

(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2021-78935

(P2021-78935A)

(43) 公開日 令和3年5月27日(2021.5.27)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 4 B 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 229 頁)

(21) 出願番号 特願2019-210386 (P2019-210386)
 (22) 出願日 令和1年11月21日 (2019.11.21)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
 Fターム(参考) 2C088 BA65 BC55 DA23

(54) 【発明の名称】 遊技機

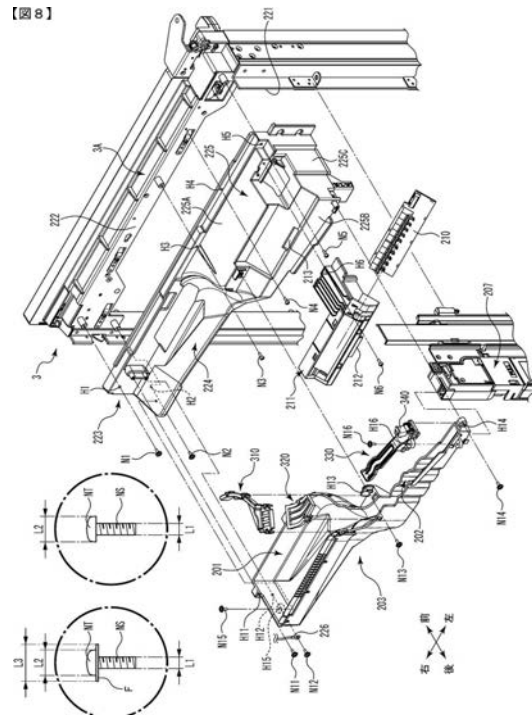
(57) 【要約】

【課題】 払出部にねじ部材が混入することを防止することができる遊技機を提供すること。

【解決手段】 球タンク形成部201の遊技球を払出装置200に誘導する誘導通路を形成する第1誘導通路形成部202と、第1誘導通路形成部202の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330）と、を備え、前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材N1～N6、N11～N16の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336）が設けられ、第1誘導通路形成部202に、該第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装置200への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部271A～271H）が複数設けられている。

【選択図】 図8

【図8】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部が複数設けられており、

前記所定制限部は、前記カバー部上に落下した遊技媒体を滞留させることなく該カバー部上から落下可能に設けられており、

さらに、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

所定条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行される時の方が有利状態に制御される割合が高く、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段と、を含み、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期間と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第 2 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、

前記第 2 発光手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第 2 期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機において、遊技場に設置された遊技島から供給される遊技媒体を貯留可能な貯留部と、遊技媒体を払出すことが可能な払出装置（払出部）と、貯留部に供給された遊技媒体を払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、を備え、これら貯留部や誘導通路形成部がねじ部材により遊技枠に取付けられたもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2003-96050 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献1に記載の遊技機では、これら貯留部や誘導通路形成部を遊技枠に取付けるためのねじ部材や遊技島の内部に取付けられたねじ部材等が外れて、貯留部や誘導通路形成部に落下した場合、遊技媒体とともにねじ部材が払出装置に混入してしまい、遊技媒体を正常に払出しすることができなくなったり、払出装置が故障したり、あるいは、遊技媒体とともにねじ部材が遊技者に払出されたりすることがあるという問題があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、払出部にねじ部材が混入することを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

10

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段1の遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技媒体（例えば、遊技球P）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部201）と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置200）と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第1誘導通路や第2誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202や第2誘導通路形成部204）と、

20

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330）と、

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336）が設けられ（図22、図24参照）、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部271A～271H）が複数設けられており（図11、図12、図27参照）、

30

前記所定制限部（例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336）は、前記カバー部上に落下した遊技媒体を滞留させることなく該カバー部上から落下可能に設けられており、

さらに、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

40

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図40-28、図40-29（A）～図40-32（H）、図40-49（A）～図40-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させる部分）、

50

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図40-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第1発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）と、を含み、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図40-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分）、

前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図40-28に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、所定制限部に遊技媒体が滞留することがなく、常にねじ部材を滞留させることが可能な状態を維持できるため、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【0007】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段2の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2016-105941号公報に示されているような、所定条件（遊技球の始動領域への進入）が成立したことに基づいて、該所定条件の成立に基づく特定表示（保留表示やアクティブ表示）を表示手段に表示するとともに、該所定条件の成立に基づく可変表示を対象として、該可変表示の開始前から有利状態に制御されることを示唆する先読み予告を実行可能であり、発光手段を発光させることにより先読み予告（特定発光演出）を実行可能としているものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、特定表示の表示が開始されるタイミングと特定発光演出が開始されるタイミングによっては、特定発光演出の対象である特定表示を遊技者が認識し難くなってしまうことが考えられ、この点に鑑み、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くできる遊技機の提供が求められている。

【0008】

手段2の遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン α～表示パターン γ のいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図 40-28、図 40-29（A）～図 40-32（H）、図 40-49（A）～図 40-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F を点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図 40-24 に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第 1 発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F）と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段（例えば、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d）と、を含み、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第 2 期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図 40-28 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C1 且つ周期 T1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C2 且つ周期 T2 にて点滅する部分）、

前記第 2 発光手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第 2 期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図 40-28 に示すように、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C1 且つ周期 T1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C2 且つ周期 T0 にて点滅する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第 1 期間においては、第 1 発光手段だけではなく、第 2 発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【0009】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであっても良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図 1】パチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機の構成を示すブロック図である。

【図 3】パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図 4】パチンコ遊技機を示す左側面図である。

10

20

30

40

50

- 【図 5】遊技盤が取付けられた遊技機用枠を示す平面図である。
- 【図 6】パチンコ遊技機を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。
- 【図 7】遊技機枠から遊技盤が取外された状態を示す斜視図である。
- 【図 8】通路形成体の遊技機用枠への取付構造を示す分解斜視図である。
- 【図 9】遊技機用枠の背面上部を示す拡大背面図である。
- 【図 10】(A) は第 1 通路形成体を示す平面図、(B) は第 1 通路形成体を示す背面図である。
- 【図 11】(A) は図 10 (A) の A-A 断面図、(B) は図 10 (A) の B-B 断面図、(C) は図 10 (A) の C-C 断面図である。
- 【図 12】(A) は第 1 誘導通路形成部を示す平面図、(B) は (A) の D-D 断面図である。 10
- 【図 13】(A) は第 1 カバー体を示す平面図、(B) は (A) の E-E 断面図、(C) は (A) の F-F 断面図である。
- 【図 14】(A) は第 2 カバー体を示す平面図、(B) は (A) の G-G 断面図、(C) は (A) の H-H 断面図である。
- 【図 15】(A) は第 3 カバー体を示す平面図、(B) は (A) の I-I 断面図、(C) は (A) の J-J 断面図、(D) は第 3 カバー体を示す斜視図、(E) は球止め部材を示す斜視図である。
- 【図 16】(A) は球止め部材が第 1 状態である状態を示す第 1 誘導通路形成部を示す縦断面図、(B) は球止め部材が第 2 状態である状態を示す第 1 誘導通路形成部を示す縦断面図である。 20
- 【図 17】(A) はターミナル基板が取付けられた基板取付枠を示す斜視図、(B) は (A) の K-K 断面、(C) は (B) の L-L 断面図である。
- 【図 18】遊技枠の背面における球タンク部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。
- 【図 19】(A) は遊技枠の背面における球タンク部の周辺を示す平面図、(B) は (A) の M-M 断面図である。
- 【図 20】遊技枠の背面における第 1 誘導通路形成部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。
- 【図 21】遊技枠の背面における第 1 誘導通路形成部の周辺を示す平面図である。 30
- 【図 22】(A) は図 21 の N-N 断面図、(B) はねじ部材の回転状態を示す図、(C) は図 21 の O-O 断面図である。
- 【図 23】(A) は図 21 の P-P 断面図、(B) は図 21 の Q-Q 断面図である。
- 【図 24】図 21 の R-R 断面図である。
- 【図 25】図 21 の S-S 断面図である。
- 【図 26】(A) は球止め部材が第 1 状態であるときのねじ部材の滞留状態、(B) は (A) の T-T 断面図、(C) は球止め部材が第 2 状態であるときのねじ部材の滞留状態、(D) は (C) の U-U 断面図である。
- 【図 27】ねじ部材の移動状況を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。
- 【図 28】カバー部上の遊技球の移動状態を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。 40
- 【図 29】(A) は変形例としてのカバー部を示す概略背面図、(B) はケーブルがカバー部に交差するように配線された状態を示す概略背面図である。
- 【図 30-1】特徴部 053SG における遊技機の構成を示すブロック図である。
- 【図 30-2】実施例 1 における遊技制御基板の実装面を示す図である。
- 【図 30-3】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。
- 【図 30-4】実施例 1 における遊技制御基板に入力回路及び出力回路が実装された状態の実装面を示す図である。
- 【図 30-5】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図である。
- 【図 30-6】実施例 1 における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した 50

配線パターンを示す図である。

【図 30-7】実施例 1 における遊技制御基板の実装面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

【図 30-8】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

【図 30-9】実施例 1 における遊技制御基板に実装された低電圧部品と高電圧部品の接続態様を示す回路図である。

【図 30-10】実施例 1 における遊技制御基板の実装面に実装されたコネクタの構成を示す図である。

【図 30-11】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成されたコネクタ周辺の配線パターンを示す図である。

【図 30-12】実施例 1 における遊技制御基板が基板ケースに収納された状態を示す図である。

【図 30-13】実施例 1 における遊技制御基板に実装された遊技制御用マイクロコンピュータへのバックアップ電源の供給に係る回路図である。

【図 30-14】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンを示す図である。

【図 30-15】実施例 1 における遊技制御基板の実装面に形成された配線パターンとハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンとの関係を示す図である。

【図 30-16】実施例 1 における遊技制御基板が遊技機に取付けられた状況の一例を示す図である。

【図 30-17】実施例 1 における遊技制御基板が遊技機に取付けられた状況の一例を示す図である。

【図 30-18】実施例 2 における遊技制御基板の実装面を示す図である。

【図 30-19】実施例 2 における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

【図 30-20】実施例 2 における遊技制御基板のハンダ面に遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に関連して形成された配線パターンを示す図である。

【図 30-21】実施例 2 における遊技制御基板の実装面に遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に関連して形成された配線パターンを示す図である。

【図 30-22】実施例 2 における遊技制御基板における遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に係る回路図である。

【図 30-23】実施例 3 における遊技制御基板に実装される特定電子部品の構造を示す斜視図であり、(A)は、特定電子部品の上方からの斜視図であり、(B)は、特定電子部品の下方からの斜視図である。

【図 30-24】実施例 3 における遊技制御基板に特定電子部品がハンダ付けされた状態を示す断面図である。

【図 31】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 32】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 33】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 34】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 35】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 36】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 37】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 38】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 39】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 40-1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 40-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 40-3】画像表示装置の正面図である。

10

20

30

40

50

- 【図４０－４】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図４０－５】各乱数を示す説明図である。
- 【図４０－６】（Ａ）は、表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は、表示結果判定テーブル２を示す説明図である。
- 【図４０－７】（Ａ）は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当たりの内容を示す図である。
- 【図４０－８】変動パターンを例示する図である。
- 【図４０－９】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
- 【図４０－１０】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図４０－１１】（Ａ）は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、（Ｂ）は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図であり、（Ｃ）はアクティブ表示バッファの構成例を示す図である。 10
- 【図４０－１２】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図４０－１３】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図４０－１４】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図４０－１５】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。
- 【図４０－１６】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図４０－１７】先読予告としての保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
- 【図４０－１８】特定表示表示開始演出実行処理の一例を示すフローチャートの一部である。 20
- 【図４０－１９】特定表示表示開始演出Ａの演出態様を示す図である。
- 【図４０－２０】特定表示表示開始演出Ｂの演出態様を示す図である。
- 【図４０－２１】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図４０－２２】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図４０－２３】前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出態様を示す説明図である。
- 【図４０－２４】入賞時フラッシュ演出の実行割合を示す図である。
- 【図４０－２５】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図４０－２６】（Ａ）は遊技効果ランプが高輝度（Ｃ１）で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図であり、（Ｂ）は遊技効果ランプが消灯している状態のパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図４０－２７】遊技効果ランプが低輝度（Ｃ２）で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図と、遊技効果ランプが低輝度で点灯している状態における遊技効果ランプの発光態様の遷移を示すパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図４０－２８】入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図４０－２９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。 40
- 【図４０－３０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図４０－３１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図４０－３２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図４０－３３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図４０－３４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合 50

合の演出態様を示す図である。

【図４０－６０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－６１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－６２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－６３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－６４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－６５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－６６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－６７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－６８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－６９】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図４０－７０】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－７１】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－７２】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－７３】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－７４】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－７５】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－７６】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－７７】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－７８】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－７９】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－８０】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－８１】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－８２】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－８３】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入

10

20

30

40

50

賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－８４】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－８５】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－８６】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－８７】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－８８】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－８９】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－９０】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示、可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図４０－９１】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－９２】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－９３】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－９４】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－９５】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－９６】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－９７】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－９８】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－９９】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１００】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１０１】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１０２】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１０３】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１０４】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１０５】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１０６】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１０７】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

10

20

30

40

50

【図４０－１０８】変形例における入賞時フラッシュ用ランプとシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図４０－１０９】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１１０】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１１１】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１１２】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

10

【図４０－１１３】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１１４】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１１５】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１１６】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１１７】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

20

【図４０－１１８】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図４０－１１９】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートと、入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するタイミングの決定割合を示す図である。

【図４０－１２０】変形例における保留表示・アクティブ表示の表示態様と各表示居態様の示唆内容及び入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合を示す図である。

【図４０－１２１】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図４０－１２２】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

30

【図４０－１２３】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図４０－１２４】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－１２５】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－１２６】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－１２７】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

40

【図４０－１２８】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－１２９】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－１３０】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

50

【0012】

(形態)

形態1の遊技機は、

遊技媒体(例えば、遊技球P)を貯留可能な貯留部(例えば、球タンク形成部201)と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部(例えば、払出装置200)と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路(例えば、第1誘導通路や第2誘導通路)を形成する誘導通路形成部(例えば、第1誘導通路形成部202や第2誘導通路形成部204)と、

を備える

ことを特徴としている。

10

【0013】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部(例えば、第1カバー体310のカバー部314、第2カバー体320のカバー部324、第3カバー体330のカバー部334)を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材(例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16)の前記誘導通路形成部(例えば、第1誘導通路形成部202)への落下を制限するための所定制限部(例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336)が設けられている(図22、図24参照)

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【0014】

形態3の遊技機は、形態2に記載の遊技機であって、

前記所定制限部(例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336)は、前記カバー部上に落下した遊技媒体を滞留させることなく該カバー部上から落下可能に設けられている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定制限部に遊技媒体が滞留することがなく、常にねじ部材を滞留させることが可能な状態を維持できるため、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

30

【0015】

形態4の遊技機は、形態2または3に記載の遊技機であって、

前記所定制限部は、前記カバー部上に落下したねじ部材(例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16)を該カバー部上に滞留させることが可能な第1滞留部(例えば、長孔316A～316C)と第2滞留部(例えば、凹溝326A～326C)とを含み、

前記第2滞留部は、前記第1滞留部よりも前記払出部(例えば、払出装置200)に近い位置に設けられ、該第1滞留部よりも大きい(L22B>L21)

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、払出部に近づくにつれてねじ部材が滞留部に滞留されやすくなるため、カバー部上に落下したねじ部材が移動して誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【0016】

形態5の遊技機は、形態1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部(例えば、第1誘導通路形成部202)に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材(例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16)の前記払出部(例えば、払出装置200)への移動を制限するための特定制限部(例えば、孔部271A～271H)が複数設けられている(図12、図27参照)

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0017】

形態6の遊技機は、形態5に記載の遊技機であって、

前記特定制限部は、複数の孔部（例えば、孔部271A～271H）であり、

前記複数の孔部のうち少なくとも2以上の孔部は、前記誘導通路形成部に混入したねじ部材を前記払出部に到達する前に前記誘導通路形成部外に落下させることが可能な大きさを有する（ $L11 > L2$ 、図11参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部にねじ部材が混入しても孔部から誘導通路形成部外に落下させることができるため、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材により遊技媒体の流下が阻害されることを防止することができる。

【0018】

形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

前記複数の孔部は、それぞれ大きさが異なり、

前記複数の孔部のうち最も大きい所定孔部は、前記払出部に最も近い位置に設けられている（例えば、孔部271Hの左右寸法 $L12$ は他の孔部271A～271Gの左右寸法より大きい。図12参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定孔部からねじ部材を好適に誘導通路形成部外に落下させることができるため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0019】

形態8の遊技機は、形態6または7に記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）の上面において前記カバー部（例えば、第1カバー体310のカバー部314、第2カバー体320のカバー部324、第3カバー体330のカバー部334）により覆われていない非被覆領域（例えば、非被覆領域350）があり、

複数の前記特定制限部のうち少なくとも一部（例えば、孔部271B～271H）は、前記誘導通路形成部における前記非被覆領域に対応する位置に設けられている（図27参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が非被覆領域から誘導通路形成部に混入しても、孔部から誘導通路形成部外に落下させることができる。

【0020】

形態9の遊技機は、形態1～8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部201）が設けられた遊技枠（例えば、遊技機用枠3）を備え、

前記貯留部は、

前記遊技枠の所定部（例えば、第1突出部224）の上面側に配置され、

前記所定部の上面との間にねじ部材が進入しないように該所定部の上面に近接または当接している（ $L30 < L1$ 、図19（B）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が遊技枠の所定部と貯留部との間に入り込んで部材が破損してしまうことを防止することができる。

【0021】

形態10の遊技機は、形態1～9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）よりも下方位置に取付けられる第1基板（例えば、主基板11、演出制御基板12など）と、

前記誘導通路形成部よりも上方位置に取付けられる第2基板（例えば、ターミナル基板210）と、

を備え、

前記第1基板はねじ部材を用いた取付方法により取付けられる一方で、前記第2基板はねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法により取付けられる（例えば、基板ケース11A、12Aなどはねじ部材により遊技盤2に取付けられる一方で、ターミナル基板210は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部235及び係止部236からなる係止手段を用いて基板取付枠211に取付けられる。図17参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

10

【0022】

形態11の遊技機は、形態10に記載の遊技機であって、

前記第2基板は、所定の信号を前記遊技機の外部に出力するための配線（例えば、ケーブルC）が接続される外部出力用基板（例えば、ターミナル基板210）であり、

前記第1基板は、前記外部出力用基板よりも接続される配線数が少ない（例えば、第1誘導通路形成部202の上方に設けられる第1基板としてのターミナル基板210の複数の接続孔部231に接続可能なケーブルCの接続本数は第1本数（例えば、20本）とされている一方で、第1誘導通路形成部202の下方に設けられる主基板11や演出制御基板12などの第2基板にも各々の信号線が接続されるが、第1本数より少ない本数である第2本数（例えば、10本）とされている。）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、接続する配線数が多く配線接続作業の際に外力が加わりやすい第2基板がねじ部材で取付けられないことで、外部出力用基板に外力が加わることによりねじ部材が外れて誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【0023】

形態12の遊技機は、形態10または11に記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部201）が設けられた遊技枠（例えば、遊技機用枠3）と、

前記外部出力用基板を前記遊技枠に取付けるための取付枠（例えば、基板取付枠211）と、

30

を備え、

前記取付枠は、該取付枠に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への移動を制限するための取付枠制限部（例えば、凹部242）を有する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、外部出力用基板の取付枠を利用して、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0024】

形態13の遊技機は、形態1～12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）の周辺に、該誘導通路形成部に向けて移動してきたねじ部材（例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための特別制限部（例えば、凹部280、290、214、242、243）が設けられている（図22（C）、図23（A）（B）、図24参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【0025】

形態14の遊技機は、形態13に記載の遊技機であって、

前記特別制限部は、前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）に向け

50

て移動してきたねじ部材（例えば、ねじ部材 N 1 ～ N 6、N 1 1 ～ N 1 6）を該誘導通路形成部に到達する前に滞留させることが可能な特別滞留部（例えば、凹部 2 8 0、2 9 0、2 1 4、2 4 2、2 4 3）であり、被取付部に取付けられたねじ部材の下方に設けられ、

前記被取付部から外れたが前記特別滞留部に滞留しなかったねじ部材が前記カバー部に向けて移動可能である（図 2 2（C）、図 2 3（A）（B）、図 2 4 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、被取付部から外れたねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【0026】

10

形態 1 5 の遊技機は、形態 1 3 または 1 4 に記載の遊技機であって、

前記特別滞留部は、ねじ部材の少なくとも一部を収容可能な凹部（例えば、凹部 2 8 0、2 9 0、2 1 4、2 4 2、2 4 3）であり、

前記凹部の深さは、ねじ部材が収容された状態において該ねじ部材の一部が突出する深さである（図 2 2（C）、図 2 3（A）（B）、図 2 4 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、凹部に滞留したねじ部材を容易に取出すことができる。

【0027】

形態 1 6 の遊技機は、形態 1 ～ 1 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2）の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第 3 カバー体 3 3 0 のカバー部 3 3 4）を備え、

20

前記カバー部は、前記払出部側に向けて下方に傾斜するように設けられ、

前記カバー部における傾斜方向の前記払出部側に、該カバー部上に落下したねじ部材を該カバー部に滞留させることが可能な特定部（例えば、球止め部材 3 4 0）が設けられている（図 1 5、図 2 6、図 2 7 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0028】

30

形態 1 7 の遊技機は、形態 1 6 に記載の遊技機であって、

前記特定部（例えば、球止め部材 3 4 0）は、前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2）の遊技媒体（例えば、遊技球 P）を流下可能とする第 1 状態と、前記誘導通路形成部の遊技媒体を流下困難または流下不能とする第 2 状態と、に変化可能であり（例えば、回動部 3 4 1 が起立位置に位置し、前壁部 3 4 1 A がスリット 3 4 4 から上方に逸脱して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 2 0 4 に流下可能とする第 1 状態と、回動部 3 4 1 が傾倒位置に位置し、前壁部 3 4 1 A がスリット 3 4 4 に挿入され遊技球に接触可能となり、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 2 0 4 に流下不能（または流下困難）とする第 2 状態と、に変化可能とされている。）

前記特定部が前記第 2 状態のときの方が、前記第 1 状態のときよりもねじ部材が滞留しやすい（図 2 6 参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0029】

形態 1 8 の遊技機は、形態 1 6 または 1 7 に記載の遊技機であって、

前記カバー部は、

前記カバー部上に落下したねじ部材を該カバー部上に滞留させることが可能な滞留部（例えば、長孔 3 1 6 A ～ 3 1 6 C、凹溝 3 2 6 A ～ 3 2 6 C、凹部 3 3 6）が設けられた第 1 カバー部（例えば、第 1 カバー体 3 1 0 のカバー部 3 2 4、第 2 カバー体 3 2 0 の

50

カバー部 3 2 4) と、

前記第 1 カバー部とは異なり前記特定部が設けられた第 2 カバー部 (例えば、第 3 カバー部 3 3 0 のカバー部 3 3 4) と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0030】

形態 19 の遊技機は、形態 18 に記載の遊技機であって、

前記第 2 カバー部 (例えば、第 3 カバー部 3 3 0 のカバー部 3 3 4) は、緩み止め部 (例えば、フランジ部 F) を有するねじ部材 (例えば、ねじ部材 N 1 6) にて取付けられている (図 8 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0031】

形態 20 の遊技機は、形態 1 ～ 19 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記貯留部 (例えば、球タンク形成部 2 0 1) が設けられた遊技枠 (例えば、遊技機用枠 3) を備え、

前記貯留部は、緩み止め部を有するねじ部材 (例えば、ねじ部材 N 1 1 ～ N 1 4) によって複数個所で前記遊技枠に取付けられ、

前記貯留部及び前記誘導通路形成部 (例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2) を前記遊技枠に取付けるためのねじ部材は、該遊技枠から外れても前記誘導通路形成部外に落下するように取付けられている (図 8 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、貯留部を取付けるねじ部材を遊技枠から外れにくくする一方で、貯留部と誘導通路形成部を取付けるねじ部材は、外れたとしても誘導通路形成部外に落下するため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0032】

形態 21 の遊技機は、形態 20 に記載の遊技機であって、

前記貯留部 (例えば、球タンク形成部 2 0 1) 及び前記誘導通路形成部 (例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2) を前記遊技枠 (例えば、遊技機用枠 3) に取付けるための複数のねじ部材のうち、前記遊技機の周縁部近傍の所定ねじ部材 (例えば、ねじ部材 N 1 2) は、アース線 (例えば、アース線 2 2 6) を取付けるためのねじ部材と兼用されている (図 8 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材を減らすことができるため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0033】

形態 22 の遊技機は、形態 20 または 21 に記載の遊技機であって、

前記貯留部 (例えば、球タンク形成部 2 0 1) を前記遊技枠 (例えば、遊技機用枠 3) に取付けるためのねじ部材 (例えば、ねじ部材 N 1 1 ～ N 1 4) は、該遊技枠を補強するための金属部材 (例えば、金属板 2 2 2) に取付けられている (図 8 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、貯留部を強固に取付けることができる。

【0034】

形態 23 の遊技機は、形態 20 ～ 22 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技枠 (例えば、遊技機用枠 3) における前記誘導通路形成部 (例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2) の上方位置に取付けられているねじ部材 (例えば、ねじ部材 N 3 ～ N

10

20

30

40

50

6) は、前記緩み止め部を有するねじ部材とは異なるねじ部材であることを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0035】

形態24の遊技機は、形態20～23のいずれかに記載の遊技機であって、前記遊技枠（例えば、遊技機用枠3）に着脱可能な遊技盤（例えば、遊技盤2）を備え

、前記遊技盤における前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）よりも下方の領域には、落下してきたねじ部材を流下させることが可能な傾斜面（例えば、カバー120の上壁部220H）が設けられている（図18～図20、図27参照）ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部から遊技盤に落下したねじ部材が跳ねて再び誘導通路形成部に混入されることを防止することができる。

【0036】

形態25の遊技機は、形態1～24のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、変形例1のカバー部360）を備え、

前記誘導通路形成部は、

一側方（例えば、左側方）に向けて下側に傾斜するように延設される第1通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）と、

前記第1通路形成部の下側の端部から下方に向けて延設される第2通路形成部（例えば、第2誘導通路形成部204）と、

を有し、

前記カバー部は、該カバー部上に落下したねじ部材が移動して下側の端部から前記誘導通路形成部外に落下するように前記第1通路形成部に沿って設けられる（図29（A）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0037】

形態26の遊技機は、形態2～25のいずれかに記載の遊技機であって、

前記カバー部（例えば、変形例1のカバー部360）における前記所定制限部（例えば、凹部361）の近傍位置に、前記誘導通路形成部に対し交差するように配線（例えば、ケーブルCH）が設けられている（図29（B）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が配線に引っ掛かり所定制限部に滞留しやすくなる。

【0038】

（パチンコ遊技機1の構成等）

まず、パチンコ遊技機1の構成を説明する。尚、以下の説明においては、遊技者が位置する方向をパチンコ遊技機1の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ遊技機1の前方に位置する遊技者から見たときの上下左右の方向を基準として説明する。

【0039】

図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域Yが形成され、この遊技領域Yには、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠3には、ガラス窓50aを有するガラス扉枠50が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠50により遊技領域Yを開閉できるようになっており、ガラス扉枠50を閉鎖したときにガラス窓50aを通し

10

20

30

40

50

て遊技領域 Y を透視できるようになっている。

【0040】

図 1 に示すように、遊技盤 2 は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール 2 b 等が設けられた盤面板と、該盤面板の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材と、から構成されている。尚、遊技盤 2 は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール 2 b 等が設けられた盤面板にて構成されていてもよい。

【0041】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域 Y の左下）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう。）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0042】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0043】

尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【0044】

遊技盤 2 における遊技領域 Y の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。尚、遊技盤 2 における開口 2 c には枠状のセンター飾り枠 5 1 が設けられている。

【0045】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームと同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0046】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0047】

10

20

30

40

50

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0048】

また、遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下）には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0049】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

10

【0050】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【0051】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、ソレノイド81によって開閉駆動される始動入賞口扉を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに始動入賞口扉が閉鎖位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに始動入賞口扉が開放位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、一對の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。また、第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。

20

30

【0052】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0053】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

40

【0054】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0055】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

50

【0056】

一般入賞口を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0057】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域Yの左下）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「—」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

10

【0058】

画像表示装置5の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したに基づき、普図ゲームが実行される。

【0059】

普通図柄表示器20の下方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0060】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域Yの最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口（図示略）が設けられている。

20

【0061】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域Y周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

【0062】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【0063】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域Yに向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

30

【0064】

遊技領域Yの下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される払出口が設けられている。尚、打球供給皿（下皿）が設けられていてもよい。

【0065】

遊技領域Yの下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

40

【0066】

遊技領域Yの下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

【0067】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が

50

設けられていてもよい。

【0068】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域Yに向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【0069】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

【0070】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始される。

【0071】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0072】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば4）までその実行が保留される。

【0073】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0074】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0075】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0076】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0077】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊

10

20

30

40

50

技状態と同様の開放状態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。尚、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

【0078】

大当たり遊技状態が終了した後は、上記大当たり種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0079】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当たり」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0080】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当たり」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当たり」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0081】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0082】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当たり」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0083】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0084】

小当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。尚、特図ゲームの表示結果として「小当たり」がなくてもよい。

【0085】

尚、遊技状態は、大当たり遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0086】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該

10

20

30

40

50

表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 Rからの音声出力、遊技効果ランプ 9の点灯や消灯、可動体 3 2の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0087】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

10

【0088】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0089】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

20

【0090】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0091】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

30

【0092】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。尚、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

40

【0093】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果

50

が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0094】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0095】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0096】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。尚、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当たり遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当たり遊技状態の終了後と大当たり遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

20

【0097】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

30

【0098】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板37（図3参照）、情報端子基板、発射制御基板、電源基板91（図3参照）などといった、各種の基板が配置されている。

【0099】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

40

【0100】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。

【0101】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の

50

進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。尚、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0102】

また、CPU 103 は、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、特図表示結果判定用、大当り種別判定用、変動パターン判定用などの乱数値をそれぞれ抽出して、第 1 特図保留記憶部や第 2 特図保留記憶部における空きエントリの最上位に格納（記憶）する始動入賞処理を実行する。

10

【0103】

また、CPU 103 は、第 1 特図保留記憶部や第 2 特図保留記憶部に記憶されている保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定や、特図表示結果判定用の乱数値を示す数値データに基づき、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する特別図柄通常処理を実行する。つまり、CPU 103 は、特図ゲームの変動表示を開始するときに、始動入賞が発生したときに記憶した乱数値に基づいて、当該変動表示の表示結果として大当り表示結果を導出表示するか否かを決定（抽選）する処理を実行する。

20

【0104】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0105】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普通図柄保留表示器 25C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

30

【0106】

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ 23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0107】

ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

40

【0108】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0109】

50

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0110】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【0111】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【0112】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【0113】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0114】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0115】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0116】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0117】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0118】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0119】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ラ

10

20

30

40

50

ンプ信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0120】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0121】

(パチンコ遊技機の背面構造)

次に、図3～図7に基づいて、パチンコ遊技機1の背面構造について説明する。図3は、パチンコ遊技機を示す背面図である。図4は、パチンコ遊技機を示す左側面図である。図5は、遊技盤が取付けられた遊技機用枠を示す平面図である。図6は、パチンコ遊技機を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図7は、遊技機枠から遊技盤が取外された状態を示す斜視図である。尚、図5～図7においてガラス扉枠50の図示は省略している。

10

【0122】

図3～図7に示すように、パチンコ遊技機1は、遊技盤2と、遊技盤2が着脱可能に設けられる遊技機用枠3と、遊技機用枠3の左側辺を中心として該遊技機用枠3の前面を開閉可能に設けられたガラス扉枠50と、遊技機用枠3を左側辺を中心として開閉可能に支持する四角枠状の外枠60と、を有し、遊技場に設置された遊技島(図示略)に外枠60を固定することにより遊技島に設置できるようになっている。

【0123】

20

遊技機用枠3の背面上部には、遊技島(図示略)の内部に設けられた遊技球(以下、遊技球Pと言うこともある)の循環経路から補給装置150(図3、図4参照)を介して供給される遊技球を貯留可能な貯留部を形成する球タンク形成部201と、球タンク形成部201に貯留された遊技球を左側に向けて誘導する第1誘導通路を形成する第1誘導通路形成部202と、からなる第1通路形成体203が、遊技機用枠3の上辺部3Aに沿うように左右方向に延設されている。また、第1誘導通路形成部202の上方位置には、後述するターミナル基板210が設けられている。

【0124】

補給装置150は、遊技島の循環経路の遊技球を誘導可能なノズル等からなる誘導部材150Aと、該誘導部材150Aにより導かれた遊技球を所定数(例えば、10個など)ずつ送出することが可能なスプロケット(図示略)、該スプロケットを駆動する駆動源(図示略)、外枠60の開口が遊技機用枠3により閉鎖される閉鎖状態であるときに該遊技機用枠3に押圧されるレバースイッチ(図示略)と、を有し、閉鎖状態においてレバースイッチ(図示略)が遊技機用枠3にて押圧されているときにはスプロケットにて送出された遊技球が球タンク形成部201に落下可能となり、開放状態においてレバースイッチ(図示略)が遊技機用枠3にて押圧されていないときにはスプロケットにて送出された遊技球が落下不能に保持される。そして、外枠60が閉鎖状態であるときに球タンク形成部201に貯留されている遊技球数が減少すると、駆動源によりスプロケットが回転して遊技球が所定個数ずつ送出され球タンク形成部201に供給されるようになっている。また、補給装置150は、複数の部材を複数のねじ部材(図示略)により組付けることによりケース体150Bが構成され、該ケース体150Bが複数のねじ部材(図示略)を用いて遊技島の所定個所に固設されている。

30

40

【0125】

また、第1誘導通路形成部202により左側に誘導された遊技球を下方に誘導する第2誘導通路を形成する第2誘導通路形成部204と、第2誘導通路形成部204により誘導された遊技球を払出すことが可能な払出部を構成する払出装置200と、払出装置200により払出された遊技球を上皿に誘導する、つまり、遊技者に遊技球を払出すための払出通路を形成する払出通路形成部205と、第2誘導通路形成部204により誘導された遊技球を払出装置200から払出通路形成部205に払出すことなく、パチンコ遊技機1の外部に排出するためにパチンコ遊技機1の背面側下部に設けられた図示しない排出部(図

50

示略)に誘導する球抜き通路を形成する球抜き通路形成部206と、からなる第2通路形成体207が、遊技機用枠3の背面左側辺部に沿うように上下方向に延設されている。

【0126】

払出装置200は、略直方体状に形成されるケース体からなり、内部には遊技球を所定球数(例えば、1球)ずつ払い出すためのスプロケット、該スプロケットを回転させるための払出モータ、遊技球の流路を払出通路と球抜き通路とに切り替え可能な切替弁、該切替弁の切り替え操作を行うための操作レバー等が設けられている。また、遊技機用枠3の背面下部には、電源基板91が収納された基板ケース91Aや払出制御基板37が収納された基板ケース37A等が設けられている。

【0127】

尚、本実施の形態では、第2誘導通路の所定個所に遊技球を検出可能な球切れスイッチ(図示略)が設けられており、CPU103は、球切れスイッチ(図示略)からの検出信号の入力状態に基づいて、払出装置200の上流側の第2誘導通路に払出するための遊技球があるか否かを常時監視している。そして、球切れスイッチ(図示略)のオフ状態が所定時間以上継続した場合、球詰まりなど何らかの理由で遊技球が払出装置200に供給されていない、つまり、補給エラーが発生したと判定し、払出装置200による払出動作を中止する。また、主基板11に接続される所定の表示器(図示略)にて補給エラー表示を行うとともに、補給エラーコマンドを演出制御基板12に出力することで、演出制御用CPU120にガラス扉枠50の前面所定個所に設けられた遊技効果ランプ9をエラー態様にて発光させるなどして、補給エラーが生じている旨の報知処理を実行可能である。

【0128】

図7に示すように、遊技機用枠3の略中央部に形成された開口部221には、遊技機用枠3の前面側から遊技盤2が着脱可能に配置される。遊技盤2は、前述した盤面板及びスペーサ部材からなる板状体2aと、板状体2aの前面側に設けられる各種遊技用部品(例えば、障害釘や入賞装置など)や、板状体2aの背面側に設けられる画像表示装置5、可動体32を有する演出装置や、演出制御基板12が収納された基板ケース12A、主基板11が収納された基板ケース11A等の電子部品や、板状部及び演出装置や電子部品等を保護するカバー体220と、を含む構造体とされている。

【0129】

尚、基板ケース11A、12A、91A、37Aは、透明な合成樹脂材からなるベース部材とカバー部材とにより各基板を内部に収納可能に構成され、これらのうち基板ケース11A、12Aにあつては、各々1個または複数のねじ部材N20、N21(図3参照)により遊技機用枠3または遊技盤2に取付けられ、基板ケース91A、37Aは係止手段(図示略)により遊技機用枠3または遊技盤2に取付けられている。また、カバー体220は、透明な合成樹脂材により前面が開口する箱状に形成され、背面の一部は右側辺を中心として回動可能な開閉部220Aとされ、遊技盤2の背面の一部を開閉可能とされている。

【0130】

図4～図6に示すように、遊技機用枠3の背面に設けられた第1通路形成体203、第2通路形成体207と、遊技盤2の背面を構成するカバー体220は、遊技機用枠3により外枠60を閉鎖した状態において、外枠60よりも後方に突出する。特に第1通路形成体203は、球タンク形成部201の上面開口が遊技機用枠3の背面上部における外枠60の上板の後方位置に配置されるように設けられていることで、パチンコ遊技機1の外枠60を遊技島(図示略)に固定した状態において、遊技島の上方の循環経路から補給装置150を介して球タンク形成部201に遊技球を供給できるようになっている。

【0131】

(第1通路形成体203の取付構造)

次に、第1通路形成体203の遊技機用枠3への取付構造について、図8及び図9に基づいて説明する。図8は、通路形成体の遊技機用枠への取付構造を示す分解斜視図である。図9は、遊技機用枠の背面上部を示す拡大背面図である。

【0132】

図8及び図9に示すように、遊技機用枠3は、正面視略長形状をなす枠体であり、遊技盤2を取付けるための開口部221が形成されており、開口部221の上方の上辺部3Aの背面には、補強用の金属板222が左右方向に向けて設けられている。また、金属板222の背面には、第1通路形成体203を遊技機用枠3に取付けるための取付部材223が取付けられている。

【0133】

取付部材223は、合成樹脂材により金属板222を背面側から被覆可能に形成され、前後方向を向く複数の取付孔H1～H5に背面側から取付けたねじ部材N1～N5を、金属板222に形成された複数のねじ孔に各々螺入することで金属板222に取付けられている。取付部材223の右側には、板状の第1突出部224が後方に向けて突設され、取付部材223の左側には、上壁部225A、後壁部225B及び左右の側壁部225Cからなる立体状の第2突出部225が後方に向けて突設されている。

【0134】

第1突出部224は、第2突出部225の上壁部225Aより下方位置から後方に向けて突出しており、その上側には球タンク形成部201が配置される。また、第2突出部225の後壁部225Bの後側には、第1誘導通路形成部202が配置されるとともに、その上側には、ターミナル基板210を取付けるための基板取付枠211が取付けられている。基板取付枠211は、下辺から下方に突設された係止片212を後壁部225Bに形成された係止孔213に挿入した状態で、上部に形成された取付孔H6に背面側から取付けたねじ部材N6を、取付部材223に形成されたねじ孔に螺入することで取付部材223に取付けられる。

【0135】

このように取付部材223は、後方に突出する第1突出部224と第2突出部225とを有することで、遊技盤2の上方を覆うように形成されている。よって、遊技島の上部から球タンク形成部201に供給される遊技球などが遊技盤2内に進入することが防止されている。つまり、取付部材223は遊技盤2の保護カバーとして機能している。

【0136】

第1通路形成体203は、複数の取付孔H11～H14に背面側から取付けたねじ部材N11～N14、及び取付孔H15に上側から取付けたねじ部材N15を、取付部材223に形成された複数のねじ孔に各々螺入することで取付部材223に取付けられている。尚、取付孔H12に取付けるねじ部材N12は、第1通路形成体203に帯電した電気を除去するためのアース線226を第1通路形成体203に取付けるためのねじ部材と兼用されている。また、第1通路形成体203の上部には、後述する第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330が取付けられている。第3カバー体330は、取付孔H16に上方から取付けたねじ部材N16を第1通路形成体203の後壁に形成されたねじ孔に螺入することで第1通路形成体203に取付けられている。

【0137】

上記したねじ部材N1～N6、N11～N16は、図8中拡大図に示すように、雄ねじ部NSと頭部NHとからなり、このうち、ねじ部材N1、N2、N11～N16は、頭部の座面に緩み止め部としてのフランジ部Fが一体に形成されたフランジ付きねじとされ、座面の接地面積を広くして摩擦力を高めることで、ねじ部材N3～N6に比べて緩みにくいねじ部材とされている。

【0138】

例えば、各ねじ部材N1～N6、N11～N16の雄ねじ部NSの直径L1は約1～3mm、頭部NHの直径L2は約4～7mmとされ、フランジ部Fの直径L3は、頭部NHの直径L2よりも長寸で約8～10mmとされている。

【0139】

尚、ねじ部材N1～N6、N11～N16の大きさ、種類などは任意であり、直径L1～L3の寸法も上記した寸法に限定されるものではない。また、フランジ付きねじからな

10

20

30

40

50

るねじ部材N 1、N 2、N 1 1～N 1 6は、フランジ部F（座金）が一体に形成されたねじ部材であるが、フランジ部Fの替わりに、ねじ部材とは別個のワッシャをねじ部材に装着して取付けてもよく、フランジ部Fやワッシャが本発明の緩み止め部を構成する。また、ねじ部材は、ビスやボルト等、緩むと被取付部から離脱してしまう部材を含むものとする。また、緩み止め部は、頭部NHやフランジ部F（座金）の裏面に凹凸状に形成された頭部NHの回止め部や接着剤等も含まれる。

【0140】

図8及び図9に示すように、第1通路形成体203は、遊技島の上方から供給される遊技球を球タンク形成部201にて受止めて貯留する必要があるとともに、第1誘導通路において球詰まりなどが発生しにくいように、また、球詰まりが発生した場合にこれを容易に解消することができるように上面が開放する凹状に形成されている。

10

【0141】

また、球タンク形成部201にて上下方向に重なって滞留する遊技球が第1誘導通路形成部202に流入していく箇所には第1カバー体310や第2カバー体320が上面を被覆するように配置され、また、第1誘導通路形成部202から第2誘導通路形成部204に流入していく箇所には第3カバー体330が上面を被覆するように配置されることで、遊技球が整流されるようになっている。しかし、第1通路形成体203の上面開口の一部はこれら第1カバー体310、第2カバー体320及び第3カバー体330により被覆されるが、球タンク形成部201及び非被覆領域350（図27参照）の上面開口は開放されている。

20

【0142】

一方、第1通路形成体203の周辺近傍には、遊技機用枠3や取付部材223に取付けられる複数のねじ部材N 1～N 6、N 1 1～N 1 6が配置されている。また、遊技島に固定されるパチンコ遊技機1の上方には、遊技島を構成する躯体などを組付けるためのねじ部材（図示略）や、遊技島の内部に配置される各種装置（例えば、補給装置150など）等を躯体などに取付けるためのねじ部材（図示略）や、各種装置のケース体を構成する複数の部材を組付けるための複数のねじ部材などが多数配置されている。

【0143】

これらねじ部材は、遊技島やパチンコ遊技機1に生じる振動や衝撃などにより緩んで抜け落ちてしまうと、振動や衝撃あるいは遊技機用枠3の開閉などにより転がって、球タンク形成部201や第1誘導通路形成部202の非被覆領域350から内部に落下して遊技球の誘導通路に混入する可能性がある。特に補給装置150などは、図3及び図4に示すように球タンク形成部201の直上近傍に配置されており、また、所定個数の遊技球を球タンク形成部201に送出することで遊技島の循環経路から新たな遊技球が供給される際や、遊技機用枠3が開閉する際に振動が生じやすい装置であるため、補給装置150を遊技島の躯体などに取付けるためのねじ部材（図示略）や、補給装置150のケース体150Bを構成する複数の部材を組付けるための複数のねじ部材が振動により緩んで抜け落ちた場合、球タンク形成部201や第1誘導通路形成部202内に落下する可能性が極めて高い。

30

【0144】

そして、球タンク形成部201や第1誘導通路形成部202にねじ部材が落下すると、遊技球の流下とともに払出装置200側に向けて移動し、最終的に払出装置200に混入する可能性がある。このように払出装置200にねじ部材が進入すると、スプロケットや切換え弁がねじ部材により損傷したり、球詰まりが生じて払出モータに負荷がかかり故障したり、あるいは、遊技球とともにねじ部材が遊技者に払出されてしまい、遊技者に違和感や不信感を与えてしまう虞があった。

40

【0145】

そこで本実施の形態では、以下に説明するように、第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材が払出装置200に混入して払出装置200が破損、故障したり、遊技球とともにねじ部材が遊技者に払出されることを抑制するために様々な対策が施されている。

50

【0146】

(第1通路形成体203)

次に、第1通路形成体203について、図10～図16に基づいて説明する。図10は、(A)は第1通路形成体を示す平面図、(B)は第1通路形成体を示す背面図である。図11は、(A)は図10(A)のA-A断面図、(B)は図10(A)のB-B断面図、(C)は図10(A)のC-C断面図である。図12は、(A)は第1誘導通路形成部を示す平面図、(B)は(A)のD-D断面図である。図13は、(A)は第1カバー体を示す平面図、(B)は(A)のE-E断面図、(C)は(A)のF-F断面図である。図14は、(A)は第2カバー体を示す平面図、(B)は(A)のG-G断面図、(C)は(A)のH-H断面図である。図15は、(A)は第3カバー体を示す平面図、(B)は(A)のI-I断面図、(C)は(A)のJ-J断面図、(D)は第3カバー体を示す斜視図、(E)は球止め部材を示す斜視図である。図16は、(A)は球止め部材が第1状態である状態を示す第1誘導通路形成部を示す縦断面図、(B)は球止め部材が第2状態である状態を示す第1誘導通路形成部を示す縦断面図である。

10

【0147】

図10～図12に示すように、第1通路形成体203は、導電性を有する合成樹脂材により、底壁部203Aと該底壁部203Aの周縁に立設される立壁部203Bとにより上面が開口する凹状または凹溝状に形成され、右側に配置される球タンク形成部201と、左側に配置される第1誘導通路形成部202とを有する。球タンク形成部201は、平面視横長長方形に形成され、第1誘導通路形成部202は、球タンク形成部201の左側から斜め後方に向けて延びる上流部と左右方向に延びる下流部とからなる。球タンク形成部201の前後方向の寸法は、第1誘導通路形成部202の前後方向の寸法よりも長寸とされており、第1誘導通路形成部202よりも多くの遊技球を貯留可能とされている。また、底壁部203Aは、球タンク形成部201の左側から第1誘導通路形成部202の右側に向けて漸次下方に傾斜するように形成されているため、球タンク形成部201に供給された遊技球は、球タンク形成部201及び第1誘導通路形成部202を左側に向けて自然流下するようになっている。

20

【0148】

球タンク形成部201の右側の立壁部203Bの外面には上下方向を向く取付片261が突設されており、取付片261には前後方向を向く取付孔H11、H12が上下に形成されている。また、取付片261の後側には取付片265が突設されており、取付片265には上下方向を向く取付孔H15が形成されている。第1誘導通路形成部202の左側の立壁部203Bの外面には上下方向を向く取付片262が突設されており、取付片262には前後方向を向く取付孔H14が形成されている。第1誘導通路形成部202の上流部の前側の立壁部203Bの外面には水平壁部264が前方に向けて突設されている。水平壁部264の前辺には取付片263が立設されており、取付片263には前後方向を向く取付孔H13が形成されている。

30

【0149】

そして第1通路形成体203は、これら取付孔H11～H15に取付けた複数のねじ部材N11～N15を取付部材223に形成されたねじ孔に螺入することで遊技機用枠3に取付けられる。また、水平壁部264の上面における取付片263の後方近傍位置には、平面視略四角形状をなす凹部280が形成されている。

40

【0150】

図11及び図12に示すように、第1誘導通路形成部202の上流部における底壁部203Aと後側の立壁部203Bとの角部には、孔部270A、270Bが形成されている(図11(A)参照)。孔部271A、271Bの下流側(左側)における底壁部203Aの前後方向の略中央位置には、孔部271A～271Hが下流側に向けて複数形成されている。また、第1誘導通路形成部202の下流側端部の底壁部203Aには、下方の第2誘導通路形成部204に遊技球を落下させるための連絡孔272が貫通して形成されている。

50

【0151】

第1誘導通路形成部202の途中には、遊技球を前後方向に蛇行させながら左側に向けて流下させる蛇行部273が形成されており、複数の孔部271A～271Hのうち孔部271B～271Fが蛇行部273に対応する位置に形成されている。このような蛇行部273を設けることで後続球による球圧が増大しないようにしている。

【0152】

また、第1誘導通路形成部202の前後の立壁部203B、203B下部の離間寸法L10は、遊技球の直径2R（約11mm）よりも長寸で、直径2Rの2倍の寸法（約22mm）よりも短寸とされている（ $11\text{mm} < L10 < 22\text{mm}$ ）。つまり、第1誘導通路形成部202は、遊技球を下流側に向けて1列で誘導可能に形成されている。

10

【0153】

孔部271A、271Bを除く孔部271A～271Hの前後寸法L11は、前述したねじ部材N3～N6の頭部NHの直径L2より若干長いため（ $L11 > L2$ ）、後述するようにねじ部材N3～N6が第1誘導通路形成部202に混入した場合でも孔部271A～271Hからねじ部材N3～N6が落下可能とされている。また、最下流側に形成された孔部271Hは、他の孔部271A～271Gと比べて左右寸法L12（遊技球の流下方向の寸法）が最も長いため、ねじ部材N3～N6が連絡孔272に到達する前に確実に第1誘導通路形成部202外へ落下させることができる。

【0154】

つまり、これら孔部271A～271Hは、第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材N3～N6の払出装置200への移動を制限するための特定制限部を構成している。尚、これら複数の孔部271A～271Hからは、ねじ部材以外のゴミや埃、あるいは何らかの部材等も落下可能であるため、これらにより球詰まりが生じることが防止される。

20

【0155】

（第1カバー体310）

図13（A）～図13（C）に示すように、第1カバー体310は、球タンク形成部201の前側の立壁部203Bの上端縁に沿うように延設され、立壁部203Bの上端に上方から嵌合可能な断面視下向きコ字形をなす取付部311と、取付部311の右側から後側に向けて延設される立壁部312と、立壁部312の下部から右側（球タンク形成部201側）に向けて下方に傾斜するように延びる板状の球押え部313と、立壁部312の下部から左側（第1誘導通路形成部202側）に向けて延びるカバー部314と、取付部311の前側及びカバー部314の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部315A～315Dと、から主に構成される。

30

【0156】

このように構成された第1カバー体310は、立壁部312を球タンク形成部201と第1誘導通路形成部202との境目付近に配置した状態で、取付部311を球タンク形成部201の前側の立壁部203Bの上端に上方から嵌合させることで、複数の係止部315A～315Dが立壁部203Bの外面に形成された被係止部317（図18参照）に弾性的に係止することで第1通路形成体203に取付けられる。取付けられた状態において、球押え部313が球タンク形成部201の下流側の一部を上方から被覆するように配置されるとともに、カバー部314が第1誘導通路形成部202の上流側の一部を上方から被覆するとともに、カバー部314の上面が第1誘導通路形成部202側に向けて僅かに下方に傾斜するように配置される（図9参照）。

40

【0157】

第1カバー体310が第1通路形成体203に取付けられた状態において、球押え部313が球タンク形成部201側に配置されることで、遊技島（図示略）から球タンク形成部201に供給された遊技球が上下方向に積み重なるように貯留した場合でも、遊技球が第1誘導通路形成部202側に流下していく際に球押え部313により下側に向けて押えられることで整流されるようになっている。

【0158】

50

カバー部 3 1 4 には、平面視横長長方形状をなす左右方向に延びる長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C が、互いに平行をなすように列状に配置された状態で上下に貫通して形成されている。各長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C は、前後寸法 L 2 1 が全て同一とされ、前後寸法 L 2 1 は、遊技球の直径 2 R よりも短寸であり、かつ、前述したねじ部材 N 1 ~ N 6, N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 NH の直径 L 2 よりも短寸となっている ($L 2 1 < 2 R$ 、 $L 2 1 < L 2$)。つまり、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C は、遊技球及びねじ部材 N 1 ~ N 6, N 1 1 ~ N 1 6 を落下不能な大きさに形成されている。尚、カバー部 3 1 4 の下面における各長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C の周縁からは補強用のリブが垂下されている。

【0 1 5 9】

また、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C は遊技球の流下方向に沿うように延設されているため、図 1 3 (B) (C) に示すように、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C の上部に遊技球 P が落下した場合、遊技球 P は流下方向 (左側) に向けて移動可能である。

【0 1 6 0】

(第 2 カバー体 3 2 0)

図 1 4 (A) ~ 図 1 4 (C) に示すように、第 2 カバー体 3 2 0 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上流部に沿うように形成された板状のカバー部 3 2 4 と、カバー部 3 2 4 の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部 3 2 5 A, 3 2 5 B と、から主に構成され、カバー部 3 2 4 の右側端部を第 1 カバー体 3 1 0 のカバー部 3 1 4 の左側端部に近接させた状態で、複数の係止部 3 2 5 A, 3 2 5 B が立壁部 3 0 2 B の外面に形成された被係止部 3 1 7 (図 2 0 参照) に弾性的に係止することで、第 1 通路形成体 2 0 3 に取付けられる。取付けられた状態において、カバー部 3 2 4 が第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上流側の一部を上方から被覆するとともに、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置される (図 9 参照)。

【0 1 6 1】

カバー部 3 2 4 の上面には、左右方向に延びる凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C が、互いに列状に配置された状態で形成されている。各凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C は、前後寸法 L 2 2 A ~ L 2 2 C が各々異なるが、各々遊技球の直径 2 R よりも短寸とされている ($L 2 2 A \sim L 2 2 C < 2 R$)。尚、前後寸法が最も長い中央の凹溝 3 2 6 B の前後寸法 L 2 2 B は、前述したねじ部材 N 1 ~ N 6, N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 NH の直径 L 2 よりも長寸となっている ($L 2 2 B > L 2$)。つまり、凹溝 3 2 6 B は、遊技球を収容不能、かつ、ねじ部材 N 1 ~ N 6, N 1 1 ~ N 1 6 を収容可能な大きさに形成されている。また、凹溝 3 2 6 B の前後寸法 L 2 2 B は、カバー部 3 1 4 の長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C の前後寸法 L 2 1 よりも長寸とされている ($L 2 2 B > L 2 1$)。

【0 1 6 2】

また、凹溝 3 2 6 A の前後寸法 L 2 2 A と凹溝 3 2 6 C の前後寸法 L 2 2 C は、ねじ部材 N 1 ~ N 6, N 1 1 ~ N 1 6 の雄ねじ部 NS の直径 L 1 よりも長寸であるため ($L 2 2 B > L 1$ 、 $L 2 2 C > L 1$)、少なくとも雄ねじ部 NS を収容可能な大きさとされている。

【0 1 6 3】

また、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C は遊技球の流下方向に沿うように延設され、かつ、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置されるため、図 1 4 (B) (C) に示すように、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C の上部に遊技球 P が落下した場合、遊技球 P が流下方向 (左側) に向けて誘導される。

【0 1 6 4】

(第 3 カバー体 3 3 0)

図 1 5 (A) ~ 図 1 5 (C) 及び図 1 6 に示すように、第 3 カバー体 3 3 0 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部に沿うように形成された板状のカバー部 3 3 4 と、カバー部 3 3 4 の左端の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部 3 3 5 A ~ 3 3 5 D と、背面における係止部 3 3 5 C, 3 3 5 D の間に突設されねじ部材 N 1 5 が上方から取付けられる取付孔 H 1 5 が形成された取付部 3 3 1 と、カバー部 3 3 4 の上面左端部に設けら

れた球止め部材 340 と、から主に構成され、カバー部 324 の左端の複数の係止部 335A～335D を立壁部 302B の外面に形成された被係止部 317（図 20 参照）に弾性的に係止するとともに、取付孔 H15 に取付けたねじ部材 N15 を立壁部 203B の外面に設けられたねじ孔に螺入することで第 1 通路形成体 203 に取付けられる。取付けられた状態において、カバー部 334 が第 1 誘導通路形成部 202 の下流部を上方から被覆するとともに、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置される（図 9 参照）。

