(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-167546
(P2024-167546A)

(43)公開日　令和6年12月4日(2024.12.4)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３０１Ｃ	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３２６Ｃ	

審査請求　未請求　請求項の数　2　ＯＬ　（全23頁）

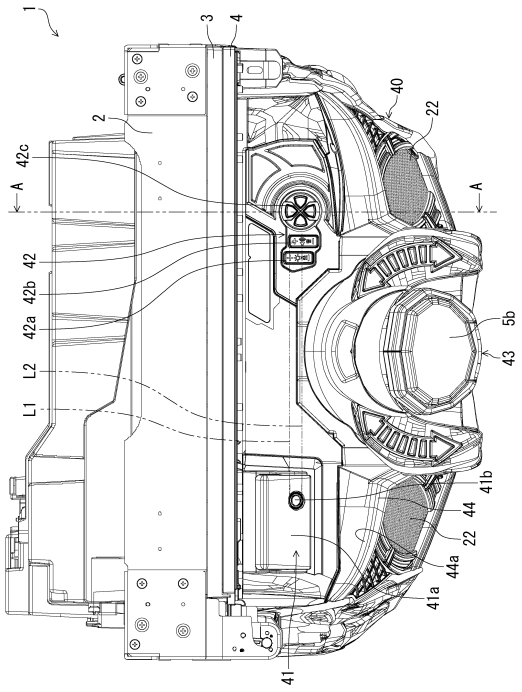
(21)出願番号　特願2023-83696(P2023-83696)
(22)出願日　令和5年5月22日(2023.5.22)

(71)出願人　000154679
株式会社平和
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
(74)代理人　100131303
弁理士　吉村 徳人
(74)代理人　100070183
弁理士　吉村 公一
(72)発明者　小原 雄太
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
株式会社平和内

Ｆターム（参考）　2C088　AA51 DA09 EA08

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】　操作手段の操作を容易にする。
【解決手段】　パチンコ機１は、左右方向の一方側（開放側）を開閉可能な前扉ユニット４と、前扉ユニット４に設けられた下部装飾ユニット４０と、下部装飾ユニット４０の上面に設けられた複数の操作手段と、を備えている。また、複数の操作手段には、計数ボタン４１ｂと、計数ボタン４１ｂの開放側に配置された演出ボタンユニット４３と、計数ボタン４１ｂの開放側に配置された設定ボタンユニット４２と、が含まれている。さらに、演出ボタンユニット４３は、計数ボタン４１ｂより高く、設定ボタンユニット４２は、計数ボタン４１ｂより低くなっている。そして、演出ボタンユニット４３及び設定ボタンユニット４２は、計数ボタン４１ｂを開放側から見て、計数ボタン４１ｂに重ならない位置に配置されている。
【選択図】　図２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
開閉可能な前扉ユニットと、
前記前扉ユニットに設けられた膨出部と、
前記膨出部の上面に設けられた複数の操作手段と、を備え、
前記複数の操作手段には、第１操作手段と、前記第１操作手段の左右方向の一方側に配置された第２操作手段と、前記第１操作手段の前記一方側に配置された第３操作手段と、が含まれ、
前記第２操作手段は、前記第１操作手段より高く、
前記第３操作手段は、前記第１操作手段より低く、
前記第２操作手段及び前記第３操作手段は、前記第１操作手段を前記一方側から見て、前記第１操作手段に重ならない位置に配置されていることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
左右方向に沿って延びる仮想線のうち、前記第１操作手段の背面側の端を通る仮想線を第１仮想線とし、前記第１操作手段の正面側の端を通る仮想線を第２仮想線とした場合に、第１仮想線及び第２仮想線は、前記第２操作手段に重ならず、かつ、前記第３操作手段に重なることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、前扉ユニットに配置された複数の操作手段を備える遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、前扉ユニットに配置された複数の操作手段を備える遊技機が知られている（特許文献１参照）。この遊技機では、管理遊技機の前扉ユニットにおいて、計数スイッチ、演出切替ボタン等が配置されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２１－１０８９２０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、従来の遊技機では、前扉ユニットを開放した際に、前扉ユニットの開放側から見て、一の操作手段が他の操作手段に重なり、他の操作手段の操作が困難となる恐れがある。
本発明の課題は、操作手段の操作を容易にすることにある。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
上記目的を達成するために、第一の発明に係る遊技機は、開閉可能な前扉ユニットと、前記前扉ユニットに設けられた膨出部と、前記膨出部の上面に設けられた複数の操作手段と、を備え、前記複数の操作手段には、第１操作手段と、前記第１操作手段の左右方向の一方側に配置された第２操作手段と、前記第１操作手段の前記一方側に配置された第３操作手段と、が含まれ、前記第２操作手段は、前記第１操作手段より高く、前記第３操作手段は、前記第１操作手段より低く、前記第２操作手段及び前記第３操作手段は、前記第１操作手段を前記一方側から見て、前記第１操作手段に重ならない位置に配置されていることを特徴とする。
第一の発明に係る遊技機では、膨出部の上面において、第１操作手段と、第１操作手段の一方側に配置された第２操作手段と、第１操作手段の一方側に配置された第３操作手段と、が配置されている。特に、第２操作手段及び第３操作手段が、第１操作手段を一方側

から見て、第１操作手段に重ならない位置に配置されている。これによって、前扉ユニットを開放した状態において、第１操作手段の操作を容易とすることが可能となる。
ここで、前扉ユニットとしては、後述する前扉ユニット４が該当する。膨出部としては、後述する下部装飾ユニット４０が該当する。第１操作手段としては、後述する計数ボタン４１ｂが該当する。第２操作手段としては、後述する演出ボタンユニット４３が該当する。第３操作手段としては、後述する設定ボタンユニット４２が該当する。
【０００６】
第二の発明に係る遊技機は、第一の発明に係る遊技機において、左右方向に沿って延びる仮想線のうち、前記第１操作手段の背面側の端を通る仮想線を第１仮想線とし、前記第１操作手段の正面側の端を通る仮想線を第２仮想線とした場合に、第１仮想線及び第２仮想線は、前記第２操作手段に重ならず、かつ、前記第３操作手段に重なることを特徴とする。
第二の発明に係る遊技機では、第１仮想線及び第２仮想線について、第２操作手段に重ならないように構成されている。これによって、左右方向の一方側から見たときに、第１操作手段より高い第２操作手段が第１操作手段に重なる事態を防止することが可能となる。
また、第二の発明に係る遊技機では、第１仮想線及び第２仮想線について、第１操作手段より低い第３操作手段に重なるように構成されている。これによって、手を左右方向に沿って直線的に移動させるだけで、第１操作手段及び第３操作手段を押下操作することが可能となり、各操作手段の動作確認を容易とすることが可能となる。
ここで、第１仮想線としては、後述する第１仮想線Ｌ１が該当する。第２仮想線としては、後述する第２仮想線Ｌ２が該当する。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、操作手段の操作を容易とすることが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】パチンコ機１の斜視図である。
【図２】パチンコ機１の平面図である。
【図３】図２に示すＡ－Ａ線に沿う断面図である。
【図４】前扉ユニット４の斜視図である。
【図５】遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。
【図６】循環ユニット５００の正面図である。
【図７】図６に示す循環ユニット５００から一部の部品を取り外した状態を示す図である。
【図８】パチンコ機の制御系の構成を示すブロック図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら説明する。
本実施形態では、本発明に係る遊技機を、パチンコ機１に適用している。
パチンコ機１は、当該遊技機内で循環される所定個数（本形態では、４５［球］）の遊技球を遊技に使用することで、遊技球の貸し出しや賞球の払い出しを遊技者に対して直接行うことなく（すなわち、遊技者が遊技球に直接触れることなく）遊技を進行することが可能な遊技機（所謂、「管理遊技機」）となっている。パチンコ機１では、遊技者が所有する遊技球の数（以下、「持ち球数」とする）が、数値データとして管理される。
【００１０】
（専用ユニットＵＮ）
パチンコ機１には、外部装置として、専用ユニットＵＮ（図８参照）が接続されている。
専用ユニットＵＮは、紙幣挿入口、カード挿入口、表示装置、貸出ボタン等を含んで構

成されている。
紙幣挿入口には、紙幣を挿入することが可能となっている。カード挿入口には、遊技球の数に対応する価値情報が記憶される記憶媒体（カード）を挿入することが可能となっている。表示装置には、挿入されている記憶媒体に記憶されている価値情報等を表示することが可能となっている。
専用ユニットＵＮは、紙幣又はカードが挿入された上で、貸出ボタンが押下操作されるごとに、パチンコ機１に対して、所定の貸し球数（本実施形態では、１２５［球］）の遊技球の貸し出しを指定する貸し出しコマンドを送信する。そして、パチンコ機１は、専用ユニットＵＮから貸し出しコマンドを受信するごとに、管理されている持ち球数に、所定の貸し球数を加算する。これによって、遊技者は、パチンコ機１において、管理されている持ち球数分の遊技球を発射することが可能となる。
また、パチンコ機１は、管理されている持ち球数が１［球］以上のときに、後述する計数操作が実行されると、持ち球数を価値情報に変換して記憶媒体に記憶させるため、専用ユニットＵＮに対して、後述する計数コマンドを送信する。
【００１１】
（パチンコ機１の全体構成）
まず、パチンコ機１の全体構成を説明する。
図１は、パチンコ機１の斜視図である。図２は、パチンコ機１の平面図である。図３は、図２に示すＡ－Ａ線に沿う断面図である。図４は、前扉ユニット４の斜視図である。なお、図１は、前扉ユニット４を開放している状態を示している。また、図１から図４では、前扉ユニット４に含まれる上部装飾ユニットの表示を省略している。
図１及び図２に示すように、パチンコ機１は、外枠ユニット２と、内枠ユニット３と、前扉ユニット４と、遊技盤ユニット１０（図５参照）と、循環ユニット５００（図６参照）と、を含んで構成されている。
【００１２】
（外枠ユニット２）
外枠ユニット２、内枠ユニット３及び前扉ユニット４は、ヒンジ機構を介して、互いに固定されている。これによって、内枠ユニット３は、外枠ユニット２に対して開閉することが可能となっている。また、前扉ユニット４は、内枠ユニット３及び外枠ユニット２のそれぞれに対して開閉することが可能となっている。
外枠ユニット２は、矩形の枠体（外枠）を含んで構成されている。そして、外枠ユニット２が備える外枠は、遊技場の島設備に対して固定される。
【００１３】
（内枠ユニット３）
内枠ユニット３は、矩形の枠体（内枠）を含んで構成されている。内枠ユニット３は、外枠ユニット２の内側に配置される。
【００１４】
（前扉ユニット４）
前扉ユニット４は、矩形の扉状に形成されている。前扉ユニット４は、矩形の枠体と、枠体の略中央部に配設された透明板４ａと、透明板４ａを取り囲むように配置された上部装飾ユニット（図示せず）及び下部装飾ユニット４０と、下部装飾ユニット４０の右側に配置された発射ハンドルユニット６と、を含んで構成されている。
透明板４ａは、樹脂、ガラス等の透明な材料により平板状に形成されている。
上部装飾ユニットは、透明板４ａの上側に配置されている。上部装飾ユニットは、正面側に向かって膨出する形状を有する膨出部となっている。上部装飾ユニットの内部には、音発生装置（スピーカ）２２が配置されている。本実施形態では、上部装飾ユニットの左側の角部において、第１の音発生装置２２が配置されており、上部装飾ユニットの右側の角部において、第２の音発生装置２２が配置されている。上部装飾ユニットには、枠ランプ２０（図８参照）が配設されている。枠ランプ２０は、ダイナミック点灯制御により駆動される複数の発光素子（ＬＥＤ）を含んで構成されている。

