

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-337418

(P2004-337418A)

(43) 公開日 平成16年12月2日(2004.12.2)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02
A63F 5/04

F I

A63F 7/02 304D
A63F 5/04 512D

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 58 頁)

(21) 出願番号 特願2003-138697(P2003-138697)
(22) 出願日 平成15年5月16日(2003.5.16)

(71) 出願人 000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(74) 代理人 100093056
弁理士 杉谷 勉
(72) 発明者 加納 達義
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
Fターム(参考) 2C088 BC15 BC22 CA27

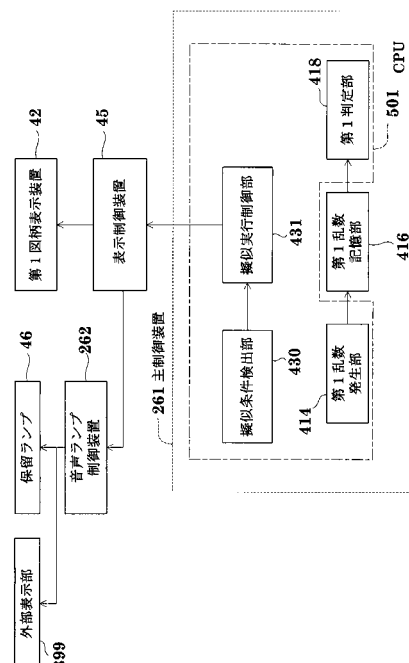
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 興趣性に優れた遊技機を提供することを目的とする。

【解決手段】 擬似条件検出部430によって擬似条件の成立が検出されると、擬似実行制御部431が、入賞によって確定した大当たりの特別図柄状態にする変動表示の実行前に、擬似的な変動表示として通常の変動表示を複数回連続して実行させるように第1図柄表示装置42を制御するとともに、その擬似的および正式に成立した変動表示の実行のそれぞれに連動して外部表示装置399内に備えた外部保留ランプを消灯する。したがって、遊技者は、遊技中の進行状態の変化を容易に認識することができ、より高い期待感を持って遊技を楽しむことができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【選択図】 図40



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技媒体を用いて遊技する遊技機において、
前記遊技機の筐体前面に遊技の進行状態を示す表示手段を備えたことを特徴とする遊技機

【発明の詳細な説明】**【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、パチンコ機やスロットマシン等の遊技機に関する。

【0002】**【従来技術】**

パチンコ機などに代表される遊技機では、遊技者が行っている遊技の進行状態を表示するものとして、例えば、遊技盤に設けられた大当たりの始動口に遊技球が入賞すると（始動入賞）、遊技盤中の可変表示装置に遊技球の入賞した個数を表示する複数個のランプなどの表示手段を備えたものが知られている。そして、表示されているランプの個数分だけ遊技盤中の可変表示装置に表示される図柄が変動開始し、所定時間経過後に停止した図柄の態様が予め定められた大当たり図柄であった場合に大当たり状態（特別遊技状態）となり、遊技者が大量の遊技媒体を獲得できるようになっている（例えば、特許文献1参照）。

【0003】**【特許文献1】**

特開2001-340593号公報

【0004】**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。すなわち、従来遊技機では、遊技盤中の可変表示装置内の限られた狭いスペース内に複数個の小型のランプなどから成る変動保留表示に関する表示手段を配置しているため、遊技者にとって認識しづらいためとなっている。したがって、保留されている変動表示によって保留数の存在、つまり、遊技の進行状態を認識しづらいためにより、遊技の興趣性が低下するという問題がある。

【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の進行状態を認識しやすく、かつ、興趣性に優れた遊技機を提供することを目的とする。

【0006】**【課題を解決するための手段】**

本発明は、このような目的を達成するために、次のような構成を採る。すなわち、請求項1に記載の発明は、遊技媒体を用いて遊技する遊技機において、前記遊技機の筐体前面に遊技の進行状態を示す表示手段を備えたことを特徴とするものである。

【0007】

（作用・効果）請求項1に記載の発明によれば、遊技の進行状態が遊技機の筐体前面に備えられた表示手段に示される。すなわち、遊技盤上の限られた狭いスペースに示されていた進行状態を示す表示手段に比べて筐体前面の広いスペースに大型の表示手段を備えることができる。したがって、遊技者は、現在の遊技の進行状態を認識しやすくなり、遊技の興趣をさらに向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。なお、本明細書中の「筐体」とは、少なくとも一部が遊技機の前面側に配置される機体、箱体、枠体などを含み、例えば遊技機の前面枠が挙げられる。

【0008】

なお、本明細書は、次のような遊技機に係る発明も開示している。

【0009】

（1）請求項1に記載の遊技機において、
前記表示手段は、識別情報の変動表示の実行中に始動入賞によって成立した識別情報の変

10

20

30

40

50

動表示の未実行分を保留情報として表示することを特徴とする遊技機。

【0010】

前記(1)に記載の発明によれば、遊技中に識別情報の変動表示が実行されているときに始動入賞によって識別情報を変動表示させる始動条件が成立すると、遊技機の筐体前面に備えられた表示手段は、未実行分の識別情報の変動表示が保留情報として表示する。したがって、遊技者は、表示手段に表示されている保留情報により、識別情報の変動表示が実行される回数を容易に確認することができ、例えば、パチンコ機において大量の出球(遊技媒体)を獲得できる大当たりが実行される可能性を期待でき、遊技の興趣をさらに向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。なお、本明細書中の「識別情報」とは、数字図柄、絵図柄またはそれらを組み合わせた図柄などであって、特別遊技状態への移行の成立・不成立を遊技者に視覚を通じて認識させるための表示情報のことである。

10

【0011】

(2)前記(1)に記載の遊技機において、前記表示手段は、複数個の点灯手段を備え、前記点灯手段は、識別情報の変動表示の実行中に始動入賞によって成立した識別情報の変動表示の未実行回数に対応した個数を保留情報として点灯することを特徴とする遊技機。

【0012】

前記(2)に記載の発明によれば、複数個の点灯手段が表示手段に備えられており、識別情報の変動表示の未実行回数と同じ個数の点灯手段が点灯表示される。したがって、遊技者は点灯表示されている個数から識別情報の変動表示が実行されて遊技の進行状態が変化することを、視覚を通じて容易に認識することができ、より高い期待感を持って遊技を楽しむことができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

20

【0013】

(3)前記(2)に記載の遊技機において、前記複数個の点灯手段の点灯と消灯を制御する点灯制御手段を備え、前記点灯制御手段は、識別情報の変動表示の未実行分の保留情報を点灯手段に点灯させるとともに、識別情報の変動表示の実行に連動して点灯手段を消灯させることを特徴とする遊技機。

30

【0014】

前記(3)に記載の発明によれば、点灯制御手段は、識別情報の変動表示の実行中に始動入賞によって識別情報の変動表示の始動条件が成立すると、その未実行分に応じた数を保留情報として点灯手段に点灯し、識別情報の変動表示の実行するごとに連動して点灯手段を1個ずつリアルタイムに消灯する。したがって、遊技中に発生する遊技機の進行状態の変化をリアルタイムに認識することができ、より高い期待感を持って遊技を楽しむことができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【0015】

(4)前記(1)から(3)に記載の遊技機において、前記点灯手段は、LEDであることを特徴とする遊技機。

40

【0016】

前記(4)に記載の発明によれば、点灯手段にLED(発光ダイオード)が用いられる。LEDを用いることによって、電球を使用するよりも低電力で点灯させることができるとともに、発熱量を低減することができる。したがって、点灯手段の発熱による遊技者への不快感を低減することができるとともに、遊技場であるホール全体の温度上昇を抑えることができ、管理コストの低減を図ることができる。

【0017】

(5)前記(1)から(4)に記載の遊技機において、さらに、前記表示手段の側面に遮光部材を設けていることを特徴とする遊技機。

50

【0018】

前記(5)に記載の発明によれば、表示手段の側面を遮光部材で構成することにより、隣接する遊技機に表示手段の側面を介して光が漏れるのを防止することができる。したがって、隣の遊技者に該遊技者の遊技の進行状態を知られるのを防止することができ、該遊技者のみが遊技中の進行状態の変化をリアルタイムに認識でき、期待感を持って遊技を楽しむことができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【0019】

(6) 前記(1)から(5)に記載の遊技機において、
前記表示手段は、遊技機の筐体前面上端に配したことを特徴とする遊技機。

10

【0020】

前記(6)に記載の発明によれば、表示手段が遊技機の筐体前面上端に配されることにより、遊技者は、遊技盤上から上方向に視線を逸らすだけで容易に遊技の進行状態を認識することができる。

【0021】

(7) 請求項1に記載の遊技機、または、前記(1)から(6)のいずれかに記載の遊技機において、
さらに、始動入賞によって成立する識別情報の変動表示とは異なり擬似的に生成された変動表示の実行を示唆する所定の擬似条件を検出する擬似条件検出手段と、
前記擬似検出手段の検出結果に基づいて擬似的な変動表示の実行を制御する擬似実行制御手段と
を備えたことを特徴とする遊技機。

20

【0022】

前記(7)に記載の発明によれば、擬似条件検出手段は、始動入賞によって成立する識別情報の変動表示とは異なり擬似的に生成された変動表示の実行を示唆する所定の擬似条件を検出する。擬似実行制御手段は、擬似条件検出手段によって検出された検出結果に基づいて識別情報の変動表示とは異なる擬似的な変動表示を実行するように制御する。したがって、通常の識別情報の変動表示とは異なる擬似的な変動表示が遊技中に実行され、遊技者は、当該擬似的な変動表示を通常の識別情報の変動表示として認識し、処理されていくことを認識することから、遊技者は遊技の進行状態を体感できより興趣性を向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

30

【0023】

(8) 前記(7)に記載の遊技機において、
前記擬似検出手段は、識別情報の変動表示の実行中に始動入賞によって成立する識別情報の変動表示の未実行分が所定回数保留にされ、なおかつ、その未実行分のいずれか一つが特定情報を含む場合を、擬似条件成立として検出することを特徴とする遊技機。

【0024】

前記(8)に記載の発明によれば、擬似検出手段は、識別情報の変動表示の実行中に始動入賞によって成立する識別情報の変動表示の未実行分が所定回数保留にされ、なおかつ、その未実行分のいずれか一つが特定情報を含む場合を、擬似条件成立として検出する。したがって、所定回数保留された識別情報の変動表示のうちの一のものに特定情報が含まれる場合に、擬似変動表示が実行される。遊技者は、当該擬似的な変動表示を通常の識別情報の変動表示として認識し、それが処理されていくことを認識することから、遊技者は遊技の進行状態を体感でき、より興趣性を向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

40

【0025】

(9) 前記(8)に記載の遊技機において、
前記擬似実行制御手段は、前記擬似検出手段からの検出結果に基づいて、擬似的な変動表示を所定回数実行させた後に通常の識別情報の変動表示を1回実行させ、
かつ、擬似的な変動表示の実行回数だけ前記複数個の点灯手段を点灯させるとともに、擬

50

似的な変動表示の実行終了毎に前記複数個の点灯手段を消灯させるように、前記点灯制御手段を制御することを特徴とする遊技機。

【0026】

前記(9)に記載の発明によれば、疑似検出手段が所定の似的な変動表示の成立条件を検出すると、その検出結果に基づいて疑似実行制御手段は、1回の始動入賞にも関わらず似的な変動表示を所定回数実行させた後に、通常の見別情報の変動表示を1回実行する。同時に疑似実行制御手段は、通常と似的な変動表示を実行する回数分を保留情報として複数個の点灯手段に点灯させるとともに、それらの実行に伴って点灯手段を消灯させるように点灯制御手段を制御する。したがって、見別情報の変動表示の実行中に始動入賞によって成立した見別情報の変動表示の保留情報よりも多く点灯手段が点灯し、かつ、変動表示の実行に連動して消灯されてゆくのを確認することができ、遊技中の進行状態の変化を認識することができるので、興味性を継続させることができる。その結果、興味性に優れた遊技機を提供することができる。

10

【0027】

(10) 前記(9)に記載の遊技機において、前記疑似実行表示手段は、保留状態にある未実行分の見別情報の変動表示のうち、前記疑似検出手段によって疑似条件成立と判定されたものを、他の保留分よりも先に優先的に実行させることを特徴とする遊技機。

【0028】

前記(10)に記載の発明によれば、疑似実行表示手段は、保留状態にある未実行分の見別情報の変動表示のうち、前記疑似検出手段によって疑似条件成立と判定されたものを、他の保留分よりも先に優先的に実行させる。つまり、先に所定回数の似的な変動表示と通常の見別情報の変動表示とが行われた後に、他の保留分の変動表示が行われる。また、上述の所定回数の似的な変動表示と通常の見別情報の変動表示とが表示手段に適宜に点灯・消灯表示される。したがって、遊技者は、表示手段に点灯表示されている点灯手段の変化を確認することによって、遊技中の進行状態の変化を認識することができる。その結果、遊技の興味を向上させることができる。その結果、興味性に優れた遊技機を提供することができる。

20

【0029】

(11) 前記(1)ないし(10)に記載の遊技機において、前記点灯手段は、多色発光または異なる色の点灯手段の組合であって、前記疑似実行制御手段は、似的な変動表示の成立条件を前記疑似検出手段が検出すると、前記点灯手段の発光色を変えるとともに、似的な変動表示が実行されるごとに発光色を変化または消灯ように前記点灯制御手段を制御することを特徴とする遊技機。

30

【0030】

前記(11)に記載の発明によれば、疑似検出手段の検出結果に基づいて疑似実行制御手段は、点灯手段の点灯色を変えるとともに、似的な変動表示が実行されるごとに点灯色を変えられ、または消灯されるように点灯制御手段を制御する。したがって、遊技者、遊技中の進行状態の変化を点灯表示の変化から視覚を通じて容易に認識することができ、遊技の興味をさらに向上させることができる。その結果、興味性に優れた遊技機を提供することができる。

40

【0031】

(12) 請求項1および前記(1)から(11)のいずれかに記載の遊技機において、前記筐体全面とは遊技機を構成する前面枠の上部全面であって、その部分に表示手段を一体構成したことを特徴とする遊技機。

【0032】

前記(12)に記載の発明によれば、遊技機の筐体全面として最全面のガラスを備えた前面枠の上部全面に表示手段を一体構成することにより、請求項1の遊技機を好適に実施することができる。

【0033】

50

(13) 請求項1および前記(1)から(12)のいずれかに記載の遊技機において、前記表示手段は、さらに、装飾用の装飾点灯手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【0034】

前記(13)に記載の発明によれば、筐体前面に配された表示手段に装飾用の点灯手段が備えられる。したがって、装飾点数を増やすことができ、より臨場感を持たせることができる。

【0035】

(14) 前記(13)に記載の遊技機において、前記表示手段は、前記複数個の点灯手段を下段に整列配備し、その上段に前記装飾点灯手段を配備したことを特徴とする遊技機。

10

【0036】

前記(14)に記載の発明によれば、表示手段が点灯手段と装飾点灯手段の両方を備えることによって、点灯手段による興趣性と装飾点灯手段による臨場感を同時に実現することができる。また、装備をより簡素化することもできる。

【0037】

(15) 遊技球が打ち込まれる遊技領域を有する遊技盤と、遊技者による発射操作に応じて、遊技球を前記遊技盤の遊技領域に打ち込む遊技球発射手段と、

遊技領域内に設けられ、識別情報を変動表示する識別情報変動表示手段と、

遊技領域内に設けられ、遊技球が入賞可能な入賞手段と、

20

前記入賞手段に遊技球が入賞したことを検出する入賞検出手段と、

特別遊技状態となるか否かを決定するための第1乱数群を発生させる第1乱数発生手段と、

前記入賞検出手段での入賞検出に基づいて、前記第1乱数発生手段で発生させた第1乱数群のうち一の第1乱数を記憶する第1乱数記憶手段と、

前記第1乱数記憶手段に記憶された第1乱数が当たり値であるか否かを判定する第1判定手段と、

前記入賞検出手段での入賞検出に基づいて前記識別情報変動表示手段の変動表示を開始させ、前記第1判定手段での判定結果に応じた変動表示結果を表示させるように前記識別情報変動表示手段を表示制御する表示制御手段と、

30

前記第1判定手段で当たり値であると判定された場合に特別遊技状態を発生させる状態発生手段と、

前記入賞検出手段での入賞検出に基づいて成立する識別情報の変動表示とは異なり擬似的に生成された変動表示の実行を示唆する所定の擬似条件を検出する擬似条件検出手段と、

前記入賞検出手段で識別情報の変動表示の実行中に入賞検出に基づいて成立した識別情報の変動表示の未実行分の保留情報と、前記擬似条件検出手段の検出結果に基づく擬似情報とを表示する表示手段と、

前記擬似検出手段からの検出結果に基づいて、擬似的な変動表示を所定回実行させた後に通常の見出し情報の変動表示を1回実行させ、かつ、擬似的な変動表示の実行回数だけ前記複数個の点灯手段を点灯させるとともに、擬似的な変動表示の実行終了毎に前記複数個の点灯手段を消灯させるように制御する擬似実行制御手段とを備え、

40

前記表示手段を遊技機の筐体前面に配したことを特徴とする遊技機。

【0038】

前記(15)に記載の発明によれば、遊技盤は遊技球が打ち込まれる遊技領域を有する。遊技球発射手段は、遊技者による発射操作に応じて、遊技球を遊技盤の遊技領域に打ち込む。入賞検出手段は、遊技領域内に設けられた入賞手段に遊技球が入賞したことを検出する。

第1乱数発生手段は、特別遊技状態となるか否かを決定するための第1乱数群を発生させる。第1乱数記憶手段は、入賞検出手段での検出に基づいて、第1乱数発生手段で発生させた第1乱数群のうち一の第1乱数を記憶する。第1判定手段は、第1乱数記憶手段に記憶されていた第1乱数が当たり値であるか否かを判定する。表示制御手段は、入賞検

50

出手段での入賞検出に基づいて識別情報変動表示手段の変動表示を開始させ、第1判定手段での検出結果に応じて変動表示結果を表示させるように識別変動表示手段を表示制御する。状態発生手段は、第1判定手段で当たり値であると判定された場合に特別遊技状態を発生させる。擬似検出手段は、連続する始動入賞によって成立する識別情報の変動表示の未実行分が所定回数保留にされ、なおかつ、その未実行分のいずれか一つが特定情報を含む場合を、擬似条件成立として検出する。表示手段は、遊技機の筐体前面に備えられており、入賞検出手段で識別情報の変動表示の実行中に入賞検出に基づいて成立した識別情報の変動表示の未実行分の保留情報と、擬似条件検出手段の検出結果に基づく情報とを表示する。擬似実行制御手段は、擬似検出手段の検出結果に基づいて擬似的な変動表示するように識別情報変動表示手段を制御するとともに、表示手段に表示される保留情報と擬似情報の点灯と消灯を制御する。したがって、通常の識別情報の変動表示とは異なる擬似的な変動表示が遊技中に実行され、遊技者は、筐体前面に配された表示手段に表示されている情報である保留情報と擬似情報とを確認することにより、当該擬似的な変動表示を通常の識別情報の変動表示として認識し、処理されてゆくことを認識することから、遊技者は遊技の進行状況を体感でき、より興趣性を向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

10

【0039】

(16) 前記(15)に記載の遊技機において、前記表示手段は、複数個の点灯手段を備え、前記擬似実行表示手段は、前記保留情報と擬似情報に応じた個数の前記点灯手段を点灯と消灯を制御することを特徴とする遊技機。

20

【0040】

前記(16)に記載の発明によれば、遊技球が入賞手段に連続して入賞したことを入賞検出手段で検出し、この検出結果に基づいて始動入賞が成立した識別情報の変動表示の未実行回数と同じ個数の点灯手段が点灯表示されるとともに、通常の識別情報の変動表示と擬似的な変動表示とが実行されるごとに、点灯している点灯表示手段が連動して消灯される。したがって、遊技者は点灯表示されている個数から第1の識別情報の変動表示が実行されて遊技の進行状態が変化することを、より高い期待感を持って遊技を楽しむことができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。意外性が高く面白味に優れた遊技機を提供することができる。

30

【0041】

(17) 前記(16)に記載の遊技機において、前記点灯手段は、LEDであることを特徴とする遊技機。

【0042】

前記(17)に記載の発明によれば、LEDを用いることによって、電球を使用するよりも低電力で点灯させることができるとともに、発熱量を低減することができる。したがって、点灯手段の発熱による遊技者への不快感を低減することができるとともに、遊技場であるホール全体の温度上昇を抑えることができ、管理コストの低減を図ることができる。

【0043】

(18) 前記(15)から(17)のいずれかに記載の遊技機において、前記擬似実行制御手段は、前記擬似検出手段からの検出結果に基づいて、擬似的な変動表示として1回の始動入賞によって成立する識別情報の変動表示を複数回実行させるとともに、通常の識別情報の変動表示を1回実行させ、かつ、前記複数個の点灯手段が擬似的な変動表示の実行回数に応じた数を点灯させるとともに、擬似的な変動表示を実行した後に消灯させるように、前記点灯制御手段を制御することを特徴とする遊技機。

40

【0044】

前記(18)に記載の発明によれば、擬似検出手段が所定の擬似的な変動表示の成立条件を検出すると、その検出結果に基づいて擬似制御手段が1回の始動入賞にも関わらず通常の識別情報の変動表示を1回と、擬似的な変動表示として通常の識別情報の変動表示を複

50

数回実行させるように表示制御手段を制御する。同時に擬似実行制御手段は、通常と擬似的な変動表示を実行する回数分を保留情報として複数個の点灯手段に点灯させるとともに、それらの実行に伴って点灯手段を消灯させる。したがって、遊技者は連続的な始動入賞によって成立した識別情報の変動表示の保留情報よりも多く点灯手段が点灯し、かつ、変動表示の実行に連動して消灯されてゆくの、始動入賞により成立した識別情報の変動表示の実行回数よりも多く識別情報の変動表示が実行されるのを確認することができ、遊技中の進行状態の変化を容易に認識することができるので、興趣性を継続させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【0045】

(19) 前記(18)に記載の遊技機において、
前記擬似実行表示手段は、保留状態にある未実行分の識別情報の変動表示のうち、前記擬似検出手段によって擬似条件成立と判定されたものを、他の保留分よりも先に優先的に実行させることを特徴とする遊技機。

10

【0046】

前記(19)に記載の発明によれば、擬似実行表示手段は、保留状態にある未実行分の識別情報の変動表示のうち、前記擬似検出手段によって擬似条件成立と判定されたものを、他の保留分よりも先に優先的に実行させる。つまり、先に所定回数の擬似的な変動表示と通常1回の識別情報の変動表示とが行われた後に、他の保留分の変動表示が行われる。また、上述の所定回数の擬似的な変動表示と通常1回の識別情報の変動表示とが表示手段に適宜に点灯・消灯表示される。したがって、遊技者は、表示手段に点灯表示されている点灯手段の変化を確認することによって、遊技中の進行状態の変化を認識することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

20

【0047】

(20) 前記(15)から(19)のいずれかに記載の遊技機において、
さらに、前記表示手段の側面に遮光部材を設けていることを特徴とする遊技機。

【0048】

前記(20)に記載の発明によれば、表示手段の側面を遮光部材で構成することにより、隣接する遊技機に表示手段の側面を介して光が漏れるのを防止することができる。したがって、隣の遊技者に該遊技者の遊技の進行状態を知られるのを防止することができ、該遊技者のみが遊技中の進行状態の変化をリアルタイムに認識でき、期待感を持って遊技を楽しむことができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