【0165】

カバー部 334 は、左側から右側に向けて斜め上方に延びるように延設されており、上面における右端部から左側に向けて所定深さの凹部 336 が延設されている。右側の一部は蛇行部 273 に差し掛かるため、蛇行部 273 の形状に対応して形成されている。また、凹部 336 に対応する位置には、平面視横長コ字形をなすスリット 337 が形成されることで、左端側が上下方向に揺動するように弾性変形可能な整流板 338 が形成されているとともに、右端部には、右側に向けて下方に傾斜する傾斜板部 339 が形成されていることで、上下に積み重なった遊技球 P を底壁部 203A に向けて押し付けるように誘導しながら均すことができるようになっている（図 16 参照）。

【0166】

凹部 336 の前後寸法 L23 は、遊技球の直径 2R よりも長寸とされ、また、前述したねじ部材 N1～N6，N11～N16 の頭部 NH の直径 L2 よりも長寸となっている（ $L23 > 2R$ 、 $L23 > L2$ ）。つまり、凹部 336 は、遊技球 P 及びねじ部材 N1～N6，N11～N16 の頭部 NH を収容可能な大きさに形成されている。また、凹部 336 の前後寸法 L23 は、カバー部 324 の凹溝 326B の前後寸法 L22B よりも長寸とされている（ $L23 > L22B$ ）。

【0167】

また、凹部 336 は遊技球の流下方向に沿うように延設され、かつ、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置されるため、図 15（D）に示すように、凹部 336 の上部に遊技球 P が落下した場合、遊技球 P が流下方向（左側）に向けて誘導される。

【0168】

また、スリット 337 の前後寸法 L24 は、前述したねじ部材 N1～N6，N11～N16 の頭部 NH の直径 L2 よりも短寸となっているため（ $L24 < L2$ ）、ねじ部材 N1～N6，N11～N16 がスリット 337 から落下することはない。

【0169】

球止め部材 340 は、背面視略三角形状をなす板状の前壁部 341A と、前壁部 341A の背面側に配置される後壁部 341B と、前壁部 341A と後壁部 341B とを接続する左壁部 341C と、左壁部 341C の上端に突設される突壁部 341D と、を有する回動部 341 と、前後方向を向く円筒状の軸部 342 と、から構成される。カバー部 334 の上面左側には、軸部 342 の前後端を回動可能に支持する軸受部 343A，343B が立設されている。また、カバー部 334 における軸受部 343A の右側には、前壁部 341A を挿入可能なスリット 344 が貫通して形成されている。

【0170】

図 16 に示すように、第 3 カバー体 330 は、第 1 通路形成体 203 に取付けた状態において、カバー部 324 により第 1 誘導通路形成部 202 の下流部の上方が被覆される。カバー部 324 は、下流側（左側）に向けて底壁部 203A に近づくように下方に傾斜するように配置されるため、第 1 誘導通路形成部 202 内で上下に積み重なっている遊技球 P を流下させながら均していき、最終的に連絡孔 272 から 1 個ずつ流出させることができるようにする。特に、整流板 338 は、遊技球が接触したときに弾性変形可能であることで、球詰まりが生じない程度に遊技球を下方に押し付けるように均していく（整流していく）。

【0171】

（球止め部材 340）

球止め部材 340 は、図 16 (A) に示すように、回動部 341 が上方に起立する起立位置と右側に傾倒する傾倒位置との間で回動可能とされており、回動部 341 が起立位置に位置し、前壁部 341 A がスリット 344 から上方に逸脱して第 1 誘導通路形成部 202 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 204 に流下可能とする第 1 状態と、回動部 341 が傾倒位置に位置し、前壁部 341 A がスリット 344 に挿入され遊技球に接触可能となり、第 1 誘導通路形成部 202 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 204 に流下不能（または流下困難）とする第 2 状態、つまり、球止め状態と、に変化可能とされている。

【0172】

このように球止め部材 340 を第 2 状態とすることで、第 2 誘導通路形成部 204 への遊技球の進入を規制することができるため、この状態で第 2 誘導通路形成部 204 内の遊技球を抜き取り、払出装置 200 を取外して点検または交換したりすることが可能となる。

10

【0173】

また、図 16 (A) に示すように、球止め部材 340 が第 1 状態にあるときには、回動部 341 の右側が開放し、前壁部 341 A、後壁部 341 B、左壁部 341 C からなる平面視略コ字形の壁部により囲まれた空間部が、後述するようにねじ部材 N1～N6、N11～N16 が滞留可能な滞留部として機能する。一方、図 16 (B) に示すように、球止め部材 340 が第 2 状態にあるときには、回動部 341 が傾倒してしまうが、突壁部 341 D が通路を横切るように起立状態で位置するため、後述するようにねじ部材 N1～N6、N11～N16 を突壁部 341 D の右側に滞留させることが可能となる。

20

【0174】

（ターミナル基板 210）

次に、ターミナル基板 210 について、図 17 に基づいて図 8 を参照しながら説明する。図 17 は、(A) はターミナル基板が取付けられた基板取付枠を示す斜視図、(B) は (A) の K-K 断面、(C) は (B) の L-L 断面図である。

【0175】

図 8 及び図 17 に示すように、ターミナル基板 210 は、背面視横長長方形形状をなし、背面には、主基板 11 等と繋がる信号線ケーブル（図示略）が着脱されるケーブル接続部（図示略）と、ホールコンピュータ等の外部装置に繋がる複数本のケーブル C（図 3 参照）を接続するための複数の接続孔部 231 が設けられた実装部材 232 と、が実装されている。実装部材 232 の内部における各接続孔部 231 に対応する位置には、各ケーブル C の先端を挟持するための接続ピンチ（図示略）が設けられている。この接続ピンチを閉じる方向、即ちケーブル C の先端を挟持する方向に付勢するためのバネ（図示略）が設けられている。そして、実装部材 232 には、バネ（図示略）の付勢力に抗して各接続ピンチ（図示略）を開放させるための操作部 233 が複数設けられている。

30

【0176】

第 1 誘導通路形成部 202 の上方に設けられる第 1 基板としてのターミナル基板 210 の複数の接続孔部 231 に接続可能なケーブル C の接続本数は第 1 本数（例えば、20 本）とされている一方で、第 1 誘導通路形成部 202 の下方に設けられる主基板 11 や演出制御基板 12 などの第 2 基板にも各々の信号線が接続されるが、第 1 本数より少ない本数である第 2 本数（例えば、10 本）とされている。

40

【0177】

この操作部 233 は、各接続孔部 231 に対応して複数設けられ、側面視で略鉤状をなし、その基端側を揺動軸として前後方向に揺動される。前述の接続ピンチ（図示略）を開放させる際には、操作部 233 を上方または下方に押圧操作をして操作部 233 を揺動させることで接続ピンチ（図示略）を開放される。そして、接続ピンチが開放された状態で接続孔部 231 にケーブル C の先端を挿入し、操作部 233 の押圧操作をやめると、バネ（図示略）の付勢力によって接続ピンチが閉じるようになり、ケーブル C が保持されるようになる。尚、左右方向に並んだ各操作部 233 は、所定の操作部 233 を押圧操作する際に、隣り合う操作部 233 が押圧操作の邪魔にならないように、左右方向に交互に異な

50

る形状となっている。

【0178】

基板取付枠 211 は、下辺から下方に突設された係止片 212 を後壁部 225B に形成された係止孔 213 に挿入した状態で、上部に形成された取付孔 H6 に背面側から取付けたねじ部材 N6 を、取付部材 223 に形成されたねじ孔に螺入することで取付部材 223 に取付けられる。また、基板取付枠 211 には、横長長方形の開口部 234 が形成されている。

【0179】

基板取付枠 211 の内面には、前面側から挿入したターミナル基板 210 の周縁に係止することで、ターミナル基板 210 の前方への移動を規制する複数の規制部 235 と、規制部 235 により前方への移動が規制されたターミナル基板 210 の周縁に前面側から弾性的に係止可能な複数の係止部 236 と、ターミナル基板 210 の周縁に当接して配置位置を決定する位置決め片 237 と、を有する。よって、ターミナル基板 210 は、基板取付枠 211 の前面側から挿入し、複数の規制部 235 にて前方への移動が規制された状態で係止部 236 が弾性的に係止することで基板取付枠 211 に取付けられる。つまり、ターミナル基板 210 は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部 235 及び係止部 236 を用いて（ねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法にて）基板取付枠 211 に取付けられる。

【0180】

ターミナル基板 210 は、ケーブル C を接続可能な接続孔部 231 が複数形成されているため、複数本のケーブル C を接続孔部 231 に接続する配線作業時において、各ケーブル C に対応する操作部 233 を操作する必要がある。また、パチンコ遊技機 1 が遊技島に固定されている状態において、遊技場の店員等が点検等のために遊技機用枠 3 を開放すると、遊技島の上部から垂下されるケーブル C が外枠 60 の前方に引き回されて接続部に張力がかかることがある。つまり、ターミナル基板 210 は取付部に負荷がかかりやすいことで、ねじ部材により基板取付枠 211 や取付部材 223 に取付けるとねじ部材が緩んで外れやすくなるため、ねじ部材を用いない取付方法にて取付けている。

【0181】

また、ターミナル基板 210 が基板取付枠 211 に取付けられた状態において、ターミナル基板 210 の接続孔部 231 や操作部 233 が開口部 234 から背面側に臨むようになっている（図 17（A）参照）。また、複数の操作部 233 が後方に向けて略水平に突出するため、後述するようにこれら左右に並設される複数の操作部 233 によりねじ部材 N3～N6 を保持することができる。また、ターミナル基板 210 の下部と基板取付枠 211 の前部との間に、ねじ部材 N3～N6 を収容可能な凹部 242 が形成される。

【0182】

（ねじ部材 N1～N16 の取付状態）

次に、ねじ部材 N1～N16 の取付状態について、図 18～図 21 に基づいて説明する。図 18 は、遊技枠の背面における球タンク部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図 19 は、（A）は遊技枠の背面における球タンク部の周辺を示す平面図、（B）は（A）の M-M 断面図である。図 20 は、遊技枠の背面における第 1 誘導通路形成部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図 21 は、遊技枠の背面における第 1 誘導通路形成部の周辺を示す平面図である。図 22 は、（A）は図 21 の N-N 断面図、（B）はねじ部材の回転状態を示す図、（C）は図 21 の O-O 断面図である。図 23 は、（A）は図 21 の P-P 断面図、（B）は図 21 の Q-Q 断面図である。図 24 は、図 21 の R-R 断面図である。図 25 は、図 21 の S-S 断面図である。図 26 は、（A）は球止め部材が第 1 状態であるときのねじ部材の滞留状態、（B）は（A）の T-T 断面図、（C）は球止め部材が第 2 状態であるときのねじ部材の滞留状態、（D）は（C）の U-U 断面図である。図 27 は、ねじ部材の移動状況を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。図 28 は、カバー部上の遊技球の移動状態を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。

10

20

30

40

50

【0183】

図9、図18及び図19（A）に示すように、遊技機用枠3の背面における球タンク形成部201及びその周辺には、取付部材223を金属板222に取付けるためのねじ部材N1～N2や、第1通路形成体203を取付部材223に取付けるためのねじ部材N11、N12、N15が取付けられている。

【0184】

詳しくは、ねじ部材N1、N2は、球タンク形成部201から右側に離れ、かつ、球タンク形成部201における立壁部203Bの上端縁よりも下方位置において、背面側から前方に向けて取付けられているため、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N1、N2が緩んで後方に抜け落ちたとしても、図18に示すように球タンク形成部201内に落下する可能性は極めて低い。

10

【0185】

ねじ部材N11、N12は、球タンク形成部201の右側の立壁部203Bの外面で、かつ、球タンク形成部201の上端縁よりも下方位置において、背面側から前方に向けて取付けられているため、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N11、N12が緩んで後方に抜け落ちたとしても、図18に示すように球タンク形成部201内に落下する可能性は極めて低い。

【0186】

ねじ部材N15は、球タンク形成部201の右側の立壁部203Bの外面で、かつ、球タンク形成部201の上端縁よりも下方位置において、上側から下方に向けて取付けられているため、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N15が緩んで上方に抜け落ちたとしても、図18に示すように球タンク形成部201内に落下する可能性は極めて低い。

20

【0187】

また、ねじ部材N1、N2、N11、N12、N15は、遊技島の上方の循環経路から補給装置150により供給される遊技球を受止めて貯留するとともに多数の遊技球の荷重がかかる球タンク形成部201の周辺に配置されていることで、振動や衝撃が生じやすいので、被取付部との接地面積が大きく緩みが生じにくいフランジ付きねじ部材が使用されている。

【0188】

また、球タンク形成部201の周辺のねじ部材N1、N2、N11、N12、N15は、緩んで抜け落ちても球タンク形成部201内に落下しにくい位置、つまり、球タンク形成部201の上面開口よりも下方に配置されているので、遊技島の上方の循環経路から補給装置150により供給される遊技球を受止めて貯留するために上方が開口する球タンク形成部201内に混入することが抑制されている。

30

【0189】

また、図19（B）に示すように、球タンク形成部201は、取付部材223において後方に向けて突出する板状の第1突出部224の上面側に近接（または当接でもよい）して配置されており、底壁部203Aと第1突出部224との間の隙間L30は、ねじ部材の雄ねじ部NSの直径L1よりも短寸とされていることで（ $L30 < L1$ ）、底壁部203Aと第1突出部224との間にねじ部材が挟まって球タンク形成部201の近傍に保持されてしまうことはほぼない。

40

【0190】

また、球タンク形成部201の底壁部203Aの後部とカバー体220の上壁部220Hとの間に形成された隙間L31は、フランジ付きねじ部材の頭部L2やフランジ部Fの直径L3よりも長寸とされていることで（ $L3 > L2$ ）、隙間L31にフランジ付きねじ部材が挟まって球タンク形成部201の近傍に保持されてしまうことはほぼない。

【0191】

また、図18及び図19（B）に示すように、仮にねじ部材N15が被取付部としての取付孔H15から抜け落ちてカバー体220の上壁部220H上に落下した場合、上壁部

50

220Hは、背面側に向けて下方に傾斜していることで、落下したねじ部材N15は後方または左方のいずれかに流下するため、球タンク形成部201の近傍に保持されてしまうことはほぼない。よって、落下したねじ部材N15が球タンク形成部201の下方に設けられた各基板ケース11A, 12A, 37A, 91A内に混入し、基板の配線に接触して断線等を生じさせることを抑制できる。

【0192】

一方、図9、図20及び図21(A)に示すように、第1誘導通路形成部202及びその周辺には、取付部材223を金属板222に取付けるためのねじ部材N3～N5と、基板取付枠211を取付部材223に取付けるためのねじ部材N6と、第1通路形成体203を取付部材223に取付けるためのねじ部材N13, N14と、第3カバー体330を第1誘導通路形成部202に取付けるためのねじ部材N16と、が取付けられている。

10

【0193】

詳しくは、ねじ部材N3～N6は、第1誘導通路形成部202から前側に離れ、かつ、第1誘導通路形成部202における立壁部203Bの上端縁よりも上方位置において、背面側から前方に向けて取付けられており、また、ねじ部材N3～N6各々の取付位置と第1誘導通路形成部202との間には、取付部材223の第2突出部225が配置されていることで、ねじ部材N3～N6各々の取付位置から第1誘導通路形成部202まではある程度離れているが、第2突出部225の上壁部225Aは背面側に向けて下方に傾斜しているため、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N3～N6が緩んで後方に抜け落ちた場合、図20に示すように第2突出部225の上壁部225A上を後方に向けて移動して第1誘導通路形成部202内に落下する可能性が高い。

20

【0194】

図20～図22に示すように、ねじ部材N3は、取付部材223において、第1誘導通路形成部202の上流部から前方に離れ、かつ、立壁部203Bの上端縁よりも上方位置に形成された取付孔H3に取付けられている。また、上壁部225Aの上面における取付孔H3に対応する位置には、ねじ部材N3を取付孔H3に取付ける際に頭部NHとの干渉を避けるための凹溝227が後方に向けて直線状に延設されている。尚、凹溝227は、後側に向けて左右幅が先細りとなり浅くなるように形成されているが、上壁部225Aの上面が背面側に向けて下方に傾斜していることで、凹溝227の底面は略水平（または背面側に向けて僅かに下方に傾斜している）となっている。

30

【0195】

よって、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N3が緩んで後方に抜け落ちた場合、第2突出部225の上壁部225A上における凹溝227に落下する可能性が高い（図22(A)参照）。また、凹溝227に落下したねじ部材N3は、振動や衝撃が生じたときに後方に向けて直線状に移動するように案内されやすいが、凹溝227は後方に向けて略水平であるため、凹溝227以外の領域に比べてねじ部材N3が後方に移動しにくい。つまり、凹溝227は、第1誘導通路形成部202に向けて移動するねじ部材N3の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部を構成している。

【0196】

40

ここで、ねじ部材N3を含む全てのねじ部材は、頭部NHと雄ねじ部NSとからなることで、平坦面状の上壁部225Aの上面に落下すると頭部NHの周縁と雄ねじ部NSの先端との2点が接した状態（図22(A)参照）で傾倒する姿勢になることが多いため、図22(B)に示すように傾倒したねじ部材N3は、振動や衝撃が生じたときに、雄ねじ部NSの先端を中心として頭部NHが首を振るように回転して向きが変わることがある。よって、上壁部225Aの上面における凹溝227以外の平坦面に落下した場合や、凹溝227の後端から逸脱した場合は、後方に向けて直線的に移動することもあれば、頭部NHが首を振るように回転することで左側または右側に曲がるように移動することもある。すなわち、図20において矢印で示すように、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合は第1カバー体310上に落下する可能性が高く、後方に向けて直線的に移動した場合

50

は第2カバー体320上に落下する可能性が高く、後方に向けて左側に曲がるように移動した場合は第1誘導通路の手前の水平壁部264上に落下する可能性が高い。

【0197】

図20及び図21に示すように、取付孔H3から抜け落ちたねじ部材N3は、凹溝227の後端まで案内された後、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合、第1カバー体310のカバー部314上に落下する可能性が高い。図22(A)に示すように、カバー部314上にねじ部材N3が落下すると、ねじ部材N3は、長孔316A～316Cに対し雄ねじ部NSが交差するように傾倒したり、雄ねじ部NSが長孔316A～316Cのいずれかに挿入されるが頭部NHが抜け落ちずに係止されることで、カバー部314から第1誘導通路形成部202内に落下せずにカバー部314上に滞留することになる。つまり、長孔316A～316Cは、第1誘導通路形成部202の上面の一部を覆うように設けられたカバー部314上に落下したねじ部材N3の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部を構成している。

10

【0198】

また、図20及び図21に示すように、凹溝227の後端まで案内された後、後方に向けて直線的に移動した場合、第2カバー体320のカバー部324上または第1通路形成体203の水平壁部264上に落下する可能性が高い。図22(C)に示すように、カバー部324上にねじ部材N3が落下すると、ねじ部材N3は、凹溝326A～326Cに対し雄ねじ部NSが交差するように傾倒したり、雄ねじ部NSや頭部NHの一部が凹溝326A～326C内に収容されることで、カバー部324から第1誘導通路形成部202内に落下せずにカバー部324上に滞留することになる。つまり、凹溝326A～326Cは、第1誘導通路形成部202の上面の一部を覆うように設けられたカバー部324上に落下したねじ部材N3の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部を構成している。

20

【0199】

また、第2突出部225の後壁部225Bと第1誘導通路形成部202との間に設けられた第1通路形成体203の水平壁部264上に落下した場合は、水平壁部264上に傾倒した状態で滞留する。つまり、水平壁部264側が、後壁部225Bと第1誘導通路形成部202との間において、上壁部225A及び立壁部203Bの上端縁よりも下方に配置されていることで、上壁部225A、立壁部203B及び水平壁部264により上方が開放する凹部290が形成されているため、この凹部290内に収容され滞留することになる。つまり、凹部290は、第1誘導通路形成部202の周辺である取付孔H3と第1誘導通路形成部202との間に設けられ、第1誘導通路形成部202に向けて移動してきたねじ部材N3の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部を構成している。

30

【0200】

図20及び図21に示すように、ねじ部材N13は、第1通路形成体203において、第1誘導通路形成部202の上流部から前方に離れ、かつ、立壁部203Bの上端縁よりもやや上方位置である取付片263に形成された取付孔H13に取付けられている。よって、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N13が緩んで後方に抜け落ちた場合、水平壁部264における取付孔H13の後側近傍に形成された凹部280に落下する可能性が高い(図23(A)参照)。詳しくは、水平壁部264が、取付片263と第1誘導通路形成部202との間において、上壁部225A及び立壁部203Bの上端縁よりも下方に配置されていることで、上壁部225A、立壁部203B及び水平壁部264により上方が開放する凹部290内における取付孔H13の近傍に、凹部290より小さい凹部280が形成されているため、この凹部280内に収容され滞留することになる。

40

【0201】

また、図20及び図23(B)に示すように、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N13が緩んで後方に抜け落ちた場合、水平壁部264の左側下方に配

50

置された基板取付枠 2 1 1 の右側付近に設けられた凹部 2 1 4 に落下して滞留することもある。つまり、凹部 2 1 4 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の周辺である取付孔 H 1 3 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間に設けられ、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に向けて移動してきたねじ部材 N 1 3 の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための特別制限部を構成している。

【0202】

図 20 及び図 21 に示すように、ねじ部材 N 4 は、取付部材 2 2 3 において、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部から前方に離れ、かつ、立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも上方位置に形成された取付孔 H 4 に取付けられている。よって、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 4 が緩んで後方に抜け落ちた場合、第 2 突出部 2 2 5 の上壁部 2 2 5 A 上に落下する可能性が高い（図 24 参照）。 10

【0203】

図 20、図 21 及び図 24 に示すように、取付孔 H 4 から抜け落ちたねじ部材 N 4 は、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合、後方に向けて直線的に移動した場合、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合のいずれにおいても、図 24 に示すように、上壁部 2 2 5 A 上から基板取付枠 2 1 1 の上壁部 2 1 1 H の後端から落下する。上壁部 2 1 1 H の後端から落下したねじ部材 N 4 は、開口部 2 3 4 から内部に進入して、基板取付枠 2 1 1 とターミナル基板 2 1 0 とにより形成される凹部 2 4 2 に収容され滞留するか、基板取付枠 2 1 1 と立壁部 2 0 3 B との間に形成される凹部 2 4 3 に雄ねじ部 N S が挿入されるが頭部 N H が抜け落ちずに係止されることで滞留する可能性がある。つまり、凹部 2 4 2 や凹部 2 4 3 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の周辺である取付孔 H 4 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間に設けられ、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に向けて移動してきたねじ部材 N 4 の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための特別制限部を構成している。 20

【0204】

尚、図 24 に示すように、ねじ部材 N 4 が上壁部 2 1 1 H の後端から落下したときに、複数の操作部 2 3 3 上にねじ部材 N 4 が保持されることもある。また、パチンコ遊技機 1 が遊技島に固定された状態では、複数の接続孔部 2 3 1 に接続された複数本のケーブル C が遊技島の上部から垂下されているため（図 3 参照）、これらケーブル C によりねじ部材 N 4 の上壁部 2 1 1 H の後端からの落下が防止されることもある。つまり、操作部 2 3 3 やケーブル C は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の周辺である取付孔 H 4 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間に設けられ、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に向けて移動してきたねじ部材 N 4 の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための特別制限部を構成している。 30

【0205】

また、ねじ部材 N 4 が、取付孔 H 4 から抜け落ちて後方に向けて右側に曲がるように移動した後、立壁部 2 0 3 B を越えた場合は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面開口において第 1 カバー体 3 1 0、第 2 カバー体 3 2 0 及び第 3 カバー体 3 3 0 のいずれにも被覆されない、第 2 カバー体 3 2 0 と第 3 カバー体 3 3 0 との間に設けられた非被覆領域 3 5 0 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下する。第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下したねじ部材 N 4 は、遊技球 P の流下に応じて下流側に向けて移動しながら遊技球の間から抜け落ちて底壁部 2 0 3 A に近づいていくので、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 における非被覆領域 3 5 0 に対応する位置に形成された孔部 2 7 1 B～2 7 1 D のいずれかから落下して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外へ排出される。 40

【0206】

また、これら孔部 2 7 1 B～2 7 1 D のいずれかから落下しなかった場合でも、最終的には、孔部 2 7 1 A～2 7 1 H のいずれかから落下して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外へ排出される。つまり、孔部 2 7 1 A～2 7 1 H は、球タンク形成部 2 0 1 または第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下したねじ部材 N 4 の払出装置 2 0 0 への移動を制限するための特定制限部を構成している。

【0207】

一方、ねじ部材 N 4 が、取付孔 H 4 から抜け落ちて後方に向けて左側に曲がるように移動した後、立壁部 2 0 3 B を越えた場合は、第 3 カバー体 3 3 0 のカバー部 3 3 4 上の凹部 3 3 6 上に落下することで、カバー部 3 3 4 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下せずに凹部 3 3 6 に収容され滞留することになる。つまり、凹部 3 3 6 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面の一部を覆うように設けられたカバー部 3 3 4 上に落下したねじ部材 N 4 の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための所定制限部を構成している。

【0 2 0 8】

図 2 0 及び図 2 1 に示すように、ねじ部材 N 6 は、基板取付枠 2 1 1 において、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部から前方に離れ、かつ、立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも上方位置に形成された取付孔 H 6 に取付けられている。よって、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 6 が緩んで後方に抜け落ちた場合、基板取付枠 2 1 1 の上壁部 2 1 1 H 上に落下する可能性が高い（図 2 5 参照）。

【0 2 0 9】

図 2 0、図 2 1 及び図 2 5 に示すように、取付孔 H 6 から抜け落ちたねじ部材 N 6 は、後方に向けて延設された複数のリブ 2 1 1 A により後方に向けて直線的に移動するように案内された後、右側に曲がるように移動した場合、図 2 5 に示すように、第 3 カバー体 3 3 0 のカバー部 3 3 4 上における球止め部材 3 4 0 の上流側近傍位置に落下する。図 1 6 にて説明したように、カバー部 3 3 4 は、下流側（払出装置 2 0 0 側）に向けて下方に傾斜するように第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面開口を被覆するため、カバー部 3 3 4 上における球止め部材 3 4 0 の上流側近傍位置に落下したねじ部材 N 6 は、下流側に向けて移動する可能性が高い。

【0 2 1 0】

下流側に移動したねじ部材 N 6 は、図 2 6 に示すように、カバー部 3 3 4 における傾斜下位側である下流側端部（左側端部）に設けられた球止め部材 3 4 0 に当接し、下流側（左側）への移動が規制されることでカバー部 3 3 4 上に滞留する。

【0 2 1 1】

具体的には、図 2 6（A）（B）に示すように、球止め部材 3 4 0 が第 1 状態である場合は、回動部 3 4 1 の右側が開放し、前壁部 3 4 1 A、後壁部 3 4 1 B、左壁部 3 4 1 C からなる平面視略コ字形の壁部により囲まれた空間部にねじ部材 N 6 を滞留させることができるため、ねじ部材 N 6 をカバー部 3 3 4 上から落下させることなく保持しておくことができる。一方、図 2 6（C）（D）に示すように、球止め部材 3 4 0 が第 2 状態にあるときには、突壁部 3 4 1 D が通路を横切るように起立状態で位置するため、ねじ部材 N 6 を突壁部 3 4 1 D の右側に滞留させることができるため、ねじ部材 N 6 をカバー部 3 3 4 上から落下させることなく保持しておくことができる。

【0 2 1 2】

尚、第 2 状態では、突壁部 3 4 1 D が傾斜方向に対し交差するように配置されるだけで、前後側が開放されているため移動が規制されたねじ部材 N 6 が後方または前方に落下する可能性があるのに対し、第 1 状態では、移動を規制したねじ部材 N 6 の前後左側が前壁部 3 4 1 A、後壁部 3 4 1 B、左壁部 3 4 1 C により覆われているため、移動を規制したねじ部材 N 6 の左側にのみ左壁部 3 4 1 C が位置する第 2 状態よりも確実に滞留させておくことができる。つまり、球止め部材 3 4 0 は、カバー部 3 3 4 における傾斜方向の払出装置 2 0 0 側に設けられ、該カバー部 3 3 4 上に落下したねじ部材 N 6 を該カバー部 3 3 4 に滞留させることが可能な特定部を構成している。

【0 2 1 3】

図 2 0 及び図 2 1 に示すように、ねじ部材 N 5 は、取付部材 2 2 3 において、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部から前右側方に離れ、かつ、立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも上方位置に形成された取付孔 H 5 に取付けられているが、取付孔 H 5 の真後ろには第 1 誘導通路形成部 2 0 2 が配置されておらず、また、第 2 突出部 2 2 5 の上壁部 2 2 5 A も途中で切りかかれてしまっているので、振動や衝撃などによりねじ部材 N 5 が緩んで後方に抜け落ちた場合、第 2 突出部 2 2 5 の上壁部 2 2 5 A に落下するが、第 1 誘導通路形成部 2

02に到達する前に上壁部225Aから第1誘導通路形成部202外へ落下してしまう可能性が高い。

【0214】

また、ねじ部材N16は、第3カバー体330において、第1誘導通路形成部202の後側で、かつ、立壁部203Bの上端縁よりも下方位置に形成された取付孔H16に取付けられているため、振動や衝撃などによりねじ部材N5が緩んで後方に抜け落ちた場合、第1誘導通路形成部202内に落下することなく、第1誘導通路形成部202外へ落下してしまう可能性が高い。

【0215】

(作用・効果)

以上説明したように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1にあっては、図27に示すように、遊技機用枠3における第1誘導通路形成部202よりも上方位置に設けられたねじ部材N3～N6等が、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などにより緩みが生じて抜け落ち、振動や衝撃あるいは遊技機用枠3の開閉などにより上壁部225A上を後方へ移動した後、カバー部314、324、334上に落下したときには、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336や球止め部材340により、第1誘導通路形成部202への落下が制限されることで、カバー部314、324、334から第1誘導通路形成部202内に落下することなくカバー部314、324、334上に滞留する可能性が高いため、第1誘導通路形成部202内に落下したねじ部材が移動して払出装置200に混入することを抑制できる。また、長孔316A～316Cや凹溝326A～326Cの左側(下流側)端部には立壁部が形成されているため、ねじ部材が左側に移動してきても第1誘導通路形成部202内への落下を好適に防止できる。

【0216】

また、図28に示すように、第1誘導通路形成部202の上面において、非被覆領域350を除く領域については、カバー部314、324、334により被覆されているが、球タンク形成部201に補給された遊技球がこぼれるなどして上流部側のカバー部314、324上に乗ってしまった場合でも、長孔316A～316Cや凹溝326A～326Cの前後寸法は遊技球Pの直径2Rよりも狭いことで、遊技球Pは左側に向けて転動した後、カバー部324の左端部から非被覆領域350に落下して第1誘導通路形成部202内に戻されるようになっている。

【0217】

よって、カバー部314、324上に乗ってしまった遊技球を第1誘導通路形成部202内に戻すことができるだけでなく、長孔316A～316Cや凹溝326A～326Cに遊技球Pが滞留していることで、落下してきたねじ部材Nが滞留するスペースが制限されてしまったり、滞留している遊技球に接触して非被覆領域350から第1誘導通路形成部202内に落下してしまうことを防止することができる。

【0218】

また、遊技球がカバー部334上に落下した場合は、カバー部334上を左側に向けて流下して球止め部材340により流下が規制されるか、あるいは第1誘導通路形成部202外へ落下する。

【0219】

また、第1滞留部としての長孔316A～316Cと第2滞留部としての凹溝326A～326Cとにおいて、凹溝326Bは、長孔316A～316Cよりも払出装置200に近い位置に設けられ、該長孔316Bの前後寸法L22よりも前後寸法L22Bが大きい(L22B>L22)。このようにすることで、払出装置200に近づくにつれてねじ部材が滞留部に滞留されやすくなるため、カバー部314、324上に落下したねじ部材が移動して第1誘導通路形成部202内に落下することを防止することができる。

【0220】

一方、カバー部314、324、334上に落下して滞留しているねじ部材N3～N6が、振動や衝撃などにより移動して、カバー部324とカバー部334との間に設けられ

10

20

30

40

50

た非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 内に落下した場合や、あるいは、ねじ部材 N4 のように、上壁部 225A 上を後方へ移動した後、非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 内にダイレクトに落下した場合でも、第 1 誘導通路形成部 202 内の遊技球 P の流下に応じて、下流側に向けて移動しながら遊技球の間から抜け落ちて底壁部 203A に近づいていくことで、孔部 271A～271H のいずれかから落下して第 1 誘導通路形成部 202 外へ排出されるため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が移動して払出装置 200 に混入することを抑制できる。

【0221】

また、底壁部 203A に形成された複数の孔部 271A～271H は、第 1 誘導通路形成部 202 における中流部（蛇行部 273 付近）から下流部にかけて形成されており、球タンク形成部 201 に近い位置に形成された孔部 270A、270B と孔部 271A～271H のうち最も上流側の孔部 271A と間には、孔部が形成されていない領域がある。このように、第 1 誘導通路形成部 202 における上流部に複数の孔部が形成されていない領域が形成されていることで、球タンク形成部 201 からの遊技球が上下に積み重なった状態で流下することで球圧がかかる第 1 誘導通路形成部 202 における上流部付近の底壁部 203A の強度低下を好適に防止できる。

【0222】

また、このように第 1 誘導通路形成部 202 に孔部が形成されていない領域が形成されることで、第 1 誘導通路形成部 202 から落下したねじ部材がカバー体 220 の後壁部に形成された放熱孔 220B（図 6 参照）などからカバー体 220 の内部に進入することを適度に抑えることができる。

【0223】

また、第 1 誘導通路形成部 202 において孔部が形成されていない領域に対応する位置に第 1 カバー体 310 や第 2 カバー体 320 が設けられることで、第 1 誘導通路形成部 202 にねじ部材が落下することを抑制することができるとともに、第 1 誘導通路形成部 202 に落下したねじ部材が第 1 誘導通路形成部 202 外へ落下せずに払出装置 200 に混入してしまうことを抑制することができる。

【0224】

また、複数の孔部 271A～271H のうち最も大きい孔部 271H は、払出装置 200 に最も近い位置に設けられていることで、孔部 271H からねじ部材を好適に第 1 誘導通路形成部 202 外に落下させることができるため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

【0225】

詳しくは、図 27 に示すように、球タンク形成部 201 や非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 内にねじ部材が落下した場合、球タンク形成部 201 や非被覆領域 350 では遊技球が上下に積み重なっている状態であるため、ねじ部材は遊技球の上部に位置していることが多いが、孔部 271H は、カバー部 334 の整流板 338 の下流側に配置されている、つまり、遊技球が上下 1 段に整流される位置に配置されているため、ねじ部材が孔部 271H に落下しやすい。よって、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

【0226】

また、複数の孔部 271B～271H のうち少なくとも一部の孔部 271B～271D は、第 1 誘導通路形成部 202 における非被覆領域 350 に対応する位置に設けられているため、ねじ部材が非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 に混入しても、孔部 271B～271D から第 1 誘導通路形成部 202 外に落下させることができる。

【0227】

さらに、複数の孔部 271B～271H のうち少なくとも一部の孔部 271E～271H は、第 1 誘導通路形成部 202 における非被覆領域 350 よりも払出装置 200 側に設けられていることで、上記のように非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 に落下した遊技球が孔部 271B～271D に到達しない場合でも、遊技球の流下とともに移

10

20

30

40

50

動しながら下方に近づいて孔部 271E～271H から落下する確率が高くなるため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装 200 に混入することを防止することができる。

【0228】

また、図 22 (C)、図 23 (A) (B)、図 24 に示すように、第 1 誘導通路形成部 202 に向けて移動してきたねじ部材 N3～N6 を該第 1 誘導通路形成部 202 に到達する前に滞留させることが可能な特別滞留部としての凹部 280、290、214、242、243 は、被取付部としての取付孔 H3～H6 に取付けられたねじ部材 N3～N6 の下方に設けられ、取付孔 H3～H6 から外れたが凹部 280、290、214、242、243 に滞留しなかったねじ部材 N3～N6 がカバー部 314、324、334 に向けて移動可能であることで、取付孔 H3～H6 から外れたねじ部材 N3～N6 が第 1 誘導通路形成部 202 内に落下することを防止することができる。

10

【0229】

また、凹部 280、290、214、242、243 の深さは、ねじ部材 N3～N6 が収容された状態においてねじ部材 N3～N6 の一部が突出する深さであるため、凹部 280、290、214、242、243 に滞留したねじ部材 N3～N6 を容易に取出すことができる。

【0230】

また、凹部 280、290、214、242、243 や、上記した長孔 316A～316C、凹溝 326A～326C、凹部 336 は、落下してきたねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を規制（または阻害）するだけでなく、第 1 誘導通路形成部 202 外に滞留させておくことが可能な滞留部であることで、遊技場の店員等が点検等を行う際にねじ部材を発見することが可能となるため、いずれのねじ部材が外れてしまったのかを特定しやすくなるので、ねじ部材の払出装 200 への混入に対する対処策を講じやすくなる。

20

【0231】

また、特定部としての球止め部材 340 は、回動部 341 が起立位置に位置し、前壁部 341A がスリット 344 から上方に逸脱して第 1 誘導通路形成部 202 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 204 に流下可能とする第 1 状態と、回動部 341 が傾倒位置に位置し、前壁部 341A がスリット 344 に挿入され遊技球に接触可能となり、第 1 誘導通路形成部 202 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 204 に流下不能（または流下困難）とする第 2 状態と、に変化可能とされており、球止め部材 340 が第 2 状態のときの方が、第 1 状態のときよりもねじ部材が滞留しやすい形態となっていることで、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装 200 に混入することを防止することができる。

30

【0232】

より詳しくは、球止め部材 340 を第 2 状態とするのは、前述したように、第 1 誘導通路や第 2 誘導通路内の遊技球を抜き出すとき、つまり、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 の点検やメンテナンス作業を行うときであるのに対し、球止め部材 340 を第 1 状態とするのはパチンコ遊技機 1 が稼働状態であるとき、つまり、遊技場の店員等が監視できないときであるため、このような状態においてねじ部材が第 1 誘導通路形成部 202 内に混入することを好適に防止することができる。

40

【0233】

また、球タンク形成部 201 は、緩み止め部としてのフランジ部 F を有するねじ部材 N11～N14 によって複数個所で遊技機用枠 3 に取付けられ、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を遊技機用枠 3 に取付けるためのねじ部材 N11～N14 は、該遊技機用枠 3 から外れても第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するように、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の立壁部 203B の上端縁よりも下方位置に取付けられている。よって、球タンク形成部 201 を取付けるねじ部材 N11～N14 は振動や遊技球の重量がかかり緩みやすいので、フランジ付きねじ部材として遊技機用枠 3 から外れにくくする一方で、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を取付ける

50

ねじ部材N 1 1～N 1 4は、外れたとしても第1誘導通路形成部2 0 2外に落下するため、第1誘導通路形成部2 0 2内に落下したねじ部材が払出装置2 0 0に混入することを防止することができる。

【0 2 3 4】

また、球タンク形成部2 0 1及び第1誘導通路形成部2 0 2を遊技機用枠3に取付けるための複数のねじ部材のうち、パチンコ遊技機1の周縁部近傍の所定ねじ部材（例えば、ねじ部材N 1 2）は、アース線（例えば、アース線2 2 6）を取付けるためのねじ部材と兼用されていることで、ねじ部材（部品点数）を減らすことができるため、第1誘導通路形成部2 0 2内に落下したねじ部材が払出装置2 0 0に混入することを防止することができる。尚、アース線ではなく、球タンク形成部2 0 1及び第1誘導通路形成部2 0 2以外の所定部材を取付けるねじ部材と兼用してもよい。

10

【0 2 3 5】

また、球タンク形成部2 0 1を遊技機用枠3に取付けるためのねじ部材N 1 1～N 1 4は、該遊技機用枠3を補強するための金属板2 2 2に取付けられていることで、球タンク形成部2 0 1を強固に取付けることができるとともに、振動が発生しにくくなるのでねじ部材の緩みを好適に抑制することができる。

【0 2 3 6】

また、遊技機用枠3における第1誘導通路形成部2 0 2の上方位置に取付けられているねじ部材N 3～N 6は、フランジ部Fを有しない頭部NHの直径が小さいねじ部材であることで、第1誘導通路形成部2 0 2内に落下した場合でも、孔部2 7 1 A～2 7 1 Hから落下させやすいため、ねじ部材が払出装置2 0 0に混入することを防止することができる。

20

【0 2 3 7】

また、図1 9（B）、図2 7に示すように、遊技機用枠3に着脱可能な遊技盤2における第1誘導通路形成部2 0 2よりも下方の領域には、落下してきたねじ部材を後方または払出装置2 0 0側に流下させることが可能な傾斜面（例えば、カバー体2 2 0の上壁部2 2 0 H）が第1誘導通路形成部2 0 2に対し隙間を隔てて設けられていることで、カバー体2 2 0の上壁部2 2 0 Hに落下したねじ部材が跳ねて再び第1誘導通路形成部2 0 2に混入されることを防止することができる。

【0 2 3 8】

また、特に図示はしないが、基板ケース1 1 A，1 2 A，3 7 A，9 1 Aは、カバー体2 2 0の後壁部よりも後方に突出しないように設けられており、カバー体2 2 0の上壁部2 2 0 Hに落下したねじ部材は後方または払出装置2 0 0側に流下するように案内されることで、上壁部2 2 0 Hに落下したねじ部材が下方に配置された基板ケース1 1 A，1 2 A，3 7 A，9 1 A内に落下することを防止できる。

30

【0 2 3 9】

また、カバー体2 2 0は、遊技盤2の背面側に設けられた画像表示装置5、可動体を有する演出用装置、演出制御基板1 2を被覆するように設けられることで、これらの駆動源から生じる熱を放出する複数の放熱孔2 2 0 Bが後壁部の上部に形成されているが（図6参照）、これら放熱孔2 2 0 Bは、ねじ部材の雄ねじ部NSは挿入可能であっても、少なくとも頭部NHを挿入不能な大きさであることが好ましい。また、第1誘導通路形成部2 0 2の直下に配置される上壁部2 2 0 Hは、上方の孔部2 7 0 A，2 7 0 B，2 7 1 A～2 7 1 Hからねじ部材が落下してくる可能性が高いため、放熱孔2 2 0 Bは、少なくとも上壁部2 2 0 Hにおいて孔部2 7 0 A，2 7 0 B，2 7 1 A～2 7 1 Hに対応しない位置に形成するか、上壁部2 2 0 H以外の部位（例えば、後壁部など）に形成することが好ましい。このようにすることで、落下してきたねじ部材がカバー体2 2 0内に落下して画像表示装置5、可動体を有する演出用装置、演出制御基板1 2などに悪影響を及ぼすことを抑制できる。

40

【0 2 4 0】

（変形例1）

50

次に、本発明の変形例 1 について、図 29 に基づいて説明する。図 29 は、(A) は変形例としてのカバー部を示す概略背面図、(B) はケーブルがカバー部に交差するように配線された状態を示す概略背面図である。

【0241】

前記実施の形態では、球タンク形成部 201 の遊技球を払出装置 200 に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部は、左側方に向けて下側に傾斜するように延設される第 1 誘導通路形成部 202 と、第 1 誘導通路形成部 202 の下側の左端部から下方に向けて延設される第 2 誘導通路形成部 204 と、を有し、第 1 誘導通路形成部 202 の上面の一部を覆うように設けられた第 3 カバー体 330 のカバー部 334 は、図 16 に示すように、左端部の上面に球止め部材 340 が上方に突出するように設けられていることで、カバー部 334 上を左側に移動するねじ部材 N を受止めて滞留可能に構成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本変形例 1 のカバー部 360 のように、カバー部 360 の左端部 360R が、下方の第 2 誘導通路形成部 204 に向けて湾曲する R 形状に形成されていてもよい。

【0242】

このようにすることで、カバー部 360 上に落下した遊技球 P やねじ部材 N は、左端部側に向けて移動した場合、カバー部 360 上に滞留することなく、第 1 誘導通路形成部 202 の左端部からダイレクトに第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するため、ねじ部材 N が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

【0243】

また、図 29 (B) に示すように、カバー部 360 の上面に、ねじ部材 N を滞留させることが可能な凹部 361 が形成されたものにおいて、カバー部 360 における凹部 361 の近傍位置に、第 1 誘導通路形成部 202 における遊技球の流下方向に対し交差するようにケーブル CH が設けられていてもよい。

【0244】

このようにすることで、凹部 361 に滞留したが傾斜により移動する可能性があるねじ部材 N や遊技球 P を、ケーブル C により移動を規制することで滞留させておくことができる。

【0245】

(変形および応用に関する説明)

例えば、前記実施の形態では、ねじ部材として、パチンコ遊技機 1 の遊技機用枠 3 に取付部材 223 や第 1 通路形成体 203 等を取付けるためのねじ部材 N1 ~ 6、N11 ~ 16 や、パチンコ遊技機 1 の他の個所に取付けられるねじ部材 (図示略) や、遊技島を構成する躯体などを組付けるためのねじ部材 (図示略) や、遊技島の内部に配置される各種装置 (例えば、補給装置 150 など) 等を躯体などに取付けるためのねじ部材 (図示略) 等を対象とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機の製造時や遊技場でメンテナンス時などにおいて取付けを忘れるなど何らかの理由でパチンコ遊技機 1 に残留してしまったねじ部材等の全てのねじ部材が対象可能であるが、少なくともパチンコ遊技機 1 に予め取付けられているねじ部材が払出装置 200 へ混入することを防止できるようになっていることが好ましい。

【0246】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を貯留可能な貯留部として、底壁部 203A と立壁部 B とにより上面が開口する箱状に形成された球タンク形成部 201 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、貯留部は遊技球を貯留可能であれば、上記球タンク形成部 201 のように第 1 誘導通路形成部 202 の前後寸法よりも前後寸法が長いものでなくてもよく、第 1 誘導通路形成部 202 と前後寸法がほぼ同一または短いものであってもよい。また、補給装置 150 から供給される遊技球を受止め可能であれば、必ずしも上面は開放されていなくてもよい。

【0247】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を払出すことが可能な払出部として、回転可能な

スプロケットにより遊技球を払出し可能な払出装置 200 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スプロケット以外の部材により遊技球を払出し可能な払出装置であってもよい。

【0248】

また、前記実施の形態では、上面が開口し、貯留部の遊技媒体を払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部として、底壁部 203A と立壁部 203B とにより上面が開口する凹溝状に形成された第 1 誘導通路形成部 202 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上面の一部に開口が形成された筒状部材からなる誘導通路形成部であってもよく、形状や大きさ等は種々に変更可能である。尚、球タンク形成部 201 と幅寸法（前後寸法）が略同一または大きくてもよく、遊技球を複数列で流下可能に誘導するものでもよい。

10

【0249】

また、前記実施の形態では、遊技球を貯留可能な貯留部としての球タンク形成部 201 と、上面が開口し、球タンク形成部 201 の遊技球を払出装置 200 に誘導する第 1 誘導通路を形成する第 1 誘導通路形成部 202 とが一体成型されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、球タンク形成部 201 と第 1 誘導通路形成部 202 とが別個の部材をねじ部材などにより組付けることにより一体に形成されていてもよい。この場合、球タンク形成部 201 と第 1 誘導通路形成部 202 とを組付けるねじ部材についても本発明のねじ部材の対象となる。

【0250】

20

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 の上面開口からねじ部材が混入しうる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 誘導通路形成部 202 の立壁側に形成された孔部や切欠部等からねじ部材が混入しうるものであってもよい。また、第 2 誘導通路形成部 204 についてもねじ部材が混入しうる場合、ねじ部材の第 2 誘導通路形成部 204 への落下を制限するための所定制限部や、第 2 誘導通路形成部 204 に落下したねじ部材の払出装置 200 への移動を制限するための特定制限部等を設けてもよい。

【0251】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 の上面の一部を覆うように設けられたカバー部として、第 1 カバー体 310、第 2 カバー体 320、第 3 カバー体 330 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 誘導通路形成部 202 の上面の全領域がカバー部により被覆されていてもよい。

30

【0252】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 の上面の一部の領域を覆うカバー部は、第 1 誘導通路形成部 202 とは別個の部材にて構成されていてもよいし、第 1 誘導通路形成部 202 と予め一体に形成されていてもよい。つまり、第 1 誘導通路形成部 202 が予め四角筒状に形成されているものであってもよい。

【0253】

また、前記実施の形態では、カバー部 314、324、334 上に落下したねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を制限するための所定制限部として、ねじ部材をカバー部上に滞留させることが可能な孔部としての長孔 316A～316C や、凹部としての凹溝 326A～326C や凹部 336 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材のカバー部上からの落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、カバー部上でのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）や、ねじ部材をカバー部上から第 1 誘導通路形成部 202 外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。

40

【0254】

つまり、カバー部 314、324、334 上に落下したねじ部材の第 1 誘導通路形成部

50

202への落下を制限するための所定制限部とは、ねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。

【0255】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202に設けられ、該第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装置200への移動を制限するための特定制限部として、複数の孔部271A～271Hを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装置200側への移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）であってもよい。尚、払出装置200側への移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよく、これらは遊技球の流下に影響しない位置（例えば、底壁部203Aと立壁部203Bとの間の角部など、遊技球が接触しない部分）に設けることが好ましい。

【0256】

つまり、第1誘導通路形成部202に設けられ、該第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装置200への移動を制限するための特定制限部とは、ねじ部材の払出装置200側への移動を制限できるものであれば、必ずしも第1誘導通路形成部202に混入したねじ部材の払出装置200側への移動を不能とするものだけでなく、移動を困難とすることができるものであればよい。

【0257】

また、第1誘導通路形成部202に設けられた特定制限部により、第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装置200への移動が制限（規制、阻害）された場合、移動が制限され第1誘導通路内に滞留しているねじ部材により遊技球の流下も制限されてしまい球詰まりが生じる可能性が高い。球詰まりが生じた場合、前述したように補給エラー報知が実行されることで、遊技場の店員等が遊技機用枠3を開放して背面にある球タンク形成部201や第1誘導通路形成部202における遊技球の状況を目視により点検する可能性が高い。このとき、ねじ部材が払出装置200まで移動せずに第1誘導通路形成部202に滞留していることで、球詰まりの原因がねじ部材であったことを店員等が特定しやすくなるので、適切な対処を行うことが可能となる。

【0258】

また、前記実施の形態では、複数の孔部271A～271Hが全てねじ部材を落下可能な大きさを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の孔部271A～271Hのうち少なくとも2以上の孔部がねじ部材を落下可能に形成されていれば、他の孔部はねじ部材を落下可能でなくてもよい。また、複数の孔部271A～271Hの形状、大きさは任意であり、上記した形態に限らず種々に変更可能である。

【0259】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202よりも下方位置に取付けられる第1基板として、主基板11、演出制御基板12を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、中継基板など他の基板も対象としてもよい。

【0260】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202よりも上方位置に取付けられる第2基板として、ターミナル基板210を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2基板として、中継基板など他の基板も対象としてもよい。

【0261】

また、前記実施の形態では、第1基板としての主基板11、演出制御基板12は、これら基板が収納される基板ケース11A、12Aがねじ部材N20、N21により遊技盤2に取付けられる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1基板としての上記各種基板が基板ケースを介することなく直接遊技盤2や遊技機用枠3に取付けられていてもよい。

【0262】

また、前記実施の形態では、第1基板としての主基板11、演出制御基板12は、各基板が収納される基板ケース11A、12Aがねじ部材N20、N21にて、つまり、ねじ部材を用いた取付方法により遊技盤2に取付けられ、第2基板としてのターミナル基板210は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部235及び係止部236からなる係止手段を用いて、つまり、ねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法により基板取付枠211に取付けられる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラッチ部材などによる係止手段や、カシメピンなどによる取付手段や、接着剤などによる接着手段等を含むものであってもよい。

【0263】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202の周辺に設けられ、該第1誘導通路形成部202に向けて移動してきたねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部として、凹部280、290、214、242、243を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、第1誘導通路形成部202へのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）や、ねじ部材を第1誘導通路形成部202外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、第1誘導通路形成部202への落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。

【0264】

つまり、外れたねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部とは、ねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。例えば、落下規制部（落下阻害部）としての凸部や、移動規制部（移動阻害部）としての凹部や孔部などが、上壁部225Aなどの所定位置に設けられていればよい。

【0265】

また、前記実施の形態では、特別制限部としての凹部280、290、214、242、243などが設けられる第1誘導通路形成部202の周辺が、前側の立壁部203Bの近傍位置である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくともねじ部材が取付けられる被取付部（取付孔）と誘導通路形成部との間であれば、必ずしも立壁部203Bの近傍位置に設けられていなくてもよく、例えば、ねじ部材の被取付部と誘導通路形成部との間において誘導通路形成部よりも被取付部に近い位置に設けられていてもよい。

【0266】

また、前記実施の形態では、カバー部334における傾斜方向の払出装置200側に、該カバー部334上に落下したねじ部材N6を該カバー部334に滞留させることが可能な特定部として、第1誘導通路形成部202の遊技球を流下可能とする第1状態と、流下困難または流下不能とする第2状態と、に変化可能な球止め部材340を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カバー部334における傾斜方向の払出装置200側（傾斜下位側）に設けられる部材であれば、球止め機能を有していなくても、ねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な凸部や立壁部、配線押えなどであってもよい。

【0267】

また、前記実施の形態では、特定部としての球止め部材340が、カバー部334における傾斜方向の払出装置200側に設けられている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定部は、一のカバー部における払出装置200側の端部に設けられていれば、カバー部314、324の払出装置200側の端部に設けられていてもよい。

【0268】

また、前記実施の形態では、特定部としての球止め部材340が、カバー部334とは

別個の部材にて構成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カバー部 334 を構成する部材の一部に特定部（球止め部）が一体的に形成されていてもよい。

【0269】

また、前記実施の形態では、緩み止め部の一例として、ねじ部材 N1、N2、N11～N16 の頭部 NH よりも大径であり該頭部 NH に一体に形成されたフランジ部 F（座金）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、フランジ部 F の替わりに、ねじ部材とは別個に形成されねじ部材に装着可能なワッシャなどでもよいし、頭部 NH やフランジ部 F（座金）の裏面に凹凸状に形成された頭部 NH の回止め部や接着剤等も含まれる。また、ねじ部材は、ドライバなどの工具により取付け可能なものだけでなく、蝶ねじであってもよいし、ビスやボルト等、緩むと被取付部から離脱してしまう部材を含む。

10

【0270】

また、前記実施の形態では、貯留部としての球タンク形成部 201 は、緩み止め部であるフランジ部 F を有するねじ部材 N11～N14 によって複数個所で遊技機用枠 3 に取付けられ、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を遊技機用枠 3 に取付けるためのねじ部材 N11～N14 は、該遊技機用枠 3 から外れても第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するように、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の立壁部 203B の上端縁よりも下方位置に取付けられている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の立壁部 203B の上端縁よりも上方位置であっても、例えば、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の直上位置から水平方向にずれた非直上位置に取付けられていれば、ねじ部材が第 1 誘導通路形成部 202 にダイレクトに落下することを防止できる。また、落下したねじ部材が所定の誘導部（例えば、上壁部 225A に形成された凹溝など）などにより、第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するように誘導されるようになっていてもよい。

20

【0271】

また、前記実施の形態における所定制限部、特定制限部、特別制限部、特定部は、パチンコ遊技機 1 に取付けられているねじ部材 N1～N6、N11～N16 だけでなく、遊技島などパチンコ遊技機 1 以外のねじ部材についての払出装置 200 への移動を制限または規制（阻害）する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくともパチンコ遊技機 1 に取付けられているねじ部材 N1～N6、N11～N16、さらには第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の上方位置に取付けられているねじ部材 N3～N6 についての払出装置 200 への移動を制限または規制（阻害）可能な大きさや形態にて形成されていることが好ましい。

30

【0272】

（特徴部 053SG）

次に、本発明に係る特徴部 053SG における遊技機を実施するための形態について、図 30-1～図 30-24 に基づいて説明する。

【0273】

特徴部 053SG における遊技機は、遊技場等に設置されるパチンコ遊技機や、スロットマシンなどであり、特に、図 30-1 に示すように、遊技の制御を行う遊技制御用マイクロコンピュータが搭載された遊技制御基板を備える。尚、以下に説明する遊技機として、上記実施の形態のパチンコ遊技機 1 が適用可能であり、遊技制御基板は、上記実施の形態の主基板 11、演出制御基板は演出制御基板 12 が適用可能である。

40

【0274】

遊技制御基板には、図 30-1 に示すように、各種スイッチやセンサ等の遊技の進行に応じた入力状況を検出する複数の入力部品が接続されている。入力部品は、例えば、遊技者による操作を検出する検出スイッチ、遊技球やメダル等の遊技媒体の通過を検出する検出スイッチ、リールなどの遊技に用いられる可動物の位置を特定するセンサ、遊技者の有利度等の各種設定に用いられる検出スイッチ、ドアの開放や異常等を検出する検出スイッ

50

チなどである。

【0275】

また、遊技制御基板には、図30-1に示すように、これら入力部品からの入力信号を検出する入力回路が搭載されており、入力回路による入力部品からの入力信号の検出状況が特定される入力データが遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されることで遊技制御用マイクロコンピュータによる遊技の制御に用いられる。

