突出した状態となるようになっており、ギアレール 4 1 6 a 上に載置される従動ギア 4 1 0 が、上部凹部 4 2 0 c 内で問題なく摺動回転することができるようになっている。

【 0 2 1 2 】

また、ベース部材 4 2 0 の脚部 4 2 0 e は、その下端に形成された位置決め孔 4 2 0 f が、後述する下カバー 4 2 4 における底部の上面に形成された位置決め突起 4 2 4 a と嵌合するようになっており、ベース部材 4 2 0 と下カバー 4 2 4 とが互いに決められた位置に位置決めすることができるようになっている。また、ベース部材 4 2 0 の基板取付ボス

10

20

30

40

50

420hは、上部凹部420c内に收容配置された従動ギア410よりも上方の位置まで突出しており、基板取付ボス420h上に取付けられたダイヤル装飾基板430が、従動ギア410と接触しないようになっている。

【0213】

更に、ベース部材420は、モータ取付部420dにダイヤル駆動モータ414を取付けることで、ダイヤル駆動モータ414の上面と面で接触するようになっており、ダイヤル駆動モータ414からの熱をベース部材420側へ十分に伝達させることができ、ダイヤル駆動モータ414の熱を、ベース部材420によって放熱させることができるようになっている。これにより、ダイヤル駆動モータ414の過熱を抑制させることができ、過熱によりダイヤル駆動モータ414等に不具合が発生するのを防止することができるよう

10

【0214】

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

20

【0215】

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

【0216】

この上カバー422は、ベース部材420に、操作部保持部材416、従動ギア410、ダイヤル装飾基板430、及びダイヤル部材401等を取付けた状態で、開口422a

30

【0217】

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

40

【0218】

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

【0219】

本例の操作ユニット400は、カバー本体426の固定部426bを介して皿ユニット300に取付けられるようになっており、詳細な図示は省略するが、皿ユニット300の

50

操作ユニット取付部 3 1 4 c に取付けた状態では、操作ユニット 4 0 0 (下カバー 4 2 4) の下面が操作ユニット取付部 3 1 4 c の上面よりも若干浮いた状態 (例えば、0 . 5 m m ~ 2 . 0 m m) で取付けられるようになっており、操作ユニット 4 0 0 を押圧操作した場合や叩いた場合に、カバー本体 4 2 6 が弾性変形して衝撃を緩和させることができるようになっている。

【 0 2 2 0 】

なお、この操作ユニット 4 0 0 は、表面カバー 4 2 8 を外した状態で、皿ユニット 3 0 0 の操作ユニット取付部 3 1 4 c に対して、カバー本体 4 2 6 の固定部 4 2 6 b を所定のビスで取付け、その後、カバー本体 4 2 6 の上面に表面カバー 4 2 8 を取付けるような構造となっている。

10

【 0 2 2 1 】

本実施形態の操作ユニット 4 0 0 は、ダイヤル操作部 4 0 1 と共に回転する従動ギア 4 1 0 の回転検知片 4 1 0 c が、隣接する回転検知片 4 1 0 c 同士の間のスリットにおける周方向の長さ、回転検知片 4 1 0 c の周方向の長さが同じ長さとなっている。また、ボタン装飾基板 4 3 2 に取付けられた一对の回転検知センサ 4 3 2 a , 4 3 2 b は、ダイヤル操作部 4 0 1 に対応した周方向の間隔が、回転検知片 4 1 0 の周方向における長さの 2 . 5 倍の間隔とされている。これにより、詳細は後述するが、遊技者がダイヤル操作部 4 0 1 を回転操作することで、一对の回転検知センサ 4 3 2 a , 4 3 2 b による回転検知片 4 1 0 c の検知・非検知にタイムラグが発生し、各回転検知センサ 4 3 2 a , 4 3 2 b による回転検知片 4 1 0 c の検知パターンから、ダイヤル操作部 4 0 1 が何れの方向に回転しているのかを検知することができるようになっている。

20

【 0 2 2 2 】

また、本例の操作ユニット 4 0 0 は、詳細は後述するが、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 の駆動力によって、ダイヤル操作部 4 0 1 を時計回りや、反時計周りの方向へ回転させることができるようになっている。また、操作ユニット 4 0 0 は、ステッピングモータを用いたダイヤル駆動モータ 4 1 4 の駆動力によって、ダイヤル操作部 4 0 1 を、カクカクと段階的に回転させたり、遊技者がダイヤル操作部 4 0 1 を回転操作した時に、その回転を補助したり、わざと回らないようにしたり、回転にクリック感を付与したりすることができるようになっている。更に、操作ユニット 4 0 0 は、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 を小刻みに正転・逆転を繰返させることで、ダイヤル操作部 4 0 1 を振動させるようにすることができるようになっている。

30

【 0 2 2 3 】

また、本例の操作ユニット 4 0 0 は、図 5 0 に示すように、押圧操作部 4 0 5 を下方へ押圧すると、ボタンキャップ 4 0 7 の段部 4 0 7 a がダイヤル操作部 4 0 1 の突出部 4 0 1 f へ当接して、ボタンキャップ 4 0 7 (押圧操作部 4 0 5) がこれ以上内筒部 4 0 1 e 内へ没入することができないようになっているので、押圧操作部 4 0 5 へ加えられた荷重を、段部 4 0 7 a 及び突出部 4 0 1 f を介してダイヤル操作部 4 0 1 側へ分散させることができ、押圧操作部 4 0 5 (操作ユニット 4 0 0) が壊れ難いようになっている。

【 0 2 2 4 】

更に、本例の操作ユニット 4 0 0 は、押圧操作部 4 0 5 を押圧してボタンキャップ 4 0 7 の段部 4 0 7 a とダイヤル操作部 4 0 1 の突出部 4 0 1 f とが当接した状態で、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 を小刻みに正転・逆転を繰返させることで、ダイヤル操作部 4 0 1 と共に押圧操作部 4 0 5 も振動させるようにすることができ、押圧操作部 4 0 5 の振動によって遊技者を驚かせて遊技や演出を楽しませることができるようになっている。

40

【 0 2 2 5 】

本例の操作ユニット 4 0 0 によると、遊技者が回転操作可能なダイヤル操作部 4 0 1 と押圧操作可能な押圧操作部 4 0 5 とを、金属製のベース部材 4 2 0 によって支持するようになり、操作ユニット 4 0 0 の強度を高めることができるので、遊技者等が操作部 4 0 1 , 4 0 5 を強く叩いても、操作ユニット 4 0 0 が破損するのを防止することができ、遊技者に対して操作部 4 0 1 , 4 0 5 を自由に操作させることができると共に、操作部 4

50

01, 405の操作性を向上させることができ、操作部401, 405を用いた演出を楽しませて遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

【0226】

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

10

【0227】

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

20

【0228】

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

30

【0229】

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

40

【0230】

更に、中心に押圧操作部405を配置したダイヤル操作部401を、遊技状態に応じてダイヤル駆動モータ414により回転させるようにしているので、勝手に回転(振動も含む回転駆動)するダイヤル操作部401によって、遊技者を驚かせて操作部401, 405による演出に注目させることができ、遊技者を楽しませることができると共に、ダイヤル操作部401をダイヤル駆動モータ414によって適宜駆動させることで、ダイヤル操作部401(押圧操作部405)を用いた演出をより多様なものとして飽き難くすることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

50

【 0 2 3 1 】

また、ダイヤル操作部 4 0 1 を従動ギア 4 1 0 及び駆動ギア 4 1 2 を介してダイヤル駆動モータ 4 1 4 によって回転させるようにしており、蓋然的に、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 の回転軸の位置をダイヤル操作部 4 0 1 (従動ギア 4 1 0) の回転軸の位置に対して偏芯した位置とすることができるので、ダイヤル操作部 4 0 1 や押圧操作部 4 0 5 が強く叩かれても、その衝撃がダイヤル操作部 4 0 1 の回転軸を介して直接ダイヤル駆動モータ 4 1 4 にかかるのを回避させることができ、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 (操作ユニット 4 0 0) が破損するのを防止することができる。

【 0 2 3 2 】

更に、ベース部材 4 2 0 の開口 4 2 0 a をダイヤル操作部 4 0 1 よりも小径とした上で、その開口 4 2 0 a を通して操作部保持部材 4 1 6 のギアレール 4 1 6 a によりダイヤル操作部 4 0 1 を支持するようにしているので、ダイヤル操作部 4 0 1 からの衝撃や荷重によってギアレール 4 1 6 a (操作部保持部材 4 1 6) が下方へ移動しても、ダイヤル操作部 4 0 1 がベース部材 4 2 0 の開口 4 2 0 a 上面に当接することができ、ダイヤル操作部 4 0 1 がベース部材 4 2 0 よりも落ち込んでしまうのを確実に防止することができる。また、ダイヤル操作部 4 0 1 を円環状のギアレール 4 1 6 a によって支持するようにしているので、ダイヤル操作部 4 0 1 と操作部保持部材 4 1 6 (ギアレール 4 1 6 a) との接触面積を増加させることができ、ダイヤル操作部 4 0 1 からの衝撃や荷重を分散させて操作部保持部材 4 1 6 が破損するのを防止することができる。

【 0 2 3 3 】

また、ダイヤル操作部 4 0 1 を回転駆動させるダイヤル駆動モータ 4 1 4 を金属製のベース部材 4 2 0 に取付けるようにしているので、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 によりダイヤル操作部 4 0 1 を頻繁に回転駆動させたり、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 により回転駆動させられているにも関わらず遊技者によってダイヤル操作部 4 0 1 の回転が強制的に停止させられていたりすることで、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 に対する過度の負荷により発熱量が多くなっても、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 から発生する熱を、ベース部材 4 2 0 を介して良好に発散・放熱させることができ、過熱によってダイヤル駆動手段 4 1 4 に不具合が発生するのを防止することができると共に、ダイヤル駆動手段 4 1 4 を高い負荷に耐えられるようにすることが可能となり、上述したようなダイヤル駆動手段 4 1 4 を用いたダイヤル操作部 4 0 1 の演出を十分に具現化することができ、遊技者を楽しませられるパチンコ

【 0 2 3 4 】

更に、ダイヤル操作部 4 0 1 の回転を検知する回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b と、押圧操作部 4 0 5 の押圧を検知する押圧検知センサ 4 3 2 c と、を備えるようにしており、ダイヤル操作部 4 0 1 や押圧操作部 4 0 5 の回転操作や押圧操作を検知することができるので、その検知信号に基づいて遊技者の操作に応じた演出を行うことが可能となり、操作部 4 0 1, 4 0 5 を操作する遊技者に対してより一体感の有る演出を提供することができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。また、操作部 4 0 1, 4 0 5 を発光装飾させるためのダイヤル装飾基板 4 3 0 やボタン装飾基板 4 3 2 を備えるようにしており、操作部 4 0 1, 4 0 5 を発光装飾させることができるので、操作部 4 0 1, 4 0 5 を発光させることで、遊技者の関心を操作部 4 0 1, 4 0 5 に引付けることができ、遊技者に対して操作部 4 0 1, 4 0 5 を操作させ易くすることができる。

【 0 2 3 5 】

また、操作ユニット 4 0 0 における押圧操作部 4 0 5 を押圧した時に、押圧操作部 4 0 5 の段部 4 0 7 a とダイヤル操作部 4 0 1 の突出部 4 0 1 f とが互いに接触するようにしているので、遊技者が押圧操作部 4 0 5 を押圧した時に、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 によりダイヤル操作部 4 0 1 を所定角度範囲内で正転・逆転を繰返させて振動させることで、ダイヤル操作部 4 0 1 の突出部 4 0 1 f と接触した段部 4 0 7 a を介して押圧操作部 4 0 5 も振動させることができる。従って、押圧操作部 4 0 5 を振動させるためのバイブレータ等

を別途備えなくても、遊技者に対して押圧操作 405 に対する操作感を付与することができるので、操作ユニット 400 を用いた演出を楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。また、押圧操作部 405 を押圧操作した時に押圧操作部 405 が振動するので、勝手には動かないと思っていた押圧操作部 405 が動くことで遊技者を大きく驚かせることができ、何か良いことがあるのではないかと思わせることが可能となり、遊技に対する期待感を高めて興味が低下するのを抑制することができる。従って、従来の操作部と違ってダイヤル操作部 401 や押圧操作部 405 が勝手に動くことで遊技者の関心を操作ユニット 400 へ強く引付けることができ、操作ユニット 400 を用いた演出へ参加させ易くすることができると共に、遊技者に対して操作ユニット 400 を積極的に操作させることができ、操作ユニット 400 のダイヤル操作部 401 や押圧操作部 405 の操作を楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

10

【0236】

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

20

【0237】

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

30

【0238】

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

40

【0239】

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

50

操作部 405 からの荷重を広くダイヤル操作部 401 側へ分散させることができ、押圧操作部 405 に対する耐荷重性や耐衝撃性をより高めることができる。

【0240】

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

10

【0241】

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

【0242】

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

20

【0243】

[1-2H. ハンドル装置]

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

30

【0244】

また、ハンドル装置 500 は、回転ハンドル本体前の回転中心に前側から後側へ突出するように取付固定され後端に非円形の軸受部 510a を有した軸部材 510 と、軸部材 510 の軸受部 510a と嵌合し回転可能とされた検知軸部 512a を有しハンドルベース 502 の前面に回転不能に嵌合される回転位置検知センサ 512 と、回転位置検知センサ 512 をハンドルベース 502 とで挟むようにハンドルベース 502 の前面に固定され回転位置検知センサ 512 の検知軸 512a が通過可能な貫通孔 514a を有したセンサ支持部材 514 と、センサ支持部材 514 の後面に取付けられるタッチセンサ 516 と、タッチセンサ 516 とはセンサ支持部材 514 の後面の異なる位置に取付けられる発射停止スイッチ 518 と、センサ支持部材 514 に対して回転可能に軸支され発射停止スイッチ 518 を作動させる単発ボタン 520 と、軸部材 510 の外周を覆うように配置され回転ハンドル本体前 506 及び回転ハンドル本体後 504 を初期回転位置 (正面視で反時計周

40

50

りの方向への回転端)へ復帰するように付勢するハンドル復帰バネ522と、を備えている。

【0245】

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

10

【0246】

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

【0247】

20

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

【0248】

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

30

【0249】

また、ハンドル装置500は、回転位置検知センサ512が可変抵抗器とされており、回転ハンドル本体504, 506(ハンドル装置500)を回転させると、軸部材510を介して回転位置検知センサ512の検知軸部512aが回転することとなる。そして、検知軸部512aの回転角度に応じて回転位置検知センサ512の内部抵抗が変化し、回

40

位置検知センサ512の内部抵抗に応じて後述する打球発射装置650における発射ソレノイド654の駆動力が変化して、ハンドル装置500の回転角度に応じた強さで遊技球が遊技領域1100内へ打ち込まれるようになっている。

【0250】

なお、回転ハンドル本体504, 506や前端カバー508の外周表面は、導電性のメッキが施されており、遊技者が回転ハンドル本体504, 506等に接触することでタッチセンサ516が接触を検出するようになっている。そして、タッチセンサ516が遊技者の接触を検出している時に、回転ハンドル本体504, 506が回動すると、その回動に応じた強さで発射ソレノイド654の回転駆動が制御されて、遊技球を打ち込むことができるようになっている。つまり、遊技者がハンドル装置500を触らずに、何らかの方

50

法でハンドル装置 500 を回転させて遊技球の打ち込みを行おうとしても、発射ソレノイド 654 は駆動されず、遊技球を打ち込むことができず、遊技者が本来とは異なる遊技をすることを防止してパチンコ機 1 を設置する遊技ホールに係る負荷（負担）を軽減させることができるようになっている。

【0251】

また、遊技者がハンドル装置 500 を回転操作中に、単発ボタン 520 を押圧すると、発射停止スイッチ 518 が単発ボタン 520 の操作を検知し、発射制御部 4120 によって発射ソレノイド 654 の回転駆動が停止させられるようになっている。これにより、ハンドル装置 500 の回転操作を戻さなくても、遊技球の発射を一時的に停止させることができると共に、単発ボタン 520 の押圧操作を解除することで、単発ボタン 520 を操作する前の打込強さで遊技球を発射することができるようになっている。

10

【0252】

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

20

【0253】

[1-2I. ファールカバーユニット]

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

【0254】

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

30

【0255】

このファールカバーユニット 540 のカバーベース 542 は、図 53 に示すように、背面視で右上隅に配置され前後方向に貫通する第一球入口 542a と、第一球入口と連通しカバーベース 542 の前端に向かうに従って正面視右側へ広がる第一球通路 542b と、第一球入口 542a の外側（背面視で右側）に配置され第一球入口 542a よりも大口の第二球入口 542c と、第二球通路 542d と連通しカバーベース 542 の内部で、下方へ延びた上で正面視右下隅へ向かって低くなるように傾斜した第二球入口 542c と、を備えている。この第一球入口 542a 及び第二球入口 542c は、扉枠 5 を本体枠 3 に対して閉じた状態で、賞球ユニット 700 における満タン分岐ユニット 770 の通常球出口 774 及び満タン球出口 776 と夫々対向する位置に形成されている。なお、カバーベース 542 における第二球通路 542d は、図示するように、下端に沿って左右方向へ延びた部分の高さが、遊技球の外径に対して約 3 倍の高さとされており、所定量の遊技球を収容可能な収容空間 546 が形成されている。

40

【0256】

50

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

【0257】

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

10

【0258】

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

20

【0259】

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

30

【0260】

また、本例のファールカバーユニット540は、第二球通路542dにおける収容空間546の上流側（正面視左側）側面を形成し収容空間546内に貯留された遊技球によって揺動可能にカバーベース542に軸支された揺動部材548と、揺動部材548の揺動を検知する満タン検知センサ550と、揺動部材548が満タン検知センサ550によって非検知状態となる方向へ付勢するバネ552と、を備えている。この揺動部材548は、図54に示すように、カバーベース542に対して下端が回動可能に軸支されていると共に、上端が正面視左側へ回動するようになっており、略垂直な状態で収容空間546の左側側壁を形成するようになっている。また、揺動部材548は、バネ552によって略垂直状態となる位置へ付勢されている。また、動揺部材548は、収容空間546側とは反対側の側面に外側へ突出する検知片548aが形成されており、この検知片548aが満タン検知センサ550によって検知されるようになっている。

40

【0261】

更に、ファールカバーユニット540は、第二球通路542dにおける収容空間546

50

の底部に配置されるアースレール 5 5 4 と、カバーベース 5 4 2 の背面視で右端と、左端を夫々被覆する板状のアース金具 5 5 6 と、を備えており、遊技球の流通による転動抵抗によって発生する静電気を除去することができるようになっている。

【 0 2 6 2 】

本例では、賞球ユニット 7 0 0 から払出された遊技球が満タン分岐ユニット 7 7 0 の通常球出口 7 7 4 からファールカバーユニット 5 4 0 を介して皿ユニット 3 0 0 の上皿 3 0 1 へ供給されるようになっており、上皿 3 0 1 内が満杯となっても更に遊技球が賞球ユニット 7 0 0 から払出されると、ファールカバーユニット 5 4 0 の第一球通路 5 4 2 b 内で滞り、更に満タン分岐ユニット 7 7 0 における通常球出口 7 7 4 の上流の通常通路 7 7 3 内も一杯になると、満タン分岐ユニット 7 7 0 の分岐空間 7 7 2 を介して満タン通路 7 7 5 側へ遊技球が流通するようになり（図 7 9 を参照）、満タン分岐ユニット 7 7 0 の満タン球出口 7 7 6 からファールカバーユニット 5 4 0 の第二球入口 5 4 2 c、第二球通路 5 4 2 d、及び第二球出口 5 4 4 b を介して皿ユニット 3 0 0 の下皿 3 0 2 へ供給されるようになる。

10

【 0 2 6 3 】

そして、皿ユニット 3 0 0 の下皿 3 0 2 内が遊技球で一杯になると、ファールカバーユニット 5 4 0 の第二球出口 5 4 4 b から遊技球が出られなくなり、第二球通路 5 4 2 d 内の収容空間 5 4 6 内に滞った遊技球が貯留されることとなる。更に、賞球ユニット 7 0 0 から遊技球が払出されて収容空間 5 4 6 内に遊技球が多く貯留されるにつれて、遊技球の貯留圧が揺動部材 5 4 8 に作用し、バネ 5 5 2 の付勢力に抗して揺動部材 5 4 8 の上端が左方へと移動することとなる。そして、揺動部材 5 4 8 の検知片 5 4 8 a が、満タン検知センサ 5 5 0 によって検知されると、払出制御基板 4 1 1 0 において賞球ユニット 7 0 0 から遊技球の払出しが停止されると共に、遊技者に対して皿ユニット 3 0 0 内の遊技球を外部へ排出するのを促す通知を行うようになっている。

20

【 0 2 6 4 】

なお、収容空間 5 4 6（下皿 3 0 2）内の遊技球が排出されて、揺動部材 5 4 8 がバネ 5 5 2 の付勢力によって略垂直な状態に復帰すると、満タン検知センサ 5 5 0 による検知片 5 4 8 a の検知が非検知となり、賞球ユニット 7 0 0 からの遊技球の払出しが再開されるようになっている。

【 0 2 6 5 】

[1 - 2] . 球送りユニット]

続いて、扉枠 5 における球送りユニット 5 8 0 について、主に図 5 5 及び図 5 7 を参照して説明する。図 5 5 は、扉枠における球送りユニットの正面斜視図である。図 5 6 は、扉枠における球送りユニットの背面斜視図である。また、図 5 7 は、球送りユニットを分解して前から見た分解斜視図である。図 5 8 は、球送りユニットの後ケースを外して後から見た分解斜視図である。扉枠 5 における球送りユニット 5 8 0 は、皿ユニット 3 0 0 における上皿 3 0 1 から供給される遊技球を一つずつ打球発射装置 6 5 0 へ供給できると共に、上皿 3 0 1 内に貯留された遊技球を、上皿球抜き機構 3 4 0 の上皿球抜きボタン 3 4 1 の操作によって下皿 3 0 2 へ抜くことができるものである。

30

【 0 2 6 6 】

この球送りユニット 5 8 0 は、皿ユニット 3 0 0 の上皿 3 0 1 に貯留された遊技球が、皿ユニットベース 3 1 0 の上皿球排出口 3 1 0 d、扉枠ベース本体 1 1 0 の球送り開口 1 1 3 を通して供給され前後方向に貫通した進入口 5 8 1 a、及び進入口 5 8 1 a の下側に開口する球抜口 5 8 1 b を有し後方が開放された箱状の前カバー 5 8 1 と、前カバー 5 8 1 の後端を閉鎖すると共に前方が開放された箱状で、前後方向に貫通し前カバー 5 8 1 の進入口 5 8 1 a から進入した遊技球を打球発射装置 6 5 0 へ供給するための打球供給口 5 8 2 a を有した後カバー 5 8 2 と、後カバー 5 8 2 及び前カバー 5 8 1 の間で前後方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支され前カバー 5 8 1 の後側で進入口 5 8 1 a と球抜口 5 8 1 b との間を仕切る仕切部 5 8 3 a を有した球抜き部材 5 8 3 と、球抜き部材 5 8 3 の仕切部 5 8 3 a 上の遊技球を一つずつ後カバーの打球供給口 5 8 2 a へ送り前カバー 5 8 1

40

50

と後カバー 582 との間で上下方向へ延びた軸周りに回動可能に支持された球送り部材 584 と、球送り部材 584 を回動させる球送ソレノイド 585 と、を備えている。本例では、図示するように、正面視で、球送り部材 584 が進入口 581a の右側に配置されており、この球送り部材 584 の左側に球抜き部材 583 が右側に球送ソレノイド 585 が夫々配置されている。

【0267】

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

10

【0268】

また、球抜き部材 583 は、進入口 581a よりも下側で進入口 581a と球抜口 581b と間を仕切り上面が球送り部材 584 の方向へ向かって低くなる仕切部 583a と、仕切部 583a の球送り部材 584 とは反対側の端部から下方へ延出すると共に上下方向の中間付近から球抜口 581b の下側中央へ向かってく字状に屈曲し下端が前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される回動棹部 583b と、回動棹部 583b の上端から前方へ向かって突出する棒状の作動棹 583c と、作動棹 583c よりも下側で回動棹部 583b の側面から仕切部 583a とは反対側へ突出した錘部 583d と、を備えている。この球抜き部材 583 の作動棹 583c は、前カバー 581 に形成された円弧状のスリット 581c を通して前方へ突出するように形成されており（図 55 を参照）、扉枠ベース本体 110 の球送り開口 113 を介して皿ユニット 300 の上皿球抜き機構 340 における上皿球抜きスライダ 343 の当接片 343a の上端と当接するようになっている。

20

【0269】

更に、球送り部材 584 は、進入口 581a 及び球抜き部材 583 の仕切部 583a の方向を向き上下方向へ延びた回転軸芯を中心とした平面視が扇状の遮断部 584a と、遮断部 584a の後端から回転軸芯側へ円弧状に窪んだ球保持部 584b と、球保持部 584b の後端から下方へ延出する棒状の棹部 584c と、を備えている。この球送り部材 584 における遮断部 584a と球保持部 584b は、夫々回転軸芯を中心とした約 90° の角度範囲内に夫々形成されている。また、球送り部材 584 の球保持部 584b は、一つの遊技球を保持可能な大きさとされている。この球送り部材 584 は、球送ソレノイド 585 の駆動によって回転軸芯と偏芯した位置に配置された棹部 584c が左右方向へ移動させられることで、回転軸芯周りに回動するようになっている。

30

【0270】

球送り部材 584 は、遮断部 584a が仕切部 583a の方向を向くと同時に球保持部 584b が打球供給口 582a と連通した方向を供給位置と、球保持部 584b が仕切部 583a の方向へ向いた保持位置との間で回動するようになっている。この球送り部材 584 が供給位置の時には、球保持部 584b に保持された遊技球が、打球供給口 582a から打球発射装置 650 へ供給されると共に、進入口 581a から仕切部 583a 上に進入した遊技球が、遮断部 584a によって球保持部 584b（打球供給口 582a）側への移動が遮断されて仕切部 583a 上に留まった状態となる。一方、球送り部材 584 が保持位置へ回動すると、球保持部 584b が仕切部 583a の方向を向くと共に、球保持部 584b の棹部 584c 側の端部が打球供給口 582a を閉鎖した状態となり、仕切部 583a 上の遊技球が一つだけ球保持部 584b 内に保持されるようになっている。

40

【0271】

また、球送りユニット 580 は、球送ソレノイド 585 の駆動（通電）によって先端が上下方向へ揺動する球送り作動桿 586 と、球送り作動桿 586 における上下方向へ揺動する先端の動きによって前後方向へ延びた軸周りに回動すると共に、球送り部材 584 を上下方向へ延びた軸周りに回動させる球送りクランク 587 と、を備えている。この球送

50

リクランク 587 は、球送り作動桿 586 の上下動する先端と係合可能とされ左右方向へ延びた係合部 587a と、係合部 587a の球送り作動桿 586 と係合する側とは反対側に配置され前カバー 581 と後カバー 582 との間で前後方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支される軸部 587b と、軸部 587b から上方へ延出し球送り部材 584 における回動中心に対して偏芯した位置から下方へ突出する棒状の棹部 584c (図 57 を参照) と係合する伝達部 587c と、を備えている。なお、本例では、球送ソレノイド 585 と球送り作動桿 586 とが一体的に形成されたフラッパーソレノイドを用いている。

【0272】

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

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

なお、球抜き部材 583 の作動桿 583c が当接する上皿球抜きスライダ 343 の当接片 343a は、コイルバネによって上方へ付勢されているので、仕切部 581a 上に遊技球が勢い良く供給されても、その衝撃を、作動桿 583c を介して上皿球抜きスライダ 343 を付勢するコイルバネによって吸収させることができ、球抜き部材 583 等が破損するのを防止することができる。遊技球が仕切部 583a で跳ね返るのを防止することができるようになっている。

【0276】

上述したように、本例によると、上皿 301 内に遊技球を貯留させて球送りユニット 580 へ遊技球を供給した上で、扉枠 5 の前面に備えられたハンドル装置 500 を遊技者が操作すると、球送りユニット 580 の球送ソレノイド 585 の駆動によって遊技球が打球

10

20

30

40

50

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

【0277】

10

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

【0278】

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

20

【0279】

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

30

【0280】

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

40

【0281】

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

【0282】

更に、上皿球抜きスライダ 343 を上方へ付勢すると共に、上皿球抜きスライダ 343

50

が上昇位置の時に球抜き部材 5 8 3 の仕切部 5 8 3 a が進入口 5 8 1 a と打球供給口 5 8 2 a とを連通させるようにしているため、上皿 3 0 1 から遊技球が勢い良く仕切部 5 8 3 a に当接しても、その衝撃を上皿球抜きスライダ 3 4 3 に作用する付勢力によって緩和させることができ、仕切部 5 8 3 a (球抜き部材 5 8 3) の耐久性を高めることができる。また、上皿球抜きスライダ 3 4 3 に作用する付勢力によって仕切部 5 8 3 a に係る衝撃を緩和させることができるので、遊技球が仕切部 5 8 3 a に衝突しても撥ね難くすることができ、遊技球の撥ねにより球送りユニット 5 8 0 等が破損して不具合が発生するのを抑制することができる。

【 0 2 8 3 】

また、仕切部 5 8 3 a を回動させるようにしているため、仕切部 5 8 3 a をスライドさせるようにした場合と比較して、仕切部 5 8 3 a に遊技球の荷重がかかった時の仕切部 5 8 3 a の移動に係るフリクションロスを低減させることができ、上皿球抜きボタン 3 4 1 の操作を軽くして操作性を向上させることができると共に、平面投影において仕切部 5 8 3 a の移動範囲を小さくすることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【 0 2 8 4 】

また、仕切部 5 8 3 a を、自重によって進入口 5 8 1 a と球抜き口 5 8 1 b を連通する方向へ回動させるようにしているため、仕切部 5 8 3 a や上皿球抜き機構 3 4 0 に不具合が発生した場合、仕切部が自重によって回動することで進入口と排出口とを連通させた状態となり、排出操作部を操作していないのにも関わらず貯留皿内の遊技媒体が送り機構 (投入装置) 側へ送られずに遊技者側へ排出されることとなるため、遊技者に対してパチンコ機 1 に不具合が発生していることを認識させることができ、不具合の無いパチンコ機 1 へ移動させて興趣が低下するのを抑制することができる。

【 0 2 8 5 】

更に、球抜き部材 5 8 3 において仕切部 5 8 3 a を屈曲した回動棹部 5 8 3 b を介して回動させるようにしているため、遊技球が仕切部 5 8 3 a に衝突した場合、その衝撃を屈曲した回動棹部 5 8 3 b によって分散させたり、回動棹部 5 8 3 b の撓りによって吸収させたりすることで、回動軸へ直線的に衝撃が伝達されるのを防止することができ、球抜き部材 5 8 3 の耐久性を高めることができる。

【 0 2 8 6 】

また、上皿 3 0 1 側と連通する進入口 5 8 1 a の直下に球抜き口 5 8 1 b を配置しているため、上皿 3 0 1 内の遊技球を排出させる際に、球送りユニット 5 8 0 内での遊技球の左右方向の動きを最小限とすることができ、球送りユニット 5 8 0 内での遊技球の通りを良くして遊技球を良好に排出させることができる。また、進入口 5 8 1 a の直下に球抜き口 5 8 1 b を配置しているため、球送りユニット 5 8 0 内における遊技球の排出経路を可及的に短くすることができ、球送りユニット 5 8 0 に排出機構としての球抜き部材 5 8 3 を備えても、球送りユニット 5 8 0 が不必要に大型化するのを抑制することができる。

【 0 2 8 7 】

[1 - 2 K . ガラスユニット]

次に、扉枠 5 におけるガラスユニット 5 9 0 について、主に図 2 2 及び図 2 3 を参照して説明する。このガラスユニット 5 9 0 は、遊技窓 1 0 1 と略同じ大きさの開口を有し合成樹脂で成型した環状で縦長八角形状のユニット枠 5 9 2 と、ユニット枠 5 9 2 の開口の前後端を夫々閉鎖する二枚の透明なガラス板 5 9 4 (図 1 0 6 を参照) と、を備えている。このガラスユニット 5 9 0 のユニット枠 5 9 2 は、左右両端に上下方向へ離反して配置され外方へ板状に延出した四つの片 5 9 2 a と、下端に沿って左右方向へ延び下方へ延出した板状の係止片 5 9 2 b と、を備えている。

【 0 2 8 8 】

このガラスユニット 5 9 0 は、下端の係止片 5 9 2 b を、扉枠ベースユニット 1 0 0 の補強ユニット 1 5 0 における下側補強板金 1 5 4 の垂直折曲突片 1 6 1 に対して後上方から係合するように係止させた上で、ユニット枠 5 9 2 の外周縁を扉枠ベース本体 1 1 0 のガラスユニット支持段部 1 1 0 a 内に嵌め込み、ガラスユニット係止部材 1 9 0 によって

10

20

30

40

50

ユニット枠592の止め片592aを係止させることで、扉枠ベースユニット100に対して脱着可能に取付けられるようになっている(図23、図28等を参照)。

【0289】

このように、本実施形態のパチンコ機1における扉枠5は、縦長楕円形状の遊技窓101の下側に、遊技球を貯留するための上皿301と下皿302とが上下に並ぶと共に、下皿302の正面視右側に、上皿301に貯留された遊技球を、遊技窓101を閉鎖する透明なガラスユニット590の後側に配置された遊技盤4の遊技領域1100内へ打ち込むためのハンドル装置500が配置されている。また、扉枠5は、遊技窓101の左右及び上側を囲むように右サイド装飾ユニット200、左サイド装飾ユニット2200、及び上部装飾ユニット280が配置されていると共に、遊技窓101の下側を囲むように皿ユ

10

【0290】

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

20

【0291】

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

30

【0292】

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

40

【0293】

更に、扉枠5における操作ユニット400は、押圧操作部405を円環状のダイヤル操作部401に挿入した状態としており、遊技者等が押圧操作部405を強く叩こうとしてもダイヤル操作部401も一緒に叩いてしまうこととなるので、ダイヤル操作部401によって叩いた衝撃を分散させることができ、衝撃が集中するのを防止して破損し難くすることができるようになっている。また、ダイヤル操作部401を回転可能に支持する操作部保持部材416のギアレール416aを、金属製のベース部材420における開口420aに対して下方から上面より僅かに突出するように取付けており、ダイヤル操作部40

50

1を叩いた衝撃が従動ギア410を介して操作部保持部材416(ギアレール416a)へ伝わって、操作部保持部材416が下方へ撓むと、従動ギア410の下面が金属製の開口420aの外周上面と当接し、その衝撃をベース部材420に受けさせることができるので、操作部保持部材416に係る負荷を軽減させることができると共に、ギアレール416aが衝撃によって潰れてしまうのを防止することができ、操作ユニット400の耐久性を高めることができるようになっている。

【0294】

また、扉枠5における操作ユニット400は、皿ユニット300に対して上側から取付けられるようにしているので、万が一、操作ユニット400が破損しても、操作ユニット400を簡単に取替えることができ、操作ユニット400の取替えによりパチンコ機1の稼働率が低下するのを抑制することができるようになっている。

10

【0295】

[1-2L.扉枠における発光装飾]

続いて、扉枠5における発光装飾について、主に図59及び図60を参照して説明する。図59は、扉枠における発光装飾用のLEDの配置を示す正面図である。また、図60は、扉枠における発光装飾用のLEDの系統を示す正面図である。本実施形態の扉枠5は、右サイド装飾ユニット200、左サイド装飾ユニット240、上部装飾ユニット280、及び皿ユニット300によって遊技盤4の遊技領域1100と略対応した遊技窓101の外周を略環状に囲うように形成されている。これら各ユニット200, 240, 280, 300には、LEDが実装された装飾基板214, 216, 254, 256, 286, 320, 322を備えており、各LEDを適宜発光させることで、遊技窓101の外周を発光装飾させることができるようになっている。

20

【0296】

扉枠5の右サイド装飾ユニット200及び左サイド装飾ユニット240は、上述したように、遊技窓101の下辺を除く外周の殆どを囲うように形成されており、サイドレンズ210, 250における複数の周レンズ部210a, 250aが遊技窓101の外周に沿うように配置されていると共に、放射レンズ部210b, 250bが遊技窓101の左右方向中央の下部付近を中心とした放射状の軸線に沿って延びるように隣接した周レンズ部210a, 250a同士の間配置されている。これらサイドレンズ210, 250の周レンズ部210a, 250aと放射レンズ部210b, 250bは、不透光性(本例では、表面にメッキ層を有している)のサイド装飾フレーム202, 242によって外周が囲まれた状態となっている。

30

【0297】

これらサイドレンズ210, 250の後側には、サイドインナーレンズ212, 252が配置されており、サイドインナーレンズ212, 252は、その本体部212a, 252aが周レンズ部210a, 250aの後面に対して所定距離離間した位置となるように形成されていると共に、板状の導光部212b, 252bが放射レンズ部210b, 250bの後面に対して可及的に接近した位置まで延出するように形成されている。このサイドインナーレンズ212, 252の本体部212a, 252aには、詳細な図示は省略するが、その表面に微細なプリズムが複数形成されており、後側に配置された装飾基板214, 216, 254, 256からの光を拡散させることができるようになっている。

40

【0298】

サイドインナーレンズ212, 252の後側に配置される右サイド上装飾基板214、右サイド下装飾基板216、左サイド上装飾基板254、左サイド下装飾基板256には、周レンズ部210a, 250aと対応する位置に配置されたLED214a, 216a, 254a, 256aと、放射レンズ部210b, 250bと対応する位置に配置されたLED214b, 216b, 254b, 256bとを備えている。本例では、周レンズ部210a, 250aと対応したLED214a, 216a, 254a, 256aがフルカラーLEDとされており、放射レンズ部210b, 250bと対応したLED214b, 216b, 254b, 256bが白色LED(上部装飾ユニット280における上部装飾

50

基板 286 の LED 286 b よりも低い通常の輝度)とされている。また、右サイド上装飾基板 214 におけるサイドサブレンズ 228 と対応し上下に配置された二つの LED 214 c は、赤色 LED とされている。

【0299】

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

【0300】

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

【0301】

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

【0302】

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

【0303】

続いて、皿ユニット 300 では、左右のサイド装飾ユニット 200、240 の下端同士を結ぶように、上皿 301 の前端に沿って上皿上部レンズ 318 における宝石状の複数の導光部 318 a が上皿前部装飾部材 316 の開口部 316 a を通して露出した状態で列設されており、正面から見ると、図示するように、上皿前部装飾部材 316 及び上皿上部レンズ 318 によって遊技窓 101 の下辺外側(下側)が装飾させるようになっている。この上皿上部レンズ 318 の下側には、各導光部 318 a と対応する突出部を有した上皿上部インナーレンズ 319 が配置されている。皿ユニット 300 の上皿上部レンズ 318 は、青味を帯びた透明な部材で形成されており、上皿上部インナーレンズ 319 は、透明な部材で形成されている。

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

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

【0308】

また、扉枠5では、右サイド装飾ユニット200及び左サイド装飾ユニット240におけるサイドレンズ210, 250の放射レンズ部210b, 250bと対応したLED214b, 216b, 254b, 256bが、第一環状グループ102及び第二環状グループ103を周方向へ分割するように遊技窓101(遊技領域1100)の左右方向中央下部を中心として放射状に延びた放射状グループ104(図59及び図60において網掛けの範囲内)とされている。この放射状グループ104のLED214b, 216b, 254b, 256bを適宜発光させることで、遊技窓101の外側を放射状に発光装飾させる

10

20

30

40

50

ことができる他に、第一環状グループ102や第二環状グループ103による環状の発光装飾を周方向へ分割するように発光装飾させることができるようになっている。また、右サイド装飾ユニット200における上部右側面のサイドサブレンズ228と対応したLED214cは、上部右サイドグループ105とされており、このLED214cを適宜発光させることで、扉枠5の上部右側面の一部(サイドサブレンズ228)を発光装飾させることができるようになっている。

【0309】

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

【0310】

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

【0311】

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

【0312】

本実施形態における扉枠5における発光装飾について、更に、詳述すると、本例では、扉枠5に備えられた各LED214a, 214b, 214c, 216a, 216b, 254a, 254b, 256a, 256b, 286a, 286b, 320a, 322a, 430b, 432dが、夫々が属するグループ102, 103, 104, 106, 107, 108, 109内で制御系統に対応して更に細分化されている。具体的には、図60に示すように、第一環状グループ102に属する20個のLED214a, 216a, 254a, 256aは、サイドレンズ210, 250の各周レンズ部210a, 250a毎に102a~102jの10系統に分けられており、第二環状グループ103に属する26個のLED214a, 216a, 254a, 256aは、サイドレンズ210, 250の各周レンズ部210a, 250a毎に103a~103jの10系統に分けられている。

【0313】

また、放射状グループ104に属する20個のLED214b, 216b, 254b,

10

20

30

40

50

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

【0314】

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

10

【0315】

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

20

【0316】

なお、LED214b, 216b, 254b, 256bは通常の輝度の白色LEDとされており、8つの系統104a~108hに属している。また、LED214cは赤色LEDとされており、2つの系統105a, 105bに属している。これらLED214b, 216b, 254b, 256b, 214cによる10の系統104a~108h, 105a, 105bは、各系統で十分に制御することができるので、実際の発光制御でも同数の10系統となっている。

30

【0317】

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

40

【0318】

扉枠5における発光演出としては、例えば、第一環状グループ102から第二環状グループ103へ順に発光(同色、或いは、類似色で順次発光)させることで遊技窓101を中心として外側へ広がるような発光演出や、逆に、第二環状グループ103から第一環状グループ102へ順に発光(同色、或いは、類似色で順次発光)させることで遊技窓101へ向かって外側から収束するような発光演出、或いは、第一環状グループ102と第二環状グループ103とを同時に発光させることで遊技窓101の外周全体を広く発光させるような発光演出等を行うことができるようになっている。

50

【0319】

また、遊技盤4の前面や表ユニット2000等に備えられたLED(詳細な図示は省略する)と協調することで、遊技盤4のLEDと、遊技窓101に近い第一環状グループ102のLEDと、第一環状グループ102よりも外側に配置された第二環状グループ103のLEDとによって、更に表情豊かな発光演出を行うことが可能となり、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、遊技者を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

【0320】

また、第一環状グループ102、第二環状グループ103や、下部グループ108において、各系統102a~102j, 103a~103j, 108a~108dを適宜発光させることで、遊技窓101の外周を光が周回するような発光演出をしたり、遊技窓101の外周に沿って上部装飾ユニット280の中央レンズ282へ向かって光が移動するような、或いは、中央レンズ282から光が遊技窓101の外周に沿って移動するような発光演出をしたりすることができる。なお、本例では、第一環状グループ102や第二環状グループ103を周方向へ10系統102a~102j, 103a~103jに分割(10分割)したものを示したが、これに限定するものではなく、8系統程に分割(8分割程)されていれば遊技窓101の外周を光が周回するような発光演出を良好に行うことができる。

10

【0321】

更に、放射状グループ104のみを発光させることで遊技窓101を中心に放射状に発光する発光演出をしたり、放射状グループ104と同時に第一環状グループ102、第二環状グループ103、及び下部グループ108を発光させることで遊技窓101の外周全体を略均一に発光させる発光演出をしたり、第一環状グループ102や第二環状グループ103の発光中に放射状グループ104を発光(点灯・点滅)させることで環状の発光装飾に対してアクセントを付与する発光演出をしたりすることができる。また、放射状グループ104の各系統104a~104hを夫々個々に発光させることで、放射レンズ部210b, 250bが周回するような発光演出もすることができる。

20

【0322】

また、上部中央グループ106の各系統106a~106cを同時に発光させることで中央レンズ282全体が発光する発光演出や、各系統106a~106cを順次発光させることで中央レンズ282内において光が回転するような発光演出を行うことができる。また、上部中央サイドグループ105を発光させることで、側レンズ284や下レンズ289を高輝度に発光装飾させて遊技者に対してチャンスの到来や特定の遊技状態(例えば、大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、確変時短遊技状態、等)を示唆する発光演出を行うことができる。なお、下レンズ289は、遊技者の頭上から遊技者へ向かって光を照射するように配置されており、高輝度なLED286bの発光を遊技者に気付かせ易くすることができるようになっている。

30

【0323】

更に、下部グループ108の各系統108a~108dを適宜発光させることで、上皿301の前縁を発光装飾させる発光演出をしたり、操作グループ109と関連させて発光させることで、ダイヤル操作部401や押圧操作部405の操作を促す発光演出をしたりすることができる。また、操作グループ109におけるダイヤル操作部401と対応した系統109a, 109bを適宜発光させることで、ダイヤル操作部401の操作を促したり、ダイヤル操作部401の回転操作方向を案内したりする発光演出をすることができる。更に、操作グループ109における押圧操作部405と対応した系統109cを発光させることで、押圧操作部405の操作を促す発光演出をすることができる。

40

【0324】

なお、第一環状グループ102、第二環状グループ103、上部中央グループ106、下部グループ108、及び操作グループ109の系統109cは、フルカラーLEDとされているので、各グループ102, 103, 106, 108, 109毎や、各系統102

50

a ~ 102j, 103a ~ 103j, 106a ~ 106c, 108a ~ 108d, 109c 毎に、発光色や明るさ等の階調を異ならせた発光演出を行うことができ、多彩で表情豊かな発光演出を行うことができる。

【0325】

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

10

【0326】

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

20

【0327】

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

30

【0328】

また、扉枠5における各装飾基板214, 216, 254, 256のLED214a, 216a, 254a, 256aから構成された環状の第一環状グループ102及び第二環状グループ103を略同心円状に配置(図60を参照)しているので、外側から内側へ向かって第二環状グループ103、第一環状グループ102の順に発光させることで、遊技窓101つまり遊技領域1100へ向かって光が収束するような発光演出を行うことができ、遊技者の関心を遊技領域1100へ向けさせることができると共に、遊技領域1100内で何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めて興味が低下するのを抑制することができる。更に、内側から外側へ向かって第一環状グループ102、第二環状グループ103の順に発光させることで、遊技窓101つまり遊技領域1100から外側へ向かって広がるような発光演出を行うことができ、外側へ広がる発光演出により遊技者に対して何か良いことがあるような期待感を抱かせることが可能となり、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

40

【0329】

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

50

【0330】

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

10

【0331】

更に、サイドレンズ210, 250に、LED214a, 216a, 254a, 256aと対応した周レンズ部210a, 250aと、LED214b, 216b, 254b, 256bと対応した放射レンズ部210b, 250bとを備えるようにしており、放射レンズ部210b, 250bを周レンズ部210a, 250aに含ませて一体的なものとした場合と比較して、蓋然的にサイドレンズ210, 250の外観に変化を付与することができるので、発光装飾していない時でも、サイドレンズ210, 250の外観の意匠性を高めることができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機1とすることができる。なお、サイドレンズ210, 250を周レンズ部210a, 250aと放射レンズ部210b, 250bとに分けるようにしても、環状に配置されたLED214a, 216a, 254a, 256aと放射状に配置されたLED214b, 216b, 254b, 256bとを同じ発光態様で発光させることで、周レンズ部210a, 250aと放射レンズ部210b, 250bとが一体となったように錯覚させることが可能となり、遊技窓101の外周を一体的に環状に発光装飾させることができ、上述した作用効果も十分に奏することができる。

20

30

【0332】

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

40

【0333】

更に、サイドレンズ210, 250と装飾基板214, 216, 254, 256との間に装飾基板214, 216, 254, 256からの光を拡散させてサイドレンズ210, 250に照射するサイドインナーレンズ212, 252を備えているため、サイドレンズ210, 250の発光装飾にムラが発生するのを抑制することができ、発光装飾の見栄えを良くすることができる他に、点状に発光するLED214a, 216a, 254a, 256aを用いてもサイドレンズ210, 250を面状に発光装飾させることができるので、線状に発光する発光体(例えば、冷陰極管(蛍光管)、ネオン管、有機EL、等)を用いた場合と比較して、各LED214a, 216a, 254a, 256aを個々に発光させることで第一環状グループ102や第二環状グループ103での発光を周方向にも変化

50

させることが可能となり、より多様な発光演出を提示することができ、飽き難くして遊技者の興味が低下するのを抑制することができると共に、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機 1 とすることができる。

【 0 3 3 4 】

また、サイドインナーレンズ 2 1 2 , 2 5 2 によって光を拡散させることができるので、サイドレンズ 2 1 0 , 2 5 0 の透明度を高くしても、サイドインナーレンズ 2 1 2 , 2 5 2 における乱屈折によりサイドインナーレンズ 2 1 2 , 2 5 2 の後側に配置された装飾基板 2 1 4 , 2 1 6 , 2 5 4 , 2 5 6 を見辛くすることができ、遊技者側から装飾基板 2 1 4 , 2 1 6 , 2 5 4 , 2 5 6 等が直に見えて、見栄えが悪くなるのを防止することができる。

10

【 0 3 3 5 】

更に、サイドインナーレンズ 2 1 2 , 2 5 2 の導光部 2 1 2 b , 2 5 2 b により LED 2 1 4 b , 2 1 6 b , 2 5 4 b , 2 5 6 b からの光を導いてサイドレンズ 2 1 0 , 2 5 0 の放射レンズ部 2 1 0 b , 2 5 0 b に照射するようにしているので、LED 2 1 4 b , 2 1 6 b , 2 5 4 b , 2 5 6 b からの光を確実に放射レンズ部 2 1 0 b , 2 5 0 b へ導いて発光装飾させることができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機 1 を確実に具現化することができる。また、サイドインナーレンズ 2 1 2 , 2 5 2 の導光部 2 1 2 b , 2 5 2 b によってサイドレンズ 2 1 0 , 2 5 0 と LED 2 1 4 b , 2 1 6 b , 2 5 4 b , 2 5 6 b との距離が遠くてもサイドレンズ 2 1 0 , 2 5 0 の放射レンズ部 2 1 0 b , 2 5 0 b を確実に発光装飾させることができるので、第一環状グループ 1 0 2 や第二環状グループ 1 0 3 によってサイドレンズ 2 1 0 , 2 5 0 の周レンズ部 2 1 0 a , 2 5 0 a を広く照射するためにサイドレンズ 2 1 0 , 2 5 0 との間に十分なスペースを確保した LED 2 1 4 a , 2 1 6 a , 2 5 4 a , 2 5 6 a と同じ基板に、放射状に配置された LED 2 1 4 b , 2 1 6 b , 2 5 4 b , 2 5 6 b を実装することができ、パチンコ機 1 に係る構成を簡略化することができる。

20

【 0 3 3 6 】

また、サイド装飾フレーム 2 0 2 , 2 4 2 によってサイドレンズ 2 1 0 , 2 5 0 の周レンズ部 2 1 0 a , 2 5 0 a と放射レンズ部 2 1 0 b , 2 5 0 b の外周を囲うようにしているので、周レンズ部 2 1 0 a , 2 5 0 a からの光が放射レンズ部 2 1 0 b , 2 5 0 b へ、或いは、放射レンズ部 2 1 0 b , 2 5 0 b からの光が周レンズ部 2 1 0 a , 2 5 0 a へ影響するのを可及的に低減させることができ、夫々の発光装飾が互いに干渉し合うのを防止して見栄えの良い発光演出を行うことができる。

30

【 0 3 3 7 】

[1 - 3 . 本体枠の全体構成]

次に、パチンコ機 1 における本体枠 3 について、図 6 1 乃至図 6 7 を参照して説明する。図 6 1 は、本体枠の正面図であり、図 6 2 は、本体枠の背面図である。また、図 6 3 は、本体枠の正面斜視図であり、図 6 4 は、本体枠の背面斜視図である。更に、図 6 6 は、本体枠を分解して前から見た分解斜視図であり、図 6 5 は、本体枠の左側面図であり、図 6 7 は、本体枠を分解して後から見た斜視図である。本実施形態の本体枠 3 は、外枠 2 に対して正面視左辺が軸支されており、扉枠 5 の後側で外枠 2 の前面を開閉するように扉状に支持されていると共に、前側が扉枠 5 によって開閉させられるようになっている。また、本体枠 3 は、扉枠 5 の遊技窓 1 0 1 と対応した位置に前側から遊技盤 4 を着脱自在に保持することができるようになっている。

40

【 0 3 3 8 】

本例の本体枠 3 は、本体枠 3 の骨格を形成すると共に前後方向に貫通し遊技盤 4 を保持するための矩形形状の遊技盤保持口 6 0 1 を有した本体枠ベース 6 0 0 と、本体枠ベース 6 0 0 の正面視左側端部の上端及び下端に夫々取付けられ外枠 2 に軸支されると共に扉枠 5 を軸支するための上軸支金具 6 3 0 及び下軸支金具 6 4 0 と、本体枠ベース 6 0 0 の下部前面に取付けられ遊技盤 4 の遊技領域 1 1 0 0 内へ遊技球を打ち込むための打球発射装置 6 5 0 と、本体枠ベース 6 0 0 の後側に取付けられ皿ユニット 3 0 0 の上皿 3 0 1 へ遊技

50

球を払出すための賞球ユニット700と、本体枠ベース600の前面に取付けられ本体枠3に対して扉枠5が開いた時に賞球ユニット700から扉枠5の皿ユニット300への遊技球の流れを遮断する球出口開閉ユニット790と、を備えている。

【0339】

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

10

【0340】

[1-3A. 本体枠ベース]

次に、本体枠3における本体枠ベース600について、主に図68及び図69を参照して説明する。図68は、本体枠における本体枠ベースの正面斜視図である。また、図69は、本体枠における本体枠ベースの背面斜視図である。本実施形態の本体枠3における本体枠ベース600は、合成樹脂によって一体成形されており、正面視の外形が扉枠5の外形と沿った縦長の矩形状とされていると共に、前後方向へ略一定の奥行きDを有するように形成されている(図65を参照)。これにより、本体枠ベース600に対して、その後側に賞球ユニット700、基板ユニット800、裏カバー900、及び錠装置1000等の取付作業時において、本体枠ベース600を伏せた状態で作業する際に、本体枠ベース600の後面が本体枠ベース600における奥行きDの高さで略平らな状態となり、賞球ユニット700等を容易に載置することができ、本体枠3の組立てに係る作業性を良くすることができるようになっている。

20

【0341】

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

30

【0342】

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

40

【0343】

また、本体枠ベース600は、下部後壁部604の上端に遊技盤保持口601の下辺を形成すると共に遊技盤4が載置される遊技盤載置部606と、遊技盤載置部606の左右方向略中央から上方へ突出し遊技盤4における遊技パネル1150のアウト球排出溝1156と係合する位置決め突起607と、周壁部605における正面視右側内壁の所定位置に形成され遊技盤4の遊技盤止め具1120が止め付けられる遊技盤係止部608(図61を参照)と、周壁部605の上側内壁から下方へ垂下し下端が遊技盤4の上端と当接可能な板状で左右方向に複数配置された上端規制リップ609と、を備えている。本体枠ベース600の位置決め突起607は、遊技盤4のアウト球排出溝1156と嵌合することで、遊技盤4の下端が左右方向及び後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。また、遊技盤係止部608は、遊技盤4の遊技盤止め具1120が係止されるこ

50

とで遊技盤4の正面視右辺が前後方向へ移動するのを規制することができるようになって
いる。なお、遊技盤4の正面視左辺は、詳細は後述するが、側面防犯板950の位置決め
部材956によって前後方向への移動が規制されるようになっている。

【0344】

更に、本体枠ベース600は、コ字状の前端枠部602の自由端部（正面視で上下の左
側端部）の後面に上軸支金具630及び下軸支金具640を取付けるための金具取付部6
10を備えている（図69を参照）。この金具取付部610は、図68等示すように、そ
の前側が上下及び左右に延びた複数のリブによって補強されており、十分な強度で上軸支
金具630及び下軸支金具640を取付けることができるようになっている。また、本体
枠ベース600は、正面視で下部後壁部604の右端上部に前後方向に貫通した略円形の
シリンダ錠貫通穴611と、シリンダ錠貫通穴611の正面視左下に形成され扉枠5にお
ける扉枠ベース本体110から後方へ突出する位置決め突起110dと嵌合するU字状の
嵌合溝612と、嵌合溝612の正面視左下に形成され打球発射装置650の発射ソレノ
イド654を収容するソレノイド収容凹部613と、を備えている。

10

【0345】

本例の本体枠ベース600は、上述したように、下部後壁部604が前端枠部602の
前面よりも後側へ一段窪んだ位置に形成されており、下部後壁部604の正面視右側前面
に、打球発射装置650の発射ソレノイド654がソレノイド収容凹部613内に収容さ
れるように前側から打球発射装置650が取付けられるようになっている。この下部後壁
部604の前面に打球発射装置650を取付けた状態では、図63や図98等に示すよう
に、打球発射装置650における発射レール660の上端よりも正面視左側に、左方向及
び下方へ広がったファール空間626が形成されるようになっている。本例では、本体枠
3に対して扉枠5を閉じた状態とすると、ファール空間626の下部にファールカバーユ
ニット540におけるファール球入口542eが位置するようになっており、ファール空
間626を下降した遊技球が、ファールカバーユニット540のファール球入口542e
に受けられて、皿ユニット300における下皿302へ排出されるようになっている。

20

【0346】

また、本体枠ベース600は、正面視で下部後壁部604の左右中央よりも左側に前後
方向へ矩形状に貫通する開口部614と、開口部614の上側及び正面視左右両側に複数
形成され前後方向に貫通した透孔615と、を備えている。この本体枠ベース600の開
口部614は、前側から中継端子板カバー692（図66等を参照）によって閉鎖される
ようになっており、中継端子板カバー692の開口692aを通して、下部後壁部604
の後面に取付けられた基板ユニット800の主側中継端子板880と周辺側中継端子板8
82とが前側へ臨むようになっている。また、複数の透孔615は、基板ユニット800
のスピーカボックス820からの音を、本体枠ベース600の前側へ伝達させるためのも
のである。なお、開口部614の左右両側に配置された透孔615は、前側に衝壁を有し
たベンチレーション型の孔とされている。

30

【0347】

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

40

【0348】

ここで、遊技盤固定具690は、図61等に示すように、本体枠ベース600の固定具
支持部616に軸支される軸心を中心に扇状に広がる固定片690aと、固定片690a
における周方向一端側（正面視で時計回りの方向へ回転させた時に後端となる側）から外
方へ延出する操作片690bと、を備えている。この遊技盤固定具690は、本体枠ベー
ス600の固定具支持部616に軸支させた上で、操作片690bを操作して遊技盤固定
具690を正面視で時計回りの方向へ回動させると、固定片690aが遊技盤載置部60
6よりも上方へ突出し、遊技盤載置部606に載置された遊技盤4の固定凹部1121内

50

に挿入されるようになっており、遊技盤4が前側へ移動するのを阻止することができるようになってい

【0349】

更に、本体枠ベース600は、シリンダ錠貫通穴611の下側前面に、本体枠3に対する扉枠5の開放を検知するための扉枠開放スイッチ618が取付けられており、本体枠3に対して扉枠5が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて扉枠5の開放を検知することができるようになってい

10

【0350】

また、本体枠ベース600は、コ字状の前端枠部602における正面視で右側（開放側）辺の係合溝603よりも内側（軸支側）に、前後方向へ縦長に貫通する三つの扉用フック穴620と、下端の扉用フック穴620の下側に前後方向へ貫通し左右方向に二つ並んだ錠係止穴621と、を備えている。これら三つの扉用フック穴620は、上下方向の上下両端付近と、上下方向の略中央に夫々形成されている。この上側と中央の扉用フック穴620と錠係止穴621には、錠装置1000の上下両端に備えられた係止突起1004が係合係止されるようになっており、前端枠部602における正面視右辺の後側で周壁部605の外壁に沿って錠装置1000が本体枠ベース600に取付けられるようになっている。そして、本体枠ベース600に錠装置1000を取付けた状態では、錠装置1000の三つの扉用フック部1041が、三つの扉用フック穴620から前方へ突出すると共に、錠装置1000のシリンダ錠1010がシリンダ錠貫通穴611から前方へ突出した状態となるようになっている（図63を参照）。

20

【0351】

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

30

【0352】

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

40

【0353】

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

【0354】

[1-3B. 上軸支金具及び下軸支金具]

次に、本体枠3における上軸支金具630及び下軸支金具640について、主に図66及び図67を参照して説明する。本体枠3における上軸支金具630及び下軸支金具640は、本体枠ベース600の正面視左端上下後面の金具取付部610に、所定のビスを用いて夫々取付けることで、本体枠3に対して扉枠5を開閉可能に軸支することができる

50

共に、外枠 2 に対して本体枠 3 を開閉可能に軸支させることができるものである。

【 0 3 5 5 】

まず、上軸支金具 6 3 0 は、本体枠ベース 6 0 0 の上側の金具取付部 6 1 0 に取付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部 6 3 1 と、取付部 6 3 1 の上端から前方へ延出する板状の前方延出部 6 3 2 と、前方延出部 6 3 2 の前端付近から上方へ延びだすように突設された軸支ピン 6 3 3 と、軸支ピン 6 3 3 の正面視左側に配置され扉枠 5 の軸ピン 1 5 5 が挿入される上下方向に貫通した扉枠軸支穴 6 3 4 (図 6 3 等を参照)と、前方延出部 6 3 2 の正面視左側端部から下方へ垂下し扉枠 5 の開放側への回動端を規制するストッパ 6 3 5 (図 6 5 及び図 1 0 7 を参照)と、を備えている。この上軸支金具 6 3 0 は、取付部 6 3 1、前方延出部 6 3 2、及びストッパ 6 3 5 が、一枚の金属板を屈曲成形することで

10

【 0 3 5 6 】

一方、下軸支金具 6 4 0 は、扉枠 5 を軸支するための扉枠軸支金具 6 4 2 と、扉枠軸支金具 6 4 2 の下側に配置され外枠 2 に対して本体枠 3 を軸支するための本体枠軸支金具 6 4 4 と、を備えている。下軸支金具 6 4 0 における扉枠軸支金具 6 4 2 は、本体枠ベース 6 0 0 の下側の金具取付部 6 1 0 に取付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部 6 4 2 a と、取付部 6 4 2 a の下端から前方へ延出する板状の前方延出部 6 4 2 b と、前方延出部 6 4 2 b の前端付近に上下方向へ貫通し扉枠 5 の軸ピン 1 5 7 が挿入される扉枠軸支穴 6 4 2 c と、前方延出部 6 4 2 a の正面視左側端部から上方へ立設され扉枠 5 の開放側への回動端を規制するストッパ 6 4 2 d と、を備えている。この扉枠軸支金具 6 4 2 は、取付部 6 4 2 a、前方延出部 6 4 2 b、及びストッパ 6 4 2 d が、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

20

【 0 3 5 7 】

また、下軸支金具 6 4 0 における本体枠軸支金具 6 4 4 は、本体枠ベース 6 0 0 の下側の金具取付部 6 1 0 に取付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部 6 4 4 a と、取付部 6 4 4 a の下端から前方へ延出する前方延出部 6 4 4 b と、前方延出部 6 4 4 b 前端付近に上下方向へ貫通した本体枠軸支穴 (図示は省略する)と、を備えている。この本体枠軸支金具 6 4 4 もまた、取付部 6 4 4 a、及び前方延出部 6 4 4 b が、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

30

【 0 3 5 8 】

本例の下軸支金具 6 4 0 は、扉枠軸支金具 6 4 2 の取付部 6 4 2 a と本体枠軸支金具 6 4 4 の取付部 6 4 4 a とが前後方向に重なった (接した) 状態とされると共に、扉枠軸支金具 6 4 2 の前方延出部 6 4 2 b と本体枠軸支金具 6 4 4 の前方延出部 6 4 4 b とが上下方向に所定距離離間した状態で、本体枠ベース 6 0 0 における下側の金具取付部 6 1 0 に取付けられるようになっている。

【 0 3 5 9 】

この上軸支金具 6 3 0 及び下軸支金具 6 4 0 は、本体枠ベース 6 0 0 に取付けた状態で、上軸支金具 6 3 0 の軸支ピン 6 3 3 と、下軸支金具 6 4 0 の図示しない本体枠軸支穴とが同軸上に位置するようになっており、下軸支金具 6 4 0 における本体枠軸支金具 6 4 4 の本体枠軸支穴が、外枠 2 における下支持金具 2 1 の支持突起 2 1 d に嵌合挿入されるように、本体枠軸支金具 6 4 4 の前方延出部 6 4 4 b を、下支持金具 2 1 の支持突出片 2 1 c 上に載置した上で、上軸支金具 6 3 0 の軸支ピン 6 3 3 を、外枠 2 における上支持金具 2 0 の支持鉤穴 2 0 c 内に挿入することで、本体枠 3 を外枠 2 に対して開閉可能に軸支させることができるようになっている。

40

【 0 3 6 0 】

また、この上軸支金具 6 3 0 及び下軸支金具 6 4 0 は、本体枠ベース 6 0 0 に取付けた状態で、上軸支金具 6 3 0 の扉枠軸支穴 6 3 4 と、下軸支金具 6 4 0 の扉枠軸支金具 6 4 2 c とが同軸上に位置するようになっており、下軸支金具 6 4 0 における扉枠軸支金具 6 4 2 の扉枠軸支穴 6 4 2 c に、扉枠 5 の軸ピン 1 5 7 が挿入されるように扉枠 5 の下軸支部 1 5 8 を扉枠軸支金具 6 4 2 の前方延出部 6 4 2 b 上に載置した上で、扉枠 5 の軸ピン

50

155を、上軸支金具630の扉枠軸支穴634に挿入することで、本体枠3に対して扉枠5を開閉可能に軸支することができるようになっている。なお、本例では、扉枠5の上側の軸ピン155は、上下方向へ摺動可能とされており、上軸支金具630の扉枠軸支穴634へ挿入させる際に、軸ピン155を一旦、下方へスライドさせて、扉枠5の上軸支部156と上軸支金具630の前方延出部632とが上下に重なるようにした上で、軸ピン155を上方へスライドさせることで扉枠軸支穴634へ挿入することができるようになっている。

【0361】

[1-3C. 打球発射装置]

次に、本体枠3における打球発射装置650について、主に図70及び図71を参照して説明する。図70は、本体枠における打球発射装置の正面斜視図である。また、図71は、本体枠における打球発射装置の背面斜視図である。この打球発射装置650は、扉枠5の球送りユニット580から供給された遊技球を、ハンドル装置500の回転操作に応じた強さで遊技盤4の遊技領域1100内へ打ち込むことができるものである。

【0362】

本実施形態の打球発射装置650は、本体枠ベース600における下部後壁部604の前面所定位置に取付けられる金属板の発射ベース652と、発射ベース652の下部後面に前側へ回転駆動軸654aが突出するように取付けられる発射ソレノイド654と、発射ソレノイド654の駆動軸654aに一体回転可能に固定される打球槌656と、打球槌656の先端に固定される槌先658と、槌先658の移動軌跡上における所定位置を基端として正面視斜め左上へ延出し発射ベース652の前面に取付けられる発射レール660と、発射レール660の基端上部に発射レール660との間で打球槌656先端の槌先658が通過可能とされると同時に遊技球が通過不能な隙間を形成し発射レール660の基端に遊技球を保持する球止め片662と、球止め片662によって発射レール660の基端に保持された遊技球を打球可能な打球位置よりも打球槌656(槌先658)が発射レール660側へ回転するのを規制するストッパ664と、を備えている。

【0363】

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

【0364】

また、打球発射装置650の発射レール660は、遊技盤4の外レール1111の下端延長線上と略沿うように下方が窪んだ緩い円弧状とされている(図98を参照)と共に、前後方向に対して中央がV字状に窪んだ形状とされており、打球槌656によって打球された遊技球を発射レール660に沿って滑らかに遊技盤4側へ誘導させることができるようになっている。この発射レール660は、金属板を屈曲成形することで形成されている。

【0365】

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

10

20

30

40

50

当接による騒音の発生を抑制することができるようになっている。

【 0 3 6 6 】

本例の打球発射装置 6 5 0 は、図 6 3 や図 9 8 等に示すように、本体枠ベース 6 0 0 の下部後壁部 6 0 4 に取付けた状態とすると、発射レール 6 6 0 の上端が左右方向の略中央で下部後壁部 6 0 4 の上端、つまり、遊技盤載置部 6 0 6 (遊技盤保持口 6 0 1 の下辺) よりも下方に位置するようになっており、遊技盤保持口 6 0 1 に保持された遊技盤 4 における外レール 1 1 1 1 の下端との間で、左右方向に所定幅で下方へ広がったファール空間 6 2 6 が形成されるようになってい

10

【 0 3 6 7 】

また、打球発射装置 6 5 0 は、発射ソレノイド 6 5 4 が、発射制御部 4 1 2 0 によりハンドル装置 5 0 0 の回転操作に応じた駆動強さで駆動させられるようになっていると共に、球送りユニット 5 8 0 の球送ソレノイド 5 8 5 の駆動と同期するように駆動させられるようになってい

20

【 0 3 6 8 】

[1 - 3 D . 賞球ユニット]

次に、本体枠 3 における賞球ユニット 7 0 0 について、主に図 7 2 乃至図 7 9 を参照して説明する。図 7 2 は、本体枠における賞球ユニットの正面斜視図であり、図 7 3 は、本体枠における賞球ユニットの背面斜視図である。また、図 7 4 は、賞球ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 7 5 は、賞球ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。更に、図 7 6 は、賞球ユニットにおける賞球タンクとタンクレールユニットとの関係を分解して後方から示す分解斜視図である。図 7 7 は、賞球ユニットにおける賞球装置を分解して後から見た分解斜視図である。図 7 8 は、賞球装置における払出通路と払出モータと払出回転体との関係を示す背面図である。また、図 7 9 は、賞球ユニットにおける球の流通通路を示す断面図である。

30

【 0 3 6 9 】

本実施形態の本体枠 3 における賞球ユニット 7 0 0 は、パチンコ機 1 を設置する遊技ホールにおける島設備において、島設備側からパチンコ機 1 へ供給された遊技球を貯留した上で、所定の払出指示に基いてパチンコ機 1 の上皿 3 0 1 へ払出すものである。この賞球ユニット 7 0 0 は、本体枠ベース 6 0 0 の後面に取付けられる賞球ベース 7 1 0 と、賞球ベース 7 1 0 の後面上部に取付けられ島設備側から供給される遊技球を受けると共に貯留する賞球タンク 7 2 0 と、賞球タンク 7 2 0 の下側に配置され賞球タンク 7 2 0 に貯留された遊技球を整列させて下流側へ送るタンクレールユニット 7 3 0 と、タンクレールユニット 7 3 0 によって整列された遊技球を所定の払出指示に基いて払出す払出装置 7 4 0 と、払出装置 7 4 0 によって払出された遊技球を皿ユニットの上皿 3 0 1 へ誘導することができる

40

と共に上皿 3 0 1 が遊技球で満タンになると払出された遊技球を下皿 3 0 2 側へ分岐誘導することができる満タン分岐ユニット 7 7 0 と、を主に備えている。

50

【0370】

また、賞球ユニット700は、賞球ベース710に形成された賞球通路715の後側開口を閉鎖する賞球通路蓋780と、タンクレールユニット730や賞球装置740を接地するためのアース金具782と、賞球ベース710の後面に取付けられる外部端子板784と、外部端子板784の後側を覆う外部端子板カバー786と、を備えている。賞球ユニット700における賞球通路蓋780は、その後面に裏カバー900を固定するための裏カバー係合溝780aと、裏カバー係合溝780aの背面視左側に裏カバー900を締結固定するための裏カバー締結孔780bとが形成されている（図73及び図75等を参照）。

【0371】

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

【0372】

次に、賞球ユニット700における賞球ベース710は、図示するように、本体枠ベース600の上辺と正面視で遊技盤保持口601の左辺と略対応するような正面視逆L字状に形成されており、透明な合成樹脂によって一体的に成形されている。この賞球ベース710は、逆L字状の外側外周に略沿って後方へ延出した周壁部710aと、周壁部710aの後端から内側へ所定幅で延出し略同一面状に配置された後壁部710bと、を備えている。本例では、図75に示すように、周壁部710aの上辺側が、賞球ベース710の上端よりも一段下がった位置から後方へ延出するように形成されている。この賞球ベース710は、後壁部710bが前端よりも奥まった位置に位置しており、本体枠ベース600に取付けた時に、遊技盤4を収容可能な空間を形成することができるようになっている。

【0373】

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

【0374】

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

【0375】

続いて、賞球ユニット700における賞球タンク720は、図76にも示すように、上方が開放された横長箱状に形成されており、平面視が横長の略矩形状とされた底壁部721と、底壁部721の外周から上方へ立上ると共に平面視で右側後部（開放側の後部）のみが矩形状に底壁部710よりも後方へ突出した外周壁部722と、外周壁部722における右側後部の底壁部721よりも後方へ突出した部位によって形成され下方へ開口した排出口723と、排出口723の平面視左側（軸支側）から賞球タンク720の左端まで

10

20

30

40

50

板状に延びた底部 7 2 4 と、底部 7 2 4 の平面視左端下側から後方へ延出する棒状の軸部 7 2 5 と、軸部 7 2 5 の基端付近及び外周壁 7 2 2 の前側両端に形成され賞球タンク 7 2 0 を賞球ベース 7 1 0 における賞球タンク取付部 7 1 1 へ取付けるための取付部 7 2 6 と、を備えている。

【 0 3 7 6 】

この賞球タンク 7 2 0 は、底壁部 7 2 1 の外周が外周壁部 7 2 2 で囲まれており、底壁部 7 2 1 上に所定量の遊技球を貯留することができるようになっている。また、賞球タンク 7 2 0 は、底壁部 7 2 1 の上面が、排出口 7 2 3 へ向かって低くなるように傾斜しており、底壁部 7 2 1 上の遊技球が排出口 7 2 3 へ向かって転動するようになっている。

【 0 3 7 7 】

また、賞球タンク 7 2 0 は、軸部 7 2 5 に回動自在に軸支される二つの球ならし部材 7 2 7 を備えている。この球ならし部材 7 2 7 は、図示するように、一端側が軸部 7 2 5 に軸支されるようになっており、自重によって他端側が垂下するようになっている。この球ならし部材 7 2 7 は、後述するタンクレールユニット 7 3 0 内に垂下するようになっており、タンクレールユニット 7 3 0 内を流通する遊技球をならして整列させることができるものである。また、賞球タンク 7 2 0 の底部 7 2 4 は、タンクレールユニット 7 3 0 の上側の略半分を覆うように形成されており、タンクレールユニット 7 3 0 内から遊技球が溢れるのを防止することができると共に、タンクレールユニット 7 3 0 内に埃等が侵入するのを防止することができている。

【 0 3 7 8 】

なお、詳細な図示は省略するが、賞球タンク 7 2 0 の底壁部 7 2 1 の上面は、平面視で左側（排出口 7 2 3 から遠い側）が右側へ向かって低くなるように傾斜していると共に、平面視で右側（排出口 7 2 3 に近い側）が後側の排出口 7 2 3 へ向かって傾斜するように形成されている。これにより、遊技球の流れをスムーズにすることができ、賞球タンク 7 2 0 内で球詰まりが発生するのを抑制することができると共に、排出口 7 2 3 からタンクレールユニット 7 3 0 側へ遊技球をスムーズに排出することができるようになっている。

【 0 3 7 9 】

次に、賞球ユニット 7 0 0 におけるタンクレールユニット 7 3 0 は、図 7 6 にも示すように、賞球タンク 7 2 0 の下側に配置され左右方向へ長く延びたタンクレール 7 3 1 を備えている。このタンクレール 7 3 1 は、上方が開放された所定深さの樋状で前後方向に遊技球が二列で整列することが可能な幅（奥行）とされ、正面視左側（軸支側）端部が低くなるように底部が傾斜している。このタンクレール 7 3 1 は、左側（軸支側）端部に下方へ開口する排出口 7 3 1 a（図 7 9 を参照）と、前後方向の略中央で底部から上方へ延出した仕切壁 7 3 1 b と、前端下面より下方へ突出し賞球ベース 7 1 0 の取付係止部 7 1 3 に上側から係止される複数の係止突片 7 3 1 c（図 7 4 を参照）と、を備えている。

【 0 3 8 0 】

このタンクレール 7 3 1 は、正面視右側（開放側）端部が賞球タンク 7 2 0 における排出口 7 2 3 の直下に位置するようになっており、賞球タンク 7 2 0 の排出口 7 2 3 から排出された遊技球を受取った後に左方向へ転動させて排出口 7 3 1 a から賞球装置 7 4 0 側へ受け渡すことができるようになっている。また、タンクレール 7 3 1 の係止突片 7 3 1 c を賞球ベース 7 1 0 の取付係止部 7 1 3 に係止させることで、タンクレール 7 3 1 つまりタンクレールユニット 7 3 0 を賞球ベース 7 1 0 に取付けることができるようになっている。

【 0 3 8 1 】

また、タンクレールユニット 7 3 0 は、タンクレール 7 3 1 の排出口 7 3 1 a 上部に回転可能に支持される整列歯車 7 3 2 と、整列歯車 7 3 2 の上部を覆う歯車カバー 7 3 3 と、歯車カバー 7 3 3 の正面視右端と連続しタンクレール 7 3 1 の上部を閉鎖する球押え板 7 3 4 と、タンクレール 7 3 1 内に進退可能とされタンクレール 7 3 1 内の遊技球が排出口 7 3 1 a 側へ転動するのを停止させることが可能な球止片 7 3 5 と、タンクレール 7 3

10

20

30

40

50

1内に配置されタンクレール731内の遊技球と接触可能とされたアース板736と、を備えている。整列歯車732は、図示するように、タンクレール731の仕切壁731bによって二列に仕切られた遊技球の二つの流路と対応するように、前後方向に並んで二つ備えられている。また、球押え板734は、上部に球止片735が取付けられる取付部734aと、上下方向に貫通し球止片735の突片735aが挿通可能な二つのスリット734bと、を備えている。

【0382】

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

10

【0383】

タンクレールユニット730の整列歯車732は、図示するように、外周に複数の歯が形成されており、一对の整列歯車732における歯のピッチが半ピッチずつ、ずれるように軸支されている。これにより、タンクレール731を流下してきた遊技球の上部が整列歯車732の歯と噛み合いながら下流側の排出口732へ流下する時に、二列に整列された遊技球が交互に一つずつ賞球装置740へ送られるようになっている。

20

【0384】

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

【0385】

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

30

【0386】

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

【0387】

続いて、賞球ユニット700における賞球装置740は、タンクレールユニット730の排出口731aから排出供給された遊技球を、所定の払出指示に基いて皿ユニット300の上皿301へ払出すためのものである。この賞球装置740は、図77乃至図79等に示すように、賞球ベース710における賞球装置取付部714に取付けられる上下方向へ延びたユニットベース741を備えている。賞球装置740におけるユニットベース741は、図示するように、後面側に、上端に開口し遊技球の外形よりも若干広い幅で上下方向の中央よりもやや下側の位置まで延出する供給通路741aと、供給通路741aの下端と連通し所定広さの空間を有した振分空間741bと、振分空間741bの背面視左側（開放側）下端と連通し略く字状に曲がって背面視左側面に開口する賞球通路741cと、振分空間741bの背面視右側（軸支側）下端と連通し下方へ延出して下端に開口する球抜通路741dと、を備えている。このユニットベース741の供給通路741a、

40

50

振分空間 7 4 1 b、賞球通路 7 4 1 c、及び球抜通路 7 4 1 d は、後方へ開放された状態で形成されている。

【 0 3 8 8 】

本例の賞球装置 7 4 0 は、ユニットベース 7 4 1 の後側に取付けられユニットベース 7 4 1 よりも上下方向の長さが短い裏蓋 7 4 2 と、裏蓋 7 4 2 の下側に配置される板状のモータ支持板 7 4 3 と、モータ支持板 7 4 3 の前側に配置され回転軸 7 4 4 a がモータ支持板 7 4 3 よりも後方へ突出するようにユニットベース 7 4 1 に固定される払出モータ 7 4 4 と、払出モータ 7 4 4 の回転軸 7 4 4 a に一体回転可能に固定されモータ支持板 7 4 3 の後側に配置される第一ギア 7 4 5 と、第一ギア 7 4 5 と噛合しユニットベース 7 4 1 に軸支される第二ギア 7 4 6 と、第二ギア 7 4 6 と噛合しユニットベース 7 4 1 に軸支される第三ギア 7 4 7 と、第三ギア 7 4 7 と共に一体回転しユニットベース 7 4 1 の振分空間 7 4 1 c 内に配置される払出回転体 7 4 8 と、払出回転体 7 4 8 とは第三ギア 7 4 7 を挟んで反対側に一体回転可能に固定され周方向に等間隔で複数（本例では三つ）の検出スリット 7 4 9 a を有した回転検出盤 7 4 9 と、を備えている。

10

【 0 3 8 9 】

また、賞球装置 7 4 0 は、ユニットベース 7 4 1 に取付けられ供給通路 7 4 1 a 内の遊技球の有無を検出する球切れスイッチ 7 5 0 と、ユニットベース 7 4 1 に取付けられ賞球通路 7 4 1 c 内を流通する遊技球の数を計測するための計数センサ 7 5 1 と、払出回転体 7 4 8 と一体回転する回転検出盤 7 4 9 の検出スリット 7 4 9 a を検出する回転角センサ 7 5 2 と、回転角センサ 7 5 2 を保持し裏蓋 7 4 2 の後面に取付けられるセンサ基板 7 5 3 と、払出モータ 7 4 4、球切れスイッチ 7 5 0、計数センサ 7 5 1、及び回転角センサ 7 5 2 と払出制御基板 4 1 1 0 との接続を中継し裏蓋 7 4 2 の後面に取付けられる賞球中継基板 7 5 4 と、を備えている。

20

【 0 3 9 0 】

更に、賞球装置 7 4 0 は、賞球中継基板 7 5 4 を後側から覆い裏蓋 7 4 2 の後面に取付けられる基板カバー 7 5 5 と、第一ギア 7 4 5、第二ギア 7 4 6、第三ギア 7 4 7（回転検出盤 7 4 9）、及びセンサ基板 7 5 3 を後側から覆い裏蓋 7 4 2 を挟んでユニットベース 7 4 1 の後面に取付けられるギアカバー 7 5 6 と、ユニットベース 7 4 1 の供給通路 7 4 1 a 内を流通する遊技球と接触可能な供給通路アース金具 7 5 7 と、モータ支持板 7 4 3 を挟んで払出モータ 7 4 4 をユニットベース 7 4 1 へ固定すると共に払出モータ 7 4 4 をアース接続するためのビス 7 5 8 と、裏蓋 7 4 2 をユニットベース 7 4 1 に対して着脱可能に支持する着脱ボタン 7 5 9 と、を備えている。

30

【 0 3 9 1 】

本例の賞球装置 7 4 0 は、ユニットベース 7 4 1 の後側に裏蓋 7 4 2 が取付けられることで、供給通路 7 4 1 a、振分空間 7 4 1 b、賞球通路 7 4 1 c、及び球抜通路 7 4 1 d の開放された後端が閉鎖されるようになっている。また、ユニットベース 7 4 1 は、供給通路 7 4 1 a における上端よりも下の位置が、一旦、後方へ膨出した形状とされており、タンクレールユニット 7 3 0 から排出落下してきた遊技球の勢いを緩和させることができるようになっている。また、ユニットベース 7 4 1 は、供給通路 7 4 1 a における後方へ膨出した位置よりも下側の一方（背面視左側）の側面が部分的に切欠かれていると共に供給通路 7 4 1 a の切欠かれた位置の外側に球切れスイッチ 7 5 0 を取付けるためのスイッチ取付部 7 4 1 e と、賞球通路 7 4 1 c の途中に計数センサ 7 5 1 を取付けるためのセンサ取付部 7 4 1 f と、賞球通路 7 4 1 a よりも下側で前後方向へ貫通するように形成され払出モータ 7 4 4 を挿通可能なモータ挿通孔 7 4 1 g と、を備えている。

40

【 0 3 9 2 】

このユニットベース 7 4 1 のスイッチ取付部 7 4 1 e に球切れスイッチ 7 5 0 を取付けることで、球切れスイッチ 7 4 1 e の作動片が供給通路 7 4 1 a の側壁の一部を形成するようになり、供給通路 7 4 1 a 内に存在する遊技球によって作動片が押圧されることで球切れスイッチ 7 4 1 e によって供給通路 7 4 1 a 内の遊技球の有無を検知することができるようになっている。この球切れスイッチ 7 4 1 e により供給通路 7 4 1 e 内の遊

50

技球が検知されていない状態（球切れの状態）では、払出モータ744が回転しないようになっていると共に、球切れであることが遊技者やホール側に報知されるようになっている。

【0393】

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

10

【0394】

賞球装置740の裏蓋742は、全体が縦長の板状とされ上端が後方へ膨出した形態とされている。裏蓋742の上部には、着脱ボタン759を挿通させるボタン挿通穴742aと、上下方向の略中央後面に賞球中継基板754及び基板カバー755を取付けるための中継基板取付部742bと、中継基板取付部742bの下側に配置されセンサ基板753を取付けるためのセンサ基板取付部742cと、払出回転体748が通過可能な貫通孔742dと、を備えている。裏蓋742の中継基板取付部742bは、ユニットベース741のアース金具取付部741iの後側に位置するように形成されている。

20

【0395】

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

【0396】

また、賞球装置740の払出回転体748は、図78に示すように、周方向に等間隔で夫々一つの遊技球を収容可能な大きさの三つの凹部748aを備えており、払出回転体748が回転することで、供給通路741aから供給された遊技球が一つずつ凹部748aに収容されて、賞球通路741c又は球抜通路741d側へ払出すことができるようになっている。また、払出回転体748と一体回転する回転検出盤749の三つの検出スリット749aは、払出回転体748の凹部748a間と対応する位置に夫々形成されており、検出スリット749aを回転角センサ752によって検出することで、払出回転体748の回転位置を検出することができるようになっている。

30

【0397】

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

40

【0398】

この賞球装置740は、図78に示すように、振分空間741bの略中央に払出回転体748が回転可能に軸支されている。そして、払出モータ744によって払出回転体74

50

8が背面視反時計周りの方向へ回転させられると、供給通路741a内の遊技球が、賞球通路741c側へ払出されるようになっており、払出回転体748の回転によって賞球通路741c側へ払出された遊技球は、計数センサ751によって一つずつ数えられた上で賞球ベース710の賞球通路715へ受け渡されるようになってい

一方、払出モータ744によって払出回転体748が背面視時計回りの方向へ回転させられると、供給通路741a内の遊技球が球抜通路741d側へ払出されるようになっており、払出回転体748によって球抜通路741d側へ払出された遊技球は、球抜通路741dの下端から後述する満タン振分ユニット770の球抜通路778、本体枠ベース600の本体枠ベース球抜通路622、基板ユニット800における基板ユニットベース810の開口部812、及び電源基板ボックスホルダ840の排出通路842を介してパチンコ機1の後側外部へと排出することができるようになってい

10

【0399】

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

【0400】

次に、賞球ユニット700における満タン分岐ユニット770について、主に図74、図75及び図79を参照して説明する。賞球ユニット700における満タン振分ユニット770は、賞球ベース710の下端に取付けられるものであり、賞球ユニット740の賞球通路741c側へ払出された遊技球を、皿ユニット300へ誘導することができると共に、皿ユニット300の上皿301において遊技球が満タンになると、皿ユニット300の下皿302に対して遊技球を払出すように振分けることができるものである。

20

【0401】

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

30

【0402】

また、満タン分岐ユニット770は、図示するように、全体が後端から前端へ向かうに従って低くなるような箱状に形成されており、後端上部における左右方向の略中央に上方へ向かって開口し賞球ベース710の賞球通路715を流下してきた遊技球を受ける賞球受口771と、賞球受口771の下側に配置され左右方向へ広がった分岐空間772(図79を参照)と、分岐空間772における賞球受口771の直下から前側へ向かって遊技球を誘導する通常通路773(図79を参照)と、通常通路773を流通した遊技球を前方へ放出し前側の正面視右側に開口した通常球出口774と、分岐空間772における賞球受口771の直下よりも背面視右側へ離れた位置から前側へ向かって遊技球を誘導する満タン通路775(図79を参照)と、満タン通路775を流通した遊技球を前方へ放出し通常球出口774の正面視左側に開口した満タン球出口776と、を備えている。

40

【0403】

更に、満タン分岐ユニット770は、後端上部の正面視左側端部に上方へ向かって開口し賞球装置740の球抜通路741dを流下してきた遊技球を受ける球抜受口777と、球抜受口777に受けられた遊技球を前側へ誘導する球抜通路778(図79を参照)と、球抜通路778を流通した遊技球を前方へ放出し正面視左端で通常球出口774及び満タン球出口776よりも後方の位置で開口した球抜出口779と、を備えている。

【0404】

50

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

10

【0405】

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

【0406】

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

20

【0407】

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

30

【0408】

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

40

【0409】

また、本例の満タン分岐ユニット770は、上述したように、上皿301が満タンとなると、賞球装置740の直下、つまり、パチンコ機1の後部で払出される遊技球の通路を分岐させるようにしており、満タン分岐ユニット770の通常通路773内で滞留した遊技球は上皿301へ払出されるので、上皿301内の遊技球と通常通路773内の遊技球が打球発射装置650によって直接打ち込むことができる遊技球となり、上皿301における遊技球の貯留量は、実質的には、上皿301の容量と通常通路773の容量とを合わせた量となる。つまり、上皿301の容量を、従来のパチンコ機における上皿の容量よりも小さくしても、通常通路773の容量が加えられるので、従来と同等量の遊技球を上皿

50

301で貯留することができる。従って、上皿301を小さくすることで相対的に扉枠5における遊技窓101を大きく(広く)することが可能となり、より広い遊技領域1100を備えたパチンコ機1とすることができ、遊技する遊技者に対して訴求力の高いパチンコ機1とすることができると共に、広い遊技領域1100により遊技者を楽しませることができるようになっている。

【0410】

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

10

【0411】

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

【0412】

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

20

【0413】

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

30

【0414】

また、満タン分岐ユニット770の通常球出口774と満タン球出口776とを、左右に並んで配置しており、扉枠5に貯留皿を一つのみ備えるようにした場合でも、第一球入口542a等に相当する受入口の下端の位置を、貯留皿を二つ備えた扉枠5の上皿301と対応した第一球入口542a等と同じ高さとすることができるので、貯留皿の深さが浅くなるのを回避させることが可能となり、貯留皿を深くして十分な遊技球の貯留量を確保することができ、遊技者に対して頻りに貯留量を気にさせることなく遊技を行わせることができると共に、本体枠3側を変更することなく、異なる数の貯留皿を備えた扉枠5に対応させることができ、パチンコ機1の機種変更等にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

40

【0415】

更に、満タン分岐ユニット770における満タン通路775が通常通路773から分岐する位置を、賞球装置740に可及的に近い位置で分岐させるようにしており、上皿301が遊技球で満タンとなり通常球出口774から遊技球が出られなくなっても、通常球出口774から満タン通路775の分岐位置までの間の通常通路773内に貯留される遊技球の量を可及的に多くすることができ、上皿301に貯留される実質的な遊技球の貯留量を可及的に多くすることができる。なお、扉枠5に一つのみ貯留皿を備えるようにした場合では、貯留皿が遊技球で満タンとなって通常球出口773や満タン球出口776から遊

50

技球が出られなくなっても、通常通路 773 から満タン通路 775 が分岐する位置を、賞球装置 740 に対して可及的に近い位置に配置しているため、通常通路 773 だけでなく満タン通路 775 にも多くの遊技球を貯留させることができ、貯留皿に貯留される実質的な遊技球の貯留量を可及的に多くすることができる。従って、扉枠 5 側に備えられた貯留皿の数が異なっても、本体枠 3 側（満タン分岐ユニット 770）を変更することなく、夫々の扉枠 5 における遊技球の貯留量を最大限に多くすることができ、異なる扉枠 5 に対して充分に対応することが可能なパチンコ機 1 とすることができる。

【0416】

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

【0417】

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

【0418】

[1-3E. 球出口開閉ユニット]

次に、本体枠 3 における球出口開閉ユニット 790 について、主に図 80 乃至図 82 を参照して説明する。図 80 は、本体枠における球出口開閉ユニットの正面斜視図である。また、図 81 は、本体枠における球出口開閉ユニットの背面斜視図である。更に、図 82 は、本体枠における球出口開閉ユニットと扉枠におけるファールカバーユニットとの関係を示す説明図である。本実施形態の本体枠 3 における球出口開閉ユニット 790 は、本体枠ベース 600 の下部後壁部 604 における正面視左上端付近に形成された取付部 624 に取付けられるものであり、本体枠 3 に対して扉枠 5 が開いた時に、賞球ユニット 700 における満タン分岐ユニット 770 前端的通常球出口 774 と満タン球出口 776 とを閉鎖して、賞球ユニット 700 から扉枠 5 の皿ユニット 300 への遊技球の流れを遮断することができるものである。

【0419】

この球出口開閉ユニット 790 は、本体枠ベース 600 の下部後壁部 604 における正面視左上端付近に形成された取付部 624 に下部後壁部 604 の上端よりも突出しないように取付けられるシャッターベース 791 と、シャッターベース 791 に上下方向へスライド可能に保持される板状の開閉シャッター 792 と、開閉シャッター 792 を上下方向へスライドさせる開閉クランク 793 と、開閉クランク 793 を介して開閉シャッター 792 が上昇するように付勢する開閉バネ 794 と、を備えている。