30

【0049】

(21) 前記(15)から(20)のいずれかに記載の遊技機において、
前記筐体全面とは遊技機を構成する前面枠の上部全面であって、その部分に表示手段を一体構成したことを特徴とする遊技機。

【0050】

前記(21)に記載の発明によれば、遊技機の筐体全面として最全面のガラスを備えた全面枠の上部全面に表示手段を一体構成することにより、遊技者は、遊技盤上から上方向に視線を逸らすだけで容易に遊技の進行状態を認識することができる。

40

【0051】

(22) 前記(15)から(21)のいずれかに記載の遊技機において、
点灯手段は、多色発光または異なる色の点灯手段の組合であって、
前記擬似実行表示手段は、擬似的な変動表示の成立条件を前記擬似検出手段が検出すると、前記点灯手段の発光色を変えるとともに、擬似的な変動表示が実行されるごとに発光色を変化または消灯ように制御することを特徴とする遊技機。

【0052】

前記(22)に記載の発明によれば、擬似検出手段の検出結果に基づいて擬似実行制御手段は、点灯手段の点灯色を変えるとともに、擬似的な変動表示が実行されるごとに点灯色

50

が変えられ、または消灯されるように点灯制御手段を制御する。したがって、遊技者、遊技中の進行状態の変化を点灯表示の変化から視覚を通じて容易に認識することができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【0053】

(23) 前記(15)から(22)に記載の遊技機において、前記表示手段は、さらに、装飾用の装飾点灯手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【0054】

前記(23)に記載の発明によれば、筐体前面に配された表示手段に装飾用の点灯手段が備えられる。したがって、より多くの装飾を遊技機に施すことができるので、より臨場感を持たせることができる。

10

【0055】

(24) 前記(23)に記載の遊技機において、前記表示手段は、前記複数個の点灯手段を下段に整列配備し、その上段に前記装飾点灯手段を配備したことを特徴とする遊技機。

【0056】

前記(24)に記載の発明によれば、表示手段が点灯手段と装飾点灯手段の両方を備えることによって、点灯手段による興趣性と装飾点灯手段による臨場感を同時に実現することができる。また、装備をより簡素化することもできる。

【0057】

(25) 請求項1に記載の遊技機、または、前記(1)から(24)のいずれかに記載の遊技機において、前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする遊技機。

20

【0058】

前記(25)に記載の遊技機によれば、興趣性に優れたパチンコ機を提供できる。なお、パチンコ機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて遊技用媒体としての球を所定の遊技領域に発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞(または作動ゲートを通す)することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報(図柄等)が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞手段(特定入賞口)が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値(景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む)が付与されるものが挙げられる。

30

【0059】

(26) 請求項1に記載の遊技機、または、前記(1)から(24)のいずれかに記載の遊技機において、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機。

【0060】

前記(26)に記載の遊技機によれば、興趣性に優れたスロットマシンを提供できる。なお、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段(例えばストップボタン)の操作に起因して、あるいは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技用媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

40

【0061】

(27) 請求項1に記載の遊技機、または、前記(1)から(24)のいずれかに記載の遊技機において、前記遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊

50

技機。

【0062】

前記(27)に記載の遊技機によれば、興趣性に優れた、パチンコ機とスロットマシンとを融合させたものを提供できる。なお、この融合させたものの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する識別情報変動表示手段を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段(例えばストップボタン)の操作に起因して、あるいは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技用媒体として球を使用するとともに、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

10

【0063】

【発明の実施の形態】

以下、パチンコ遊技機(以下、単に「パチンコ機」という)の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はパチンコ機10の正面図であり、図2は、外枠11に対して内枠12と前面枠セット14とを開放した状態を示す斜視図である。但し、図2では便宜上、下皿ユニット13が内枠12から取り外された状態を示している。

【0064】

図1, 2に示すように、パチンコ機10は、当該パチンコ機10の外殻を形成する外枠11と、この外枠11の一側部に開閉可能に支持された内枠12とを備えている。以下に、外枠11と内枠12との構成を個別に詳細に説明する。

20

【0065】

外枠11は、木製の板材により全体として矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。本実施の形態では、外枠11の上下方向の外寸は809mm(内寸771mm)、左右方向の外寸は518mm(内寸480mm)となっている。なお、外枠11は樹脂やアルミニウム等の軽金属により構成されていてもよい。

【0066】

内枠12の開閉軸線はパチンコ機10の正面からみてハンドル(後述する遊技球発射ハンドル18)設置箇所反対側(図1のパチンコ機10の左側)で上下に延びるように設定されており、この開閉軸線を軸心にして内枠12が前方側に十分に開放できるようになっている。例えば、内枠12の開閉軸線がハンドル設置箇所側(図1のパチンコ機10の右側)で上下方向にあるとすると、内枠12を開放する際に遊技球発射ハンドル18の頭部等が隣りのパチンコ機やカードユニット(球貸しユニット)に干渉することになり、内枠12を十分に開放できない。また、内枠12は合成樹脂、具体的にはABS(アクリロニトリル-ブタジエン-スチレン)樹脂により構成されている。こうすることで、粘性が高く衝撃に強くでき、低コストで製造できる。

30

【0067】

内枠12の構成を図3も用いて詳細に説明する。図3は、パチンコ機10から前面枠セット14を取り外した状態を示す正面図である(但し、図3では便宜上、遊技盤30面上の遊技領域内の構成を空白で示している)。

40

【0068】

内枠12は、大別すると、その最下部に取り付けられた下皿ユニット13と、この下皿ユニット13よりも上側の範囲で内枠12の左側の上下方向の開閉軸線を軸心にして開閉自在に取り付けられた前面枠セット14と、後述する樹脂ベース20と、この樹脂ベース20の後側に取り付けられる遊技盤30とを備えている。これらの各構成を以下に詳細に説明する。

【0069】

下皿ユニット13は、内枠12に対してネジ等の締結具により固定されている。この下皿ユニット13の前面側には、下皿15と球抜きレバー17と遊技球発射ハンドル18と灰

50

皿 2 2 と音出力口 2 4 が設けられている。球受皿としての下皿 1 5 は、下皿ユニット 1 3 のほぼ中央部に設けられており、排出口 1 6 より排出された遊技球が下皿 1 5 内に貯留可能になっている。球抜きレバー 1 7 は、下皿 1 5 内の遊技球を抜くためのものであり、この球抜きレバー 1 7 を図 1 で左側に移動させることにより、下皿 1 5 の底面の所定箇所が開口され、下皿 1 5 内に貯留された遊技球を下皿 1 5 の底面の開口部分を通して下方外部に抜くことができる。遊技球発射ハンドル 1 8 は、下皿 1 5 よりも右方で手前側に突出して配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル 1 8 の操作に応じて、遊技球発射装置 3 8 によって遊技球が後述する遊技盤 3 0 の方へ打ち込まれるようになっている。遊技球発射装置 3 8 は、遊技球発射ハンドル 1 8 と後述するセットハンドル 2 2 8 と発射モータ 2 2 9 (図 6 参照) などで構成されている。なお、上述した遊技球発射装置 3 8 が本発明における遊技球発射手段に相当する。音出力口 2 4 は、下皿ユニット 1 3 内あるいは背面に設けられたスピーカからの音を出力するための出力口である。また、灰皿 2 2 は下皿 1 5 の左方に設けられている。灰皿 2 2 は左右方向(水平方向)の軸線を軸心にして回転(例えば前方側に向けて前回り)するように、その右側が下皿 1 5 に片持ち支持されている。

10

【0070】

なお、下皿ユニット 1 3 はその大部分が内枠 1 2 と同様、ABS 樹脂にて成形されている。こうすることで、粘性が高く衝撃に強くでき、低コストで製造できる。特に、下皿 1 5 を形成する表面層と下皿奥方の前面パネル部分とを難燃性の ABS 樹脂にて成形している。このため、この部分は燃え難くなっている。

20

【0071】

また、前面枠セット 1 4 は、図 2 に示すように、内枠 1 2 に対して開閉可能に取り付けられており、内枠 1 2 と同様、パチンコ機 1 0 の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸線を軸心にして前方側に開放できるようになっている。しかも前面枠セット 1 4 は内枠 1 2 の外側壁(リブ) 1 2 b (図 3 参照) 内に嵌まり込むようにして取り付けられている。つまり、この前面枠セット 1 4 の側面の少なくとも一部が内枠 1 2 の外側壁(リブ) 1 2 b 内に嵌まり込むようにして取り付けられているので、内枠 1 2 と前面枠セット 1 4 との隙間から異物(針状あるいは薄板状等のもの)を差し入れるなどの不正行為を防止できるようになっている。また、前面枠セット 1 4 は、内枠 1 2 と同様に、合成樹脂、具体的には ABS 樹脂により構成されているので、粘性が高く衝撃に強くでき、低コストで製造できる。

30

【0072】

一方、前面枠セット 1 4 の下部(上述の下皿 1 5 の上方位置)には、遊技球の受皿としての上皿 1 9 が一体的に設けられている。ここで、上皿 1 9 は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射装置 3 8 の方へ導出するための球受皿である。従来のパチンコ機では前面枠セットの下方に内枠に対し開閉可能な前飾り枠が設けられ、該前飾り枠に上皿が設けられていたのであるが、本実施の形態では前飾り枠が省略され、前面枠セット 1 4 に対し直接的に上皿 1 9 が設けられている。この上皿 1 9 も下皿 1 5 と同様、表面層が難燃性の ABS 樹脂にて成形される構成となっている。

【0073】

ここで、前面枠セット 1 4 は、少なくとも遊技球発射ハンドル 1 8 に干渉しないようにして本パチンコ機 1 0 の下方に拡張して設けられており、具体的な数値を示すと、パチンコ機 1 0 の下端から前面枠セット 1 4 の下端までの寸法(図 1 の H 1) は、既存の一機種で例えば約 201 mm であるのに対し、本パチンコ機 1 0 では 30 mm 程小さく、約 172 mm となっている。また、これに伴いパチンコ機 1 0 の下端から上皿 1 9 までの寸法(図 1 の H 2) も小さくなっており、既存の一機種では例えば約 298 mm であるのに対し、本パチンコ機 1 0 では 261 mm となっている。かかる構成では、上皿 1 9 の位置を下げたことにより、球貸し装置のノズル部と上皿 1 9 との距離が大きくなって貸し出される遊技球のこぼれ落ちなどが懸念されるが、本実施例では、当該ノズル部からの遊技球を受け取る部分(向かって左側部分)で上皿 1 9 の周囲壁の一部を高くした(図 1 の高壁部 1 9 a

40

50

）。これにより、上皿 19 の位置を下げた構成にあっても貸し遊技球のこぼれ落ち等の不都合が解消されるようになっている。なお、高壁部 19 a の高さ寸法は、上皿 19 の下げ寸法に見合うものであればよく、本実施例では 25 mm とした。

【0074】

図 3 に示すように、内枠 12 は、外形が矩形状の樹脂ベース 20 を主体に構成されており、樹脂ベース 20 の中央部には略円形状の窓孔 21 が形成されている。樹脂ベース 20 の後側には遊技盤 30 が着脱可能に装着されている。遊技盤 30 は四角形状の合板よりなり、その周縁部が樹脂ベース 20 (内枠 12) の裏側に当接した状態で取付されている。従って、遊技盤 30 の前面部の略中央部分が樹脂ベース 20 の窓孔 21 を通じて内枠 12 の前面側に露出した状態となっている。なお、遊技盤 30 の上下方向の長さは 476 mm、左右方向の長さは 452 mm となっている (従来と同等サイズ)。

10

【0075】

次に、図 4 を用いて遊技盤 30 の構成を説明する。図 4 は遊技盤 30 の構成を示す正面図である。遊技盤 30 は、一般入賞口 31、可変入賞装置 32、第 1 の始動口 33 (例えば作動チャッカ)、第 2 の始動口 34 (例えばスルーゲート)、可変表示装置ユニット 35 等を備えている。これらの一般入賞口 31、可変入賞装置 32、第 1 の始動口 33 (例えば作動チャッカ)、第 2 の始動口 34 (例えばスルーゲート)、可変表示装置ユニット 35 等は、遊技盤 30 における、ルータ加工によって形成された各貫通穴にそれぞれに配設され、遊技盤 30 前面側から木ネジ等により取り付けられている。前述の一般入賞口 31、可変入賞装置 32 および第 1 の始動口 33 に遊技球が入球し、当該入球が後述する検出スイッチ (入賞口スイッチ 221、カウントスイッチ 223、作動口スイッチ 224 等) で検出され、この検出スイッチの出力に基づいて、上皿 19 (または下皿 15) へ所定数の賞品球が払い出される。その他に、遊技盤 30 にはアウト口 36 が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウト口 36 を通って図示しない球排出路の方へと案内されるようになっている。遊技盤 30 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車 37 等の各種部材 (役物) が配設されている。

20

【0076】

可変表示装置ユニット 35 は、第 1 の始動口 33 への入賞をトリガとして、識別情報としての第 1 図柄 (例えば特別図柄) を変動表示する第 1 図柄表示装置 42 と、第 2 の始動口 34 の通過をトリガとして、第 2 図柄 (例えば普通図柄) を変動表示する第 2 図柄表示装置 41 とを備えている。

30

【0077】

第 2 図柄表示装置 41 は、第 2 図柄用の表示部 43 と保留ランプ 44 とを有し、遊技球が第 2 の始動口 34 を通過する毎に例えば表示部 43 による表示図柄 (普通図柄) が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に第 1 の始動口 33 が所定時間だけ作動状態となる (開放される) よう構成されている。遊技球が第 2 の始動口 34 を通過した回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 44 にて点灯表示されるようになっている。なお、表示部 43 は、複数のランプの点灯を切り換えることにより変動表示される構成の他、第 1 図柄表示装置 42 (液晶表示装置) の一部で変動表示される構成等であっても良い。保留ランプ 44 も同様に、第 1 図柄表示装置 42 の一部で変動表示される構成等であっても良い。なお、上述した第 2 図柄表示装置 41 が本発明における普通識別情報変動表示手段に相当する。

40

【0078】

第 1 図柄表示装置 42 は液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置 45 により表示内容が制御される。第 1 図柄表示装置 42 には、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成されており、これら図柄が図柄列毎にスクロールされるようにして第 1 図柄表示装置 42 に可変表示されるようになっている。なお本実施の形態では、第 1 図柄表示装置 42 (液晶表示装置) は 8 インチサイズの大型の液晶ディスプレイを備える。可変表示装置ユニット 35 には、第 1 図柄表示装置

50

42を囲むようにしてセンターフレーム47が配設されている。なお、上述した第1図柄表示装置42が本発明における識別情報変動表示手段に相当し、上述した表示制御装置45が本発明における表示制御手段に相当する。

【0079】

可変入賞装置32は、通常は遊技球が入賞できない又は入賞し難い閉状態になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常の開状態とに繰り返し作動されるようになっていいる。より詳しくは、第1の始動口33に対し遊技球が入賞すると第1図柄表示装置42で図柄が変動表示され、その停止後の確定図柄が予め設定した特定の図柄の組合せとなったことを必要条件に特別遊技状態が発生する。そして、可変入賞装置32の大入賞口が所定の開放状態となり、遊技球が入賞しやすい状態(大当たり状態)になるよう構成されている。具体的には、所定時間の経過又は所定個数の入賞を1ラウンドとして、可変入賞装置32の大入賞口が所定回数繰り返し開放される。遊技球が第1の始動口33を通過した回数は最大4回まで保留され、その保留回数が保留ランプ46にて点灯表示されるようになっていいる。なお、保留ランプ46は、第1図柄表示装置42の一部で変動表示される構成等であっても良い。

10

20

30

40

50

【0080】

また、遊技盤30には、遊技球発射装置38から発射された遊技球を遊技盤30上部へ案内するためのレールユニット50が取り付けられており、遊技球発射ハンドル18の回転操作に伴い発射された遊技球はレールユニット50を通じて所定の遊技領域に案内されるようになっていいる。レールユニット50はリング状をなす樹脂成型品(例えば、フッ素樹脂が添加されて成形されたもの)にて構成されており、内外二重に一体形成された内レール51と外レール52とを有する。なお、レールユニット50はフッ素樹脂を添加して成形されているので、図3に示す奥面50aについての遊技球の摩擦抵抗を少なくできる。内レール51は上方の約1/4ほどを除いて略円環状に形成され、一部(主に左側部)が内レール51に向かい合うようにして外レール52が形成されている。かかる場合、内レール51と外レール52とにより誘導レールが構成され、これら各レール51,52が所定間隔を隔てて並行する部分(向かって左側の部分)により球案内通路が形成されている。なお、球案内通路は、遊技盤30との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

【0081】

内レール51の先端部分(図4の左上部)には戻り球防止部材53が取付されている。これにより、一旦、内レール51及び外レール52間の球案内通路から遊技盤30の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止されるようになっていいる。また、外レール52には、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置(図4の右上部:外レール52の先端部に相当する部位)に返しゴム54が取付されている。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム54に当たって跳ね返されるようになっていいる。外レール52の内側面には、遊技球の飛翔をより滑らかなものとするべく、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくするべく、長尺状をなすステンレス製の金属帯としての摺動プレート55が取付されている。

【0082】

また、レールユニット50の外周部には、外方へ張り出した円弧状のフランジ56が形成されている。フランジ56は、遊技盤30に対する取付面を構成する。レールユニット50が遊技盤30に取り付けられる際には、遊技盤30上にフランジ56が当接され、その状態で、当該フランジ56に形成された複数の透孔にネジ等が挿通されて遊技盤30に対するレールユニット50の締結がなされるようになっていいる。この実施例では、レールユニット50の少なくとも左側を遊技盤30に強固に締結するために、レールユニット50の左側はその右側よりも多いネジで遊技盤30に締結されているので、レールユニット50の左側についての遊技盤30への密着性を上げることができ、遊技球の球飛びを良くすることができる。レールユニット50の左側が遊技盤30に対してぐらついているとこのレールユニット50に出射された遊技球の勢いが当該ぐらつきにより吸収されてしまうか

らである。

【0083】

さらに本実施の形態では、正面から見てレールユニット50の上下左右の各端部は略直線状に（平坦に）形成されている。つまり、レールユニット50の上下左右の各端部においてはフランジ56が切り落とされ、パチンコ機10における有限の領域にてレール径の拡張、すなわち遊技盤30上の遊技領域の拡張が図られるようになっている。

【0084】

内レール51及び外レール52間の球案内通路の入口には、同球案内通路の一部を閉鎖するようにして凸部57が形成されている。この凸部57は、内レール51からレールユニット50下端部にかけて略鉛直方向に設けられ、遊技領域まで至らず球案内通路内を逆流してくるファール球をファール球通路63（図3参照）に導くための役目をなす。なお、遊技盤30の右下隅部及び左下隅部は、証紙（例えば製造番号が記載されている）等のシール（図4のS1, S2）やプレートを貼着するためのスペースとなっており、この貼着スペースを確保するために、フランジ56に切欠58, 59が形成されている。遊技盤30の右下隅部や左下隅部に、証紙等のシール（図4のS1, S2）を貼着することで、遊技盤30と証紙との一義性を持たせることができる。

10

【0085】

次に、遊技領域について説明する。遊技領域は、レールユニット50の内周部（内外レール）により略円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤30の盤面上に区画される遊技領域が従来よりもはるかに大きく構成されている。本実施の形態では、外レール52の最上部地点から遊技盤30下部までの間の距離は445mm（従来品よりも58mm長い）、外レール52の極左位置から内レール51の極右位置までの間の距離は435mm（従来品よりも50mm長い）となっている。また、内レール51の極左位置から内レール51の極右位置までの間の距離は418mmとなっている。

20

【0086】

本実施の形態では、遊技領域を、パチンコ機10の正面から見て、内レール51及び外レール52によって囲まれる領域のうち、内外レール51, 52の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域と言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域の向かって左側限界位置は外レール52によってではなく内レール51によって特定される。同様に、遊技領域の向かって右側限界位置は内レール51によって特定される。また、遊技領域の下側限界位置は遊技盤30の下端位置によって特定される。また、遊技領域の上側限界位置は外レール52によって特定される。

30

【0087】

従って、本実施の形態では、遊技領域の幅（左右方向の最大幅）は、418mmであり、遊技領域の高さ（上下方向の最大幅）は、445mmである。

【0088】

ここで、前記遊技領域の幅は、少なくとも380mm以上あることが望ましい。より好ましくは390mm以上、400mm以上、410mm以上、420mm以上、430mm以上、440mm以上、450mm以上、さらに460mm以上であることが望ましい。もちろん、470mm以上であってもよい。すなわち、遊技領域の幅は、遊技領域拡大という観点からは大きい程好ましい。また、遊技領域の高さは、少なくとも400mm以上あることが望ましい。より好ましくは410mm以上、420mm以上、430mm以上、440mm以上、450mm以上、さらには460mm以上であることがより望ましい。もちろん、470mm以上、480mm以上、490mm以上としてもよい。すなわち、遊技領域の高さは、遊技領域拡大という観点からは大きい程好ましい。なお、上記幅及び高さの組合せについては、上記数値を任意に組み合わせたものとしてもよい。

40

【0089】

本実施の形態では、遊技盤30面に対する遊技領域の面積の比率は約70%と、従来に比べ格段に面積比が大きいものとなっている。なお、遊技盤30面に対する遊技領域の面積比は、従来では50%程度に過ぎなかったことから、遊技盤30を共通とした前提におい

50

てはかなり遊技領域を拡大しているといえる。尚、パチンコ機10の外形は遊技場への設置の都合上製造者間でほぼ統一されており、遊技盤30の大きさも同様とせざるを得ない状況下において、上記のように遊技盤30面に対する遊技領域の面積の比率を約20%も高めたことは、遊技領域拡大の観点で非常に有意義である。ここで、前記比率は、少なくとも60%以上であることが望ましい。さらに好ましくは65%以上であり、より好ましくは70%以上である。また、本実施形態の場合を越えて75%以上であれば、一層望ましい。さらには、80%以上であってもよい。

【0090】

また、パチンコ機10全体の正面側の面積に対する遊技領域の面積の比率は約40%と、従来に比べ格段に面積比が大きいものとなっている。なお、パチンコ機10全体の正面側の面積に対する遊技領域の面積比は、35パーセント以上であるのが望ましい。もちろん、40パーセント以上としてもよいし、45パーセント以上、又は50パーセント以上としてもよい。

10

【0091】

なお、可変表示装置ユニット35の両側に位置する第2の始動口34は、該第2の始動口34を通過した遊技球が中央の方へ寄せられるような案内機構を有している。これにより、遊技領域が左右方向に拡張されている場合であっても、遊技球を中央の第1の始動口33や可変入賞装置32の方へと案内することができ、ひいては、遊技領域が拡張されることにより遊技球が入賞しにくくなることによる興趣の低下が抑制されるようになっている。さらには、遊技領域が左右方向に拡張されていることによって、風車37、第2の始動口34、複数の釘（遊技球を中央に誘導するための誘導釘）、他の役物を種々配設することができ、可変表示装置ユニット35の左右両側の遊技領域での遊技球の挙動を一層面白くすることができるようになっている。また、遊技領域が上下方向にも拡張されていることから、さらに風車37、第2の始動口34、複数の釘、他の役物を種々配設することができ、遊技領域での上下方向の遊技球の挙動をより一層面白くすることができるようになっている。