【0276】

また、遊技制御基板には、図30-1に示すように、表示器やLED、モータ、ソレノイド等の遊技の進行に応じた出力制御を行う複数の出力部品が接続されている。出力部品は、例えば、抽選結果に応じた表示を行う表示器、遊技の進行状況や遊技機の状態を表示する表示器、遊技者に対して操作態様を指示する表示器、遊技者所有の価値を表示する表示器、遊技状態を示すLED、異常の発生を報知するLED、リールや可変入賞装置などの遊技に用いられる可動部を動作させるモータ、ソレノイドなどである。

10

【0277】

また、遊技制御基板には、図30-1に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送される出力データに基づいて対応する出力部品に対して出力信号を出力する出力回路が設けられており、遊技制御用マイクロコンピュータは、出力回路に出力データを伝送することにより、遊技の進行に応じた出力部品の制御を行う。

【0278】

また、遊技制御用マイクロコンピュータと、入力回路及び出力回路は、データバスを介して接続されており、入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路への出力データの伝送は、共用のデータバスを介して行われる。

20

【0279】

また、全ての入力回路が共用のデータバスを介して接続されているのではなく、一部の入力回路は、データバスを介することなく直接遊技制御用マイクロコンピュータに接続され、共用のデータバスを介することなく入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データが伝送されるようになっている。

【0280】

尚、出力回路については、いずれも共用のデータバスを介して接続される構成であるが、一部の出力回路が、データバスを介することなく直接遊技制御用マイクロコンピュータに接続され、共用のデータバスを介することなく遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路へ出力データが伝送される構成でも良い。

30

【0281】

また、データバスは、外部出力端子に接続されており、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データが外部出力信号として外部機器に対して出力されるようになっており、外部機器では、外部出力信号として出力された出力データを用いて遊技機の性能等を検査することが可能とされている。

【0282】

次に、本発明の遊技機が備える遊技制御基板について以下の実施例1～3を用いて説明する。

40

【実施例1】

【0283】

実施例1における遊技制御基板の構造について説明する。遊技制御基板は、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成であり、以下では、電子部品が実装される面を実装面と呼び、電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる面をハンダ面と呼ぶ。

【0284】

図30-2は、本実施例における遊技制御基板の実装面を示す図であり、図30-3は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。図30-2及び図30-3

50

に示すように、遊技制御基板は、縦方向に延びる一対の短辺と横方向に延びる一対の長辺とからなる長形状であり、絶縁性を有するプリント板によって構成される。また、遊技制御基板には、実装面とハンダ面を貫通するスルーホールが複数形成されているとともに、遊技制御基板の実装面及びハンダ面には、スルーホールを適宜連結するように導電体で構成された複数の配線パターンが形成されている。また、遊技制御基板の実装面及びハンダ面の配線パターンが形成されていない領域には、絶縁体で構成された絶縁領域及び導電体で形成され、グランドを構成するグランド領域が形成されている。グランド領域は、遊技制御基板の実装面及びハンダ面において配線パターン及び絶縁領域が形成された領域以外のほぼ全域にわたって形成されたベタグランドである。

【0285】

図30-2に示すように、実装面には、縦方向に延びる配線パターンが横方向に延びる配線パターンの割合よりも多く配置されており、一方、図30-3に示すように、ハンダ面には、横方向に延びる配線パターンが縦方向に延びる配線パターンの割合よりも多く配置されている。このため、縦方向に延びる配線パターンが実装面に集約され、横方向に延びる配線パターンがハンダ面に集約されることとなり、縦方向に延びる配線パターンと横方向に延びる配線パターンが交差する場合に配線パターンを迂回する等の設計を極力減らせるようになっている。

【0286】

また、図30-3に示すように、ハンダ面に配置された配線パターンは、長辺と同じ横方向に延びる配線が多いため、実装面に配置された配線パターンよりも配線パターンの距離が長くなるものが多いが、前述のように、電子部品は実装面にのみ実装され、ハンダ面には実装されることがなく、ハンダ面に配置された比較的距離の長い配線パターンが電子部品によって阻害されることが回避されている。

【0287】

また、ハンダ面に形成された配線パターンを分岐させる際に、分岐先の配線パターンのうち一方はハンダ面に形成され、他方はスルーホールを通じて実装面に形成されるようになっており、分岐先の一方の配線パターンを迂回させたり、分岐先の一方の配線パターンと他方の配線パターンとを同一面で交差させたりすることなく分岐されるようになっている。

【0288】

図30-4は、本実施例における遊技制御基板に入力回路及び出力回路が実装された状態の実装面を示す図である。

【0289】

図30-4に示すように、遊技制御基板の実装面には、前述した遊技制御用マイクロコンピュータや入力回路、出力回路等の電子部品が実装されている。これらの電子部品は、一方向に並ぶ複数の端子からなる端子列が一行または複数列を備える電子部品を含む。そして、これらの端子列を備える電子部品は、その多くが、遊技制御基板の長辺に沿って、すなわち横方向に並ぶように配置されている。前述のように、実装面では、縦方向に延びる配線パターンの割合が多く、端子列を備える電子部品は、多くの場合、遊技制御基板の長辺にそって、すなわち横方向に並ぶように配置されることで、縦方向に延びる配線パターンの方向を変えることなく、そのまま横方向に並ぶ端子列に接続させることができるようになっている。

【0290】

また、端子列を備える電子部品のうち入力回路及び出力回路は、図30-4に示すように、長形状に形成されるとともに、短辺側の一方に凹状の切欠が設けられるとともに、表面に型番が印字されており、切欠の向きと型番の印字方向により部品の向きが特定できるようになっている。そして、図30-4に示すように、入力回路は、図30-4中において切欠が左側となり、かつ型番の印字方向が左から右に向かう方向となるように配置される一方、出力回路は、図30-4中において切欠が右向きとなり、かつ型番の印字方向が右から左に向かう方向となるように配置されており、これらの電子部品が切欠の位置及

10

20

30

40

50

び型番の印字方向によって入力回路であるか、出力回路であるか、が特定可能とされている。

【0291】

図30-5は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図であり、図30-6は、本実施例における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。

【0292】

遊技制御基板には、前述のように入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路への出力データの伝送に共用されるデータバスが形成されている。本実施例の遊技制御基板に形成されたデータバスは、ハンダ面に形成された横方向に延びる8本の配線パターンにて構成されており、図30-5に示すように、遊技制御基板の左側に実装された遊技制御用マイクロコンピュータの端子が接続されるスルーホールから右側に向けて横方向に延びるように形成された8本の配線パターンからなる。データバスと入力回路、出力回路等の電子部品とは、図30-6に示すように、スルーホールを通して実装面側に分岐し、上下方向に向けて縦方向に延びるように形成された配線パターンにより接続される。

【0293】

このように遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた入力回路、出力回路等の電子部品とをデータバスを介して接続する場合に、まず、遊技制御用マイクロコンピュータの端子が横方向に延びるハンダ面のデータバスに接続され、電子部品が実装される位置でスルーホールを通して電子部品に向けて縦方向に延びる実装面側の配線パターンに分岐し、電子部品と接続されることとなる。このため、データバスから分岐した配線パターンを迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた電子部品とを効率良く接続することができる。また、データバスを構成する配線パターンが、電子部品が実装されないハンダ面に形成されるので、データバスへの電子部品からのノイズの影響を受け難く、さらに、データバスと電子部品とは、スルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンにより接続されるので、実装面側の配線パターンが短くなり、この間の電子部品からのノイズの影響も受け難いようになっている。

【0294】

図30-5に示すように、データバスを構成する横方向に延びる配線パターンは、一直線上に形成されるのではなく、横方向に延びる複数の配線パターンに分割して形成されている。分割されたそれぞれの配線パターンの長さ(L1~L8)は、データバスにおいてデータを伝送する際のバスクロック(データバスでデータを伝送する際に用いる周波数)に応じて共振が最大となるアンテナ長(λ (バスクロック)/2)よりも短く形成されている。このため、データバスを構成する配線パターンがバスクロックに対応するアンテナ長となって、共振により意図しない電波を発してしまうことが防止されるようになっている。さらに、バスクロックに対応するアンテナ長の1/2の長さとなった場合にも、基板の表面に反射して強い共振が発生してしまうことがあるため、分割されたそれぞれの配線パターンの長さ(L1~L8)は、バスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長の1/2とならない長さに形成されており、基板の表面に反射することにより強い共振が発生してしまい、電波を発してしまうことも防止されるようになっている。

【0295】

また、バスクロックは、実装される遊技制御用マイクロコンピュータや発振器によって異なるが、分割されたそれぞれの配線パターンの長さ(L1~L8)は、そのうち想定される最大周波数となるバスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長よりも短く、さらに最大周波数となるバスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長の1/2とならない長さとなるように形成されている。このため、想定される最大周波数未満のバスクロックでデータが伝送される場合でも、意図しない電波が発生してしまうことが防止されるようになっている。

【0296】

図30-5に示すように、データバスを構成する複数の分割された横方向の配線パターン同士は、斜め右方向または斜め左方向、すなわち複数の分割された横方向の配線パターンの方向とは異なる方向に延びる配線パターンを挟んで接続されている。また、複数の分割された横方向の配線パターンと斜め右方向または斜め左方向の配線パターンとは、鈍角に屈曲して接続されている。このため、配線パターンの屈曲部分から意図しない電波を発してしまうことが防止される。

【0297】

また、図30-5に示すように、複数の分割された横方向の配線パターン同士を接続する斜め方向の配線パターン上に設けられたスルーホール（図30-5に示すA～F）を通して実装面側の配線パターン（図30-6に示すA～Fに接続される配線パターン）に分岐するようになっており、複数の分割された横方向の配線パターン同士を接続する斜め方向の配線パターンを利用してデータバスを構成する配線パターンが分岐されるようになっている。

10

【0298】

尚、実施例1における遊技制御基板では、横方向の配線パターンの長さを共振が最大となるアンテナ長よりも短くするために、横方向の配線パターンを複数の配線パターンに分割するとともに、複数の分割された横方向の配線パターン同士を同じハンダ面上に形成された斜め方向の配線パターンにより接続する構成であるが、複数の分割された横方向の配線パターン同士を実装面側に形成された配線パターンにより接続する構成、すなわち横方向の配線パターンの長さを共振が最大となるアンテナ長よりも短くなるように、横方向の配線パターンをハンダ面と実装面に交互に形成する構成としても良い。このような構成においては、横方向の配線パターンがハンダ面または実装面から他方の面に切り替わる箇所

20

【0299】

図30-7は、本実施例における遊技制御基板の実装面に形成されたグランド領域の構成を示す図であり、図30-8は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

【0300】

30

図30-7及び図30-8に示すように、遊技制御基板の実装面及びハンダ面において配線パターン及び絶縁領域が形成された領域以外のほぼ全域にわたってグランド領域が形成されている。遊技制御基板に形成されたグランド領域は、絶縁領域を介して電氣的に隔てられた第1グランド領域と第2グランド領域とから構成される。実装面及びハンダ面のいずれにおいても、第1グランド領域は遊技制御基板の左側の領域に形成され、第2グランド領域は遊技制御基板の右側の領域に形成される。

【0301】

また、図30-7に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータや入力回路、出力回路等、低電圧（本実施例では、 $V_{CC} (+5V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される電子部品（低電圧部品）は第1グランド領域が形成された左側の領域に実装され、低電圧部品のグランド端子は第1グランド領域に接続される。一方、モータやソレノイド等を動作させるための駆動回路等、高電圧（本実施例では、 $V_{LD} (+24V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される電子部品（高電圧部品）は第2グランド領域が形成された右側の領域に実装され、高電圧部品のグランド端子は、第2グランド領域に接続される。このため、グランド領域を介して高電圧部品から低電圧部品に意図しない電流が逆流してしまうことが防止される。また、第1グランド領域と第2グランド領域が遊技制御基板の対向する辺側にそれぞれ形成されているので、一時的に電位差が生じて互いに干渉することが防止される。

40

【0302】

また、図30-9に示すように、第1グランド領域と第2グランド領域との間には、コ

50

ンデンサが設けられているため、このコンデンサによって第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に一時的に電位差が生じて一方のグラウンド領域から他方のグラウンド領域に電流が流れてしまうことが防止される。

【0303】

また、図30-7及び図30-8に示すように、実装面及びハンダ面には、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に配線パターンが形成されない絶縁領域が形成され、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域が電氣的に隔てられるようになっている。さらに、実装面における第1グラウンド領域及び第2グラウンド領域と、ハンダ面における第1グラウンド領域及び第2グラウンド領域と、が重なるように形成されているとともに、実装面において第1グラウンド領域と第2グラウンド領域を隔てる絶縁領域と、ハンダ面において第1グラウンド領域と第2グラウンド領域を隔てる絶縁領域も重なるように形成されているため、実装面及びハンダ面の一方の面から他方の面に対して一時的に電位差が生じて互いに干渉することが防止されるようになっている。

【0304】

図30-10は、本実施例における遊技制御基板の実装面に実装されたコネクタの構成を示す図であり、図30-11は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたコネクタ周辺の配線パターンを示す図であり、図30-12は、本実施例における遊技制御基板が基板ケースに収納された状態を示す図である。

【0305】

図30-10に示すように、遊技制御基板には、実装面の下辺寄りに、遊技制御基板外部からの配線を接続するための複数のコネクタCN1～CN7が実装されている。遊技制御基板からの配線には、抽選の契機となる信号、抽選確率等の遊技者にとっての有利度を規定する設定値を変更可能な状態へ移行させるための信号、設定値を変更するための信号、遊技者にとって有利な情報を外部の表示器に表示させる信号等、遊技の有利度に関連する信号が入力または出力される配線、エラーの解除操作の検出信号が入力される配線、バックアップ電源の供給ラインとしての配線が含まれる。

【0306】

図30-10に示すように、コネクタCN1～CN7に設けられた端子は、実装面、すなわちコネクタCN1～CN7が実装された側の面に形成された配線パターンには直接接続されず、図30-11に示すように、ハンダ面、すなわちコネクタCN1～CN7が実装された面とは反対側の面に形成された配線パターンに接続される。一方、図30-10に示すように、実装面におけるコネクタCN1～CN7の実装部分の周辺には、配線パターンは形成されておらず、その周辺には、コネクタナンバ等のコネクタに関する情報が印字されている。尚、コネクタCN1～CN7の実装部分の周辺に印字される情報は、コネクタナンバに限らず、端子の数やコネクタの方向、接続先に関する情報等が印字される構成でも良い。

【0307】

図30-11に示すように、ハンダ面においてコネクタCN1～CN7に設けられた端子と接続された配線パターンは、端子と接続された側とは反対側の端部においてスルーホールを通して実装面の配線パターンに接続される。特に、図30-10及び図30-11に示すa～hのスルーホールは、電子部品の端子が接続されるスルーホールであり、コネクタCN1～CN7に設けられた端子と接続された配線パターンが最初に電子部品に接続される箇所に設けられている。このため、電子部品へ接続するためのスルーホールを利用してハンダ面から実装面の配線パターンに接続させることができる。

【0308】

図30-12(A)(B)に示すように、遊技制御基板は、基板ケースに収納された状態で遊技機に取付けられる。基板ケースは、ワンウェイネジ、封印シールまたは溶着等により封止可能とされており、一度封止されると、痕跡を残すことなく開放することが困難な構成である。このため、遊技制御基板を基板ケースに収納した状態で遊技機に取り付けることで、遊技制御基板に対する不正が防止される構造となっている。

【0309】

また、図30-12(A)(B)に示すように、基板ケースには、遊技制御基板を収納した状態においてコネクタCN1～CN7周辺の領域を被覆する被覆部が設けられている。一方、図30-10に示すように、遊技制御基板の実装面のうち基板ケースの被覆部によって被覆される領域には、配線パターンが形成されず、当該領域を避けて配線パターンが形成されている。被覆部には、コネクタCN1～CN7とほぼ同形の挿通孔が設けられており、これら挿通孔を通してコネクタCN1～CN7が外部に露呈し、外部からの配線を接続可能とされている。

【0310】

このように基板ケースに遊技制御基板を収納した場合でも、コネクタCN1～CN7を外部からの配線と接続するため、コネクタCN1～CN7の周囲に若干の隙間が生じることとなるが、コネクタCN1～CN7に設けられた端子は、実装面、すなわちコネクタCN1～CN7が実装された側の面に形成された配線パターンには直接接続されず、ハンダ面、すなわちコネクタCN1～CN7が実装された面とは反対側の面に形成された配線パターンに接続されるようになっており、基板ケースよりコネクタCN1～CN7が露呈する部分の周囲からコネクタCN1～CN7の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為が防止されるようになっている。

【0311】

また、実装面におけるコネクタCN1～CN7の実装部分の周辺は基板ケースの被覆部によって被覆されるとともに、被覆部により被覆される領域には、コネクタCN1～CN7に設けられた端子に接続される配線パターンを含むいずれの配線パターンも形成されず、コネクタCN1～CN7に設けられた端子に接続された配線パターンは、被覆部以外の領域で実装面の配線パターンに接続されるようになっており、基板ケースよりコネクタCN1～CN7が露呈する部分の周囲からコネクタCN1～CN7の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為が確実に防止されるようになっている。

【0312】

図30-13は、本実施例における遊技制御基板に実装された遊技制御用マイクロコンピュータへのバックアップ電源の供給に係る回路図である。

【0313】

図30-13に示すように、Vcc(+5V)は、電源基板にて生成されるとともに、遊技制御基板に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータの電源入力端子Vccに接続される。また、Vcc(+5V)は、電源基板において遊技制御用マイクロコンピュータに供給されるラインと分岐し、逆流防止用ダイオードを介して充電用コンデンサに接続されており、逆流防止用ダイオードと充電用コンデンサとの間で分岐したラインが遊技制御用マイクロコンピュータのバックアップ電源入力端子VBBに接続される。

【0314】

電力が供給されている間は、Vcc(+5V)が遊技制御用マイクロコンピュータの駆動用電源として供給されるとともに、充電用コンデンサに充電される。一方、電力の供給が停止した場合には、Vcc(+5V)の供給が停止することで、充電用コンデンサに充電されたバックアップ電源VBBが遊技制御用マイクロコンピュータに供給されるようになっており、遊技制御用マイクロコンピュータは、バックアップ電源VBBの供給を受けることで、遊技制御用マイクロコンピュータが備えるRAMに格納されたデータが保持されるようになっている。尚、本実施例では、バックアップ電源が、遊技制御基板外の電源基板から供給される構成であるが、遊技制御基板内に設けられた回路から供給される構成でも良い。

【0315】

図30-14は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンを示す図であり、図30-15は、本実施例における遊技制御基板の実装面に形成された配線パターンとハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンとの関係を

示す図である。

【0316】

図30-14に示すように、遊技制御基板のハンダ面には、電源供給用ラインを構成する配線パターンとして、通常電源を供給する配線パターンVcc1~3と、バックアップ電源を供給する配線パターンVBBと、が形成されている。配線パターンVcc1~3は、図30-14及び図30-15に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンと実装面に形成された配線パターンとによって構成され、遊技制御基板に実装された電子部品に接続される。一方、配線パターンVBBは、図30-14に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンのみから構成される。すなわち配線パターンVBBは、実装面に形成された配線パターンと接続されることなく、ハンダ面に形成された配線パターンのみを
10
通って遊技制御用マイクロコンピュータのバックアップ電源入力端子VBBに接続される。すなわち、電源基板からのバックアップ電源VBBが供給される配線パターンVBBはハンダ面のみに形成されている。このため、バックアップ電源VBBが供給される配線パターンVBBは、実装面に実装された電子部品を迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの距離を短くできるため、外部からのノイズを受けにくく、ノイズによってRAMに記憶されているデータが破損してしまうことが防止されるようになっている。

【0317】

また、図30-15に示すように、実装面において、ハンダ面側に配線パターンVBBが形成された部分には、ベタグランドが形成されている。このため、実装面に形成された
20
ベタグランドによってノイズが遮断されることで、ハンダ面側の配線パターンVBBがノイズの影響を受けにくいようになっている。また、図30-15に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、バックアップ電源を供給する配線パターンVBBの方が、通常電源を供給する配線パターンVcc1~3よりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された配線パターン、特に信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成されている。このため、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからのバックアップ電源が供給される配線パターンVBBに対するノイズの影響が極力抑えられるようになっている。

【0318】

尚、本実施例では、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、バックアップ電源を供給する配線パターンVBBの方が、通常電源を供給する配線パターンVcc1~3よりも、
30
実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成であるが、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、抽選の契機となる信号等、遊技者の利益に関わる信号が伝送される配線パターンの方が、出力部品の制御を行う信号等、直接遊技者の履歴に関わらない信号が伝送される配線パターンよりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成とすることで、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからの遊技者の利益に関わる信号が伝送される配線パターンに対するノイズの影響が極力抑えられる。
40

【0319】

また、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、遊技制御用マイクロコンピュータに対するリセット信号が伝送される配線パターンや遊技制御用マイクロコンピュータに対して動作クロックを与える配線パターン等の比較的重要度の高い信号が伝送される配線パターンの方が、その他の信号が伝送される配線パターンよりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成とすることで、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからの比較的重要度の高い信号が伝送される配線パターンに対するノイズの影響が極力抑えられる。

【0320】

10

20

30

40

50

図30-16は、遊技制御基板をスロットマシンに取り付けた状況の一例を示す図である。スロットマシンには、液晶表示器や演出の制御を行う演出制御基板、複数のリールからなるリールユニット、メダルの払出を行うホッパーユニット等の遊技に関連する遊技部品が搭載されている。そして、遊技制御基板をスロットマシンに取り付ける場合には、遊技制御基板は、実装面側、すなわちバックアップ電源が供給される配線パターンVBBが形成されたハンダ面とは反対側の面が遊技部品側に配置されるように取り付けられる。このような構成とすることで、バックアップ電源が供給される配線パターンVBBに対する遊技部品から発せられるノイズの影響が抑えられる。

【0321】

図30-17は、遊技制御基板をパチンコ遊技機に取り付けた状況の一例を示す図である。パチンコ遊技機は、遊技場に設置される際に、他のパチンコ遊技機等の他の遊技装置と、背面同士が向き合う態様で設置されることが多い。そして、遊技制御基板をパチンコ遊技機に取り付ける場合には、遊技制御基板は、実装面側、すなわちバックアップ電源が供給される配線パターンVBBが形成されたハンダ面とは反対側の面が他の遊技装置側に配置されるように取り付けられる。このような構成とすることで、バックアップ電源が供給される配線パターンVBBに対する他の遊技装置から発せられるノイズの影響が抑えられる。

【0322】

(作用効果1)

本実施例の遊技制御基板は、実装面とハンダ面の双方に配線パターンが形成されるとともに、実装面に形成される配線パターンは、第1方向(上下方向)に延びる配線パターンの割合が第1方向と異なる第2方向(左右方向)に延びる配線パターンの割合よりも多く、ハンダ面に形成される配線パターンは、第2方向(左右方向)に延びる配線パターンの割合が第1方向(上下方向)に延びる配線パターンの割合よりも多いことを特徴としている。このような構成によれば、第1方向(上下方向)に延びる配線パターンが実装面に集約され、第2方向(左右方向)に延びる配線パターンがハンダ面に集約されることで、第1方向(上下方向)に延びる配線パターンと第2方向(左右方向)に延びる配線パターンが交差する場合に配線パターンを迂回する等の設計を極力減らすことができる。

【0323】

本実施例の遊技制御基板は、第1方向(上下方向)に延びる1対の辺(左辺及び右辺)と第2方向(左右方向)に延びる1対の辺(上辺及び下辺)とからなる四角形状であることを特徴としている。このような構成によれば、遊技制御基板の形状に沿って配線パターンを無駄なく形成することができる。

【0324】

本実施例の遊技制御基板は、複数の端子からなる端子列を備える電子部品が、端子列が第2方向(左右方向)に並ぶように配置されることを特徴としている。このような構成によれば、第1方向(左右方向)に延びる配線パターンをそのまま電子部品に接続することができる。

【0325】

本実施例の遊技制御基板は、第1方向(上下方向)に延びる1対の短辺(左辺及び右辺)と前記第2方向(左右方向)に延びる1対の長辺(上辺及び下辺)とからなる長方形形状であり、実装面のみに電子部品が実装され、ハンダ面には電子部品が実装されないことを特徴としている。このような構成によれば、ハンダ面において距離が長くなり得る第2方向(左右方向)の配線パターンを電子部品によって阻害されることなく形成することができる。

【0326】

本実施例の遊技制御基板は、配線パターンが、1の配線パターンから2の配線パターンに分岐する配線パターンを含み、分岐先の2の配線パターンのうち一方の配線パターンは実装面に形成され、他方の配線パターンはハンダ面に形成されることを特徴としている。このような構成によれば、分岐先の一方の配線パターンを迂回させたり、分岐先の一方の

配線パターンと他方の配線パターンとを同一面で交差させたりする必要がなく、好適に配線パターンを形成することができる。

【0327】

(作用効果2)

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に離れた第1端子（遊技制御用マイクロコンピュータの端子）と第2端子（入力回路、出力回路の端子）を接続し、特定信号（入力データ、出力データ）の送信に用いられる特定配線パターン（データバス）が形成され、特定配線パターン（データバス）は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンからなる複数の配線パターンに分割して形成され、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが各々特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）よりも短く形成されることを特徴としている。このような構成によれば、特定配線パターン（データバス）が特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンからなる複数の配線パターンに分割して形成され、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンは各々特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）よりも短く形成されることで、特定配線パターン（データバス）が特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長となることを防止し、意図しない電波を発してしまうことを防止できる。

10

【0328】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターン同士が、特定方向（左右方向）と異なる方向（斜め方向）に延びる配線パターンにより接続されることを特徴としている。このような構成によれば、特定配線パターン（データバス）を簡単な構造で特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンに分割することができる。

20

【0329】

尚、本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターン同士が、特定方向（左右方向）と異なる方向（斜め方向）に延びる配線パターンにより接続される構成であるが、実装面とハンダ面に配線パターンが形成され、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが、実装面とハンダ面に交互に形成される構成としても良い。このような構成においても、特定配線パターン（データバス）を簡単な構造で特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンに分割することができる。

30

【0330】

本実施例の遊技制御基板は、特定配線パターン（データバス）が、特定方向（左右方向）に延びる一の配線パターンと他の配線パターンの間で特定配線パターン（データバス）とは異なる配線パターンに分岐することを特徴としている。このような構成によれば、特定方向に延びる一の配線パターンと他の配線パターンとの間を利用して特定配線パターン（データバス）を好適に分岐させることができる。

【0331】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが各々特定信号（入力データ、出力データ）の最大周波数（バスクロックとして想定される最大周波数）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）よりも短く形成されることを特徴としている。このような構成によれば、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンの長さが、特定信号（入力データ、出力データ）の最大周波数に対応するアンテナ長よりも短いので、最大周波数以下で信号が送信されても意図しない電波を発してしまうことを防止できる。

40

【0332】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向に延びる直線の配線パターンが、特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）の $1/2$ （ $\lambda/4$ ）とならない長さであることを特徴としている。このような構成によれば、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが特定長さ（ $\lambda/2$ ）の1

50

／2となり、基板の表面からの反射によって強い共振が発生してしまうことがないので、意図しない電波を発してしまうことを防止できる。

【0333】

（作用効果3）

本実施例の遊技制御基板は、第1電圧（Vcc（+5V））の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品（低電圧部品）と、第2電圧（VDL（+24V））の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品（高電圧部品）と、が実装され、第1電子部品（低電圧部品）は第1グラウンド領域に接続され、第2電子部品（高電圧部品）は第1グラウンド領域と絶縁部によって隔てられた第2グラウンド領域に接続されることを特徴としている。このような構成によれば、第1電圧（Vcc（+5V））の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品（低電圧部品）は第1グラウンド領域に接続され、第2電圧（VDL（+24V））の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品（高電圧部品）は第1グラウンド領域と絶縁部（絶縁領域）によって隔てられた第2グラウンド領域に接続されるので、グラウンドを介して意図しない電流が逆流してしまうことを防止できる。

10

【0334】

尚、本実施例の遊技制御基板は、第1電圧（Vcc（+5V））の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品（低電圧部品）が第1グラウンド領域に接続され、第2電圧（VDL（+24V））の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品（高電圧部品）が第1グラウンド領域と絶縁部によって隔てられた第2グラウンド領域に接続される構成であるが、第1電子部品と、第2電子部品と、で接続される配線パターンを流れる電流差が大きい構成において、第1電子部品が第1グラウンド領域に接続され、第2電子部品が第1グラウンド領域と絶縁部によって隔てられた第2グラウンド領域に接続される構成としても良く、このような構成とすることで、第1電子部品と、第2電子部品と、で接続される配線パターンを流れる電流差が大きい場合でも、第1電子部品は第1グラウンド領域に接続され、第2電子部品は第2グラウンド領域に接続されるので、グラウンドを介して意図しない電流が逆流してしまうことを防止できる。

20

【0335】

本実施例の遊技制御基板は、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域の間にコンデンサが設けられていることを特徴としている。このような構成によれば、コンデンサによって第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に一時的に電位差が生じても一方のグラウンド領域から他方のグラウンド領域に電流が流れてしまうことを防止できる。

30

【0336】

本実施例の遊技制御基板は、一辺側（左側）に第1グラウンド領域が形成され、一辺に対向する他辺側（右側）に第2グラウンド領域が形成され、第1電子部品（低電圧部品）は第1グラウンド領域に実装され、第2電子部品（高電圧部品）は第2グラウンド領域に実装されることを特徴としている。このような構成によれば、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域が遊技制御基板の対向する辺側にそれぞれ形成されているので、一時的に電位差が生じても互いに干渉することを防止できる。

【0337】

本実施例の遊技制御基板は、実装面及びハンダ面の双方に、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に配線パターンが形成されない非配線パターン領域（絶縁領域）が形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域の間の絶縁性を高めることができる。

40

【0338】

尚、本実施例の遊技制御基板は、実装面及びハンダ面の双方に、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に非配線パターン領域（絶縁領域）が形成される構成であるが、少なくとも実装面及びハンダ面のうち少なくとも一方の面に、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に非配線パターン領域（絶縁領域）が形成される構成であっても、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域の間の絶縁性を高めることができる。

50

【0339】

本実施例の遊技制御基板は、実装面における第1グラウンド領域及び第2グラウンド領域と、ハンダ面における第1グラウンド領域及び第2グラウンド領域と、はそれぞれ対応する領域に形成されており、実装面の非配線パターン領域（絶縁領域）とハンダ面の非配線パターン領域（絶縁領域）も対応する領域に形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、実装面及びハンダ面の一方の面から他方の面に対して一時的に電位差が生じて互いに干渉することを防止できる。

【0340】

（作用効果4）

本実施例の遊技制御基板は、基板ケースに収納された状態で遊技機に取付けられ、実装面には遊技制御基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ（コネクタCN1～CN7）が実装され、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子はハンダ面に形成された配線パターンと接続されることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子がコネクタ（コネクタCN1～CN7）が実装された実装面ではなく、反対側のハンダ面に形成された配線パターンと接続されるので、基板ケースよりコネクタ（コネクタCN1～CN7）が露呈する部分の周囲からコネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為を防止することができる。

10

【0341】

本実施例の遊技制御基板は、コネクタ（コネクタCN1～CN7）に接続される配線が、遊技の有利度に関連する配線（設定値を変更可能な状態へ移行させるための信号、設定値を変更するための信号、遊技者にとって有利な情報を外部の表示器に表示させる信号等が入力または出力される配線）を含むことを特徴としている。このような構成によれば、遊技の有利度に関連する不正行為を防止できる。

20

【0342】

本実施例の遊技制御基板は、実装面におけるコネクタ（コネクタCN1～CN7）の実装部分の周辺には当該コネクタ（コネクタCN1～CN7）に関する情報（コネクタナンバ）が表示されることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子はハンダ面に形成された配線パターンに接続され、実装面においてコネクタ（コネクタCN1～CN7）の実装部分の周辺には配線パターンが形成されないため、この部分にコネクタ（コネクタCN1～CN7）に関する情報（コネクタナンバ）を表示することで、実装面における配線パターンが形成されない部分を有効に利用することができる。

30

【0343】

本実施例の遊技制御基板は、基板ケースが、コネクタ（コネクタCN1～CN7）周辺の領域を被覆する被覆部を備えており、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンは、被覆部に被覆されている領域においてハンダ面に形成されることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタCN1～CN7）周辺部においてもコネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンが実装面に形成されることがないので、基板ケースよりコネクタ（コネクタCN1～CN7）が露呈する部分の周囲からコネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為を確実に防止することができる。

40

【0344】

本実施例の遊技制御基板は、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンが、最初に電子部品に接続される箇所で実装面の配線パターンに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、電子部品へ接続するためのスルーホールを利用して実装面の配線パターンに接続させることができる。

【0345】

（作用効果5）

本実施例の遊技制御基板は、実装面には、記憶手段（RAM）を有する遊技制御用マイ

50

クロコンピュータを含む複数の電子部品が搭載され、ハンダ面には、電子部品が搭載されず、遊技制御用マイクロコンピュータは、配線パターンにより供給される特定電源（バックアップ電源（VBB））により記憶手段（RAM）の記憶内容を保持可能であり、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン（VBB）は、ハンダ面のみに形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターンは、電子部品が搭載されないハンダ面のみに形成されているので、電子部品を迂回して形成する必要がなく、配線パターンの距離を短くできるため、外部からのノイズを受けにくく、ノイズによって記憶手段（RAM）に記憶されているデータが破損してしまうことを防止できる。

10

【0346】

本実施例の遊技制御基板は、実装面側が遊技に関連する遊技部品（液晶表示器や演出の制御を行う演出制御基板等）側に配置されるように取付けられることを特徴としている。このような構成によれば、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン（VBB）に対する遊技部品から発せられるノイズの影響を防ぐことができる。

【0347】

本実施例の遊技制御基板は、実装面側が他の遊技装置（他の遊技機）側に配置されるように取付けられることを特徴としている。このような構成によれば、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン（VBB）に対する他の遊技装置から発せられるノイズの影響を防ぐことができる。

20

【0348】

本実施例の遊技制御基板は、ハンダ面において特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータに供給する配線パターン（VBB）が設けられる領域に対応する実装面側の領域にはベタグラウンドが形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、実装面に形成されたベタグラウンドにより実装面側からのノイズを遮断することができる。

【0349】

本実施例の遊技制御基板は、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータに供給する配線パターン（VBB）は、他の電源を供給する配線パターン（Vcc1～3）よりも、実装面側の対応する領域で信号を送信する配線パターンと交差する箇所が少ないことを特徴としている。このような構成によれば、実装面側で信号を送信する配線パターンからのノイズの影響を極力防ぐことができる。

30

【0350】

以上、本発明の実施例1を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0351】

例えば、本実施例では、本発明に係る構成を遊技の制御を行う遊技制御基板に適用した例について説明しているが、遊技機に搭載される他の基板、例えば、演出の制御を行う基板、遊技媒体や遊技用価値の付与に関する制御を行う基板、さらには、基板同士を中継する基板等に対して本発明に係る構成を適用しても良い。

40

【実施例2】

【0352】

実施例2における遊技制御基板の構造について説明する。遊技制御基板は、実施例1と同様に、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成である。尚、実施例2における遊技制御基板の構成は、実施例1における遊技制御基板の構成と基本的な構成は同じであり、ここでは、主に実施例1の遊技制御基板と異なる構成について説明する。

【0353】

50

図30-18は、実施例1における遊技制御基板の実装面を示す図であり、図30-19は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

【0354】

図30-18及び図30-19に示すように、遊技制御基板は、縦方向に延びる一对の短辺と横方向に延びる一对の長辺とからなる長形状であり、絶縁性を有するプリント板によって構成される。また、遊技制御基板には、スルーホールが複数形成されているとともに、遊技制御基板の実装面及びハンダ面には、スルーホールを適宜連結するように複数の配線パターンが形成されている。また、遊技制御基板の実装面及びハンダ面の配線パターンが形成されていない領域には、絶縁領域及びグランド領域が形成されている。

【0355】

実施例2における遊技制御基板においても、実施例1の遊技制御基板と同様に、入力回路及び出力回路が実装されており、これら入力回路及び出力回路は、長形状に形成されるとともに、短辺側の一方に凹状の切欠が設けられるとともに、表面に型番が印字されており、切欠の向きと型番の印字方向により部品の向きが特定できるようになっている。そして、入力回路は、図中において切欠が左側となり、かつ型番の印字方向が左から右に向かう方向となるように配置される一方、出力回路は、図中において切欠が右向きとなり、かつ型番の印字方向が右から左に向かう方向となるように配置されており、これらの電子部品が切欠の位置及び型番の印字方向によって入力回路であるか、出力回路であるか、が特定可能とされている。

【0356】

図30-20は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図であり、図30-21は、本実施例における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。

【0357】

遊技制御基板には、入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路への出力データの伝送に共用されるデータバスが形成されている。本実施例の遊技制御基板に形成されたデータバスは、ハンダ面に形成された横方向に延びる8本の配線パターンにて構成されており、図30-20に示すように、遊技制御基板の左側に実装された遊技制御用マイクロコンピュータの端子が接続されるスルーホールから右側に向けて横方向に延びるように形成された8本の配線パターンからなる。データバスと入力回路及び出力回路とは、図30-21に示すように、スルーホールを通して実装面側に分岐し、上下方向に向けて縦方向に延びるように形成された配線パターンにより接続される。

【0358】

このように遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた入力回路及び出力回路とをデータバスを介して接続する場合に、まず、遊技制御用マイクロコンピュータの端子が横方向に延びるハンダ面のデータバスに接続され、入力回路または出力回路が実装される位置でスルーホールを通して入力回路または出力回路に向けて縦方向に延びる実装面側の配線パターンに分岐し、入力回路または出力回路と接続されることとなる。このため、データバスから分岐した配線パターンを迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた入力回路及び出力回路とを効率良く接続することができる。また、データバスを構成する配線パターンが、電子部品が実装されないハンダ面に形成されるので、データバスへの電子部品からのノイズの影響を受け難く、さらに、データバスと入力回路及び出力回路とは、スルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンにより接続されるので、実装面側の配線パターンが短くなり、この間の電子部品からのノイズの影響も受け難いようになっている。

【0359】

また、図30-22に示すように、データバスには、データバスに接続されるいずれの入力回路及び出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータに近い位置においてノイズ除去回路と接続されるようになっており、遊技制御用マイクロコンピュータに対してデー

タバスに乗ったノイズが影響し難いようになっている。

【0360】

また、遊技制御基板には、図30-20に示すように、図中上辺側の近傍に遊技制御基板の外部からの配線を接続するためのコネクタCN10～CN17が実装されるとともに、データバスを構成する配線パターンは、遊技制御基板の図中下辺寄りの領域、すなわちコネクタCN10～CN17が実装される一辺側と対向する他辺側寄りの領域に形成されている。このため、遊技制御基板の外部の電子部品と信号の入出力が行われるコネクタCN10～CN17とデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を実装する領域が広く担保されるようになっている。

【0361】

図30-20及び図30-21に示すように、遊技制御基板には、遊技の制御に用いられる入力部品のうち比較的重要度の低い第1入力部品からの入力信号（抽選の契機とならないセンサやスイッチの検出信号など）の入力を検出する第1入力回路、第1入力部品よりも重要度の高い第2入力部品からの入力信号（抽選の契機となるセンサやスイッチの検出信号、有利度を規定する設定値を変更する検出信号など）の入力を検出する第2入力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、ソレノイドやモータ等、遊技の進行に応じて可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、各種表示器やLED等、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、遊技制御基板に実装され、一定期間において遊技を行った際の払出率等、当該遊技機の性能を表示する性能表示器に対して出力信号を出力する第3出力回路が実装されている。

【0362】

これらの入力回路及び出力回路のうち第1出力回路、第1出力回路、第2出力回路及び第3出力回路は、データバスに接続され、入力データの伝送及び出力データの伝送がデータバスを介して行われる。

【0363】

図30-20に示すように、ハンダ面において遊技制御用マイクロコンピュータの端子に接続されたデータバスを構成する配線パターンは、複数の箇所ですルーホールを通して実装面側に分岐し、実装面において縦方向に形成された配線パターンに接続される。図30-21に示すように、図中Mの位置ですルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンは第1入力回路の端子と接続される。また、図中Nの位置ですルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンは第3出力回路の端子と接続される。また、図中O、Pの位置ですルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンは第1出力回路の端子と接続される。また、図中Qの位置ですルーホールを通して接続された実装面側の配線パターンは、第2出力回路の端子と接続されるとともに、実装面上で分岐し、一部の配線パターンは、そのまま外部出力端子に接続され、残りの配線パターンは、図中Rの位置で一度スルーホールを通してハンダ面側の配線パターンに接続され、図中Sの位置で再度スルーホールを通して実装面側の配線パターンに接続されて外部出力端子に接続される。

【0364】

図30-20及び図30-21に示すように、共用のデータバスによって接続される入力回路及び出力回路のうち入力回路は、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、遊技の制御に用いられる入力データがノイズ等の影響を受け難いようになっている。

【0365】

また、図30-20及び図30-21に示すように、共用のデータバスによって接続される複数の出力回路うち遊技の進行に応じて可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路は、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、出力データがノイ

ズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことが防止されるようになっている。

【0366】

また、図30-20及び図30-21に示すように、共用のデータバスによって接続される複数の出力回路うち性能表示器に対して出力信号を出力する第3出力回路は、性能表示器以外の遊技の進行に応じた表示を行う表示器（第2出力部品）に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、不正部品の配置等による性能表示の内容変更の不正がされ難いようになっている。

【0367】

また、図30-21に示すように、ハンダ面側のデータバスを構成する配線パターンから、図中Qの位置でスルーホールを通して接続された実装面側の配線パターンが、遊技の進行に応じた出力を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路の端子に接続されるとともに、実装面状で分岐し、分岐した配線パターンが遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための外部出力端子に接続される。このように、ハンダ面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを利用して実装面側で遊技の進行に応じた出力を行うために第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための外部出力端子に接続される配線パターンに分岐させるので、第2出力回路に接続される配線パターン、外部出力端子に接続される配線パターンそれぞれに分岐させるために実装面に形成されたデータバスからハンダ面側に分岐させる必要がないので、配線パターンが簡素に形成される。

【0368】

尚、ハンダ面側のデータバスを構成する配線パターンからスルーホールを通して接続された実装面側の配線パターンが、遊技の進行に応じた出力を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路の端子に接続されるとともに、実装面状で分岐し、分岐した配線パターンが遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための出力回路に接続される構成としても良く、このような構成であっても、ハンダ面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを利用して実装面側で遊技の進行に応じた出力を行うために第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための出力回路に接続される配線パターンに分岐させることで、複数の出力回路に接続される配線パターンそれぞれに分岐させるために実装面に形成されたデータバスからハンダ面側に分岐させる必要がないので、配線パターンが簡素に形成される。

【0369】

入力回路のうち第2入力回路は、データバスに接続されず、データバスを介することなく、直接遊技制御用マイクロコンピュータに対して入力データの伝送が行われる。図30-21に示すように、実装面において遊技制御用マイクロコンピュータの端子と接続された配線パターンは、図中Tの位置で一度スルーホールを通してハンダ面側の配線パターンに接続され、図中Uの位置で再度スルーホールを通して実装面側の配線パターンに接続され、第2入力回路の端子に接続される。

【0370】

このように、遊技の制御に用いられる入力部品のうち比較的重要度の低い第1入力部品からの入力信号の入力を検出する第1入力回路は、データバスを介して遊技制御用マイクロコンピュータと接続される一方で、第1入力部品よりも重要度の高い第2入力部品からの入力信号の入力を検出する第2入力回路は、データバスに接続されず、データバスを介することなく、直接遊技制御用マイクロコンピュータと接続されるようになっており、第2入力部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路から入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介さずに遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されるので、重要な入力信号に基づく入力データが他の入力回路から入力データや出

力回路への出力データの影響を受けることなく、遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されることとなる。

【0371】

(作用効果6)

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、入力回路は、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する入力回路が、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、入力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

10

【0372】

尚、本実施例の遊技制御基板は、入力回路が、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成であるが、出力回路が、入力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成としても良く、このような構成とすることで、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路が、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する入力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

20

【0373】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、出力回路は、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路と、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路と、を含み、第1出力回路は、第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路が、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことを防止できる。

30

40

【0374】

尚、本実施例の遊技制御基板は、第1出力回路が、第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成であるが、第2出力回路が、第1出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成としても良く、このような構成とすることで、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路が、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた表示に影響を与えてしまうことを防止できる。

50

【0375】

また、実施例1の遊技制御基板のように、遊技制御用マイクロコンピュータが配置される左側に、低電圧部品が実装される第1グラウンド領域が形成され、右側に高電圧部品が実装される第2グラウンド領域が形成される場合に、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路は高電圧部品に属することが多いことから第2グラウンド領域に実装され、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路は低電圧部品に属することが多いことから第1グラウンド領域に実装されることとなる。このような構成においては、第2出力回路が、第1出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成とし、第2出力回路を第1グラウンド領域に実装させることで、低電圧部品である第2出力回路を、高電圧部品である第1出力回路とともに第2グラウンド領域に実装させる必要がなく、第2出力回路に負荷がかかることを防止できる。

10

【0376】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、実装面のみに電子部品が実装されるとともに、ハンダ面にデータバスが形成され、データバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを、実装面において遊技の進行に応じた出力を行うための第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力する外部出力端子に接続される配線パターンに分岐することの特徴としている。このような構成によれば、ハンダ面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを利用して実装面側で遊技の進行に応じた出力を行うための第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための外部出力端子に接続される配線パターンに分岐させるので、これらの配線パターンそれぞれに分岐させるためにハンダ面に形成されたデータバスから実装面側に分岐させる必要がないので、配線パターンを簡素に形成することができる。

20

【0377】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる第1入力部品からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する第1入力回路と、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる第2入力部品からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する第2入力回路と、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて第1出力部品、第2出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路、第2出力回路と、を含み、第1入力回路、第1出力回路及び第2出力回路は、データバスを介して遊技制御用マイクロコンピュータに接続され、第2入力回路は、データバスを介さずに遊技制御用マイクロコンピュータに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、第2入力部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介さずに遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されるので、重要な入力信号に基づく入力データを他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データの影響を受けることなく、遊技制御用マイクロコンピュータに伝送することができる。

30

40

【0378】

本実施例の遊技制御基板は、実装面のみに電子部品が実装されるとともに、ハンダ面にデータバスが形成されることを特徴としている。このような構成によれば、データバスへの電子部品からのノイズの影響を防ぐことができる。

【0379】

本実施例の遊技制御基板は、データバスと入力回路及び出力回路とは、スルーホールを通してデータバスが形成されたハンダ面とは反対側の実装面に分岐した配線パターンによ

50

り接続されることを特徴としている。このような構成によれば、データバスから入力回路及び出力回路までの配線パターンの距離が短くなるため、ノイズの影響を軽減することができる。

【0380】

本実施例の遊技制御基板は、一辺側（上辺側）の近傍に基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ（コネクタC N 1 0～C N 1 7）が実装されるとともに、データバスは遊技制御基板における一辺と対向する他辺（下辺）寄りの領域に形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタC N 1 0～C N 1 7）とデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を実装する領域を担保できるので、基板領域を有効に活用することができる。

10

【0381】

本実施例の遊技制御基板は、遊技機の性能を表示する性能表示器が実装され、性能表示器に対して出力信号を出力する第3出力回路は、他の表示器に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、性能表示器に対して出力信号を出力する第3出力回路が、他の表示器に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短いことで、不正部品の配置等による表示内容変更の不正等を困難にできる。

【0382】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路と出力回路とが、部品の向きが異なるように実装されることを特徴としている。このような構成によれば、入力回路と出力回路の違いを容易に把握することができる。

20

【0383】

本実施例の遊技制御基板は、データバスは、入力回路及び出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータに近い位置でノイズ除去回路と接続されることを特徴としている。このような構成によれば、遊技制御用マイクロコンピュータに対するノイズの影響を防止することができる。

【0384】

以上、本発明の実施例2を説明してきたが、本発明はこの実施例2に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1と同一もしくは類似する構成については、実施例1で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1について例示した変形例についても実施例2に適用可能である。

30

【実施例3】

【0385】

実施例3における遊技制御基板の構造について説明する。遊技制御基板は、実施例1、2と同様に、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成である。尚、実施例3における遊技制御基板は、実装される電子部品及びスルーホール構造に特徴を有するものであり、ここでは、電子部品及びスルーホール構造について説明する。

40

【0386】

図30-23は、実施例3における遊技制御基板に実装される特定電子部品の構造を示す斜視図であり、（A）は、特定電子部品の上方からの斜視図であり、（B）は、特定電子部品の下方からの斜視図である。

【0387】

特定電子部品は、キースイッチ等の比較的大型の電子部品であり、特定電子部品の下部には、図30-23（A）（B）に示すように、特定電子部品の基板への固定を目的とし、特定電子部品の信号や電力の伝搬には用いられない固定用端子1、2と、基板の配線パターンと接続され、特定電子部品の信号や電力の伝搬に用いられる接続用端子と、が設けられる。また、特定電子部品の側面における固定用端子1、2の上方には、当該特定電子

50

部品の型番が刻印または印字されている。

【0388】

尚、本実施例では、特定電子部品として固定用端子と、接続用端子の双方を備えるキースイッチを例示しているが、他の電子部品を特定電子部品として適用しても良いし、また、固定用端子を備えず、接続用端子のみ備える電子部品を特定電子部品として適用しても良い。

【0389】

遊技制御基板に設けられたスルーホールは、通常スルーホールと、特定スルーホールと、からなる。通常スルーホールは、図30-24(A)に示すように、ハンダ面からスルーホールの内周面にかけて導電体である銅メッキ処理が施されることで、スルーホールが実装面とハンダ面とで導通するスルーホールである。一方、特定スルーホールは、図30-24(B)に示すように、スルーホールの内周面には銅メッキ処理が施されず、スルーホールが実装面とハンダ面とで導通しないスルーホールである。

【0390】

通常スルーホールにハンダ面側からハンダ付けする場合には、図30-24(A)に示すように、スルーホール内に銅メッキ処理が施されているため、スルーホール内のハンダが実装面までフローアップするが、特定スルーホールにハンダ面側からハンダ付けする場合には、図30-24(B)に示すように、スルーホール内に銅メッキ処理が施されていないため、スルーホール内をハンダがフローアップせず、ハンダが実装面まで到達しないようになっている。

【0391】

本実施例において特定電子部品は、固定用端子1、2が特定スルーホールに挿通され、接続用端子が通常スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けすることにより固定される。

【0392】

このように、固定用端子1、2は、特定スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けにより固定されるので、ハンダが実装面に到達しないので、ハンダ付けした際に、ハンダが特定電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて、固定用端子1、2の上方に印字または刻印された型番がハンダによって隠れてしまう等の不具合を防止できる。

【0393】

特に、型番がハンダによって隠れてしまうことにより部品が不正に交換されても発見できない虞があり、また、型式試験において型番が隠れていると、部品構成の特定ができず試験を通らず、認可を受けることができなくなる虞や、遊技店への設置時において型番が確認できないことで遊技店への設置が認められない虞があるが、上部に型番が印字または刻印された端子を特定スルーホールにて固定することで、このような不具合を防止することができる。

【0394】

一方、固定用端子1、2は、特定電子部品の信号や電力の伝搬には用いられない端子であるため、特定スルーホールでハンダ付けした際に、電氣的接続が弱くなっても問題が生じることがない。一方で、接続用端子は、通常スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けにより固定されるので、ハンダが実装面まで到達することで電氣的接続を確実にすることができる。

【0395】

(作用効果7)

本実施例の遊技制御基板は、実装面とハンダ面のうち実装面に複数の電子部品が実装されるとともに、実装面とハンダ面に配線パターンが形成されており、複数の電子部品は、実装面とハンダ面を貫通するスルーホールに端子を挿通させ、スルーホールと端子をハンダ付けすることで固定され、複数の電子部品のうち特定電子部品が固定される特定スルーホールが形成されており、特定スルーホールは、実装面ハンダ面が導通せず、特定電子部品の端子がハンダ面からハンダ付けされたときにハンダが実装面に到達しないことを特徴

としている。このような構成によれば、特定スルーホールは、実装面とハンダ面が導通せず、特定電子部品の端子がハンダ面からハンダ付けされたときにハンダが実装面に到達しないので、ハンダ付けした際に、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて不具合の原因となることを防止できる。

【0396】

本実施例の遊技制御基板は、特定スルーホールに特定電子部品の固定用の端子（固定用端子1、2）が挿通されてハンダ付けされることを特徴としている。このような構成によれば、特定スルーホールは、特定スルーホールにハンダ付けされるのは、特定電子部品の固定用の端子（固定用端子1、2）であるため、ハンダが実装面に到達しないことで電気的接続が弱くなっても問題が生じることがない。

10

【0397】

尚、本実施例の遊技制御基板は、特定スルーホールに特定電子部品の固定用の端子（固定用端子1、2）が挿通されてハンダ付けされる構成であるが、特定スルーホールに特定電子部品の信号や電力を伝搬する端子（接続用端子）が挿通されてハンダ付けされる構成としても良く、このような構成によれば、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて特定電子部品の信号や電力を伝搬する端子が他の端子とショートしてしまうことなどによる不具合を防止できる。

【0398】

本実施例の遊技制御基板は、特定電子部品の型番が、端子（固定用端子1、2）の上方に表示（印字または刻印）されていることを特徴としている。このような構成によれば、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて特定電子部の型番が隠れてしまうことを防止できる。

20

【0399】

以上、本発明の実施例3を説明してきたが、本発明はこの実施例3に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1、2と同一もしくは類似する構成については、実施例1、2で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1、2について例示した変形例についても実施例3に適用可能である。

【0400】

（特徴部053SGの発明）

30

以上説明したように、特徴部053SGには、以下に示す発明が含まれている。つまり、従来、例えば、特開2016-93428号公報等に記載されたもののように、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機は、電子機器が実装された基板を備えるものが一般的であり、この種の基板には、CPU等の制御手段と他の電子機器との間で一のデータバスを用いてデータの入出力を行うものが提案されている。この種の基板においては、配線パターンの設計に関して種々の課題が存在している。そこで、基板の配線パターンが好適に形成された遊技機を提供することを目的として、特徴部053SGの（1）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

40

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記入力回路は、前記出力回路よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段の制御に用いられる電子部品からの入力信号に基づく入力データを制御手段に伝送する入力回路が、制御手段から伝送された出力データに基づいて電子部品に対して出力信号を出力する出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、入力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

【0401】

特徴部053SGの(2)の遊技機は、(1)に記載の遊技機であって、

前記基板(遊技制御基板)は、第1面(実装面)のみに電子部品が実装されるとともに、第2面(ハンダ面)に前記データバスが形成される

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データバスへの電子部品からのノイズの影響を防ぐことができる。

【0402】

特徴部053SGの(3)の遊技機は、(1)または(2)に記載の遊技機であって、

前記データバスと前記入力回路及び前記出力回路とは、スルーホールを通して前記データバスが形成された面(ハンダ面)とは反対側の面(実装面)に分岐した配線パターンにより接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データバスから入力回路及び出力回路までの配線パターンの距離が短くなるため、ノイズの影響を軽減することができる。

20

特徴部053SGの(4)の遊技機は、(1)～(3)のいずれかに記載の遊技機であって、

前記基板(遊技制御基板)には、一辺側(上辺側)の近傍に前記基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ(コネクタCN10～CN17)が実装されるとともに、前記データバスは前記基板(遊技制御基板)における前記一辺と対向する他辺(下辺)寄りの領域に形成されている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、コネクタとデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を実装する領域を担保できるので、基板領域を有効に活用することができる。

【0403】

30

特徴部053SGの(5)の遊技機は、(1)～(4)のいずれかに記載の遊技機であって、

前記基板(遊技制御基板)には、前記遊技機の性能を表示する性能表示器が実装され、

前記性能表示器に対して出力信号を出力する出力回路(第3出力回路)は、他の表示器に対して出力信号を出力する出力回路(第2出力回路)よりも前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、性能表示器に対して出力信号を出力する出力回路が、他の表示器に対して出力信号を出力する出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短いことで、不正部品の配置等による表示内容改変の不正等を困難にできる。

40

【0404】

特徴部053SGの(6)の遊技機は、(1)～(5)のいずれかに記載の遊技機であって、

前記入力回路と前記出力回路とは、部品の向きが異なるように前記基板に実装される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、入力回路と出力回路の違いを容易に把握することができる。

【0405】

特徴部053SGの(7)の遊技機は、(1)～(6)のいずれかに記載の遊技機であって、

50

前記データバスは、前記入力回路及び前記出力回路よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に近い位置でノイズ除去回路と接続されることを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段に対するノイズの影響を防止することができる。