下部装飾ユニット４０は、透明板４ａの下方に配置されている。下部装飾ユニット４０は、正面側に向かって膨出する形状を有する膨出部となっている。下部装飾ユニット４０の内部には、音発生装置（スピーカ）２２が配置されている。本実施形態では、下部装飾ユニット４０の左側の端部において、第３の音発生装置２２が配置されており、下部装飾ユニット４０の右側の端部において、第４の音発生装置２２が配置されている。

【００１５】

図１から図４に示すように、下部装飾ユニット４０は、計数操作ユニット４１と、設定ボタンユニット４２と、演出ボタンユニット４３と、を含んで構成されている。

計数操作ユニット４１は、持ち球数表示部４１ａと、計数ボタン４１ｂと、を含んで構成されている。具体的に、計数操作ユニット４１は、箱状に形成されており、その上面（以下、「表示面」とする）において、持ち球数表示部４１ａと、計数ボタン４１ｂと、が設けられている。

持ち球数表示部４１ａは、横並びに配設された所定数（本実施形態では、６個）のデシマルポイント付き７セグメント表示器（発光手段）により構成されており、枠制御基板４００において管理されている持ち球数を表示することが可能となっている。持ち球数表示部４１ａは、計数操作ユニット４１の表示面において構成されている。持ち球数表示部４１ａの表示は、枠制御基板４００により制御される。

計数ボタン４１ｂは、遊技者による押下操作が可能となっている。計数操作ユニット４１の内部には、計数ボタン４１ｂの押下操作を検出する計数検出スイッチ２３（図８参照）が配置されている。計数検出スイッチ２３は、計数ボタン４１ｂが押下操作されるごとに、検出信号を枠制御基板４００（図８参照）に対して出力する。本実施形態では、計数ボタン４１ｂが、円筒状に形成されている。そして、計数ボタン４１ｂの上面（以下、「操作面」とする）は、計数操作ユニット４１の表示面に平行している。

【００１６】

計数操作ユニット４１の表示面は、正面側に向かって傾斜している。すなわち、計数操作ユニット４１の表示面は、正面側が低くなり、背面側が高くなるように、傾斜している。これに伴い、計数ボタン４１ｂの操作面についても、正面側に向かって傾斜している。すなわち、計数ボタン４１ｂの操作面についても、正面側が低くなり、背面側が高くなるように、傾斜している。これによって、計数ボタン４１ｂを押下操作する際において、計数ボタン４１ｂを押下する方向が、鉛直方向ではなく、奥側に向かって傾斜した方向（下側かつ奥側の斜め方向）となる。

これによって、計数操作ユニット４１の表示面（計数ボタン４１ｂの操作面）が水平に配置されている場合と比較して、計数ボタン４１ｂの押下操作が容易となり、計数ボタン４１ｂの操作性を向上することが可能となる。

また、計数操作ユニット４１の表示面（持ち球数表示部４１ａ）が水平に配置されている場合と比較して、枠ランプ２０や後述する盤面ランプ２１の発光が持ち球数表示部４１ａに映り込む事態が抑制され、持ち球数表示部４１ａに表示される持ち球数の視認性が低下する事態を抑制することが可能となる。

さらに、計数操作ユニット４１の表示面（持ち球数表示部４１ａ）が水平に配置されている場合と比較して、持ち球数表示部４１ａに表示される持ち球数（発光）が透明板４ａに映り込む事態が抑制され、透明板４ａに持ち球数表示部４１ａの光が反射して視認されることで、遊技者の視点で、遊技盤１１の遊技領域３０を流下する遊技球の視認性が阻害されたり、盤面ランプ２１による発光演出が阻害されたりする事態を抑制することが可能となり、遊技の興趣の低下を抑制することが可能となる。

【００１７】

計数操作ユニット４１は、下部装飾ユニット４０の上面に配置されている。ここで、パチンコ機１では、正面側から見て、発射ハンドルユニット６（発射ハンドル）が、下部装飾ユニット４０の右側に配置されている。そこで、本実施形態では、計数操作ユニット４１を、下部装飾ユニット４０の左右方向の中央よりも左側（すなわち、発射ハンドルユニット６の逆側）に配置している。これによって、遊技者において、右手により発射ハンド

ルユニット６（発射ハンドル）を操作しつつ、左手により計数ボタン４１ｂを操作することが可能となり、遊技を進行しつつ、計数操作を実行する場合の操作性を向上することが可能となる。

特に、本実施形態では、正面側から見て、専用ユニットＵＮが、パチンコ機１の左側に配置されている。そこで、計数操作ユニット４１を、下部装飾ユニット４０の左右方向の中央よりも左側（すなわち、専用ユニットＵＮ側）に配置することで、計数操作ユニット４１を、下部装飾ユニット４０の左右方向の中央よりも右側（すなわち、専用ユニットＵＮの逆側）に配置した場合と比較して、専用ユニットＵＮの表示装置と持ち球数表示部４１ａとの間隔を狭くすることが可能となり、計数操作・貸し玉操作の実行時に、視線移動の距離を短くすることが可能となる。

さらに、本実施形態では、後述するように、遊技盤１１（遊技領域３０）において、複数の発光素子からなる盤面ランプ２１が配設されている。この際、正面側から見て、遊技盤１１（遊技領域３０）の正面について、左右方向の中央を通る鉛直線により、左右に２分割した場合に、左右方向の中央を通る鉛直線より左側の領域に配置されている発光素子（盤面ランプ２１を構成する発光素子）の数が、左右方向の中央を通る鉛直線より右側の領域に配置されている発光素子（盤面ランプ２１を構成する発光素子）の数より少なくなっている。特に、正面側から見て、遊技盤１１（遊技領域３０）の正面について、左右方向の中央を通る鉛直線と、上下方向の中央を通る水平線と、により、上下左右に４分割した場合に、左右方向の中央を通る鉛直線より左側、かつ、上下方向の中央を通る水平線より下側の領域に配置されている発光素子（盤面ランプ２１を構成する発光素子）の数が、他の各領域（左右方向の中央を通る鉛直線より左側、かつ、上下方向の中央を通る水平線より上側の領域、左右方向の中央を通る鉛直線より右側、かつ、上下方向の中央を通る水平線より下側の領域、左右方向の中央を通る鉛直線より右側、かつ、上下方向の中央を通る水平線より上側の領域）に配置されている発光素子（盤面ランプ２１を構成する発光素子）の数より少なくなっている。その上で、計数操作ユニット４１を、下部装飾ユニット４０の左右方向の中央よりも左側（すなわち、盤面ランプ２１を構成する発光素子の数が少ない領域側）に配置している。これによって、盤面ランプ２１の発光が持ち球数表示部４１ａに映り込む事態が抑制され、持ち球数表示部４１ａに表示される持ち球数の視認性が低下する事態を抑制することが可能となる。

【００１８】

下部装飾ユニット４０の前面側上部には、壁部４４が設けられている。壁部４４は、下部装飾ユニット４０の前面側上部から後方側に向けて上方に傾斜して延設される（立ち上がる）ように形成されている。壁部４４は、計数操作ユニット４１の正面側の位置、かつ、第３の音発生装置２２の上側の位置において、左右方向に沿って延びるように設けられている。この際、壁部４４は、計数操作ユニット４１の正面側に対向する（遮る）ように、壁状に形成されている。

壁部４４の正面は、下部装飾ユニット４０の正面（第３の音発生装置２２の正面）に対して、滑らかに連続している。図２に示すように、壁部４４の背面は、傾斜面４４ａと、鉛直面（図示せず）と、を含んで構成されている。傾斜面４４ａは、壁部４４の頂部から、背面側、かつ、下側に向かって延びる傾斜面となっている。鉛直面は、傾斜面４４ａの下端から、下側に向かって延びる鉛直面となっている。

特に、計数操作ユニット４１は、遊技者が、下部装飾ユニット４０の前面側に形成された壁部４４に手を置いた状態（手のひらの一部を密着させた状態）で、計数ボタン４１ｂの押下操作が可能となる位置に配置されている。具体的に、遊技者は、左手の各指を壁部４４の傾斜面４４ａや鉛直面に掛けることで、下部装飾ユニット４０の一部を把持した状態となり、下部装飾ユニット４０に対して左手の重量を預けた状態で、しっかりと左手を置くことが可能となっている。そして、計数操作ユニット４１は、遊技者が左手の各指を壁部４４に掛けた状態で、指（特に、人差し指）を動かすだけで、計数ボタン４１ｂの押下操作を行うことが可能となる位置に配置されている。この際、傾斜面４４ａが設けられていることで、指先を計数ボタン４１ｂ側に向かって延びるように配置しつつ、鉛直面が