20

【0092】

図3の説明に戻り、前記樹脂ベース20において、窓孔21（遊技盤30）の下方には、遊技球発射装置38より発射された直後に遊技球を案内するための発射レール61が取り付けられている。発射レール61は、その後方の金属板62を介して樹脂ベース20に取り付け固定されており、所定の発射角度（打ち出し角度）にて直線的に延びるよう構成されている。従って、遊技球発射ハンドル18の回動操作に伴い発射された遊技球は、まずは発射レール61に沿って斜め上方に打ち出され、その後前述した通りレールユニット50の球案内通路を通じて所定の遊技領域に案内されるようになっている。

30

【0093】

本パチンコ機10の場合、遊技領域が従来よりも大幅に拡張されることは既に述べたが、かかる構成下では、誘導レールの曲率を小さくせざるを得ないことから、打出球を安定化させるための工夫を要する。そこで本実施の形態では、遊技球の発射位置を低くするとともに発射レール61の傾斜角度（発射角度）を既存のものよりも幾分大きくし（すなわち発射レール61を立ち上げるようにし）、さらに発射レール61の長さを既存のものよりも長くして十分な長さの球誘導距離を確保するようにしている。これにより、遊技球発射装置38から発射された遊技球をより安定した状態で誘導レールに案内できるようにしている。この場合特に、発射レール61を、遊技球発射装置38の発射位置から遊技領域の中央位置（アウト口36）を越える位置まで延びるよう形成している。

40

【0094】

また、発射レール61とレールユニット50（誘導レール）との間には所定間隔の隙間があり、この隙間より下方にファール球通路63が形成されている。従って、仮に、遊技球発射装置38から発射された遊技球が戻り球防止部材53まで至らずファール球として誘導レール内を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路63を介して下皿15に排出される。因みに、本実施の形態の場合、発射レール61の長さは約240mm、

50

発射レール先端部の隙間の長さ（発射レール 6 1 の延長線上の長さ）は約 4 0 m m である。

【 0 0 9 5 】

ファール球が誘導レール内を逆流してくる際、その多くは外レール 5 2 に沿って流れ、外レール 5 2 の下端部に到達した時点で下方に落下するが、一部のファール球は誘導レール内で暴れ、内レール 5 1 側へ跳ね上がるものもある。この際、跳ね上がったファール球は、球案内通路入口の前記凸部 5 7 に当たり、ファール球通路 6 3 に誘導される。これにより、ファール球の全てがファール球通路 6 3 に確実に案内されるようになる。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

【 0 0 9 6 】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、遊技球発射装置 3 8 には、前面枠セット 1 4 側の球出口（上皿 1 9 の最下流部より通じる球出口）から遊技球が 1 つずつ供給される。この際、本実施の形態では遊技球の発射位置を低くしたため、前面枠セット 1 4 側の球出口から前記発射位置への落差が大きくなるが、発射レール 6 1 の基端部付近にはその右側と手前側にそれぞれガイド部材 6 5 , 6 6 を設置した。これにより、前面枠セット 1 4 側の球出口から供給される遊技球が常に所定の発射位置にセットされ、安定した発射動作が実現できる。また、遊技球発射装置 3 8 には打球槌が設けられ、軸部を中心とする打球槌の回転に伴い遊技球が発射されるが、打球槌に関して軽量化が望まれている。それ故、アルミニウム等の軽金属への材料変更や軸部寸法の縮小化により打球槌の軽量化を図る一方で、十分な発射力を確保すべく、打球槌のヘッド部（軸部と反対側の端部）に重り部を設けている。これにより、十分でかつ安定した遊技球の発射が実現できる。打球槌の重り部を上方に突出して設けることにより、打球槌を容易に摘んだりひっかけたりすることができ、槌先の打球強さの調整等がし易くなるという効果がある。

【 0 0 9 7 】

なお、図 3 中の符号 6 7 は上皿 1 9 に通ずる排出口であり、この排出口 6 7 を介して遊技球が上皿 1 9 に排出される。排出口 6 7 には、略水平方向の回転軸を軸心として略水平状態と略垂直状態とに変位する開閉式のシャッタ 6 8 が取り付けられている。前面枠セット 1 4 を内枠 1 2 から開放した状態（図 3 の状態）では、バネ等の付勢力によりシャッタ 6 8 が略水平状態から略垂直状態となり、排出口 6 7 から遊技球がこぼれ落ちないようにこの排出口 6 7 を閉鎖する。また、前面枠セット 1 4 を閉鎖した状態では、当該前面枠セット 1 4 の裏面に設けられた球通路樋 6 9（図 2 参照）によりシャッタ 6 8 が押し開けられて略水平状態になり、排出口 6 7 の方へ排出された遊技球はもれなく球通路樋 6 9 を通って上皿 1 9 に排出されるようになる。従って、前飾り枠が省略され前面枠セット 1 4 に対して上皿 1 9 が直接設けられる構成とした本パチンコ機 1 0 において、前面枠セット 1 4 の開放に際し払出通路内等の遊技球がパチンコ機 1 0 外にこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できるようになっている。

【 0 0 9 8 】

樹脂ベース 2 0 には、窓孔 2 1 の右下部に略四角形状の小窓 7 1 が設けられている。従って、遊技盤 3 0 の右下隅部に張られた証紙などのシール（図 4 の S 1）は、この小窓 7 1 を通じて視認できるようになっている。また、この小窓 7 1 からシール等を貼り付けることも可能となっている。

【 0 0 9 9 】

また、図 3 に示すように、内枠 1 2 の左端部には、前面枠セット 1 4 の支持機構として、支持金具 8 1 , 8 2 が取り付けられている。上側の支持金具 8 1 には図の手前側に切欠を有する支持孔 8 3 が設けられ、下側の支持金具 8 2 には鉛直方向に突出した突起軸 8 4 が設けられている。

【 0 1 0 0 】

図 3 に示すように、内枠 1 2 の上側には、前面枠セット 1 4 が内枠 1 2 に対して開かれたことを検出する前面枠セット開検出スイッチ 9 0 が設けられている。前面枠セット 1 4 が開かれると、前面枠セット開検出スイッチ 9 0 からホール内（パチンコ店内）用コンピュ

10

20

30

40

50

ータへ出力されるようになっている。また、前面枠セット14が閉じられると、図5に示す前面枠セット14の金属製の補強板132, 131が図3に示す内枠12の一对の金具92に接触するようになっており、前面枠セット14のアースが確保されている。

【0101】

ここで、前述した前面枠セット14について、図1, 図5を参照しつつより詳細に説明する。図5は、前面枠セット14の背面図である。前面枠セット14には前記遊技領域のほとんどを外部から視認することができるよう略楕円形状の窓部101が形成されている。詳しくは、窓部101は、その左右側の略中央部が、上下側に比べて比較的緩やかに湾曲した形状となっている。なお、前記略中央部が直線状になるようにしてもよい。本実施の形態において、窓部101の上端(外レール52の最上部、遊技領域の上端)と、前面枠セット14の上端との間の距離(いわゆる上部フレーム部分の上下幅)は61mmとなっており、85mm~95mm程度上部フレーム幅がある従来技術に比べて著しく短くなっている。これにより、遊技領域の上部領域が確保されやすくなるとともに、大型の可変表示装置ユニット35も比較的上方に配置することができるようになっている。前面枠セット14の上端との間の距離は80mm以下であることが望ましく、より望ましくは70mm以下であり、さらに望ましくは60mm以下である。もちろん、所定の強度が確保できるのであれば、50mm以下であっても差し支えない。

【0102】

また、パチンコ機10の正面から見て窓部101の左端と前面枠セット14の左端との間の最短距離(いわゆる左側部フレーム部分の左右幅: 図5では右側に示されている)、すなわち開閉軸線側のフレーム幅は、前面枠セット14自体の強度及び支持強度を高めるために比較的大きく設定されている。この場合、図1及び図3を相互に比較すると明らかのように、前面枠セット14が閉じられた状態において、外レール52の左端部はもちろん、内レール51の左端部も前記左側部フレーム部分によって覆い隠される。つまり、誘導レールの少なくとも一部が、パチンコ機10の正面からみて前面枠セット14の左側部フレーム部分と重複し覆い隠される。このように遊技球が一時的に視認困難となったとしても、それは、遊技球が遊技領域に案内される通過点に過ぎず、遊技者が主として遊技を楽しむ遊技領域において遊技球が視認困難となるわけではない。そのため、実際の遊技に際しては何ら支障が生じない。また、このような支障が生じない一方で、前面枠セット14の十分な強度及び支持強度が確保可能となっている。ちなみに、パチンコ機10の正面から見て外レール52の左端位置と外枠11の左端位置との左右方向の距離は21mm、遊技領域の右端位置(内レール51の右端位置)と外枠11の右端位置との左右方向の距離は44mmとなっている。

【0103】

加えて、前面枠セット14にはその周囲(例えばコーナー部分)に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部101の周縁には、LED等の発光手段を内蔵した環状電飾部102が左右対称に設けられている。

【0104】

また、環状電飾部102の中央であってパチンコ機10の最上部には、同じくLED等の点灯部を複数個内蔵した表示手段としての外部表示部399が設けられている。本パチンコ機10における外部表示部399は、識別情報の変動表示の実行中に始動入賞により始動条件が成立した識別情報の変動表示の未実行分を保留情報として表示するとともに、通常の識別情報の変動表示とは異なる擬似的な変動表示を点灯表示する。さらに、外部表示部399は、装飾としての電光表示も行うようになっている。なお、具体的な表示態様は後述する。以下、本実施例の特徴部分を構成する外部表示部399について具体的な構成について説明する。なお、外部表示部399は、本発明の表示手段に相当する。

【0105】

外部表示部399は、図1および図38に示すように、パチンコ機10の前面枠セット1

10

20

30

40

50

2の上辺に沿って横長で、かつ、前面枠の基端側から前方に向かって縮小する三角柱状のものである。その内部は、図39に示すように、幅方向に4区画に分割されている。各区画内部は、さらに上下に分割する仕切り板400を備えており、上下に異なるランプを備えている。下側のランプが外部保留ランプ401であり、上側のランプが装飾用ランプ402である。下側に外部保留401ランプを設けることにより、識別情報の変動表示の未実行分の保留回数を遊技者が視覚的に認識しやすいようにしている。なお、外部保留ランプ401および装飾用ランプ402としては、LEDであることが好ましい。LEDを使用することにより、電球を使用するより低電力で点灯させることができるとともに、発熱量の少ないので熱による不快感を遊技者に与えない。さらに、遊技場(ホール)の温度上昇を抑えることができ、管理コストなどの低減も図ることができる。なお、外部保留ランプ401は、本発明の点灯手段に、装飾用ランプ402は装飾点灯手段に相当する。 10

【0106】

外部表示部399を構成する部材としては、光を透過する部材であればよく、例えば、透明または有色の亚克力板、ガラス板などが挙げられる。なお、仕切り板400および外部表示部の両側面403は遮光部材で構成することが好ましい。仕切り板400を遮光部材にすることによって、外部保留ランプ401側に装飾用ランプ402の光が漏れるのを防止することができ、遊技者が外部保留ランプ401の点灯であるとの誤解を招かないようにできる。また、外部表示部の両側面403を遮光部材にすることにより、隣接するパチンコ機10側に光が漏れたりするのを防止でき、隣接するパチンコ機10同士の未実行分の識別情報の変動表示が何回分保留されているかなどの情報が漏れるのを防止するのにも有効である。 20

【0107】

外部表示部399に使用する遮光部材としては、光を透過しない部材であってもよいし、光を透過する部材にスモークシールを貼り付けたものであってもよい。

【0108】

図1に戻って、前面枠セット14には、さらに、上皿19周りにも、同じくLED等の発光手段を内蔵した上皿電飾部104が設けられている。その他、環状電飾部102の下端部に隣接するようにして、内枠12表面や遊技盤30表面等の一部を視認できるよう透明樹脂からなる小窓107が設けられている。この小窓107の所定箇所を平面状としているので、遊技盤30の右下隅部に貼り付けられた証紙などを、小窓107の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。 30

【0109】

また、窓部101の下方には貸球操作部120が配設されており、貸球操作部120には球貸しボタン121と、返却ボタン122と、度数表示部123とが設けられている。パチンコ機10の側方に配置された図示しないカードユニット(球貸しユニット)に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部120が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン121は、カード等(記録媒体)に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿19に供給される。返却ボタン122は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。度数表示部123はカード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部120が不要となる。故に、貸球操作部120の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。 40

【0110】

また、図1に示すように、前面枠セット14の左側の小窓107付近を前面側(図1の紙面手前側)に必要以上に突出しないようにしている。こうすることで、パチンコ機10の左側に設けられたカードサンドの球貸し装置から直接に上皿19に遊技球を貸し出す際に、当該球貸し装置のノーズ部(いわゆる象の鼻)の先端排出口を好適に上皿19の上方位置に位置させることができ、当該球貸し装置のノーズ部から貸し出される遊技球を上皿1 50

9で受けることができる。

【0111】

前面枠セット14の裏側には、窓部101を囲むようにして金属製の各種補強部材が設けられている。詳しくは、図5に示すように、前面枠セット14の裏側において窓部101の上下左右の外側にはそれぞれ補強板131, 132, 133, 134が取り付けられている。これら補強板131~134は相互に接触して連結されているが、図の左側及び上側の補強板132, 133の連結部には直接の接触を避けるための樹脂パーツ135が介在されている。このように補強板132, 133の連結部に樹脂パーツ135を介在させているので、ノイズが補強板131~134でループすることを防止できる。また、図5の右側の補強板131にはその中間位置にフック状をなす係合爪131aが設けられており、この係合爪131aは、前面枠セット14を閉じた状態で内枠12の孔部12a(図3参照)に係合されるように構成されている。この構成により、上皿19を含む形態で前面枠セット14が構成され、その上下の軸支位置が延長されたとしても、中間位置における前面枠セット14の浮き上がりが防止できる。それ故、前面枠セット14を浮かしての不正行為等が抑制されるようになっている。

10

【0112】

また、下側の補強板134には、前記発射レール61(図3参照)に対向する位置に樹脂製のレール側壁部材136が設けられている。このレール側壁部材136は、前面枠セット14を閉じた際に発射レール61の側壁となる。故に、発射レール61から遊技球がこぼれ落ちないようにしている。

20

【0113】

上述した補強板131~134はガラス支持用の金枠としての機能も兼ね備えており、これら補強板131~134の一部が後方に折り返されてガラス保持溝が形成されている。このガラス保持溝は前後に2列形成されており、矩形状をなす前後一对のガラス137が各ガラス保持溝にて保持される。これにより、2枚のガラス137が前後に所定間隔を隔てて装着されるようになっている。

【0114】

前述の通り本実施の形態のパチンコ機10では遊技領域の拡張を図っていることから、前面枠セット14を閉じた状態においては、内外のレール52, 53により構成された誘導レールの一部が前面枠セット14により覆い隠される構成となっている。それ故、当該誘導レールでは手前側の開放部がガラス137で覆えない部分が出てしまう。かかる場合、例えば、遊技球発射装置38より発射された遊技球が戻り球防止部材53まで至らず戻ってくると、当該遊技球が誘導レール外にこぼれたり(飛び出したり)、外レール52とガラス137との間に挟まってしまうおそれがある。そこで本実施の形態では、前面枠セット14に、誘導レールの手前側開放部を被覆するためのレールカバー140を取り付けている。

30

【0115】

レールカバー140は略円弧状をなす略平板体であって、透明な樹脂により形成されている。レールカバー140は、その円弧形状が前記誘導レールの形状に対応しており、窓部101の周縁部に沿って、誘導レールの基端部から先端部近傍までの区間を覆うようにして前面枠セット14の裏側に装着されている。特にレールカバー140の内径側の寸法・形状は内レール52のそれにほぼ一致する。レールカバー140が装着された状態では、その表面側がガラス137に当接した状態となる。前面枠セット14が閉じられた状態においては、レールカバー140の裏面が誘導レールのほぼ全域を覆うこととなる。これにより、誘導レールのほとんどの区間において遊技球のガラス137への衝突を防止できる。従って、ガラス137への接触による破損等の悪影響を抑制することができる。

40

【0116】

また、レールカバー140の右端部(すなわち、レールカバー140を前面枠セット14に装着した図5の状態での右端となる部位)には、誘導レールがガラス137の側縁部からはみ出した部分を被覆するための被覆部141が設けられている。これにより、遊技球が

50

誘導レール外にこぼれたり（飛び出したり）、外レール52とガラス137との間に挟まってしまうといった不具合の発生を防止することができる。

【0117】

さらに、レールカバー140の裏側には、その内側縁に沿って円弧状に延び且つ図5の手前側に突出した突条142が形成されている。突条142は、前面枠セット14が閉じられた状態において、誘導レール内に入り込んだ状態で内レール52にほぼ一体的に重なり合うよう構成されている。従って、例えば前面枠セット14と内枠12との隙間から針金等を侵入させて不正行為を行おうとしても、誘導レールの内側にある遊技領域にまで針金等を侵入させることが非常に困難となる。結果として、針金等を利用して行われる不正行為を防止することができる。なお、突条142をより広い範囲で、例えばレールカバー140の内側縁の全域に沿って形成する構成としても良く、かかる構成によれば、より広い範囲で針金等を侵入させにくくなり、針金等を利用して行われる不正行為をより確実に防止することができる。

10

【0118】

また、前面枠セット14の図5の右端部（パチンコ機10正面から見ると左端部）には、内枠12の支持機構として、支持金具151, 152が取り付けられている。従って、内枠12側の支持金具81, 82（図3参照）に対して前面枠セット14側の支持金具151, 152を組み付けることで、内枠12に対して前面枠セット14が開閉可能に装着されるようになる。

【0119】

次に、パチンコ機10の背面の構成を詳しく説明する。図6はパチンコ機10の背面図であり、図7はパチンコ機10の背面構成を主要部品毎に分解して示す分解斜視図である。

20

【0120】

先ず、パチンコ機10の背面構成について全体の概要を説明する。パチンコ機10にはその背面（実際には内枠12及び遊技盤30の背面）において、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして又は前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給するための遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。本実施の形態では、各種制御基板を2つの取付台に分けて搭載して2つの制御基板ユニットを構成し、それら制御基板ユニットを個別に内枠12又は遊技盤30の裏面に装着するようにしている。この場合、主基板と音声ランプ制御基板とを一方の取付台に搭載してユニット化すると共に、払出制御基板、発射制御基板及び電源基板を他方の取付台に搭載してユニット化している。ここでは便宜上、前者のユニットを「第1制御基板ユニット201」と称し、後者のユニットを「第2制御基板ユニット202」と称することとする。

30

【0121】

また、払出機構及び保護カバーも1ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット203」と称する。各ユニット201～203の詳細な構成については後述する。

【0122】

第1制御基板ユニット201、第2制御基板ユニット202及び裏パックユニット203は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されており、さらにこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠12又は遊技盤30の裏面に対して開閉できる構成となっている。これは、各ユニット201～203やその他構成が前後に重ねて配置されても、隠れた構成等を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。

40

【0123】

実際には、図8の概略図に示すように各ユニット201～203が配置され、取り付けられている。なお図8において、略L字状をなす第1制御基板ユニット201はパチンコ機10のほぼ中央に配置され、その下方に第2制御基板ユニット202が配置されている。また、第1制御基板ユニット201に一部重なる領域に、裏パックユニット203が配置されている。

50

【0124】

詳しくは、第1制御基板ユニット201には、パチンコ機10の背面から見て左端部に支軸部M1が設けられ、その支軸部M1による軸線Aを中心に当該第1制御基板ユニット201が開閉可能となっている。また、第1制御基板ユニット201には、その右端部（すなわち支軸部と反対側、さらに言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部M2が設けられると共に上端部に係止爪部M3が設けられており、これら締結部M2及び係止爪部M3によって第1制御基板ユニット201がパチンコ機本体に対して固定保持されるようになっている。

【0125】

また、第2制御基板ユニット202には、パチンコ機10の背面から見て右端部に支軸部M4が設けられ、その支軸部M4による軸線Bを中心に当該第2制御基板ユニット202が開閉可能となっている。また、第2制御基板ユニット202には、その左端部（すなわち支軸部と反対側、さらに言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部M5が設けられており、この締結部M5によって第2制御基板ユニット202がパチンコ機本体に対して固定保持されるようになっている。

10

【0126】

さらに、裏パックユニット203には、パチンコ機10の背面から見て右端部に支軸部M6が設けられ、その支軸部M6による軸線Cを中心に当該裏パックユニット203が開閉可能となっている。また、裏パックユニット203には、その左端部（すなわち支軸部と反対側、さらに言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部M7が設けられると共に上端部及び下端部にそれぞれ回動式の係止部M8、M9が設けられており、これら締結部M7及び係止部M8、M9によって裏パックユニット203がパチンコ機本体に対して固定保持されるようになっている。

20

【0127】

この場合、各ユニット201～203の展開方向は同一でなく、第1制御基板ユニット201は、パチンコ機10の背面から見て左開きになるのに対し、第2制御基板ユニット202及び裏パックユニット203は、同右開きになるよう構成されている。

【0128】

一方、図9は、内枠12に遊技盤30を組み付けた状態でその構成を示す背面図である。また、図10は内枠12を後方より見た斜視図であり、図11は遊技盤30を後方より見た斜視図である。ここでは図9～図11を用いて内枠12及び遊技盤30の裏面構成を説明する。

30

【0129】

遊技盤30は、樹脂ベース20に囲まれた四角枠状の設置領域に設置され、内枠12に設けられた複数（本実施の形態では4カ所）の係止固定具211、212によって脱落しないように固定されている。係止固定具211、212は手動で回動でき、固定位置（ロック位置）と固定解除位置（アンロック位置）とを切り換えることができるよう構成されており、図9にはロック状態を示す。遊技盤30の左右3カ所の係止固定具211は金属片を折り曲げ形成したL型の金具であり、遊技盤30の固定状態で内枠外方へ張り出さないよう構成されている。なお、遊技盤30の下部1カ所の係止固定具212は樹脂製のI型の留め具である。

40

【0130】

遊技盤30の中央には可変表示装置ユニット35が配置されている。可変表示装置ユニット35においては、センターフレーム47（図3参照）を背後から覆う樹脂製（例えばABS製）のフレームカバー213が後方に突出して設けられており、そのフレームカバー213の後端に、液晶表示装置たる第1図柄表示装置42と表示制御装置45とが前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。フレームカバー213内には、センターフレーム47に内蔵されたLED等を駆動するためのLED制御基板などが配設されている。

【0131】

50

また、遊技盤 30 の裏面には、可変表示装置ユニット 35 を取り囲むようにして裏枠セット 215 が取り付けられている。この裏枠セット 215 は、遊技盤 30 の裏面に張り付くようにして設けられる薄型の樹脂成型品（例えば ABS 製）であって、各種入賞口に入賞した遊技球を回収するための遊技球回収機構が形成されている。詳しくは、裏枠セット 215 の下方には、前述した一般入賞口 31、可変入賞装置 32、第 1 の始動口 33（それぞれ図 3 参照）の遊技盤開口部に対応し、且つ下流側で 1 カ所に集合する回収通路 216 が形成されている。また、遊技盤 30 の下方には、内枠 12 にやはり樹脂製（例えばポリカーボネート樹脂製）の排出通路盤 217 が取り付けられており、該排出通路盤 217 には、排出球をパチンコ機 10 外部へ案内するための排出通路 218 が形成されている。従って、図 9 に仮想線で例示するように、一般入賞口 31 等に入賞した遊技球は何れも裏枠セット 215 の回収通路 216 を介して集合し、さらに排出通路盤 217 の排出通路 218 を介してパチンコ機 10 外部に排出される。なお、アウト口 36（図 3 参照）も同様に排出通路 218 に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球も排出通路 218 を介してパチンコ機 10 外部に排出される。