【0406】

特徴部053SGの（8）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

10

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品（第1出力部品）に対して出力信号を出力する第1出力回路（第1出力回路）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品（第2出力部品）に対して出力信号を出力する第2出力回路（第2出力回路）と、を含み、

20

前記第1出力回路（第1出力回路）は、前記第2出力回路（第2出力回路）よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品に対して出力信号を出力する第1出力回路が、遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことを防止できる。

30

【0407】

特徴部053SGの（9）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

40

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記基板（遊技制御基板）は、第1面（実装面）のみに電子部品が実装されるとともに、第2面（ハンダ面）に前記データバスが形成され、前記データバスからスルーホールを通して接続された前記第1面（実装面）の配線パターンを、前記第1面（実装面）において遊技の進行に応じた出力を行うための第1配線パターン（第2出力回路に接続される配線パターン）と遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための第2配線パターン（外部出力端子に接続される配線パターン）に分岐する

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、第2面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された第1面の配線パターンを利用して第1面側で遊技の進行に応じた出力を行うための第1配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための第2配線パターンに分岐させるので、第1配線パターン、第2配線パターンそれぞれに分岐させるために第2面に形成されたデータバスから第1面側に分岐させる必要がないので、配線パターンを簡素に形成することができる。

【0408】

特徴部053SGの(10)の遊技機は、
遊技が可能な遊技機であって、

制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する入力回路と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板(遊技制御基板)を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)への伝送及び前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる第1電子部品(第1入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する第1入力回路(第1入力回路)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる第2電子部品(第2入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する第2入力回路(第2入力回路)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて第3電子部品(第1出力部品、第2出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路(第1出力回路、第2出力回路)と、を含み、

前記第1入力回路(第1入力回路)及び前記出力回路(第1出力回路、第2出力回路)は、前記データバスを介して前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に接続され、

前記第2入力回路(第2入力回路)は、前記データバスを介さずに前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2電子部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介さずに制御手段に伝送されるので、重要な入力信号に基づく入力データを他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データの影響を受けることなく、制御手段に伝送することができる。

【0409】

特徴部053SGの(11)の遊技機は、
遊技が可能な遊技機であって、

制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する入力回路と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板(遊技制御基板)を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)への伝送及び前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記入力回路よりも前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段から伝送された出力データに基づいて電子部品に対して出力信号を出力する出力回路が、制御手段の制御に用いられる電子部品からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段に伝送する入力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

【0410】

特徴部053SGの(12)の遊技機は、
遊技が可能な遊技機であって、

制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する入力回路と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板(遊技制御基板)を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)への伝送及び前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品(第1出力部品)に対して出力信号を出力する第1出力回路(第1出力回路)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品(第2出力部品)に対して出力信号を出力する第2出力回路(第2出力回路)と、を含み、

前記第2出力回路(第2出力回路)は、前記第1出力回路(第1出力回路)よりも前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品に対して出力信号を出力する第2出力回路が、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品に対して出力信号を出力する第1出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた表示に影響を与えてしまうことを防止できる。

【0411】

前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【0412】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球(パチンコ球)が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【0413】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出され

10

20

30

40

50

た変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【0414】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【0415】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0416】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0417】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0418】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、遊技媒体（例えば、遊技球P）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部201）と、遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置200）と、上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第1誘導通路や第2誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202や第2誘導通路形成部204）と、前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330）と、を備え、前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336）が設けられ（図22、図24参照）、前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部271A～271H）が複数設けられており（図11、図12、図27参照）、前記所定制限部（例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336）は、前記カバー部上に落下した遊技媒体を滞留させることなく該カバー部上から落下可能に設けられており、さらに、発光可能な発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図40-28、図40-29（A）～図40-32（H）、図40-49（A）～図40-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させる部分）、前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図40-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態

10

20

30

40

50

に制御される割合が高い部分)、前記発光手段は、第1発光手段(例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F)と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段(例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d)と、を含み、前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間(例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間)と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間(例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間)において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し(例えば、図40-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分)、前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する(例えば、図40-28に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分)遊技機が挙げられる。

【0419】

このような構成によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、所定制限部に遊技媒体が滞留することがなく、常にねじ部材を滞留させることが可能な状態を維持できるため、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【0420】

つまり、誘導通路形成部内や払出部にねじ部材が落下、混入することを防止することにより故障しにくい遊技機とすることができるとともに、発光手段の発光態様により特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易い遊技機とすることができる。すなわち、遊技場に設置したときに故障しにくく演出が遊技者にわかりやすい遊技機を提供することができる。

【0421】

さらに、誘導通路形成部内や払出部にねじ部材が落下、混入することを防止でき、また、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなる遊技機の形態の一例として、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、発光可能な発光手段(例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F)と、可変表示に対応する特定表示(例えば、保留表示とアクティブ表示)を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置5)と、所定条件が成立したこと(例えば、始動入賞の発生)に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出(例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分)と、前記発光手段を発光させる特定発光演出(例えば、入賞時フラッシュ演出)と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し(例えば、図40-28、図40-29(A)～図40-32(H)、図40-49(A)～図40-50(D)に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前

から入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯させる部分)、前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く(例えば、図 4 0 - 2 4 に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、前記発光手段は、第 1 発光手段(例えば、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F)と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段(例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d)と、を含み、前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期間(例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間)と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイ
 10
 ミングまでの第 2 期間(例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間)において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し(例えば、図 4 0 - 2 8 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅する部分)、前記第 2 発光手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第 2 期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する(例えば、図 4 0 - 2 8 に示すように、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカ
 20
 ランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅する部分)以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【0 4 2 2】

(形態)

形態 A 1 の遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

発光可能な発光手段(例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F)と、

可変表示に対応する特定表示(例えば、保留表示とアクティブ表示)を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置 5)と、
 30

所定条件が成立したこと(例えば、始動入賞の発生)に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出(例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン α ~ 表示パターン γ のいずれかで表示する部分、特定表示表示開始演出)と、前記発光手段を発光させる特定発光演出(例えば、入賞時フラッシュ演出)と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し(例えば、図 4 0 - 2 8、図 4 0 - 2 9 (A) ~ 図 4 0 - 3 2 (H)、図 4 0 - 4 9 (A) ~ 図 4 0 - 5 0 (D) に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯させる部分)、
 40

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く(例えば、図 4 0 - 2 4 に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記発光手段は、第 1 発光手段(例えば、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F)と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段(例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d)と、を含み、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期
 50

間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図40-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分）、

前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図40-28に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分）、@ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【0423】

形態A2の遊技機は、形態A1に記載の遊技機であって、

前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部（例えば、図40-15、図40-30（D）～図40-32（H）、図40-49（B）～図40-50（D）に示すように、演出制御用CPU120が特定表示表示開始演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分）と、該出現演出後において所定位置にて前記特定表示の表示態様が周期的に変化する周期演出が実行される周期演出部（例えば、図40-15、図40-30（D）～図40-32（H）、図40-49（B）～図40-50（D）に示すように、演出制御用CPU120が特定表示回転表示演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が回転アニメーションとして表示される部分）とで構成され、

前記特定表示の表示が完了するタイミングは、前記周期演出の開始タイミングである（例えば、図40-19及び図40-20に示すように、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、これら保留表示やアクティブ表示の回転アニメーションが開始される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示への遊技者の注目を高めることができる。

【0424】

形態A3の遊技機は、形態A1または形態A2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出を前記特定表示演出の開始よりも前に開始可能である（例えば、図40-29（A）～図40-32（H）に示すように、特定表示表示開始演出Bを実行する場合は、保留表示やアクティブ表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示演出の開始よりも前に特定発光演出を開始するので、特定発光演出をより際立たせることができる。

【0425】

形態A4の遊技機は、形態A1～形態A3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示演出は、前記特定表示が出現する出現演出（例えば、特定表示表示開始演

出)を含み、

前記表示手段は、前記特定表示を複数の異なる表示態様(例えば、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションを実行するのみの特定表示開始演出Aと、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dやアクティブ表示エリア135SG005Aに作用した後に保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションを実行する特定表示開始演出B)にて表示可能であって、

前記出現演出の期間は、前記特定表示の表示態様によって異なり(例えば、特定表示開始演出Aは0.2秒であり、特定表示開始演出Bは1.2秒)、

前記特定発光演出は、最も短期間の前記出現演出の終了タイミングよりも前に開始される(例えば、図40-28及び図40-49(A)~図40-50(D)に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示開始演出Aの終了タイミングよりも前から開始される部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示態様がいずれであっても、出現演出が終了する前に特定発光演出を開始できるので、特定発光演出の対象となっている特定表示を確実に遊技者が認識できる。

【0426】

形態A5の遊技機は、形態A1~形態A4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1発光手段と前記第2発光手段を低輝度状態に一旦制御した後に前記特定発光演出を開始する(例えば、図40-28、図40-29(A)、図40-29(B)、図40-49(A)、図40-49(B)に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合、一旦入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを消灯する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

尚、本発明における「低輝度状態」は、低輝度にて発光している状態だけではなく、発光していない状態も含む。

【0427】

形態A6の遊技機は、形態A1~形態A5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記表示手段を低視認状態に一旦制御した後に前記特定発光演出を開始する(例えば、変形例135SG-11に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置5に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

尚、本発明における「低視認状態」は、表示手段における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、表示手段の明るさの低下以外の手法により表示の視認性が低下した状態も含む。

【0428】

形態A7の遊技機は、形態A1~形態A6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示の実行中に有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、予告演出)を実行可能であるとともに、該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であって(例えば、図40-29(A)~図40-48(n)、図40-49(A)~図40-68(n)に示すように、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分)、

可変表示に対応する可変表示対応音(図40-28に示す可変表示対応音)と、前記示

10

20

30

40

50

唆演出に対応する示唆演出対応音（図４０－２９（Ａ）に示す予告演出対応音）と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音（図４０－２９（Ｂ）に示す入賞時フラッシュ演出対応音）と、を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、前記音出力手段は、

前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり（例えば、図４０－２９（Ｂ）に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可変表示対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（ $V1 > V2$ ）にて出力する部分）、

前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能である（例えば、図４０－２９（Ｂ）に示すように、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒから予告演出対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（ $V1 > V2$ ）にて出力する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示対応音や示唆演出対応音が出力されていても、特定発光演出対応音を聞き取り易くなり、該特定発光演出対応音の出力によって特定発光演出の実行を遊技者が認識し易くなる。

【０４２９】

形態Ａ８の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ７のいずれかに記載の遊技機であって、音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、前記特定表示の表示完了及び前記発光手段の発光のいずれよりも前に特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力する（例えば、図４０－２８、図４０－２９（Ａ）～図４０－３２（Ｈ）、図４０－４９（Ａ）～図４０－５０（Ｄ）に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されるとともに、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応音の出力により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０４３０】

形態Ａ９の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ７のいずれかに記載の遊技機であって、音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、

特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力可能であり（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を出力可能な部分）、

前記発光手段を、前記特定表示の表示完了及び前記特定発光演出対応音の出力よりも前に発光させる（例えば、変形例１３５ＳＧ－１２に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０４３１】

形態Ａ１０の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定発光演出は、前記第１期間において前記第１発光手段が前記特定発光演出に応じた態様である所定態様で発光し、前記第２期間において前記第１発光手段が前記所定態様よりも強調度合いが低い特定態様で発光する演出である（例えば、図４０－２８に示す

ように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 1 にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 (C 1 > C 2) にて点滅させる部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも第 1 発光手段を所定態様で発光させることによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができるとともに、第 1 発光手段が第 2 期間においても所定態様にて継続して発光してしまうことによって他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

尚、本発明における「強調度合いが低い特定態様」は、点滅速度が遅いことによって強調度合いが低い低速点滅態様を含む。

【0432】

形態 A 1 1 の遊技機は、形態 A 1 0 に記載の遊技機であって、

前記第 2 期間は、前記特定発光演出の対象である可変表示が実行される前の期間と、前記特定発光演出の対象である可変表示の実行中の期間とを含む（例えば、図 4 0 - 2 8 に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示の開始前後に亘って第 1 発光手段が特定態様にて発光するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

【0433】

形態 A 1 2 の遊技機は、形態 A 1 0 または形態 A 1 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記所定態様で発光する（例えば、変形例 1 3 5 S G - 1 3 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 1 且つ周期 T 1 で点滅させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【0434】

形態 A 1 3 の遊技機は、形態 A 1 ~ 形態 A 1 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応画像を第 1 表示態様にて表示し、前記第 2 期間において前記特定発光演出対応画像を前記第 1 表示態様よりも強調度合いが低い第 2 表示態様にて表示する（例えば、図 4 0 - 2 8 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置 5 においてエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E を表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第 1 表示態様にて表示することによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができ、第 2 期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第 2 表示態様にて表示することで、表示手段が特定発光演出対応画像を第 1 表示態様で表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0435】

形態 A 1 4 の遊技機は、形態 A 1 3 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応画像を第 1 表示態様にて表示する（例えば、変形例 1 3 5 S G - 1 3 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、画像表示装

10

20

30

40

50

置 5 においてエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E を表示させる部分)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【0 4 3 6】

形態 A 1 5 の遊技機は、形態 A 1 ～形態 A 1 4 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を備え、

前記音出力手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出対応音を第 1 出力態様にて出力し、前記第 2 期間において前記特定発光演出対応音を出力しない若しくは前記第 1 出力態様よりも強度度合いが低い第 2 出力態様にて出力する（例えば、図 4 0 － 2 8 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 2（V 1 > V 2）にて出力する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応音が第 1 出力態様にて出力されることによって、特定発光演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、特定発光演出の実行中は、特定発光演出対応音が出力されない若しくは第 2 出力態様にて出力されることによって、他の演出が特定発光演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0 4 3 7】

形態 A 1 6 の遊技機は、形態 A 1 5 に記載の遊技機であって、

前記音出力手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応音を前記第 1 出力態様にて出力する（例えば、変形例 1 3 5 S G － 1 3 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【0 4 3 8】

形態 A 1 7 の遊技機は、形態 A 1 ～形態 A 1 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第 2 期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を停止する（例えば、変形例 1 3 5 S G － 1 とし図 4 0 － 6 9 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力の停止、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の消灯、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の非表示化、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアする等によって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示を実行しないようにし、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示）を開始する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光を一旦停止することにより、可変表示が継続しているものと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【0439】

形態A18の遊技機は、形態A1～形態A17のいずれかに記載の遊技機であって、可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第2期間に実行される再可変表示演出が実行されるときに仮停止において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例135SG-1として図40-69、図40-70（A）～図40-89（n）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前に実行される可変表示での飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【0440】

形態A19の遊技機は、形態A1～形態A18のいずれかに記載の遊技機であって、可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記第1発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記第2期間として前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、変形例135SG-1として図40-69、図40-70（A）～図40-89（n）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中においても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T2にて点滅させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示において前記再可変表示演出が実行されるときに仮停止においても、前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例135SG-1として図40-69、図40-70（A）～図40-89（n）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【0441】

形態A20の遊技機は、形態A1～形態A16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第2期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、図40-29（A）～図40-48（n）に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2期間における可変表示の表示結果の表示期間についても発光が継続されることにより、有利状態に制御されることへの遊技者の期待感を特定発光演出の対象である可変表示の開始までの確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。

【0442】

形態A21の遊技機は、形態A20に記載の遊技機であって、

前記表示手段において、第1演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示と該第1演出識別情報よりも視認性が低い第2演出識別情報（例えば、小図柄）の可変表示を実行可能な遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記結果表示期間においては、停止状態の第2演出識別情報が前記表示手段に表示される（例えば、図40-33（J）等）に示すように、図柄確定期間においては、小図柄が可変表示を停止した状態で表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果表示期間において発光が継続していても、停止状態の第2演出識別情報が表示されているので、結果表示期間であることを遊技者に認識させることができる。

【0443】

形態A22の遊技機は、形態A21に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第2期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、第2演出識別情報の表示に重複しないように表示可能である（例えば、図40-33（J）等）に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの右部にてシルエット画像135SG005Sが表示される一方で、小図柄135SG005Mは画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部に表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応表示が第2演出識別情報の表示に重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0444】

形態A23の遊技機は、形態A1～形態A22のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示において前記特定演出が実行される場合に、該特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該特定演出が開始される際に該特定演出に応じた態様での発光を開始する（例えば、変形例135SG-2として図40-90に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が開始される際には、発光手段が特定発光演出に応じた態様に替えて特定演出に応じた態様で発光するので、特定演出の遊技興趣を向上できる。

【0445】

形態A24の遊技機は、形態A23に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定演出が開始されるときに該特定演出の開始に対応する特定演出開始画像を表示可能であって（例えば、図40-96（K）～図40-98（O）、図40-104（K）～図40-106（O）に示すように、第1表示領域135SG005Fを白色表示（ホワイトアウト）させる部分）、

前記第1発光手段は、前記表示手段の表示が前記特定演出開始画像に切り替わる際に低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に前記特定演出に応じた態様にて発光する（例えば、図40-90に示すように、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段の発光態様が、特定演出開始画像への切り替わりに伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0446】

形態 A 2 5 の遊技機は、形態 A 2 3 または形態 A 2 4 に記載の遊技機であって、可動体（例えば、可動体 3 2）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、該特定演出の開始時において前記可動体を動作させる動作演出（例えば、図 4 0－9 0 に示す可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、図 4 0－9 0 に示す可動体動作示唆演出）と、を実行可能であり、

前記第 1 発光手段は、前記動作示唆演出の実行に際して低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に、前記特定演出に応じた態様である前記動作演出に応じた態様にて発光する（例えば、図 4 0－9 0 に示すように、ホワイトアウトの期間中である可動体動作示唆演出の実行期間中において入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 にて点灯させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 発光手段の発光態様が、示唆演出の実行に伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の变化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0 4 4 7】

形態 A 2 6 の遊技機は、形態 A 1～形態 A 2 5 のいずれかに記載の遊技機であって、前記第 1 発光手段は、

前記特定発光演出と異なる特別演出が前記演出実行手段によって実行されたときに該特別演出に応じた態様にて発光可能であり（例えば、変形例 1 3 5 S G－3 として図 4 0－1 0 8（A）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、該ステップアップ演出に応じた態様で入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯可能な部分）、

前記特別演出の実行中に前記特定発光演出が開始されたときは、前記特別演出に応じた態様よりも優先して前記特定発光演出に応じた態様にて発光する（例えば、変形例 1 3 5 S G－3 として図 4 0－1 0 8（B）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、入賞時フラッシュ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点灯（点滅）を継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の終了タイミング等の不適切なタイミングで特定発光演出に応じた態様の発光が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【0 4 4 8】

形態 A 2 7 の遊技機は、形態 A 1～形態 A 2 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光は、該特定発光演出の対象である可変表示中における第 1 タイミングで終了するときと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングで終了するときとがあり（例えば、変形例 1 3 5 S G－4 として図 4 0－1 1 9（A）及び図 4 0－1 1 9（B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングとしては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の可動体動作演出を開始するタイミングと、スーパーリーチのリーチ演出を開始するタイミングと、がある部分）、

前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第 1 タイミングで終了するときと前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第 2 タイミングで終了するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例 1 3 5 S G－4 として図 4 0－1 1 9（C）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様での発光が終了するタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0449】

形態A28の遊技機は、形態A27に記載の遊技機であって、

前記特定発光演出に応じた態様での発光が、前記第1タイミングで終了するときと前記第2タイミングで終了するときとで、該終了の際に前記演出実行手段によって実行されている演出が異なる（例えば、変形例135SG-4として図40-119に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがある）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、終了タイミングが、第1タイミングであるのか第2タイミングであるのかを遊技者が認識し易くできる。

【0450】

形態A29の遊技機は、形態A1～形態A28のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示中に第1演出（例えば、変形例135SG-4として図40-119に示す可動体動作演出）と該第1演出とは異なる第2演出（例えば、変形例135SG-4として図40-119に示すスーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、

前記第1発光手段は、

20

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第1演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第1演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例135SG-4として図40-119（A）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第2演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第2演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例135SG-4として図40-119（B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、リーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

30

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第1演出に応じた態様の発光に変化するときと前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第2演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例135SG-4として図40-119（C）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段の発光態様に変化するときに行われている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0451】

形態A30の遊技機は、形態A1～形態A28のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体（例えば、可動体32）を備え、

前記演出実行手段は、前記可動体を動作させる動作演出（例えば、可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出）と、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）と、を実行可能であり、

前記第1発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記動作示唆演出の実行に伴って

50

前記特定発光演出に応じた態様の発光から該動作示唆演出に応じた態様に变化可能であり（例えば、変形例 1 3 5 S G-4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に变化させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記特定演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該特定演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例 1 3 5 S G-4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様からスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に变化させる部分）、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記動作示唆演出に応じた態様に变化するときと前記特定演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例 1 3 5 S G-4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 発光手段の発光態様が変化するとき実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0452】

形態 A 3 1 の遊技機は、形態 A 1 ～形態 A 3 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示の表示態様として通常態様（例えば、表示パターン α）、特殊態様（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 として図 4 0-1 2 0 に示す表示パターン δ と表示パターン ε）及び特別態様（例えば、表示パターン β と表示パターン γ）があり、

前記特別態様は、第 1 特別態様（例えば、表示パターン γ）と該第 1 特別態様とは異なる第 2 特別態様（例えば、表示パターン β）とを含み、

前記特定表示が前記第 1 特別態様にて表示されるときは、前記特定表示が前記第 2 特別態様にて表示されるときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、図 4 0-1 7 に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターン γ にて表示されるときは、表示パターン β にて表示されるときよりも高い割合で大当たり遊技状態に制御される部分）、

前記特殊態様の特定表示は前記第 1 特別態様と前記第 2 特別態様とのいずれにも変化可能であって（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 として図 4 0-1 2 0 に示すように、表示パターン δ や表示パターン ε にて表示されている保留表示やアクティブ表示が表示パターン β や表示パターン γ の保留表示やアクティブ表示に変化可能な部分）、

前記特定表示が前記特殊態様にて表示されるときの方が前記特別態様にて表示されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 として図 4 0-1 2 0 に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターン δ や表示パターン ε で表示される場合の方が、保留表示やアクティブ表示が表示パターン β や表示パターン γ で表示される場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示が特殊態様にて表示されるときに特定発光演出が高い割合で実行されることにより、該特殊態様が第 1 特別態様と第 2 特別態様のどちらに変化するかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0453】

形態 A 3 2 の遊技機は、形態 A 3 1 に記載の遊技機であって、

前記特殊態様は、特定色（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 として図 4 0-1 2 0 に示すように、白色の点滅）の態様であり、

前記特別態様は、前記特定色と異なる特別色（例えば、図 4 0-1 7 に示すように、青色や赤色）の態様であり、

前記通常態様は、前記特定色および前記特別色以外の色（例えば、白色）の態様であり、

前記特定色の特定表示は、前記特定発光演出が実行されていないときよりも前記特定発光演出が実行されているときの方が前記特別色に変化する割合が高い（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化する割合が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の態様の違いを色の違いによって容易に把握できるとともに、特定色の特定表示が表示されたときに、特定発光演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0454】

形態 A 3 3 の遊技機は、形態 A 3 1 または形態 A 3 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特殊態様にて表示されている特定表示が前記特別態様に変化することを示唆する変化示唆演出を第 1 態様と該第 1 態様とは異なる第 2 態様にて実行可能であり（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 に示す第 1 作用演出と第 2 作用演出とを実行可能な部分）、

前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第 2 態様にて実行されたときには前記第 1 態様にて実行されたときよりも高い割合にて前記特別態様に変化し（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 に示すように、第 2 作用演出は、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで第 1 作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化する演出である部分）、

前記変化示唆演出が前記第 2 態様にて実行されるときの方が前記第 1 態様にて実行されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 に示すように、第 2 作用演出が実行されるときは、第 1 作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変化示唆演出が第 1 態様と第 2 態様のいずれの態様にて実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特定発光演出の実行によって、変化示唆演出が第 2 態様にて実行されることへの期待感を高めることができる。

【0455】

形態 A 3 4 の遊技機は、形態 A 3 3 に記載の遊技機であって、

前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第 2 態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が低い第 1 特殊態様（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 として図 4 0-1 2 0 に示す表示パターン δ ）と、前記変化示唆演出が前記第 2 態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が前記第 1 特殊態様よりも高い第 2 特殊態様（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 として図 4 0-1 2 0 に示す表示パターン ε ）とを含み、

前記特定表示が前記第 2 特殊態様にて表示されているときの方が前記第 1 特殊態様にて表示されているときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、特定表示が表示パターン ε にて表示されている場合は、特定表示が表示パターン δ にて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示が第 1 特殊態様と第 2 特殊態様のいずれで表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特別態様に変化する割合が高い第 2 特殊態様のときに高い割合で特定発光演出が実行されるので、特定発光演出の実行によって、第 2 特殊態様にて特定表示が表示されることへの期待感を高めることができる。

【0456】

形態 A 3 5 の遊技機は、形態 A 1～形態 A 3 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出

10

20

30

40

50

対応表示を、該特定発光演出の対象の可変表示に対応する特定表示に重なるように表示可能である（例えば、変形例 1 3 5 S G-7 に示すように、入賞時フラッシュ演出として画像表示装置 5 に表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A 内のアクティブ表示に重複するように表示可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に対応する特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって特定表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0457】

形態 A 3 6 の遊技機は、形態 A 3 5 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、種類が異なる複数の前記特定発光演出対応表示を表示可能であって（例えば、変形例 1 3 5 S G-7 に示すように、入賞時フラッシュ演出として、画像表示装置 5 において大きさの異なるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示可能な部分）、

前記特定表示への重複態様が、前記特定発光演出対応表示の種類に応じて異なる（例えば、変形例 1 3 5 S G-7 として図 4 0-1 2 9 (L) や図 4 0-1 3 0 (N) 等に示すように、表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の大きさに応じてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S とアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A との重複態様が異なる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の特定発光演出対応表示が表示されるとともに、表示される特定発光演出対応表示によって特定表示への重複態様が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0458】

形態 A 3 7 の遊技機は、形態 A 3 5 または形態 A 3 6 に記載の遊技機であって、

前記特定表示は、未だ実行されていない可変表示に対応する第 1 特定表示（例えば、保留表示）と、実行中の可変表示に対応する第 2 可変表示（例えば、アクティブ表示）と、を含み、

前記表示手段は、前記特定発光演出対応表示を、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前においては該特定発光演出に対応する前記第 1 特定表示に重複するように表示可能であるとともに、前記特定発光演出の対象である可変表示中においては該特定発光演出に対応する前記第 2 特定表示に重複するように表示可能である（例えば、変形例 1 3 5 S G-7 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に対応する第 1 特定表示並びに第 2 特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって第 1 特定表示だけではなく第 2 特定表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

【0459】

形態 A 3 8 の遊技機は、形態 A 1 ～形態 A 3 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記表示手段は、前記再可変表示演出に関する再可変関連表示を表示可能であるとともに、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、前記再可変関連表示に重複して表示可能である（例えば、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「

中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する特殊図柄（図 40-40 等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 135SG005S が重複して表示可能な部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応表示によって再可変関連表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0460】

形態 A39 の遊技機は、形態 A35～形態 A38 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記特定発光演出対応表示を表示可能である（例えば、図 40-28、図 40-42（a）～図 40-47（1）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置 5 においてシルエット画像 135SG005S が表示される部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の対象である可変表示の興趣も向上できる。

【0461】

形態 A40 の遊技機は、形態 A1～形態 A39 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記第 1 発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり（例えば、図 40-28 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F を輝度 C2 且つ周期 T2 にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F を消灯する部分）、

所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該第 1 発光手段の発光を終了させる特別終了制御を行う（例えば、図 40-22 に示すように、静電気の発生等によって演出制御用 CPU120 が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光が正常に終了しなかった場合の違和感を低減できる。

【0462】

形態 A41 の遊技機は、形態 A40 に記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）を備え、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに可変表示の終了を通知する可変表示終了情報を前記演出実行手段に対して送信可能であり（例えば、図 40-4（A）に示すように、CPU103 が飾り図柄の可変表示の停止を指定する図柄確定コマンドを送信可能な部分）、

前記演出実行手段は、前記特定終了タイミングとして、前記可変表示終了情報を受信したことに基づいて前記特定終了制御を行う（例えば、図 40-22 に示すように、演出制御用 CPU120 は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【0463】

10

20

30

40

50

形態 A 4 2 の遊技機は、形態 A 3 9 ～形態 A 4 1 のいずれかに記載の遊技機であって、前記所定終了タイミングは第 1 所定終了タイミングと第 2 所定終了タイミングとを含み（例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングとリーチ演出の開始タイミングとで入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を終了可能な部分）、

前記特定終了タイミングは前記所定終了タイミング及び前記第 2 所定終了タイミングよりも後のタイミングである（例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 に示すように、静電気の発生等によって演出制御用 C P U 1 2 0 が入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を停止できなかった場合は、可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミングにおいて改めて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定終了タイミングで終了できなかった場合でも、特定終了タイミングにおいて特定発光演出に応じた態様の発光を終了させることができる。

【 0 4 6 4 】

形態 A 4 3 の遊技機は、形態 A 1 ～形態 A 4 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、

前記特定演出を実行している場合に前記所定条件が成立したときは、前記特定発光演出を実行しない（例えば、図 4 0 - 2 1 に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【 0 4 6 5 】

形態 A 4 4 の遊技機は、形態 A 1 ～形態 A 4 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示の残り期間が所定期間と同一または該所定期間よりも短いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行せず、可変表示の残り期間が前記所定期間よりも長いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例 1 3 5 S G - 8 に示すように、可変表示の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の残り期間が短いときに特定発光演出が実行されることによって、特定発光演出の対象の特定表示が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

【 0 4 6 6 】

形態 A 4 5 の遊技機は、形態 A 1 ～形態 A 4 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を、有利状態に制御されない可変表示においても実行可能であり（例えば、図 4 0 - 9 に示すように、可変表示結果がはずれである可変表示においてもスーパーリーチのリーチ演出を実行可能な部分）、

有利状態に制御されない可変表示における前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立したときは、該可変表示の次の可変表示の開始に応じて前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例 1 3 5 S G - 8 に示すように、可変表示の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞

10

20

30

40

50

時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出と特定発光演出が重複して実行されることによる特定演出と特定発光演出の興味が低下してしまうことを防止できる。

【0467】

形態A46の遊技機は、形態A1～形態A45のいずれかに記載の遊技機であって、遊技媒体が通過することで前記所定条件が成立する特定領域（例えば、第1始動入賞口を形成する入賞球装置6A）と、

前記特定領域の周囲に設けられ、異なる発光態様にて発光可能な特定発光手段（例えば、始動口ランプ135SG009S）と、

を備え、

前記表示手段は、前記特定表示を有利状態に制御される割合が異なる複数の表示態様のいずれかの表示態様にて表示可能であり（例えば、図40-17に示すように、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能な部分）、

前記特定発光手段は、前記特定発光演出が実行されるか否かにかかわらず、前記特定表示の表示態様に対応した発光態様にて発光可能である（例えば、図40-28に示すように、始動口ランプ135SG009Sは、表示パターンβや表示パターンγでの表示が決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅や遊技効果ランプ9等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示態様を、特定領域の周囲に設けられた特定発光手段の発光態様によっても認識できるので、遊技興趣を向上できる。

【0468】

形態A47の遊技機は、形態A46に記載の遊技機であって、

前記特定発光手段が発光可能な発光態様の数の方が、前記第1発光手段が前記特定発光演出において発光可能な発光態様の数よりも多い（例えば、変形例135SG-9に示すように、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数よりも多く設ける部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光手段の発光バリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【0469】

形態A48の遊技機は、形態A46または形態A47に記載の遊技機であって、

前記第1発光手段の発光領域は、前記特定発光手段の発光領域よりも大きく（例えば、変形例135SG-10に示すように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sが発光する発光領域よりも大きく設ける部分）、

1の前記所定条件の成立にもとづいて前記特定発光手段が前記特定表示の表示態様に応じた発光を行う期間は、該所定条件の成立にもとづいて前記第1発光手段が前記特定発光演出に応じた発光を行う期間よりも長い（始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ135SG009Sは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ

10

20

30

40

50

演出の対象である可変表示)の終了まで発光する部分)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段による特定発光演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、特定発光手段の発光態様により有利状態となることへの遊技者の期待感を長く維持できる。

【0470】

形態A49の遊技機は、形態A46～形態A48のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第1発光手段と前記特定発光手段は、いずれも点滅発光が可能であり(例えば、図40-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点滅可能な部分と、変形例135SG-10に示すように、始動口ランプ135SG009Sが点滅可能な部分)、

10

前記第1発光手段の点滅周期は、前記特定発光手段の点滅周期と異なる(例えば、変形例135SG-10に示すように、始動口ランプ135SG009Sの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期と異ならせる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、点滅周期が異なるので、第1発光手段と特定発光手段の双方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0471】

(パチンコ遊技機1の構成等)

20

図31は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0472】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである(後述の他の図柄についても同じ)。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大/縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大/縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示(導出または導出表示などともいう)される(後述の他の図柄の可変表示についても同じ)。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

30

【0473】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

40

【0474】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD(液晶表示装置)や有機EL(Electro Luminescence)等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

【0475】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄(数字などを示す図柄など)の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームと同期して、

50

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0476】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0477】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0478】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられている。第 1 保留表示器 25 A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 25 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0479】

画像表示装置 5 の下方には入賞球装置 6 A が設けられており、該入賞球装置 6 A の右側方には、可変入賞球装置 6 B が設けられている。

【0480】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

【0481】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 3 3 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0482】

遊技盤 2 の所定位置（図 3 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0483】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 3 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0484】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞

10

20

30

40

50

口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0485】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0486】

一般入賞口 10 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

10

【0487】

遊技盤 2 の所定位置（図 3 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0488】

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 41 が設けられている。遊技球が通過ゲート 41 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

20

【0489】

普通図柄表示器 20 の下方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

【0490】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0491】

30

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。

【0492】

遊技盤 2 の所定位置（図 3 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

40

【0493】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

【0494】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠 3 には、上皿とは別に、上皿

50

満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【0495】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図33参照）により検出される。

【0496】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図33参照）により検出される。

10

【0497】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0498】

図32は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

20

【0499】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ31が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ31は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【0500】

表示モニタ29は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

30

【0501】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓を有するガラス扉枠3aが回動可能に設けられ、ガラス扉枠3aにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠3aを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

40

【0502】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー50Aが取り付けられている。セキュリティカバー50Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー50Aは、短片50Aaおよび長片50Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよ

50

い。

【0503】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合(遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合)には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数(例えば4)まで保留される。

【0504】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄(普図当り図柄)が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄(普図ハズレ図柄)が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が行われる(第2始動入賞口が開放状態になる)。

【0505】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始される。

【0506】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0507】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入(入賞)した場合(始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合)には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数(例えば4)までその実行が保留される。

【0508】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄(大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。)が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄(小当り図柄、例えば「2」)が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄(ハズレ図柄、例えば「-」)が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0509】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0510】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間(例えば29秒間や1.8秒間)の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数(例えば9個)に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド(ラウンド遊技)という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数(15回や2回)に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0511】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

10

20

30

40

50

【0512】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0513】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

10

【0514】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0515】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

20

【0516】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0517】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

30

【0518】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0519】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

40

【0520】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

50

【0521】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

（演出の進行など）

【0522】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

10

【0523】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

20

【0524】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0525】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

30

【0526】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0527】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

40

【0528】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当

50

り」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0529】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0530】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0531】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0532】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当たり遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当たり遊技状態の終了後と大当たり遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0533】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0534】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 33 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 17 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0535】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 により主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流 (A C) を直流 (D C) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 1 2 V や直流 5 V など) に変換するための電源回路などを備えている。

【0536】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行 (特図ゲームの実行 (保留の管理を含む)、普図ゲームの実行 (保留の管理を含む)、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など) を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

10

【0537】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、R O M (Read Only Memory) 1 0 1 と、R A M (Random Access Memory) 1 0 2 と、C P U (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

【0538】

C P U 1 0 3 は、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理 (主基板 1 1 の機能を実現する処理) を行う。このとき、R O M 1 0 1 が記憶する各種データ (後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ) が用いられ、R A M 1 0 2 がメインメモリとして使用される。R A M 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ R A M となっている。なお、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を R A M 1 0 2 に展開して、R A M 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

20

【0539】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値 (遊技用乱数) を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、C P U 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの (ソフトウェアで更新されるもの) であってもよい。

30

【0540】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号 (後述の検出信号) が入力される入力ポートと、各種信号 (第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C など) を制御 (駆動) する信号、ソレノイド駆動信号) を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0541】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ (ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B)、カウントスイッチ 2 3) からの検出信号 (遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など) を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

40

【0542】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 I C、システムリセット I C のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態とな

50

る。

【0543】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0544】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0545】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0546】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0547】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0548】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0549】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0550】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0551】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0552】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音

10

20

30

40

50

指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 Rから出力させる。

【0553】

ランプ制御基板 14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0554】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32の制御（可動体 32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120が

10

【0555】

乱数回路 124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0556】

演出制御基板 12に搭載された I/O 125は、例えば主基板 11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【0557】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14といった、主基板 11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0558】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1の動作（作用）を説明する。

【0559】

（主基板 11の主要な動作）

まず、主基板 11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100が起動し、CPU 103によって遊技制御メイン処理が実行される。図 34は、主基板 11における CPU 103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

30

【0560】

図 34に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0561】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAMとなる RAM 102に保存可能であればよい。ステップ S3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

40

【0562】

50

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 ; Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0563】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o）、初期化処理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理

10

【0564】

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0565】

20

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0566】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また

30

、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0567】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。

設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0568】

40

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0569】

50

パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0570】

演出制御基板 12 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0571】

クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S6 の初期化处理とともにステップ S7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S4 の復旧処理とともにステップ S5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0572】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S8）。そして、所定時間（例えば 2 ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S9）、割込みを許可する（ステップ S10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0573】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 35 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 35 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

【0574】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0575】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S26

）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0576】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

【0577】

図36は、特別図柄プロセス処理として、図35に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0578】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図34に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0579】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

30

【0580】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

40

【0581】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテ

50

ブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが R O M 1 2 1 に格納されている。

【0582】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

10

【0583】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0584】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

20

【0585】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

30

【0586】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

40

【0587】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入

50

賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 5 8 8 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

10

【 0 5 8 9 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【 0 5 9 0 】

ステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

20

【 0 5 9 1 】

ステップ S 1 1 9 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

30

【 0 5 9 2 】

ステップ S 1 2 0 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

【 0 5 9 3 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当たりの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊

40

50

技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0594】

図 37 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 37 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 37 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 MR 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 MR 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

10

【0595】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【0596】

第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

20

【0597】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1020 から 1237 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1020 から 1237 までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

30

【0598】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1020 から 1346 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1020 から 1346 までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

40

【0599】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 32767 から 33094 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1～6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定

50

値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0600】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当たり判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0601】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当たり判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0602】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当たり判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0603】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当たり確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当たり確率が1/200、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当たり確率が1/320で小当たり確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0604】

大当たり種別は、大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に

10

20

30

40

50

応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【0605】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図38のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図38に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0606】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0607】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発光することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0608】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0609】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0610】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0611】

図39は、演出制御プロセス処理として、図38のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図39に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0612】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0613】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0614】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0615】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の

出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0616】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0617】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0618】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0619】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0620】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0621】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【0622】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0623】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（例えば、「一」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

10

【0624】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ARRT、CZ（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

20

【0625】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0626】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

30

【0627】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0 %」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0 %」の割合で、他方が「100 %」の割合または「100 %」未満の割合であることも含む。

40

【0628】

（特徴部 135SG に関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部 135SG（以下、本特徴部 135SG と略記する）について説明する。図 40-1 は、本特徴部 135SG におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。図 40-1 に示すように、本特徴部 135SG のパチンコ遊技機 1 においては、画像表示装置 5 の右側方にキャラクタ A を模した入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F が設けられており、入賞球装置 6A の近傍には、該入賞球装置 6A（第 1 始動口）を発光させるための始動口ランプ 135SG009S が設けられている。

【0629】

50

更に、スティックコントローラ 3 1 A 内には該スティックコントローラ 3 1 A を発光させるためのスティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X が設けられており、プッシュボタン 3 1 B 内には該プッシュボタン 3 1 B を発光させるためのボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y が設けられている。これらスティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X とボタンランプ 1 3 5 S g 0 0 9 Y は、前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタックランプ 9 c、可動体ランプ 9 d とともに本特徴部 1 3 5 S G における遊技効果ランプ 9 を構成する。

【0 6 3 0】

図 4 0 - 2 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S、スティックランプ 1 3 5 S G 0 9 X、ボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y はランプ制御基板 1 4 に接続されており、該ランプ制御基板 1 4 を介した演出制御用 C P U 1 2 0 からの制御によって点灯（点滅）可能となっている。

10

【0 6 3 1】

図 4 0 - 3 は、本特徴部 1 3 5 S G における画像表示装置 5 を示す説明図である。本特徴部 1 3 5 S G における画像表示装置 5 の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出等の演出を表示するための第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F を構成している。また、画像表示装置 5 の下端部は、第 1 特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D と、第 2 特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第 2 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 U と、遊技状態や実行中の演出等を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 T と、を含む第 2 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 S a を構成している。

20

【0 6 3 2】

そして、画像表示装置 5 の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第 4 図柄 1 3 5 S G 0 0 5 J と第 1 特図保留記憶数の表示及び第 2 特図保留記憶数の表示を含む第 3 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 S b を構成している。

【0 6 3 3】

このうち第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R が配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M が表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、該小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M は、可変表示中は非表示化させることが無く、常時画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F 内に表示されている図柄でもある。

30

【0 6 3 4】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、図 4 0 - 3 に示すように、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

40

【0 6 3 5】

更に、本特徴部 1 3 5 S G における第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A が設けられている。

【0 6 3 6】

以降、本特徴部 1 3 5 S G では、保留表示とアクティブ表示とを総称して特定表示と呼称する場合がある。

【0 6 3 7】

図 4 0 - 4 (A) は、本特徴部 1 3 5 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M

50

ODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図40-4（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0638】

図40-4（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0639】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図40-4（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0640】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図40-4（B）に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0641】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを時短制御と確変制御がともに

10

20

30

40

50

行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

【0642】

コマンドA0XXHは、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

10

【0643】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0644】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

20

【0645】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基ついて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基ついて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

30

【0646】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【0647】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、

40

50

入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0648】

尚、図 40-4 (A) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 41 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

10

【0649】

図 40-5 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 40-5 に示すように、本特徴部 135 SG では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1、大当り種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

20

【0650】

乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR 1 ~ MR 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103 は、例えば図 40-10 に示す遊技制御カウンタ設定部 135 SG 154 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 MR 1 ~ MR 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0651】

特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 MR 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

30

【0652】

変動パターン判定用の乱数値 MR 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「997」の範囲の値をとる。

【0653】

普図表示結果判定用の乱数値 MR 4 は、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「13」の範囲の値をとる。

40

【0654】

図 40-6 (A) は、ROM 101 に記憶される特図表示結果判定テーブル 1 の構成例を示している。本特徴部 135 SG では、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0655】

特図表示結果判定テーブル 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特

50

図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0656】

本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0657】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部135SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部135SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0658】

また、図40-6（B）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0659】

本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0660】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0661】

図40-7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部135SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示(変動表示)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値(判定値)が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

10

【0662】

ここで、本特徴部135SGにおける大当り種別について、図40-7(B)を用いて説明すると、本特徴部135SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0663】

20

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。そして、「確変大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「確変大当りC」「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド(10R)確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド(5R)確変大当りと呼称し、「確変大当りC」を2ラウンド(2R)確変大当りと呼称する場合がある。

30

【0664】

また、特に図示はしないが、本特徴部135SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が0.1秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0665】

確変大当りの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

40

【0666】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本特徴部135SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0667】

図40-7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「

50

確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0668】

尚、図 40-7 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0669】

よって、前述したように、「確変大当り B」や「確変大当り C」に対する判定値の割り当てが、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当り A」に対する判定値の割り当ても第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A」については、第 2 特図の特図ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0670】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【0671】

図 40-8 は、本特徴部 135 SG における変動パターンを示している。本特徴部 135 SG では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【0672】

10

20

30

40

50

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 1 3 5 S G では、ノーマルリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が実行されないノーマルリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が 1 回実行されるノーマルリーチ変動パターンとで、共通のノーマルリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。更に、スーパーリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が 2 回実行されるスーパーリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が 3 回実行されるスーパーリーチ変動パターンとで、共通のスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。つまり、本特徴部 1 3 5 S G では、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出として、各 1 種類のリーチ演出のみが設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出としては、複数のリーチ演出を設けてもよい。

10

【0673】

尚、本特徴部 1 3 5 S G における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当り C」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（P C 1 - 1）も含まれている。

【0674】

図 40 - 8 に示すように、本特徴部 1 3 5 S G におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

20

【0675】

また、本特徴部 1 3 5 S G におけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を 1 回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を 1 回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【0676】

更に、本特徴部 1 3 5 S G におけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を 2 回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を 3 回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を 2 回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を 3 回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

30

【0677】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【0678】

つまり、本特徴部 1 3 5 S G におけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当り期待度が高くなっている。

40

【0679】

また、本特徴部 1 3 5 S G においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターン

50

の種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0680】

図40-9は、本特徴部135SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部135SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0681】

具体的には、図40-9に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ擬似連演出2回大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ擬似連演出3回大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当りの変動パターン）、PB1-3（ノーマルリーチ擬似連演出2回大当りの変動パターン）、PB1-4（ノーマルリーチ擬似連演出3回大当りの変動パターン）とから決定する。

【0682】

尚、図40-9に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1～PB1-4に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を30%の割合で決定し、PB1-2を45%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を5%の割合で決定する。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を30%の割合で決定し、PB1-4を45%の割合で決定する。つまり、本特徴部135SGでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部135SGでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0683】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。

【0684】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ擬似連演出2回はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ擬似連演出3回はずれの変動パターン）から決定する。

【0685】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回はずれの変動パターン）、PA2-3（スー

パーリーチ擬似連演出 2 回はずれの変動パターン)、P A 2-4 (スーパーリーチ擬似連演出 3 回はずれの変動パターン) から決定する。

【0686】

また、通常遊技状態 (低ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1-2 (非リーチはずれの短縮変動パターン)、P A 2-1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン)、P A 2-2 (ノーマルリーチ擬似連演出 1 回はずれの変動パターン)、P A 2-3 (スーパーリーチ擬似連演出 2 回はずれの変動パターン)、P A 2-4 (スーパーリーチ擬似連演出 3 回はずれの変動パターン) から決定する。

10

【0687】

また、通常遊技状態 (低ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 4 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンを P A 1-3 (非リーチはずれの短縮変動パターン)、P A 2-1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン)、P A 2-2 (ノーマルリーチ擬似連演出 1 回はずれの変動パターン)、P A 2-3 (スーパーリーチ擬似連演出 2 回はずれの変動パターン)、P A 2-4 (スーパーリーチ擬似連演出 3 回はずれの変動パターン) から決定する。

【0688】

また、時短状態 (高ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを P A 1-4 (非リーチはずれの時短用短縮変動パターン)、P A 2-1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン)、P A 2-2 (ノーマルリーチ擬似連演出 1 回はずれの変動パターン)、P A 2-3 (スーパーリーチ擬似連演出 2 回はずれの変動パターン)、P A 2-4 (スーパーリーチ擬似連演出 3 回はずれの変動パターン) とから決定する。

20

【0689】

つまり、本特徴部 135SG において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が 3 個や 4 個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン (P A 1-1) よりも短い短縮用の変動パターン (P A 1-2、P A 1-3、P A 1-4) により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

30

【0690】

本特徴部 135SG における R A M 102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 40-10 に示すような遊技制御用データ保持エリア 135SG150 が設けられている。図 40-10 に示す遊技制御用データ保持エリア 135SG150 は、第 1 特図保留記憶部 135SG151A と、第 2 特図保留記憶部 135SG151B と、普図保留記憶部 135SG151C と、遊技制御フラグ設定部 135SG152 と、遊技制御タイマ設定部 135SG153 と、遊技制御カウンタ設定部 135SG154 と、遊技制御バッファ設定部 135SG155 とを備えている。

40

【0691】

第 1 特図保留記憶部 135SG151A は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して始動入賞 (第 1 始動入賞) が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム (第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲーム) の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 135SG151A は、第 1 始動入賞口への入賞順 (遊技球の検出順) に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過 (進入) における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パ

50

ターン判定用の乱数値MR 3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部135SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0692】

第2特図保留記憶部135SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部135SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR 1や大当たり種別判定用の乱数値MR 2、変動パターン判定用の乱数値MR 3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部135SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0693】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0694】

普図保留記憶部135SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部135SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR 4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0695】

遊技制御フラグ設定部135SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部135SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0696】

遊技制御タイマ設定部135SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部135SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0697】

遊技制御カウンタ設定部135SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部135SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部135SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0698】

遊技制御カウンタ設定部135SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0699】

遊技制御バッファ設定部135SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部135SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0700】

演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図40-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア135SG190が設けられている。図40-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア135SG190は、演出制御フラグ設定部135SG191と、演出制御タイマ設定部135SG192と、演出制御カウンタ設定部135SG193と、演出制御バッファ設定部135SG194とを備えている。

【0701】

演出制御フラグ設定部135SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部135SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0702】

演出制御タイマ設定部135SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部135SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0703】

演出制御カウンタ設定部135SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部135SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0704】

演出制御バッファ設定部135SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部135SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0705】

本特徴部135SGでは、図40-11(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部135SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域)が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応

10

20

30

40

50

した領域)が設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

10

【0706】

これら格納領域(エントリ)の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶(バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」)の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容(データ)が、図40-11(C)のアクティブ表示バッファ135SG194Bにコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aから削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、1つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

20

【0707】

アクティブ表示バッファ135SG194Bには、上記したように、保留記憶(バッファ番号「1-1」または「2-1」)の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容(データ)がコピーされるので、図40-11(C)に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aと同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、が設けられている。

【0708】

本特徴部135SGでは、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aを経由することなくアクティブ表示バッファ135SG194Bに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用CPU120が後述する先読予告設定処理(S161)を実行することでセットされる。

30

【0709】

そして、アクティブ表示バッファ135SG194Bの記憶内容は、可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリア(削除)されるようになっている。

【0710】

尚、保留表示フラグは、保留表示や実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本特徴部135SGでは、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様(保留表示フラグの値)によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

40

【0711】

次に、図36のステップS101において実行される本特徴部135SGの始動入賞判定処理について、図40-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する(ステップ135SGS101a)。このとき、第1始動口スイッチ

50

22Aがオン状態であれば（ステップ135SGS101a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ135SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ135SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ135SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部135SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ135SGS103）。

【0712】

10

ステップ135SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ135SGS101；N）、ステップ135SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ135SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ135SGS101b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ135SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ135SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ135SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部135SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ135SGS106）。

20

【0713】

ステップ135SGS103、ステップ135SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ135SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ135SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

30

【0714】

ステップ135SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部135SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ135SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ135SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部135SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部135SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

40

【0715】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値デー

50

タは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ135SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0716】

ステップ135SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ135SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図34に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0717】

ステップ135SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ135SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ135SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図35に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0718】

ステップ135SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ135SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ135SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ135SGS115）、ステップ135SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ135SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ135SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0719】

図40-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図40-12のステップ135SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部135SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図36のステップS110）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図36のステップS111）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。

【0720】

他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ135SGS112の入賞

10

20

30

40

50

時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0721】

図40-13(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部135SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップ135SGS121)。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0722】

ステップ135SGS121の処理に続いて、図40-6に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする(ステップ135SGS122)。その後、図40-12のステップ135SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ135SGS123)。大当り判定範囲には、ステップ135SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0723】

ステップ135SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には(ステップ135SGS123; N)、図40-6に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする(ステップ135SGS124)。その後、図40-12のステップ135SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ135SGS125)。

【0724】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には(ステップ135SGS125; Y)、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ135SGS126)、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(ステップ135SGS127)して、ステップ135SGS138に進む。

【0725】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ135SGS128)、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(ステップ135SGS129)。時短フラグがオフ

10

20

30

40

50

である場合は（ステップ135SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ135SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ135SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0726】

尚、本特徴部135SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図40-9に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～699までの700個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～799までの800個の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち901～997までの97個の判定値が割り当てられている。

【0727】

このため、ステップ135SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【0728】

また、ステップ135SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ135SGS123；Y）、図40-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ135SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0729】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ135SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ135SGS134）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ135SGS134；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ135SGS135）、ステップ135SGS138に進む。

【0730】

また、判定した大当たり種別が確変大当たりである場合（ステップ135SGS134；N

）は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ135SGS136）、ステップ135SGS138に進む。

【0731】

ステップ135SGS127、ステップ135SGS130、ステップ135SGS131、ステップ135SGS135、ステップ135SGS136の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ135SGS138）。本特微部135SGでは、図40-13（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

10

【0732】

その後、ステップ135SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ135SGS139）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0733】

図40-14は、コマンド解析処理として、図38のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図40-14に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ135SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ135SGS221；N）、コマンド解析処理を終了する。

20

【0734】

ステップ135SGS221にて受信コマンドがある場合には（ステップ135SGS221；Y）、例えば受信コマンドのMODEデータを確かすることなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ135SGS222）。

30

【0735】

ステップ135SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ135SGS222；N）、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ135SGS224）。

【0736】

ステップ135SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ135SGS224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ135SGS226）。ステップ135SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ135SGS226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ135SGS227）。ステップ135SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ135SGS227；N）、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ135SGS228）。

40

【0737】

ステップ135SGS228にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ135SGS228；N）、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ135SGS230）。

【0738】

ステップ135SGS222において受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ135SGS222；Y）や、ステップ135SGS224において受

50

信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ135SGS224；Y）、ステップ135SGS226において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ135SGS226；Y）、ステップ135SGS227において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ135SGS227；Y）、ステップ135SGS228において受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドである場合（135SGS228；Y）、ステップ135SGS230において受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ135SGS230；Y）は、受信コマンドを、図40-11に示す始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aまた、アクティブ表示バッファ135SG194Bにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ135SGS233）、ステップ135SGS221の処理に戻る。

10

【0739】

ステップ135SGS233では、具体的には、保留記憶が存在せず、且つ可変表示の実行中でない場合は、受信コマンドをアクティブ表示バッファ135SG194Bに格納し、保留記憶が存在する場合や可変表示の実行中は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aにおける空き領域の先頭に格納すればよい。

【0740】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

20

【0741】

ステップ135SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ135SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ135SGS234）、ステップ135SGS221の処理に戻る。

【0742】

尚、本特徴部135SGのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

30

【0743】

次に、本特徴部135SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図40-15に示すように演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理（ステップS161）を実行した後、アクティブ表示エリア135SG005A、第1保留記憶表示エリア135SG005Dや第2保留記憶表示エリア135SG005Uにおける保留表示の表示開始アニメーション、アクティブ表示エリア135SG005Aにおけるアクティブ表示の表示開始アニメーションとして特定表示表示開始演出を実行するための特定表示表示開始演出実行処理（ステップ135SGS162）を実行する。また、特定表示表示開始演出実行処理の後、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出実行処理（ステップ135SGS163）、前述した特定表示表示開始演出が終了した後の保留表示やアクティブ表示の表示態様フラグの値に応じた回転アニメーションとしての特定表示回転表示演出（図40-19（B-1）～図40-19（B-4）参照）を実行するための特定表示回転表示演出実行処理（ステップ135SGS164）、本特徴部135SGにおける先読予告として保留表示予告演出の実行が決定された場合に、該保留表示予告演出の対象である保留記憶に基づく可

40

50

変表示が終了するまで、該保留記憶に基づく保留表示・アクティブ表示の表示態様に応じた色で始動口ランプ135SG009Sを発光させる始動口ランプ発光演出を実行するための始動口ランプ発光演出実行処理（ステップ135SG165）を実行し、ステップS170～ステップS177のいずれかの処理を実行する。

【0744】

尚、本特徴部135SGにおける特定表示回転表示演出実行処理は、可変表示の開始に基づいて各保留表示を次の表示位置にシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理や、保留表示をアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aにシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理も含んでいる。

【0745】

図40-16は、先読予告設定処理として、図40-15のステップ161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aまたはアクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし（ステップ135SGS240）、表示態様フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ135SGS241）。表示態様フラグがセットされていないエントリが無い場合（ステップ135SGS241；N）は先読予告設定処理を終了し、表示態様フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ135SGS241；Y）は、既に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に先読予告演出としての保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS242）。

【0746】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが無い場合（ステップ135SGS242；N）は、更に、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示しているか否かを判定する（ステップ135SGS243）。該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示していない場合（ステップ135SGS243；N）は、該エントリの図柄指定コマンドから可変表示結果を特定する（ステップ135SGS244a）とともに、該エントリの変動カテゴリコマンドから変動カテゴリを特定する（ステップ135SGS244b）。そして、演出制御用CPU120は、特定した可変表示結果及び変動カテゴリに基づいて、保留表示予告演出の実行の有無及び表示パターンを決定する（ステップ135SGS245）。

【0747】

具体的には、図40-17に示すように、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、5%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【0748】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合は、80%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、20%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【0749】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、65%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、25%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、10%

10

20

30

40

50

の割合で保留表示予告演出を表示パターン γ （保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【0750】