設けられていることで、指先による壁部４４の把持力が高まり、手振れを防止することが可能となる。以上により、計数ボタン４１ｂの操作性を向上することが可能となる。
　また、本実施形態では、壁部４４の頂部が、計数ボタン４１ｂの頂部より高い位置に配置されている。これによって、指先による計数ボタン４１ｂの押下操作を容易とすることが可能となる。
　さらに、本実施形態では、正面側から見て、壁部４４の頂部が、左右方向の外側（本実施形態では、左側）が低く、左右方向の内側（本実施形態では、右側）が高くなるように、傾斜している。これによって、遊技者において、左手の各指を壁部４４に掛け易くすることが可能となる。
【００１９】
　ここで、遊技者が左手の各指を壁部４４に掛けると、当該左手の手の平が、第３の音発生装置２２の正面に（第３の音発生装置２２を覆うように）配置される。そこで、計数操作の実行に伴い、第３の音発生装置２２から、重低音（非可聴音域）が出力される構成としても構わない。これによって、計数操作が実行されるごとに、遊技者の左手に微振動を感じさせることが可能となり、計数操作が実行されたことを報知することが可能となる。
　例えば、本実施形態では、持ち球数が第１所定数（本実施形態では、１［球］）以上のときに、計数ボタン４１ｂの短押し（計数ボタン４１の押下操作の継続時間が基準時間未満となる計数操作）が実行されるごとに、持ち球数から第１所定数（本実施形態では、１［球］）が減算され、第１所定数を指定する計数コマンドが、枠制御基板４００から専用ユニットＵＮに送信される。一方、持ち球数が第２所定数（本実施形態では、２５０［球］）以上のときに、計数ボタン４１ｂの長押し（計数ボタン４１の押下操作の継続時間が基準時間以上となる計数操作）が実行されるごとに、持ち球数から第２所定数が減算され、第２所定数を指定する計数コマンドが、枠制御基板４００から専用ユニットＵＮに送信される。そこで、計数ボタン４１ｂの長押しが実行されるごとに、第３の音発生装置２２から、重低音（非可聴音域）が出力され、計数ボタン４１ｂの短押しが実行されるごとに、第３の音発生装置２２から、重低音（非可聴音域）が出力されない構成としても構わない。これによって、枠制御基板４００から専用ユニットＵＮへ第２所定数の持ち球が送信されるごとに、遊技者の左手に微振動を感じさせることが可能となり、第２所定数の持ち球が送信されたことを報知することが可能となる。また、計数ボタン４１ｂが４秒以上継続して操作された場合には、遊技者が計数ボタン４１ｂから手指を離した場合であっても、その後の期間において計数ボタン４１ｂが長押しされたものと見做し、全ての持ち球数が第２所定数ずつ計数される「全計数」処理を行うように構成することもできる。「全計数」処理は、持ち球数が残存している状況下で遊技者が計数ボタン４１ｂを操作することで解除可能とすることで、遊技者が一部の持ち球数を継続して遊技に使用することができるように構成することが好ましい。
【００２０】
　設定ボタンユニット４２は、下部装飾ユニット４０の上面に配置されている。設定ボタンユニット４２は、光量調整ボタン４２ａと、音量調整ボタン４２ｂと、十字キーボタン４２ｃと、を含んで構成されている。
　光量調整ボタン４２ａは、遊技者による押下操作が可能な２つの操作部（第１の操作部・第２の操作部）を含んで構成されている。設定ボタンユニット４２の内部には、各操作部の押下操作を検出する光量調整スイッチ２４（図８参照）が配置されている。光量調整スイッチ２４は、第１の操作部が押下操作されるごとに、第１の検出信号を演出制御基板３００に対して出力し、第２の操作部が押下操作されるごとに、第２の検出信号を演出制御基板３００に対して出力する。光量調整ボタン４２ａは、枠ランプ２０及び盤面ランプ２１の光量の調整に使用される。
　音量調整ボタン４２ｂは、遊技者による押下操作が可能な２つの操作部（第３の操作部・第４の操作部）を含んで構成されている。設定ボタンユニット４２の内部には、各操作部の押下操作を検出する音量調整スイッチ２５（図８参照）が配置されている。音量調整スイッチ２５は、第３の操作部が押下操作されるごとに、第３の検出信号を演出制御基板

３００に対して出力し、第４の操作部が押下操作されるごとに、第４の検出信号を演出制御基板３００に対して出力する。音量調整ボタン４２ｂは、音発生装置２２から出力される音量の調整に使用される。

十字キーボタン４２ｃは、遊技者による押下操作が可能な４つの操作部（上キーボタン・下キーボタン・左キーボタン・右キーボタン）を含んで構成されている。設定ボタンユニット４２の内部には、各操作部の押下操作を検出する十字キースイッチ２６（図８参照）が配置されている。十字キースイッチ２６は、上キーボタンが押下操作されるごとに、第５の検出信号を演出制御基板３００に対して出力し、下キーボタンが押下操作されるごとに、第６の検出信号を演出制御基板３００に対して出力し、左キーボタンが押下操作されるごとに、第７の検出信号を演出制御基板３００に対して出力し、右キーボタンが押下操作されるごとに、第８の検出信号を演出制御基板３００に対して出力する。十字キーボタン４２ｃは、メニュー画面における各種演出に関する設定に使用される。

【００２１】

演出ボタンユニット４３は、下部装飾ユニット４０の上面に配置されている。演出ボタンユニット４３は、演出ボタン５ｂを含んで構成されている。演出ボタン５ｂは、遊技者による押下操作が可能となっている。演出ボタンユニット４３の内部には、演出ボタン５ｂの押下操作を検出する演出ボタンスイッチ２７（図８参照）が配置されている。演出ボタンスイッチ２７は、演出ボタン５ｂが押下操作されるごとに、所定の検知信号を演出制御基板３００（図８参照）に対して出力する。演出ボタン５ｂは、遊技中に実行されるボタン演出（後述する特別図柄抽選の結果を示唆する演出）において使用される。

【００２２】

上記のように、前扉ユニット４は、内枠ユニット３及び外枠ユニット２のそれぞれに対して開閉することが可能となっている。本実施形態では、外枠ユニット２、内枠ユニット３及び前扉ユニット４について、左右方向の左側の端部においてヒンジ機構が設けられ、当該ヒンジ機構により互いに固定されている。これによって、図１に示すように、前扉ユニット４は、内枠ユニット３及び外枠ユニット２に対して、左右方向の右側（以下、「開放側」とも言う）を開閉（開放）することが可能となっている。

本実施形態では、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）、及び、演出ボタンユニット４３（演出ボタン５ｂ）が、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）に対して、左右方向の開放側（本実施形態では、右側）に配置されている。また、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）が、演出ボタンユニット４３（演出ボタン５ｂ）に対して、左右方向の開放側（本実施形態では、右側）に配置されている。

ここで、パチンコ機１の開発時・出荷時には、前扉ユニット４を開放した状態で、計数ボタン４１ｂを押下操作することにより、計数ボタン４１ｂの動作確認を行う必要がある。この際、計数ボタン４１ｂを左右方向の開放側（本実施形態では、右側）から見たときに、設定ボタンユニット４２及び演出ボタンユニット４３のうち何れかのユニットが、計数ボタン４１ｂに重なっていると、計数ボタン４１ｂの操作が困難となる。換言すると、計数ボタン４１ｂを左右方向の開放側（本実施形態では、右側）から見たときに、設定ボタンユニット４２及び演出ボタンユニット４３のうち何れかのユニットにより、計数ボタン４１ｂが隠蔽されていると、計数ボタン４１ｂの操作が困難となる。

そこで、パチンコ機１では、計数ボタン４１ｂを左右方向の開放側（本実施形態では、右側）から見たときに、設定ボタンユニット４２及び演出ボタンユニット４３が、計数ボタン４１ｂ（計数ボタン４１ｂの少なくとも一部）に重ならない構成となっている。換言すると、計数ボタン４１ｂを左右方向の開放側（本実施形態では、右側）から見たときに、設定ボタンユニット４２及び演出ボタンユニット４３により、計数ボタン４１ｂ（計数ボタン４１ｂの少なくとも一部）が隠蔽されない構成となっている。

【００２３】

具体的に、図３に示すように、演出ボタンユニット４３（演出ボタン５ｂ）の高さ（演出ボタン５ｂの頂部の高さ）は、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）の高さ（計

数ボタン４１ｂの頂部の高さ）より高くなっている。そこで、前後方向の位置について、演出ボタンユニット４３（演出ボタン５ｂ）の位置が、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）の位置に対して、正面側にずれるように、演出ボタンユニット４３（演出ボタン５ｂ）を配置している。すなわち、演出ボタンユニット４３の背面側の端部が、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）の正面側の端部より正面側に位置するように、演出ボタンユニット４３（演出ボタン５ｂ）を配置している。

また、上下方向の位置について、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）の位置が、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）の位置に対して、下側にずれるように、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）を配置している。すなわち、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）の高さ（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃの頂部の高さ）が、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）の高さより低くなるように、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）を配置している。

【００２４】

特に、本実施形態では、図２に示すように、パチンコ機１を上側から見たときに、左右方向に沿って延びる仮想線のうち、計数ボタン４１ｂの操作面の上端（背面側の端）を通る仮想線を第１仮想線Ｌ１とし、計数ボタン４１ｂの操作面の下端（正面側の端）を通る仮想線を第２仮想線Ｌ２とした場合に、第１仮想線Ｌ１及び第２仮想線Ｌ２について、演出ボタンユニット４３（演出ボタン５ｂ）に重ならないように構成されている。これによって、左右方向の開放側（本実施形態では、右側）から見たときに、演出ボタンユニット４３が、計数ボタン４１ｂ（計数ボタン４１ｂの少なくとも一部）に重なる事態を防止することが可能となる。

また、本実施形態では、パチンコ機１を上側から見たときに、第１仮想線Ｌ１及び第２仮想線Ｌ２について、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）に重なるように構成されている。これによって、パチンコ機１の開発時・出荷時において、手を左右方向（図２に示す左右方向）に沿って直線的に移動させるだけで、計数ボタン４１ｂ、光量調整ボタン４２ａ、音量調整ボタン４２ｂ、及び、十字キーボタン４２ｃを押下操作することが可能となり、各ボタンの動作確認を容易とすることが可能となる。

【００２５】

発射ハンドルユニット６は、発射ハンドル（図示せず）と、タッチセンサ４１１（図８参照）と、発射停止ボタン（図示せず）と、を含んで構成されている。

発射ハンドルは、遊技者による回転操作が可能となっている。発射ハンドルユニット６の内部には、発射ハンドルが回転操作された角度を検出する発射ボリューム４１０（図８参照）が配置されている。発射ボリューム４１０は、検出した角度に応じた検出信号を枠制御基板４００（図８参照）に対して出力する。

タッチセンサ４１１は、静電容量の変化に基づいて、遊技者による発射ハンドルへの接触（把持）を検出する。そして、タッチセンサ４１１は、遊技者による発射ハンドルへの接触が検出されているときに、タッチ信号を枠制御基板４００に対して出力する（タッチ信号をハイレベルとする）。一方、タッチセンサ４１１は、遊技者による発射ハンドルへの接触が検出されていないときに、枠制御基板４００に対するタッチ信号の出力を停止する（タッチ信号をローレベルとする）。

発射停止ボタンは、遊技者による押下操作が可能となっている。発射ハンドルユニット６の内部には、発射停止ボタンの押下操作を検出する発射停止スイッチ４１２（図８参照）が配置されている。発射停止スイッチ４１２は、発射停止ボタンの押下操作が検出されているときに、発射停止信号を枠制御基板４００に対して出力する（発射停止信号をハイレベルとする）。一方、発射停止スイッチ４１２は、発射停止ボタンの押下操作が検出されていないときに、枠制御基板４００に対する発射停止信号の出力を停止する（発射停止