【0420】

球出口開閉ユニット 790 のシャッターベース 791 は、開閉シャッター 792 がシャッターベース 791 の上端よりも上方へ突出するように上下方向へスライド可能に保持するための上下方向へ延びた一对のスライド溝 791a と、一对のスライド溝 791a の間で前後方向に貫通した矩形状の開口部 791b と、正面視で左側端部前面に配置され開閉クランク 793 を前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持するクランク支持部 791c と、開閉バネ 794 の一端（上端）を係止するバネ係止部 791d と、を備えている。シャッターベース 791 のクランク支持部 791c は、開口部 791b の正面視左側に配置されていると共に、バネ係止部 791d は、正面視で左右方向中央から左寄りの上部付近に配置されている。

【0421】

また、球出口開閉ユニット790の開閉シャッター792は、平板状のシャッター本体792aと、シャッター本体792aの前面から突出しシャッターベース791のスライド溝791a内を摺動する一对の摺動突部（図示は省略）と、一对の摺動突部の間でシャッターベース791の開口部791bから臨む位置に配置され前後方向へ貫通した横長形状の駆動孔792bと、を備えている。

【0422】

更に、球出口開閉ユニット790の開閉クランク793は、シャッターベース791のクランク支持部791cにより前後方向へ延びた軸周りに回転可能に支持される軸部793aと、軸部793aの正面視右側外周から右外方へ延出し先端が開口部791bの左右方向中央付近まで延出した駆動棒793bと、駆動棒793bの先端から後方へ突出し開閉シャッター792の駆動孔792b内に摺動可能に挿入される駆動ピン793cと、軸部793aの正面視下側外周から下方へ延出し先端が球形状とされた当接部793dと、駆動棒793bの途中上面に形成され開閉バネ794の他端（下端）を係止するバネ係止部793eと、を備えている。

10

【0423】

なお、本例の球出口開閉ユニット790は、シャッターベース791及び開閉シャッター792が、透明な合成樹脂によって形成されており、開閉シャッター792が上昇した状態でも、開閉シャッター792を通して後側に配置された満タン分岐ユニット770における通常球出口774や満タン球出口776等が視認できるようになっている。

【0424】

20

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

30

【0425】

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

【0426】

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

40

【0427】

[1-3F. 基板ユニット]

次に、本体枠3における基板ユニット800について、主に図83乃至図89を参照して説明する。図83は、本体枠における基板ユニットの正面斜視図であり、図84は、本体枠における基板ユニットの背面斜視図である。また、図85は、基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。更に、図86は、基板ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図87は、基板ユニットにおける電源基板ボックスの立壁部の作用を説明する斜視図である。図88(A)は基板ユニットにおける端子基板ボックスの断

50

面図であり、(B)は基板ユニットにおける端子基板ボックスを分解して前から見た分解斜視図である。また、図89(A)は発射電源基板ボックスの正面図であり、(B)は(A)に示すA-A線の断面図である。

【0428】

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

10

【0429】

本例の基板ユニット800における基板ユニットベース810は、図示するように、左右方向へ長く延びた形態とされ、左右方向の略中央部が下方へ一段下がり左右両端へ向かうに従って緩やかに上側へ傾斜し前面から前方へ突出した壁状の遮蔽壁部811と、遮蔽壁部811における左右方向中央の一段下がった位置の上側に配置され前後方向へ貫通した開口部812と、遮蔽壁部811の下側で正面視左端近傍の前面に形成され主側中継端子板880及び周辺側中継端子板882を取付けるための基板取付部813と、基板取付部813の正面視左側で前後方向へ横長の矩形状に貫通した筒状のダクト部814と、後面に固定されるスピーカボックス820のスピーカ821と対応する位置で前後方向に貫通する縦長スリット状の複数の透孔815と、背面視左側(正面視右側)上部の後面に後方及び上方へ開放され発射電源基板ボックス830の前側を収容可能なボックス収容部816と、を備えている。

20

【0430】

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

30

【0431】

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

40

【0432】

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

【0433】

50

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

10

【0434】

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

【0435】

この発射電源基板ボックス830は、基板ユニットベース810のボックス收容部816と、後述する電源基板ボックスホルダ840の前ボックス收容部844とによって形成される上方へ開放された收容凹部内に、上方から脱着可能に收容されるようになっている。これにより、本体枠3を組立てた状態では、発射電源基板ボックス830に不具合が発生した場合、本体枠3の前側から発射電源基板ボックス830を簡単に脱着して交換したり修理したりすることができるようになっている(図63を参照)。

20

【0436】

更に、発射電源基板ボックス830を詳述すると、図89にも示すように、発射電源基板831には、DC/DCコンバータ831aと、DC/DCコンバータ831aからの電力を充電及び放電する電解コンデンサSC0と、を備えており、DC/DCコンバータ831aからの電流と電解コンデンサSC0からの放電による電流とを併合した併合電流を打球発射装置650の発射ソレノイド654に電流を流して駆動している。この発射電源基板ボックス830は、発射電源基板831に実装されるDC/DCコンバータ831a及び電解コンデンサSC0が発する熱を外部へ放出するために、その上面及び下面に放熱孔としてのスリット830aが形成されている。

30

【0437】

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

40

【0438】

電解コンデンサSC0が收容された收容空間830c内の熱は、つまり、電解コンデンサSC0が発する熱は、收容空間830cと外気とを連通する上面、側面、及び下面にそれぞれ形成された放熱孔としてのスリット830aを介して、外部へ放出されることによ

50

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

【0439】

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

【0440】

またパチンコ遊技機1が稼働されて電解コンデンサSC0がその寿命を迎え、発射ソレノイド654による駆動発射が突然発射不能となって遊技を中断せざるを得なくなっても、発射電源基板831の交換作業が容易に行えることにより遊技の中断を早い段階で解消することができる。したがって、電解コンデンサSC0の寿命による発射不能を極めて簡単に解消することができるとともに、その発射不能による遊技の中断を早い段階で解消して遊技を再開することができ、遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【0441】

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

【0442】

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

【0443】

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

【0444】

更に、打球発射装置 650 を制御する発射制御部 4120 における電解コンデンサ SC0 を備えた発射電源基板 831 が、遊技盤 4 を保持する本体枠 3 の遊技盤保持口 601 を通して前側から脱着可能とされており、機種変更等により遊技盤 4 を交換する際に、発射制御部 4120 の発射電源基板 831 (発射電源基板ボックス 830) も簡単に交換することができるので、交換する新機種のコンセプト等にマッチした打込特性を実現できる電解コンデンサ SC0 や DC/DC コンバータ 831a を備えた発射電源基板 831 に交換することで、本体枠 3 に以前から備えられている打球発射装置 650 の打込特性を、新しい遊技盤 4 にマッチしたものとすることができる。従って、遊技球の打込特性を遊技盤 4 のコンセプトに簡単に合わせることができるので、新機種の遊技盤 4 による遊技を十分に楽しませることができ、遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【0445】

また、発射制御部 4120 の発射電源基板 831 を前側から脱着できるようにしているため、発射電源基板 831 を交換する際に、遊技ホール等の島設備に対して本体枠 3 を開ける必要がなく、交換にかかる手間を簡略化することができると共に、短時間で交換することができる。また、遊技ホール側の負担が増加するのを抑制することができる。また、発射電源基板 831 (発射電源基板ボックス 830) を脱着可能として交換できるようにしているため、発射制御部 4120 (払出制御基板 4110) 全体を交換する場合と比較して、打込特性の変更にかかるコストを低減させることができ、ホール側等の負担を軽減させることができる。

【0446】

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

【0447】

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

【0448】

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

【0449】

10

20

30

40

50

また、電解コンデンサSC0を発射電源基板831に備えるようにしており、発射電源基板831を本体枠3の前側から簡単に脱着することができるので、電解コンデンサSC0から発射ソレノイド654へ電源を供給することで電解コンデンサSC0にかかる負荷が大きくなって電解コンデンサSC0が劣化し易くなっても、電解コンデンサSC0（発射電源基板831）を簡単に交換することができ、不具合を早期に解消させて遊技の中断時間を可及的に短くすることができると共に、上述した作用効果を確実に奏するパチンコ機1とすることができる。

【0450】

また、基板ユニット800における電源基板ボックスホルダ840は、正面視で左右中央よりも左側前面に、上方へ開放され遊技盤4のアウト球排出部1161から排出された 10
下方へ排出された遊技球を受ける排出球受部841と、排出球受部841で受けられた遊技球を下方へ誘導して排出する排出通路842と、排出通路842及び排出球受部841の横（正面視で右側）の前面に前方及び上方へ開放され発射電源基板ボックス830の後側を収容可能な前ボックス収容部843と、電源基板ボックスホルダ840の後面全体が前側へ窪んだように形成され電源基板ボックス850の前端を収容可能な後ボックス収容部844と、を備えている。

【0451】

この電源基板ボックスホルダ840は、排出通路842の開放された前端側が基板ユニットベース810の後面によって閉鎖されるようになっており、基板ユニットベース810の開口部812が排出通路842へ望む位置に形成されており、本体枠ベース6 20
00における下部後壁部604の後面に形成された本体枠ベース球抜通路622を流通して基板ベースユニット810の開口部812を通して基板ユニットベース810の後側へ流下した遊技球と、詳細は後述するが遊技盤4のアウト球排出部1161から排出されて排出球受部841で受けられた遊技球とを、排出通路842を通してパチンコ機1の後側下方へ排出することができるようになっている。

【0452】

また、電源基板ボックスホルダ840は、基板ユニットベース810のボックス収容部816と対応した位置に形成されており、ボックス収容部816と前ボックス収容部843とで、発射電源基板ボックス830を収容する収容凹部を形成することができるよう 30
になっている。

【0453】

更に、基板ユニット800における電源基板ボックス850は、前方が開放された横長の箱状に形成されており、その前端開口を閉鎖するように取付けられた電源基板851を備えている。この電源基板ボックス850は、電源基板851に取付けられた各種電子部品が収容されるようになっており、上面及び下面に形成された複数のスリット850aを介して、電子部品等からの熱を外部へ放出することができるようになっている。なお、図86に示すように、電源基板ボックス850の後面には、電源基板851に取付けられた電源スイッチ852が臨むようになっている。

【0454】

また、電源基板ボックス850は、電源基板851における電源スイッチ852の下側に取付けられた電源端子853（図84及び図86を参照）が後側へ臨む開口の下辺に沿って後方へ突出した立壁部850bと、立壁部850bの後端の両側から後方へ突出した突起部850cと、立壁部850bよりも前側且つ下側に配置され電源基板ボックス850の外周との間で配線コード854を挿通可能な隙間を形成する配線ガイド部850dと、を備えている。なお、詳細な図示は省略するが、電源基板851に実装された電源端子853は、コネクタ端子855の係止爪と係止する係止片を有しており、それら係止爪と係止片とを係止させることで、電源端子853からコネクタ端子855が外れないようになっている。

【0455】

この電源基板ボックス850は、立壁部850bが、図87に示すように、電源基板8 50

10

20

30

40

50

51の電源端子853に配線コード854のコネクタ端子855を接続した状態で、コネクタ端子855の後端よりも若干後方へ突出するように形成されている。本例の電源基板ボックス850では、配線コード854が電源基板ボックス850の前方下側から立壁部850bの後端に引っ掛かるように後側へ回り込んだ状態で、電源基板851の電源端子853にコネクタ端子855が接続されるようになっている。

【0456】

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

10

【0457】

また、電源基板ボックス850は、立壁部850bの後端両側に後方へ突出した突出部850cを備えているので、配線コード854が立壁部850bの後端に沿ってスライドしても、後端の両端に備えられた突起部850cによって、それ以上外側へ配線コード854がスライドするのを阻止することができ、配線コード854が立壁部850bから外れるのを防止することができるようになっている。

20

【0458】

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

30

【0459】

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

【0460】

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

40

【0461】

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

50

避させることができ、無理な力により配線コード 854 が断線して不具合が発生するのを防止することができる。

【0462】

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

【0463】

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

【0464】

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

【0465】

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

【0466】

また、電源基板ボックス 850 の立壁部 850b における配線コード 854 が折返される後端の両端に、後方へ突出する突起部 850c を備えるようにしているので、配線コード 854 が立壁部 850b における折返される辺に沿ってスライドしても、辺の両端に備えられた突起部 850c によって、それ以上外側へ配線コード 854 がスライドするのを阻止することができ、配線コード 854 が立壁部 850b から外れるのを防止して上述した作用効果を確実に奏するパチンコ機 1 を具現化することができる。

【0467】

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

【0468】

また、基板ユニット 800 における払出制御基板ボックス 860 は、横長で後方が開放された薄箱状のボックススペース 861 と、ボックススペース 861 内へ後側から嵌合し前方が開放された薄箱状のカバー 862 と、ボックススペース 861 の後面に取付けられカバー 862 によって後面が覆われる払出制御基板 4110 (図 168 を参照) と、を備えている。また、払出制御基板ボックス 860 は、背面視左端から外方へ突出しボックススペース 861 及びカバー 862 の双方に形成された複数の分離切断部 863 を備えており、複数の分離切断部 863 の一箇所ではボックススペース 861 とカバー 862 とがカシメ固定されている。これによってボックススペース 861 とカバー 862 とを分離するためには、分離切断部 863 を切断しないと分離できないようになっており、払出制御基板ボックス 860 を開くと、その痕跡が残るようになっており、従って、払出制御基板ボックス 860 が不正に開閉させられたか否かが判るようになっており、払出制御基板ボックス 860 を一回だけ開閉することができるようになっており、

10

【0469】

この払出制御基板ボックス 860 は、払出制御基板 4110 に取付けられたエラー解除スイッチ 860a、球抜スイッチ 860b、検査用出力端子 860c、等がカバー 862 を通して後方へ臨むようになっている (図 62 を参照)。また、払出制御基板ボックス 860 は、主制御基板 4100 等と接続するための各種接続用の端子が、カバー 862 を通して後方へ臨むようになっている。

【0470】

更に、基板ユニット 800 における端子基板ボックス 870 は、スピーカボックス 820 の後面に取付けられ、背面視左側上部後面に形成された基板取付部 871a、及び背面視右端後面に形成された基板カバー取付部 871b を有した基板ベース 871 と、基板ベース 871 の基板取付部 871a に後側から取付けられ後面に周辺パネル中継端子 872a が取付けられた周辺パネル中継端子板 872 と、基板ベース 871 の基板カバー取付部 871b に後側から取付けられ後壁部 873a に上下方向へ延びた開口部 873b を有する接続端子板カバー 873 と、接続端子板カバー 873 の開口部 873a から後方へ臨む CR ユニット接続端子 874a が後面に取付けられた接続端子板カバー 873 内に支持される CR ユニット接続端子板 874 と、接続端子板カバー 873 と共に基板ベース 871 の後側を覆う基板ボックスカバー 875 と、を備えている。

20

【0471】

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

30

40

【0472】

この端子基板ボックス 870 における基板ベース 871 は、図 88 に示すように、基板取付部 871a が、後端が開放された薄い箱状に形成されている。この基板ベース 871 は、基板取付部 871a の内側上部に形成され周辺パネル中継端子板 872 の上端を固定する固定片 (図示は省略する) と、基板取付部 871a の内側下部に形成され周辺パネル中継端子板 872 の下端に係止する係止爪 871c と、を備えており、固定片と係止爪 871c とによって周辺パネル中継端子板 872 を後側から脱着可能に保持することができるようになっており、

【0473】

50

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

10

【0474】

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

【0475】

端子基板ボックス 870 における接続端子板カバー 873 は、CR ユニット接続端子板 872 の外周を囲うと共に基板ベース 871 の外片部 871 c で囲まれた基板カバー取付部 871 b 内へ挿入可能とされた外壁部 873 c と、外壁部 873 c の後端を閉鎖する後壁部 873 a と、後壁部 873 a を貫通し上下方向へ延びた矩形状の開口部 873 b と、開口部 873 b の内周に略沿って後壁部 873 a から前方（基板ベース 871 側）へ延出する内壁部 873 d と、内壁部 873 d の前端が CR ユニット接続端子板 874 の前面と当接するように CR ユニット接続端子板 874 を保持し上下の外壁部 873 c に形成された鉤爪状の一対の基板保持部 873 e と、を備えている。

20

【0476】

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

30

【0477】

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

40

【0478】

端子基板ボックス 870 における CR ユニット接続端子板 874 は、その表面側（後面側）に、パチンコ機 1 と遊技ホールの島設備側に設置された CR ユニット 6 とを接続するための CR ユニット接続端子 874 a の他に、払出制御基板 4110 や、貸球ユニット 360 等と接続するための複数の内部接続端子 874 b が備えられている。なお、本例の C

50

Rユニット接続端子板874では、図示するように、CRユニット接続端子874aが係止機能を有したD-subコネクタとされており、内部接続端子874bが角形ツーピースコネクタとされている。

【0479】

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

10

【0480】

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

【0481】

20

本例の端子基板ボックス870は、CRユニット接続端子板874のCRユニット接続端子874aをD-subコネクタとしているので、図88に示すように、CRユニット接続端子板874の後面に対してCRユニット接続端子874aの本体が浮いた状態となっており、CRユニット接続端子874aから延びたリード部がCRユニット接続端子板874の後面側でも外部に露出した状態となっている。また、CRユニット接続端子板874の内部接続端子874bは、角形のツーピースコネクタとされており、図示するように、後方から嵌合接続できるように取付けられている。

【0482】

そして、本例の端子基板ボックス870は、図88に示すように、組立てた状態では、CRユニット接続端子板874の前面に沿った方向には接続端子板カバー873の外壁部873cと基板ベース871の突条871e及び外片部871cとが、また、CRユニット接続端子板874の後面に沿った方向には接続端子板カバー873の外壁部873cと内壁部873dと基板ボックスカバー875の軸部875a側の衝壁875cとが、夫々存在するので、幾重にもよる防壁が構築されることとなると共に、接続端子板カバー873と基板ベース871との境界の断面形状が蛇行したクランク形状となるようになっている。従って、喩え、接続端子板カバー873と基板ベース871との間(境界)に、可撓性に優れた不正な工具を侵入させようとしても、境界に沿って工具が曲がらず、CRユニット接続端子板874の面に沿った方向からの不正な工具の侵入を確実に阻止することができ、CRユニット接続端子板874に備えられたCRユニット接続端子874aに対する不正行為を確実に防ぐことができるようになっている。

30

40

【0483】

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

【0484】

また、端子基板ボックス870は、基板ベース871の後面に回動可能に軸支された基板ボックスカバー875に、CRユニット接続端子874aが臨む貫通口875bの軸部

50

875 a 側に、一対の軸部 875 a 間に跨る長さの衝壁 875 c を備えており、衝壁 875 c によって基板ボックスカバー 875 の強度・剛性を高めることができるので、基板ボックスカバー 875 と基板ベース 871 との間にドライバー等を差し込んで一対の軸部 875 a の間に隙間を形成させようとしても、基板ボックスカバー 875 が歪むのを阻止して隙間が形成されるのを防止することができ、不正行為を行い難くして抑止力の高いものとするようにできている。

【0485】

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

10

【0486】

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

20

【0487】

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

30

【0488】

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

40

【0489】

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

50

【 0 4 9 0 】

また、端子基板ボックス 8 7 0 内の C R ユニット接続端子板 8 7 4 を取出すには、基板ボックスカバー 8 7 5 を開けた上で接続端子板カバー 8 7 3 を開けなければならず、C R ユニット接続端子板 8 7 4 を取出し難くすることができ、不正行為に対する抑止力を高めることができる。また、衝壁 8 7 5 c によって基板ボックスカバー 8 7 5 の強度・剛性を高めることができるので、基板ボックスカバー 8 7 5 と基板ベース 8 7 1 との間にドライバー等を差し込んで隙間を形成させようとしても、基板ボックスカバー 8 7 5 が歪むのを阻止して隙間が形成されるのを防止することができ、不正行為を行い難くして抑止力の高いものとする事ができる。

【 0 4 9 1 】

更に、C R ユニット接続端子板 8 7 4 の C 内部接続端子 8 7 4 b に接続された配線コード側の端子における被コネクタ本体と配線コードとの隙間を通して、針状の電極を挿入する不正行為を行おうとしても、対応した開口部 8 7 3 f の後側、すなわち、被コネクタ本体の配線コードと沿った隙間の開口の後側を保護部 8 7 3 g と基板ボックスカバー 8 7 5 とで覆うようにしているので、端子基板ボックス 8 7 0 の外側（後側）から被コネクタ本体の隙間へ針状の電極を挿入することができず、接続された配線コードの端子に対して不正行為が行われるのを防止することができ、防犯能力の高いものとする事ができる。

【 0 4 9 2 】

また、接続端子板カバー 8 7 3 の外壁部 8 7 3 c に、C R ユニット接続端子板 8 7 4 を保持する基板保持部 8 7 3 e を備えると共に、外壁部 8 7 3 c を C R ユニット接続端子板 8 7 4 よりも前側へ延出させているので、不正行為を行うために接続端子板カバー 8 7 3 と基板ベース 8 7 1 との間にドライバー等を差し込んで隙間を形成させても、C R ユニット接続端子板 8 7 4 が接続端子板カバー 8 7 3 と共に後側へ移動するため、接続端子板カバー 8 7 3 における外壁部 8 7 3 c の前端と C R ユニット接続端子板 8 7 4 との位置関係は変化することが無く、C R ユニット接続端子板 8 7 4 の外周が外壁部 8 7 3 c （接続端子板カバー 8 7 3 ）で保護されたままとすることができ、C R ユニット接続端子板 8 7 4 の後面の C R ユニット接続端子 8 7 4 a 等に対して不正行為を行うことができず、C R ユニット接続端子板 8 7 4 や C R ユニット接続端子 8 7 4 a 等を狙った不正行為を防止することができる。

【 0 4 9 3 】

更に、端子基板ボックス 8 7 0 を、透明樹脂によって形成しており、外側から端子基板ボックス 8 7 0 内を視認することができるので、端子基板ボックス 8 7 0 を分解しなくても、端子基板ボックス 8 7 0 の外側から、内部に収容された C R ユニット接続端子板 8 7 4 や周辺パネル中継端子板 8 7 2 等に対して不正な工具が挿入されていないか、C R ユニット接続端子板 8 7 4 等自体が不正なものに交換されていないか、或いは、C R ユニット接続端子板 8 7 4 等を実装された電子部品（例えば、ROM、IC、抵抗器、コンデンサ、等）が不正なものに交換されていないか、等を簡単に点検することができ、不正行為を発見し易くすることができると共に、不正行為が発見し易くなるので、不正行為を行うものに対して不正行為の実行を躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力を高めることができる。

【 0 4 9 4 】

また、本体枠 5 の裏面側に、C R ユニット接続端子板 8 7 4 等の表面が後側を向く方向となるように端子基板ボックス 8 7 0 を取付けているので、メンテナンス等の際に外枠 2 に対して本体枠 5 を前側へ回動させて本体枠 5 の後側が現れると、端子基板ボックス 8 7 0 に収容された C R ユニット接続端子板 8 7 4 等が作業側（遊技者側）を向いた状態となり、C R ユニット接続端子板 8 7 4 等や端子基板ボックス 8 7 0 を点検し易くすることができる。

【 0 4 9 5 】

基板ユニット 8 0 0 における主側中継端子板 8 8 0 及び周辺側中継端子板 8 8 2 は、本体枠 3 に取付けられる遊技盤 4 に備えられた周辺制御部 4 1 4 0 や基板ユニット 8 0 0 の

10

20

30

40

50

払出制御基板 4 1 1 0 等と、扉枠 5 に備えられたハンドル装置 5 0 0、各装飾基板や操作ユニット 4 0 0 等との接続を中継するためのものである。これら主側中継端子板 8 8 0 及び周辺側中継端子板 8 8 2 は、本体枠 3 側や扉枠 5 側へ接続するための複数の接続端子を備えており、基板ユニットベース 8 1 0 の前面に形成された基板取付部 8 1 3 に取付けることで、それら接続端子が本体枠ベース 6 0 0 の前面から前側を向くようになっている。

【 0 4 9 6 】

なお、主側中継端子板 8 8 0 及び周辺側中継端子板 8 8 2 は、図 6 1 及び図 6 3 等に示すように、本体枠ベース 6 0 0 の前面に取付けられる中継端子板カバー 6 9 2 によってその前側が覆われるようになっていると共に、中継端子板カバー 6 9 2 の開口 6 9 2 a を通して、扉枠 5 側と接続するための接続端子のみが前側へ臨むようになっていると、それらの接続端子に配線コード 1 9 6 が接続されるようになっている（図 1 及び図 3 0 を参照）。

10

【 0 4 9 7 】

また、主側中継端子板 8 8 0 は、扉枠 5 側に配置される皿ユニット 3 0 0 における貸球ユニット 3 6 0 の貸球ボタン 3 6 1、返却ボタン 3 6 2、貸出残表示部 3 6 3、ハンドル装置 5 0 0 の回転位置検知センサ 5 1 2、タッチセンサ 5 1 6、発射停止スイッチ 5 1 8、及びファールカバーユニット 5 4 0 の満タン検知センサ 5 5 0 と、本体枠 3 側に配置される払出制御基板 4 1 1 0 との接続を中継するためのものである。また、周辺側中継端子板 8 8 2 は、扉枠 5 側に配置される各装飾ユニット 2 0 0、2 4 0、2 8 0 及び皿ユニット 3 0 0 や操作ユニット 4 0 0 に備えられた各装飾基板 4 3 0、4 3 2、及び操作ユニット 4 0 0 に備えられたダイヤル駆動モータ 4 1 4 やセンサ 4 3 2 a、4 3 2 b、4 3 2 c と、本体枠 3 側に配置される遊技盤 4 の周辺制御部 4 1 4 0 との接続を中継するためのものである。

20

【 0 4 9 8 】

[1 - 3 G . 裏カバー]

続いて、本体枠 3 における裏カバー 9 0 0 について、図 9 0 乃至図 9 2 を参照して説明する。図 9 0 (A) は本体枠 3 における裏カバーの正面斜視図であり、(B) は本体枠 3 における裏カバーの背面斜視図である。また、図 9 1 は、裏カバーにおける締結機構の部位を拡大して示す断面図であり、図 9 2 は、裏カバーにおける締結機構を分解して後側から見た分解斜視図である。本例の裏カバー 9 0 0 は、透明な合成樹脂によって形成されており、パチンコ機 1 の後側から本体枠 3 内を視認することができるようになっている。

30

【 0 4 9 9 】

本体枠 3 における裏カバー 9 0 0 は、本体枠 3 における遊技盤 4 を保持するための遊技盤保持口 6 0 1 (本体枠 3 に取付けられた遊技盤 4) の後側を開閉可能に被覆するものである。この裏カバー 9 0 0 は、遊技盤保持口 6 0 1 の後側開口を閉鎖する板状の本体部 9 0 2 と、本体部 9 0 2 の正面視右辺から前方へ延出する側部 9 0 4 と、側部 9 0 4 の前端に上下方向へ並んで複数配置され下方へ向かって突出し本体枠ベース 6 0 0 の裏カバー軸支部 6 2 3 に軸支される軸支ピン 9 0 6 と、本体部 9 0 2 の正面視左辺上部と下部に夫々形成され賞球ベース 7 1 0 の裏カバー係合溝 7 1 8 と賞球通路蓋 7 8 0 の裏カバー係合溝 7 8 0 a とに夫々係合する係合片 9 0 8 と、下側の係合片 9 0 8 の近傍に裏カバー 9 0 0 を本体枠 3 に対して開閉不能に締結するための締結機構 9 2 0 とを備えている。

40

【 0 5 0 0 】

裏カバー 9 0 0 における締結機構 9 2 0 は、図 9 1 及び図 9 2 等に示すように、裏カバー 9 0 0 の本体部 9 0 2 における下側の係止片 9 0 8 の背面視で左側に前後方向へ貫通した円形の挿通孔 9 2 1 と、挿通孔 9 2 1 の背面視で左側に所定距離はなれて配置され前後方向へ貫通した縦長矩形形状の係止口 9 2 2 と、係止口 9 2 2 に対して後側から弾性係止される係止片 9 2 3 a を一端側に有すると共に他端側に挿通孔 9 2 1 と対応した横長の長孔 9 2 3 b を有する板状のガイド部材 9 2 3 と、ガイド部材 9 2 3 の長孔 9 2 3 b へ後側から挿通され本体部 9 0 2 の挿通孔 9 2 1 を介して賞球通路蓋 7 8 0 の裏カバー締結孔 7 8 0 b へ螺合される雄ねじ部 9 2 4 a を有した締結部材 9 2 4 と、締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a にガイド部材 9 2 3 を挟むように取付けられる保持部材 9 2 5 と、を備えてい

50

る。なお、締結機構 9 2 0 におけるガイド部材 9 2 3 は、軟質の合成樹脂によって形成されており、曲がり易くなっている。

【 0 5 0 1 】

また、締結機構 9 2 0 は、ガイド部材 9 2 3 の係止片 9 2 3 a が、本体部 9 0 2 の係止口 9 2 2 に対して遊嵌状態で係止されるようになっており、ガイド部材 9 2 3 が所定の範囲内で遊動することができるようになっている。また、締結機構 9 2 0 は、締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a に取付けられた円盤状の保持部材 9 2 5 によって、締結部材 9 2 4 が長孔 9 2 3 b を通してガイド部材 9 2 3 に支持された状態となり、長孔 9 2 3 b に沿って左右方向へスライドすることができると共に、長孔 9 2 3 b から脱落しないようになっている。この締結機構 9 2 0 は、本体部 9 0 2 の係止口 9 2 2 へ後側からガイド部材 9 2 3 の係止片 9 2 3 a を係止させると、ガイド部材 9 2 3 の長孔 9 2 3 b を介して前側へ突出した締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a が、本体部 9 0 2 の挿通孔 9 2 1 へ挿通された状態となるようになっている。

10

【 0 5 0 2 】

本例の裏カバー 9 0 0 は、軸支ピン 9 0 6 を本体枠ベース 6 0 0 の裏カバー軸支部 6 2 3 に軸支させることで、本体枠 3 における遊技盤保持口 6 0 1 の後側開口を開閉することができ、係合片 9 0 8 を本体枠ベース 6 0 0 及び賞球通路蓋 7 8 0 の裏カバー係合溝 7 1 8 , 7 8 0 a に係合させることで、閉じた状態とすることができるようになっている。なお、裏カバー 9 0 0 を閉じた状態とすると、締結機構 9 2 0 における挿通孔 9 2 1 と賞球通路蓋 7 8 0 の裏カバー締結孔 7 8 0 b とが略一致した状態となるようになっている。

20

【 0 5 0 3 】

この裏カバー 9 0 0 を閉じた状態では、挿通孔 9 2 1 へ後側から前側へ挿通された締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a が、裏カバー締結孔 7 8 0 b 内へ自然と螺合されることがないので、裏カバー 9 0 0 を閉じても雄ねじ部 9 2 4 a の先端が裏カバー締結孔 7 8 0 b の後端で止まった状態となり、締結部材 9 2 4 が裏カバー 9 0 0 の本体部 9 0 2 から後方へ突出することとなる。ところで、本例では、締結部材 9 2 4 が裏カバー 9 0 0 の本体部 9 0 2 の係止されたガイド部材 9 2 3 の長孔 9 2 3 b 内に支持されているので、締結部材 9 2 4 が裏カバー 9 0 0 から脱落することなく、本体部 9 0 0 2 の後側に位置した状態が維持されるようになっている。

【 0 5 0 4 】

そして、この状態から締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a の先端を裏カバー締結孔 7 8 0 b へ挿入して締結部材 9 2 4 を回転させることで、雄ねじ部 9 2 4 a が裏カバー締結孔 7 8 0 b 内へとねじ込まれて（螺合されて）、裏カバー 9 0 0 を締結固定することができるようになっている。なお、本例の締結機構 9 2 0 は、締結部材 9 2 4 を裏カバー締結孔 7 8 0 b へねじ込む時に、締結部材 9 2 4 を支持するガイド部材 9 2 3 が本体部 9 0 2 に対して斜めになっていても、締結部材 9 2 4 を長孔 9 2 3 b で支持しているので、締結部材 9 2 4 （雄ねじ部 9 2 4 a ）を裏カバー締結孔 7 8 0 b の軸心に対して真直ぐに位置させることができ、締結部材 9 2 4 を裏カバー締結孔 7 8 0 b へ良好にねじ込むことができるようになっている。

30

【 0 5 0 5 】

また、本例では、裏カバー 9 0 0 を、一箇所の締結機構 9 2 0 によって本体枠 3 側へ締結固定するようにしているので、一箇所の締結部材 9 2 4 を操作するだけで簡単に締結したり締結を解除したりすることができ、裏カバー 9 0 0 の開閉に係る手間を簡略化してメンテナンス性を向上させることができるようになっている。

40

【 0 5 0 6 】

また、裏カバー 9 0 0 は、本体部 9 0 2 の正面視右側下端で上方へ矩形状に切欠かれた接続用切欠部 9 1 0 と、接続用切欠部 9 1 0 の正面視上側で矩形状に貫通した確認用開口部 9 1 2 と、本体部 9 0 2 の正面視左下隅部に矩形状に切欠かれた確認用切欠部 9 1 4 と、を備えている。

【 0 5 0 7 】

50

この裏カバー 900 は、図 5 に示すように、本体枠 3 に対して閉じた状態で、接続用切欠部 910 を通して遊技盤 4 における主制御基板ボックス 1170 の RAM クリアスイッチ 4100c や試験用端子 4100f 等が後側へ臨むようになっている。また、裏カバー 900 は、確認用開口部 912 を通して、主制御基板ボックス 1170 の後面に貼り付けられた基板管理シール 1178 (図 101 を参照) が後側へ臨むようになっていると共に、確認用切欠部 914 を通して主制御基板ボックス 1170 の封止部 1176 が臨むようになっている。これにより、裏カバー 900 を本体枠 3 に対して開かなくても、主制御基板ボックス 1170 及び主制御基板 4100 の作動確認や外観確認、管理状態確認等を行うことができるようになっている。

【0508】

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

【0509】

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

【0510】

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

【0511】

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

【0512】

更に、締結部材 924 の頭部と協働して締結部材 924 をガイド部材 923 に対して遊動可能に保持させる保持部材 925 を締結部材 924 の雄ねじ部 924a に取付けるようにしているため、締結部材 924 の頭部と保持部材 925 とでガイド部材 923 が挟まれた状態となり、締結部材 924 の雄ねじ部 924a がガイド部材 923 の長孔 923b か

10

20

30

40

50

ら抜けるのを確実に防止することができると共に、保持部材 9 2 5 との隙間と長孔 9 2 3 b によってガイド部材 9 2 3 に対して締結部材 9 2 4 を遊動可能に保持させることができる。

【0513】

また、裏カバー 9 0 0 における挿通孔 9 2 1 の周囲に保持部材を収容可能な収容凹部を備えるようにしており、締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a を、裏カバー 9 0 0 の挿通孔 9 2 1 を通して本体枠 3 の裏カバー締結孔 7 8 0 b へ締結させる際に、締結部材 9 2 4 の頭部とでガイド部材 9 2 3 を挟んだ保持部材 9 2 5 を、収容凹部内へ収容することができるので、裏カバー 9 0 0 とガイド部材 9 2 3 とを密着させて裏カバー 9 0 0 からの突出を可及的に少なくすることができ、ガイド部材 9 2 3 や締結部材 9 2 4 の突出した部位に他の部材が当接する可能性を低くして不具合が発生するのを低減させることができると共に、見栄えを良くすることができる。

10

【0514】

また、本体枠 3 の裏カバー締結孔 7 8 0 b を雌ねじ部として、締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a とねじ結合するようにしているので、単なる係止爪による係合と比較して、引っ張っただけでは締結を解除することができず裏カバー 9 0 0 を取外し難くすることができ、裏カバー 9 0 0 による防犯効果をより高めることができると共に、不正行為に対する抑止力の高いパチンコ機 1 とすることができる。

【0515】

更に、可撓性を有したガイド部材 9 2 3 としており、ガイド部材 9 2 3 が撓むことができるので、裏カバー 9 0 0 (挿通孔 9 2 1) に対する締結部材 9 2 4 の動きの自由度を更に高めることが可能となり、締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a を本体枠 3 の裏カバー締結孔 7 8 0 b に対して真直ぐな位置に位置させたり、雄ねじ部 9 2 4 を裏カバー締結孔 7 7 0 b に対して真直ぐに移動させたりするのをし易くすることができ、裏カバー締結孔 7 8 0 b に対して雄ねじ部 9 2 4 a を確実に締結させることができる。

20

【0516】

また、ガイド部材 9 2 3 の係止片 9 2 3 a が、裏カバー 9 0 0 の係止口 9 2 2 における挿通孔 9 2 1 とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた内壁に沿って当接した状態で、係止口 9 2 2 へ弾性係止されるようにしているので、遊動可能に取付けられたガイド部材 9 2 3 の先端側 (長孔 9 2 3 b 側) を、挿通孔 9 2 1 とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた軸心周りを回動するように動かすことができ、係止口 9 2 2 に対して係止片 9 2 3 a が軸支されたようにすることができる。従って、ガイド部材 9 2 3 の先端側の長孔 9 2 3 b に保持された締結部材 9 2 4 を、裏カバー 9 0 0 の挿通孔 9 2 1、すなわち、本体枠 3 の裏カバー締結孔 7 8 0 b を開閉するように回動させることができるので、挿通孔 9 2 1 や裏カバー締結孔 7 8 0 b に対して締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a を挿入し易くすることができ、締結部材 9 2 4 による締結作業を行い易くすることができる。

30

【0517】

更に、本体枠 3 における裏カバー締結孔 7 8 0 b とは異なる位置に複数の裏カバー係合溝 7 1 8 , 7 8 0 a を更に備えた上で、裏カバー 9 0 0 に裏カバー係合溝 7 1 8 , 7 8 0 a と夫々弾性係合する複数の係合片 9 0 8 を更に備えるようにしており、裏カバー 9 0 0 の係合片 9 0 8 を本体枠 3 の裏カバー係合溝 7 1 8 , 7 8 0 a に係合させることで、締結部材 9 2 4 による締結とは別に、裏カバー 9 0 0 を本体枠 3 へ固定することができるので、締結部材 9 2 4 を用いて締結する箇所を一箇所のみとして締結作業を可及的に少なくすることができ、組立てやメンテナンス等の作業性を高めることができる。また、上述したように、締結部材 9 2 4 とは別に係合片 9 0 8 と裏カバー係合溝 7 1 8 , 7 8 0 a との係合によって裏カバー 9 0 0 を本体枠 3 へ固定することができるので、閉鎖範囲の広い裏カバー 9 0 0 でも締結部材 9 2 4 による締結箇所を増やすことなく良好な状態で本体枠 3 における遊技盤保持口 6 0 1 の後側 (遊技盤 4 の後側) を閉鎖させることができる。

40

【0518】

また、本体枠 3 (本体枠ベース 6 0 0) の裏カバー軸支部 6 2 3 に裏カバー 9 0 0 の軸

50

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

10

【0519】**[1-3H.側面防犯板]**

次に、本体枠3における側面防犯板950について、主に図66及び図67を参照して説明する。本体枠3における側面防犯板950は、図示するように、正面視における本体枠3の左側面を形成するものであり、本体枠ベース600に取付けられるようになっている。この側面防犯板950は、平面視で浅いコ字状に押し出し成形された金属製の本体952と、本体952の内側前端付近の上下に固定され本体枠ベース600の前面に取付けられる取付金具954と、本体952の内側に固定され遊技盤4の位置決め凹部1119と係合する位置決め部材956と、を備えている。

【0520】

20

この側面防犯板950の本体952は、本体枠ベース600の高さと略同じ長さで上下方向へ延びると共に前後方向が略一定奥行きとされた側板片952aと、側板片952aの前端から正面視右方向へ延出した前端片952bと、前端片952bの後側に所定量の隙間を形成するように配置され前端片952bよりも突出量の少ない中片952cと、側板片952aの後端から正面視右方向へ前端片952bよりも長く延出した後端片952dと、を備えている(図106を参照)。この本体952は、側板片952a、前端片952b、及び後端片952dによって浅いコ字状に形成されており、中片952cと後端片952dとの間に遊技盤4における前構成部材1110と遊技パネル1150との正面視左側側部が挿入されるようになっている(図106を参照)。

【0521】

30

本例の側面防犯板950は、取付金具954が本体枠ベース600の前面に取付けられると共に、本体952の後端片952dが本体枠ベース600の後面に取付けられるようになっている。この側面防犯板950は、本体枠3に対して扉枠5を閉じた状態とすると、本体952の前端片952bが、扉枠5の補強ユニット150における軸支側補強板金152の軸支側コ字状突片166のコ字内に挿入されるようになっており、正面視左側において本体枠3と扉枠5との間に不正行為を行うための工具が挿入されるのを防止することができるようになっている(図106を参照)。また、側面防犯板950の本体952は、金属(例えば、アルミ合金)の押出型材とされていると共に、側板片952aの面に対して直角方向へ配置された前端片952b、中片952c、及び後端片952dを備えているため、側面防犯板950の強度・剛性が高められており、本体枠3全体の強度を高めて遊技盤4や扉枠5等を良好に支持することができるようになっている。

40

【0522】

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

50

ような不正行為が行われるのを防止することが可能なパチンコ機 1 とすることができる。

【0523】

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

10

【0524】

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

【0525】

また、防犯側面板 950 における側面片 952a の後端を、遊技盤 4 の前面（遊技領域 1100）よりも後方へ延出させるようにしており、側面片 952a の前後方向の寸法が長くなることで前後方向へかかる荷重に対する曲げ剛性が強くなるので、防犯側面板 950 全体の強度・剛性をより高めることができ、防犯側面板 950 が無理やり曲げられて不正行為が行われるのを防止することができる。

20

【0526】

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

30

【0527】

[1-3I. 錠装置]

続いて、本体枠 3 における錠装置 1000 について、主に図 93 乃至図 97 を参照して説明する。図 93（A）は本体枠における錠装置の左側面図であり、（B）は本体枠における錠装置を前から見た斜視図である。また、図 94（A）は錠装置の背面斜視図であり、（B）は錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆を示す背面斜視図であり、（C）は（B）の正面斜視図である。更に、図 95 は、錠装置を分解して後から見た分解斜視図であり、図 96 は、錠装置におけるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の動作を示す説明図であり、図 97 は、錠装置における不正防止部材の動作を示す説明図である。

40

【0528】

本体枠 3 における錠装置 1000 は、本体枠 3 の本体枠ベース 600 における周壁部 605 の開放側の外側側面に沿って本体枠 3 の略上端から下端にかけて取付けられるものであり、図 68 に示すように、本体枠ベース 600 における前端枠部 602 の正面視右側（開放側）辺の上部に形成された扉用フック穴 620 及び下部に形成された錠係止穴 621 と、本体枠ベース 600 における周壁部 605 の正面視右側側面に複数形成された錠取付部 625 と、に取付けられるようになっている。

【0529】

図 93 乃至図 95 に示すように、錠装置 1000 は、断面コ字状に形成される錠基体としてのコ字状基体 1001 と、コ字状基体 1001 内に摺動自在に設けられる扉枠用摺動

50

杆 1 0 4 0 と、コ字状基体 1 0 0 1 内に摺動自在に設けられる本体枠用摺動杆 1 0 5 0 と、本体枠用摺動杆 1 0 5 0 の摺動を不正に行うことができないようにコ字状基体 1 0 0 1 の下部に取付けられる不正防止部材 1 0 2 3 , 1 0 3 2 と、を備えている。

【 0 5 3 0 】

錠装置 1 0 0 0 におけるコ字状基体 1 0 0 1 は、所定の金属板を断面コ字状となるように折曲成形したものであり、その内部に扉枠用摺動杆 1 0 4 0 と本体枠用摺動杆 1 0 5 0 とが摺動可能に配置されるようになっている。なお、コ字状基体 1 0 0 1 は、その横幅寸法が従来の断面 L 字状に成形された基体に集約された錠装置に比べて極めて薄いものとなっている。これにより、錠装置 1 0 0 0 の左右方向の寸法を可及的に薄くすることが可能となり、相対的に本体枠 3 における遊技盤保持口 6 0 1 の左右方向の寸法を大きくすることができ、より遊技領域 1 1 0 0 の広い遊技盤 4 を備えることができるようになっている。

10

【 0 5 3 1 】

このコ字状基体 1 0 0 1 は、断面コ字状の開放側が本体枠ベース 6 0 0 の裏面と対面した状態で取付けられるようになっており、錠装置 1 0 0 0 を本体枠 3 に取付けた状態では、コ字状基体 1 0 0 1 の開放側が本体枠ベース 6 0 0 に閉鎖されるようになっている。これにより、コ字状基体 1 0 0 1 の内部に配置された扉枠用摺動杆 1 0 4 0 と本体枠用摺動杆 1 0 5 0 とが、夫々のフック部 1 0 4 1、1 0 5 4、1 0 6 5 を除いてコ字状基体 1 0 0 1 に完全に被覆された状態となり、外部から錠装置 1 0 0 0 に対して不正行為を行い難い不正防止構造となっている。

20

【 0 5 3 2 】

また、錠装置 1 0 0 0 におけるコ字状基体 1 0 0 1 は、その開放側（後側）と反対の閉塞側（前側）上下に本体枠用摺動杆 1 0 5 0 のフック部 1 0 5 4、1 0 6 5 が貫通可能な長形状のフック貫通開口 1 0 0 2 と、前側における本体枠ベース 6 0 0 の周壁部 6 0 5 と接する側面 1 0 0 1 b（図 9 5 を参照）の上部と中程に外方へ向かって突設されたビス止め部 1 0 0 3 と、ビス止め部 1 0 0 3 が突設された側面 1 0 0 1 b とは反対側の側面 1 0 0 1 a（図 9 5 を参照）の開放側（前側）の上端部と中間部、及び開放側の両側面 1 0 0 1 a、1 0 0 1 b の下端部から前方へ突出した係止突起 1 0 0 4 と、を備えている。

【 0 5 3 3 】

コ字状基体 1 0 0 1 のビス止め部 1 0 0 3 と係止突起 1 0 0 4 は、錠装置 1 0 0 0 を本体枠ベース 6 0 0 の裏面に取付けるためのものであり、係止突起 1 0 0 4 を本体枠ベース 6 0 0 の扉用フック穴 6 2 0 及び錠係止穴 6 2 1 に後側から挿入した上で、上方へ移動させると、ビス止め部 1 0 0 3 と本体枠ベース 6 0 0 の錠取付部 6 2 5 とが一致するようになっており、ビス止め部 1 0 0 3 を介して図示しないビスを錠取付部 6 2 5 へ螺着することで、錠装置 1 0 0 0 を本体枠ベース 6 0 0（本体枠 3）に強固に固定することができるようになっている。

30

【 0 5 3 4 】

なお、錠装置 1 0 0 0 のビスによる取付けは、上部と中程のビス止め部 1 0 0 3 だけではなく、後述する錠取付片 1 0 0 8 に形成されたビス止め部 1 0 0 3 と、シリンダ錠貫通穴 6 1 1 の上方近傍に形成された錠取付部 6 2 5 と、においても図示しないビスで本体枠ベース 6 0 0 に止着されるようになっており、錠装置 1 0 0 0 の下方も取付けられるようになっている。

40

【 0 5 3 5 】

また、錠装置 1 0 0 0 の取付けに際し、コ字状基体 1 0 0 1 の開放側（前側）の上中下の 3 箇所形成された係止突起 1 0 0 4 を、上中の扉用フック穴 6 2 0 と錠係止穴 6 2 1 とに挿入して位置決め係止すると共に、コ字状基体 1 0 0 1 のビス止め部 1 0 0 3 を錠取付部 6 2 5 にビスで固定する構造としているので、極めて簡単な構造で錠装置 1 0 0 0 を本体枠ベース 6 0 0（本体枠 3）に強固に固定することができるようになっている。

【 0 5 3 6 】

換言すると、錠装置 1 0 0 0 を極めて横幅寸法の薄いコ字状基体 1 0 0 1 に集約して構

50

成した場合でも、錠装置1000の前側及び後側の係止及び固定により、錠装置1000を本体枠3に強固に固定することができるものである。特に、本実施形態の場合には、前側の係止構造（固定構造でもよい）を構成する係止突起1004がコ字状基体1001の周壁部605と接しない側面1001aに突設した上で、後側の固定構造を構成するビス止め部1003がコ字状基体1001の周壁部605と密する側面1001bから周壁部605側へ突設した構造としているので、前側の係止構造が周壁部605と密する側面1001bに形成した場合と比較して、ガタ付きが生じないように錠装置1000を本体枠3に固定することができるようになっている。

【0537】

また、コ字状基体1001は、その両側面1001a, 1001bの上部、中程、下部に左右方向へ貫通した挿通穴1005を備えており、コ字状基体1001に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を収納した状態で挿通穴1005にリベット1006を差込んでかしめることで、コ字状基体1001の内部に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を上下方向へ摺動自在に取付けることができるようになっている。

10

【0538】

つまり、図94(C)に示すように、扉枠用摺動杆1040の上中下の3箇所に形成されたリベット用長穴1042の上端部にリベット1006が貫通していると共に、図94(B)に示すように、本体枠用摺動杆1050の上フック部材1051及び下フック部材1052に夫々一つずつ形成されたリベット用長穴1055, 1061の下端部にリベット1006が貫通しており、扉枠用摺動杆1040を上方に、本体枠用摺動杆1050を下方に移動させることができるようになっている。

20

【0539】

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

30

【0540】

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

40

【0541】

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

50

れている。

【0542】

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

【0543】

錠装置1000のコ字状基体1001に取付けられる不正防止部材1023, 1032は、シリンダ錠1010を正式な鍵で回動させずに、例えばピアノ線や針金等で不正に本体枠用摺動杆1050を下降させることを防止するためのものである。この不正防止部材1023, 1032は、図95に示すように、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とを連結ピン1034で連結した構造となっている。第一不正防止部材1023は、縦長の板状で上端の揺動軸穴1025を中心にしてコ字状基体1001に揺動自在に支持されるようになっている。具体的には、この第一不正防止部材1023は、その揺動軸穴1025を通して、コ字状基体1001の内部に配置される扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050と共に最下方の挿通穴1005及びリベット1006によって取付けられるようになっている。

10

【0544】

また、第一不正防止部材1023は、その板状面にコ字状基体1001の挿入縦開口1020と重複する位置で縦長に開口し係合カム1016の第二係合突片1018が挿入可能とされた突片挿入穴1026を備えている。この突片挿入穴1026と挿入縦開口1020とを、係合カム1016の第二係合突片1018が貫通することで、コ字状基体1001の内部に設けられた扉枠用摺動杆1040の上昇係合穴1045と第二係合突片1018とが係合するようになっている。また、第一不正防止部材1023は、突片挿入穴1026の前斜め上方の外辺に、係合カム1016の回動時に第一係合突片1017の後面側と当接可能な斜めに傾斜した傾斜部1024を備えており、この傾斜部1024が、係合カム1016の回動時に第一係合突片1017と当接することで、第一不正防止部材1023が揺動軸穴1025を中心として揺動(図97(B)において時計回転方向)するようになっている。

20

30

【0545】

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

40

【0546】

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

50

【0547】

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

10

【0548】

次に、錠装置1000における扉枠用摺動杆1040は、コ字状基体1001の内部に摺動自在に支持され、縦長の金属製の板状部材によって形成されている。この扉枠用摺動杆1040は、その一側縦辺の上中下の3箇所前方へ向かって突出する扉枠用フック部1041を備えている。扉枠用摺動杆1040の扉枠用フック部1041は、コ字状基体1001内に扉枠用摺動杆1040を収納した状態で、コ字状基体1001の開放側から前方に突出するようになっており、錠装置1000を本体枠ベース600の裏面に固定した時に、本体枠ベース600に形成された扉枠用フック穴620(図63及び図68等を参照)から前方に突出して、扉枠5の裏面に形成されるフックカバー165(図18を参照)に係止することができるようになっている。なお、扉枠用フック部1041は、図示するように、下向きの係合爪形状となっており、これにより、扉枠用摺動杆1040を上昇させることで扉枠用フック部1041とフックカバー165との係止状態を解除することができるようになっている。

20

【0549】

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

30

【0550】

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

40

【0551】

更に、扉枠用摺動杆1040は、下方部分の側面に縦長な遊び穴1044と、上昇係合

50

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

10

【0552】

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

20

【0553】

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

30

【0554】

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

【0555】

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

40

【0556】

一方、本体枠用摺動杆1050の下フック部材1052は、下端部から後方に向かって突設されたフック部1065と、下フック部材1052の板面部の上端付近で左右方向へ貫通したリベット用長穴1061と、リベット用長穴1061の下側に配置された下降係合穴1062と、下降係合穴1062の下部後側から下方へ延出した遊び穴1063と、

50

遊び穴 1063 の下方で下端付近に形成された突片移動穴 1064 と、下フック部材 1052 の縦边上端部の前端側に穿設された連結穴 1060 と、下フック部材 1052 の後方の縦辺下部に形成された係合切欠部 1066 と、下フック部材 1052 の上辺及び下辺に形成された当接部 1067 と、を備えている。

【0557】

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

10

【0558】

また、下フック部材 1052 の下降係合穴 1062 は、係合カム 1016 の第一係合突片 1017 が差し込まれて回動する時に、その回動動作によって本体枠用摺動杆 1050 が下降するように係合するためのものである。また、下フック部材 1052 の遊び穴 1063 は、係合カム 1016 の第二係合突片 1018 が差し込まれて回動する時に、その回動動作の邪魔にならないように第二係合突片 1018 の先端部が移動可能な空間を形成することができるようになっている。また、下フック部材 1052 の突片移動穴 1064 は、扉枠用摺動杆 1040 の下方のガイド突片 1043 が挿入されるようになっており、扉枠用摺動杆 1040 と本体枠用摺動杆 1050 との相互の移動を案内することができるようになっている。

20

【0559】

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

【0560】

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

30

40

【0561】

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

【0562】

50

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

10

【0563】

このように、組立てた錠装置1000を本体枠ベース600の裏面に取付けるには、扉枠用摺動杆1040の扉枠用フック部1041を本体枠ベース600に形成された扉用フック穴620に差し込みながら、鉤型に突出する係止突起1004を本体枠ベース600の扉用フック穴620及び錠係止穴621に差し込んで上方に移動させ、その状態で水平方向に突出したビス止め部1003を錠取付部625に一致させ、その一致した穴に図示しないビスを螺着することにより、錠装置1000を本体枠ベース600の裏面に強固に固定することができる。特に、本実施形態の場合には、前方部の係止構造を構成する係止突起1004がコ字状基体1001の周壁部605と接しない側面1001aに突設形成される一方、後方部の固定構造を構成するビス止め部1003がコ字状基体1001の周壁部605と接する側面1001bから水平方向に突設形成される構造とされているので、前方部の係止構造が周壁部605と接する側面1001bに形成された場合と比較して、ガタ付きが生じないように錠装置1000を本体枠ベース600に固定することができるようになっている。

20

【0564】

次に、本実施形態の錠装置1000の作用について、図96及び図97を参照して説明する。図96に示すように、本体枠ベース600(本体枠3)が外枠2に対して閉じ且つ扉枠5が本体枠3に対して閉じている状態においては、図96(A)に示すように、外枠2の閉鎖板24, 25と本体枠用摺動杆1050のフック部1054, 1065とが係止し且つ扉枠用摺動杆1040の扉枠用フック部1041と扉枠5のフックカバー165とが係止した状態となっている。その状態でシリンダ錠1010に図示しない鍵を差し込んで係合カム1016の第一係合突片1017が挿入縦開口1020内に侵入する方向に回転すると、図96(B)に示すように、第一係合突片1017の先端が本体枠用摺動杆1050の下降係合穴1062に係合してスプリング1048の付勢力に抗して下フック部材1052を下方に押下げ、これと連結されている連結線杆1053と上フック部材1051も押下げられて下降する。これにより、外枠2の閉鎖板24, 25と本体枠用摺動杆1050のフック部1054, 1065との係止状態が解除され、本体枠3を前面側に引くことにより本体枠3を外枠2に対して開放することができる。

30

【0565】

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

40

【0566】

一方、シリンダ錠1010に図示しない鍵を差し込んで係合カム1016の第二係合突片1018が挿入縦開口1020内に侵入する方向に回転すると、図96(C)に示すよ

50

うに、第二係合突片1018の先端が扉枠用摺動杆1040の上昇係合穴1045に係合してスプリング1048の付勢力に抗して扉枠用摺動杆1040を上方に押し上げ上昇する。このため、扉枠5のフックカバー165と扉枠用摺動杆1040の扉枠用フック部1041とが係止状態が解除されるので、扉枠5を前面側に引くことにより扉枠5を本体枠3に対して開放することができる。

【0567】

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96(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165の上端部と当接して扉枠用摺動杆1040が上方に上昇し、更に、扉枠用フック部1041の下向き爪部とフックカバー165とが再度係止した状態となって扉枠用摺動杆1040が下降して係止状態に戻る。なお、本実施形態における扉枠用摺動杆1040は、コ字状基体1001の全長と略同じ長さで形成されると共に、そのコ字状基体1001が本体枠3の縦方向の側面の略全長に亘って取付けられ、しかも、扉枠5との係止部である扉枠用フック部1041が扉枠用摺動杆1040の上端部、中央部、下端部の3箇所に形成されているので、扉枠5と本体枠3の縦方向の全長における施錠を確実に行うことができ、扉枠5と本体枠3との間を無理やりこじ開けてその間からピアノ線等の不正具を挿入する不正行為を行うことができないようになっている。

【0568】

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

【0569】

まず、第一番目の不正防止構造であるロック機構の作用について図97を参照して説明する。まず、外枠2と本体枠3とが閉じている状態では、図97(A)に示すように、外枠2の閉鎖板25と第二不正防止部材1032の当接部1037とが当接した状態となっている。この状態においては、バネ1035の付勢力により第一不正防止部材1023が反時計方向に回転してストッパ片部1027が不正防止切欠部1007内に侵入し、ストッパ片部1027が不正防止切欠部1007に対応する位置にある本体枠用摺動杆1050の下フック部材1052に形成される係合切欠部1066と係合した状態となっている。これにより、本体枠用摺動杆1050にピアノ線等を引っ掛けて引き降ろそうとしても、ストッパ片部1027と係合切欠部1066とが係合しているため、本体枠用摺動杆1050を不正に下方に引き降ろすこと(解錠すること)が不能となり、本体枠3を開放するという不正行為を行うことができないようになっている。

【0570】

一方、シリンダ錠1010に鍵を差し込んで正規に本体枠3を開錠する場合には、図97(B)に示すように、鍵を回転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転される。この第一係合突片1017の回転時に、第一不正防止部材1023の傾斜部1024と第一係合突片1017の側面とが当接するため、第一不正防止部材1023が揺動軸穴1025を中心として図示の時計回転方向に回転を始め、ストッパ片部1027も不正防止切欠部1007から退避するように移動する。これにより、ストッパ片部1027と係合切欠部1066との係合が解除された状態となる。この時、第二不正防止部材1032は、バネ1035を伸ばして当接

10

20

30

40

50

部1037が後退した位置となっている。この状態でさらに係合カム1016を回動させて第一係合突片1017も回動させると、第一係合突片1017の先端が下フック部材1052の下降係合穴1062に係合して本体枠用摺動杆1050の全体を下降させるので、フック部1054、1065と外枠2の閉鎖板24、25との係止状態が解除されて本体枠3を外枠2に対して開放することができるようになっている。

【0571】

なお、本体枠3を外枠2に対して閉じる時には、第二不正防止部材1032は、規制突片1031に当接した状態となっているので、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032との位置関係は、図97(A)に示す状態と略同じ位置関係になっている。この状態で本体枠3を閉めると、外枠2の閉鎖板25と第二不正防止部材1032の当接部1037とが正面から当接し、最終的に図97(A)に示す状態となる。これにより、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とが、本体枠3を閉じる時に邪魔にならないようになっている。また、本実施形態においては、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とが本体枠用摺動杆1050の下降動作だけが不正に行われな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。

【0572】

また、上記した第一番目の不正防止構造であるロック機構であっても、第一不正防止部材1023をピアノ線等で揺動させることにより、ロック機構の機能を無力化することも不可能ではない。そこで、万一ロック機構のロック機能が不正な行為により無力化される場合を想定すると、本実施形態においては、錠装置1000が本体枠3(本体枠ベース600)に取付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050とが、夫々のフック部1041、1054、1065を除いてコ字状基体1001の閉鎖空間に収納されて完全に被覆された状態となっているので、ピアノ線等を差し込んでコ字状基体1001の閉鎖空間の内部に設けられる本体枠用摺動杆1050を引き下げようとしても、コ字状基体1001の両側面1001a、1001bによって不正具の閉鎖空間への侵入が阻止されるため、不正行為を簡単に行うことができない構造となっている。

【0573】

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

【0574】

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

【0575】

また、錠装置1000の取付けに際し、コ字状基体1001の開放側(前方部)の上中下の3箇所形成される係止突起1004を扉用フック穴620や錠係止穴621に差し込んで位置決め係止し、コ字状基体1001の閉塞側(後方部)の上中下の3箇所形成されたビス止め部1003を錠取付部625にビスで固定する構造としているので、極め

10

20

30

40

50

て簡単な構造で錠装置 1000 を本体枠 3 (本体枠ベース 600) に強固に固定することができるようにしている。

【0576】

なお、本例の錠装置 1000 では、コ字状基体 1001 の下方部をビス止めする構造として錠取付片 1008 に形成されたビス止め部 1003 と本体枠 3 のシリンダ錠貫通穴 611 の上部近傍に形成した錠取付部 625 とを螺着する構造としたものを示しているが、これに代えて、シリンダ錠 1010 を錠取付片 1008 に取付けるビス 1012 を利用して、ビス 1012 の先端が錠取付片 1008 を貫通して螺着される錠取付穴をシリンダ錠貫通穴 611 の上下に形成する構造としても良い。また、コ字状基体 1001 の下方部をビス止めしなくても、錠装置 1000 の後方部のビス止め部 1003 と錠取付部 625 と

10

【0577】

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

20

【0578】

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

30

【0579】

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

40

【0580】

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

【0581】

50

また、遊技盤 4 の後側を賞球ベース 7 1 0 や裏カバー 9 0 0 で覆うようにしているので、遊技機 4 を設置した島設備内の他の部材が遊技盤 4 と接触したり、遊技盤 4 の後側にゴミや埃等の異物が付着したりするのを防止することができ、遊技盤 4 を良好な状態に維持して不具合が発生するのを抑制することができる。

【 0 5 8 2 】

また、賞球タンク 7 2 0 の後面が本体枠ベース 6 0 0 の奥行き D に対して、本体枠ベース 6 0 0 の前端から約 2 倍の奥行きとなるようにしている、つまり、本体枠ベース 6 0 0 の奥行き D を、本体枠 3 の奥行き約半分としているので、賞球ベース 7 1 0 や裏カバー 9 0 0 等を通して遊技盤 4 の後側や後側側面をより見易くすることができ、上記した作用効果を確実に奏することができる。また、本体枠ベース 6 0 0 の奥行き D を、本体

10

【 0 5 8 3 】

更に、透明な裏カバー 9 0 0 の後面（本体部 9 0 2 ）を、賞球ベース 7 1 0 に取付けられた賞球タンク 7 2 0、タンクレールユニット 7 3 0、及び賞球装置 7 4 0 等の後面と、略同一面状となるようにしている、パチンコ機 1 の後面を略フラットな面とすることができ、後方への突起物を無くすことで設置される島設備内の他の部材に引っ掛かったり当接したりするのを防止して不具合が発生するのを防止することができる。また、パチン

20

【 0 5 8 4 】

また、裏カバー 9 0 0 に、複数のスリット 9 1 6 や透孔 9 1 8 を備えるようにしており、スリット 9 1 6 等を介して遊技盤 4 の後側や後側側面等を直接視認することができるので、遊技盤 4 の後側等を更に見易くすることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。また、本体枠ベース 6 0 0 に保持された遊技盤 4 の後側を裏カバー 9 0 0 で覆っても、裏カバー 9 0 0 のスリット 9 1 6 等を介して遊技盤 4 からの熱を外部へ放出することができるので、遊技盤 4 からの熱が蓄積されるのを防止することができ、熱によ

30

【 0 5 8 5 】

[1 - 4 . 遊技盤の基本構成]

次に、パチンコ機 1 における遊技盤 4 の基本構成について、図 9 8 乃至図 1 0 5 を参照して説明する。図 9 8 は、パチンコ機の扉枠を外した状態で本体枠に取付けられた遊技盤

40

【 0 5 8 6 】

本実施形態の遊技盤 4 は、図示するように、遊技者がハンドル装置 5 0 0 を操作するこ

50

とで遊技球が打ち込まれる遊技領域 1 1 0 0 の外周を区画し外形が正面で略矩形とされた前構成部材 1 1 1 0 と、前構成部材 1 1 1 0 の後側に配置され遊技領域 1 1 0 0 の後端を区画する板状の遊技パネル 1 1 5 0 と、遊技パネル 1 1 5 0 の後側下部に配置される基板ホルダ 1 1 6 0 と、基板ホルダ 1 1 6 0 の後面に取付けられ遊技球を遊技領域 1 1 0 0 内へ打ち込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板 4 1 0 0 を収容する主制御基板ボックス 1 1 7 0 と、主制御基板 4 1 0 0 からの制御信号に基づいて所定の遊技状況を表示可能とされ前構成部材 1 1 1 0 の所定位置に遊技者側へ視認可能に取付けられる機能表示ユニット 1 1 8 0 と、を備えている。この遊技盤 4 は、図 9 8 乃至図 1 0 5 での図示は省略し詳細は後述するが、遊技パネル 1 1 5 0 の前面に取付けられる表ユニット 2 0 0 0 と、遊技パネル 1 1 5 0 の後面に取付けられる裏ユニット 3 0 0 0 と、を更に備えている (図 1 0 8 乃至図 1 1 4 等を参照) 。

10

【 0 5 8 7 】

本実施形態の遊技盤 4 は、前構成部材 1 1 1 0 、遊技パネル 1 1 5 0 、基板ホルダ 1 1 6 0 、主制御基板ボックス 1 1 7 0 、及び機能表示ユニット 1 1 8 0 によって、基本的な構成が形成されており、遊技パネル 1 1 5 0 に取付けられる表ユニット 2 0 0 0 と裏ユニット 3 0 0 0 、及び主制御基板ボックス 1 1 7 0 内に収容される主制御基板 4 1 0 0 によってパチンコ機 1 (遊技盤 4) を特徴付ける詳細な構成が形成されている。ここでは、遊技盤 4 の基本構成を説明し、詳細構成については後述する。

【 0 5 8 8 】

[1 - 4 A . 前構成部材]

続いて、遊技盤 4 における前構成部材 1 1 1 0 について説明する。本例の遊技盤 4 における前構成部材 1 1 1 0 は、外形が本体枠 3 の遊技盤保持口 6 0 1 内へ挿入可能な略矩形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域 1 1 0 0 の外周が区画されるようになっている。この前構成部材 1 1 1 0 は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール 1 1 1 1 と、外レール 1 1 1 1 に略沿って外レール 1 1 1 1 の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール 1 1 1 2 と、内レール 1 1 1 2 の下端から滑らかに連続するように正面視反時計回りの周方向へ沿って外レール 1 1 1 1 の終端 (上端) よりも下側の位置まで円弧状に延びた内周レール 1 1 1 3 と、内周レール 1 1 1 3 の終端 (上端) と外レール 1 1 1 1 の終端 (上端) とを結び外レール 1 1 1 1 に沿って転動してきた遊技球が当接可能とされた衝止部 1 1 1 4 と、内レール 1 1 1 2 と内周レール 1 1 1 3 との境界部で遊技領域 1 1 0 0 の最下端に配置され後方へ向かって低くなったアウト口誘導面 1 1 1 5 と、内レール 1 1 1 2 の上端に回動可能に軸支され、外レール 1 1 1 1 との間を閉鎖するように内レール 1 1 1 2 の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール 1 1 1 1 との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされると共に閉鎖位置側へ復帰するように図示しないバネによって付勢された逆流防止部材 1 1 1 6 と、を備えている。

20

30

【 0 5 8 9 】

この前構成部材 1 1 1 0 は、遊技盤 4 を本体枠 3 に取付けた状態とすると、図 9 8 等に示すように、外レール 1 1 1 1 と内レール 1 1 1 2 との間の下端開口が、本体枠 3 の打球発射装置 6 5 0 における発射レール 6 6 0 の延長線上に位置するようになっている。この外レール 1 1 1 1 の下端と、発射レール 6 6 0 の上端との間には、左右方向及び下方へ広がった空間が形成されており、打球発射装置 6 5 0 の発射レール 6 6 0 に沿って打ち出された遊技球が、その空間を飛び越えて、外レール 1 1 1 1 と内レール 1 1 1 2 との間の下端開口から外レール 1 1 1 1 と内レール 1 1 1 2 との間へ打ち込まれるようになっている。外レール 1 1 1 1 と内レール 1 1 1 2 との間に打ち込まれた遊技球は、その勢いに応じて外レール 1 1 1 1 に沿って上方へ転動し、内レール 1 1 1 2 の上端に軸支された逆流防止部材 1 1 1 6 を、その付勢力に抗して開放位置側へ回動させることにより、遊技領域 1 1 0 0 内へ進入することができるようになっている。

40

50

【0590】

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

10

【0591】

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

【0592】

一方、打球発射装置650から発射された遊技球が、内レール1112先端の逆流防止部材1116を越えて遊技領域1100内へ進入することができなかつた場合は、外レール1111と内レール1112との間を逆方向の下方へ向かって転動し、外レール1111と内レール1112との間の下端開口から、発射レール660の上端と外レール1111の下端との間に形成されたファール空間626を落下することとなり、ファール空間626の下部に位置する扉枠5におけるファールカバーユニット540のファール球入口542eに受入れられて、皿ユニット300における下皿302へ排出されるようになっている。

20

【0593】

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

30

【0594】

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

40

【0595】

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

【0596】

50

また、前構成部材 1 1 1 0 は、正面視左端に上下方向へ離間して配置され前方から後方へ向かって窪むと共に左端に開放された一对の位置決め凹部 1 1 1 9 と、正面視右端に上下方向へ離間して配置された一对の遊技盤止め具 1 1 2 0 と、外ルール 1 1 1 1 の下端よりも正面視左側に配置され下方へ開放されると共に上側が円弧状に形成され前側から窪んだ固定凹部 1 1 2 1 と、正面視下端の左側端部付近に下端から上方へ左右方向へ長く延びた矩形に切欠かれた球通路用切欠部 1 1 2 2 と、を備えている。前構成部材 1 1 1 0 の位置決め凹部 1 1 1 9 は、本体枠 3 における側面防犯版 9 5 0 の内側に取付けられた位置決め部材 9 5 6 と嵌合させることで、遊技盤保持口 6 0 1 に挿入された遊技盤 4 の正面視左端が、前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。また、遊技盤止め具 1 1 2 0 は、本体枠 3 における本体枠ベース 6 0 0 の遊技盤係止部 6 0 8 に対して

10

【 0 5 9 7 】

また、前構成部材 1 1 1 0 の固定凹部 1 1 2 1 は、遊技盤 4 を本体枠 3 の遊技盤保持口 6 0 1 へ挿入した状態で、本体枠 3 の前面に軸支された遊技盤固定具 6 9 0 を正面視で時計回りの方向へ回動させると、遊技盤固定具 6 9 0 の固定片 6 9 0 a が挿入されるようになり、遊技盤固定具 6 9 0 によって遊技盤 4 の下端が前方へ移動するのが規制されるようになっている。また、前構成部材 1 1 1 0 の球通路用切欠部 1 1 2 2 は、遊技パネル 1 1 5 0 の同位置にも同様の球通路用切欠部 1 1 5 2 が形成されており、遊技盤 4 を本

20

【 0 5 9 8 】

更に、前構成部材 1 1 1 0 は、下端部における正面視右端近傍に、前後方向へ貫通した横長の貫通穴 1 1 2 3 と、貫通穴 1 1 2 3 の下辺における左右方向の中央から正面視左寄りの位置に前後方向の厚さを薄く形成した締結部 1 1 2 4 と、貫通穴 1 1 2 3 の正面視左側に配置され証明確認用の証紙を貼付するための証紙貼付部 1 1 2 5 と、を備えている。この前構成部材 1 1 1 0 における締結部 1 1 2 4 は、詳細な図示は省略するが、本遊技盤を従前の本体枠に取付ける場合に、従前の本体枠に形成された締結穴に対して所定の締結バンドを互いに巻き掛けて締結することで、遊技盤 4 を取外し難くすることができ、遊技盤

30

【 0 5 9 9 】

また、前構成部材 1 1 1 0 は、内周ルール 1 1 1 3 に沿ったルール防犯溝 1 1 1 8 の外側で正面視右下に、後述する機能表示ユニット 1 1 8 0 の表示部 1 1 8 1 が配置されている。また、前構成部材 1 1 1 0 は、後面の下部の左右両端から後方へ突出した複数の取付ボス 1 1 2 6 と、内ルール 1 1 1 2 の後面から後方へ突出した複数の位置決め突起 1 1 2 7 と、を備えている。この取付ボス 1 1 2 6 は、遊技パネル 1 1 5 0 を貫通して基板ホルダ 1 1 6 0 の固定ボス 1 1 6 2 と係合するようになり、基板ホルダ 1 1 6 0 の後側から固定ボス 1 1 6 2 を通して取付ボス 1 1 2 6 へ所定のビスを螺着することで、前構成部材 1 1 1 0 と基板ホルダ 1 1 6 0 とで遊技パネル 1 1 5 0 を挟持することができ

40

【 0 6 0 0 】

[1 - 4 B . 遊技パネル]

続いて、遊技盤 4 における遊技パネル 1 1 5 0 について説明する。本例の遊技パネル 1 1 5 0 は、所定厚さ（例えば、18mm～21mm）のベニア合板等の木質板材によって形成されており、外形が前構成部材 1 1 1 0 の外形と略同形状とされている。この遊技パネル 1 1 5 0 は、正面視左右方向略中央の下部で前構成部材 1 1 1 0 におけるアウト口誘導面 1 1 1 5 と対応した位置に前後方向へ貫通するアウト口 1 1 5 1 と、下端の正面視左

50

側に前後方向へ横長に貫通すると共に下方へ開放され前構成部材 1 1 1 0 の球通路用切欠部 1 1 2 2 と同形状の球通路用切欠部 1 1 5 2 と、正面視右下隅部に前後方向へ貫通し機能表示ユニット 1 1 8 0 の後方突出部 1 1 8 2 が挿入される挿入穴 1 1 5 3 と、を備えている。

【 0 6 0 1 】

また、遊技パネル 1 1 5 0 は、下部の左右両端付近で前構成部材 1 1 1 0 の取付ボス 1 1 2 6 と対応した位置に前後方向へ貫通した複数のボス挿通孔 1 1 5 4 と、前構成部材 1 1 1 0 の位置決め突起 1 1 2 7 が挿入固定される複数の内レール固定孔 1 1 5 5 と、アウト口 1 1 5 1 の後面側で後面から前方へ向かって所定量窪むと共に下端側が下方へ開放された溝状のアウト球排出溝 1 1 5 6 (図 1 0 1 を参照) と、前構成部材 1 1 1 0 の遊技盤止め具 1 1 2 0 と対応した位置に形成され正面視右端から前後方向へ貫通するように切欠かれた切欠部 1 1 5 7 と、を備えている。また、遊技パネル 1 1 5 0 は、適宜位置に前構成部材 1 1 1 0 の後面に対して取付固定するための複数の取付孔を備えている。

10

【 0 6 0 2 】

本例の遊技盤 4 における遊技パネル 1 1 5 0 は、前構成部材 1 1 1 0 によって外周が区画される遊技領域 1 1 0 0 の後端を区画することができるものであり、図示は省略するが、前面における遊技領域 1 1 0 0 と対応した範囲内に、複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されるようになっており、表ユニット 2 0 0 0 が取付けられるようになっている。また、遊技パネル 1 1 5 0 の後面には、裏ユニット 3 0 0 0 が取付けられるようになっている。また、遊技パネル 1 1 5 0 は、アウト口 1 1 5 1 が、遊技領域 1 1 0 0 の最下端に位置するように形成されており、遊技盤 4 に組立てた状態では、前構成部材 1 1 1 0 における遊技領域 1 1 0 0 の最下端に形成されたアウト口誘導面 1 1 1 5 によって後方へ誘導された遊技球がアウト口 1 1 5 1 へ進入して遊技盤 4 の後側へ排出されるようになっている。

20

【 0 6 0 3 】

[1 - 4 C . 基板ホルダ]

次に、遊技盤 4 における基板ホルダ 1 1 6 0 について説明する。基板ホルダ 1 1 6 0 は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されている。この基板ホルダ 1 1 6 0 は、正面視左右方向の略中央における底壁部の前端に上下方向へ貫通するように形成されたアウト球排出部 1 1 6 1 が形成されていると共に、底壁部の上面がアウト球排出部 1 1 6 1 へ向かって低くなるように形成されており、遊技パネル 1 1 5 0 のアウト口 1 1 5 1、表ユニットや裏ユニットから排出されて、基板ホルダ 1 1 6 0 の底部上面に供給 (排出) された遊技球が、アウト球排出部 1 1 6 1 から下方へ排出されるようになっている。なお、アウト球排出部 1 1 6 1 は、遊技盤 4 を本体枠 3 に取付けた状態とすると、本体枠 3 における基板ユニット 8 0 0 の排出球受部 8 4 1 の直上に位置するようになっており、遊技盤 4 から排出された遊技球は、すべて基板ユニット 8 0 0 の排出通路 8 4 2 を通ってパチンコ機 1 の後側下方へ排出されるようになっている。

30

【 0 6 0 4 】

また、基板ホルダ 1 1 6 0 は、側壁部における上下両端の前端から前方へ突出した複数の固定ボス 1 1 6 2 を備えている。複数の固定ボス 1 1 6 2 は、先端が遊技パネル 1 1 5 2 0 の後側からボス挿通孔 1 1 5 4 内へ挿入された上で、前構成部材 1 1 1 0 の取付ボス 1 1 2 6 の後端と嵌合するようになっており、取付ボス 1 1 2 6 と嵌合させた状態で、基板ホルダ 1 1 6 0 の後側から固定ボス 1 1 6 2 内を貫通して取付ボス 1 1 2 6 へ所定のビスを螺着することで、前構成部材 1 1 1 0 に対して基板ホルダ 1 1 6 0 を組付けることができるようになっており、前構成部材 1 1 1 0 と基板ホルダ 1 1 6 0 とで遊技パネル 1 1 5 0 を挟持することができるようになっている。

40

【 0 6 0 5 】

また、基板ホルダ 1 1 6 0 は、図 1 0 1 に示すように、後壁部における後面の背面視左側端部に主制御基板ボックス 1 1 7 0 の固定片 1 1 7 4 が横側から嵌合可能な固定部 1 1 6 3 と、固定部 1 1 6 3 と対向するように配置され主制御基板ボックス 1 1 7 0 の弾性固

50

定片 1 1 7 5 が後方から係止可能な係止部 1 1 6 4 と、を備えている。この基板ホルダ 1 1 6 0 の固定部 1 1 6 3 及び係止部 1 1 6 4 によって、基板ホルダ 1 1 6 0 の後面に主制御基板ボックス 1 1 7 0 を着脱可能に支持することができるようになっている。

【 0 6 0 6 】

[1 - 4 D . 主制御基板ボックス]

続いて、遊技盤 4 における主制御基板ボックス 1 1 7 0 について説明する。この主制御基板ボックス 1 1 7 0 は、後側が開放された薄い横長箱状の基板ベース 1 1 7 1 と、基板ベース 1 1 7 1 の後面を覆い前側が開放された薄い横長箱状で基板ベース 1 1 7 1 の内部へ後側から嵌合する基板カバー 1 1 7 2 と、基板カバー 1 1 7 1 の前端に電子部品や端子等が後面側に実装された主制御基板 4 1 0 0 と、を備えている。また、主制御基板ボックス 1 1 7 0 は、基板ベース 1 1 7 1 における背面視左側端部から外方へ延出し基板ホルダ 1 1 6 0 の固定部 1 1 6 3 と嵌合する固定片 1 1 7 4 と、基板カバー 1 1 7 2 における背面視右側端部から後方へ突出し基板ホルダ 1 1 6 0 の係止部 1 1 6 4 に弾性係止される弾性固定片と、を備えている。

【 0 6 0 7 】

また、主制御基板ボックス 1 1 7 0 は、図 1 0 1 等に示すように、弾性固定片 1 1 7 5 を挟んで上下に二つずつ背面視右側端部に配置され基板ベース 1 1 7 1 と基板カバー 1 1 7 2 との開閉を封止可能な封止部 1 1 7 6 と、基板ベース 1 1 7 1 と基板カバー 1 1 7 2 の下端で基板ベース 1 1 7 1 と基板カバー 1 1 7 2 とに跨って貼付けられる密封シール（図示は省略）と、密封シールの表面を被覆する透明なシール保護カバー 1 1 7 7 と、基板カバー 1 1 7 2 の後面に貼り付けられる基板管理シール 1 1 7 8 と、を備えている。この主制御基板ボックス 1 1 7 0 の封止部 1 1 7 6 は、基板ユニット 8 0 0 における払出制御基板ボックス 8 6 0 の分離切断部 8 6 3 と同様の構成とされており、四つの封止部 1 1 7 6 の何れか一つにおいてカシメ固定されている。この主制御基板ボックス 1 1 7 0 は、基板ベース 1 1 7 1 と基板カバー 1 1 7 2 とを分離するには、カシメ固定された封止部 1 1 7 6 を切断する必要があり、主制御基板ボックス 1 1 7 0 の開閉の痕跡が残るようになっている。これにより、主制御基板ボックス 1 1 7 0 が不正に開かれたか否かが外部から目視で明瞭に判別することができるようになっている。

【 0 6 0 8 】

なお、主制御基板ボックス 1 1 7 0 の封止部 1 1 7 6 は、本例では四つ備えられているので、主制御基板ボックス 1 1 7 0 を三回まで開閉することができるようになっている。また、本例の主制御基板ボックス 1 1 7 0 は、基板ベース 1 1 7 1 と基板カバー 1 1 7 2 とに跨って密封シールが貼付られており、基板ベース 1 1 7 1 と基板カバー 1 1 7 2 とを分離させる際に、密封シールを切断したり剥したりする必要があり、この密封シールにおいても開閉の痕跡が残るようになっている。従って、主制御基板ボックス 1 1 7 0 が不正に開閉されて、内部の主制御基板 4 1 0 0 が不正に改造されたり、不正な主制御基板（或いは、遊技内容のプログラム等を記憶した ROM）と交換されたりしても、外部から目視で確認することができ、それらの不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。

【 0 6 0 9 】

また、主制御基板ボックス 1 1 7 0 は、基板カバー 1 1 7 2 の前後方向へ貫通した開口が適宜位置に形成されており、その開口を通して主制御基板 4 1 0 0 に取付けられた、RAM クリアスイッチ 4 1 0 0 c や試験用端子 4 1 0 0 f、周辺制御基板 4 0 1 0 や払出制御基板 4 1 1 0 等と接続するための各種接続端子等が後側へ臨むようになっている。なお、主制御基板ボックス 1 1 7 0 の後面から臨む試験用端子 4 1 0 0 f に、所定の計測機器を接続することで、主制御基板ボックス 1 1 7 0 を開けることなく主制御基板 4 1 0 0 を外部からチェックすることができると共に、上述の封止部 1 1 7 6 や密封シールに対して巧妙な細工がなされていても、主制御基板 4 1 0 0 に対する不正な改造の有無を目視以外に確認することができ、防犯性能の高いパチンコ機 1 とすることができるようになっている。

10

20

30

40

50

【0610】

[1-4E.機能表示ユニット]

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

【0611】

本例の機能表示ユニット1180の表示部1181には、図102(A)に拡大して示すように、正面視左側端部に遊技領域1100内へ打ち込まれた遊技球によって変化する遊技状態を表示するための一つのLEDからなる遊技状態表示器1183と、遊技状態表示器1183の右側で上下方向へ並んだ二つのLEDからなり第一始動口2101への遊技球の受入れに関する保留数を表示するための第一特別図柄記憶表示器1184と、第一特別図柄記憶表示器1184の右側に配置され第一始動口2101への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果を第一特別図柄として表示するための一つの7セグメントLEDからなる第一特別図柄表示器1185と、第一特別図柄表示器1185の右斜め上に配置され第二始動口2102への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果を第二特別図柄として表示するための一つの7セグメントLEDからなる第二特別図柄表示器1186と、第二特別図柄表示器1186の右側で上下方向へ並んだ二つのLEDからなり第二始動口2102への遊技球の受入れに関する保留数を表示するための第二特別図柄記憶表示器1187と、を備えている。

10

20

【0612】

また、機能表示ユニット1180の表示部1181には、第二特別図柄表示器1186の直上から内周レール1113に略沿った円弧状に並んで配置され遊技球によるゲート部2107の通過に関する保留数を表示するための四つのLEDからなる普通図柄記憶表示器1188と、普通図柄記憶表示器の下側に配置され遊技球がゲート部2107を通過することで抽選された普通抽選結果を普通図柄として表示するための一つのLEDからなる普通図柄表示器1189と、普通図柄記憶表示器1188の斜め右上側へ並んで配置され不正な遊技が検出(例えば、磁気検出センサ3523による磁石等を用いた不正な遊技が検出)された時に外部への報知用として表示するための二つのLEDからなる不正検出表示器1190と、を備えている。

30

【0613】

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

【0614】

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

40

50

【0615】

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

10

【0616】

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

20

【0617】

また、機能表示ユニット1180における普通図柄表示器1189は、赤色・緑色・橙色と、その発光色を変化させることが可能なカラーLEDとされており、発光する発光色と、点灯・点滅との組合せにより、ゲート部2107を遊技球が通過することで抽選される普通抽選結果を表示することができるようになっている。なお、普通図柄表示器1189による普通図柄の表示も、特別図柄と同様に、所定時間変動表示した後に、普通抽選結果に対応した発光パターンで停止表示するようになっている。

【0618】

また、機能表示ユニット1180における普通図柄記憶表示器1188は、普通図柄表示器1189において普通図柄を変動表示させることができない時に、ゲート部2107を遊技球が通過した場合に、変動表示の開始が保留（記憶）された普通図柄の保留数（記憶数）を表示するものである。この普通図柄記憶表示器1188は、下から並んで配置された四つの普通図柄記憶ランプ1188a～1188dを備え、夫々が所定のLEDとされており、保留数に応じて下から普通図柄記憶ランプ1188a～1188dを順次点灯させることで普通図柄の保留数を表示させることができるようになっている。なお、本例では、普通図柄の変動表示が四つまで保留（記憶）されるようになっている。

30

【0619】

更に、機能表示ユニット1180における不正検出表示器1190は、所定のLEDからなる不正検出表示ランプ1190a、1190bを備えており、夫々のランプが同時に点灯することで不正な遊技が検出されたとして表示することができるようになっている。

40

【0620】

本例の機能表示ユニット1180は、図102(A)に示すように、遊技盤4をパチンコ機1に取付けた状態で、扉枠5の遊技窓101を通して遊技者側から視認することができるようになっている。また、機能表示ユニット1180の遊技状態表示器1183、第一特別図柄記憶表示器1184、第一特別図柄表示器1185、第二特別図柄表示器1186、第二特別図柄記憶表示器1187、普通図柄記憶表示器1188、普通図柄表示器1189、及び不正検出表示器1190は、機能表示基板1191（図168を参照）の前面に取付けられている。また、機能表示ユニット1180の後方突出部1182の後端には、機能表示基板1191と、主制御基板4100とを接続するための接続端子が取付

50

けられている。

【0621】

本例では、機能表示ユニット1180を遊技盤4の前構成部材1110に備えるようにしているため、遊技パネル1150に取付けられる表ユニット2000や裏ユニット3000に備えるようにした場合と比較して、機能表示ユニット1180を遊技盤4の基本構成として流用することができ、パチンコ機1に係る構成を簡略化してコストが増加するのを防止することができると共に、パチンコ機1の機種（表ユニット2000や裏ユニット3000により具現化されパチンコ機1の機種を特徴付けることが可能な遊技盤4の詳細構成）が異なっても、機能表示ユニット1180の表示部1181の位置が変化しないので、遊技者や遊技ホールの店員等に対して、戸惑うことなく表示部1181の位置を認識させることができるようになっている。

10

【0622】

また、パチンコ機1の機能表示ユニット1180としては、図102(B)に示すような形態としても良い。この例では、7セグメントLEDにより構成した第一特別図柄表示器1185と第二特別図柄表示器1186を、夫々八つのLED群によって構成したものである。また、第一特別図柄記憶表示器1184と第二特別図柄記憶表示器1187を、夫々四つのLED群により構成すると共に、普通図柄記憶表示器1188を、二つのLEDにより構成するようになっている。

【0623】

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

20

【0624】

【1-4F. 遊技パネルの第二実施形態】

続いて、上記した遊技盤4における遊技パネル1150とは異なる形態の遊技パネル1200について、図103乃至図105を参照して説明する。なお、図103乃至図105における前構成部材1110、基板ホルダ1160、及び主制御基板ボックス1170は、上述したものの同一の構成とされており、ここでの詳細な説明は省略する。本実施形態の遊技パネル1200は、上述した遊技パネル1150よりも厚さが薄く前構成部材1110によって外周が区画された遊技領域1100の後端を区画可能な板状で前構成部材1110の外形よりも外形が小さく形成されたパネル板1210と、パネル板1210を前側から脱着可能に保持すると共に前構成部材1110の後面に取付けられる枠状のパネルホルダ1220と、を備えている。

30

【0625】

この遊技パネル1200パネル板1210は、その外形が遊技領域1100よりも若干大きい多角形状とされており、アクリル樹脂、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の合成樹脂板や、ガラスや金属等の無機質板により形成されている。このパネル板1210の板厚は、パネルホルダ1220（遊技パネル1150）よりも薄く、図示しない障害釘を前面に植設したり表ユニット2000を取付けたりしても十分に保持可能な必要最低限の厚さ（8～10mm）とされている。なお、本例では、透明な合成樹脂板によってパネル板1210が形成されている。

40

【0626】

このパネル板1210は、外周近傍に配置され前後方向に貫通する丸孔からなる複数の嵌合孔1211と、左下部の外周近傍に配置され前後方向に貫通し上下方向に延びる長孔1212と、を備えている。これら嵌合孔1211及び長孔1212は、遊技領域1100よりも外側に配置されており、パネルホルダ1220との位置決めを行うものである。

50

また、パネル板 1 2 1 0 には、その上辺の両端と下辺の両端に、前側が窪んだ段状の係合段部 1 2 1 3 が夫々備えられている。この係合段部 1 2 1 3 は、パネル板 1 2 1 0 の板厚の略半分まで切欠いた形態とされると共に、嵌合孔 1 2 1 1 及び長孔 1 2 1 2 と同様に、遊技領域 1 1 0 0 よりも外側に配置されており、パネル板 1 2 1 0 をパネルホルダ 1 2 2 0 へ係合固定するためのものである。

【 0 6 2 7 】

また、パネル板 1 2 1 0 は、所定位置に内レール固定孔 1 2 1 4 が複数備えられている。この内レール固定孔 1 2 1 4 に内レール 1 1 1 2 の後側から突出する位置決め突起 1 1 2 7 を嵌合固定させることで、内レール 1 1 1 2 を所定の位置に固定することができるようになっている。

10

【 0 6 2 8 】

一方、遊技パネル 1 2 0 0 におけるパネルホルダ 1 2 2 0 は、パネル板 1 2 1 0 を包含する大きさで外形が略四角形状とされ、上述した木質板からなる遊技パネル 1 1 5 0 の厚さと略同じ厚さ（本例では、約 2 0 mm）とされた合成樹脂（例えば、熱可塑性合成樹脂）からなるものである。このパネルホルダ 1 2 2 0 には、パネル板 1 2 1 0 を着脱可能に保持し前面側から後方側に向かって凹んだ保持段部 1 2 2 1 と、保持段部 1 2 2 1 の内側において略遊技領域 1 1 0 0 と同等の大きさで前後方向に貫通する貫通口 1 2 2 2 とを主に備えている。

【 0 6 2 9 】

パネルホルダ 1 2 2 0 の保持段部 1 2 2 1 は、前面からの深さがパネル板 1 2 1 0 の厚さと略同じ深さとされており、保持段部 1 2 2 1 内に保持されたパネル板 1 2 1 0 の前面がパネルホルダ 1 2 2 0 の前面と略同一面となるようになっている。また、この保持段部 1 2 2 1 は、その前側内周面が、パネル板 1 2 1 0 の外周面に対して所定量のクリアランスが形成される大きさとされている。このクリアランスにより、温度変化や経時変化により相対的にパネル板 1 2 1 0 が伸縮しても、その伸縮を吸収できるようになっている。なお、クリアランス内にゴム等の弾性部材を詰めても良い。