また、可変表示結果が大当たりである場合は、15%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターン α ）に決定し、30%の割合で保留表示予告演出を表示パターン β （保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、55%の割合で保留表示予告演出を表示パターン γ （保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【0751】

つまり、本特徴部135SGでは、保留表示やアクティブ表示が赤色で表示された場合が最も対象の可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高く、保留表示やアクティブ表示が白色で表示された場合が最も対象の可変表示結果がはずれとなる割合が高くなるように設定されている（保留表示やアクティブ表示の表示色に応じた大当たり期待度：赤色>青色>白色）。

【0752】

図40-16に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ135SGS245において保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ135SGS246）。ステップ135SGS245において保留表示予告演出の実行を決定した場合（ステップ135SGS246；Y）は、該エントリの表示態様フラグに、決定した表示パターンに応じた値（「1」または「2」）をセットし（ステップ135SGS247）、先読予告設定処理を終了する。

【0753】

尚、既に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合（ステップ135SGS242；Y）、該エントリの図柄指定コマンドが小当たりを示している場合（ステップ135SGS243；Y）、保留表示予告演出の非実行を決定した場合（ステップ135SGS246；N）については、該エントリの表示態様フラグに掘るウ表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットし（ステップ135SGS248）、先読予告設定処理を終了する。

【0754】

尚、本特徴部135SGでは、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、纏めて保留表示予告演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、それぞれ異なる演出として個別に実行可能としてもよい。

【0755】

図40-18は、特定表示表示開始演出実行処理として、図40-15のステップ135SGS162にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特定表示表示開始演出実行処理において、演出制御用CPU120は、先ず、特定表示表示開始演出Aまたは特定表示表示開始演出Bのどちらかが実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS251）。尚、特定表示表示開始演出Aまたは特定表示表示開始演出Bのどちらかが実行中であるか否かは、後述する特定表示表示開始演出A用プロセスタイマまたは特定表示表示開始演出B用プロセスタイマの動作中が否かにより判定すればよい。

【0756】

特定表示表示開始演出Aまたは特定表示表示開始演出Bが実行中でない場合（ステップ135SGS251；N）は、始動入賞指定コマンドの受信が有るか否か（始動入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を判定する（ステップ135SGS252）。始動入賞指定コマンドの受信が無い場合の場合（ステップ135SGS252；N）、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。また、始動入賞指定コマンドの受信が有る場合（ステップ135SGS252；Y）、は、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bを参照することにより

10

20

30

40

50

新たに発生した保留記憶のエントリを特定し（263SGS273）、第1特図保留記憶であるか否かを判定する（ステップ135SGS253a）。尚、第1特図保留記憶であるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドにより判定すればよい。

【0757】

該エントリ（特定したエントリ）が第1特図保留記憶ではない場合（ステップ135SGS253a；N）は、ステップ135SGS255に進み、該エントリが第1特図保留記憶の場合（ステップ135SGS253a；Y）は、特定したエントリの表示態様フラグが0か否か、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象であるか否かを判定する（ステップ135SGS254）。特定したエントリの表示態様フラグが0である場合、つ

10

【0758】

ステップ135SGS255の処理では、演出制御用CPU120は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示表示開始演出A用プロセステーブルを選択する。そして、特定表示表示開始演出A用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ135SGS256）。

【0759】

また、特定したエントリの表示態様フラグが0ではない場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象である場合（ステップ135SGS254；N）は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示表示開始演出B用プロセステーブルを選択する（ステップ135SGS257）。そして、特定表示表示開始演出B用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ135SGS258）。

20

【0760】

ステップ135SGS256またはステップ135SGS258の実行後、演出制御用CPU120は、セットした特定表示表示開始演出用プロセステーブルのプロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS259）、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。

【0761】

また、特定表示表示開始演出Aまたは特定表示表示開始演出Bが実行中である場合（ステップ135SGS251；Y）、演出制御用CPU120は、実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマ（特定表示表示開始演出A用プロセスタイマまたは特定表示表示開始演出B用プロセスタイマ）の値を-1し（ステップ135SGS260）、該値を-1した特定表示表示開始演出用プロセスタイマ（実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマ）がタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS261）。実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ135SGS261；N）は、実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS262）、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。

30

【0762】

また、実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS261；Y）は、該特定表示表示開始演出用プロセスタイマが最後の特定表示表示開始演出用プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ135SGS263）。最後の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS263；Y）は、特定表示表示開始演出を終了（ステップ135SGS267）し、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。最後の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS263；N）は、プロセスデータの切替を実行し、次の特定表示表示開始演出用プロセスタイマスタートさせ、次の特定表示表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御（ステップ135SGS264、ステップ135SGS265、ステップ1

40

50

3 5 S G S 2 6 6) し、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。

【0763】

以上のように、本特徴部135SGでは、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の非実行が決定された場合、または、該始動入賞が第2始動口への始動入賞である場合は、図40-19（A）及び図40-19（B）、図40-19（B-1）～図40-19（B-4）に示すように、アクティブ表示エリア135SG005Aまたは保留記憶表示エリア135SG005D、135SG005Uの保留記憶数に応じた位置において、特定表示表示開始演出Aとして、保留表示（アクティブ表示）が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【0764】

尚、本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示表示開始演出Aとして保留表示（アクティブ表示）の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。そして、該特定表示表示開始演出A終了後の保留表示（アクティブ表示）は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じくアクティブ表示エリア135SG005Aまたは保留記憶表示エリア135SG005D、135SG005Uにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【0765】

また、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の実行が決定されており、且つ該始動入賞が第1始動口への始動入賞である場合は、図40-20（A）～図40-20（C）、図40-20（C-1）～図40-20（C-4）に示すように、特定表示表示開始演出Bとして、先ず、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示される。入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現した後は、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されている、または、第1特図保留記憶が既に存在している場合は、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。このとき、キャラクタAは、第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動する過程でアクティブ表示エリア135SG005Aの一部と重複して表示される。

【0766】

そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動すると、図40-20（C-1）～図40-20（C-4）に示すように、該キャラクタAが前記始動入賞に基づいて保留表示が表示される位置に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタAが攻撃した位置において保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【0767】

本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示表示開始演出BとしてキャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dの保留表示が表示される位置に対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約1秒であり、該アニメーションの終了から保留表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。つまり、第1特図の保留表示を対象として特定表示表示開始演出Bを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づく保留表示の表示が完了するまでに1.2秒を要する。そして、該特定表示表示開始演出B終了後の保留表示は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じく第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【0768】

尚、特定表示表示開始演出Bとして入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現したとき、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されておらず且つ第1特図保留記憶が存在していない場合は、キャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAがア

10

20

30

40

50

クティブ表示エリア135SG005Aまで移動すると、図40-20(C-1)～図40-20(C-4)と同じく、該キャラクタAが前記始動入賞に基づいてアクティブ表示が表示される位置、すなわち、アクティブ表示エリア135SG005Aに対して攻撃する(作用する)アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタAが攻撃した位置においてアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【0769】

本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示表示開始演出BとしてキャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aに対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約0.5秒であり、該アニメーションの終了からアクティブ表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。つまり、アクティブ表示を対象として特定表示表示開始演出Bを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づくアクティブ表示の表示が完了するまでに0.7秒を要する。そして、該特定表示表示開始演出B終了後のアクティブ表示は、前述した特定表示回転表示演出として、アクティブ表示エリア135SG005Aにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【0770】

図40-21及び図40-22は、入賞時フラッシュ演出実行処理として、図40-21のステップ135SGS163にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出実行処理において演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし(ステップ135SGS272)、これら始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bに表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する(ステップ135SGS273)。

【0771】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合(ステップ135SGS273; Y)、演出制御用CPU120は、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かを判定する(ステップ135SGS274)。尚、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドから特定すればよい。

【0772】

該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリである場合(ステップ135SGS274; Y)、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する(ステップ135SGS275)。遊技状態が通常状態である場合(ステップ135SGS275; Y)は、更に演出制御プロセスフラグの値が0～3のいずれかであるか否か、つまり、当該遊技状態が大当り遊技状態や小当り遊技状態であるか否かを判定する(ステップ135SGS276)。演出制御プロセスフラグの値が0～3のいずれかである場合(ステップ135SGS276; Y)は、該エントリ(表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリ)の変動カテゴリがスーパーリーチであるか否かを判定する(ステップ135SGS277)。

【0773】

該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチである場合(ステップ135SGS277; Y)は、演出制御プロセスフラグの値が2であるか否か、つまり、可変表示の実行中であるか否かを判定する(ステップ135SGS278)。演出制御プロセスフラグの値が2である場合(ステップ135SGS278; Y)、演出制御用CPU120は、リーチ演出の実行中か否かを判定する(ステップ135SGS279)。尚、リーチ演出の実行中か否かは、可変表示のプロセスデータの内容等から判定すればよい。

【0774】

演出制御プロセスフラグの値が2でない場合(ステップ135SGS278; N)やり

10

20

30

40

50

ーチ演出の実行中ではない場合（ステップ135SGS279；N）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行・非実行を決定する。尚、可変表示結果は、入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリの図柄指定コマンドから特定すればよい。

【0775】

図40-24に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を10%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を90%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を20%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を80%の割合で決定する。

【0776】

つまり、本特徴部135SGでは、始動入賞時から入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高く設定されている。

【0777】

図40-21に戻り、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ135SG279b）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定している場合（ステップ135SG279b；Y）は、当該エントリ（入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリ）の入賞時フラッシュ演出対象フラグに入賞時フラッシュ演出の対象の保留記憶であることを示す「1」をセットするとともに（ステップ135SG280）、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオン状態とする（ステップ135SG280a）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS281～ステップ135SGS283）、ステップ135SGS292に進む。

【0778】

前期入賞時フラッシュ演出とは、図40-23に示すように、始動入賞の発生から1.5秒間に亘って、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと遊技効果ランプ9とを該前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ（図40-26（A）及び図40-26（B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと遊技効果ランプ9とを、高輝度である輝度C1での点灯と消灯とを繰り返し実行する）、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させ、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fのエフェクト画像135SG005Eを表示させる演出である。尚、本特徴部135SGにおける入賞時フラッシュ演出対応音は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される前期入賞時フラッシュ演出対応音と、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される後期入賞時フラッシュ演出対応音と、に分かれる。このうち、前期入賞時フラッシュ演出対応音としては、電子音や特定のキャラクタのボイス音等、比較的出力期間が短い音（例えば、1秒間）を1回出力すればよい。また、後期入賞時フラッシュ演出対応音としては、専用のBGMやSE（サウンドエフェクト）等の前期入賞時フラッシュ演出対応音よりも出力期間が長い音を繰り返し出力すればよい。尚、本特徴部135SGにおけるパチンコ遊技機1では、前述した入賞時フラッシュ演出対応音の他、後述する予告演出対応音、可変表示対応音等の複数の演出音を、それぞれ異なるチャンネルを用いて異なる音量にてスピーカ8L、8Rから同時出力可能となっている。

【0779】

尚、該エントリが第2始動口への入賞に基づくエントリである場合（ステップ135SG274；N）、遊技状態が通常状態ではない場合（ステップ135SG275；N）、演出制御プロセスフラグが0～3のいずれでもない場合（ステップ135SG276；N）、該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチではない場合（ステップ135SG277；N）、リーチ演出の実行中である場合（ステップ135SG279；Y）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ135SG279b）は、該エントリの

入賞時フラッシュ演出対象フラグに、入賞時フラッシュ演出の対象ではないことを示す「0」をセットし（ステップ135SG279c）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【0780】

また、ステップ135SGS271において入賞時フラッシュ演出実行中フラグがオン状態である場合（ステップ135SGS271；Y）、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中か否かを判定する（ステップ135SGS284）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ135SGS284；Y）は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を-1し（ステップ135SGS285）、該値を-1した後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS286）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ135SGS286；N）、演出制御用CPU120は、実行中の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS287）、ステップ135SGS292に進む。

【0781】

また、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS286；Y）は、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS288）。最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS288；N）、演出制御用CPU120は、プロセスデータの切替を実行し、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS289、ステップ135SGS290、ステップ135SGS291）、ステップ135SGS292に進む。

【0782】

そして、ステップ135SGS292では、演出制御用CPU120は、ボタンランプ135SG009Xとスティックランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）と入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御させる。また、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し（ステップ135SGS293）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。尚、前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを白色や赤色で繰り返し発光させればよい。また、前記入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、ボタンランプ135SG009Xとスティックランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）と入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fとを、同色で発光させればよい。

【0783】

また、ステップ135SGS288において、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS288；Y）、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出を終了する（ステップ135SGS294）。そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS294～ステップ135SGS297）、ステップ135SGS307に進む。

【0784】

後期入賞時フラッシュ演出とは、図40-23に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象の可変表示のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングに亘って、入

賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させ、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが模したキャラクターAのシルエット画像135SG005Sを表示させる演出である。後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを、前期入賞時フラッシュ演出と同じく白色や赤色で繰り返し発光させればよい。尚、後期入賞時フラッシュ演出は、前期入賞時フラッシュ演出よりも低輝度で実施されるため（図40-28参照）、後期入賞時フラッシュ演出における実際の入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出よりも暗めの色での発光となる。

10

【0785】

尚、図40-27（A）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間において遊技効果ランプ9（特に枠ランプ9b）は、前述した輝度C1よりも低輝度である輝度C2にて点灯と（点滅）消灯を繰り返すようになっている。特に、輝度C2での点滅周期は前期入賞時フラッシュ演出の実行時の点滅周期よりも長期間であるとともに、該点滅中は、図40-27（B）～図40-27（D）に示すように、枠ランプ9bは、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様にて、複数個所が段階的に発光色を変化させながら点滅するようになっている。このため、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間での遊技効果ランプ9は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中の遊技効果ランプ9よりも遊技者に与える印象度が抑えられている。

20

【0786】

また、ステップ135SGS284において前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中ではない場合、つまり、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ135SGS284；N）、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を-1し（ステップ135SGS298）、該値を-1した後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS299）。後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS299；N）は、実行中の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS300）、ステップ135SGS307に進む。

30

【0787】

そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS299；Y）は、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS301）。最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS301；N）は、プロセスデータの切替を実行し、次の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS302～ステップ135SGS304）、ステップ135SGS307に進む。

。

【0788】

また、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS301；Y）は、最初の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御させ（ステップ135SGS305、ステップ135SGS306）、ステップ135SGS307に進む。

40

【0789】

ステップ135SGS307において演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御する。また、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力する（ステップ135SGS308）。

【0790】

50

更に、演出制御用CPU120は、アクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし（ステップ135SGS309）、アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「1」がセットされているか否か、つまり、実行中の可変表示が入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示であるか否かを判定する（ステップ135SGS310）。アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「0」がセットされている場合（ステップ135SGS310；N）は、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「1」がセットされている場合（ステップ135SGS310；Y）は、リーチ演出の開始タイミングか否かを判定する（ステップ135SGS311）。

10

【0791】

リーチ演出の開始タイミングである場合（ステップ135SGS311；Y）、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ135SGS312、ステップ135SGS313）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【0792】

また、リーチ演出の開始タイミングではない場合（ステップ135SGS311；N）、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドの受信が有るか否かを判定する（ステップ135SGS311a）。図柄確定コマンドの受信が有る場合（ステップ135SGS311a；Y）は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ135SGS312、ステップ135SGS313）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。図柄確定コマンドの受信が無い場合（ステップ135SGS311a；N）は、ステップ135SGS312及びステップ135SGS313の処理を実行することなく入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

20

【0793】

以上のように、本特徴部135SGにおける前期入賞時フラッシュ演出は、予め定められた演出期間（例えば1.5秒）が経過することによって終了する演出である一方、後期入賞時フラッシュ演出は、演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで一定期間が経過する毎に終了することなく繰り返し実行される演出となっている。

【0794】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することが可能となっている。

30

【0795】

尚、図40-21におけるステップ135SGS281及び図40-22におけるステップ135SGS295に示すように、本特徴部135SGでは、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての1の演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての1の演出用プロセステーブルを選択する。つまり、本特徴部135SGの前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出パターン（演出期間）としては、保留記憶数等にかかわらず必ず同一の演出態様・同一の演出期間にて前期入賞時フラッシュ演出及び後期入賞時フラッシュ演出が実行されるようになっている。

40

【0796】

図40-25は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップ135SGS351、ステップ135SGS352、ステップ135SGS353

50

）。尚、これらプロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマは、可変表示開始設定処理においてセットされるタイマである。

【0797】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（ステップ135SGS356）。プロセスタイマがタイマアウトしていたら（ステップ135SGS356；Y）、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ135SGS357）。即ち、可変表示開始設定処理においてセットされたプロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ135SGS358）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ135SGS359）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は（ステップ135SGS356；N）、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ135SGS360）。

10

【0798】

特に、ステップ135SGS359及びステップ135SGS360の制御内容としては、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから実行中の可変表示に対応した可変表示対応音を音量V1よりも小さい音量V2にて出力する（ステップ135SGS361）。尚、本特徴部135SGにおける可変表示対応音とは、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じたBGMや、可変表示中に実行された擬似連演出回数に応じたBGM等を指す。また、前期入賞時フラッシュ演出の非実行時（ステップ135SGS362；N）は、遊技効果ランプ9を実行中の可変表示に応じた態様にて点滅制御を行う（ステップ135SGS363）一方で、前期入賞時フラッシュ演出の実行中（ステップ135SGS362；Y）は、遊技効果ランプ9を実行中の可変表示に応じた態様での点滅制御を実行しない（図40-21及び図40-22に示すように、遊技効果ランプ9を前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御を行う）ようになっている。

20

【0799】

次に、演出制御用CPU120は、予告演出実行処理を実行する（ステップ135SGS364）。該予告演出実行処理では、例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理を実行した時点で可変表示の実行中に予告演出を実行するか否か及びいずれの演出パターンにて予告演出を実行するのかを決定しておき、該決定結果に応じて予告演出を実行可能となっていればよい。また、前述した可変表示開始設定処理において予告演出の演出パターンを決定する際には、可変表示結果に応じて異なる割合で複数の演出パターンから1の演出パターンを決定することによって、予告演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにすればよい。

30

【0800】

尚、本特徴部135SGにおいて予告演出として実行される演出は、画像表示装置5においてキャラクタのセリフを表示し、該表示されるセリフに応じて大当り期待度が異なるセリフ予告演出である。

40

【0801】

また、演出制御用CPU120は、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ135SGS365）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ135SGS365；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップ135SGS366）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5

50

において、飾り図柄の可変表示における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ135SGS367）。

【0802】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS365；N）やステップ135SGS366の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ135SGS368）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ135SGS370）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていても、図柄確定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップ135SGS369；Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ135SGS370）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていても図柄確定コマンドを受信したら可変表示を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0803】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ135SGS356の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

【0804】

次に、本特徴部135SGにおける入賞時フラッシュ演出実行時での各演出装置の動作態様について図40-28～図40-68に基づいて説明する。まず、図40-28は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合のタイミングチャートである。尚、図40-28は、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定したときに保留表示予告演出の実行が共に決定した場合と保留表示予告演出の非実行が決定した場合の両方に対応するタイミングチャートである。図40-29～図40-48は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合の画像表示装置5及び入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fにおける演出態様を示す図である。図40-49～図40-68は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合の画像表示装置5及び入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fにおける演出態様を示す図である。

【0805】

尚、図40-29～図40-48に示す「保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合」、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターンβまたは表示パターンγで表示される（青色や赤色の丸形で表示される）場合であり、図40-49～図40-68に示す「入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合」とは、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターンαにて表示される（白色の丸形で表示される）場合を指す。

【0806】

まず、図40-28及び図40-29（A）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rから

10

20

30

40

50

は可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが消灯されているとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅（図40-27（A）～図40-27（D））に示す態様での点滅）制御されている。

【0807】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置5において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ8L、8Rからは該予告演出の演出パターンに応じた音（例えば、画像表示装置5に表示された文字をキャラクタ等が喋る音等の予告演出対応音）が音量V2にて出力されている。また、保留記憶としては、第1特図保留記憶が3個存在している（第1保留記憶表示エリア135SG005Dに保留表示が3個表示されている）。 10

【0808】

このような可変表示中に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図40-28及び図40-29（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0809】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図40-28及び図40-29（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1（ $V1 > V2$ ）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図40-28、図40-30（C）及び図40-30（D）に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スティックランプ135SG009X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。 20

【0810】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図40-30（D）、図40-31（E）、図40-31（F）に示すように、前述した特定表示表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置（本特徴部135SGであれば4個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。 30

【0811】

キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図40-20（D-1）～図40-20（D-5）参照）。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。 40

【0812】

つまり、本特徴部135SGでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eが開始されるようになっている。尚、本特徴部135SGにおける特 50

定表示表示開始演出 B の実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図 40-32（G）及び図 40-32（H）参照）。

【0813】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 40-28、図 40-32（G）及び図 40-32（H）に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 2 にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2（周期 T 2 > 周期 T 1）での点滅が開始される。また、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲でのキャラクタ A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の一定周期毎の表示が開始される。

10

【0814】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅）が終了する。そして、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の発光態様は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様（図 40-27（A）～図 40-27（D）に示す輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X とボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y は、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

20

【0815】

尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図 40-29（A）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置 5 の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

30

【0816】

入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅周期である周期 T 2 は、前述した周期 T 1 よりも長い周期である一方で、前述した周期 T 0 よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T 0 > T 2 > T 1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y が点灯されることはない。

40

【0817】

また、図 40-32（H）、図 40-33（I）及び図 40-33（J）に示すように、画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される際には、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の全域に対して透過性を有する黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるようになっている。本特徴部 1 3 5 S G におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S は、黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B と重複表示されたときに遊技者から視認され易いように青色にて表示される。

【0818】

50

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B と重複表示されたときに遊技者から視認され易いようにシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を青色にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を緑色や赤色等の青色以外の色で表示可能としてもよい。特に、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を前述した青色、緑色や赤色等の複数色で表示可能とする場合は、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S がいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の色に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【0819】

尚、図 40-32 (H) 及び図 40-33 (J) に示すように、本特徴部 1 3 5 S G では、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S は画像表示装置 5 の右部にて表示される一方で、画像表示装置 5 の左端部には小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M が表示されている。このため、本特徴部 1 3 5 S G の入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S と小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M とが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示中であるか否かにかかわらず、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M を視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

【0820】

図 40-33 (J)、図 40-34 (K) 及び図 40-34 (L) に示すように、図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図 40-33 (J) に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されるようになっている。

【0821】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D において先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている残りの保留表示の表示位置が 1 個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の音量 V 2 での出力も開始される。

【0822】

以降、図 40-34 (K) ~ 図 40-41 (Z) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が繰り返し実行される。

【0823】

特に図 40-38 (S) ~ 図 40-40 (X) に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図 40-40 (W) 参照。本特徴部 1 3 5 S G では左と右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

10

20

30

40

50

【0824】

更に、図40-41(Y)及び図40-41(Z)に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図40-41(Y)及び図40-41(Z)に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

【0825】

尚、図40-40(W)及び図40-40(X)に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様(例えば、該可変表示において1回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度C2での青色)にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄135SG005Mの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄135SG005Mの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【0826】

そして、図40-42(a)及び図40-42(b)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動する。

【0827】

図40-43(c)～図40-47(l)に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある(図40-43(d)、図40-44(e)参照)。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される(図40-45(g)～図40-46(j)参照)。

【0828】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中(図40-46(j)参照)に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0829】

図40-45(g)、図40-46(j)に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様(例えば、1回目の仮停止であれば輝度C2での青色、2回目の仮停止であれば輝度C2での緑色)にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部135SGでは図示していないが、可変表示中に3回の擬似連演出を実行する場合は、3回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該3回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様(例えば、輝度C2での赤色)にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【0830】

そして、図40-48(m)及び図40-48(n)に示すように、可変表示の進行に

よってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウト（第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F に表示されている演出画像が一旦非表示となり第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部 1 3 5 S G では、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F がホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0831】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が終了する。

10

【0832】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X とボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅が終了する。これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持する。

【0833】

つまり、ホワイトアウトの期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の消灯した状態が維持される。そして、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述したリーチ演出に応じた態様として、これら入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d のリーチ演出に応じた発光態様（輝度 C 1 での点灯）が開始される。

20

【0834】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ 8 L、8 R からいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d のリーチ演出に応じた発光態様（輝度 C 1 での点灯）が開始とともに、スピーカ 8 L、8 R からリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部 1 3 5 S G におけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なる BGM 等を出力すればよい。

30

【0835】

尚、図 40-28 に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S が保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターン β である場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターン γ である場合は赤）で発光を開始する。

40

【0836】

該始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F や遊技効果ランプ 9 の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【0837】

次に、可変表示の実行中における始動入賞において、入賞時フラッシュ演出とともに保留表示予告演出の実行が決定されない場合について説明する。

【0838】

50

先ず、図40-28及び図40-49(A)に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯されるとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅(図40-27(A)~図40-27(D)に示す態様での点滅)制御されている。

【0839】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置5において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ8L、8Rからは該予告演出の演出パターンに応じた音(予告演出対応音)が音量V2にて出力されている。また、保留記憶としては、第1特図保留記憶が3個存在している(第1保留記憶表示エリア135SG005Dに保留表示が3個表示されている)。

【0840】

このような可変表示中に第1始動口への入賞(始動入賞)が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図40-28及び図40-49(B)に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0841】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図40-28及び図40-49(B)に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1($V1 > V2$)にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図40-28、図40-50(C)及び図40-50(D)に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0842】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図40-49(B)、図40-50(C)、図40-50(D)に示すように、前述した特定表示表示開始演出Aとして、実行中の入賞時フラッシュ演出(前期入賞時フラッシュ演出)の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される(図40-19(B-1)~図40-19(B-4)参照)。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0843】

特に、特定表示表示開始演出Aを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eが未だ表示中である時点で保留表示の出現アニメーションが終了する。一方で、前述した特定表示表示開始演出Bを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eの表示が終了した後に保留表示の出現アニメーションが終了する(図40-29~図40-32参照)ようになっている。つまり、特定表示表示開始演出Aを実行する場合は、特定表示表示開始演出Bを実行する場合よりも早いタイミングで保留表示の表示(出現アニメーション)が完了し、回転アニメーションに移行するようになっている。

【0844】

つまり、本特徴部135SGでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像

10

20

30

40

50

1 3 5 S G 0 0 5 E が開始されるようになっている。尚、本特徴部 1 3 5 S G における特定表示開始演出 A の実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する。

【0845】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 40-28、図 40-52（G）及び図 40-52（H）に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 2 にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2（周期 T 2 > 周期 T 1）での点滅が開始される。また、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲でのキャラクター A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の一定周期毎の表示が開始される。

10

【0846】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅）が終了する。そして、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の発光態様は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様（図 40-27（A）～図 40-27（D）に示す輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X とボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y は、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

20

【0847】

尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図 40-29（A）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置 5 の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

30

【0848】

入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅周期である周期 T 2 は、前述した周期 T 1 よりも長い周期である一方で、前述した周期 T 0 よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T 0 > T 2 > T 1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y が点灯されることはない。

40

【0849】

また、図 40-52（H）、図 40-53（I）及び図 40-53（J）に示すように、画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される際には、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の全域に対して透過性を有する黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるようになっている。

【0850】

尚、図 40-52（H）及び図 40-53（J）に示すように、本特徴部 1 3 5 S G では、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S は画像表示装置 5 の右部にて表示される一方で、

50

画像表示装置 5 の左端部には小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M が表示されている。このため、本特徴部 1 3 5 S G の入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S と小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M とが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示中であるか否かにかかわらず、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M を視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

【0851】

図 40-53 (J)、図 40-54 (K) 及び図 40-54 (L) に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図 40-53 (J) に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されるようになっている。

【0852】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D において先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている残りの保留表示の表示位置が 1 個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の音量 V 2 での出力も開始される。

【0853】

以降、図 40-54 (K) ~ 図 40-61 (Z) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が繰り返し実行される。

【0854】

特に図 40-58 (S) ~ 図 40-60 (X) に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図 40-60 (W) 参照。本特徴部 1 3 5 S G では左と右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に通常の数値を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

【0855】

更に、図 40-61 (Y) 及び図 40-51 (Z) に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図 40-61 (Y) 及び図 40-61 (Z) に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは入賞時フラッシュ演出対応

音が音量 V 2 にて出力されるようになっている。

【0856】

尚、図 40-60 (W) 及び図 40-60 (X) に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において 1 回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度 C 2 での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

10

【0857】

そして、図 40-62 (a) 及び図 40-62 (b) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動する。

【0858】

図 40-63 (c) ~ 図 40-67 (l) に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図 40-63 (d)、図 40-64 (e) 参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される（図 40-65 (g) ~ 図 40-66 (j) 参照）。

20

【0859】

図 40-65 (g)、図 40-66 (j) に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、1 回目の仮停止であれば輝度 C 2 での青色、2 回目の仮停止であれば輝度 C 2 での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部 1 3 5 S G では図示していないが、可変表示中に 3 回の擬似連演出を実行する場合は、3 回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該 3 回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度 C 2 での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

30

【0860】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図 40-66 (j) 参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

【0861】

そして、図 40-68 (m) 及び図 40-68 (n) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウト（第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F に表示されている演出画像が一旦非表示となり第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部 1 3 5 S G では、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F がホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

40

【0862】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が終了する。

50

【0863】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の輝度C2且つ周期T0での点滅が終了する。これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持するが、ホワイトアウトが終了したタイミングからはリーチ演出に応じた態様にて発光する。

【0864】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8L、8Rからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dのリーチ演出に応じた発光態様（輝度C1での点灯）が開始とともに、スピーカ8L、8Rからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部135SGにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なるBGM等を出力すればよい。

【0865】

以上、本特徴部135SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、図40-28、図40-29（A）～図40-32（H）、図40-49（A）～図40-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが発光することで、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示を遊技者が認識し易くなっている。更に、本発明における第1発光手段としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと、本発明における第2発光手段としてメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dと、を有し、図40-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する一方で、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅するので、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fだけでなく、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dについても輝度C1且つ周期T1にて点滅することで入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるので、該入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示をより一層遊技が認識し易くなっている。

【0866】

尚、本特徴部135SGでは、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合に、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しないときに新たな始動入賞が発生した場合、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能としてもよい。具体的には、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、特定表示表示開始演出Aまたは特定表示表示開始演出Bとして、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示パターンα～表示パターンγ（保留表示予告演出の非実行の場合の表示パターンまたは保留表示予告演出の実行の場合の表示パターン）のいずれかの表示パターンのアクティブ表示の出現アニメーションを実行した後、特定表示回転表示演出として、該アクティブ表示の回転表示を実行するとともに、該始動入賞に基づく可変表示の開始に基づいて入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出）を実行すればよい。

【0867】

また、図40-15、図40-30(D)～図40-32(H)、図40-49(B)～図40-50(D)に示すように、特定表示表示開始演出は、保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分と、図40-15、図40-30(D)～図40-32(H)、図40-49(B)～図40-50(D)に示すように、保留表示や回転アニメーションとして表示されるとで構成されており、図40-19及び図40-20に示すように、保留表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、保留表示の回転アニメーションが開始されるので、保留表示への遊技者の注目を高めることができる。

【0868】

また、図40-29(A)～図40-32(H)に示すように、特定表示表示開始演出Bを実行する場合は、保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができる。尚、本特徴部135SGでは、図40-49(A)～図40-50(D)特定表示表示開始演出Aを実行する場合においても保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるようになっている。

【0869】

また、特定表示表示開始演出Aの実行期間は0.2秒であり、特定表示表示開始演出Bの実行期間は1.2秒であるとともに、図40-28及び図40-49(A)～図40-50(D)に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示表示開始演出Aの終了タイミングよりも前から開始されるので、保留表示の表示パターンが表示パターンα～表示パターンγのいずれであっても、特定表示表示開始演出が終了する前に入賞時フラッシュ演出を開始できるので、入賞時フラッシュ演出の対象となっている保留表示を確実に遊技者が認識できる。

【0870】

また、図40-28、図40-29(A)、図40-29(B)、図40-49(A)、図40-49(B)に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、一旦入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを消灯することで、入賞時フラッシュ演出の開始を遊技者が認識できる。

【0871】

尚、本特徴部135SGでは、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合に一旦入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを消灯する、形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合には、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを直前の輝度よりも低輝度（例えば、それまで輝度C2にて発光していた場合は、該輝度C2よりも低輝度であるC3）での発光に変化させてもよい。つまり、本発明における「低輝度状態」とは、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが低輝度にて発光している状態の他、消灯している状態（発光していない状態）も含まれている。

【0872】

また、図40-29(A)～図40-48(n)、図40-49(A)～図40-68(n)に示すように、可変表示中は、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能となっており、スピーカ8L、8Rは、図40-29(B)に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、可

変表示対応音を音量V2にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1 ($V1 > V2$)にて出力し、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、予告演出対応音を音量V2にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1 ($V1 > V2$)にて出力する。このため、スピーカ8L、8Rから可変表示対応音や予告演出対応音が出力されていても、入賞時フラッシュ演出対応音を遊技者が聞き取り易いように出力することができるので、該入賞時フラッシュ演出対応音の出力によって入賞時フラッシュ演出の実行を遊技者が認識し易くできる。

【0873】

尚、本特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態として、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量V2にて出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態としては、入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2にて出力する一方で、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量V2よりも低音量（例えば、音量V3）にて出力してもよい。

【0874】

また、本特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力しなくともよい。具体的には、入賞時フラッシュ演出の実行中（スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音とか変表示対応音を出力中）に予告演出が開始された場合は、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力を一旦停止して可変表示対応音と予告演出対応音のみ、若しくは、予告演出対応音とか変表示対応音のいずれか一方のみを出力してもよい。このようにすることで、予告演出対応音や可変表示対応音が入賞時フラッシュ演出対応音によって遊技者が聞き取りにくくなってしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となる。

【0875】

また、図40-28、図40-29(A)～図40-32(H)、図40-49(A)～図40-50(D)に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了するので、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力により、始動入賞の発生や入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0876】

尚、本特徴部135SGでは、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと保留表示の出現アニメーションとが開始されるようにしてもよい。

【0877】

また、図40-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2 ($C1 > C2$)にて点滅させることで、少なくとも入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させることによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においても輝度C1にて点滅してしまうことにより他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0878】

本特徴部135SGでは、図40-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T2にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを、「強調度合いが低い特定態様」として輝度C1よりも低輝度である輝度C2且つ周期T1よりも長い周期である周期T2にて点滅させる形態を例示した。つまり、本特徴部135SGの後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの「強調度合いが低い特定態様」としては、点滅速度が遅い（点滅周期が長い）ことによって強調度合いが低い低速点滅態様であることと、輝度が低いことによって強調度合いが低い低輝度態様であることの両方を含んでいるが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの「強調度合いが低い特定態様」としては、これら低速点滅態様と低輝度態様のどちらか一方のみであってもよい。

10

【0879】

また、図40-28に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始前後に亘って入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2にて点滅するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなり、遊技興趣を向上できる。

20

【0880】

また、図40-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示することで、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置5にてエフェクト画像135SG005Eを表示することによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置5にてシルエット画像135SG005Sを表示することで、画像表示装置5がエフェクト画像135SG005Eを表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

30

【0881】

特に、本特徴部135SGでは、図40-30(D)～図40-31(F)及び図40-34(L)等に示すように、エフェクト画像135SG005Eは、シルエット画像135SG005Sと比較して明るい色で表示されるとともに、画像表示装置5における表示領域も広いので、エフェクト画像135SG005Eの表示により遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を効果的に認識させることができる。

【0882】

また、図40-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2（ $V1 > V2$ ）にて出力する。このように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ演出対応音が音量V1にて出力されることによって、入賞時フラッシュ演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されることによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

40

【0883】

尚、本特徴部135SGでは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2にて出力することによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑える形態を例示したが、本発明は

50

これに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は入賞時フラッシュ演出対応音を出力しないことにより他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を防ぐようにしてもよい。

【0884】

また、図40-29(A)～図40-48(n)に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を継続する、つまり、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドを受信した(確定コマンド受信フラグがセットされた)か否か、或いは、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かにかかわらず、図柄確定期間中についても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を継続して実行することにより、大当り遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始までの確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。

【0885】

尚、本特徴部135SGでは、前期入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fとメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様(輝度C1且つ周期T1)にて発光させ、該前期入賞時フラッシュ演出の終了後は、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様(輝度C2且つ周期T2)にて発光させる一方で、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを背景画像に応じた態様(輝度C2且つ周期T0)にて発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出が終了したタイミングにおいて前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて発光してしまうことを防止してもよい。

【0886】

また、図40-3に示すように、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部には小図柄135SG005Mが配置されており、図40-33(J)等に示すように、図柄確定期間においては、小図柄135SG005Mが可変表示を停止した状態で表示されるので、図柄確定期間中において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光が継続していても、小図柄135SG005Mははずれを示す組み合わせで導出表示されるので、図柄確定期間中であることを遊技者に認識させることができる。

【0887】

また、図40-33(J)等に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの右部にてシルエット画像135SG005Sが表示される一方で、小図柄135SG005Mは画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部に表示されているので、シルエット画像135SG005Sが小図柄135SG005Mに重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0888】

また、本特徴部135SGでは、可変表示中に画像表示装置5において飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能となっており、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する特殊図柄(図40-40等参照)に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sが重複して表示可能であるので、シルエット画像135SG005Sにより特殊図柄が隠れることにより、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0889】

10

20

30

40

50

更に、図40-28、図40-42(a)～図40-47(1)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示されるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の興趣を向上できる。

【0890】

また、図40-28に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯する一方で、図40-22に示すように、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング(図柄確定コマンドの受信タイミング)において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅がリーチ演出の開始のタイミングにおいて終了しなかった場合の違和感を低減することができる。

【0891】

更に、図40-22に示すように、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【0892】

また、図40-21に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しないので、スーパーリーチのリーチ演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0893】

また、図40-17に示すように、本特徴部135SGでは、保留表示やアクティブ表示を大当たり期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能であるとともに、図40-28に示すように、始動口ランプ135SG009Sは、保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンγで表示することが決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅や遊技効果ランプ9等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光するので、遊技者は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を始動口ランプ135SG009Sの発光態様(発光色)によっても認識することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0894】

以上、本発明の特徴部を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0895】

例えば、前記特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間中(可変表示の停止中)であるか否かに関わらず実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-1として図40-69～図40-89に示すように、後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等は、図柄確定期間中は実行しないようにしてもよい。

【0896】

具体的には、図40-69及び図40-70(A)に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯されているとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅(図40-27(A)~図40-27(D)に示す態様での点滅)制御されている。

【0897】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置5において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ8L、8Rからは該予告演出の演出パターンに応じた音(予告演出対応音)が音量V2にて出力されている。また、保留記憶としては、第1特図保留記憶が3個存在している(第1保留記憶表示エリア135SG005Dに保留表示が3個表示されている)。

【0898】

このような可変表示中に第1始動口への入賞(始動入賞)が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図40-69及び図40-70(B)に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0899】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図40-69及び図40-70(B)に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1($V1 > V2$)にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図40-69、図40-71(C)及び図40-71(D)に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0900】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図40-71(D)、図40-72(E)、図40-72(F)に示すように、前述した特定表示表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置(本変形例135SG-1であれば4個目の保留表示を表示する位置)に対して攻撃する(作用する)アニメーションが表示される。

【0901】

キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出(前期入賞時フラッシュ演出)の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される(図40-20(D-1)~図40-20(D-5)参照)。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0902】

つまり、本変形例135SG-1では、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅、画像表示装置5におけるエフェクト

10

20

30

40

50

画像 1 3 5 S G 0 0 5 E が開始されるようになっている。尚、本変形例 1 3 5 S G - 1 における特定表示開始演出 B の実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図 4 0 - 7 3 （G）及び図 4 0 - 7 3 （H）参照）。

【0903】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 4 0 - 6 9、図 4 0 - 7 3 （G）及び図 4 0 - 7 3 （H）に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 2 にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2（周期 T 2 > 周期 T 1）での点滅、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅（図 4 0 - 2 7 （A）～図 4 0 - 2 7 （D）に示す態様での点滅）、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲でのキャラクタ A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の一定周期毎の表示が開始される。

【0904】

尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅としては、画像表示装置 5 の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0905】

入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅周期である周期 T 2 は、前述した周期 T 1 よりも長い周期である一方で、前述した周期 T 0 よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T 0 > T 2 > T 1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y が点灯されることはない。

【0906】

また、図 4 0 - 7 4 （I）及び図 4 0 - 7 4 （J）に示すように、画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される際には、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の全域に対して透過性を有する黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるようになっている。

【0907】

図 4 0 - 7 4 （J）、図 4 0 - 7 5 （K）及び図 4 0 - 7 5 （L）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。そして、図 4 0 - 6 9、図 4 0 - 7 6 （M）及び図 4 0 - 7 6 （N）に示すように、該可変表示の終了タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの図柄確定期間中は、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力と、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が停止され、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様での点滅のみが継続して実行される。

【0908】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D において先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている残りの保留表示の表示位置が 1 個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の音量 V 2 での出力も開始される。

【0909】

以降、図40-75(K)～図40-82(Z)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が繰り返し実行される一方で、図柄確定期間中は、これら後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行されることがない。

10

【0910】

尚、図40-79(S)～図40-81(X)に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中(図40-81(W)参照。本変形例135SG-1では左と右の飾り図柄表示エリア5L、5Rに通常の数値を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア5Cに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する)においては後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0911】

20

尚、図40-81(W)では、入賞時フラッシュ演出の実行中は、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示において飾り図柄が仮停止しているときについて、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅が実行されていないが、仮停止のタイミングによっては、飾り図柄の仮停止中であっても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅が実行されるようになっている。つまり、本変形例135SG-1においては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示については、飾り図柄の仮停止期間中において入賞時フラッシュ演出が継続して実行される。

【0912】

30

更に、図40-82(Y)及び図40-82(Z)に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図40-82(Y)及び図40-82(Z)に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

40

【0913】

尚、図40-81(W)及び図40-81(X)に示すように、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄135SG005Mの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄135SG005Mの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【0914】

そして、図40-83(a)及び図40-83(b)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動する。

50

【0915】

図40-84(c)～図40-88(l)に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある(図40-84(d)、図40-85(e)参照)。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される(図40-86(g)～図40-87(j)参照)。

【0916】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中(図40-87(j)参照)に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0917】

そして、図40-89(m)及び図40-89(n)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト(第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる)した後、リーチ演出が開始される。尚、本変形例135SG-1では、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0918】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。一方で、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T0での点滅は継続して実行される。

【0919】

尚、図40-69に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ135SG009Sが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色(例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤)で発光を開始する。

【0920】

該始動口ランプ135SG009Sの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fや遊技効果ランプ9の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示(入賞時フラッシュ演出の対象可変表示)の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【0921】

以上のように本変形例135SG-1では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始された場合は、図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯が停止されるので、図柄確定期間中に継続して後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯することにより遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止できるようになっている。更には、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中及び入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を継続することによって、飾り図柄の仮停止期間中であるにもかかわらず可変表示が終了したと遊技が誤認してしまうこと防止できるようになっている。

【0922】

尚、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を停止する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止可能であれば、これら入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像135SG005Sの表示のいずれか1つまたは2つのみを実行するようにしてもよい。

10

【0923】

更に、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等を実行しない形態としては、例えば、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示を実行しないようにしてもよい。

20

【0924】

この場合、演出制御用CPU120は、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示）を開始すればよい。

30

【0925】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光を実行しない形態としては、例えば、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、ランプ制御基板14に対して後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた点灯制御データではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの消灯を維持する点灯制御データ（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FのRGB値として、消灯を示す「0:0:0」）を、可変表示開始コマンドを受信するまで継続して出力してもよい。

40

【0926】

また、このように図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出を実行しない場合は、新たな可変表示の開始タイミングから改めて入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を各周期の冒頭から実行し直してもよいし（図40-69参照）、新たな可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を各周期の途中から再開してもよい。

【0927】

また、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に可変表示が終了した場合は、該可変表示の図柄確定期間中において、後期入賞時フラッシュ演出とし

50

てのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力及びシルエット画像 2 3 5 S G 0 0 5 S の表示を停止する一方で、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様での点滅は継続する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄確定期間中は、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の点滅も停止してもよい。特に、図柄確定期間中にメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の点滅を停止する形態としては、図柄確定期間中にインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を消灯してもよいし、図柄確定期間中にインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を一定の色（例えば、画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた色）にて継続して点灯している状態で維持してもよい。

10

【0928】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、図 4 0 - 8 の説明として、スーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設けてもよい旨を記載したが、このようにスーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設ける場合は、複数のスーパーリーチのリーチ演出間で大当たり期待度を異ならせる（例えば、スーパーリーチのリーチ演出として、スーパーリーチ α のリーチ演出と、該スーパーリーチ α のリーチ演出よりも大当たり期待度の高いスーパーリーチ β のリーチ演出を設ける）ようにしてもよい。

【0929】

特にこのように、大当たり期待度の異なる複数のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能とする場合は、変形例 1 3 5 S G - 2 として図 4 0 - 9 0 (A) 及び図 4 0 - 9 0 (B) に示すように、可動体 3 2 を退避位置（例えば、画像表示装置 5 の上方位置）と演出位置（例えば、画像表示装置 5 の正面視における中央前方位置）との間で移動可能とするとともに、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示（スーパーリーチ α のリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、該可変表示中の画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウトする期間中において可動体 3 2 を退避位置と退避位置（例えば、前述した退避位置と演出位置との中間位置）との間を繰り返し移動させることで可動体 3 2 の演出位置に移動することを示唆する可動体動作示唆演出を実行し、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示（スーパーリーチ β のリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウトする期間中において前述した可動体動作示唆演出を実行した後に、更に可動体 3 2 を退避位置から演出位置に移動させる可動体動作演出を実行してもよい。

20

30

【0930】

このようにすることで、ホワイトアウトの期間中は、可動体 3 2 の動作に遊技者を注目させることができるとともに、可動体 3 2 が演出位置に移動した場合（可動体動作演出を実行した場合）は、該可動体動作演出によってスーパーリーチ α のリーチ演出よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ β のリーチ演出が実行されることを遊技者に報知することができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0931】

例えば、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示である場合は、図 4 0 - 9 1 (A) 及び図 4 0 - 9 1 (B) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図 4 0 - 9 1 (B)、図 4 0 - 9 2 (C)、図 4 0 - 9 2 (D) 参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される（図 4 0 - 9 3 (E) ~ 図 4 0 - 9 4 (H) 参照）。

【0932】

50

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図40-94（H）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0933】

そして、図40-95（I）～図40-96（L）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト（第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる）する。尚、本変形例135SG-2では、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

10

【0934】

図40-90（A）及び図40-96（K）～図40-97（N）に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2での点灯と、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。そして可動体動作示唆演出として可動体32が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例135SG-2では4往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了するとともにホワイトアウトの期間も終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ8L、8Rから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量V2にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体32が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を入力すればよい。

20

【0935】

図40-90（A）、図40-98（O）及び図40-98（P）に示すように、該可動体動作示唆演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置5においてスーパーリーチαのリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの該リーチ演出に対応した態様での輝度C1の点灯が開始され、スピーカ8L、8Rからはスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音（可変表示対応音とは異なるBGM等）の出力が開始される。

30

【0936】

また、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、図40-99（A）及び図40-99（B）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図40-99（B）、図40-100（C）、図40-100（D）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される（図40-101（E）～図40-102（H）参照）。

40

【0937】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図40-102（H）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0938】

そして、図40-103（I）～図40-104（L）に示すように、可変表示の進行

50

によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウト（第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F に表示されている演出画像が一旦非表示となり第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が白色の表示となる）する。尚、本変形例 1 3 5 S G - 2 では、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F がホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0939】

図 40-90 (B) 及び図 40-104 (K) ~ 図 40-105 (N) に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 での点灯と、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が終了する。そして、可動体動作示唆演出として可動体 3 2 が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例 1 3 5 S G - 2 では 4 往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ 8 L、8 R から、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量 V 2 にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体 3 2 が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

【0940】

可動体動作示唆演出の終了後は、図 40-90 (B) 及び図 40-106 (O) ~ 図 40-106 (P) に示すように、共にホワイトアウト期間が終了し、可動体動作演出として可動体 3 2 が図示しない駆動機構によって退避位置から演出位置へ移動する。尚、該可動体動作演出の期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を該可動体動作演出に応じた態様で輝度 C 1 にて点灯する。また、図 40-90 (B) には図示されていないが、スピーカ 8 L、8 R からは可動体動作演出対応音が音量 V 1 にて出力される（図 40-106 (P) 参照）。尚、本特徴部 1 3 5 S G における可動体動作演出対応音としては、可動体が動作したことを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ズドン」等の効果音）等を出力すればよい。

【0941】

そして、図 40-107 (Q) に示すように、可動体 3 2 が演出位置から退避位置に戻ることに基づいて可動体動作演出が終了する。図 40-90 (B)、図 40-107 (Q) 及び図 40-107 (R) に示すように、該可動体動作演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置 5 においてスーパーリーチ β のリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の該リーチ演出に対応した態様での輝度 C 1 の点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からはスーパーリーチ β のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、スーパーリーチ β のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音としては、スーパーリーチ β のリーチ演出の実行中であることを遊技者が認識可能なように、可変表示対応音やスーパーリーチ α のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音とは異なる BGM 等を出力すればよい。

【0942】

以上のように、本変形例 1 3 5 S G - 2 では、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 にて点灯させる、つまり、リーチ演出が開始される際には、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅に替えてリーチ演出に応じた態様にて発光（輝度 C 2 での点灯）するので、リーチ演出の遊技興趣を向上できる。

【0943】

特に、図40-96(K)～図40-98(O)、図40-104(K)～図40-106(O)に示すように、第1表示領域135SG005Fを白色表示(ホワイトアウト)させるとともに、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様の变化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0944】

更に、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、ホワイトアウトの期間中に可動体動作示唆演出を実行するとともに、該可動体動作示唆演出の実行に応じて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯し、その後、可動体動作演出の実行(可動体32の演出位置への移動)に応じて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該可動体動作演出に応じた態様で輝度C1にて点灯する。つまり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様は、可動体動作示唆演出の実行に伴う消灯を挟んで輝度C1にて点灯するため、これら発光態様の变化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0945】

また、前記特徴部135SGでは、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出としてセリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-3として、該予告演出としては、セリフ予告演出以外にも、画像表示装置5に表示される画像が段階的に変化していき、最終的な変化段階数に応じて大当たり期待度が異なるステップアップ演出や、画像表示装置5を複数体のキャラクタ群が横切る群予告演出等を実行可能としてもよい。

【0946】

特に、該変形例135SG-3としてステップアップ演出を実行可能とする場合は、図40-108(A)、図40-109(A)～図40-113(L)に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、画像表示装置5において画像(ステップアップ画像)を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2で一時的に点灯させることによって該ステップアップ演出の演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、図40-108(B)、図40-114(A)～図40-118(F)に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅が実行されているので、画像表示装置5において画像(ステップアップ画像)を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させない、つまり、入賞時フラッシュ演出の実行中は、既に入賞時フラッシュ演出に応じた態様で発光している入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fをステップアップ演出に応じた態様で発光させないようにしてもよい。

【0947】

以上のように、本変形例135SG-3では、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示においてステップアップ演出が開始された場合、つまり、入賞時フラッシュ演出として既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2にて点滅している状態で更に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させるステップアップ演出が開始された場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が優先して実行されるので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミング等の不適切なタイミングからステップアップ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【0948】

また、前記特徴部135SGでは、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には可動体3

10

20

30

40

50

2を動作させない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には、可動体32を退避位置（例えば、画像表示装置5の上方位位置）から演出位置（例えば、画像表示装置5の正面視における中央前方位位置）に移動させる可動体動作演出を実行可能とすることで、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを遊技者に対して報知できるようにしてもよい。

【0949】

このように、スーパーリーチのリーチ演出の前に可動体動作演出を実行可能とする場合は、変形例135SG-4として図40-119（A）及び図40-119（B）に示すように、該スーパーリーチの可変表示を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されている場合に、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様とスーパーリーチのリーチ演出に応じた発光態様のどちらに変化させるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

10

【0950】

例えば、図40-119（C）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示の開始時において、70%の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、30%の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。そして、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果がはずれである場合は、該可変表示の開始時において、30%の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、70%の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。

20

【0951】

尚、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様またはリーチ演出に応じた発光態様に変化させることを決定した場合は、該決定に応じたプロセスデータを選択し、可変表示の進行に応じてプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを制御すればよい。

30

【0952】

以上のように、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがあるので、該入賞時フラッシュ演出の終了タイミングが可動体動作演出の実行期間中とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中とのどちらであるかを遊技者が認識し易くできる。特に、図40-119（C）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なっているため、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

40

【0953】

尚、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が終了する（可動体動作演出に応じた発光態様やリーチ演出に応じた発光態様に変化する）タイミングに応じて大当たり期待度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての入賞時

50

フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅が終了するタイミングに応じて、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。このようにすることによっても、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0954】

また、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中における可動体動作演出の開始時とスーパーリーチのリーチ演出の開始時のどちらかで入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を変化可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なるので、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様に変化するタイミングで実行されている演出に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0955】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、スーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行前では、該可動体動作演出を実行することを示唆する可動体動作示唆演出を実行可能としてもよい。このように、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行可能とする場合は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様に変化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0956】

更に、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光（点滅）を、可動体動作示唆演出の開始タイミングで終了する場合とリーチ演出の開始タイミングとで終了する場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光がいずれのタイミングで終了するかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。尚、このように、1 の可変表示中において入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を停止するタイミングを複数設ける場合においても、静電気の発生等によって演出制御用 C P U 1 2 0 が入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を停止できなかった場合は、これらタイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了すればよい。

【0957】

このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングで終了できなかった場合においても、入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示の終了タイミングにおいて、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することができる。

【0958】

また、前記特徴部135SGでは、特定表示（保留表示及びアクティブ表示）の表示パターンとして、大当たり期待度が最も低く白色の丸形である表示パターンαと、大当たり期待度が表示パターンαよりも高く青色の丸形である表示パターンβと、大当たり期待度が表示パターンβよりも高く赤色の丸形である表示パターンγとを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示の表示パターンとしては、これら表示パターンα～表示パターンγ以外の表示パターンを設けてもよい。

【0959】

例えば、変形例135SG-5として図40-120に示すように、特定表示の表示パターンとしては、前述の表示パターンα～表示パターンγに加えて、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性のある（表示パターンβや表示パターンγへの変化期待度：低）白色点滅の丸形である表示パターンδ、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性が表示パターンδよりも高い（表示パターンβや表示パターンγへの変化期待度：高）特定のキャラクタ形の丸の表示パターンεを設けてもよい。

10

【0960】

つまり、変形例135SG-5における保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしては、表示パターンα～表示パターンγについては、表示パターンγ（赤色表示）が最も大当たり期待度が高く、表示パターンα（白色表示）が最も大当たり期待度が低く設定されている。一方で、表示パターンβや表示パターンγに変化しない場合の表示パターンδ、表示パターンεの大当たり期待度については、表示パターンαよりも大当たり期待度を低く設定してもよいし、表示パターンαよりも大当たり期待度が高く且つ表示パターンβよりも大当たり期待度を低く設定してもよい。

20

【0961】

また、本変形例135SG-5では、保留表示やアクティブ表示表示パターンとして、表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性のある表示パターンδや表示パターンεを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターンαについても表示パターンδや表示パターンεよりも低い割合で表示パターンβや表示パターンγに変化する場合を設けてもよい。更に、表示パターンβの保留表示やアクティブ表示についても、表示パターンγに変化する場合を設けてもよい。

30

【0962】

更に、前記特徴部135SGでは、保留表示予告演出（保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンβにて表示する演出）の実行の有無や表示パターンを、入賞時フラッシュ演出の実行の決定と関わらず決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示予告演出の実行の有無や表示パターンの決定と入賞時フラッシュ演出の実行の決定とを関連して決定してもよい。

【0963】

例えば、前述の変形例135SG-5として図40-120に示すように、始動入賞時に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、該始動入賞に基づく保留表示やアクティブ表示の表示態様として、表示パターンεを最も高い割合で決定し、表示パターンδを表示パターンεよりも低い割合で決定し、表示パターンγを表示パターンδよりも低い割合で決定し、表示パターンβを表示パターンγよりも低い割合で決定し、表示パターンαを最も低い割合で決定すればよい（入賞時フラッシュ演出実行決定時における表示パターンの決定割合：表示パターンε＞表示パターンδ＞表示パターンγ＞表示パターンβ＞表示パターンα）。

40

【0964】

以上のように、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示態様として表示パターンα～表示パターンεを設け、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示される場合は、特定表示が表示パターンβや表示パターンγにて表示される場合よりも入賞時フ

50

ラッシュ演出がともに実行される割合が高いので、入賞時フラッシュ演出の実行により特定表示に遊技者を注目させることができるとともに、該特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε から表示パターン β と表示パターン γ のどちらに変化するかにについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0965】