信号をローレベルとする）。
【００２６】
（遊技盤ユニット１０）
次に、遊技盤ユニット１０の構成を説明する。
図５は、遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。
遊技盤ユニット１０は、内枠ユニット３により支持されている。具体的に、遊技盤ユニット１０は、内枠ユニット３が備える内枠の内側に取り付けられている。これによって、遊技盤ユニット１０は、前扉ユニット４の背面側に配置される。そして、遊技者は、透明板４ａを介して、後述する遊技盤１１（遊技領域３０）を視認することが可能となっている。本実施形態では、透明板４ａの背面と遊技盤１１の正面との間に、後述する遊技領域３０が構成される。
図５に示すように、遊技盤ユニット１０は、遊技盤１１と、遊技盤１１に取り付けられた各種演出装置（画像表示装置３１、盤面ランプ２１等）と、を備えている。
【００２７】
遊技盤１１は、樹脂により、平板状に形成されている。
遊技盤１１の盤面には、発射ハンドルの回転操作に応じて打ち出された遊技球が流下する遊技領域３０が形成されている。
本実施形態では、遊技盤１１の正面（盤面）において、遊技領域３０として、画像表示装置３１（表示画面３１ａ）の左側に形成された左側遊技領域ＲＬと、画像表示装置３１の右側に形成された右側遊技領域ＲＲと、が形成されている。そして、遊技者は、発射ハンドルの回転操作量を調整することによって、意図する遊技領域ＲＬ，ＲＲに対して、遊技球を打ち出す（流入させる）ことが可能となっている。
具体的に、遊技盤１１の正面には、発射ハンドルの回転操作に応じて打ち出された遊技球が通過する発射通路ｒ１と、打ち出された遊技球を右側遊技領域ＲＲへ誘導する誘導通路ｒ２と、が形成されている。
そして、発射ハンドルの回転操作に応じて打ち出された遊技球は、発射通路ｒ１を通過して、遊技領域へ流入する。この際、打ち出された遊技球の勢いが弱い場合、発射通路ｒ１を通過した遊技球は、左側遊技領域ＲＬへ流入する。一方、打ち出された遊技球の勢いが強い場合、発射通路ｒ１を通過した遊技球は、誘導通路ｒ２を通過して、右側遊技領域ＲＲへ流入する。
【００２８】
左側遊技領域ＲＬには、遊技球が流下する経路（通路）として、複数の経路が形成されている。そして、遊技者は、発射ハンドルの回転操作量を調整することによって、意図する経路に対して、遊技球を打ち出す（流入させる）ことが可能となっている。
左側遊技領域ＲＬには、第１始動口５１と、左上他入賞口５５ａと、左中他入賞口５５ｂと、左下他入賞口５５ｃと、が設けられている。
第１始動口５１は、ポケット状に形成されている。第１始動口５１は、上向きに開口しており、常時、遊技球の入球が可能となっている。第１始動口５１は、左側遊技領域ＲＬを流下する遊技球の入球が可能となっている。
遊技盤１１の背面側には、特図１始動口スイッチ１０１（図８参照）が配設されている。特図１始動口スイッチ１０１は、第１始動口５１へ入球した遊技球（第１始動口５１への遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。主制御基板２００は、特図１始動口スイッチ１０１からの検出信号の入力に応じて、第１特別図柄抽選を実行する。
各他入賞口５５ａ～５５ｃは、ポケット状に形成されている。各他入賞口５５ａ～５５ｃは、上向きに開口しており、常時、遊技球の入球が可能となっている。各他入賞口５５ａ～５５ｃは、左側遊技領域ＲＬを流下する遊技球の入球が可能となっている。
遊技盤１１の背面側には、左入賞口スイッチ１０６（図８参照）が配設されている。左入賞口スイッチ１０６は、左上他入賞口５５ａに入球した遊技球（左上他入賞口５５ａへの遊技球の入球）、左中他入賞口５５ｂに入球した遊技球（左中他入賞口５５ｂへの遊技

球の入球）、及び、左下他入賞口５５ｃに入球した遊技球（左下他入賞口５５ｃへの遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。主制御基板２００は、左入賞口スイッチ１０６からの検出信号の入力に応じて、枠制御装置４００に対して賞球指定コマンドを送信する。

左側遊技領域ＲＬには、各入賞口５１，５５ａ～５５ｃへ遊技球を導くように複数の釘（図示せず）が配置されている。

【００２９】

遊技盤１１は、上アタッカーユニット７０と、下アタッカーユニット８０と、を含んで構成されている。上アタッカーユニット７０及び下アタッカーユニット８０は、個別のユニットとなっている。下アタッカーユニット８０は、上アタッカーユニット７０の下方（下流側）に配置されている。そして、遊技盤１１では、上アタッカーユニット７０及び下アタッカーユニット８０により、右側遊技領域ＲＲが形成されている。この際、上アタッカーユニット７０は、右側遊技領域ＲＲの上流側を形成し、下アタッカーユニット８０は、右側遊技領域ＲＲの下流側を形成する。

上アタッカーユニット７０は、始動ゲート４１と、第２大入賞口５４と、を含んで構成されている。また、下アタッカーユニット８０は、第１大入賞口５３と、第２始動口５２と、作動口５６と、を含んで構成されている。

【００３０】

右側領域ＲＲの最上流には、始動ゲート４１が配置されている。始動ゲート４１は、常時、遊技球による通過が可能となるように形成されている。始動ゲート４１は、右側遊技領域ＲＲを流下する遊技球による通過が可能となっている。

始動ゲート４１には、第１ゲートスイッチ１０４ａ（図８参照）が配設されている。第１ゲートスイッチ１０４ａは、始動ゲート４１を通過する遊技球（遊技球による始動ゲート４１の通過）の検出に応じて、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。主制御基板２００は、第１ゲートスイッチ１０４ａからの検出信号の入力に応じて、普通図柄抽選を実行する。

【００３１】

右側領域ＲＲにおける始動ゲート４１の下流側には、第２大入賞口５４が配置されている。第２大入賞口５４は、右側遊技領域ＲＲを流下する遊技球の入球が可能となっている。

第２大入賞口５４は、正面側に向かって開口している。第２大入賞口５４には、第２大入賞口５４への遊技球の入球を困難（不可能）にする閉鎖状態と、第２大入賞口５４への遊技球の入球を容易（可能）にする開放状態と、に変位することが可能な第２特別電動役物（特別電役）５４ａが設けられている。

第２特別電動役物５４ａは、第２大入賞口ソレノイド６６（図８参照）によって開閉される。第２大入賞口５４は、通常時は、第２特別電動役物５４ａが閉鎖状態とされて、遊技球の入球が不可能となっているが、大当り遊技状態が生起された場合に、第２特別電動役物５４ａが開放状態とされて、遊技球の入球が可能となる。

第２大入賞口５４内には、第２カウントスイッチ１０３ｂ（図８参照）が配設されている。第２カウントスイッチ１０３ｂは、第２大入賞口５４に入球した遊技球（第２大入賞口５４への遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。主制御基板２００は、第２カウントスイッチ１０３ｂからの検出信号の入力に応じて、枠制御装置４００に対して賞球指定コマンドを送信する。

【００３２】

右側領域ＲＲにおける第２大入賞口５４の下流側には、第１大入賞口５３が配置されている。第１大入賞口５３は、右側遊技領域ＲＲを流下する遊技球の入球が可能となっている。

第１大入賞口５３は、上側に向かって開口している。第１大入賞口５３には、第１大入賞口５３への遊技球の入球を困難（不可能）にする閉鎖状態と、第１大入賞口５３への遊技球の入球を容易（可能）にする開放状態と、に変位することが可能な第１特別電動役物

（特別電役）５３ａが設けられている。
第１特別電動役物５３ａは、第１大入賞口ソレノイド６５（図８参照）によって開閉される。第１大入賞口５３は、通常時は、第１特別電動役物５３ａが閉鎖状態とされて、遊技球の入球が不可能となっているが、小当り遊技状態が生起された場合に、第１特別電動役物５３ａが開放状態とされて、遊技球の入球が可能となる。
第１大入賞口５３内には、第１カウントスイッチ１０３ａ（図８参照）が配設されている。第１カウントスイッチ１０３ａは、第１大入賞口５３に入球した遊技球（第１大入賞口５３への遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。主制御基板２００は、第１カウントスイッチ１０３ａからの検出信号の入力に応じて、枠制御装置４００に対して賞球指定コマンドを送信する。
また、第１大入賞口５３内には、Ｖ領域（図示せず）と、排出領域（図示せず）と、第１大入賞口５３内に入球した遊技球を、Ｖ領域及び排出領域のうち、一方の領域へ振り分ける振分手段５３ｂと、が設けられている。
Ｖ領域には、Ｖ領域スイッチ１０５ａ（図８参照）が配設されている。Ｖ領域スイッチ１０５ａは、Ｖ領域を通過する遊技球（遊技球によるＶ領域の通過）の検出に応じて、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。主制御基板２００は、Ｖ領域スイッチ１０５ａからの検出信号の入力を契機として、大当り遊技状態を生起させる。
排出領域には、排出領域スイッチ１０５ｂ（図８参照）が配設されている。排出領域スイッチ１０５ｂは、排出領域を通過する遊技球（遊技球による排出領域の通過）の検出に応じて、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。主制御基板２００は、第１カウントスイッチ１０３ａから入力される検出信号と、Ｖ領域スイッチ１０５ａから入力される検出信号と、排出領域スイッチ１０５ｂから入力される検出信号と、に基づいて、不正入賞エラーの判定を実行する。
振分手段５３ｂは、第１大入賞口５３内に入球した遊技球をＶ領域（後述する第１分岐通路Ｒａ）へ振り分けることが可能となるＶ通過状態と、第１大入賞口５３内に入球した遊技球を排出領域（後述する第２分岐通路Ｒｂ）へ振り分けることが可能となる非Ｖ通過状態と、に変位することが可能となっている。すなわち、振分手段５３ｂがＶ通過状態に変位されている場合、第１大入賞口５３内に入球した遊技球は、全て、Ｖ領域（第１分岐通路Ｒａ）へ振り分けられる。一方、振分手段５３ｂが非Ｖ通過状態に変位されている場合、第１大入賞口５３内に入球した遊技球は、全て、排出領域（第２分岐通路Ｒｂ）へ振り分けられる（第１大入賞口５３内に入球した遊技球によるＶ領域の通過が不可能となる）。
振分手段５３ｂは、Ｖ振分ソレノイド６７（図８参照）によって変位される。
第１大入賞口５３内に入球した遊技球は、まず、第１カウントスイッチ１０３ａにより検出され、その後、振分手段５３ｂにより、Ｖ領域（第１分岐通路Ｒａ）及び排出領域（第２分岐通路Ｒｂ）のうち、一方の領域（通路）へ振り分けられ、当該領域（通路）を通過した後に、遊技盤１１の背面側（アウト通路）へ排出される。
【００３３】
右側領域ＲＲにおける第１大入賞口５３の下流側には、第２始動口５２が設けられている。第２始動口５２は、右側遊技領域ＲＲを流下する遊技球の入球が可能となっている。
第２始動口５２は、右側に向かって開口している。第２始動口５２には、第２始動口５２への遊技球の入球を困難（不可能）にする閉鎖状態と、第２始動口５２への遊技球の入球を容易（可能）にする開放状態と、に変位することが可能な普通電動役物（普通電役）５２ａ（いわゆる「電動チューリップ」）が設けられている。
普通電動役物５２ａは、普通電動役物ソレノイド６４（図８参照）によって開閉される。第２始動口５２は、通常時は、普通電動役物５２ａが閉鎖状態とされて、遊技球の入球が不可能となっているが、普通図柄抽選に当選した場合に、普通電動役物５２ａが開放状態とされて、遊技球の入球が可能となる。
第２始動口５２内には、特図２始動口スイッチ１０２（図８参照）が配設されている。特図２始動口スイッチ１０２は、第２始動口５２に入球した遊技球（第２始動口５２への

遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。主制御基板２００は、特図２始動口スイッチ１０２からの検出信号の入力に応じて、第２特別図柄抽選を実行する。

【００３４】

右側領域ＲＲにおける第２始動口５２の下流側には、作動口５６が設けられている。作動口５６は、右側遊技領域ＲＲを流下する遊技球の入球が可能となっている。

作動口５６は、上向きに開口した入球口であり、常時、遊技球の入球が可能となっている。

作動口５６内には、第２ゲートスイッチ１０４ｂ（図８参照）が配置されている。第２ゲートスイッチ１０４ｂは、作動口５６に入球した遊技球（作動口５６への遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御基板２００に対して出力する。主制御基板２００は、第２作動口スイッチ１０４ｂからの検出信号の入力に応じて、普通図柄抽選を実行する。

【００３５】

右側領域ＲＲにおける作動口５６の右方には、アウト口５７が設けられている。アウト口５７は、右側遊技領域ＲＲを流下する遊技球の入球が可能となっている。

アウト口５７は、右側に向かって開口しており、常時、遊技球の入球が可能となっている。

また、遊技領域３０における最下流には、いずれの入賞口５１～５６にも入球（入賞）しなかった遊技球を排出するためのアウト口５８が設けられている。

ここで、内枠ユニット３には、遊技領域３０から排出された遊技球が通過するアウト通路（図示せず）が含まれている。具体的には、アウト通路は、内枠ユニット３が備える内枠の背面側に取り付けられている。そして、パチンコ機１では、遊技領域３０に打ち出された全ての遊技球（遊技領域３０から排出された全ての遊技球）が、アウト通路を通過するように構成されている。すなわち、遊技領域３０に打ち出された遊技球は、いずれかの入賞口５１～５６に入球することによって、又は、アウト口５７，５８を通過することによって、遊技領域３０から排出され、アウト通路へ流入する。

具体的には、各入賞口５１～５６に入球した遊技球は、当該入賞口内に配設されたスイッチ１０１，１０２，１０３ａ，１０３ｂ，１０４ｂ，１０５ａ，１０５ｂ，１０６により検出された後に、アウト通路に誘導される。また、アウト口５７，５８から排出された遊技球は、アウト通路に誘導される。

内枠ユニット３には、アウト球スイッチ５７１（図８参照）が配設されている。そして、アウト球スイッチ５７１は、アウト通路を通過する遊技球（遊技領域３０から排出された遊技球）の検出に応じて、検出信号を枠制御基板４００に対して出力する。これによって、遊技領域３０から排出された全ての遊技球は、アウト球スイッチ５７１によって検出される。

さらに、遊技領域３０には、各入賞口５１～５６に遊技球を導くように複数の釘（図示せず）が配置されている。

【００３６】

遊技盤１１の遊技領域３０には、盤面ランプ２１（図８参照）が配設されている。盤面ランプ２１は、ダイナミック点灯制御により駆動される発光素子（ＬＥＤ）を含んで構成されている。

画像表示装置３１は、液晶ディスプレイ、ＣＲＴ（Ｃａｔｈｏｄｅ　Ｒａｙ　Ｔｕｂｅ）ディスプレイ等の可変表示装置によって構成される。画像表示装置３１は、演出画像を表示することが可能な表示画面３１ａを有している。画像表示装置３１の表示は、演出制御基板３００により制御される。

表示画面３１ａには、第１演出図柄ｚ１（図示せず）が表示される３つの第１演出図柄表示領域ａ１～ａ３（図示せず）と、第２演出図柄ｚ２（図示せず）が表示される１つの第２演出図柄表示領域ａ４（図示せず）と、を構成することが可能となっている。

第１演出図柄ｚ１は、数字、文字、記号、キャラクター等の識別情報（図柄）を含んで

構成されている。各第１演出図柄表示領域ａ１～ａ３では、第１演出図柄ｚ１の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。第２演出図柄ｚ２は、カラーバーから構成されている。第２演出図柄表示領域ａ４では、第２演出図柄ｚ２の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。

演出図柄ｚ１，ｚ２の変動表示とは、各第１演出図柄表示領域ａ１～ａ３において、第１演出図柄ｚ１が移動（スクロール）され、かつ、第２演出図柄表示領域ａ４に表示されている第２演出図柄ｚ２の種類が変更される（カラーバーが表す色が、順次、変更される）表示をいう。

演出図柄ｚ１，ｚ２の停止表示とは、各第１演出図柄表示領域ａ１～ａ３の抽選結果表示位置において、一の種類の第１演出図柄ｚ１が停止され、かつ、第２演出図柄表示領域ａ４において、一の種類の第２演出図柄ｚ２が表示される（カラーバーが所定の色を表す）表示をいう。

そして、３つの第１演出図柄表示領域ａ１～ａ３において停止表示された第１演出図柄ｚ１と、第２演出図柄表示領域ａ４において停止表示された第２演出図柄ｚ２と、の組み合わせによって、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選）の結果が表示される。

また、表示画面３１ａには、保留図柄ｈｚ（図示せず）が表示される保留図柄表示領域ｂ１，ｂ２（図示せず）を構成することが可能となっている。

保留図柄表示領域ｂ１には、報知表示（特別図柄の変動表示及び停止表示）中の始動情報に対応する保留図柄ｈｚが表示される。保留図柄表示領域ｂ２には、報知表示が保留されている始動情報に対応する保留図柄ｈｚが表示される。

【００３７】

遊技盤１１には、メイン表示器６０が配設されている。メイン表示器６０は、複数の点灯素子（セグメント）を含んで構成されている。各点灯素子は、発光素子（本実施形態では、ＬＥＤ）により構成されている。メイン表示機６０の表示は、主制御基板２００により制御される。

メイン表示器６０には、遊技に関する情報が表示される。すなわち、メイン表示器６０は、特図１表示装置と、特図２表示装置と、普図表示装置と、状態表示装置と、を含んで構成されている。

具体的には、メイン表示器６０は、３２の点灯素子（ＬＥＤ１～ＬＥＤ３２）を含んで構成されている。そして、メイン表示器６０では、ＬＥＤ１～ＬＥＤ８が、特図１表示装置となり、ＬＥＤ７～ＬＥＤ１６が、特図２表示装置となり、ＬＥＤ１７～ＬＥＤ２４が、普図表示装置となり、ＬＥＤ２５～ＬＥＤ３２が、状態表示装置となっている。

【００３８】

特図１表示装置は、数字や図柄等からなる第１特別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、特図１表示装置では、停止表示された第１特別図柄によって、第１特別図柄抽選の結果が表示される。

特図２表示装置は、数字や図柄等からなる第２特別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、特図２表示装置では、停止表示された第２特別図柄によって、第２特別図柄抽選の結果が表示される。

ここで、特図表示装置における特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の表示と、演出図柄表示領域ａ１～ａ４における演出図柄ｚ１，ｚ２の表示とは、変動表示が開始される時期、停止表示が開始される時期、及び、停止表示された図柄が示す抽選結果のそれぞれについて対応付けられている。

そして、特図１表示装置に停止表示された第１特別図柄（停止図柄）が特定の図柄（小当り図柄）となった場合、又は、特図２表示装置において停止表示された第２特別図柄（停止図柄）が特定の図柄（小当り図柄）となった場合には、遊技者に有利な遊技状態である小当り遊技状態が生起される。

【００３９】

普図表示装置は、数字や図柄等からなる普通図柄の変動表示及び停止表示を行うことが

可能となっている。そして、普図表示装置では、停止表示された普通図柄によって、普通図柄抽選の結果が表示される。そして、普図表示装置に停止表示された普通図柄が特定の図柄（普図当り図柄）となった場合には、遊技者に有利な遊技状態である普図当り遊技状態が生起される。

状態表示装置には、第１特別図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数（特図１保留数）、第２特別図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数（特図２保留数）、普通図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数（普図保留数）、右側遊技領域ＲＲへの遊技球の打ち出しの指示等が表示される。

【００４０】

また、パチンコ機１には、各種の異常状態を検出する検出センサが配設されている。

本実施形態では、検出センサとして、ガラス枠開放センサ１０７、内枠開放センサ１０８、振動検出センサ１１３、電波検出センサ１１４、磁気検出センサ１１５等が配設されている。

ガラス枠開放センサ１０７は、内枠ユニット３に対する前扉ユニット４の開放を検出する。そして、ガラス枠開放センサ１０７は、内枠ユニット３に対する前扉ユニット４の開放に応じて、検出信号を、枠制御基板４００に対して送信する。

内枠開放センサ１０８は、外枠ユニット２に対する内枠ユニット３の開放を検出する。そして、内枠開放センサ１０８は、外枠ユニット２に対する内枠ユニット３の開放に応じて、検出信号を、枠制御基板４００に対して送信する。

振動検出センサ１１３は、遊技盤１１の振動を検出する。本実施形態では、振動検出センサ１１３は、遊技盤１１に配設されている。そして、振動検出センサ１１３は、遊技盤１１の振動の検出に応じて、検出信号を、主制御基板２００に対して送信する。

電波検出センサ１１４は、遊技盤１１の周辺に発生する電波を検出する。本実施形態では、遊技盤１１において、２つの電波検出センサ１１４が配設されている。そして、各電波検出センサ１１４は、電波の検出に応じて、検出信号を、主制御基板２００に対して送信する。

磁気検出センサ１１５は、遊技盤１１の周辺に発生する磁気を検出する。本実施形態では、遊技盤１１において、磁気検出センサ１１５が配設されている。そして、磁気検出センサ１１５は、磁気の検出に応じて、検出信号を、主制御基板２００に対して送信する。

【００４１】

（循環ユニット５００）

次に、循環ユニット５００の構成を説明する。

図６は、循環ユニット５００の正面図である。図７は、図６に示す循環ユニット５００から一部の部品を取り外した状態を示す図である。

循環ユニット５００は、内枠ユニット３により支持されている。具体的に、循環ユニット５００は、内枠ユニット３が備える内枠の内側に取り付けられている。この際、循環ユニット５００は、遊技盤ユニット１０の下側に取り付けられている。これによって、循環ユニット５００は、前扉ユニット４の背面側に配置される。

図６及び図７に示すように、循環ユニット５００は、貯留タンク５１０と、揚送ユニット５２０と、清掃ユニット５３０と、球通路５４０と、整流器５５０と、発射装置５６０と、を含んで構成されている。

上記のように、遊技領域３０に打ち出された全ての遊技球（遊技領域３０から排出された全ての遊技球）は、アウト通路へ流入する。すなわち、遊技領域３０に打ち出された遊技球は、いずれかの入賞口５１～５６に入球することによって、又は、アウト口５７，５８を通過することによって、遊技領域３０から排出され、アウト通路へ流入する。そして、アウト通路へ流入した遊技球は、アウト球スイッチ５７１により検出された後に、排出口５０３を介して、貯留タンク５１０へ流入する。