20

【 0 6 3 0 】

また、パネルホルダ 1 2 2 0 には、保持段部 1 2 2 1 に保持されるパネル板 1 2 1 0 に形成された嵌合孔 1 2 1 1 及び長孔 1 2 1 2 と対応する位置に配置され、保持段部 1 2 2 1 の前面から前方に向かって延び、パネル板 1 2 1 0 の嵌合孔 1 2 1 1 及び長孔 1 2 1 2 に嵌合及び挿通可能な複数の突出ピン 1 2 2 3 を備えている。これらの突出ピン 1 2 2 3 をパネル板 1 2 1 0 の嵌合孔 1 2 1 1 及び長孔 1 2 1 2 に嵌合及び挿通することで、パネルホルダ 1 2 2 0 とパネル板 1 2 1 0 とを互いに位置決めすることができるようになっている。

30

【 0 6 3 1 】

更に、パネルホルダ 1 2 2 0 には、パネル板 1 2 1 0 の係合段部 1 2 1 3 と対応する位置に、係合段部 1 2 1 3 と係合する係合爪 1 2 2 4 及び係合片 1 2 2 5 を供えている。詳述すると、係合爪 1 2 2 4 は、パネルホルダ 1 2 2 0 の上側の保持段部 1 2 2 1 に配置されており、パネル板 1 2 1 0 における上側の係合段部 1 2 1 3 と対応し、保持段部 1 2 2 1 の前面から前方に向かって突出し係合段部 1 2 1 3 と弾性係合するようになっている。この係合爪 1 2 2 4 は、その先端がパネルホルダ 1 2 2 0 の前面から突出しない大きさとされている。一方、係合片 1 2 2 5 は、パネルホルダ 1 2 2 0 の下側の保持段部 1 2 2 1 に配置され、パネル板 1 2 1 0 における下側の係合段部 1 2 1 3 と対応し、保持段部 1 2 2 1 の前面との間にパネル板 1 2 1 0 の係合段部 1 2 1 3 が挿入可能な大きさの所定の隙間を形成した状態で、パネルホルダ 1 2 2 0 の前面に沿って上側（中心側）に向かって所定量延びる形態とされている。これら係合爪 1 2 2 4 及び係合片 1 2 2 5 にパネル板 1 2 1 0 の係合段部 1 2 1 3 を係合させることで、パネル板 1 2 1 0 がパネルホルダ 1 2 2 0 に対して着脱可能に保持されるようになっている。

40

【 0 6 3 2 】

また、パネルホルダ 1 2 2 0 には、前構成部材 1 1 1 0 に備えられた取付ボス 1 1 2 6

50

を挿通可能な前後方向に貫通するボス挿通孔 1 2 2 6 を備えており、このボス挿通孔 1 2 2 6 に前構成部材 1 1 1 0 の取付ボス 1 1 2 6 を挿通することで、パネルホルダ 1 2 2 0 と前構成部材 1 1 1 0 とが互いに位置決めされるようになっている。

【 0 6 3 3 】

このパネルホルダ 1 2 2 0 には、図 1 0 4 に示すように、その後面側に、上下方向の中央やや下方より下側と外周縁を残すように前側に所定量窪んだ形態の取付支持部 1 2 2 7 が備えられている。この取付支持部 1 2 2 7 により、パネルホルダ 1 2 2 0 の後面は、下端より所定高さまでの所定範囲より上側で、後面側外周部が後方に突出したような状態で窪んだ形態となると共に、その窪み量（深さ）が、取付支持部 1 2 2 7 に取付固定される裏ユニット 3 0 0 0 における裏箱 3 0 0 1 のフランジ状の固定部 3 0 0 1 b（図 1 6 4 等を参照）を収容できる深さ（本例では、約 2 . 5 mm とされており、1 ~ 3 mm の間とすることが望ましい）とされている。この取付支持部 1 2 2 7 に所定の部材を取付固定することで、その固定部 3 0 0 1 a がパネルホルダ 1 2 2 0 よりも後側に突出するのを防止することができ、パネルホルダ 1 2 2 0 すなわち遊技盤 4 を本体枠 3（パチンコ機 1）の遊技盤保持口 6 0 1 内に確実に設置装着できるようになっている。

10

【 0 6 3 4 】

更に、パネルホルダ 1 2 2 0 には、図示するように、後面側の取付支持部 1 2 2 7 内及び収容凹部 6 3 0 h よりも上側に配置され所定のビスを螺合可能な複数の取付孔 1 2 2 8 が所定配列で配置されている。また、パネルホルダ 1 2 2 0 には、取付孔 1 2 2 8 と対応するように配置される複数の位置決め孔 1 2 2 9 が備えられている。この位置決め孔 1 2 2 9 は、取付孔 1 2 2 8 を用いて取付固定される部材に形成された位置決め突起（例えば、裏箱 3 0 0 1 における前面のフランジ状に形成された固定部 3 0 0 1 a から前方へ突出する位置決め突起（図示は省略する））が挿入されるものである。なお、本例では、位置決め孔 1 2 2 9 は、背面視略矩形状（角孔状）の止り孔とされている。

20

【 0 6 3 5 】

なお、取付孔 1 2 2 8 に対して、その孔の内径が大径のものと小径のものとを混在させるようにして、取付固定する所定の部材の大きさや重量等に応じて、適宜径の取付孔 1 2 2 8 を用いるようにしても良い。

【 0 6 3 6 】

また、パネルホルダ 1 2 2 0 には、少なくとも下端から所定高さまでの所定範囲では後面側に開口する複数の肉抜き部 1 2 3 0 が形成されており、肉抜き部 1 2 3 0 によりパネルホルダ 1 2 2 0 の重量が軽減されるようになっている。図 1 0 3 に示すように、収容凹部 6 3 0 h の前側、つまり、パネルホルダ 1 2 2 0 の前面側の下端から所定高さまでの所定範囲内には、これらの肉抜き部 1 2 3 0 が形成されておらず、その範囲内では、パネルホルダ 1 2 2 0 の前面が略平らな面となるようになっているので、その前面に配置される前構成部材 1 1 1 0 の後面が略平らな面となり、打球発射装置 6 5 0 から発射された遊技球が、滑らかに案内されるようになっている。また、このパネルホルダ 1 2 2 0 は、図示するように、肉抜き部 1 2 3 0 が形成されることで、取付孔 1 2 2 8 等がボス状に形成されると共に、それらを支持したりパネルホルダ 1 2 2 0 の強度を維持したりするために、箱状のリブが形成された状態となっている。

30

40

【 0 6 3 7 】

なお、このパネルホルダ 1 2 2 0 には、障害釘植設装置（図示しない）や、組立治具等の位置決め手段に対応した位置決め部 1 2 3 1 が形成されており、障害釘植設装置に遊技パネル 1 1 5 0 を保持した状態でセットできるようになっている。また、パネルホルダ 1 2 2 0 の下部には、前構成部材 1 1 1 0 のアウト口誘導面 1 1 1 5 と対応した位置に前後方向へ貫通するアウト口 1 2 3 2 と、下端の正面視左側に前後方向へ横長に貫通すると共に下方へ開放され前構成部材 1 1 1 0 の球通路用切欠部 1 1 2 2 と同形状の球通路用切欠部 1 2 3 3 と、正面視右下隅部に前後方向へ貫通し機能表示ユニット 1 1 8 0 の後方突出部 1 1 8 2 が挿入される挿入穴 1 2 3 4 と、を備えている。

【 0 6 3 8 】

50

また、パネルホルダ 1 2 2 0 は、アウト口 1 2 3 2 の後面側で後面から前方へ向かって所定量窪むと共に下端側が下方へ開放された溝状のアウト球排出溝 1 2 3 5 (図 1 0 4 を参照) と、前構成部材 1 1 1 0 の遊技盤止め具 1 1 2 0 と対応した位置に形成され正面視右端から前後方向へ貫通するように切欠かれた切欠部 1 2 3 6 と、を備えている。また、パネルホルダ 1 2 2 0 は、適宜位置に前構成部材 1 1 1 0 の後面に対して取付固定するための複数の取付孔を備えている。

【 0 6 3 9 】

このパネルホルダ 1 2 2 0 におけるアウト球排出溝 1 2 3 5 は、遊技盤 4 を本体枠 3 の遊技盤保持口 6 0 1 へ挿入保持させると、本体枠 3 (本体枠ベース 6 0 0 における遊技盤載置部 6 0 6 の上面) に備えられた位置決め突起 6 0 7 と嵌合するようになっており、アウト球排出溝 1 2 3 5 が位置決め突起 6 0 7 と嵌合することで、本体枠 3 に対して遊技盤 4 が左右方向へ相対移動するのが規制されるようになっている。

10

【 0 6 4 0 】

本実施形態の遊技パネル 1 2 0 0 は、前方からパネルホルダ 1 2 2 0 の保持段部 1 2 2 1 内へパネル板 1 2 1 0 を嵌合挿入して、係合爪 1 2 2 4 及び係合片 1 2 2 5 と、係合段部 1 2 1 3 とを係合させることで、パネルホルダ 1 2 2 0 にパネル板 1 2 1 0 を保持させることができると共に、パネル板 1 2 1 0 とパネルホルダ 1 2 2 0 の前面側が略面一となるようになっている。従来より用いられている障害釘植設装置を改造等しなくてもパネル板 1 2 1 0 をパネルホルダ 1 2 2 0 に保持した状態で従前の障害釘植設装置にセットすることが可能となり、障害釘の植設にかかるコストが増加するのを抑制することができるようになっている。

20

【 0 6 4 1 】

また、本例の遊技パネル 1 2 0 0 は、図示は省略するが、パネル板 1 2 1 0 の前面における遊技領域 1 1 0 0 と対応した範囲内に、複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されるようになっていると共に、表ユニット 2 0 0 0 が取付けられるようになっている。また、パネルホルダ 1 2 2 0 の後面には、裏ユニット 3 0 0 0 が取付けられるようになっている。これにより、薄いパネル板 1 2 1 0 においては、表ユニットのみを支持しているため、表ユニットの荷重によってパネル板 1 2 1 0 が歪むのを防止することができるようになっている。

【 0 6 4 2 】

更に、遊技パネル 1 2 0 0 を、パネル板 1 2 1 0 とパネルホルダ 1 2 2 0 とによる分割構造としているので、パネル板 1 2 1 0 を透明板としても遊技パネル 1 2 0 0 全体の重量が増加するのを抑制することができ、透明なパネル板 1 2 1 0 を通して遊技領域 1 1 0 0 の後側が遊技者から見えるパチンコ機 1 を具現化することができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機 1 とすることができるようになっている。

30

【 0 6 4 3 】

また、遊技パネル 1 2 0 0 を、パネル板 1 2 1 0、及びパネルホルダ 1 2 2 0 に分割するようにしているので、パチンコ機 1 の機種によって障害釘や入賞口等の位置が変化するパネル板 1 2 1 0 を交換パーツとすると共に、パネルホルダ 1 2 2 0 を共通パーツとすることができ、パネル板 1 2 1 0 のみを交換するだけで種々の機種に対応可能な遊技盤 4 を備えたパチンコ機 1 とすることができるようになっている。

40

【 0 6 4 4 】

更に、パネルホルダ 1 2 2 0 に予め複数の取付孔 1 2 2 8 が所定配列で備えられているので、機種に応じてパネルホルダ 1 2 2 0 の後面側に取付固定される裏ユニット 3 0 0 0 等の種々の所定部材の取付固定位置が異なる位置となっても、各種部材の固定部を取付孔 1 2 2 8 の位置と対応させるように設計することで、パネルホルダ 1 2 2 0 を機種に依存しないパチンコ機 1 の共通パーツとすることができるようになっている。

【 0 6 4 5 】

[1 - 5 . パチンコ機の防犯構造]

続いて、本実施形態のパチンコ機 1 における防犯構造について、主に図 1 0 6 及び図 1

50

07を参照して説明する。図106は、パチンコ機の軸支側における防犯構造を示す部分断面図である。また、図107は、遊技盤を収容した状態で後側から見た斜視図である。

【0646】

まず、本例のパチンコ機1における軸支側の防犯構造は、図106に示すように、本体枠3における合成樹脂によって形成された本体枠ベース600の軸支側（正面視で左側）の側面に取り付けられる金属製の防犯側面板950と、扉枠5における合成樹脂によって形成された扉枠ベース110の後面に取り付けられる金属製の補強ユニット150とによって構成されている。

【0647】

本体枠3の防犯側面板950は、上述したように、金属（例えば、アルミ合金）製の押出型材によって形成されており、上下方向の寸法が本体枠ベース600の上下方向の寸法と略同じ寸法とされると共に、前後方向の寸法が遊技盤4における前構成部材1110と遊技パネル1150とを合わせた前後方向の寸法よりも大きい寸法とされている。この側面防犯板950は、上下方向へ延びると共に前後方向へ延び本体枠3の側面を形成する板状の側面片952aと、側面片952aの前端から略直角方向内側（開放側）へ延びた前端片952bと、前端片952bの後側に所定量の隙間を形成するように側面片952aから前端片952bに沿って延びた中片952cと、側面片952aの後端から略直角方向内側へ延びた後端片952dとを備えている。これにより、防犯側面板950の前端は、前端片952bと中片952cとによって内側（開放側）に開口する断面が略コ字状に形成されている。

【0648】

また、側面防犯板950（本体952）は、側板片952aの面に対して直角方向へ配置された前端片952b、中片952c、及び後端片952dにより、側面防犯板950の強度・剛性が高められており、本体枠3全体の強度を高めて遊技盤4や扉枠5等を良好に支持することができるようになっている。

【0649】

一方、扉枠5の補強ユニット150は、上述したように、複数の長尺状の金属板をスポット溶接やリベット等を用いて扉枠5における遊技窓101の外周を囲うように枠状に形成したものであり、軸支側の軸支側補強板金152の外側辺には外側（軸支側）に開口した断面が略コ字状の軸支側コ字状突片166を備えている。この補強ユニット150の軸支側補強板金152では、軸支側コ字状突片166によって軸支側補強板金152の強度がより高められており、軸支側補強板金152が曲がり難くなっている。

【0650】

ところで、本例では、扉枠5が本体枠3に対して上軸支部156と下軸支部158の上下の二点でのみ取付支持されるようになっているので、軸支側の扉枠5と本体枠3との間にドライバーやパール等の不正な工具が差込まれると、軸支側補強板金152が変形して扉枠5と本体枠3との隙間が大きくなりその隙間を介して不正行為が行われる虞がある。これに対して、本例の防犯構造は、本体枠3に対して扉枠5を閉じた状態とすると、防犯側面板950の前端内側に形成された前端片952bと中片952cとの間に扉枠5における補強ユニット150の略コ字状に形成された軸支側コ字状突片166の後側の片が挿入される（侵入する）ようになっており、前端片952aを軸支側コ字状突片166で挟持した状態となるようになっている。これにより、本体枠3に対して扉枠5を無理やり開けようとしても、扉枠5の軸支側コ字状突片166が本体枠3の前端片952bの後面側に当接して扉枠5の軸支側コ字状突片166が本体枠3から離れる方向へ移動するのを阻止することができるので、閉鎖された扉枠5が抉り開けられるのを防止することができ、本体枠3に対して扉枠5を抉り開けるような不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。

【0651】

また、本体枠3における金属により形成された防犯側面板950と、扉枠5における金属により形成された補強ユニット150とを嵌合させるようにしているため、本体枠3と

10

20

30

40

50

扉枠 5 との間の強度・剛性が高くなり、不正な工具によって本体枠 3 や扉枠 5 を歪み難くすることができ、防犯性能を高めることができるようになっている。

【0652】

更に、防犯側面板 950 における側面片 952a の後端が遊技盤 4 における遊技パネル 1150 よりも後方へ延出するようにしているので、仮に側面片 952a の後端よりも後側の本体枠ベース 600 が破壊されても、側面片 952a の後端から遊技盤 4 (遊技パネル 1150) の前面の遊技領域 1100 内へピアノ線等の不正な工具を侵入させることができず、不正行為が行われるのを確実に防止することができるようになっている。なお、図 106 に示すように、防犯側面板 950 の外側を覆うように外枠 2 の側枠板 12 が接しているため、堅牢な側面を有したパチンコ機 1 となっており、側面側からの破壊行為に対して充分に対抗できるようになっている。また、一般的に、パチンコ機 1 を設置する遊技ホールでは、パチンコ機 1 の側面がパチンコ機 1 を設置するための島設備の枠内に挿入固定されるようになっているので、遊技者側 (前側) からは側面片 952c の後端よりも後側へ不正な工具を侵入させることはほとんど不可能な状態となり、パチンコ機 1 の防犯性能をより高められた状態となるようになっている。

【0653】

続いて、本例のパチンコ機 1 における後方側からの防犯構造としては、図 107 に示すように、遊技盤 4 を収容する本体枠 3 における賞球ベース 710、タンクレール 731、賞球装置 740 のユニットベース 741、満タン分岐ユニット 770、及び裏カバー 900 が、透明な合成樹脂によって形成されているので、本体枠 3 内に収容された遊技盤 4 の後側や側面側を、遊技盤 4 を本体枠 3 から取外したり裏カバー 900 を開けたりしなくても、本体枠 3 の後側から視認することができるようになっている。これにより、遊技盤 4 の後側等に不正な装置が取り付けられていても、容易に発見することができ、不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。また、遊技盤 4 に取り付けられた不正な装置等を外側から簡単に発見することができるので、不正な装置の取り付けを躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力を高めることができるようになっている。

【0654】

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

【0655】

[2 . 遊技盤の詳細構成]

続いて、本実施形態のパチンコ機 1 における遊技盤 4 の構成について、主に図 108 乃至図 113 を参照して説明する。図 108 は、遊技盤の正面図であり、図 109 は、遊技盤を斜め左前から見た斜視図であり、図 110 は、遊技盤を斜め右前から見た斜視図であり、図 111 は、遊技盤を斜め左後から見た斜視図であり、図 112 は、遊技盤を主な構成部材毎に分解して斜め前から見た斜視図であり、図 113 は、分解したものを斜め後から見た斜視図である。

【0656】

図示するように、本実施形態のパチンコ機 1 における遊技盤 4 は、外レール 1111 及び内レール 1112 を有し、遊技球が打ち込まれる遊技領域 1100 の外周を区画形成する枠状の前構成部材 1110 と、前構成部材 1110 の後側で遊技領域 1100 を閉鎖するように配置された遊技パネル 1200 と、遊技領域 1100 内の左右方向略中央でアウト口 1151 の上側に配置され遊技パネル 1200 の前面に支持された入賞装置ユニット 2100 と、入賞装置ユニット 2100 の左側で遊技領域 1100 の外周に沿って配置され遊技パネル 1200 の前面に支持されたサイド装飾ユニット 2300 と、遊技領域 11

00の略中央部分に配置され遊技パネル1200に支持された枠状のセンター役物2400と、遊技パネル1200の後側に取付けられた裏ユニット3000と、遊技パネル1200及びセンター役物2400の枠内を通して遊技者側から視認可能に取付けられ所定の演出画像及び報知情報を表示可能な演出表示手段としての液晶表示装置1900と、を主に備えている。ここで、遊技パネル1200が本発明の遊技板に相当し、液晶表示装置1900が本発明の演出表示手段に相当する。以下、遊技パネル1200に装着された各装置の構成について詳細に説明する。

【0657】

[2-1.入賞装置ユニット]

まず、図114乃至図127を参照し、入賞装置ユニット2100について説明する。図114は、遊技パネル及びそれに装着される部材を分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図115は、入賞装置ユニットの正面図であり、図116は、入賞装置ユニットを斜め前から見た斜視図であり、図117は、入賞装置ユニットを斜め後から見た斜視図であり、図118は、入賞装置ユニットを分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図119は、入賞装置ユニットにおけるベース部材の正面図であり、図120は、入賞装置ユニットにおける機構部を斜め前から見た斜視図であり、図121は、入賞装置ユニットの機構部を、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図122は、第二始動口の開閉駆動機構を分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図123は、第一開閉入賞装置の開閉駆動機構を分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図124は、開閉駆動機構を縦方向に切断し斜め前から見た断面斜視図であり、図125は、開閉駆動機構の動作状態を示す断面斜視図であり、図126は、第二開閉入賞装置を分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図127は、第二開閉入賞装置の下側部分を斜め前から見た斜視図である。

【0658】

図114及び図115に示すように、本例の入賞装置ユニット2100は、遊技パネル1200における左右方向中央の下部に形成された開口部1200eに対して、前側から挿入された上で、遊技パネル1200の前面に固定されている。この入賞装置ユニット2100は、遊技領域1100内へ打ち込まれた遊技球が受入可能とされる複数の受入口(入賞口)を備えている。複数の受入口としては、左右方向の略中央に配置された第一始動口2101と、第一始動口2101の右側に配置された第二始動口2102と、第一始動口2101の真下に配置された第一開閉入賞装置2103と、第二始動口2102の真下に配置された第二開閉入賞装置2104と、第一始動口2101及び第一開閉入賞装置2103の左側に階段状に並んで配置された三つの一般入賞口2105と、第二始動口2102の真上に配置された一般入賞口2106と、一般入賞口2106の右側に配置されたゲート部2107とがある。

【0659】

図114乃至図117に示すように、入賞装置ユニット2100は、遊技パネル1200の前面に固定されたベース部材2110を備えており、ベース部材2110に、第一始動口2101、第二始動口2102、第一開閉入賞装置2103、第二開閉入賞装置2104、一般入賞口2105、2106、及びゲート部2107が配設されている。また、図118に示すように、ベース部材2110の後側には光透過性の主レンズ部2112及び右側レンズ部2113が配設され、さらに主レンズ部2112の後側にはカバー部材2114が配設されている。

【0660】

図118及び図119に示すように、ベース部材2110は、遊技パネル1200の前面に沿って配置される薄板状の板状部2111を有し、この板状部2111に、第一始動口2101、一般入賞口2105、2106、及びゲート部2107が一体成形されている。なお、第一始動口2101、及び一般入賞口2105、2106は、前方の遊技領域1100(図109参照)に突出し上面が開放された箱形の形状を呈し、遊技球を常時受入れることが可能となっている。また、第一始動口2101及び一般入賞口2105、2

10

20

30

40

50

106には、入賞した遊技球を案内するため後端部分が板状部2111よりも奥側へ延出されている。ゲート部2107は、遊技球が常時通過可能な門形の形状を呈するとともに、その右側下部にはゲート部2107を通過した遊技球を左斜め下方に向かって案内する円弧状の案内部2110hがゲート部2107と一体で成形されている。

【0661】

また、ベース部材2110には、板状部2111を前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。具体的には、一般入賞口2106の下方に位置し第二始動口2102に入賞した遊技球が通過する第一開口部2110aと、第一始動口2101の下方に位置し第一開閉入賞装置2103に入賞した遊技球が通過する第二開口部2110bと、第一開口部2110aの下方に位置し第二開閉入賞装置2104の大入賞口2153（後述する）に連通する横長矩形の第三開口部2110cと、ゲート部2107及び第三開口部2110cの間に位置し遊技パネル1200に植設された障害釘K（図115の二点鎖線を参考）が挿通される第四開口部2110eと、が形成されている。また、板状部2111は、メッキ加工を施すことで表面全体に反射面が形成されているが、ベース部材2110の後側に配設された主レンズ部2112及びカバー部材2114を通して照射された光が遊技者側に投光されるように複数の窓部を有している。具体的には、開口面積が比較的大きな多角形の大窓部2110fと、開口面積が大窓部2110fよりも小さな円形の小窓部2110gとが、夫々複数個ずつ形成されている。

【0662】

さらに、板状部2111には、第一始動口2101及び第二開口部2110bが形成された部分と第一開口部2110a及び第三開口部2110cが形成された部分との間に切欠2110dが形成されており、切欠2110dを通して、遊技パネル1200に植設された障害釘K（図115参照）が挿通されるようになっている。また、第二開口部2110bと第三開口部2110cとの間の板状部2111前面には、遊技領域1100を左右に区切るように縦溝からなる区切線2011iが設けられている。

【0663】

なお、図118に示すように、第一始動口2101の前面には、シール部材2120を貼着した前飾り2121が取着され、一般入賞口2105の前面には、シール部材2170を貼着した前飾り2171が取着され、一般入賞口2106の前面には、シール部材2170が貼着されている。また、ゲート部2107には、通過する遊技球を検出するゲートセンサ2176が設けられている。

【0664】

第二始動口2102について詳細に説明する。図115に示すように、第二始動口2102は、一般入賞口2106の下側に配置され、ベース部材2110の第一開口部2110a（図119参照）を通して遊技球を入球させることが可能となっている。第二始動口2102は、一般入賞口2106との間で拡開可能な一对の羽根2125を備えており、一对の羽根2125が略垂直に立上った状態（図115に示す状態）では一般入賞口2106と一对の羽根2125とによって第二始動口2102へ遊技球が受入不能となるのに対して、後述する開閉駆動機構2126により一对の羽根2125が左右方向へ拡開した状態では第二始動口2102へ遊技球が受入可能となるようになっている。つまり、第二始動口2102が一对の羽根2125によって可変入賞口となっている。なお、一对の羽根2125は、ゲートセンサ2176（図118参照）による遊技球の通過の検出に基いて開閉されるようになっている。また、図118に示すように、一对の羽根2125は、板状部2111に形成された第一開口部2110a（図119参照）の左右両側に配置されるとともに、前面が閉鎖された入球部2124によって下部側が覆われており、第二始動口2102に入賞した遊技球が入球部2124によって案内され、第一開口部2110aに送られるようになっている。羽根2125の下端部分には前後方向に貫通する透孔2125aが形成されるとともに、入球部2124に設けられた回転軸部2124aが透孔2125aを通して板状部2111に接続されており、羽根2125が回転軸部2124aを軸として回動可能に支持されている。

10

20

30

40

50

【0665】

羽根2125の開閉駆動機構2126は、ベース部材2110の後側に配設されており、図121及び図122に示すように、前面が開放された箱状のホルダー2127と、ホルダー2127の収容部2127aに前方から挿入されたソレノイド2128と、ソレノイド2128のプランジャ2129に接続され、プランジャ2129の前後方向の運動を、一对の羽根2125の回転（開閉）運動に変換するリンク部材2130と、を備えている。リンク部材2130は、左右両側から突出するとともにホルダー2127の左右両側に設けられた軸受孔2127bに内側から嵌挿される一对の回転軸部2130aと、上面左右両側から内側に延出して形成されソレノイド2128のプランジャ2129に係止される一对の係止部2130bと、左右両側に形成されるとともに、円弧状を呈し、羽根2125（図118参照）の後面から後方に突出する偏芯爪2125bに掛合可能な一对の掛合部2130cと、を備えている。つまり、ソレノイド2128への通電によってプランジャ2129が後退すると、回転軸部2130aを中心に掛合部2130cが持ち上がるようにリンク部材2130が回転することで、一对の羽根2125が垂直状態（遊技球が受入不能な状態）から拡開した状態（遊技球が受入可能な状態）に変化している。

10

【0666】

次に、第一開閉入賞装置2103について詳細に説明する。図115に示すように、第一開閉入賞装置2103は、第一始動口2101の下側に配置され、ベース部材2110の第二開口部2110b（図119参照）を通して遊技球を入球させることが可能となっている。図118に示すように、第一開閉入賞装置2103は、ベース部材2110の板状部2111から前方の遊技領域1100に突出し遊技球が通過可能な入球部2135と、ベース部材2110の後側に配置され入球部2135を通過する遊技球を第二開口部2110bに受入可能とする開閉駆動機構2136と、受入れた遊技球を検出する入賞センサ2137（図123参照）と、を備えて構成されている。

20

【0667】

入球部2135は、図118に示すように、遊技球が上下方向に通過可能な門形に形成されるとともに、左右両側の上面には、遊技領域1100を転動する遊技球を入球部2135内に案内する一对のガイド部2135aが夫々形成されている。

【0668】

開閉駆動機構2136は、図123及び図124に示すように、前側ベース部材2139及び後側ベース部材2140と、後側ベース部材2140内に配設されたソレノイド2141、ベ口形出沒片2142、及びリンク部材2144とから構成されている。前側ベース部材2139は、前後方向に貫通するとともにベ口形出沒片2142を前後方向に摺動可能に支持する支持孔2139aを有しており、支持孔2139aの前端が第二開口部2110b（図119参照）に臨むように板状部2111の後面に接続されている。後側ベース部材2140は、前側ベース部材2139の後側に接続され、支持孔2139aに連通する収容部2140a、及びベ口形出沒片2142の後側を摺動可能に支持する支持部2140eを内部に備えている。また、後側ベース部材2140の下部には、入賞センサ2137が前方から挿入されるセンサ取付部2140bを有するとともに、センサ取付部2140bの上面先端には、入賞センサ2137の通過孔2137aに一致する半円状の切欠2140dが形成されている。また、後側ベース部材2140の左右両側の壁には、前面が開放された切欠状の軸受部2140cが形成されている。

30

40

【0669】

ソレノイド2141は、プランジャ2143が前方を向いた状態で後側ベース部材2140の収容部2140aに収容されている。ベ口形出沒片2142は、前後方向に細長く形成された矩形棒状の棒部2142aと、棒部2142aの先端部分に形成され後方に向かって下り勾配に形成された球受止部2142bと、棒部2142aの後側に形成され後側ベース部材2140の支持部2140eによって摺動可能に支持される後側ガイド部2142cと、棒部2142a及び後側ガイド部2142cの間に配置され左右両側から内

50

側に向かって溝状に形成された一対の溝部 2 1 4 2 d とを備えている。リンク部材 2 1 4 4 は、ソレノイド 2 1 4 1 のプランジャ 2 1 4 3 に接続され、プランジャ 2 1 4 3 の前後方向の運動を、ベロ形出没片 2 1 4 2 の直線運動に変換するものであり、左右両側に突出して形成されるとともに、後側ベース部材 2 1 4 0 に設けられた軸受部 2 1 4 0 c に前側から嵌挿される一対の回転軸部 2 1 4 4 a と、上面左右両側から内側に延出して形成されるとともに、ソレノイド 2 1 4 1 のプランジャ 2 1 4 3 に係止される一対の係止部 2 1 4 4 b と、下端の左右両側から内側に突出し、ベロ形出没片 2 1 4 2 における一対の溝部 2 1 4 2 d に掛止される掛止部 2 1 4 4 c とを備えている。つまり、ソレノイド 2 1 4 1 への通電によってプランジャ 2 1 4 3 が後退すると、リンク部材 2 1 4 4 は回転軸部 2 1 4 4 a を中心に回転し、ベロ形出没片 2 1 4 2 を後退位置（図 1 2 4 に示す状態）から突出位置（図 1 2 5 に示す状態）に変化させるようになっている。

10

【0670】

そして、図 1 2 4 に示すように、ベロ形出没片 2 1 4 2 が後退位置のときは、ベロ形出没片 2 1 4 2 の球受止部 2 1 4 2 b が前側ベース部材 2 1 3 9 の支持孔 2 1 3 9 a 内に収容された状態となるため、入球部 2 1 3 5（図 1 1 8 参照）に入球した遊技球は、ベロ形出没片 2 1 4 2 で受止められることなく、そのまま通過する。一方、図 1 2 5 に示すように、ベロ形出没片 2 1 4 2 が突出位置に移動すると、ベロ形出没片 2 1 4 2 の球受止部 2 1 4 2 b が前側ベース部材 2 1 3 9 の支持孔 2 1 3 9 a から前方の遊技領域 1 1 0 0 に突出し、入球部 2 1 3 5 に入球した遊技球を受止めることが可能になる。そして、ベロ形出没片 2 1 4 2 の球受止部 2 1 4 2 b で受止められた遊技球は、球受止部 2 1 4 2 b の勾配に従って後方に案内され、枠部 2 1 4 2 a から落下する。なお、後側ベース部材 2 1 4 0 の下側には入賞センサ 2 1 3 7 が配設されており、落下する遊技球を検出することが可能になっている。

20

【0671】

なお、詳細は後述するが、このベロ形出没片 2 1 4 2 は、通常の遊技状態では後退位置に収容されており、第一始動口 2 1 0 1 や第二始動口 2 1 0 2 へ遊技球が受入れられる（始動入賞する）ことで抽選される特別抽選結果に応じて（特別抽選結果が「小当り」の時に）突出位置に移動するようになっている。

【0672】

次に、第二開閉入賞装置 2 1 0 4 について詳細に説明する。図 1 1 5 に示すように、第二開閉入賞装置 2 1 0 4 は、第二始動口 2 1 0 2 の下側に配置され、ベース部材 2 1 1 0 の第三開口部 2 1 1 0 c（図 1 1 9 参照）を通して遊技球を入球させることが可能となっている。図 1 2 1 及び図 1 2 6 に示すように、第二開閉入賞装置 2 1 0 4 は、前面に大入賞口 2 1 5 3 を有するとともに内部に遊技球の通路が形成された上部ケース 2 1 5 0 及び下部ケース 2 1 5 1 からなるケースユニット 2 1 5 2 を備えており、大入賞口 2 1 5 3 が、ベース部材 2 1 1 0 に形成された横長矩形形状の第三開口部 2 1 1 0 c に臨むように配置されている。また、大入賞口 2 1 5 3 は、その開口を閉鎖可能な横長矩形形状の入賞扉 2 1 5 4（図 1 1 8 参照）によって開閉可能とされている。この入賞扉 2 1 5 4 は、左右両端下部に形成された扉軸 2 1 5 4 a が、上部ケース 2 1 5 0 の前面左右両側に形成された一対の軸受部 2 1 5 0 c に軸支されており、これにより、大入賞口 2 1 5 3 を閉鎖して遊技球を受入不能とする略垂直な状態（図 1 1 5 に示す状態）と、上辺が前側へ傾斜するように回動し大入賞口 2 1 5 3 を開放して遊技球を受入可能とする傾斜状態との間で回動させることが可能になっている。なお、詳細は後述するが、この入賞扉 2 1 5 4 は、通常の遊技状態では大入賞口 2 1 5 3 を閉鎖した状態となっており、第一始動口 2 1 0 1 や第二始動口 2 1 0 2 へ遊技球が受入れられる（始動入賞する）ことで抽選される特別抽選結果に応じて（特別抽選結果が「大当り」の時に）開放されるようになっている。

30

40

【0673】

第二開閉入賞装置 2 1 0 4 についてさらに詳しく説明すると、上部ケース 2 1 5 0 は内部（下部側）に遊技球の通路を有するとともに、上面には、第二始動口センサ 2 1 6 6 が収容されるセンサ収容部 2 1 5 0 b が形成されている。また、下部ケース 2 1 5 1 の上面

50

側には、大入賞口 2 1 5 3 に入賞した遊技球を誘導する通路 2 1 5 1 a と、入賞扉 2 1 5 4 を開閉させる開閉駆動機構 2 1 5 5 が収容される機構収容部 2 1 5 1 c とが形成され、下部ケース 2 1 5 1 の下面側には、入賞した遊技球を検出するカウントセンサ 2 1 6 0 が収容されるセンサ収容部 2 1 5 1 b が形成されている。また、下部ケース 2 1 5 1 の下側には、大入賞口 2 1 5 3 付近に光を照射し発光装飾させる発光基板 2 1 6 2 が配設されている。

【 0 6 7 4 】

開閉駆動機構 2 1 5 5 は、プランジャ 2 1 5 7 が右側を向くように横設されたソレノイド 2 1 5 6 と、プランジャ 2 1 5 7 の左右方向の直線運動を入賞扉 2 1 5 4 の回転運動に変換するリンク部材 2 1 5 8 とから構成されている。リンク部材 2 1 5 8 は、上部ケース 2 1 5 0 の右側前面に形成された軸受孔 2 1 5 0 d に挿入される回転軸部 2 1 5 8 a と、入賞扉 2 1 5 4 (図 1 1 8 参照) の右端側から後方に突出した爪部 2 1 5 4 b を挟むように掛止された一対の掛止部 2 1 5 8 b , 2 1 5 8 c と、ソレノイド 2 1 5 6 のプランジャ 2 1 5 7 に係止される係止部 2 1 5 8 d とを備えている。つまり、ソレノイド 2 1 5 6 への通電により、プランジャ 2 1 5 7 が左方向に移動すると、回転軸部 2 1 5 8 a を中心にリンク部材 2 1 5 8 が時計方向に回転し、入賞扉 2 1 5 4 の爪部 2 1 5 4 b を掛止部 2 1 5 8 b によって押し上げることで、入賞扉 2 1 5 4 を閉鎖状態から開放状態に変化させることが可能になっている。また、ソレノイド 2 1 5 6 への通電が停止されると、バネ (図示しない) の付勢力によってプランジャ 2 1 5 7 が右方向に移動し、回転軸部 2 1 5 8 a を中心にリンク部材 2 1 5 8 が反時計方向に回転することで、入賞扉 2 1 5 4 の爪部 2 1 5 4 b を掛止部 2 1 5 8 c によって押し下げ、入賞扉 2 1 5 4 を開放状態から閉鎖状態に変化させることが可能になっている。

【 0 6 7 5 】

また、図 1 2 0 及び図 1 2 1 に示すように、入賞装置ユニット 2 1 0 0 には、第二開閉入賞装置 2 1 0 4 を覆うカバー部材 2 1 6 8 が備えられている。カバー部材 2 1 6 8 は側面視形状が略コ字形であり、上段左側に形成され第二始動口 2 1 0 2 の開閉駆動機構 2 1 2 6 が取付される第一取付部 2 1 6 8 a と、下段の延出部分に形成され第二開閉入賞装置 2 1 0 4 が載置される第二取付部 2 1 6 8 b と、上段右側から立設して形成されゲートセンサ 2 1 7 6 の後端部分を支持する第三取付部 2 1 6 8 c とを有している。また、カバー部材 2 1 6 8 の後面には、中継基板 2 1 6 4 が取付されており、第二始動口 2 1 0 2 の開閉駆動機構 2 1 2 6 、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 の開閉駆動機構 2 1 3 6 、第二開閉入賞装置 2 1 0 4 に夫々設けられたソレノイド 2 1 2 8 , 2 1 4 1 , 2 1 5 6 への駆動信号と、開閉駆動機構 2 1 3 6 、第二開閉入賞装置 2 1 0 4 、及びゲート部 2 1 0 7 に夫々設けられたセンサ 2 1 3 7 , 2 1 6 0 , 2 1 6 6 , 2 1 7 6 からの検出信号とが、共通の基板によって中継されている。すなわち、ソレノイド 2 1 2 8 , 2 1 4 1 , 2 1 5 6 に接続されたハーネス (図示しない) 、及び各センサ 2 1 3 7 , 2 1 6 0 , 2 1 6 6 , 2 1 7 6 に接続されたハーネス (図示しない) が、第二開閉入賞装置 2 1 0 4 の後方に配置された中継基板 2 1 6 4 に集められ、中継基板 2 1 6 4 を介して外部に配置された制御基板と電気的に接続されている。

【 0 6 7 6 】

また、図 1 1 8 に示すように、ベース部材 2 1 1 0 の後側に配設された主レンズ部 2 1 1 2 は、透明な樹脂で形成されるとともに、前面には、ベース部材 2 1 1 0 の板状部 2 1 1 1 に形成された大窓部 2 1 1 0 f (図 1 1 9 参照) 及び小窓部 2 1 1 0 g に夫々後側から嵌挿される複数の大嵌込部 2 1 1 2 f 及び複数の小嵌込部 2 1 1 2 g が前方に突出して形成されている。また、主レンズ部 2 1 1 2 の後側に配設された後側カバー部材 2 1 1 4 は、光透過性を有し、入賞装置ユニット 2 1 0 0 とは独立して設けられた発光基板 3 5 0 3 , 3 5 0 6 , 3 5 0 7 (詳細は図 1 6 2 に基づき後述する) から照射された光を透過させることが可能になっている。ただし、図 1 1 7 に示すように、後側カバー部材 2 1 1 4 の裏面は、ベース部材 2 1 1 0 の小窓部 2 1 1 0 g に対向した部分 (すなわち主レンズ部 2 1 1 2 の小嵌込部 2 1 1 2 g に合致する部分) 2 1 1 4 g と、残りの部分 (大窓部 2 1

10

20

30

40

50

10 f に対向する部分を含む) 2 1 1 4 f とでは、光の透過率が異なっている。具体的には、小窓部 2 1 1 0 g に対向した部分 2 1 1 4 g は透明であるが、残りの部分 2 1 1 4 f は凹凸によって乱反射面が形成されている。

【0677】

以上のように、本例の入賞装置ユニット 2 1 0 0 によれば、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 及び第二開閉入賞装置 2 1 0 4 が、共通のベース部材 2 1 1 0 に取付されて一つの入賞装置ユニット 2 1 0 0 として構成されているため、入賞装置ユニット 2 1 0 0 ごと遊技パネル 1 2 0 0 に組付けることが可能になり、ひいては組付作業を容易にするともに、組付けの際の作業時間及び作業者の労力を低減することが可能となる。

【0678】

また、全てのハーネスが一つの中継基板 2 1 6 4 にまとめられているため、ハーネスをまとまりよく配線することができるとともに、入賞装置ユニット 2 1 0 0 全体から引出されるハーネスの数(すなわち中継基板 2 1 6 4 から外部に引出されるハーネスの数)を減らし、配線作業を容易にすることができる。

【0679】

また、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 及び第二開閉入賞装置 2 1 0 4 は互いに構成が異なっており、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 は、前後方向に長く、すなわち遊技球の受入口が比較的小さく形成され、一方、第二開閉入賞装置 2 1 0 4 は、左右方向に長く、すなわち大入賞口 2 1 5 3 が比較的大きく形成されているため、大入賞口 2 1 5 3 が開放された際、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 に比べ多量の遊技球が入賞可能となる印象を遊技者に与えることができ、大入賞口 2 1 5 3 に対する遊技者の期待感を高めることができる。また、中継基板 2 1 6 4 は、横長の第二開閉入賞装置 2 1 0 4 の後面側に取付されているため、入賞装置ユニット 2 1 0 0 の後方に向かってハーネスを引出すことが容易となる。また、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 と第二開閉入賞装置 2 1 0 4 との奥行の差によって生ずる第二開閉入賞装置 2 1 0 4 の後側の空間を利用して中継基板 2 1 6 4 が配置されるため、入賞装置ユニット 2 1 0 0 を大きくすることなく、中継基板 2 1 6 4 の配置スペースを確保することができる。

【0680】

ところで、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 の開閉制御と、第二開閉入賞装置 2 1 0 4 の開閉制御とは、夫々別々の利益を付与するものとして実行されるが、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 及び第二開閉入賞装置 2 1 0 4 が共通のベース部材 2 1 1 0 に取付されたものでは、二つの開閉入賞装置 2 1 0 3 , 2 1 0 4 に一体感が生じ、まるで、一つの開閉入賞装置を用いて二種類の利益を付与させるもののように認識されるおそれがある。つまり、二種類の開閉入賞装置 2 1 0 3 , 2 1 0 4 を備えているにもかかわらず、一つの開閉入賞装置の開放時間や開放回数を抽選結果に基づいて変化させるものと大差がなくなり、興趣を低下させるおそれがある。

【0681】

これに対し本例では、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 及び第二開閉入賞装置 2 1 0 4 の間には、前後方向に貫通する切欠 2 1 1 0 d が形成されているため、区分けされた印象を生じさせ、夫々別々の開閉入賞装置であるという認識を遊技者に与えることが可能となる。つまり、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 及び第二開閉入賞装置 2 1 0 4 は、一つのユニットにまとめられているものの、視覚的に認識される一体感を抑制することで、夫々の開閉入賞装置 2 1 0 3 , 2 1 0 4 の存在感を高めることができ、ひいては興趣の低下を抑制することができる。

【0682】

特に、切欠 2 1 1 0 d を通して、遊技パネル 1 2 0 0 に植設された複数の障害釘 K が配設されているため、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 及び第二開閉入賞装置 2 1 0 4 の間で遊技球の転動方向を変化させ、遊技球の挙動を注目させることができる。したがって、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 及び第二開閉入賞装置 2 1 0 4 が夫々別々の開閉入賞装置であるという認識をさらに高めることができる。

10

20

30

40

50

【0683】

また、第一開閉入賞装置2103の下方の遊技領域1100と、第二開閉入賞装置2104の下方の遊技領域1100とが、ベース部材2110の前面に形成された区切線2110iによって区切られているため、二つの開閉入賞装置2103、2104を、夫々の周辺の遊技領域1100を含めて視覚的に区切ることができ、第一開閉入賞装置2103及び第二開閉入賞装置2104が夫々別々の開閉入賞装置であるという認識を一層高めることができる。

【0684】

また、ベース部材2110は、前面全体に反射面が形成されているため、前面全体をキラキラと輝かせ、遊技パネル1200の下部における華やかさを高めるとともに、入賞装置ユニット2100全体を目立たせ、第一開閉入賞装置2103及び第二開閉入賞装置2104の動作を注目させることができる。

10

【0685】

また、入賞装置ユニット2100では、後方の発光基板3503、3506、3507から照射される光を透過する主レンズ部2112及びカバー部材2114を備えるとともに、ベース部材2110に形成された大窓部2110f及び小窓部2110gを通して遊技者側に投光することが可能になっている。このため、大窓部2110f及び小窓部2110gを発光装飾し、ベース部材2110の華やかさを一層高めることができる。また、発光基板3503、3506、3507は、入賞装置ユニット2100と分離して配置されているため、入賞装置ユニット2100から引出されるハーネスの本数を必要最小限の数とすることができ、入賞装置ユニット2100を組付ける際の作業性の低下を抑制できる。

20

【0686】

ところで、主レンズ部2112は透明であるため、発光基板3503、3506、3507から光が照射された際、入賞装置ユニット2100の後方に配置された収容物が、大窓部2110f及び小窓部2110gを通して視認される可能性があり、これによれば見栄えを損なうおそれがある。なお、主レンズ部2112の後側に配置されたカバー部材2114に乱反射面を形成すれば、収容物を認識させ難くすることができるが、これによれば主レンズ部2112を通過する光量が低下し、特に小窓部2110gでは、明るく光らせることが困難となり、目立たなくなってしまう。

30

【0687】

これに対し、本例では、カバー部材2114の後面うち、大窓部2110fに向かって透過させる部分2114fには乱反射部が形成されているが、小窓部2110gに向かって透過させる部分2114gには乱反射部が形成されておらず透明となっている。このため、大窓部2110fに対しては、発光基板3503、3506、3507から照射された光を乱反射させつつ透過させることにより、入賞装置ユニット2100の後方の収容物を見えにくくし、一方、小窓部2110gに対しては、発光基板3503、3506、3507から照射される光を乱反射させずに透過させることにより、小窓部2110gに十分な光を送り明るく光らせることが可能になる。なお、小窓部2110gは開口面積が小さいため、主レンズ部2112及びカバー部材2114が透明であっても、収容物は見えにくく、たとえ見えたとしても収容物の外観を把握することはきわめて困難となる。したがって、小窓部2110gにおいても見栄えを損なうことはない。

40

【0688】

また、入賞装置ユニット2100のベース部材2110には、さらに第一始動口2101が配設されているため、第一始動口2101を入賞装置ユニット2100とは別の構成部品として組付けるものに比べ、遊技パネル1200に組付ける際の作業時間や労力を低減することができる。また、第一始動口2101を第一開閉入賞装置2103に近づけて配置することができるため、第一始動口2101によって、第一開閉入賞装置2103の閉鎖状態を維持するなど、第一始動口2101と第一開閉入賞装置2103とを関連づけて配置することができる。特に、第一始動口2101はベース部材2110と一体に成形

50

されているため、ベース部材 2 1 1 0 に対する第一始動口 2 1 0 1 の組付作業が不要となり、製造コストを低減することができる。

【 0 6 8 9 】

また、入賞装置ユニット 2 1 0 0 のベース部材 2 1 1 0 には、さらに第二始動口 2 1 0 2 が配設されているため、第二始動口 2 1 0 2 を入賞装置ユニット 2 1 0 0 とは別の構成部品として組付けるものに比べ、遊技パネル 1 2 0 0 に組付ける際の作業時間や労力を低減することができる。また、第二始動口 2 1 0 2 を第二開閉入賞装置 2 1 0 4 に近づけて配置することができる。

【 0 6 9 0 】

また、入賞装置ユニット 2 1 0 0 のベース部材 2 1 1 0 には、さらにゲート部 2 1 0 7 及びゲートセンサ 2 1 7 6 が配設されているため、ゲート部 2 1 0 7 を入賞装置ユニット 2 1 0 0 とは別の構成部品として組付けるものに比べ、遊技パネル 1 2 0 0 に組付ける際の作業時間や労力を低減することができる。また、ゲートセンサ 2 1 7 6 に接続されたハーネスと、二つの開閉入賞装置 2 1 0 3 , 2 1 0 4 のハーネスとをまとめて一つの開口部 1 2 0 0 e に通すことが可能になり、ハーネスの配置や配線作業が煩雑になることを抑制できる。また、ゲート部 2 1 0 7 はベース部材 2 1 1 0 と一体に成形されているため、ベース部材 2 1 1 0 に対するゲート部 2 1 0 7 の組付作業が不要になり、製造コストを低減することができる。

【 0 6 9 1 】

また、ベース部材 2 1 1 0 には、ゲート部 2 1 0 7 を通過した遊技球を第二開閉入賞装置 2 1 0 4 側へ案内する案内部 2 1 1 0 h が形成されているため、第二開閉入賞装置 2 1 0 4 が開放した際、ゲート部 2 1 0 7 を通過した遊技球を、大入賞口 2 1 5 3 に入賞させやすくなる。したがって、ゲート部 2 1 0 7 を通過させることに対して、抽選以外の期待感を生じさせることができる。また、案内部 2 1 1 0 h はベース部材 2 1 1 0 と一体に成形されているため、ベース部材 2 1 1 0 に対する案内部 2 1 1 0 h の組付作業が不要になるとともに、案内部 2 1 1 0 h の構成が簡単なものとなる。

【 0 6 9 2 】

また、ベース部材 2 1 1 0 には、ゲート部 2 1 0 7 と第二開閉入賞装置 2 1 0 4 との間に第四開口部 2 1 1 0 e が形成され、第四開口部 2 1 1 0 e を通して遊技パネル 1 2 0 0 に植設された障害釘 K が配設されているため、ゲート部 2 1 0 7 から第二開閉入賞装置 2 1 0 4 に向う遊技球の転動方向を変化させ、遊技球の挙動を注目させることが可能になる。

【 0 6 9 3 】

さらに、ベース部材 2 1 1 0 には、一般入賞口 2 1 0 5 , 2 1 0 6 が配設されているため、一般入賞口 2 1 0 5 , 2 1 0 6 を入賞装置ユニット 2 1 0 0 とは別の構成部品として組付けるものに比べ、遊技パネル 1 2 0 0 に組付ける際の作業時間や労力を低減することができる。特に、一般入賞口 2 1 0 5 , 2 1 0 6 は、ベース部材 2 1 1 0 と一体に成形されているため、ベース部材 2 1 1 0 に対する一般入賞口 2 1 0 5 , 2 1 0 6 の組付作業が不要になり、製造コストを低減することができる。

【 0 6 9 4 】

[2 - 2 . サイド装飾ユニット]

図 1 1 4 及び図 1 2 8 を参照し、サイド装飾ユニット 2 3 0 0 について説明する。図 1 2 8 は、サイド装飾ユニットを分解して斜め前から見た分解斜視図である。サイド装飾ユニット 2 3 0 0 は、遊技パネル 1 2 0 0 における左右方向中央から左寄りの下部で、入賞装置ユニット 2 1 0 0 が挿入固定される開口部 1 2 0 0 e よりも左側に形成された開口部 1 2 0 0 e に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル 1 2 0 0 の前面に固定されている。サイド装飾ユニット 2 3 0 0 は、正面視円弧状に形成され遊技パネル 1 2 0 0 に固定されるベース部材 2 3 0 1 と、ベース部材 2 3 0 1 の後側に配設されるとともに裏カバー 2 3 0 5 に収容されたレンズ体 2 3 0 4 と、を備えている。また、ベース部材 2 3 0 1 とレンズ体 2 3 0 4 との間には表示シート 2 3 0 2 及び拡散シート 2 3 0 3 が介装されて

10

20

30

40

50

いる。

【0695】

詳しく説明すると、ベース部材2301は、遊技領域1100に突出する略三角形の演出表示部2301aと、演出表示部2301aの上側に延出された薄板状の飾り部2301bとから構成されている。演出表示部2301aは、前後方向に貫通する窓部2301cを有するとともに、内部に収容部2301dが形成され、さらに演出表示部2301aの上面には、遊技領域1100を転動する遊技球を入賞装置ユニット2100側に向かって案内する案内転動面2301eが形成されている。また、飾り部2301bには、二つの開口部2301fと、二つの切欠部2301gが形成されており、これらを通してレンズ体2304を視認することが可能になっている。

10

【0696】

一方、レンズ体2304は、透明な樹脂で形成されており、ベース部材2301の収容部2301dに後側から嵌込まれ、表示シート2302及び拡散シート2303を挟持するシート押え部2304aと、飾り部2301bの後側に配置される上側レンズ部2304bとを備え、上側レンズ部2304bの前面には、ベース部材2301における下側の開口部2301fに後側から嵌込まれる下側透過部2304cと、上側の開口部2301fに後側から嵌込まれるとともに後方にも突出した上側透過部2304dと、ベース部材2301の切欠部2301gに後側から嵌込まれる平面状の発光面部2304eとが形成されている。

【0697】

20

裏カバー2305は、光透過性の部材で形成されており、レンズ体2304のシート押え部2304aを収容する下部収容部2305aと、レンズ体2304の上側レンズ部2304bを収容する上部収容部2305bとを有する。また、上部収容部2305bには円筒状の挿入部2305cが形成されており、上側透過部2304dの後方に突出する部分が嵌込まれるようになっている。なお、レンズ体2304の下側透過部2304cと裏カバー2305との間には、裏カバー2305の後面に照射された光によって下側透過部2304cを効率的に光らせるためのリフレクタ2306が設けられている。

【0698】

裏カバー2305の後方には、下部収容部2305aに対して後方から光を照射する発光基板3206（図147参照）と、上部収容部2305bに対して後方から光を照射する発光基板3205（図147参照）とが配設されており、夫々別々に光を照射させることが可能となっている。特に、発光基板3206は表示シート2302に対して光を照射するものであり、少なくとも三原色の一つである青色と三原色の他の一色である赤色を含む複数種類の色の光を投光可能なフルカラーのLEDを備えている。

30

【0699】

また、表示シート2302は、カラーフィルタからなり、第一透過手段及び第二透過手段を有している。第一透過手段は、発光基板3206から投光される第一色（具体的には赤色）の光のみが通過することで、第一絵柄を表示するものであり、一方、第二透過手段は、発光基板3206から投光される第二色（具体的には青色）の光のみが通過することで、第一絵柄とは異なった第二絵柄を表示するものである。このように表示シート2302を備えることにより、ベース部材2301の窓部2301cを通して視認される絵柄を、必要に応じて変化させることが可能となり、演出の単調さを抑制することが可能になる。特に、発光基板3206から投光される光の色を異ならせるだけで表示される絵柄を変化させることができるため、極めてシンプルに構成することが可能になる。また、表示シート2302による第一透過手段及び第二透過手段と、発光基板3206とによって構成されているため、例えば液晶表示装置のような表示装置で構成する場合と比べ、表示手段の大きさを小型化することができる。

40

【0700】

なお、拡散シート2303を備えることにより、レンズ体2304のシート押え部2304aを通過した光を、表示シート2302の全面に満遍なく照射することができ、第一

50

絵柄及び第二絵柄を明瞭に視認させることが可能になる。

【0701】

[2 - 3 . センター役物]

次に、図114、図129乃至図134を参照し、センター役物2400の構成について詳細に説明する。図129は、センター役物を斜め前から見た斜視図であり、図130は、センター役物を分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図131は、センター役物のベース枠部材、ワープ通路、棚板、及び棚後カバーを、斜め前から見た分解斜視図であり、図132(a)は遊技盤の左上部分を拡大した要部拡大正面図であり、図132(b)は遊技盤の右側中央部分を拡大した要部拡大正面図であり、図133(a)は、図132(a)におけるA-A断面を斜め前から見た断面斜視図であり、図133(b)は、図132(b)におけるB-B断面を斜め前から見た断面斜視図であり、図134は、ベース枠部材と遊技パネルとの関係を示す縦断面図である。

10

【0702】

図114に示すように、センター役物2400は、遊技パネル1200の略中央を貫通するように大きく形成された開口部1200eに対して、前側から挿入された上で、遊技パネル1200の前面に固定されており、遊技領域1100の大半を占める大きさで枠状に形成されている。図129及び図131に示すように、センター役物2400は、枠状のベース枠部材2401と、ベース枠部材2401の左側に配置されベース枠部材2401の外側及び内側を連通するワープ通路2402と、ベース枠部材2401の下縁部内側に配置されワープ通路2402を介して取込まれた遊技球を左右方向に転動させるステージ2403aを有する棚板2403と、ステージ2403aの奥方及び上方、並びにワープ通路2402の後側を覆う棚後カバー2404と、を備えている。また、図129に示すように、ベース枠部材2401の右側下部には、ベース枠部材2401の右側に位置する遊技球の通路を前方から覆う右側保護部材2406が配設されている。また、図130に示すように、センター役物2400には、開口窓2400aの内縁に沿って配置された複数の装飾体2410を備えられており、これによりセンター役物2400の装飾効果を高め、パチンコ機1のコンセプトを印象付けている。以下、各構成について詳細に説明する。ここで、ベース枠部材2401が本発明のセンターフレームに相当する。

20

【0703】

図131乃至図133に示すように、ベース枠部材2401は、遊技パネル1200の前方から開口部1200cに挿入される挿入部2401aと、遊技パネル1200の前面よりも前方(遊技者側)に突出し、遊技領域1100とベース枠部材2401の内部空間とを区画する区画壁部2401cと、その区画壁部2401cに対して直角に形成されるとともに、挿入部2401aよりも径方向外側に突出し遊技パネル1200の前面に取着される薄板状のフランジ部2401bとを有している。つまり、挿入部2401aは、開口部1200aに対してベース枠部材2401を位置決めされた状態で支持し、区画壁部2401cは、ベース枠部材2401の内部空間と遊技領域1100とを区画することで、遊技球の進入を阻止している。

30

【0704】

ところで、センター役物2400に設けられた複数の装飾体2410は、区画壁部2401cの内側に配置されているため、区画壁部2401cの大きさが大きいほど、大型の装飾体2410を配置することが可能となる。換言すれば、装飾体2410を大きく見せるには、区画壁部2401cにおける径方向の大きさ、すなわち開口窓2400a(図129参照)の大きさを、比較的大きく見せる必要がある。しかし、センター役物2400の開口窓2400aを大きくするためにベース枠部材2401を大型化すると、遊技パネル1200において遊技球を転動させる遊技領域1100の面積が相対的に狭くなり、ひいては遊技球の拳動が単調となったり、遊技球を通過させるスペースを確保することが困難となったりするおそれがある。

40

【0705】

これに対し、本例では、ベース枠部材2401を透明な樹脂部材で形成するとともに、

50

フランジ部 2 4 0 1 b から径方向内側に延出された遊技領域拡張部 2 4 0 1 d を備えている。つまり、区画壁部 2 4 0 1 c の少なくとも一部を、正面視において開口部 1 2 0 0 e の内縁よりも径方向内側の所定位置に配置することで、開口部 1 2 0 0 e の前方に、拡張された遊技領域 1 1 0 0 a を透明な部材で形成している。

【 0 7 0 6 】

この遊技領域拡張部 2 4 0 1 d の構成及び作用について詳細に説明するために、便宜上、以下の二つのパチンコ機を比較用パチンコ機として図 1 3 4 (b) , (c) に示す。なお、図 1 3 4 (a) は本例における遊技盤 4 の左上部分 (すなわち図 1 3 2 (a) に相当する部分) を示す断面図であり、図 1 3 4 (b) , (c) は、比較用パチンコ機と同領域に相当する部分を示す断面図である。

第一比較用パチンコ機 5 0 0 1 : 図 1 3 4 (b) に示すように、遊技パネル 5 2 0 0 の開口部 5 2 0 0 a 、及びベース枠部材 5 4 0 1 のフランジ部 5 4 0 1 b の、夫々における大きさ及び配設位置が、(a) に示す本例と同一であり、遊技領域拡張部を備えていないもの。

第二比較用パチンコ機 6 0 0 1 : 図 1 3 4 (c) に示すように、区画壁部 6 4 0 1 c の大きさ及び配設位置が、本発明と同一であり、遊技領域拡張部を備えていない遊技機。

【 0 7 0 7 】

まず、本例のパチンコ機 1 を第一比較用パチンコ機 5 0 0 1 と比べると、本例では、遊技領域拡張部 2 4 0 1 d を備えることにより、区画壁部 2 4 0 1 c が、開口部 1 2 0 0 e の内縁よりも径方向内側 (図 1 3 4 では下側) に離れて配置されている。つまり、開口部 1 2 0 0 e の前方に遊技領域 1 1 0 0 a が形成され、その分だけ第一比較用パチンコ機 5 0 0 1 よりも遊技領域が広がっている。ところで、この構成によれば、区画壁部 2 4 0 1 c によって囲まれる開口窓 2 4 0 0 a の大きさは、第一比較用パチンコ機 5 0 0 1 の開口窓 5 4 0 0 a よりも小さくなる。しかしながら、本例では、区画壁部 2 4 0 1 c 及び遊技領域拡張部 2 4 0 1 d が光透過性の部材で形成されているため、開口窓 2 4 0 0 a の大きさを第一比較用パチンコ機 5 0 0 1 の開口窓 5 4 0 0 a よりも小さく感じさせないようにすることができる。つまり、ベース枠部材 2 4 0 1 全体が光を通さない場合には、光を通さないベース枠部材 2 4 0 1 と、開放された開口窓 2 4 0 0 a (すなわち光を通す部分) との境界、すなわち区画壁部 2 4 0 1 c の内縁部分が強調され、この部分が開口窓 2 4 0 0 a と外縁として認識されるが、区画壁部 2 4 0 1 c 及び遊技領域拡張部 2 4 0 1 d を光透過性の部材で形成したことにより、光を通す部分と光を通さない部分との境目を、フランジ部 2 4 0 1 b と遊技領域拡張部 2 4 0 1 d との境界 (すなわち遊技パネル 1 2 0 0 に形成された開口部 1 2 0 0 e の内縁部分) とすることが可能となり、その境界部分を際立たせ、開口窓 2 4 0 0 a の外縁として認識させることが可能になる。また、区画壁部 2 4 0 1 c 及び遊技領域拡張部 2 4 0 1 d から遊技者側に光が漏れるため、ベース枠部材 2 4 0 1 自体を大きく見せることも可能になる。したがって、遊技領域 1 1 0 0 を拡張することで第一比較用パチンコ機 5 0 0 1 よりも開口窓 2 4 0 0 a の大きさが小さくなくても、小さくなった印象を与えにくくすることができる。

【 0 7 0 8 】

一方、本例のパチンコ機 1 を、図 1 3 4 (c) に示す第二比較用パチンコ機 6 0 0 1 と比べると、本例では、遊技領域拡張部 2 4 0 1 d を備えることにより、ベース枠部材 2 4 0 1 のフランジ部 2 4 0 1 b 及び遊技パネル 1 2 0 0 の開口部 1 2 0 0 e が径方向外側 (図 1 3 4 では上側) に向かって拡大される (図 1 3 4 (c) に示すベース枠部材 6 4 0 1 のフランジ部 6 4 0 1 b 及び遊技パネル 6 2 0 0 の開口部 6 2 0 0 a と比較した場合) 。ところで、このように第二比較用パチンコ機 6 0 0 1 の開口部 6 2 0 0 a よりも本例の開口部 1 2 0 0 e が大きくなると、遊技パネル 1 2 0 0 上の遊技領域 1 1 0 0 は相対的に狭くなるが、開口部 1 2 0 0 e の前方である遊技領域拡張部 2 4 0 1 d 上にも遊技領域 1 1 0 0 a が形成されるため、遊技領域全体としては、第二比較用パチンコ機 6 0 0 1 の場合と同等の面積を確保することができる。また、本例では、区画壁部 2 4 0 1 c 及び遊技領域拡張部 2 4 0 1 d は光透過性の部材で形成されているため、上記したように、光を通す

10

20

30

40

50

部分と光を通さない部分との境界である、フランジ部 2 4 0 1 b と遊技領域拡張部 2 4 0 1 d との境界（すなわち遊技パネル 1 2 0 0 に形成された開口部 1 2 0 0 e の内縁部分）を際立たせ、開口窓 2 4 0 0 a の外縁として認識させることが可能になる。また、区画壁部 2 4 0 1 c 及び遊技領域拡張部 2 4 0 1 d から遊技者側に光が漏れるため、ベース枠部材 2 4 0 1 自体を大きく見せることも可能になる。したがって、本例では、第二比較用パチンコ機 6 0 0 1 と比べ、全体の遊技領域を狭くすることなく、ベース枠部材 2 4 0 1 の開口窓 2 4 0 0 a を大きく見せることが可能となる。

【 0 7 0 9 】

また、本例の図 1 3 2 (a) 及び図 1 3 3 (a) に示す領域においては、遊技領域拡張部 2 4 0 1 d の後方に、後述する上側役物ユニット 3 1 0 0 に設けられた発光基板 3 1 8 2 が配置されており、遊技領域拡張部 2 4 0 1 d に向かって光が照射されるようになっている。このため、遊技領域拡張部 2 4 0 1 d を通過する光量が多くなり、遊技パネル 1 2 0 0 によって光が遮られるフランジ部 2 4 0 1 b と、開口部 1 2 0 0 e を通して光が照射される遊技領域拡張部 2 4 0 1 d とでは、明暗の差が明瞭となり、それらの境目を一層目立たせることができる。また遊技領域拡張部 2 4 0 1 d を含むベース枠部材 2 4 0 1 が透明な樹脂部材で形成されているため、遊技領域拡張部 2 4 0 1 d の全体に亘って光を通過させるとともに、通過する光量を多くすることができる。したがって、フランジ部 2 4 0 1 b と遊技領域拡張部 2 4 0 1 d との境界部分が一層強調され、目立つようになる。特に、透明な遊技領域拡張部 2 4 0 1 d の色は薄紫色であり、ベース枠部材 2 4 0 1 の周囲における遊技パネル 1 2 0 0 の色（紫色）と略同色となっている。このため、フランジ部 2 4 0 1 b の先端も目立たなくなり、相対的に、フランジ部 2 4 0 1 b と遊技領域拡張部 2 4 0 1 d との境界部分を一層目立たせることができる。

【 0 7 1 0 】

なお、遊技領域拡張部 2 4 0 1 d は、ベース枠部材 2 4 0 1 の全周に亘って形成してもよいが、本例では、遊技球の転動方向を複雑に変化させることが要求されるセンター役物 2 4 0 0 の左上の遊技領域 1 1 0 0（図 1 3 2 (a) , 図 1 3 3 (a) 参照）、及び遊技球の転動通路を確保する必要があるセンター役物 2 4 0 0 の右側の遊技領域 1 1 0 0（図 1 3 2 (b) , 図 1 3 3 (b) 参照）に対してのみ遊技領域拡張部 2 4 0 1 d が形成されている。

【 0 7 1 1 】

図 1 3 1 に示すように、ワープ通路 2 4 0 2 は、ベース枠部材 2 4 0 1 の外側に開口したワープ入口 2 4 0 2 a と、ベース枠部材 2 4 0 1 の内側に開口したワープ出口 2 4 0 2 b とを有し、正面視略 L 字形の形状を呈している。つまり、ベース枠部材 2 4 0 1 の左側の遊技領域 1 1 0 0 を転動する遊技球をワープ入口 2 4 0 2 a から取込み、ワープ出口 2 4 0 2 b へ案内することが可能になっている。

【 0 7 1 2 】

ところで、ワープ通路 2 4 0 2 はベース枠部材 2 4 0 1 に設けられているため、上記のように区画壁部 2 4 0 1 c 及び遊技領域拡張部 2 4 0 1 d を光透過性の部材で形成した場合には、ワープ通路 2 4 0 2 の存在が際立ち、ワープ通路 2 4 0 2 が開口窓の内側に向かって大きく張り出しているような印象を与える。つまり、開口窓 2 4 0 0 a を小さく感じさせるおそれがある。これに対し、本例では、ワープ通路 2 4 0 2 は無色透明な樹脂で形成されているため、ワープ通路 2 4 0 2 の外郭が目立たなくなり、開口窓 2 4 0 0 a が小さく感じることを抑制できる。なお、詳細は後述するが、このワープ通路 2 4 0 2 は、後方から照射される光によって発光装飾されるようになっている。

【 0 7 1 3 】

柵板 2 4 0 3 は、ワープ通路 2 4 0 2 を通ってベース枠部材 2 4 0 1 内に流入した遊技球を、左右方向に転動させる略円弧状のステージ 2 4 0 3 a を有しており、ステージ 2 4 0 3 a では、転動した遊技球を、ステージ 2 4 0 3 a の左右方向中央またはその近傍から第一始動口 2 1 0 1 の上方の遊技領域 1 1 0 0 に流出させることが可能になっている。特に、ステージ 2 4 0 3 a の中央部には、後方に向かって下り勾配に形成された溝状のチャ

10

20

30

40

50

ンス入口 2 4 0 3 b が形成され、また、チャンス入口 2 4 0 3 b の下方には、前後方向に貫通するチャンス出口 2 4 0 3 c が形成されている。つまり、左右方向に通過する遊技球の勢いが弱くなった際、チャンス入口 2 4 0 3 b に沿って遊技球を後方に転動させ、棚後カバー 2 4 0 4 に形成されたチャンス通路 2 4 0 4 d に送ること、さらにチャンス通路 2 4 0 4 d を通してチャンス出口 2 4 0 3 c から放出することが可能になっている。

【 0 7 1 4 】

棚後カバー 2 4 0 4 は、ステージ 2 4 0 3 a の奥側を覆う後壁部 2 4 0 4 a と、ステージ 2 4 0 3 の上方を覆う上壁部 2 4 0 4 b と、ワープ通路 2 4 0 2 の後面を閉鎖するワープ壁部 2 4 0 4 c とから構成されている。また、後壁部 2 4 0 4 a には、棚板 2 4 0 3 のチャンス入口 2 4 0 3 b 及びチャンス出口 2 4 0 3 c を連通するチャンス通路 2 4 0 4 d が形成されている。

10

【 0 7 1 5 】

ところで、棚板 2 4 0 3 及び棚後カバー 2 4 0 4 は、遊技領域拡張部 2 4 0 1 d の下縁部内側に配置されているため、上記のようにベース枠部材 2 4 0 1 を透明の樹脂で形成した場合には、棚板 2 4 0 3 及び棚後カバー 2 4 0 4 の存在が際立ち、それらが開口窓 2 4 0 0 a の内側に向かって大きく張り出しているような印象を与える。すなわち、開口窓 2 4 0 0 a を小さく感じさせるおそれがある。これに対し、本例では、棚板 2 4 0 3 及び棚後カバー 2 4 0 4 が無色透明な樹脂で形成されているため、棚板 2 4 0 3 及び棚後カバー 2 4 0 4 の外郭が目立たなくなり、開口窓 2 4 0 0 a が小さく感じることを抑制できる。

【 0 7 1 6 】

20

図 1 2 9 及び図 1 3 0 に示すように、右側保護部材 2 4 0 6 は、ベース枠部材 2 4 0 1 の右側の遊技領域 1 1 0 0 を転動（落下）する遊技球が突起部 2 4 0 1 e に衝突した際、遊技者側に跳ね返ることを抑制する保護部 2 4 0 6 a と、保護部 2 4 0 6 a の下端から右側直角方向に延出され遊技球の転動方向を変化させる転動方向案内部 2 4 0 6 b と、転動方向案内部 2 4 0 6 b の下側に形成され前面に右下メッキ飾り 2 4 4 7 が取着される飾り取付部 2 4 0 6 c と、を備えている。なお、突起部 2 4 0 1 e は、右側の遊技領域拡張部 2 4 0 1 d に形成され、前方の遊技領域 1 1 0 0 a に突設するとともに、所定の間隔で上下方向に並んで配設されており、センター役物 2 4 0 0 の右側を転動する遊技球を突起部 2 4 0 1 e に順次衝突させることで、転動する遊技球の勢いを抑制している。

【 0 7 1 7 】

30

図 1 2 9 及び図 1 3 0 に示すように、センター役物 2 4 0 0 は、複数の装飾体 2 4 1 0 として、ベース枠部材 2 4 0 1 の左上に配置された左上装飾ユニット 2 4 1 1 と、その下方に配置されワープ通路 2 4 0 2 を装飾するワープ通路装飾ユニット 2 4 1 2 と、ベース枠部材 2 4 0 1 の右上に配置された右上装飾ユニット 2 4 1 3 と、その下方に配置された右側装飾ユニット 2 4 1 4 とを備えている。左上装飾ユニット 2 4 1 1 は、所定の文字を象った光透過性のロゴ前飾り 2 4 2 0 と、ロゴ前飾り 2 4 2 0 の後側に配置され通過する光を拡散する光拡散シート 2 4 2 1 と、光拡散シート 2 4 2 1 を後側から支持する光透過性のシート押え 2 4 2 2 とを備えて構成されており、後方から照射される光（詳細は後述する）によって発光装飾されるようになっている。このロゴ前飾り 2 4 2 0 は、本発明の特定文字部に相当するものであり、後述するロゴ表示ユニット 3 4 0 0 の左側に隣接して配設され、ロゴ表示ユニット 3 4 0 0 における一連の文字と合わせることで、一つの文字言語（パチンコ機 1 の機種名やタイトル名を示すロゴ）を形成する（図 1 6 0 a 参照）。なお、ロゴ前飾り 2 4 2 0 の上端部分には、飾りレンズ 2 4 2 3 が取着されている。

40

【 0 7 1 8 】

ワープ通路装飾ユニット 2 4 1 2 は、ワープ通路 2 4 0 2 の上部を前側から覆うように装着された無色透明のワープレンズ 2 4 2 6 と、ワープレンズ 2 4 2 6 の前面側に装着されたワープ飾り 2 4 2 5 とから構成されている。ワープ飾り 2 4 2 5 は、メッキ加工によって表面全体に反射面が形成されるとともに、ワープレンズ 2 4 2 6 が部分的に視認可能となる複数の窓部 2 4 2 5 a を有している。なお、ワープ通路 2 4 0 2 の下部はワープ飾り 2 4 2 5 によって覆われておらず、露出された状態となっている。なお、ワープ通路装

50

飾ユニット 2 4 1 2 の発光装飾については後述する。

【 0 7 1 9 】

右上装飾ユニット 2 4 1 3 は、ベース枠部材 2 4 0 1 の右側全体に亘って配置された光透過性の右側ベース 2 4 3 0 上に配置されており、円環状の飾り本体 2 4 3 1 a、及びその上部及び下部から延出された円弧状の飾り 2 4 3 1 b からなる飾り枠 2 4 3 1 と、右側ベース 2 4 3 0 の上部開口部 2 4 3 0 a 内に前側から嵌込まれ所定の文字を象った口ゴレンズ 2 4 3 2 と、ベース枠部材 2 4 0 1 の後側に配置され右側ベース 2 4 3 0 に後方から光を照射する発光基板 2 4 3 3 と、発光基板 2 4 3 3 の上部側から放射される光を上部開口部 2 4 3 0 a 付近（すなわち飾り枠 2 4 3 1 の飾り本体 2 4 3 1 a 内に相当する部分）に効率よく照射するリフレクタ 2 4 3 4 と、を備えている。また、飾り枠 2 4 3 1 の上方及び右斜め下方には、右側ベース 2 4 3 0 に形成された複数の突起 2 4 3 0 b が挿入される煙玉形の飾り 2 4 3 5 が夫々配置されている。

10

【 0 7 2 0 】

右側装飾ユニット 2 4 1 4 は、右側ベース 2 4 3 0 の下部に形成された円盤状の突起部 2 4 3 0 c に前側から外嵌されるとともに、表面にメッキ加工が施されたメッキ飾り 2 4 3 7 と、突起部 2 4 3 0 c 内に後側から挿入された裏レンズ 2 4 3 8 と、メッキ飾り 2 4 3 7 に組み込まれて配置されるとともに煙が立ち昇るような演出を行うことが可能な煙形飾り 2 4 3 9 とを備えて構成され、発光基板 2 4 3 3 から照射される光によって右側ベース 2 4 3 0 の突起部 2 4 3 0 c 及び煙形飾り 2 4 3 9 を発光装飾させることが可能になっている。

20

【 0 7 2 1 】

また、右側ベース 2 4 3 0 の前面左下端部には、7セグ表示器 2 4 4 1 が右側ベース 2 4 3 0 の左側に突出して配設されている。7セグ表示器 2 4 4 1 は、円形の窓部 2 4 4 2 a を有する前飾り 2 4 4 2 と、前飾り 2 4 4 2 内に収容され窓部 2 4 4 2 a を通して視認可能なハーフミラー 2 4 4 3 と、ハーフミラー 2 4 4 3 の後側に配置され通過する光を拡散する拡散シート 2 4 4 4 と、発光基板 2 4 3 3 から放射された光を効率よく拡散シート 2 4 4 4 に向かって投光するとともに、数字のセグメントに対応したスリット 2 4 4 5 a を有するリフレクタ 2 4 4 5 と、リフレクタ 2 4 4 5 の左側に配置され7セグ表示器 2 4 4 1 の窓部を通して赤色の光を投光する赤色レンズ 2 4 4 6 と、を備えて構成されている。つまり、7セグ表示器 2 4 4 1 と相対して配置された発光基板 2 4 3 3 上の LED のうち、表示する二桁の数字に対応する LED を選択して発光させることにより、所定のスリット 2 4 4 5 a を通して拡散シート 2 4 4 4 及びハーフミラー 2 4 4 3 に光を投光し、ハーフミラー 2 4 4 3 の裏面にスリット 2 4 4 5 a の像（すなわち数字の像）を映し出すことが可能になっている。また、ハーフミラー 2 4 4 3 を備えることにより、スリット 2 4 4 5 a と対向しない部分、及びスリット 2 4 4 5 a と対向するが光が照射されていない部分は、遊技者側から見て反射面となり、7セグ表示器 2 4 4 1 の内部構造が遊技者から見えないようになっている。

30

【 0 7 2 2 】

[2 - 4 . 裏ユニット]

次に、図 1 3 5 ~ 図 1 6 5 を参照し、裏ユニット 3 0 0 0 の構成について詳細に説明する。図 1 3 5 は、裏ユニットを斜め前から見た斜視図であり、図 1 3 6 は、裏ユニットを、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図 1 3 7 は、裏ユニットにおける上側役物ユニットを斜め前から見た斜視図であり、図 1 3 8 は、上側役物ユニットを、大ユニット部と小ユニット部とに分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図 1 3 9 は、大ユニット部を、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図 1 4 0 は、大ユニット部における回転ユニットを分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図 1 4 1 は、回転ユニットにおける大側発光回転部及び小側発光回転部を、分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図 1 4 2 (a) は、小側発光回転部及びその駆動部を、縦方向に切断し斜め前から見た断面斜視図であり、図 1 4 2 (b) は、小側カバー部材を斜め下方から見た斜視図であり、図 1 4 3 は、小側発光回転部及びその駆動部を斜め

40

50

後から見た斜視図であり、図144は、小ユニット部における回転装飾体を分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図145は、回転体装飾体を縦方向に切断し斜め前から見た断面斜視図であり、図146は、小ユニット部の囲いユニットを分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【0723】

また、図147は、裏ユニットにおける左側役物ユニットを斜め前から見た斜視図であり、図148は、左側役物ユニットの動作を示す説明図であり、図149は、左側役物ユニットを、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図150は、左側役物ユニットの要部を分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図151は、左側役物ユニットにおける可動装飾体を分解して斜め前から見た分解斜視図である。

10

【0724】

また、図152は、裏ユニットにおける右側役物ユニットを斜め前から見た斜視図であり、図153は、右側役物ユニットの動作を示す説明図であり、図154は、右側役物ユニットを、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図155は、右側役物ユニットにおける可動装飾体を斜め後から見た斜視図であり、図156は、可動装飾体を、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図157は、可動装飾体における可動部本体を分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図158は、可動装飾体における可動腕部を分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図159は、右側役物ユニットにおける駆動機構を分解して斜め前から見た分解斜視図である。

20

【0725】

また、図160(a)は、裏ユニットにおけるロゴ表示ユニットを備えたセンター役物を下方手前から見た斜視図であり、(b)は(a)の横断面図であり、図161は、ロゴ表示ユニットを斜め前から見た斜視図であり、図162は、ロゴ表示ユニットを分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図163は、裏ユニットにおける棚奥装飾ユニットを斜め前から見た斜視図であり、図164は、裏ユニットにおけるその他の構成を、主な構成部材毎に分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図165は、表示ユニットを分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【0726】

図112、図135及び図136に示すように、裏ユニット3000は、遊技パネル1200の後側に取付けられており、主に、裏箱3001内において、遊技パネル1200から所定距離後側へ離れた位置に支持された液晶表示装置1900(図135及び図136では省略)と、裏箱3001の上部空間に配置された上側役物ユニット3100と、裏箱3001の左側空間に配置された左側役物ユニット3200と、裏箱3001の右側空間に配置された右側役物ユニット3300と、上側役物ユニット3100の下方に配置されたロゴ表示ユニット3400と、裏箱3001の下部空間に配置された棚奥装飾ユニット3502とを備えている。

30

【0727】

まず、裏箱3001について説明する。裏箱3001は、図164に示すように、前側が開放された箱状に形成され、前端に外方へ突出するフランジ状の固定部3001aが複数個備えられており、この固定部3001aを介して遊技パネル1200(図114参照)の後側に固定されるようになっている。また、裏箱3001は、後壁3001bの略中央に矩形状の開口3001cが形成されており、この開口3001cを通して、後側に支持される液晶表示装置1900を視認させることが可能になっている。さらに、裏箱3001には、上側役物ユニット3100、左側役物ユニット3200、及び右側役物ユニット3300、ロゴ表示ユニット3400、及び棚奥装飾ユニット3502等を取付固定するための取付部が適宜位置に形成されている。

40

【0728】

次に、上側役物ユニット3100について詳細に説明する。上側役物ユニット3100は、液晶表示装置1900の上側に配置されており、左右方向の長さが液晶表示装置1900の表示画面1900aの横幅と略等しく、且つ表示画面1900aよりも遊技者側(

50

すなわち前方)に大きく迫出して配置されている。

【0729】

図137及び図138に示すように、上側役物ユニット3100は、大ユニット部3101と小ユニット部3102とに大別されている。大ユニット部3101は、図138及び図139に示すように、上面が開放された薄箱状のベース部材3110と、ベース部材3110の上面を覆うベースカバー3111と、ベース部材3110上に配置された回転ユニット3112と、回転ユニット3112の後半部分を後側から覆う囲い部材3113と、囲い部材3113の後側に配置された奥側レンズ部材3114と、奥側レンズ部材3114に後方から光を照射する発光基板3115と、ベース部材3110に固定され回転ユニット3112の下部を前側から覆うように配置された下部飾り部材3116と、を備えている。

10

【0730】

図139及び図140を基に、回転ユニット3112について詳細に説明する。回転ユニット3112は、発光しながら発光方向を変化させることが可能な大側発光回転部3120、及び大側発光回転部3120よりも小型の小側発光回転部3121と、大側発光回転部3120を覆うとともに大側発光回転部3120と一体的に回転する大側カバー部材3122と、小側発光回転部3121を覆うとともに小側発光回転部3121と一体的に回転する小側カバー部材3123と、大側カバー部材3122及び小側カバー部材3123の頂部に夫々取着された大側上部飾り部材3124及び小側上部飾り部材3125と、大側発光回転部3120及び小側発光回転部3121に対して夫々回転力を付与する大側駆動手段3126及び小側駆動手段3130と、を備えている。ここで、大側駆動手段3126及び小側駆動手段3130が本発明の駆動手段に相当する。

20

【0731】

図139乃至図141に示すように、大側発光回転部3120は、ベース部材3110の大側用収容部3110aに配置されており、ベース部材3110の中央基板収容部3110cに配置された矩形の中央発光基板3135と、中央発光基板3135の周囲に配置された円弧状の周辺発光基板3136と、中央発光基板3135を覆うようにベース部材3110に取着されたレンズ3137と、ベース部材3110の大側用収容部3110aから突設された円筒状の支持筒部3110dを回転軸として回転可能に支持された回転リング3138と、回転リング3138に接続され回転リング3138と一体的に回転する反射鏡3139と、回転リング3138の回転位置(原点位置)を検出するフォトセンサ3140と、を有している。ここで、支持筒部3110dが本発明の支持部に相当し、中央発光基板3135が本発明の発光部に相当する。

30

【0732】

回転リング3138は、ベース部材3110の支持筒部3110dに外嵌される貫通孔部3138aを中心に有し、中央基板収容部3110cに配置された中央発光基板3135を囲むように配置されている。また、回転リング3138の上面には、反射鏡3139を接続するための円柱状の接続部3138bが三本立設されている。また、回転リング3138の外周面には、周方向に沿って歯3138cが設けられている。

40

【0733】

レンズ3137は、円盤状の形状を呈しており、回転リング3138の上側に配置されている。なお、レンズ3137の外径は、回転リング3138の貫通孔部3138aの内径と略一致している。また、レンズ3137の上面には、複数の突起部3137aが形成されており、中央発光基板3135から放射された光を収束して反射鏡3139に照射させることが可能になっている。

【0734】

反射鏡3139は、前面側及び底面が開放された球面状の外観を呈しており、内面には、レンズ3137を介して中央発光基板3135から照射された光、すなわち下方から照射された光を反射して水平方向(前方)に投光する反射面3139aを有している。また、反射鏡3139は、外周に沿って所定の間隔で配設された三本の被接続部3139bを

50

備えており、回転リング 3 1 3 8 の接続部 3 1 3 8 b にねじ（図示しない）によって接続することで、回転リング 3 1 3 8 に一体的に組付けられている。また、反射鏡 3 1 3 9 の頂部及び後面側には、大側カバー部材 3 1 2 2 を接続するための円柱状の接続部 3 1 3 9 c が三本立設されている。

【 0 7 3 5 】

一方、小側発光回転部 3 1 2 1 は、ベース部材 3 1 1 0 の小側用収容部 3 1 1 0 b に配置されており、ベース部材 3 1 1 0 の基板収容部 3 1 1 0 f に配置された発光基板 3 1 4 2 と、発光基板 3 1 4 2 を覆うようにベース部材 3 1 1 0 に取着されたレンズ 3 1 4 3 と、レンズ 3 1 4 3 を回転軸として回転可能に支持された回転リング 3 1 4 4 と、回転リング 3 1 4 4 に接続され回転リング 3 1 4 4 と一体的に回転する反射鏡 3 1 4 5 と、回転リング 3 1 4 4 の回転位置（原点位置）を検出するフォトセンサ 3 1 4 6 と、を有している。ここで、発光基板 3 1 4 2 が本発明の発光部に相当し、レンズ 3 1 4 3 が本発明の支持部に相当する。

10

【 0 7 3 6 】

回転リング 3 1 4 4 は、レンズ 3 1 4 3 の外周面 3 1 4 3 b に外嵌される貫通孔部 3 1 4 4 a を中心に有し、発光基板 3 1 4 2 を囲むように配置されている。また、回転リング 3 1 4 4 の上面には、反射鏡 3 1 4 5 を接続するための円柱状の接続部 3 1 4 4 b が立設されている。また、回転リング 3 1 4 4 の外周面には、周方向に沿って歯 3 1 4 4 c が設けられている。

【 0 7 3 7 】

レンズ 3 1 4 3 は、円盤状の形状を呈しており、ベース部材 3 1 1 0 に取着するための脚部 3 1 4 3 c が底面から垂下されている。また、レンズ 3 1 4 3 の上面には、複数の突起部 3 1 4 3 a が形成されており、発光基板 3 1 4 2 から放射された光を収束して反射鏡 3 1 4 5 に照射させることが可能になっている。

20

【 0 7 3 8 】

反射鏡 3 1 4 5 は、前面側及び底面が開放された球面状の外観を呈しており、内面には、レンズ 3 1 4 3 を介して発光基板 3 1 4 2 から照射された光、すなわち下方から照射された光を反射して水平方向（前方）に投光する反射面 3 1 4 5 a を有している。また、反射鏡 3 1 4 5 は、外周に沿って所定の間隔で配設された二本の被接続部 3 1 4 5 b を備えており、回転リング 3 1 4 4 の接続部 3 1 4 4 b にねじ（図示しない）によって接続することで、回転リング 3 1 4 4 に一体的に組付けられている。また、反射鏡 3 1 4 5 の頂部には、小側上部飾り部材 3 1 2 5 を接続するための接続部 3 1 4 5 c が形成されている。

30

【 0 7 3 9 】

図 1 3 9 及び図 1 4 0 に示すように、大側カバー部材 3 1 2 2 は、半球面状の光透過性の部材からなり、大側発光回転部 3 1 2 0 を上側から覆うとともに反射鏡 3 1 3 9 の接続部 3 1 3 9 c にねじ（図示しない）によって接続されている。また、小側カバー部材 3 1 2 3 は、大側カバー部材 3 1 2 2 と同様、半球面状の光透過性の部材からなり、小側発光回転部 3 1 2 1 を上側から覆うとともに反射鏡 3 1 4 5 の接続部 3 1 4 5 c にねじ（図示しない）によって接続されている。

【 0 7 4 0 】

ところで、従来から周知の回転灯装飾体は、単に投光方向を変化させるだけであり、可動装飾体のような動的な変化を視認させることができないため、演出内容が単調で淡白なものとなっていた。このため、回転灯装飾体は、報知手段としては十分であっても、演出装置としては不十分であり、演出における視覚的な興味を低下させるおそれがあった。

40

【 0 7 4 1 】

これに対し本例では、大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 が夫々反射鏡 3 1 3 9 , 3 1 4 5 に接続されているため、大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 を反射鏡 3 1 3 9 , 3 1 4 5 と一体的に回転させることができる。このため、投光方向の変化とともに、大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 の回転動作を遊技者に視認させることができ、動的な変化によって演出装置としての視覚的な興味

50

を高めることが可能になる。また、大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 を回転させるための動力として、反射鏡 3 1 3 9 , 3 1 4 5 を回転させるための大側駆動手段 3 1 2 6 及び小側駆動手段 3 1 3 0 を利用しているため、新たに駆動手段を備えることなく大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 を回転させることができ、シンプルで且つ安価に構成することができる。さらに、反射鏡 3 1 3 9 , 3 1 4 5 と大側カバー部材 3 1 2 2 または小側カバー部材 3 1 2 3 とが一体的に回転することから、大側カバー部材 3 1 2 2 または小側カバー部材 3 1 2 3 の内部から光が投光されるのではなく、大側カバー部材 3 1 2 2 または小側カバー部材 3 1 2 3 の表面が発光しているように見ることができ、従来とは異なった態様の発光演出によって遊技者の注意を一層引付けることが可能になる。

10

【0742】

また、大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 は、大側発光回転部 3 1 2 0 及び小側発光回転部 3 1 2 1 の構造が、光透過性の大きい大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 を通して露出されないように、透明性を抑制する濁り手段を有している。なお、大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 の濁り手段は同一の構造であるため、以下では、図 1 4 2 を基に小側カバー部材 3 1 2 3 の濁り手段について説明し、大側カバー部材 3 1 2 2 の濁り手段については説明を省略する。

【0743】

図 1 4 2 に示すように、小側カバー部材 3 1 2 3 の濁り手段は、小側カバー部材 3 1 2 3 の外面及び内面に夫々形成された第一凹凸部 3 1 5 0 及び第二凹凸部 3 1 5 1 によって形成されている。このため、比較的シンプルな構成で透明性を抑制できるとともに、凹凸形状によって光が分散されるので、小側カバー部材 3 1 2 3 の表面における比較的広い範囲を光らせることができる。

20

【0744】

特に、小側カバー部材 3 1 2 3 は、反射鏡 3 1 4 5 の内面（反射面 3 1 4 5 a）と対向して光が照射される照射領域 3 1 2 3 a と、反射鏡 3 1 4 5 の外面と対向して光が照射されない非照射領域 3 1 2 3 b とに分けられており、非照射領域 3 1 2 3 b の濁り手段が照射領域 3 1 2 3 a の濁り手段よりも濁り度合が高められている。具体的には、小側カバー部材 3 1 2 3 の外面に形成された第一凹凸部 3 1 5 0 は、小側カバー部材 3 1 2 3 の外面全体に亘って所定のパターン（例えば水平方向の溝による上下方向の凹凸）で形成されており、一方、小側カバー部材 3 1 2 3 の内面に形成された第二凹凸部 3 1 5 1 は、非照射領域 3 1 2 3 b に対してのみ形成され、第一凹凸部 3 1 5 0 とは異なるパターン（例えば縦方向の溝による水平方向の凹凸）となっている。つまり、照射領域 3 1 2 3 a においては第一凹凸部 3 1 5 0 によって上下方向の凹凸が形成され、非照射領域 3 1 2 3 b においては外面の第一凹凸部 3 1 5 0 及び内面の第二凹凸部 3 1 5 1 の両方によって格子状の凹凸が形成されている。

