(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7055782号
(P7055782)

(45)発行日　令和4年4月18日(2022.4.18)

(24)登録日　令和4年4月8日(2022.4.8)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２４Ｂ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２４Ａ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２６Ｂ

請求項の数　1　（全183頁）

(21)出願番号　特願2019-165905(P2019-165905)
(22)出願日　令和1年9月12日(2019.9.12)
(65)公開番号　特開2021-40998(P2021-40998A)
(43)公開日　令和3年3月18日(2021.3.18)
審査請求日　令和3年11月29日(2021.11.29)
早期審査対象出願

(73)特許権者　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
審査官　廣瀬　貴理

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技が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側に設けられた第１ねじ落下制限部と、
前記誘導通路形成部の上側に設けられた第２ねじ落下制限部と、
遊技枠と、
を備え、
前記貯留部は、前記遊技枠の所定部の上面側に配置され、かつ該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配置されており、
前記第１ねじ落下制限部は、該第１ねじ落下制限部上に落下した遊技媒体が滞留せずに、かつ該第１ねじ落下制限部上に落下したねじ部材が前記誘導通路形成部へ落下せずに該第１ねじ落下制限部上に滞留可能に構成され、
前記第２ねじ落下制限部は、該第２ねじ落下制限部上に落下した遊技媒体が滞留せずに、かつ該第２ねじ落下制限部上に落下したねじ部材が前記誘導通路形成部へ落下せずに該第２ねじ落下制限部上に滞留可能に構成される、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、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】
【０００４】
【文献】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】
【０００５】
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。
【０００６】
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。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
手段１の遊技機は、
遊技が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を覆うように設けられたカバー部と、
遊技枠と、
を備え、
前記貯留部は、前記遊技枠の所定部の上面側に配置され、かつ該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配置されており、
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第１所定制限部および第２所定制限部が設けられ、
前記第１所定制限部および前記第２所定制限部は、前記カバー部上に落下した遊技媒体が滞留せずに、かつ前記カバー部上に落下したねじ部材が前記誘導通路形成部へ落下せずに該カバー部上に滞留可能に構成される、（図８、図９、図１９、図２０参照）
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。
【００１０】
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】

【００１１】

【図１】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３】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４】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５】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６】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７】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８－１】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係る演出制御基板の構成例を示す図である。
【図８－２】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係る記憶エリアの構成例を示す図である。
【図８－３】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係る動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示す図である。
【図８－４】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示プロセステーブルの構成例を示す図である。
【図８－５】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示制御例を示す図である。
【図８－６】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示設定情報の構成例を示す図である。
【図８－７】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示例を示す図である。
【図８－８】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示例を示す図である。
【図８－９】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示例を示す図である。
【図９－１】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る画面表示の構成例を示す図である。
【図９－２】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係るエフェクト用描画コマンドを示す図である。
【図９－３】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る画面表示の構成例を示す図である。
【図９－４】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係るエフェクト描画合成処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－５】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る画像処理の実行例を示す図である。
【図９－６】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る画像表示例を示す図である。
【図９－７】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係るリーチ演出内容や描画処理パターンを示す図である。
【図９－８】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る描画処理パターンの決定例を示す図である。
【図９－９】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行期間を示す図である。
【図９－１０】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行例を示す図である。
【図９－１１】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行例を示す図である。
【図９－１２】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行例を示す図である。
【図９－１３】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行例を示す図である。
【図１０－１】特徴部７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。
【図１０－２】特徴部７５ＳＧとしての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１０－３】特徴部７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。
【図１０－４】図１０－３のＡ－Ａ断面図である。
【図１０－５】導光板装置を示す正面図である。
【図１０－６】（Ａ）は導光板装置の要部を示す拡大正面図、（Ｂ）は（Ａ）のＢ－Ｂ断面図、（Ｃ）は（Ｂ）の要部を示す拡大図である。
【図１０－７】（Ａ）は第１演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）は背面図である。
【図１０－８】第１演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。
【図１０－９】（Ａ）は図１０－７（Ａ）のＣ－Ｃ断面図、（Ｂ）は図１０－７（Ａ）のＤ－Ｄ断面図、（Ｃ）は図１０－７（Ａ）のＥ－Ｅ断面図である。

【図１０－１０】（Ａ）はベース部材を示す正面図、（Ｂ）はＬＥＤ基板を示す正面図、（Ｃ）はカバー部材を示す正面図である。
【図１０－１１】（Ａ）はカバー部材を取外した状態の第１演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）はカバー部材を取付けた状態の第１演出ユニットを示す正面図である。
【図１０－１２】図１０－１１（Ｂ）の要部を示す拡大図である。
【図１０－１３】（Ａ）は可変入賞球ユニットを示す正面図、（Ｂ）は（Ａ）のＦ－Ｆ断面図である。
【図１０－１４】（Ａ）（Ｂ）は第１演出ユニットの要部を示す断面図、（Ｃ）（Ｄ）は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。
【図１０－１５】第１演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。
【図１０－１６】同系色を説明するための図である。
【図１０－１７】（Ａ）は第２演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）はカバー部材を取外した状態の第２演出ユニットを示す正面図である。
【図１０－１８】（Ａ）は図１０－１７（Ａ）のＧ－Ｇ断面図、（Ｂ）は図１０－１７（Ａ）のＨ－Ｈ断面図である。
【図１０－１９】（Ａ）はベース部材とＬＥＤ基板の境界を説明する図、（Ｂ）は第２演出ユニットの構成を示す図である。
【図１０－２０】（Ａ）は第３演出ユニット及び第４演出ユニットを示す正面図である。
【図１０－２１】（Ａ）は図１０－２０のＩ－Ｉ断面図、（Ｂ）は図１０－２０のＪ－Ｊ断面図である。
【図１０－２２】図１０－２０のＫ－Ｋ断面図である。
【図１０－２３】第３演出ユニット及び第４演出ユニットの視認状況を示す説明図である。
【図１０－２４】第３演出ユニット及び第４演出ユニットの構成を示す図である。
【図１０－２５】第３演出ユニット及び第４演出ユニットが発光したときの演出態様を示す図である。
【図１０－２６】（Ａ）は第３演出ユニットが原点位置に位置している状態、（Ｂ）は第３演出ユニットが演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。
【図１１】パチンコ遊技機を示す背面図である。
【図１２】パチンコ遊技機を示す左側面図である。
【図１３】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１４】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１５】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１６】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１７】遊技機用枠の背面上部を示す拡大背面図である。
【図１８】（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１９】（Ａ）は図１８（Ａ）のＡ－Ａ断面図、（Ｂ）は図１８（Ａ）のＢ－Ｂ断面図、（Ｃ）は図１８（Ａ）のＣ－Ｃ断面図である。
【図２０】（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２１】（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２２】（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２３】（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２４】（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。

【図２５】（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２６】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２７】（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２８】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２９】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３０】（Ａ）は図２９のＮ－Ｎ断面図、（Ｂ）はねじ部材の回転状態を示す図、（Ｃ）は図２９のＯ－Ｏ断面図である。
【図３１】（Ａ）は図２９のＰ－Ｐ断面図、（Ｂ）は図２９のＱ－Ｑ断面図である。
【図３２】図２９のＲ－Ｒ断面図である。
【図３３】図２９のＳ－Ｓ断面図である。
【図３４】（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３５】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３６】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。
【図３７】（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３８－１】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３８－２】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３８－３】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３８－４】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３８－５】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３８－６】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配線パターンを示す図である。
【図３８－７】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３８－８】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３８－９】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３８－１０】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３８－１１】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３８－１２】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３８－１３】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３８－１４】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３８－１５】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３８－１６】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３８－１７】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３８－１８】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３８－１９】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３８－２０】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３８－２１】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３８－２２】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３８－２３】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３８－２４】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。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
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。
【００１３】
（形態）
形態１の遊技機は、
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１）であって、
遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）と、
前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）と、
透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材３０２，４０２，６０２，８０２）と、
を備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、同系色の特定部材によって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。
【００１４】
形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、
遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）と、
前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と、
を備え、
前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。
【００１５】
形態３の遊技機は、形態１または２に記載の遊技機であって、
表示手段（例えば、画像表示装置５）を備え、
前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）は、前記特定部材（例えば、ベース部材３０１の上部）よりも前記表示手段から離間した位置に設けられる

ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子部品は、遊技者が注目する表示手段から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。
【００１６】
形態４の遊技機は、形態１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板６０３，８０３）の上方に設けられ、該電子部品よりも遊技者側に突出する突出部（例えば、突出部３Ａ）を備え、
前記突出部は、前記電子部品よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子部品が突出部の影になり目立ちにくくなる。
【００１７】
形態５の遊技機は、形態４に記載の遊技機であって、
前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板６０３，８０３）及び前記特定部材（例えば、ベース部材６０１，８０１）は暗色（例えば、黒色）である（変形例）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子部品が突出部の影に紛れやすくなるのでより目立ちにくくなる。
【００１８】
形態６の遊技機は、形態１～５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品よりも前記特定部材の方が色の明度または彩度が高い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定部材の方が電子部品よりも視認性が高くなるので、相対的に電子部品を目立ちにくくすることができる。
【００１９】
形態７の遊技機は、形態１～６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン３３１）を有する（図１０－１２参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。
【００２０】
形態８の遊技機は、形態１～７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）は回路基板であり、
前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）には、前記回路基板に形成される回路パターン（例えば、プリント配線３２０）の態様と少なくとも一部の態様が共通する装飾パターン（例えば、装飾パターン３４１）が設けられている（図１０－１２参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、回路基板に形成される回路パターンが目立ちにくくなる。
【００２１】
形態９の遊技機は、形態７または８に記載の遊技機であって、
前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）は、遊技者側から前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）を透すことなく視認可能な所定領域（例えば、後壁部３１３Ａ～３１３Ｄ）を有し、
前記所定領域には、前記透光部材の装飾パターン（例えば、装飾パターン３３１）と態様が同一または類似の所定装飾パターン（例えば、装飾パターン３４１）が設けられている（図１０－１２参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定部材と透光部材とが異なる部材であることが分かりにくくなる。
【００２２】
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、