10

【0132】

上記構成では、遊技盤 30 の下端面を境界にして、上方に裏枠セット 215（回収通路 216）が、下方に排出通路盤 217（排出通路 218）が設けられており、排出通路盤 217 が遊技盤 30 に対して前後方向に重複（オーバーラップ）せず設けられている。従って、遊技盤 30 を内枠 12 から取り外す際において、排出通路盤 217 が遊技盤取り外しの妨げになるといった不都合が生じることもない。

20

【0133】

なお、排出通路盤 217 は、パチンコ機前面の上皿 19 の丁度裏側辺りに設けられており、上皿 19 に至る球排出口（図 2 の球通路樋 69）より針金等を差し込み、さらにその針金等を内枠 12 と排出通路盤 217 との隙間を通じて遊技領域側に侵入させるといった不正行為が考えられる。そこで本パチンコ機 10 では、排出通路盤 217 の上皿 19 の丁度裏側辺りに、内枠 12 にほぼ一体的に重なり合うようにしてパチンコ機前方に延びるプレート 219 が設けられている。従って、内枠 12 と排出通路盤 217 との隙間から針金等を侵入させようとしてもそれがプレート 219 にて阻害され、遊技領域にまで針金等を侵入させることが非常に困難となる。結果として、針金等を利用して可変入賞装置 32（大入賞口）を強制的に開放する等の不正行為を防止することができる。

30

【0134】

また、遊技盤 30 の裏面には、各種入賞口などの遊技球の通過を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤 30 表側の一般入賞口 31 に対応する位置には入賞口スイッチ 221 が設けられ、可変入賞装置 32 には、特定領域スイッチ 222 とカウントスイッチ 223 とが設けられている。特定領域スイッチ 222 は、大当たり状態で可変入賞装置 32 に入賞した遊技球が特定領域（大当たり状態継続を判定するための領域）に入ったことを判定するスイッチであり、カウントスイッチ 223 は入賞球をカウントするスイッチである。また、第 1 の始動口 33 に対応する位置には作動口スイッチ 224 が設けられ、第 2 の始動口 34 に対応する位置にはゲートスイッチ 225 が設けられている。なお、上述した作動口スイッチ 224 が本発明における入賞検出手段に相当する。

40

【0135】

入賞口スイッチ 221 及びゲートスイッチ 225 は、図示しない電気配線を通じて盤面中継基板 226 に接続され、さらにこの盤面中継基板 226 が後述する主基板（主制御装置）に接続されている。また、特定領域スイッチ 222 及びカウントスイッチ 223 は大入賞口中継基板 227 に接続され、さらにこの大入賞口中継基板 227 がやはり主基板に接続されている。これに対し、作動口スイッチ 224 は中継基板を介さずに直接主基板に接続されている。

【0136】

その他図示は省略するが、可変入賞装置 32 には、大入賞口を開放するための大入賞口ソ

50

レノイドと、入賞球を特定領域に導くための入賞球振分板ソレノイドが設けられ、第1の始動口33には、電動役物を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。なお、図9において符号228は打球槌等を備えるセットハンドルであり、符号229は発射モータである。

【0137】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主基板に取り込まれ、該主基板よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御基板に送信される。そして、該払出制御基板の出力により所定数の遊技球の払出が実施される。かかる場合、各種入賞口に入賞した遊技球を入賞球処理装置に一旦集め、その入賞球処理装置で入賞球の存在を1つずつ順番に確認した上で払出を行う従来方式（いわゆる証拠球方式）とは異なり、本実施の形態のパチンコ機10では、各種入賞口毎に遊技球の入賞を電気的に感知して払出が直ちに行われる（すなわち、本パチンコ機10では入賞球処理装置を廃止している）。故に、払い出す遊技球が多量にあっても、その払出をいち早く実施することが可能となる。但し、本発明に従来の「証拠球方式」を適用してもよい。

10

【0138】

また、裏枠セット215には、第1制御基板ユニット201を取り付けるための取付機構が設けられている。具体的には、この取付機構として、遊技盤30の裏面から見て左下隅部には上下方向に延びる支持金具231が設けられ、この支持金具231には同一軸線上に上下一対の支持孔231aが形成されている。その他、遊技盤30の右下部において符号232は上下一対の被締結孔（ナイラッチ孔）であり、同左上部において符号233は係止爪片である。

20

【0139】

また、内枠12の裏面には、第2制御基板ユニット202や裏パックユニット203を取り付けるための取付機構が設けられている。具体的には、内枠12にはその右端部に長尺状の支持金具235が取り付けられており、その構成を図12に示す。図12に示すように、支持金具235は長尺板状の金具本体236を有し、その金具本体236より起立させるようにして、下方2カ所に第2制御基板ユニット用の支持孔部237が形成されると共に、上方2カ所に裏パックユニット用の支持孔部238が形成されている。それら支持孔部237、238にはそれぞれ同軸の支持孔が形成されている。その他、第2制御基板ユニット用の取付機構として、内枠12には、遊技盤設置領域よりも下方左端部に上下一対の被締結孔（ナイラッチ孔）239が設けられている。また、裏パックユニット用の取付機構として、内枠12には、遊技盤設置領域の左端部に上下一対の被締結孔（ナイラッチ孔）240が設けられている。但し、第2制御基板ユニット用の支持金具と裏パックユニット用の支持金具とを各々個別の部材で設けることも可能である。符号241、242、243は、遊技盤30との間に裏パックユニット203を挟み込んで支持するための回動式の固定具である。

30

【0140】

その他、内枠12の背面構成において、遊技盤30の右下部には、後述する払出機構部352より払い出される遊技球を上皿19、下皿15、又は排出通路218の何れかに振り分けるための遊技球分配部245が設けられている。すなわち、遊技球分配部245の開口部245aは上皿19に通じ、開口部245bは下皿15に通じ、開口部245cは排出通路218に通じる構成となっている。図10、20に示すように、遊技球分配部245は、その上方位置に位置する後述の払出機構部352とは別体としている。図10に示すように、遊技球分配部245は、内枠12にネジで締結固定されており、パチンコ機10の上皿19の排出口67（図3参照）から異物を挿入操作するなどしても動かない、つまり遊技球分配部245が奥側に押されて遊技球分配部245と内枠12との間に隙間が空くようなことが無いし、この隙間に異物を挿入するなどによる不正を防止できる。

40

【0141】

また、内枠12の下端部には、下皿15に設置されたスピーカ24の背後を囲むための樹脂製のスピーカボックス246が取り付けられており、このスピーカボックス246によ

50

り低音域の音質改善が図られている。

【0142】

次に、第1制御基板ユニット201を、図13～図16を用いて説明する。図13は第1制御基板ユニット201の正面図、図14は同ユニット201の斜視図、図15は同ユニット201の分解斜視図、図16は同ユニット201を裏面から見た分解斜視図である。

【0143】

第1制御基板ユニット201は略L字状をなす取付台251を有し、この取付台251に主制御装置261と音声ランプ制御装置262とが搭載されている。ここで、主制御装置261は、主たる制御を司るCPU、遊技プログラムを記憶したROM、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶するRAM、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等を含む主基板を具備しており、この主基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス263（被包手段）に収容されて構成されている。なお、基板ボックス263は、略直方体形状のボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックススペースとボックスカバーとは封印ユニット264（封印手段）によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス263が封印されている。

10

【0144】

封印手段としての封印ユニット264はボックススペースとボックスカバーとを開封不能に連結する構成であれば任意の構成が適用できるが、ここでは図14等に示すように、5つの封印部材が連結された構成となっており、この封印部材の長孔に係止爪を挿入することでボックススペースとボックスカバーとが開封不能に連結されるようになっている。封印ユニット264による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度開封・封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、封印ユニット264を構成する5つの封印部材のうち、少なくとも一つの封印部材の長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主基板の不具合などにより基板ボックス263を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部材と他の封印部材との連結を切断する。その後、再度封印処理する場合は他の封印部材の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス263の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス263に残しておけば、基板ボックス263を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

20

30

【0145】

また、音声ランプ制御装置262は、例えば主制御装置261（主基板）又は表示制御装置45からの指示に従い音声やランプ表示の制御を司るCPUや、その他ROM、RAM、各種ポート等を含む音声ランプ制御基板を具備しており、この音声ランプ制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス265に収容されて構成されている。音声ランプ制御装置262上には電源中継基板266が搭載されており、後述する電源基板より供給される電源がこの電源中継基板266を介して表示制御装置45及び音声ランプ制御装置262に出力されるようになっている。

【0146】

取付台251は、有色（例えば緑、青等）の樹脂材料（例えばポリカーボネート樹脂製）にて成形され、その表面に平坦状をなす2つの基板搭載面252、253が設けられている。これら基板搭載面252、253は直交する向きに延び、前後方向に段差をもって形成されている。但し、取付台251は無色透明又は半透明の樹脂成型品であっても良い。

40

【0147】

そして、一方の基板搭載面252上に主制御装置261（主基板）が横長の向きに配置されると共に、他方の基板搭載面253上に音声ランプ制御装置262（音声ランプ制御基板）が縦長の向きに配置されるようになっている。特に、主制御装置261は、パチンコ機10裏面から見て手前側に配置され、音声ランプ制御装置262はその奥側に配置される。この場合、基板搭載面252、253が前後方向に段差をもって形成されているため、これら基板搭載面252、253に主制御装置261及び音声ランプ制御装置262を

50

搭載した状態において各制御装置 261, 262 はその一部を前後に重ねて配置されるようになる。つまり、図 14 等にも見られるように、主制御装置 261 はその一部（本実施の形態では 1/3 程度）が浮いた状態で配置されるようになる。故に、主制御装置 261 に重なる領域まで音声ランプ制御装置 262 を拡張することが可能となり、当該制御基板の大型化にも良好に対処できる。また、各制御装置が効率良く設置できるようになる。また、第 1 制御基板ユニット 201 を遊技盤 30 に装着した状態では、基板搭載面 252 の後方にスペースが確保され、可変入賞装置 32 やその電気配線等が無理なく設置できるようになっている。

【0148】

図 15 及び図 16 に示すように、主基板用の基板搭載面 252 には、左右 2 カ所に横長形状の貫通孔 254 が形成されている。これに対応して、主制御装置 261 の基板ボックス 263 には、その裏面の左右 2 カ所に回動式の固定具 267 が設けられている。主制御装置 261 を基板搭載面 252 に搭載する際には、基板搭載面 252 の貫通孔 254 に固定具 267 が通され、その状態で固定具 267 が回動されて主制御装置 261 がロックされる。従って、上述の通り主制御装置 261 はその一部が浮いた状態で配置されるとしても、当該主制御装置 261 の脱落等の不都合が回避できる。また、主制御装置 261 は、裏パックユニット 203 を軸線 C を軸心として開き、第 1 制御基板ユニット 201 を軸線 A を軸心として開いた後に、この第 1 制御基板ユニット 201（基板搭載面 252）の裏面側から固定具 267 をロック解除しなければ、取り外しできないため、基板取り外し等の不正行為に対して抑止効果が期待できる。主基板用の基板搭載面 252 にはその裏面に格子状のリブ 255 が設けられている。

【0149】

取付台 251 には、図 14 等の左端面に上下一対の支軸 256 が設けられており、この支軸 256 を図 9 等に示す支持金具 231 に取り付けることで、第 1 制御基板ユニット 201 が遊技盤 30 に対して開閉可能に支持される。また、取付台 251 には、右端部に締結具として上下一対のナイラッチ 257 が設けられると共に上端部に長孔 258 が設けられており、ナイラッチ 257 を図 9 等に示す被締結孔 232 にはめ込むと共に、長孔 258 に図 9 等に示す係止爪片 233 を係止させることで、第 1 制御基板ユニット 201 が遊技盤 30 に固定されるようになる。なお、支持金具 231 及び支軸 256 が前記図 8 の支軸部 M1 に、被締結孔 232 及びナイラッチ 257 が締結部 M2 に、係止爪片 233 及び長孔 258 が係止爪部 M3 に、それぞれ相当する。

【0150】

次に、第 2 制御基板ユニット 202 を、図 17 ~ 図 19 を用いて説明する。図 17 は第 2 制御基板ユニット 202 の正面図、図 18 は同ユニット 202 の斜視図、図 19 は同ユニット 202 の分解斜視図である。但し、図 18 では便宜上、カードユニット接続基板 314 が取付台 301 から取り外された状態を示している。

【0151】

第 2 制御基板ユニット 202 は横長形状をなす取付台 301 を有し、この取付台 301 に払出制御装置 311、発射制御装置 312、電源装置 313 及びカードユニット接続基板 314 が搭載されている。払出制御装置 311、発射制御装置 312 及び電源装置 313 は周知の通り制御の中枢をなす CPU や、その他 ROM、RAM、各種ポート等を含む制御基板を具備しており、払出制御装置 311 の払出制御基板により、賞品球や貸出球の払出が制御される。また、発射制御装置 312 の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル 18 の操作に従い発射モータ 229 の制御が行われ、電源装置 313 の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。カードユニット接続基板 314 は、パチンコ機前面の貸球操作部 120（図 1 参照）及び図示しないカードユニットに電氣的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置 311 に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板 314 は不要である。

【0152】

上記払出制御装置311、発射制御装置312、電源装置313及びカードユニット接続基板314は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス315、316、317、318にそれぞれ収容されて構成されている。特に、払出制御装置311では、前述した主制御装置261と同様、基板ボックス315（被包手段）を構成するボックススペースとボックスカバーとが封印ユニット319（封印手段）によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス315が封印されている。

【0153】

払出制御装置311には状態復帰スイッチ321が設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ321が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られるようになっている。

10

【0154】

また、電源装置313にはRAM消去スイッチ323が設けられている。本パチンコ機10はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。従って、通常手順で（例えばホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、RAM消去スイッチ323を押しながら電源を投入することとしている。

【0155】

取付台301は例えば無色透明な樹脂成型品よりなり、その表面に平坦状をなす基板搭載面302が設けられている。この場合、発射制御装置312、電源装置313及びカードユニット接続基板314は取付台301の基板搭載面302に横並びの状態直接搭載され、電源装置313の基板ボックス317上に払出制御装置311が搭載されている。

20

【0156】

また、取付台301には、図17等の右端部に上下一対の支軸305が設けられており、この支軸305を図9等に示す支持孔部237に上方から挿通させることで、第2制御基板ユニット202が内枠12に対して開閉可能に支持される。また、取付台301には、左端部に締結具として上下一対のナイラッチ306が設けられており、ナイラッチ306を図9等に示す被締結孔239にはめ込むことで、第2制御基板ユニット202が内枠12に開閉不能に固定されるようになる。なお、支持孔部237及び支軸305が前記図8の支軸部M4に、被締結孔239及びナイラッチ306が締結部M5に、それぞれ相当する。

30

【0157】

次に、裏パックユニット203の構成を説明する。裏パックユニット203は、樹脂成形された裏パック351と遊技球の払出機構部352とを一体化したものであり、裏パックユニット203の正面図を図20に示し、分解斜視図を図21に示す。

【0158】

裏パック351は例えばABS樹脂により一体成型されており、略平坦状のベース部353と、パチンコ機後方に突出し横長の略直方体形状をなす保護カバー部354とを有する。保護カバー部354は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示装置ユニット35を囲むのに十分な大きさを有する（但し本実施の形態では、前述の音声ランプ制御装置262も合わせて囲む構成となっている）。保護カバー部354の背面には多数の通気孔354aが設けられている。この通気孔354aは各々が長孔状をなし、それぞれの通気孔354aが比較的近い位置で隣り合うよう設けられている。従って、隣り合う通気孔354a間にある樹脂部分を切断することにより、裏パック351の背面を容易に開口させることができる。つまり、通気孔354a間の樹脂部分を切断してその内部の表示制御装置45等を露出させることで、所定の検定等を容易に実施することができる。

40

【0159】

50

また、ベース部 353 には、保護カバー部 354 を迂回するようにして払出機構部 352 が配設されている。すなわち、裏パック 351 の最上部には上方に開口したタンク 355 が設けられており、このタンク 355 には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク 355 の下方には、例えば横方向 2 列 (2 条) の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 356 が連結され、さらにタンクレール 356 の下流側には縦向きにケースレール 357 が連結されている。払出装置 358 はケースレール 357 の最下流部に設けられ、払出モータ等の所定の電氣的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置 358 より払い出された遊技球は図 21 に示す払出通路 359 等を通じて前記上皿 19 に供給される。

【0160】

タンクレール 356 と、当該タンクレール 356 に振動を付加するためのバイブレータ 360 とが一体化となるようにユニット化されている。つまり、バイブレータ 360 が例えば 2 本のネジでタンクレール 356 に締結されて取り付けられるようになっている。さらに、バイブレータ 360 は、タンクレール 356 に面接触するのではなく、当該 2 本のネジの部分で接触するようになっており、バイブレータ 360 による振動がより効果的にタンクレール 356 に伝わるようになっている。従って、仮にタンクレール 356 付近で球詰まりが生じた際、バイブレータ 360 が駆動されることで球詰まりが解消されるようになっている。

【0161】

タンクレール 356 の構成について詳述すると、図 22 に示すように、タンクレール 356 は上方に開口した長尺樋状をなすレール本体 361 を有し、レール本体 361 の始端部には球面状の球受部 362 が設けられている。この球受部 362 により、タンク 355 より落下してきた遊技球が円滑にレール本体 361 内に取り込まれる。また、レール本体 361 には長手方向に延びる仕切壁 363 が設けられており、この仕切壁 363 により遊技球が二手に分流されるようになっている。仕切壁 363 により仕切られた 2 条の球通路は遊技球の直径よりも僅かに幅広となっている。仕切壁 363 により仕切られた各球通路の底面には、1 筋又は 2 筋の突条 364 が設けられると共に、その突条 364 の側方に開口部 365 が設けられている。

【0162】

また、レール本体 361 には、その下流側半分程度の天井部分を覆うようにして整流板 367 が配設されている。この整流板 367 は、下流側になるほどタンクレール 356 内の球通路高さを制限するよう弓なりに反った形状をしており、さらにその下面には長手方向に延びる凸部 368 が形成されている。これにより、タンクレール 356 内を流れる各遊技球は最終的には上下に積み重なることなく下流側に流出する。従って、タンクレール 356 に多量の遊技球群が流れ込んできても、遊技球の噛み込みが防止され、タンクレール 356 内における球詰まりが解消されるようになっている。なお、レール本体 361 が黒色の導電性ポリカーボネート樹脂により成形されるのに対し、整流板 367 は透明のポリカーボネート樹脂により成形されている。整流板 367 は着脱可能に設けられており、当該整流板 367 を取り外すことによりタンクレール 356 内のメンテナンスが容易に実施できるようになっている。

【0163】

図 20, 21 の説明に戻り、払出機構部 352 には、払出制御装置 311 から払出装置 358 への払出指令の信号を中継する払出中継基板 381 が設置されると共に、外部より主電源を取り込むための電源スイッチ基板 382 が設置されている。電源スイッチ基板 382 には、電圧変換器を介して例えば交流 24V の主電源が供給され、電源スイッチ 382a の切替操作により電源 ON 又は電源 OFF とされるようになっている。

【0164】

タンク 355 から払出通路 359 に至るまでの払出機構部 352 は何れも導電性を有する樹脂材料 (例えば導電性ポリカーボネート樹脂) にて成形され、その一部にてアースされている。これにより、遊技球の帯電によるノイズの発生が抑制されるようになっている。

10

20

30

40

50

【0165】

また、裏パック351には、図20等の右端部に上下一対の支軸385が設けられており、この支軸385を図9等に示す支持孔部238に上方から挿通させることで、裏パックユニット203が内枠12に対して開閉可能に支持される。また、裏パック351には、左端部に締結具として上下一対のナイラッチ386が設けられると共に、上端部に係止孔387が設けられており、ナイラッチ386を図9等に示す被締結孔240にはめ込むと共に、係止孔387を図9等に示す固定具242を係止させることで、裏パックユニット203が内枠12に開閉不能に固定されるようになる。このとき、図9等に示す固定具241、243によっても裏パックユニット203が内枠12に固定される。なお、支持孔部238及び支軸385が前記図8の支軸部M6に、被締結孔240及びナイラッチ386が締結部M7に、固定具242及び係止孔387が係止部M8に、それぞれ相当する。また、固定具243が係止部M9に相当する。

10

【0166】

なお、図6、図20に示すように、内枠12の右上側には、内枠12が外枠11に対して開かれたことを検出する内枠開検出スイッチ388が設けられている。内枠12が開かれると、内枠開検出スイッチ388からホール内（パチンコ店内）用コンピュータへ出力されるようになっている。

【0167】

なお、図9に示すように、裏パックユニット203は、被締結孔240及びナイラッチ386と、固定具241、242とによって、内枠12の裏面に着脱自在に取り付けられている。このように固定具241、242も用いているので、タンク355に供給される遊技球の重みで裏パックユニット203が内枠12から外れてしまうことを防止している。

20

【0168】

次に、本パチンコ機10の電氣的構成について、図23を用いて説明する。図23は、本パチンコ機10の電氣的構成を示したブロック図である。本パチンコ機10は、主制御装置261と、払出制御装置311と、発射制御装置312と、表示制御装置45と、電源装置313などを備えている。以下に、これらの装置を個別に詳細に説明する。

【0169】

パチンコ機10の主制御装置261には、演算装置である1チップマイコンとしてのCPU501が搭載されている。CPU501には、該CPU501により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM502と、そのROM502内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM503と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

30

【0170】

RAM503は、パチンコ機10の電源のオフ後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM503には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリア503aが設けられている。

【0171】

バックアップエリア503aは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機10の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、I/O等の値を記憶しておくためのエリアである。バックアップエリア503aへの書き込みは、NMI割込み処理（図33参照）によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア503aに書き込まれた各値の復帰は、電源入時（停電解消による電源入を含む。以下同様）の復電処理において実行される。なお、CPU501のNMI端子（ノンマスクابل割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路542から出力される停電信号S1が入力されるように構成されており、停電の発生により、図33の停電処理（NMI割込み処理）が即座に実行される。

40

50

【0172】

かかるROM502及びRAM503を内蔵したCPU501には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン504を介して入出力ポート505が接続されている。入出力ポート505には、後述するRAM消去スイッチ回路643、払出制御装置311、表示制御装置45や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。

【0173】

また、払出制御装置311は、払出モータにより賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置であるCPU511は、そのCPU511により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM512と、ワークメモリ等として使用されるRAM513とを備えている。

10

【0174】

払出制御装置311のRAM513は、前述した主制御装置261のRAM503と同様に、パチンコ機10の電源のオフ後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータが保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM513には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリア513aが設けられている。

【0175】

バックアップエリア513aは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機10の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時のスタックポインタや、各レジスタ、I/O等の値を記憶しておくためのエリアである。このバックアップエリア513aへの書き込みは、NMI割込み処理(図33参照)によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア513aに書き込まれた各値の復帰は、電源入時の復電処理において実行される。