30

【0745】

このため、照射領域 3 1 2 3 a においては、光の透過率を高めることで小側カバー部材 3 1 2 3 を明るく光らせることができ、一方、非照射領域 3 1 2 3 b においては、光の透過率を低くすることで内部構造を視認させにくくすることができる。また、小側カバー部材 3 1 2 3 の外面に形成された濁り手段は、第一凹凸部 3 1 5 0 のみであり、しかも表面全体に亘って形成されているため、外側から見て照射領域 3 1 2 3 a と非照射領域 3 1 2 3 b との境界をわかりにくくすることができる。

40

【0746】

また、図 1 4 0 に示すように、大側カバー部材 3 1 2 2 の頂部には大側上部飾り部材 3 1 2 4 が取付され、小側カバー部材 3 1 2 3 の頂部には小側上部飾り部材 3 1 2 5 が取付されている。これらの上部飾り部材 3 1 2 4 , 3 1 2 5 は、光を透過しない部材で形成され、表面にメッキ加工が施されている。このため、上部飾り部材 3 1 2 4 , 3 1 2 5 を際立たせ、大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 の装飾性を高めることができる。また、上部飾り部材 3 1 2 4 , 3 1 2 5 は、大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバ

50

一部材 3 1 2 3 の頂部、すなわち回転軸の近傍に配置されているため、遊技者側への投光を遮ることがなく、しかも大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 が回転しても上部飾り部材 3 1 2 4 , 3 1 2 5 の変動を小さく抑え、上部飾り部材 3 1 2 4 , 3 1 2 5 の回転によって大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 の回転動作が目立ちすぎること、すなわち投光方向の変化が相対的に目立たなくなることを抑制できる。

【 0 7 4 7 】

図 1 3 9 及び図 1 4 0 に示すように、大側発光回転部 3 1 2 0 の回転リング 3 1 3 8 に回転力を付与する大側駆動手段 3 1 2 6 は、ベースカバー 3 1 1 1 の上面に装着されたモータ 3 1 2 7 と、ベースカバー 3 1 1 1 内に收容されモータ 3 1 2 7 の回転軸に接続されたモータ歯車 3 1 2 8 と、ベース部材 3 1 1 0 の軸受部 3 1 1 0 e によって軸支されるとともに、モータ歯車 3 1 2 8 に噛合する内側歯部 3 1 2 9 a 及び回転リング 3 1 3 8 の歯 3 1 3 8 c (図 1 4 1 参照) に噛合する外側歯部 3 1 2 9 b を有する伝達歯車 3 1 2 9 と、から構成されている。つまり、モータ 3 1 2 7 が所定方向に回転すると、モータ歯車 3 1 2 8 及び伝達歯車 3 1 2 9 を介して回転リング 3 1 3 8 に回転力が伝達され、回転リング 3 1 3 8 と一緒に反射鏡 3 1 3 9 及び大側カバー部材 3 1 2 2 が回転するようになっている。

10

【 0 7 4 8 】

また、小側発光回転部 3 1 2 1 の回転リング 3 1 4 4 に回転力を付与する小側駆動手段 3 1 3 0 は、図 1 4 2 及び図 1 4 3 に示すように、ベースカバー 3 1 1 1 (図 1 3 9 参照) の上面に装着されたモータ 3 1 3 1 と、ベースカバー 3 1 1 1 内に收容されるとともにモータ 3 1 3 1 の回転軸に接続されたモータ歯車 3 1 3 2 とから構成されており、モータ歯車 3 1 3 2 の歯部が回転リング 3 1 4 4 の歯 3 1 4 4 c に噛合されている。つまり、モータ 3 1 3 1 が所定方向に回転すると、モータ歯車 3 1 3 2 を介して回転リング 3 1 4 4 に回転力が伝達され、回転リング 3 1 4 4 と一緒に反射鏡 3 1 4 5 及び小側カバー部材 3 1 2 3 が回転するようになっている。

20

【 0 7 4 9 】

一方、囲い部材 3 1 1 3 は、図 1 3 8 及び図 1 3 9 に示すように、大側カバー部材 3 1 2 2 の後半部分を後側から囲むように配設されており、その内面には、メッキ加工によって光反射面 3 1 1 3 a が形成されている。つまり、大側カバー部材 3 1 2 2 から放射された光の投光方向が後側 (すなわち遊技者と反対側) を向いた際、その光を、囲い部材 3 1 1 3 の光反射面 3 1 1 3 a によって遊技者側に反射させることが可能になっている。したがって、大側カバー部材 3 1 2 2 から放射される光が後側を向いた場合でも、囲い部材 3 1 1 3 の光反射面 3 1 1 3 a によって光を遊技者側に反射することにより、大側カバー部材 3 1 2 2 から光が投光されていることを遊技者に認識させ、視覚的な興味及び装飾性を一層高めることが可能になる。

30

【 0 7 5 0 】

また、図 1 3 9 に示すように、奥側レンズ部材 3 1 1 4 は、囲い部材 3 1 1 3 の後方に配置されており、発光基板 3 1 1 5 から照射された光を囲い部材 3 1 1 3 の所定部位に案内することが可能になっている。具体的に、奥側レンズ部材 3 1 1 4 は、囲い部材 3 1 1 3 及び発光基板 3 1 1 5 を支持する支持部 3 1 1 4 a と、支持部 3 1 1 4 a の前面から前方に突出し、囲い部材 3 1 1 3 に形成された透孔 3 1 1 3 c に後側から挿入される棒状の光誘導部 3 1 1 4 b とを備えており、光誘導部 3 1 1 4 b の先端から光を投光することにより、大側カバー部材 3 1 2 2 に光を照射することが可能になっている。このため、大側カバー部材 3 1 2 2 を明るく浮かび上がらせることができ、遊技者の注意を一層引き付けることが可能になる。

40

【 0 7 5 1 】

ところで、大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 は反射鏡 3 1 3 9 , 3 1 4 5 と一体的に回転することから、摺動抵抗が生じないようにベース部材 3 1 1 0 から浮いた状態で支持されている。ところが、これによれば、大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 の下側からベース部材 3 1 1 0 や回転ユニット 3 1 1 2 が露出して

50

しまい、見栄えを損なうおそれがある。これに対し、本例では、大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 の下側を覆う下部飾り部材 3 1 1 6 を備えている。下部飾り部材 3 1 1 6 は、ベース部材 3 1 1 0 の底面に取着される取付部 3 1 1 6 a と、大側カバー部材 3 1 2 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 の下端外周を前方から覆う装飾部 3 1 1 6 b とを有している。このため、ベース部材 3 1 1 0 または回転ユニット 3 1 1 2 の露出を防止することができ、見栄えの低下を抑制することができる。

【 0 7 5 2 】

一方、図 1 3 8 に示すように、小ユニット部 3 1 0 2 は、回転体装飾体 3 1 6 2 と、その後側に配置された囲いユニット 3 1 6 3 とから構成されている。回転体装飾体 3 1 6 2 は、図 1 4 4 及び図 1 4 5 に示すように、上面が開放された薄箱状のベース部材 3 1 6 5 と、ベース部材 3 1 6 5 の上面を覆うとともに開口部 3 1 6 6 a を有するベースカバー 3 1 6 6 と、ベース部材 3 1 6 5 に配置された発光回転部 3 1 6 7 とを備えている。発光回転部 3 1 6 7 は、ベース部材 3 1 6 5 の収容部 3 1 6 5 a に収容された発光基板 3 1 7 1 と、発光基板 3 1 7 1 を上方から覆うようにベース部材 3 1 6 5 に取着されたレンズ 3 1 6 8 と、レンズ 3 1 6 8 に外嵌することで回転可能に支持された回転リング 3 1 6 9 と、回転リング 3 1 6 9 の上面に接続されレンズ 3 1 6 8 を通して下方から照射される光を水平方向に反射する反射面 3 1 7 0 a を内面に有する反射鏡 3 1 7 0 とを有している。また、回転体装飾体 3 1 6 2 は、発光回転部 3 1 6 7 のレンズ 3 1 6 8 及び反射鏡 3 1 7 0 を上側から覆うとともに、反射鏡 3 1 7 0 の接続部 3 1 7 0 b に接続されたカバー部材 3 1 7 2 と、カバー部材 3 1 7 2 の頂部に取着された上部飾り部材 3 1 7 3 と、ベース部材 3 1 6 5 の底面に取着されるとともに、発光回転部 3 1 6 7 の下部を前側から覆う下部飾り部材 3 1 7 4 と、発光回転部 3 1 6 7 に回転力を付与する駆動手段 3 1 7 5 と、回転リング 3 1 6 9 の回転位置（原点位置）を検出するためのフォトセンサ 3 1 7 8 と、を備えて構成されている。なお、駆動手段 3 1 7 5 は、ベース部材 3 1 6 5 の底面に下側から取着されたモータ 3 1 7 6 と、ベース部材 3 1 6 5 の左側収容部 3 1 6 5 b に配置されるとともに、モータ 3 1 7 6 の回転軸に接続されたモータ歯車 3 1 7 7 とから構成されている。なお、モータ歯車 3 1 7 7 は、回転リング 3 1 6 9 の外周面に形成された歯 3 1 6 9 a に噛合されており、モータ 3 1 7 6 の回転力を回転リング 3 1 6 9 に伝達することが可能になっている。なお、これらの各構成は、大ユニット部 3 1 0 1 における各構成と同様であるため、ここでは詳細な説明を省略する。ここで、レンズ 3 1 6 8 は本発明の支持部に相当し、発光基板 3 1 7 1 は本発明の発光部に相当する。

【 0 7 5 3 】

一方、図 1 4 6 に示すように、囲いユニット 3 1 6 3 は、囲い部材 3 1 8 0 と、その後側に配置された奥側レンズ部材 3 1 8 1 及び発光基板 3 1 8 2 とから構成されている。囲い部材 3 1 8 0 は、発光回転部 3 1 6 7 のカバー部材 3 1 7 2（図 1 4 5 参照）及び小側発光回転部 3 1 2 1（図 1 3 9 参照）の小側カバー部材 3 1 2 3 を夫々覆う球面状の左側凹面部 3 1 8 0 a 及び右側凹面部 3 1 8 0 b を有しており、左側凹面部 3 1 8 0 a 及び右側凹面部 3 1 8 0 b にはメッキ加工によって光反射面が形成されている。また、左側凹面部 3 1 8 0 a 及び右側凹面部 3 1 8 0 b には、前後方向に貫通する複数の透孔部 3 1 8 0 c が形成されている。一方、奥側レンズ部材 3 1 8 1 には、囲い部材 3 1 8 0 の透孔部 3 1 8 0 c に後側から挿入される円柱状の光誘導部 3 1 8 1 a が複数個突設されている。つまり、発光基板 3 1 8 2 から照射された光を光誘導部 3 1 8 1 a の先端から投光することにより、カバー部材 3 1 7 2 及び小側カバー部材 3 1 2 3 に光を照射させることが可能になっている。

【 0 7 5 4 】

このように、本例では、外観形状が略同一で、大きさが互いに異なる複数のカバー部材 3 1 2 2, 3 1 2 3, 3 1 7 2 を備えることにより、迫力のある演出を行うことができ、また、報知情報の内容（例えば期待度の高さ）と、回転動作させるカバー部材 3 1 2 2, 3 1 2 3, 3 1 7 2 の大きさとを関連付けることが可能となり、上側役物ユニット 3 1 0 0 における演出効果をさらに高めることが可能になる。

【0755】

また、本例の入賞装置ユニット2100では、カバー部材3122, 3123, 3172を回転動作させた後、予め定めた位置で回転を停止させる停止制御手段を有しており、カバー部材3122, 3123, 3172の照射領域が遊技者側を向いた位置(図142(a)に示す位置)を原点位置として停止されるようになっている。このため、カバー部材3122, 3123, 3172及び反射鏡3139, 3145, 3170の回転動作と同時に発光動作を開始する場合、または回転動作よりも早く発光させ始める場合でも、遊技者に向かって光が投光する状態、すなわち一番明るく感じさせる状態から演出を開始することができ、ひいては遊技者への刺激を大きくし、インパクトを高めることが可能となる。

10

【0756】

次に、左側役物ユニット3200について説明する。左側役物ユニット3200は、可動装飾体3202を備えており、図108及び図148(a)に示すように、遊技パネル1200及びセンター役物2400によって少なくとも可動装飾体3202の大部分が遮蔽される待機位置と、図166及び図148(b)に示すように、センター役物2400の開口窓2400aを通して少なくとも大部分が視認可能となる演出位置の間で移動させることが可能となっている。

【0757】

図147及び図149に示すように、左側役物ユニット3200は、ベース板3201と、ベース板3201に対して移動可能に支持された可動装飾体3202と、ベース板3201に装着され可動装飾体3202を動作させる駆動機構3203と、ベース板3201を前側から覆う駆動部カバー3204とを備えて構成されている。なお、駆動部カバー3204の前面には、前述したサイド装飾ユニット2300(図128参照)に光を照射する二つの発光基板3205, 3206が装着されている。

20

【0758】

図150及び図151に示すように、可動装飾体3202は、上部側がランプの形状を模し下部側が台座の形状を模した可動部飾り3210と、可動部飾り3210の後側に配置されたレンズ部材3211と、レンズ部材3211に後方から光を照射する発光基板3212と、可動部飾り3210との間にレンズ部材3211及び発光基板3212を収容した状態で後面を塞ぐ裏カバー3213と、可動部飾り3210の下部に後側から装着されたギア3214とを備えている。

30

【0759】

可動部飾り3210は、ギア3214の回転中心に形成された中心孔3214aに合致する透孔3210aを下部に有するとともに、レンズ部材3211が挿入される一つの大窓部3210b及び三つの小窓部3210cが前後方向に貫通して形成されている。なお、大窓部3210bは、上部側に形成されたランプ形状の中心部分に配置され、小窓部3210cは、下部側に形成された台座形状の右端部分に上下に並んで配置されている。また、可動部飾り3210の左側下部には、ねじ孔Pが形成されている。

【0760】

レンズ部材3211は、光透過性の部材で形成され、可動部飾り3210の大窓部3210bに挿入される円盤状の第一発光部3220と、各小窓部3210cに挿入される三つの第二発光部3221とを有している。また、レンズ部材3211には、可動部飾り3210におけるランプ形状部分の先端から突出する位置に第三発光部3222が備えられており、可動部飾り3210の先端からはみ出した状態で視認されるようになっている。

40

【0761】

発光基板3212は、レンズ部材3211に対し後方から光を照射するものであり、レンズ部材3211の第一発光部3220、第二発光部3221、及び第三発光部3222と対向する位置に配置された複数の発光ダイオード3212a, 3212b, 3212cが搭載されている。

【0762】

50

裏カバー 3 2 1 3 には、可動部飾り 3 2 1 0 のねじ孔 P に対応する部分に貫通孔 3 2 1 3 a が形成されており、ブッシュ 3 2 1 5 が後方から挿入されている。つまり、図 1 5 0 に示すように、可動装飾体 3 2 0 2 をベース板 3 2 0 1 の前側に配置した状態で、ベース板 3 2 0 1 の上部に形成された円弧状のガイド孔 3 2 0 1 a に後方からブッシュ 3 2 1 5 を挿入するとともに、そのブッシュ 3 2 1 5 を裏カバー 3 2 1 3 の貫通孔 3 2 1 3 a を通してねじ孔 P に当接させ、さらにブッシュ 3 2 1 5 をねじ（図示しない）で締結することにより、可動装飾体 3 2 0 2 の裏面にブッシュ 3 2 1 5 が取付されている。ここで、ブッシュ 3 2 1 5 のフランジ 3 2 1 5 a の径は、ガイド孔 3 2 0 1 a の溝幅よりも大きいため、可動装飾体 3 2 0 2 はブッシュ 3 2 1 5 によって移動方向が制限され、ガイド孔 3 2 0 1 a に沿って摺動するようになっている。なお、ガイド孔 3 2 0 1 a は後述する軸受部 3 2 0 1 b を中心とする円弧に沿って形成されている。

10

【 0 7 6 3 】

ギア 3 2 1 4 は、扇状であり、中心孔 3 2 1 4 a が、ベース板 3 2 0 1 に形成された円環状の軸受部 3 2 0 1 b に外嵌されている。つまり、軸受部 3 2 0 1 b を中心に回転させることが可能になっている。また、ギア 3 2 1 4 の外周面には歯部 3 2 1 4 b が形成されており、駆動機構 3 2 0 3 の伝達歯車 3 2 3 2 に噛合されている。なお、ベース板 3 2 0 1 には、ギア 3 2 1 4 が突当たることによりギア 3 2 1 4 の回転範囲を制限する一対のストッパ 3 2 0 1 g も形成されている。また、ギア 3 2 1 4 の外周端部には、フォトセンサ 3 2 3 3 によってギア 3 2 1 4 の原点位置を検出するための検出片 3 2 1 4 c が形成されている。

20

【 0 7 6 4 】

駆動機構 3 2 0 3 は、ベース板 3 2 0 1 の後面に取付され回転軸 3 2 3 0 a がベース板 3 2 0 1 の貫通孔 3 2 0 1 d に挿通されたモータ 3 2 3 0 と、ベース板 3 2 0 1 の前側から回転軸 3 2 3 0 a に接続されたモータ歯車 3 2 3 1 と、ベース板 3 2 0 1 の中央部分よりも少し左下に形成された回転軸部 3 2 0 1 c に軸支され、モータ歯車 3 2 3 1 及びギア 3 2 1 4 に噛合された伝達歯車 3 2 3 2 とから構成されている。つまり、モータ 3 2 3 0 が動作すると、モータ歯車 3 2 3 1 及び伝達歯車 3 2 3 2 を介してギア 3 2 1 4 に回転力が伝達され、ギア 3 2 1 4 及び可動装飾体 3 2 0 2 が軸受部 3 2 0 1 b を中心に回転するようになっている。

【 0 7 6 5 】

ところで、左側役物ユニット 3 2 0 0 の可動装飾体 3 2 0 2 は、待機位置の時には、センター役物 2 4 0 0（図 1 0 8 参照）の後方、特にワープ通路 2 4 0 2 の後方に配置され、遊技者側から見えない状態、または見えにくい状態となる。一方、ワープ通路 2 4 0 2 の詳細については前述したとおりであるが、一般のワープ通路は、センター役物 2 4 0 0 内に隠れた状態で組込まれているため、遊技球がワープ通路内に取入れられても、そのことに気づかせることができず、ひいてはワープ通路を注目させることができなかつた。そこで、ワープ通路を透明な部材で形成すれば、ワープ通路の内部を視認させることができ、ワープ通路に遊技球が取入れられたか否かを認識させることが可能になる。さらに、透明なワープ通路に対して後方から光を照射し、ワープ通路を発光させるようにすれば、ワープ通路を目立たせることが可能になる。つまり、透明な部材で形成されているにもかかわらず、ワープ通路に装飾性及び存在感を生じさせることができる。

30

40

【 0 7 6 6 】

しかしながら、上記の構成を採用するには、ワープ通路の後方に発光手段を備えなければならず、これによれば、ワープ通路周辺の構成が複雑になるとともに、製造コストが高くなる。また、裏ユニットに可動役物（例えば左側役物ユニット 3 2 0 0）を備える遊技機においては、センター役物 2 4 0 0 の後側の空間が役物の収容空間として使用されるため、発光手段の配置スペースを確保することが困難となるおそれがある。

【 0 7 6 7 】

これに対し、本例では、図 1 4 8（a）に示すように、待機位置における可動装飾体 3 2 0 2 を、ワープ通路 2 4 0 2 の後方に配置するとともに、可動装飾体 3 2 0 2 に備えら

50

れた第一発光部 3 2 2 0 及び第二発光部 3 2 2 1 を、可動装飾体 3 2 0 2 が演出位置のとき（図 1 4 8（b）参照）だけではなく、待機位置のとき（図 1 4 8（a）参照）も発光させるようにしている。このため、可動装飾体 3 2 0 2 が待機位置の際に第一発光部 3 2 2 0 及び第二発光部 3 2 2 1 から放射された光は、ワープ通路 2 4 0 2 の後面に照射され、透明のワープ通路 2 4 0 2 を通して遊技者側に投光される。つまり、第一発光部 3 2 2 0 及び第二発光部 3 2 2 1 から放射された光によって、ワープ通路 2 4 0 2 を発光装飾させることが可能となる。このように、待機位置での第一発光部 3 2 2 0 及び第二発光部 3 2 2 1 を用いることにより、専用の発光手段を備えることなくワープ通路 2 4 0 2 を光らせることができ、シンプルで且つ安価に、ワープ通路 2 4 0 2 における装飾性を高めることができる。

10

【0768】

特に、本例では、ワープ通路 2 4 0 2 が透明な部材で形成されているため、ワープ通路 2 4 0 2 を通過する遊技球を一層明瞭に視認させることができる。また、ワープ通路 2 4 0 2 における光の透過率が高まり、たとえ第一発光部 3 2 2 0 及び第二発光部 3 2 2 1 の大きさが比較的小さい場合や、第一発光部 3 2 2 0 及び第二発光部 3 2 2 1 の光度が比較的低い場合でも、第一発光部 3 2 2 0 及び第二発光部 3 2 2 1 から放射された光によってワープ通路 2 4 0 2 を明るく光らせることができる。

【0769】

また、図 1 2 9 及び図 1 3 0 に示すように、ワープ通路 2 4 0 2 の前面側には、少なくとも一つの窓部 2 4 2 5 a を有し光を通過しないワープ飾り 2 4 2 5 が、ワープ通路 2 4 0 2 の一部を覆うように設けられている。つまり、ワープ飾り 2 4 2 5 が設けられた部分では、ワープ通路 2 4 0 2 を通過した光は、窓部 2 4 2 5 a を通して遊技者側に投光されるようになっていく。このため、ワープ通路 2 4 0 2 による発光装飾とワープ飾り 2 4 2 5 による装飾とを組み合わせることができ、装飾性を一層高めることが可能となる。また、ワープ飾り 2 4 2 5 を備えることにより、ワープ通路 2 4 0 2 の中で視認可能となる部位が制限されるため、可動装飾体 3 2 0 2 の外観を把握しがたくすることができる。つまり、ワープ通路 2 4 0 2 の背景として可動装飾体 3 2 0 2 が視認されてしまうことを抑制できる。また、可動装飾体 3 2 0 2 が待機位置のとき、ワープ飾り 2 4 2 5 の窓部 2 4 2 5 a と可動装飾体 3 2 0 2 の第一発光部 3 2 2 0 とが前後方向に重なり合うようになっている。このため、窓部 2 4 2 5 a を通して視認可能となるワープ通路 2 4 0 2 の一部を効率よく光らせることができる。

20

30

【0770】

また、第二発光部 3 2 2 1 は三つ設けられており、これらは、可動装飾体 3 2 0 2 が待機位置のとき、ワープ通路 2 4 0 2 に沿って一列に並ぶように配置されている（図 1 4 8（a）参照）。このため、可動装飾体 3 2 0 2 とワープ通路 2 4 0 2 とが互いに接近して配設されていても、ワープ通路 2 4 0 2 全体を明るく均一に光らせることができる。また、可動装飾体 3 2 0 2 の前面には光反射部が形成されているため、第一発光部 3 2 2 0 及び第二発光部 3 2 2 1 以外の部分、すなわち光を放射しない部分においても、キラキラと輝かせることができ、ワープ通路 2 4 0 2 の装飾性をさらに高めることができる。

【0771】

また、本例では、可動装飾体 3 2 0 2 が、待機位置から演出位置へ移動する際、または演出位置から待機位置へ移動する際、第一発光部 3 2 2 0 及び第二発光部 3 2 2 1 の発光状態を一旦中断する、すなわち一旦消灯するように制御されている。このため、待機位置での発光制御と演出位置での発光制御との連続性がなくなり、ワープ通路 2 4 0 2 に光を照射する発光手段として可動装飾体 3 2 0 2 の第一発光部 3 2 2 0 及び第二発光部 3 2 2 1 を使用していることを、遊技者に認識させにくくすることができる。したがって、待機位置で可動装飾体 3 2 0 2 が発光していることに対して、不自然さを喚起させたり、「故障のため動かないのでは」という疑念を喚起させたりすることを防止できる。

40

【0772】

ところで、可動装飾体 3 2 0 2 には、待機位置の際にもセンター役物 2 4 0 0 の開口窓

50

2400aを通して視認可能となる常時露出部位を有している。そして、この常時露出部位にも発光装飾部として第三発光部3222が設けられており、演出動作時、発光装飾させることが可能になっている。ただし、本例では、発光制限手段を有しており、可動装飾体3202が待機位置のときは、常時露出部位に配置された第三発光部3222の発光を禁止するようにしている。つまり、待機位置の際にワープ通路2402の後方に位置せず、遊技者側から直接視認可能となる第三発光部3222については、発光させることなく消灯状態を維持する。このため、ワープ通路2402に光を照射する発光手段として、可動装飾体3202を利用していることを、遊技者に認識させにくくすることができ、不自然さや疑念を喚起させないようにすることができる。

【0773】

次に、右側役物ユニット3300について説明する。右側役物ユニット3300は、可動装飾体3302を備えており、図108及び図153(a)に示すように、遊技パネル1200及びセンター役物2400によって少なくとも可動装飾体3202の大部分が遮蔽される待機位置と、図167及び図153(b)に示すように、センター役物2400の開口窓2400aを通して少なくとも大部分が視認可能となる演出位置との間で移動させることが可能となっている。

【0774】

図152及び図154に示すように、右側役物ユニット3300は、正面視コ字形のベース部材3301と、ベース部材3301に対して移動可能に支持された可動装飾体3302と、ベース部材3301に配設され可動装飾体3302を動作させる駆動機構3303とを備えている。なお、ベース部材3301の上部前面には、駆動機構3303を前側から覆うギアカバー3304が設けられ、ベース部材3301の下部前面には、下部カバー3305及び発光基板3306が設けられている。

【0775】

図155及び図156に示すように、可動装飾体3302は、キャラクターの胴体及び顔を模した可動部本体3310と、キャラクターの腕部を模した可動腕部3311とから構成され、可動部本体3310に対して可動腕部3311を回動させることが可能になっている。詳しく説明すると、図156及び図157に示すように、可動部本体3310は、光透過性を有するキャラクターベース3320と、キャラクターベース3320の前面側に取着された胴部3321と、胴部3321の上部取着部3321bに前側から取着された顔部3322と、キャラクターベース3320の後側に配置されキャラクターベース3320に後方から光を照射する発光基板3323とを備えており、胴部3321及び顔部3322を発光装飾させることが可能になっている。

【0776】

キャラクターベース3320の前面右側には、前方に突出し胴部3321の開口部3321aに挿入される軸受部3320aが設けられており、軸受部3320aの内部に前側から中央ブッシュ3326が嵌挿されている。また、キャラクターベース3320の上端には、縦断面L字形の上側摺動部3320bが形成されており、上側摺動部3320bが、後述する上部カバー3345(図159参照)の裏面に形成された案内溝(図示しない)に掛止されること、及び上側摺動部3320bから後方に突出した突起部3320dが、ベース部材3301の上部に形成された案内溝3301e(図159参照)に挿入されることにより、キャラクターベース3320の上端が案内溝3301eに沿って摺動可能に支持されている。なお、上側摺動部3320bの後面には板状のスライドリブ3324が取着されており、案内溝3301eの周囲の壁面3301bに当接させることで安定した摺動が可能になっている。

【0777】

また、キャラクターベース3320の下端には、断面L字形の下側摺動部3320cが形成されており、下部カバー3305(図154参照)の裏面に形成された案内溝(図示しない)に掛止されること、及び下側摺動部3320cの後面両端に夫々接続された一对のブッシュ3325がベース部材3301の下部に形成された二つのガイド溝3301i、

10

20

30

40

50

3301h (図159参照)に挿入されることにより、キャラクタベース3320の下端がガイド溝3301i, 3301hに沿って摺動可能に支持されている。なお、ベース部材3301では、ガイド溝3301i, 3301hを形成する区画壁3301jが前方に突出しており、下側摺動部3320cの左右方向中央部分に取着されたパネル押え3327が区画壁3301jの下面に摺接することで、安定した摺動が可能になっている。

【0778】

図156及び図158に示すように、可動腕部3311は、腕飾り3330と、その後側に配置された光透過性のレンズ部3331と、レンズ部3331に後方から光を照射する発光基板3332とから構成されている。腕飾り3330には、二つの窓部3330aが設けられており、レンズ部3331に形成された発光部3331bが後側から挿入されている。また、軸受部3320aに対応するレンズ部3331の後面には、後方に突出する二つの突起部3331bが形成されており、これらの突起部3331bは、可動部本体3310の後側に配置された止め部材3313の透孔3313aに挿入されブッシュ3314に連結されている。つまり、図155に示すように、止め部材3313によって可動腕部3311が支持されるとともに、二つのブッシュ3314が止め部材3313の裏面から後方に突出した形態となっている。

10

【0779】

図154及び図159に示すように、駆動機構3303は、ベース部材3301の上部後面に取着されたモータ3340と、ベース部材3301に形成された貫通孔3301fを挿通するモータ3340の回転軸3340aにベース部材3301の前側から接続されたモータ歯車3341と、ベース部材3301に形成された回転軸部3301gにブッシュ3343を介して接続され回転軸部3301gを中心に回動可能に支持された可動リンク3342と、可動リンク3342の回動位置が原点位置に達したことを検出するフォトセンサ3346とを備えている。

20

【0780】

可動リンク3342は、ブッシュ3343に外嵌される中心孔3342bと、中心孔3342bを中心とする円弧上に形成されモータ歯車3341に噛合する歯車部3342cと、中心孔3342bから遠心方向に延出されるとともに先端部分が下方に湾曲したアーム3342aと、アーム3342aの先端に形成され可動腕部3311の裏面から突出した一对のブッシュ3314 (図155参照)に連結される連結部3342dと、を備えている。

30

【0781】

これによれば、モータ3340の回転力がモータ歯車3341を介して可動リンク3342に伝達されると、可動リンク3342は、中心孔3342bを中心に回動し、図153(a)に示す状態から図153(b)に示す状態に変化する。この際、一对のブッシュ3314が連結部3342dに形成された直線状の案内溝3342e内で摺動し、且つ案内溝3342eの傾斜が、可動リンク3342の時計方向への回動に伴って変化することから、可動腕部3311は時計方向に回動する。一方、可動部本体3310は、上端側が円弧状の案内溝3301eに沿って摺動し、下端側が円弧状のガイド溝3301i, 3301hに沿って摺動することから、図153に示すように、右側役物ユニット3300の下方に回転中心が位置するように、上側程大きく変動する。このため、可動装飾体3302は、まるでガッツポーズのように、握りこぶしを肩の高さまで上げながら体を前に迫出す動作を行うこととなり、キャラクタの躍動感及び臨場感を大幅に高め、演出の興趣を高めることができる。特に、このような動きを一つの可動リンク3342で行うため、駆動機構3303の構成をシンプルで安価なものとする事ができる。

40

【0782】

なお、上部カバー3345の前面には、一对のストッパー3345aが設けられており、可動リンク3342のアーム3342aに当接することで、可動リンク3342の回動範囲を規制している。また、アーム3342aの後側にはスペーサ3344が設けられており、アーム3342aとベース部材3301との間隔が一定の間隔に保たれている。

50

【0783】

次に、ロゴ表示ユニット3400について説明する。図160に示すように、ロゴ表示ユニット3400は、センター役物2400の開口窓2400aを通して視認可能であり、上側役物ユニット3100（図135参照）の下方に配置されている。ロゴ表示ユニット3400は、立体的に造形された複数の文字部（第一文字部3400a～第六文字部3400f）を有しており、機種名やタイトル名等を示すロゴが表示されるようになっている。詳しく説明すると、ロゴ表示ユニット3400は、図161及び図162に示すように、左側から順に、第一文字部3400a，第二文字部3400b，第三文字部3400c，第四文字部3400d，第五文字部3400e，及び第六文字部3400fを有する横長のロゴ装飾部3401を備えて構成されている。なお、ロゴ装飾部3401は、遊技者側に迫出して配置され、図160（a）に示すように下側からロゴ装飾部3401を見上げることにより、ロゴ装飾部3401の突出量を把握することが可能になっている。ここで、ロゴ表示ユニット3400が本発明の文字形装飾体に相当し、ロゴ装飾部3401が本発明の文字装飾部に相当する。

10

【0784】

ところで、一般に周知の文字形装飾体のように前面全体が平面的に形成されているものでは、たとえ前面が遊技者側に迫出すように構成されていても、立体的な印象を与え難く、ひいては遊技者に大きなインパクトを与えることができなかつた。また、文字形装飾体によって表示される文字部がロゴのように図案化されたものであり、隣合う文字同士が接近している場合には、文字部同士の区切りが不明瞭となり、夫々の文字の外観を正確に把握し難くなっていた。

20

【0785】

これに対し、本例のロゴ表示ユニット3400では、ロゴ装飾部3401における前方への突出量（迫出し量）が文字部3400a～3400f毎に異なっている。このため、ロゴ装飾部3401を、文字部3400a～3400fごとに立体的に捉えることが可能になり、ロゴ装飾部3401の立体感を高めることが可能になる。また、ロゴ装飾部3401の前面が階段状に形成されているため、夫々の文字部3400a～3400fの区切りが明瞭となり、一つ一つの文字部3400a～3400fの外観を正確に把握することが可能となる。さらに、左端側の文字部3400aを先頭として文字部全体が遊技者側へ飛び出すようなイメージを喚起させることができ、迫力のある装飾によって遊技者に与えるインパクトを高めることができる。

30

【0786】

また、ロゴ装飾部3401において、隣接する文字部3400a～3400f同士の間には重複部3400w（図161参照）が設けられており、夫々の文字部3400a～3400fの一部同士が前後方向に重なり合っている。このため、複数の文字部3400a～3400fが塊状に配置され一体感を強めることが可能となる。また、重複部3400wでは、突出量の大きい方の文字部（左側の文字部）が延設されているため、隣接する文字部3400a～3400f同士の間で、どちらが遊技者側に迫出しているのかを、夫々の文字部3400a～3400fの正面形状からも把握することが可能になる。

40

【0787】

また、ロゴ装飾部3401は、前方への突出量だけではなく、夫々の文字部3400a～3400fの大きさ（前面の面積）も互いに異なっており、右端側から左端側に向かって、前面が次第に大きくなるように形成されている。つまり、遊技者側へ迫出している文字部ほど、文字のサイズが大きくなっている。このため、文字部3400a～3400fの大きさによって遠近感を生じさせ、隣接する文字部3400a～3400f同士の段差を、実際以上に大きく感じさせることができ、立体的な印象をさらに高めることができる。

【0788】

また、ロゴ装飾部3401の突出量は、末尾の文字に相当する第六文字部3400fが最も小さく、先頭の文字に相当する第一文字部3400aが最も大きくなっている。換言

50

すれば、複数の文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f の中で、遊技者の注意を最も惹き付ける文字部、すなわち最も迫出している第一文字部 3 4 0 0 a が、先頭の文字となる。したがって、遊技者は、注意を惹く順に従って一つ一つの文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f を視認することにより、一連の文字からなる文字言語（機種名やタイトル名など）を自然に把握することが可能となる。

【 0 7 8 9 】

ところで、上記のように、ロゴ表示ユニット 3 4 0 0 をセンター役物 2 4 0 0 の後側に配置したものでは、センター役物 2 4 0 0 の開口窓 2 4 0 0 a を通してロゴ装飾部 3 4 0 1 を視認させることになるため、ロゴ装飾部 3 4 0 1 全体の大きさは、遊技者側から見て開口窓 2 4 0 0 a に収まる大きさとなる。したがって、文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f 同士の間で突出量を変化させても、遊技者側への迫出しが不十分なため、迫力に欠けるおそれがある。特に、ロゴ装飾部 3 4 0 1 に含まれる文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f の数が比較的多い場合には、夫々の文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f の大きさが小さくなり、物足りなさを与える。

10

【 0 7 9 0 】

これに対し本例では、図 1 6 0 に示すように、センター役物 2 4 0 0 の前面左上側にロゴ前飾り 2 4 2 0（図 1 3 0 を基に前述）が取着されており、ロゴ前飾り 2 4 2 0 は、ロゴ装飾部 3 4 0 1 の左端側に隣接して配設されている。そして、ロゴ前飾り 2 4 2 0 と、ロゴ装飾部 3 4 0 1 における一連の文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f とを組み合わせることによって一つの文字言語（機種名やタイトル名など）が形成されている。したがって、センター役物 2 4 0 0 の開口窓 2 4 0 0 a をはみ出して文字言語を表示することができ、立体感及び迫力をさらに高めることが可能となる。

20

【 0 7 9 1 】

また、前述したように、センター役物 2 4 0 0 には右上装飾ユニット 2 4 1 3 が備えられており、ロゴ装飾部 3 4 0 1 の右端側が右上装飾ユニット 2 4 1 3 の後方に位置している。このため、ロゴ装飾部 3 4 0 1 の右端側が、より後方に配置されている印象を生じさせ、ひいてはロゴ前飾り 2 4 2 0 の迫出し度合を相対的に大きく見せることができる。ここで、右上装飾ユニット 2 4 1 3 が本発明の飾り部材に相当する。

【 0 7 9 2 】

特に、右上装飾ユニット 2 4 1 3 の突出量が、ロゴ前飾り 2 4 2 0 の突出量と略等しくなっているため、一端側の第六文字部 3 4 0 0 f と右上装飾ユニット 2 4 1 3 との間では、最も突出量が小さい部位から、最も突出量が大きい部位へと急激に変化することとなり、第六文字部 3 4 0 0 f の深みを大幅に増加させることができる。

30

【 0 7 9 3 】

また、前述したように、右上装飾ユニット 2 4 1 3 にも文字を象ったロゴレンズ 2 4 3 2 が設けられているため、ロゴ装飾部 3 4 0 1 における複数の文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f と右上装飾ユニット 2 4 1 3 とが関連付けられ、これらが一つのユニットで構成されているような印象を与えることができる。したがって、第六文字部 3 4 0 0 f と右上装飾ユニット 2 4 1 3 との間の段差を強調し、全体的な立体感をさらに高めることができる。ここで、ロゴレンズ 2 4 3 2 が本発明の装飾文字部に相当する。

40

【 0 7 9 4 】

また、図 1 1 0 に示すように、ロゴ表示ユニット 3 4 0 0 の上側には、センター役物 2 4 0 0 の開口窓 2 4 0 0 a を通して視認可能な上側役物ユニット 3 1 0 0 が備えられているため、これらを一体的に視認させることで、ロゴ表示ユニット 3 4 0 0 に躍動感を与えることができ、一層迫力のある装飾を行うことが可能となる。また、立体的に造形されたロゴ装飾部 3 4 0 1 によって、上側役物ユニット 3 1 0 0、及びその演出領域に立体感を生じさせることができる。ここで、上側役物ユニット 3 1 0 0 が本発明の可動装飾体に相当する。

【 0 7 9 5 】

特に、上側役物ユニット 3 1 0 0 には、外観形状が一致または類似する複数の装飾部（

50

具体的には、図137に示す、大側発光回転部3120，小側発光回転部3121，回転体装飾体3162)が文字部3400a~3400fの並び方向に沿って配設されているため、上側役物ユニット3100及びロゴ表示ユニット3400の一体感をさらに高めるとともに、大きなインパクトを与えることが可能となる。また、ロゴ装飾部3401における文字部3400a~3400fの突出量が大きいほど、その上側の装飾部(大側発光回転部3120，小側発光回転部3121，回転体装飾体3162)の大きさが小さくなっているため、たとえ文字部3400a~3400fのサイズ(前面の大きさ)が全て等しくても、これらの装飾部と一緒に視認させることで、左端側の第一文字部3400aほど相対的に大きく見せることが可能となり、ひいて隣接する文字部3400a~3400f同士の段差を実際以上に大きく感じさせることができる。

10

【0796】

ところで、このように大きさが互いに異なる複数の装飾部(大側発光回転部3120，小側発光回転部3121，回転体装飾体3162)を一行に並べる場合、夫々の中心を左右方向に揃えて並べたものでは、小さな装飾部(回転体装飾体3162)ほど前方への突出量が小さくなる。つまり、複数の装飾部は、右端側から左端側に向かって突出量が次第に小さくなっていくこととなり、ロゴ装飾部3401の形状(すなわち前方への突出量が次第に大きくなる形状)とは逆向きの形態となる。したがって、これによれば、ロゴ表示ユニット3400と上側役物ユニット3100との一体感がなくなる可能性がある。

【0797】

これに対し、本例の装飾部(大側発光回転部3120，小側発光回転部3121，回転体装飾体3162)は、前後方向における前端の位置が互いに等しくなるように、すなわち前端揃えで配置されているため、ロゴ表示ユニット3400と上側役物ユニット3100との間で違和感がなくなり、一体的なユニットとして認識させることができる。

20

【0798】

また、夫々の装飾部(大側発光回転部3120，小側発光回転部3121，回転体装飾体3162)では、前述したように、カバー部材(具体的には、図139等に示す、大側カバー部材3122，小側カバー部材3123，カバー部材3172)が回転するため、ロゴ表示ユニット3400の奥行を極めて大きく見せることが可能になる。特に、装飾部(大側発光回転部3120，小側発光回転部3121，回転体装飾体3162)の後側には、カバー部材(大側カバー部材3122，小側カバー部材3123，カバー部材3172)を後側から囲む囲い部材3113，3180が配設されているため、装飾部(大側発光回転部3120，小側発光回転部3121，回転体装飾体3162)の後方の空間が演出空間として視認されるようになり、その下側に配置されたロゴ表示ユニット3400のロゴ装飾部3401に奥行方向の広さを印象付けることが可能になる。

30

【0799】

さらに、本例のロゴ表示ユニット3400は、液晶表示装置1900の前方に配置されているため、液晶表示装置1900の表示画面に表示される演出画像と、立体的なロゴ装飾部3401とが、前後方向に重ねて視認される。したがって、ロゴ装飾部3401を目立たせるとともに、ロゴ装飾部3401の立体感をさらに高めることができる。

【0800】

また、図162に示すように、本例のロゴ表示ユニット3400は、ロゴ装飾部3401の後側に配置された光拡散シート3403と、光拡散シート3403を挟んでロゴ装飾部3401の後方に配置されたシート押え3404と、シート押え3404を通して光拡散シート3403に後方から光を照射する左側発光基板3405及び右側発光基板3406とを備えている。また、ロゴ装飾部3401の上部右側には、前後方向に貫通する横長矩形の上部窓3401bが設けられており、前方からレンズ形ロゴ部3402が嵌込まれている。ここで、左側発光基板3405及び右側発光基板3406が本発明の発光手段に相当する。

40

【0801】

また、シート押え3404は、ロゴ装飾部3401に対応する文字棒状部3404aと

50

、上部窓 3401b に対応する窓枠状部 3404b と、左上装飾ユニット 2411 (図 130 参照) に対応する支持部 3404c とを備えており、夫々左側発光基板 3405 及び右側発光基板 3406 から放射された光が、光拡散シート 3403、レンズ形ロゴ部 3402、及び光拡散シート 2421 (図 130 参照) の後面に効率よく照射されるようになっている。このように、ロゴ装飾部 3401 は、左側発光基板 3405 及び右側発光基板 3406 から照射された光によって発光装飾されるため、ロゴ表示ユニット 3400 を一層目立たせることができる。特に、光拡散シート 3403 によって光を拡散するため、夫々の文字部 3400a ~ 3400f を斑なく光らせることができ、平面であるにも拘らず光の明暗によって段差があるように見えてしまうこと、すなわち隣接する文字部 3400a ~ 3400f 同士の段差が相対的に目立たなくなってしまうことを防止できる。

10

【0802】

特に、左側発光基板 3405 及び右側発光基板 3406 では、複数の発光源 (LED) を夫々別々に制御することにより、複数の文字部 3400a ~ 3400f を夫々別々に発光させることが可能になっている。このため、夫々の文字部 3400a ~ 3400f の区切りが一層明瞭になるとともに、遊技者の注意を惹き付けることが可能になる。特に、左端側の第一文字部 3400a から右端側の第六文字部 3400f に向かって、夫々の文字部 3400a ~ 3400f を順番に点灯させることも可能であり、これによれば夫々の文字部 3400a ~ 3400f を把握すべき順番 (すなわち読む順番) がさらに明確となり、パチンコ機 1 のコンセプト等を遊技者に確実に印象付けることが可能になる。

20

【0803】

次に、棚奥装飾ユニット 3502 について説明する。図 163 に示すように、棚奥装飾ユニット 3502 は、センター役物 2400 (図 129 参照) における透明な棚後カバー 2404 の後方に配置されており、棚後カバー 2404 を通して視認されるようになっている。棚奥装飾ユニット 3502 は、ベース部材 3530 と、ベース部材 3530 の中央開口部 3530a に取着される円環状の大枠部 3531a、及び左右両側から外方に延出されベース部材 3530 の左右窪み部 3530b、3530c に夫々取着される小枠連設部 3531b からなる飾り枠 3531 とを備えている。また、棚奥装飾ユニット 3502 は、飾り枠 3531 の後側から大枠部 3531a に嵌め込まれた宝石形飾り部 3532 と、小枠連設部 3531b に嵌め込まれ大当り抽選の保留回数に応じた表示を行う左側保留レンズ 3534 及び右側保留レンズ 3535 と、宝石形飾り部 3532 の後側に配置された拡散レンズ 3533 と、ベース部材 3530 の後側に配置され、ベース部材 3530 を通して宝石形飾り部 3532、左側保留レンズ 3534 及び右側保留レンズ 3535 に光を照射する発光基板 3536 とを備えている。なお、発光基板 3536 とベース部材 3530 の窪み部 3530b との間にはリフレクタ 3537 が配設されており、発光基板 3536 から放射された光を左側保留レンズ 3534 に効率よく照射させることが可能になっている。

30

【0804】

以上、裏箱 3001 内に收容された上側役物ユニット 3100、左側役物ユニット 3200、右側役物ユニット 3300、ロゴ表示ユニット 3400、及び棚奥装飾ユニット 3502 について詳細に説明したが、図 164 に示すように、裏箱 3001 内の下部には、さらに球誘導ユニット 3501 が收容され、裏箱 3001 内の上部左側には左側中継基板 3508 が收容されている。また、裏箱 3001 の後面には、下側中継基板 3509、右側中継基板 3510、及び液晶表示装置 1900 を有する表示ユニット 3511 が配設されている。以下、これらの構成について詳細に説明する。

40

【0805】

図 164 に示すように、球誘導ユニット 3501 は、一般入賞口 2105、2106 (図 115 参照)、及び第一始動口 2101 等に入賞した遊技球を誘導する左側誘導部 3520 及び右側誘導部 3521 を有している。また、左側誘導部 3520 及び右側誘導部 3521 には、一般入賞口 2105、2106 に入賞した遊技球を検出する一般入賞口センサ 3522、及び第一始動口 2101 に入賞した遊技球を検出する第一始動口センサ 35

50

24が配設されている。また、左側誘導部3520及び右側誘導部3521には、磁気検出センサ3523も配設されており、磁石等を用いた不正な遊技を検出することが可能になっている。

【0806】

なお、図164に示すように、球誘導ユニット3501の周囲には、三つの発光基板、すなわち左側発光基板3503、下側発光基板3506、及び右側発光基板3507が配設されている。これらの発光基板3503、3506、3507は、前方に配置された入賞装置ユニット2100(図115)に光を照射させ、ベース部材2110(図119)の大窓部2110f及び小窓部2110gを発光装飾させるものである。また、詳細は後述するが、左側中継基板3508、右側中継基板3510、及び下側中継基板3509は、裏ユニット3000に設けられたモータ等の駆動信号を中継するものである。

10

【0807】

図164及び図165に示すように、表示ユニット3511は、裏箱3001の開口3001cを通して視認可能な液晶表示装置1900を有しており、液晶表示装置1900の前面には保護プレート3540が設けられている。また、液晶表示装置1900の左右両側面には、取付部材3542が設けられており、裏箱3001の裏面に着脱可能に取付けられ、ロック部材3512によって固定されている。また、液晶表示装置1900の後側には、液晶電源基板3545を有する液晶裏カバー3544が配設され、さらに液晶裏カバー3544の後側には、基板カバー3547に収容された周辺制御基板4010が制御基板セット板3546を介して装着されている。また、基板カバー3547にはハーネスカバー3549も取付けられている。

20

【0808】

[3. 本実施形態の特徴的な作用効果]

このように、本実施形態のパチンコ機1によれば、ロゴ表示ユニット3400は、各文字部3400a~3400fにおける前方への突出量が互いに異なっているため、夫々の文字部3400a~3400fを立体的に捉えることが可能になり、ロゴ装飾部3401全体の立体感を高めることができる。また、ロゴ装飾部3401の前面が階段状に形成されているため、夫々の文字部3400a~3400fの区切りが明瞭となり、一つ一つの文字部3400a~3400fの外観を正確に把握することができる。さらに、左端側の文字部3400aを先頭として文字部全体が遊技者側へ飛び出すようなイメージを喚起させることができ、迫力のある装飾によって遊技者に与えるインパクトを高めることができる。

30

【0809】

また、本実施形態のパチンコ機1によれば、ロゴ装飾部3401において、隣接する文字部3400a~3400f同士の間には重複部3400wが設けられているため、複数の文字部3400a~3400fが一連のロゴを表していることを強く印象付けることができる。また、重複部3400wでは、突出量の大きい方の文字部が延出して形成されているため、隣接する文字部3400a~3400f同士の間で、どちらが遊技者側に迫出しているのかを、夫々の文字部3400a~3400fの正面形状からも把握することができる。

40

【0810】

また、本実施形態のパチンコ機1によれば、ロゴ装飾部3401では、遊技者側へ迫出している文字部ほど、文字のサイズが大きくなっているため、文字部3400a~3400fのサイズによっても遠近感を生じさせ、隣接する文字部3400a~3400f同士の段差を、実際以上に大きく感じさせることができる。したがって、ロゴ装飾部3401の立体的な印象をさらに高めることができる。

【0811】

また、本実施形態のパチンコ機1によれば、複数の文字部3400a~3400fの中で、遊技者の注意を最も惹き付ける文字部、すなわち最も迫出している第一文字部3400aが、先頭の文字となっているため、遊技者は、注意を惹く順に従って一つ一つの文字

50

部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f を視認することにより、一連の文字からなるロゴを自然に把握することができる。

【 0 8 1 2 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 によれば、センター役物 2 4 0 0 の前面左上側に配設されたロゴ前飾り 2 4 2 0 と、ロゴ装飾部 3 4 0 1 における一連の文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f とを組み合わせることで一つのロゴが形成されているため、センター役物 2 4 0 0 の開口窓 2 4 0 0 a をはみ出してロゴを表示することができ、立体感及び迫力をさらに高めることができる。

【 0 8 1 3 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 によれば、ロゴ装飾部 3 4 0 1 の右端側を右上装飾ユニット 2 4 1 3 の後方に位置させることにより、ロゴ装飾部 3 4 0 1 の右端側が、より後方に配置されている印象を生じさせ、ひいてはロゴ前飾り 2 4 2 0 の迫出し度合を相対的に大きく見せることができる。特に、右上装飾ユニット 2 4 1 3 の突出量が、ロゴ前飾り 2 4 2 0 の突出量と略等しくなっているため、一端側の第六文字部 3 4 0 0 f と右上装飾ユニット 2 4 1 3 との間では、最も突出量が小さい部位から、最も突出量が大い部位へと急激に変化することとなり、第六文字部 3 4 0 0 f の深みを大幅に増加させることができる。また、右上装飾ユニット 2 4 1 3 にも文字を象ったロゴレンズ 2 4 3 2 が設けられているため、ロゴ装飾部 3 4 0 1 における複数の文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f と右上装飾ユニット 2 4 1 3 とが関連付けられ、これらが一つのユニットで構成されているような印象を与えることができる。したがって、第六文字部 3 4 0 0 f と右上装飾ユニット 2 4 1 3 との間の段差を強調し、全体的な立体感をさらに高めることができる。

【 0 8 1 4 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 によれば、ロゴ表示ユニット 3 4 0 0 の上側には、センター役物 2 4 0 0 の開口窓 2 4 0 0 a を通して視認可能な上側役物ユニット 3 1 0 0 が備えられているため、これらを一体的に視認させることで、ロゴ表示ユニット 3 4 0 0 に躍動感を与えることができ、一層迫力のある装飾を行うことができる。また、立体的に造形されたロゴ装飾部 3 4 0 1 によって、上側役物ユニット 3 1 0 0、及びその演出領域に立体感を生じさせることができる。また、上側役物ユニット 3 1 0 0 には、外観形状が一致または類似する複数の装飾部（大側発光回転部 3 1 2 0，小側発光回転部 3 1 2 1，回転体装飾体 3 1 6 2）が文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f の並び方向に沿って配設されているため、上側役物ユニット 3 1 0 0 及びロゴ表示ユニット 3 4 0 0 の一体感をさらに高めるとともに、大きなインパクトを与えることができる。また、ロゴ装飾部 3 4 0 1 における文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f の突出量が大きいほど、その上側の装飾部の大きさが小さくなっているため、たとえ文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f のサイズが全て等しくても、これらの装飾部と一緒に視認させることで、左端側の第一文字部 3 4 0 0 a ほど相対的に大きく見せることが可能となり、ひいては隣接する文字部 3 4 0 0 a ~ 3 4 0 0 f 同士の段差を実際以上に大きく感じさせることができる。

【 0 8 1 5 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 によれば、夫々の装飾部（大側発光回転部 3 1 2 0，小側発光回転部 3 1 2 1，回転体装飾体 3 1 6 2）では、カバー部材（大側カバー部材 3 1 2 2，小側カバー部材 3 1 2 3，カバー部材 3 1 7 2）が回転するため、ロゴ表示ユニット 3 4 0 0 の奥行を極めて大きく見せることができる。特に、装飾部（大側発光回転部 3 1 2 0，小側発光回転部 3 1 2 1，回転体装飾体 3 1 6 2）の後側には、カバー部材（大側カバー部材 3 1 2 2，小側カバー部材 3 1 2 3，カバー部材 3 1 7 2）を後側から囲む囲い部材 3 1 1 3，3 1 8 0 が配設されているため、装飾部の後方の空間が演出空間として視認されるようになり、その下側に配置されたロゴ表示ユニット 3 4 0 0 のロゴ装飾部 3 4 0 1 に奥行方向の広さを印象付けることができる。

【 0 8 1 6 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 によれば、ロゴ表示ユニット 3 4 0 0 は、液晶表示装置 1 9 0 0 の前方に配置されているため、液晶表示装置 1 9 0 0 の表示画面に表示される

10

20

30

40

50

演出画像と、立体的なロゴ装飾部 3401 とが、前後方向に重ねて視認され、ロゴ装飾部 3401 を目立たせるとともに、ロゴ装飾部 3401 の立体感をさらに高めることができる。

【0817】

また、本実施形態のパチンコ機 1 によれば、ロゴ装飾部 3401 は、左側発光基板 3405 及び右側発光基板 3406 から照射された光によって発光装飾されるため、ロゴ表示ユニット 3400 を一層目立たせることができる。特に、光拡散シート 3403 によって光を拡散させるため、夫々の文字部 3400a ~ 3400f を斑なく光らせることができる。したがって、光の明暗によって段差があるように見えること、すなわち隣接する文字部 3400a ~ 3400f 同士の段差が相対的に目立たなくなってしまうこと、を防止できる。

10

【0818】

さらに、本実施形態のパチンコ機 1 によれば、複数の文字部 3400a ~ 3400f を夫々別々に発光させるため、夫々の文字部 3400a ~ 3400f の区切りが一層明瞭になるとともに、遊技者の注意を惹き付けることができる。特に、左端側の第一文字部 3400a から右端側の第六文字部 3400f に向かって、夫々の文字部 3400a ~ 3400f を順番に点灯させるため、夫々の文字部 3400a ~ 3400f を把握すべき順番（すなわち読む順番）がさらに明確となり、パチンコ機 1 のコンセプト等を確実に印象付けることができる。

【0819】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

20

【0820】

すなわち、上記実施形態では、ロゴ表示ユニット 3400 に左側発光基板 3405 及び右側発光基板 3406 を備え、ロゴ装飾部 3401 を発光装飾させるものを示したが、ロゴ装飾部 3401 のみから構成し、発光させないようにしてもよい。

【0821】

また、上記実施形態では、ロゴ装飾部 3401 として、複数の文字部 3400a ~ 3400f を横方向に並べたもの（すなわち横書きのロゴ）を示したが、複数の文字部 3400a ~ 3400f を縦方向に並べるようにしてもよい。なお、この場合、一番上に配置される文字部が、先頭の文字となるため、遊技者側に一番迫出するように配置することが好ましい。

30

【0822】

[4. 各種基板]

続いて、パチンコ機 1 の各種制御を行う制御基板について、図 168 を参照して説明する。図 168 はパチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図。パチンコ機 1 の制御構成は、図示するように、主基板 4000 のグループ及び周辺制御基板 4010 のグループから構成されており、これら 2 つのグループにより各種制御が分担されている。主基板 4000 のグループは、遊技動作（遊技の進行）を制御する主制御基板 4100 と、遊技球の払出し等を制御する払出制御基板 4110 と、を備えて構成されている。また、周辺制御基板 4010 のグループは、主制御基板 4100 からのコマンドに基いて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部 4140 と、周辺制御部 4140 からのコマンドに基いて液晶表示装置 1900 での演出画像の表示を制御する液晶制御部 4150 と、を備えている。

40

【0823】

[4-1. 主制御基板]

遊技の進行を制御する主制御基板 4100 は、図 168 に示すように、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する ROM や一時的にデータを記憶する RAM 等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御 MPU 4100a と、入出力デバイス（I/O デバイス）としての主制御 I/O ポート 4100b と、各種検出スイッチからの検出信号が入力さ

50

れる主制御入力回路4100fと、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路4100gと、主制御MPU4100aに内蔵されているRAM4100e（以下、「主制御内蔵RAM4100e」とも記載する。）に記憶された情報を完全に消去するためのRAMクリアスイッチ4100cと、を備えている。主制御MPU4100aは、その内蔵されたROM4100d（以下、「主制御内蔵ROM4100d」とも記載する。）や主制御内蔵RAM4100eのほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【0824】

主制御基板4100の主制御MPU4100aは、第一始動口2101へ受入れられた遊技球を検出する第一始動口センサ3524、第二始動口2102へ受入れられた遊技球を検出する第二始動口センサ2166、及び一部の一般入賞口センサ3522からの検出信号が夫々主制御I/Oポート4100bを介して入力されたり、ゲートセンサ2176、一般入賞口センサ3522、カウントセンサ2160及び裏ユニット3000に取付けられた磁気検出センサ3523からの検出信号が、遊技盤4に取付けられたパネル中継基板3012、及び主制御I/Oポート4100bを介して入力されたりするようになっている。

10

【0825】

主制御MPU4100aは、これらの検出信号に基づいて、主制御I/Oポート4100bから主制御ソレノイド駆動回路4100gに制御信号を出力することにより、パネル中継基板3012を介して各ソレノイド2128, 2141, 2156に駆動信号を出力したり、主制御I/Oポート4100b、パネル中継基板3012、及び機能表示基板1191を介して第一特別図柄表示器1185、第二特別図柄表示器1186、第一特別図柄記憶表示器1184、第二特別図柄記憶表示器1187、普通図柄表示器1189、普通図柄記憶表示器1188、遊技状態表示器1183、不正検出表示器1190に駆動信号を出力したりする。

20

【0826】

なお、本実施形態において、第一始動口センサ3524、第二始動口センサ2166、ゲートセンサ2176、及びカウントセンサ2160には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口センサ3522には、接触タイプのON/OFF動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球が第一始動口2101や第二始動口2102に頻繁に入球するし、ゲート部2107を頻繁に通過するため、第一始動口センサ3524、第二始動口センサ2166、及びゲートセンサ2176による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ3524、第二始動口センサ2166、及びゲートセンサ2176には、寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技者にとって有利となる大当たり遊技状態が発生すると、大入賞口2153が開放されて遊技球が頻繁に入球するため、カウントセンサ2160による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、カウントセンサ2160にも、寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球が頻繁に入球しない一般入賞口2105には、一般入賞口センサ3522による検出も頻繁に発生しない。このため、一般入賞口センサ3522には、近接スイッチより寿命が短いメカニカルスイッチを用いている。

30

40

【0827】

また、主制御MPU4100aは、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払出しに関する各種コマンド等を払出制御基板4110に送信したり、この払出制御基板4110からのパチンコ機1の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御MPU4100aは、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機1の状態に関する各種コマンドを、主制御I/Oポート4100bを介して後述する周辺制御基板4010の周辺制御部4140に送信したりする（主制御基板4100と周辺制御部4140との基板間は図示しないハーネスより電氣的に接続されている）。なお、主制御MPU4100aは、その詳細な説明は後述するが、払出制御基板4110からパチンコ機1の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部4140に

50

送信する。

【0828】

主制御基板4100には、詳細な説明は後述するが、電源基板851から各種電圧が供給されている。この主制御基板4100に各種電圧を供給する電源基板851は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板4100に電力を供給するためのバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」と記載する。）BC0（図169参照）を備えている。このキャパシタBC0により主制御MPU4100aは、電源遮断時にでも電源遮断時処理において各種情報を主制御内蔵RAM4100eに記憶することができるようになっている。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板4100のRAMクリアスイッチ4100cが操作されると、主制御内蔵RAM4100eから完全に消去（クリア）されるようになっている。このRAMクリアスイッチ4100cの操作信号（検出信号）は、払出制御基板4110にも出力されるようになっている。

10

【0829】

また、主制御基板4100には、停電監視回路が設けられている。この停電監視回路は、電源基板851から供給される各種電圧の低下を監視しており、それらの電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号を出力するようになっている。この停電予告信号は、主制御I/Oポート4100bを介して主制御MPU4100aに入力される他に図示しないハーネスを介して払出制御基板4110等にも伝達されている。

【0830】

[4-2. 払出制御基板]

20

遊技球の払出し等を制御する払出制御基板4110は、図168に示すように、払出しに関する各種制御を行う払出制御部4111と、発射ソレノイド654による発射制御を行うとともに、球送ソレノイド585による球送制御を行う発射制御部4120と、パチンコ遊技機1の状態を表示するエラーLED表示器4130と、エラーLED表示器4130に表示されているエラーを解除するためのエラー解除スイッチ860aと、賞球タンク720、タンクレール731、及び賞球装置740内の遊技球をパチンコ遊技機1の外部へ排出して球抜き動作を開始するための球抜きスイッチ860bと、を備えている。

【0831】

[4-2A. 払出制御部]

払出制御基板4110における払出しに関する各種制御を行う払出制御部4111は、図168に示すように、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMや一時的にデータを記憶するRAM等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御MPU4111aと、I/Oデバイスとしての払出制御I/Oポート4111bと、払出制御MPU4111aが正常に動作しているか否かを監視するための外部ウォッチドックタイマ4111c（以下、「外部WDT4111c」と記載する。）と、賞球装置740の払出モータ744に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路4111dと、払い出しに関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される払出制御入力回路4111eと、を備えている。払出制御MPU4111aには、その内蔵されたROM（以下、「払出制御内蔵ROM」と記載する。）やRAM（以下、「払出制御内蔵RAM」と記載する。）のほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

30

40

【0832】

払出制御部4111の払出制御MPU4111aは、主制御基板4100からの遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払い出しに関する各種コマンドを払出制御I/Oポート4111bを介してシリアル方式で受信したり、主制御基板4100からのRAMクリアスイッチ4100cの操作信号（検出信号）が払出制御I/Oポート4111bを介して入力されたりする他に、満タン検知センサ550からの検出信号が入力されたり、球切れスイッチ750、計数センサ751及び回転角センサ752からの検出信号が賞球中継基板754を介して入力されたりする。

【0833】

賞球装置740のベースユニット741に形成された供給通路741a内に遊技球の有

50

無を検出する球切れスイッチ750、及びベースユニット741に形成された賞球通路741c内を流下する遊技球を検出する計数センサ751からの検出信号は、まず賞球装置740の賞球中継基板754を介して払出制御入力回路4111eに入力され、払出制御I/Oポート4111bを介して払出制御MPU4111aに入力されている。賞球装置740の回転検出盤749に形成された検出スリット749aを検出するための回転角センサ752からの検出信号は、まず賞球装置740のセンサ基板753、そして賞球中継基板754を介して払出制御入力回路4111eに入力され、払出制御I/Oポート4111bを介して払出制御MPU4111aに入力されている。

【0834】

また、本体枠3に対する扉枠5の開放を検出する扉枠開放スイッチ618、及び外枠2に対する本体枠3の開放を検出する本体枠開放スイッチ619からの検出信号は、まず払出制御入力回路4111eに入力され、払出制御I/Oポート4111bを介して払出制御MPU4111aに入力されている。

【0835】

また、ファールカバーユニット540の收容空間546が貯留された遊技球で満タンであるか否かを検出する満タン検知センサ550からの検出信号は、まずハンドル装置中継基板192、そして主側中継端子板880を介して払出制御入力回路4111eに入力され、払出制御I/Oポート4111bを介して払出制御MPU4111aに入力されている。

【0836】

払出制御MPU4111aは、払出モータ744を駆動するための駆動信号を、払出制御I/O4120b、そして賞球中継基板754を介して払出モータ744に出力したり、パチンコ遊技機1の状態をエラーLED表示器4130に表示するための信号を、払出制御I/Oポート4111bを介してエラーLED表示器4130に出力したり、パチンコ遊技機1の状態を示すためのコマンドを、払出制御I/Oポート4111bを介して主制御基板4100にシリアル方式で送信したり、実際に払い出した遊技球の球数を払出制御I/Oポート4111bを介して外部端子板784に出力したりする。この外部端子板784は、遊技場(ホール)に設置されたホールコンピュータと電氣的に接続されている。このホールコンピュータは、パチンコ遊技機1が払い出した遊技球の球数やパチンコ遊技機1の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

【0837】

エラーLED表示器4130は、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ遊技機1の状態を表示している。エラーLED表示器4130が表示して報知する内容としては、次のようなものがある。例えば、図形「-」が表示されているときには「正常」である旨を報知し、数字「0」が表示されているときには「接続異常」である旨(具体的には、主制御基板4100と払出制御基板4110との基板間の電氣的な接続に異常が生じている旨)を報知し、数字「1」が表示されているときには「球切れ」である旨(具体的には、球切れスイッチ750からの検出信号に基づいて賞球装置740のベースユニット741に形成された供給通路741a内に遊技球がない旨)を報知し、数字「2」が表示されているときには「球がみ」である旨(具体的には、回転角センサ752からの検出信号に基づいて賞球装置740のベースユニット741に形成された供給通路741aと連通する振分空間741bの入口において払出回転体748と遊技球とがその入口近傍でかみ合っ払出回転体748が回転困難となっている旨)を報知し、数字「3」が表示されているときには「計数スイッチエラー」である旨(具体的には、計数センサ751からの検出信号に基づいて計数センサ751に不具合が生じている旨)を報知し、数字「5」が表示されているときには「リトライエラー」である旨(具体的には、払い出し動作のリトライ回数が予め設定された上限値に達した旨)を報知し、数字「6」が表示されているときには「満タン」である旨(具体的には、満タン検知センサ550からの検出信号に基づいてファールカバーユニット540の收容空間546が貯留された遊技球で満タンである旨)を報知し、数字「7」が表示されているときには「CR未接続」である旨

10

20

30

40

50

(払出制御基板4110からCRユニット6までに亘るいずれかにおいて電氣的な接続が切断されている旨)を報知し、数字「9」が表示されているときには「ストック中」である旨(具体的には、まだ払い出していない遊技球の球数が予め定めた球数に達している旨)を報知している。

【0838】

球貸スイッチ365aからの遊技球の球貸要求信号、及び返却スイッチ365bからのプリペイドカードの返却要求信号は、まず度数表示板365、主側中継端子板880、そしてCRユニット接続端子板874を介してCRユニット6に入力されるようになっている。CRユニット6は、球貸要求信号に従って貸し出す遊技球の球数を指定した信号を、CRユニット接続端子板874を介して払出制御基板4110にシリアル方式で送信し、この信号が払出制御I/Oポート4111bで受信されて払出制御MPU4111aに入力されるようになっている。またCRユニット6は、貸し出した遊技球の球数に応じて挿入されたプリペイドカードの残度を更新するとともに、その残度を残度数表示器365cに表示するための信号を、CRユニット接続端子板874、主側中継端子板880、そして度数表示板365に出力し、この信号が残度数表示器365cに入力されるようになっている。

10

【0839】

[4-2B. 発射制御部]

発射ソレノイド654による発射制御と、球送ソレノイド585による球送制御と、を行う発射制御部4120は、図168に示すように、発射に関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される発射制御入力回路4120aと、定時間毎にクロック信号を出力する発振回路4120bと、このクロック信号に基づいて遊技球を遊技領域1100に向かって打ち出すための発射基準パルスを出力する発射タイミング制御回路4120cと、この発射基準パルスに基づいて発射ソレノイド654に駆動信号を出力する発射ソレノイド駆動回路4120dと、発射基準パルスに基づいて球送ソレノイド585に駆動信号を出力する球送ソレノイド駆動回路4120eと、を備えている。発射タイミング制御回路4120cは、発振回路4120bからのクロック信号に基づいて、1分当たり100個の遊技球が遊技領域1100に向かって打ち出されるよう発射基準パルスを生成して発射ソレノイド駆動回路4120dに出力するとともに、発射基準パルスを所定数倍した球送基準パルスを生成して球送ソレノイド駆動回路4120eに出力する。

20

30

【0840】

回転ハンドル本体前506に手のひらや指が触れているか否かを検出するタッチセンサ516、及び遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する発射停止スイッチ518からの検出信号は、まずハンドル装置中継基板192、そして主側中継端子板880を介して発射制御入力回路4120aに入力され、発射タイミング制御回路4120cに入力されている。またCRユニット6とCRユニット接続端子板874とが電氣的に接続されると、CR接続信号として発射制御入力回路4120aに入力され、発射タイミング制御回路4120cに入力されるようになっている。回転ハンドル本体前506の回転位置に応じて遊技球を遊技領域1100に向かって打ち出す強度を電氣的に調節する回転位置検知センサ512からの信号は、まずハンドル装置中継基板192、そして主側中継端子板880を介して発射ソレノイド駆動回路4120dに入力されている。

40

【0841】

この発射ソレノイド駆動回路4120dは、回転位置検知センサ512からの信号に基づいて、回転ハンドル本体前506の回転位置に見合う打ち出し強度で遊技球を遊技領域1100に向かって打ち出すための駆動電流を、発射基準パルスが入力されたことを契機として、発射ソレノイド654に出力するようになっている。これに対して、球送ソレノイド駆動回路4120eは、球送基準パルスが入力されたことを契機として、主側中継端子板880、そしてハンドル装置中継基板192を介して球送ソレノイド585に一定電流を出力することにより球送ユニット580の球送部材584が皿ユニット300の上皿

50

301に貯留された遊技球を1球受入れ、その球送基準パルスが入力が終了したことを契機として、その一定電流の出力を停止することにより球送部材584が受入れた遊技球を打球発射装置650側へ送るようになっている。このように、発射ソレノイド駆動回路4120dから発射ソレノイド654に出力される駆動電流は可変に制御されるのに対して、球送ソレノイド駆動回路4120eから球送ソレノイド585に出力される駆動電流は一定に制御されている。

【0842】

なお、払出制御基板4110に各種電圧を供給する電源基板851は、電源遮断時にも所定時間、払出制御基板4110に電力を供給するためのバックアップ電源としてのキャパシタBC1(図169参照)を備えている。このキャパシタBC1により払出制御MPU4111aは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を払出制御内蔵RAMに記憶することができるようになっている。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板4100のRAMクリアスイッチ4100cが操作されると、払出制御内蔵RAMから完全に消去(クリア)されるようになっている。

【0843】

[4-3.周辺制御基板]

周辺制御基板4010は、図168に示すように、主制御基板4100からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部4140と、この周辺制御部4140からの制御データに基づいて液晶表示装置1900の描画制御を行う液晶制御部4150と、を備えている。

【0844】

[4-3A.周辺制御部]

周辺制御基板4010における演出制御を行う周辺制御部4140は、図168に示すように、マイクロプロセッサとしての周辺制御MPU4140aと、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御ROM4140bと、高音質の演奏を行う音源IC4140cと、この音源IC4140cが参照する音楽及び効果音等の音情報が記憶されている音ROM4140dと、を備えている。

【0845】

周辺制御MPU4140aは、パラレルI/Oポート、シリアルI/Oポート等を複数内蔵しており、主制御基板4100から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤4の各装飾基板に設けられたカラーLED等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルI/Oポートからランプ駆動基板4170に送信したり、遊技盤4に設けられた各種可動体を作動させるモータやソレノイド等の電氣的駆動源への駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データと、遊技盤4に備えられた各装飾基板のカラーLED等へ点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号等を出力するための遊技盤発光データと、から構成される遊技盤側駆動発光データを遊技盤装飾駆動基板用シリアルI/Oポートから裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3508, 3509, 3510に送信したり、扉枠5に設けられたダイヤル駆動モータ414等の電氣的駆動源への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠5の各装飾基板に設けられたカラーLED等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアルI/Oポートから周辺パネル中継端子板872、そして周辺側中継端子板882を介して扉枠ベース基板194に送信したり、液晶表示装置1900に表示させる画面を示す制御データ(表示コマンド)を液晶制御部用シリアルI/Oポートから液晶制御部4150に送信したりするほかに、音ROM4140dから音情報を抽出するための制御信号(音コマンド)を音源IC4140cに出力したりする。

【0846】

遊技盤4に設けられた各種可動体の原位置を検出するための各種原位置検出センサからの検出信号は、裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3508, 3509, 3510を介して周辺制御MPU4140aに入力されている。扉枠5に設けられた操作ユニ

10

20

30

40

50

ット400のダイヤル操作部401の回転を検出する回転検知センサ432a, 432b、押圧操作部405の操作を検出する押圧検知センサ432cからの検出信号は、扉枠ベース基板194、周辺側中継端子板882、そして周辺パネル中継端子板872を介して周辺制御MPU4140aに入力されている。

【0847】

また周辺制御MPU4140aは、液晶制御部4150が正常に動作している旨を伝える信号(動作信号)が液晶制御部4150から入力されており、この動作信号に基づいて液晶制御部4150の動作を監視している。

【0848】

音源IC4140cは、周辺制御MPU4140aからの制御データ(音コマンド)に基づいて音ROM4140dから音情報を抽出し、周辺パネル中継端子板872、そして周辺側中継端子板882を介して本体枠3に設けられたスピーカ821から各種演出に合わせた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行うとともに、周辺パネル中継端子板872、周辺側中継端子板882、そして扉枠ベース基板194を介して扉枠5に設けられたスピーカ130, 222, 262や、本体枠3に備えられたスピーカ821から各種演出に合わせた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行っている。なお、周辺制御基板4010に実装され周辺制御基板ボックス1910から後方へ突出したボリューム1912を回転操作することで、音量を調整することができるようになっている。

【0849】

なお、周辺制御部4140は、周辺制御MPU4140aに内蔵されたウォッチドックタイマ(以下、「周辺制御内蔵WDT」と記載する。)のほかに、図示しない、外部ウォッチドックタイマ(以下、「周辺制御外部WDT」と記載する。)も備えており、周辺制御MPU4140aは、周辺制御内蔵WDTと周辺制御外部WDTとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

【0850】

この周辺制御MPU4140aから液晶制御部4150に出力される表示コマンドはシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレート(単位時間あたりに送信できるデータの大きさ)として19.2キロ(k)ビーピーエス(bits per second、以下、「bps」と記載する)が設定されている。一方、周辺制御MPU4140aから裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3508, 3509, 3510に出力される、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、可動体駆動コマンド、表示コマンドと異なる複数のシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレートとして250kbpsが設定されている。

【0851】

この裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3508, 3509, 3510は、受信した扉枠側点灯点滅コマンドに基いて点灯信号又は点滅信号を、周辺側中継端子板882を介して扉枠5に備えられた各装飾基板214, 216, 254, 256, 286, 320, 322, 430, 432等のLEDに出力したり、受信した遊技盤側点灯点滅コマンドに基いて点灯信号又は点滅信号を遊技盤4に備えられた各発光基板3115等のLEDに出力したりする。また、裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3508, 3509, 3510は、受信した可動体の駆動コマンドに基いて駆動信号を、周辺側中継端子板882を介して扉枠5に備えられたダイヤル駆動モータ414や、遊技盤4に備えられた各駆動モータ3127等に出したりする。特に、本例では、前述したように、左側役物ユニット3200に対して、可動装飾体3202を待機位置と演出位置との間で移動させるとともに、可動装飾体3202が待機位置のときも演出位置のときも、可動装飾体3202に備えられた第一発光部3220及び第二発光部3221を発光させるよう出力している。また、可動装飾体3202が、待機位置から演出位置へ移動する際、または演出位置から待機位置へ移動する際には、第一発光部3220及び第二発光部3221の発光を一旦停止させるよう出力している。なお、可動装飾体3202の常時露出部位に配置された第三発光部3222については、可動装飾体3202が待機位置のとき、第

10

20

30

40

50

三発光部 3 2 2 2 の発光を禁止するように出力している。

【 0 8 5 2 】

また、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、液晶制御部 4 1 5 0 が正常動作している旨を伝える信号（動作信号）が液晶制御部 4 1 5 0 から入力されたり、扉枠 5 における皿ユニット 3 0 0 に備えられた操作ユニット 4 0 0 におけるダイヤル操作部 4 0 1 の回転操作を検知する回転検知センサ 4 3 2 a , 4 3 2 b や、操作ユニット 4 0 0 における押圧操作部 4 0 5 の操作を検知する押圧検知センサ 4 3 2 c からの検知信号が、周辺側中継端子板 8 8 2 及び裏箱 3 0 0 1 の後面に取付けられた各中継基板 3 5 0 8 , 3 5 0 9 , 3 5 1 0 を介して入力されたりする。

【 0 8 5 3 】

音源 I C 4 1 4 0 c は、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a から出力された音コマンドに基づいて音 R O M 4 1 4 0 d から音情報を抽出し、裏箱 3 0 0 1 の後面に取付けられた各中継基板 3 5 0 8 , 3 5 0 9 , 3 5 1 0 及び周辺側中継端子板 8 8 2 を介して扉枠 5 のサイドスピーカ 1 3 0 や上部スピーカ 2 2 2 , 2 6 2 から、或いは、裏箱 3 0 0 1 の後面に取付けられた各中継基板 3 5 0 8 , 3 5 0 9 , 3 5 1 0 を介して本体枠 3 のスピーカ 8 2 1 から、各種演出に合せた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行う。本例では、上述したように、遊技窓 1 0 1 における下辺の左右両側に配置されたサイドスピーカと、遊技窓 1 0 1 の上側に配置された上部スピーカ 2 2 2 , 2 6 2 と、本体枠 3 の下部に備えられた低音用のスピーカ 8 2 1 に、音情報としての音響信号（例えば、2 c h ステレオ信号、4 c h ステレオ信号、後述する下部スピーカ 3 9 1 を加えた 2 . 1 c h サラウンド信号或いは 4 . 1 c h サラウンド信号、等）を送ることで、従来よりも臨場感のある音響効果（音響演出）を提示することができるようになっている。

【 0 8 5 4 】

[4 - 4 . 液晶制御部]

次に、周辺制御基板 4 0 1 0 における液晶表示装置 1 9 0 0 の描画制御を行う液晶制御部 4 1 5 0 は、図 1 6 8 に示すように、マイクロプロセッサとしての液晶制御 M P U 4 1 5 0 a と、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する液晶制御 R O M 4 1 5 0 b と、上述した液晶表示装置 1 9 0 0 を表示制御する V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r の略) 4 1 5 0 c と、液晶表示装置 1 9 0 0 に表示される画面の各種データを記憶するキャラ R O M 4 1 5 0 d と、このキャラ R O M 4 1 5 0 d に記憶されている各種データが転送されてコピーされるキャラ R A M 4 1 5 0 e と、を備えている。

【 0 8 5 5 】

この液晶制御 M P U 4 1 5 0 a は、パラレル I / O ポート、シリアル I / O ポート等を内蔵しており、周辺制御部 4 1 4 0 からの制御データ（表示コマンド）に基づいて V D P 4 1 5 0 c を制御して液晶表示装置 1 9 0 0 の描画制御を行っている。なお、液晶制御 M P U 4 1 5 0 a は、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号を周辺制御部 4 1 4 0 に出力する。また液晶制御 M P U 4 1 5 0 a は、V D P 4 1 5 0 c から後述する実行中信号が入力されており、この実行中信号の出力が 1 6 m s ごとに停止されたことを契機として、割り込み処理を行っている。

【 0 8 5 6 】

液晶制御 R O M 4 1 5 0 b は、液晶表示装置 1 9 0 0 に描画する画面を生成するための各種プログラムのほかに、周辺制御基板 4 0 1 0 からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータ、その制御データ（表示コマンド）と対応する非常駐領域転送スケジュールデータ等を複数記憶している。スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、液晶表示装置 1 9 0 0 に描画する画面の順序が規定されている。非常駐領域転送スケジュールデータは、キャラ R O M 4 1 5 0 d に記憶されている各種データをキャラ R A M 4 1 5 0 e の非常駐領域に転送する際に、その順序を規定する非常駐領域転送データが時系列に配列されて構成されている。この非常駐領域転送データは、スケジュールデータの進行に従って液晶表示装置 1 9 0 0 に描

10

20

30

40

50

画される画面データを、前もって、キャラROM 4150dからキャラRAM 4150eの非常駐領域に各種データを転送する順序が規定されている。

【0857】

液晶制御MPU 4150aは、周辺制御基板4010からの制御データ(表示コマンド)と対応するスケジュールデータの先頭の画面データを液晶制御ROM 4150bから抽出してVDP 4150cに出力した後に、先頭の画面データに続く画面データを液晶制御ROM 4150bから抽出してVDP 4150cに出力する。このように、液晶制御MPU 4150aは、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから1つずつ液晶制御ROM 4150bから抽出してVDP 4150cに出力する。

【0858】

VDP 4150cは、液晶制御MPU 4150aから出力された画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいてキャラRAM 4150eからスプライトデータを抽出して液晶表示装置1900に表示する描画データを生成し、この生成した描画データを液晶表示装置1900に出力する。またVDP 4150cは、液晶制御MPU 4150aからの画面データを受け入れないときに、その旨を伝える実行中信号を液晶制御MPU 4150aに出力する。なお、VDP 4150cは、ラインバッファ方式が採用されている。この「ラインバッファ方式」とは、液晶表示装置1900の左右方向を描画する1ライン分の描画データをラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した1ライン分の描画データを液晶表示装置1900に出力する方式である。

【0859】

キャラROM 4150dには、極めて多くのスプライトデータが記憶されており、その容量が大きくなっている。キャラROM 4150dの容量が大きくなると、つまり液晶表示装置1900に描画するスプライトの数が増えると、キャラROM 4150dのアクセス速度が無視できなくなり、液晶表示装置1900に描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速いキャラRAM 4150eに、キャラROM 4150dに記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、このキャラRAM 4150eからスプライトデータを抽出している。なお、スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮された状態でキャラROM 4150dに記憶されている。

【0860】

ここで、「スプライト」について説明すると、「スプライト」とは、液晶表示装置1900にまとまった単位として表示されるイメージである。例えば、液晶表示装置1900に種々の人物を表示させる場合には夫々の人物を描くためのデータを「スプライト」と呼ぶ。これにより、液晶表示装置1900に複数人の人物を表示させる場合には複数のスプライトを用いることとなる。また人物のほかに、背景を構成する家、山、道路等もスプライトであり、背景全体を1つのスプライトとすることもできる。これらのスプライトは、画面に配置される位置やスプライト同士が重なる場合の上下関係(以下、「スプライトの重ね合わせの順序」と記載する。)が設定されて液晶表示装置1900に描画される。

【0861】

なお、スプライトは縦横それぞれ64画素の矩形領域を複数張り合わせて構成されている。この矩形領域を描くためのデータを「キャラクタ」と呼ぶ。小さなスプライトの場合には1つのキャラクタを用いて表現することができるし、人物など比較的大きいスプライトの場合には、例えば横2×縦3などで配置した合計6個のキャラクタを用いて表現することができる。背景のように更に大きいスプライトの場合には更に多数のキャラクタを用いて表現することができる。このように、キャラクタの数及び配置は、スプライトごとに任意に指定することができるようになっている。

【0862】

液晶表示装置1900は、その正面から見て左から右に向かって順次、画素に沿った一方向に画素ごとの表示状態を設定する主走査と、その一方向と交差する方向に主走査を繰り返す副走査と、によって駆動されるようになっている。液晶表示装置1900は、

10

20

30

40

50

液晶制御部 4 1 5 0 から出力された 1 ライン分の描画データが入力されると、主走査として液晶表示装置 1 9 0 0 の正面から見て左から右に向かって順次、1 ライン分の画素にそれぞれ出力する。そして 1 ライン分の出力が完了すると、液晶表示装置 1 9 0 0 は、副走査として直下のラインに移行し、同様に次ライン分の描画データが入力されると、この次ライン分の描画データに基づいて主走査として液晶表示装置 1 9 0 0 の正面から見て左から右に向かって順次、1 ライン分の画素にそれぞれ出力する。

【 0 8 6 3 】

[4 - 5 . 電源システム]

次に、パチンコ遊技機 1 に供給される電力について説明する。まず、電源基板 8 5 1 について説明し、続いて各制御基板等に供給される電源について説明する。図 1 6 9 はパチンコ遊技機の電源システムを示すブロック図であり、図 1 7 0 は図 1 6 9 の続きを示すブロック図である。なお、各種基板のグラウンドや各種端子板のグラウンドは、図示しないが、電源基板 8 5 1 のグラウンドと電氣的に接続されている。

10

【 0 8 6 4 】

[4 - 5 A . 電源基板]

電源基板 8 5 1 は、電源コードと電氣的に接続されており、この電源コードのプラグが島設備の電源コンセントに差し込まれている。電源スイッチ 8 5 2 を操作すると、島設備から供給されている電力が電源基板 8 5 1 に供給され、パチンコ遊技機 1 の電源投入を行うことができる。

【 0 8 6 5 】

電源基板 8 5 1 は、図 1 6 9 に示すように、全波整流回路 8 5 1 a、力率改善回路 8 5 1 b、平滑化回路 8 5 1 c、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d、+ 5 . 2 5 V 作成回路 8 5 1 e、+ 1 2 V 作成回路 8 5 1 f、+ 2 4 V 作成回路 8 5 1 g を備えている。全波整流回路 8 5 1 a は、島設備から供給されている交流 2 4 ボルト (A C 2 4 V) を全波整流して力率改善回路 8 5 1 b に供給している。この力率改善回路 8 5 1 b は、全波整流された電力の力率を改善して直流 + 3 7 V (D C + 3 7 V、以下、「+ 3 7 V」と記載する。) を作成して平滑化回路 8 5 1 c に供給している。この平滑化回路 8 5 1 c は、入力される + 3 7 V のリップルを除去して + 3 7 V を平滑化させて + 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d、+ 5 . 2 5 V 作成回路 8 5 1 e、+ 1 2 V 作成回路 8 5 1 f、+ 2 4 V 作成回路 8 5 1 g、払出制御基板 4 1 1 0、及び周辺パネル中継端子板 8 7 2 にそれぞれ供給している。+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d は、平滑化回路 8 5 1 c から供給される + 3 7 V から直流 + 5 . 2 V (D C + 5 . 2 V、以下、「+ 5 . 2 V」と記載する。) を作成している。

20

【 0 8 6 6 】

+ 5 . 2 5 V 作成回路 8 5 1 e は、平滑化回路 8 5 1 c から供給される + 3 7 V から直流 + 5 . 2 5 V (D C + 5 . 2 5 V、以下、「+ 5 . 2 5 V」と記載する。) を作成している。+ 1 2 V 作成回路 8 5 1 f は、平滑化回路 8 5 1 c から供給される + 3 7 V から直流 + 1 2 V (D C + 1 2 V、以下、「+ 1 2 V」と記載する。) を作成している。+ 2 4 V 作成回路 8 5 1 g は、平滑化回路 8 5 1 c から供給される + 3 7 V から直流 + 2 4 V (D C + 2 4 V、以下、「+ 2 4 V」と記載する。) を作成している。+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d、+ 1 2 V 作成回路 8 5 1 f、及び + 2 4 V 作成回路 8 5 1 g で作成される電圧は、払出制御基板 4 1 1 0 に供給され、+ 5 . 2 5 V 作成回路 8 5 1 e、+ 1 2 V 作成回路 8 5 1 f、及び + 2 4 V 作成回路 8 5 1 g で作成される電圧は、周辺パネル中継端子板 8 7 2 に供給されている。なお、島設備から供給されている A C 2 4 V は、全波整流回路 8 5 1 a のほかに、電源基板 8 5 1 を介して C R ユニット接続端子板 8 7 4 にも供給されている。

30

40

【 0 8 6 7 】

また、電源基板 8 5 1 は、キャパシタ B C 0、B C 1 を備えている。キャパシタ B C 0 は、主制御基板 4 1 0 0 の主制御 M P U 4 1 0 0 a に内蔵された R A M (主制御内蔵 R A M 4 1 0 0 e) のバックアップ電源であり、キャパシタ B C 1 は、払出制御基板 4 1 1 0 における払出制御部 4 1 1 1 の払出制御 M P U 4 1 1 1 a に内蔵された R A M (払出制御

50

内蔵 R A M) のバックアップ電源である。

【 0 8 6 8 】

+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d で作成される + 5 . 2 V は、後述するように、払出制御基板 4 1 1 0 に供給されるとともに、払出制御基板 4 1 1 0 を介して主制御基板 4 1 0 0 に供給されている。払出制御基板 4 1 1 0 に供給される + 5 . 2 V は、払出制御 M P U 4 1 1 1 a の電源端子に印加されるとともに、ダイオード P D 0 を介して払出制御内蔵 R A M の電源端子に印加されるようになっている。主制御基板 4 1 0 0 に供給される + 5 . 2 V は、主制御 M P U 4 1 0 0 a の電源端子に印加されるとともに、ダイオード M D 0 を介して主制御内蔵 R A M 4 1 0 0 e の電源端子に印加されるようになっている。

【 0 8 6 9 】

電源基板 8 5 1 のキャパシタ B C 1 のマイナス端子 (以下、「キャパシタ B C 1 の - 端子」と記載する。) は、グラウンドと接地される一方、そのプラス端子 (以下、「キャパシタ B C 1 の + 端子」と記載する。) は、払出制御基板 4 1 1 0 の払出制御内蔵 R A M の電源端子と電氣的に接続されるとともに、払出制御基板 4 1 1 0 のダイオード P D 0 のカソード端子とも電氣的に接続されている。つまり、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d からの電力は、払出制御 M P U 4 1 1 1 a の電源端子に向かって電流が流れるとともに、ダイオード P D 0 により順方向である払出制御内蔵 R A M の電源端子と、キャパシタ B C 1 の + 端子と、に向かって電流が流れるようになっている。

【 0 8 7 0 】

このように、キャパシタ B C 1 は、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d で作成される + 5 . 2 V が払出制御基板 4 1 1 0、そして再び払出制御基板 4 1 1 0 から電源基板 8 5 1 に戻ってくるという電氣的な接続方法により + 5 . 2 V が印加されて充電することができるようになっている。これにより、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d からの電力が払出制御基板 4 1 1 0 に供給されなくなった場合には、キャパシタ B C 1 に充電された電荷が払 V B B として払出制御基板 4 1 1 0 に供給されるようになっているため、払出制御 M P U 4 1 1 1 a の電源端子にはダイオード P D 0 により電流が妨げられて流れず払出制御 M P U 4 1 1 1 a が作動しないものの、払出制御内蔵 R A M の電源端子には払 V B B が印加されることにより記憶内容が保持されるようになっている。

【 0 8 7 1 】

電源基板 8 5 1 のキャパシタ B C 0 のマイナス端子 (以下、「キャパシタ B C 0 の - 端子」と記載する。) は、グラウンドと接地される一方、そのプラス端子 (以下、「キャパシタ B C 0 の + 端子」と記載する。) は、払出制御基板 4 1 1 0 を介して主制御基板 4 1 0 0 の主制御内蔵 R A M 4 1 0 0 e の電源端子と電氣的に接続されるとともに、主制御基板 4 1 0 0 のダイオード M D 0 のカソード端子とも電氣的に接続されている。つまり、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d からの電力は、主制御 M P U 4 1 0 0 a の電源端子に向かって電流が流れるとともに、ダイオード M D 0 により順方向である主制御内蔵 R A M 4 1 0 0 e の電源端子と、キャパシタ B C 0 の + 端子と、に向かって電流が流れるようになっている。このように、キャパシタ B C 0 は、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d で作成される + 5 . 2 V が払出制御基板 4 1 1 0、主制御基板 4 1 0 0、そして再び払出制御基板 4 1 1 0 から電源基板 8 5 1 に戻ってくるという電氣的な接続方法により + 5 . 2 V が印加されて充電することができるようになっている。これにより、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d からの電力が主制御基板 4 1 0 0 に供給されなくなった場合には、キャパシタ B C 0 に充電された電荷が主 V B B として主制御基板 4 1 0 0 に供給されるようになっているため、主制御 M P U 4 1 0 0 a の電源端子にはダイオード M D 0 により電流が妨げられて流れず主制御 M P U 4 1 0 0 a が作動しないものの、主制御内蔵 R A M 4 1 0 0 e の電源端子には主 V B B が印加されることにより記憶内容が保持されるようになっている。