前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板４０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材４０１）との境界（例えば、境界部ＢＤ）に対応する位置に設けられた装飾部（例えば、装飾部４２０）を備える（図１０－１９参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、電子部品と特定部材との境界が装飾部によって見えにくくなることで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。
【００２３】
形態１１の遊技機は、形態１０に記載の遊技機であって、
前記装飾部は複数の装飾部を含み、
前記電子部品と前記特定部材との境界に対応しない位置に複数の所定装飾部が設けられ、
前記複数の装飾部は、前記複数の所定装飾部よりも数が多い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子部品と特定部材との境界が複数の装飾部によって見えにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。
【００２４】
形態１２の遊技機は、形態１～１１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記透光部材（例えば、カバー部材４０２）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板４０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材４０１）との境界（例えば、境界部ＢＤ）に対応する境界対応領域（例えば、凸部４１０）と前記電子部品と前記特定部材との境界に対応しない境界非対応領域（例えば、凸部４１０以外の領域）とを有し、
前記境界対応領域の透光性は、前記境界非対応領域の透光性よりも低い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子部品と特定部材との境界を遊技者から境界対応領域を透して視認しにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。
【００２５】
形態１３の遊技機は、形態１１または１２に記載の遊技機であって、
前記装飾部（例えば、装飾部４２０）には、ロゴタイプ（例えば、「Ｖ」の文字）が表示されている（図１０－１９参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者がロゴタイプに注目して電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。
【００２６】
形態１４の遊技機は、形態１１～１３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板４０３）は、前記装飾部（例えば、装飾部４２０）を発光させることが可能な発光手段（例えば、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ）を含む（図１０－１８参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾部が発光により目立つことで遊技者が電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるので、電子部品が目立ちにくくなる。
【００２７】
形態１５の遊技機は、形態１４に記載の遊技機であって、
前記発光手段（例えば、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ）は、前記装飾部（例えば、装飾部４２０）を面発光させることが可能に設けられている（例えば、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａからの光がインナーレンズ４０５の前面全域から略均等に前方に出射されて凸部４１０に対応する領域に入射されることで、装飾部４２０を含む凸部４１０の前面全域が面発光する。）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾部が面発光により目立つことで遊技者が電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるので、電子部品が目立ちにくくなる。

【００２８】
形態１６の遊技機は、形態１～１５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板８０３）及び前記特定部材（例えば、ベース部材８０１）の周辺に、前記電子部品及び前記特定部材よりも視認性が高い演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）が設けられる（図１０－２０参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、演出手段の視認性が電子部品の視認性よりも高いことで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。
【００２９】
形態１７の遊技機は、形態１６に記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板８０３）よりも遊技者側（前面側）に設けられている（図１０－２２参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。
【００３０】
形態１８の遊技機は、形態１６または１７に記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）において遊技者から視認可能に設けられた演出部（例えば、発光演出部６３０）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板８０３）よりも大きい（図１０－２０参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。
【００３１】
形態１９の遊技機は、形態１６～１８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）において遊技者から視認可能に設けられた演出部（例えば、発光演出部６３０）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板８０３）の色よりも視認性が高い色とされている
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。
【００３２】
形態２０の遊技機は、形態１６～１９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）は、遊技者側に向けて光を照射可能な発光手段（例えば、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂ）を有する（図１０－２１（Ａ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。
【００３３】
形態２１の遊技機は、形態１～２０のいずれかに記載の遊技機であって、
透光性を有する部材であって前記透光部材とは異なる位置に設けられた特定透光部材（例えば、可変入賞球ユニット７００のカバー板７０２Ａ）をさらに備え、
前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）に進入した光を所定方向（例えば、Ｔ方向）へ透過する透過率（例えば、ＸＡ％、ＸＢ％）の方が、前記特定透光部材に進入した光を前記所定方向へ透過する透過率（例えば、Ｙ％）よりも低い（図１０－１４参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、透光部材の透光性が特定透光部材の透光性よりも低いことで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。
【００３４】
形態２２の遊技機は、形態２１に記載の遊技機であって、
前記透光部材の板厚（例えば、カバー部材３０２の前後寸法Ｌ１Ａ，Ｌ１Ｂ）は、前記特

定透光部材の板厚（例えば、カバー板７０２Ａの前後寸法Ｌ２）よりも厚い（図１０－１４参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、透光部材の透光性が低くなるので、電子部品が目立ちにくくなる。
【００３５】
形態２３の遊技機は、形態１～２２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）は所定色に着色され、
前記所定色は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）及び前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）と同系色である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、透光部材が電子部品や特定部材と同化するので、電子部品が目立ちにくくなる。
【００３６】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【００３７】
（パチンコ遊技機１の構成等）
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。
【００３８】
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４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ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「－」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。
【００３９】
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。
【００４０】
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。
【００４１】
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。
【００４２】
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特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ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。
【００４３】
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。
【００４４】
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。
【００４５】
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。
【００４６】
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。
【００４７】
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。
【００４８】
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、一対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。
【００４９】
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。
【００５０】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、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。

【００５１】
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。
【００５２】
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。
【００５３】
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。
【００５４】
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、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。
【００５５】
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づき、普図ゲームが実行される。
【００５６】
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。
【００５７】
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。
【００５８】
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。
【００５９】
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。
【００６０】
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。
【００６１】
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。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。
【００６２】
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３

１Ａ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。
【００６３】
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２参照）により検出される。
【００６４】
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。
【００６５】
（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。
【００６６】
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）。
【００６７】
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。
【００６８】
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。
【００６９】
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。
【００７０】
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。
【００７１】
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。
【００７２】
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。

【００７３】

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。

【００７４】

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（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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

（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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」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。

【００９１】

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。

【００９２】

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変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【００９３】

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。

【００９４】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当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、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当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、小当り遊技状態の終了後と大当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。

【００９５】

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）。

【００９６】

（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、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】

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、ＲＯＭ１０１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、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２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。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【０１００】

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、ＣＰＵ１０３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。

【０１０１】

Ｉ／Ｏ１０５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、普図保留表示器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。

【０１０２】

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１００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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。
【０１０５】
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。
【０１０６】
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。
【０１０７】
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。
【０１０８】
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。
【０１０９】
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。
【０１１０】
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。
【０１１１】
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、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【０１１２】
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。
【０１１３】
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ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【０１１４】
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ＣＰＵ１２０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。
【０１１５】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１１８】

（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、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３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。

【０１１９】

図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３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、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０１２０】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【０１２１】

また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【０１２２】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０１２３】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、Ｃ

ＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【０１２４】

ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０１２５】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【０１２６】

そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと、または電断からの復旧中であることを、報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【０１２７】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３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Ｓ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）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Ｓ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１２８】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３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４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４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３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２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、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）。

【０１２９】

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、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３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（詳しくは後述）。

【０１３０】

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づく）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。

【０１３１】

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には、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。

【０１３２】

図５は、特別図柄プロセス処理として、図４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）。

【０１３３】

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には、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４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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、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（大当り図柄や小当り図柄、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）。

【０１３６】

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ーブル（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１１における他の決定、演出制御基板１２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１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【０１３７】

ステップＳ１１１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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

ステップＳ１１２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４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ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。

【０１４０】

ステップＳ１１３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４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ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。

【０１４１】

ステップＳ１１４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８２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。

【０１４２】

ステップＳ１１５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２３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、大入賞口扉用のソレノイド８２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、大当り開放中処理を終了する。

【０１４３】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、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、大当り解放後処理は終了する。

【０１４４】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当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、大当り終了処理は終了する。

【０１４５】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当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、小当り開放前処理は終了する。

【０１４６】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、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“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【０１４７】

ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当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、小当り遊技状態が終了するときには、小当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、小当り終了処理は終了する。

【０１４８】

（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６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６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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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）を発行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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

図７は、演出制御プロセス処理として、図６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７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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。
【０１６０】
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。
【０１６１】
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。
【０１６２】
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。
【０１６３】
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。
【０１６４】
（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。
【０１６５】
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。
【０１６６】
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、「－」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「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【０１６７】
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合せになると、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、ＡＲＴ、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。
【０１６８】
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。
【０１６９】
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。
【０１７０】
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。
【０１７１】
（設定値に関する特徴部の説明）
以下、パチンコ遊技機１における設定値に関する特徴部について説明する。
【０１７２】
パチンコ遊技機１の主基板１１は、図示は省略しているが、第１部材と第２部材とにより開放可能に構成された基板ケースに収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載されている。また、主基板１１には、何れも図示は省略しているが、パチンコ遊技機１の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチと、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（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切替スイッチと、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係員等がパチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。
【０１７３】
これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板１１とともに基板ケース内に収容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。
【０１７４】
錠スイッチ及び設定切替スイッチを収容した基板ケースはパチンコ遊技機１の背面に設けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチでもある。本実施の形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは１のキーにて兼用されていてもよい。
【０１７５】
基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板１１に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つま

り、表示モニタは、基板ケースにおける主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１は、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。このように、表示モニタは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面に配置されている。ただし、主基板１１を視認する際の正面とパチンコ遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。

【０１７６】

表示モニタは、第１表示部、第２表示部、第３表示部、第４表示部を備えている。表示モニタの第１表示部～第４表示部は、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第１表示部～第４表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯や点滅が可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【０１７７】

パチンコ遊技機１の遊技盤２の所定位置として、例えば遊技領域の左下方位置には、遊技情報表示部が設けられていてもよい。遊技情報表示部には、ラウンド表示器、右打ちランプ、確変ランプ、時短ランプが、まとめて配置されている。ラウンド表示器は、大当り遊技中に、大当り遊技のラウンド数や大当り種別を表示可能である。右打ちランプは、時短状態としての低確高ベース状態や大当り遊技状態といった、遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する。確変ランプは、確変状態であるとき点灯する。時短ランプは、時短状態であるときに点灯する。ラウンド表示器は５個のセグメント（ＬＥＤ）から構成されている。

【０１７８】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（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、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も出玉率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、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、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。また、設定値は、最も大きい値である６が最も遊技場側にとって不利な値であり、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、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る。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２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。

【０１７９】

（特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関する説明）

図８－１は、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関し、演出制御基板１２に搭載された各種回路の構成例を示している。図８－１に示す構成例では、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００、入力回路９１ＡＫ１２１、メモリコントローラ９１ＡＫ１２２、演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４、ＲＡＭ９１ＡＫ１２５、ウォッチドッグタイマ９１ＡＫ１２６といった、各種回路が演出制御基板１２に搭載されている。演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２、音声処理回路９１ＡＫ１３３、ランプ制御回路９１ＡＫ１３４、モータ制御回路１３５、内蔵メモリ９１ＡＫ１３６を備えている。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、命令デコーダ９１ＡＫ１４１、デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２、映像デコーダ９１ＡＫ１４３、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダ

ラ９１ＡＫ１４６、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７、表示駆動回路９１ＡＫ１４８を含んでいる。音声処理回路９１ＡＫ１３３は、音声デコーダ９１ＡＫ１５１を含んでいる。

【０１８０】

演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００は、主基板１１から受信した演出制御コマンドに基づいて、データ処理や信号処理を実行することなどにより、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤ、可動体３２などの演出用可動部材といった、複数の演出装置のうち、一部または全部を用いた演出の実行を制御可能な回路が１チップに集積された統合型プロセッサであればよい。なお、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２や内蔵メモリ９１ＡＫ１３６を備える一方で、音声処理回路９１ＡＫ１３３、ランプ制御回路９１ＡＫ１３４、モータ制御回路９１ＡＫ１３５のうち、一部または全部は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００の外部に設けられてもよい。