また、発射装置５６０により発射された遊技球のうち、遊技領域３０に到達しない遊技球（以下、「ファール球」とする）は、ファール通路５０１へ流入する。循環ユニット５００には、ファール球スイッチ５７２（図８参照）が配設されている。そして、ファール

球スイッチ５７２は、ファール通路５０１を通過する遊技球の検出に応じて、検出信号を枠制御基板４００に対して出力する。そして、ファール通路５０１へ流入した遊技球は、アファール球スイッチ５７２により検出された後に、貯留タンク５１０へ流入する。

【００４２】

貯留タンク５１０は、複数の遊技球を貯留することが可能となっている。貯留タンク５１０に貯留されている遊技球は、貯留タンク５１０の下流側に配置されている揚送ユニット５２０に導かれる。貯留タンク５１０には、循環球数過多センサ５７３と、循環球数過少センサ５７４と、が配設されている。循環球数過多センサ５７３は、貯留タンク５１０に貯留されている遊技球（すなわち、パチンコ機１内を循環する遊技球）の数が上限数（例えば、４９［球］）を超えている状態（循環球数過多状態）の検出に応じて、検出信号を枠制御基板４００に対して出力する。循環球数過少センサ５７４は、貯留タンク５１０に貯留されている遊技球の数が下限数（例えば、４３［球］）未満となっている状態（循環球数過少状態）の検出に応じて、検出信号を枠制御基板４００に対して出力する。

貯留タンク５１０には、球抜レバー５０２が設けられている。そして、球抜レバー５０２を操作することにより、貯留タンク５１０に貯留されている遊技球を、外部に排出することが可能となっている。

【００４３】

揚送ユニット５２０は、貯留タンク５１０から導かれた遊技球を、球通路５４０まで揚送する。揚送ユニット５２０は、遊技球を球通路５４０へ揚送するスクリューコンベア５２１と、スクリューコンベア５２１を回転させる揚送モータ５２２と、を含んで構成されている。揚送モータ５２２が駆動されると、スクリューコンベア５２１が回転し、スクリューコンベア５２１により、貯留タンク５１０から導かれた遊技球が、上方へ揚送され、球通路５４０に到達する。

清掃ユニット５３０は、スクリューコンベア５２１の側方に配置されている。そして、清掃ユニット５３０は、スクリューコンベア５２１により揚送される遊技球を研磨する研磨ローラー５３１を含んで構成されている。

球通路５４０は、右側が低くなるように傾斜した通路となっている。球通路５４０の下流側には、整流器５５０が配置されている。また、整流器５５０の下流側には、発射装置５６０が配置されている。

整流器５５０は、発射装置５６０へ遊技球を送り出す整流器ソレノイド５５１を含んで構成されている。整流器５５０の入口には、整流器入口センサ５５２が配置されている。整流器入口センサ５５２は、整流器５５０の入口に位置する遊技球の検出に応じて、検出信号を枠制御基板４００に対して出力する。また、整流器５５０の出口には、整流器出口センサ５５３（図８参照）が配置されている。整流器出口センサ５５３は、整流器５５０の出口に位置する遊技球の検出に応じて、検出信号を枠制御基板４００に対して出力する。

発射装置５６０は、整流器５５０から送り出された遊技球を打ち出すハンマー（図示せず）と、ハンマーを回転させる発射モータ５６１（図８参照）と、を含んで構成されている。

球通路５４０に到達した遊技球は、球通路５４０を流下して、整流器５５０に到達する。そして、発射ハンドルが回転操作されると、整流器ソレノイド５５１が駆動され、遊技球が発射装置５６０へ送り出されるとともに、発射モータ５６１が駆動され、ハンマーが回転することにより、遊技球が発射される。

【００４４】

（制御系の構成）

次に、パチンコ機１における制御系の構成を説明する。

図８は、パチンコ機の制御系の構成を示すブロック図である。

パチンコ機１は、各種の制御基板を備えている。

図８に示すように、パチンコ機１は、主制御基板２００と、演出制御基板３００と、枠制御基板４００と、各制御基板２００，３００，４００等に電源（電力）を供給する電源

回路６００と、を含んで構成されている。
　各制御基板２００，３００，４００は、ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ）と、遊技の進行に係るプログラム及び遊技の進行に必要なデータを格納するＲＯＭ（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ）と、ＣＰＵがＲＯＭに格納されているプログラムに基づく処理を進行するために使用される一時記憶領域となるＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）と、を備えるマイクロコンピュータである。
【００４５】
（主制御基板２００）
　主制御基板２００は、遊技の進行を制御する。主制御基板２００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、入力ポート、出力ポート等を含んで構成されている。
　主制御基板２００の入力ポートには、振動検出センサ１１３からの検出信号、電波検出センサ１１４からの検出信号、及び、磁気検出センサ１１５からの検出信号が入力される。
　また、主制御基板２００の入力ポートには、ＲＡＭクリアスイッチからのＲＡＭクリア信号、キー回転検出スイッチ１１１からの検出信号、及び、設定値選択スイッチ１１２からの検出信号が入力される。
　また、主制御基板２００の入力ポートには、第１カウントスイッチ１０３ａからの検出信号、第２カウントスイッチ１０３ｂからの検出信号、Ｖ領域スイッチ１０５ａからの検出信号、排出領域スイッチ１０５ｂからの検出信号、左入賞口スイッチ１０６からの検出信号、特図１始動口スイッチ１０１からの検出信号、特図２始動口スイッチ１０２からの検出信号、及び、ゲートスイッチ１０４ａ，１０４ｂからの検出信号が入力される。
　さらに、主制御基板２００の入力ポートには、枠制御基板４００からの制御コマンドが入力される。
　主制御基板２００の出力ポートは、メイン表示器６０の表示を制御するための信号、性能表示装置６１の表示を制御するための信号、及び、設定値表示装置６２の表示を制御するための信号を出力する。
　また、主制御基板２００の出力ポートは、普通電動役物ソレノイド６４の駆動を制御するための制御信号、第１大入賞口ソレノイド６５の駆動を制御するための制御信号、第２大入賞口ソレノイド６６の駆動を制御するための制御信号、及び、Ｖ振分ソレノイド６７の駆動を制御するための制御信号を出力する。
　さらに、主制御基板２００の出力ポートは、演出制御基板３００に対して制御コマンドを送信するとともに、枠制御基板４００に対して制御コマンドを送信する。
【００４６】
（演出制御基板３００）
　演出制御基板３００は、演出を制御する。具体的に、演出制御基板３００は、主制御基板２００から受信した制御コマンドに基づいて、画像表示装置３１における演出画像の表示、各ランプ２０，２１の点灯、音発生装置２２による音の出力、各種可動体（図示せず）を駆動するモータの駆動等を制御する。
　演出御基板３００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、入力ポート、出力ポート等を含んで構成されている。演出制御基板３００のＲＯＭには、演出の進行に係るプログラム、演出の進行に必要なデータ等が格納されている。演出制御基板３００のＲＡＭには、主制御基板２００から受信した制御コマンド、演算処理を行うためのデータ等が一時的に記憶される。
　演出制御基板３００のＣＰＵは、主制御基板２００から受信した制御コマンドに基づいて、実行する演出の内容を決定する。そして、決定した演出の内容に対応する演出プログラム（演出制御テーブル）にしたがって、表示制御データ、音制御データ、ランプ制御データ、モータ制御データ等を生成する。そして、生成した各制御データに基づく制御信号を、画像表示装置３１、音発生装置２２、各ランプ２０，２１、各モータ等に対して出力する。
　演出制御基板３００の入力ポートには、光量調整スイッチ２４からの検出信号、音量調

整スイッチ２５からの検出信号、十字キースイッチ２６からの検出信号、及び、演出ボタンスイッチ２７からの検出信号が入力される。

【００４７】

（枠制御基板４００）

枠制御基板４００は、遊技球の循環・発射を制御するとともに、持ち球数を管理する。枠御基板４００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、入力ポート、出力ポート等を含んで構成されている。

枠制御基板４００の入力ポートには、ガラス枠開放センサ１０７からの検出信号、内枠開放センサ１０８からの検出信号、発射ボリューム４１０からの検出信号、及び、計数検出スイッチ２３からの検出信号が入力される。

また、枠制御基板４００の入力ポートには、アウト球スイッチ５７１からの検出信号、ファール球スイッチ５７２からの検出信号、循環球数過多センサ５７３からの検出信号、循環球数過少センサ５７４からの検出信号、整流器入口センサ５５２からの検出信号、及び、整流器出口センサ５５３からの検出信号が入力される。

さらに、枠制御基板４００の入力ポートには、主制御基板２００からの制御コマンドが入力される。

枠制御基板４００の出力ポートは、揚送モータ５２２の駆動を制御するための制御信号、整流器ソレノイド５５１の駆動を制御するための制御信号、発射モータ５６１の駆動を制御するための制御信号、及び、持ち球数表示部４１ａの表示を制御するための信号を出力する。

また、枠制御基板４００の出力ポートは、主制御基板２００に対して制御コマンドを送信するとともに、専用ユニットＵＮに対して制御コマンドを送信する。

【００４８】

（各種抽選について）

次に、主制御基板２００で実行される各種抽選について説明する。

主制御基板２００では、遊技球による始動ゲート４１の通過を契機として、普通図柄抽選が実行される。

本実施形態では、普通図柄抽選の結果として、「普図当り」と、「はずれ」と、が規定されている。そして、普通図柄抽選により「普図当り」に当選した場合に、普図当り遊技状態が生起される。普図当り遊技状態では、普通電動役物５２ａが閉鎖状態から開放状態に変位（開放）されて、第２始動口５２への遊技球の入球が可能となる。

パチンコ機１では、遊技者に有利となる補助制御として、時短制御を実行することが可能となっている。時短制御の実行中には、時短制御の停止中と比較して、特別図柄の変動表示を行う時間（以下、「変動時間」とする）が短縮される。本実施形態では、時短制御の実行中には、時短制御の停止中と比較して、普通図柄抽選の当選確率が向上されるとともに、普通図柄の変動表示を行う時間が短縮される。また、時短制御の実行中には、時短制御の停止中と比較して、普図当り遊技状態において、普通電動役物５２ａの開放回数が増加されるとともに、普通電動役物５２ａの開放時間が延長される。

「普図当り」に当選した場合には、普通電動役物５２ａの開放回数が、１［回］又は３［回］に設定され、各回における普通電動役物５２ａの開放時間が、０．５［ｓ］又は２．０［ｓ］に設定される。この際、時短制御の実行中には、普通電動役物５２ａの開放回数が、３［回］に設定されるとともに、各回における普通電動役物５２ａの開放時間が、２．０［ｓ］に設定される。一方、時短制御の停止中には、普通電動役物５２ａの開放回数が、１［回］に設定されるとともに、各回における普通電動役物５２ａの開放時間が、０．５［ｓ］に設定される。