20

【0176】

かかるROM512及びRAM513を内蔵したCPU511には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン514を介して入出力ポート515が接続されている。入出力ポート515には、RAM消去スイッチ回路543、主制御装置261、発射制御装置312、払出モータ358aなどがそれぞれ接続されている。

【0177】

発射制御装置312は、発射モータ229による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射モータ229は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、払出制御装置311から発射許可信号が出力されていること、遊技者が遊技球発射ハンドル18をタッチしていることをセンサ信号により検出していること、発射を停止させるための発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、発射モータ229が駆動され、遊技球発射ハンドル18の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。

30

【0178】

表示制御装置45は、第1図柄表示装置42における第1図柄の変動表示と、第2図柄表示装置41における第2図柄の変動表示とを制御するものである。この表示制御装置45は、CPU521と、ROM(プログラムROM)522と、ワークRAM523と、ビデオRAM524と、キャラクターROM525と、画像コントローラ526と、入力ポート527と、2つの出力ポート528,529と、バスライン530,531とを備えている。入力ポート527の入力には主制御装置261の出力が接続され、入力ポート527の出力には、CPU521、ROM522、ワークRAM523、画像コントローラ526が接続されると共にバスライン530を介して一方の出力ポート528が接続されている。出力ポート528の出力には第2図柄表示装置41(表示部43)や、音声ランプ制御装置262が接続されている。また、画像コントローラ526にはバスライン531を介して出力ポート529が接続されており、その出力ポート529の出力には液晶表示装置である第1図柄表示装置42が接続されている。

40

【0179】

表示制御装置45のCPU521は、主制御装置261から送信される表示コマンドに基

50

づいて第1図柄表示装置42及び第2図柄表示装置41の表示を制御する。ROM522は、そのCPU521により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワークRAM523は、CPU521による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

【0180】

ビデオRAM524は、第1図柄表示装置42に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、このビデオRAM524の内容を書き替えることにより、第1図柄表示装置42の表示内容が変更される。キャラクタROM525は、第1図柄表示装置42に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ526は、CPU521、ビデオRAM524、出力ポート529のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオRAM524に記憶される表示データを、キャラクタROM525から所定のタイミングで読み出して第1図柄表示装置42に表示させるものである。

10

【0181】

また、電源装置313は、パチンコ機10の各部に電力を供給するための電源部541と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路542と、RAM消去スイッチ323に接続されてなるRAM消去スイッチ回路543とを備えている。電源部541は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置261や払出制御装置311等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部541は、外部より供給される交流24ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための+12V電源、ロジック用の+5V電源、RAMバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら+12V電源、+5V電源及びバックアップ電源を主制御装置261や払出制御装置311等に対して供給する。なお、発射制御装置312に対しては払出制御装置311を介して動作電源(+12V電源、+5V電源等)が供給される。

20

【0182】

停電監視回路542は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置261のCPU501及び払出制御装置311のCPU511の各NMI端子へ停電信号S1を出力するための回路である。停電監視回路542は、電源部541から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電(電源断)の発生と判断して、停電信号S1を主制御装置261及び払出制御装置311へ出力する。この停電信号S1の出力によって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電の発生を認識し、停電時処理(図33のNMI割込み処理)を実行する。

30

【0183】

なお、電源部541は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【0184】

RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去スイッチ323のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ323の状態に応じて主制御装置261のRAM503及び払出制御装置311のRAM513のバックアップデータをクリアするための回路である。RAM消去スイッチ323が押下された際、RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去信号S2を主制御装置261及び払出制御装置311に出力する。RAM消去スイッチ323が押下された状態でパチンコ機10の電源が投入されると(停電解消による電源入を含む)、主制御装置261及び払出制御装置311においてそれぞれのRAM503、613のデータがクリアされる。

40

【0185】

ところで、第1図柄表示装置(液晶表示装置)42には、図24に示すように、左・中・右の3つの図柄列L、M、Rが設定されており、図柄列L、M、R毎に上図柄、中図柄、下図柄の3個ずつの図柄(第1図柄:例えば特別図柄)が変動表示される。本実施の形態

50

では、一連の図柄は、「0」～「9」の数字を各々付した主図柄と、菱形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されており、数字の昇順又は降順に主図柄が表示されると共に各主図柄の間に副図柄が配されて一連の図柄列L, M, Rが構成されている。そして、周期性を持って主図柄と副図柄が上から下へと変動表示されるようになっている。

【0186】

かかる場合、左図柄列Lにおいては、上記一連の図柄が降順（すなわち、主図柄の番号が減る順）に表示され、中図柄列M及び右図柄列Rにおいては、同じく上記一連の図柄が昇順（すなわち、主図柄の番号が増える順）に表示される。そして、左図柄列L 右図柄列R 中図柄列Mの順に変動表示が停止し、その停止時に第1図柄表示装置42上の5つの有効ライン、すなわち上ラインL1、中ラインL2、下ラインL3、右上がりラインL4、左上がりラインL5の何れかで主図柄が大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃えば大当たりとして特別遊技動画が表示されるようになっている。

【0187】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機10の動作について説明する。

【0188】

本実施の形態では、主制御装置261内のCPU501は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて第1図柄表示装置42の抽選（大当たり抽選）や図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図25に示すように、第1図柄表示装置42の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、第1図柄表示装置42の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタC2と、第1図柄表示装置42が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、第1図柄表示装置42の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1, CS2と、左列、中列及び右列の各外れ図柄の設定に使用する左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRとを用いることとしている。上述した各カウンタは、CPU501で実行されるプログラムにより構成されている。

【0189】

このうち、カウンタC1～C3, CINI, CS1, CS2は、その更新の都度、前回値に「1」が加算され（以下、「更新」という）、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。また、外れ図柄カウンタCL, CM, CRは、CPU501内のRレジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値がRAM503の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。また、RAM503には、1つの実行エリアと4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）とからなる保留球格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、第1の始動口33への遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値が時系列的に格納されるようになっている。

【0190】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC1は、例えば「0」～「676」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「676」）に達した後「0」に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタであり（値＝0～676）、タイマ割込み毎に1回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタC1は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込み毎に1回）更新され、遊技球が第1の始動口33に入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで2種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は2で、その値は「337, 673」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は10で、その値は「67, 131, 199, 289, 337, 401, 463, 523, 6

01, 661」である。なお、高確率時とは、予め定められた確率変動図柄によって大当たりになり付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「確変」の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。

【0191】

大当たり図柄カウンタC2は、大当たりの際、第1図柄表示装置42の変動停止時の図柄を決定するものであり、本実施の形態では、第1図柄表示装置42において有効ラインが5ラインであり、特定図柄（主図柄）が10通り設定されていることから、50個（0～49）のカウンタ値が用意されている。すなわち、大当たり図柄カウンタC2は、0～49の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり49）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタC2は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込み毎に1回）更新され、遊技球が第1の始動口33に入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。

10

【0192】

また、リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり238）に達した後0に戻る構成となっている。本実施の形態では、リーチ乱数カウンタC3によって、リーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしており、例えば、C3=0, 1が前後外れリーチに該当し、C3=2～21が前後外れ以外リーチに該当し、C3=22～238が完全外れに該当する。なお、リーチの抽選は、第1図柄表示装置42の抽選確率の状態や変動開始時の作動保留球数等に応じて各々個別に設定されるものであっても良い。リーチ乱数カウンタC3は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込み毎に1回）更新され、遊技球が第1の始動口33に入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。

20

【0193】

また、2つの変動種別カウンタCS1, CS2のうち、一方の変動種別カウンタCS1は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタCS2は、例えば0～240の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり240）に達した後0に戻る構成となっている。以下の説明では、CS1を「第1変動種別カウンタ」、CS2を「第2変動種別カウンタ」ともいう。第1変動種別カウンタCS1によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、第1図柄のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様が決定され、第2変動種別カウンタCS2によって、リーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様が決定される。従って、これらの変動種別カウンタCS1, CS2を組み合わせることで、変動パターンの多種多様化を容易に実現できる。また、第1変動種別カウンタCS1だけで図柄変動態様を決定したり、第1変動種別カウンタCS1と停止図柄との組み合わせで同じく図柄変動態様を決定したりすることも可能である。

30

【0194】

変動種別カウンタCS1, CS2は、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示装置42による第1図柄の変動開始時における変動パターン決定に際してCS1, CS2のバッファ値が取得される。

40

【0195】

左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRは、第1図柄表示装置42の大当たり抽選が外れとなった時に左列第1図柄、中列第1図柄、右列第1図柄の停止図柄（外れ図柄）を決定するためのものであり、各列では主図柄及び副図柄の合わせて20の第1図柄の何れかが表示されることから、各々に20個（0～19）のカウンタ値が用意されている。外れ図柄カウンタCLにより左図柄列の上・中・下段の各図柄が決定され、外れ図柄カウンタCMにより中図柄列の上・中・下段の各図柄が決定され、外れ図柄カウンタCR

50

により右図柄列の上・中・下段の各図柄が決定される。

【0196】

本実施の形態では、CPU501に内蔵のRレジスタの数値を用いることにより各カウンタCL, CM, CRの値をランダムに更新する構成としている。すなわち、各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの更新時には、前回値にRレジスタの下位3ビットの値が加算され、その加算結果が最大値を超えた場合に20減算されて今回値が決定される。各外れ図柄カウンタCL, CM, CRは更新時期が重ならないようにして通常処理内で更新され、それら外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせが、RAM503の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。そして、第1図柄の変動開始時における変動パターン決定に際し、リーチ乱数カウンタC3の値に応じて前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかのバッファ値が取得される。

10

【0197】

各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大当たり乱数カウンタC1、リーチ乱数カウンタC3、変動種別カウンタCS1, CS2の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【0198】

また図示は省略するが、第2図柄表示装置41の抽選には第2図柄乱数カウンタC4が用いられる。第2図柄乱数カウンタC4は、例えば0~250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり250)に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。第2図柄乱数カウンタC4は定期的に(本実施の形態ではタイマ割込み毎に1回)更新され、遊技球が左右何れかの第2の始動口34を通過した時に取得される。当選することとなる乱数の値の教は149あり、その範囲は「5~153」である。

20

【0199】

次いで、主制御装置261内のCPU501により実行される各制御処理を図26~図37のフローチャートを参照しながら説明する。かかるCPU501の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に(本実施の形態では2msec周期で)起動されるタイマ割込み処理と、NMI端子(ノンマスカブル端子)への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理とNMI割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

30

【0200】

図31は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置261のCPU501により例えば2msec毎に実行される。

【0201】

図31において、先ずステップS601では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置261に接続されている各種スイッチ(但し、RAM消去スイッチ323を除く)の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。

【0202】

その後、ステップS602では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施の形態では676)に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。また、続くステップS603では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3をそれぞれ1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値(本実施の形態ではそれぞれ、676, 49, 238)に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1~C3の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

40

【0203】

50

その後、ステップ S 6 0 4 では、第 1 の始動口 3 3 への入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理を図 3 2 のフローチャートにより説明すると、ステップ S 7 0 1 では、遊技球が第 1 の始動口 3 3 に入賞したか否かを作動口スイッチ 2 2 4 の検出情報により判別する。遊技球が第 1 の始動口 3 3 に入賞したと判別されると、続くステップ S 7 0 2 では、第 1 図柄表示装置 4 2 の作動保留球数 N が上限値（本実施の形態では 4）未満であるか否かを判別する。第 1 の始動口 3 3 への入賞があり、且つ作動保留球数 $N < 4$ であることを条件にステップ S 7 0 3 に進み、作動保留球数 N を 1 インクリメントする。

【 0 2 0 4 】

また、続くステップ S 7 0 4 では、第 1 図柄の当落に関わる乱数を取得する。具体的には、前記ステップ S 6 0 3 で更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、R A M 5 0 3 の保留球格納エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。このように始動入賞処理をした後、C P U 5 0 1 は本タイマ割込処理を一旦終了する。

10

【 0 2 0 5 】

図 3 3 は、N M I 割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 により停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源断時に実行される。この N M I 割込みにより、電源断時の主制御装置 2 6 1 の状態が R A M 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a に記憶される。

【 0 2 0 6 】

すなわち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S 1 が停電監視回路 5 4 2 から主制御装置 2 6 1 内の C P U 5 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、C P U 5 0 1 は実行中の制御を中断して図 3 3 の N M I 割込み処理を開始する。図 3 3 の N M I 割込み処理は、主制御装置 2 6 1 の R O M 5 0 2 に記憶されている。停電信号 S 1 が出力された後所定時間は、主制御装置 2 6 1 の処理が実行可能となるように電源部 5 4 1 から電源供給がなされており、この所定時間内に N M I 割込み処理が実行される。

20

【 0 2 0 7 】

図 3 3 の N M I 割込み処理において、先ずステップ S 8 0 1 では、使用レジスタを R A M 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a に退避し、続くステップ S 8 0 2 では、スタックポインタの値を同バックアップエリア 5 0 3 a に記憶する。さらに、ステップ S 8 0 3 では、電源断の発生情報をバックアップエリア 5 0 3 a に設定し、ステップ S 8 0 4 では、電源が速断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置に対して送信する。

30

【 0 2 0 8 】

ステップ S 8 0 5 では R A M 判定値を算出し、バックアップエリア 5 0 3 a に保存する。R A M 判定値は、例えば、R A M 5 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S 8 0 6 では、R A M アクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

【 0 2 0 9 】

なお、上記の N M I 割込み処理は払出制御装置 3 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込みにより、停電の発生等による電源断時の払出制御装置 3 1 1 の状態が R A M 5 1 3 のバックアップエリア 5 1 3 a に記憶される。停電信号 S 1 が出力された後所定時間は、払出制御装置 3 1 1 の処理が実行可能となるように電源部 5 4 1 から電源供給がなされるのも同様である。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S 1 が停電監視回路 5 4 2 から払出制御装置 3 1 1 内の C P U 5 1 1 の N M I 端子に出力され、C P U 5 1 1 は実行中の制御を中断して図 3 3 の N M I 割込み処理を開始する。その内容は図 3 3 で説明した通りである（但し、この払出制御装置 3 1 1 の N M I 割込み処理ではステップ S 8 0 4 の電源断通知コマンドの送信はない）。

40

【 0 2 1 0 】

次に、メイン処理について説明する。

図 2 6 は、主制御装置 2 6 1 内の C P U 5 0 1 により実行されるメイン処理の一例を示す

50

フローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【0211】

先ず、ステップS101では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（音声ランブ制御装置262、払出制御装置311等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば1秒程度、ウェイト処理を実行する。また、ステップS102では、払出制御装置311に対して払出許可コマンドを送信し、続くステップS103では、RAMアクセスを許可する。

【0212】

その後、CPU501内のRAM503に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップS104では、電源装置313に設けたRAM消去スイッチ323が押下（ON）されているか否かを判別し、続くステップS105では、RAM503のバックアップエリア503aに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップS106ではRAM判定値を算出し、続くステップS107では、そのRAM判定値が電源断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。RAM判定値は、例えばRAM503の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM503の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【0213】

上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはRAM消去スイッチ323を押しながら電源が投入される。従って、RAM消去スイッチ323がONされていれば、RAMの初期化処理（ステップS114等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にRAM503の初期化処理（ステップS114等）に移行する。つまり、ステップS114ではRAM503の使用領域を0にクリアし、続くステップS115ではRAM503の初期化処理を実行する。また、ステップS116では割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【0214】

一方、RAM消去スイッチ323が押されていない場合には、電源断の発生情報が設定されていること、及びRAM判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップS108では、電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップS109では、電源断の発生情報をクリアする。ステップS110では、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを送信し、ステップS111では、使用レジスタをRAM503のバックアップエリア503aから復帰させる。さらに、ステップS112、S113では、割込み許可/不許可を電源断前の状態に復帰させた後、電源断前の番地へ戻り、それから後述する通常処理（図27参照）に移行する。例えば、通常処理のステップS202まで実行されて電源断となった場合には、電源断前の番地へ戻り、通常処理のステップS203から実行されることになる。

【0215】

次に、通常処理の流れを図27のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS201～S207の処理が4msec周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS209、S210のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【0216】

図27において、先ずステップS201では、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置311に対して獲得遊技球数に対応する賞球払出コマンドを送信する。また、第1図柄表示装置42による第1図柄の変動表示に際して停止図柄

10

20

30

40

50

コマンド、変動パターンコマンド、確定コマンド等を表示制御装置45に送信する。なお、第1図柄の変動開始後において、変動パターンコマンド 左図柄列の停止図柄コマンド 右図柄列の停止図柄コマンド 中図柄列の停止図柄コマンドの順で通常処理の都度1つずつ(すなわち、4ms毎に1つずつ)コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで確定コマンドが送出されるようになっている。

【0217】

次に、ステップS202では、変動種別カウンタCS1, CS2の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCS1, CS2を1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値(本実施の形態では198, 240)に達した際それぞれ0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1, CS2の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。続くステップS203では、左図柄列、中図柄列及び右図柄列の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの更新を実行する。

10

【0218】

各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの更新処理を詳しく説明すると、図28に示すように、ステップS301では、左図柄列の外れ図柄カウンタCLの更新時期か否かを判別し、ステップS302では、中図柄列の外れ図柄カウンタCMの更新時期か否かを判別する。そして、左図柄列の更新時期(ステップS301がYES)であればステップS303に進み、左図柄列の外れ図柄カウンタCLを更新する。また、中図柄列の更新時期(ステップS302がYES)であればステップS304に進み、中図柄列の外れ図柄カウンタCMを更新する。さらに、右図柄列の更新時期(ステップS301, S302が共にNO)であればステップS305に進み、右図柄列の外れ図柄カウンタCRを更新する。ステップS303~S305の外れ図柄カウンタCL, CM, CRの更新では、前回のカウンタ値にレジスタの下位3ビットの値を加算すると共にその加算結果が最大値を超えた場合に20を減算し、その演算結果を外れ図柄カウンタCL, CM, CRの今回値とする。

20

【0219】

上記CL, CM, CRの更新処理によれば、左図柄列、中図柄列及び右図柄列の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRが1回の通常処理で1つずつ順に更新され、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、通常処理を3回実行する毎に外れ図柄カウンタCL, CM, CRの1セット分が更新されるようになっている。

【0220】

その後、ステップS306では、上記更新した外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせがリーチ図柄の組み合わせになっているか否かを判別し、リーチ図柄の組み合わせである場合、さらにステップS307では、それが前後外れリーチであるか否かを判別する。外れ図柄カウンタCL, CM, CRが前後外れリーチの組み合わせである場合、ステップS306に進み、その時の外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM503の前後外れリーチ図柄バッファに格納する。外れ図柄カウンタCL, CM, CRが前後外れ以外リーチの組み合わせである場合には、ステップS309に進み、その時の外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM503の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納する。

30

【0221】

また、リーチ図柄以外の組み合わせである場合、ステップS310では、外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせが外れ図柄の組み合わせになっているか否かを判別し、外れ図柄の組み合わせになっていれば、ステップS311に進み、その時の外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM503の外れ図柄バッファに格納する。なお、ステップS306, S310が共にNOの場合は、左・中・右で図柄が揃っている、すなわち大当たりの状態に相当するが、かかる場合、外れ図柄カウンタCL, CM, CRをバッファに格納することなくそのまま本処理を終了する。

40

【0222】

外れ図柄カウンタの更新処理の後、図27のステップS204では、払出制御装置311より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込む。その後、ステップS205では、

50

第1図柄表示装置42による第1図柄の変動表示を行うための第1図柄変動処理を実行する。この第1図柄変動処理により、大当たり判定や第1図柄の変動パターンの設定などが行われる。但し、第1図柄変動処理の詳細は後述する。

【0223】

その後、ステップS206では、大当たり状態である場合において可変入賞装置35の大入賞口を開放又は閉鎖するための大入賞口開閉処理を実行する。すなわち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口を開放し、大入賞口の最大開放時間が経過したか、又は大入賞口に遊技球が規定数だけ入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると大入賞口を閉鎖する。このとき、遊技球が特定領域を通過したことを条件に大入賞口の連続開放を許容し、これを所定ラウンド数繰り返し実行する。

10

【0224】

また、ステップS207では、第2図柄表示装置41による第2図柄の表示制御を実行する。簡単に説明すると、遊技球が第2の始動口34を通過したことを条件に、その都度の第2図柄乱数カウンタC4が取得されると共に第2図柄表示装置41の表示部43にて第2図柄の変動表示が実施される。そして、第2図柄乱数カウンタC4の値により第2図柄の抽選が実施され、第2図柄の当たり状態になると第1の始動口33が所定時間開放される。なお説明は省略したが、第2図柄乱数カウンタC4も、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と同様に、図31に示すタイマ割込処理にて更新されるようになっている。

【0225】

その後、ステップS208では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判別する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCS1、CS2の更新を繰り返し実行する（ステップS209、S210）。つまり、ステップS209では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では676）に達した際に0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

20

【0226】

また、ステップS210では、変動種別カウンタCS1、CS2の更新を実行する（前記ステップS202と同様）。具体的には、変動種別カウンタCS1、CS2を1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では198、240）に達した際それぞれ0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1、CS2の更新値を、RAM603の該当するバッファ領域に格納する。

30

【0227】

ここで、ステップS201～S207の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINIの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタCINI（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）

40

【0228】

次に、前記ステップS205の第1図柄変動処理を図29のフローチャートを参照して説明する。

【0229】

図29において、ステップS401では、今現在大当たり中であるか否かを判別する。なお、大当たり中には、大当たりの際に第1図柄表示装置42で表示される特別遊技の最中と特別遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。続くステップS402では、第1図柄表示装置42による第1図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中

50

示装置 4 2 の作動保留球数 N が 0 よりも大きいかな否かを判別する。このとき、大当たり中であるか、又は作動保留球数 N が 0 である場合、そのまま本処理を終了する。

【 0 2 3 0 】

また、大当たり中、第 1 図柄の変動表示中の何れでもなく且つ作動保留球数 $N > 0$ であれば、ステップ S 4 0 4 に進む。ステップ S 4 0 4 では、作動保留球数 N を 1 減算する。ステップ S 4 0 5 では、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

10

【 0 2 3 1 】

その後、ステップ S 4 0 6 では、変動開始処理を実行する。ここで、図 3 0 のフローチャートを用いて変動開始処理の詳細を説明すると、ステップ S 5 0 1 では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて大当たりかな否かを判別する。具体的には、大当たりかな否かは大当たり乱数カウンタ値とその時々モードとの関係に基づいて判別され、前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタ C 1 の数値 0 ~ 6 7 6 のうち「 3 3 7 , 6 7 3 」が当たり値であり、高確率時には「 6 7 , 1 3 1 , 1 9 9 , 2 6 9 , 3 3 7 , 4 0 1 , 4 6 3 , 5 2 3 , 6 0 1 , 6 6 1 」が当たり値である。

【 0 2 3 2 】

大当たりであると判別された場合、ステップ S 5 0 2 では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタ C 2 の値に対応する図柄、すなわち大当たり図柄を図示しないテーブル（大当たり図柄カウンタ C 2 の値と図柄との対応関係を表すテーブル）に基づいて求め、その図柄を停止図柄コマンドに設定する。このとき、大当たり図柄カウンタ C 2 の数値 0 ~ 4 9 は、全 5 つの有効ライン上における 5 0 通りの大当たり図柄の何れかに対応しており、停止図柄コマンドには 5 0 通りの大当たり図柄の何れかが設定される。これらの大当たり図柄のうち予め定められた特定図柄で揃った場合には以後確変状態に移行するが、特定図柄でない図柄（非特定図柄）で揃った場合には確変状態に移行しない。