【０１８１】

入力回路９１ＡＫ１２１は、バッファ回路などを備えていればよい。入力回路９１ＡＫ１２１のバッファ回路は、中継基板１５を介して主基板１１から伝送された演出制御コマンドを受信するために用いられる。メモリコントローラ９１ＡＫ１２２は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００から供給される要求信号に応じて、演出データメモリ９１ＡＫ１２３の記憶データに対する各種処理を実行する。演出データメモリ９１ＡＫ１２３は、例えば画像表示装置５における表示画像を示す各種の画像データといった、演出装置を用いた演出の実行に使用可能な演出データを予め記憶している。演出データメモリ９１ＡＫ１２３が記憶する画像データには、動画像データと静止画像データとが含まれていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置５の画面上において可変表示される複数種類の飾り図柄といった、複数種類の演出画像に対応した複数種類の画像要素データとなるスプライト画像データであるキャラクタ画像データが用意されていればよい。飾り図柄に対応する演出画像は、キャラクタ画像に含まれてもよい。その他、画像表示装置５の画面上に表示される任意のキャラクタ画像、具体的には、人物、図形、記号などを示す演出画像、および背景画像の画像データが、予め演出データメモリ９１ＡＫ１２３に記憶されていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置５の画面上において文字を表示可能にするテキスト画像データが用意されていればよい。画像データの他にも、演出データメモリ９１ＡＫ１２３には、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声出力に用いられる音声データの一部または全部が記憶されていればよい。演出データメモリ９１ＡＫ１２３には、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった発光部材に対する点灯駆動に用いられるランプ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ９１ＡＫ１２３には、可動体３２などの可動部材を動作させる駆動モータの回転駆動に用いられるモータ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ９１ＡＫ１２３は、例えばＮＡＮＤ型フラッシュメモリといった、電気的に消去や書込あるいは書換などが可能な不揮発性の半導体メモリであればよい。ただし、パチンコ遊技機１における演出の進行が制御される通常使用の状態であるときに、演出データメモリ９１ＡＫ１２３は、読出専用の記憶装置として使用される。

【０１８２】

ＲＯＭ９１ＡＫ１２４は、演出制御用のコンピュータプログラムや固定データなどを記憶する。ＲＡＭ９１ＡＫ１２５は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＣＰＵ９１ＡＫ１３１にワークエリアを提供する。ウォッチドッグタイマ９１ＡＫ１２６は、内蔵レジスタの設定に基づいてカウントアップまたはカウントダウンするカウンタ回路を有し、計測時間が開始時間（タイムアウト時間）を経過してタイムアウトが発生したときに、時間経過信号となるタイムアウト信号を発生させる。タイムアウト信号は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＣＰＵ９１ＡＫ１３１に入力される。タイムアウト信号の発生により、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１はリセット状態になり、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００を再起動させる。

【０１８３】

ＲＯＭ９１ＡＫ１２４には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４には、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＣＰＵ９１ＡＫ１３１が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、モータ制御データ、操作検出制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御パターンや演出制御実行データの一部または全部は、ディスプレイリストとして構成されていてもよい。ディスプレイリストは、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２に実行させる一連の転送命令などを画像処理の順番などにあわせて記述した命令群のデータである。ディスプレイリストには、表示制御用の命令群、音声制御用の命令群、ランプ制御用の命令群、モータ制御用の命令群が、混在して含まれていてもよい。このようなディスプレイリストを用いて演出の進行を制御することにより、演出用の電気部品を連携して制御できればよい。ＲＡＭ９１ＡＫ１２５には、演出用の電気部品を制御するために用いられるプログラムや各種データが記憶される。ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４に格納されているプログラムやデータの読出時間よりも短い読出時間にて、ＲＡＭ９１ＡＫ１２５に記憶されたプログラムやデータを読み出すことができればよい。

【０１８４】

ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、演出制御用のコンピュータプログラムに従って制御処理を実行する。このとき、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４から読み出したプログラムに従って、演出用の電気部品による演出の進行を制御するための演出制御処理を実行する。演出制御処理は、例えばＣＰＵ９１ＡＫ１３１がＲＯＭ９１ＡＫ１２４から固定データを読み出す固定データ読出処理や、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１がＲＡＭ９１ＡＫ１２５に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込処理、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１がＲＡＭ９１ＡＫ１２５に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出処理、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１が外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１が外部へと各種信号を出力する送信処理、あるいは、これらの処理の一部または全部を含んでいてもよい。

【０１８５】

ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、画像表示装置５における画像表示の制御内容を決定する。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、画像表示装置５の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、高速描画機能や動画像データ分離機能、映像デコード機能といった画像データ処理機能を有する画像プロセッサである。なお、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、ＧＰＵ（Graphics Processing Unit）、ＧＣＬ（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的にＤＳＰ（Digital Signal Processor）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。

【０１８６】

命令デコーダ９１ＡＫ１４１は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からの表示制御指令に含まれる命令部（命令コード）を解読して、解読結果に応じた画像処理などを指示する。例えば解読結果に含まれる表示制御用の命令群は、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２の内部回路に供給される。命令デコーダ９１ＡＫ１４１は、解読結果に応じた制御信号を生成し、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２の内部回路に供給してもよい。解読結果に含まれる音声制御用の命令群は、音声処理回路９１ＡＫ１３３に供給されてもよい。解読結果に含まれるランプ制御用の命令群は、ランプ制御回路９１ＡＫ１３４に供給されてもよい。解読結果に含まれるモータ制御用の命令群は、モータ制御回路９１ＡＫ１３５に供給されてもよい。

【０１８７】

デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから読み出さ

れた動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離して出力する。デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２から出力された映像データは、映像デコーダ９１ＡＫ１４３に入力される。デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２から出力された音声データは、音声処理回路９１ＡＫ１３３の音声デコーダ９１ＡＫ１５１に入力される。映像デコーダ９１ＡＫ１４３は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して出力する。映像デコーダ９１ＡＫ１４３から出力された映像データは、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４に供給される。映像デコーダ９１ＡＫ１４３は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから圧縮符号化されたキャラクタ画像データやテキスト画像データを読み出し、伸張復号化した後に、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５やテキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６に供給してもよい。

【０１８８】

動画像レンダラ９１ＡＫ１４４は、映像デコーダ９１ＡＫ１４３から供給された映像データを、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。動画像レンダラ９１ＡＫ１４４は、映像データに示される映像の色相、彩度、明度、あるいは、これらの一部または全部を調整可能な画像処理を実行して、調整後の映像データをＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから読み出されたキャラクタ画像データや映像デコーダ９１ＡＫ１４３から供給されたキャラクタ画像データが入力され、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５は、ベクター形式のキャラクタ画像データをビットマップ形式に変換して、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５は、キャラクタ画像指定情報により指定されたキャラクタ画像を、キャラクタ表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから読み出されたテキスト画像データや映像デコーダ９１ＡＫ１４３から供給されたテキスト画像データが入力され、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６は、ベクター形式のテキスト画像データをビットマップ形式に変換して、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７に一時記憶させてもよい。テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６は、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。

【０１８９】

ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７は、画像データを一時記憶して、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２による画像データ処理のワークエリアを提供する。ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７には、例えばパレットデータが配置されるパレット領域、キャラクタ画像データが格納されるキャラクタ用バッファ、テキスト画像データが格納されるテキスト用バッファ、ＣＧ用バッファなどの各領域を提供できればよい。ＣＧ用バッファは、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２による描画処理が実行されるときにキャラクタやテキストの表示色が定義されたパレットデータを一時的に保存したり、描画処理により作成される演出画像の表示データを一時的に保存したりするために用いられる。表示駆動回路９１ＡＫ１４８は、画像表示装置５の画面上に各種画像を表示させる信号を出力するための回路である。表示駆動回路９１ＡＫ１４８は、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２において作成された表示データに応じた色信号（階調制御信号）とともに、所定のクロック信号（ドットクロック信号）や走査信号（駆動制御信号）を画像表示装置５に出力すればよい。

【０１９０】

ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の内部、または内蔵メモリ９１ＡＫ１３６といったＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７とは別個のメモリモジュールには、フレームバッファが設けられてもよい。フレームバッファは、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２による描画処理で作成される演出画像の表示データなどが展開記憶される仮想表示領域を提供する。フレームバッファに記憶される表示データは、例えばポイント、ライン、ポリゴンといった、ベクター形式の画像データ（ベクターデータ、ベクトルデータ）などに基づいて、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２が作成したビッ

トマップ形式の画像データ（ピクセルデータ、ラスターデータ）などであればよい。なお、フレームバッファには、例えば画像表示装置５の画面上に表示される各種画像の表示データを記憶する実表示領域と、画像表示装置５の画面上には表示されない各種画像の表示データを記憶する仮想表示領域とが含まれていてもよい。あるいは、フレームバッファの仮想表示領域にて画像表示装置５の表示画面と同じ大きさの画面表示を行うための表示データが作成され、仮想表示領域の表示データが表示駆動回路９１ＡＫ１４８へと供給されることで、画像表示装置５の側に出力されるようにしてもよい。

【０１９１】

例えばフレームバッファの記憶領域には、画像表示領域と、画像描画領域とが割り当てられる。画像表示領域には、画像表示装置５の画面上に演出画像を表示させるための表示データが格納される。画像描画領域には、描画処理により作成された各演出画像の表示データが格納される。画像表示領域と画像描画領域は、Ｖブランクが発生するごとに互いに切り替わるようにしてもよい。Ｖブランクは、画像表示装置５の画面上に表示される画像を更新する周期で発生する。Ｖブランクが開始されるごとに、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２からＣＰＵ９１ＡＫ１３１に対してＶブランク割込信号が出力されるとともに、各種割込信号が、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２からＣＰＵ９１ＡＫ１３１に対して出力されてもよい。Ｖブランクが発生するごとに画像表示領域と画像描画領域とを切り替えることで、あるＶブランク周期（第１描画表示期間）において画像描画領域として割り当てられた記憶領域では各演出画像の表示データを作成する描画処理が行われるとともに、次のＶブランク周期（第２描画表示期間）おいては、この記憶領域が画像表示領域に切り替わる。したがって、第１描画表示期間における描画処理で作成された表示データは、第２描画表示期間にて画像表示装置５に向けて出力され、また、第２描画表示期間にて画像描画領域が割り当てられた記憶領域では、描画処理で作成された表示データの格納が行われる。

【０１９２】

音声処理回路９１ＡＫ１３３は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１やＶＤＰ９１ＡＫ１３２からの命令やレジスタ設定に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒを用いた音声出力を可能にする音声信号を生成する。音声処理回路９１ＡＫ１３３の音声デコーダ９１ＡＫ１５１には、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のデマルチプレクサ９１ＡＫ１４２から出力された音声データが供給される。音声デコーダ９１ＡＫ１５１は、圧縮符号化された音声データを伸張復号化して、音声信号を生成する。また、音声処理回路９１ＡＫ１３３は、動画像データに含まれない音声データを予め記憶可能な音声データメモリを含んでいてもよい。音声データメモリは、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＲＯＭ９１ＡＫ１２４などに含まれることで、音声処理回路９１ＡＫ１３３の外部に設けられてもよい。音声処理回路９１ＡＫ１３３は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１やＶＤＰ９１ＡＫ１３２からの命令やレジスタ設定に基づいて、音声データメモリから読み出した音声データを伸張復号化するなどして、音声信号を生成してもよい。