【 0 8 7 2 】

[4 - 5 B . 各制御基板等に供給される電圧]

次に、各制御基板等に供給される電圧についての概要を説明し、続いて、主として払出制御基板 4 1 1 0、主制御基板 4 1 0 0、及び発射電源基板 8 3 1 に供給される電圧つ

10

20

30

40

50

て説明する。

【0873】

電源基板851で作成された+5.2V、+12V、及び+24Vという3種類の電圧は、図169に示すように、払出制御基板4110に供給されるとともに、この払出制御基板4110を介して主制御基板4100にも供給されている。また電源基板851で作成された+5.25V、+12V、+24V、及び+37Vという4種類の電圧は、周辺パネル中継端子板872に供給されるとともに、この周辺パネル中継端子板872を介して周辺制御基板4010に供給される一方、その4種類の電圧のうち、+5.25V、+12V、及び+24Vという3種類の電圧が周辺側中継端子板882に供給されている。周辺制御基板4010に供給される+5.25V、+12V、+24V、及び+37Vという4種類の電圧は、図170(a)に示すように、その4種類の電圧のうち、+5.25V、+12V、及び+24Vという3種類の電圧が裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3508、3509、3510のランプ駆動回路4161に供給されてランプ駆動回路4161から遊技盤4の各種装飾基板に点灯信号、点滅信号や階調点灯信号等の各種信号が出力され、その4種類の電圧が裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3508、3509、3510の駆動源駆動回路4162に供給されて駆動源駆動回路4162から遊技盤4のモータやソレノイド等の電氣的駆動源に駆動信号を出力している。また、その4種類の電圧のうち、+24V及び+37Vという2種類の電圧が液晶表示装置1900に供給されている。

10

【0874】

液晶表示装置1900は、描画制御される液晶モジュール1900aと、この液晶モジュール1900aのバックライト用の電源であるバックライト電源と、を備えており、+24Vが液晶モジュール1900aに供給され、+37Vがバックライト電源に供給されている。これに対して、周辺側中継端子板882に供給される+5.25V、+12V、及び+24Vという3種類の電圧は、図170(b)に示すように、扉枠ベース基板194に供給されており、その3種類の電圧のうち、+12Vが+9V作成回路194aに供給されて直流+9V(DC+9V、以下、「+9V」と記載する。)を作成している。扉枠ベース基板194は、その3種類の電圧に加えて、+9V作成回路194aで作成される+9Vを合わせた4種類の電圧を扉枠5の各種装飾基板等に供給している。

20

【0875】

[4-5C. 払出制御基板に供給される電圧]

払出制御基板4110は、図169に示すように、払出制御MPU4111a等のほかに、払出制御フィルタ回路4110a、停電監視回路4110bも備えている。この払出制御フィルタ回路4110aは、電源基板851からの+5.2Vが供給されており、この+5.2Vからノイズを除去している。この+5.2Vは、ダイオードPD0を介して電源基板851のキャパシタBC1に供給されるほかに、例えば、払出制御部4111の払出制御MPU4111a等に供給されている。停電監視回路4110bは、電源基板851からの+12V及び+24Vが供給されており、これら+12V及び+24Vの停電又は瞬停の兆候を監視している。停電監視回路4110bは、+12V及び+24Vの停電又は瞬停の兆候を検出すると、停電予告として停電予告信号を主制御基板4100の主制御MPU4100aに出力する。この停電予告信号は、主制御基板4100を介して、周辺制御基板4010に伝わることにより、この周辺制御基板4010を介して、図170(a)、(b)に示すように、液晶表示装置1900のバックライト電源1900bに伝わる一方、周辺パネル中継端子板872、周辺側中継端子板882、そして扉枠ベース基板194にも伝わって、扉枠ベース基板194を介して、扉枠5の各種装飾基板等に伝わるようになっている。

30

40

【0876】

なお、+12V及び+24Vは、停電監視回路4110bに供給されるほかに、+12Vは、例えば、払出制御部4111の払出制御入力回路4111e等にも供給され、+24Vは、例えば、払出制御部4111の払出モータ駆動回路4111d等にも供給されて

50

いる。また、電源基板 8 5 1 からの + 3 7 は、払出制御基板 4 1 1 0 において何ら使用されずに、払出制御基板 4 1 1 0 を介して、そのまま発射電源基板 8 3 1 に供給されている。発射電源基板 8 3 1 は、供給される + 3 7 V から後述する所定電圧を作成して発射制御部 4 1 2 0 の発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d に供給している。

【 0 8 7 7 】

[4 - 5 D . 主制御基板に供給される電圧]

主制御基板 4 1 0 0 は、図 1 6 9 に示すように、主制御 M P U 4 1 0 0 a 等のほかに、主制御フィルタ回路 4 1 0 0 h も備えている。主制御フィルタ回路 4 1 0 0 h は、払出制御基板 4 1 1 0 からの + 5 . 2 V が供給されており、この + 5 . 2 V からノイズを除去している。この + 5 . 2 V は、ダイオード M D 0 を介して電源基板 8 5 1 のキャパシタ B C 0 に供給されるほかに、例えば、主制御 M P U 4 1 0 0 a 等に供給されている。払出制御基板 4 1 1 0 からの + 1 2 V は、例えば、主制御入力回路 4 1 0 0 f 等に供給され、払出制御基板 4 1 1 0 からの + 2 4 V は、例えば、主制御ソレノイド駆動回路 4 1 0 0 g 等に供給されている。

10

【 0 8 7 8 】

[4 - 5 E . 発射電源基板に供給される電圧]

発射電源基板 8 3 1 は、図 1 6 9 に示すように、D C / D C コンバータ 8 3 1 a、電解コンデンサ S C 0 (本実施形態では、静電容量 : 4 7 0 0 マイクロファラッド (μF)) を備えている。D C / D C コンバータ 8 3 1 a は、払出制御基板 4 1 1 0 からの + 3 7 V を降圧して直流 + 3 5 V (D C + 3 5 V、以下、「 + 3 5 V 」と記載する。)を作成して払出制御基板 4 1 1 0 における発射制御部 4 1 2 0 の発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d に供給している。

20

【 0 8 7 9 】

電解コンデンサ S C 0 のマイナス端子 (以下、「電解コンデンサ S C 0 の - 端子」と記載する。)は、グランドと接地される一方、そのプラス端子 (以下、「電解コンデンサ S C 0 の + 端子」と記載する。)は、D C / D C コンバータ 8 3 1 a の + 3 5 V 出力端子と電氣的に接続されている。つまり、電解コンデンサ S C 0 は、D C / D C コンバータ 8 3 1 a から出力される + 3 5 V が印加されることで充電されるようになっている。本実施形態では、D C / D C コンバータ 8 3 1 a からの電流と、電解コンデンサ S C 0 に充電された電荷の放電による電流と、が併合された併合電流が払出制御基板 4 1 1 0 の発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d に流れるようになっている。その詳細な説明を後述する。

30

【 0 8 8 0 】

[4 - 6 . 発射ソレノイドの駆動方法]

次に、発射ソレノイド 6 5 4 の駆動方法について説明する。まず、発射ソレノイド 6 5 4 の駆動システムについて説明し、続いてその駆動回路の所定点における、入出力電流、出力電圧、信号の論理及び波形等について説明する。図 1 7 1 は発射ソレノイドの駆動回路を示すブロック図であり、図 1 7 2 はシャントレギュレータ回路、増幅回路、及びオペアンプ回路群を示す回路図であり、図 1 7 3 は D C / D C コンバータの特性を示す図であり、図 1 7 4 は図 1 7 1 の発射ソレノイドの駆動回路における所定点のタイミングチャートである。

40

【 0 8 8 1 】

[4 - 6 A . 発射ソレノイドの駆動システム]

発射ソレノイド 6 5 4 の駆動システムは、図 1 7 1 に示すように、主として、払出制御基板 4 1 1 0 における発射制御部 4 1 2 0 の発射制御入力回路 4 1 2 0 a、発振回路 4 1 2 0 b、発射タイミング回路 4 1 2 0 c、発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d、及び球送ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 e と、発射電源基板 8 3 1 の D C / D C コンバータ 8 3 1 a、及び電解コンデンサ S C 0 と、電源基板 8 5 1 の力率改善回路 8 5 1 b、及び平滑化回路 8 5 1 c と、により構成されている。

【 0 8 8 2 】

発射制御入力回路 4 1 2 0 a は、C R ユニット 6 が C R ユニット接続端子板 8 7 4 を介

50

して払出制御基板 4 1 1 0 と電氣的に接続されると、C R ユニット 6 がパチンコ遊技機 1 から電力 (A C 2 4 V) 供給を受けている旨を伝える信号が入力されて C R 接続信号として発射タイミング回路 4 1 2 0 c に出力し、回転ハンドル本体前 5 0 6 に手のひらや指が触れているか否かを検出するタッチセンサ 5 1 6 からの検出信号が入力されると、タッチ検出信号として発射タイミング回路 4 1 2 0 c に出力し、遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する発射停止スイッチ 5 1 8 からの検出信号が入力されると、発射停止検出信号として発射タイミング回路 4 1 2 0 c に出力する。

【 0 8 8 3 】

発射タイミング回路 4 1 2 0 c は、発射制御入力回路 4 1 2 0 a からの C R 接続信号、タッチ検出信号、及び発射停止検出信号に基づいて、発射ソレノイド 6 5 4 による遊技球の打ち出しを許可したり、禁止したりする。具体的には、発射タイミング回路 4 1 2 0 c は、C R ユニット 6 が C R ユニット接続端子板 8 7 4 を介して払出制御基板 4 1 1 0 と電氣的に接続されていないために C R 接続信号が入力されていないという第 1 のケース、タッチ検出信号が回転ハンドル本体前 5 0 6 に手のひらや指が触れていない旨を伝えているという第 2 のケース、発射停止検出信号が遊技球の打ち出しを強制的に停止する旨を伝えているという第 3 のケース、のうち、1 つでも該当するときに発射ソレノイド 6 5 4 による遊技球の打ち出しを禁止する一方、すべてに該当しないときに発射ソレノイド 6 5 4 による遊技球の打ち出しを許可する。

【 0 8 8 4 】

発射タイミング回路 4 1 2 0 c は、発振回路 4 1 2 0 b からのクロック信号が入力されており、発射ソレノイド 6 5 4 による遊技球の打ち出しを許可するときには、このクロック信号に基づいて、1 分当たり 1 0 0 個の遊技球が遊技領域 1 1 0 0 に向かって打ち出されるよう発射基準パルスを生じて発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d に出力するとともに、発射基準パルスを所定数倍 (本実施形態では、5 倍) した球送基準パルスを生じて球送ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 e に出力する。発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d は、D C / D C コンバータ 8 3 1 a からの電流と、電解コンデンサ S C 0 の放電による電流と、を併合した併合電流により打球発射装置 6 5 0 の発射ソレノイド 6 5 4 を駆動する。これに対して、球送ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 e は、電源基板 8 5 1 からの + 2 4 V による球送ソレノイド 5 8 5 を駆動する。

【 0 8 8 5 】

発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d は、主として、シャントレギュレータ回路 4 1 2 1 a、増幅回路 4 1 2 1 b、電圧比較回路 4 1 2 1 c、スイッチング回路 4 1 2 1 d から構成されている。シャントレギュレータ回路 4 1 2 1 a は、電源基板 8 5 1 の + 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d で作成される + 5 . 2 V が供給されており、この + 5 . 2 V から安定化された直流 + 2 . 5 V (D C + 2 . 5 V、以下、「 + 2 . 5 V 」と記載する。) を作成して増幅回路 4 1 2 1 b に供給している。

【 0 8 8 6 】

シャントレギュレータ回路 4 1 2 1 a は、図 1 7 2 (a) に示すように、シャント式安定化電源回路 P I C 0 を主として構成されている。このシャント式安定化電源回路 P I C 0 は、周囲温度による温度ドリフトが低減されたものであり、負荷に対して一定電圧に保持される安定化電源を作成して供給することができる。シャント式安定化電源回路 P I C 0 の基準電圧入力端子である R E F 端子、及びカソード端子である K 端子は、+ 5 . 2 V と抵抗 P R 2 を介して電氣的に接続されており、この抵抗 P R 2 により R E F 端子に入力される電流が制限されている。K 端子は増幅回路 4 1 2 1 b に + 2 . 5 V を出力している。この + 2 . 5 V は、グランドと接地されたコンデンサ P C 0 によりリップル (電圧に重ねられた交流成分) が除去されて平滑化されている (コンデンサ P C 0 は、ローパスフィルタとしての役割も担っている)。なお、シャント式安定化電源回路 P I C 0 のアノード端子である A 端子はグランド (G N D) と接地されている。

【 0 8 8 7 】

図 1 7 1 に戻り、増幅回路 4 1 2 1 b は、シャントレギュレータ回路 4 1 2 1 a からの

10

20

30

40

50

+ 2.5 を 2 倍に増幅して直流 + 5.0 V (DC + 5.0 V、以下、「+ 5.0 V」と記載する。)を作成して主側中継端子板 880、そしてハンドル装置中継基板 192 を介して、ハンドル装置 500 における回転位置検知センサ 512 に供給している。

【0888】

増幅回路 4121b は、図 172 (a) に示すように、オペアンプ PIC1 を主として構成されている。オペアンプ PIC1 は、非反転増幅回路として構成されており、オペアンプ PIC1 の非反転入力端子 (+ 端子) にはシャントレギュレータ回路 4121a のシャント式安定化電源回路 PIC0 からの + 2.5 V が印加され、オペアンプ PIC1 の反転入力端子 (- 端子) には一端がグランドと接地された抵抗 PR3 の他端と電氣的に接続されるとともに、オペアンプ PIC1 の出力端子と一端が電氣的に接続された抵抗 PR4 の他端と電氣的に接続されている。抵抗 PR3, PR4 の抵抗値は、オペアンプ PIC1 の増幅率 (平ループ利得) が 2 倍となるように設定されている。オペアンプ PIC1 の出力端子は、オペアンプ PIC1 の非反転入力端子 (+ 端子) に印加された + 2.5 V を 2 倍に増幅した + 5.0 V を、上述したように、主側中継端子板 880、そしてハンドル装置中継基板 192 を介して、ハンドル装置 500 における回転位置検知センサ 512 に供給している。この + 5.0 V は、グランドと接地されたコンデンサ PC2 によりリップル (電圧に畳重された交流成分) が除去されて平滑化されている (コンデンサ PC2 は、ローパスフィルタとしての役割も担っている)。なお、オペアンプ PIC1 の電源端子に入力される + 2.4 V は、グランドと接地されたコンデンサ PC1 によりリップルが除去されて平滑化されている。

【0889】

図 171 に戻り、回転位置検知センサ 512 は 3 端子の可変抵抗器であり、両端の一端の固定端子が上述した増幅回路 4121b からの + 5.0 V が供給され、その両端の他の固定端子がハンドル装置中継基板 192、そして主側中継端子板 880 を介して、払出制御基板 4110 における発射ソレノイド駆動回路 4120d の抵抗 PR0 と電氣的に接続されている。この抵抗 PR0 の他端は、グランドと接地されている。回転位置検知センサ 512 の両端の固定端子とは別の端子である可変端子から、可変された抵抗値に従って両端に印加された電圧の分圧を取り出すことができるようになっている。回転位置検知センサ 512 の可変端子から取り出した電圧は、ハンドル装置中継基板 192、そして主側中継端子板 880 を介して、払出制御基板 4110 の発射ソレノイド駆動回路 4120d における後述する抵抗 PR5, PR6 (図 172 (b) 参照) で分圧され、この分圧された抵抗 PR6 が受け持つ電圧が発射強度目標電圧として、電圧比較回路 4121c に印加される。

【0890】

ハンドル装置 500 の回転位置検知センサ 512 の可変端子から取り出した電圧は、上述したように、ハンドル装置中継基板 192、そして主側中継端子板 880 を介して、図 172 (b) に示すように、グランドと接地されたコンデンサ PC3 によりリップル (電圧に畳重された交流成分) が除去されて平滑化され (コンデンサ PC3 は、ローパスフィルタとしての役割も担っている)、払出制御基板 4110 の発射ソレノイド駆動回路 4120d のボルテージフォロアとして構成されたオペアンプ回路群に印加される。このオペアンプ回路群は、図 172 (b) に示すように、初段のオペアンプ PIC2、後段のオペアンプ PIC3 を主として構成されている。ハンドル装置 500 からの電圧は、ボルトオーダーの電圧であり初段のオペアンプ PIC2 の非反転入力端子 (+ 端子) に印加される。初段のオペアンプ PIC2 の反転入力端子 (- 端子) には、初段のオペアンプ PIC2 の出力端子と電氣的に接続されている。初段のオペアンプ PIC2 の出力端子は、オペアンプ PIC2 の非反転入力端子 (+ 端子) に印加された電圧を 1 倍にして、つまりそのままのボルトオーダーの電圧として出力する。この初段のオペアンプ PIC2 は、ボルトオーダーの電圧である入力電圧を単にそのまま出力しているものの、ハンドル装置 500 からの電圧を印加するための初段入力側回路と、電圧を後段のオペアンプ PIC3 に出力するための初段出力側回路と、の回路分離を実現している。これにより、初段入力側回路

から初段出力側回路に向かって電圧が信号として伝達することができ、初段出力側回路の影響を初段入力側回路へ与えなくすることができる。なお、オペアンプ P I C 2 の電源端子に入力される + 2 4 V は、グランドと接地されたコンデンサ P C 4 によりリップルが除去されて平滑化されている。

【 0 8 9 1 】

初段のオペアンプ P I C 2 の出力端子は、自身の反転入力端子 (- 端子) のほかに、抵抗 P R 5 の一端と電氣的に接続され、この抵抗 P R 5 の他端が後段のオペアンプ P I C 3 の非反転入力端子 (+ 端子) と電氣的に接続されている。後段のオペアンプ P I C 3 の非反転入力端子 (+ 端子) は、抵抗 P R 5 の他端のほかに、一端がグランドと接地された抵抗 P R 6 の他端と電氣的に接続されている。これにより、初段のオペアンプ P I C 2 の出力端からの電圧は、上述したように、ボルトオーダーの電圧である入力電圧を単にそのまま出力しているため、ボルトオーダーの電圧であり、抵抗 P R 5 , P R 6 により分圧され、この分圧された抵抗 P R 6 が受け持つ電圧がミリボルトオーダーの電圧として後段のオペアンプ P I C 3 の非反転入力端子 (+ 端子) に印加される。後段のオペアンプ P I C 3 の反転入力端子 (- 端子) には、後段のオペアンプ P I C 3 の出力端子と電氣的に接続されている。後段のオペアンプ P I C 3 の出力端子は、オペアンプ P I C 2 の非反転入力端子 (+ 端子) に印加された電圧を 1 倍にして、つまりそのままのミリボルトオーダーの電圧が発射強度目標電圧として電圧比較回路 4 1 2 1 c に出力する。この後段のオペアンプ P I C 3 は、抵抗 P R 5 , P R 6 で分圧されたミリボルトオーダーの抵抗 P R 6 が受け持つ電圧である入力電圧を単にそのまま出力しているものの、抵抗 P R 5 , P R 6 で分圧されたミリボルトオーダーの抵抗 P R 6 が受け持つ電圧を印加するための後段入力側回路と、電圧を電圧比較回路 4 1 2 1 c に出力するための後段出力側回路と、の回路分離を実現している。これにより、後段入力側回路から後段出力側回路に向かって電圧が信号として伝達することができ、後段出力側回路の影響を後段入力側回路へ与えなくすることができる。なお、オペアンプ P I C 3 の電源端子に入力される + 2 4 V は、グランドと接地されたコンデンサ P C 5 によりリップルが除去されて平滑化されている。

【 0 8 9 2 】

図 1 7 1 に戻り、打球発射装置 6 5 0 の発射ソレノイド 6 5 4 に流れている電流は、一端がグランドと接地された抵抗 P R 1 を流れることでこの抵抗 P R 1 が受け持つミリボルトオーダーの電圧が発射制御電圧として電圧比較回路 4 1 2 1 c に印加される。電圧比較回路 4 1 2 1 c には、上述したミリボルトオーダーの電圧である発射強度目標電圧も印加されている。このように、電圧比較回路 4 1 2 1 c で比較する発射制御電圧と発射強度目標電圧とは、上述したように、払出制御基板 4 1 1 0 (発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d) においてボルトオーダーの電圧からミリボルトオーダーの電圧へ抵抗 P R 1 , P R 6 が受け持つ電圧によりそれぞれ降圧されるようになっている。つまり、払出制御基板 4 1 1 0 上に形成された配線パターンを介して印加されるため、この配線パターンがノイズの影響を受け難く、電圧比較回路 4 1 2 1 c がミリボルトオーダーの電圧で発射制御電圧と発射強度目標電圧とを比較することができるのに対して、払出制御基板 4 1 1 0 と打球発射装置 6 5 0 との基板装置間、及び払出制御基板 4 1 1 0 とハンドル装置 5 0 0 との基板装置間においては、配線を介して電氣的に接続されているため、配線にノイズの影響を受け易く、ボルトオーダーの電圧とすることにより基板装置間におけるノイズの影響を抑制している。

【 0 8 9 3 】

電圧比較回路 4 1 2 1 c は、発射制御電圧と発射強度目標電圧とを大小比較する反転型の回路であり、その比較結果をスイッチング回路 4 1 2 1 d に出力する。電圧比較回路 4 1 2 1 c による比較結果は、H I 又は L O W という論理出力となっており、発射制御電圧が発射強度目標電圧より大きいときには L O W (以下、「 L 」と記載する。) となる一方、発射制御電圧が発射強度目標電圧より小さいときには H I (以下、「 H 」と記載する。) となる。このように、電圧比較回路 4 1 2 1 c による比較結果によって出力論理が H 又は L となるため、その出力信号が O N / O F F 信号としてスイッチング回路 4 1 2 1 d に

10

20

30

40

50

入力されることとなる。

【0894】

スイッチング回路4121dは、発射タイミング回路4120cからの発射基準パルスが入力されるごとに、電圧比較回路4121cからのON/OFF信号に従って、発射電源基板831に備える、DC/DCコンバータ831aからの電流と、電解コンデンサSC0の放電による電流と、が併合された併合電流を、打球発射装置650の発射ソレノイド654に流す。具体的には、スイッチング回路4121dは、電圧比較回路4121cからのON信号が入力されると、DC/DCコンバータ831aからの電流と、電解コンデンサSC0の放電による電流と、が併合された併合電流を発射ソレノイド654に流す一方、電圧比較回路4121cからのOFF信号が入力されると、発射ソレノイド654に流れている電流を遮断する。つまり、スイッチング回路4121dは、電圧比較回路4121cからのON信号が入力されて、DC/DCコンバータ831aからの電流と、電解コンデンサSC0の放電による電流と、が併合された併合電流を発射ソレノイド654に流しているときに、この発射ソレノイド654に流れている電流を、抵抗PR1によって分圧された電圧が発射制御電圧として発射強度目標電圧より大きくなると、電圧比較回路4121cの出力論理がLとなり、OFF信号をスイッチング回路4121dに出力し、スイッチング回路4121dが発射ソレノイド654に流れている定電流を遮断する。この遮断により、発射ソレノイド654に電流が流れなくなることによって発射制御電圧が発射強度目標電圧より小さくなり、電圧比較回路4121cの出力論理が再びHとなり、ON信号をスイッチング回路4121dに出力し、スイッチング回路4121dが、上述したように、DC/DCコンバータ831aからの電流と、電解コンデンサSC0の放電による電流と、が併合された併合電流を発射ソレノイド654に流す。このように、電圧比較回路4121cからのON/OFF信号に従ってスイッチング回路4121dが、DC/DCコンバータ831aからの電流と、電解コンデンサSC0の放電による電流と、が併合された併合電流を、発射ソレノイド654に流したり、その定電流を遮断したりするため、スイッチング回路4121dは、電圧比較回路4121cからのON/OFF信号に自励発振して電流を発射ソレノイドに流す制御を行っている。つまり、スイッチング回路4121dは、「自励発振定電流回路」として機能しており、発射制御電圧を発射強度目標電圧に近づけている。これにより、回転ハンドル本体前506が回動操作されて回転ハンドル本体前506の回転位置に見合った発射強度で発射ソレノイド654を駆動して遊技球を遊技領域1100に向かって打ち出すことができる。

【0895】

なお、遊技者が回転ハンドル本体前506に触れて、回転ハンドル本体前506を回動していない原回転位置であるときには、回転位置検知センサ512の可変端子から取り出される電圧は、抵抗PR0に印加されている電圧が上述したボルテージフォロアとして構成されたオペアンプ回路群に印加され、発射強度目標電圧として、電圧比較回路4121cに印加される。この場合には、電圧比較回路4121cからのON信号がスイッチング回路4121dに出力されると、スイッチング回路4121dは、DC/DCコンバータ831aからの電流と、電解コンデンサSC0の放電による電流と、が併合された併合電流を発射ソレノイド654に流す。このDC/DCコンバータ831aからの出力される電流が最小出力電流となる。このときの発射ソレノイド654の発射強度は、少なくとも、発射レール660を飛び越えるものとなっている。つまり、抵抗PR0に印加されている電圧が発射強度目標電圧であるときには、その電圧に見合う電流(DC/DCコンバータ831aから出力される最小出力電流と、電解コンデンサSC0の放電による電流と、が併合された併合電流)が発射ソレノイド654に流れると、発射ソレノイド654によって打ち出された遊技球は、発射レール660を飛び越えることができても、遊技盤4の外レール1111に沿って遊技領域1100に達することができないため、ファール球としてファールカバーユニット540で回収されこととなる。換言すると、抵抗PR0に印加されている電圧がボルテージフォロアとして構成されたオペアンプ回路群に印加され、発射強度目標電圧として、電圧比較回路4121cに印加されるときには、発射ソレノイ

10

20

30

40

50

ド654に流れる電流が最小電流となっているものの、この最小電流が発射ソレノイド654に流れても、打ち出された遊技球がすべてファール球として回収されるようになっている。これにより、球送ソレノイド585によって発射ルール660に送り出された遊技球と重複することを防止することができるため、発射ソレノイド654がその重複する遊技球を遊技領域1100に向かって打ち出すことを防止できるとともに、発射ソレノイド654への加負荷を防止することができ、故障を防止することもできる。

【0896】

本実施形態では、シャントレギュレータ回路4121aにシャント式安定化電源回路PIC0を採用することにより、電圧比較回路4121cに印加される発射強度目標電圧は、シャントレギュレータ回路4121aからの一定電圧である+2.5Vが増幅回路4121bで増幅された+5.0Vがハンドル装置500の回転位置検知センサ512により分圧されたものとなることにより、この分圧された電圧も回転ハンドル本体前506の回転位置が同一回転位置に保持されているときには、変動が生じず一定の電圧に保持されることとなる。これにより、スイッチング回路4121dが打球発射装置650の発射ソレノイド654に併合電流を流すことにより発射制御電圧を発射強度目標電圧に近づけて発射制御電圧が発射強度目標電圧と同一となった際に、回転ハンドル本体前506の回転位置が同一回転位置に保持されているときには、発射ソレノイド654に流れる併合電流も変動が生じず一定の電流が流れることとなるため、発射ソレノイド654が遊技球を遊技領域1100に向かって打ち出す発射強度が同一となる。したがって、発射ソレノイド654の駆動発射による遊技球の「飛びムラ」を防止することができる。

【0897】

また、パチンコ遊技機1が設置される島設備は、複数のパチンコ遊技機から排出された遊技球を研磨して再びパチンコ遊技機に供給するという遊技球の循環システムが構築されている。このため、遊技球の研磨による熱、遊技球同士の衝突や摩擦による熱に加えて、パチンコ遊技機の電源基板や各種電飾による熱等により島設備内の温度は、極めて高くなっている。本実施形態では、上述したように、シャントレギュレータ回路4121aにシャント式安定化電源回路PIC0を採用することにより、パチンコ設備内に熱がこもる環境下にあっても、+2.5Vを安定化させて出力することができるようになっている。これにより、温度による+2.5Vの変動が抑制されることにより回転位置検知センサ512の可変端子から取り出された電圧、つまり発射強度目標電圧の「ゆらぎ」を抑えることができるため、この「ゆらぎ」分の電圧を含めずに、電圧比較回路4121cがスイッチング回路4121dに制御信号を出力することができる。つまり、回転ハンドル本体前506の回転位置が同一回転位置であるときには、遊技球を遊技領域1100に向かって打ち出す発射強度に「ムラ」を抑えることができるため、遊技球の「飛びムラ」を抑えることができる。

【0898】

【4-6B.DC/DCコンバータの入出力電流及び出力電圧】

次に、DC/DCコンバータ831aの入出力電流及び出力電圧について、図171に示した、TA点における入力電流、TB点における出力電流及び出力電圧について、図173を参照して説明する。TA点は、DC/DCコンバータ831aの入力電流 I_{in} を参照するための点であり、TB点は、DC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} 及び出力電圧 V_{out} を参照するための点である。なお、この出力電圧 V_{out} は、グラウンドとの電位差である。

【0899】

まずTB点の出力電圧 V_{out} と出力電流 I_{out} との関係は、図173(a)に示すように、出力電圧 V_{out} が+35Vから減少につれて出力電流 I_{out} が増大する関係となっている。具体的には、出力電圧 V_{out} が+35Vから+30Vまでの区間Aでは、出力電流 I_{out} が約360mAと一定であり、出力電圧 V_{out} が+30Vから+20Vまでの区間Bでは、出力電圧 V_{out} が減少するにつれて出力電流 I_{out} が360mAから400mAまで約40mA増加し、出力電圧 V_{out} が+20Vから+10Vま

10

20

30

40

50

での区間Cでは、出力電圧 V_{out} が減少するにつれて出力電流 I_{out} が400mAから660mAまで約260mA増加し、出力電圧 V_{out} が+10Vから+5Vまでの区間Dでは、出力電圧 V_{out} が減少するにつれて出力電流 I_{out} が660mAから1010mAまで約350mA増加している。なお、+5VからゼロV近傍では、出力電流 I_{out} はほぼ1010mAとなっている。

【0900】

TA点の入力電流 I_{in} とTB点の出力電流 I_{out} との関係は、図173(b)に示すように、出力電圧 V_{out} が+35Vから減少につれて、入力電流 I_{in} が減少するとともに出力電流 I_{out} が増大する関係となっている。具体的には、出力電圧 V_{out} が+35Vから+30Vまでの区間Aでは、出力電流 I_{out} が約360mAと一定であるのに対して、入力電流 I_{in} が400mAから320mAまで約80mA減少している。この区間Aでは、回転ハンドル本体前506の回転位置と対応する電流が発射ソレノイド654に流れて出力電流 I_{out} と比べて入力電流 I_{in} が大きいときには遊技領域1100に向かって打ち出された遊技球が未だ遊技領域1100に達することが困難な発射強度となっている一方、回転ハンドル本体前506の回転位置と対応する電流が発射ソレノイド654に流れて出力電流 I_{out} と比べて入力電流 I_{in} が小さくなりだすときには遊技領域1100に向かって打ち出された遊技球が遊技領域1100に達する発射強度となっている。出力電圧 V_{out} が+30Vから+20Vまでの区間Bでは、出力電流 I_{out} が360mAから400mAまで約40mA増加するのに対して、入力電流 I_{in} が320mAから260mAまで約60mA減少しており、出力電流 I_{out} と比べて入力電流 I_{in} が完全に小さくなっている。出力電圧 V_{out} が+20Vから+10Vまでの区間Cでは、出力電流 I_{out} が400mAから660mAまで約260mA増加するのに対して、入力電流 I_{in} が260mAから210mAまで約50mA減少しており、区間Bと同様に、出力電流 I_{out} と比べて入力電流 I_{in} が完全に小さくなっている。出力電圧 V_{out} が+10Vから+5Vまでの区間Dでは、出力電流 I_{out} が660mAから1010mAまで約350mA増加するのに対して、入力電流 I_{in} が210mAから175mAまで約35mA減少しており、区間B、及び区間Cと同様に、出力電流 I_{out} と比べて入力電流 I_{in} が完全に小さくなっている。

【0901】

なお、DC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} の値が360mAであるときには、この360mAと、電解コンデンサSC0の放電による電流と、が併合された併合電流が最小電流、つまり遊技者が回転ハンドル本体前506に触れて、回転ハンドル本体前506を回動していない原回転位置であるときに発射ソレノイド654に流れる電流であるのに対して、DC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} の値が1010mAであるときには、この1010mAと、電解コンデンサSC0の放電による電流と、が併合された併合電流が最大電流、つまり遊技者が回転ハンドル本体前506に触れて、回転ハンドル本体前506を右回りに回動して限界回転位置であるときに発射ソレノイド654に流れる電流である。このように、DC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} は、最小出力電流の値が360mAとなり、最大出力電流の値が1010mAとなる。DC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} の値が1000mAを超える場合には、発射ソレノイド654の発射強度は、すでに、外レール1111に沿って遊技領域1100に飛び出した遊技球が衝止部1114に衝突して内周レール1113に沿って下流に向かって転動し、各種入賞口に入球することなく、アウト口1151で回収される程度にまで強くなっている。このため、遊技者が回転ハンドル本体前506を右回りに回動して遊技を行っているときにおけるDC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} の値が取りうる範囲としては、360mAより大きく1000mAより小さく(360mA<出力電流 I_{out} の値<1000mA)、ミリアンペアオーダーの電流となっている。

【0902】

[4-6C.DC/DCコンバータの入出力電流及び出力電圧と発射タイミング回路からの発射基準パルスとの関係]

10

20

30

40

50

次に、回転ハンドル本体前506の一定回転位置において、図171に示した、TB点におけるDC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} 及び出力電圧 V_{out} と、発射タイミング回路4120cからの発射基準パルス T_0 と、について、図174を参照して説明する。TB点は、上述したように、DC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} 及び出力電圧 V_{out} （グランドとの電位差）を参照するための点であり、TC点は、発射タイミング回路4120cからの発射基準パルス T_0 を参照するための点である。

【0903】

発射タイミング回路4120cからの発射基準パルス T_0 は、上述したように、発射ソレノイド654による遊技球の打ち出しを許可するときにおいて、1分当たり、つまり60000ms当たり100個の遊技球が遊技領域1100に向かって打ち出されるように設定されているため、図174(a)に示すように、そのパルス幅が30ms、その周期 T が600msとなる。

10

【0904】

ここで、遊技者が回転ハンドル本体前506に触れて、回転ハンドル本体前506を回動して限界回転位置であるときと、回動していない原回転位置であるときと、におけるDC/DCコンバータ831aの出力電圧 V_{out} の波形について説明する。

【0905】

回転ハンドル本体前506が限界回転位置にあるときには、発射タイミング回路4120cからの発射基準パルス T_0 が発射ソレノイド駆動回路4120dのスイッチング回路4121dに入力されると、図174(b), (c)に示すように、DC/DCコンバータ831aからの電流と、電解コンデンサSC0に充電された電荷の放電による電流と、が併合された併合電流が上述した最大電流となって発射ソレノイド654に流れ始める（タイミング t_0 ）。この最大電流が発射ソレノイド654に流れているときには、図174に示したDC/DCコンバータ831aの特性に従って、DC/DCコンバータ831aの電圧（電解コンデンサSC0の電圧）が+5Vまで下がり、DC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} の値が上述した最大出力電流である1010mAとなる。そして、発射基準パルス T_0 の入力後、30ms経過してその入力停止されると、電解コンデンサSC0の出力電圧がゼロV近傍に達するまで放電が進んでいる（タイミング t_1 ）。発射ソレノイド654への最大電流が遮断されることにより、DC/DCコンバータ831aの出力電圧 V_{out} が徐々に+35Vまで回復する。これにともない、DC/DCコンバータ831aの特性に従って電解コンデンサSC0の充電が開始される。具体的には、DC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} は、図173に示したように、出力電圧 V_{out} が小さくなるのに対して、出力電流 I_{out} が大きくなるという特性がある。最大電流が遮断された直後ではDC/DCコンバータ831aの出力電圧 V_{out} 、つまり電解コンデンサSC0の出力電圧は、ゼロV近傍となっており、電解コンデンサSC0は、DC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} である1010mAという電流によって充電を開始し、そしてDC/DCコンバータ831aの出力電圧 V_{out} が+35V近傍まで回復してくると、360mAという電流によって充電を継続し、その後、充電を完了することとなる。この充電は、次の発射基準パルス T_0 が入力されるまでの間にすでに完了するようになっている（タイミング t_2 ）。つまり、今回の発射基準パルス T_0 が入力されて30ms経過して次の発射基準パルス T_0 が入力されるまでの570msの期間内に充電を完了するようになっている。

20

30

40

【0906】

これに対して、回転ハンドル本体前506が原回転位置にあるときには、発射タイミング回路4120cからの発射基準パルス T_0 が発射ソレノイド駆動回路4120dのスイッチング回路4121dに入力されると、図174(b), (d)に示すように、DC/DCコンバータ831aからの電流と、電解コンデンサSC0に充電された電荷の放電による電流と、が併合された併合電流が上述した最小電流となって発射ソレノイド654に流れ始める（タイミング t_0 ）。この最小電流が発射ソレノイド654に流れているときには、図174に示したDC/DCコンバータ831aの特性に従って、DC/DCコン

50

バータ831aの電圧(電解コンデンサSC0の電圧)が若干下がるものの、図173に示した区間Aに属し、DC/DCコンバータ831aの出力電流Ioutの値が上述した最小出力電流である360mAとなる。そして、発射基準パルスT0の入力後、30ms経過してその入力が停止されると、電解コンデンサSC0の放電が少し進んでいる(タイミングt1)。発射ソレノイド654への最小電流が遮断されることにより、DC/DCコンバータ831aの出力電圧Voutが徐々に+35Vまで回復する。これにともない、DC/DCコンバータ831aの特性に従って電解コンデンサSC0の充電が開始される。具体的には、DC/DCコンバータ831aの出力電流Ioutは、上述したように、出力電圧Voutが小さくなるのに対して、出力電流Ioutが大きくなるという特性がある。最小電流が遮断された直後ではDC/DCコンバータ831aの出力電圧Vout、つまり電解コンデンサSC0の出力電圧は、若干下がるものの、区間Aに属しており、電解コンデンサSC0は、DC/DCコンバータ831aの出力電流Ioutである360mAという電流によって充電を開始し、その後、充電を完了することとなる。この充電は、次の発射基準パルスT0が入力されるまでの間にすでに完了するようになっている(タイミングt2)。つまり、今回の発射基準パルスT0が入力されて30ms経過して次の発射基準パルスT0が入力されるまでの570msの期間内に充電を完了するようになっている。

10

【0907】

このように、発射ソレノイド654に最大電流、最小電流が流れても、DC/DCコンバータ831aの特性によって、今回の発射基準パルスT0が入力されて30msという放電時間内において電解コンデンサSC0が放電した電荷を、次の発射基準パルスT0が入力されるまでの残りの570msという充電時間内に充電を完了させることができる。

20

【0908】

ここで、発射基準パルスT0が入力されて30ms経過するまでの期間内に電解コンデンサSC0が存在しない状態でDC/DCコンバータ831aが単独で発射ソレノイド654に電流を流す制御方式を採用する場合について考えてみると、この制御方式では、DC/DCコンバータ831aが単独で発射ソレノイド654に流す電流が2A~3.5A程度となるため、この電流が電源基板851から供給されることとなる。発射ソレノイド654を駆動するときには、瞬間的に2A~3.5Aより大きい大電流が流れる。そうすると、30msという発射基準パルスT0が600msという周期Tで発生するごとに、電源基板への負荷もこの周期Tごとに増えることとなる。つまり、電源基板は、発射ソレノイド654が駆動される際に流れる瞬間的な大電流に加えて電子部品や、装飾に用いる電飾等にも所定電流を供給しているため、これらの総電力が電力供給上限値を超えると、安全のため電力供給を遮断することとなる。

30

【0909】

そこで、本実施形態では、発射基準パルスT0が入力されてからそのパルス幅である30msという期間において、電解コンデンサSC0が存在しない状態でDC/DCコンバータ831aが単独で発射ソレノイド654を駆動した場合に電源基板851の+37Vという直流電源からDC/DCコンバータ831aに供給されるアンペアオーダーの電流を、発射基準パルスT0が入力されて次の発射基準パルスT0が入力されるまでの600msという期間に引き延ばして、DC/DCコンバータ831aと電解コンデンサSC0とによる併合電流で発射ソレノイド654を駆動した場合に電源基板851の+37Vという直流電源からDC/DCコンバータ831aに供給されるミリアンペアオーダーの「第1の電流」と、電解コンデンサSC0がDC/DCコンバータ831aからの電力を充電した場合に電源基板851の+37Vという直流電源からDC/DCコンバータ831aに供給されるミリアンペアオーダーの「第2の電流」と、に分散することができる。これにより、電解コンデンサSC0が存在しない状態で発射基準パルスT0が入力されてからそのパルス幅である30msという期間に電源基板851の+37Vという直流電源からDC/DCコンバータ831aに供給されるアンペアオーダーの電流を、電解コンデンサSC0が存在する状態で発射基準パルスT0が入力されて次の発射基準パルスT0

40

50

が入力されるまでの600msという期間に電源基板851の+37Vという直流電源からDC/DCコンバータ831aに供給されるミリアンペアオーダーの「第1の電流」と「第2の電流」とにより平均化することができる。したがって、発射ソレノイド654の駆動による瞬間的な大電流を供給するための負荷が電源基板851にかからなくすることができる。また、電源基板851の過負荷時の安全装置の作動条件の設計に時間を費やすことも解消することができる。

【0910】

[4-6D. 発射タイミング回路からの発射基準パルスと球送基準パルスとの関係]

次に、発射タイミング回路4120cからの発射基準パルスT0と、球送基準パルスT1と、について、図174を参照して説明する。TC点は、上述したように、発射タイミ
10
ング回路4120cからの発射基準パルスT0を参照するための点であり、図171に示したTD点は、発射タイミング回路4120cからの球送基準パルスT1を参照するための点である。

【0911】

球送基準パルスT1は、発射基準パルスT0である30msの5倍である150ms(=T0(30ms)×5)が設定されている。発射基準パルスT0が発射ソレノイド駆動回路4120dのスイッチング回路4121dに入力されると、図174(a),(e)に示すように、球送基準パルスT1が発射ソレノイド駆動回路4120dの球送ソレノイド駆動回路4120eに入力され(タイミングt0、150ms経過すると、その入力が停止されるようになっている(タイミングt3)。これにより、球送ソレノイド585を
20
駆動して球送ソレノイド585による球送制御を行うことにより、次の発射基準パルスT0が入力されるまでの間に、次に打ち出される遊技球のセットを完了することができ、発射基準パルスT0が入力されるごとに、遊技球を遊技領域1100に向かって連続して打ち出すことができる。

【0912】

このように、本例では、発射ソレノイド654によって遊技球を打ち込むようにした上で、電解コンデンサSC0から発射ソレノイド654へ駆動する電源を供給させると共に電解コンデンサSC0を発射電源基板831に備えるようにしているため、容量の異なる電解コンデンサSC0を備えた発射電源基板831を交換することで、発射ソレノイド6
30
54へ供給する電流(最大電流)を変更することができ、打球発射装置650の打込特性を遊技盤4に合わせた特性に変更することができる。

【0913】

また、電解コンデンサSC0から発射ソレノイド654へ電源を供給するようにしているため、遊技球を発射してから次に発射するまでの間に、電源基板851からの電力を電解コンデンサSC0で蓄えて発射ソレノイド654へ供給することで、電源基板851から直接瞬間的に大電流が消費されるのを回避させることができ、発光装飾基板のLEDや演出駆動用のモータやソレノイド等の発光や動き等が不安定になったり遊技球の飛びムラが発生したりするのを防止することができる。

【0914】

更に、電源基板851は、島設備の交流電源(AC24V)から直流電源(+5.2V
40
、+5.25V、+12V、+24V、及び+37V)を作成して供給しており、打球発射装置650は、ハンドル装置500の回転ハンドル本体前506が回動操作されてその回転ハンドル本体前506の回転位置に見合った発射強度で発射ソレノイド654を駆動して遊技球を遊技領域1100に向かって打ち出すことができる。

【0915】

また、電圧比較回路4121cに印加される発射強度目標電圧は、シャントレギュレータ回路4121aからの一定電圧である+2.5Vが増幅回路4121bで増幅された+
50
5.0Vがハンドル装置500の回転位置検知センサ512により分圧されたものとなることによって、この分圧された電圧も回転ハンドル本体前506の回転位置が同一回転位置に保持されているときには、変動が生じず一定の電圧に保持されることとなる。これに

より、スイッチング回路 4 1 2 1 d が打球発射装置 6 5 0 の発射ソレノイド 6 5 4 に併合電流を流すことにより発射制御電圧を発射強度目標電圧に近づけて発射制御電圧が発射強度目標電圧と同一となった際に、回転ハンドル本体前 5 0 6 の回転位置が同一回転位置に保持されているときには、発射ソレノイド 6 5 4 に流れる併合電流も変動が生じず一定の電流が流れることとなるため、発射ソレノイド 6 5 4 が遊技球を遊技領域 1 1 0 0 に向かって打ち出す発射強度が同一となる。したがって、発射ソレノイド 6 5 4 の駆動発射による遊技球の「飛びムラ」を防止することができる。

【 0 9 1 6 】

[5 . 遊技内容]

次に、主制御基板 4 1 0 0 や払出制御基板 4 1 1 0 等を備えた主基板 4 0 0 0 による遊技内容について説明する。本実施形態のパチンコ機 1 は、扉枠 5 の右下に配置されたハンドル装置 5 0 0 を遊技者が回転操作することで、皿ユニット 3 0 0 の上皿 3 0 1 に貯留された遊技球が、遊技パネル 1 1 5 0 の前面に配置された遊技領域 1 1 0 0 内の上部へと打ち込まれて、遊技球による遊技が開始されるようになっている。遊技領域 1 1 0 0 内の上部へ打ち込まれた遊技球は、その打込強さによってセンター役物 2 4 0 0 の上側の左側或いは右側の遊技領域 1 1 0 0 内を流下するようになっている。

【 0 9 1 7 】

なお、遊技球の打込強さは、ハンドル装置 5 0 0 の回転量を回転位置検知センサ 5 1 2 で検知した上で、回転位置検知センサ 5 1 2 からの検知信号に基いて発射制御部 4 1 2 0 により打球発射装置 6 5 0 における発射ソレノイド 6 5 4 の駆動強さが制御されるようになっており、時計回りの方向へ回転させるほど強く打ち込むことができるようになっている。また、遊技領域 1 1 0 0 内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘が遊技パネル 1 1 5 0 の前面に植設されており、遊技球がその障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。

【 0 9 1 8 】

センター役物 2 4 0 0 の上部へ打ち込まれた遊技球が、左右方向の略中央から右側を流下してセンター役物 2 4 0 0 の右側へ到達すると、センター役物 2 4 0 0 の右側の領域へと誘導される。そして、センター役物 2 4 0 0 の右側を流下する遊技球が、センター役物 2 4 0 0 の右下に配置されたゲート部 2 1 0 7 に進入してゲートセンサ 2 1 7 6 により検出されると、普通抽選結果としての普通乱数が抽出される。そして、その普通乱数に基いて、機能表示ユニット 1 1 8 0 における普通図柄表示器 1 1 8 9 の普通図柄が変動表示（一つの LED からなる普通図柄表示器 1 1 8 9 が、赤色、緑色、橙色に交互に発光）され、所定時間（例えば、非時短時（変動回数未到達時）に 6 0 ~ 6 0 0 秒、非時短時（変動回数到達時）に 7 . 2 3 ~ 7 . 7 7 秒、時短時に 0 . 5 秒）経過後に抽出された普通乱数（普通抽選結果）に基いた普通図柄が停止表示（普通図柄表示器 1 1 8 9 が赤色又は緑色の何れかに発光）される。この普通図柄の変動表示は、所定の普図変動時間決定テーブルから選択された普図変動パターンに基いて行われるようになっている。

【 0 9 1 9 】

詳しくは、抽選された普通乱数が「普通当り」乱数の場合、当りを示唆する普通図柄で停止表示（普通図柄表示器 1 1 8 9 が緑色に発光）され、抽選された普通乱数が「普通ハズレ」乱数の場合、ハズレを示唆する普通図柄で停止表示（普通図柄表示器 1 1 8 9 が赤色に発光）されるようになっている。そして、当りを示唆する普通図柄が停止表示されると、第二始動口 2 1 0 2 を閉鎖する一对の羽根 2 1 2 5 は、所定開放時間（例えば、非時短時に 0 . 5 秒、時短時に 1 秒）拡開する動作を所定回数（例えば、非時短時に 2 回、時短時に 3 回）繰返す。このような一对の羽根 2 1 2 5 （可動部材）による動作によって、第二始動口 2 1 0 2 に遊技球が受け入れられ易くなるようになる。

【 0 9 2 0 】

なお、普通図柄の変動時間や第二始動口 2 1 0 2 における羽根 2 1 2 5 の拡開時間及び拡開回数については、第一特別乱数や第二特別乱数（特別抽選結果）に応じて変化させる

10

20

30

40

50

ようになっている。例えば、特別乱数（特別抽選結果）及び図柄乱数として「時短当り（普通時短当り、高確率時短当り、等を含む）」が抽出された場合には、普通図柄の当り確率が高められたり、第二始動口 2 1 0 2 の一对の羽根 2 1 2 5 の拡開時間を長い時間に変更したりすることによって、大当りが得られるまでに要する上記遊技領域 1 1 0 0 に対しての遊技球の平均打込総数量が通常遊技状態にあるときよりも相対的に小さくなるように遊技可能とされる有利遊技状態を発生させる。

【 0 9 2 1 】

これに対し、通常遊技状態に制御されている限りは、普通図柄の当り確率が高められることはなく、第二始動口 2 1 0 2 の一对の羽根 2 1 2 5 の拡開時間としても、時短機能が作動する遊技状態よりも比較的短い時間（第二始動口 2 1 0 2 に遊技球が入球し難いような時間）としてのみ設定されるようにすることで、通常遊技状態においては、大当りが得られるまでに要する遊技球の平均打込総数量が相対的に大きい値として維持されるようにしている。ただし後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機 1 では、通常遊技状態においては、大当りが得られるまでに要する遊技球の平均打込総数量がこのように相対的に大きい値として維持されるようにしつつも、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動回数が所定回数（例えば、800回）を超えたときは、普図変動パターンについての決定処理に供される普図変動時間決定テーブルを異なるテーブルと差替えることで、第二始動口 2 1 0 2 への遊技球の受け入れ易さを遊技者に有利な側に調整変更するようにしている。

【 0 9 2 2 】

ちなみに、この実施の形態にかかる通常遊技状態とは、少なくとも条件装置の作動を伴う当りに当選したことを条件として作動可能とされる、いわゆる確変機能と時短機能とのいずれもが作動していない遊技状態（大当り遊技状態を除く）のことである。また、大当りが得られるまでに要する遊技球の平均打込総数量とは、大当りが得られるまでに遊技領域 1 1 0 0 に打ち込むことが必要とされる遊技球の総数の平均値のことである。したがって、通常遊技状態においては、確変機能が作動する遊技状態と比較すると、大当りの当選確率が相対的に低く設定されることから、その分だけ、大当りが得られるまでに要する遊技球の平均打込総数量（遊技領域 1 1 0 0 への打ち込み量）が大きくなるし、時短機能が作動する遊技状態と比較すると、始動口（第一始動口 2 1 0 1、第二始動口 2 1 0 2）への入球確率が相対的に低く設定されることから、その分だけ、大当りが得られるまでに要する遊技球の平均打込総数量（遊技領域 1 1 0 0 への打ち込み量）が大きくなる。この意味で、確変機能と時短機能とのいずれかが作動する遊技状態が、大当りが得られるまでに要する上記遊技領域 1 1 0 0 に対しての遊技球の平均打込総数量が通常遊技状態にあるときよりも相対的に小さくなるように遊技可能とされる有利遊技状態であると言える。

【 0 9 2 3 】

ところで、本例では、普通図柄表示器 1 1 8 9 において普通図柄が変動表示中に、ゲートセンサ 2 1 7 6 で遊技球の通過が検出されると、変動中の普通図柄を停止して先に発生・抽出された普通乱数の結果が確定するまでの間、ゲートセンサ 2 1 7 6 からの検出信号に基いて抽出された普通乱数を一時的に記憶してその表示を保留するようになっており、その記憶された普通乱数の数（保留数とも言う）を、普通図柄記憶表示器 1 1 8 8 で表示するようになっている。この普通図柄記憶表示器 1 1 8 8 は、四つの LED からなっており、点灯する各 LED の数によって記憶数を示唆するようになっており、本例では、四つまで記憶して保留数を表示するようになっている。なお、保留数が四つを越えた場合は、ゲートセンサ 2 1 7 6 の検出信号に基いて抽出された普通乱数が破棄されるようになっている。

【 0 9 2 4 】

また、遊技領域 1 1 0 0 内へ打ち込まれセンター役物 2 4 0 0 の左側を流下した遊技球は、サイド装飾ユニット 2 3 0 0 の案内転動面 2 3 0 1 e によってセンター役物 2 4 0 0 の下側で遊技領域 1 1 0 0 の中央側へ寄せられるようになっている。そして、センター役物 2 4 0 0 の下方に配置された入賞装置ユニット 2 1 0 0 の一般入賞口 2 1 0 5 に遊技球

10

20

30

40

50

が入賞して、一般入賞口センサ3522に検出されると、その検出信号に基いて主制御基板4100では払出制御基板4110に対して所定の払出コマンドを送信し、その払出コマンドに応じて払出制御基板4110が賞球装置740の払出モータ744を制御して所定数(例えば、10個)の遊技球が、上皿301へ払出されるようになっている。

【0925】

なお、遊技領域1100内へ打ち込まれた遊技球が、一般入賞口2105、第一始動口2101、第二始動口2102、第一開閉入賞装置2103、及び第二開閉入賞装置2104の何れにも入賞しなかった場合、遊技領域1100の左右方向中央下端に設けられてアウト口1151から、遊技盤4の後側下方へ排出されるようになっている。また、遊技球が、一般入賞口2105、第一始動口2101、第二始動口2102、第一開閉入賞装置2103、第二開閉入賞装置2104(大入賞口2153)の何れに入賞しても、入賞した遊技球は、遊技領域1100内へ戻されること無く遊技盤4の後側下方へ排出されるようになっている。

10

【0926】

一方、センター役物2400の左側を流下する遊技球が、センター役物2400の左側面に開口するワープ入口2402aへ進入すると、センター役物2400の棚板2403におけるステージ2403aへと供給されるようになっている。そして、ステージ2403a上へ供給された遊技球は、左右方向へ転動する。

【0927】

ところで、ステージ2403a上を転動する遊技球が、左右方向中央に形成されたチャンス入口2403bを通り、棚後カバー2404に形成されたチャンス通路2404dに進入すると、第一始動口2101の直上に配置されたチャンス出口2403cから遊技領域1100内へ放出され、遊技球が高い確率で第一始動口2101へと受入れられるようになっている。そして、遊技球が第一始動口2101に受入れられて第一始動口センサ3524に検出されると、主制御基板4100等を介して賞球装置740から所定数(例えば、3個)の遊技球が、上皿301へ払出されるようになっている。

20

【0928】

なお、本例のパチンコ機1では、第一始動口2101、及び第一開閉入賞装置2103が、上下方向に並んで配置されているので、ステージ2403aから放出される遊技球が、高い確率で第一始動口2101及び第一開閉入賞装置2103に受入れられるようになっている。

30

【0929】

ところで、遊技球がゲート部2107へ進入してゲートセンサ2176により検出されて普通抽選結果として「普通当り」が抽選されると、上述したように、第二始動口2102を閉鎖する一対の羽根2125が所定時間拡開して入賞可能となり、その入賞可能となった時に、遊技球が第二始動口2102へ受入れられて第二始動口センサ2166に検出されると、主制御基板4100等を介して賞球装置740から所定数(例えば、4個)の遊技球が、上皿301へ払出されるようになっている。

【0930】

また、主制御基板4100では、これら第一始動口2101、第二始動口2102に遊技球が入賞して、第一始動口センサ3524、第二始動口センサ2166に検出されると、第一始動口2101では所定の第一特別乱数の抽出が、第二始動口2102では所定の第二特別乱数の抽出が、夫々行われる。そして、抽出された特別乱数に基いて、機能表示ユニット1180の対応する第一特別図柄表示器1185や第二特別図柄表示器1186に表示された特別図柄の変動表示が開始された後に、抽出された特別乱数と対応する特別図柄が特別抽選結果として停止表示されるようになっている。これら第一特別図柄表示器1185や第二特別図柄表示器1186において、「大当り」のうち後述する「10R確変B大当り」、「10R確変C大当り」、「10R確変D大当り」を示唆する態様で特別図柄が停止表示されると、第二開閉入賞装置2104の入賞扉2154が、所定のパターンで開閉動作する特別有利遊技状態(例えば、大当り遊技)が発生し、その間に第二開閉

40

50

入賞装置 2 1 0 4 (大入賞口 2 1 5 3) へ遊技球を入賞させることで、より多くの遊技球を獲得できるようになっている。なお、一つの遊技球が第一開閉入賞装置 2 1 0 3 や第二開閉入賞装置 2 1 0 4 (大入賞口 2 1 5 3) へ入賞すると、賞球装置 7 4 0 から所定数 (例えば、1 1 個) の遊技球が上皿 3 0 1 へ払い出されるようになっている。

【0931】

なお、これら第一始動口 2 1 0 1、第二始動口 2 1 0 2 においても、ゲート部 2 1 0 7 への遊技球の進入による普通図柄の変動表示と同様に、第一特別図柄表示器 1 1 8 5 や第二特別図柄表示器 1 1 8 6 において特別図柄が変動表示中、又は、特別有利遊技状態としての大当り遊技中等の特別図柄を変動表示させることができない時に、始動口 2 1 0 1、2 1 0 2 へ遊技球が入賞して第一始動口センサ 3 5 2 4、第二始動口センサ 2 1 6 6 で検出されると、特別図柄の変動表示が可能となるまでの間、第一始動口センサ 3 5 2 4、第二始動口センサ 2 1 6 6 からの検出信号に基づいて抽出された第一特別乱数や第二特別乱数を記憶してその表示を保留するようになっており、その記憶された当り判定用乱数の保留数を、第一特別図柄記憶表示器 1 1 8 4 や第二特別図柄記憶表示器 1 1 8 7 において表示するようになっている。これら第一特別図柄記憶表示器 1 1 8 4 や第二特別図柄記憶表示器 1 1 8 7 は、夫々二つの LED からなっており、消灯・点灯・点滅する各 LED の発光状態の組合せによって記憶数を示唆するようになっており、本例では、夫々四つまで記憶して表示するようになっている。なお、保留数が四つを越えた場合は、抽出された特別乱数が破棄されるようになっている。

10

【0932】

また、主制御基板 4 1 0 0 では、第一始動口センサ 3 5 2 4、第二始動口センサ 2 1 6 6 の検出に基づいて抽出された第一特別乱数や第二特別乱数の特別乱数を、予め決められた所定の乱数判定テーブル (大当り判定テーブルとも称す) と照合することで、その特別乱数が「ハズレ」、「小当り」、「大当り (条件装置の作動する当り)」の何れであるかが判別されると共に、「大当り」については、第一始動口センサ 2 0 1 1、第二始動口センサ 2 3 4 9 の検出に基づいて抽出された第一図柄乱数や第二図柄乱数の図柄乱数を、予め決められた所定の乱数判定テーブル (図柄決定テーブルとも称す) と照合することで、「1 0 R 確変 A 大当り」、「1 0 R 確変 B 大当り」、「1 0 R 確変 C 大当り」、「1 0 R 確変 D 大当り」の何れかであるかも判別されるようになっている (当選種の判別)。

20

【0933】

そして、第一始動口 2 1 0 1、第二始動口 2 1 0 2 への遊技球の始動入賞を契機として抽出 (抽選) された第一特別乱数 (特別抽選結果) が「小当り」の場合、主制御基板 4 1 0 0 は、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 のペロ形出沒片 2 1 4 2 を、所定短時間 (例えば、0.05 秒の間) の突出状態として後退させる開閉パターンを複数回 (例えば、10 回) 繰返すようになっており、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 へ遊技球を入賞させることが困難になっている。

30

【0934】

一方、抽出された第一特別乱数や第二特別乱数が「大当り」のうち「1 0 R 確変 B 大当り」、「1 0 R 確変 C 大当り」、「1 0 R 確変 D 大当り」の場合、主制御基板 4 1 0 0 は、第二開閉入賞装置 2 1 0 4 の入賞扉 2 1 5 4 を開状態とした後に、所定時間 (例えば、約 30 秒) 経過、或いは、所定個数 (例えば、9 個) の遊技球が第二開閉入賞装置 2 1 0 4 (大入賞口 2 1 5 3) に入賞の何れかの条件が充足すると入賞扉 2 1 5 4 を閉状態とする開閉パターン (一回の開閉パターンを 1 ラウンドと称す) を、所定回数 (所定ラウンド数) として 10 ラウンド繰返すようになっており、遊技者に有利な有利遊技状態 (長開放の大当り遊技状態) を発生させるようになっている。また、「大当り」のうち「1 0 R 確変 A 大当り」の場合、主制御基板 4 1 0 0 は、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 のペロ形出沒片 2 1 4 2 を突出状態とした後に、所定短時間 (例えば、0.05 秒) 経過、或いは、所定個数 (例えば、9 個) の遊技球が第一開閉入賞装置 2 1 0 3 に入賞の何れかの条件が充足するとペロ形出沒片 2 1 4 2 を後退させる開閉パターン (一回の開閉パターンを 1 ラウンドと称す) を、所定回数 (所定ラウンド数) として 10 ラウンド繰返すようになっており

40

50

、「小当り」の場合と同じく、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 へ遊技球を入賞させることが困難になっている。このように、「大当り」の場合には、同じ 1 0 ラウンドでありながら、第二開閉入賞装置 2 1 0 4 (大入賞口 2 1 5 3) を用いて 1 ラウンドあたりの開放時間を長開放状態 (例えば、約 3 0 秒) に制御する場合 (長開放の大当り遊技状態) と、第一開閉入賞装置 2 1 0 3 を用いて 1 ラウンドあたりの開放時間を長開放状態よりも極端に短い短開放状態 (例えば、0 . 0 5 秒) に制御する場合 (短開放の大当り遊技状態) と、のいずれかに制御するようになっている。なお、この実施の形態にかかるパチンコ機 1 では、低確率時での大当りの当選に応じた大当り遊技状態が終了した後は、その当りの種別 (「1 0 R 確変 A 大当り」、「1 0 R 確変 B 大当り」、「1 0 R 確変 C 大当り」、「1 0 R 確変 D 大当り」) にかかわらず、抽出された図柄乱数に応じて大当り判定テーブルを高確率のテーブル (高確率時の大当り判定テーブル) に変更 (確率変動状態に制御) するようになっている。ただし後述するが、時短状態時の変動パターンテーブルに変更するか否か (時短遊技状態に制御するか否か) については、当りの種別に応じて決定されるようになっている。

10

【0935】

ところで、本実施形態のパチンコ機 1 では、第一始動口 2 1 0 1 や第二始動口 2 1 0 2 への遊技球の始動入賞を契機として抽出された第一特別乱数や第二特別乱数 (特別抽選結果) に応じて、機能表示ユニット 1 1 8 0 の第一特別図柄表示器 1 1 8 5 や第二特別図柄表示器 1 1 8 6 が変動表示される他に、液晶表示装置 1 9 0 0 の表示画面 1 9 0 0 a においても、特別乱数 (特別抽選結果) に応じた演出画像が表示されるようになっている。具体的には、液晶表示装置 1 9 0 0 において、複数の異なる図柄からなる一連の図柄列が複数列 (例えば、三列; 左図柄、中図柄、及び右図柄) 表示された状態で各図柄列の変動表示が開始され、その後、順次停止表示され、最終的に全ての図柄列が停止表示されると、停止表示された図柄 (左図柄、中図柄、及び右図柄) の組合せによって抽出された特別乱数の判定結果が遊技者側に示唆されるようになっている。つまり、始動入賞による特別抽選結果に応じて、複数の図柄列が変動表示された後に特別抽選結果を示唆するように停止表示される演出画像が表示されるようになっている。なお、第一特別図柄表示器 1 1 8 5 や第二特別図柄表示器 1 1 8 6 の特別図柄よりも、液晶表示装置 1 9 0 0 に表示される図柄の方が大きく見易いため、一般的に遊技者は液晶表示装置 1 9 0 0 に表示された図柄に注目することとなる。

20

30

【0936】

この複数の図柄列が変動表示する演出画像の一つとして、一つの変動する図柄列を残して停止表示された図柄の組合せが特定条件 (リーチ; 左図柄と右図柄とが同一図柄で停止表示し、中図柄が未だ変動表示している状態) を充足するように表示される「リーチ演出画像」があり、この「リーチ演出画像」が表示される特別抽選結果として、「リーチ当り」、「リーチハズレ」、がある。また、「リーチ演出画像」と繋がるように表示され、リーチ表示後に、変動表示している残りの図柄列を強調して表示する「リーチ発展演出画像」もある。また、液晶表示装置 1 9 0 0 には、始動入賞に係る演出表示だけでなく、「大当り」遊技中に表示される「大当り遊技演出画像」も表示可能とされている。

40

【0937】

なお、第一特別図柄表示器 1 1 8 5 や第二特別図柄表示器 1 1 8 6 での特別図柄の変動表示は、主制御基板 4 1 0 0 によって直接制御されるようになっているのに対して (図 1 6 8 を参照)、液晶表示装置 1 9 0 0 での図柄の変動表示は、主制御基板 4 1 0 0 から周辺制御基板 4 0 1 0 へ送信される抽選結果に係るコマンドに基づいて周辺制御部 4 1 4 0 及び液晶制御部 4 1 5 0 によって制御されるようになっている。これにより、特に遊技者が注目する液晶表示装置 1 9 0 0 での図柄の変動表示を周辺制御部 4 1 4 0 等で制御するようにしているので、主制御基板 4 1 0 0 から送信されてくる抽選結果に係る或る一つのコマンドに対して、複数の図柄の変動パターンを予め用意して液晶表示装置 1 9 0 0 における図柄の変動パターンをより多くすることができる。また、「大当り」遊技中等に表示される「大当り遊技演出画像」等も周辺制御部 4 1 4 0 等で制御されるようになっており

50

、様々なパターンの演出画像が予め用意されている。これにより、主制御基板4100における演算処理の負荷を高めることなく表示される演出画像の表示パターンを増やすことができ、遊技者をより楽しませて飽きられ難いパチンコ機1とすることができるようになっている。

【0938】

また、液晶表示装置1900の表示領域1900aには、第一特別図柄記憶表示器1185や第二特別図柄記憶表示器1186において表示される特別乱数の数(すなわち第一特別乱数や第二特別乱数の保留数)に対応した数の保留表示が報知情報として表示されるようになっている。第一特別図柄記憶表示器1185や第二特別図柄記憶表示器1186では各LEDの発光状態の組合せによって記憶数を示唆しているのに対し、液晶表示装置1900の表示領域1900aでは、記憶された保留数と表示される保留表示の数とが一致することから、一般的に遊技者は、保留表示から保留数を容易に把握することが可能となり、液晶表示装置1900の表示領域1900aに表示された保留表示に注目することとなる。

【0939】

[6.主制御基板の制御処理]

次に、主制御基板4100(特に主制御MPU4100a)で実行される制御処理の例について説明する。図175(a)は、当該パチンコ機1に電源が投入されたとき、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aによって行われる制御処理の手順を示すフローチャートである。

【0940】

同図175(a)に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板4100はまず、RAMクリアスイッチ4100cが操作されていることを条件にステップS1の処理として、各種のレジスタやRAMに格納されているデータを初期化する。RAMクリアスイッチ4100cはパチンコ機1の背面側に設けられ、本体枠3が開放されなければ操作できないようになっている。また、RAMクリアスイッチ4100cは電源投入から所定期間(例えば1秒)が経過する以前の操作に応じてクリア信号を主制御基板4100に出力し、電源投入時に主制御MPU4100aがクリア信号を入力されていると判断した場合に初期化処理(ステップS1)を実行して各種のレジスタや主制御MPU4100aのRAM4100eに格納されているデータを初期化するようになっている。

【0941】

なお、図示していないがこの例では、パチンコ機1への電源を遮断するときには遊技の進行状況を示す情報(例えば各種フラグ等)を主制御MPU4100aのRAM4100eに保存するバックアップ処理を実行する。そしてパチンコ機1への電源を投入したときにRAMクリアスイッチ4100cが操作されていなければ、初期化処理(ステップS1)を実行することなくバックアップ処理で主制御MPU4100aのRAM4100eに保存された情報を参照し、該情報に応じた状態に復旧させる復旧処理を実行する。また、パチンコ機1への電源投入時にRAMクリアスイッチ4100cを操作した場合には、復旧処理を実行することなく初期化処理を実行してパチンコ機1を初期状態に設定するようになっている。

【0942】

次いで、ステップS2の処理として、予め定められた数値範囲内で更新される数である乱数の更新を行う。すなわち、この実施の形態にかかる主制御基板4100では、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される特別乱数(第一特別乱数、第二特別乱数)、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間(変動時間)についての抽選処理に供される変動乱数、上記特別図柄の変動表示に対応して液晶表示装置1900で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか否かの抽選処理に供されるリーチ乱数、上記特別乱数に基づいて大当たりとすると判定された場合に大当たりの種類を決定するための抽選処理に供される図柄乱数(第一図柄乱数、第二図柄乱数)、上記一対の羽根2125の動作契機となる当たりの当落にかかる抽選処理に供される普通乱数、等

10

20

30

40

50

々といった乱数を保持する乱数カウンタを備えている。

【0943】

なお、本例では第一特別図柄と第二特別図柄とで共通のリーチ乱数を用いるように、すなわち第一始動口2001に始動入賞した場合であっても、第二始動口2002に始動入賞した場合であっても、リーチ乱数を更新する同一のカウンタからリーチ乱数を取得するように構成しているが、リーチ乱数を更新する乱数の範囲が異なるカウンタから取得することによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよいし、取得したリーチ乱数と比較するリーチ判定テーブルとして第一特別図柄に対応する第一リーチ判定テーブルと、第二特別図柄と対応し、第一リーチ判定テーブルとは異なる判定値が設定される第二リーチ判定テーブルとを備えることによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい。

10

【0944】

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

【0945】

図175(b)は、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aによって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

20

【0946】

同図175(b)に示されるように、この割込制御ではまず、ステップS11の処理として、レジスタの退避処理が行われる。次いで、ステップS12の処理として、上記ゲートセンサ2176、上記第一始動口センサ3524、上記第二始動口センサ2166、上記カウントセンサ2160、上記一般入賞口センサ3522など、各種のスイッチからの検出信号が入力される。そして次に、ステップS13の処理として、上記乱数を発生させる乱数カウンタの値を更新するための乱数更新処理が行われる。なお、このステップS13の処理では、上述の乱数のうち、上記特別図柄及び上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数(特別乱数、普通乱数)が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウンタ操作が行われる。

30

【0947】

そして、こうして乱数の更新が行われた後、当該主制御基板4100の主制御MPU4100aは、ステップS14の処理として、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む特別図柄プロセス処理を実行する。なお、この特別図柄プロセス処理については後述するが、ここでは、基本的に、上記主制御MPU4100aのRAM4100eに格納されている遊技の進行状況を示す特別図柄プロセスフラグ(第一特別図柄プロセスフラグ、第二特別図柄プロセスフラグ)に基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

【0948】

そして次に、同主制御基板4100の主制御MPU4100aは、ステップS15の処理として、上記一对の羽根2125の動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プロセス処理を実行する。なお、この普通図柄プロセス処理でも、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。また、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御すると、通常遊技状態にあるときよりも第二始動口2102の開放時間が長い時短時の動作態様にて当該羽根2125(可動部材)が動作するように、上記一对の羽根2125の開放時間を延長する構成となっている。ただし、この実施の形態にかかる時短状態(時短機能が作動された状態)では、こうした開放時間の延長のみならず、通常遊技状態にあるときよりも普通図柄の当選確率を高くして上記一对の羽根2125の開放頻度についてもこれを高くする構成ともなっている。

40

50

【 0 9 4 9 】

なお、本例の時短状態では、上記普通図柄の当選確率を非時短状態よりも高める制御、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間を非時短状態よりも短縮する制御、上記第二始動口 2 1 0 2 が開状態にされる開放時間を非時短状態よりも延長する制御、上記第二始動口 2 1 0 2 が開状態にされる回数を非時短状態よりも増加する制御、第一特別図柄表示器 1 1 8 5 や第二特別図柄表示器 1 1 8 6 における特別図柄の変動表示制御に要する時間（液晶表示装置 1 9 0 0 における装飾図柄の変動表示制御に要する時間）を非時短状態よりも短縮する制御、の全てを実行するように構成されることが望ましい。

【 0 9 5 0 】

また、上記特別図柄プロセス処理（ステップ S 1 4 ）及び普通図柄プロセス処理（ステップ S 1 5 ）が行われると、上記主制御基板 4 1 0 0 の主制御 M P U 4 1 0 0 a は、次にステップ S 1 6 の処理として、同特別図柄プロセス処理にて主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M 4 1 0 0 e の所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺制御基板 4 0 1 0 などに送信する処理を行う。次いで、ステップ S 1 7 の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じく R A M 4 1 0 0 e の所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記周辺制御基板 4 0 1 0 などに送信する処理を行う。

10

【 0 9 5 1 】

また、同主制御基板 4 1 0 0 の主制御 M P U 4 1 0 0 a は、次にステップ S 1 8 の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報などのデータを出力する情報出力処理を行う。

20

【 0 9 5 2 】

そして次に、同主制御基板 4 1 0 0 の主制御 M P U 4 1 0 0 a は、ステップ S 1 9 の処理として、上記第一始動口センサ 3 5 2 4、上記第二始動口センサ 2 1 6 6、上記カウントセンサ 2 1 6 0、上記一般入賞口センサ 3 5 2 2 などの検出信号がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出制御基板 4 1 1 0 に払出制御コマンドを出力する。これにより、上記払出制御基板 4 1 1 0 に搭載される払出制御部 4 1 1 1 の払出制御 M P U 4 1 1 1 a は、払出モータ駆動回路 4 1 1 1 d から払出モータ 7 4 4 に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。

【 0 9 5 3 】

また、同主制御基板 4 1 0 0 の主制御 M P U 4 1 0 0 a は、次にステップ S 2 0 の処理として、始動記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップ S 2 1 の処理として、パチンコ機 1 の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後、常時動作するアクチュエータの駆動制御を行うとともに（ステップ S 2 2 ）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップ S 2 3 ）、割込許可状態に設定した時点で（ステップ S 2 4 ）、この制御が終了することとなる。

30

【 0 9 5 4 】

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

40

【 0 9 5 5 】

図 1 7 6 は、上記特別図柄プロセス処理（ステップ S 1 4 ）についてその手順を示すフローチャートである。

【 0 9 5 6 】

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップ S 1 3 ）、同図 1 7 6 に示されるように、この主制御基板 4 1 0 0 の主制御 M P U 4 1 0 0 a はまず、上記第一始動口センサ 3 5 2 4 による検出信号がオン状態（第一始動口 2 1 0 1 への入球あり）にあることを条件に（ステップ S 3 1 ）、第一特別図柄の第一特別乱数を上記乱数カ

50

ウンタから取得してこれをRAM4100eの第一特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第一始動口通過処理を実行する(ステップS32)。また、上記第二始動口センサ2166による検出信号がオン状態(第二始動口2102への入球あり)にあることを条件に(ステップS33)、第二特別図柄の第二特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをRAM4100eの第二特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第二始動口通過処理を実行する(ステップS34)。

【0957】

次いで、大当り遊技状態に制御している旨を示す大当り実行中フラグがセットされているか否かを判別し(ステップS35)、大当り実行中フラグがセットされていれば、大当り遊技状態の制御を行う大当り制御処理(ステップS40)を実行する。なお、大当り制御処理では、特別図柄(第一特別図柄、第二特別図柄)の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「10R確変大当りA」を示唆する態様となったときに、短開放の10R大当り遊技状態に応じて上記第一開閉入賞装置2103を開放状態に制御し、「10R確変大当りB」、「10R確変大当りC」、「10R確変大当りD」を示唆する態様となったときに、長開放の10R大当り遊技状態に応じて上記第二開閉入賞装置2104(大入賞口2153)を開放状態に制御する処理を実行する。

【0958】

また、本実施形態では、低確率状態(低確率時短状態、若しくは低確率非時短状態)で特別図柄(第一特別図柄、第二特別図柄)の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が確変大当り(10R確変大当りA、10R確変大当りB、10R確変大当りC、10R確変大当りD)を示唆する態様となったときは、当該当りの種別に応じた大当り遊技状態が実行された後、確変機能を作動させる。また、こうして確変機能が作動された高確率状態(高確率時短状態、若しくは高確率非時短状態)での特別図柄にかかる抽選にて大当り(10R確変大当りA、10R確変大当りB、10R確変大当りC、10R確変大当りD)が当選されたときも、基本的には、当該当りの種別に応じた大当り遊技状態が実行された後、確変機能を作動させる。

【0959】

ただし後述するが、こうした高確率状態における遊技(大当り遊技状態中は低確率状態に制御するようにしてもよい)が繰り返された結果、高確率状態での大当り(10R確変大当りA、10R確変大当りB、10R確変大当りC、10R確変大当りD)の当選回数が所定数(ここでは、9回)になった(大当り遊技状態に9回制御された)ときは、9回目の大当り遊技状態が実行された後、確変機能が作動されない低確率状態(低確率時短状態、低確率非時短状態)に再び制御する。

【0960】

これに対し、時短機能の作動条件については、これも後述するが、まず、第一特別図柄と第二特別図柄とのいずれの特別図柄についての抽選結果であるかによって、その作動条件が異なっている。

【0961】

例えば、第二特別図柄についての抽選結果として大当り(特別の抽選結果)が得られたときは、当該当りの種別(ここでは、10R確変大当りD)に応じた大当り遊技が行われた後(大当り遊技状態が終了した後)に、時短機能を必ず作動させるようにしている。そして、こうして作動された時短機能については、基本的には、次回の大当りが得られるまで継続される。ただし、第二特別図柄についての抽選結果として大当りが得られたものの、当該大当りの当選によって、高確率状態での大当り(10R確変大当りA、10R確変大当りB、10R確変大当りC、10R確変大当りD)の当選回数が所定数(ここでは、9回)になったときは、当該当りの種別(ここでは、10R確変大当りD)に応じた大当り遊技が行われた後(大当り遊技状態が終了した後)に、100回分の特別図柄の変動が終了するまでの間に限り、時短機能を作動させることとしている。

【0962】

一方、第一特別図柄についての抽選結果として大当り(特別の抽選結果)が得られたと

10

20

30

40

50

きは、当該当りの種別（ここでは、10R確変大当りA、10R確変大当りB、若しくは10R確変大当りC）に応じた大当り遊技が行われた後（大当り遊技状態が終了した後）に、基本的には、当該当りの種別に基づいて時短機能を作動させるか否かが決定されることとなる。なお、この実施形態にかかるパチンコ機1では、「10R確変大当りC」に応じた大当り遊技が行われた後に、時短機能を作動させるようにしている。そして、こうして作動された時短機能についても、基本的には、次回の大当りが得られるまで継続される。ただし、第一特別図柄についての抽選結果として「10R確変大当りC」が得られたものの、当該大当りの当選によって、高確率状態での大当り（10R確変大当りA、10R確変大当りB、10R確変大当りC、10R確変大当りD）の当選回数が所定数（ここでは、9回）になったときは、当該当りの種別（ここでは、10R確変大当りC）に応じた大当り遊技が行われた後（大当り遊技状態が終了した後）に、100回分の特別図柄の変動が終了するまでの間に限り、時短機能を作動させることとしている。

10

【0963】

また、これも後述するが、第一特別図柄についての抽選結果として大当りが得られた場合であっても、時短機能が作動している状態にて大当りが得られたときは、当該当りの種別（ここでは、10R確変大当りA、10R確変大当りB、若しくは10R確変大当りC）にかかわらず、大当り遊技が行われた後（大当り遊技状態が終了した後）に、時短機能を必ず作動させるようにしている。そして、こうして作動された時短機能についても、基本的には、次回の大当りが得られるまで継続される。ただし、当該大当りの当選によって、高確率状態での大当り（10R確変大当りA、10R確変大当りB、10R確変大当りC、10R確変大当りD）の当選回数が所定数（ここでは、9回）になったときは、大当り遊技が行われた後（大当り遊技状態が終了した後）に、100回分の特別図柄の変動が終了するまでの間に限り、時短機能を作動させることとしている。

20

【0964】

また、大当り制御処理では、このような第一開閉入賞装置2103や第二開閉入賞装置2104の開放制御を行った後、高確率フラグ、時短フラグ、及び時短回数カウンタの各セット処理を実行する。高確率フラグは、高確率状態（確変機能が作動される状態）であることを示すフラグであり、後述する図181に示す大当り判定処理で用いられる大当り回数カウンタのカウント値が「1～9」のとき、すなわち高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）の開始から終了までの10回の大当りのうち最後の大当りでなければ（高確率状態に移行または継続する大当りであれば）、大当り遊技状態終了後にセットされ、大当り回数カウンタのカウント値が「10」のとき、すなわち高確率状態の開始から終了するまでの10回の大当りのうち最後の大当り（高確率状態から低確率状態（低確率非時短状態、低確率時短状態）に移行する大当り）であれば、大当り遊技状態終了後にリセットされ、また、各々の大当り遊技状態の制御を開始するとき（後述する図186に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理）にリセットされる。また、時短フラグは、時短状態（時短機能が作動される状態）であることを示すフラグであり、時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）に制御する大当り（詳細については後述する）に基づく大当り遊技状態を終了するときにセットされ、後述する図184に示す第1変動パターン設定処理又は図示しない第2変動パターン設定処理で時短回数カウンタが「0」となったことに基づいて後述する図186に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる。

30

40

【0965】

一方、大当り実行中フラグがセットされていなければ、小当り遊技状態に制御している旨を示す小当り実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップS36）、小当り実行中フラグがセットされていれば、小当り遊技状態の制御を行う小当り制御処理（ステップS41）を実行する。なお、小当り制御処理では、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「小当り」を示唆する態様となったときに、短開放の10R大当り遊技状態と同様の開放態様が定められている小当り遊技状態に応じて上記第一開閉入賞装置2103を開放状態に制御する

50

処理を実行する。

【0966】

また、大当り実行中フラグ及び小当り実行中フラグがいずれもセットされていなければ、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」であることを条件に（ステップS37）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行し（ステップS38）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」でないことを条件に（ステップS37）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS39）。これにより、第二特別図柄にかかる抽選処理の保留数が「0」とならないように遊技し続けるようにすることで、第一特別図柄にかかる抽選処理の保留状況にかかわらず当該第一特別図柄にかかる抽選処理の実行を回避して、第二特別図柄にかかる抽選処理のみが連続して実行されるようにすることができるようになる（優先制御）。

10

【0967】

図177は、上記第一始動口通過処理（ステップS32）についてその手順を示すフローチャートである。

【0968】

いま、上記ステップS31の処理において、上記第一始動口センサ3524がオン状態にあり、上記第一始動口2101への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図177に示されるように、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、ステップS41の処理として、まず、上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御MPU4100aのRAM4100eから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の第一特別図柄の保留数とその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。

20

【0969】

このステップS41の処理において、上記第一特別図柄の保留数とその最大値でない判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS42～S44の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS42の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントアップ（1加算）する。次いで、ステップS43の処理として、上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップS44の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御MPU4100aのRAM4100eの記憶領域のうちの上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第一特別図柄保留記憶領域に格納する。

30

【0970】

ただし、上記ステップS41の処理において、上記第一特別図柄の保留数とその最大値であると判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップS42～ステップS44の処理を実行することなく処理を終了することで、上記第一特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【0971】

図178は、上記第二始動口通過処理（ステップS34）についてその手順を示すフローチャートである。

40

【0972】

いま、上記ステップS33の処理において、上記第二始動口センサ2166がオン状態にあり、上記第二始動口2102への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図178に示されるように、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、ステップS51の処理として、まず、上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御MPU4100aのRAM4100eから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の第二特別図柄の保留数とその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。

【0973】

50

このステップS51の処理において、上記第二特別図柄の保留数とその最大値でないと判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS52～S54の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS52の処理として、上記第二特別保留数カウンタをカウントアップ（1加算）する。次いで、ステップS53の処理として、上記第二特別乱数、上記リーチ乱数、上記第二図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップS54の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御MPU4100aのRAM4100eの記憶領域のうちの上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第二特別図柄保留記憶領域に格納する。

【0974】

ただし、上記ステップS51の処理において、上記第二特別図柄の保留数とその最大値であると判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップS52～ステップS54の処理を実行することなく処理を終了することで、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【0975】

図179は、第一特別図柄プロセス処理（ステップS38）についてその手順を示すフローチャートである。なお、特別図柄プロセス処理のステップS38で実行される第一特別図柄プロセス処理と特別図柄プロセス処理のステップS39で実行される第二特別図柄プロセス処理とは同様のプログラムモジュールであり、判定に用いる乱数やテーブルが異なるだけであるため、ここでは特別図柄プロセス処理のステップS38で実行される第一特別図柄プロセス処理についてのみ説明する。第一特別図柄プロセス処理では、上述の第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

【0976】

1．主制御MPU4100aのRAM4100eに格納されている第一特別乱数を読み出し、読み出した第一特別乱数に基づいて大当たりについての当落にかかる判定処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップS80）

2．第一特別図柄通常処理における大当たりについての当落にかかる判定処理の結果に基づいて第一特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS81）

3．変動乱数に基づいて上記第一特別図柄表示器1185に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記液晶表示装置1900に特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第一変動パターン設定処理（ステップS82）

4．第一特別図柄表示器1185における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップS83）

5．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された第一特別図柄の変動制御停止時の態様が上記第一特別図柄表示器1185に表示されるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップS84）

【0977】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理（図175参照）において、上記第一特別図柄通常処理（ステップS80）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0978】

図180は、上記第一特別図柄通常処理（ステップS80）についてその手順を示すフローチャートである。

【0979】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図180に示されるように、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、まず、ステップS101の処理として、上記第一特別保留数カウンタによるカウ

10

20

30

40

50

ンタ値に基づいて保留の状態にある第一特別図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある第一特別図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップS102の処理として、上記主制御MPU4100aのRAM4100eの第一特別図柄保留記憶領域に格納されている第一特別図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同RAM4100eから読み出す。そして次に、ステップS103及びS104の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御MPU4100aのRAM4100eの第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を先入れ先出し（First-In First-Out）の態様にてシフト操作する。

10

【0980】

具体的には、第一特別図柄保留記憶領域は1～4の4つの記憶領域を有し、始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を1番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、n番目（ $n = 1 \sim 3$ ）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に始動入賞が発生すると $n + 1$ 番目（ $n = 1 \sim 3$ ）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、1番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると1番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにN番目（ $N = 2 \sim 4$ ）の記憶領域に記憶されている各種乱数を $N - 1$ 番目（ $N = 2 \sim 4$ ）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記第一特別図柄の変動表示制御の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示制御の保留が解除されるようになる。

20

【0981】

そしてその後、ステップS105の処理として、上記読み出された第一特別図柄の第一特別乱数に基づいて上記大当りの当落についての抽選処理である大当たり判定処理を行う。その後、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS81）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップS106）、この処理を終了する。

【0982】

図181は、上記第1特別図柄大当たり判定処理（ステップS105）についてその手順を示すフローチャートである。

30

【0983】

上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、現在の遊技状態が高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）であれば（ステップS111）、図182（A）に示す高確率時の大当たり判定テーブルを選択し（ステップS112）、現在の遊技状態が低確率状態であれば（ステップS111）、図182（A）に示す低確率時の大当たり判定テーブルを選択し（ステップS113）、選択した大当たり判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一特別乱数とを比較する（ステップS114）。

【0984】

図182（A）に示す大当たり判定テーブルは、上記主制御MPU4100aのROM4100eに記憶され、特別乱数の種類毎（第一特別乱数、第二特別乱数）に遊技状態が低確率時（低確率非時短状態及び低確率時短状態）の場合に使用する低確率時の大当たり判定テーブルと、遊技状態が高確率時（高確率非時短状態、高確率時短状態）の場合に使用する高確率時の大当たり判定テーブルと、を備えている。そして、第一特別乱数と比較するために参照される低確率時の大当たり判定テーブルでは、51種類の第一特別乱数が大当たり当選したことを示す大当たり判定値と一致し、81種類の第一特別乱数が小当たり当選したことを示す小当たり判定値と一致し、20217種類の第一特別乱数が上記ハズレであることを示すハズレ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている。なお、特別図柄プロセス処理のステップS39で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される低確率時の大当たり判定テーブルには、小当たり判定値が設定されておらず、小当たり当選することがない。この低確率時の大

40

50

当り判定テーブルでは、51種類の第二特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、20298種類の第二特別乱数が上記ハズレであることを示すハズレ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている。

【0985】

また、第一特別乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルでは、低確率時の大当り判定テーブルに設定される第一特別乱数と同一の第一特別乱数を含む399種類の第一特別乱数が大当り判定値と一致し、81種類の第一特別乱数が小当りに当選したことを示す小当り判定値と一致し、19869種類の第一特別乱数がハズレ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている。なお、特別図柄プロセス処理のステップS39で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルには、小当り判定値が設定されておらず、小当りに当選することがない。この高確率時の大当り判定テーブルでは、低確率時の大当り判定テーブルに設定される第二特別乱数と同一の第二特別乱数を含む399種類の第二特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、19950種類の第二特別乱数が上記ハズレであることを示すハズレ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、低確率時（低確率時短状態、低確率非時短状態）では、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の当選確率を1/399に設定するのに対し、高確率時（高確率時短状態、高確率非時短状態）では、上記特別図柄の当選確率を1/51に設定することで、上記大当りに当選することを示す大当り判定値が低確率時よりも高められる。

【0986】

このように、本例では第一特別乱数に基づく判定結果に応じて第一開閉入賞装置2103を開閉制御したときには小当りであるか10R確変大当りのうち10R確変大当りAであるか判別困難にしている。なお、第一特別乱数に基づく判定結果に応じて第二開閉入賞装置2103（大入賞口2153）を開閉制御したときには10R確変大当りのうち10R確変大当りB、10R確変大当りCであることを特定可能とし、第二特別乱数に基づく判定結果に応じて第二開閉入賞装置2104を開閉制御したときには10R確変大当りのうち10R確変大当りDであることを特定可能としている。

【0987】

上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一特別乱数との比較の結果、大当りとする判定した場合には（ステップS115）、当該変動が大当りに当選していることを示す大当りフラグをセット（ステップS116）してステップS122に移行し、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一特別乱数との比較の結果、小当りとする判定した場合には（ステップS117）、当該変動が小当りに当選していることを示す小当りフラグをセット（ステップS118）してステップS125に移行し、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一特別乱数との比較の結果、ハズレとする判定した場合には、図182（B）に示すリーチ判定テーブルとステップS102で読み出したリーチ乱数とを比較する（ステップS119）。

【0988】

図182（B）に示すリーチ判定テーブルは、上記主制御MPU4100aのROM4100eに記憶され、遊技状態が高確率非時短状態時の場合に使用する高確率非時短状態時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が高確率時短状態時の場合に使用する高確率時短状態時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が低確率状態時（低確率非時短状態及び低確率時短状態）の場合に使用する低確率状態時のリーチ判定テーブルと、を備えている。そして、高確率時短状態時のリーチ判定テーブルでは、1種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、71種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。

【0989】

また、低確率状態時のリーチ判定テーブルでは、高確率時短状態時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ乱数と同一のリーチ乱数を含む5種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、67種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、低確率状態時では、リーチすることを示すリーチ判定値が高確率時短状態時よりも高められる。

【0990】

さらに、高確率非時短状態時のリーチ判定テーブルでは、高確率時短状態時及び低確率状態時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ乱数と同一のリーチ乱数を含む6種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、66種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、高確率非時短状態時では、リーチすることを示すリーチ判定値が高確率時短状態時及び低確率状態（低確率時短状態、低確率非時短状態）よりも高められる。

10

【0991】

上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、選択したリーチ判定テーブルとステップS102で読み出したリーチ乱数との比較の結果（ステップS119）、リーチハズレとすると判定した場合には（ステップS120）、当該変動がリーチとなることを示すリーチフラグをセットする（ステップS121）。

【0992】

次いで、主制御基板4100の主制御MPU4100aは、大当たり回数カウンタのカウンタ値から「1」を減算し（ステップS122）、大当たり回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判定する（ステップS123）。なお、電源投入時に初期化处理（ステップS1）が実行されると遊技状態を低確率非時短状態に制御するとともに大当たり回数カウンタに初期値であるカウンタ値「10」をセットする。そして、ステップS123でカウンタ値が「0」でない場合、すなわち高確率状態（高確率非時短状態、高確率時短状態）の開始から終了までの10回の大当たりのうち最後の当たりでなければ（高確率状態に移行または継続する当たりであれば）、そのまま当たり判定処理を終了する。一方、ステップS123でカウンタ値が「0」となる場合、すなわち高確率状態の開始から終了までの10回の大当たりのうち最後の当たり（高確率状態から低確率状態（低確率非時短状態、低確率時短状態）に移行する当たり）である場合には、大当たり回数カウンタのカウンタ値に「10」をセットして（ステップS124）、当たり判定処理を終了する。なお、このような大当たり回数カウンタにカウンタ値「10」をセットする処理は、特別図柄停止処理で実行するようにしてもよい。