【００４９】

また、主制御基板２００では、第１始動口５１への遊技球の入球を契機として、第１特別図柄抽選が実行され、第２始動口５２への遊技球の入球を契機として、第２特別図柄抽選が実行される。

本実施形態では、第１特別図柄抽選の結果として、「小当り」と、「はずれ」と、が設

定されている。また、第２特別図柄抽選の結果として、「小当り」と、「はずれ」と、が設定されている。

特に、第２特別図柄抽選の当選確率（本実施形態では、「小当り」に当選する確率）は、第１特別図柄抽選の当選確率と比較して、高くなっている。また、各特別図柄抽選の当選確率として、設定値に応じた確率が設定される。

第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選により「小当り」に当選した場合には、小当り遊技状態が生起される。小当り遊技状態では、第１特別電動役物５３ａが閉鎖状態から開放状態に変位される小当り遊技が実行されて、第１大入賞口５３への遊技球の入球が可能となる。

そして、小当り遊技の実行中に第１大入賞口５３に入球した遊技球によるＶ領域の通過が検出された場合には、小当り遊技状態の終了に応じて、大当り遊技状態が生起される。一方、小当り遊技の実行中に第１大入賞口５３に入球した遊技球によるＶ領域の通過が検出されなかった場合には、大当り遊技状態が生起されない。

大当り遊技状態では、第２特別電動役物５４ａが閉鎖状態から開放状態に変位されるラウンド遊技が実行されて、第２大入賞口５４への遊技球の入球が可能となる。そして、大当り遊技状態の終了に応じて、時短制御が開始される。

【００５０】

（持ち球数の管理について）

次に、枠制御基板４００において実行される持ち球数の管理について説明する。

枠制御基板４００のＲＡＭの所定領域（以下、「持ち球数記憶領域」とする）には、持ち球数が、数値データとして記憶される。そして、持ち球数表示部４１ａには、持ち球数記憶領域において記憶されている持ち球数が表示される。

パチンコ機１において、新たに遊技を開始する際には、通常、持ち球数記憶領域において記憶されている持ち球数は、０［球］となっている。専用ユニットＵＮにおいて、紙幣又はカードが挿入された上で、貸出ボタンが押下操作されるごとに（貸球操作が実行されるごとに）、専用ユニットＵＮから枠制御基板４００に対して、貸し出しコマンドが送信される。枠制御基板４００では、貸し出しコマンドを受信するごとに、持ち球数記憶領域に記憶されている持ち球数に、所定の貸し球数（本形態では、１２５［球］）が加算される。

また、枠制御基板４００では、遊技球が発射されるごとに、持ち球数記憶領域に記憶されている持ち球数から、１［球］が減算される。本実施形態では、整流器出口センサ５５３からの検出信号が、オン状態からオフ状態に切り替わるごとに、遊技球が発射されたものとして、持ち球数記憶領域に記憶されている持ち球数から、１［球］が減算される。また、枠制御基板４００では、ファール球スイッチ５７２からの検出信号が入力されるごとに（ファール球が検出されるごとに）、持ち球数記憶領域に記憶されている持ち球数に、１［球］が加算される。

また、主制御基板２００では、各入賞口５１～５５に遊技球が入球すると、対応するスイッチにより当該入球が検出され、枠制御基板４００に対して、遊技球が入球した入賞口に対応する賞球数を指定する賞球指定コマンドが送信される。そして、枠制御基板４００では、賞球指定コマンドを受信すると、持ち球数記憶領域に記憶されている持ち球数に、当該賞球指定コマンドが指定する賞球数が加算される。

さらに、枠制御基板４００では、持ち球数記憶領域に記憶されている持ち球数が第１所定数（本実施形態では、１［球］）以上のときに、計数ボタン４１ｂの短押し（計数ボタン４１の押下操作の継続時間が基準時間未満となる計数操作）が実行されるごとに、持ち球数記憶領域に記憶されている持ち球数から、第１所定数が減算されるとともに、専用ユニットＵＮに対して、第１所定数を指定する計数コマンドが送信される。一方、持ち球数記憶領域に記憶されている持ち球数が第２所定数（本実施形態では、２５０［球］）以上のときに、計数ボタン４１ｂの長押し（計数ボタン４１の押下操作の継続時間が基準時間以上となる計数操作）が実行されるごとに、持ち球数記憶領域に記憶されている持ち球数から、第２所定数が減算されるとともに、専用ユニットＵＮに対して、第２所定数を指定

する計数コマンドが送信される。そして、専用ユニットＵＮでは、計数コマンドを受信すると、カードに記憶されている持ち球数に、当該計数コマンドが指定する持ち球数が加算される。

【００５１】

（パチンコ機１の作用）

次に、パチンコ機１の作用について説明する。

パチンコ機１では、左右方向の一方側（開放側）を開閉可能な前扉ユニット４と、前扉ユニット４に設けられた下部装飾ユニット４０と、下部装飾ユニット４０の上面に設けられた複数の操作手段と、を備えている。また、複数の操作手段には、計数ボタン４１ｂと、計数ボタン４１ｂの開放側に配置された演出ボタンユニット４３と、計数ボタン４１ｂの開放側に配置された設定ボタンユニット４２と、が含まれている。さらに、演出ボタンユニット４３は、計数ボタン４１ｂより高く、設定ボタンユニット４２は、計数ボタン４１ｂより低くなっている。そして、演出ボタンユニット４３及び設定ボタンユニット４２は、計数ボタン４１ｂを開放側から見て、計数ボタン４１ｂに重ならない位置に配置されている。

すなわち、パチンコ機１では、下部装飾ユニット４０の上面において、計数ボタン４１ｂと、計数ボタン４１ｂの開放側に配置された演出ボタンユニット４３と、計数ボタン４１ｂの開放側に配置された設定ボタンユニット４２と、が配置されている。特に、演出ボタンユニット４３及び設定ボタンユニット４２が、計数ボタン４１ｂを開放側から見て、計数ボタン４１ｂに重ならない位置に配置されている。これによって、前扉ユニット４を開放した状態において、計数ボタン４１ｂの操作を容易とすることが可能となる。

【００５２】

また、パチンコ機１では、左右方向に沿って延びる仮想線のうち、計数ボタン４１ｂの背面側の端を通る仮想線を第１仮想線Ｌ１とし、計数ボタン４１ｂの正面側の端を通る仮想線を第２仮想線Ｌ２とした場合に、第１仮想線Ｌ１及び第２仮想線Ｌ２が、演出ボタンユニット４３に重ならず、かつ、設定ボタンユニット４２に重なる。

すなわち、パチンコ機１では、第１仮想線Ｌ１及び第２仮想線Ｌ２について、演出ボタンユニット４３に重ならないように構成されている。これによって、左右方向の開放側から見たときに、計数ボタン４１ｂより高い演出ボタンユニット４３が計数ボタン４１ｂに重なる事態を防止することが可能となる。

また、パチンコ機１では、第１仮想線Ｌ１及び第２仮想線Ｌ２について、計数ボタン４１ｂより低い設定ボタンユニット４２に重なるように構成されている。これによって、手を左右方向に沿って直線的に移動させるだけで、計数ボタン４１ｂ及び設定ボタンユニット４２を押下操作することが可能となり、各操作手段の動作確認を容易とすることが可能となる。

【００５３】

（変形例）

以上、本発明の実施形態について説明したが、上記実施形態では、種々の変更を行うことが可能である。

例えば、上記実施形態では、本発明を、遊技機内で循環される所定個数の遊技球を遊技に使用することで、遊技球の貸し出しや賞球の払い出しを遊技者に対して直接行うことなく（すなわち、遊技者が遊技球に直接触れることなく）遊技を進行することが可能な遊技機（所謂、「管理遊技機」）に適用している。

しかしながら、本発明は、遊技球の貸し出しや賞球の払い出しが遊技者に対して直接行われる通常の遊技機に適用しても構わない。

【００５４】

また、上記実施形態では、計数操作ユニット４１が、下部装飾ユニット４０の左右方向の中央よりも左側（すなわち、発射ハンドルユニット６の逆側）に配置されている。そして、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）、及び、演出ボタンユニット４３（演出ボタン５ｂ）が、計数操作ユニッ

ト４１（計数ボタン４１ｂ）に対して、左右方向の開放側（本実施形態では、右側）に配置されている。

しかしながら、計数操作ユニット４１が、下部装飾ユニット４０の左右方向の中央よりも右側（すなわち、発射ハンドルユニット６側）に配置されている構成としても構わない。そして、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）、及び、演出ボタンユニット４３（演出ボタン５ｂ）が、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）に対して、左右方向の左側（開放側の逆側）に配置されている構成としても構わない。

かかる構成とした場合には、前後方向の位置について、演出ボタンユニット４３（演出ボタン５ｂ）の位置が、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）の位置に対して、正面側にずれるように、演出ボタンユニット４３（演出ボタン５ｂ）を配置する。特に、上下方向の位置について、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）の位置が、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）の位置に対して、下側にずれるように、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）を配置する。すなわち、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）の高さ（計数ボタン４１ｂの頂部の高さ）が、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）の高さより低くなるように、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）を配置する。

また、パチンコ機１を上側から見たときに、左右方向に沿って延びる仮想線のうち、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）の背面側の端を通る仮想線を第３仮想線Ｌ３とし、設定ボタンユニット４２（光量調整ボタン４２ａ・音量調整ボタン４２ｂ・十字キーボタン４２ｃ）の正面側の端を通る仮想線を第４仮想線Ｌ４とした場合に、第３仮想線Ｌ３及び第４仮想線Ｌ４について、演出ボタンユニット４３（演出ボタン５ｂ）に重ならず、かつ、計数操作ユニット４１（計数ボタン４１ｂ）に重なるように構成することが好ましい。