更には、表示パターン α は特定表示を白色の丸形で表示する表示パターン、表示パターン β は特定表示を青色の丸形で表示する表示パターン、表示パターン γ は特定表示を赤色の丸形で表示する表示パターン、表示パターン δ は特定表示を白色に点滅する丸形で表示する表示パターンであるので、遊技者は、表示色や点滅態様にて特定表示の違いを容易に特定することができる。

10

【0966】

尚、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示される場合については、入賞時フラッシュ演出の実行の有無により該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化する割合について記載されていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化する割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示されたときに入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0967】

尚、本変形例135SG-5では、本発明における特定表示の特殊態様として、白色に点滅する表示パターン δ を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特定表示の特殊態様（表示パターン δ ）としては、本発明における特定表示の通常態様や特別態様である白色、青色、赤色の以外の色（例えば、紫や黒等）としてもよい。

【0968】

また、本変形例135SG-5では、特定表示を表示パターン δ にて表示することによって、該特定表示が表示パターン β や表示パターン γ に変化することを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することによって該特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な作用演出を実行可能として実行可能もよい。

30

【0969】

特に、作用演出をとする場合、場合は、該作用演出の演出態様として、表示パターン δ にて表示されている特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化させる割合が異なる複数の演出態様（例えば、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで該特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な第1作用演出と、第1作用演出とは演出態様が異なる作用演出であり、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで第1作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な第2作用演出）を設け、第2作用演出が実行されるときは、第1作用演出が実行されるより高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0970】

このようにすることで、作用演出が第1作用演出と第2作用演出のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、入賞時フラッシュ演出の実行によって、作用演出が第2作用演出にて実行されることに対する期待感を高めることができる。

【0971】

また、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターン ε にて表示されている場合は、特定表示が表示パターン δ にて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高いため、特定表示が表示パターン ε にて表示され且つ入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パタ

50

ーン γ に変化することに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0972】

また、前記変形例135SG-5では、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示パターンとして、キャラクタを表示する表示パターン ε を設け、該特定表示としてのキャラクタに対して作用演出が実行されることで該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-6として、特定表示としてのキャラクタが他のキャラクタに作用し、該作用結果として特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化可能としてもよい。

10

【0973】

具体的には、図40-121(A)及び図40-121(B)に示すように、第1特図保留記憶数が3個で可変表示中である場合に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出として該始動入賞に基づく保留表示の表示パターンが表示パターン ε に決定されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dの4個目の保留表示として味方キャラクタが表示されるとともに、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されているアクティブ表示が敵キャラクタに変化する（図40-121(B-1)参照）。

【0974】

この状態において可変表示が終了して新たな可変表示が開始される、つまり図40-122(A)及び図40-122(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタ（表示パターン ε の保留表示）が4個目の保留表示の表示位置から3個目の保留表示の表示位置に移動すると、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

20

【0975】

次いで、再び可変表示が終了して新たな可変表示が開始される毎、つまり図40-122(C)及び図40-122(D)に示すように、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタが3個目の保留表示の表示位置から2個目の保留表示の表示位置に移動する場合と、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタが2個目の保留表示の表示位置から1個目の保留表示の表示位置に移動する場合とで、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

30

【0976】

更に可変表示が終了して保留表示予告演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dの1個目の保留表示の表示位置に表示されている味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに移動し、該アクティブ表示エリア135SG005A内において味方キャラクタが敵キャラクタに直接作用する（味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出が実行される）。

【0977】

そして、図40-123(G)及び図40-123(H)に示すように、該バトル演出の演出結果として味方キャラクタが勝利した場合は、アクティブ表示エリア135SG005Aにおいて該味方キャラクタが表示パターン β または表示パターン γ のアクティブ表示に変化する。一方で、図40-123(I)及び図40-123(J)に示すように、該バトル演出の結果として味方キャラクタが敗北した場合は、アクティブ表示エリア135SG005Aにおいて敵キャラクタまたは味方キャラクタが表示パターン α のアクティブ表示に変化する。

40

【0978】

尚、本変形例135SG-6では、保留表示を表示パターン ε にて表示する場合は、該表示パターン ε の保留表示としての味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG0

50

05Aにて敵キャラクタを倒すことで、アクティブ表示となった味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγのアクティブ表示に変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該保留表示が第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されているときに敵キャラクタを倒すことで、保留表示としての味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγの保留表示に変化可能としてもよい。

【0979】

また、保留表示を表示パターンεにて表示するときは、共に入賞時フラッシュ演出が実行される場合の方が、共に入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも高い割合で該表示パターンεの保留表示が表示パターンβや表示パターンγの保留表示（またはアクティブ表示）に変化可能としてもよい。このようにすることで、表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル結果に遊技者を注目させることができるばかりか、該バトルの実行中に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0980】

また、前記変形例135SG-5や前記変形例135SG-6では、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして、前記特徴部135SGに記載の表示パターンα～表示パターンγに表示パターンδと表示パターンεとを追加した形態を例示したが、保留表示やアクティブ表示をこれら表示パターンδや表示パターンεにて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγにて表示する場合と同様に、特定表示表示開始演出Aまたは特定表示表示開始演出Bを実行すればよい。

【0981】

より具体的には、保留表示やアクティブ表示を表示パターンδで表示する場合は、表示パターンαの場合と同じく特定表示表示開始演出A（図40-19参照）を実行し、保留表示やアクティブ表示を表示パターンεで表示する場合は、表示パターンβや表示パターンγの場合と同じく特定表示表示開始演出B（図40-20参照）、若しくは、保留表示やアクティブ表示の表示が完了する期間が特定表示開始演出Aよりも長く且つ特定表示表示開始演出Bよりも短い特定表示表示開始演出を実行すればよい。このようにすることで、保留表示やアクティブ表示を表示パターンδや表示パターンεで表示する場合は、前記特徴部135SGと同様に、保留表示やアクティブ表示の表示が完了するよりも前のタイミングから、入賞時フラッシュ演出音や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光が遊技者から認識されるようになる。

【0982】

また、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅とともに画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-7として、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて、画像表示装置5に表示するシルエット画像135SG005Sの表示態様を段階的に変化可能としてもよい。

【0983】

例えば、図40-124（A）及び図40-124（B）に示すように、第1特図保留記憶が3個存在している状態での可変表示中において第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図40-124（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0984】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図40-124（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1（V1>V2）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図40-125（C）及び図40-125（D）に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲から

10

20

30

40

50

エフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 X、ボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y の周期 T 1 での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度 C 2 よりも高輝度である輝度 C 1 にて点灯される。

【0985】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図 40-125 (D)、図 40-126 (E)、図 40-126 (F) に示すように、前述した特定表示表示開始演出 B として、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F からキャラクタ A が出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エ 10
リア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動した後は、キャラクタ A が該第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D における保留表示が表示される位置（本特徴部 1 3 5 S G であれば 4 個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【0986】

キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図 40-20 (D-1) ~ 図 40-20 (D-5) 参照）。尚、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D における出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示 20
演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0987】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 40-127 (G) 及び図 40-127 (H) に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 2 にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2（周期 T 2 > 周期 T 1）での点滅、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅（図 40-27 (A) ~ 図 40-27 (D) に示す態様での点滅）、画像 30
表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲でのキャラクタ A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の一定周期毎の表示が開始される。

【0988】

尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅としては、画像表示装置 5 の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方 30
の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0989】

入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅周期である周期 T 2 は、前述した周期 T 1 よりも長い周期である一方で、前述した周期 T 0 よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T 0 > T 2 > T 1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y が点灯されることはない。 40

【0990】

また、図 40-128 (I) 及び図 40-128 (J) に示すように、画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される際には、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の全域に対して透過性を有する黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるようになっている。

【0991】

10

20

30

40

50

図40-128(J)、図40-129(K)及び図40-129(L)に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本変形例135SG-7における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図40-128(J)に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

10

【0992】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動するとともに、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力も開始される。

【0993】

尚、該可変表示では、図40-129(K)及び図40-129(L)に示すように、画像表示装置5において黒色画像135SG005Bとともに表示されるシルエット画像135SG005Sが前回の可変表示よりも大きく表示される場合がある。このようにシルエット画像135SG005Sが前回の可変表示よりも大きく表示されることによって、該シルエット画像はアクティブ表示エリア135SG005Aに重複して表示される。

20

【0994】

図40-130(M)、図40-130(N)に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。該図柄確定期間中においても後期入賞時フラッシュ演出は実行される。すなわち、図40-130(N)に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示される。特に、該シルエット画像135SG005Sは、アクティブ表示エリア135SG005Aとも重複して表示される。また、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

30

【0995】

尚、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としての画像表示装置5にて表示されるシルエット画像135SG005Sとして大きさの異なる2つのシルエット画像135SG005Sのいずれかを表示可能とし、大きいサイズのシルエット画像135SG005Sが表示された場合は、該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複して表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大きいサイズのシルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複して表示されるのは、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行時のみとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する可変表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像135SG005Sによってアクティブ表示エリア135SG005A、すなわち、入賞時フラッシュ演出に対応するアクティブ表示が隠れるようになるので、遊技者に対して意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

40

【0996】

50

また、本変形例 1 3 5 S G-7 では、入賞時フラッシュ演出として大きさの異なるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を画像表示装置 5 に表示可能であり、表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の大きさに応じてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S とアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A との重複態様が異なるので、遊技興趣を向上できる。
【0997】

尚、本変形例 1 3 5 S G-7 では、画像表示装置 5 に表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の大きさに応じて該シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S とアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A とが重複する場合と重複しない場合とを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置 5 に表示するシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の大きさに応じて該シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S とアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A との重複面積が異なる場合（例えば、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A の一部のみがシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S と重複している場合と、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A の全域がシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S と重複している場合等）を設けてもよい。

10

【0998】

また、本変形例 1 3 5 S G-7 では、画像表示装置 5 に表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の大きさに応じて該シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S とアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A とが重複する場合を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する保留表示やアクティブ表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S によって保留表示だけでなくアクティブ表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

20

【0999】

尚、本変形例 1 3 5 S G-7 では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示によって、保留表示とアクティブ表示のいずれか一方のみが隠れる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示によって、保留表示とアクティブ表示の両方が隠れる場合を設けてもよい。

30

【1000】

また、本変形例 1 3 5 S G-7 では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S がアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A や第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に重複して表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記特徴部 1 3 5 S G に例示したように入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する特殊図柄（図 40-40 等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が重複して表示可能なようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S によって仮停止を報知するための特殊図柄が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

40

【1001】

尚、本変形例 1 3 5 S G-7 では、本発明における再可変表示演出として、特殊図柄が「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、再可変表示演出としては、画像表示装置 5 において特殊図柄とは異なる画像を表示可能とし、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が該画像と重複して表示されるようにしてもよい。

50

【1002】

また、前記特徴部135SGでは、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-8として、可変表示の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）ようにしてもよい。このようにすることで、可変表示の残り期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である等の短いときに入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象の特定表示（保留表示やアクティブ表示）が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

10

【1003】

尚、本変形例135SG-8では、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かを、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間とを基準に判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かは、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以外の期間（例えば、5秒や10秒等の期間）とを基準に判定してもよい。

【1004】

更に、本変形例135SG-8では、可変表示の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出が重複して実行されることによるスーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

20

【1005】

また、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様として、輝度C1且つ周期T1での点滅（前期入賞時フラッシュ演出での発光態様）と輝度C2且つ周期T2での点滅（後期入賞時フラッシュ演出での発光態様）との2つの発光態様が設けられている。一方で、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様としては、表示パターン β に応じた輝度C2での青色の発光と、表示パターン γ に応じた輝度C2での赤色の発光と、が設けられている。つまり、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数と、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数と、が同数である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-9として、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数と始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数とは異なっているもよい。

30

40

【1006】

特に、変形例135SG-5に示すように、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして表示パターン δ や表示パターン ε を設けるとともに、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様としてこれら表示パターン δ や表示パターン ε に応じた発光態様を設けることによって、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数よりも多く設けてもよい。このようにすることで、始動口ランプ135SG009Sの発光のバリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

50

【1007】

また、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを発光させ、始動口ランプ発光演出において始動口ランプ135SG009Sを発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-10として、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sが発光する発光領域よりも大きく設けてもよい。

【1008】

また、図40-28に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ135SG009Sは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光するので、該変形例135SG-10を適用することによって、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fによる入賞時フラッシュ演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、始動口ランプ135SG009Sの発光態様により大当たり遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を維持することができる。

【1009】

また、前記特徴部135SGでは、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sを点滅させずに発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sを点滅させてもよい。更に、このように始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sを点滅させる場合は、該始動口ランプ135SG009Sの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期（周期T2）と異ならせてもよい。このように入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期と始動口ランプ135SG009Sの点滅周期とを異ならせることによって、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅と始動口ランプ135SG009Sの点滅との双方に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【1010】

また、前記特徴部135SGでは、図40-28に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d等を一旦消灯させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-11として、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置5に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始するようにしてもよい。このように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させることによって遊技者が入賞時フラッシュ演出の開始を認識し易くできる。

【1011】

尚、本変形例135SG-11では、画像表示装置5に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させる、つまり、画像表示装置5の明るさを変化させることによって画像表示装置5を直前の状態よりも視認性の低い低視認状態に変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、て画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させる形態としては、画像表示装置の5輝度（明るさ）を低下させる他にも、画像表示装置5における画像の表示を一旦停止するもの、可動体32を画像表示装置5の正面で動作させるもの、画像表示装置5自体を上下方向等に繰り返し動作させるもの、遊技効果ランプ9の輝度を高めることによって相対的に画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させるもの等であってもよい。

10

20

30

40

50

【1012】

つまり、本発明における「低視認状態」とは、画像表示装置5における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、画像表示装置5の明るさの低下以外の手法により画像の視認性が低下するものを含んでいる。

【1013】

また、前記特徴部135SGでは、図40-28に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-12として、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了するようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅（発光）により始動入賞が発生したこと、および入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1014】

尚、本変形例135SG-12では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが開始されるようにしてもよい。

【1015】

また、前記特徴部135SGでは、図40-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示を実行し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示をそれぞれ繰り返し実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-13として、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示を一時的に実行してもよい。このようにすることで、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、前期入賞時フラッシュ演出と同じくスピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されることを遊技者が認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【1016】

尚、本変形例135SG-13では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示を一時的

に実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには、スピーカ 8 L、8 R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示の内の 1 つのみ或いは 2 つのみを実行するようにしてもよい。

【1017】

また、本明細書のパチンコ遊技機 1 としては、設定されている設定値に応じて大当たり確率が異なるもの（図 3 1～図 3 9）、始動入賞に基づいて保留表示予告演出や入賞時フラッシュ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出としての発光態様の変化がランプに応じた異なるもの（特徴部 1 3 5 S G、図 4 0－1～図 4 0－6 8）、可変表示の図柄確定期間中は入賞時フラッシュ演出を停止するもの（変形例 1 3 5 S G－1、図 4 0－6 9～図 4 0－8 9）、大当たり期待度の異なるスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であるとともに大当たり期待度の高いリーチ演出前に可動体動作演出を実行可能であり、該可動体動作演出を実行する場合には、可動体動作演出の開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させるもの（変形例 2、図 4 0－9 0～図 4 0－1 0 7）、可変表示中にステップアップ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を該ステップアップ演出に応じた態様で発光させる一方で、入賞時フラッシュ演出の実行中にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から変化させないもの（変形例 1 3 5 S G－3、図 4 0－1 0 8～図 4 0－1 1 8）、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様が入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化する場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化する場合とで大当たり期待度が異なるもの（変形例 1 3 5 S G－4、図 4 0－1 1 9）、保留表示やアクティブ表示の表示態様として表示パターン α～表示パターン ε が設けられており、始動入賞により入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことに応じて、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしていずれの表示パターンが決定されるかの割合が異なるもの（変形例 1 3 5 S G－5、図 4 0－1 2 0）、保留表示の表示パターンとして表示パターン ε が決定された場合に、作用演出の実行に応じて該表示パターン ε から表示パターン α～表示パターン γ のいずれかに変化するもの（変形例 1 3 5 S G－6、図 4 0－1 2 1～図 4 0－1 2 3）、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて画像表示装置 5 に表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示態様に変化していくもの（変形例 1 3 5 S G－7、図 4 0－1 2 4～図 4 0－1 3 0）等を開示しているが、本発明のパチンコ遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から 2 つ以上の特徴部や変形例を組み合わせ実施してもよい。

【1018】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【符号の説明】

【1019】

- | | |
|-----|--------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 2 | 遊技盤 |
| 3 | 遊技機用枠 |
| 4 A | 第 1 特別図柄表示装置 |
| 4 B | 第 2 特別図柄表示装置 |

10

20

30

40

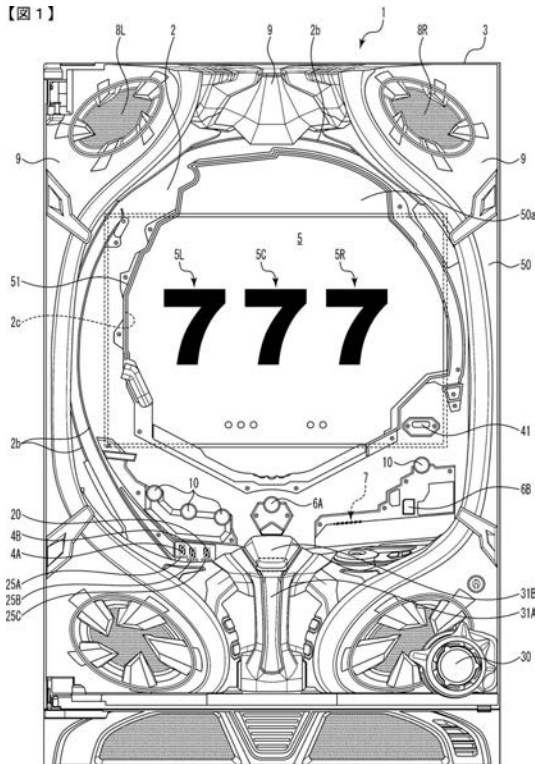
50

- | | | |
|-----------------------|-------------|--|
| 5 | 画像表示装置 | |
| 1 1 | 主基板 | |
| 1 2 | 演出制御基板 | |
| 1 0 3 | C P U | |
| 1 2 0 | 演出制御用 C P U | |
| 2 0 0 | 払出装置 | |
| 2 0 2 | 第 1 誘導通路形成部 | |
| 2 0 1 | 球タンク形成部 | |
| 2 0 3 | 第 1 通路形成体 | |
| 2 1 0 | ターミナル基板 | |
| 2 2 0 | カバー体 | |
| 2 7 1 A ~ 2 7 1 H | 孔部 | |
| 3 1 4 , 3 2 4 , 3 3 4 | カバー部 | |
| 3 4 0 | 球止め部材 | |
| N 1 ~ 6 , 1 1 ~ 1 6 | ねじ部材 | |

10

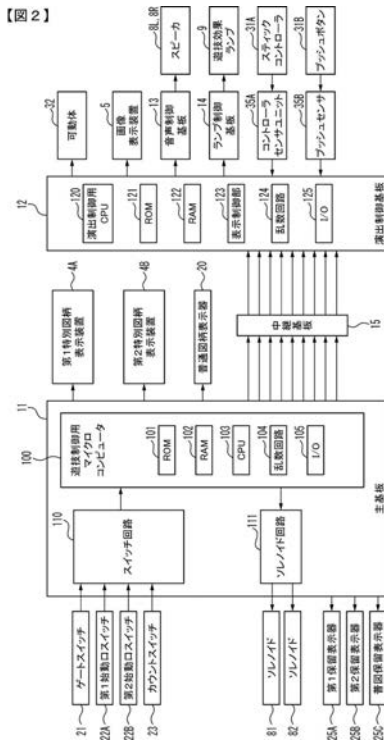
【図 1】

【圖 1】



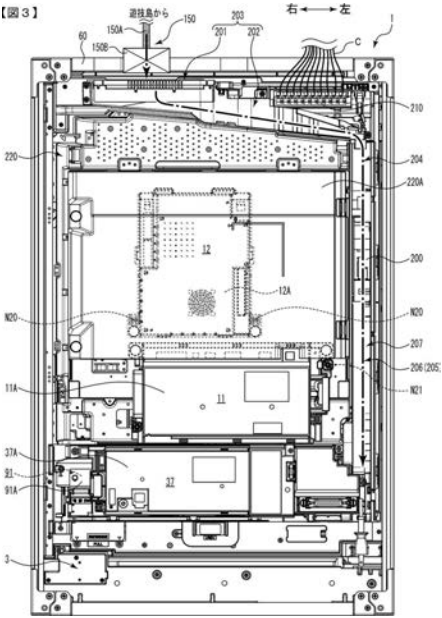
【図 2】

【圖 2】



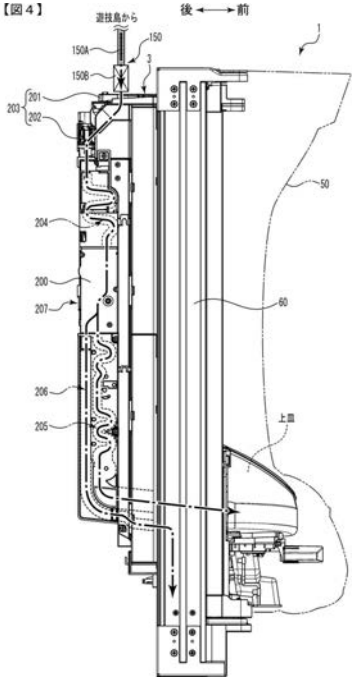
【図 3】

【図 3】



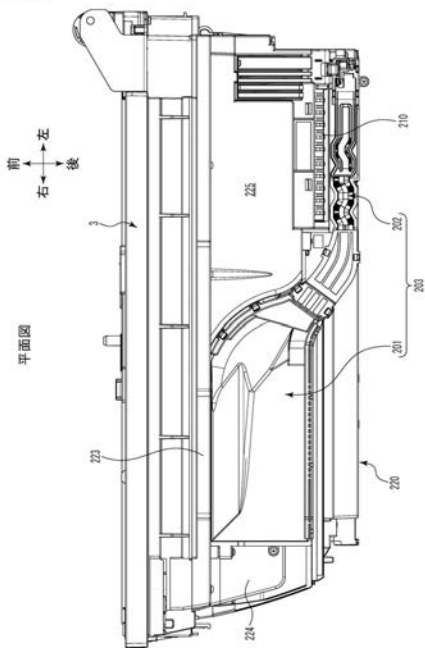
【図 4】

【図 4】



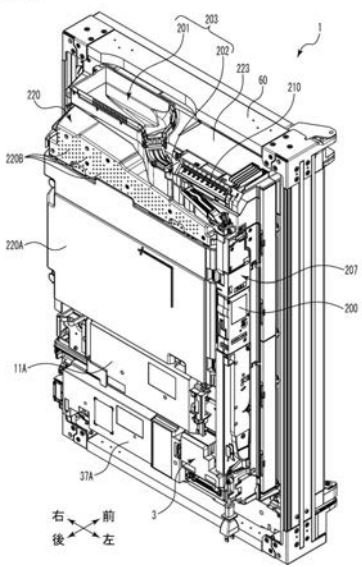
【図 5】

【図 5】



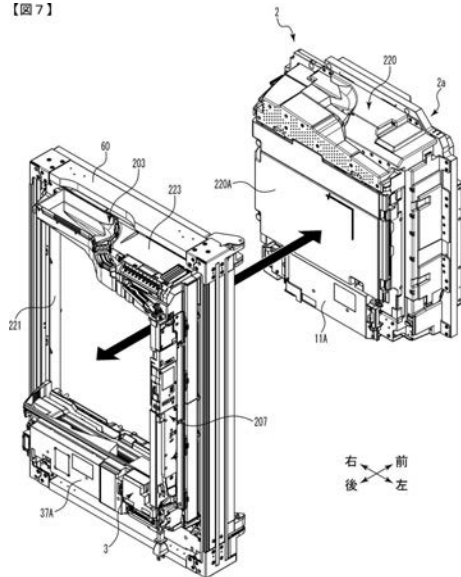
【図 6】

【図 6】



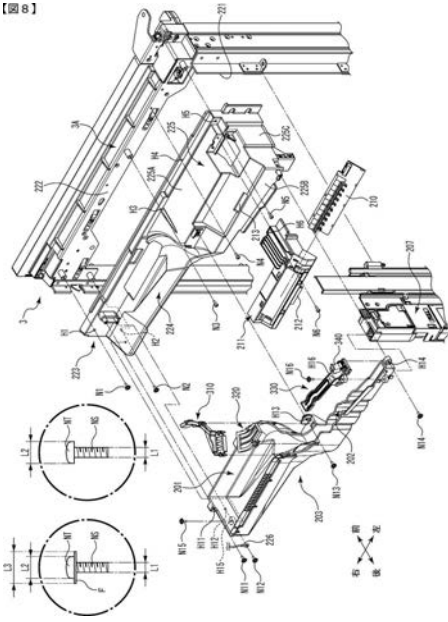
【図 7】

【図 7】



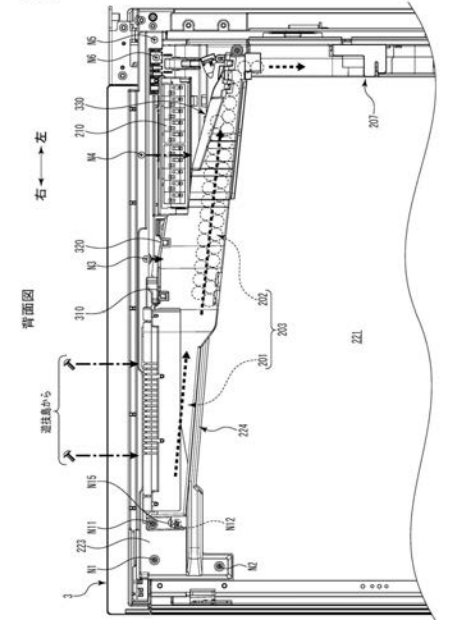
【図 8】

【図 8】



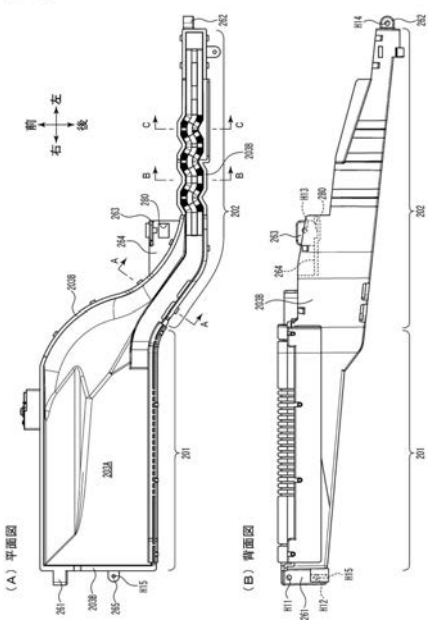
【図 9】

【図 9】



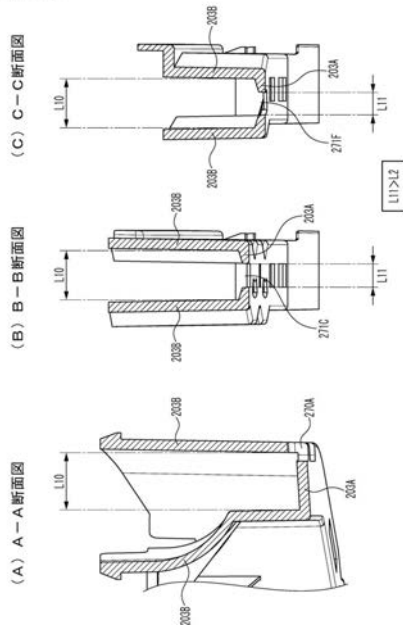
【図 10】

【図 10】



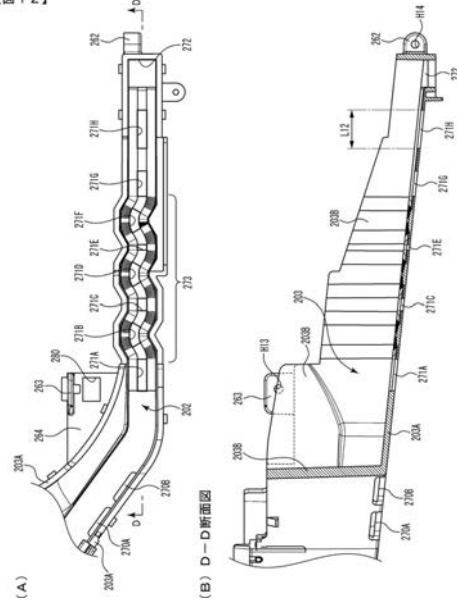
【図 1 1】

【図 1 1】



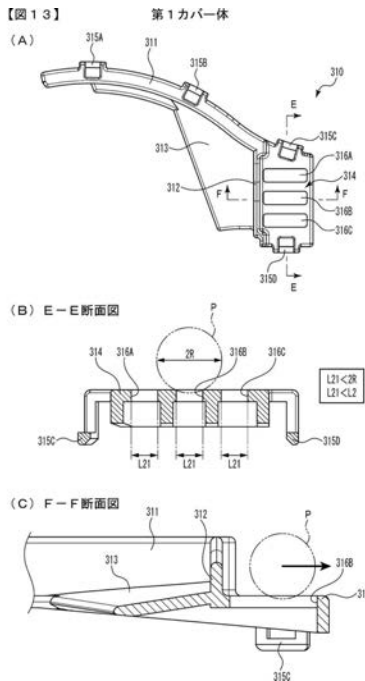
【図 1 2】

【図 1 2】



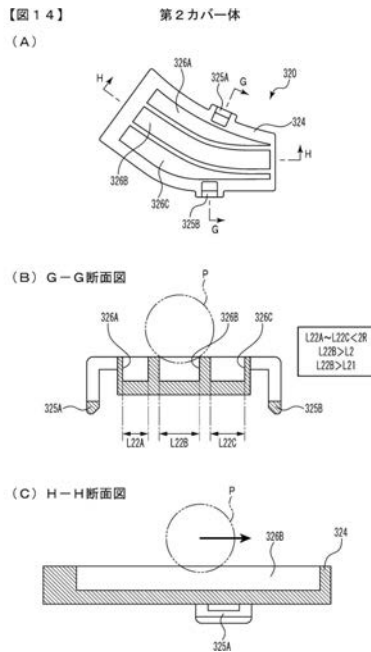
【図 1 3】

【図 1 3】



【図 1 4】

【図 1 4】

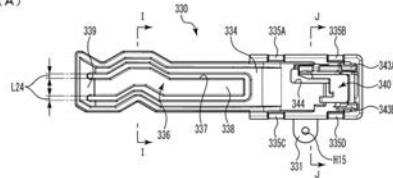


【図 15】

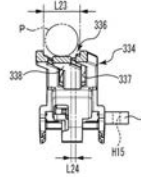
【図 15】

第3カバー体

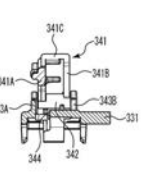
(A)



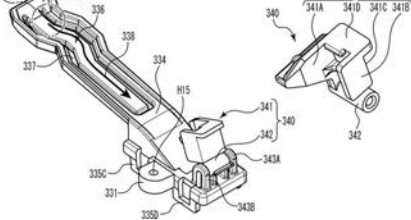
(B) I-I断面図



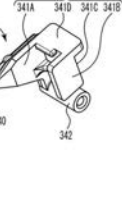
(C) J-J断面図



(D)



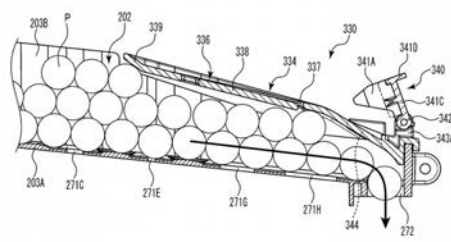
(E)



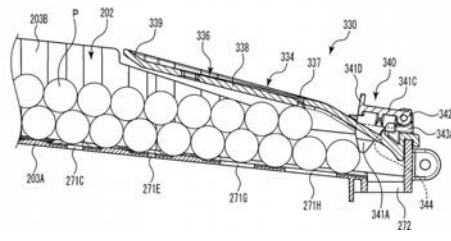
【図 16】

【図 16】

(A) 第1状態



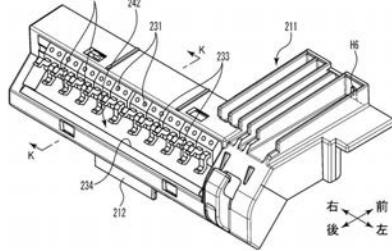
(B) 第2状態



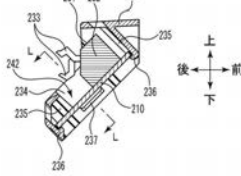
【図 17】

【図 17】

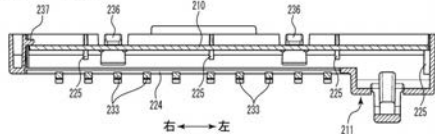
(A)



(B) K-K断面図

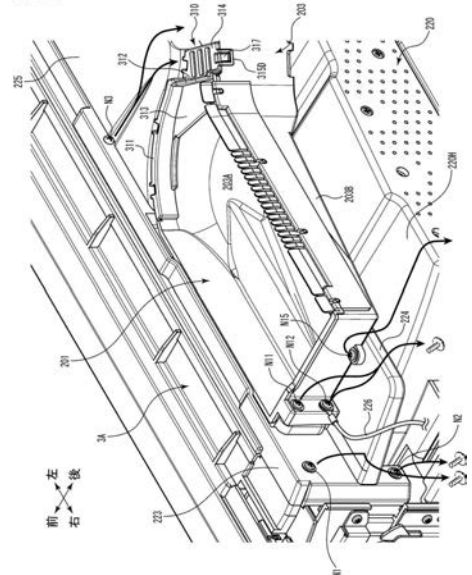


(C) L-L断面図



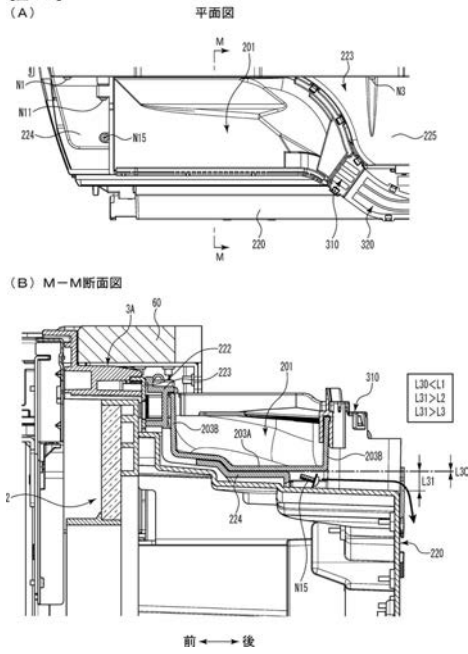
【図 18】

【図 18】



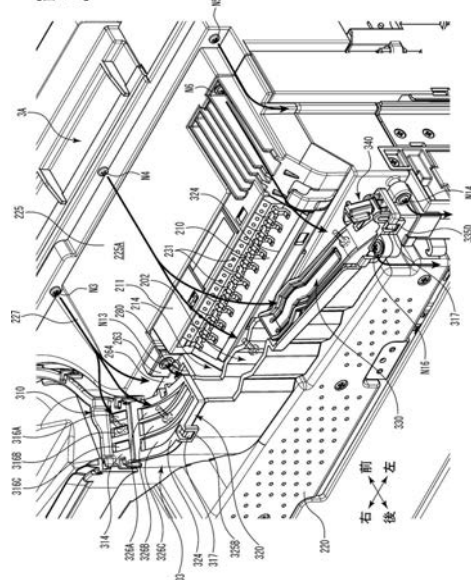
【図 19】

【図 19】



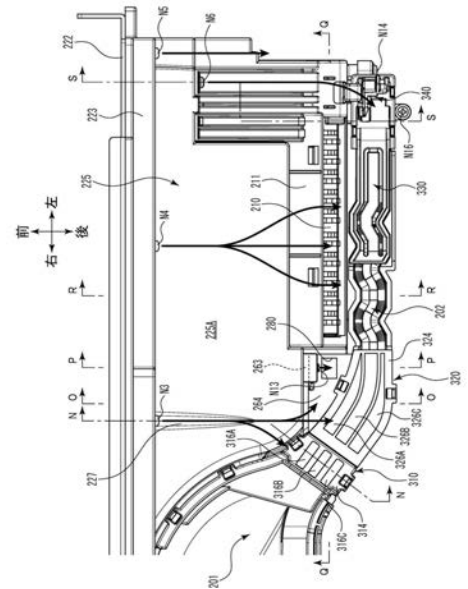
【図 20】

【図 20】



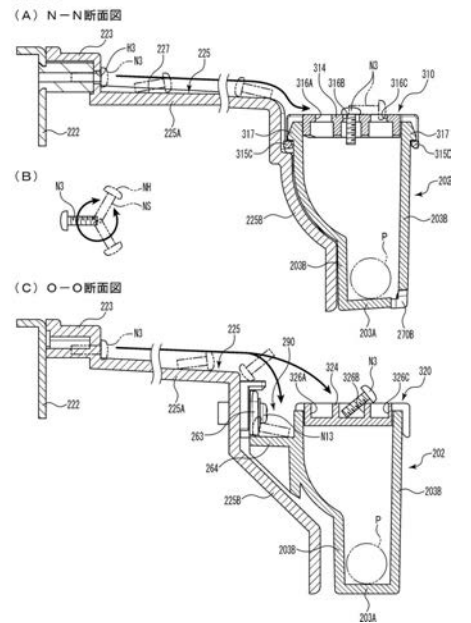
【図 21】

【図 21】



【図 22】

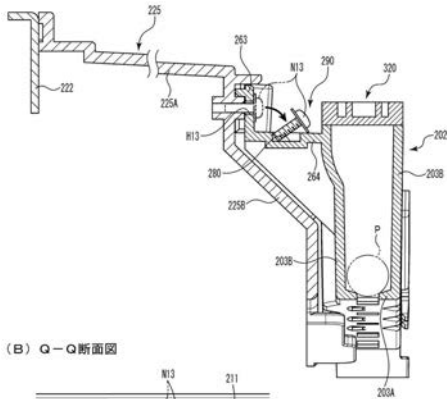
【図 22】



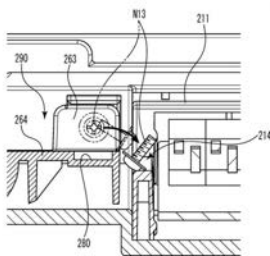
【图 2 3】

【圖 23】

(A) P-P断面図



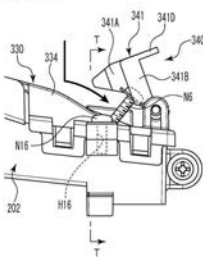
(B) Q-Q断面图



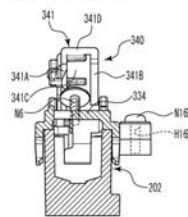
【図 2 6】

【圖 26】

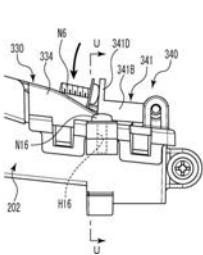
(A) 第 1 状态



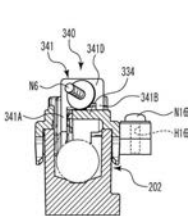
(B) T-T断面図



(C) 第2狀態



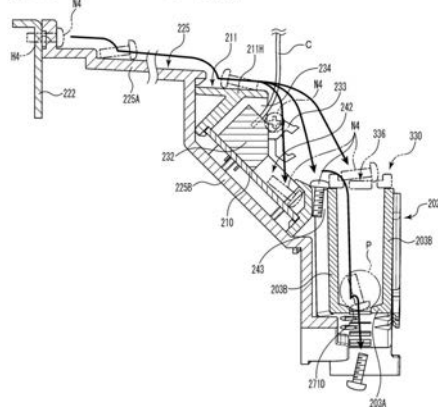
(D) U-U断面図



【 図 2 4 】

【图 2-4】

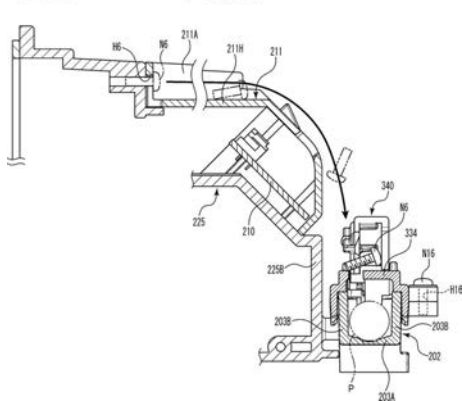
R-R断面図



【図 25】

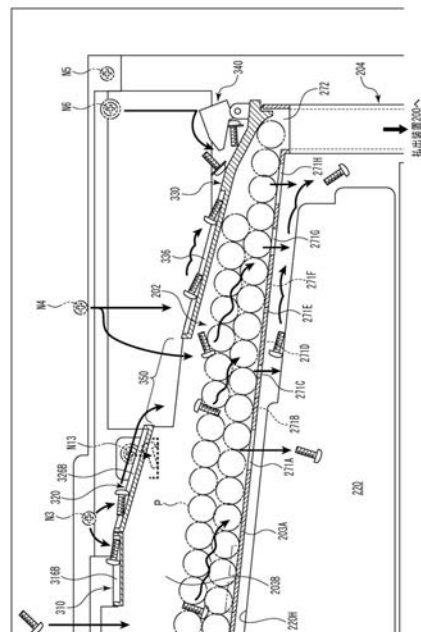
【图 25】

S—S 断面图

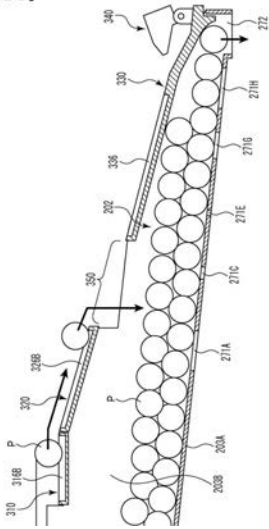


【図 27】

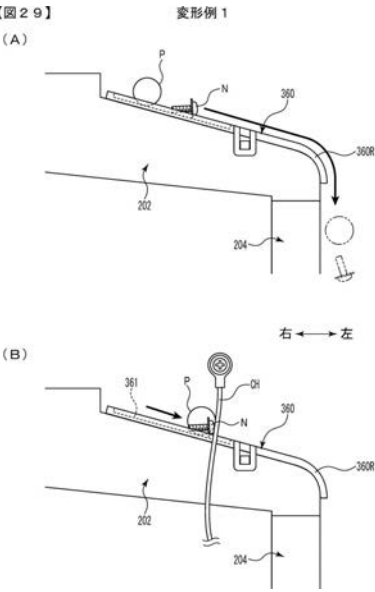
【图 27】



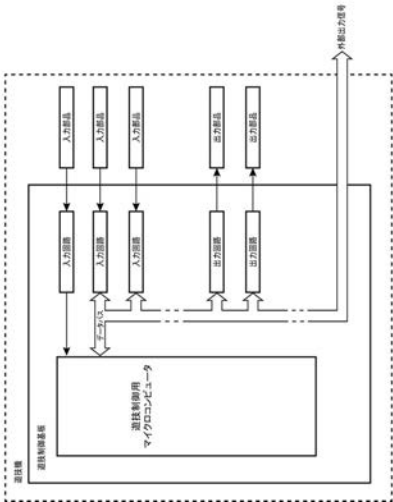
【図 28】
【図 28】



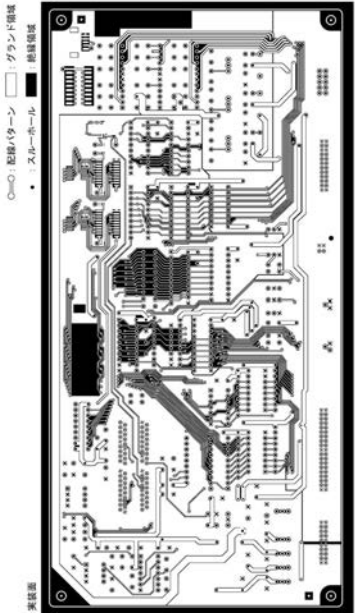
【図 29】
【図 29】



【図 30-1】
【図30-1】 特機部053SG

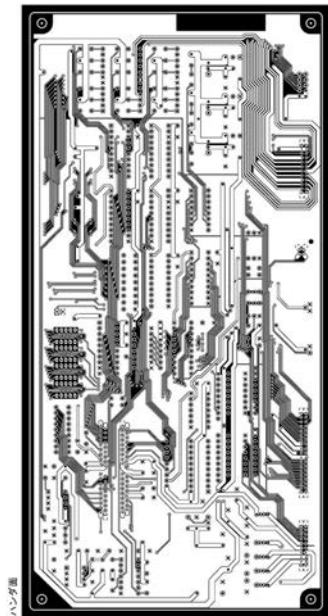


【図 30-2】
【図 30-2】



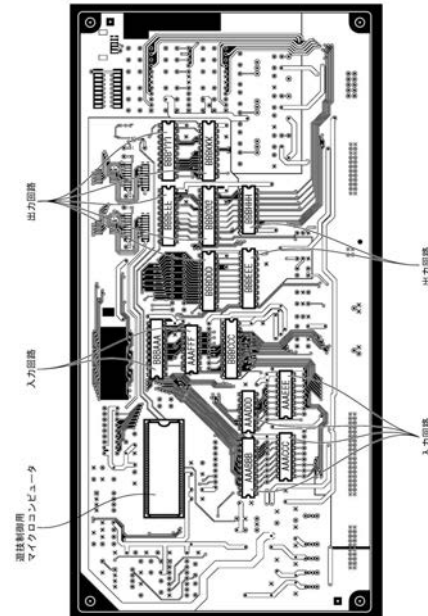
【図 30-3】

【図30-3】



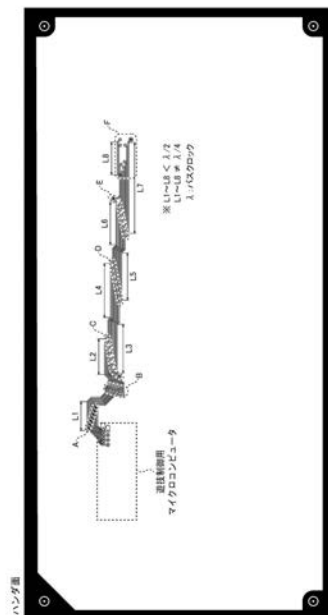
【図 30-4】

【図30-4】



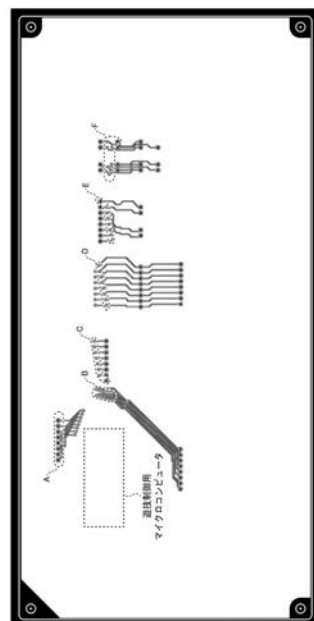
【図 30-5】

【図30-5】



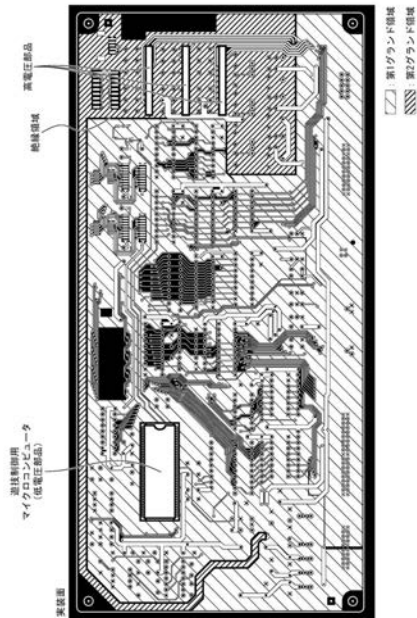
【図 30-6】

【図30-6】



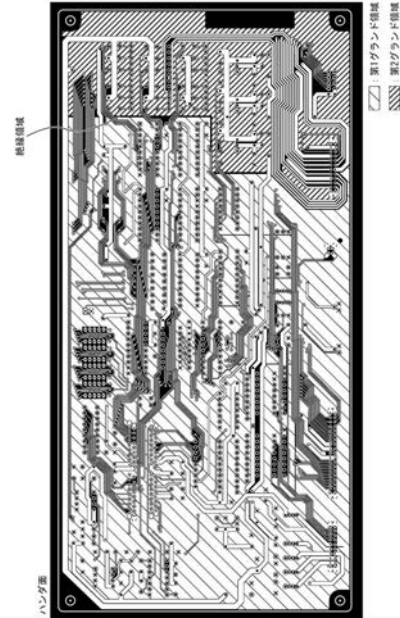
【図 30-7】

【図 30-7】



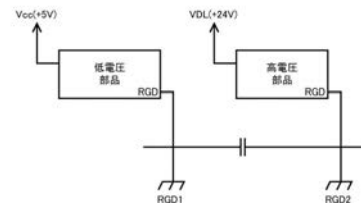
【図 30-8】

【図 30-8】



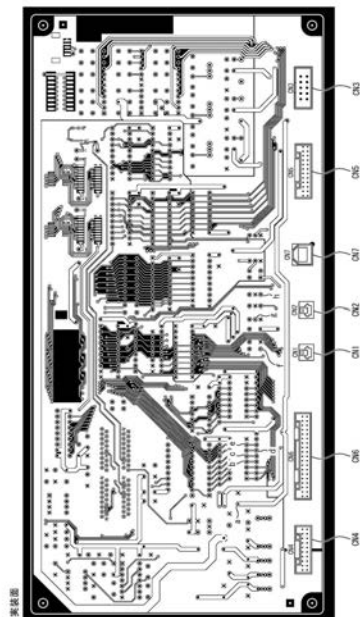
【図 30-9】

【図 30-9】



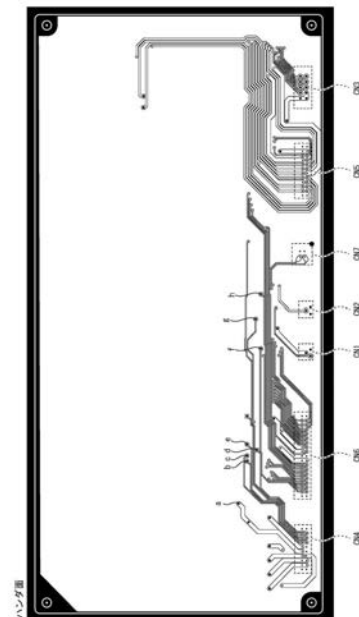
【図 30-10】

【図 30-10】



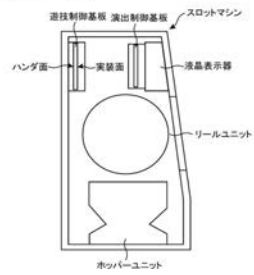
【図 30-11】

【図 30-11】



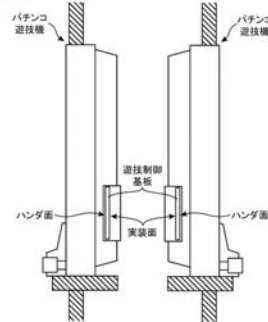
【図 30-16】

【図 30-16】



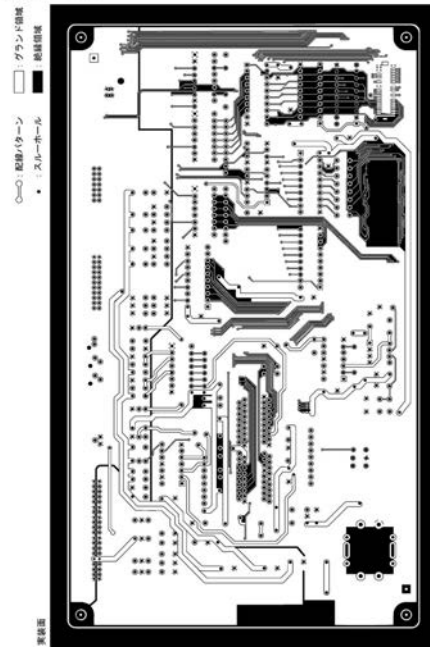
【図 30-17】

【図 30-17】



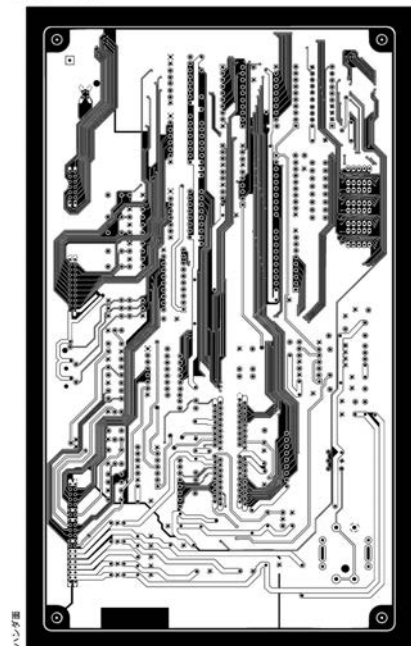
【図 30-18】

【図 30-18】



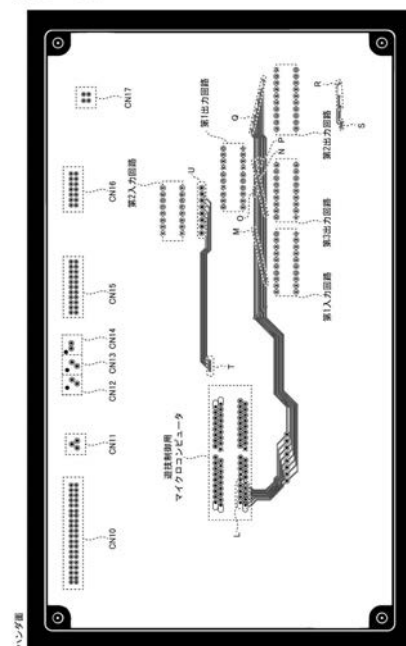
【図 30-19】

【図 30-19】

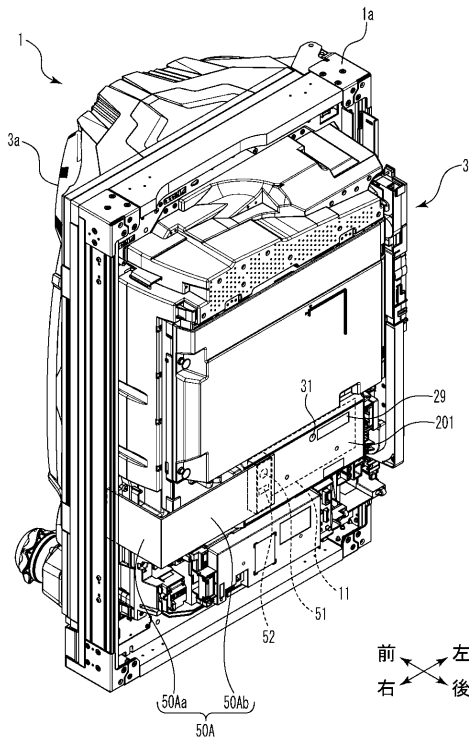


【図 30-20】

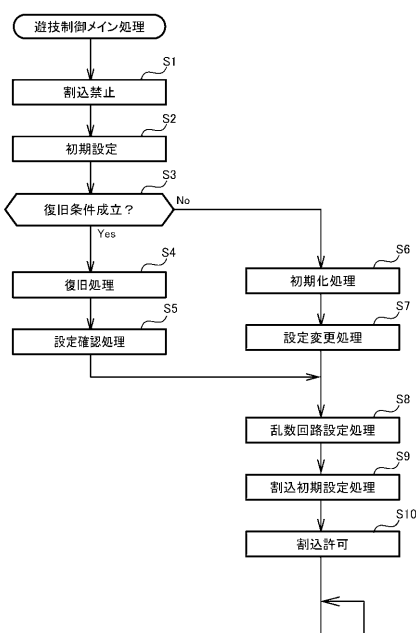
【図 30-20】



【図32】

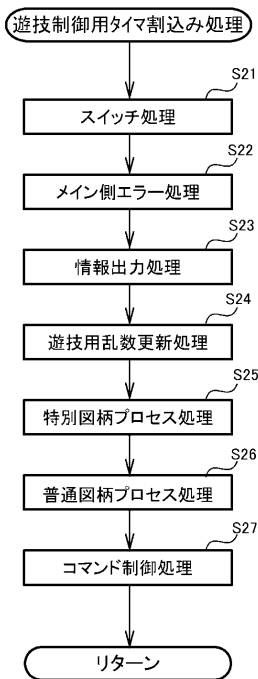


【図34】



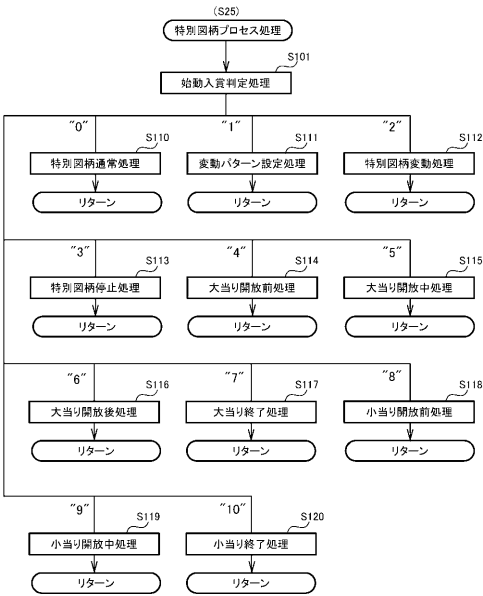
【図 3 5】

【図35】



【図 3 6】

【図36】



【図 3 7】

【図37】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

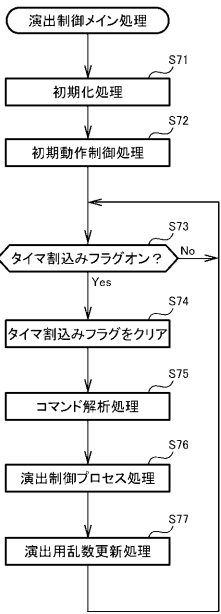
遊技状態	特別図柄1	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態	1020~1237 (標準:1/200)	1020~1253 (標準:1/200)	1020~1272 (標準:1/200)	1020~1292 (標準:1/200)	1020~1317 (標準:1/200)	1020~1346 (標準:1/200)	1020~1386 (標準:1/200)
事欠は神状態	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ
通常状態	1020~1346 (標準:1/200)	1020~1383 (標準:1/180)	1020~1429 (標準:1/160)	1020~1487 (標準:1/140)	1020~1556 (標準:1/120)	1020~1634 (標準:1/100)	1020~1724 (標準:1/80)
通常状態	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図柄2	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
通常状態	1020~1237 (標準:1/200)	1020~1253 (標準:1/200)	1020~1272 (標準:1/200)	1020~1292 (標準:1/200)	1020~1317 (標準:1/200)	1020~1346 (標準:1/200)	1020~1386 (標準:1/200)
事欠は神状態	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ
通常状態	1020~1346 (標準:1/200)	1020~1383 (標準:1/180)	1020~1429 (標準:1/160)	1020~1487 (標準:1/140)	1020~1556 (標準:1/120)	1020~1634 (標準:1/100)	1020~1724 (標準:1/80)
通常状態	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ	小当り はすれ