20

30

【0993】

図183は、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS81）についてその手順を示すフローチャートである。

【0994】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図183に示されるように、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、まず、第一特別図柄についての当たり判定処理の結果、すなわち上記第一特別図柄当たり判定処理（ステップS105）の結果を判別する。抽選処理の結果の判別は、大当たりフラグ又は小当たりフラグがセットされているか否か（ステップS131、S134）を判別することにより行う。

40

【0995】

主制御基板4100の主制御MPU4100aは、ステップS131で大当たりフラグがセットされていれば、遊技状態（高確率フラグ及び時短フラグの状態）に応じた図柄決定テーブルを選択し（ステップS132a）、第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一図柄乱数と図182（C）に示す図柄決定テーブルとを比較することにより（ステップS132b）、第一特別図柄の変動制御停止時の態様（第一特別図柄の停止

50

図柄)としての大当り図柄を決定し(ステップS133a)、該決定した大当り図柄に応じて大当りの種類、大当り遊技状態終了後の時短制御の有無及び時短制御を実行可能な変動表示回数(所謂、時短回数)、大当り遊技状態の種類(賞球の獲得の有無)、変動回数カウンタのリセットの有無を決定する(ステップS133b)。なお、決定された時短回数は、上記第一特別図柄停止処理(ステップS84)で時短回数カウンタにセットされるが、上記大当り制御処理で大当り遊技状態の制御を終了するときセットされてもよい。

【0996】

図182(C)に示すように、図柄決定テーブルには、判定結果(10R確変大当りA、10R確変大当りB、10R確変大当りC、10R確変大当りD)、遊技状態(低確率非時短状態、低確率時短状態、高確率非時短状態、高確率時短状態)に応じて各々図柄乱数(第一図柄乱数、第二図柄乱数)が関連付けられるかたちで記憶されている。

10

【0997】

主制御基板4100の主制御MPU4100aでは、取得した図柄乱数に対応して関連付けられている判定結果を特定することにより、大当りの種類を決定する。なお、本例の図柄決定テーブルでは、第一図柄乱数に基づいて決定される大当りの種類と第二図柄乱数に基づいて決定される大当りの種類とが異なるように設定している。

【0998】

具体的には、

1.短開放の10R大当り遊技状態(第一開閉入賞装置2103を開閉する開閉パターンを10回(10ラウンド)繰り返す)に制御することで賞球の獲得が困難であるとともに、変動回数カウンタのカウント値をリセットすることなく、低確率非時短状態または低確率時短状態(このとき、高確率状態(高確率非時短状態、高確率時短状態)の開始契機となる最初の大当りである状態(大当り回数カウンタが「9」の状態))で発生した場合には次に大当り遊技状態が発生するまで高確率非時短状態に制御し、高確率非時短状態で発生し且つ高確率状態の開始から終了までの10回の大当り(高確率状態の開始契機となる最初の大当りを除く)のうち最後の大当りではない状態(大当り回数カウンタが「1」~「8」の状態)で発生した場合には次に大当り遊技状態が発生するまで高確率非時短状態に制御し、高確率非時短状態で発生し且つ高確率状態の開始から終了までの10回の大当り(高確率状態の開始契機となる最初の大当りを除く)のうち最後の大当りである状態(大当り回数カウンタが「10」の状態)で発生した場合には次に大当り遊技状態が発生するまで低確率非時短状態に制御し、高確率時短状態で発生し且つ高確率状態の開始から終了までの10回の大当り(高確率状態の開始契機となる最初の大当りを除く)のうち最後の大当りではない状態(大当り回数カウンタが「1」~「8」の状態)で発生した場合には次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御し、高確率時短状態で発生し且つ高確率状態の開始から終了までの10回の大当り(高確率状態の開始契機となる最初の大当りを除く)のうち最後の大当りである状態(大当り回数カウンタが「10」の状態)で発生した場合には時短回数100回の低確率時短状態に制御した後に低確率非時短状態に制御する10R確変大当りA

20

30

【0999】

2.長開放の10R大当り遊技状態(第二開閉入賞装置2104を開閉する開閉パターンを10回(10ラウンド)繰り返す)に制御することで多くの賞球数(例えば、獲得可能とされる賞球数の期待値は1000個)の獲得が可能であるとともに、変動回数カウンタのカウント値をリセットし、低確率非時短状態または低確率時短状態(このとき、高確率状態(高確率非時短状態、高確率時短状態)の開始契機となる最初の大当りである状態(大当り回数カウンタが「9」の状態))で発生した場合には次に大当り遊技状態が発生するまで高確率非時短状態に制御し、高確率非時短状態で発生し且つ高確率状態の開始から終了までの10回の大当り(高確率状態の開始契機となる最初の大当りを除く)のうち最後の大当りではない状態(大当り回数カウンタが「1」~「8」の状態)で発生した場合には次に大当り遊技状態が発生するまで高確率非時短状態に制御し、高確率非時短状態で発生し且つ高確率状態の開始から終了までの10回の大当り(高確率状態の開始契機と

40

50

なる最初の大当りを除く)のうち最後の大当りである状態(大当り回数カウンタが「10」の状態)で発生した場合には次に大当り遊技状態が発生するまで低確率非時短状態に制御し、高確率時短状態が発生し且つ高確率状態の開始から終了までの10回の大当り(高確率状態の開始契機となる最初の大当りを除く)のうち最後の大当りではない状態(大当り回数カウンタが「1」~「8」の状態)で発生した場合には次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御し、高確率時短状態が発生し且つ高確率状態の開始から終了までの10回の大当り(高確率状態の開始契機となる最初の大当りを除く)のうち最後の大当りである状態(大当り回数カウンタが「10」の状態)で発生した場合には時短回数100回の低確率時短状態に制御した後に低確率非時短状態に制御する10R確変大当りB

10

【1000】

3.長開放の10R大当り遊技状態(第二開閉入賞装置2104を開閉する開閉パターンを10回(10ラウンド)繰り返す)に制御することで多くの賞球数(例えば、獲得可能とされる賞球数の期待値は1000個)の獲得が可能であるとともに、変動回数カウンタのカウント値をリセットし、低確率非時短状態または低確率時短状態(このとき、高確率状態(高確率非時短状態、高確率時短状態)の開始契機となる最初の大当りである状態(大当り回数カウンタが「9」の状態))で発生した場合には次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御し、高確率非時短状態または高確率時短状態が発生し且つ高確率状態の開始から終了までの10回の大当り(高確率状態の開始契機となる最初の大当りを除く)のうち最後の大当りではない状態(大当り回数カウンタが「1」~「8」の状態)で発生した場合には次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御し、高確率非時短状態または高確率時短状態が発生し且つ高確率状態の開始から終了までの10回の大当り(高確率状態の開始契機となる最初の大当りを除く)のうち最後の大当りである状態(大当り回数カウンタが「10」の状態)で発生した場合には時短回数100回の低確率時短状態に制御した後に低確率非時短状態に制御する10R確変大当りC

20

【1001】

4.長開放の10R大当り遊技状態(第二開閉入賞装置2104を開閉する開閉パターンを10回(10ラウンド)繰り返す)に制御することで多くの賞球数(例えば、獲得可能とされる賞球数の期待値は1000個)の獲得が可能であるとともに、変動回数カウンタのカウント値をリセットし、低確率非時短状態または低確率時短状態(このとき、高確率状態(高確率非時短状態、高確率時短状態)の開始契機となる最初の大当りである状態(大当り回数カウンタが「9」の状態))で発生した場合には次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御し、高確率非時短状態または高確率時短状態が発生し且つ高確率状態の開始から終了までの10回の大当り(高確率状態の開始契機となる最初の大当りを除く)のうち最後の大当りではない状態(大当り回数カウンタが「1」~「8」の状態)で発生した場合には次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御し、高確率非時短状態または高確率時短状態が発生し且つ高確率状態の開始から終了までの10回の大当り(高確率状態の開始契機となる最初の大当りを除く)のうち最後の大当りである状態(大当り回数カウンタが「10」の状態)で発生した場合には時短回数100回の低確率時短状態に制御した後に低確率非時短状態に制御する10R確変大当りD

30

40

【1002】

このような当りの種別によれば、第一特別図柄についての大当り判定処理にて大当りが得られたときに遊技者が獲得可能とされる賞球総数の期待値よりも、第二特別図柄についての大当り判定処理にて大当りが得られたときに遊技者が獲得可能とされる賞球総数の期待値のほうが大きくなる。また、第二特別図柄についての大当り判定処理にて大当りが得られたときには、時短機能が必ず作動する点でも、第二特別図柄についての大当り判定処理のほうが遊技者にとって有利な抽選態様が採用されているといえる。

【1003】

なお、本例では、短開放の10R大当り遊技状態における1ラウンドあたりの上記第一開閉入賞装置2103の開放時間と長開放の10R大当り遊技状態における1ラウンドあ

50

たりの上記第二開閉入賞装置 2104 (大入賞口 2153) の開放時間とを異ならせている。例えば、10R 確変大当り B、10R 確変大当り C、10R 確変大当り D となった場合には、1 ラウンドあたりの上記第二開閉入賞装置 2104 の開放時間を 28.5 秒とする長開放状態に制御するのに対し、10R 確変大当り A となった場合には、1 ラウンドあたりの上記第一開閉入賞装置 2103 の開放時間を長開放状態よりも極端に短い 0.05 秒とする短開放状態に制御している。なお、小当りとなった場合には、短開放の 10R 大当り遊技状態と同じく、小当り遊技状態における 1 ラウンドあたりの上記第一開閉入賞装置 2103 の開放時間を 0.05 秒とする短開放状態に制御している。このように、10R 確変大当り A 又は小当りとなった場合には、短開放の 10R 大当り遊技状態又は小当り遊技状態における 1 ラウンドあたりの上記第一開閉入賞装置 2103 の開放時間が短過ぎるため、上記第一開閉入賞装置 2103 の開放制御が認識されたとしても、上記第一開閉入賞装置 2103 へ遊技球を入賞させることが困難となっている。つまり、長開放の 10R 大当り遊技状態では、センター役物 2400 の右側を狙って遊技球を発射(いわゆる「右打ち」)することによって上記第二開閉入賞装置 2104 に遊技球が次々に入賞し、多くの遊技球の獲得を期待することができる。一方、短開放の 10R 大当り遊技状態又は小当り遊技状態では、左打ちしたとしても、上記第一開閉入賞装置 2103 に遊技球が入賞することが殆どなく、長開放の 10R 大当り遊技状態とは異なり、多くの遊技球の獲得を期待することができない。

10

【1004】

また、上記左打ち状態では遊技球がゲート部 2107 を通過することがなく、第二始動口 2102 の一対の羽根 2125 の開閉は行われぬ。そのため、左打ち状態では第二始動口 2102 への遊技球の入賞は発生せず、第一始動口 2101 への遊技球の入賞のみが発生することになり、第二特別図柄の保留球がある場合を除き第一特別図柄表示器 1185 における第一特別図柄の変動表示のみが実行され、第一特別図柄に関連した大当り(10R 確変大当り A、10R 確変大当り B、10R 確変大当り C)が発生することになる。同様に、上記右打ち状態では第一始動口 2101 に遊技球は入賞しない。そのため、右打ち状態では第二始動口 2102 への遊技球の入賞のみが発生することになり、第一特別図柄の保留球がある場合を除き第二特別図柄表示器 1186 における第二特別図柄の変動表示のみが実行され、第二特別図柄に関連した大当り(10R 確変大当り D)が発生することになる。また、時短機能が作動している状態で右打ちし続けるようにすれば、第二特別図柄にかかる抽選処理の保留数が「0」とならないように維持可能とされるゲージ構成となっていることから、第一特別図柄の保留球があったとしても、先述の優先制御と相まって、第一特別図柄にかかる抽選処理の実行(10R 確変大当り A、10R 確変大当り B、10R 確変大当り C に当選される可能性)を回避して、第二特別図柄にかかる抽選処理(10R 確変大当り D)のみを連続して実行することができるようになっている。

20

30

【1005】

なお、第一特別図柄停止図柄設定処理において 10R 確変大当り A に決定した場合には大当り図柄として 10R 確変大当り A 図柄に決定し、10R 確変大当り B に決定した場合には大当り図柄として 10R 確変大当り B 図柄に決定し、10R 確変大当り C に決定した場合には大当り図柄として 10R 確変大当り C 図柄に決定する。また、図示しないが、第二特別図柄停止図柄設定処理において 10R 確変大当り D に決定した場合には大当り図柄として 10R 確変大当り D 図柄に決定する。

40

【1006】

一方、ステップ S131 で大当りフラグがセットされていなければ、小当りフラグがセットされているか否かを判別し(ステップ S134)、小当りフラグがセットされていれば、第一特別図柄の変動停止時の態様として小当り図柄に決定し(ステップ S135)、小当りフラグがセットされていなければ、第一特別図柄の変動停止時の態様としてハズレ図柄に決定する(ステップ S136)。

【1007】

そして、この実施の形態にかかるパチンコ機 1 では、こうして停止図柄についての決定

50

処理が行われた後は、変動回数カウンタのカウンタ値に「1」を加算し（ステップS137a）、次いで、10R確変大当りB、10R確変大当りCに決定したか否かを判別する（ステップS137b）。そして、当りのうち、長開放の10R大当り遊技状態に制御することで多くの賞球数の獲得が可能とされている種別（10R確変大当りB、10R確変大当りC）に決定した場合には、特定のリセット条件（少なくとも大当りの当選が必要とされる条件）が成立したとして、変動回数カウンタのカウンタ値をリセットする（ステップS137c）。一方、ハズレに決定した場合や、当りが得られている場合であっても、短開放の10R大当り遊技状態に制御することで多くの賞球数の獲得が可能とされていない種別（10R確変大当りA）や、小当りに決定した場合には、特定のリセット条件（少なくとも大当りの当選が必要とされる条件）が成立されていないとして、変動回数カウンタのカウンタ値をリセットしない。なお、特別図柄プロセス処理のステップS39で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、10R確変大当りDに決定した場合、すなわち長開放の10R大当り遊技状態に制御することで多くの賞球数の獲得が可能である大当りに決定した場合にも、変動回数カウンタのカウンタ値をリセットする。一方、ハズレである場合には、変動回数カウンタのカウンタ値をリセットしない。なお、このような変動回数カウンタのカウンタ値をリセットする処理は、特別図柄停止処理で実行するようにしてもよい。

10

【1008】

次いで、主制御基板4100の主制御MPU4100aは、ステップS137の処理として、これら抽選結果（大当りの種類、小当り、リーチハズレ、ハズレのいずれかを指示（第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい））が上記周辺制御基板4010に送信されるよう抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドをセットする。そしてその後は、ステップS138の処理として、上記第1変動パターン設定処理（ステップS82）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

20

【1009】

周辺制御MPU4140aは、受信した判定結果通知コマンド、変動パターンコマンド、及び現在の遊技状態に基づいて液晶表示装置1900を表示制御する。すなわち後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機1では、現在の遊技状態が低確率状態であるときに限り、当りの種別（10R確変大当りC、10R確変大当りD）に応じて「10000個」の多量の賞球が獲得可能とされる。

30

【1010】

したがって、現在の遊技状態が低確率状態であり、且つ右打ちによる遊技が行われない遊技状態にあるときは、青文字からなる数字図柄と、特殊な文字図柄とが、液晶表示装置1900に表示される装飾図柄として変動可能とされている。そして、その変動停止時の態様（停止図柄）としては、受信した判定結果通知コマンドから大当りのうち10R確変大当りAを特定した場合には10R確変大当りA図柄（リーチハズレとなる装飾図柄の組合せ（同一とはならない装飾図柄の組合せ。ただし左右の図柄は同一））に決定し、大当りのうち10R確変大当りBを特定した場合には10R確変大当りB図柄（青文字からなる数字図柄の同一の数字図柄の組合せ）に決定し、大当りのうち10R確変大当りCを特定した場合には10R確変大当りC図柄（特殊な文字図柄が揃って表示される組合せ）に決定し、大当りのうち10R確変大当りDを特定した場合には10R確変大当りD図柄（特殊な文字図柄が揃って表示される組合せ）に決定する。また、小当りを特定した場合には小当り図柄（リーチハズレとなる装飾図柄の組合せ）に決定し、リーチハズレを特定した場合にはリーチを伴ったハズレ図柄（リーチハズレとなる装飾図柄の組合せ）に決定し、ハズレを特定した場合には、リーチを伴わないハズレ図柄（同一とはならない装飾図柄の組合せ。また左右の装飾図柄が非同一）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄を液晶表示装置1900に表示制御する。

40

【1011】

50

ただし、現在の遊技状態が低確率状態であっても、右打ちによる遊技が実行可能とされている遊技状態（後述の所定の回転数を超えた後の遊技状態や、時短機能が作動される遊技状態）にあるときは、10R確変大当りD（10000個の賞球獲得）のみが当選されるように遊技可能であることから、青文字からなる数字図柄は消滅されて、特殊な文字図柄と、それら文字図柄の間を埋めるブランク図柄とが液晶表示装置1900に表示される装飾図柄として変動可能とされる。そして、その変動停止時の態様（停止図柄）としては、大当りのうち10R確変大当りC、若しくは10R確変大当りDを特定した場合には、特殊な文字図柄が揃って表示される組合せに決定し、それ以外の種別の当りが得られたときは、ブランク図柄が揃って表示される組合せに決定し、リーチハズレを特定した場合にはリーチを伴ったハズレ図柄（リーチハズレとなる装飾図柄の組合せ）に決定し、ハズレを特定した場合には、リーチを伴わないハズレ図柄（同一とはならない装飾図柄の組合せ。また左右の装飾図柄が非同一）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄を液晶表示装置1900に表示制御する。なお、10R確変大当りC、D以外の種別の当りが得られたときは、ブランク図柄が揃って停止表示された後、10R確変大当りD（10000個の賞球獲得）のみが当選されるように遊技可能な遊技状態が終了したことを示す演出画像が現れることとなる。ただし、小当りが当選された場合は、この後に、右打ちによる遊技が実行可能とされている遊技状態にあり、10R確変大当りD（10000個の賞球獲得）のみが当選されるように遊技可能であることが示される演出や装飾図柄の表示態様に再び戻ることとなる。

10

20

【1012】

また、現在の遊技状態が高確率状態であり、且つ右打ちによる遊技が行われない遊技状態にあるときは、いかなる種別の当りが得られたとしても、10000個の賞球を獲得することはできない。したがって、特殊な文字図柄が表示されることはなく、青文字からなる数字図柄と、赤文字からなる数字図柄とが、液晶表示装置1900に表示される装飾図柄として変動可能とされている。そして、その変動停止時の態様（停止図柄）としては、受信した判定結果通知コマンドから大当りのうち10R確変大当りAを特定した場合には10R確変大当りA図柄（リーチハズレとなる装飾図柄の組合せ（同一とはならない装飾図柄の組合せ。ただし左右の図柄は同一））に決定し、大当りのうち10R確変大当りBを特定した場合には10R確変大当りB図柄（青文字からなる数字図柄の同一の数字図柄の組合せ）に決定し、大当りのうち10R確変大当りCを特定した場合には10R確変大当りC図柄（赤文字からなる数字図柄の同一の数字図柄の組合せ）に決定し、大当りのうち10R確変大当りDを特定した場合には10R確変大当りD図柄（赤文字からなる数字図柄の同一の数字図柄の組合せ）に決定する。また、小当りを特定した場合には小当り図柄（リーチハズレとなる装飾図柄の組合せ）に決定し、リーチハズレを特定した場合にはリーチを伴ったハズレ図柄（リーチハズレとなる装飾図柄の組合せ）に決定し、ハズレを特定した場合には、リーチを伴わないハズレ図柄（同一とはならない装飾図柄の組合せ。また左右の装飾図柄が非同一）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄を液晶表示装置1900に表示制御する。

30

40

【1013】

ただし、現在の遊技状態が高確率状態であっても、右打ちによる遊技が実行可能とされている遊技状態（時短機能が作動されている遊技状態）にあるときは、いかなる種別の当りが得られたとしても、10000個の賞球を獲得することはできないものの、10R確変大当りD（賞球獲得が可能）のみが当選されるように遊技可能であるとともに、いかなる当りが得られた場合であっても時短機能が当り遊技後にすぐ終了してしまうようなことはない。したがって、青文字からなる数字図柄は消滅されて、赤図柄からなる数字図柄と、それら数字図柄の間を埋めるブランク図柄とが液晶表示装置1900に表示される装飾図柄として変動可能とされる。そして、その変動停止時の態様（停止図柄）としては、大当りのうち10R確変大当りB、10R確変大当りC、若しくは10R確変大当りDを

50

特定した場合には、赤図柄からなる数字図柄が揃って表示される組合せに決定し、それ以外の種別の当りが得られたときは、ブランク図柄が揃って表示される組合せに決定し、リーチハズレを特定した場合にはリーチを伴ったハズレ図柄（リーチハズレとなる装飾図柄の組合せ）に決定し、ハズレを特定した場合には、リーチを伴わないハズレ図柄（同一とはならない装飾図柄の組合せ。また左右の装飾図柄が非同一）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄を液晶表示装置 1900 に表示制御する。

【1014】

図184は、上記第一変動パターン設定処理（ステップS82）についてその手順を示すフローチャートである。

10

【1015】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図184に示されるように、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、大当りフラグがセットされていれば（ステップS141）、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップS123で決定した大当りの種類、及び現在の遊技状態に応じた大当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップS142）、小当りフラグがセットされていれば（ステップS143）、現在の遊技状態に応じた小当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップS144）、リーチフラグがセットされていれば（ステップS145）、現在の遊技状態に応じたリーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップS146）、大当りフラグと小当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常ハズレ（リーチ演出を実行しないハズレ）となる場合には、ハズレ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択する（ステップS147）。

20

【1016】

そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した変動乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し（ステップS148）、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板4010に通知する変動パターンコマンドをセットして第一特別図柄表示器1185に表示される第一特別図柄の変動表示を開始する（ステップS149）。また、主制御MPU4100aは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する（ステップS150）。これにより、こうして決定された変動時間だけ第一特別図柄表示器1185及び上記液晶表示装置1900にて変動制御が行われるようになる。

30

【1017】

なお、本例の変動パターンテーブルは、特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）及び図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）に基づく判定結果毎に複数種類設けられている。また、各変動パターンテーブルに設定される変動パターンには上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記変動乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。しかして、主制御MPU4100aは、特別乱数及び図柄乱数に基づく判定結果に応じた複数種類の変動パターンテーブルのうち、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した変動乱数とを比較し、上記読み出した変動乱数に関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを決定する。これにより、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。なお、上記変動パターンテーブルは、上記主制御MPU4100aのROM4100eに記憶されている。

40

【1018】

また、第一特別図柄の変動表示制御が開始されると、次にステップS151の処理として、時短状態の継続回数がセットされる時短回数カウンタのカウント値が「0」であるか

50

否かを判断する。そして、このカウンタ値が「0」でなければ、該時短回数カウンタをカウントダウンした後（ステップS152）、同時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かをさらに判断する（ステップS153）。そしてこの結果、同カウンタ値が「0」であれば、上記時短状態の制御を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップS154）。

【1019】

上記ステップS151の処理にて時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であると判断された場合、上記ステップS153の処理にて時短回数カウンタが「0」でないと判断された場合には、その時点でステップS155の処理に移行する。そして、上記第一特別図柄変動処理（ステップS83）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS155）、この処理を終了する。

10

【1020】

図185は、上記第一特別図柄変動処理（ステップS83）についてその手順を示すフローチャートである。

【1021】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図185に示されるように、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、まず、ステップS171の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップS82）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを1減算する。そして、変動時間タイマが0、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると（ステップS172）、次にステップS173の処理に移行する。すなわち、このステップS173の処理において、上記第一特別図柄停止処理（ステップS84）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

20

【1022】

図186は、上記第一特別図柄停止処理（ステップS84）についてその手順を示すフローチャートである。

【1023】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図186に示されるように、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、まず、ステップS181の処理として、上記第一特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を上記第一特別図柄表示器1185に表示させるための表示制御を行うとともに、上記液晶表示装置1900に第一特別図柄の停止図柄に応じた装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺基板4010へのコマンドとしてセットする（ステップS182）。

30

【1024】

次いで、主制御基板4100の主制御MPU4100aは、上記時短終了フラグがセットされているときには（ステップS183）、時短終了フラグをリセットするとともに（ステップS184）、時短フラグをリセットする（ステップS185）。これにより時短状態の制御を終了させて非時短状態の制御を開始するようになる。

40

【1025】

また、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、上記大当りフラグがセットされているときは（ステップS186）、大当り遊技状態を開始することを示す大当り開始コマンドをセットし（ステップS187）、大当り遊技状態の開始までの待機時間（大当り遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップS188）。そして、大当り遊技状態の実行中であることを示す大当り実行中フラグをセットするとともに上記高確率フラグがセットされていれば当該高確率フラグをリセットし、また、上記時短フラグがセットされていれば当該時短フラグをリセットし（ステップS189）、大当り回数カウンタのカウンタ値が「10」であるか否かを判定する（ステップS193a）。そして、ステップS193aでカウンタ値が「10」でない場

50

合、すなわち高確率状態（高確率非時短状態、高確率時短状態）の開始から終了までの10回の大当りのうち最後の大当りでなければ（高確率状態に移行または継続する大当りであれば）、大当り遊技状態終了後に高確率フラグをセットするとともに、上記時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）に制御する大当りであれば大当り遊技状態終了後に時短フラグをセットすることとし（ステップS193b）、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップS194）、この処理を終了する。これにより大当り遊技状態の終了後には、高確率状態の制御を開始し、上記時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）に制御する大当りであれば時短状態の制御を開始するようになる。

【1026】

一方、ステップS193aでカウンタ値が「10」となる場合、すなわち高確率状態の開始から終了するまでの10回の大当りのうち最後の大当り（高確率状態から低確率状態（低確率非時短状態、低確率時短状態）に移行する大当り）である場合には、上記時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）に制御する大当りであるか否かを判定する（ステップS193c）。そして、ステップS193cで上記時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）に制御する大当りであれば時短回数カウンタのカウンタ値に「100」をセットするとともに（ステップS193c）、大当り遊技状態終了後に時短フラグをセットすることとし、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップS194）、この処理を終了する。これにより大当り遊技状態の終了後には、上記時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）に制御する大当りであれば時短回数100回の時短状態の制御を開始するようになる。

【1027】

なお、大当り開始コマンドは、周辺制御基板4010に送信されるコマンドであり、大当りの種類に応じて個々に用意されている。ステップS187では、大当りの種類（10R確変大当りA、10R確変大当りB、10R確変大当りC、10R確変大当りD）に応じた大当り開始コマンド（10R確変大当りA開始コマンド、10R確変大当りB開始コマンド、10R確変大当りC開始コマンド、10R確変大当りD開始コマンド）をセットする。これにより、大当り開始コマンドによって指示された大当りの種類に応じた大当り遊技状態の演出が液晶表示装置1900、ランプ・LED及びスピーカ130, 222, 262, 821等により実行される。

【1028】

一方、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、上記小当りフラグがセットされているときは（ステップS195）、小当り遊技状態を開始することを示す小当り開始コマンドをセットし（ステップS196）、小当り遊技状態の開始までの待機時間（小当り遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップS197）。そして、小当り遊技状態の実行中であることを示す小当り実行中フラグをセットし（ステップS198）、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップS194）、この処理を終了する。なお、小当り開始コマンドは、周辺基板4010に送信されるコマンドであり、ステップS196では、小当り開始コマンドをセットすることにより、小当り開始コマンドによって指示された小当り遊技状態の演出が液晶表示装置1900、ランプ・LED及びスピーカ130, 222, 262, 821等により実行される。

【1029】

図187は、上記普通図柄プロセス処理（ステップS15）についてその手順を示すフローチャートである。

【1030】

いま、ステップS801の処理において、上記ゲートセンサ2176による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部2107への遊技球の通過があったと判断されたとすると、同図187に示されるように、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、ステップS802の処理として、まず、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値を主制

10

20

30

40

50

御MPU4100aのRAM4100eから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて普通図柄の保留数とその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。

【1031】

このステップS802の処理において、上記普通図柄の保留数とその最大値でないと判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS803～S805の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS803の処理として、上記普通保留数カウンタをカウンタアップ（1加算）する。次いで、ステップS804の処理として、上記普通乱数、上記普図変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップS805の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御MPU4100aのRAM4100eの記憶領域のうちの上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に対応する普通図柄保留記憶領域に格納する。

10

【1032】

ただし、上記ステップS802の処理において、上記普通図柄の保留数とその最大値であると判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップS803～ステップS805の処理を実行しないことで、上記普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【1033】

次いで、普通図柄プロセス処理では、普通図柄プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理の1つを選択的に実行する。

【1034】

20

1．主制御MPU4100aのRAM4100eに格納されている普通乱数を読み出し、読み出した普通乱数に基づいて上記普通図柄についての普通当り判定処理などが行われる普通図柄通常処理（ステップS806）

2．普図変動乱数に基づいて上記普通図柄表示器1189に表示される普通図柄の変動態様（変動時間）についての抽選処理などが行われる普通図柄変動時間決定処理（ステップS807）

3．普通図柄表示器1189における上記普通図柄の変動表示が停止されるまで待機する普通図柄変動処理（ステップS808）

4．普通図柄通常処理における普通当り判定処理の結果に基づいて決定された普通図柄の変動制御停止時の態様が上記普通図柄表示器1189に表示されるように上記普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理（ステップS809）

30

5．普通図柄の変動制御停止時の態様についての抽選処理の結果が「普図当り」を示唆する態様となったとき、上記一对の羽根2125を開放状態に制御する処理を実行する普通電動役物開放処理（ステップS810）

【1035】

なお、上記普通図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理（図175参照）において、上記普通図柄通常処理（ステップS806）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【1036】

図188は、上記普通図柄通常処理（ステップS806）についてその手順を示すフローチャートである。

40

【1037】

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図188に示されるように、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、まず、ステップS821の処理として、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップS822の処理として、上記主制御MPU4100aのRAM4100eの普通図柄保留記憶領域に格納されている普通図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、普通乱数、普図変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同RAM4100eから読み出す。そし

50

て次に、ステップS 8 2 3及びS 8 2 4の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御MPU 4 1 0 0 aのRAM 4 1 0 0 eの普通保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（普通乱数、普図変動乱数）を先入れ先出し（First-In First-Out）の態様にてシフト操作する。

【1038】

具体的には、普通図柄保留記憶領域は1～4の4つの記憶領域を有し、上記ゲート部2107への遊技球の通過に応じて抽出した乱数を1番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、n番目（n=1～3）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に上記ゲート部2107に遊技球が通過するとn+1番目（n=1～3）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、1番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると1番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにN番目（N=2～4）の記憶領域に記憶されている各種乱数をN-1番目（N=2～4）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記普通図柄の変動表示制御の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示制御の保留が解除されるようになる。

10

【1039】

次いで、上記主制御基板4100の主制御MPU 4 1 0 0 aは、現在の遊技状態が時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）であれば（ステップS 8 2 6）、時短時の普図当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップS 8 2 6）、現在の遊技状態が非時短状態（低確率非時短状態、高確率非時短状態）であれば（ステップS 8 2 5）、非時短時の普図当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップS 8 2 7）、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップS 8 2 2で読み出した普通乱数とを比較する（ステップS 8 2 8）。

20

【1040】

なお、普図当り判定テーブルは、上記主制御MPU 4 1 0 0 aのROM 4 1 0 0 eに記憶され、遊技状態が時短時（低確率時短状態及び高確率時短状態）の場合に使用する時短時の普図当り判定テーブルと、遊技状態が非時短時（低確率非時短状態、高確率非時短状態）の場合に使用する非時短時の普図当り判定テーブルと、を備えている。そして、普通乱数と比較するために参照される時短時の普図当り判定テーブルでは、500種類の普通乱数が普図当りに当選したことを示す普図当り判定値と一致し、2種類の普通乱数が普図ハズレであることを示す普図ハズレ判定値と一致するように上記普通乱数がそれぞれ関連付けされている。

30

【1041】

また、普通乱数と比較するために参照される非時短時の普図当り判定テーブルでは、251種類の普通乱数が普図当り判定値と一致し、251種類の普通乱数が普図ハズレ判定値と一致するように上記普通乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、時短時において普図当りに当選したことを示す普図当り判定値が非時短時よりも高められる。また後述するが、この実施の形態では、非時短時においても、普通当り判定処理（普通抽選）が行われるときにはその結果として50%以上の高確率（少なくとも普通ハズレの出現比率を下回らない確率）で普通当りが得られるようになっていることで、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示の回数（変動回数）が800回を超えた以降の遊技性、演出性を高めることができるようになっている。

40

【1042】

上記主制御基板4100の主制御MPU 4 1 0 0 aは、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップS 8 2 2で読み出した普通乱数との比較の結果、普図当りすると判定した場合には（ステップS 1 1 5）、当該変動が普図当りに当選していることを示す普図当りフラグをセットした後（ステップS 1 1 6）、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）としての普図当り図柄を決定する（ステップS 8 3 1）。一方、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップS 8 2 2で読み出

50

した普通乱数との比較の結果、ハズレとすると判定した場合には、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）としての普図ハズレ図柄を決定する（ステップS 8 3 2）。そしてその後、上記普通図柄変動時間決定処理（ステップS 8 0 8）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップS 8 3 3）、この処理を終了する。

【1043】

図189は、上記普通図柄変動時間決定処理（ステップS 8 0 7）についてその手順を示すフローチャートである。

【1044】

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動時間決定処理を行うべき旨を示しているときは、同図189に示されるように、上記主制御基板4100の主制御MPU4100aは、時短フラグがセットされていれば（ステップS 8 4 1）、時短時の普図変動時間決定テーブル（図示しない）を選択し（ステップS 8 4 2）、変動回数カウンタのカウント値が「800」未満である場合、すなわち第1特別図柄大当たり判定処理のステップS 1 2 7または第2特別図柄大当たり判定処理のステップS 2 2 7で変動回数カウンタのカウント値をリセットしてからの特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示の回数（第一特別図柄、第二特別図柄の変動回数の合計値）が800回を超えていない場合には（ステップS 8 4 3）、変動回数未到達時非時短時の普図変動時間決定テーブル（図示しない）を選択し（ステップS 8 4 4）、変動回数カウンタのカウント値が「800」以上である場合、すなわち第1特別図柄大当たり判定処理のステップS 1 2 7または第2特別図柄大当たり判定処理のステップS 2 2 7で変動回数カウンタのカウント値をリセットしてからの特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示の回数（変動回数）が800回を超えている場合には（ステップS 8 4 3）、変動回数到達時非時短時の普図変動時間決定テーブル（図示しない）を選択する（ステップS 8 4 4）。

【1045】

そして、選択した普図変動時間決定テーブルと普通図柄通常処理のステップS 8 2 2で読み出した普図変動乱数とを比較することにより実行する普図変動パターンを決定し（ステップS 1 4 8）、普通図柄表示器1189に表示される普通図柄の変動表示を開始する（ステップS 8 4 7）。また、主制御MPU4100aは、普図変動パターンを決定すると決定した普図変動パターンに対応して設定されている普通図柄の変動時間を普図変動タイマに設定する（ステップS 8 4 7）。これにより、こうして決定された普通図柄の変動時間だけ普通図柄表示器1189にて図柄制御が行われるようになる。そして、上記普通図柄変動処理（ステップS 8 0 8）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS 8 4 9）、この処理を終了する。

【1046】

なお、本例の普図変動時間決定テーブルは、変動回数カウンタのカウント値をリセットしてからの特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示の回数（変動回数）が800回を超えていない場合に使用する変動回数未到達時非時短時の普図変動時間決定テーブルと、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動回数が800回を超えている場合に使用する変動回数到達時非時短時の普図変動時間決定テーブルと、を備えている。また、各普図変動時間決定テーブルに設定される普図変動パターンには、上記普通図柄の変動表示制御に要する所定の時間（普通図柄の変動時間）を示す複数の普通図柄の変動時間情報が上記普図変動乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。しかして、主制御MPU4100aは、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動回数に応じた複数種類の普図変動時間決定テーブルのうち、選択した普図変動時間決定テーブルと普通図柄通常処理のステップS 8 2 2で読み出した普図変動乱数とを比較し、上記読み出した普図変動乱数に関連付けされている普通図柄の変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記普通図柄の変動パターンを決定する。これにより、上記普通図柄の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。なお、上記普図変動時間決定テーブルは、上記主制御MPU4100aのROM4100eに記憶されている

10

20

30

40

50

【1047】

すなわち、このような時短機能や確変機能が搭載されるパチンコ機では、有利遊技状態（時短機能と確変機能との少なくとも一方が作動する遊技状態）におけるホール側の負担が大きくなってしまふことが多い。このため、通常遊技状態（時短機能と確変機能とのいずれもが作動しない遊技状態）においては、相対的に多い遊技球の消費が必要とされているもとの遊技（低確率、且つ低始動率での遊技）がひたすら行われるようにすることで、当該パチンコ機全体として、ホール側と遊技者側との負担にかかるバランスを図るようにしている。

【1048】

しかしながら、こうしてバランスが図られた分だけ、通常遊技状態においては遊技者側の負担が大きくなってしまふことから、長い期間にわたって遊技を行ったにもかかわらず大当たりが当選されないような場合、遊技継続へのモチベーションがついには喪失されることとなり、パチンコ機としての稼働率にも悪影響を及ぼしかねない。

【1049】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機1では、大当たり（特別の抽選結果）が得られるまでに要する上記遊技領域1100に対しての遊技球の平均打込総数を相対的に大きい値として維持されるようにしつつも、この相対的に大きい平均打込総数が予め定められた特定の調整範囲内でより少なくなる側へと可変されるように制御するようにしている。また、こうした制御を行うタイミングとしても、遊技者側の負担が大きい通常遊技状態において多くの遊技球が消費された時点、すなわちホール側に対して特定量の利益が付与された時点とするようにしている。

【1050】

このような構成によれば、ホール側からすれば、特定量の利益をまずは獲得した後に、通常遊技状態としての遊技性（ホール側と遊技者側との負担にかかるバランス）をあくまでも崩さない範囲内で、遊技者側の負担を若干軽減させる程度の調整を行うだけであるから、通常遊技状態における負担が大きくなってしまふようなことはない。その一方で、遊技者側からすれば、このような調整された遊技状態とは、多くの遊技球を自らが消費してきたことを条件として生じるものであるから、当該遊技状態において遊技を中止する（空き台とする）ことは、自らが犠牲になって他の遊技者を無償で助けるかたちともなりかねない。また、少しでも有利な条件で遊技を行うことができるのであれば、遊技継続へのモチベーションも維持されるようになる。これにより、通常遊技状態におけるホール側の負担が大きくなってしまふようなことを抑制しつつ、遊技者としては遊技を中止し難いような遊技状況の形成を通じて、パチンコ機1としての稼働率の向上を図ることができるようになる。

【1051】

より具体的には、通常遊技状態のうち、前回の当たり終了時（より正確には、長開放の当たり遊技状態が終了したとき）からの特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動回数が特定の調整回数（例えば、800回）を超える前の期間（変動回数未到達時非時短時の期間）で用いられる普図変動時間決定テーブルでは、60～600秒の範囲で10秒刻みに設定された55種類の普通図柄の変動時間情報（普通図柄の変動パターン）が、普図変動乱数として取得されうる乱数値の各別にそれぞれ対応付けされるかたちで記憶されている。すなわち、この普図変動時間決定テーブルでは、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間（平均値）を長くするとともに、そのバラツキをわざと大きく持たせるようにすることで、一対の羽根2125の動作によって第二始動口2102が開放されるタイミングを狙って遊技球を打ち込むことが困難とされるようにしている。

【1052】

また、変動回数未到達時非時短時の当該期間においては、有利遊技状態との間での上述のバランスを図るべく、普通図柄の当選確率は相対的に低い通常時の確率（例えば、1/2）に設定されるとともに、普通図柄の抽選結果が当たりとなった場合であっても、上記一

10

20

30

40

50

対の羽根 2 1 2 5 は、相対的に低い入球確率とされる通常時の動作態様（例えば、0.5 秒の開閉パターンを 2 回繰り返す）をもってのみ動作可能とされている。したがって、当該期間においては、センター役物 2 4 0 0 の右側を狙って遊技球を発射（いわゆる「右打ち」）しても、第二始動口 2 1 0 2 には遊技球がほぼ入球されないことから大当りの発生を期待することができない。このため、上記特別図柄の変動回数が所定回数（特定の調整回数）を超えるよりも前の上記非時短状態にあるとき、遊技者は、上記第二始動口 2 1 0 2 ではなく、上記第一始動口 2 1 0 1 に多くの遊技球が入賞するように、センター役物 2 4 0 0 の左側を狙って遊技球を発射（いわゆる「左打ち」）することとなる。

【 1 0 5 3 】

ちなみに、変動回数未到達時非時短時の当該期間においては、相対的に低い入球確率とされる通常時の動作態様（例えば、0.5 秒の開閉パターンを 2 回繰り返す）をもってのみ上記一对の羽根 2 1 2 5 が動作可能とされていることから、第二始動口 2 1 0 2 が開放されるタイミングを狙って遊技球を打ち込むことが仮にできたとしても（ほぼ実現できないが）、時短機能が作動する遊技状態の「時短時入球確率」（持ち球をほとんど減らすことなく遊技可能な入球確率）には到底及ばないような「通常時理想入球確率」までしか始動口への入球確率は上がらない。

【 1 0 5 4 】

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機 1 にあって、250 個の遊技球をいわゆる「左打ち」したときには、いかなる遊技状態にあっても、第一始動口 2 1 0 1 に平均して 20 個の遊技球が入球されるようになってきている（通常時実質入球確率）。この意味では、この実施の形態にかかるパチンコ機 1 では、始動口（第一始動口 2 1 0 1、若しくは第二始動口 2 1 0 2）に遊技球が入球される確率としては、その始動口の種類さえ問わなければ「通常時実質入球確率」をその下限値として保証していると言える。

【 1 0 5 5 】

一方、時短機能が作動する遊技状態において、250 個の遊技球をいわゆる「右打ち」したときには、第二始動口 2 1 0 2 には平均して 80 個の遊技球が入球されるようになってきている（時短時入球確率）。この点、第二始動口 2 1 0 2 に遊技球が入球したときには 3 個の遊技球が払い出されるようになってきていることから、250 個の遊技球をいわゆる「右打ち」したときには、平均して 240 個の遊技球が払い出されることとなる。したがって、時短機能が作動する遊技状態においては、ホール側の負担は大きいものの、遊技者側としては、大当りが得られるまでに遊技球をほとんど減らすことなく遊技することが可能とされている。

【 1 0 5 6 】

より具体的な時短状態の制御としては、上記普通図柄の当選確率を 250 / 251 に設定するとともに、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間を非時短状態よりも短い所定時間（例えば、0.5 秒）に短縮している。そして、上記普通図柄の抽選結果が当たりとなったときには、上記第二始動口 2 1 0 2 の一对の羽根 2 1 2 5 を、上記非時短状態よりも長い所定時間（例えば、1 秒）の間開状態として閉鎖する開閉パターンを上記非時短状態よりも多い回数（例えば、3 回）繰り返している。つまり、上記時短状態の制御中には、上記非時短状態よりも上記普通図柄の抽選結果が当たりとなる確率が極めて高く、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間（非時短の場合は変動時間の平均値）が一定で短く、上記一对の羽根 2 1 2 5 の開状態の時間が長いこと等により、上記非時短状態よりも格段に上記第二始動口 2 1 0 2 へ遊技球を入賞させることを容易とし、上記第一始動口 2 1 0 1 よりも上記第二始動口 2 1 0 2 を狙ったほうが効率良く遊技球を入賞させることができる。また、後述するように、上記第二始動口 2 1 0 2 に遊技球が入賞したときには、上記第一始動口 2 1 0 1 よりも上記特別図柄の抽選処理が大当たりとなったときにおける大当りの種類として、賞球数の多い大当り遊技状態（長開放の大当り遊技状態）に制御するように設定された大当りに決定する確率が高くなっている。このため、上記時短状態の制御中、遊技者は、上記ゲート部 2 1 0 7 に多くの遊技球が通過、及び上記第二始動口 2 1 0 2 に多くの遊技球が入賞するように、センター役物 2 4 0 0 の右側を狙って遊技球を発射（い

10

20

30

40

50

わゆる「右打ち」)することとなる。

【1057】

これに対し、通常遊技状態のうちの変動回数未到達時非時短時の期間においては、相対的に低い入球確率とされる通常時の動作態様(例えば、0.5秒の開閉パターンを2回繰り返す)をもってのみ上記一对の羽根2125が動作可能とされていることから、第二始動口2102が開放されるタイミングを狙って250個の遊技球ををいわゆる「右打ち」することが仮にできたとしても(ほぼ実現できないが)、ゲート部2107の通過や普通当りの当選が必要とされることを加味すると、第二始動口2102には平均して26個の遊技球しか入球されない(通常時理想入球確率)。

【1058】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機1では、特別図柄(第一特別図柄、第二特別図柄)の変動回数が特定の調整回数(例えば、800回)を超えたときは、上述の相対的に大きい平均打込総数量が、「通常時実質入球確率」のもとで遊技されている場合に大当たりが得られるまでに要する平均打込総数量が上限とされて、「通常時理想入球確率」のもとで遊技されている場合に大当たりが得られるまでに要する平均打込総数量が下限とされる特定の調整範囲内でより少なくなる側(「通常時理想入球確率」へと近づく側)へと可変されるように制御するようにしている。

【1059】

より具体的には、通常遊技状態のうち、前回の当たり終了時(より正確には、長開放の当たり遊技状態が終了したとき)からの特別図柄(第一特別図柄、第二特別図柄)の変動回数が特定の調整回数(例えば、800回)を超えた後の所定期間(変動回数到達時非時短時)で用いられる普図変動時間決定テーブルでは、7.23~7.77秒の範囲で0.01秒刻みに設定された55種類の普通図柄の変動時間情報(普通図柄の変動パターン)が、普図変動乱数として取得されうる乱数値の各別にそれぞれ対応付けされるかたちで記憶されている。すなわち、この普図変動時間決定テーブルでは、特定の調整回数(例えば、800回)を超える前の期間にて用いられる普図変動時間決定テーブルと比べると、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間(平均値)が短縮されるとともに、そのバラツキも小さく抑えられるようにすることで、いわゆる「右打ち」し続けるだけで「通常時理想入球確率」に近い入球確率で第二始動口2102に遊技球が入球可能とされるようになる(例えば、250個の遊技球ををいわゆる「右打ち」すると、第二始動口2102には平均して25個の遊技球が入球される)。ただし、変動回数到達時非時短時の普図変動時間決定テーブルにより定められる上記普通図柄の変動表示制御に要する時間(平均値)については、時短状態の場合(時短時の普図変動時間決定テーブル)よりも長くなるように設定されている。

【1060】

このように、この実施の形態にかかるパチンコ機1では、通常遊技状態にある限りは、特別図柄の変動回数(第一特別図柄、第二特別図柄の変動回数の合計値)が特定の調整回数(例えば、800回)を超えたか否かにかかわらず、ゲート部2107を遊技球が通過したときには、通常時の確率(例えば、普通図柄の当選確率「1/2」)、且つ通常時の動作態様(例えば、一对の羽根2125が0.5秒の開閉パターンを2回繰り返す)をもってのみ上記一对の羽根2125が動作可能とされるようにすることで、上述の変動回数到達時非時短時の普図変動時間決定テーブルを利用した制御が実行された場合であっても、大当たりが得られるまでに要する遊技領域1100に対しての遊技球の平均打込総数量については相対的に大きい値としてこれが維持されるようにしている。

【1061】

しかしながら、遊技者側の負担を若干軽減させる程度の調整にかかる制御をこのように行うようにした場合であっても、通常遊技状態においては、結局は、相対的に多くの遊技球を消費(遊技領域1100への打ち出し)をしなければ、大当たりが当選されることはもとより、遊技者側の負担は若干すらも軽減されない。すなわち、通常遊技状態においては、大当たりが得られるまでに相対的に多くの遊技球の消費(遊技領域1100への打ち出し

10

20

30

40

50

が必要とされるにもかかわらず、こうして消費されていく遊技球については何らの価値を生み出すことなく無駄なものとなってしまうことが多いことから、特定の調整回数を超えるまでの遊技にて多くの遊技球を消費したことに対する後悔によっても遊技興趣が低下してしまう懸念がある。

【1062】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機1では、通常遊技状態のうちの変動回数未到達時非時短時の期間において、第二特別図柄についての当り判定処理（第二始動口2102側の抽選処理）にて当りが得られた場合は、第一特別図柄についての当り判定処理（第一始動口2101側の抽選処理）にて当りが得られたときに遊技者によって獲得可能とされる遊技球の数量期待値と比較したときに、上記特定の調整回数を超えるまでに要する遊技領域1100に対しての遊技球の平均打込総数量の少なくとも一部が当該比較される数量期待値に対してのプレミアム分として増大されている数量期待値の遊技球を遊技者が獲得可能とされるように制御するようにしている。

10

【1063】

すなわち上述の通り、この実施の形態では、250個の遊技球を左打ちすると、第一始動口2101に平均して20個の遊技球が入球されるようになってきていることから、第一特別図柄についての当り判定処理（第一始動口2101側の抽選処理）を800回行うまでに要する遊技球の個数は「10000個」となる。そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機1では、上記特定の調整回数（800回）を超えてからの所定期間にあるときに、遊技者によって遊技される側の抽選処理（第二始動口2102側の抽選処理）にて当りが得られた場合は、当該調整回数を超えるまでの間に遊技者側が消費（ホール側が獲得）してきた「10000個」のうちの一部がプレミアム分として増大された数量期待値の遊技球が獲得可能とされるようにしている。また、第二特別図柄についての当り判定処理（第二始動口2102側の抽選処理）にて当りが得られたときには、時短機能が必ず作動する点でも、当該調整回数を超えるまでの間に遊技者側が消費（ホール側が獲得）してきた「10000個」のうち少なくとも一部がプレミアム分として寄与していると言える。これにより、通常遊技状態のうち特定の調整回数（800回）を超えるまでの間に消費された遊技球が何らの価値を生み出すことなく無駄なものとなってしまうようなことが回避されるようになり、遊技興趣の低下が抑制されるようになる。

20

【1064】

またさらに、この実施の形態にかかるパチンコ機1では、

- ・通常遊技状態において、第一特別図柄についての当り判定処理（第一始動口2101側の抽選処理）にて当りが得られたときに遊技者が獲得可能とされる賞球総数の期待値（第1側期待値）と、第一始動口2101を狙って遊技したときの上記平均打込総数量との差分を「A」、及び
- ・通常遊技状態において、第二特別図柄についての当り判定処理（第二始動口2102側の抽選処理）にて当りが得られたときに遊技者が獲得可能とされる賞球総数の期待値（第2側期待値）と、第二始動口2102を狙って遊技したときの上記平均打込総数量との差分を「B」

とするとき、特別図柄の変動回数（第一特別図柄、第二特別図柄の変動回数の合計値）が特定の調整回数（例えば、800回）を超えた場合には、ゲート部2107を遊技球が通過したときから一對の羽根2125が動作するまでの遊技サイクル（普通図柄の変動時間）の長さをより短くする側へと設定変更（変動回数到達時非時短時の普図変動時間決定テーブル）することで、上記差分が「 $A > B$ 」なる関係（800回を超える前）から「 $A < B$ 」なる関係（800回を超えた後）へと変更されるようにしている。

30

40

【1065】

このような構成では、当りが当選されることのないままで特定の調整回数（800回）を超える程度にまで遊技球の消費が多くなってきたような場合であっても、ホール側に大きな負担を負わせるようなことなく遊技を継続することへの不安感が緩和されることとなり、遊技興趣の低下が抑制されるようになる。

50

【1066】

ただしその一方で、通常遊技状態にある限りは、特別図柄の変動回数（第一特別図柄、第二特別図柄の変動回数の合計値）が特定の調整回数（例えば、800回）を超えたか否かにかかわらず、ゲート部2107を遊技球が通過したときには、通常時の確率（例えば、普通図柄の当選確率「1/2」）、且つ通常時の動作態様（例えば、一对の羽根2125が0.5秒の開閉パターンを2回繰り返す）をもってのみ上記一对の羽根2125が動作可能とされるようにしていることは上述した通りである。したがって、上記差分を「A>B」なる関係（800回を超える前）から「A<B」なる関係（800回を超えた後）へと変更させるようにした場合であっても、大当たりが得られるまでに要する遊技球の平均総消費量を相対的に大きい値として維持することができるようになる。

10

【1067】

なお、各遊技状態において大当たりが得られるまでに要する遊技球の平均総消費量とは、各遊技状態において設定されている普通図柄の当選確率や、普通図柄の変動表示パターン（変動時間）や、普通図柄にて当りに当選されたときの一对の羽根2125の動作態様などによる影響を含めたものである。

【1068】

このように、上記特別図柄の変動回数が所定回数を超えた後の上記非時短状態の制御中には、上記普通図柄の抽選結果が当りとなる確率や、上記一对の羽根2125の開状態の時間については、上記特別図柄の変動回数が所定回数を超える前の上記非時短状態の制御中と同様であるが、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間の平均値を大幅に短くしてそのパラッキも小さくすることで、上記時短状態ほどではないが上記第二始動口2102へ遊技球を入賞させることを可能とし、単位時間あたりの第二特別図柄の変動表示回数を増加させている。このため、上記特別図柄の変動回数が所定回数を超えた後の上記非時短状態の制御中には、上記ゲート部2107への遊技球の通過によって上記第二始動口2102に比較的多くの遊技球が入賞することが可能とされており、第一特別図柄の抽選処理よりも第二特別図柄の抽選処理のほうが抽選が優遇されていることと相まって、センター役物2400の右側を狙って遊技球を発射（いわゆる「右打ち」）するように遊技するほうが遊技者にとって有益となるようにされている。

20

【1069】

そして、これも上述したが、この実施の形態では、250発の遊技球を左打ちすると、第一始動口2101に平均して20個の遊技球が入球されるようになっているのに対し、特別図柄の変動回数が所定回数を超えた後の上記非時短状態の制御中には、変動回数未到達時非時短時の普図変動時間決定テーブルと遊技領域1100右側のゲージ構成とによって、250発の遊技球を右打ちすると、第二始動口2102に平均して25個の遊技球が入球されるようにしている。このように、特別図柄の変動回数が所定回数を超えた後の上記非時短状態の制御中は、左打ちしたときの第一始動口2101への入球確率よりも、右打ちしたときの第二始動口2102への入球確率のほうが若干だけ高くされている程度であるから、時短時のように遊技者の持ち球の消費を十分に抑制することはできない。

30

【1070】

ただし、特別図柄の変動回数が所定回数を超えた後の上記非時短状態の制御中は、時短時のように遊技者の持ち球の消費を十分に抑制することができないとは言え、第一特別図柄の抽選処理よりも抽選内容が優遇されている第二特別図柄の抽選処理の実行が可能とされる。特に、この実施の形態にかかる第二特別図柄の抽選処理では、当りの種別として「10R確変大当たりD」のみが得られるようになっている。したがって、特別図柄の変動回数が所定回数を超えた後の上記非時短状態の制御中において、第二特別図柄の抽選処理にて当りが得られれば、高確率状態が終了するまでの残り9回の当り抽選を、持ち球の消費が抑制される時短機能が作動した状態にて行うことが可能であるとともに、それら当りの各別における大当たり遊技において賞球の獲得が可能とされるようになる。

40

【1071】

すなわちこの場合、「10R確変大当たりD」の当選に応じた大当たり遊技において獲得可

50

能とされる賞球数の期待値が1000個であるとする、特別図柄の変動回数が所定回数を超えた後の上記非時短状態の制御中においては、第二特別図柄の抽選処理にて当たりが一旦得られれば、持ち球の消費が抑制された状態にて「1000個×10回」により「10000個」といった多量の賞球数の獲得が期待されるようになる。

【1072】

しかも、特別図柄の変動回数が所定回数を超えた後の上記非時短状態の制御中においては、250発の遊技球を右打ちすると、第二始動口2102に平均して25個の遊技球が入球されるようになってきていることから、大当りの当選確率が「1/399」といった低確率ではあるものの、計算上では、平均して4000個の遊技球を右打ちすれば大当たりが当選されることとなる。したがって、特別図柄の変動回数が所定回数(800回)を超えた時点では、大当たりが得られたときに獲得可能とされる「10000個」と、大当たりが得られるまでの高確率非時短状態にて要する「4000個」及び10回分の大当たり遊技中に消費する遊技球数である「1000個」との差分である「5000個」が純増数として期待することができ、この意味でも、特別図柄の変動回数が所定回数(800回)を超えた以降の非時短状態は、(遊技進行によって持ち球数が減っていく状態(確変機能と時短機能とのいずれも作動しない状態)であるにもかかわらず)遊技者にとっては、これ以上の遊技を中止したくても中止し難い遊技状態であるといえる。

10

【1073】

ただし、特別図柄の変動回数が所定回数(800回)を超えた時点での、大当たりが得られたときに獲得可能とされる遊技球の期待値については、これが上述の如くの純増数を生み出すような大きな値でないようにすることがより望ましい。すなわちこの場合、通常遊技状態におけるホール側の負担をより小さくしつつ、遊技者の遊技継続へのモチベーションの維持が図られることとなる。

20

【1074】

また、特別図柄の変動回数が所定回数に到達した以降の第二始動口2102への入球確率については、第一特別図柄の抽選処理よりも第二特別図柄の抽選処理のほうが抽選が優遇されていることと相まって、センター役物2400の右側を狙って遊技球を発射(いわゆる「右打ち」)するように遊技するほうが遊技者にとって有益となる程度の確率であればよく、この意味では、第一始動口2101への入球確率よりも必ずしも高くなくてもよい。ただしこの場合、特別図柄の変動回数が所定回数に到達した以降の始動口への入球確率の低下分の少なくとも一部をその抽選内容の優遇分として回すこととなる。したがって、特別図柄の変動回数が所定回数に到達するまでに要した遊技球の平均打込総数量の少なくとも一部が上述の第1側期待値に対してのプレミアム分としては増大されなくなる。

30

【1075】

[7. 周辺制御基板の制御処理]

次に、周辺制御基板4010に搭載される周辺制御部4140の周辺制御MPU4140aによって実行される処理について説明する。図190は、当該パチンコ機1に電源が投入されるとき、上記周辺制御基板4010に搭載される周辺制御MPU4140aによって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【1076】

図190に示すように、パチンコ機1への電力供給が開始されると、周辺制御MPU4140aは、初期設定処理を行う(ステップS501)。この初期設定処理は、周辺基板4010に搭載される周辺制御MPU4140aの周辺制御RAM4140eをクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理(ステップS501)が終了すると、16ms経過フラグTがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する(ステップS502)。

40

【1077】

この実施の形態では、周辺制御MPU4140aは、2ms経過毎に割込を発生させ、2ms定常処理を実行する。2ms定常処理では、16ms経過監視カウンタをカウント

50

アップする（16ms経過監視カウンタを1加算する）処理が実行され、16ms経過監視カウンタの値が8になったとき、すなわち、16ms経過したときに16ms経過フラグTをセットするとともに、16ms経過監視カウンタをリセット（0にする）処理が実行される。このように、16ms経過フラグTは、2ms定常処理にて16ms毎に「1」に設定（セット）され、通常は「0」に設定（リセット）されている。ステップS502で16ms経過フラグがセットされている（16ms経過フラグTが「1」）ときには、16ms経過フラグをリセットした後（ステップS503）、16ms定常処理を行う（ステップS504）。

【1078】

この16ms定常処理では、主制御基板4100から受信したコマンドにもとづいて液晶表示装置1900、ランプ・LED、スピーカ130, 222, 262, 821等を制御する処理が実行される。16ms定常処理を終了すると、再びステップS502に戻り、16ms経過フラグTがセットされる毎に、つまり16ms毎に上述したステップS503～ステップS504を繰り返し行う。一方、ステップS502で16ms経過フラグTがセットされていない（16ms経過フラグTが「0」）ときには、16ms経過フラグTがセットされるまでループ処理を行う。

【1079】

図191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、周辺制御MPU4140aは、ステップS601～ステップS606の処理を実行する。ステップS601のコマンド解析処理では、主制御基板4100から受信したコマンドを解析する。ステップS602の演出制御処理では、変動パターン設定処理（第一変動パターン設定処理のステップS147、第二変動パターン設定処理）でセットされることにより送信された変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて液晶表示装置1900に関わる制御処理を実行する。

【1080】

また、ステップS603の音制御処理では、扉枠5に設けられたスピーカ130, 222, 262や本体枠3に備えられたスピーカ821に関わる制御処理を実行する。ステップS604のランプ制御処理では、パチンコ機1に設けられたランプ・LEDに関わる制御処理を実行する。ステップS605の情報出力処理では、扉枠5に備えられた各装飾基板214, 216, 254, 256, 286, 320, 322, 430, 432等や遊技盤4に備えられた各発光基板3115等にランプ・LEDの点灯信号を送信する処理などを実行する。ステップS606の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップS602）で各種設定に用いられる乱数（例えば先読み乱数）を更新する処理を実行する。

【1081】

なお、16ms定常処理におけるステップS601～ステップS606の処理は16ms以内に終了する。仮に、16ms定常処理を開始してから当該16ms定常処理の終了までに16ms以上かかったとしても、16ms定常処理を開始してから16ms経過したときに直ぐに16ms定常処理を最初から（ステップS601のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、16ms定常処理の実行中に16ms経過したときには、16ms経過フラグのセットのみを行い、当該16ms定常処理の終了後にステップS502で16ms経過フラグがセットされていると判定されたときに16ms定常処理を開始する。

【1082】

また、この実施の形態では、16ms定常処理にて乱数更新処理（ステップS606）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および16ms定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

【1083】

[8 . 遊技説明]

10

20

30

40

50

次に、上記の制御処理によって実現される遊技について説明する。上記したように、大当たり回数カウンタのカウンタ値が「1～9」のとき、すなわち高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）の開始から終了までの10回の大当たりのうち最後の大当たりでなければ、大当たり遊技状態終了後に高確率フラグをセットすることにより高確率状態（高確率非時短状態、高確率時短状態）に移行または継続し、大当たり回数カウンタのカウンタ値が「10」のとき、すなわち高確率状態の開始から終了するまでの10回の大当たりのうち最後の大当たりであれば、大当たり遊技状態終了後に高確率フラグをリセットすることにより高確率状態から低確率状態（低確率非時短状態、低確率時短状態）に移行する。

【1084】

また、本例では、高確率状態に移行した場合であっても、時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）に制御する大当たりが発生しない限りは、第一特別図柄の抽選処理が行われる左打ち遊技のみが継続して行われるだけである。そしてこの結果、高確率状態に移行してから9回分の大当たりが当選するまでの間に、時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）に制御する大当たりにも一度も当選しなかったときは、遊技者の持ち球がほとんど増えないままで低確率非時短状態に制御されることとなる。これに対し、時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）に制御する大当たりが一回でも発生すれば、高確率状態に移行してから9回分の大当たりが当選し、その後の低確率状態にて100回分の特別図柄の変動が終了するまでの間は時短状態が継続されることとなることから、遊技者は、右打ち遊技によって持ち球の消費を抑制しつつ抽選内容が優遇されている第二特別図柄についての抽選処理を行うことができるようになる。

【1085】

すなわち、左打ち状態では、主として上記第一始動口2101への遊技球の入賞に基づく遊技が実行され、第一始動口2101への始動入賞に基づいて変動表示する第一特別図柄の表示結果が大当たりを示唆する態様となったときに実行される大当たり遊技状態として上記短開放の10R大当たり遊技状態の実行される割合が高くなるように設定されて賞球の獲得が困難となっている一方、右打ち状態では、主として上記第二始動口2102への遊技球の入賞に基づく遊技が実行され、第二始動口2102への始動入賞に基づいて変動表示する第二特別図柄の表示結果が大当たりを示唆する態様となったときに実行される大当たり遊技状態として上記長開放の10R大当たり遊技状態の実行される割合が全てとなるように設定されて賞球の獲得が容易となっている。従って、左打ち状態では、高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）の開始から終了までの10回の大当たりにおける大当たりが発生することに右打ち状態への切り替えを期待するとともに、右打ち状態が長く継続できるよう、高確率状態が終了するまでの早い段階での右打ち状態への切り替えを期待して遊技を行うことになる。

【1086】

具体的には、電源投入時に初期化処理が実行されると、遊技状態を低確率非時短状態に制御するとともに大当たり回数カウンタに初期値であるカウンタ値「10」をセットする。すなわち、電源投入時に初期化処理が実行されると、低確率非時短状態の制御を開始して上記第一始動口2101への遊技球の入賞に基づく遊技が実行される左打ち状態に制御する。

【1087】

そして、低確率非時短状態で10R確変大当たりAに当選すると、上記大当たり回数カウンタのカウンタ値を「1」減算し、短開放の10R大当たり遊技状態の終了後に高確率非時短状態に制御することで上記左打ち状態の制御を継続する。また、高確率非時短状態で10R確変大当たりAに当選すると、上記大当たり回数カウンタのカウンタ値を「1」減算し、大当たり回数カウンタのカウンタ値が「1」になるまでは短開放の10R大当たり遊技状態の終了後に高確率非時短状態に制御することで上記左打ち状態の制御を継続し、大当たり回数カウンタに初期値であるカウンタ値「10」を再びセットしたときに短開放の10R大当たり遊技状態の終了後に低確率非時短状態に制御することで上記左打ち状態の制御を継続する。このように、低確率非時短状態から高確率非時短状態に移行制御したとしても、高確率

10

20

30

40

50

非時短状態で10R確変大当りAに当選する限りは短開放の10R大当り遊技状態を繰り返し、上記左打ち状態の制御を継続するため、賞球の獲得が困難となっている。

【1088】

また、低確率非時短状態で10R確変大当りBに当選すると、上記大当り回数カウンタのカウント値を「1」減算し、長開放の10R大当り遊技状態の終了後に高確率非時短状態に制御することで上記左打ち状態の制御を継続する。また、高確率非時短状態で10R確変大当りBに当選すると、上記大当り回数カウンタのカウント値を「1」減算し、大当り回数カウンタのカウント値が「1」になるまでは長開放の10R大当り遊技状態の終了後に高確率非時短状態に制御することで上記左打ち状態の制御を継続し、大当り回数カウンタに初期値であるカウント値「10」を再びセットしたときに長開放の10R大当り遊技状態の終了後に低確率非時短状態に制御することで上記左打ち状態の制御を継続する。このように、低確率非時短状態または高確率非時短状態で10R確変大当りBに当選すると、長開放の10R大当り遊技状態に基づいて1回分の賞球の獲得を可能としているが、上記左打ち状態の制御を継続するため、多くの賞球を連続して獲得することが困難となっている。

10

【1089】

一方、低確率非時短状態で10R確変大当りCに当選すると、上記大当り回数カウンタのカウント値を「1」減算し、長開放の10R大当り遊技状態の終了後に高確率時短状態に制御することで上記右打ち状態に移行制御する。また、高確率非時短状態で10R確変大当りCに当選すると、上記大当り回数カウンタのカウント値を「1」減算し、大当り回数カウンタのカウント値が「1」になるまでは長開放の10R大当り遊技状態の終了後に高確率時短状態に制御することで上記右打ち状態に移行制御し、大当り回数カウンタに初期値であるカウント値「10」を再びセットしたときに長開放の10R大当り遊技状態の終了後に時短回数100回の低確率時短状態に制御することで上記右打ち状態に移行制御する。そして、上記右打ち状態に移行制御することで上記第二始動口2102への遊技球の入賞が可能となり、高確率時短状態で10R確変大当りDに当選すると、上記大当り回数カウンタのカウント値を「1」減算し、大当り回数カウンタのカウント値が「1」になるまでは長開放の10R大当り遊技状態の終了後に高確率時短状態に制御することで上記右打ち状態の制御を継続し、大当り回数カウンタに初期値であるカウント値「10」を再びセットしたときに長開放の10R大当り遊技状態の終了後に時短回数100回の低確率時短状態に制御することで上記右打ち状態の制御を継続する。このように、低確率非時短状態または高確率非時短状態から高確率時短状態に移行制御すると、高確率時短状態で10R確変大当りDに当選する限りは長開放の10R大当り遊技状態を繰り返し、上記右打ち状態の制御を継続するため、多くの賞球を連続して獲得することが容易となっている。

20

30

【1090】

また、時短回数100回の低確率時短状態が終了する以前に10R確変大当りDに当選すると、上記大当り回数カウンタのカウント値を「1」減算し、長開放の10R大当り遊技状態の終了後に高確率時短状態に制御することで上記右打ち状態の制御を継続する。一方、10R確変大当りDに当選することなく時短回数100回の低確率時短状態が終了すると、低確率非時短状態に制御することで上記左打ち状態に移行制御する。このように、低確率時短状態から高確率時短状態に移行制御すると、高確率時短状態で10R確変大当りDに当選する限りは長開放の10R大当り遊技状態を繰り返すことで、長開放の10R大当り遊技状態が連続して10回分の賞球の獲得を可能とするように上記右打ち状態の制御を継続するため、再度、多くの賞球を連続して獲得することが容易となっている。

40

【1091】

また、本例では、左打ち状態と右打ち状態の切り替えを、上記したように高確率状態の開始から終了までの10回の大当りにおいて、時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）に制御する大当りが発生した時点だけでなく、変動回数カウンタのカウント値をリセットしてからの特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示の回数（変動回数）が800回を超えた時点でも行っている。すなわち、長開放の10R大当り遊技状態に制

50

御することで多くの賞球数の獲得が可能である大当り（10R確変大当りB、10R確変大当りC、10R確変大当りD）に決定した場合において、変動回数カウンタのカウント値をリセットするものであり、多くの賞球数が獲得することができない状態が長期（変動回数800回）にわたって継続した時点で、上記特別図柄の変動回数が800回を超えるよりも前の上記非時短状態の制御中と比べると、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間にバラツキがなく短くなること等により、上記時短状態ほどではないが上記第二始動口2102へ遊技球を入賞させることを可能として右打ち状態に切り替えられる。したがって、上記特別図柄の変動回数が800回を超えることで右打ち状態に切り替えられると、上記時短状態での右打ち状態への切り替えでなくとも、主として上記第二始動口2102への遊技球の入賞に基づく遊技が実行され、第二始動口2102への始動入賞に基づいて変動表示する第二特別図柄の表示結果が大当りを示唆する態様となったときに実行される大当り遊技状態として上記長開放の10R大当り遊技状態の実行される割合が全てとなるように設定されて賞球の獲得が容易となっている。

10

【1092】

具体的には、低確率非時短状態で上記特別図柄の変動回数が800回を超えると、低確率非時短状態の制御を継続するが、上記時短状態でなくとも上記右打ち状態の制御に移行制御する。そして、上記右打ち状態に移行制御することで上記第二始動口2102への遊技球の入賞が可能となり、低確率非時短状態で10R確変大当りDに当選すると、上記大当り回数カウンタのカウント値を「1」減算し、長開放の10R大当り遊技状態の終了後に高確率時短状態に制御することで上記右打ち状態の制御を継続する。そして、高確率時短状態で10R確変大当りDに当選すると、大当り回数カウンタのカウント値が「1」になるまでは長開放の10R大当り遊技状態の終了後に高確率時短状態に制御することで上記右打ち状態の制御を継続し、大当り回数カウンタに初期値であるカウント値「10」を再びセットしたときに長開放の10R大当り遊技状態の終了後に時短回数100回の低確率時短状態に制御することで上記右打ち状態の制御を継続する。このように、低確率非時短状態で上記特別図柄の変動回数が800回を超えると、低確率非時短状態及びその後の高確率時短状態で10R確変大当りDに当選する限りは長開放の10R大当り遊技状態を繰り返すことで、長開放の10R大当り遊技状態が連続して10回分の賞球の獲得を可能とするように上記右打ち状態の制御を継続するため、多くの賞球を連続して獲得することが容易となっている。従って、低確率非時短状態での左打ち状態では、高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）の開始契機となる大当りになることを期待するだけでなく、上記特別図柄の変動回数が800回を超えることで右打ち状態への切り替えを期待して遊技を行うようになり、多くの賞球数が獲得することができない状態が長期にわたって継続されてしまった遊技者を救済することができる。

20

30

【1093】

また、高確率非時短状態で上記特別図柄の変動回数が800回を超えると、高確率非時短状態の制御を継続するが、上記時短状態でなくとも上記右打ち状態の制御に移行制御する。そして、上記右打ち状態に移行制御することで上記第二始動口2102への遊技球の入賞が可能となり、高確率非時短状態で10R確変大当りDに当選すると、上記大当り回数カウンタのカウント値を「1」減算し、長開放の10R大当り遊技状態の終了後に高確率時短状態に制御することで上記右打ち状態の制御を継続する。そして、高確率時短状態で10R確変大当りDに当選すると、大当り回数カウンタのカウント値が「1」になるまでは長開放の10R大当り遊技状態の終了後に高確率時短状態に制御することで上記右打ち状態の制御を継続し、大当り回数カウンタに初期値であるカウント値「10」を再びセットしたときに長開放の10R大当り遊技状態の終了後に時短回数100回の低確率時短状態に制御することで上記右打ち状態の制御を継続する。このように、高確率非時短状態で上記特別図柄の変動回数が800回を超えると、高確率非時短状態及びその後の高確率時短状態で10R確変大当りDに当選する限りは長開放の10R大当り遊技状態を繰り返し、上記右打ち状態の制御を継続するため、多くの賞球を連続して獲得することが容易となっている。従って、高確率非時短状態での左打ち状態では、高確率状態（高確率時短状

40

50

態、高確率非時短状態)の開始から終了までの10回の大当りにおける大当りが発生することに右打ち状態への切り替えを期待するだけでなく、上記特別図柄の変動回数が800回を超えることでの右打ち状態への切り替えを期待して遊技を行うようになり、多くの賞球数が獲得することができない状態が長期にわたって継続されしまった遊技者を救済することができる。

【1094】

また、時短回数100回の低確率時短状態が終了する以前に上記特別図柄の変動回数が800回を超えて、10R確変大当りDに当選することなく時短回数100回の低確率時短状態が終了すると、低確率非時短状態に移行制御するが、上記時短状態でも上記右打ち状態の制御を継続する。このように、低確率時短状態から低確率非時短状態に移行制御したとしても、時短回数100回の低確率時短状態が終了する以前に上記特別図柄の変動回数が800回を超えていれば、低確率非時短状態及びその後の高確率時短状態で10R確変大当りDに当選する限りは長開放の10R大当り遊技状態を繰り返すことで、長開放の10R大当り遊技状態が連続して10回分の賞球の獲得を可能とするように上記右打ち状態の制御を継続するため、再度、多くの賞球を連続して獲得することが容易となっている。

【1095】

なお、本例では、第一特別乱数と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルには、小当り判定値が設定されており、小当りに当選することがある。そして、低確率非時短状態で小当りに当選すると、10R確変大当りAに当選した場合と同様の小当り遊技状態の終了後に低確率非時短状態に制御することで上記左打ちの制御を継続する。このように、低確率非時短状態で10R確変大当りAまたは小当りに当選した場合には、短開放の10R大当り遊技状態であるか小当り遊技状態であるか判別困難とし、高確率状態(高確率時短状態、高確率非時短状態)の開始から終了までの10回の大当りのうち最初の大当りであるかの認識が困難となるようにしている。また、高確率非時短状態で小当りに当選すると、10R確変大当りAに当選した場合と同様の小当り遊技状態の終了後に高確率非時短状態に制御することで上記左打ちの制御を継続する。このように、高確率非時短状態で10R確変大当りAまたは小当りに当選した場合には、短開放の10R大当り遊技状態であるか小当り遊技状態であるか判別困難とし、高確率状態(高確率時短状態、高確率非時短状態)の開始から終了までの10回の大当りのうち何回目の大当りであるかの認識が困難となるようにしている。従って、高確率非時短状態で10R確変大当りCに当選すると、高確率非時短状態及びその後の高確率時短状態で10R確変大当りDに当選する限りは長開放の10R大当り遊技状態を繰り返すようになるが、高確率状態の開始から終了までの10回の大当りのうち高確率非時短状態で10R確変大当りDに当選してからの残り回数分(10回未満)の認識が困難となり、長開放の10R大当り遊技状態が連続して獲得される賞球数の予測が困難となっている。

【1096】

また、本例では、低確率非時短状態で上記特別図柄の変動回数が800回を超えると、低確率非時短状態及びその後の高確率時短状態で10R確変大当りDに当選する限りは長開放の10R大当り遊技状態を繰り返すことで、長開放の10R大当り遊技状態が連続して10回分の賞球の獲得を可能とするように上記右打ち状態の制御を継続する。一方、高確率非時短状態で上記特別図柄の変動回数が800回を超えると、高確率非時短状態及びその後の高確率時短状態で10R確変大当りDに当選する限りは長開放の10R大当り遊技状態を繰り返すことで、高確率状態(高確率時短状態、高確率非時短状態)の開始から終了までの10回の大当りのうち高確率非時短状態で10R確変大当りDに当選してからの残り回数分(10回未満)だけ、長開放の10R大当り遊技状態が連続して賞球の獲得を可能とするように上記右打ち状態の制御を継続する。このため、高確率状態の開始から終了までの10回の大当りのうち後半の大当り(例えば、7回目以降の大当り)において、高確率非時短状態で10R確変大当りBや10R確変大当りCに当選すると、高確率状態が終了するまでの残り回数分が少なく、長開放の10R大当り遊技状態が連続しても1

10

20

30

40

50

0 回分の賞球を獲得することができない。すなわち、低確率非時短状態で上記特別図柄の変動回数が 800 回を超えた場合と比べると、長開放の 10R 大当り遊技状態が連続しても賞球数の獲得が少なくなるが、それだけでなく変動回数カウンタのカウンタ値がリセットされてしまう。従って、高確率非時短状態での左打ち状態であっても、高確率状態の開始から終了までの 10 回の大当りのうち後半の大当り（例えば、7 回目以降の大当り）においては、高確率非時短状態で 10R 確変大当り B や 10R 確変大当り C に当選することなく 10R 確変大当り A に当選することを望み、高確率非時短状態を終了して低確率非時短状態に移行制御した後、長開放の 10R 大当り遊技状態が連続して 10 回分の賞球の獲得を可能とするよう、上記特別図柄の変動回数が 800 回を超えることでの右打ち状態への切り替えを期待して遊技を行うようになる。

10

【1097】

このような遊技にかかる制御構造によれば、特別図柄の変動回数として計数された回数が特定の回数（ここでは 800 回）を超えるまでの間は、上記計数された回数が多くなるにつれてハズレが得られたときの遊技価値が（当りが得られたときの遊技価値をも超えるかたちで）次第に高まっていくようになる。

【1098】

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機 1 では、

- ・低確率非時短状態において「10R 確変大当り A」が当選された時点での、高確率状態に移行してから 9 回分の大当り遊技が終了するまでに獲得することのできる純増数の期待値は「620 個」、及び

20

- ・低確率非時短状態において「10R 確変大当り B」が当選された時点での、高確率状態に移行してから 9 回分の大当り遊技が終了するまでに獲得することのできる純増数の期待値は「1520 個」、及び

- ・低確率非時短状態において「10R 確変大当り C」が当選された時点での、高確率状態に移行してから 9 回分の大当り遊技が終了するまでに獲得することのできる純増数の期待値は「9000 個」

となっており、これらの当りの種別毎の期待値を複合すると、

- ・低確率非時短状態において第一特別図柄にかかる抽選処理にて大当りが得られた時点での、高確率状態に移行してから 9 回分の大当り遊技が終了するまでに獲得することのできる純増数の期待値は「1550 個」

30

となっている。

【1099】

なお、ここでの「純増数」とは、大当り遊技にて払い出される賞球数から、当該大当り遊技を得るまでに消費する遊技球の数と、大当り遊技中にて消費する遊技球の数とを減算した数のことである。

【1100】

これに対し、特別図柄の変動回数が所定回数（800 回）を超えた時点での純増数の期待値が「5000 個」であることは上述した。そして、これも上述した通り、250 発の遊技球を左打ちすると、第一始動口 2101 には平均して 20 個の遊技球が入球されるようになっている。こうした事実を鑑みると、特別図柄の変動回数が所定回数を超える前の上記非時短状態の制御中であっても、特別図柄の変動回数が 524 回（損得の分岐点：800 回 - (5000 個 - 1550 個) / 12.5 発）を超えた時点で、大当りに当選されるよりも、ハズレとなって特別図柄の変動回数が所定回数（800 回）を超えるほうが遊技者にとって有利な遊技状況とされるようになる（ハズレが得られたときの遊技価値が、当りが得られたときの遊技価値を超えるようになる）。また、当りの種別と比較した場合であっても、「10R 確変大当り A」はもとより、確変機能を作動させるとともに遊技者が多くの賞球数を獲得可能な「10R 確変大当り B」よりもハズレのほうが遊技価値は高いといえる。

40

【1101】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機 1 では、まず、上記計数された回数が所定

50

の演出判断回数を超えておらず、ハズレとしての遊技価値が比較的低い遊技状況（上記計数された回数が比較的少ない遊技状況）にある間は、特定の期待演出についてのハズレ時の出現頻度を低くすることによって、当該特定の期待演出が当り期待度の高い演出であることを遊技者に印象付けする制御を行う。そしてこの上で、上記計数された回数が所定の演出判断回数を超えており、ハズレとしての遊技価値が比較的高くなっている遊技状況（上記計数された回数が比較的多い遊技状況）にあるときには、当り期待度の高い演出であることを上記計数された回数が比較的少ない遊技状況にある間に印象付けしておいた上記特定の期待演出の出現頻度が高くなるように制御することとしている。

【 1 1 0 2 】

すなわちこの場合、ハズレとしての遊技価値が比較的高くなっている遊技状況（上記計数された回数が比較的多い遊技状況）にあるときには、特定の期待演出が出現したときの当り期待度これ自体は低下されることとなるものの、上記計数された回数が比較的少ない遊技状況にある間に当り期待度の高い演出であることを印象付けしておいたことで、遊技者は、当該演出が出現する都度、当りが得られている可能性を少なくとも反射的には意識することとなる。

10

【 1 1 0 3 】

この点、このような遊技状況（上記計数された回数が比較的多い遊技状況）においては、遊技者は、当りが得られたときに付与される通常特典（10R確変大当りA～Cのいずれかの種別に応じた大当り遊技）のほか、当りが得られないままで上記計数された回数が特定の回数（ここでは800回）を超えたときに付与される特別特典（期待値として「5000個」の純増数が得られるように、第二特別図柄にかかる抽選処理の実行が可能とされること）を意識して遊技するようになってきていることから、特定の期待演出の出現によって当りが得られている可能性を意識する都度、当りが得られて欲しいとも、当りが得られて欲しくないとも思えるような複雑な感情を抱くようになる。若しくは、ハズレが得られたときの遊技価値が、当りが得られたときの遊技価値を明らかに超えているような遊技状況（例えば、当りが得られないままであと数回の図柄変動が消化すれば、特別特典が付与される遊技状況など）においては、当り期待度の高い印象が持たされている特定の期待演出が高頻度にて出現することによって特別特典が付与されるまでの間はドキドキ感の絶えない演出性が実現されるようになる。

20

【 1 1 0 4 】

このように、この実施の形態にかかるパチンコ機1にあって、特定の期待演出の担う役割とは、大当りの得られる期待度の高低を単に示すことだけではなく、長い遊技期間にわたって植えつけた高い大当り期待度の印象を利用することによって、その出現時には大当りに当選されている可能性を遊技者に少なくとも直感的には意識させ、こうして大当りを意識させたときに現れている特殊な遊技性（ハズレの遊技価値が高まっていく遊技性）と相まって、大当りの当落のいずれが得られてもある程度の満足感を得られるようにすること（満足感を認識させること）にある。

30

【 1 1 0 5 】

なお、「所定の演出判断回数」としては、特別図柄の変動回数が所定回数を超えるよりも前の上記非時短状態にあるときに、1/399の低確率にて大当りが当選されるまでに必要とされる変動回数の平均値よりも多い回数であることがより望ましい。すなわちこの場合、1/399の低確率にて大当りが当選されるまでに必要とされる変動回数の平均値を超えたときのみ特定の期待演出が高頻度にて出現可能とされることから、特定の期待演出が高頻度にて出現されるよりも前の段階にて大当りが当選されることが多くなり、この結果、特定の期待演出が高頻度にて出現されないままで少なくとも高確率時における演出に切り替えられることが多くなる。したがって、特定の期待演出は、基本的には、ハズレのときには低頻度でしか出現しない当り期待度の高い演出として位置付けされることとなり、これによって当り期待度の高い演出として遊技者に強く印象付けされるようになる。

40

【 1 1 0 6 】

50

ここで、このような演出にかかる制御手法としては、例えば、周辺制御部 4 1 4 0 がまず、特別図柄にかかる抽選処理の結果に基づいて演出を行うにあたり、上記計数された回数が「所定の演出判断回数」を超えているか否かについての演出判断を行う。そしてこの結果、「所定の演出判断回数」を超えていない旨判断したときは、特定の期待演出が高頻度にて出現可能とされていない第 1 の演出テーブルに基づいて演出を行う一方で、「所定の演出判断回数」を超えている旨判断したときは、特定の期待演出が高頻度にて出現可能とされている第 2 の演出テーブルに基づいて演出を行うようにすることが望ましい。

【 1 1 0 7 】

すなわちこの場合、主制御基板 4 1 0 0 側にて決定される特別図柄の変動時間（演出時間）これ自体は、上記計数された回数が「所定の演出判断回数」を超えているか否かにかかわらず、予め定められた変動パターンテーブルに基づいて決定される。そして、周辺制御部 4 1 4 0 が、こうして決定された変動時間（演出時間）のもとで、例えば、各変動時間の別に対応付けされている演出内容を変更することによって特定の期待演出（この場合は、演出パターン内にて現れる表示画像）の出現比率を変更することとなる。その他、特定の予告演出の出現比率を変えることによって、特定の期待演出（この場合は、予告演出）の出現比率を変更することも可能である。

【 1 1 0 8 】

このような制御構造によれば、上記計数された回数が比較的少ない遊技状況においては当り期待度が高くされている特定の期待演出の出現頻度を高くするにあたり、主制御基板 4 1 0 0 側での変動時間に変更がない。したがって、このような演出の頻出によって 1 回の変動当りの時間が無駄に長くなってしまいうようなことを回避しつつ、特定の期待演出の出現比率を高くすることができるようになる。

【 1 1 0 9 】

ただし、例えば、上記計数された回数が所定回数（800回）を超えるまでの残りの所定回数（10回）の変動については、特別の演出を実行可能とするようにしてもよい。すなわちこの場合、主制御基板 4 1 0 0 についても、まずは、特別図柄にかかる抽選処理の結果に基づいて変動時間を決定するにあたり、上記計数された回数が「所定の演出判断回数（ここでは、790回）」を超えているか否かについての演出判断を行うこととなる。そしてこの結果、「所定の演出判断回数（ここでは、790回）」を超えていない旨判断したときは、通常の変動パターンテーブルに基づいて変動時間を決定する一方で、「所定の演出判断回数（ここでは、790回）」を超えている旨判断したときは、特別の変動パターンテーブルに基づいて変動時間を決定することとなる。そして、周辺制御部 4 1 4 0 が、特別の変動パターンテーブルに基づいて変動時間が決定されている旨を示すコマンドを主制御基板 4 1 0 0 から受け取ったとき、「所定の演出判断回数（ここでは、790回）」を超えていないときには出現し得ない特別の演出を行うこととなる。

【 1 1 1 0 】

なお、「所定の演出判断回数」としては、予め用意されている単一の値（例えば、500回）であってもよいし、予め複数用意されている値（450回、500回、550回）のいずれかが選択的に決定されるものであってもよい。

【 1 1 1 1 】

ただし、この実施の形態にかかる周辺制御部 4 1 4 0 は、上記計数された回数が上述の分岐点（524回）よりも少ない特定の回数（ここでは、所定回数（800回）の半数（400回））を超えたときから、特別図柄にかかる抽選処理の結果に基づいて演出を行うにあたり、演出切り替え（特定の期待演出の出現比率を高くすること）を行うか否かについての演出抽選を行うこととしている。この演出抽選では、演出当りが当選されるまでに必要とされる変動回数の平均値が100回程度となるような確率（例えば、1 / 100）で演出当りの当落にかかる抽選処理が行われる。そして、周辺制御部 4 1 4 0 は、この演出抽選にて演出当りが得られたことに基づいて、上記計数された回数が「所定の演出判断回数」を超えている旨判断し、特定の期待演出が高頻度にて出現可能とされている第 2 の演出テーブルに基づいて演出を行うようにしている。

10

20

30

40

50

【 1 1 1 2 】

このような制御構造によれば、上記計数された回数が上述の分岐点（524回）よりも少ない回数（500回）であるときに特定の期待演出が高頻度にて出現可能とされることが多くなる。すなわち、1/399の低確率にて大当たりが当選されるまでに必要とされる変動回数の平均値よりも多い回数分だけ特別図柄を変動させてしまったような遊技状況にあるときには、千数百個の期待値しかない大当たり（第一特別図柄）に当選することよりも、所定回数（800回）を超えてからのできるだけ早い段階にて大当たり（第二特別図柄）に当選すること（10000発の賞球獲得）に魅力を感じ始めるようなことが多い。したがって、上記計数された回数が上述の分岐点（524回）よりも少ない回数（500回）であるときから特定の期待演出が高頻度にて出現可能とされるようにすれば、特定の期待演出の出現によって当たりが得られている可能性を意識する都度、当たりが得られて欲しいとも、当たりが得られて欲しくないとも思えるような複雑な感情を抱かせることができるようになり、これによっていずれの結果が得られても遊技者にある程度の満足感を与えることができる、といった極めて特殊な遊技・演出性の実現されるようになる。

10

【 1 1 1 3 】

なお、演出抽選の結果によっては、上記計数された回数が上述の分岐点（524回）よりも多い回数であるときから特定の期待演出が高頻度にて出現可能とされることとなる。ただし、このような場合であっても、大当たりの種別（例えば、10R確変大当たりC）や、大当たりが得られたときの賞球獲得にかかる即応性や、大当たりを得るまでに消費する遊技球数のリスクなどを考慮すれば、上記計数された回数が所定回数を超えるまでハズレのみが得られることが絶対有益であるとは一概には言い切れないところもある。したがって、上述の分岐点（524回）よりも多い回数であるときから特定の期待演出が高頻度にて出現可能とされるようにした場合であっても、このような演出の行われる期間は短くなるものの、いずれの結果が得られても遊技者にある程度の満足感を与えることができる、といった極めて特殊な遊技・演出性は実現される。

20

【 1 1 1 4 】

また、特別図柄の変動回数が所定回数（800回）を超えた後の上記非時短状態の制御中における演出としては、特別図柄の変動回数が所定回数（800回）を超える前の上記非時短状態の制御中とは異なる、例えば特定のモードに突入した状態にて演出が行われるモード演出として行うようにすることが望ましい。

30

【 1 1 1 5 】

すなわち、特別図柄の変動回数が所定回数（800回）を超えた後の上記非時短状態の制御中では、変動回数未到達時非時短時の普図変動時間決定テーブルに応じた羽根2125の動作態様によって、遊技球が高い確率にて第二始動口2102に入球可能とされるようになっているものの、その入球し易さとしては、第二始動口2102に平均して25個の遊技球が入球される程度であり、時短機能が作動される状態と比較すれば、持ち球の消費を十分に抑制することはできない。したがって、このような羽根2125の動作態様に遊技者が苛立ちを覚えかねないことから、特別図柄の変動回数が所定回数（800回）を超えた後の上記非時短状態の制御中における演出としては、いわゆる擬似連や、先読み予告などの期待演出の出現頻度が高くされたモード演出を行うことによって、演出に注目が集まるようにすることが望ましい。

40

【 1 1 1 6 】

また、高確率状態での大当たりの当選回数が所定数（ここでは、9回）になったときは、当該当たりの種別に応じた大当たり遊技が行われた後に、100回分の特別図柄の変動が終了するまでの間に限り、時短機能が作動することは上述した。この遊技状態では、確変機能は作動しないものの、右打ちによる遊技が可能であることから、大当たり（第二特別図柄）が得られたときは、時短機能が作動した状態にて高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）が再び開始されることとなり、すなわち合計10回の大当たり遊技によって10000発の賞球数が獲得可能とされるようになる。したがって、この遊技状態における演出としても、専用のモード演出として行うようにして期待感のある演出が高い頻度にて出

50

現されるようにすることが望ましい。

【 1 1 1 7 】

なお、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機 1 に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【 1 1 1 8 】

また、「10R 確変大当り A」については、当該当りに当選されても、変動回数カウンタのカウント値をリセットしないこととしたが、変動回数カウンタのカウント値をリセットするようにしてもよい。