【０１９３】

ランプ制御回路９１ＡＫ１３４は、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった発光部材の点灯、消灯、点滅などの点灯態様（発光態様）を制御する。ランプ制御回路９１ＡＫ１３４は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１やＶＤＰ９１ＡＫ１３２からの命令やレジスタ設定に基づいて、ランプ制御データを生成し、ランプ制御基板１４やランプドライバ基板へと出力する。モータ制御回路９１ＡＫ１３５は、可動体３２などの演出用可動部材を動作可能に駆動する駆動モータに対し、回転、停止、回転速度、回転角度（位相）などの作動状態を制御する。モータ制御回路９１ＡＫ１３５は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１やＶＤＰ１３２からの命令やレジスタ設定に基づいて、モータ制御データを生成し、モータドライバ基板へと出力する。内蔵メモリ９１ＡＫ１３６は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００に内蔵されたメモリ回路であり、演出の進行を制御するために用いられる各種データを記憶可能である。

【０１９４】

図８－２は、演出制御用の記憶エリアについて、記憶内容に応じた構成例を示している。

この実施の形態では、複数の記憶エリアとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０１、９１ＡＫＭ０２、９１ＡＫＭ１１～９１ＡＫＭ１４が設けられている。各記憶エリアは、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＲＯＭ９１ＡＫＭ１２４、内蔵メモリ９１ＡＫ１３６、あるいは、これらの一部または全部に含まれるように、設けられていればよい。複数の記憶エリアには、動画像に関するデータを記憶する記憶エリア９１ＡＫＭ１１と、テキスト画像に関するデータを記憶する記憶エリア９１ＡＫＭ１３とが、含まれている。

【０１９５】

記憶エリア９１ＡＫＭ０１は、演出制御用プログラムや演出制御管理データが記憶され、演出制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＣＰＵ９１ＡＫ１３１が各種の判定や決定、設定を行うために用意された各種テーブルの構成データであるテーブルデータ、演出制御パターンを構成するパターンデータなどは、管理データとして記憶エリア９１ＡＫＭ０１に記憶されていればよい。

【０１９６】

記憶エリア９１ＡＫＭ０２は、表示制御用プログラムや表示制御管理データが記憶され、表示制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＶＤＰ９１ＡＫ１３２が各種の画像処理を行うために用意された画像処理プログラム、演出画像を表示する手順などが定められた表示用のプロセステーブルなどは、記憶エリア９１ＡＫＭ０２に記憶されていればよい。画像処理プログラムは、ベクター形式の画像データを、ビットマップ形式の画像データに変換するプログラムを含んでいてもよい。画像処理プログラムは、文字コードを用いて記述されたテキストとフォントデータとに基づいて、ビットマップ形式のテキスト画像を生成するプログラムを含んでいてもよい。

【０１９７】

記憶エリア９１ＡＫＭ１１は、動画像データと、その関連データとを含めた動画像関連データが記憶される。動画像データは、元画像となる複数フレームの画像を用いて、例えば動き補償予測符号化といった圧縮符号化処理により、参照画像や予測画像などを含む画像圧縮情報が生成され、音声データと多重化された多重符号化ストリームであればよい。記憶エリア９１ＡＫＭ１１に記憶される動画像関連データは、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。動画像表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、画像表示装置５の画面上に表示する動画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。動画像の表示内容は、動画像データに対応して再生表示される動画像の内容である。動画像の表示態様は、動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、動画像を再生表示するときの態様や形態である。なお、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０２に記憶されてもよい。

【０１９８】

記憶エリア９１ＡＫＭ１２は、キャラクタ画像データと、その関連データとを含めたキャラクタ画像関連データが記憶される。キャラクタ画像データは、複数種類の飾り図柄、人物、図形、記号などを示す任意のキャラクタ画像を、ベクター形式あるいはビットマップ形式で記述した静止画像データであればよい。記憶エリア９１ＡＫＭ１２に記憶されるキャラクタ画像関連データは、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。キャラクタ表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、画像表示装置５の画面上に表示するキャラクタ画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。キャラクタ画像の表示内容は、キャラクタ画像データに対応して表示されるキャラクタ画像の内容である。キャラクタ画像の表示態様は、キャラクタ画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データと

して、記憶エリア９１ＡＫＭ０２に記憶されてもよい。
【０１９９】
記憶エリア９１ＡＫＭ１３は、テキスト画像データと、その関連データとを含めたテキスト画像関連データが記憶される。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータを含んでいてもよい。アウトラインフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、輪郭を結ぶ複数の頂点座標などを組み合わせて指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータに代えて、あるいはアウトラインフォントデータとともに、ベクターフォントデータあるいはストロークフォントデータを含んでいてもよい。ベクターフォントデータやストロークフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、直線や曲線のパラメータを指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。アウトラインフォントやベクターフォントは、フォントの拡大縮小によっても品質が劣化しにくいスケーラブルフォントに含まれる。テキスト画像データは、複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像を示し、文章、段落、文、文節、単語、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、任意に設定された言葉の単位を認識可能に示すものであればよい。また、テキスト画像データは、単一の文字画像のみによるテキスト画像を示すものであってもよい。テキスト画像データを用いて画像表示装置５の画面上に表示されるテキスト画像は、テロップ文字を示すものであってもよいし、字幕を示すものであってもよいし、その他の情報伝達文字や装飾文字を示すものであってもよい。テキスト画像データは、テキスト画像を表示するための演出データに含まれるので、演出データメモリ９１ＡＫ１２３に記憶されてもよい。これに対し、アウトラインフォントデータなどのフォントデータは、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２が画像処理プログラムを実行するときに用いられるので、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４や内蔵メモリ９１ＡＫ１３６のいずれかに記憶されてもよい。このように、記憶エリア９１ＡＫＭ１３は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３と、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４または内蔵メモリ９１ＡＫ１３６とに、設けられてもよい。他の記憶エリアについても同様に、演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＲＯＭ９１ＡＫＭ１２４、内蔵メモリ９１ＡＫ１３６といった、複数のメモリ装置の一部または全部に設けられてもよい。
【０２００】
記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶されるテキスト画像関連データは、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、画像表示装置５の画面上に表示するテキスト画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。テキスト画像の表示内容は、テキスト画像データに対応して表示されるテキスト画像の内容である。テキスト画像の表示態様は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０２に記憶されてもよい。
【０２０１】
記憶エリア９１ＡＫＭ１４は、音声データと、その関連データとを含めた音声関連データが記憶される。記憶エリア９１ＡＫＭ１４に記憶される音声データは、動画像表示による演出において画像と同期して再生出力される音声とは異なり、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、任意の音声を再生出力可能にするものであればよい。記憶エリア９１ＡＫＭ１４に記憶される音声関連データは、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。音声出力プロセステーブルは、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する効果音や楽曲などの音声を、経過時間に応じて変更可能な音声制御処理に用いられる。なお、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、演出制御管理データとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０１に記憶されてもよい。
【０２０２】

演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２に、記憶エリア９１ＡＫＭ１１から読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離される。映像データは映像デコーダ９１ＡＫ１４３に入力され、音声データは音声処理回路９１ＡＫ１３３の音声デコーダ９１ＡＫ１５１に入力される。映像デコーダ９１ＡＫ１４３は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４に供給する。動画像レンダラ９１ＡＫ１４４は、例えば動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じた映像データの変換処理などを実行し、変換後のデータをＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア９１ＡＫＭ１１の記憶データである動画像データを用いて、動画像の表示が制御される。

【０２０３】

演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６に、記憶エリア９１ＡＫＭ１３から読み出されたテキスト画像データが入力される。テキスト画像データが圧縮符号化されている場合には、映像デコーダ９１ＡＫ１４３により伸張復号化してから、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６に入力されてもよい。テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６は、例えばテキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じたテキスト画像データの変換処理などを実行し、変換後のデータをＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア９１ＡＫＭ１３の記憶データであるテキスト画像データを用いて、テキスト画像の表示が制御される。

【０２０４】

図８－３は、リーチ演出内容に応じた動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示している。ＳＰリーチＡやＳＰリーチＢといった、スーパーリーチのリーチ演出では、動画像データを用いた動画像表示による演出と、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出とを、実行可能である。動画像表示による演出が実行される期間と、テキスト画像表示による演出が実行される期間は、一部または全部が同一期間であってもよいし異なる期間を含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、例えば複数の文字画像を組み合わせたテキスト画像を表示する場合に、表示の制御に用いられるプロセスデータが設定されたテーブルである。

【０２０５】

図８－３に示す決定例では、リーチ演出内容に応じて、動画像データ９１ＡＫＤ０１、９１ＡＫＤ０２、９１ＡＫＤ１１、９１ＡＫＤ１２のいずれかに決定され、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２、９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２のいずれかに決定される。このうち、動画像データは、リーチ演出内容と一対一に対応して決定される。例えばリーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ０１に決定される。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ０２に決定される。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ１１に決定される。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ１２に決定される。これに対して、テキスト表示プロセステーブルは、異なるリーチ演出内容でも共通して決定可能な場合と、決定不可となる場合とがある。例えばリーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の決定割合が３０／１００であり、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の決定割合が７０／１００である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の決定割合が２０／１００であり、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１２の決定割合が８０／１００である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の決定割合が８０／１００であり、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の決定割合が２０／１００である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の決定割合が７０／１００

であり、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１２の決定割合が３０／１００である。
【０２０６】
テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２は、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」または「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」または「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」の場合には決定不可となる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２は、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」または「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」または「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」の場合には決定不可となる。このように、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２は、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２は、ＳＰリーチＢのリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。
【０２０７】
リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」の場合には動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」の場合には動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いて表示される動画像と、動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」の場合には動画像データ９１ＡＫＤ０２を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」の場合には動画像データ９１ＡＫＤ１２を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ９１ＡＫＤ０２を用いて表示される動画像と、動画像データ９１ＡＫＤ１２を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。したがって、異なる動画像データを用いて表示される複数の動画像に対して、共通のテキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。
【０２０８】
図８－４は、テキスト表示プロセステーブルの構成例を示している。このうち、図８－４（Ａ１）は、ＳＰリーチＡのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の構成例を示し、図８－４（Ａ２）は、ＳＰリーチＡのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の構成例を示している。図８－４（Ｂ）は、ＳＰリーチＢのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の構成例を示している。
【０２０９】
それぞれのテキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。なお、テキスト表示プロセステーブルは、単一のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が対応付けて設定されたものを含んでもよい。テキスト表示期間は、表示対象となるテキスト画像ごとに、その表示を開始する開始時間と、その表示を終了する終了時間とを指定する。テキスト表示期間における開始時間と終了時間は、リーチ演出における動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよし、可変表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよい。ただし、テキスト画像の表示内容が動画像の表示内容と関連性の高いものである場合には、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間を指定することが望ましい。可変表示が開始されてからの経過時間は、例えば可変表示がリーチ態様となる以前の経過時間も含むので、リーチ態様となる以前の可変表示演出などにより、共通のリーチ演出であっても動画像の表示が開始されるタイミングは異なる場合がある。このような場合でも、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期