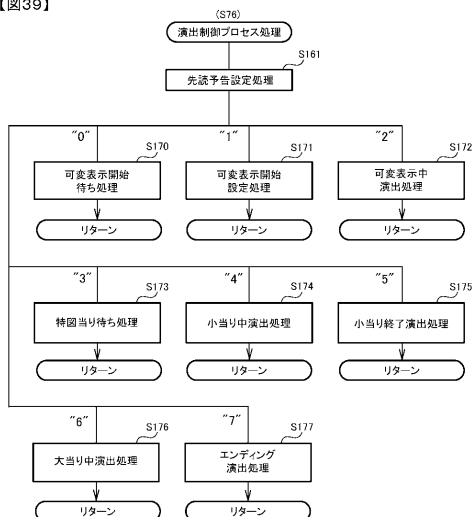
【図 3 8】

【図38】



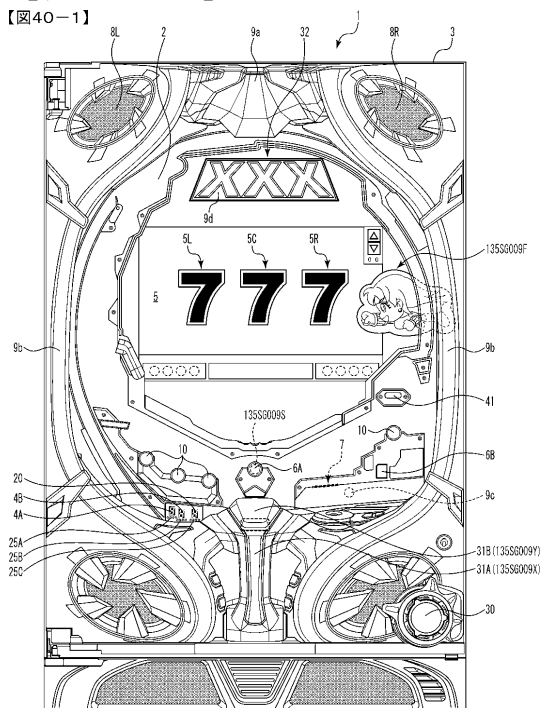
【图 3 9】

【図39】



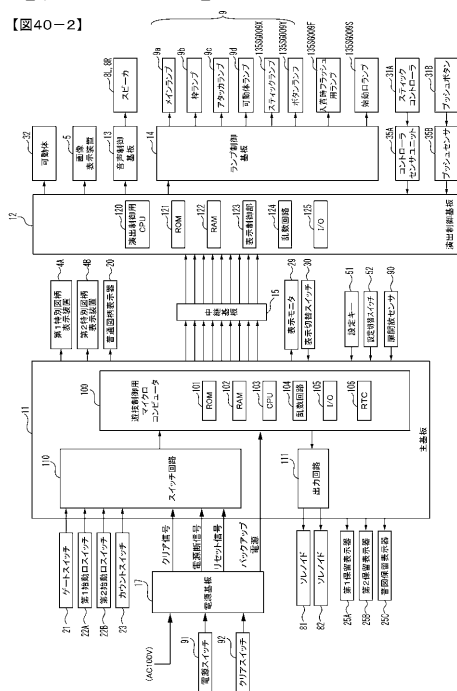
【図 4 0 - 1】

【图40-1】



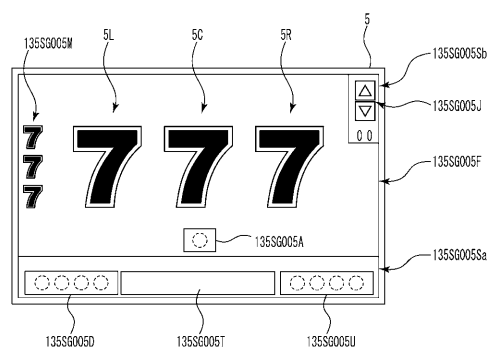
【图 40-2】

【图40-2】



【図 40-3】

【图40-3】



【図 4 0 - 4】

【図40-4】

(A)		
MODE	EXT	名称
80	01	第1可変表示開始
80	02	第2可変表示開始
81	XX	変動パターン指定
8C	XX	可変表示結果指定
8F	00	図柄確定
95	XX	遊技状態指定
A0	XX	当り開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定
A2	XX	大入賞口開放後指定
A3	XX	当り終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定
B2	00	第2始動口入賞指定
C1	XX	第1保留記憶数通知
C2	XX	第2保留記憶数通知
G4	XX	図柄指定
G6	XX	変動カテゴリ

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 4 0 - 5】

【図40-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1〜65536	特図表示結果判定用
MR2	1〜100	大当り種別判定用
MR3	1〜997	変動パターン判定用
MR4	3〜13	普図表示結果判定用

【図 4 0 - 8】

【図40-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回(はずれ))
PA2-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回(はずれ))
PA2-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回(はずれ))
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 4 0 - 9】

【図40-9】

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り保留数 設定テーブルA	大当り保留数 設定テーブルB	小当り 設定テーブルC	はずれ保留数 設定テーブルA	はずれ保留数 設定テーブルB	はずれ保留数 設定テーブルC	はずれ保留数 設定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	—	—	—	50	—	—	—
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	—	—	—	—	60	—	—
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	—	—	—	—	—	70	—
PA1-4(非Rははずれ時短)	—	—	—	—	—	—	80
PA2-1(ノーマルRははずれ)	—	—	—	30	20	10	10
PA2-2(ノーマルR疑似連1回(はずれ))	—	—	—	10	10	10	5
PA2-3(スーパーR疑似連2回(はずれ))	—	—	—	7	7	7	3
PA2-4(スーパーR疑似連3回(はずれ))	—	—	—	3	3	3	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	—	—	—	—	—
PB1-2(ノーマルR疑似連1回大当り)	45	20	—	—	—	—	—
PB1-3(スーパーR疑似連2回大当り)	20	30	—	—	—	—	—
PB1-4(スーパーR疑似連3回大当り)	5	45	—	—	—	—	—
PC1-1(特殊当り)	—	—	100	—	—	—	—

(数値は%)

【図 4 0 - 6】

【図40-6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1〜219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000〜12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000〜54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 4 0 - 7】

【図40-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

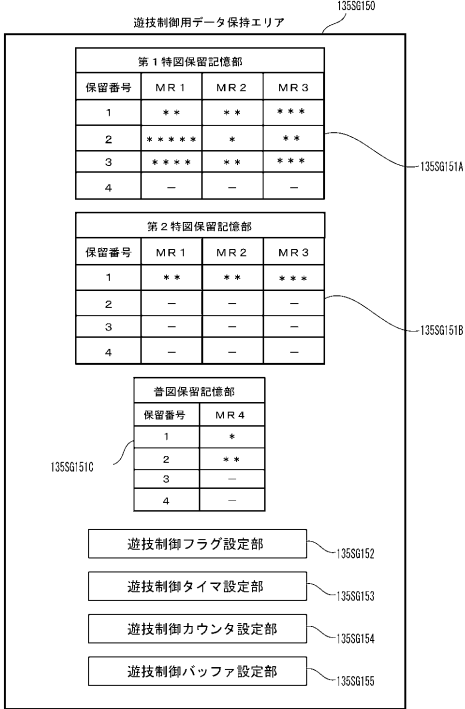
変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1〜50	非確変
	51〜80	確変A
	81〜95	確変B
	96〜100	確変C
第2特図	1〜50	非確変
	51〜100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回	2

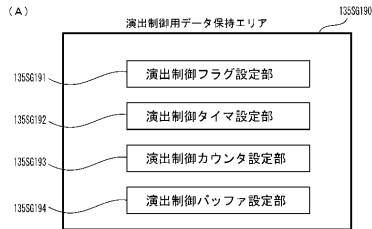
【図 4 0 - 1 0】

【図40-10】



【図 40-11】

【図40-11】



(B)

135SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

バッファ番号	始動口入賞指定	保留指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出対象フラグ
第1特選保留記憶	1-1 B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	0
1-2 B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1	1	
1-3 B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—	—	
1-4 0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—	
第2特選保留記憶	2-1 0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
2-2 0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—	
2-3 0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—	
2-4 0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—	

(C)

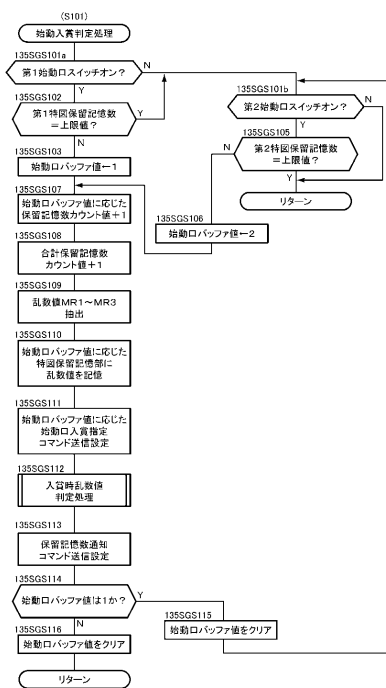
135SG194B

アクティブ表示バッファ

始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出対象フラグ
B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	0

【図 40-12】

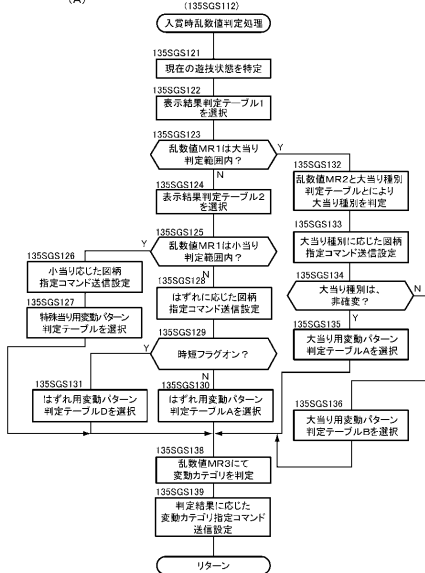
【図40-12】



【図 40-13】

【図40-13】

(A)

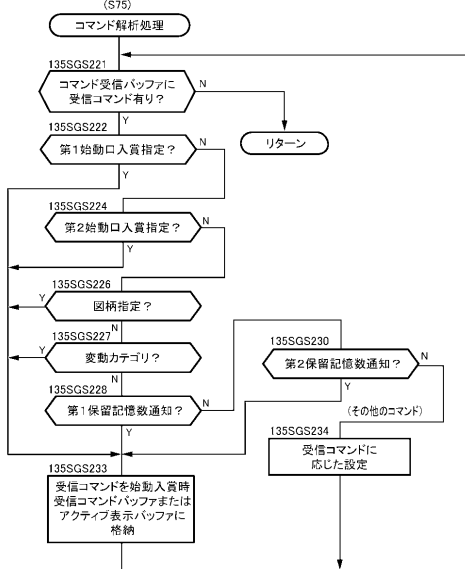


(B)

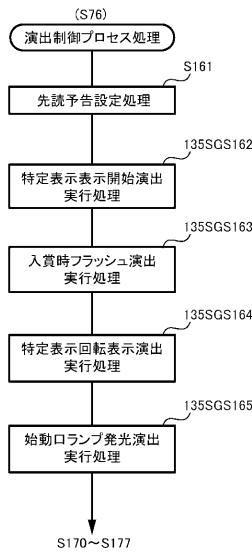
MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リターン
	01	Sリターン
	02	その他

【図 40-14】

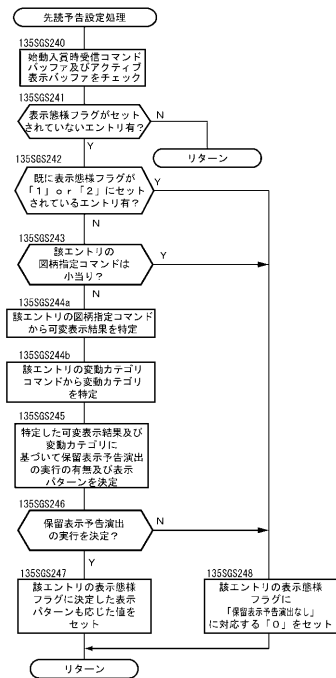
【図40-14】



(S76)



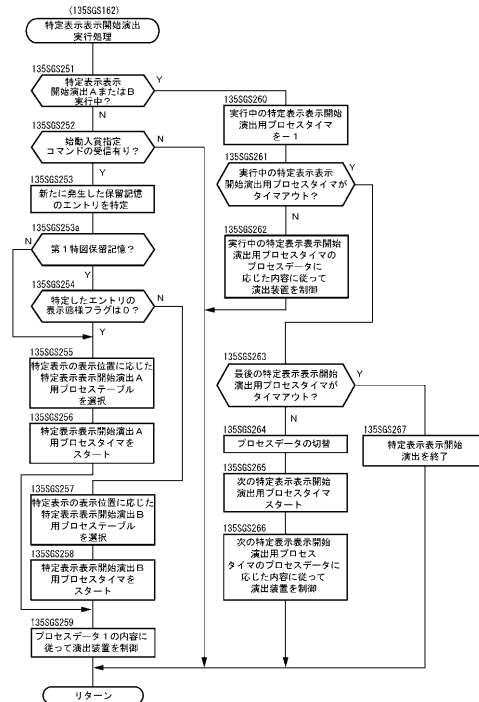
【図40-16】



【图40-17】

可変表示結果	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり		
	表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	
	白	青	赤	
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％	
はずれ（その他）	８０％	２０％	０％	
はずれ（スリーチ）	６５％	２５％	１０％	
大当たり	１５％	３％	５５％	

【☒40-18】



【図 40-23】

【図40-23】

名称	演出実行期間	点滅制御対象	出力対象音	表示対象画像
前期入賞時フラッシュ演出	始動入賞発生から1.5秒	入賞時フラッシュ用ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音（音量：V1）	入賞時フラッシュ用ランプの発光エフェクト画像
後期入賞時フラッシュ演出	前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象可変表示のリーチ演出開始まで	入賞時フラッシュ用ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音（音量：V2）	入賞時フラッシュ用ランプの発光エフェクト画像

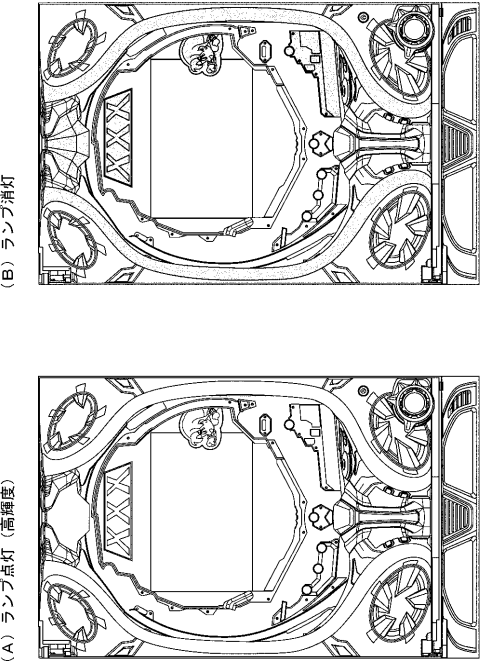
【図 40-24】

【図40-24】

可変表示結果	入賞時フラッシュ演出	
	実行	非実行
はずれ	10%	90%
大当り	20%	80%

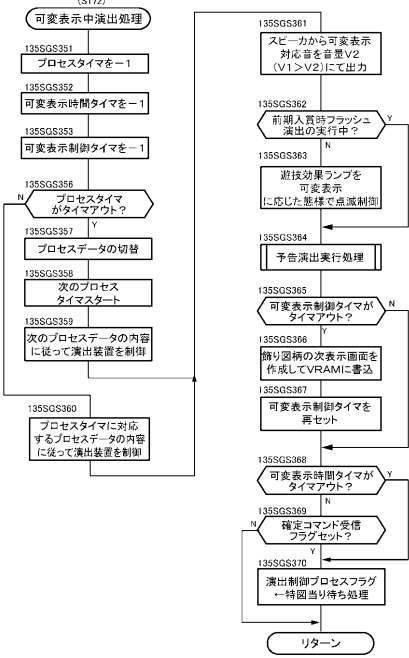
【図 40-26】

【図40-26】



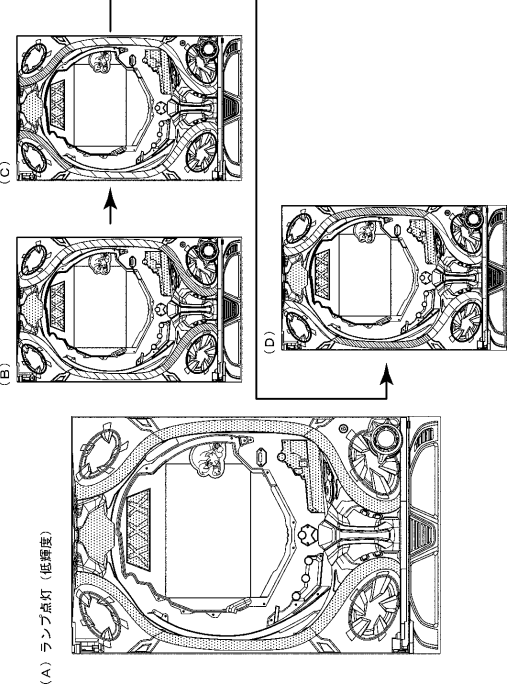
【図 40-25】

【図40-25】



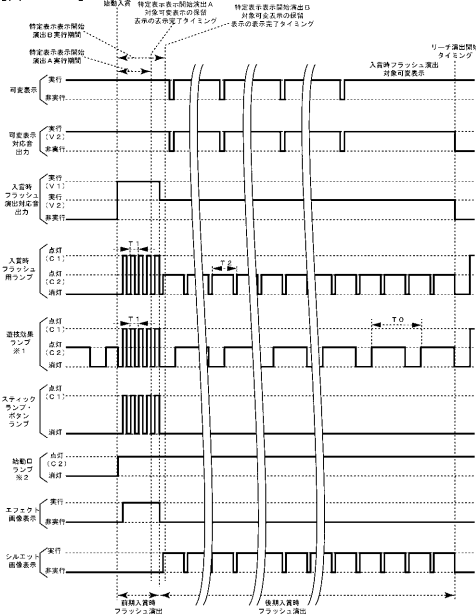
【図 40-27】

【図40-27】



【図 40-28】

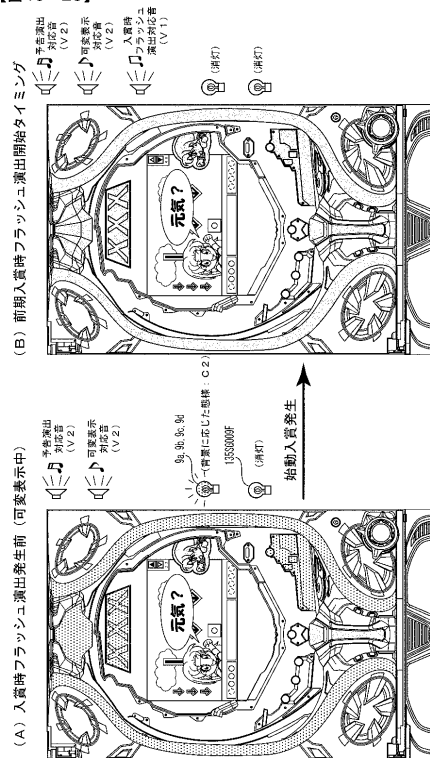
【図40-28】



※ 1: メインランプ、棒ランプ、アタックランプ、可動棒ランプ
 ※ 2: 移動入替時から対象可変表示終了まで後継表示 (アタック表示) の表示等種に応じた色で表示