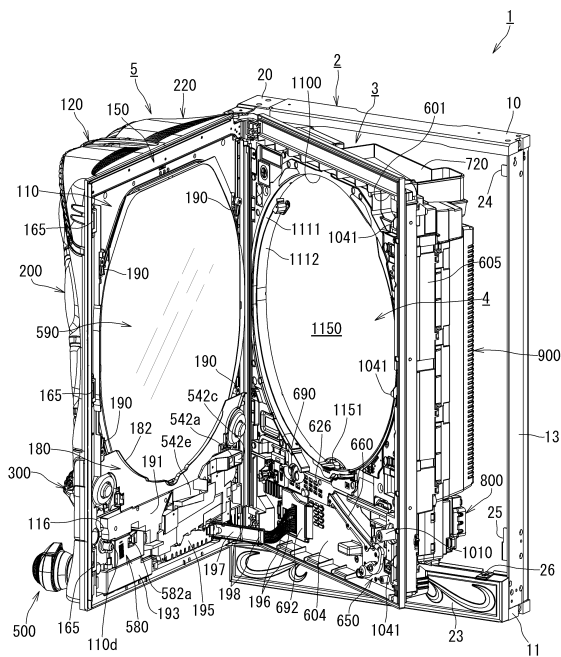
【 符号の説明 】

【 1 1 1 9 】

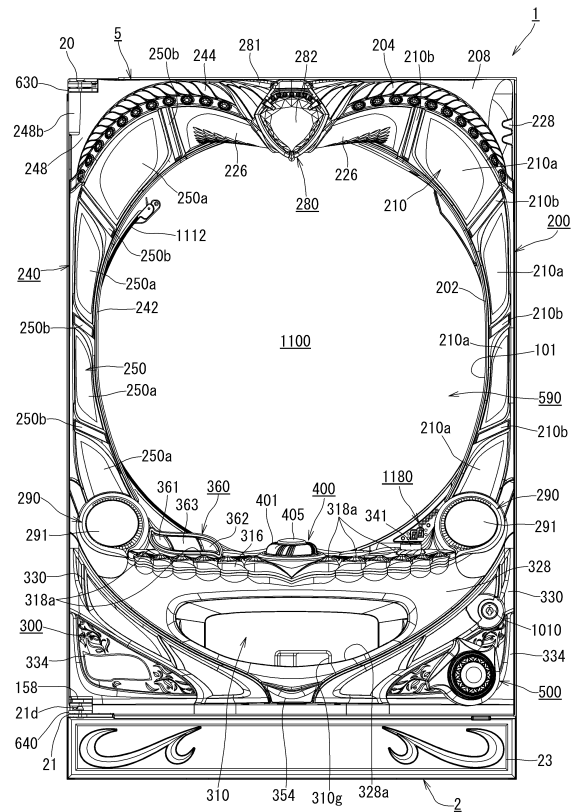
1	パチンコ機（遊技機）	
1 1 0 0	遊技領域	
1 2 0 0	遊技パネル（遊技板）	
1 2 0 0 e	開口部	
1 9 0 0	液晶表示装置（演出表示手段）	
2 4 0 1	ベース枠部材（センターフレーム）	
2 4 1 3	右上装飾ユニット（飾り部材）	
2 4 2 0	ロゴ前飾り（特定文字部）	
2 4 2 1	光拡散シート	20
2 4 3 2	ロゴレンズ（装飾文字部）	
3 1 0 0	上側役物ユニット（可動装飾体）	
3 1 1 0	ベース部材	
3 1 1 0 d	支持筒部（支持部）	
3 1 1 3 a	光反射面	
3 1 2 0	大側発光回転部（装飾部）	
3 1 2 1	小側発光回転部（装飾部）	
3 1 2 2	大側カバー部材（カバー部材）	
3 1 2 3	小側カバー部材（カバー部材）	
3 1 2 6	大側駆動手段（駆動手段）	30
3 1 3 0	小側駆動手段（駆動手段）	
3 1 3 5	中央発光基板（発光部）	
3 1 3 9	反射鏡	
3 1 4 2	発光基板（発光部）	
3 1 4 3	レンズ（支持部）	
3 1 4 5	反射鏡	
3 1 6 2	回転体装飾体（装飾部）	
3 1 6 8	レンズ（支持部）	
3 1 7 0	反射鏡	
3 1 7 1	発光基板（発光部）	40
3 1 7 2	カバー部材	
3 1 7 5	駆動手段	
3 1 8 0 a	光反射面	
3 1 8 0 b	光反射面	
3 4 0 0	ロゴ表示ユニット（文字形装飾体）	
3 4 0 0 a	第一文字部（文字部）	
3 4 0 0 b	第二文字部（文字部）	
3 4 0 0 c	第三文字部（文字部）	
3 4 0 0 d	第四文字部（文字部）	
3 4 0 0 e	第五文字部（文字部）	50

- 3 4 0 0 f 第六文字部 (文字部)
- 3 4 0 0 w 重複部
- 3 4 0 1 ロゴ装飾部 (文字装飾部)
- 3 4 0 3 光拡散シート
- 3 4 0 5 左側発光基板 (発光手段)
- 3 4 0 6 右側発光基板 (発光手段)

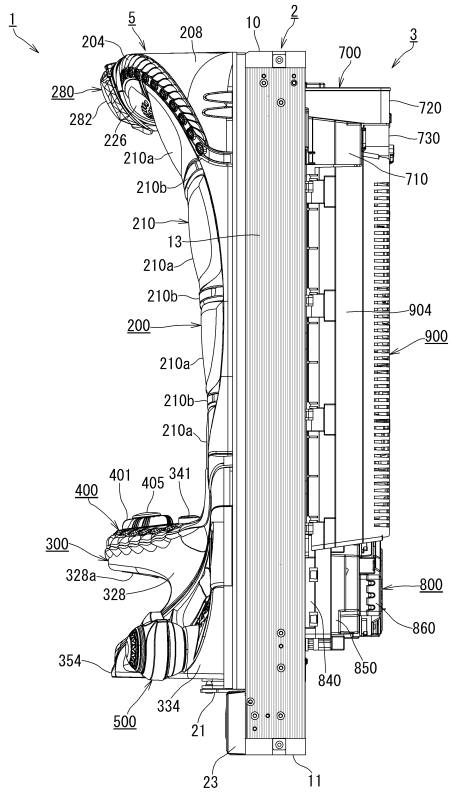
【図1】



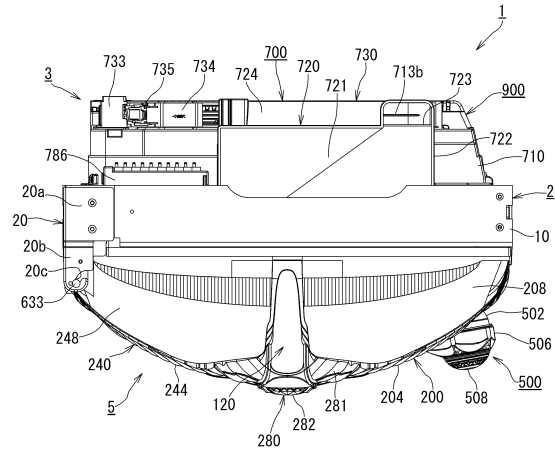
【図2】



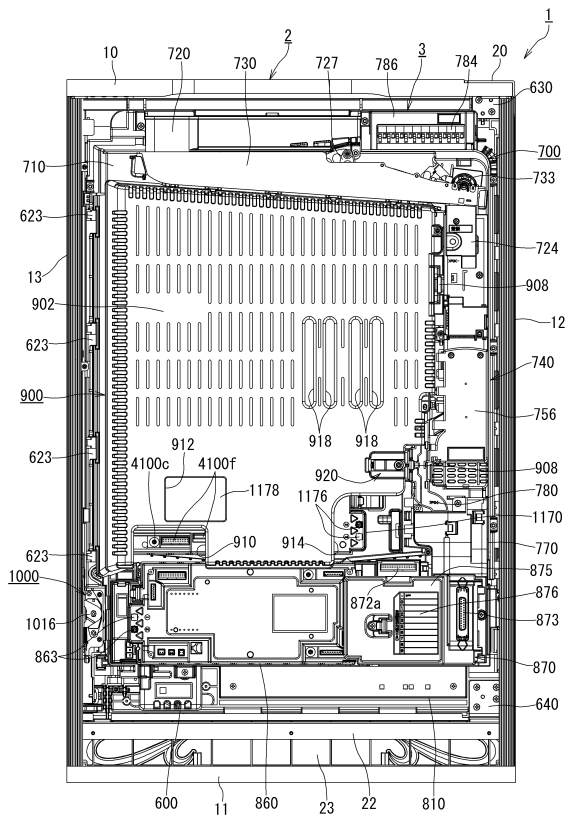
【図3】



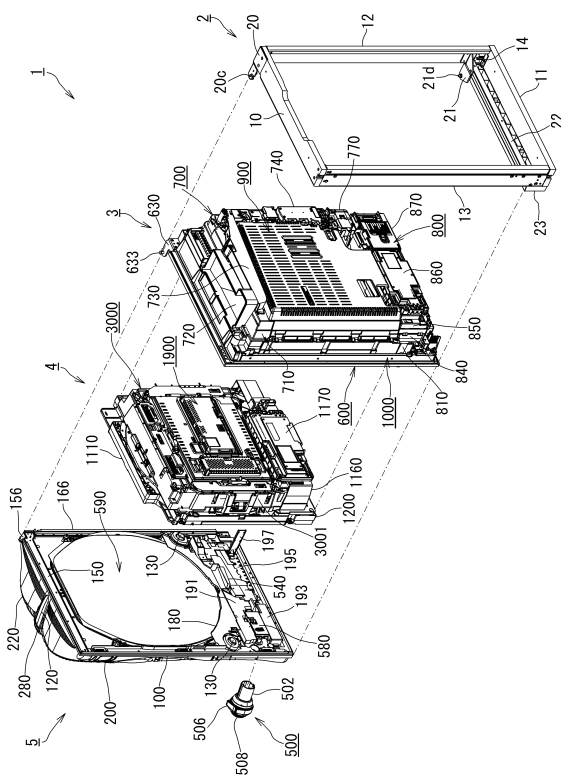
【図4】



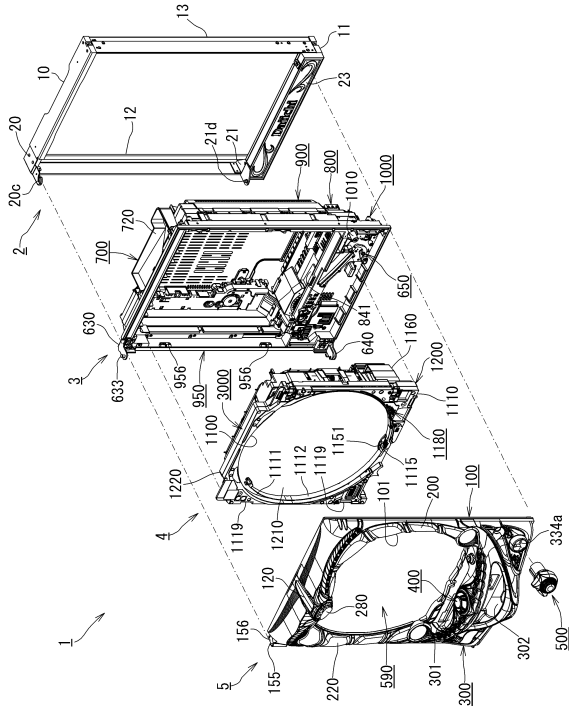
【図5】



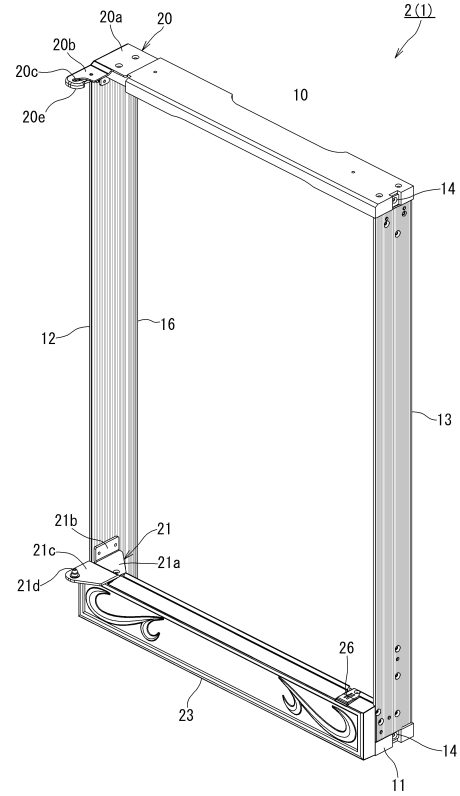
【図6】



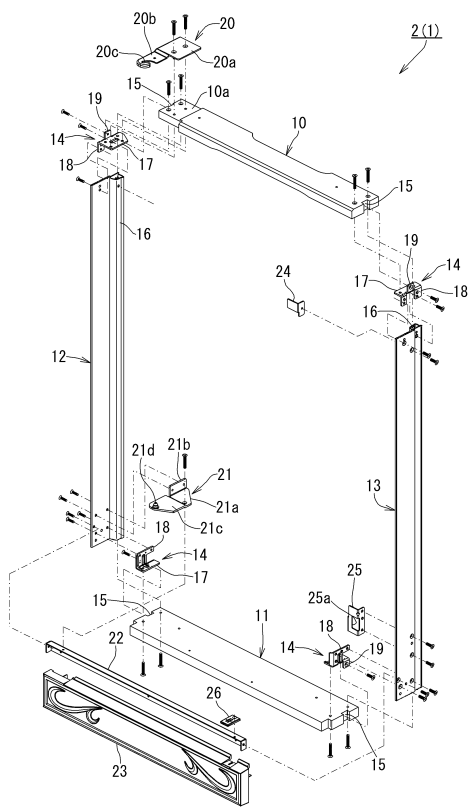
【 図 7 】



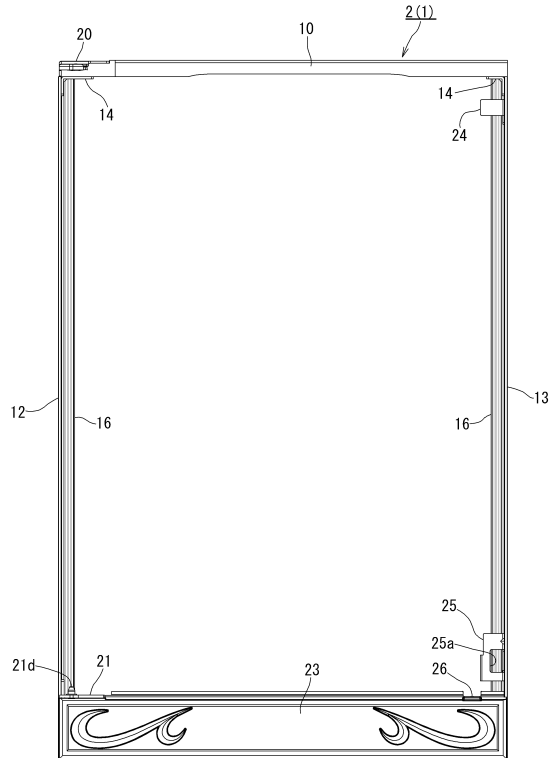
【 図 8 】



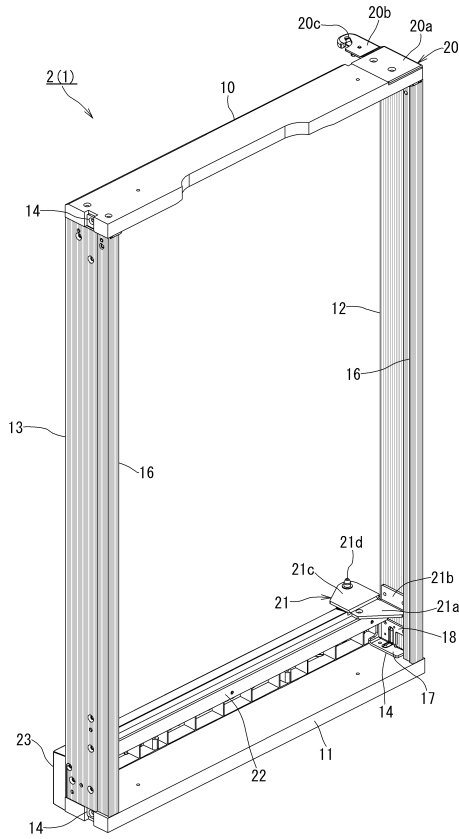
【 図 9 】



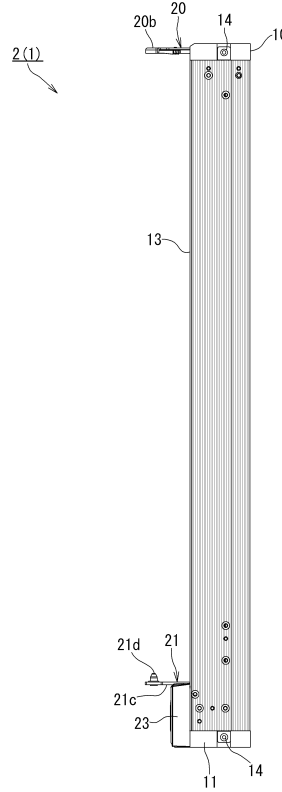
【 図 10 】



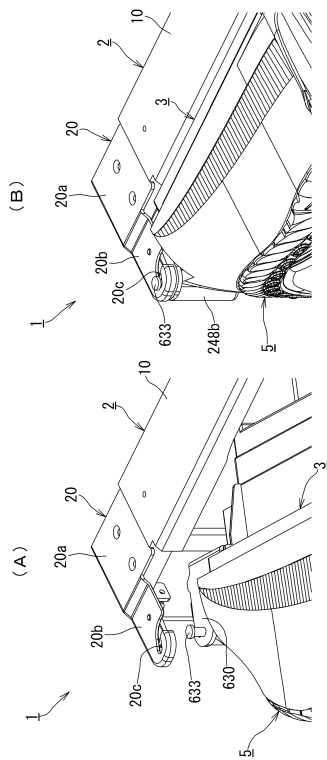
【図 1 1】



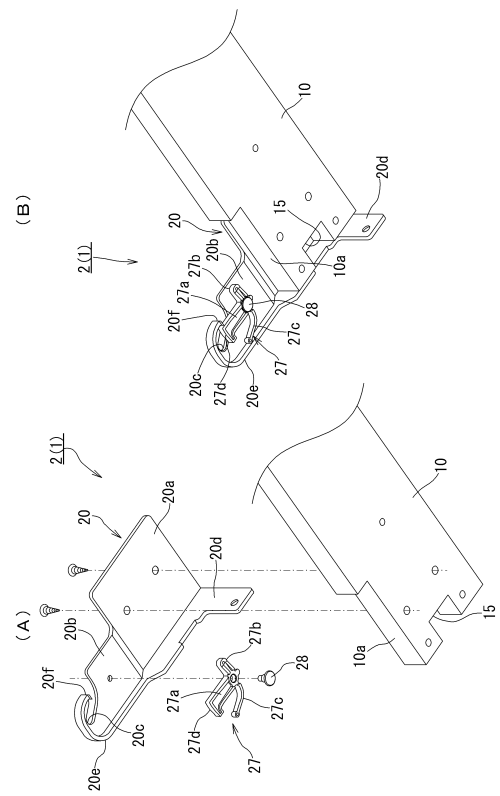
【図 1 2】



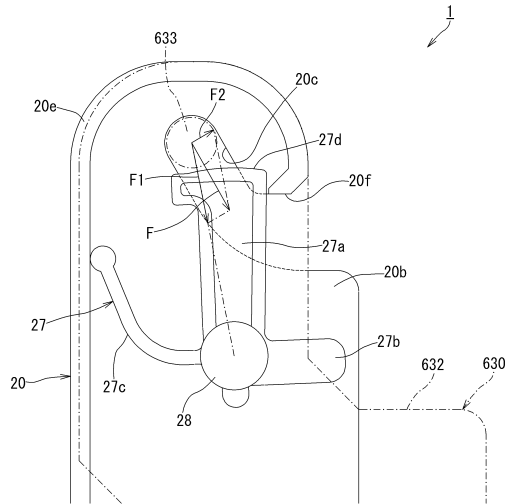
【図 1 3】



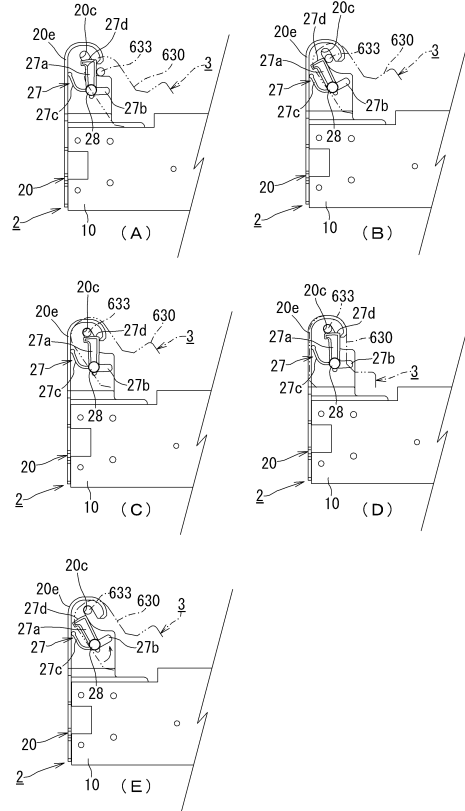
【図 1 4】



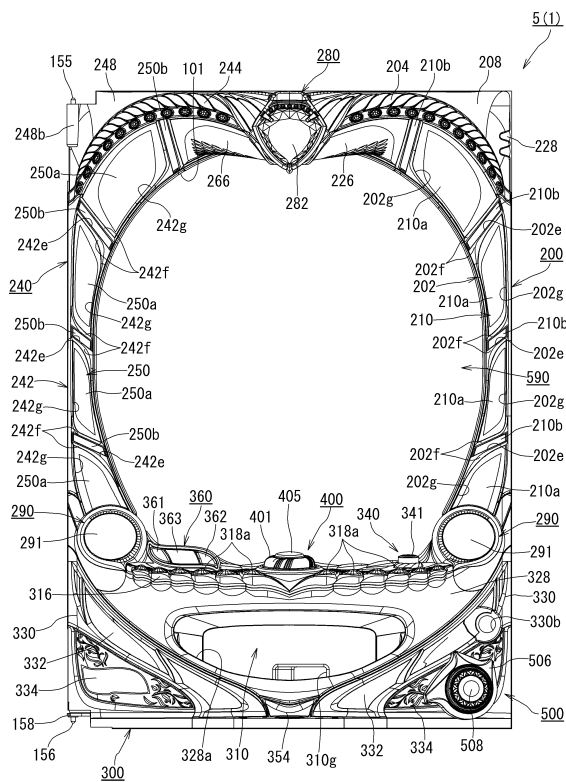
【図15】



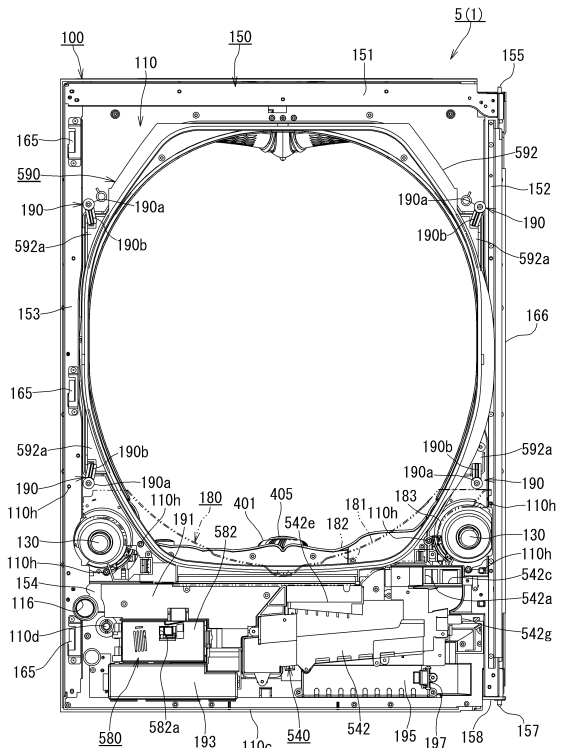
【図16】



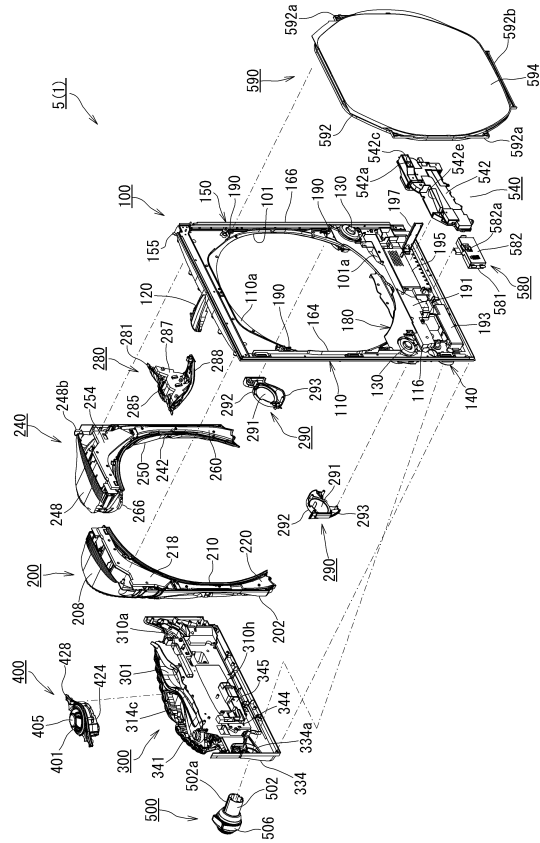
【図17】



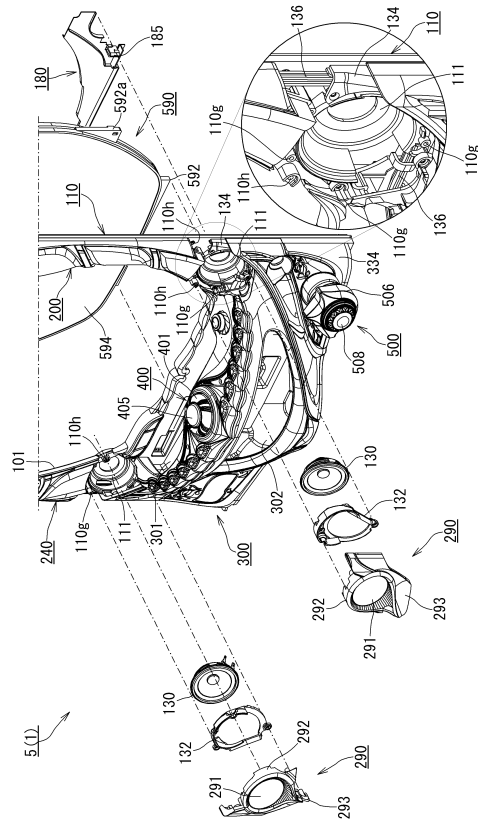
【図18】



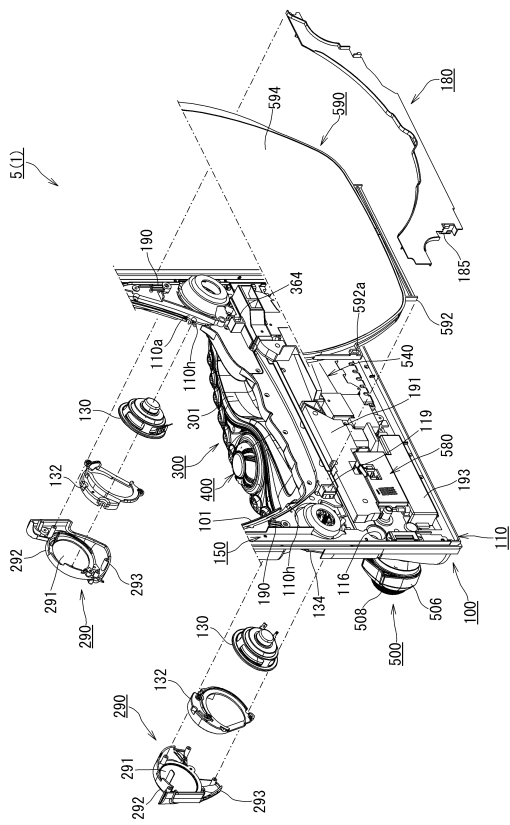
【図 23】



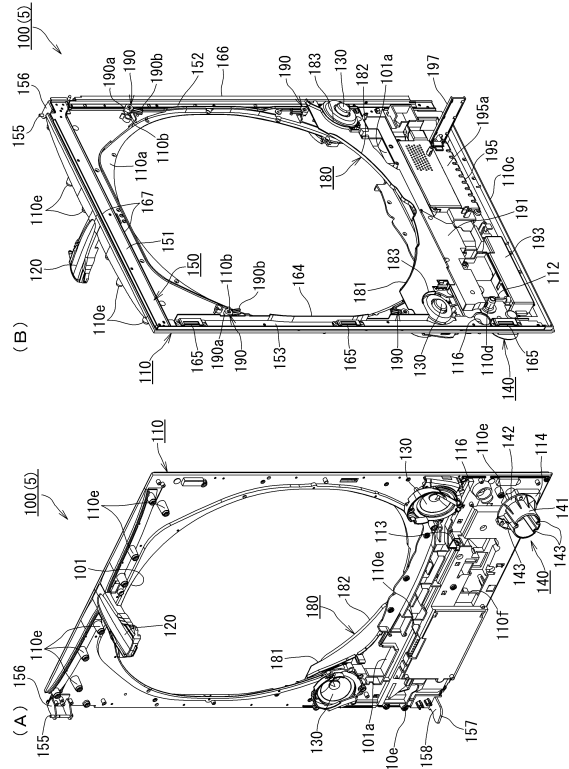
【図 24】



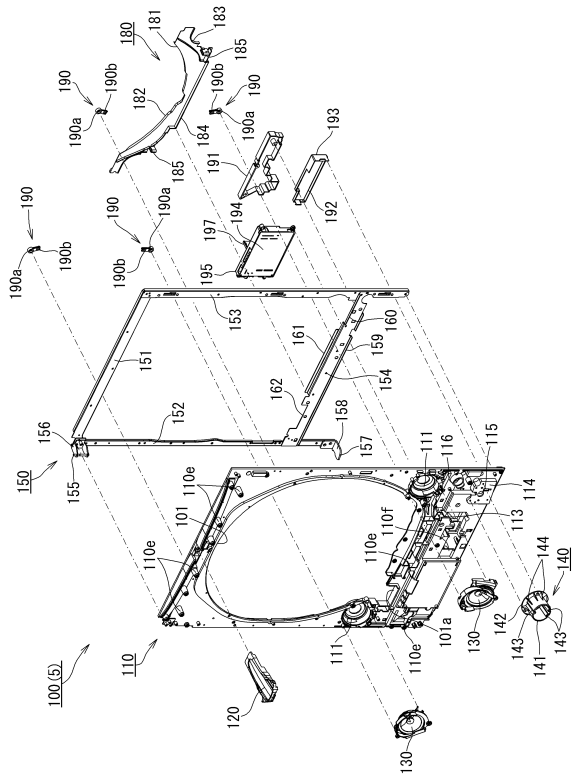
【図 25】



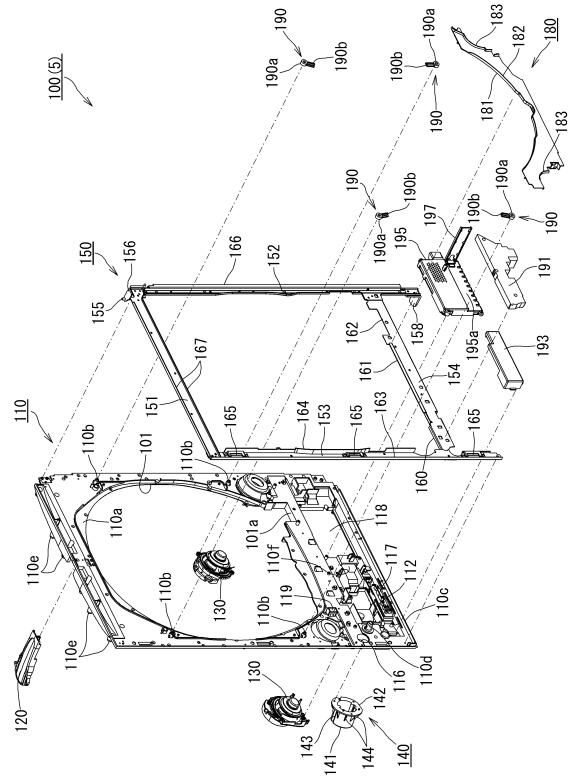
【図 26】



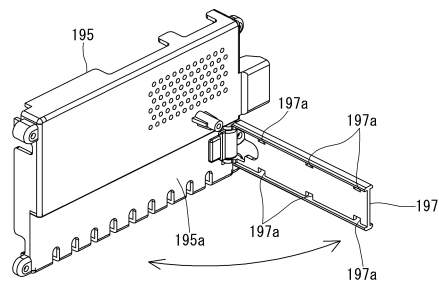
【図 27】



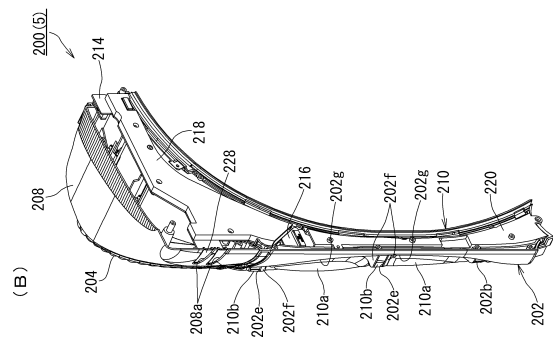
【図 28】



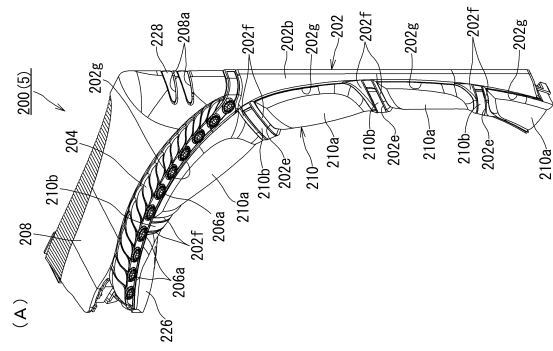
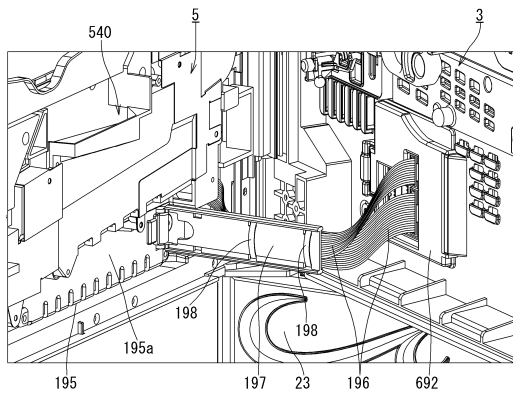
【図 29】