間における開始時間と終了時間が指定されていれば、動画像における特定画像が表示されるタイミングと、特定のテキスト画像が表示されるタイミングとを容易に同期させることができ、動画像の表示とテキスト画像の表示との連動性を高めることができる。テキスト画像指定情報は、テキスト画像の表示に用いるテキスト画像データを特定可能に指定する。例えばテキスト画像指定情報は、記憶エリア９１ＡＫＭ１３におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する情報であればよい。あるいは、テキスト画像指定情報は、例えばASCIIコードやUNICODE(UTF-１６またはUTF-8など)、JISコード（Shift_JISコードなど）といった、任意の文字コードを使用して、表示対象となるテキスト画像の内容が特定される情報であってもよい。テキスト表示設定情報は、表示対象となるテキスト画像の表示スタイル情報や表示レイアウト情報、その他のメタデータなどにより、テキスト画像の表示態様を設定可能に指定する情報である。テキスト表示プロセステーブルは、例えばＴＴＭＬ（Timed Text Markup Language）といった、所定のマークアップ言語を用いて記述されてもよい。その他、テキスト表示プロセステーブルは、任意のテーブルデータを用いることにより、テキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報を、対応付けて設定可能であればよい。

【０２１０】

図８－５は、テキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像の表示制御例を示している。このうち、図８－５（Ａ１）は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の場合における表示制御例を示し、図８－５（Ａ２）は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の場合における表示制御例を示している。図８－５（Ｂ）は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の場合における表示制御例を示している。これらの表示制御例では、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合に、タイミングＴ００であるときに動画像の表示が開始され、ＳＰリーチＢのリーチ演出が実行される場合に、タイミングＴ１０であるときに動画像の表示が開始される。

【０２１１】

図８－４（Ａ１）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の場合には、図８－５（Ａ１）に示すように、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングＴ０２～Ｔ０４は、いずれもタイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの期間に含まれている。タイミングＴ０５が経過した後には、タイミングＴ０６からタイミングＴ０８までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０４により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０５により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングＴ０８はタイミングＴ０７よりも後に到来するタイミングである。

【０２１２】

図８－４（Ａ２）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の場合には、図８－５（Ａ２）に示すように、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を表示させる。タイミングＴ０５が経過した後には、タイミングＴ０６からタイミングＴ０８までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１４により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０５により指定されたテキスト画像を表示させる。

【０２１３】
このように、テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、画像表示装置５の画面上に表示させることができる。複数のテキスト表示期間に含まれる第１テキスト表示期間は、第１テキスト表示期間とは異なる第２テキスト表示期間と、一部または全部が共通する期間を含んでいてもよい。例えばテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１やテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間に、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの第２テキスト表示期間や、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間が含まれるように設定されている。この場合に、第１テキスト表示期間は、一部の期間が第２テキスト表示期間と共通しており、他の一部の期間が第３テキスト表示期間と共通している。このように、第１テキスト表示期間は、第２テキスト表示期間と一部が共通する期間を含み、第３テキスト表示期間と一部が共通する期間を含んでいる。これに対して、第２テキスト表示期間は全部の期間が第１テキスト表示期間と共通しており、第３テキスト表示期間は全部の期間が第１テキスト表示期間と共通している。このように、第２テキスト表示期間は第１テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第３テキスト表示期間は第１テキスト表示期間に全部の期間が含まれている。また、タイミングＴ０６からタイミングＴ０８までのテキスト表示期間と、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間とは、互いに一部が共通する期間を含んでいる。このように、第１テキスト表示期間は第２テキスト表示期間に一部の期間が含まれ、第２テキスト表示期間は第１テキスト表示期間に一部の期間が含まれてもよい。あるいは、第１テキスト表示期間は第２テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第２テキスト表示期間は第１テキスト表示期間に全部の期間が含まれてもよい。
【０２１４】
テキスト表示プロセステーブルにおける設定により、複数のテキスト表示期間に応じて、テキスト画像指定情報により指定された異なるテキスト画像を表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示内容に関する第１構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１やテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２における設定により、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像が表示される。この第１テキスト表示期間に含まれる第２テキスト表示期間として、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像が表示される。タイミングＴ０３にて第２テキスト表示期間が終了した後には、さらに第１テキスト表示期間に含まれる第３テキスト表示期間として、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３またはテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像が表示される。このような設定により、第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０１からタイミングＴ０２までの期間と、タイミングＴ０３からタイミングＴ０４までの期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像のみが表示される。その一方で、第１テキスト表示期間のうち、第２テキスト表示期間と共通するタイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定された第１テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定された第２テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される。他方では、第１テキスト表示期間のうち、第３テキスト表示期間と共通するタイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定された第１テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定された第３テキスト画像の表示が、または、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定された第４テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される。

この場合には、第１テキスト画像の表示に付加されるテキスト画像の表示を、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、第３テキスト画像または第４テキスト画像のいずれかが表示されるように変更することが可能になる。

【０２１５】

テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１とテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２とでは、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を表示させる。これに対し、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の場合にはテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を表示させ、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の場合にはテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を表示させる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１とテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２は、共通の動画像データ９１ＡＫＤ０１、９１ＡＫＤ１１に対応して決定可能である。したがって、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合であっても、複数のテキスト表示期間の少なくとも一部では、表示対象となるテキスト画像を異ならせることで、テキスト画像の表示における構成要素を変更可能である。なお、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間の全部において、表示態様となるテキスト画像を異ならせてもよい。共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間について、開始時間、終了時間、期間長の一部または全部を異ならせてもよい。このように、１の動画像に付加されたテキスト画像を表示する表示期間の一部または全部を変更可能としてもよいし、１の動画像に付加されたテキスト画像の一部または全部を変更可能としてもよい。

【０２１６】

図８－４（Ｂ）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の場合には、図８－５（Ｂ）に示すように、タイミングＴ１１からタイミングＴ１５までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２１により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングＴ１１からタイミングＴ１２までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２２により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ１３からタイミングＴ１４までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２３により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングＴ１２～Ｔ１４は、いずれもタイミングＴ１１からタイミングＴ１５までの期間に含まれている。タイミングＴ１５が経過した後には、タイミングＴ１６からタイミングＴ１７までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２４により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ１８からタイミングＴ１９までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２５により指定されたテキスト画像を表示させる。

【０２１７】

図８－６は、テキスト表示設定情報の具体例を示している。テキスト表示設定情報は、例えばorigin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecorationといった、複数フィールドに対応するデータを含んで構成されている。originフィールドは、テキスト画像を表示する場合の原点座標を設定可能である。fontFamilyフィールドは、テキスト画像に含まれる文字のフォントについて、フォントの種類となるフォントファミリーを設定可能である。fontSizeフィールドは、テキスト画像を表示する大きさとなるフォントサイズを設定可能である。fontWeightフィールドは、テキスト画像に含まれる文字の太さを設定可能である。colorフィールドは、テキスト画像に含まれる文字の表示色を設定可能である。backgroundColorフィールドは、テキスト画像における背景の表示色を設定可能である。fontStyleフィールドは、標準体やイタリック体または斜体といったテキスト画像における文字のスタイルを設定可

能である。textAlignフィールドは、右詰め、中央、左詰めといった、テキスト画像に含まれる文字の配置を設定可能である。textDecorationフィールドは、例えばアンダーライン、オーバーライン、取消し線、その他のエフェクト画像といった、テキスト画像に付加される装飾表示を設定可能である。このように、テキスト表示設定情報は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定可能にする。

【０２１８】

図８－６（Ａ）は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１の構成例を示している。図８－６（Ｂ）は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２の構成例を示している。図８－６（Ｃ１）は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３の構成例を示している。図８－６（Ｃ２）は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３の構成例を示している。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２、９１ＡＫＴ１１に含まれている。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２、９１ＡＫＴ１１に含まれている。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ１１に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２には含まれていない。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ１１には含まれていない。

【０２１９】

テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、画像表示装置５の画面上に表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示態様に関する第２構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１やテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２における設定により、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。この第１テキスト表示期間に含まれる第２テキスト表示期間として、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。タイミングＴ０３にて第２テキスト表示期間が終了した後には、さらに第１テキスト表示期間に含まれる第３テキスト表示期間として、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがある。このような設定により、第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０１からタイミングＴ０２までの期間と、タイミングＴ０３からタイミングＴ０４までの期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像のみが、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。その一方で、第１テキスト表示期間のうち、第２テキスト表示期間と共通するタイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示されるように、テキスト画像の表示が変更される。他方では、第１テキスト表示期間のうち、第３テキスト表示期間と共通するタイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテ

キスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により表示された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがあるように、テキスト画像の表示が変更される。

【０２２０】

タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの第２テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示することができる。タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。あるいは、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。このように、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの第２テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を第１表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を第１表示態様とは異なる第２表示態様に変更して表示することができる。タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を第１表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様に変更して表示する場合がある。あるいは、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を第１表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を第１～第３表示態様とは異なる第４表示態様に変更して表示する場合がある。したがって、動画像に付加されるテキスト画像の表示期間では、一部のテキスト画像を他のテキスト画像とは異なる表示態様に変更して表示することができる。また、第１表示態様のテキスト画像とともに第２表示態様のテキスト画像を表示した後には、第２表示態様のテキスト画像を第３表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合と、第２表示態様のテキスト画像を第４表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合とがあるように、テキスト画像の表示態様を変更して表示することができる。

【０２２１】

図８－４（Ａ１）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１と図８－４（Ａ２）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２とでは、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示態様で表示させる。これにより、共通のテキスト画像を、共通の表示態様で表示させることができる。一方において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１では、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ

０３により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示態様で表示させる。これにより、異なるテキスト画像を、異なる表示態様で表示させることができる。他方において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１では、タイミングＴ１１からタイミングＴ１５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２１により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングＴ１１からタイミングＴ１２までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２２により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示態様で表示させる。この場合には、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２１により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。また、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２２により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。このように、異なる動画像に付加される異なるテキスト画像であっても、共通のテキスト表示設定情報による設定データに応じて、共通の表示態様で表示させることができるようにしてもよい。あるいは、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１では、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０５により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０５により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０５により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１５により設定された表示態様で表示させる。このように、共通のテキスト画像であっても、テキスト表示設定情報に応じて、異なる表示態様で表示させることができるようにしてもよい。