20

【 0 2 3 3 】

次に、ステップ S 5 0 3 では、大当たり時における変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、RAM 5 0 3 のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値を確認し、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、第 1 図柄のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第 2 変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様を決定する。なお、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の数値とリーチパターンとの関係、第 2 変動種別カウンタ C S 2 の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれにテーブル等により予め規定されている。

30

【 0 2 3 4 】

一方、ステップ S 5 0 1 で大当たりではないと判別された場合には、ステップ S 5 0 4 で、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値に基づいてリーチ発生かな否かを判別し、リーチ発生の場合、さらにステップ S 5 0 5 で、同じくリーチ乱数カウンタ C 3 の値に基づいて前後外れリーチであるかな否かを判別する。本実施の形態では、リーチ乱数カウンタ C 3 の値は 0 ~ 2 3 8 の何れかであり、そのうち「 0 , 1 」が前後外れリーチに該当し、「 2 ~ 2 1 」が前後外れ以外リーチに該当し、「 2 2 ~ 2 3 8 」がリーチなし（完全外れ）に該当する。

40

【 0 2 3 5 】

前後外れリーチ発生の場合、ステップ S 5 0 6 に進み、RAM 5 0 3 の前後外れリーチ図

50

柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップS507では、前後外れリーチ時における変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、前記ステップS503と同様に、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1, CS2の値を確認し、第1変動種別カウンタCS1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、第1図柄のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様を決定する。

【0236】

また、前後外れ以外リーチ発生の場合、ステップS508に進み、RAM503の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップS509では、前後外れ以外リーチ時における変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1, CS2の値に基づいて変動パターンが決定されるのは前記ステップS503等と同様である。

【0237】

大当たりでなくリーチでもない場合、ステップS510に進み、RAM503の完全外れ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップS611では、完全外れ時における変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、リーチ発生しないことで、遊技者の興味は薄れ、多様な図柄変動態様は要求されない。そこで本実施の形態では、ステップS511において、第1変動種別カウンタCS1だけを用いて（すなわち第2変動種別カウンタCS2を使わずに）図柄変動種別を決定する。上記の通り大当たり時、リーチ発生時、リーチ非発生時のそれぞれで図柄停止コマンド及び変動パターンコマンドの設定が完了すると、本処理を終了する。

【0238】

図29の説明に戻り、ステップS402がYES、すなわち第1図柄の変動表示中である場合には、ステップS407に進み、変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、第1図柄の変動パターンに応じて当該第1図柄の変動時間が決められており、この変動時間が経過した時にステップS407が肯定判別される。そして、ステップS408では、変動の停止命令を確定コマンドとして設定し、その後本処理を終了する。

【0239】

次に、払出制御装置311内のCPU511により実行される払出制御について説明する。図34は、払出制御装置311のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【0240】

まず、ステップS901では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。また、ステップS902では、主制御装置261から送信される払出許可コマンドを受信するまで待機する。そして、払出許可コマンドを受信した時点でステップS903に進んでRAMアクセスを許可すると共に、ステップS904で外部割込みベクタの設定を行う。

【0241】

その後、CPU511内のRAM513に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップS905では、電源装置313に設けたRAM消去スイッチ323が押下（ON）されているか否かを判別し、続くステップS906では、RAM513のバックアップエリア513aに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップS907ではRAM判定値を算出し、続くステップS908では、そのRAM判定値が電源断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効

10

20

30

40

50

性を判別する。RAM判定値は、例えばRAM513の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM513の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【0242】

RAM消去スイッチ523がONされていれば、RAMの初期化処理（ステップS915等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にRAM513の初期化処理（ステップS915等）に移行する。つまり、ステップS915ではRAM513の全領域を0にクリアし、続くステップS916ではRAM513の初期化処理を実行する。また、ステップS917ではCPU周辺デバイスの初期設定を行うと共に、ステップS918では割込み許可を設定し、後述する払出制御処理に移行する。

10

【0243】

一方、RAM消去スイッチ323が押されていない場合には、電源断の発生情報が設定されていること、及びRAM判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップS909では、電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップS910では、電源断の発生情報をクリアする。また、ステップS911では、CPU周辺デバイスの初期設定を行い、ステップS912では、使用レジスタをRAM513のバックアップエリア513aから復帰させる。さらに、ステップS913、S914では、割込み許可/不許可を電源断前の状態に復帰させた後、電源断前の番地へ戻る。

20

【0244】

次に、払出制御処理の流れを図35のフローチャートを参照しながら説明する。

【0245】

図35において、ステップS1001では、主制御装置261からのコマンドを取得し、賞球の総賞球個数を記憶する。ステップS1002では、発射制御装置312に対して発射許可の設定を行う。また、ステップS1003では、状態復帰スイッチ321をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。

【0246】

その後、ステップS1004では、下皿15の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿15の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、ステップS1005では、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

30

【0247】

その後、ステップS1006では、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出制御装置311に設けた7セグメントLEDにより報知する。

【0248】

ステップS1007～S1009では、賞球払出の処理を実行する。この場合、貸球の払出不可状態でなく、且つ前記ステップS1001で記憶した総賞球個数が0でなければ（ステップS1007、S1008が共にNO）、ステップS1009に進み、賞球制御処理（後述する図36）を開始する。また、賞球の払出不可状態、又は総賞球個数が0であれば（ステップS1007、S1008の何れかがYES）、貸球払出の処理に移行する。

40

【0249】

その後、ステップS1010～S1012では、貸球払出の処理を実行する。この場合、貸球の払出不可状態でなく、且つカードユニットからの貸球払出要求を受信していれば（ステップS1010がNO、S1011がYES）、ステップS1012に進み、貸球制

50

御処理（後述する図37）を開始する。また、貸球の払出不可状態、又は貸球払出要求を受信していなければ（ステップS1010がYES又はS1011がNO）、後続の球抜き処理を実行する。

【0250】

ステップS1013では、状態復帰スイッチ321をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータ358aを駆動させ球抜き処理を実行する。続くステップS1014では、球詰まり状態であることを条件にパイプモータ360の制御（パイプモータ制御）を実行する。その後、本払出制御処理の先頭に戻る。

【0251】

ここで、図36に示す賞球制御処理において、ステップS1101では、払出モータ358aを駆動させて賞球の払出を実行する。続くステップS1102では、払出モータ358aの回転が正常であることを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ358aの回転が正常でなければ、ステップS1103に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図35の払出制御処理に戻る。

10

【0252】

また、払出モータ358aの回転が正常であれば、ステップS1104に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップS1105に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図35の払出制御処理に戻る。

20

【0253】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップS1106に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップS1107で払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図35の払出制御処理に戻る。

【0254】

また、図37に示す貸球制御処理において、ステップS1201では、払出モータ358aを駆動させて貸球の払出を実行する。続くステップS1202では、払出モータ358aの回転が正常であることを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ358aの回転が正常でなければ、ステップS1203に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図35の払出制御処理に戻る。

30

【0255】

また、払出モータ358aの回転が正常であれば、ステップS1204に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップS1205に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図35の払出制御処理に戻る。

40

【0256】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップS1206に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数（25個）に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップS1207で払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図35の払出制御処理に戻る。

【0257】

次に、本実施例のパチンコ機10のさらなる特徴部分の構成を、図40等を用いて説明する。図40は、表示制御に係る要部構成を示したブロック図である。

【0258】

図40に示すように、パチンコ機10は、主制御装置261において、大当たり乱教カウ

50

ンタC1を発生させる第1乱数発生部414を有するCPU501と、第1の始動口33に遊技球が入賞する毎に、大当たり乱教カウンタC1の値を記憶するRAM503の保留球格納エリア(第1乱数記憶部416)と、この保留球格納エリアに記憶された大当たり乱教カウンタC1の値が当たり値であるか否かを判定する第1判定部418(判定機能)と、擬似条件検出部430と、擬似実行制御部431とを有するCPU501を備えている。なお、擬似条件検出部430は、本発明の擬似条件検出手段に、擬似実行制御部431は、擬似実行制御手段に相当する。

【0259】

なお、第1の始動口33に設けられた作動口スイッチ224での遊技球の入賞検出のタイミングで、第1乱数発生部414での大当たり乱数カウンタC1の値(第1乱数)がRAM503の保留球格納エリア(第1乱数記憶部416)に記憶されるようになっている。また、第1判定部418は、第1乱数記憶部416に記憶された大当たり乱数カウンタC1の値(第1乱数)が所定の条件を満たせば大当たりと判定し、そうでなければ外れと判定する。

【0260】

擬似条件検出部430は、第1の始動口33に遊技球が入賞したことを検出する作動口スイッチ224からの信号などに基づいて、擬似条件としての所定の条件が成立したときに、通常の図柄の変動表示とは異なる擬似的な変動表示を第1図柄表示装置42に実行させるとともに、この擬似的な変動表示に伴って外部表示部399に設けられた外部保留ランプ401を点灯および消灯させる信号を表示制御装置45に送信するようになっている。

【0261】

本実施例の場合に所定の擬似条件として、例えば、遊技球が第1の始動口33に入賞したときに、大当たりであって未実行分の変動表示として1個目に保留され、かつ、その後の所定時間内に連続して遊技球が入賞し、第1図柄変動表示の未実行分の累積が4回分に達したとき、擬似的な変動表示の実行が成立したものとして擬似実行検出部430が検出(判定)する。この検出結果は、第1判定部418の判定結果の比較と、遊技球が第1の始動口33に入賞するタイミングと、入賞した回数などをCPU501でカウントさせることで実現できる。

【0262】

また、表示制御装置45は、擬似実行制御部431を備えている。この擬似実行制御部431は、擬似条件検出部430からの検出結果に基づいて第1図柄表示装置42が行う変動表示の実行の制御と、外部表示部399に設けられた外部保留ランプ401の点灯および消灯の2系統の制御を行っている。各系統の具体的な制御は以下の通りである。

【0263】

まず、擬似実行制御部431による第1図柄表示装置42の制御としては、第1の始動口33に遊技球が入賞して成立した通常の変動表示の実行と異なる変動表示を実行させるようにする。通常、第1の始動口33に1個または数个連続して遊技球が入賞するとそれを作動口スイッチ224で検出し、主制御装置261は、入賞ごとに1回ずつ変動表示を実行させるように表示制御装置45を制御する。これに対して、擬似的な変動表示は、例えば、擬似条件の成立を擬似条件検出部430が検出し、その検出結果の信号を表示制御装置45に送信すると、通常の変動表示3回分を擬似的な変動表示として実行させるとともに、通常の入賞に基づく変動表示を1回実行し、合計4回の変動表示を実行させる。

【0264】

さらに具体的な第1図柄表示装置42の制御について、図41から図43に基づいて説明する。図41は、始動入賞処理を示すフローチャートであり、図42は、遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図であり、図43は変動開始処理を示すフローチャートである。なお、本実施例では、1個目の保留状態となった変動表示分が大当たりであって、変動表示の未実行分の累積が4回分に達した場合に、擬似条件が成立したものとする。

【0265】

第1の始動口33への入賞に伴う始動入賞処理によって擬似条件検出部430が擬似条件

を検出する。この擬似条件の検出を図41のフローチャートに示すが、ステップS701～S703までは図32に同じであるので、異なる部分のステップS704以降の処理について説明する。

【0266】

ステップS704では、主制御装置261のCPU501は、特別図柄の当落に関わる乱数を取得する。具体的には、前記ステップS603で更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、RAM503の保留球格納エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。さらに、擬似条件が検出されたときに実行条件としてのフラグ(FG=1)の値もRAM503の保留球格納エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。

10

【0267】

また、続のステップS705では、主制御装置261のCPU501は、擬似条件が成立するか否かの判定を行う。具体的には、第1の始動口33に遊技球が入賞して、変動表示の未実行分として保留にされた1個目の乱数カウンタC1の値が大当たりであるか否かを判定する。

【0268】

乱数カウンタの値が大当たりであれば、その後の所定時間内に第1の始動口33に遊技球が連続して入賞し、変動表示の未実行分の累積回数Nが4回に達しているかの判定をする。この条件の全てを満たしていれば、ステップS706に進む。条件の全てを満たしていなければステップS707に進み、フラグFG=0として処理、つまり、ステップS707

20

【0269】

ステップS706では、主制御装置261のCPU501は、擬似条件の全てが満たされたものとして、擬似的な変動表示を実行するように、図42に示すフラグバッファ内にある値をFG=1として保留格納エリアの最初のエリアA1に格納する。

【0270】

つまり、擬似条件を満たすと、擬似的な変動表示として通常の変動表示の実行を3回と、大当たりである特別遊技状態となる変動表示が1回実行されるようになる。具体的な変動開始処理は、図43のフローチャートに示すようになる。なお、図43は図30のステップS501～S511までの処理と同じであるので、同じ部分についての説明は省略し、ステップS501A、ステップS512～S514の異なる部分の処理について説明する。

30

【0271】

ステップS501では、主制御装置261のCPU501は、保留されている1個目の未実行分の変動表示が大当たりであると判定すると、ステップS501Aに進む。ステップS501Aでは、主制御装置261のCPU501は、擬似条件の成立としての擬似変動フラグFG=0であれば、通常の大当たりの特別遊技状態となる変動表示の処理が実行される。擬似変動フラグFG=0でなければ、ステップS512に進む。

【0272】

ステップS512では、主制御装置261のCPU501は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値に対応する図柄、すなわち大当たり図柄を図示しないテーブル(大当たり図柄カウンタC2の値と図柄との対応関係を表すテーブル)に基づいて求め、その図柄を停止図柄コマンドに設定する。

40

【0273】

続いて、ステップS513では、主制御装置261のCPU501は、4回目に大当たり図柄を表示するまでの擬似的な変動表示を示す図柄を停止図柄として設定する。例えば、ステップS506のように、RAM503の前後外れリーチ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップS508のように、RAM503の前後外れ以外リーチ図柄バッファ

50

に格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの各値を停止図柄コマンドに設定する。この。ステップS512での設定は、擬似手な3回分の停止図柄コマンドを同じに設定してもよいし、それぞれを個別の停止図柄コマンドに設定してもよい。

【0274】

ステップS514では、主制御装置261のCPU501は、大当たり時における変動パターンと擬似的な変動パターン(各種外れリーチ)のそれぞれの変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1, CS2の値を確認し、第1変動種別カウンタCS1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、特別図柄のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄(本実施の形態では中図柄)が停止するまでの経過時間(言い換えれば、変動図柄数)などより細かな図柄変動態様を決定する。なお、第1変動種別カウンタCS1の数値とリーチパターンとの関係、第2変動種別カウンタCS2の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれにテーブル等により予め規定されている。

【0275】

すなわち、擬似実行制御部431は、1個目の保留状態にある変動実行が実行されるとき、擬似的な変動表示の停止図柄として決定された各種外れリーチの図柄で停止する変動実行の3回分が、通常の変動表示に先立って優先的に割り込んだ状態で実行され、その後に、遊技球の入賞によって確定していた変動表示が実行されて大当たりとなる特別図柄で停止して終了するように表示制御装置45を介して第1図柄表示装置42を制御する。

【0276】

図40に戻って、擬似実行制御部431における外部表示部399に設けられた外部保留ランプ401の点灯および消灯の制御について説明する。

【0277】

外部保留ランプ401は、遊技盤30内の可変表示装置ユニット35内の保留ランプ44とは異なる点灯・消灯するように制御される。

【0278】

通常保留ランプ44は、第1の始動口33に入賞したことを作動口スイッチ224が検出し、その検出結果が累積されると、累積成立した回数に応じた個数の保留ランプ44が点灯される。また、保留状態にあった未実行分の変動表示が実行されると、その実行に連動して保留ランプ44も1個ずつ消灯される。

【0279】

しかし、本実施例の外部保留ランプ401は、擬似的な変動表示の実行に連動して点灯および消灯する。外部保留ランプ401の点灯については、通常保留ランプ44と同様に、第1の始動口33に遊技球が入賞して作動口スイッチ224からの検出信号が表示制御装置45を介して音声ランプ制御装置42に送信され、この動作が所定時間内に連続して発生すると、未実行分の変動表示を示すものとして点灯する。つまり、未実行の変動表示の回数と点灯される外部保留ランプ401の個数とが一致している。

【0280】

外部保留ランプ401の消灯は、通常の変動表示の実行に連動して消灯する場合と、擬似的な変動表示の実行に連動して消灯する場合の2パターンがある。

【0281】

通常の場合は、例えば、未実行分の変動表示が4回累積されたとすると、未実行分の変動表示が実行されるごとに、連動した保留ランプも1個ずつ消灯される。

【0282】

擬似的な変動表示が実行される場合は、擬似的な変動表示の実行に連動して外部保留ランプ401も消灯する。以下、この実施例における、具体的な外部保留ランプの消灯について図44~図46を参照しながら説明する。図44~図46は、外部保留ランプと保留ランプの消灯の比較を示す説明図である。なお、擬似的な変動表示としては、上述したように、1個目の保留状態における変動表示が大当たりであって、未実行の変動表示の累積が

10

20

30

40

50

4 回に達したものとする。

【0283】

上述したように、1 個目の保留状態における変動表示が大当たりであって、未実行の変動表示の累積が4 回に達した状態であるため、図44(a)に示すように、外部表示部399の4分割に点灯表示する外部保留ランプ401および遊技盤内に設けられた保留ランプ44のいずれもが全部点灯している。この点灯制御は、主制御装置261の擬似実行制御部431からの指令が表示制御装置45を介して音声ランプ制御装置262に出力され、音声ランプ制御装置262はその指令に従って外部保留ランプ401および保留ランプ44を点灯制御していることによる。

【0284】

この状態から1 個目の保留状態にある変動表示の実行が開始されると、図44(b)に示すように、外部保留ランプ401および保留ランプ44ともに右側の1 個(黒色)が消灯される。その後、擬似的な変動表示の実行が連続して2 回実行される。この擬似的な変動表示の実行に連動して、図44(c), (d)に示すように、外部保留ランプ401のみが順番に1 個ずつ消灯される。

【0285】

続いて擬似的な変動表示が連続して3 回終了すると、大当たりである特別遊技状態となる変動表示が実行される。外部保留ランプ401は、この実行にも連動して消灯する。すなわち、図45(a)に示すように、点灯していた全ての外部保留ランプ401は消灯するが、保留ランプ44は1 個しか消灯されないことになる。

【0286】

大当たりとなる変動表示の実行が行われ、パチンコ機10が大当たり状態となり、この大当たり状態が終了すると、保留状態にある変動表示の未実行回数分に応じた外部保留ランプ401が再び点灯する。つまり、図45(b)に示すように、3 個の外部保留ランプ401が点灯する。その後、継続して保留状態にある通常の変動表示が逐次実行される。すなわち、図45(c), (d)に示すように、変動表示の実行に連動して1 個ずつ消灯されてゆく。保留状態の変動表示が全て実行されると、図46(b)に示すように、外部保留ランプ401の全てが消灯する。

【0287】

以上のように、第1の始動口33に遊技球が入賞して作動口スイッチからの信号などに基づいて、第1判定部418で1 個目の変動表示の未実行分が大当たりであり、かつ、その後の所定時間内に遊技球が第1の始動口33に入賞し、変動表示の未実行分の累積が4 回分に達すると擬似条件検出部430が、擬似条件が成立したものと判定する。つまり、この判定によって擬似実行制御部431が、通常の変動表示とは異なる擬似的な変動表示を第1図柄表示部42に実行させるとともに、外部保留ランプ401の消灯も擬似的な変動表示に連動させる。通常の見出し表示の変動表示とは異なる擬似的な変動表示が遊技中に実行され、遊技者は、当該擬似的な変動表示を通常の見出し表示の変動表示として認識し、処理されていくことを認識することから、遊技者は遊技の進行状態を体感できより興趣性を向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【0288】

本発明は、上記実施形態に限られることはなく、下記のように変形実施することができる。

【0289】

(1) 上述の実施例では、擬似条件の成立のとして、保留状態となった1 個目の変動表示の未実行分が大当たりである特定条件であって、かつ、変動表示の未実行の累積が4 回分に達したことを条件としているが、この条件に限定されるものではなく、例えば、大当たりの変動表示を含まずに、単に変動表示の未実行分が所定回数分累積された場合や、乱数を用いてランダムに擬似条件が成立するようにしてもよい。

【0290】

(2) 上述の実施例では、外部保留ランプ401の消灯によって、擬似的な変動表示の実

10

20

30

40

50

行を示していたが、点灯する光の色を変化させて擬似的な変動表示を示すようにしてもよい。例えば、外部表示部 399 の分割された各区画内に発光色の異なる複数個のランプを備え、擬似的な変動表示が実行されている最中は、その変動表示の実行ごとに区画内のランプの点灯を切り換えるようにしてもよい。

【0291】

(3) 上述の実施例では、外部表示部 399 を前面枠 14 の最上部の前面に設けていたが、この形態に限定されず、遊技盤に対する遊技者の視野を妨げることなく、外部表示部 399 の点灯状態を認識できる箇所に設ければよい。例えば、前面枠 14 の左右両端のいずれかに設けるようにしてもよい。

【0292】

【発明の効果】

以上の説明から明らかなように、本発明によれば、遊技機の筐体前面に表示手段を設けることによって、遊技者は遊技の進行状態をその表示手段から容易に認識することができ、その表示内容からより高い期待感を持って遊技を楽しむことができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。その結果、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の実施例のパチンコ機の概略正面図である。

【図 2】内枠及び前面枠セットを開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【図 3】前面枠セットを開放した状態における内枠等を示す正面図である。

【図 4】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 5】前面枠セットの構成を示す背面図である。

【図 6】パチンコ機の構成を示す背面図である。

【図 7】パチンコ機の背面構成を主要部品毎に分解して示す分解斜視図である。

【図 8】パチンコ機裏面における第 1 制御基板ユニット、第 2 制御基板ユニット及び裏パックユニットの配置を示す模式図である。

【図 9】内枠及び遊技盤の構成を示す背面図である。

【図 10】内枠の背面構成を示す斜視図である。

【図 11】遊技盤の背面構成を示す斜視図である。

【図 12】支持金具の構成を示す斜視図である。

【図 13】第 1 制御基板ユニットの構成を示す正面図である。

【図 14】第 1 制御基板ユニットの構成を示す斜視図である。

【図 15】第 1 制御基板ユニットの分解斜視図である。

【図 16】第 1 制御基板ユニットの背面構成を示す分解斜視図である。

【図 17】第 2 制御基板ユニットの構成を示す正面図である。

【図 18】第 2 制御基板ユニットの構成を示す斜視図である。

【図 19】第 2 制御基板ユニットの分解斜視図である。

【図 20】裏パックユニットの構成を示す正面図である。

【図 21】裏パックユニットの分解斜視図である。

【図 22】タンクレールの分解斜視図である。

【図 23】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 24】第 1 図柄表示装置の表示内容を示す説明図である。

【図 25】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。

【図 26】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 27】通常処理を示すフローチャートである。