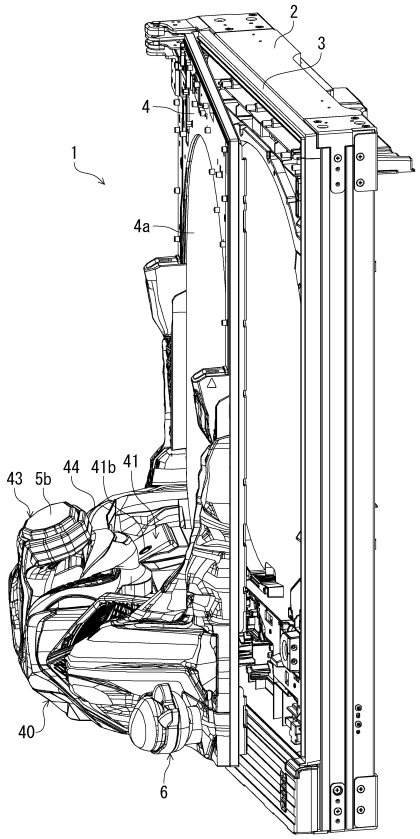
【符号の説明】

【００５５】

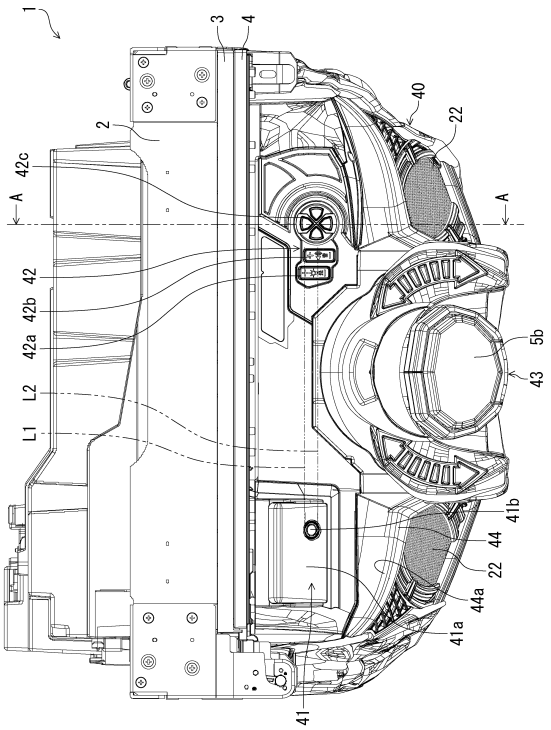
１	パチンコ機
２	外枠ユニット
３	内枠ユニット
４	前扉ユニット
１０	遊技盤ユニット
４０	下部装飾ユニット
４１	計数操作ユニット
４１ａ	持ち球数表示部
４１ｂ	計数ボタン
４２	設定ボタンユニット
４３	演出ボタンユニット
５００	循環ユニット

【図面】

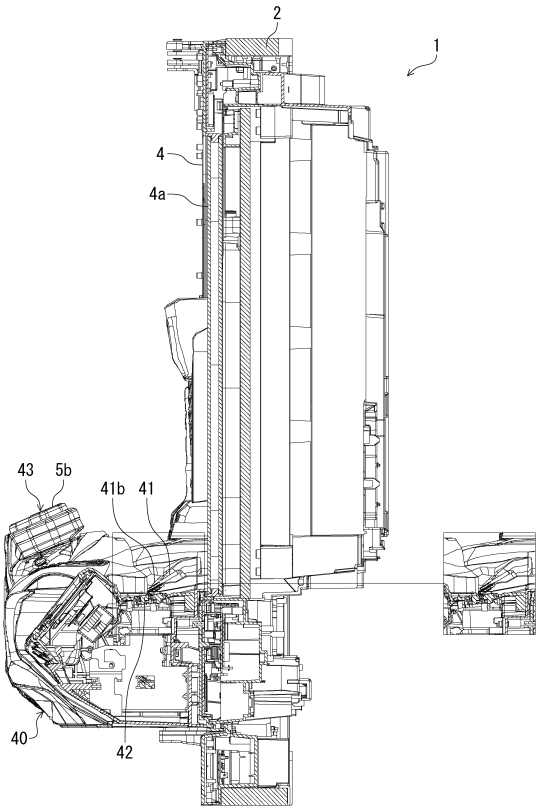
【図１】


1
2
3
4
4a
40
41
41b
42
43
44
5b
6

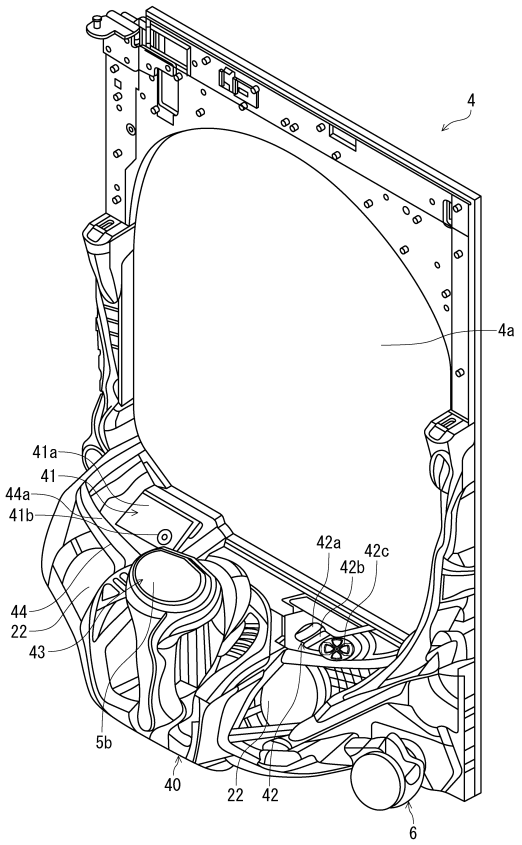
【図２】


1
2
3
4
22
40
42
42a
42b
42c
43
44
44a
5b
41
41a
41b
A
L1
L2

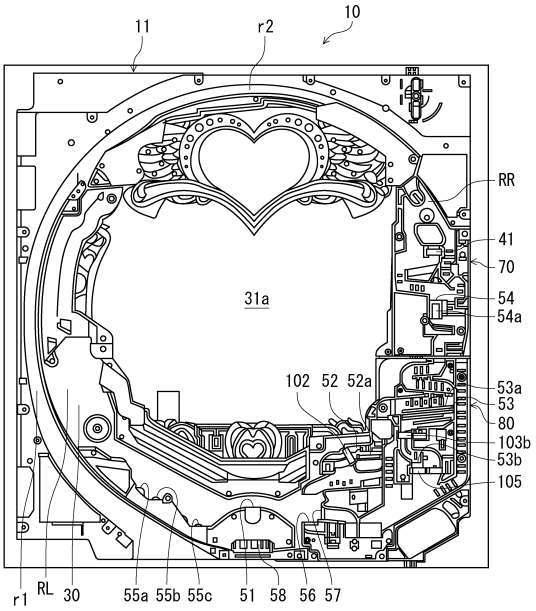
【図３】


1
2
4
4a
40
41
41b
42
43
5b

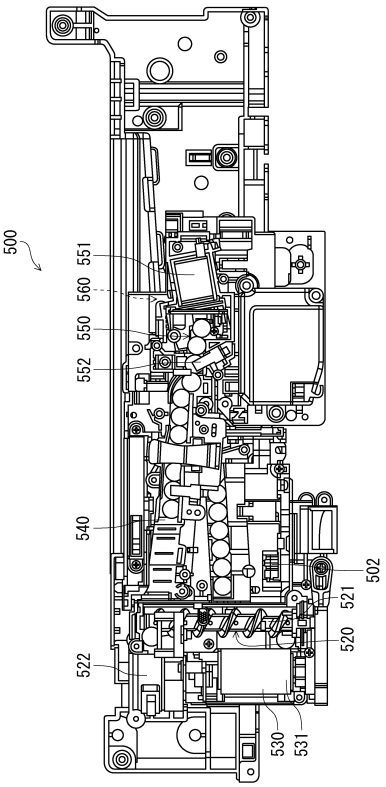
【図４】


4
4a
40
41
41a
41b
42
42a
42b
42c
43
44
44a
5b
6
22

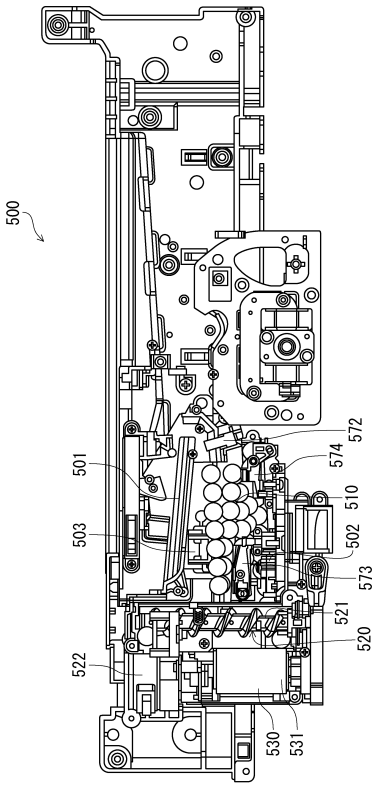
【図５】


11
r2
10
RR
41
70
54
54a
31a
102
52
52a
53a
53
80
103b
53b
105
r1
RL
30
55a
55b
55c
51
58
56
57

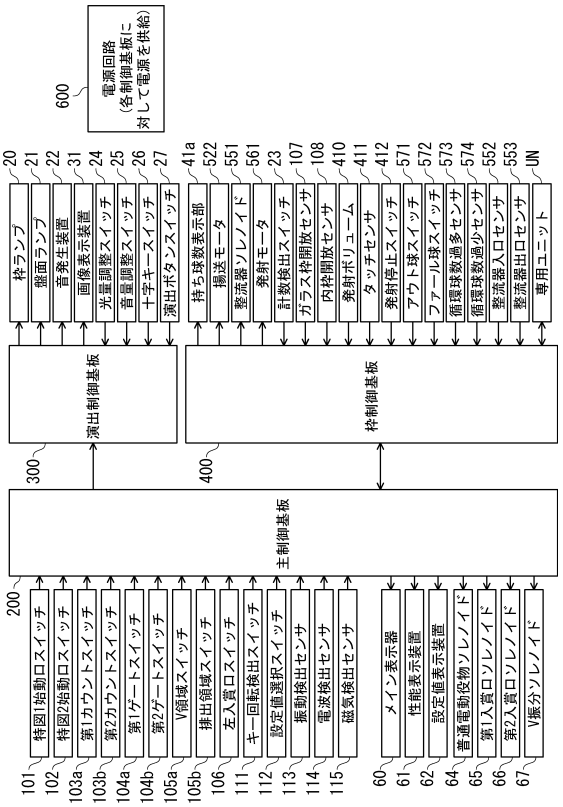
【図６】


500
551
560
550
552
540
502
521
520
522
530
531

【図７】


500
501
503
572
574
510
502
573
521
520
522
530
531

【図８】


600
電源回路
（各制御基板に
対して電源を供給）
演出制御基板
枠制御基板
主制御基板
300
400
200
枠ランプ
盤面ランプ
音発生装置
画像表示装置
光量調整スイッチ
音量調整スイッチ
十字キースイッチ
演出ボタンスイッチ
持ち球数表示部
操作ユニット
整流器ソレノイド
発射モータ
計数検出スイッチ
ガラス枠開放センサ
内枠開放センサ
発射ボリューム
タッチセンサ
発射停止スイッチ
アウト球スイッチ
ファール球スイッチ
循環球数過多センサ
循環球数過少センサ
整流器入口センサ
整流器出口センサ
専用ユニット
特図1始動口スイッチ
特図2始動口スイッチ
第1カウントスイッチ
第2カウントスイッチ
第1ゲートスイッチ
第2ゲートスイッチ
V領域スイッチ
排出領域スイッチ
左入賞口スイッチ
キー回転検出スイッチ
設定値選択スイッチ
振動検出センサ
電波検出センサ
磁気検出センサ
メイン表示器
性能表示装置
設定値表示装置
普通電動役物ソレノイド
第1入賞口ソレノイド
第2入賞口ソレノイド
V振分ソレノイド