【０２２２】

テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。また、複数のテキスト表示プロセステーブルにおいて、複数のテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報のうち、少なくとも一部の情報を共通の情報として設定可能であり、また、一部または全部の情報を異なる情報として設定可能である。これらの設定により、テキスト画像の表示内容や表示態様といった、テキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素を、個別に変更して表示することができる。

【０２２３】

図８－６（Ａ）に示されたテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１では、colorフィールドにより、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化するように設定される。図８－４（Ａ１）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１と図８－４（Ａ２）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２とでは、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。図８－４（Ｂ）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１では、タイミングＴ１１からタイミングＴ１５までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。これらの場合に、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、共通の第１構成要素となる表示内容に対応するテキスト画像として表示されるときに、そのテキスト画像の表示色といった、テキスト画像に関する第２構成要素となる表示態様を、経過時間に応じて変更することができる。なお、例えばcolorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一

のテキスト画像が指定される場合であっても、リーチ演出内容などに応じて、変更可能であってもよい。この場合には、例えば可変表示の表示結果が「大当り」であるか否かといった、有利状態に制御されるか否かに応じて異なる割合で、テキスト画像の表示色を変更するか否かが決定されてもよいし、複数の表示色のいずれかに決定されてもよい。また、例えばcolorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１による演出制御用プログラムの実行結果などに応じて、変更可能であってもよい。この場合に、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、colorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色を、異なる表示色に変更できればよい。このように、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト画像に関するデータの一部を変更するだけで、テキスト画像の表示スタイルといった表示態様を変更できるので、データ容量の増大や処理負担の増大を防止しつつ、多様なテキスト画像の表示が可能になる。テキスト画像の表示色を変更する場合には、他の表示スタイルも対応して変更可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色が白色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が視認しやすくなり、テキスト画像の表示色が赤色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が認識しにくくなる傾向がある。そこで、テキスト画像の表示色が赤色に変更された場合には、テキスト画像の表示色が白色である場合よりも、フォントサイズが大きくなるように、例えばfontSizeフィールドにより設定されるテキスト画像を表示する大きさが変更されてもよい。具体的な一例として、表示色が白色である場合にフォントサイズが１０.5pxで表示されるテキスト画像は、その表示色が赤色に変更されて表示される場合に、フォントサイズが１１pxで表示されるように変更できればよい。これにより、テキスト画像の表示における遊技者の違和感を抑制しつつ、遊技者が視認しやすいテキスト画像の表示が可能になる。

【０２２４】

図８－７は、テキスト表示プロセステーブルを用いてテキスト画像が表示される演出の実行例を示している。この実行例では、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合の動画像表示に伴い、複数のテキスト表示期間に応じたテキスト画像の表示が行われる。ＳＰリーチＡのリーチ演出は、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合に動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像表示が行われ、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像表示が行われる。動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像表示と、動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像表示とでは、共通する味方キャラクタと敵方キャラクタが対戦するバトル演出となる演出表示が行われ、例えば対戦結果が報知されるタイミングまでは、共通する演出表示の内容となっていればよい。また、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の決定割合が高くなり、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の決定割合が高くなる。したがって、ＳＰリーチＡのリーチ演出では、共通する演出表示の内容となる動画像表示期間であっても、テキスト表示プロセステーブルに応じたテキスト画像の表示内容に応じて、大当り期待度を異ならせることができる。

【０２２５】

図８－７（Ａ）に示す演出実行例９１ＡＫＤ１１は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２で共通する演出内容であり、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定された「ＳＰリーチＡ」というリーチ名を示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様として、例えば原点座標が(300,30)、フォントファミリーがAA_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが48px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化、背景表示色が#CCF0F0、文字スタイルがitalicに対応するイタリック体ま

たは斜体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００では、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のテキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６が、テキスト表示指定情報により指定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様でテキスト画像を表示するための画像変換処理などを実行すればよい。

【０２２６】

また、図８－７（Ａ）に示す演出実行例９１ＡＫＤ１１では、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定された「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがBB_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが36px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#FFFFFF、背景表示色が#220C0C、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が左詰め、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。

【０２２７】

図８－７（Ｂ１）に示す演出実行例９１ＡＫＤ２１は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２とは異なる演出内容を含み、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定された「チャンス！！」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがCC_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが60px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#000000、背景表示色が#FFFFFF、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標や文字装飾が共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、一部を変更して表示可能であってもよい。

【０２２８】

図８－７（Ｂ２）に示す演出実行例９１ＡＫＤ２２は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１とは異なる演出内容を含み、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定された「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが72px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、背景表示色が#000000、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標のみが共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置、文字装飾が変更されている

。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、変更するデータと変更しないデータとを、個別に設定可能であってもよい。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像と比較すると、原点座標も含めて、全部の設定が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、全部を変更して表示可能であってもよい。テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、１のデータを変更して表示する場合には、１のデータと予め対応付けられた他のデータも変更して表示可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色を"gold"に対応する金色に変更して表示する場合には、文字装飾をeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定に変更して表示することができればよい。

【０２２９】

テキスト画像の表示色や背景表示色は、Ｒ（赤）、Ｇ（緑）、Ｂ（青）の各表示色について、例えば輝度（階調）が「０」～「２５５」のうちいずれかのレベルとなるように、２５６段階で設定可能である。テキスト表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ画像の表示に用いられるキャラクタ表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。また、テキスト画像を表示する場合の原点座標は、画像表示装置５の画面上における水平方向のｘ座標と垂直方向のｙ座標との組合せにより設定可能である。テキスト表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータと、共通のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像と共通の情報を用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第２構成要素を変更可能であればよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第２構成要素を変更する処理負担を軽減することができる。

【０２３０】

テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントファミリーは、キャラクタ画像を表示する場合には設定されない。テキスト表示設定情報において、fontFamilyフィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報には含まれない特有のフィールドデータであればよい。また、テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントサイズに代えて、キャラクタ画像を表示する場合にはキャラクタサイズを設定可能であればよい。テキスト表示設定情報において、fontSizeフィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報において、characterSizeフィールドを構成するフィールドデータに相当するものの、特有のフィールドフォーマットを有していてもよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータとは異なる特有のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像では用いられない特有の情報を用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第２構成要素を、柔軟に変更して多様なテキスト画像を表示することができる。

【０２３１】

テキスト画像の表示色として、例えば"gold"に対応する金色が設定された場合には、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となる。テキスト表示設定情報において、colorフィールドにより"gold"が設定される場合には、textDecorationフィールドによりeffect_goldが設定されることで、光沢性を有するテキスト画像を表示するとともに、そのテキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像を付加して表示可能である。図８－７（Ｂ２）に示された演出実行例９１ＡＫＤ２２では、テキスト画像指定情報９１Ａ１３により「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が指定された場合に、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により金色表示用の表示スタイルなどが設定されることで、「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が光沢性を有して表示されるとともに、特定テキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像が表示される。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２３２】

パチンコ遊技機１では、動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、演出内容を遊技者が認識しやすくなり、演出内容とは異なる情報の提供も容易になる。この場合に、動画像データに含まれる映像データとして、テキスト画像データを圧縮符号化して多重化するなどしたデータ構成では、伸張復号化して再生されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示において、輪郭が滲んで表示品質が劣化するなどの問題が生じるおそれがある。また、動画像表示に付加されるテキスト画像表示の表示内容に応じて、異なる動画像データを用意した場合には、動画像データのデータ容量が増大しやすくなり、画像データの処理負担も増大しやすくなる。テキスト画像表示における表示品質の劣化を防止するために、特別な圧縮符号化処理や伸張復号化処理を実行する場合には、さらに画像データの処理負担が増大するおそれがある。

【０２３３】

特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫでは、記憶エリア９１ＡＫＭ１１から読み出した動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、記憶エリア９１ＡＫＭ１３から読み出したテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行可能になり、演出内容などを遊技者が認識しやすくなる。また、動画像データとは別個に記憶されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加するので、動画像データのデータ容量が増大することや、画像データの処理負担が増大することを、可及的に防止できる適切な表示の制御が可能になる。

【０２３４】

動画像データを用いた動画像表示に付加されるテキスト画像表示は、テキスト表示プロセステーブルを用いて制御される。同様に、動画像表示は動画像表示プロセステーブルを用いて制御され、キャラクタ画像表示はキャラクタ表示プロセステーブルを用いて制御され、音声出力は音声出力プロセスデータを用いて制御される。テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。テキスト画像指定情報は、テキスト画像に関する第１構成要素として、テキスト画像データに応じたテキスト画像の表示内容を指定する。テキスト表示設定情報は、テキスト画像に関する第２構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定する。演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、例えばテキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６が、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行可能である。これにより、１の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第１構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第２構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする。１の動画像に付加されたテキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素を変更可能にす

ることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２３５】

リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。また、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ０２を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ１２を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。このように、互いに異なる複数の動画像に対して、例えば共通のテキスト表示プロセステーブルといった、共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。複数の動画像に対して共通データを用いたテキスト画像を付加して表示可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２３６】

テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３およびテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルなどを変更可能に表示させてもよい。「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、例えば可変表示の表示結果が「大当り」になる割合が高いことを示唆する表示内容となるテキスト画像といった、特定の第１構成要素グループに対応する特定テキスト画像であればよい。このように、特定の第１構成要素グループに対応する特定テキスト画像を表示する場合には、特定テキスト画像に関する表示態様といった第２構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。

【０２３７】

図８－８は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルを変更可能にした場合の表示制御例を示している。この表示制御例では、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間のうち、タイミングＴ０４からタイミングＴ０４１までのテキスト表示期間では表示色が黒色で文字装飾が無設定となり、タイミングＴ０４１からタイミングＴ０４２までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が無設定となり、タイミングＴ０４２からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となる。なお、タイミングＴ０４かたタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に共通するテキスト画像の表示スタイルとして、fontFamilyフィールドによりフォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、fontSizeフィールドによりフォントサイズが72pxに、それぞれ設定されている。

【０２３８】

図８－８（Ａ）は、タイミングＴ０４からタイミングＴ０４１までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が黒色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイ

ルを含めた表示態様が制御される。
【０２３９】
図８－８（Ｂ）は、タイミングＴ０４１からタイミングＴ０４２までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定した場合には、例えばテキスト画像のグラデーション表示などにより、光沢性を有するテキスト画像を表示させることができる。しかしながら、テキスト画像の表示が光沢性を有するだけでは、遊技者が金色表示を認識することが困難になるおそれがある。
【０２４０】
図８－８（Ｃ）は、タイミングＴ０４２からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がeffect_goldに対応する金色表示用のエフェクト表示設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定したことに加えて、テキスト画像の文字装飾を金色表示用のエフェクト表示設定とした場合には、テキスト画像のグラデーション表示に加えて、例えばテキスト画像における輪郭の縁取りや陰影の表示色、ベベルやエンボスによる境界表示、光彩を付加するレイヤースタイル、これらの一部または全部の組合せなどにより、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示させることができる。これにより、テキスト画像の表示が光沢性を有することに加えて、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示することで、遊技者が金色表示を認識しやすくなり、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。
【０２４１】
テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２およびテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフのテキスト画像を指定する。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト情報のうち、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、他の部分とは異なるテキスト画像の表示色と背景表示色と文字スタイルとなるように設定すればよい。
【０２４２】
図８－９は、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルとした場合の表示例を示している。この表示例では、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、表示色が白色で背景表示色が黒色で文字スタイルが斜体となるように表示させ、テキスト画像の他の部分を、表示色が黒色で背景表示色が白色で文字スタイルが通常体となるように表示させる。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２は、「キャラ」というテキスト画像の一部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#FFFFFFに対応する白色、backgroundColorフィールドにより背景表示色が#000000に対応する黒色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがitalicに対応する斜体を、それぞれ設定する。また、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２は、テキスト画像の他の部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、背景表示色が#FFFFFFに対応する白色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがnormalに対応する通常体を、それぞれ設定する。これにより、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示ス

タイルで表示させることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【０２４３】

複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分は、動画像表示による演出の進行に応じて変更可能であってもよい。例えば動画像表示に伴い楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する場合に、進行状況に対応するテキスト画像の一部分を、特定色表示またはハイライト表示といった、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に対応して、テキスト画像の一部分を、フェードイン表示またはフェードアウト表示するように、表示スタイルを変更可能であってもよい。動画像表示に伴う楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に限定されず、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させるテキスト画像の一部分を、任意の演出実行における経過時間に応じて変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分が、演出の進行に応じて変更されることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【０２４４】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機１は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【０２４５】

具体的な一例として、１の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第１構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第２構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする表示の制御と、複数の動画像に対して共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能にする表示の制御とのうち、いずれか一方を実行して他方を実行しないものであってもよい。テキスト画像に関する第１構成要素と第２構成要素は、例えばテキスト画像の表示内容と表示態様について、任意の構成要素を変更可能であってもよい。テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に代えて、あるいは、テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に加えて、テキスト画像の表示に関する任意の構成要素を変更可能であってもよい。例えばテキスト画像を移動表示する場合に表示位置を更新する時間間隔や移動幅、テキスト画像を拡大または縮小して表示する場合の拡大率や縮小率、これらの拡大率や縮小率を経過時間に応じて変化させる場合に拡大率や縮小率を更新する時間間隔や変化量といった、テキスト画像の表示に関して設定可能な任意の構成要素を変更可能であればよい。

【０２４６】

共通の表示内容に対応するテキスト画像を表示するときに、そのテキスト画像の表示態様を変更するものは、図８－６（Ａ）に示されたテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定されたテキスト画像の表示色を変更するものに限定されず、任意の表示スタイルや表示レイアウトといった表示態様を変更可能であればよい。例えばテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、テキスト画像の表示色に代えて、あるいは、テキスト画像の表示色に加えて、原点座標、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、背景表示色、文字のスタイル、文字の配置、装飾表示、これらの一部または全部の組合せといった、任意の表示態様を変更可能であればよい。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１とは異なるテキスト表示設定情報により設定された表示態様のテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像とは異なる表示態様を変更可能であってもよい。

【０２４７】

テキスト画像データは、動画像データとは異なるデータとして、記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶されるものに限定されず、少なくとも一部のテキスト画像データが動画像データ

に含まれてもよい。例えば草書体や筆記体といった、デザイン性の高い文字を表示するためのテキスト画像データは、動画像データの一部として多重化や圧縮符号化され、この動画像データから分離された映像データを伸張復号化することなどにより、特定態様のテキスト画像を表示可能であってもよい。この場合に、特定態様のテキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア９１ＡＫＭ１１に記憶される。このように、テキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア９１ＡＫＭ１１に記憶される特定テキスト画像関連データと、記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶される通常テキスト画像関連データとを、含むものであってもよい。

【０２４８】

テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示設定情報は、複数フィールドに対応するデータとして、origin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecorationの一部に対応するフィールドデータにより構成されてもよいし、これらとは異なるフィールドデータを含んで構成されてもよい。例えばテキスト画像指定情報により記憶エリア９１ＡＫＭ１３におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する場合には、フォントデータを用いることなく、記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶されたテキスト画像データを読み出して、対応するテキスト画像を表示させることができる。この場合に、テキスト表示設定情報は、フォントの設定に関するフィールドデータが不要なので、例えばfontFamily、fontSize、fontWeight、fontStyleといった、フォントの設定に関するフィールドデータを含まずに構成されてもよい。その一方で、この場合には、テキスト画像の表示サイズを設定するために、テキスト表示設定情報は、例えばtextSizeといった、テキスト表示の設定に関する別個のフィールドデータを含んで構成されてもよい。

【０２４９】

記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶されるアウトラインフォントデータやベクターフォントデータなどのスケーラブルフォントデータは、パチンコ遊技機１における表示演出で用いられるテキスト画像に対応するデータのみが用意されてもよいし、例えば汎用の日本語フォントデータといった、パチンコ遊技機１における表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応するデータが用意されてもよい。表示演出で用いられるテキスト画像に対応するフォントデータのみが記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶される場合には、表示演出で用いられるテキスト画像が少量である場合に、データ容量の増大を防止することができる。表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応する汎用のフォントデータが記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶される場合には、フォントデータの再利用が容易になるので、テキスト画像を表示させる演出の設計負担を軽減することができ、また、表示演出で用いられるテキスト画像が大量になる場合に、データ容量の増大を防止することができる。

【０２５０】

テキスト画像に関する第２構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様を複数のタイミングにて変更可能な特定テキスト画像は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像に限定されず、特定の第１構成要素グループに対応する特定テキスト画像として予め設定された任意のテキスト画像であればよい。例えば複数種類のテキスト画像のうちで、楽曲の歌詞表示用として予め用意されたテキスト画像や、動画像の字幕表示用として予め用意されたテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。このように、楽曲の再生出力や動画像の再生表示といった、経過時間に応じて演出内容が変化する音声演出や表示演出に対応する特定テキスト画像について、表示態様などの第２構成要素を複数のタイミングにて変更可能であってもよい。あるいは、テキスト画像の表示色が虹色となるレインボー表示用のテキスト画像や、テキスト画像の模様や文字装飾がサクラ柄となるモチーフ表示用のテキスト画像といった、特定の表示態様が設定されるテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。あるいは、可変表示の表示結果が「大当り」である割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像に限定されず、任意の有利状態に制御される割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像を、特定テキスト

画像としてもよい。有利状態は大当り遊技状態に限定されず、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当り遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第２ラウンド数（例えば「７」）よりも多い第１ラウンド数（例えば「１５」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第２回数（例えば「５０」）よりも多い第１回数（例えば「１００」）となること、確変状態における大当り確率が第２確率（例えば１／５０）よりも高い第１確率（例えば１／２０）となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第２連チャン数（例えば「５」）よりも多い第１連チャン数（例えば「１０」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

【０２５１】

光沢性を有するテキスト画像は、テキスト画像の表示色として"gold"に対応する金色が設定された場合に限定されず、例えば銀色や銅色、その他の金属色、あるいは、金属色とは異なる任意の表示色が設定された場合を含んでいてもよい。テキスト画像の表示色に限定されず、予め設定された特定テキスト画像を表示する場合に、その特定テキスト画像が光沢性を有する表示態様で表示されてもよい。光沢性を有する任意のテキスト画像を表示する場合には、そのテキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能となるように、テキスト表示設定情報におけるtextDecorationフィールドなどによる設定が行われるようにすればよい。

【０２５２】

テキスト画像をレインボー表示する場合には、テキスト画像の表示における文字内座標や表示時間といった所定範囲にて、複数の表示色を順次に変更して表示させてもよい。例えばテキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合には、テキスト画像の文字内座標ごとに、異なる表示色を遷移させていくことで、レインボー表示が可能になればよい。例えば１の文字内座標では、経過時間に応じて、表示色を赤色とした後に橙色から黄色とし、続いて緑色としてから水色とし、その後には青色とし、続いて青紫色から赤紫色とするように、複数の表示色を順次に変更すればよい。このときに、赤色は人間の目に強く印象を与える色であることや、青色の変化が暗くなってしまうことなどを考慮して、レインボー表示における各表示色に対応した輝度を調整し、各文字内座標における表示色を、赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更すればよい。赤紫の後には、再び赤に戻って表示色を変更すればよい。これにより、遊技者は、表示色の変化を滑らかに、かつ明確に認識することができる。こうして、テキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合のように、文字画像構成要素として特殊要素が設定された場合に、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示期間に対応したテキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像の文字内座標や表示時間の範囲において、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。なお、テキスト画像の文字内座標に応じて異なる表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、全体においてレインボー表示されてもよい。あるいは、全部の文字内座標について共通の表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、経過時間に応じてレインボー表示となるように変更されてもよい。このように、文字内座標と表示時間とのうち、いずれか一方の所定範囲にて、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示させてもよい。

【０２５３】

テキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素は、遊技者の特定動作が検出されたか否かに応じて、異なる構成要素に変更可能であってもよいし、異なる割合で複数の構成要素のいずれかに変更可能であってもよい。テキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素を変更可能にする遊技者の特定動作は、例えばＶコントローラとなるスティックコン

トローラ３１Ａの操作桿に対する押し操作や引き操作、その他、スティックコントローラ３１Ａの操作桿を傾倒操作する任意の動作であってもよいし、プッシュボタン３１ｂを押下操作する動作であってもよい。遊技者の動作を検出可能なものに限定されず、例えば検出対象における処理や制御の実行状態、検出対象の形状、模様、色彩の変化といった、検出対象における任意の変化や差異の検出結果に基づいて、テキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素を変更可能であってもよい。検出対象における動作や変化、差異などを検出可能な検出装置は、例えば赤外線センサや超音波センサ、ＣＣＤセンサ、ＣＭＯＳセンサのように、検出対象の状態を、機械的、電気的、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。あるいは、所定のカメラを用いて検出対象を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、検出対象の状態を検出できるようにしてもよい。カメラを用いて検出対象の状態を検出する一例として、携帯端末の画面表示状態を検出して、検出結果に基づいてテキスト画像の表示内容や表示態様を変更可能にしてもよい。