【図 28】外れ図柄カウンタの更新処理を示すフローチャートである。

【図 29】第 1 図柄変動処理処理を示すフローチャートである。

【図 30】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 31】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 32】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 33】NMI 割込み処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図34】払出制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図35】払出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図36】賞球制御処理を示すフローチャートである。
- 【図37】貸球制御処理を示すフローチャートである。
- 【図38】実施例のパチンコ機の概略構成を示す斜視図である。
- 【図39】外部表示部の内部の概略構成を示す図である。
- 【図40】実施例での表示制御に係る要部構成を示したブロック図である。
- 【図41】始動入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図42】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
- 【図43】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図44】外部保留ランプと保留ランプの消灯の比較を示す説明図である。
- 【図45】外部保留ランプと保留ランプの消灯の比較を示す説明図である。
- 【図46】外部保留ランプと保留ランプの消灯の比較を示す説明図である。
- 【符号の説明】

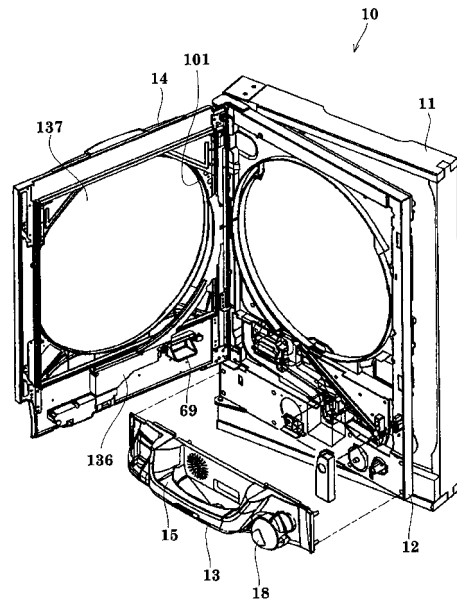
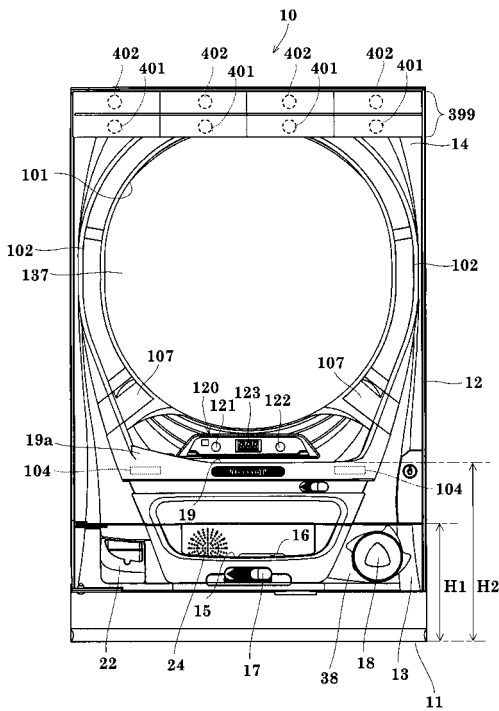
10

20

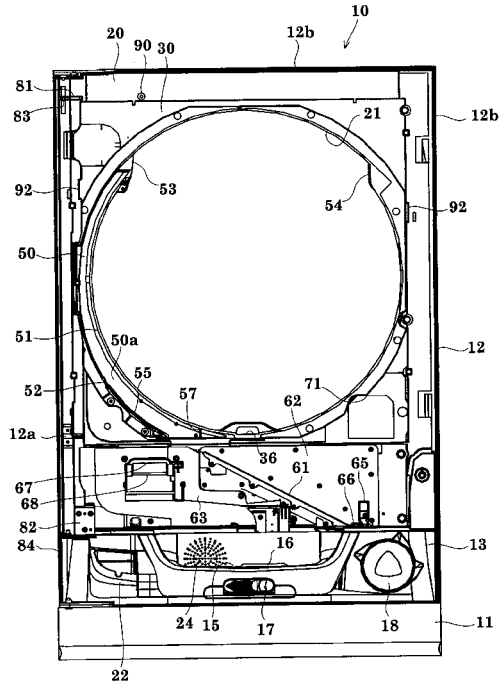
- 30 ... 遊技盤
- 33 ... 第1の始動口(入賞手段)
- 38 ... 遊技球発射装置(遊技球発射手段)
- 42 ... 第1図柄表示装置(識別情報変動表示手段)
- 41 ... 第2図柄表示装置(普通識別情報変動表示手段)
- 45 ... 表示制御装置(表示制御手段)
- 224 ... 作動口スイッチ(入賞検出手段)
- 399 ... 外部表示部
- 401 ... 外部保留ランプ
- 430 ... 擬似条件検出部
- 431 ... 擬似実行制御部