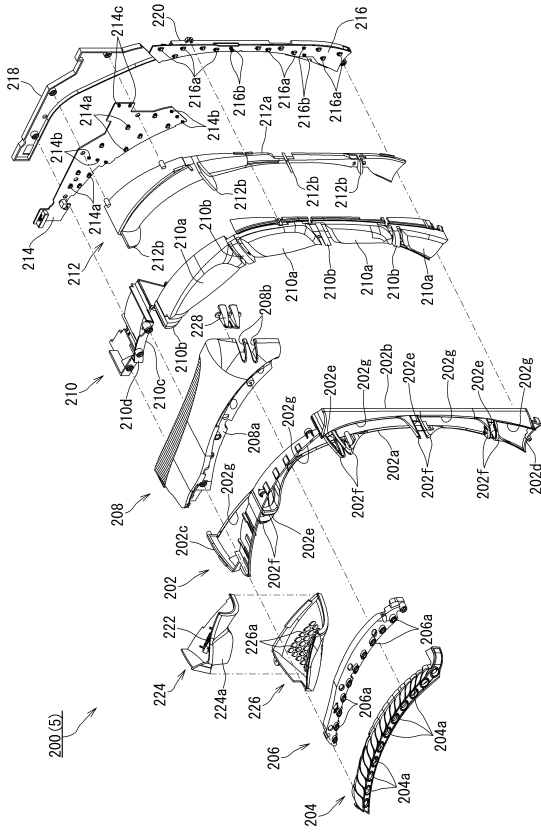
【図 31】



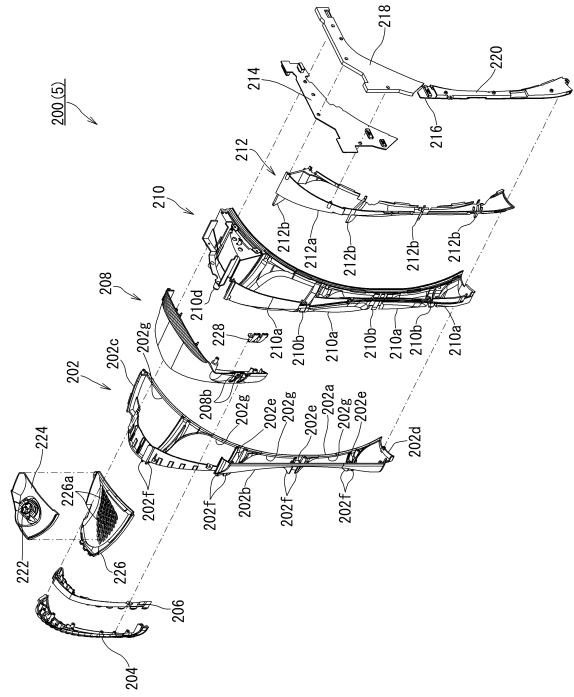
【図 30】



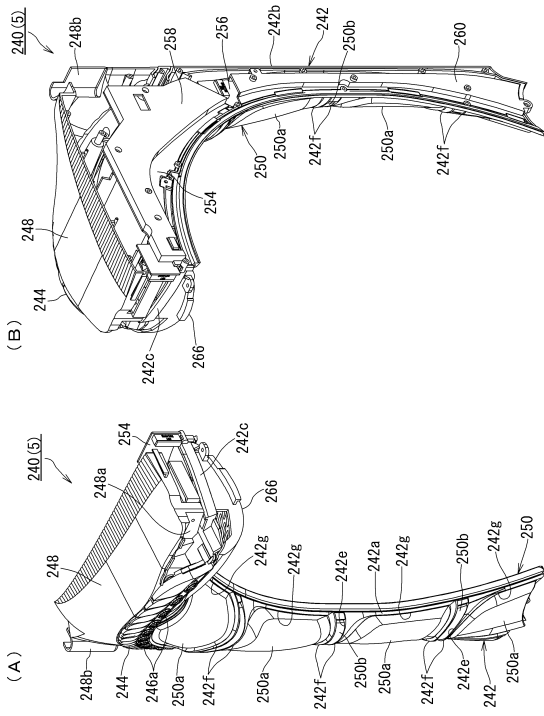
【 図 3 2 】



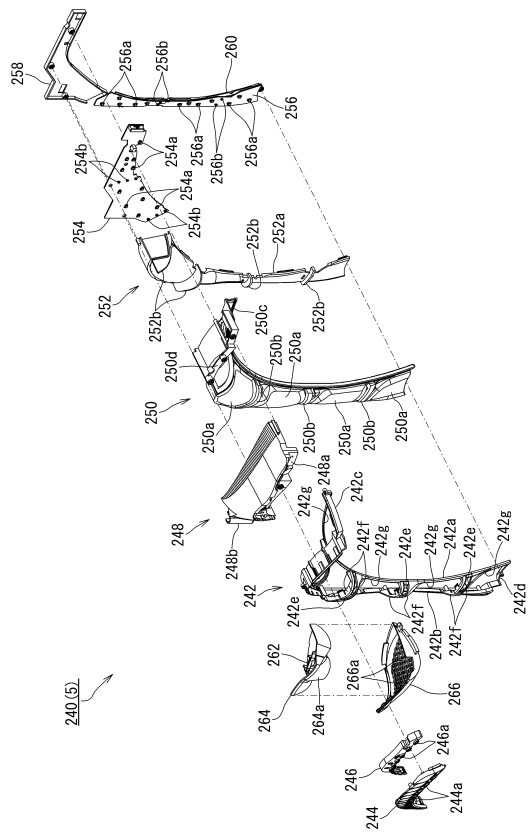
【 図 3 3 】



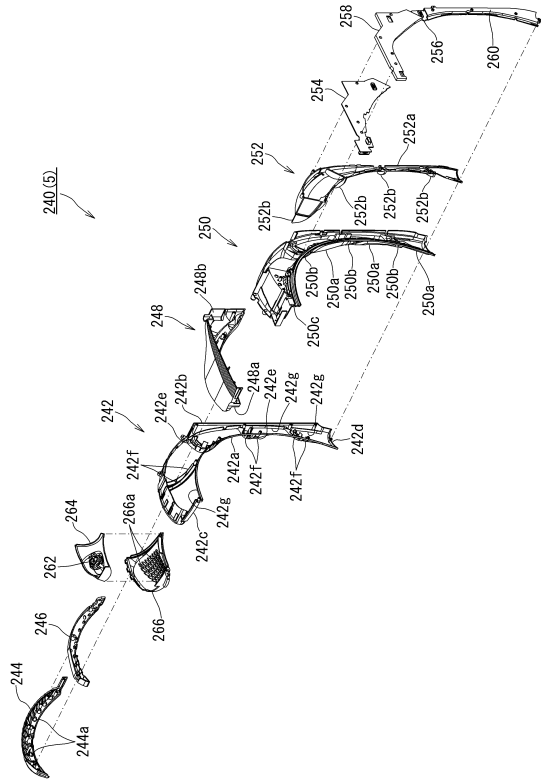
【 図 3 4 】



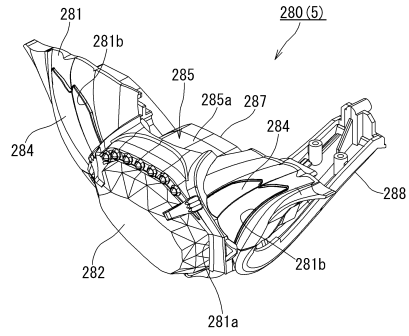
【 図 3 5 】



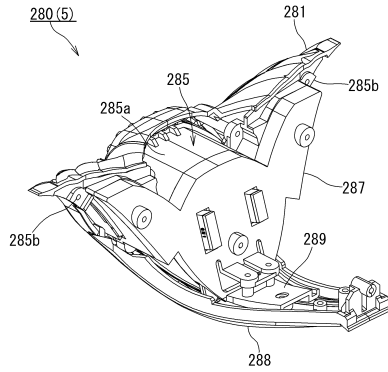
【 図 3 6 】



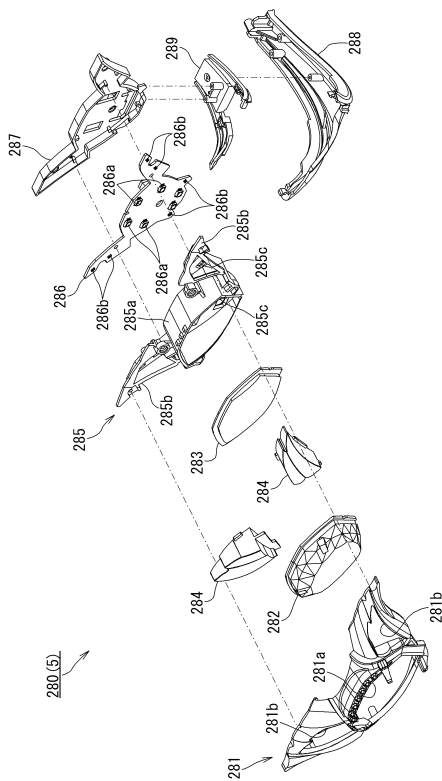
【 図 3 7 】



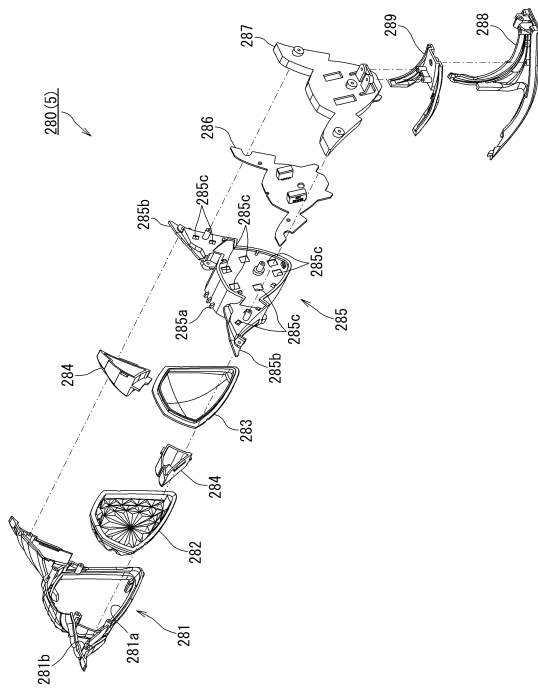
【 図 3 8 】



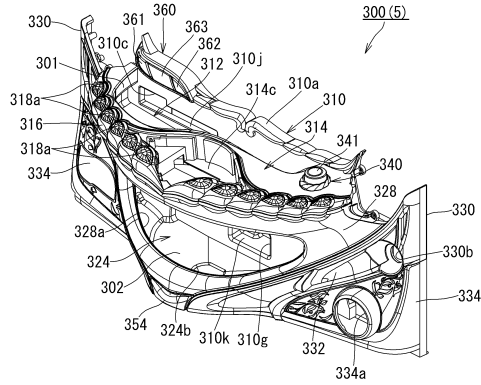
【 図 3 9 】



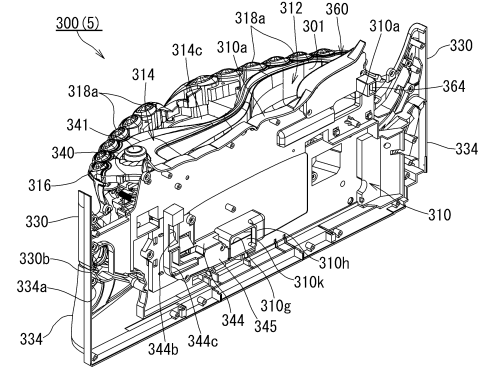
【 図 4 0 】



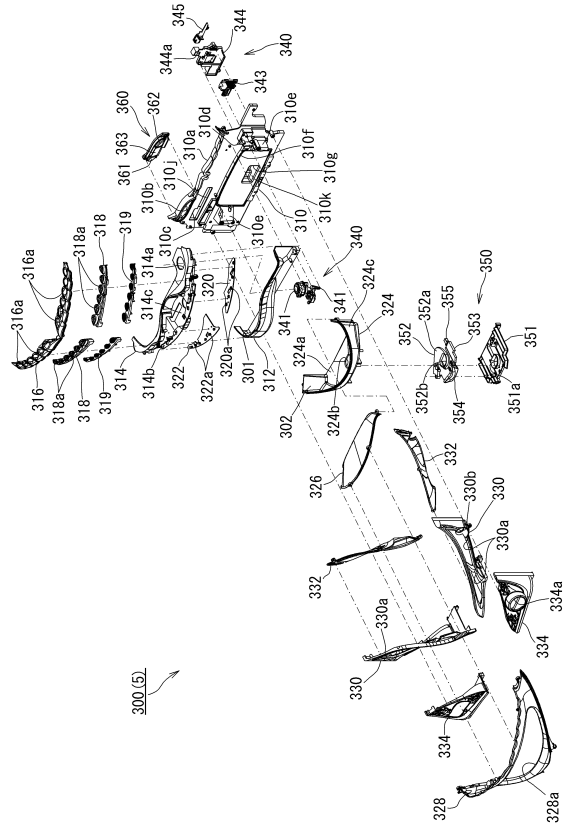
【 4 1 】



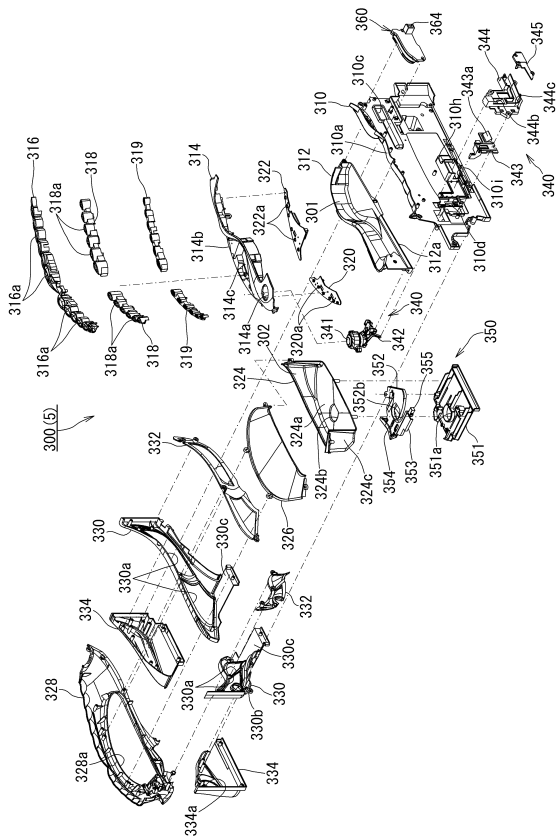
【 4 2 】



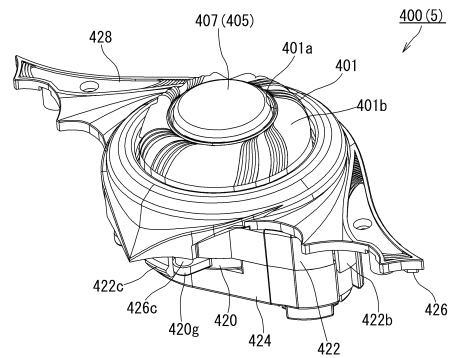
【 4 3 】



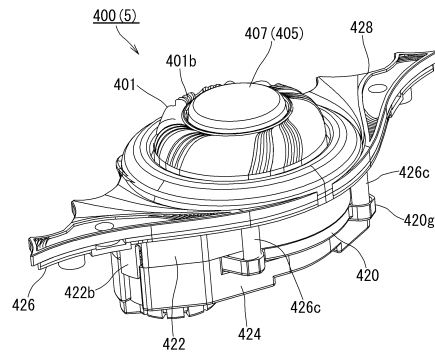
【 4 4 】



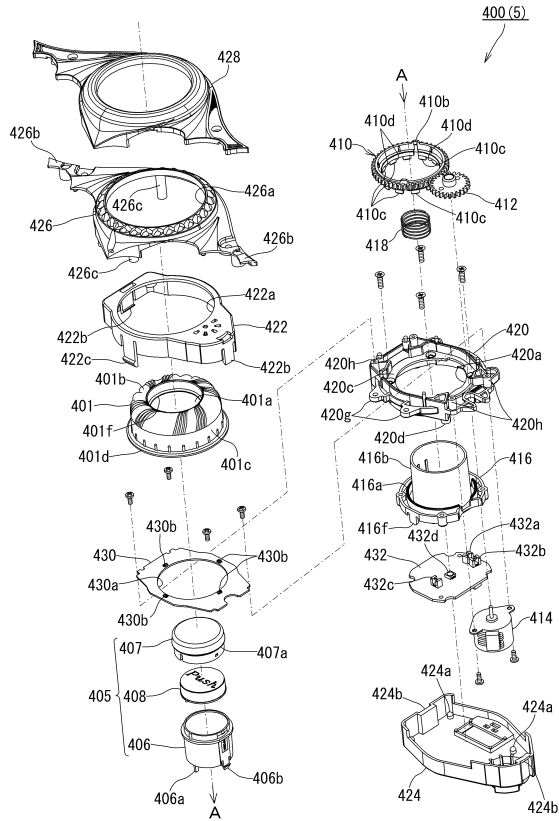
【 4 5 】



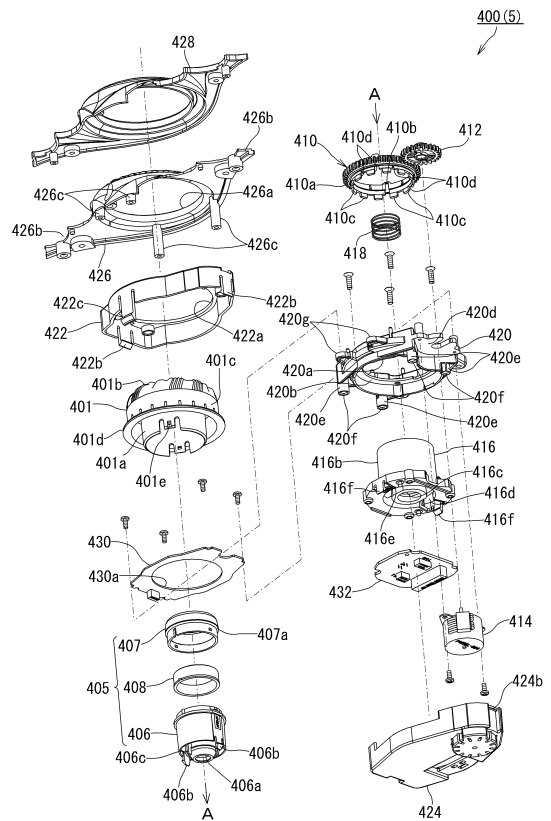
【 4 6 】



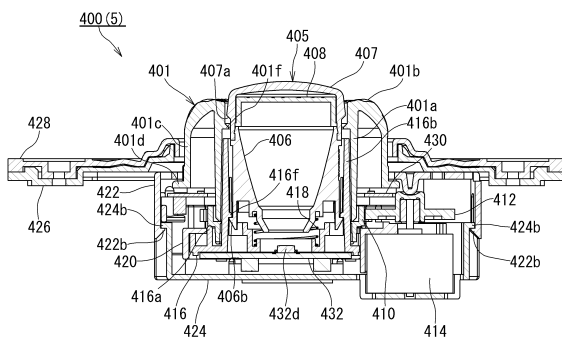
【 図 4 7 】



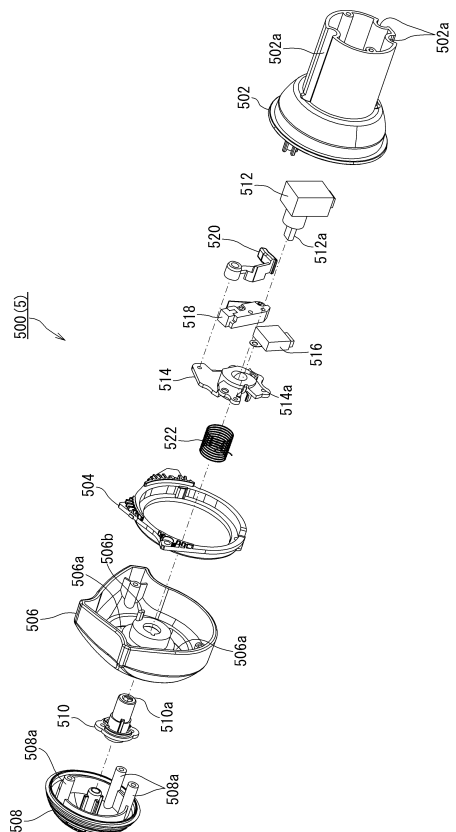
【 図 4 8 】



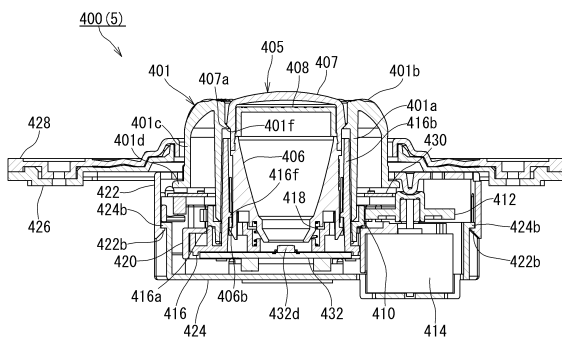
【 図 4 9 】



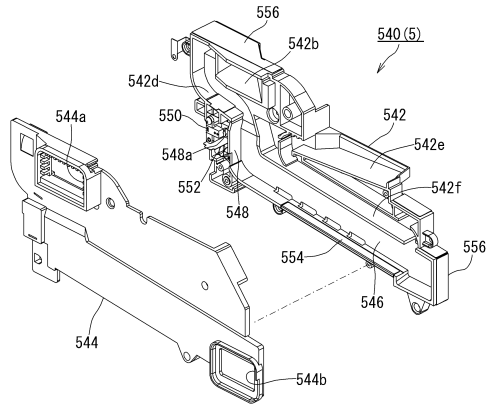
【 図 5 1 】



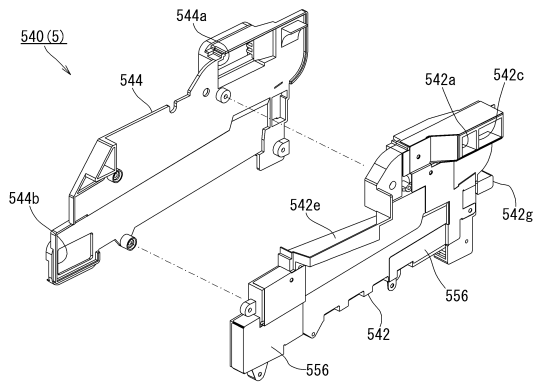
【 図 5 0 】



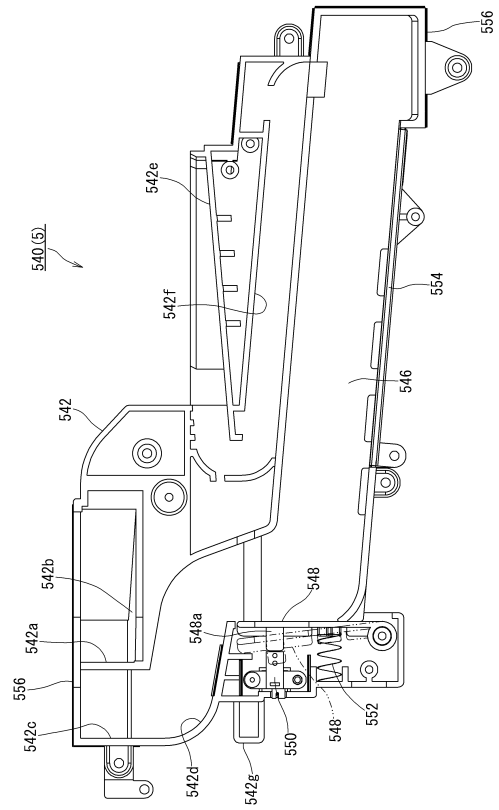
【 5 2 】



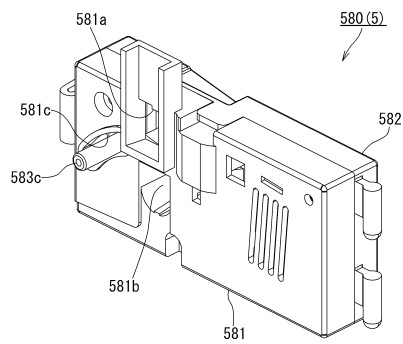
【 5 3 】



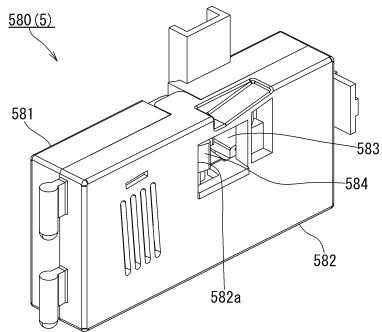
【 5 4 】



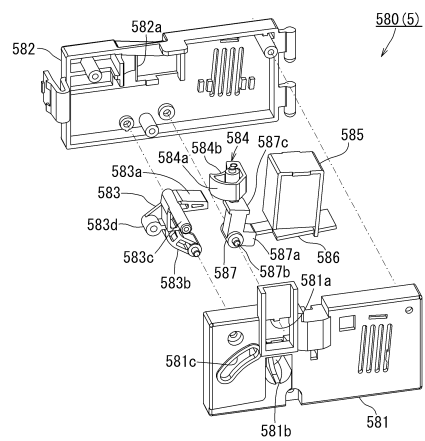
【 5 5 】



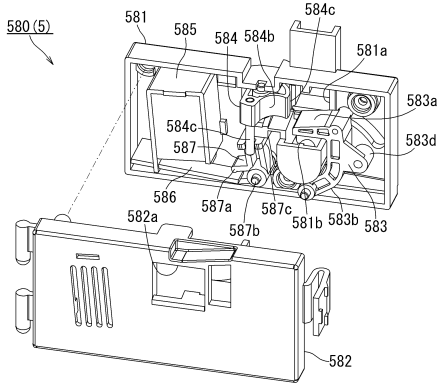
【 5 6 】



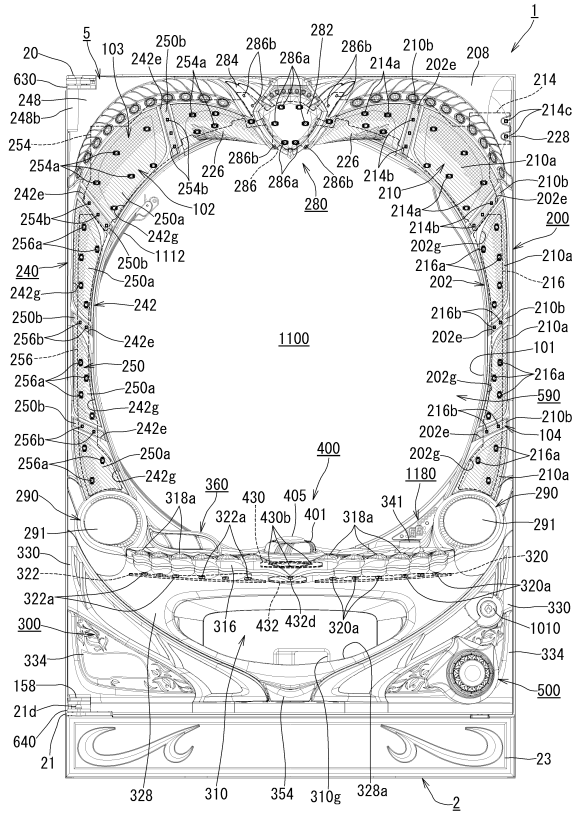
【 5 7 】



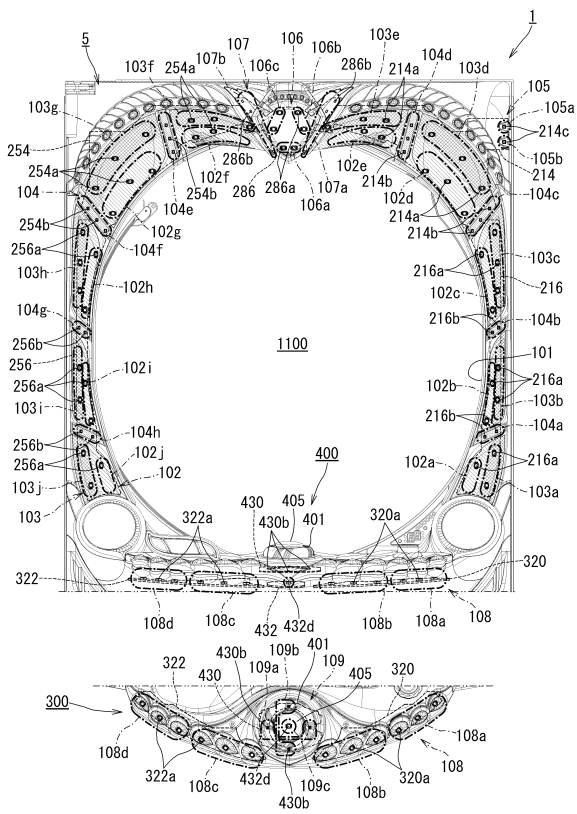
【図58】



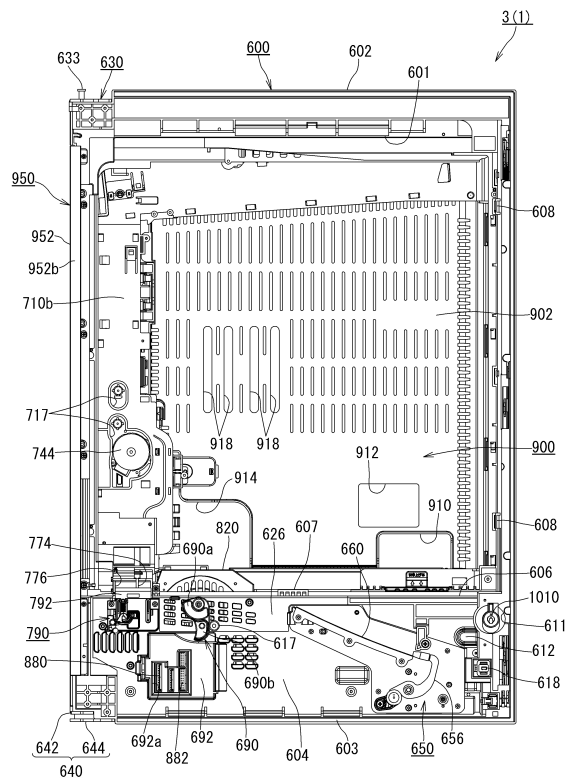
【図59】



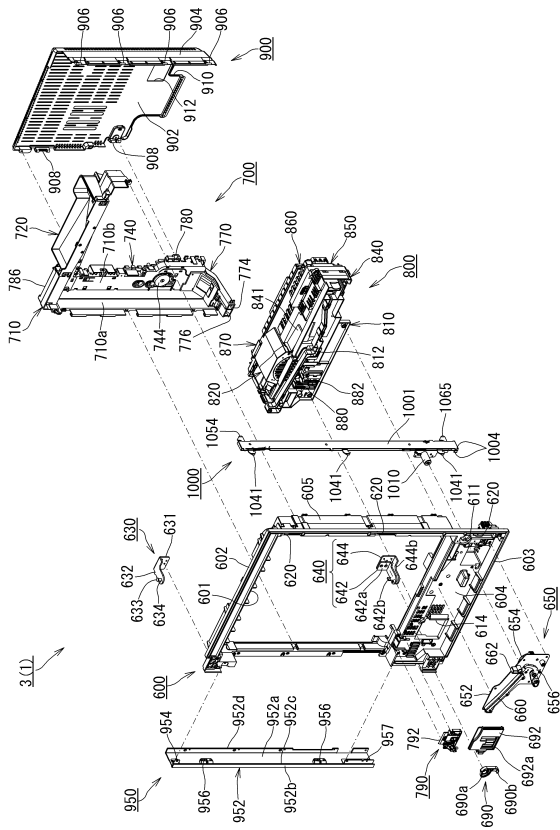
【図60】



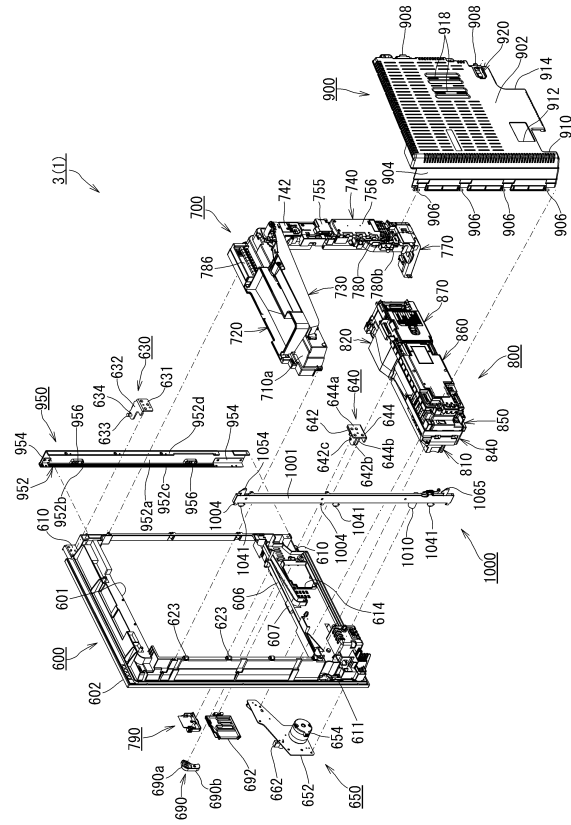
【図61】



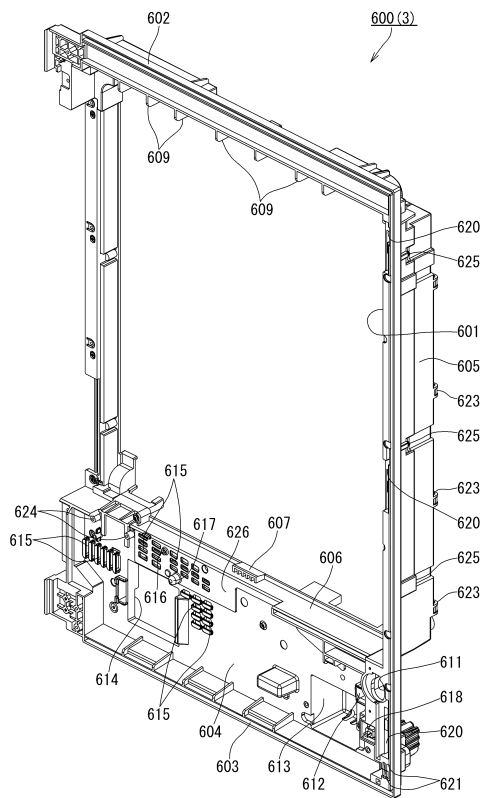
【図 66】



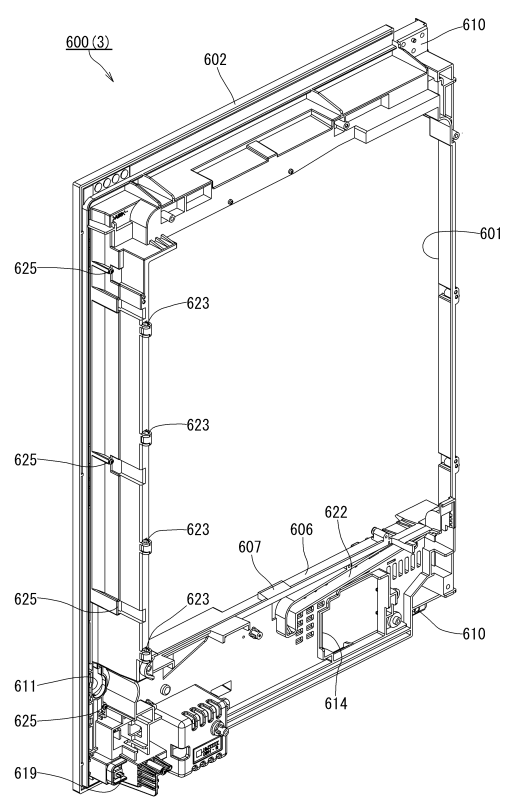
【図 67】



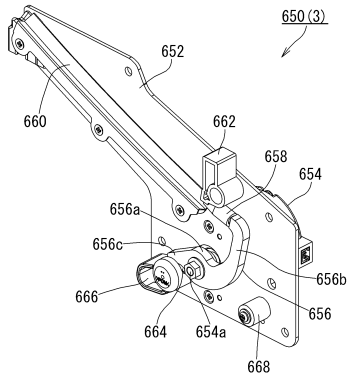
【図 68】



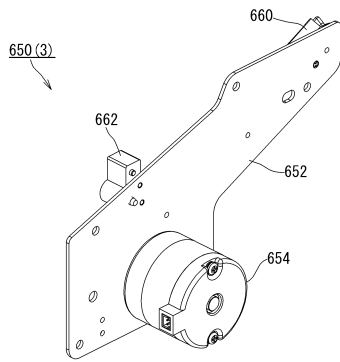
【図 69】



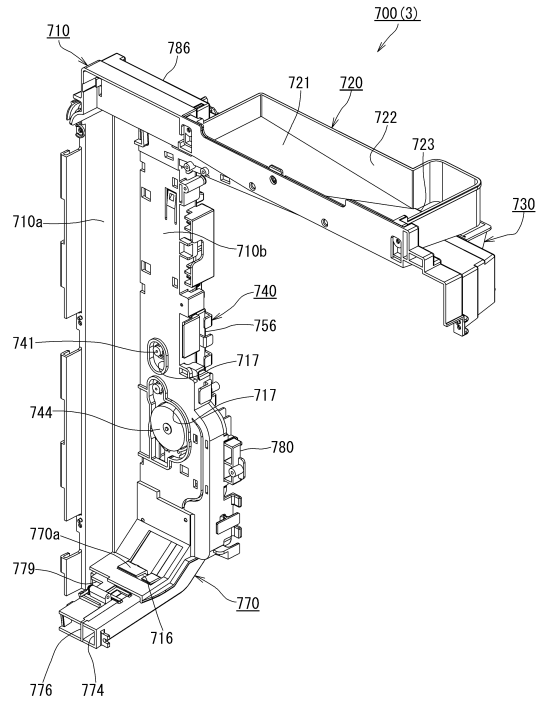
【図70】



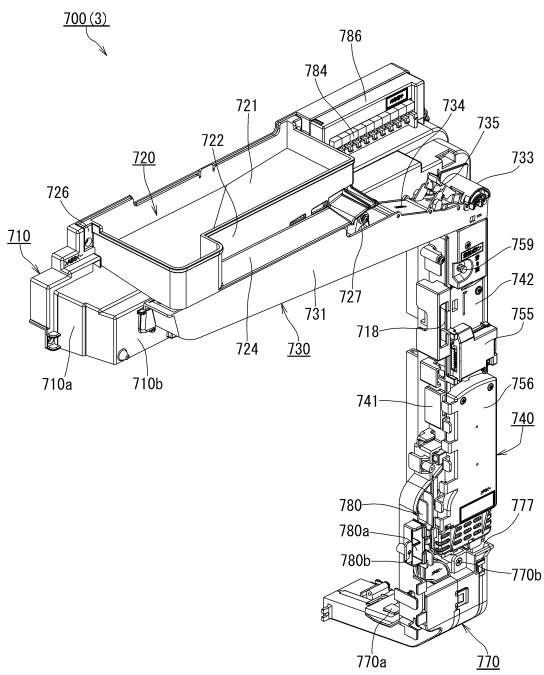
【図71】



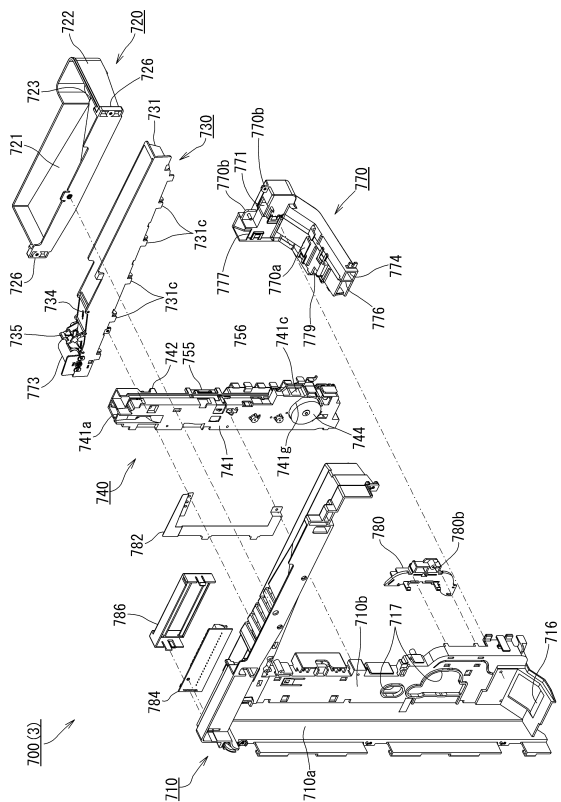
【図72】



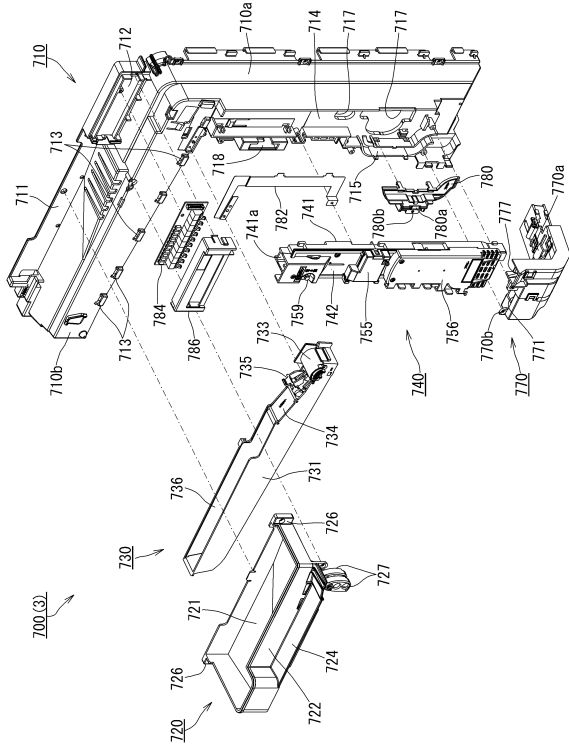
【図73】



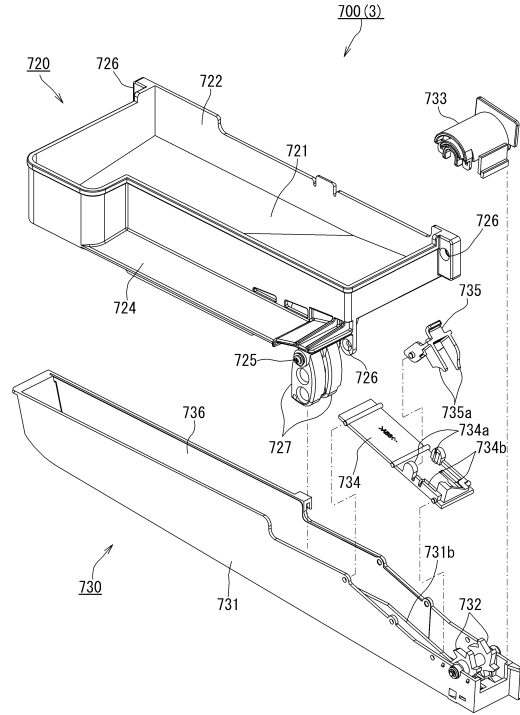
【図74】



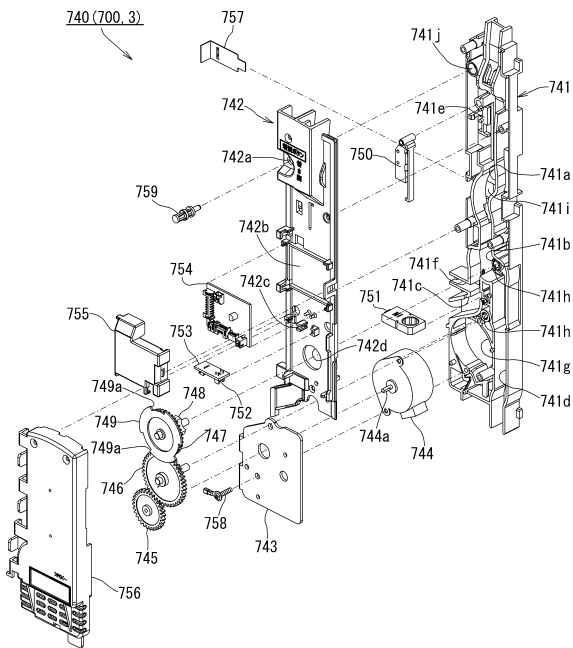
【図 75】



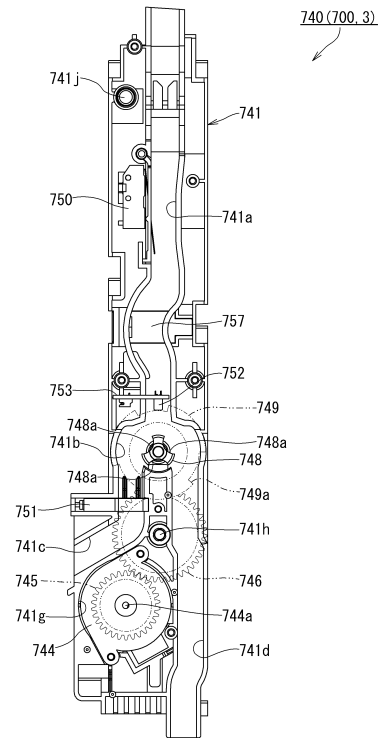
【図 76】



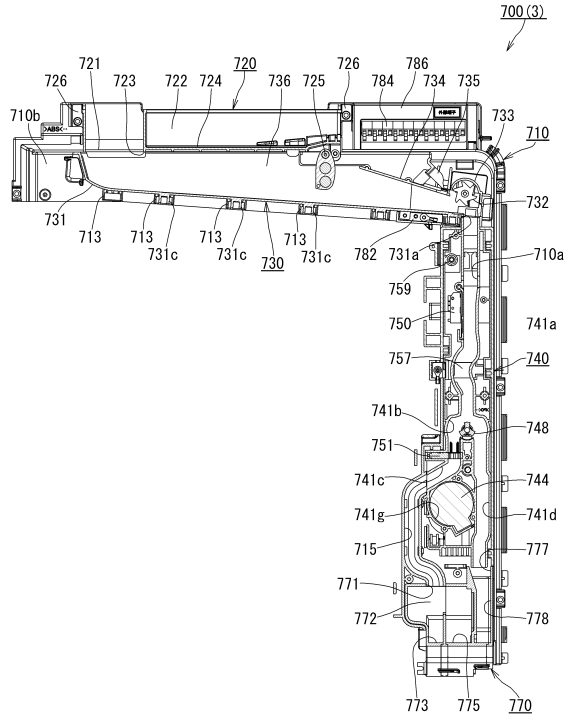
【図 77】



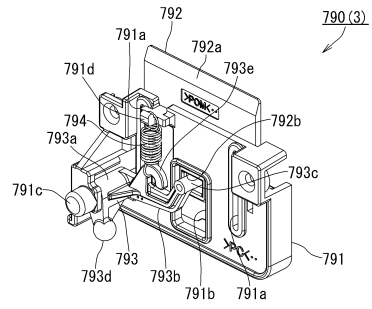
【図 78】



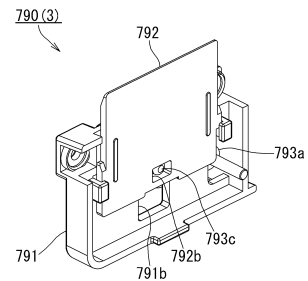
【 図 79 】



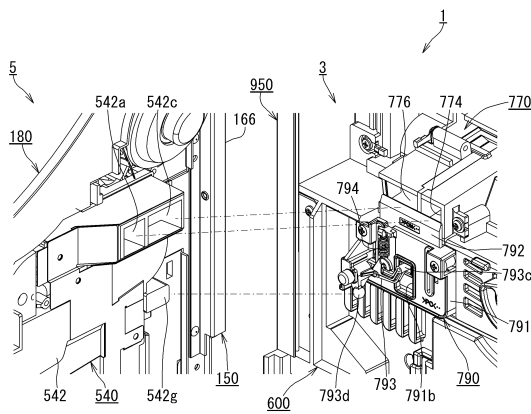
【 図 80 】



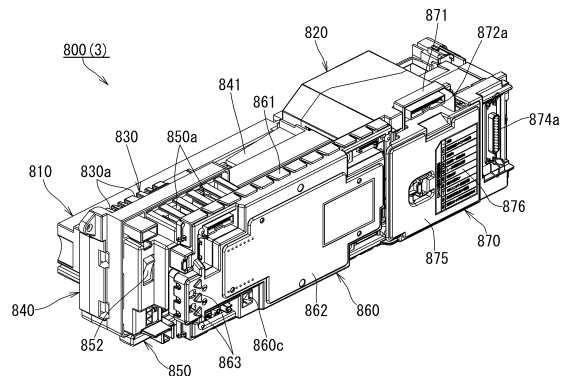
【 図 81 】



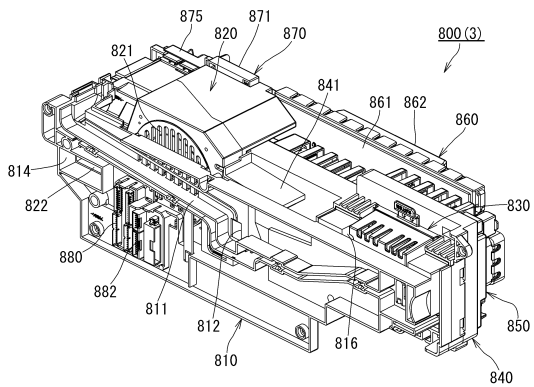
【 図 82 】



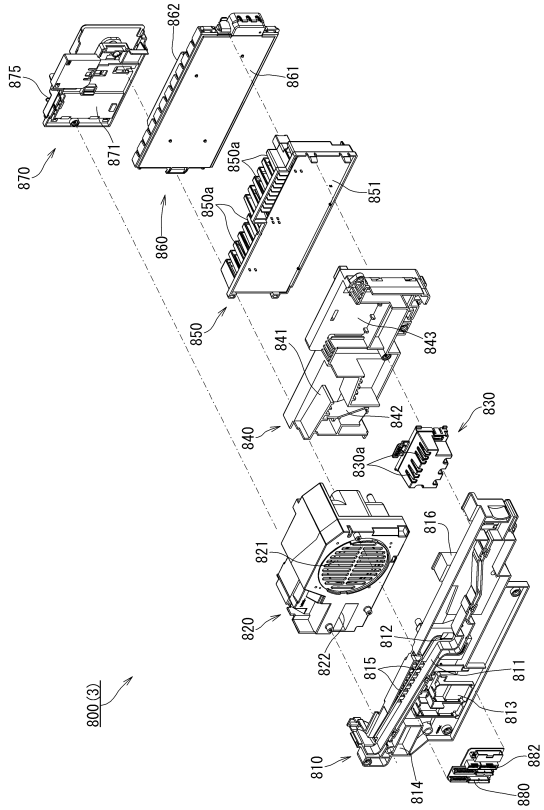
【 図 84 】



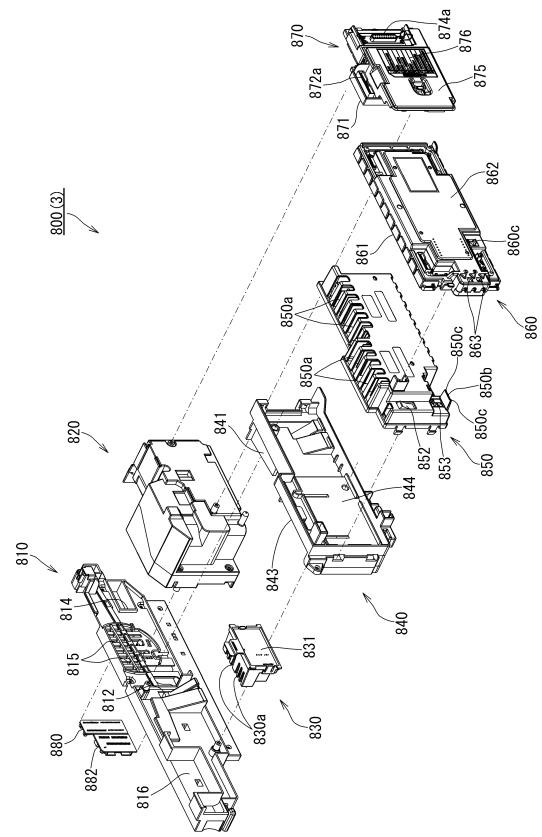
【 図 83 】



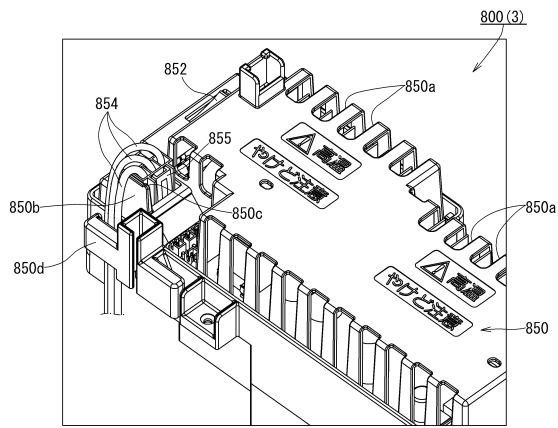
【 図 85 】



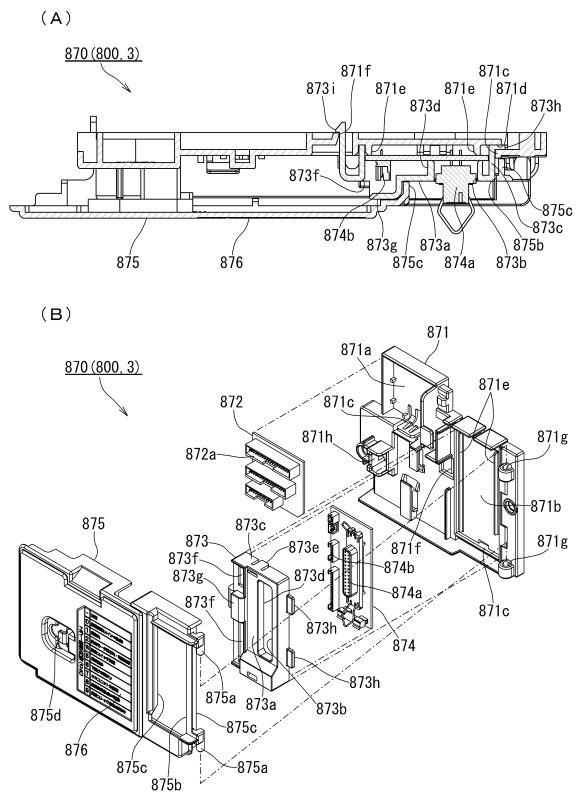
【 図 86 】



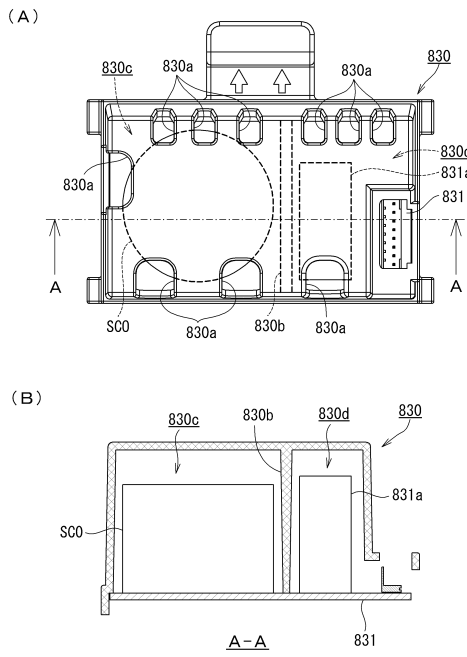
【 図 87 】



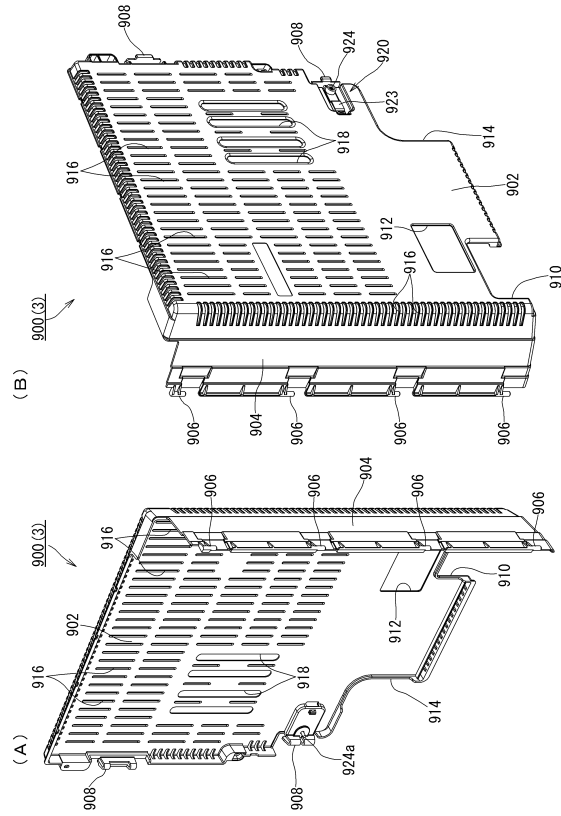
【 図 88 】



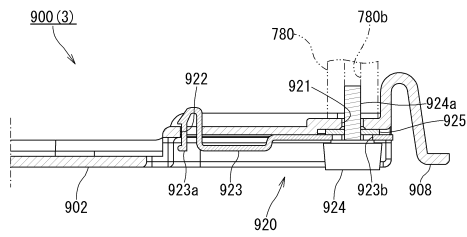
【 89 】



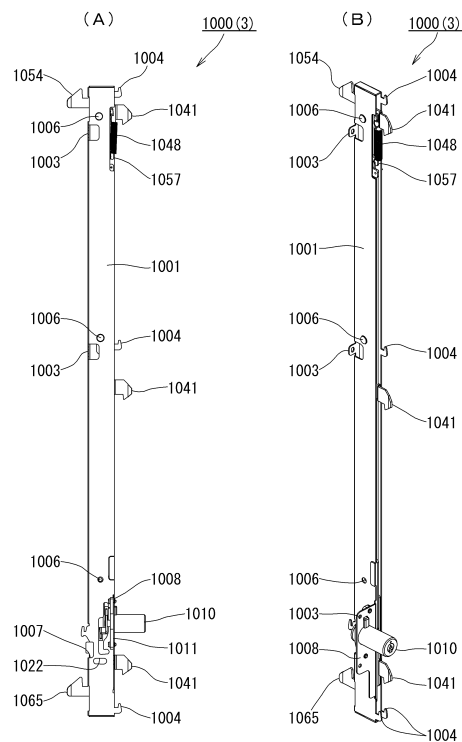
【 90 】



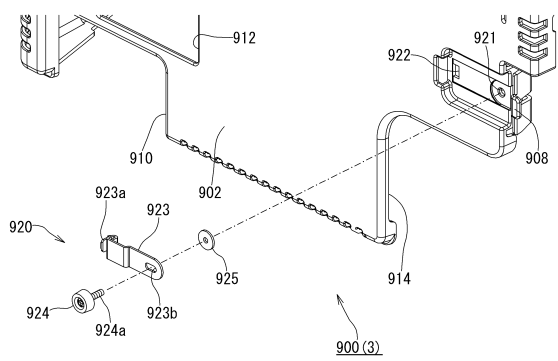
【 91 】



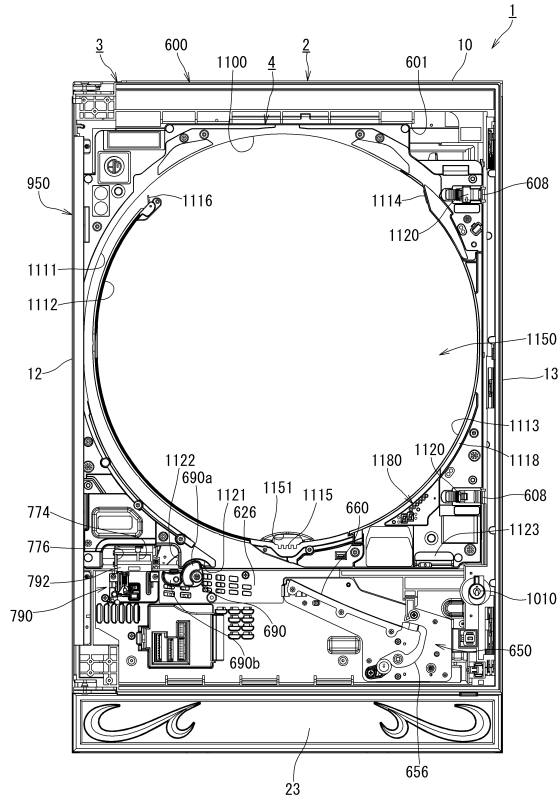
【 93 】



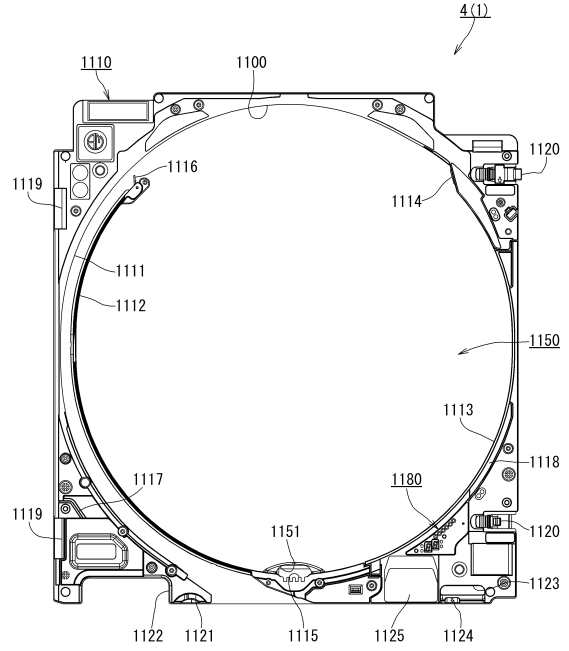
【 92 】



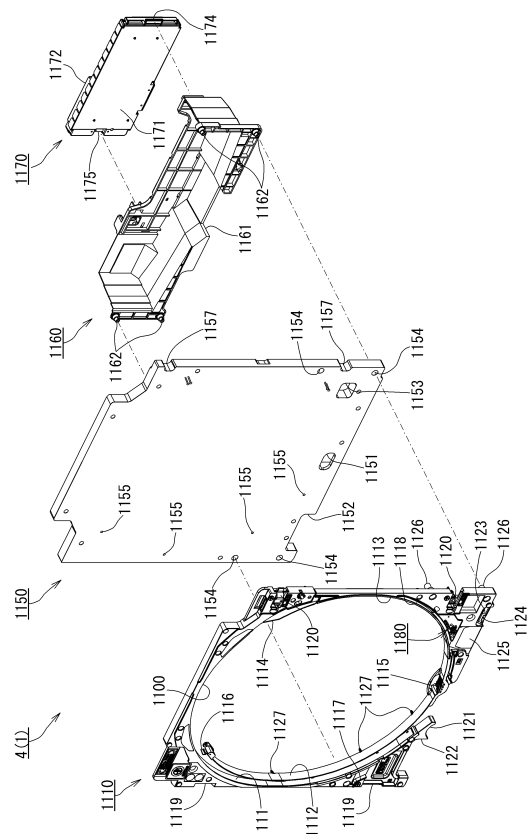
【図98】



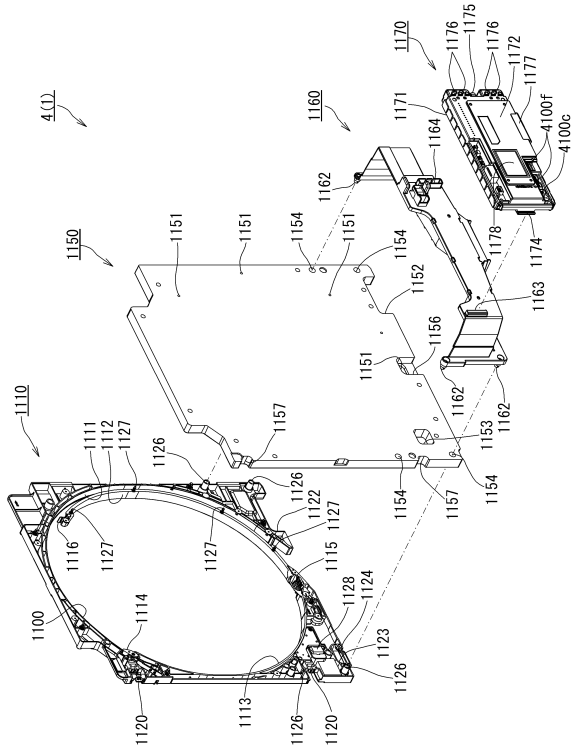
【図99】



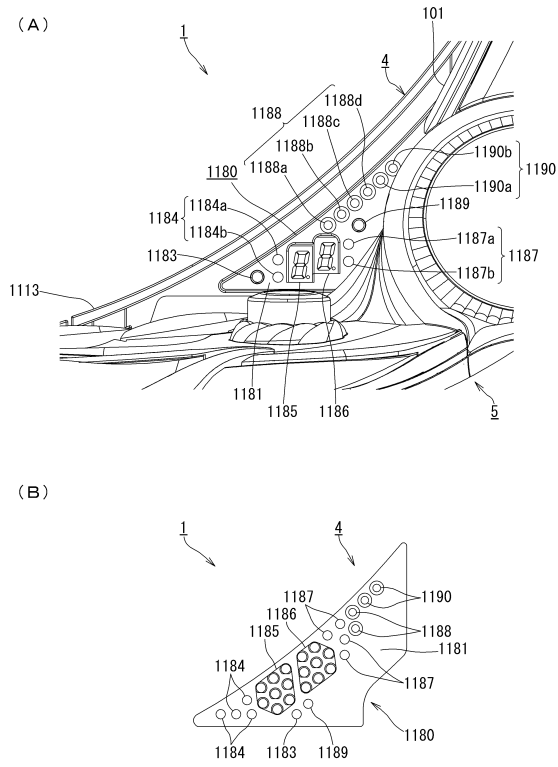
【図100】



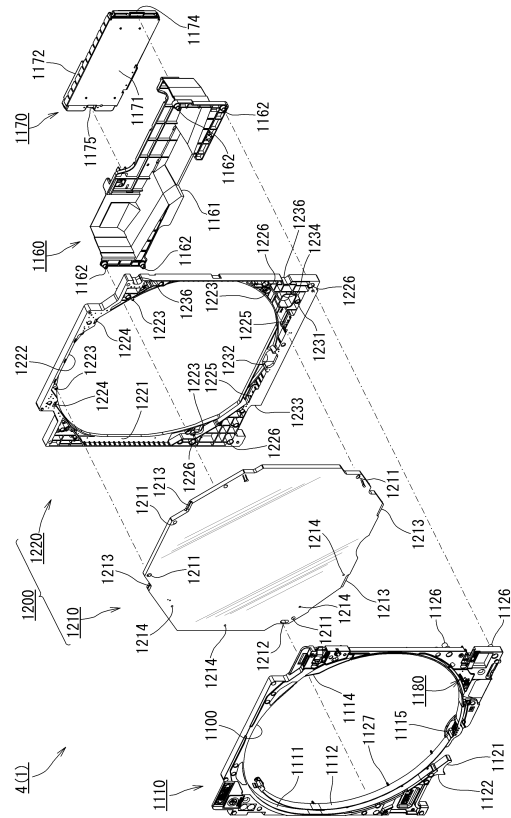
【図101】



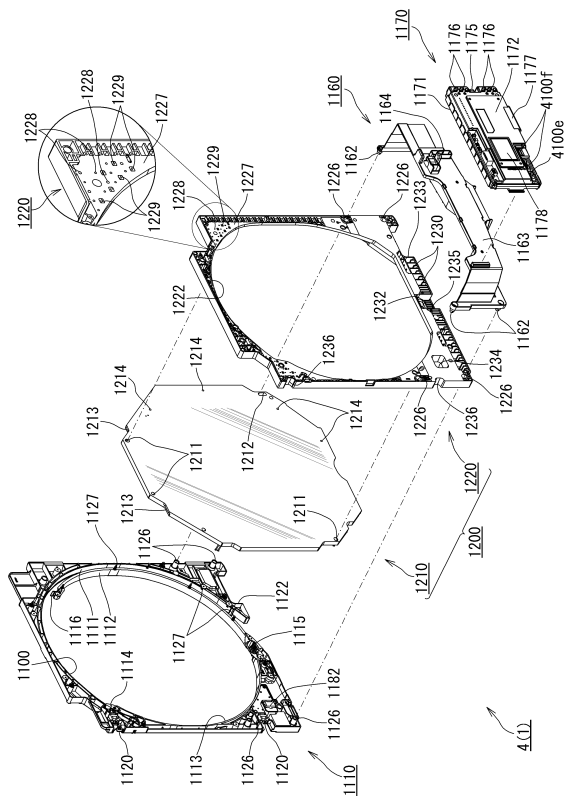
【図102】



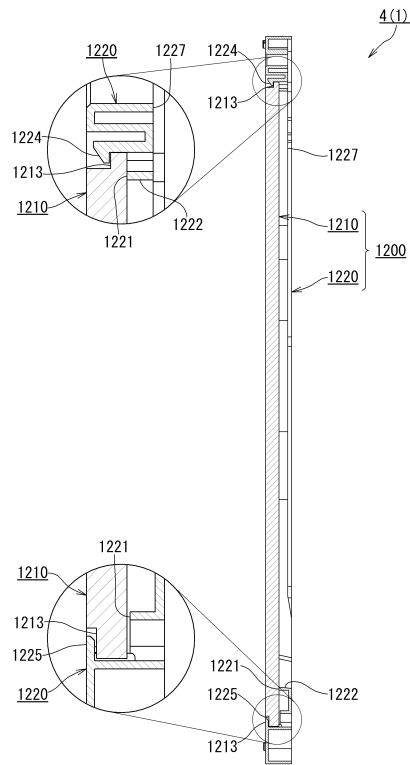
【図103】



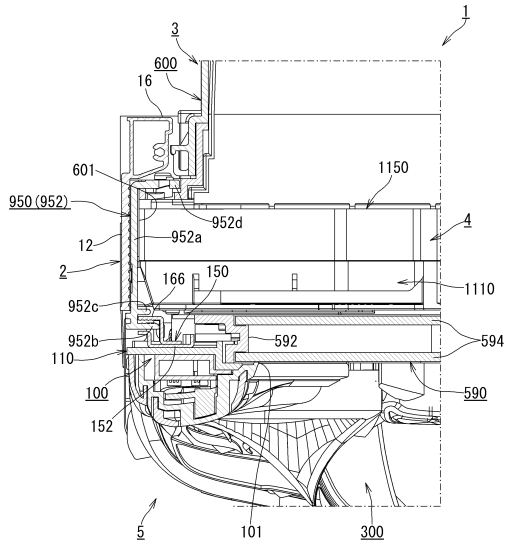
【図104】



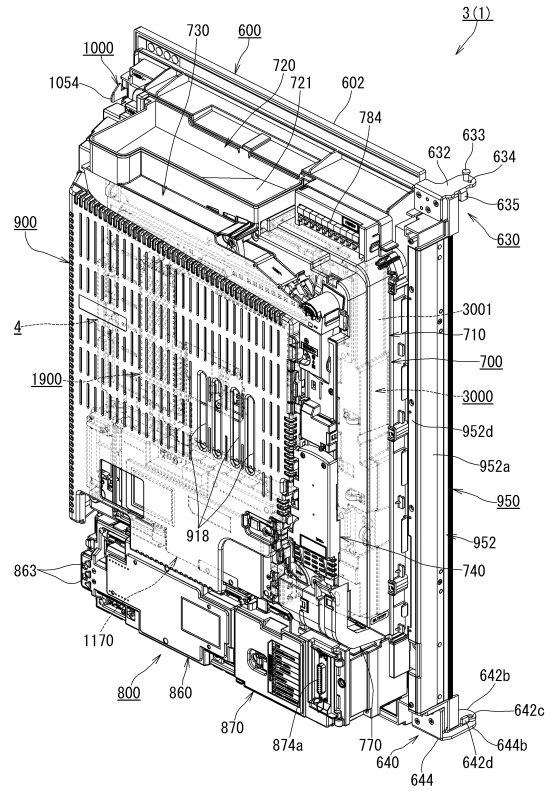
【図105】



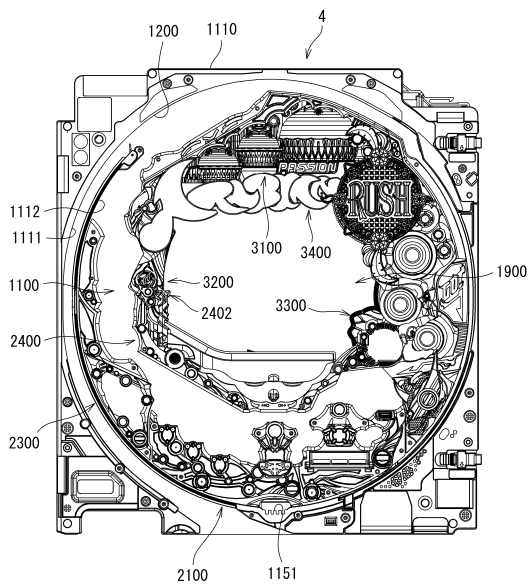
【図106】



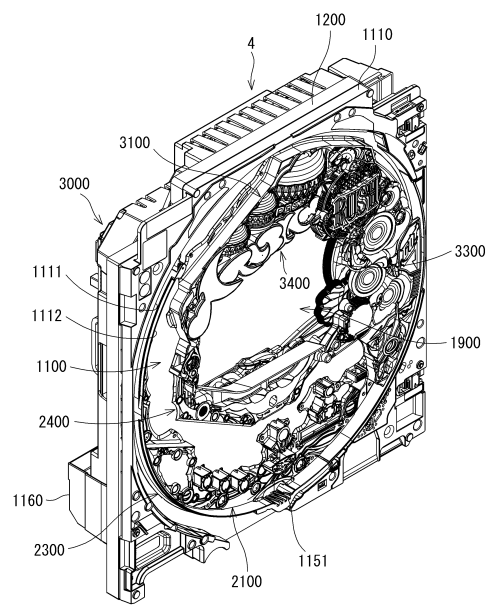
【図107】



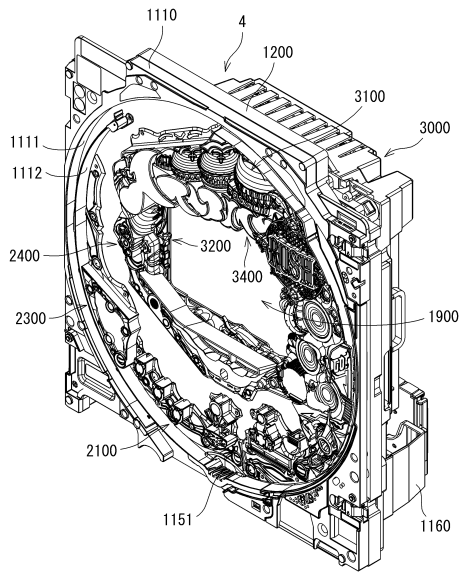
【図108】



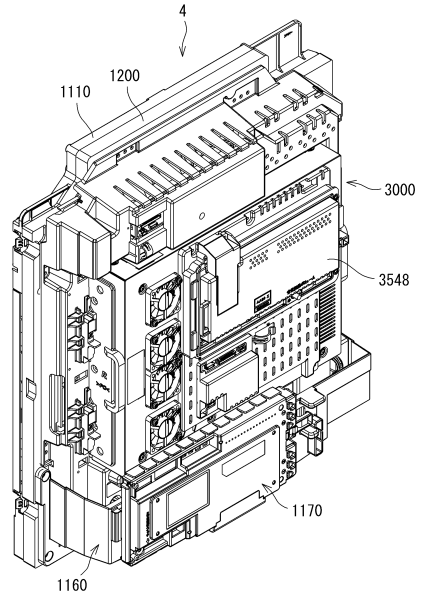
【図109】



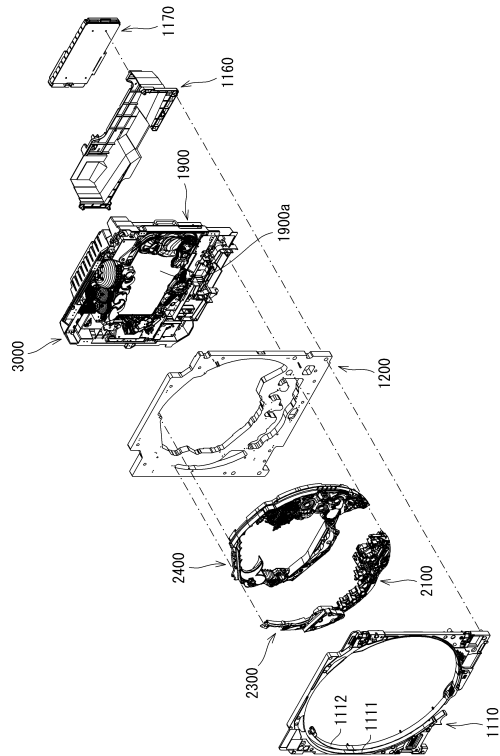
【図110】



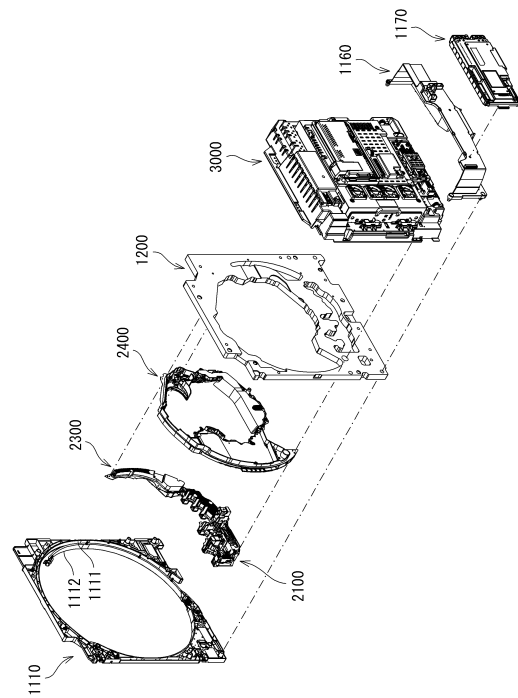
【図111】



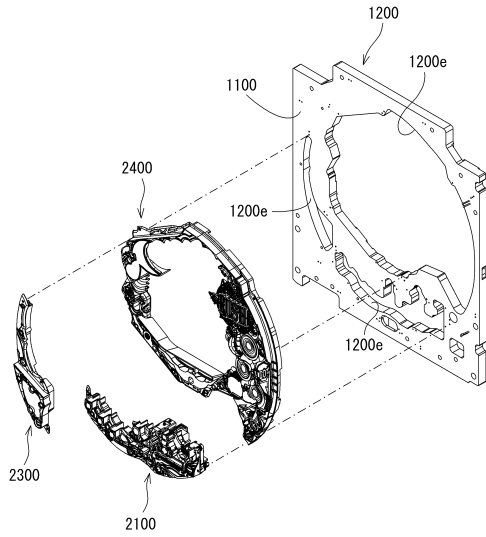
【図112】



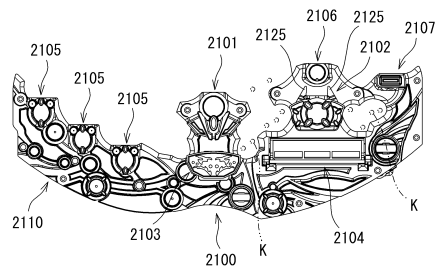
【図113】



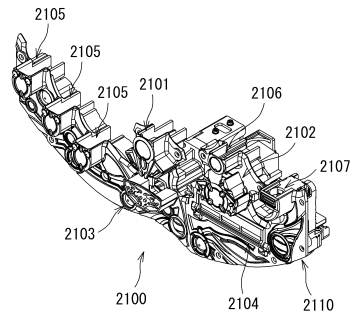
【 1 1 4 】



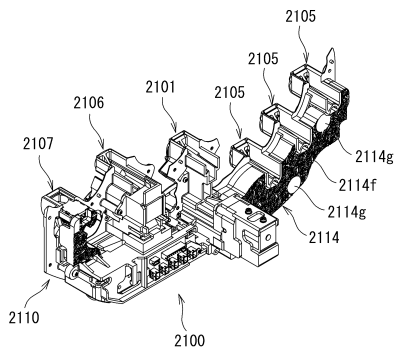
【 1 1 5 】



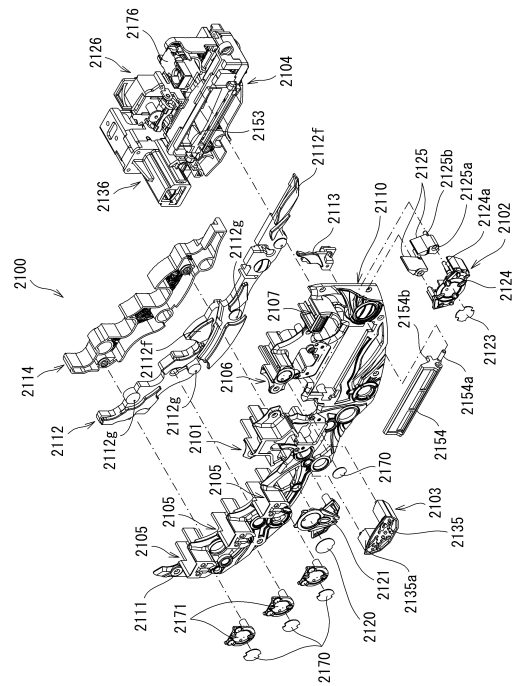
【 1 1 6 】



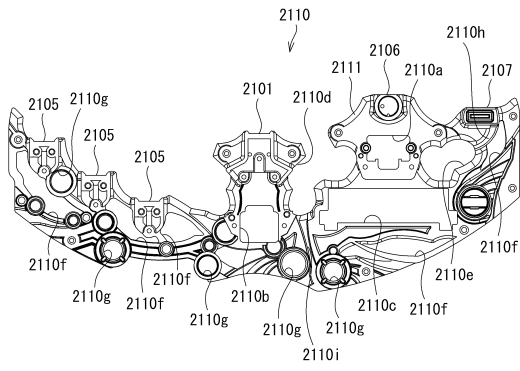
【 1 1 7 】



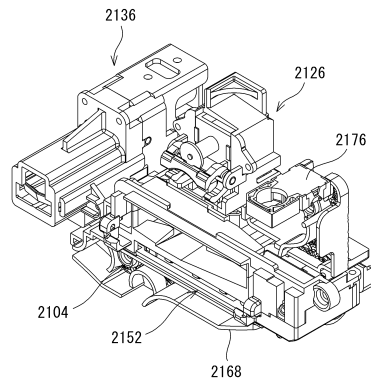
【 1 1 8 】



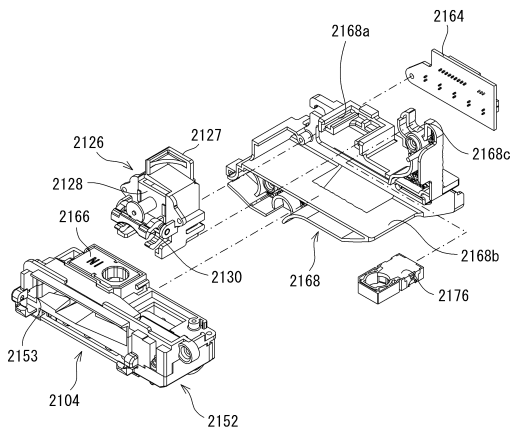
【図119】



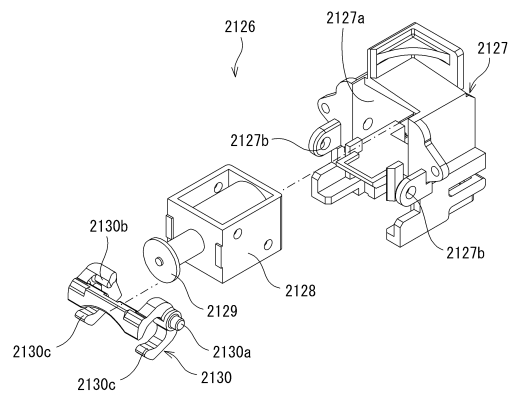
【図120】



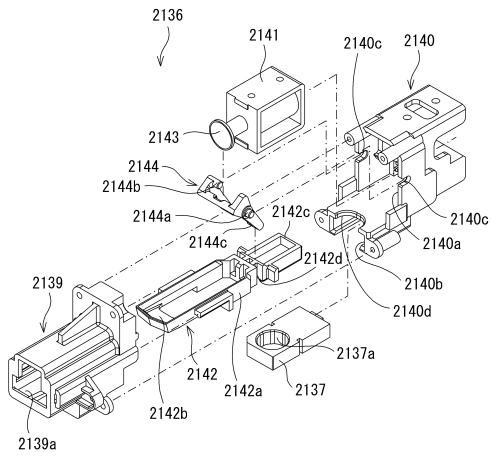
【図121】



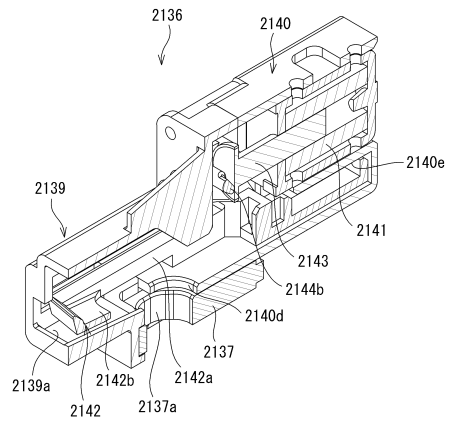
【図122】



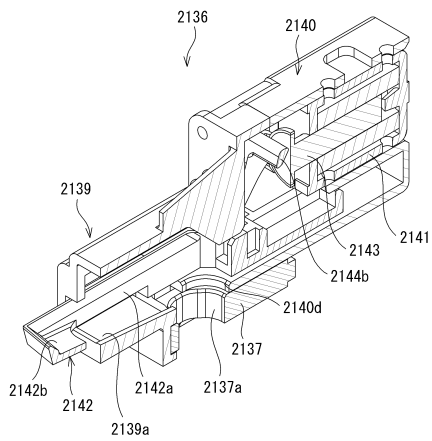
【 図 1 2 3 】



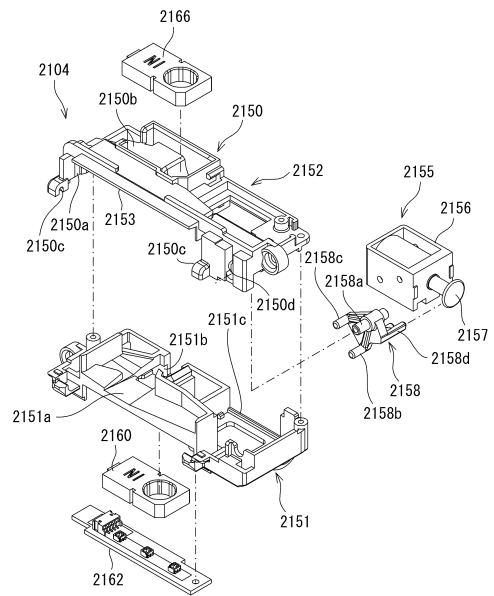
【 図 1 2 4 】



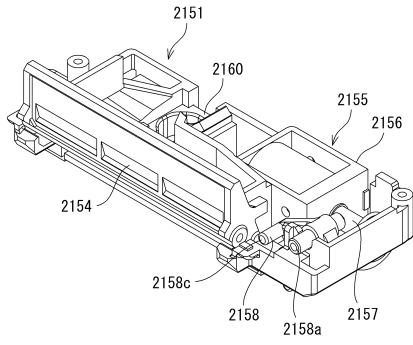
【 図 1 2 5 】



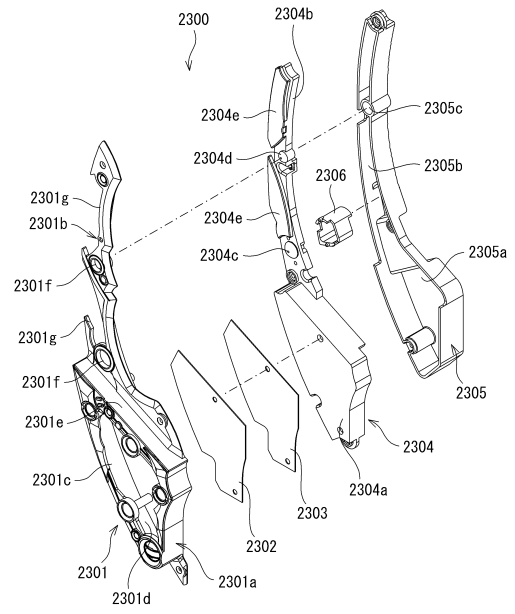
【 図 1 2 6 】



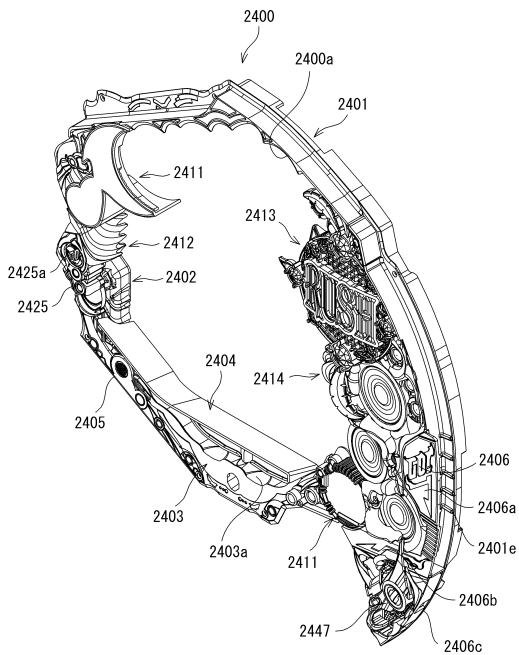
【 図 1 2 7 】



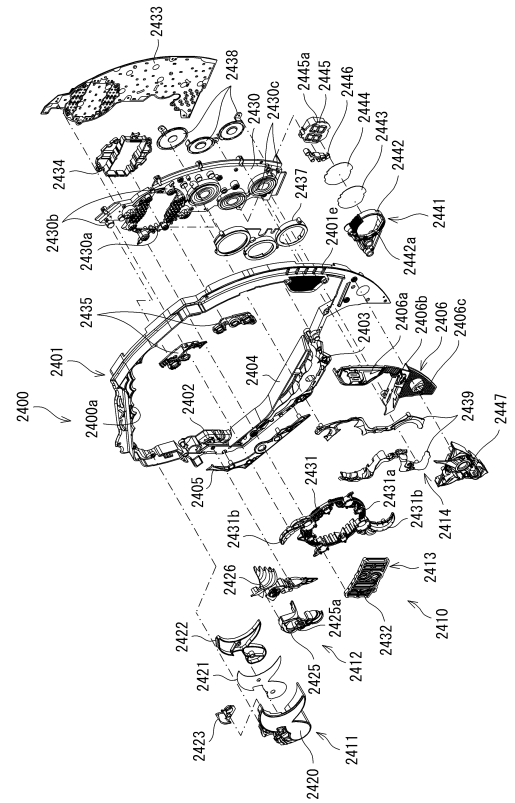
【 図 1 2 8 】



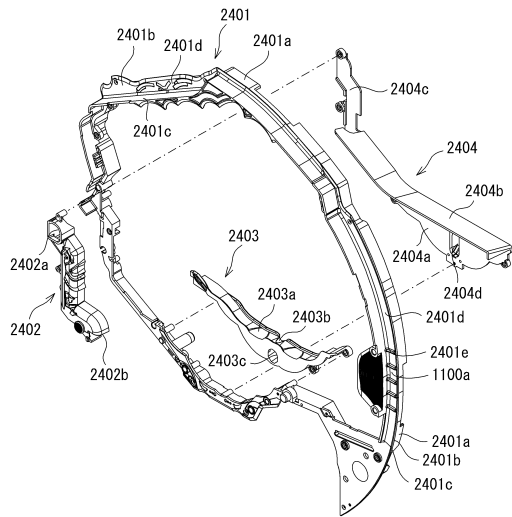
【 図 1 2 9 】



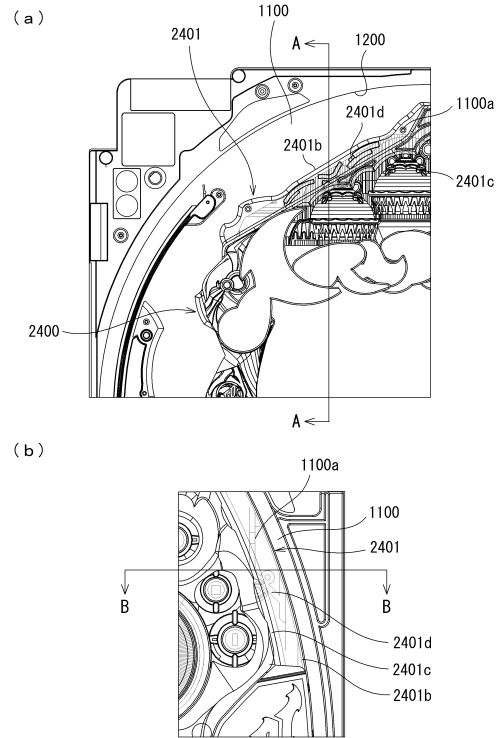
【 図 1 3 0 】



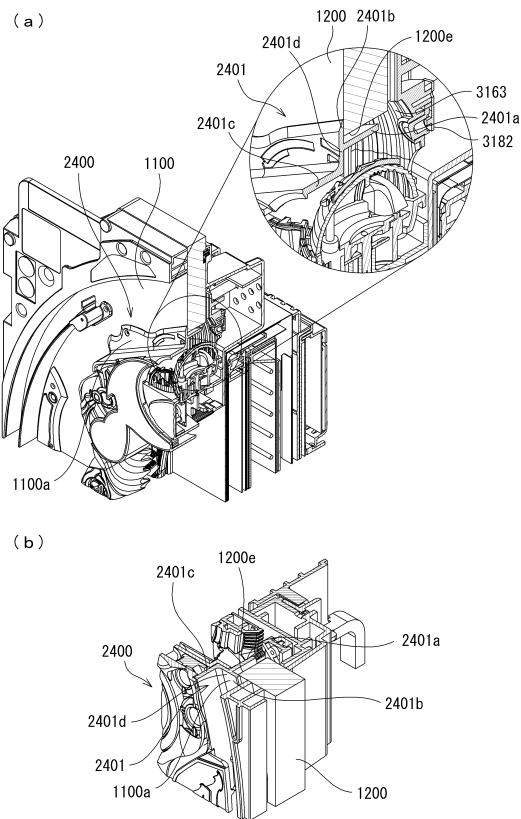
【図131】



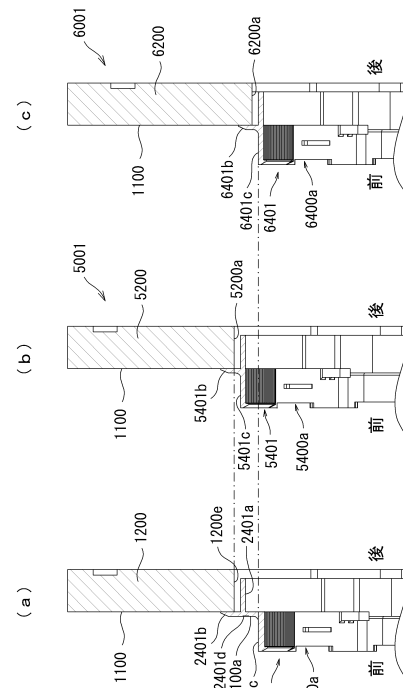
【図132】



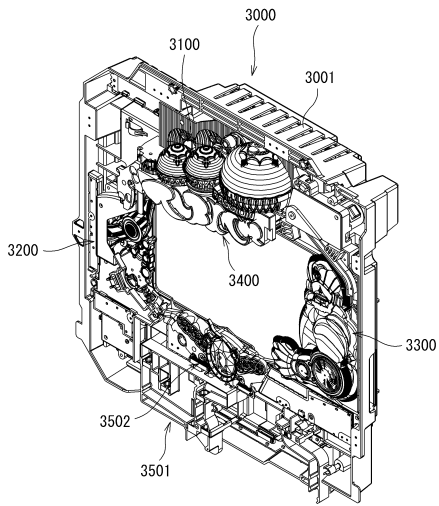
【図133】



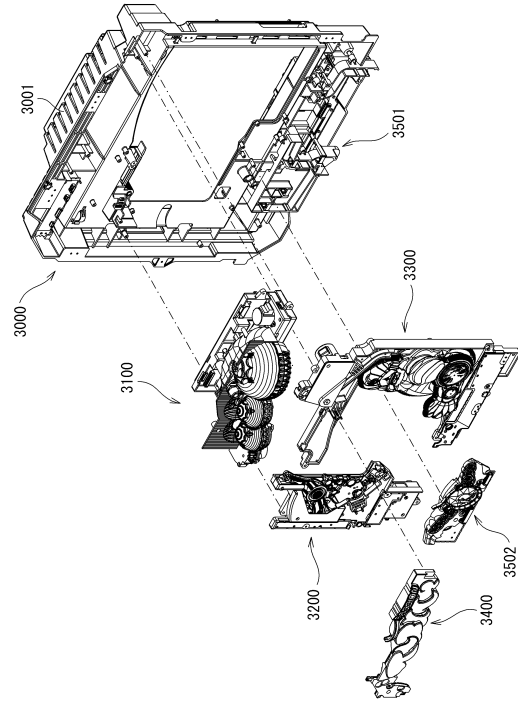
【図134】



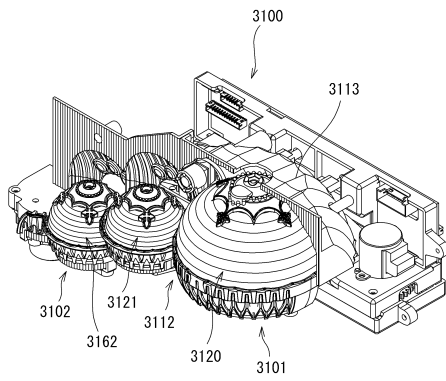
【 図 1 3 5 】



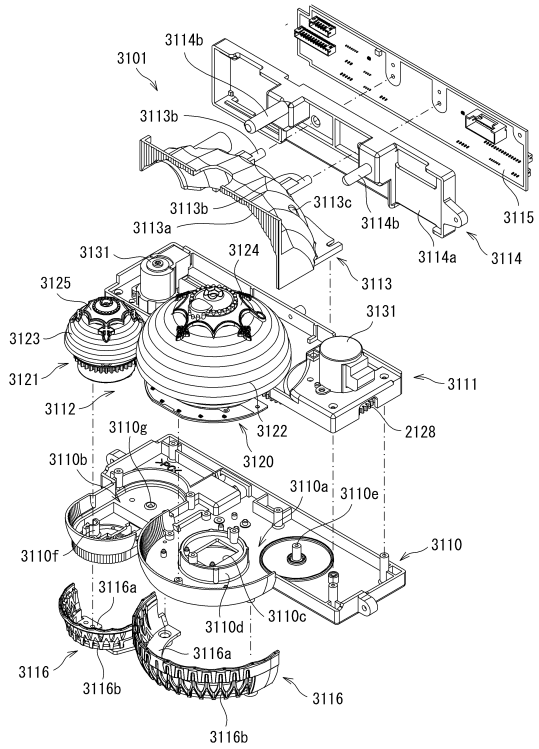
【 図 1 3 6 】



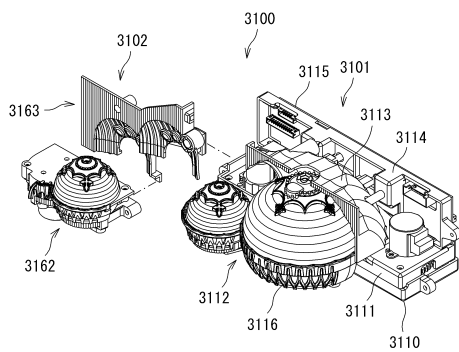
【 図 1 3 7 】



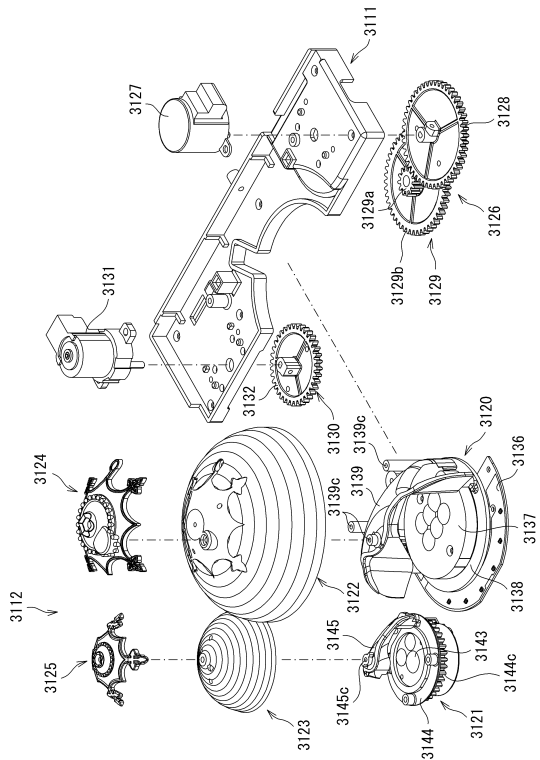
【 図 1 3 9 】



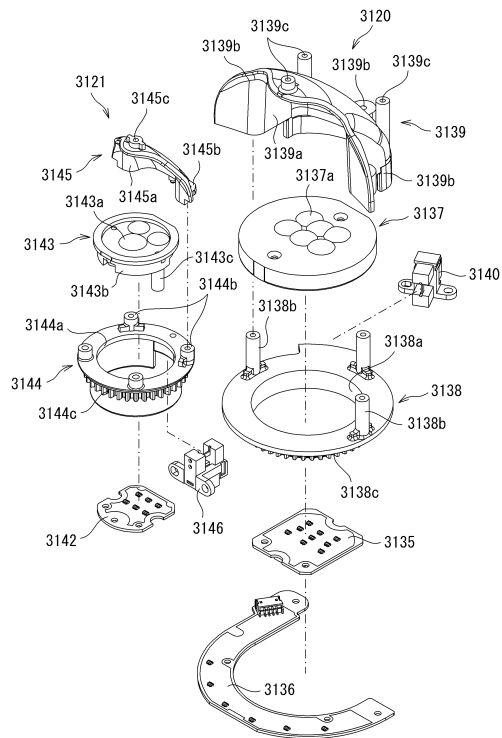
【 図 1 3 8 】



【 140 】

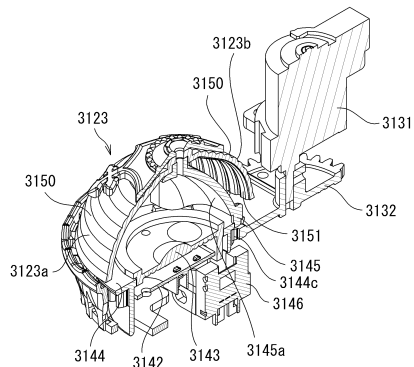


【 141 】

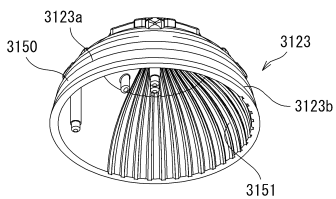


【 142 】

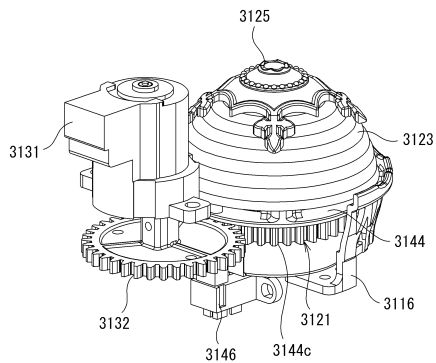
(a)



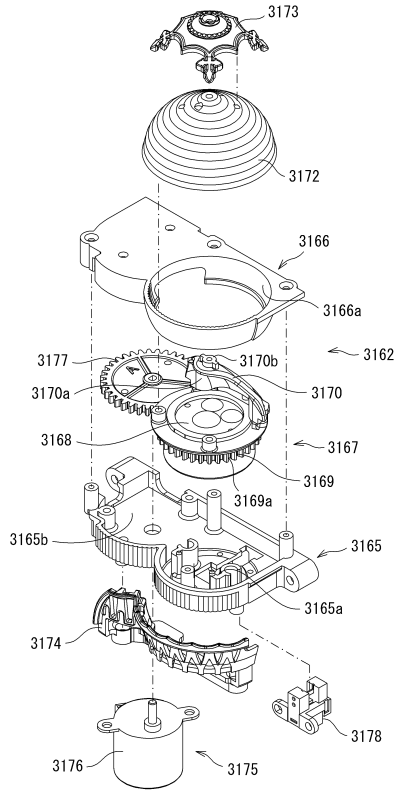
(b)



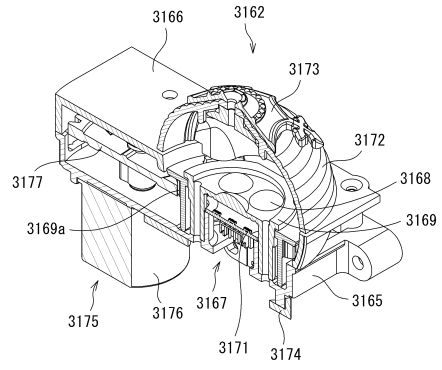
【 143 】



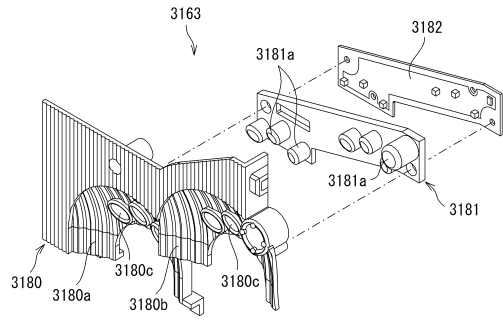
【 144 】



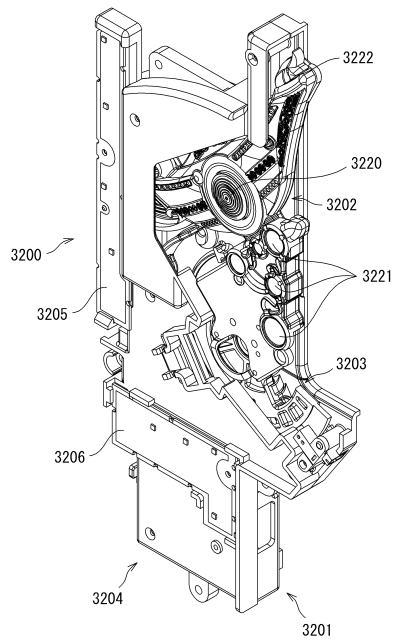
【 145 】



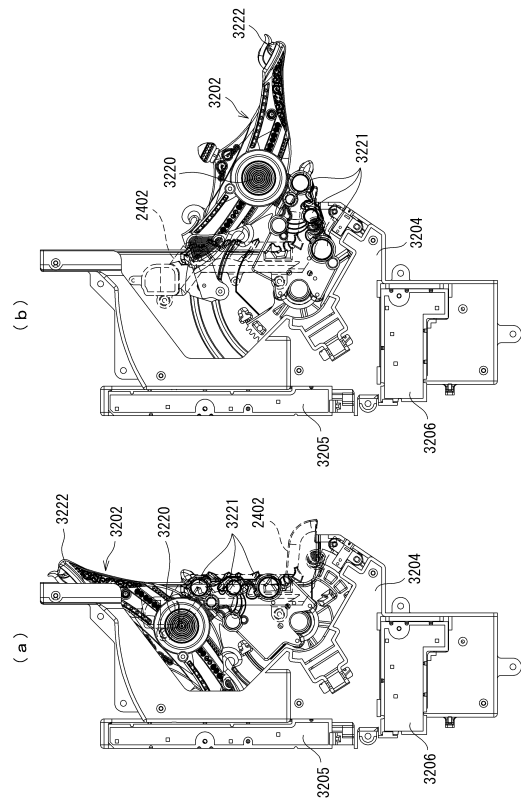
【 146 】



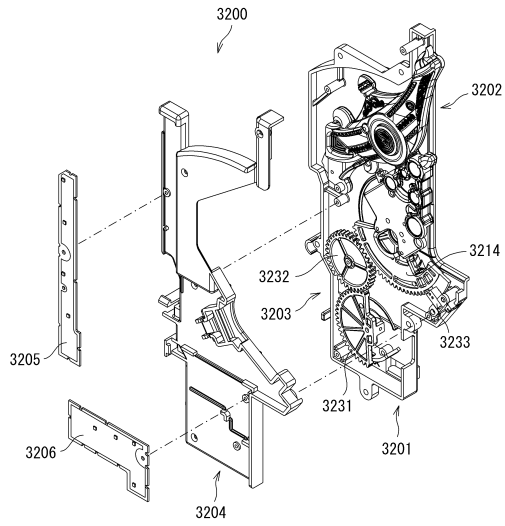
【 147 】



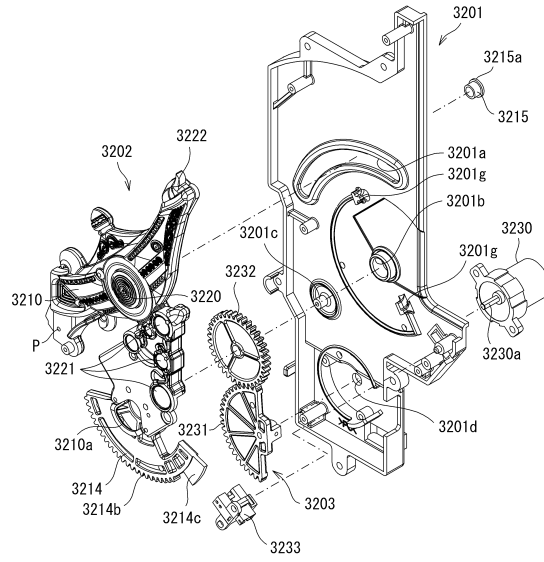
【 148 】



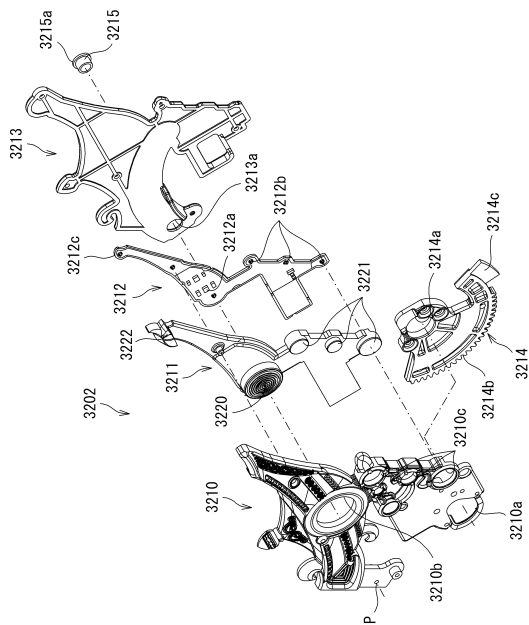
【 149 】



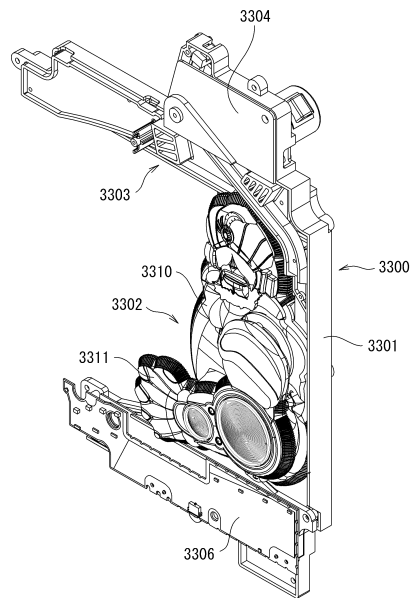
【 150 】



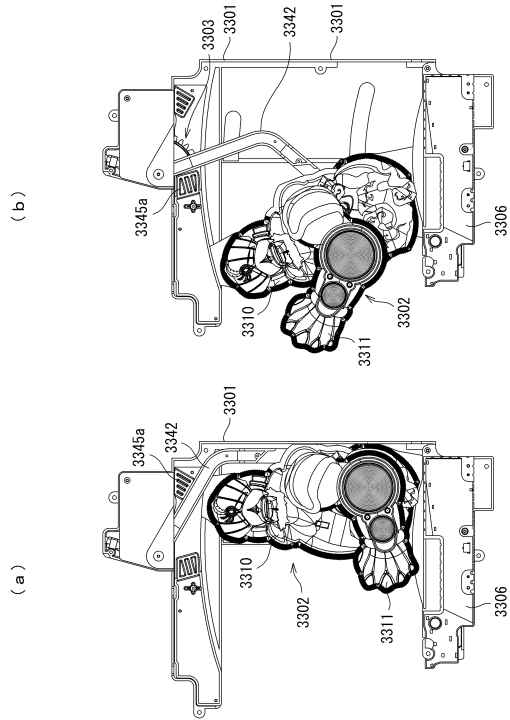
【 151 】



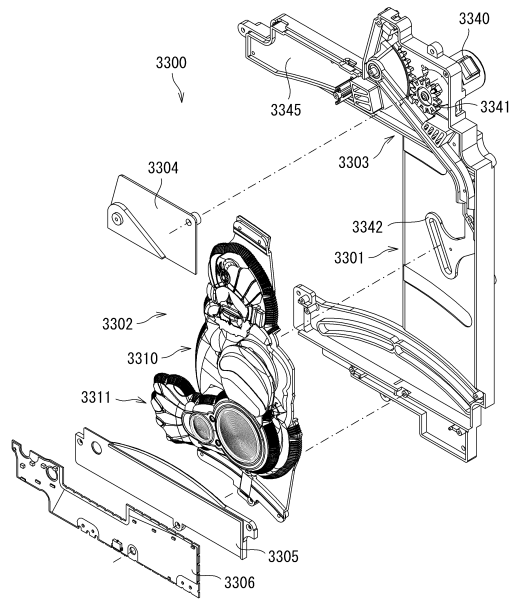
【 152 】



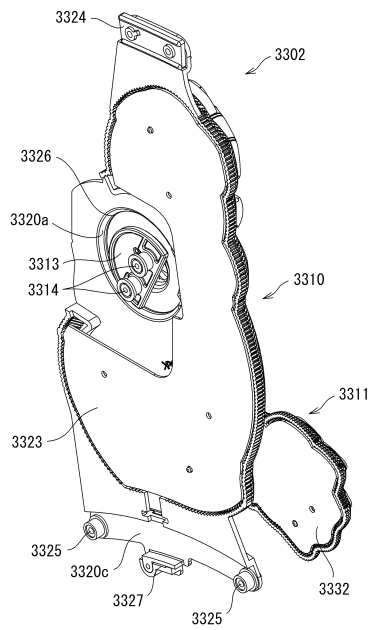
【 図 1 5 3 】



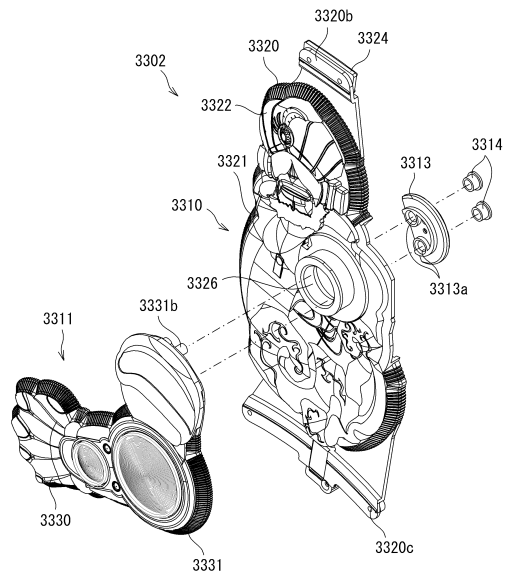
【 図 1 5 4 】



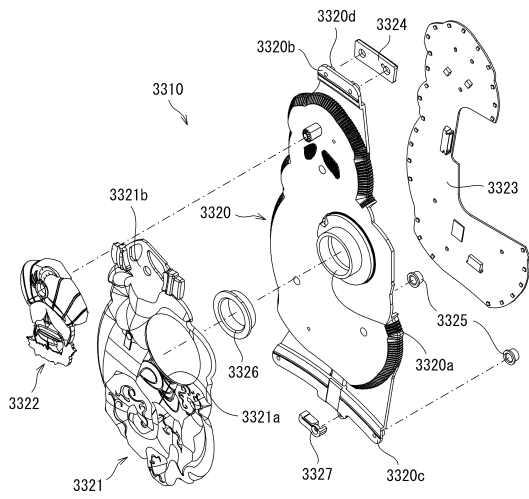
【 図 1 5 5 】



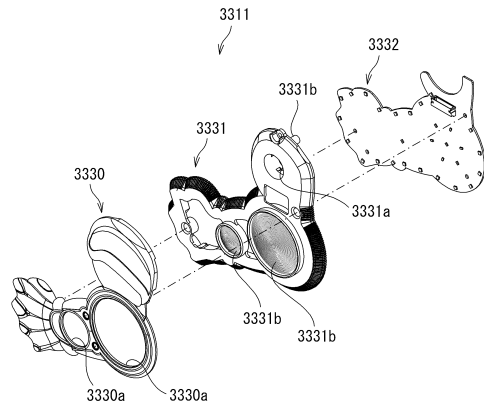
【 図 1 5 6 】



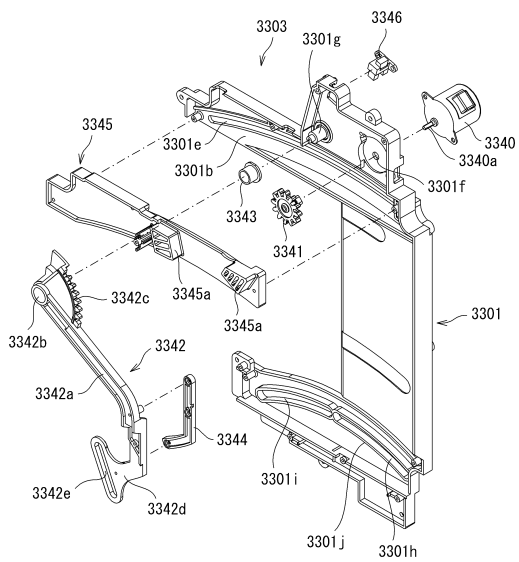
【 157 】



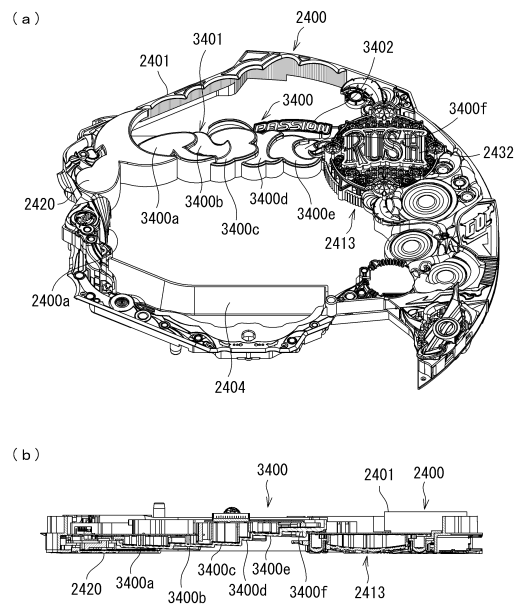
【 158 】



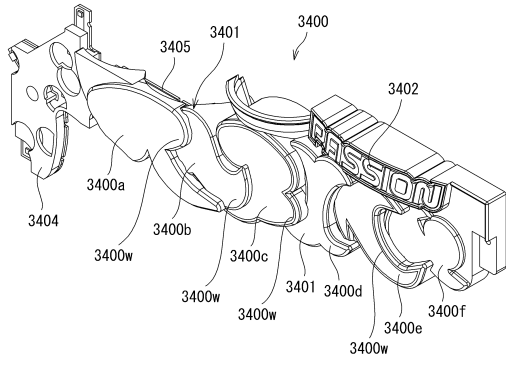
【 159 】



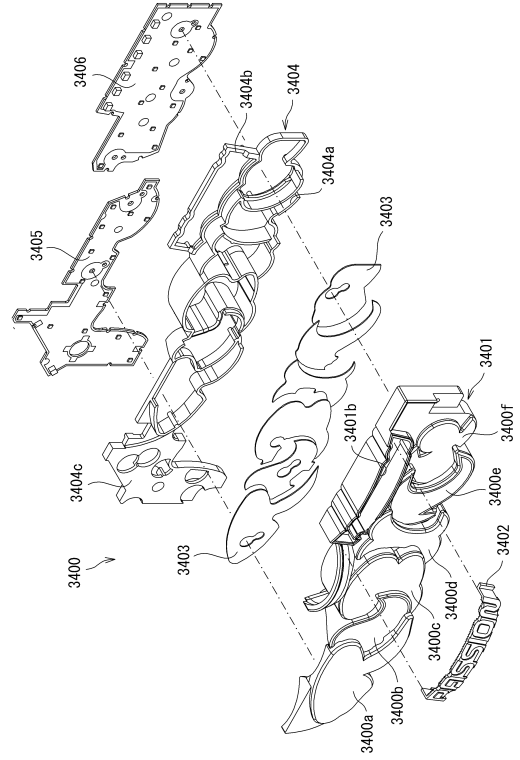
【 160 】



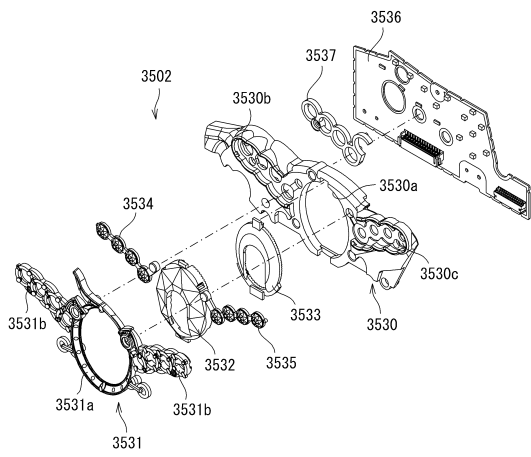
【 図 1 6 1 】



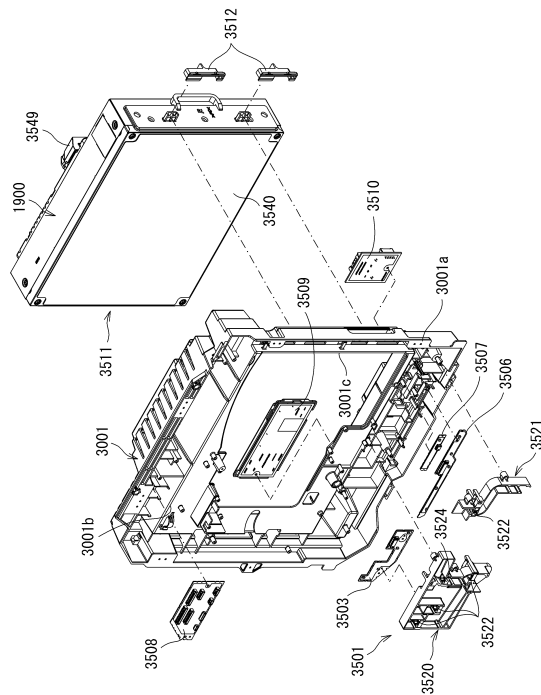
【 図 1 6 2 】



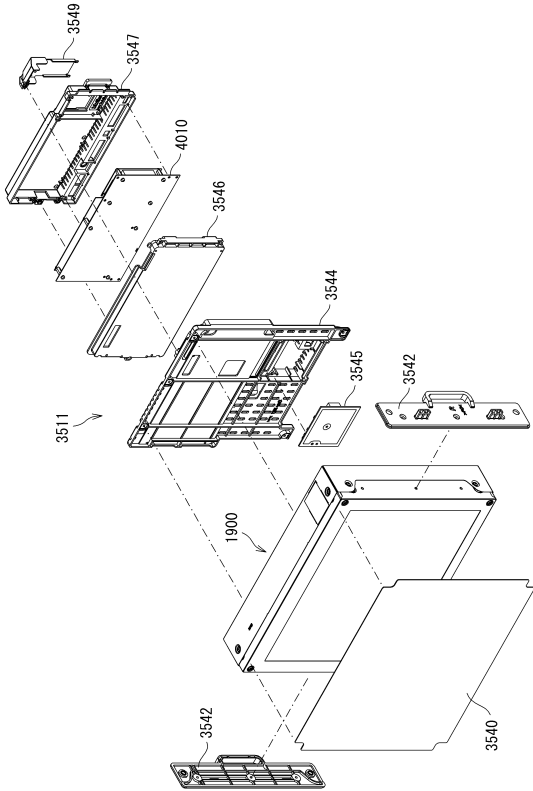
【 図 1 6 3 】



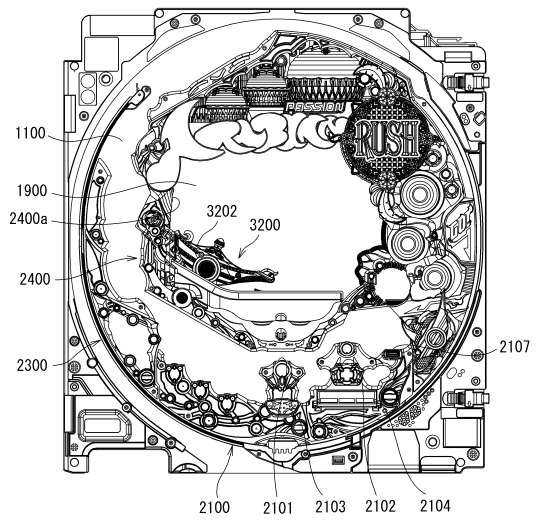
【 図 1 6 4 】



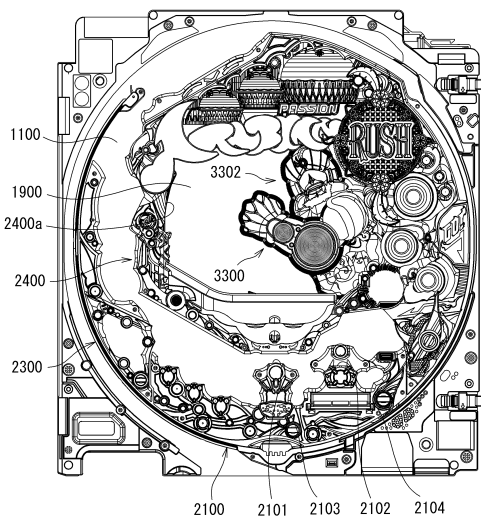
【図165】



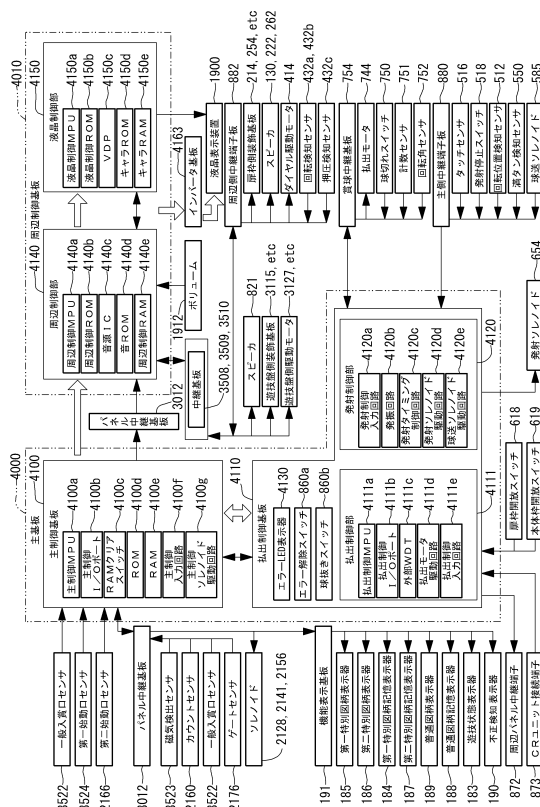
【図166】



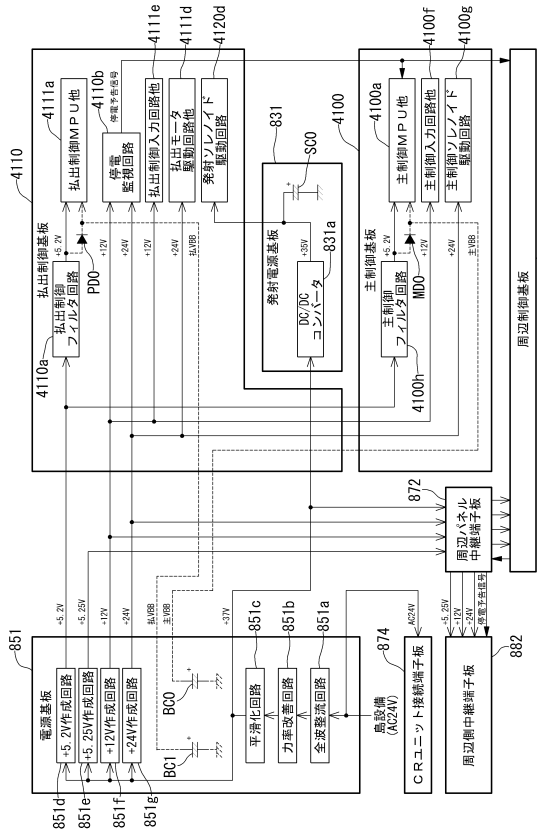
【図167】



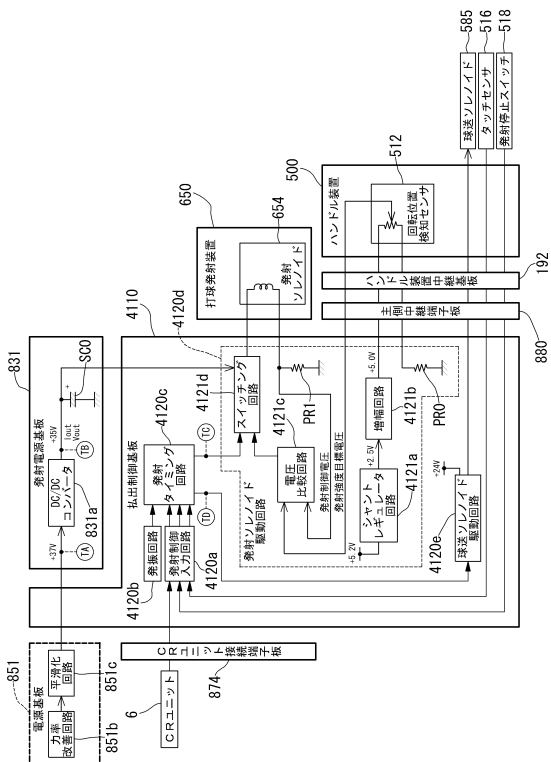
【図168】



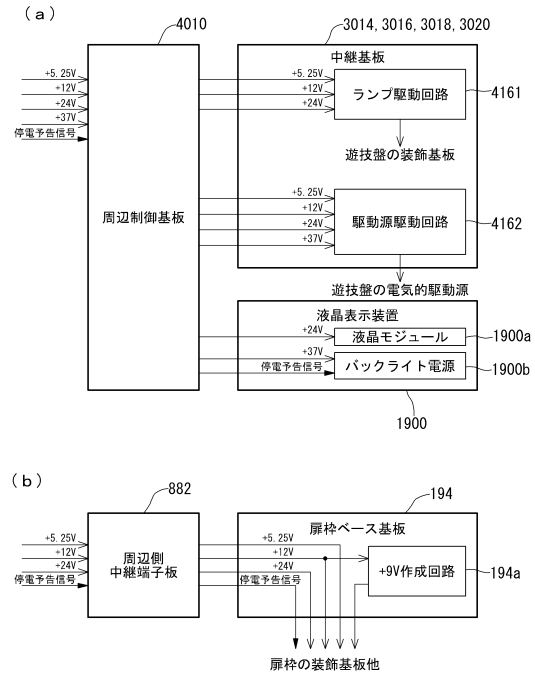
【図169】



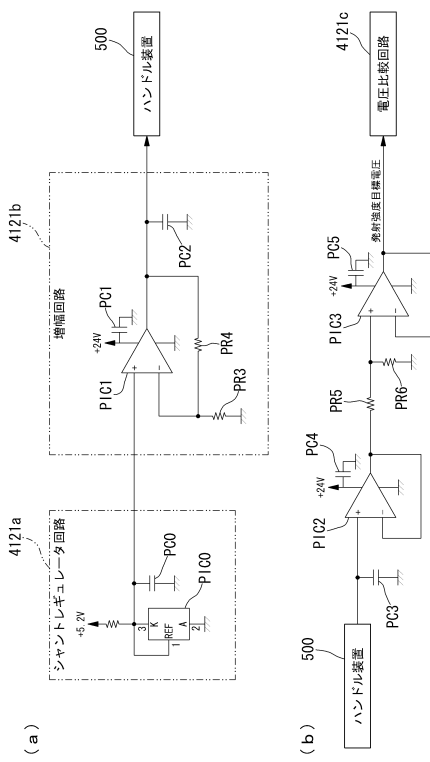
【図171】



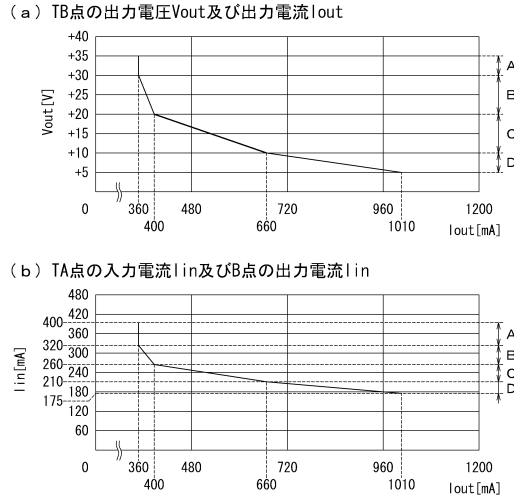
【図170】



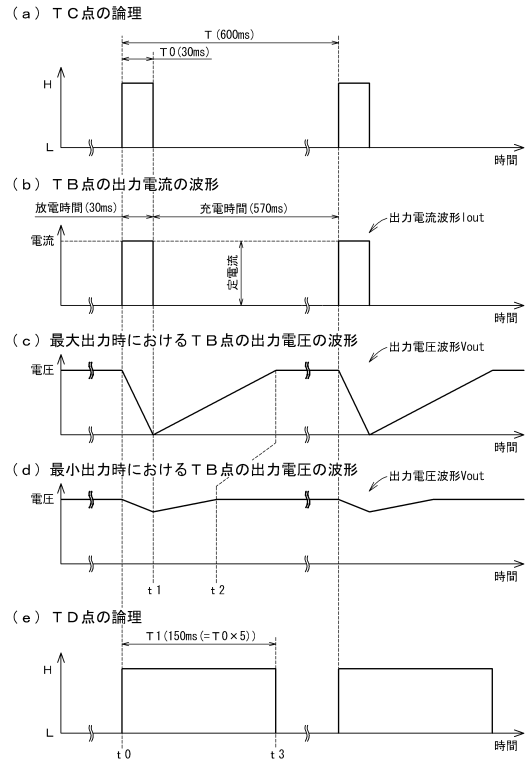
【図172】



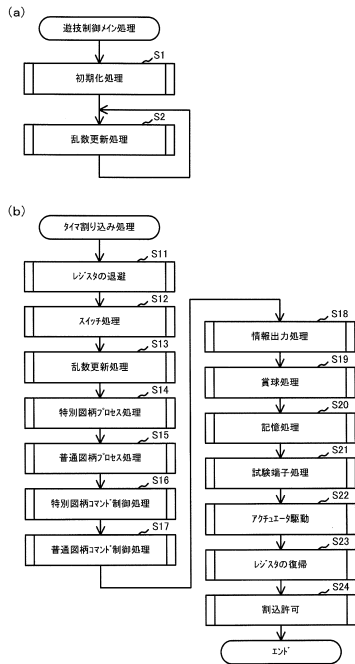
【図173】



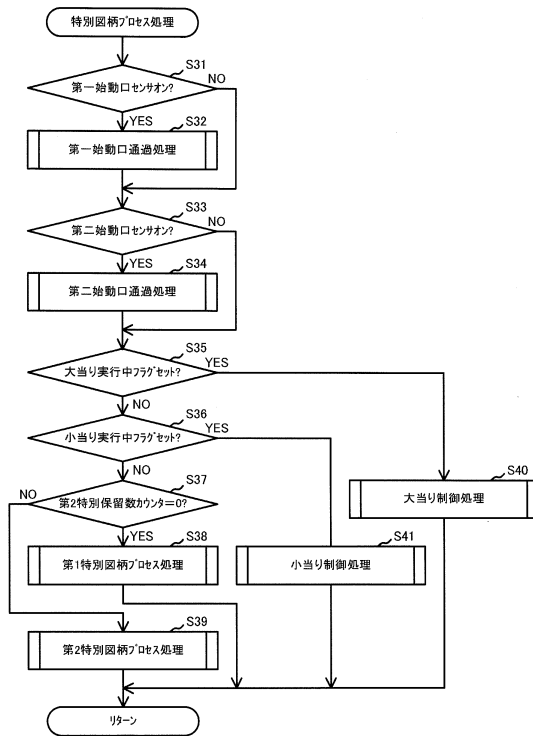
【図174】



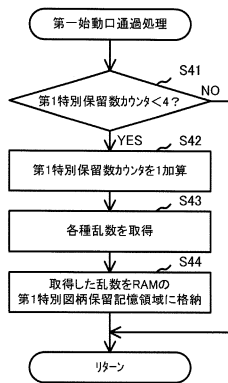
【図175】



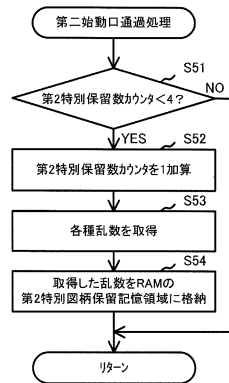
【図176】



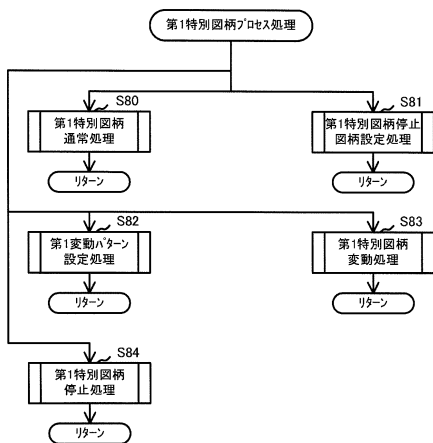
【図177】



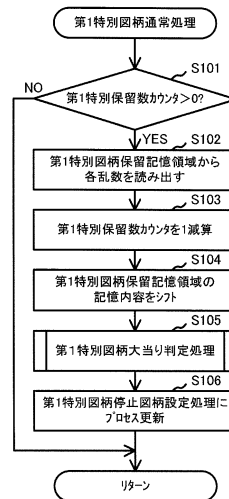
【図178】



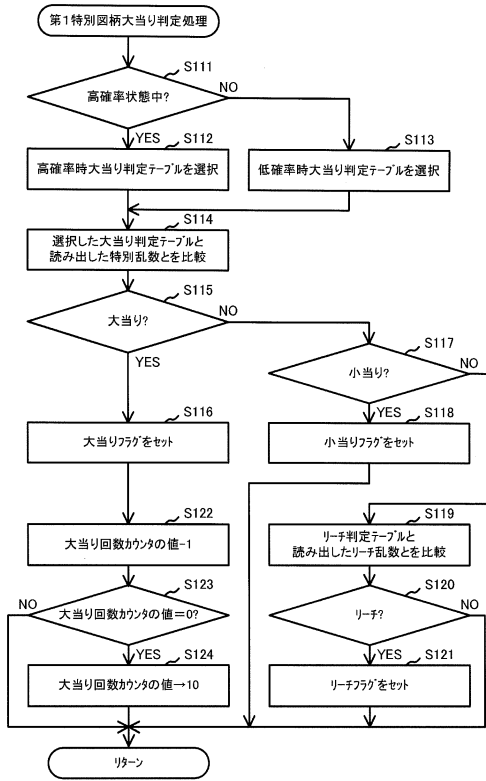
【図179】



【図180】



【図181】



【図182】

(A)大当たり判定テーブル:第一特別乱数(0-20348),第二特別乱数(0-20348)

		はずれ	小当たり	大当たり
第一特別乱数	低確率時	0-19868 19950-20297	19869-19949	20298-20348
	高確率時	0-19868	19869-19949	19950-20348
第二特別乱数	低確率時	0-20297	-	20298-20348
	高確率時	0-19949	-	19950-20348

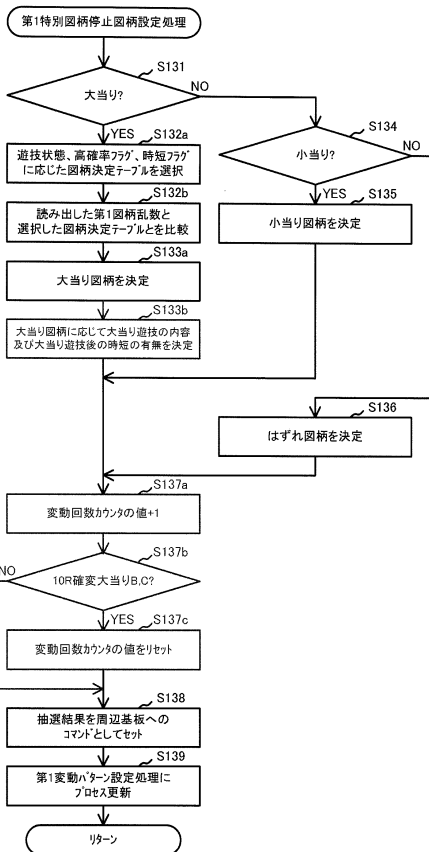
(B)リーチ判定テーブル:リーチ乱数(0-71)

	リーチ有	リーチ無
高確率非時短状態	0-5	6-71
高確率時短状態	0	1-71
低確率状態	0-4	5-71

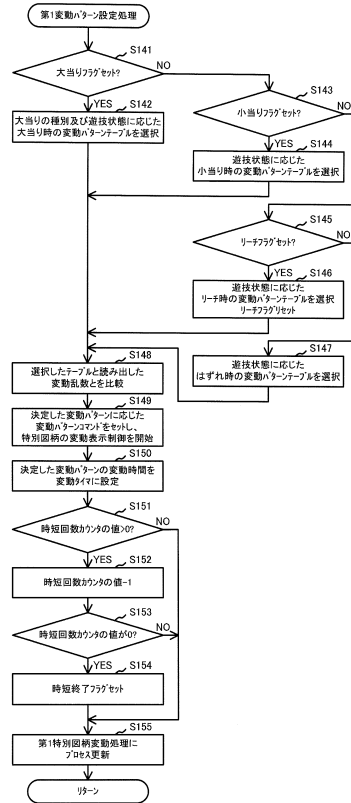
(C)図柄決定テーブル:第一図柄乱数(0-99),第二図柄乱数(0-99)

	第一図柄乱数(0-79) 10R確定大当たりA	第一図柄乱数(80-89) 10R確定大当たりB	第一図柄乱数(90-99) 10R確定大当たりC	第二図柄乱数(0-99) 10R確定大当たりD
低確率非時短状態 低確率時短状態 (大当たり回数カウンタ=9)	時短なし	時短なし	次回大当たりまで時短あり	次回大当たりまで時短あり
高確率非時短状態 高確率時短状態 (大当たり回数カウンタ=0~8)	時短なし	時短なし	次回大当たりまで時短あり	次回大当たりまで時短あり
高確率時短状態 (大当たり回数カウンタ=0~8)	時短あり	次回大当たりまで時短あり	次回大当たりまで時短あり	次回大当たりまで時短あり
大当たり回数カウンタ=10	時短100回	時短100回	時短100回	時短100回
賞球	なし	あり	あり	あり
変動回数カウンタのリセット	なし	あり	あり	あり

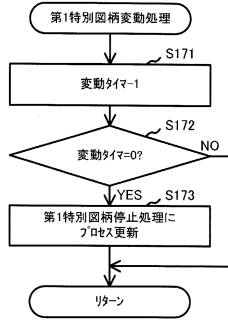
【図183】



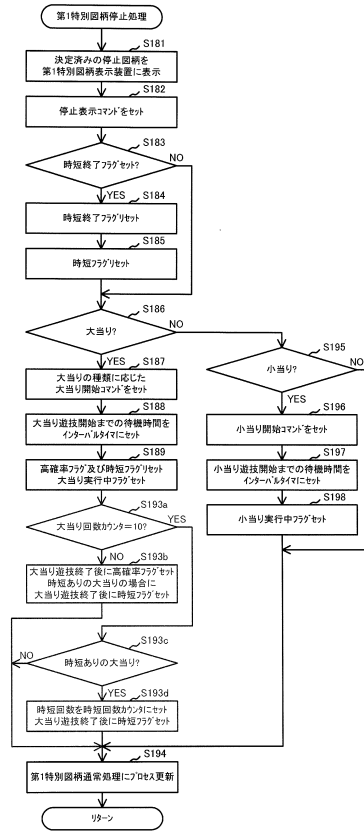
【図184】



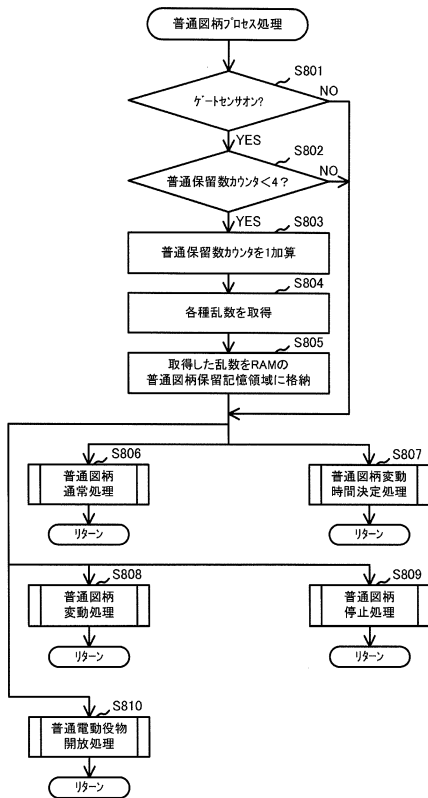
【図185】



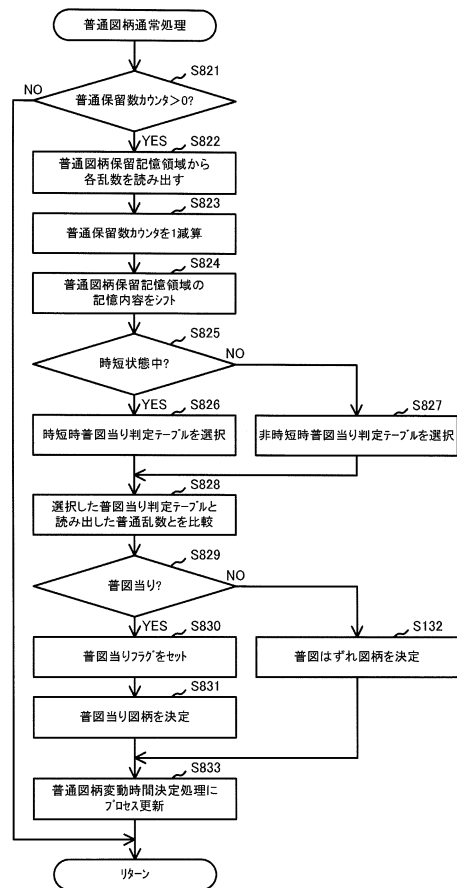
【図186】



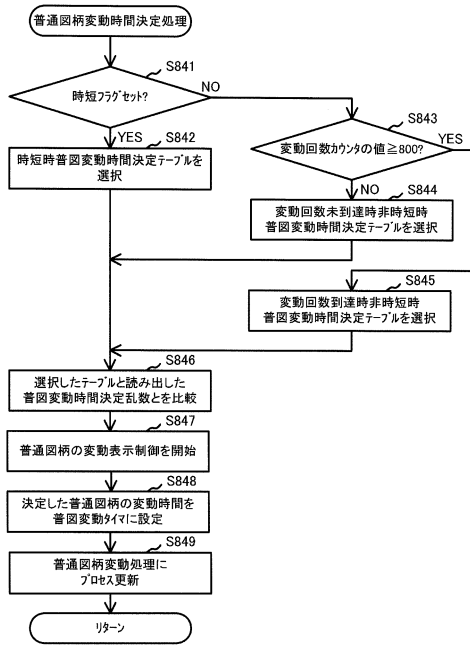
【図187】



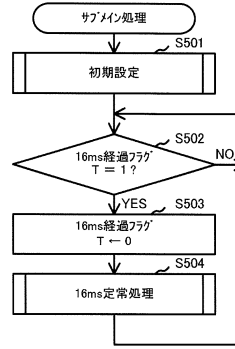
【図188】



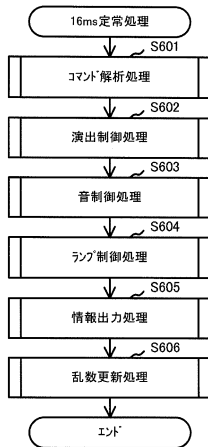
【図189】



【図190】



【図191】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2010-227430(JP,A)
特開2009-233387(JP,A)
特開2007-267902(JP,A)
特開2009-78015(JP,A)
特開2010-119730(JP,A)
特開2010-131459(JP,A)
特開2010-246724(JP,A)
特開2009-153679(JP,A)
特開2008-212750(JP,A)
特開2008-161467(JP,A)
特開2007-195810(JP,A)
特開2004-215920(JP,A)
特開2001-334022(JP,A)
特開2011-92639(JP,A)
特開2011-92640(JP,A)
特開2012-11008(JP,A)
特開2003-236110(JP,A)
特開2009-89761(JP,A)
特開2011-224220(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02