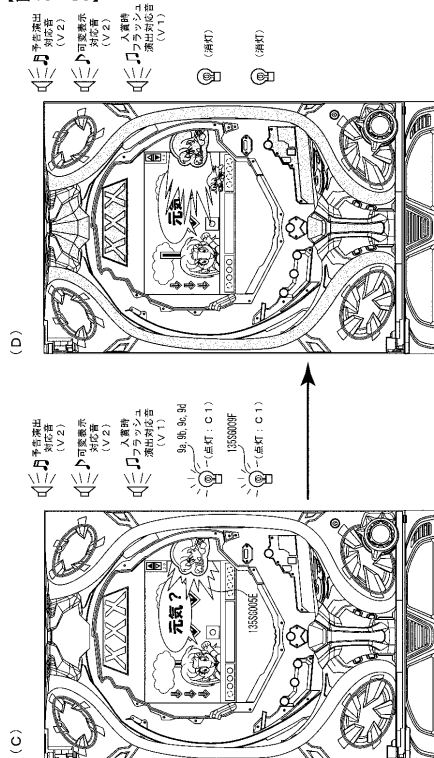
【図 40-29】

【図40-29】



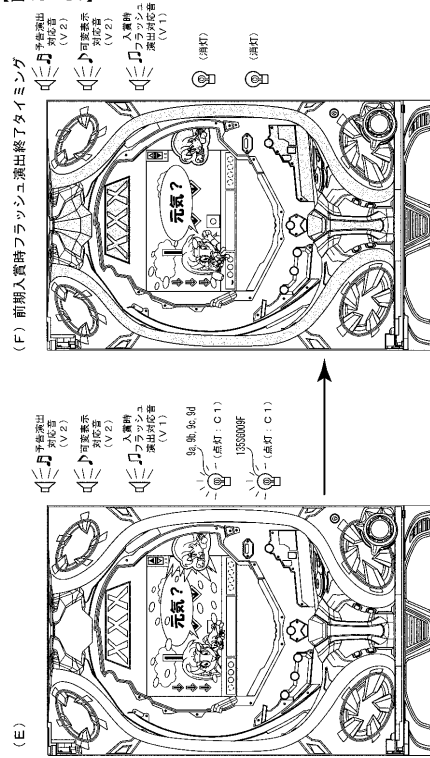
【図 40-30】

【図40-30】



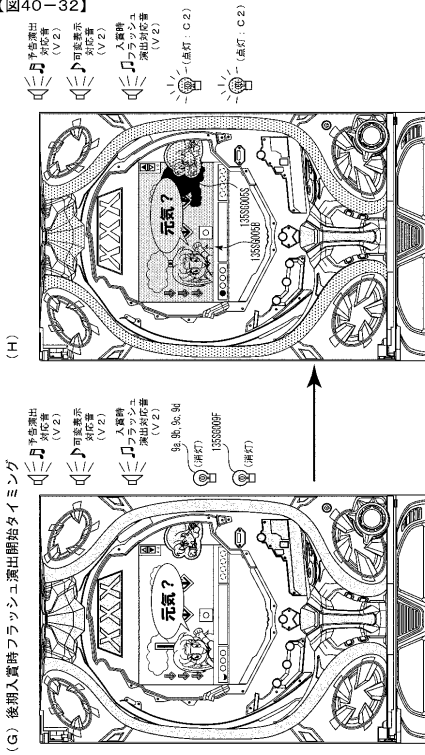
【図 40-31】

【図40-31】



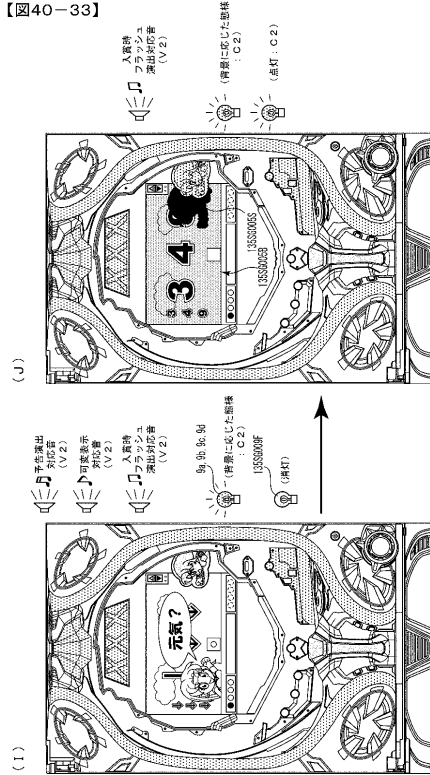
【図 40-32】

【図40-32】



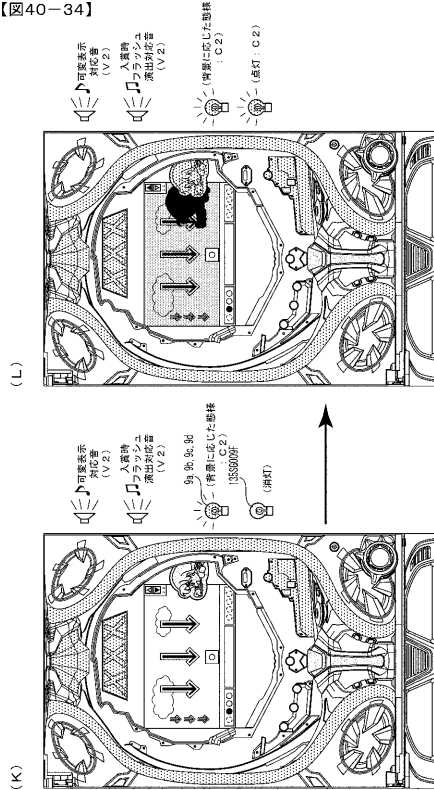
【図 40-33】

【図40-33】



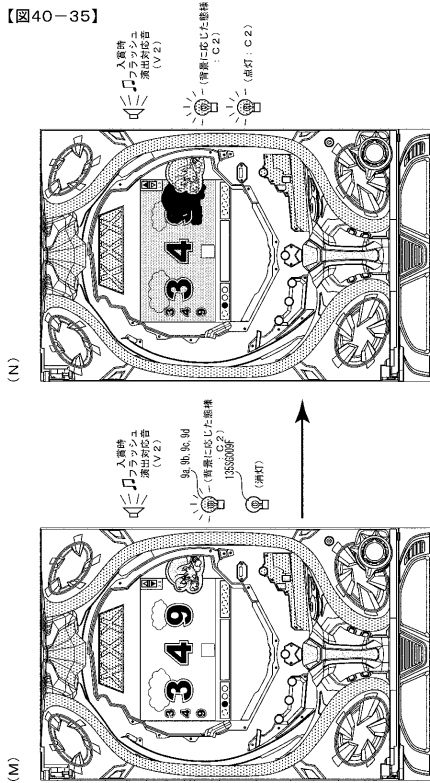
【図 40-34】

【図40-34】



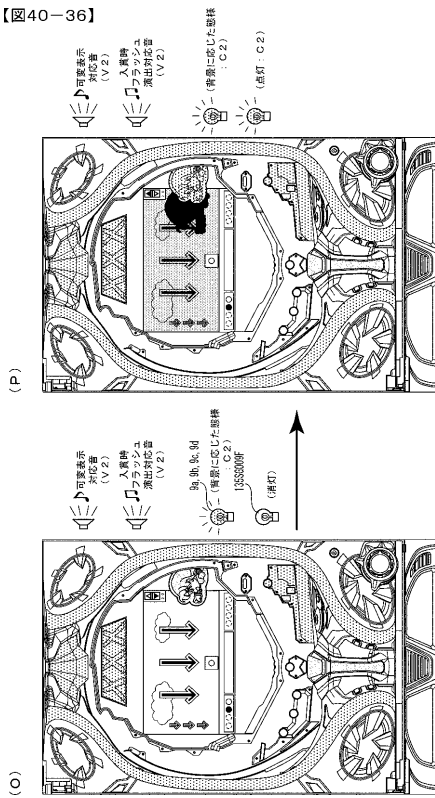
【図 40-35】

【図40-35】



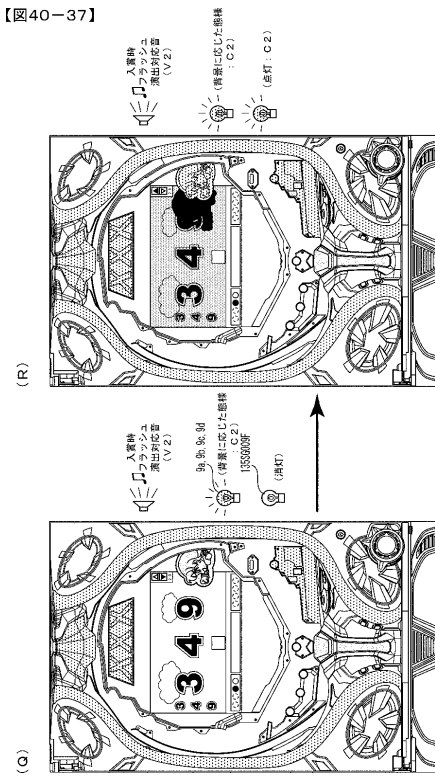
【図 40-36】

【図40-36】



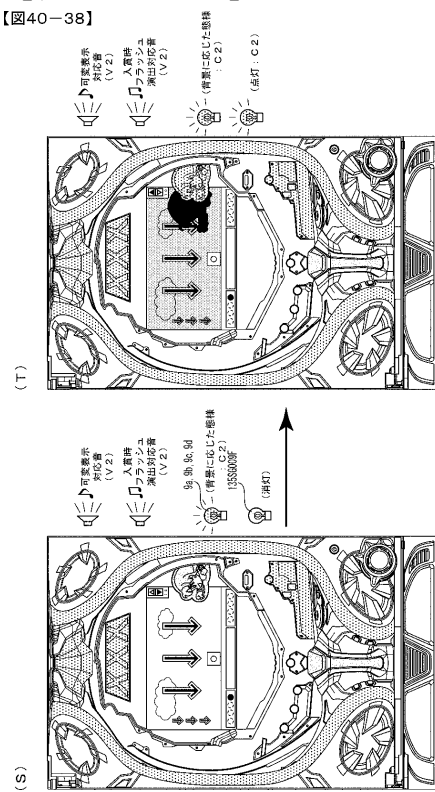
【図 40-37】

【図40-37】



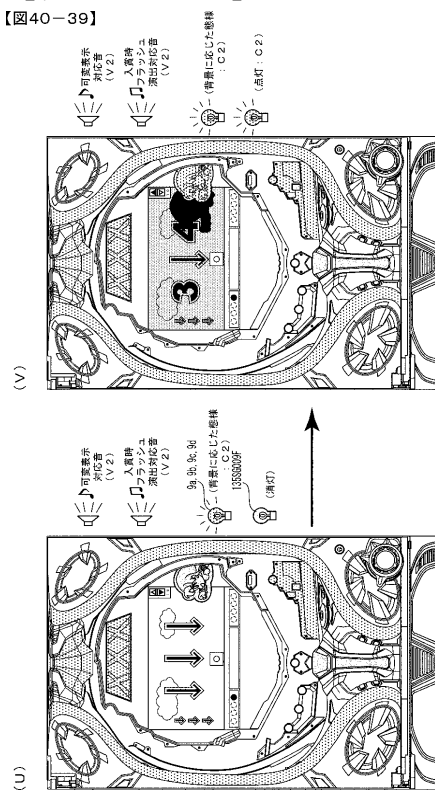
【図 40-38】

【図40-38】

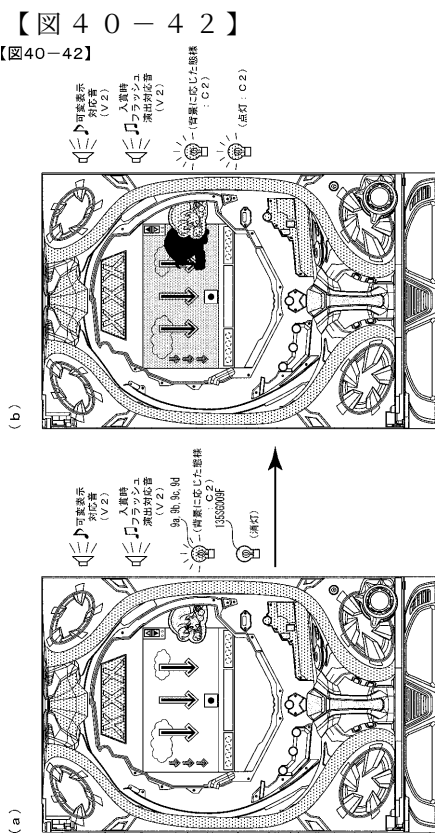


【図 40-39】

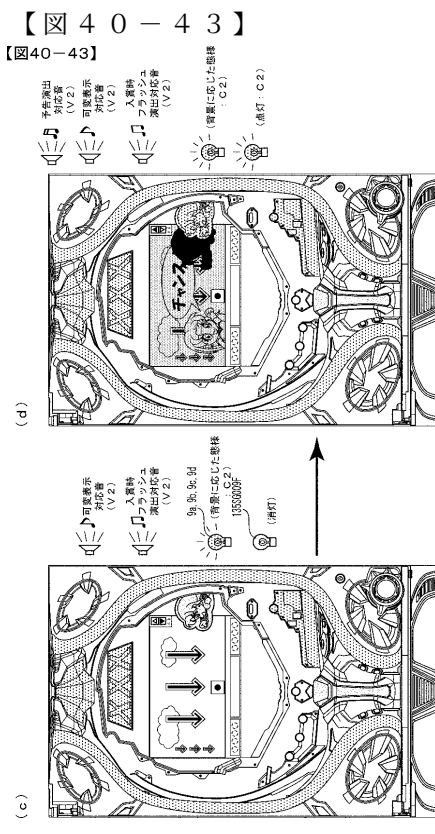
【図40-39】



【図40-40】

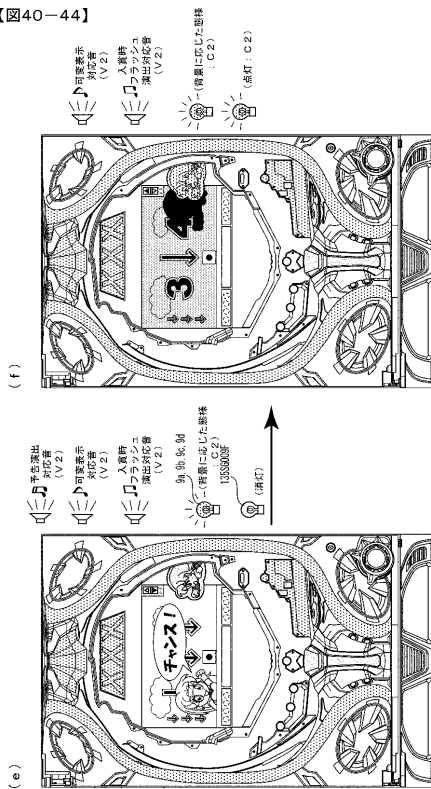


【図40-41】



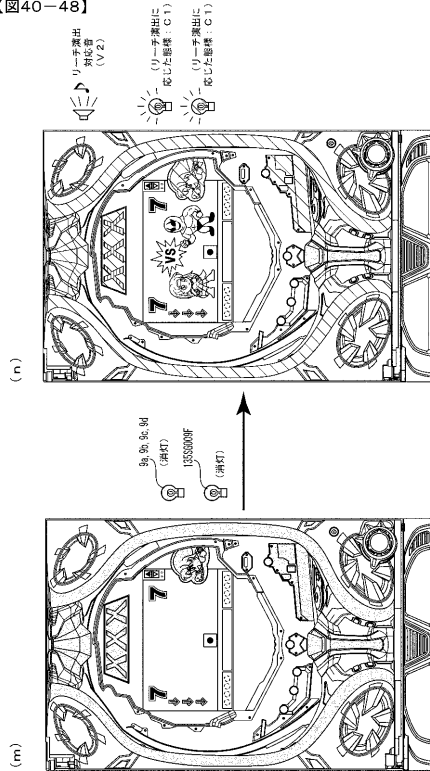
【图 4 0 - 4 4】

【图40-44】



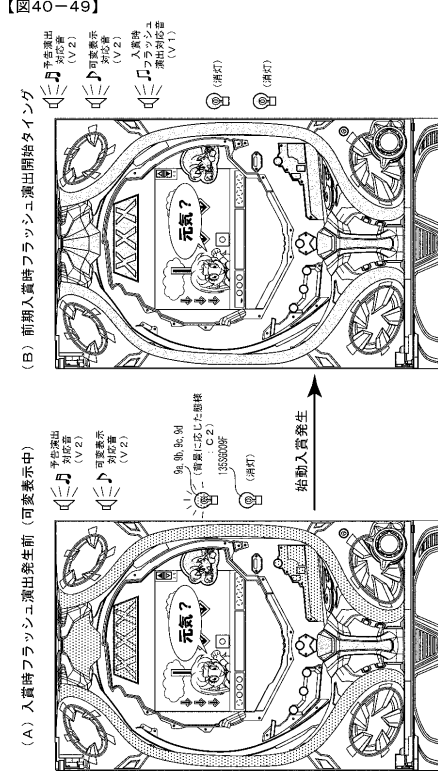
【図 40-48】

【図40-48】



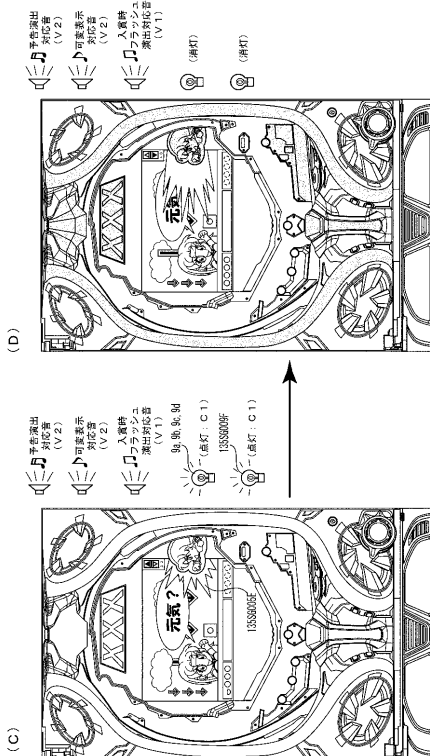
【図 40-49】

【図40-49】



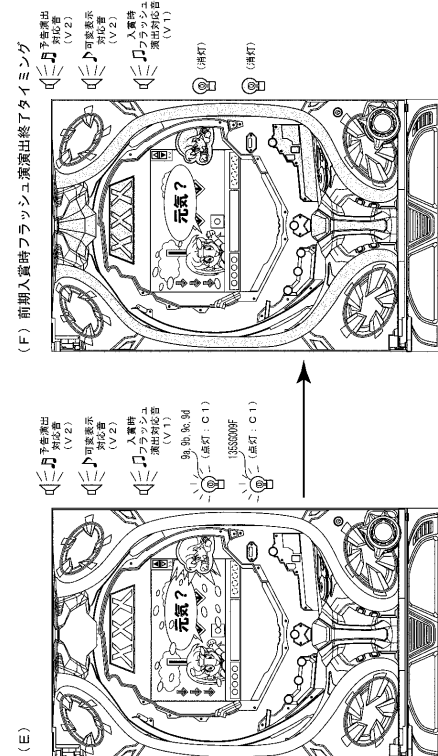
【図 40-50】

【図40-50】



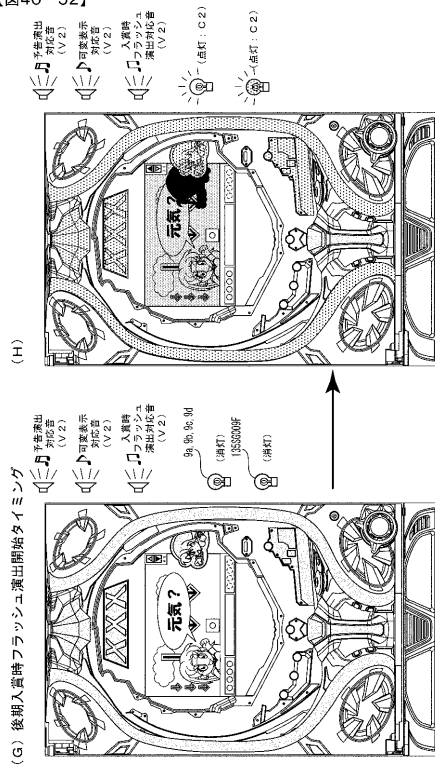
【図 40-51】

【図40-51】



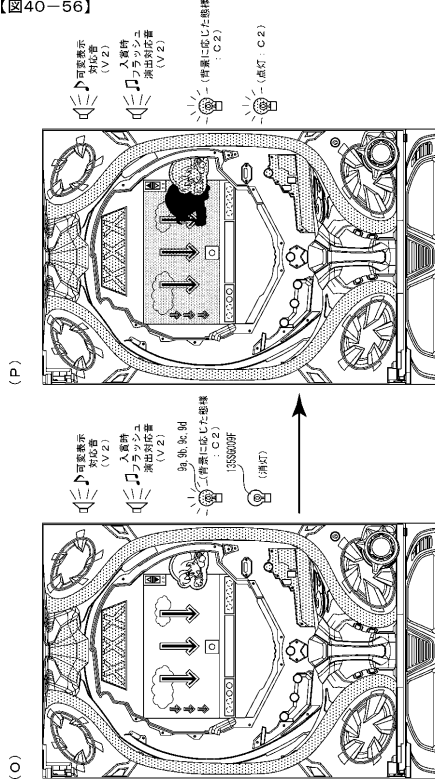
【図 40-52】

【图40-52】



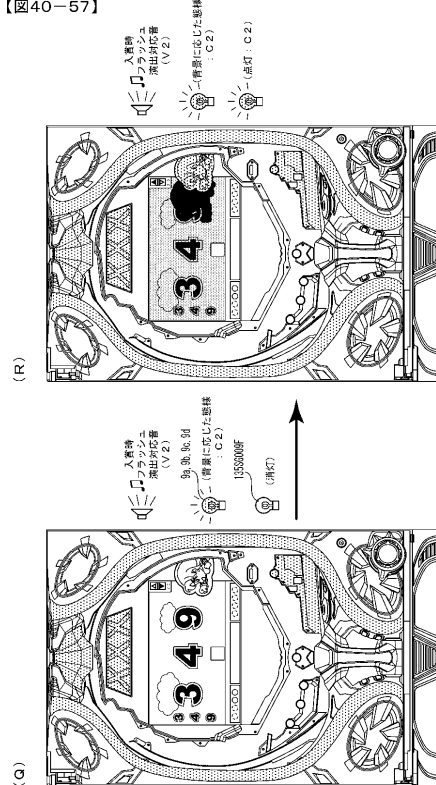
【図 40-56】

【図40-56】



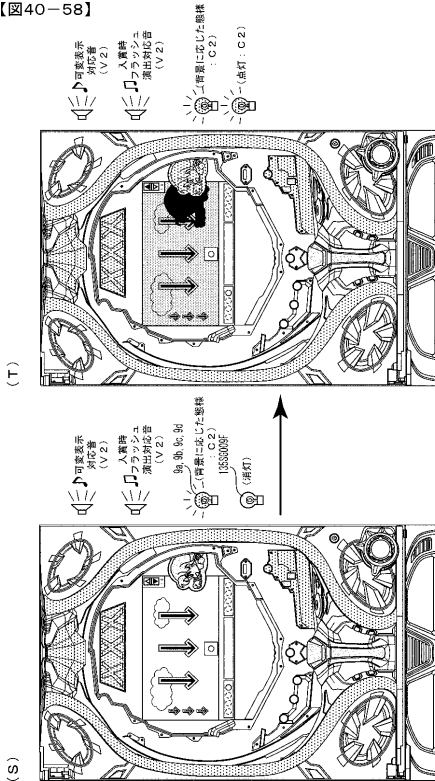
【図 40-57】

【図40-57】



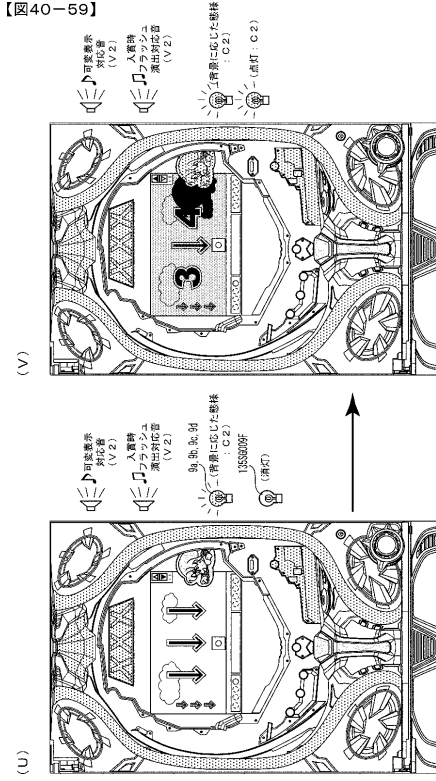
【図 40-58】

【図40-58】



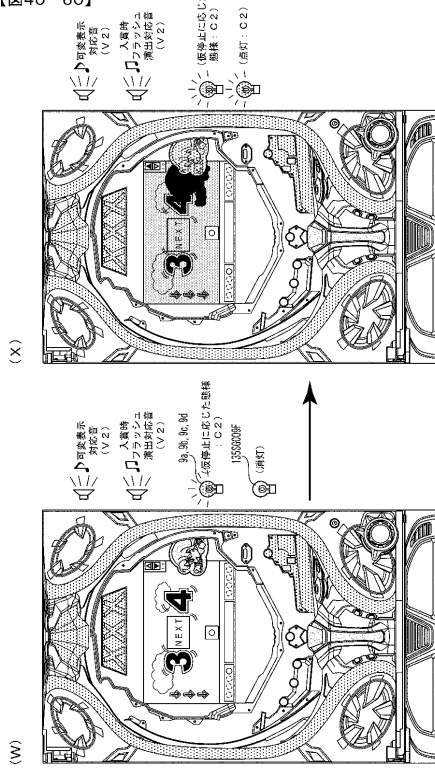
【図 40-59】

【図40-59】



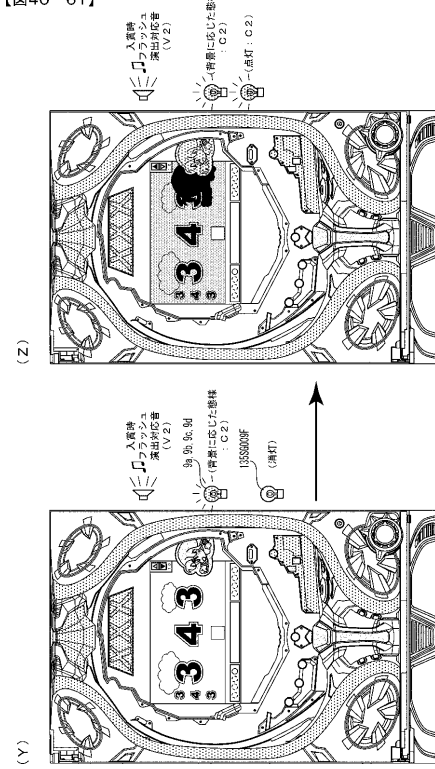
【図 40-60】

【図40-60】



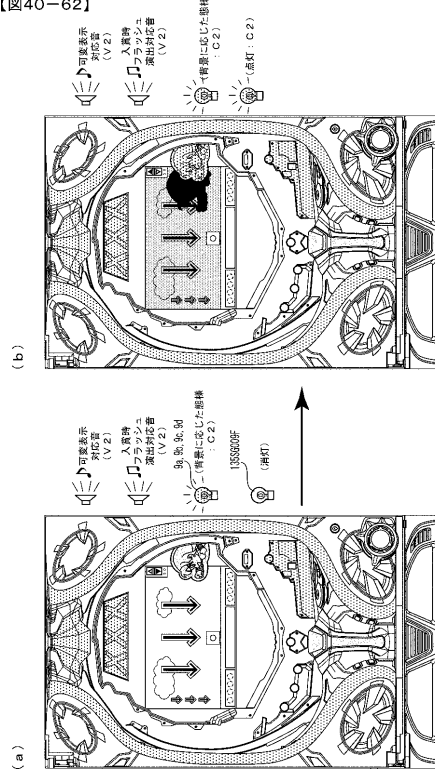
【図 40-61】

【図40-61】



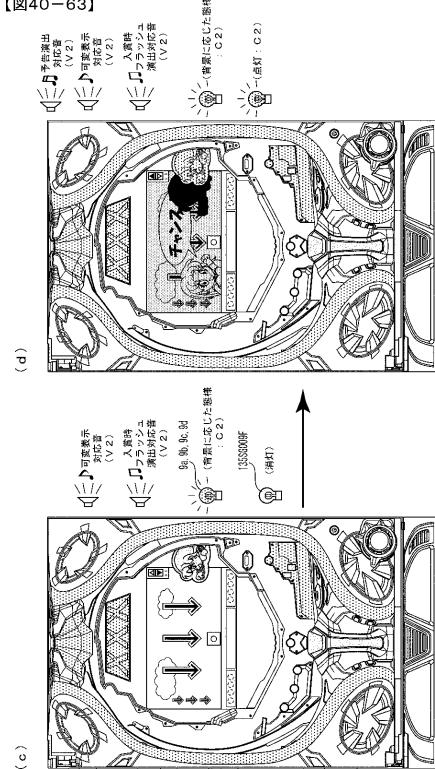
【図 40-62】

【図40-62】



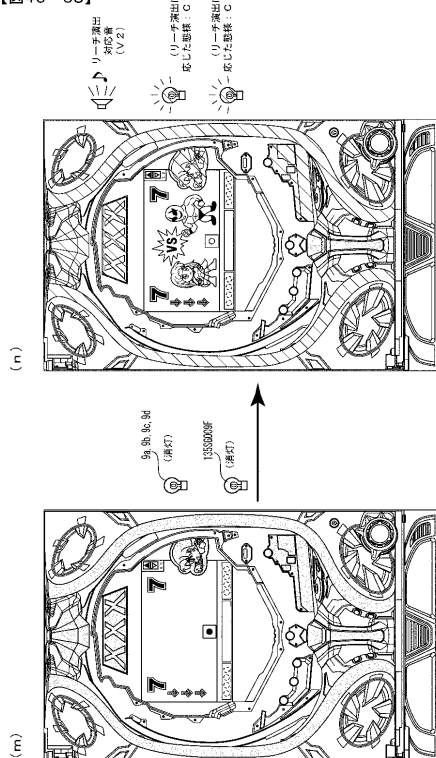
【図 40-63】

【図40-63】



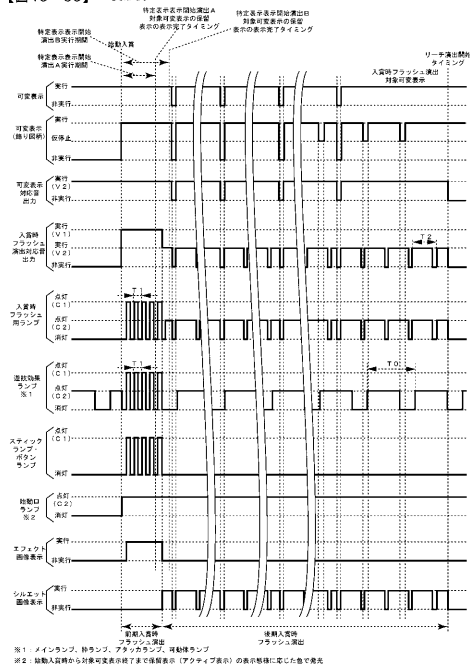
【図 40-68】

【图40-68】



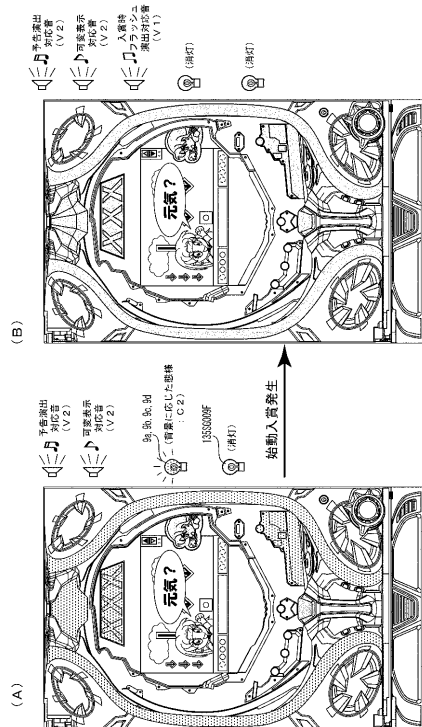
【図 40-69】

【图40-69】 变形例135SG-1



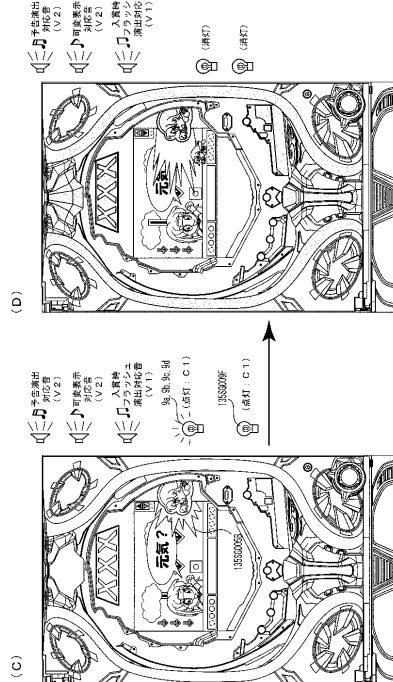
【図 40-70】

【图40-70】 变形例135SG-1



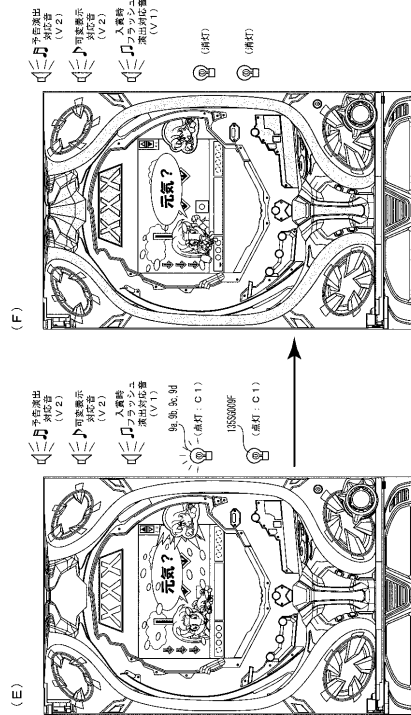
【図 4 0 - 7 1】

【图40-71】 变形例135SG-1



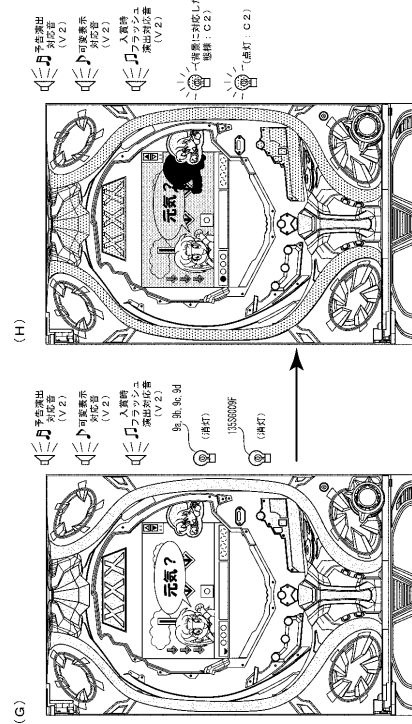
【図 40-72】

【図40-72】 変形例135SG-1



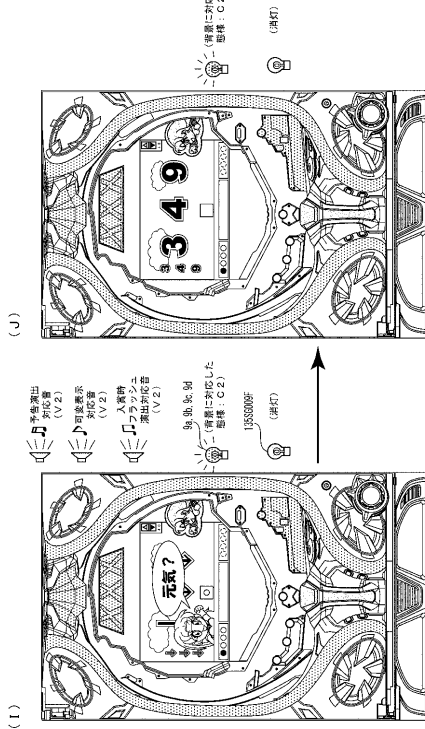
【図 40-73】

【図40-73】 変形例135SG-1



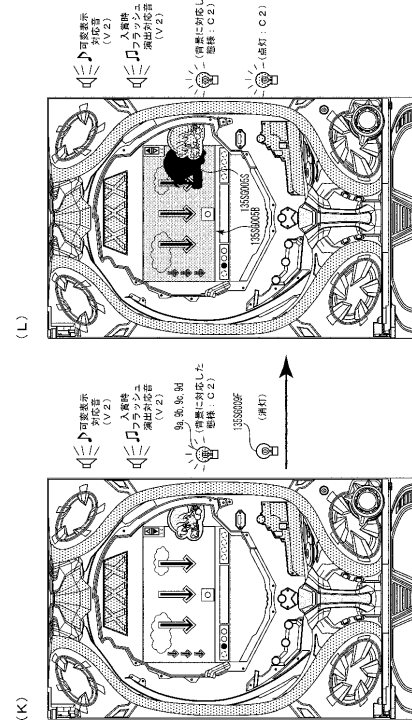
【図 40-74】

【図40-74】 変形例135SG-1



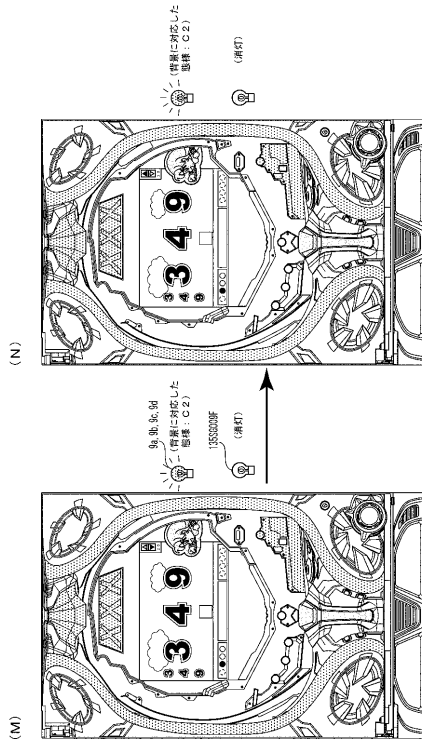
【図 40-75】

【図40-75】 変形例135SG-1



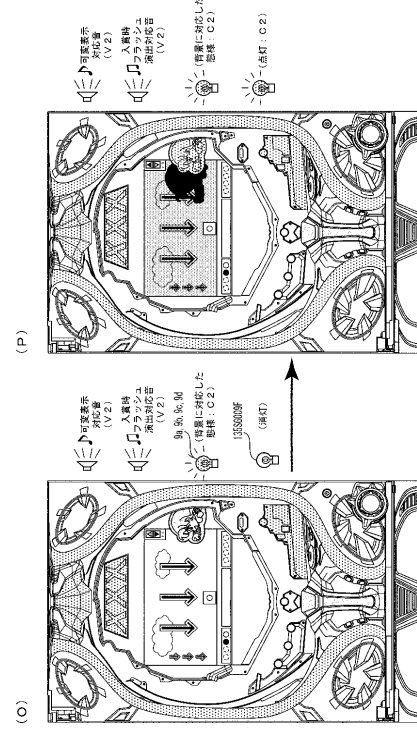
【図 40-76】

【図40-76】 変形例135SG-1



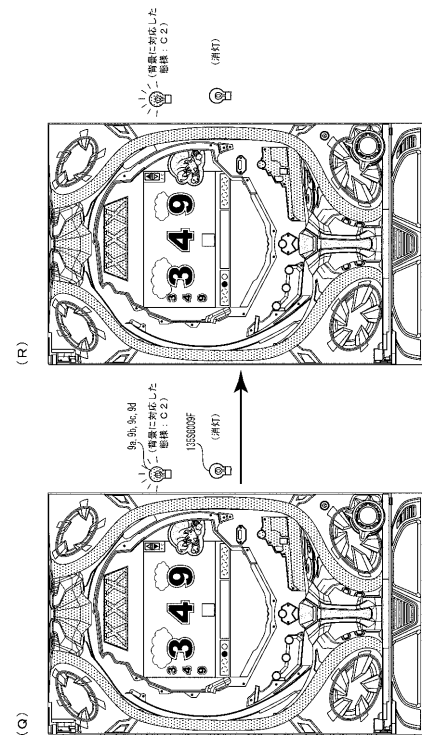
【図 40-77】

【図40-77】 変形例135SG-1



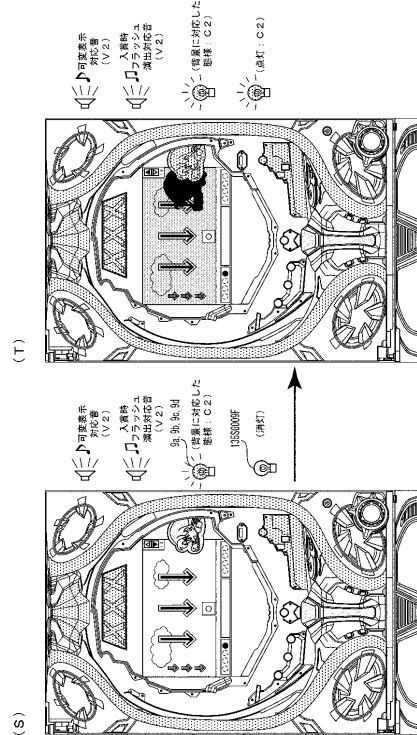
【図 40-78】

【図40-78】 変形例135SG-1



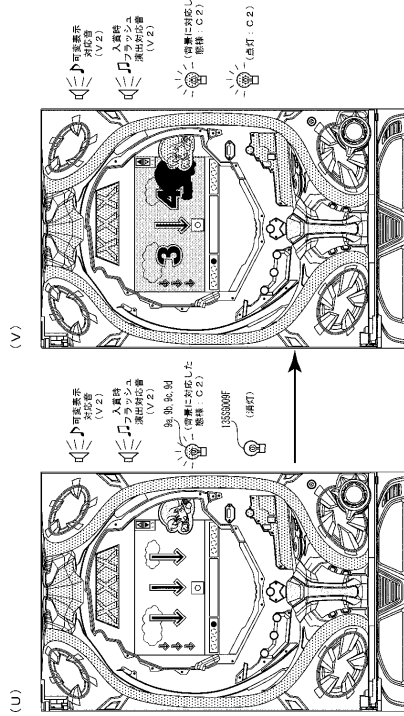
【図 40-79】

【図40-79】 変形例135SG-1



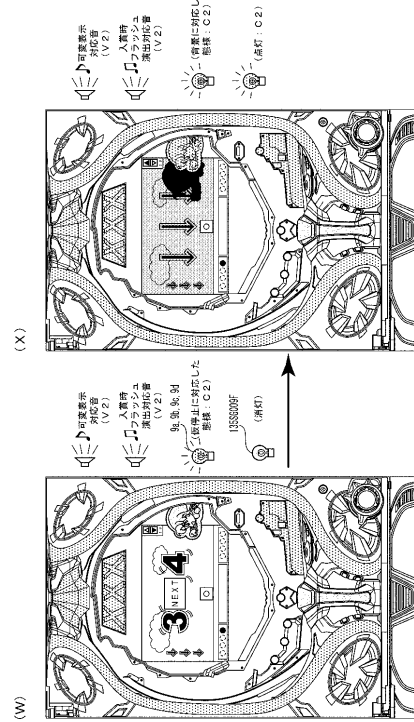
【図 40-80】

【図40-80】 変形例135SG-1



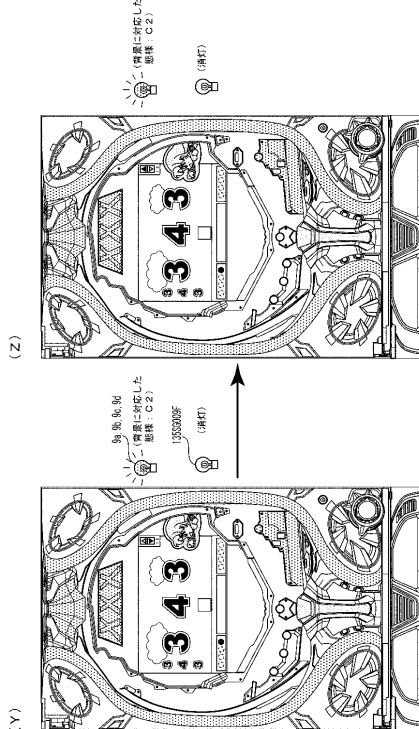
【図 40-81】

【図40-81】 変形例135SG-1



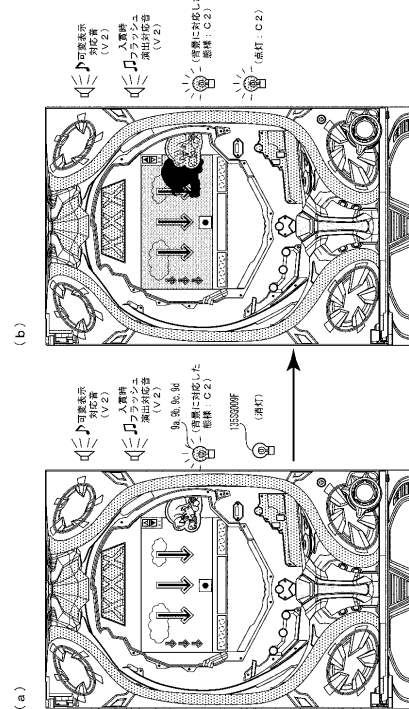
【図 40-82】

【図40-82】 変形例135SG-1



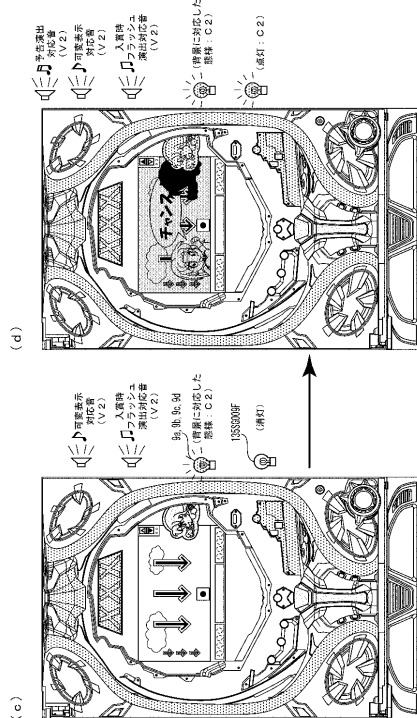
【図 40-83】

【図40-83】 変形例135SG-1



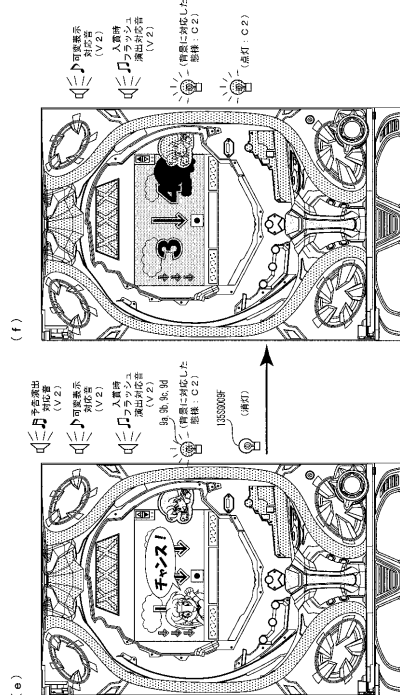
【図 40-84】

【图40-84】 变形例135SG-1



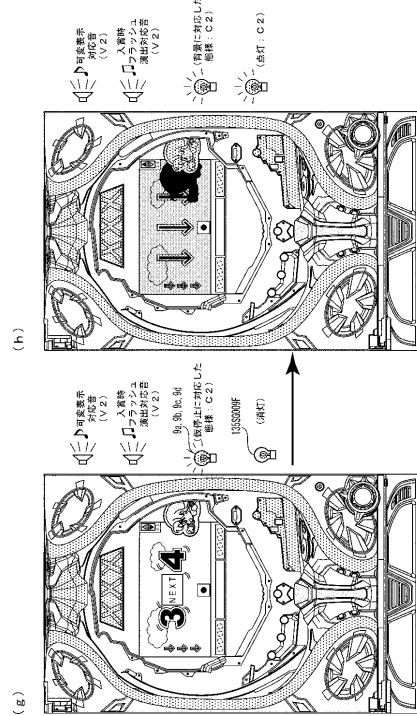
【図 40-85】

【图40-85】 变形例135SG-1



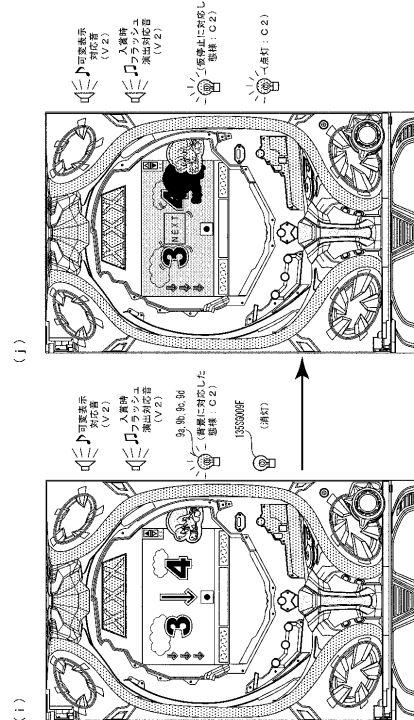
【図 40-86】

【图40-86】 变形例135SG-1



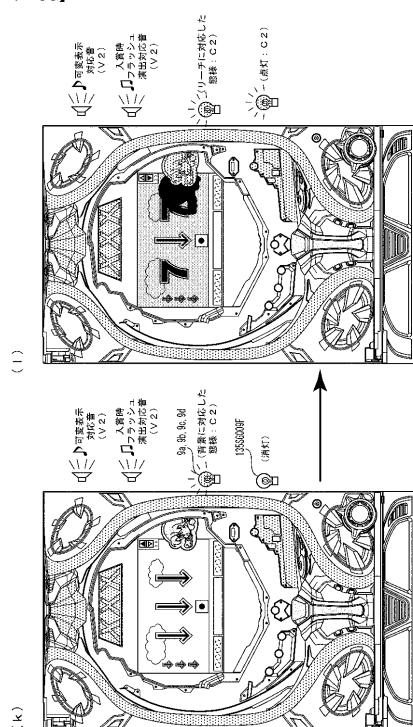
【図 40-87】

【图40-87】 变形例 135 SG-1



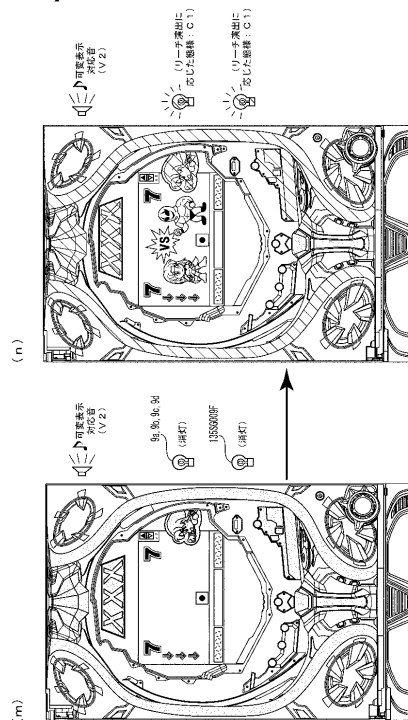
【图 40-88】

【图40-88】 变形例135SG-1



【図 40-89】

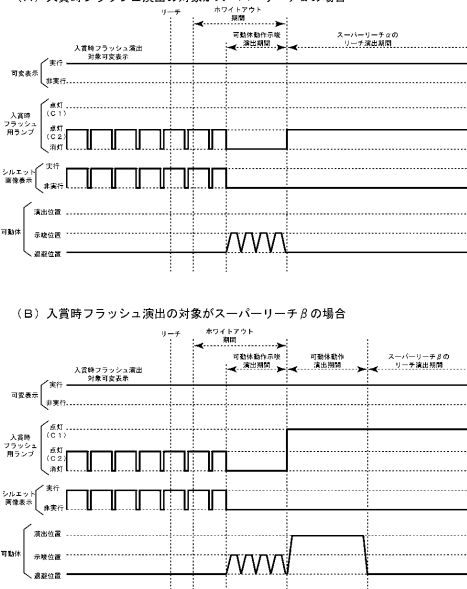
【图40-89】 变形例135SG-1



【図 40-90】

【图40-90】 变形例135SG-2

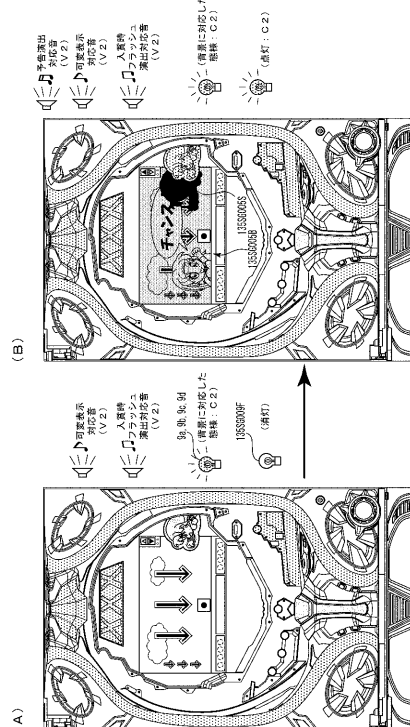
【40-90】 変形例135SG-2



※：大当たり期待度はスーパーリーチ β >スーパーリーチ α とする

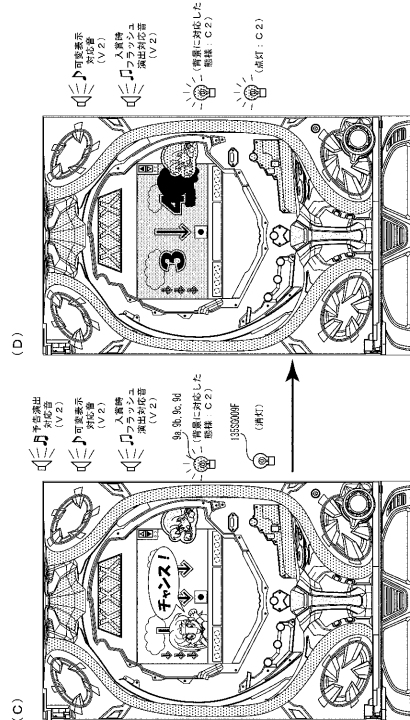
【図 40-91】

【图40-91】 变形例135SG-2



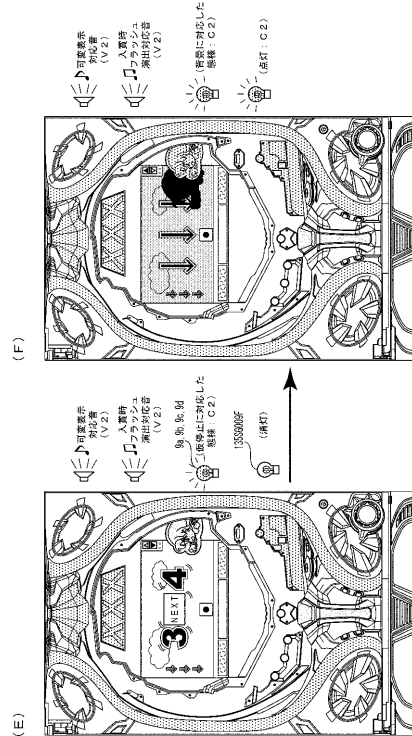
【図 40-92】

【图40-92】 变形例135SG-2



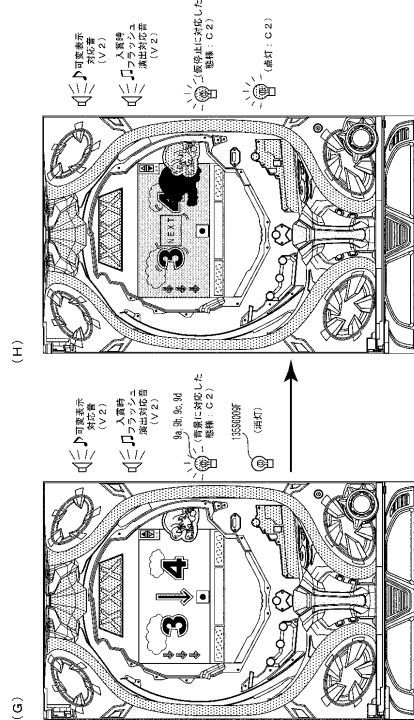
【図 40-93】

【图40-93】 变形例135SG-2



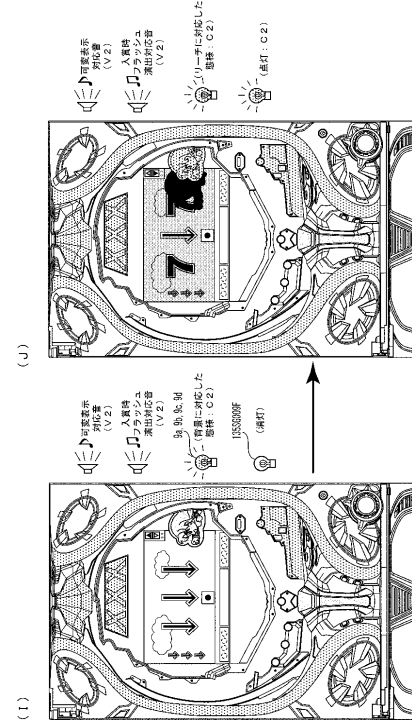
【図 40-94】

【图40-94】 变形例135SG-2



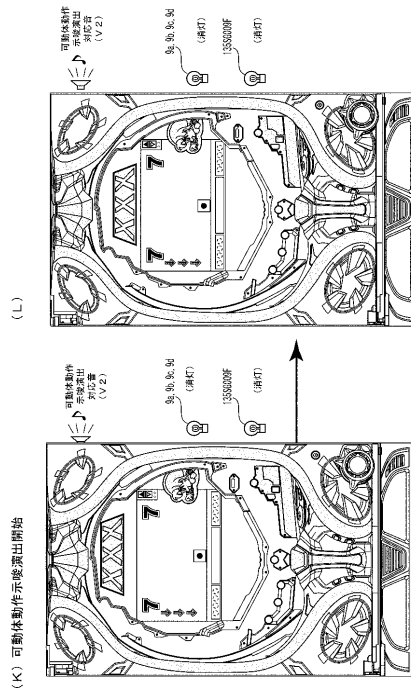
【図 40-95】

【图40-95】 变形例135SG-2



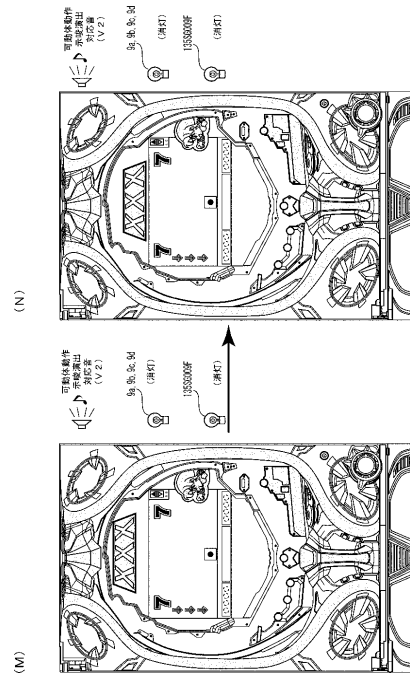
【図40-96】

【図40-96】変形例135SG-2



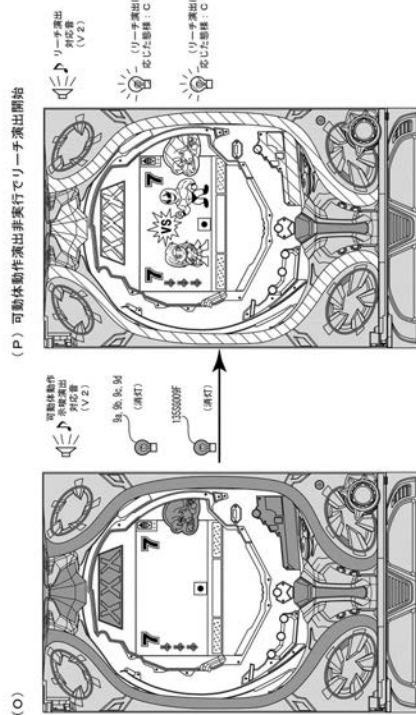
【図40-97】

【図40-97】変形例135SG-2



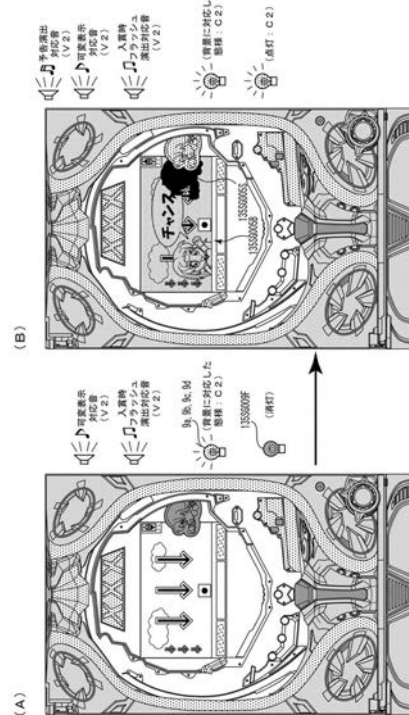
【図40-98】

【図40-98】変形例135SG-2



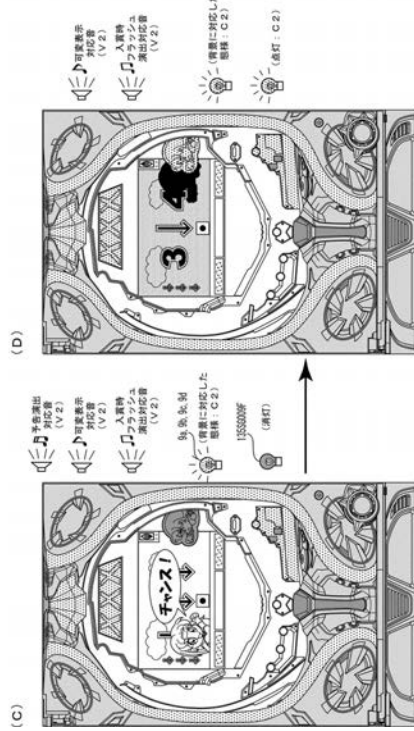
【図40-99】

【図40-99】変形例135SG-2



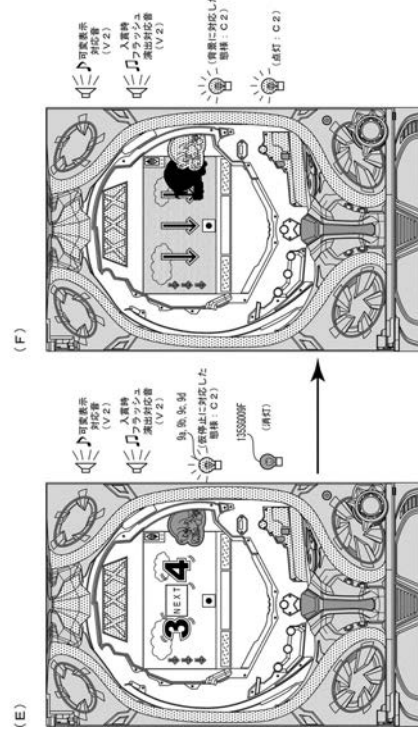
【図 40-100】

【図40-100】 変形例135SG-2



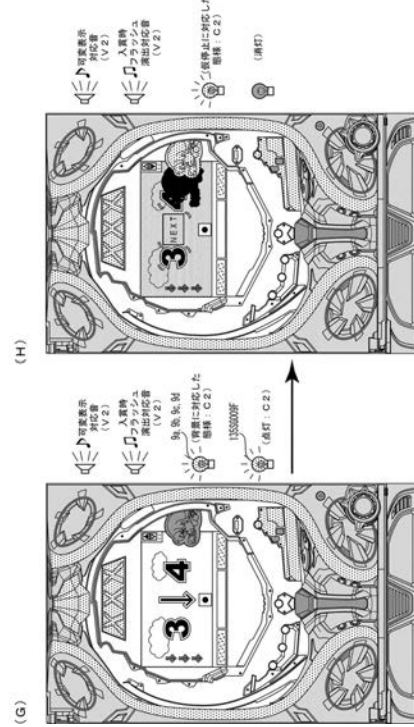
【図 40-101】

【図40-101】 変形例135SG-2



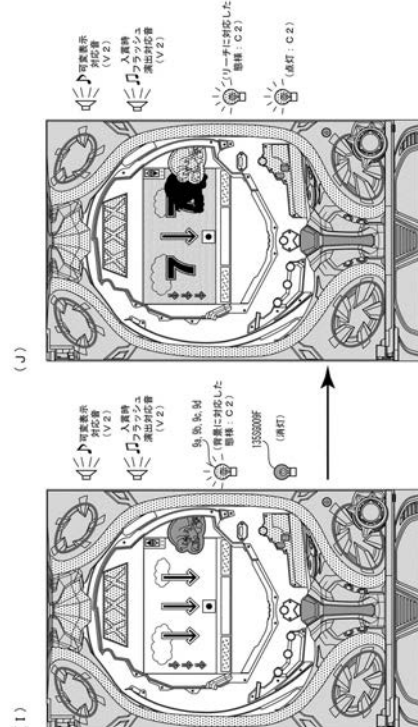
【図 40-102】

【図40-102】 変形例135SG-2



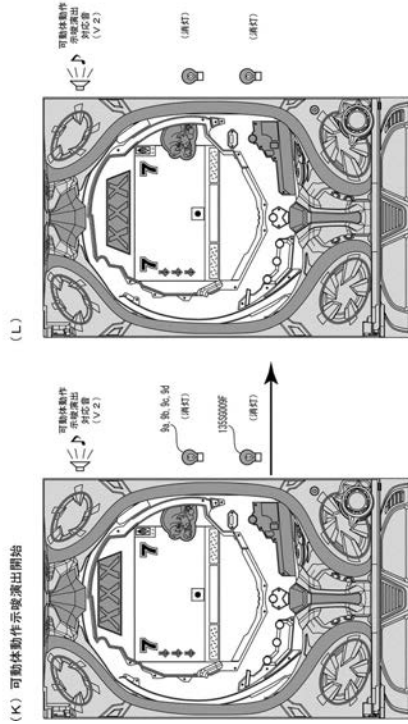
【図 40-103】

【図40-103】 変形例135SG-2



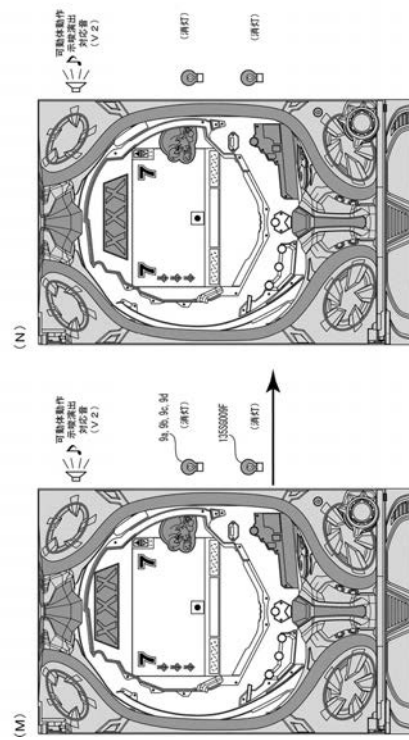
【図40-104】

【図40-104】変形例135SG-2



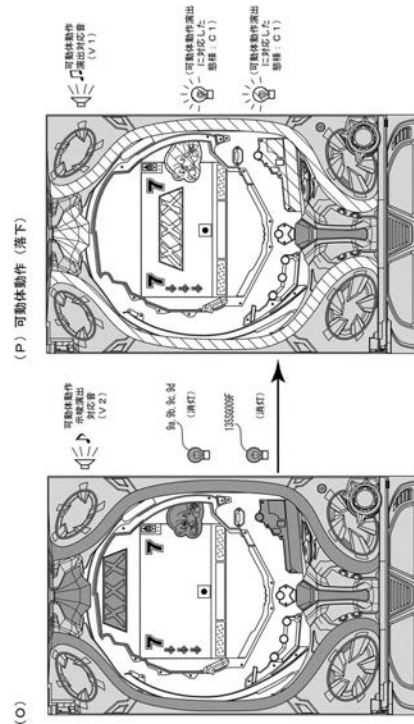
【図40-105】

【図40-105】変形例135SG-2



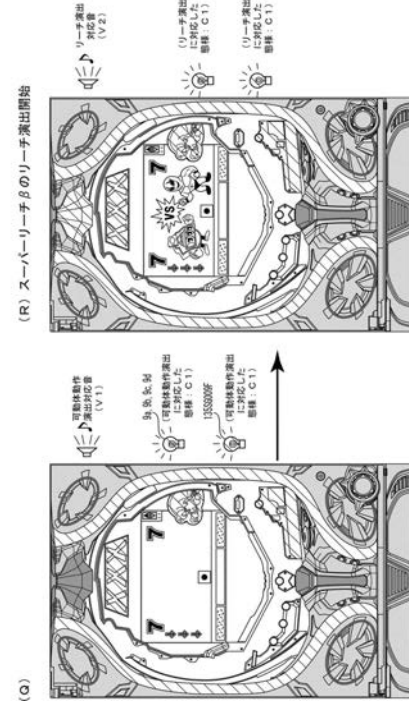
【図40-106】

【図40-106】変形例135SG-2



【図40-107】

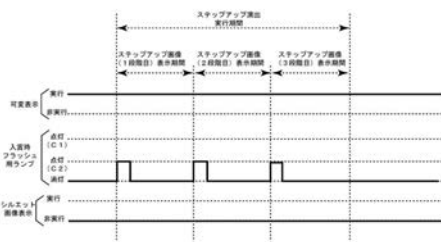
【図40-107】変形例135SG-2



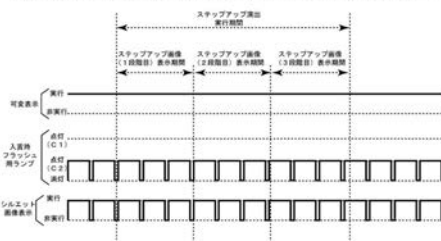
【図 40-108】

【図40-108】 変形例135SG-3

(A) 入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合

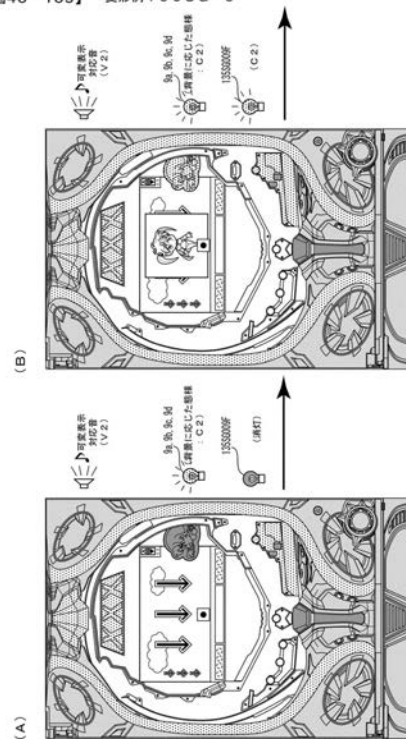


(B) 入賞時フラッシュ演出の実行時にステップアップ演出を実行する場合



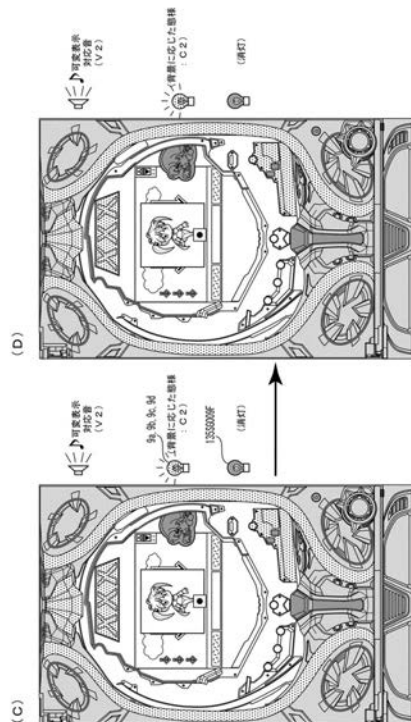
【図 40-109】

【図40-109】 変形例135SG-3



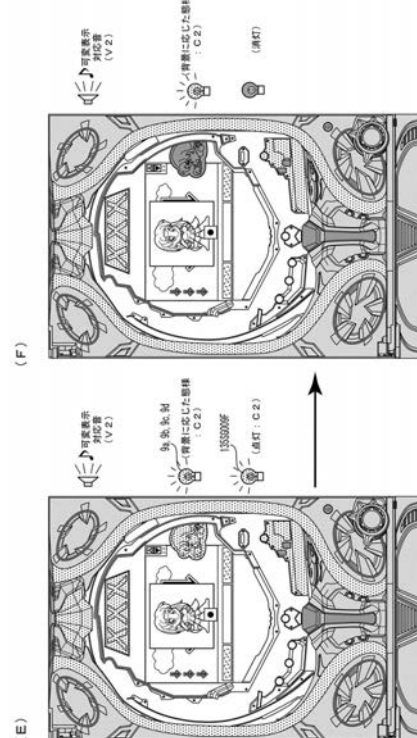
【図 40-110】

【図40-110】 変形例135SG-3



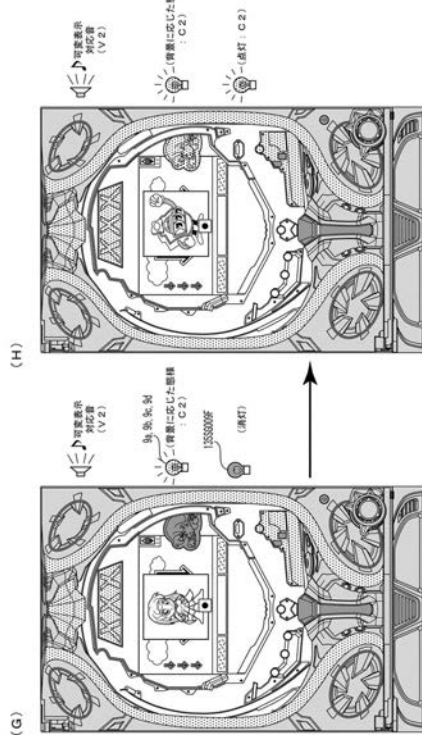
【図 40-111】

【図40-111】 変形例135SG-3



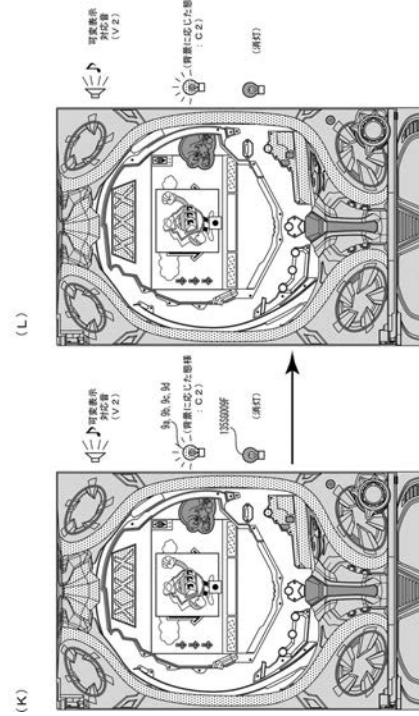
【図 40-112】

【図40-112】変形例135SG-3



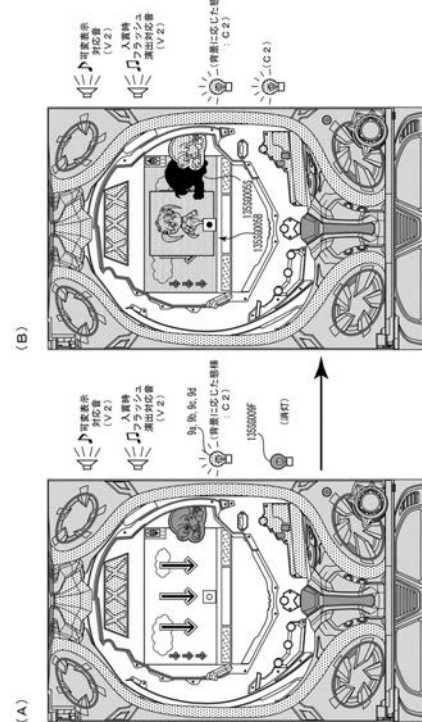
【図 40-113】

【図40-113】変形例135SG-3



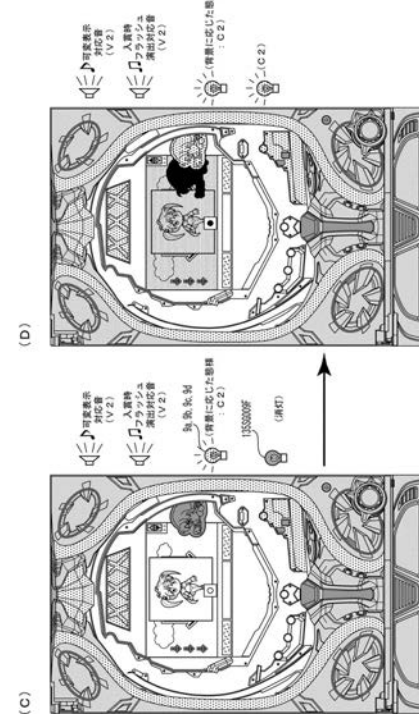
【図 40-114】

【図40-114】変形例135SG-3



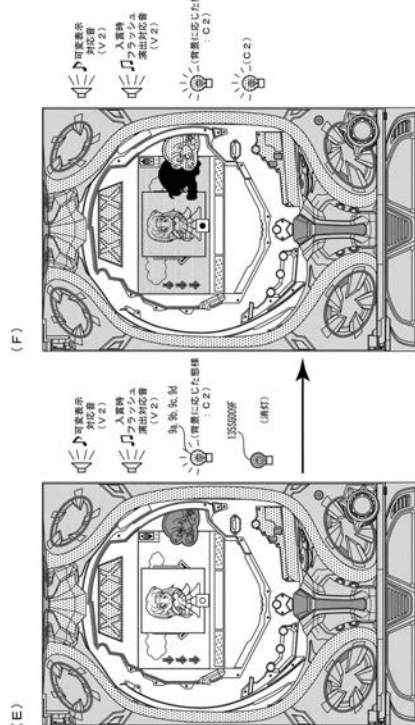
【図 40-115】

【図40-115】変形例135SG-3



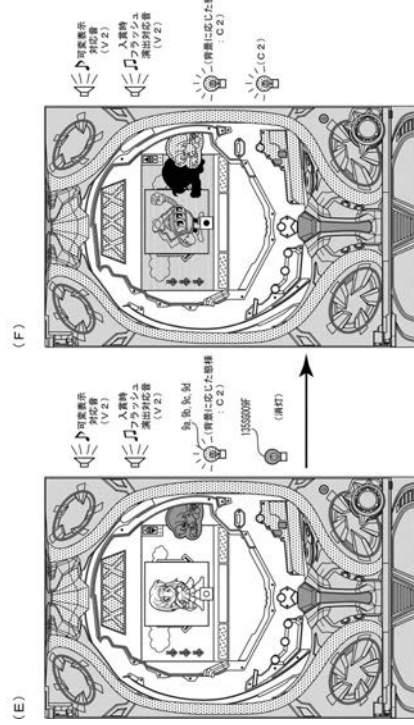
【 図 4 0 - 1 1 6 】

【图40-116】 变形例135SG-3



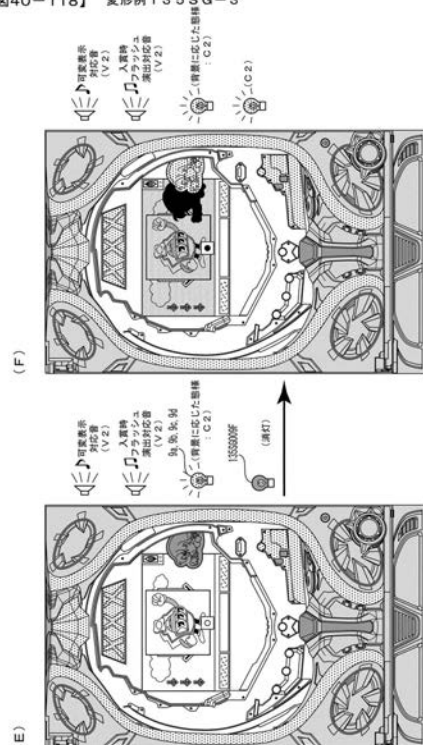
【图 4 0 - 1 1 7】

【图40-117】 变形例135SG-3



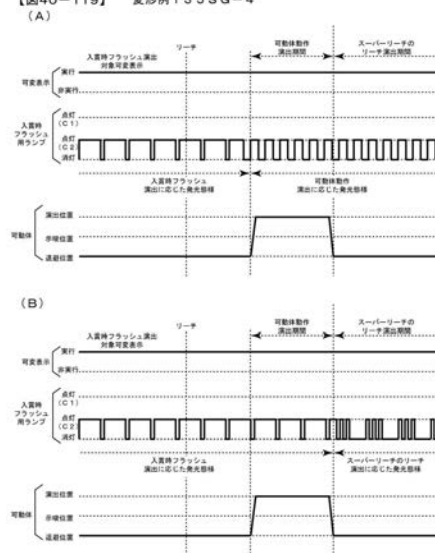
【図 4 0 - 1 1 8】

【图40-118】 变形例135 SG-3



【 図 4 0 - 1 1 9 】

【图40-119】 变形例135SG-4



(C) 入宮時フラッシュ用ランプの発光様様が変化するタイミング

可変表示結果	可動体動作演出 開始タイミング	リーチ演出 開始タイミング
大当り	70%	30%
はずれ	30%	70%

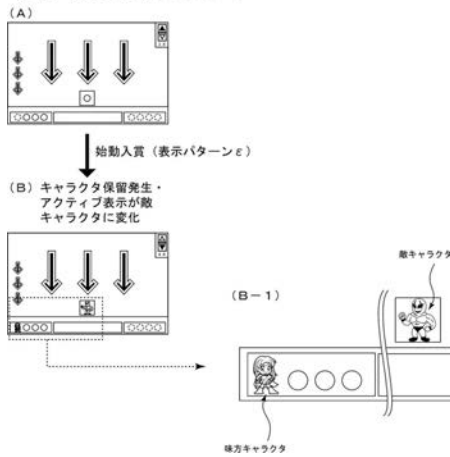
【☒ 4 0 - 1 2 0】

【图40-120】 变形例135SG-5

保留表示・アクティブ表示の表示態様			入賞時フラッシュ演出実行決定時に自らの選択割合
表示パターン	表示態様	半端内容	
表示パターンa	白	大当り期待度：低	
表示パターンb	青	大当り期待度：中	
表示パターンc	赤	大当り期待度：高	
表示パターンd	白（減点）	表示パターンcまたは表示パターンeへの変化	
表示パターンe	キラキラ	表示パターンdまたは表示パターンcへの変化	高

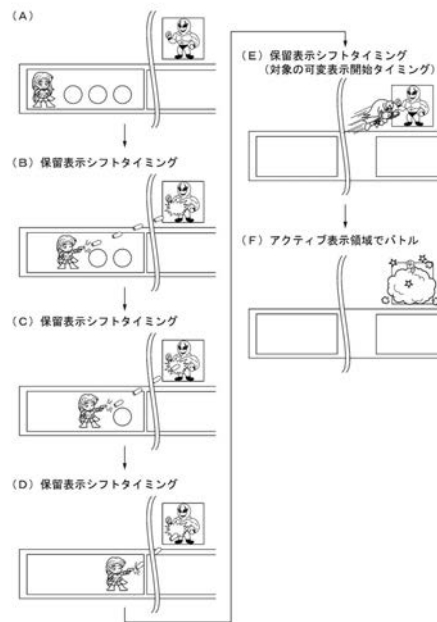
【図40-121】

【図40-121】変形例135SG-6



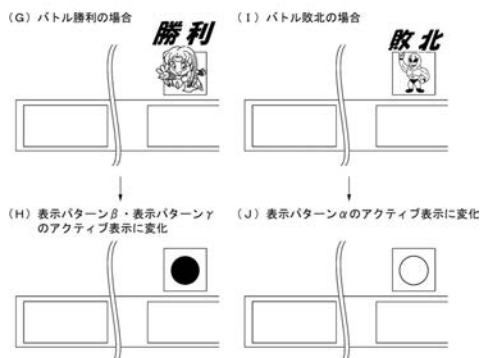
【図40-122】

【図40-122】変形例135SG-6



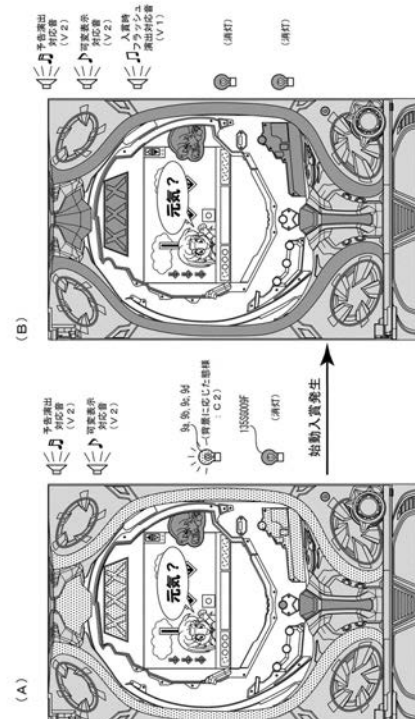
【図40-123】

【図40-123】変形例135SG-6



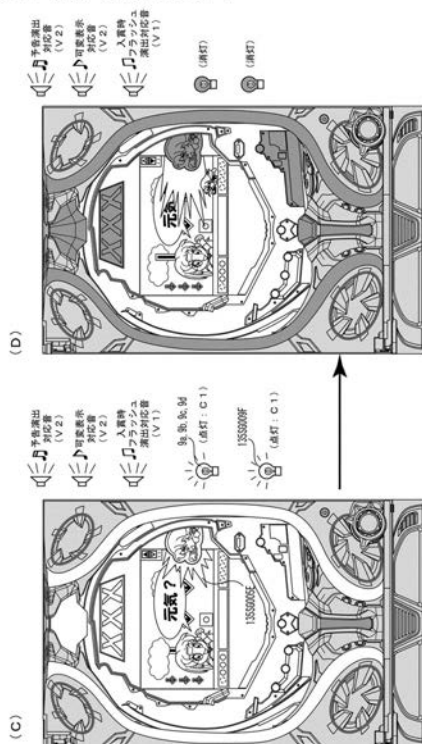
【図40-124】

【図40-124】変形例135SG-7



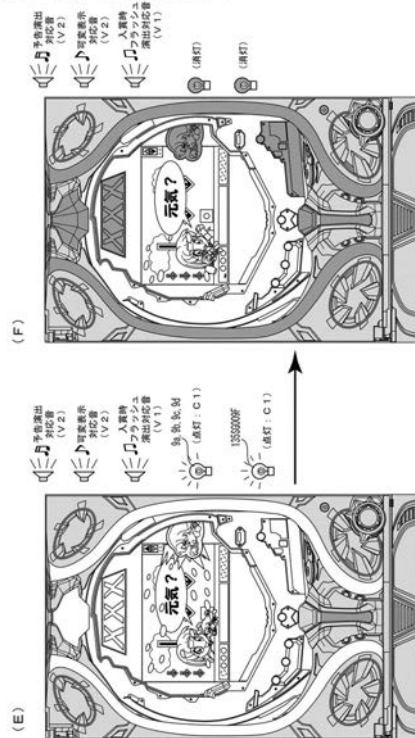
【図 4 0 - 1 2 5】

【图40-125】 变形例135SG-7



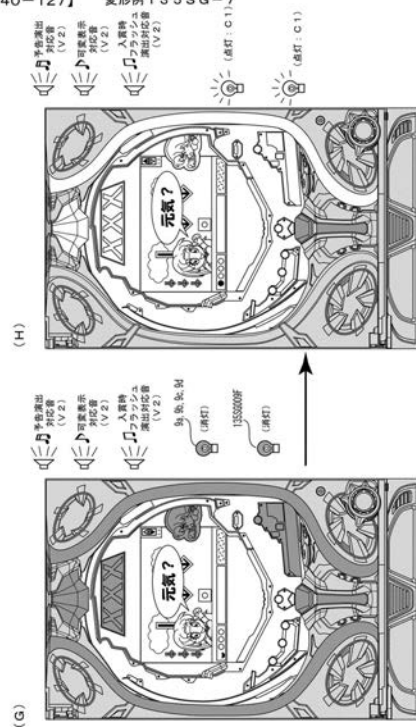
【図 4 0 - 1 2 6】

【图40-126】 变形例135SG-7



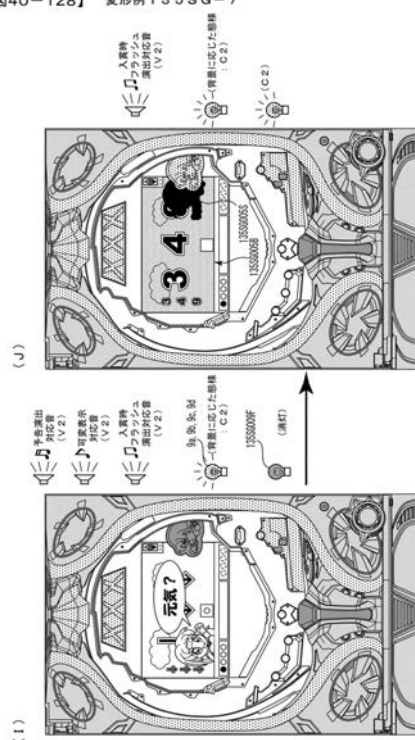
【図 4 0 - 1 2 7】

【图40-127】 变形例135SG-7



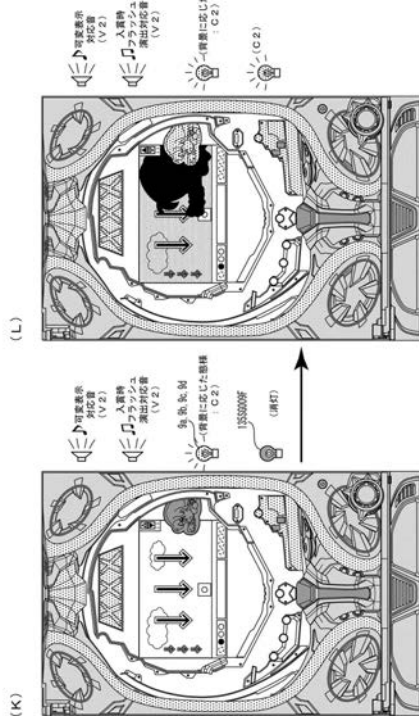
【図 40-128】

【图40-128】 变形例135SG-7



【図40-129】

【図40-129】 変形例135SG-7



【図40-130】

【図40-130】 変形例135SG-7