【図1】

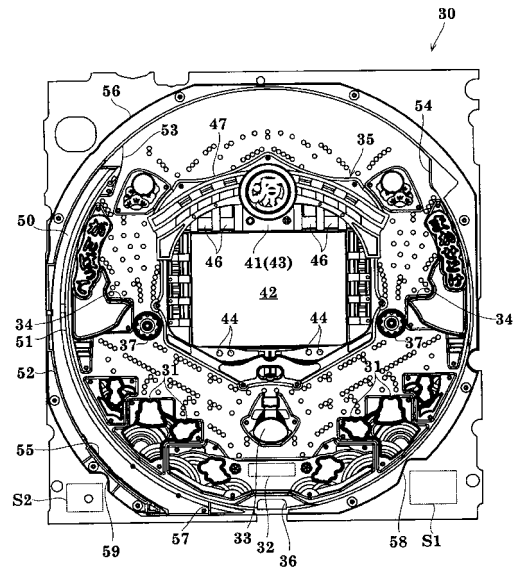
【図2】



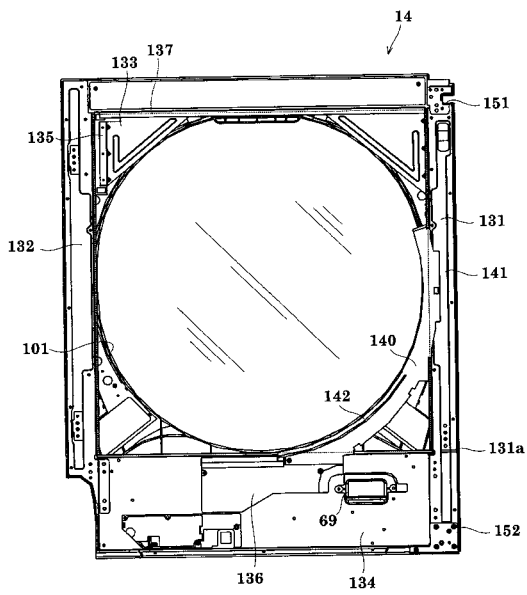
【 図 3 】



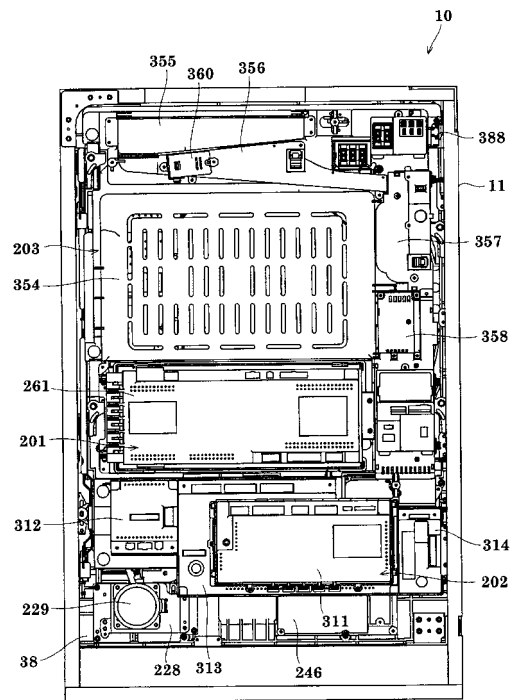
【 図 4 】



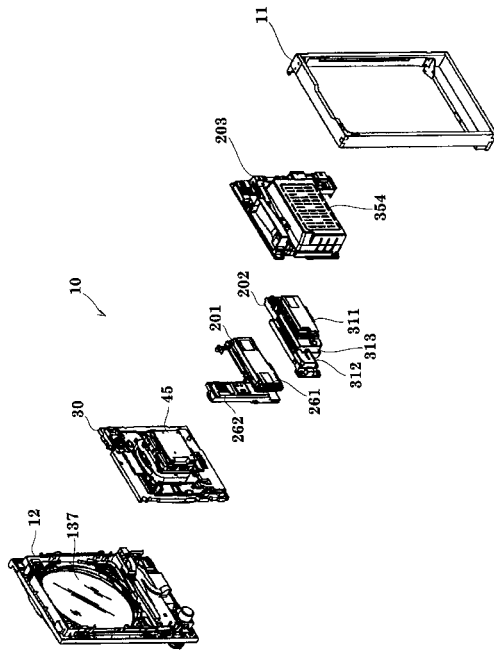
【 図 5 】



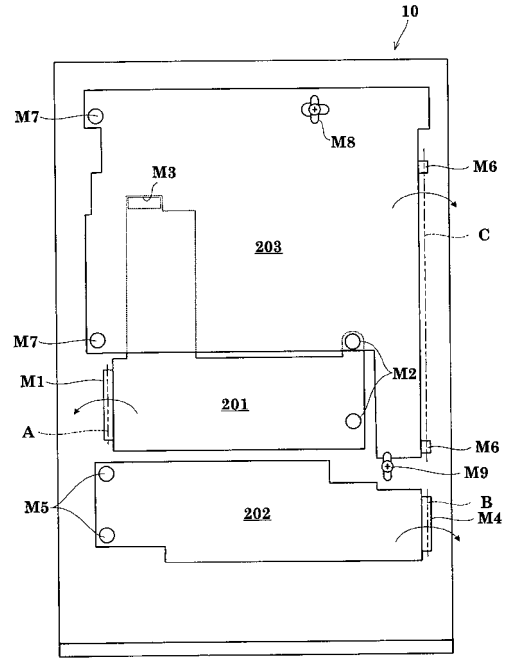
【 図 6 】



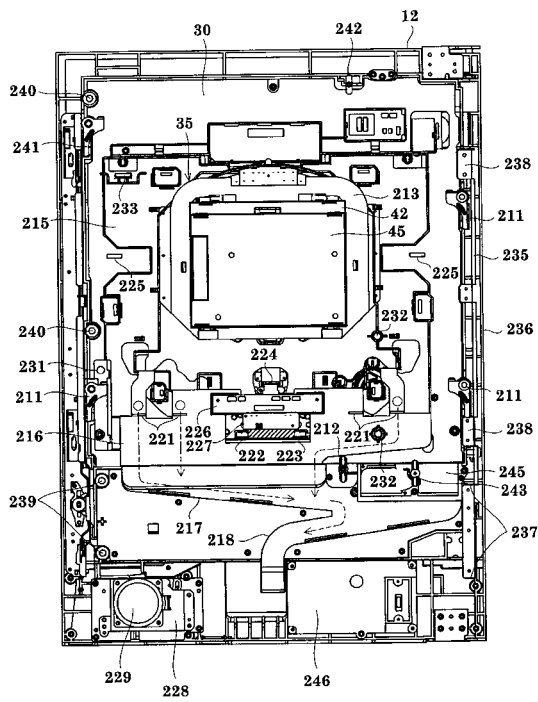
【 図 7 】



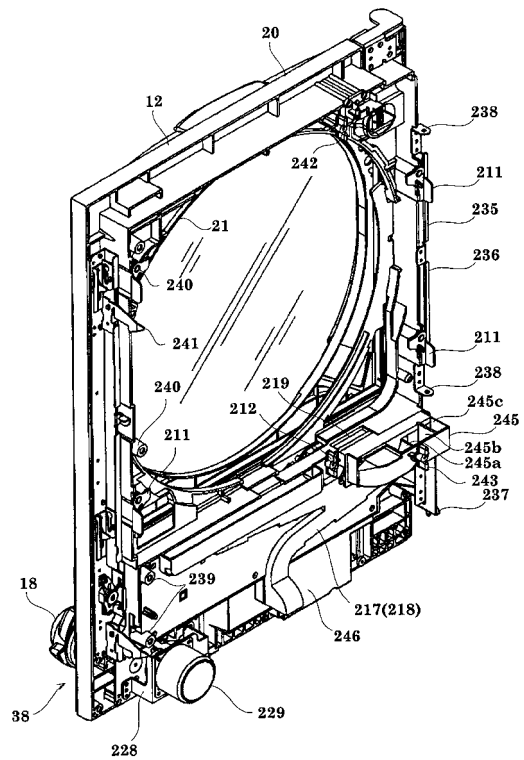
【 図 8 】



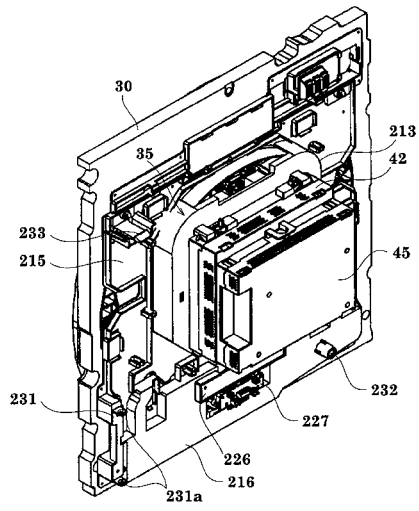
【 図 9 】



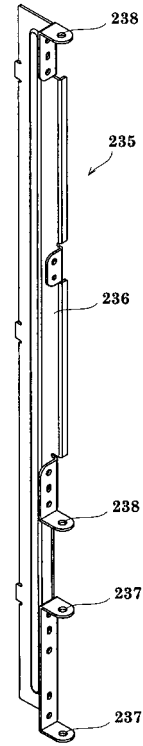
【 図 10 】



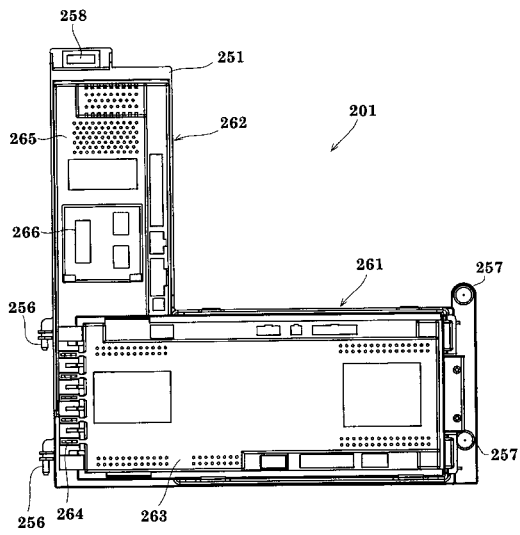
【 図 1 1 】



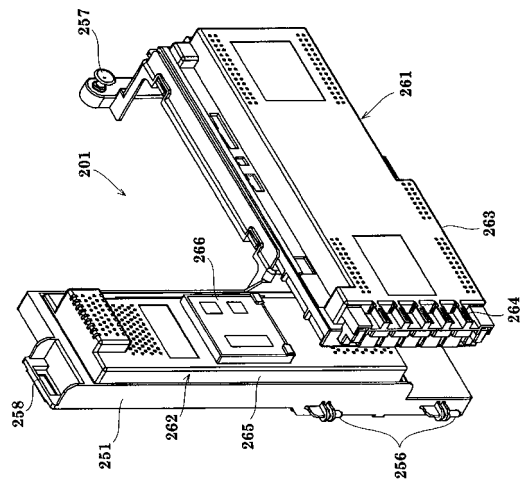
【 図 1 2 】



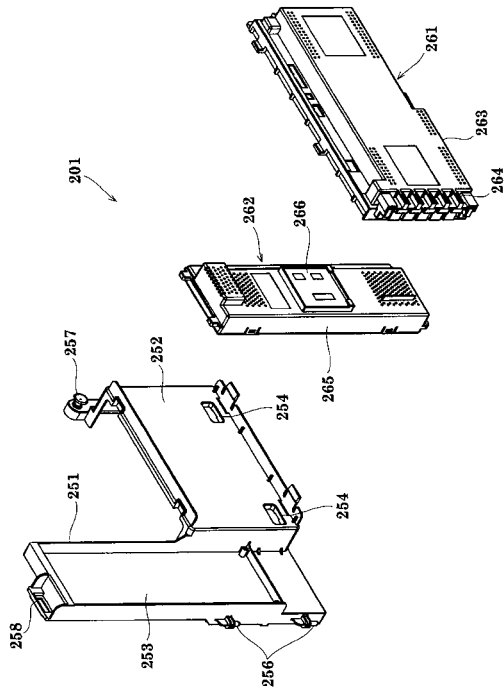
【 図 1 3 】



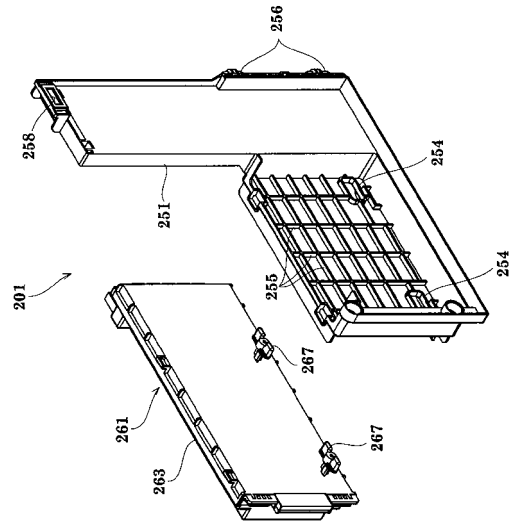
【 図 1 4 】



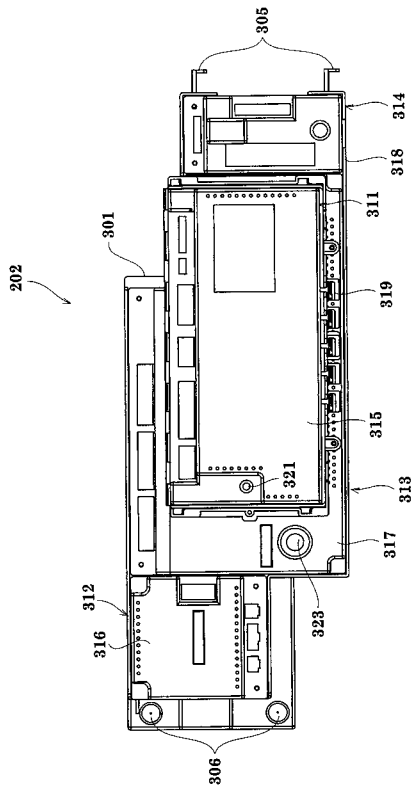
【 図 15 】



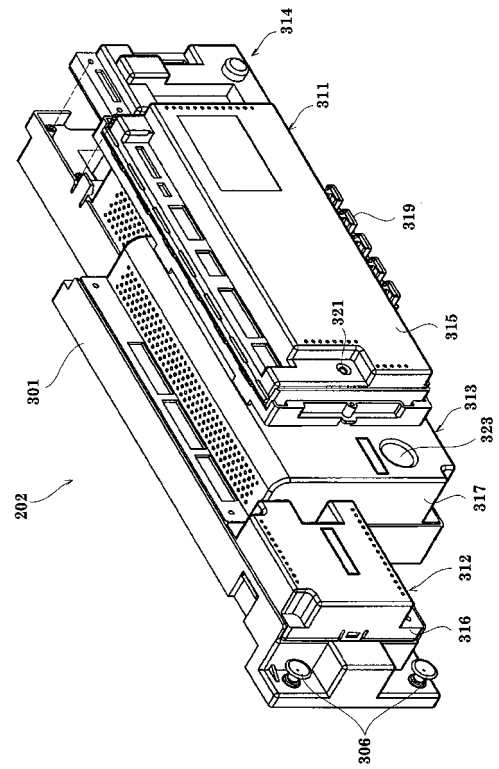
【 図 16 】



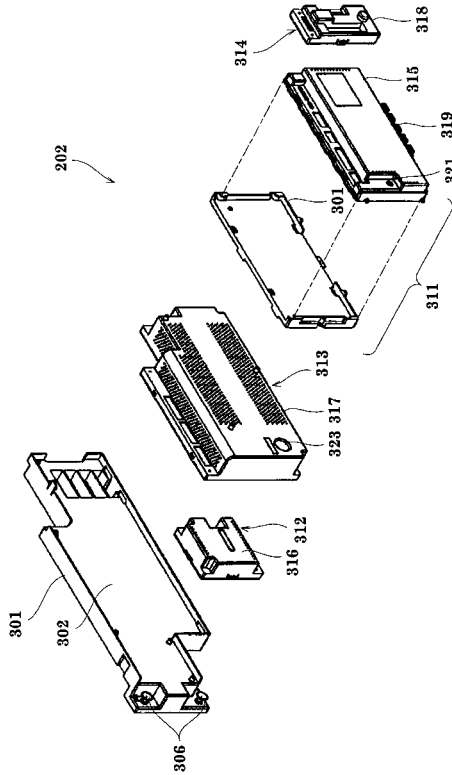
【 図 17 】



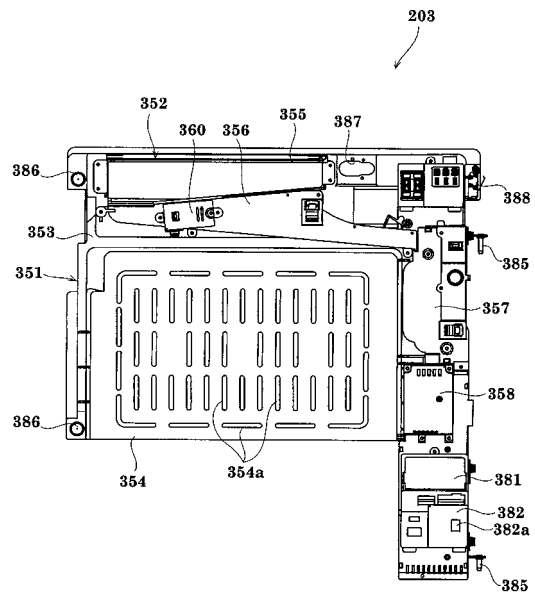
【 図 18 】



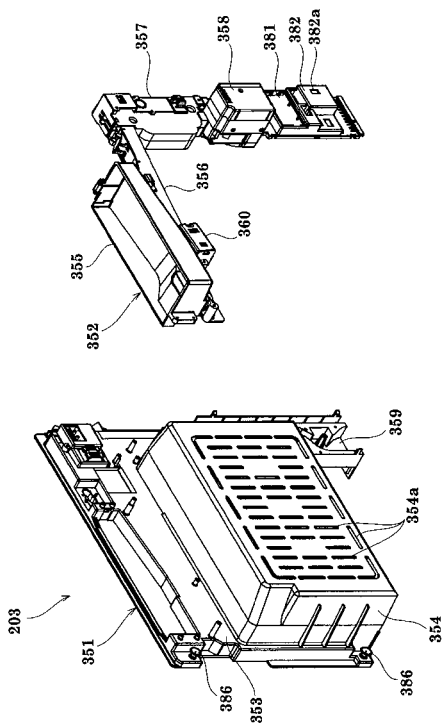
【 図 19 】



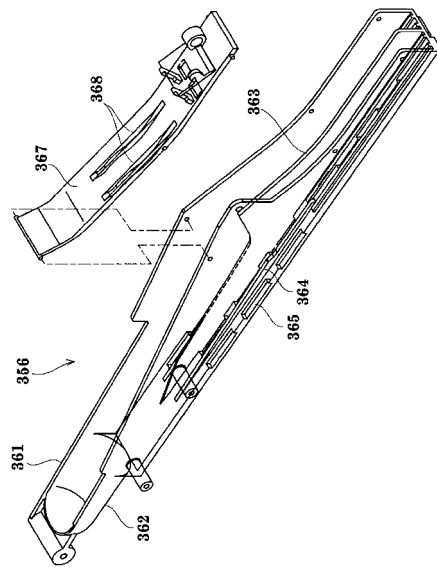
【 図 20 】



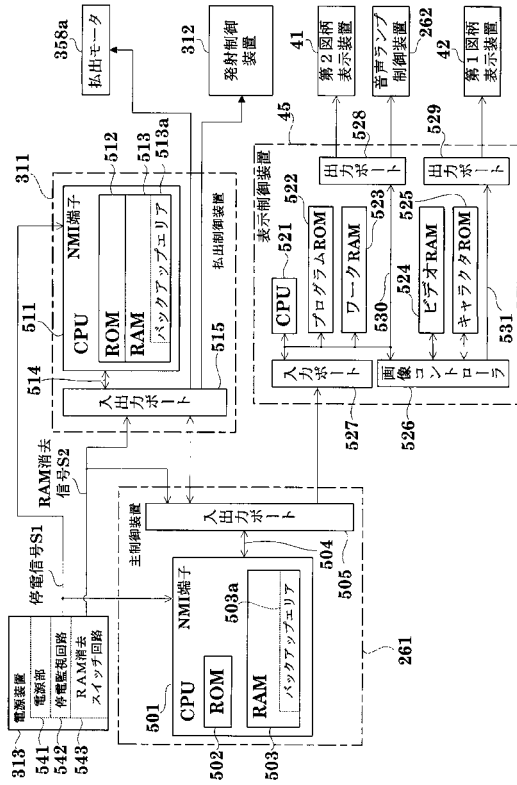
【 図 21 】



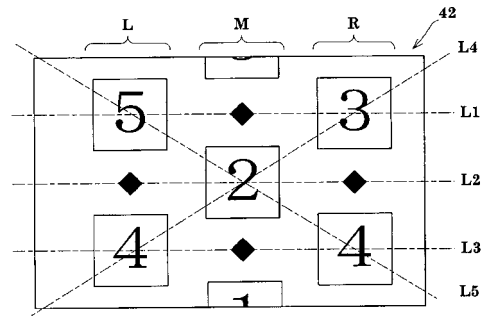
【 図 22 】



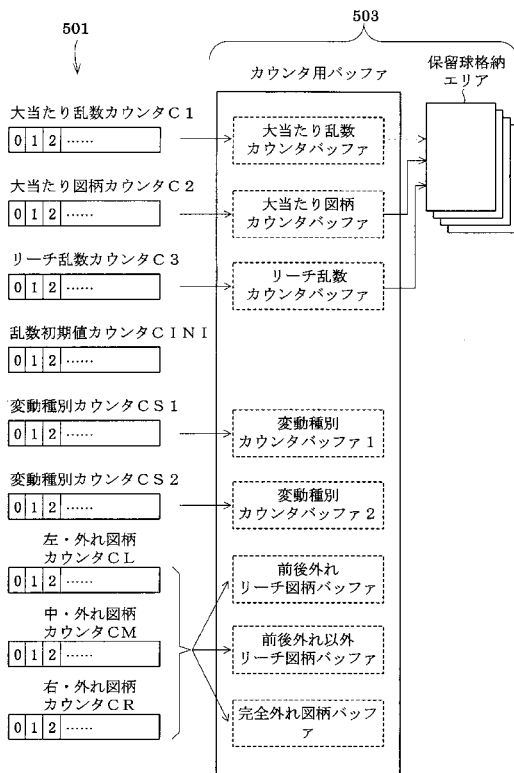
【図 2 3】



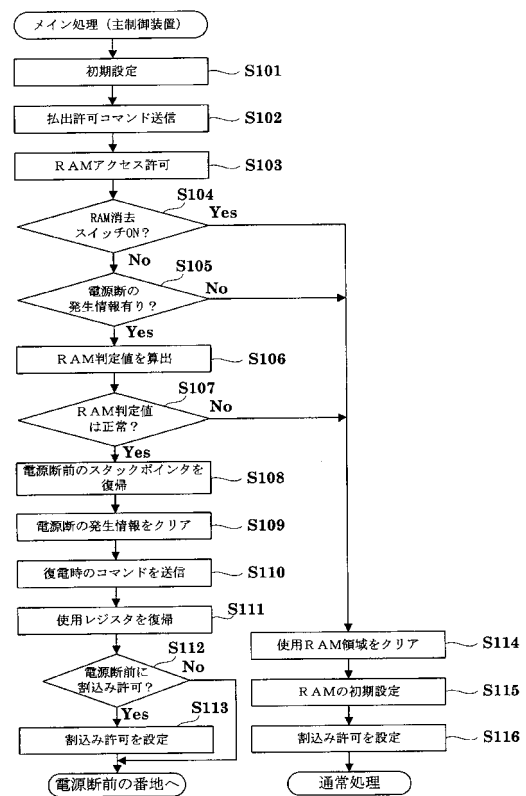
【図 2 4】



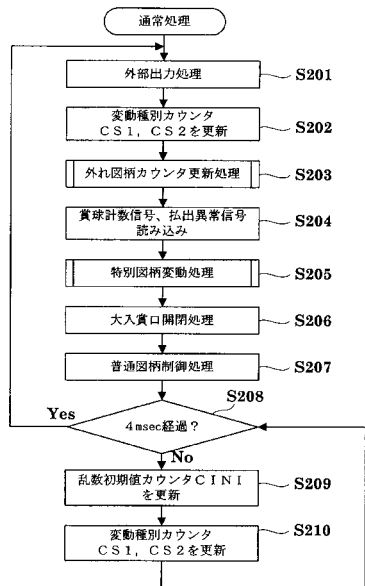
【図 2 5】



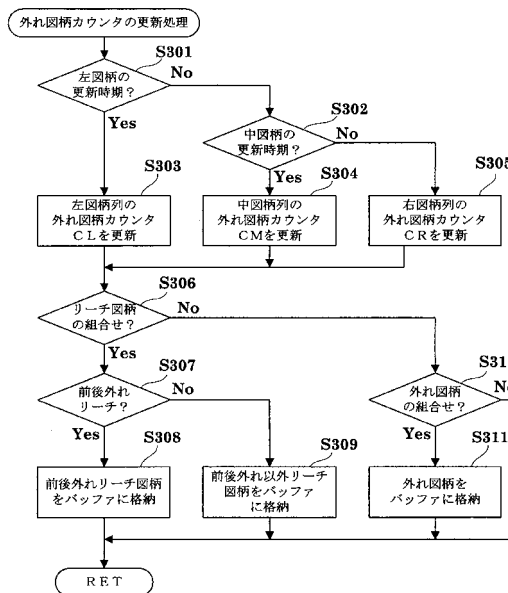
【図 2 6】



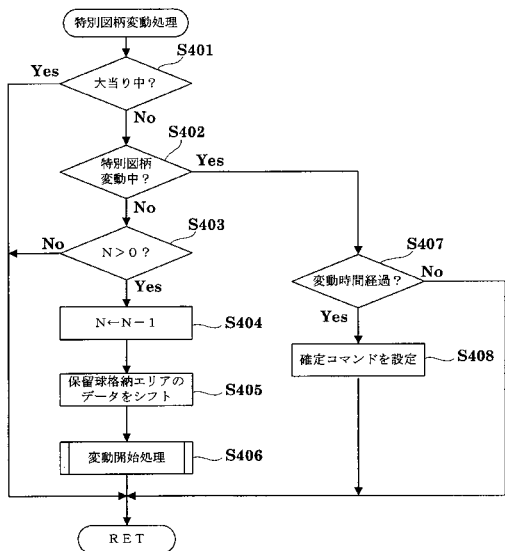
【 図 2 7 】



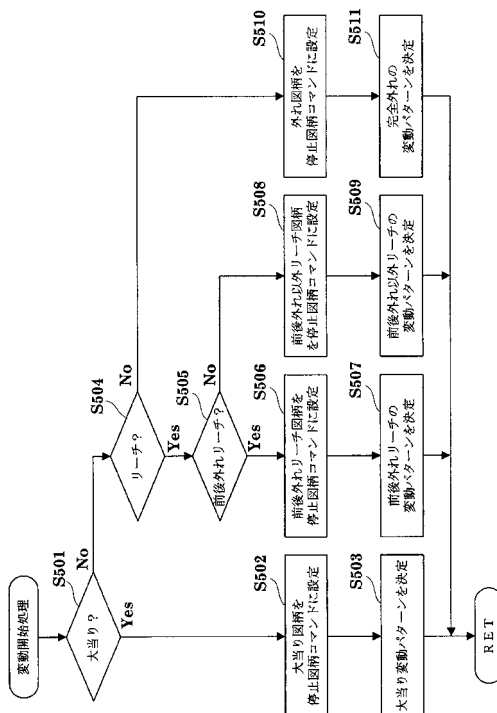
【 図 2 8 】



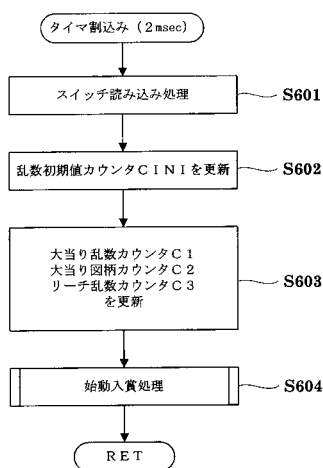
【 図 2 9 】



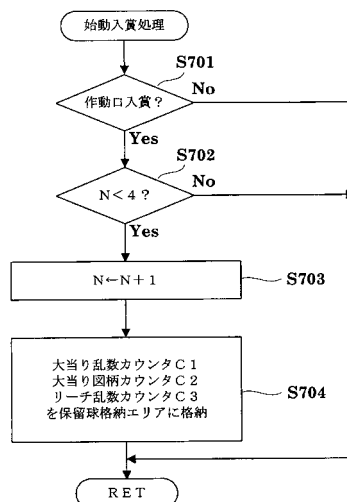
【 図 3 0 】



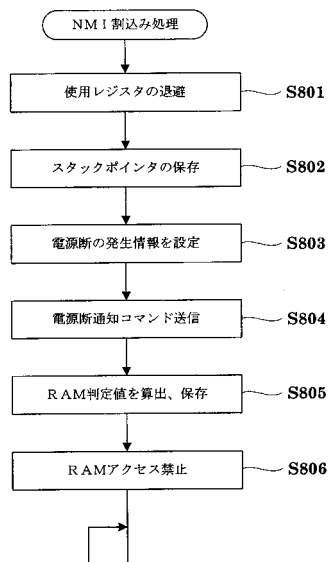
【 図 3 1 】



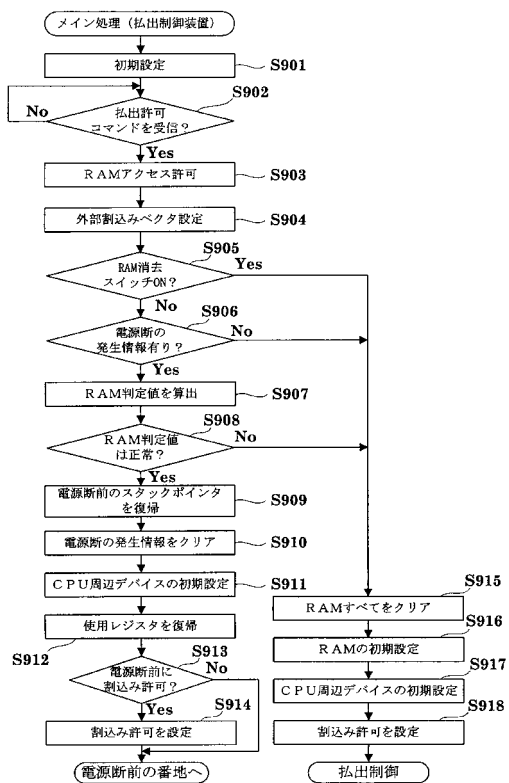
【 図 3 2 】



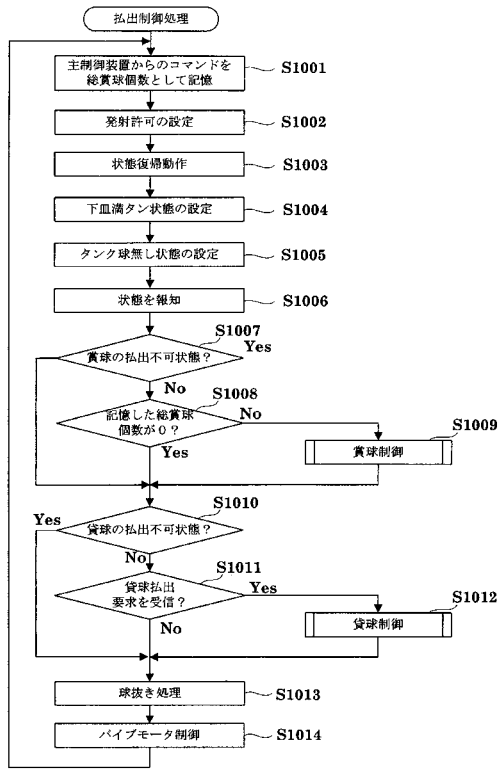
【 図 3 3 】



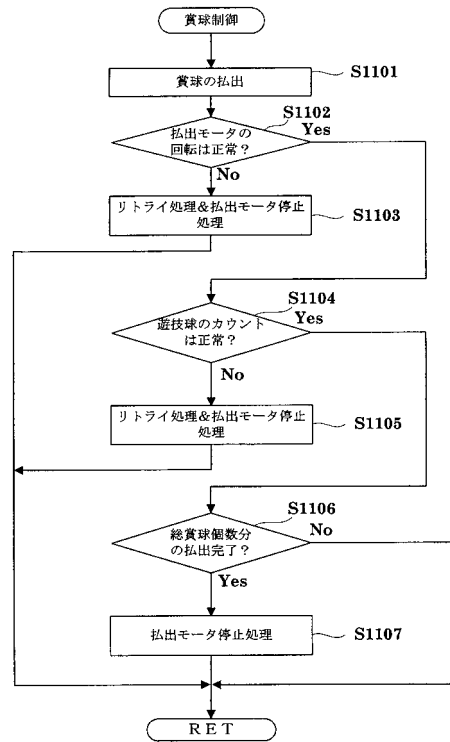
【 図 3 4 】



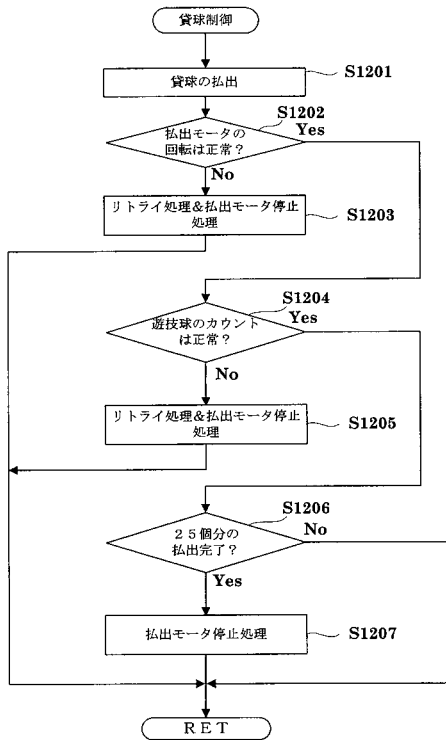
【 図 3 5 】



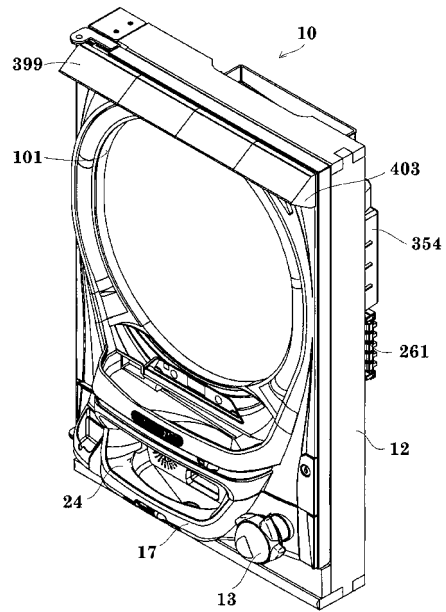
【 図 3 6 】



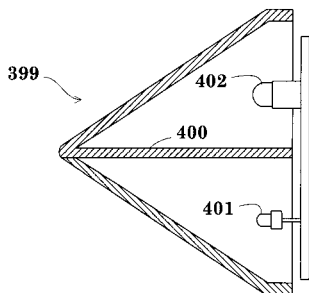
【 図 3 7 】



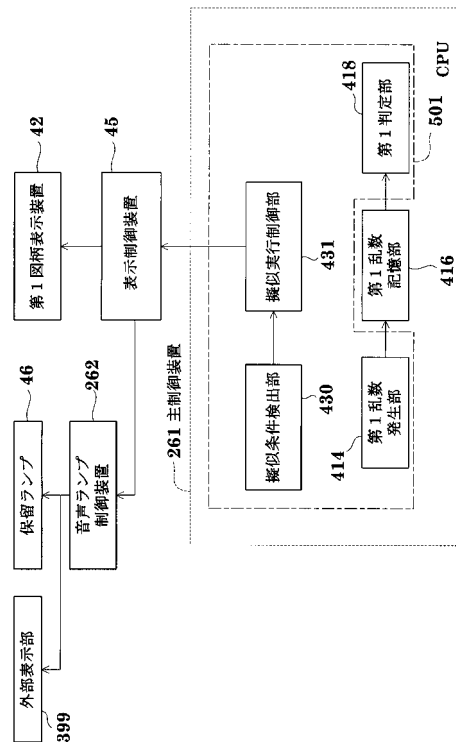
【 図 3 8 】



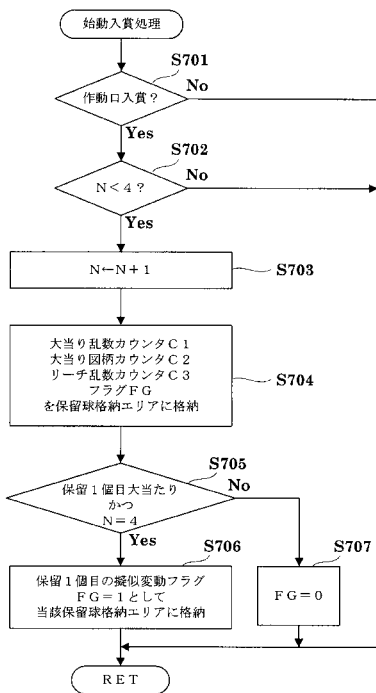
【図 39】



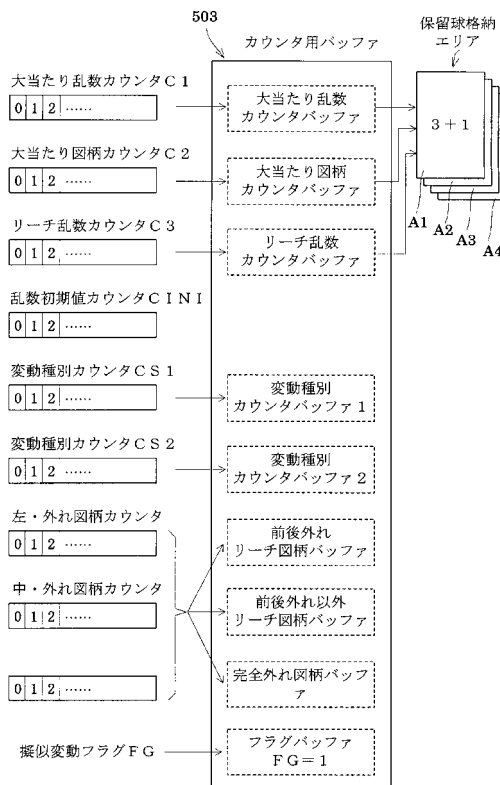
【図 40】



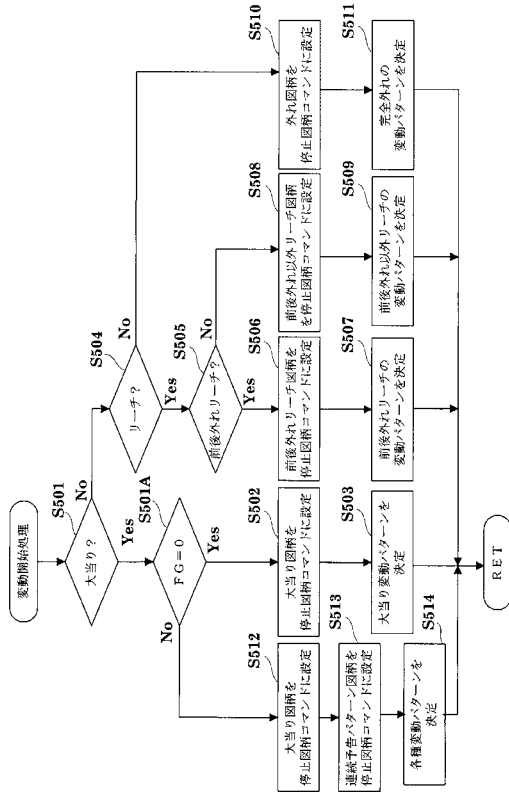
【図 41】



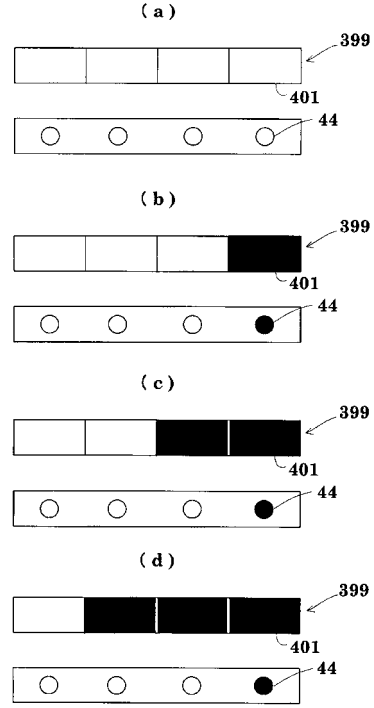
【図 42】



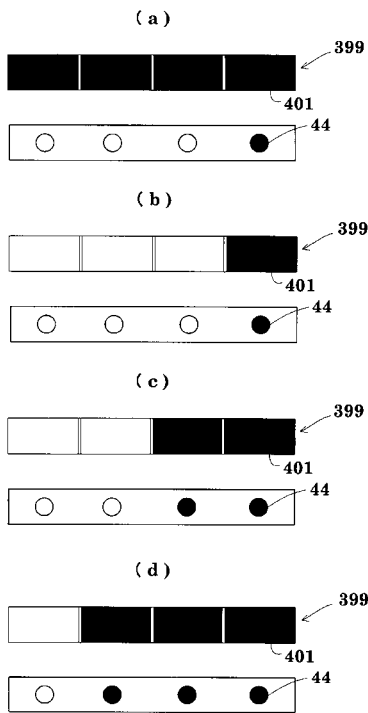
【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



【 図 4 5 】



【 図 4 6 】