【０２５４】

テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出は、一部または全部の演出が、パチンコ遊技機１における設定値を示唆可能な設定示唆演出として実行されてもよい。例えばリーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、パチンコ遊技機１における設定値に応じて異なる割合で、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２が決定されてもよい。このような場合において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の決定割合は、設定値が１であれば３５／１００（＝３５％）であり、設定値が２であれば３０／１００（＝３０％）であり、設定値が３であれば２５／１００（＝２５％）であり、設定値が４であれば２０／１００（＝２０％）であり、設定値が５であれば１５／１００（＝１５％）であり、設定値が６であれば１０／１００（＝１０％）であるように、設定されてもよい。これに対応して、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の決定割合は、設定値が１であれば６５／１００（＝６５％）であり、設定値が２であれば７０／１００（＝７０％）であり、設定値が３であれば７５／１００（＝７５％）であり、設定値が４であれば８０／１００（＝８０％）であり、設定値が５であれば８５／１００（＝８５％）であり、設定値が６であれば９０／１００（＝９０％）であるように、設定されてもよい。こうした決定割合の設定によれば、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセスパターン９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２のいずれかに応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率を、パチンコ遊技機１における設定値に応じて異ならせている。例えばパチンコ遊技機１における設定値が１である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１に応じたテキスト画像表示による演出が実行されやすく、設定値が増加するに従って、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２に応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率が高くなる。したがって、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合に、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２に応じたテキスト画像表示による演出が実行されると、パチンコ遊技機１における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。

【０２５５】

その他、パチンコ遊技機１における設定値に応じて、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。例えば、特定設定値である場合には、特定設定値以外の設定値である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定値が特定設定値である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特定設定値である場合には所定割合で実行可能となり、特定設定値以外の設定値である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、設定値が特定設定値である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【０２５６】

特別期間であるか否かに応じて、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。例えば、特別期間である場合には、特別期間以外の期間である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別期間以外の期間である範囲では、特別期間である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別期間である場合には所定割合で実行可能となり、特別期間以外の期間である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別期間である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別期間以外の期間である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【０２５７】

特別期間であるか否かに限定されず、任意の特別条件が成立したか否かに応じて、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。例えば、特別条件が成立した場合には、特別条件が成立しない場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別条件が成立していない範囲では、特別条件が成立した範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別条件が成立した場合には所定割合で実行可能となり、特別条件が成立していない場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別条件が成立した範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別条件が成立していない範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。特別条件は、パチンコ遊技機１における遊技の進行または履歴あるいは遊技の判定や決定の結果に応じて成立可能な任意の条件であってもよいし、パチンコ遊技機１における演出の進行または履歴あるいは演出の判定や決定に応じて成立可能な任意の条件であってもよい。設定示唆演出に限定されず、任意の演出は、予め設定された条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行可能としたものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で演出態様が決定されるものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行タイミングが決定されるものであってもよい。また、任意の演出は、予め設定された制限条件が成立した範囲では、特定の演出が実行されないという限界としての制限が設けられてもよく、あるいは制限条件が成立していない範囲と比較して実行割合が低下し実行されにくいという限界としての制限が設けられてもよい。

【０２５８】

（特徴部９１ＡＫの課題解決手段および効果）

遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えばＳＰリーチＡやＳＰリーチＢのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００などの演出実行手段と、例えば記憶エリア９１ＡＫＭ１１など、動画像に関するデータを記憶する第１記憶領域と、例えば記憶エリア９１ＡＫＭ１３など、文字画像に関するデータを記憶する第２記憶領域と、第１記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ９１ＡＫ１４３、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４などの動画像制御手段と、第２記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ９１ＡＫ１４３、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６などの文字画像制御手段とを備え、第２記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第１構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第２構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、１の動画像に付加された文字画像の表示期間において、例えば図８－７に示すように、第１構成要素と第２構成要素とを変更可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２５９】

文字画像制御手段は、例えば図８－８に示すように、表示期間において、共通の第１構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御

が可能になる。
【０２６０】
文字画像制御手段は、例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図８－６に示すように、文字画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。
【０２６１】
文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第１構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図８－８に示すように、特定文字画像に関する第２構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。
【０２６２】
文字画像制御手段は、例えば図８－４に示すように、文字画像に関する第１構成要素と第２構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。
【０２６３】
第２記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。
【０２６４】
文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図８－８に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。
【０２６５】
文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。
【０２６６】
（特徴部９２ＡＫの課題解決手段および効果）
遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えばＳＰリーチＡやＳＰリーチＢのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００などの演出実行手段と、例えば記憶エリア９１ＡＫＭ１１など、動画像に関するデータを記憶する第１記憶領域と、例えば記憶エリア９１ＡＫＭ１３など、文字画像に関するデータを記憶する第２記憶領域と、第１記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ９１ＡＫ１４３、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４などの動画像制御手段と、第２記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ９１ＡＫ１４３、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６などの文字画像制御手段とを備え、第２記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第１構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第２構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、例えば動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像などの第１動画像と、第１動画像とは異なる、例えば動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像などの第２動画像とに対して、例えばテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２に応じたテキスト画像など、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である。これ

により、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６７】

文字画像制御手段は、例えば図８－８に示すように、１の動画像に付加された文字画像の表示期間において、共通の第１構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６８】

文字画像制御手段は、例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図８－６に示すように、文字画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６９】

文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第１構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図８－８に示すように、特定文字画像に関する第２構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７０】

文字画像制御手段は、例えば図８－４に示すように、文字画像に関する第１構成要素と第２構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７１】

第２記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７２】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図８－８に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７３】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７４】

（特徴部の関連付けに係る説明）

特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関する構成は、特徴部６０ＡＫに関する構成などの一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能であるとともに、１の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第１構成要素と第２構成要素とを変更可能であってもよいし、第１動画像と、第１動画像とは異なる第２動画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能であってもよい。

【０２７５】

（特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関する説明）

図９－１は、特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関し、画像表示装置５における画面表示の構成例０１ＡＫＰ０を示している。構成例０１ＡＫＰ０において、画像表示装置５の画面上に

は、アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１、第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１、第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２、小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１が設けられている。

【０２７６】

アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１では、実行中の可変表示に対応した演出画像の表示によるアクティブ表示が行われる。第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１では、第１保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２では、第２保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。このように、アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１、第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１、第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２では、可変表示に関する情報に基づいて特定表示となるアクティブ表示や保留表示が可能である。第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１における保留表示は「第１保留表示」とも称され、第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２における保留表示は「第２保留表示」とも称される。

【０２７７】

第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１は、例えば右端から順に保留番号の「１」、「２」、「３」、「４」と対応付けられた保留表示が可能であり、右詰めで第１保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２は、例えば左端から順に保留番号の「１」、「２」、「３」、「４」と対応付けられた保留表示が可能であり、左詰めで第２保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１では、第１特図ゲームの開始に対応して第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１にて消去（消化）された第１保留表示に応じたアクティブ表示が開始され、第２特図ゲームの開始に対応して第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２にて消去（消化）された第２保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１にて表示可能なアクティブ表示は、第１保留表示や第２保留表示と色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第１保留表示や第２保留表示と共通の演出画像が各保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第１保留表示や第２保留表示のときとは異なる表示態様に変化する場合があってもよい。また、アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１では、例えばアクティブ表示の下方に台座を示す演出画像が表示されることにより、アクティブ表示を第１保留表示や第２保留表示とは区別して認識可能にしてもよい。

【０２７８】

画像表示装置５の画面上における所定位置には、小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１が配置されている。小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒよりも小さく、例えば画像表示装置５の画面上における右側端部といった所定位置に設けられている。小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１では、特別図柄や飾り図柄の可変表示に対応して、小図柄の可変表示が実行される。小図柄を示す演出画像は、飾り図柄を示す演出画像である識別情報画像よりも縮小され、飾り図柄を示す識別情報画像のそれぞれと一部または全部が共通する態様で、可変表示を実行可能な縮小識別情報画像であればよい。例えば飾り図柄を示す識別情報画像が数字を示す部位とキャラクタを示す部位とを含んでいる場合に、小図柄を示す演出画像は、飾り図柄に含まれる数字を示す部位と同様の図柄番号に対応した数字を示す画像であり、キャラクタを示す部位を含んでいないため、飾り図柄を示す演出画像よりも簡素な態様により小図柄を表示可能であればよい。小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１では簡素な態様により小図柄を表示することにより、小図柄の表示内容や表示結果が遊技者に誤認されることを防止できればよい。画像表示装置５の画面上に設けられた小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１では、縮小識別情報となる小図柄の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄が導出される。小図柄を示す演出画像は、常時視認可能な位置に表示してもよい。

【０２７９】

図９－２は、エフェクト用描画コマンドの構成例を示している。この実施例では、複数の

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０１～０１ＡＫＧ０６が予め用意されている。コマンド０１ＡＫＧ０１は、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０２は、色情報を反転させるカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０３は、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０４は、モノクロ変換させるカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０５は、回転によるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０６は、画像位置のオフセット量を変更することが命令される描画コマンドである。

【０２８０】

エフェクト用描画コマンドは、１の描画コマンドとして用意されたものであってもよいし、ディスプレイリストとして用意されたものであってもよい。ディスプレイリストは、描画制御を行うコマンド群であり、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２に対する複数のコマンドを組み合わせたコマンド列として、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１により作成可能である。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、ディスプレイリストの記述順に描画処理を実行可能である。エフェクト用描画コマンドは、複数種類の画素間演算設定を行うコマンド群の組合せにより構成されてもよい。例えばカラーブレンドが命令される描画コマンドにおいて、適用するエフェクトに応じたパラメータを設定することにより、それぞれのエフェクト用描画コマンドとして機能できるものであってもよい。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２の内部レジスタには、ディスプレイリストに含まれる演算対象を指定する制御データやパラメータを指定する数値データ、その他のレジスタ値が格納され、実行コマンドに応じたレジスタ値が格納されることにより、ディスプレイリストに従った描画が開始される。

【０２８１】

コマンド０１ＡＫＧ０１に対応して、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対するバイリニア補間方式のテクスチャマッピングにより縮小画像を生成する。この縮小画像を生成するときには、サンプリング点グループが異なる複数の縮小画像を生成してもよい。こうして生成された複数の縮小画像を用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、合成された縮小画像を生成する。その後、合成された縮小画像の拡大処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８２】

コマンド０１ＡＫＧ０２に対応して、色情報を反転させるカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データにて示される各画素（１ピクセル）の色情報であるＲＧＢ値について、最大値（例えば２５５）との差分演算処理を実行する。例えば「赤」に対応するＲ値が「８０」である場合には、２５５－８０＝１７５が得られることで、色情報を反転させることができる。「緑」に対応するＧ値、「青」に対応するＢ値についても、同様の差分演算処理を実行することで、色情報を反転させた画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８３】

コマンド０１ＡＫＧ０３に対応して、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対するスケーリング処理により複数の拡大画像または縮小画像を生成する。このときには、画像の拡大率や縮小率といった倍率が異なる複数の拡大画像または縮小画像を生成する。例えば表示倍率１００％の画像に対し、表示倍率１０２％の画像、表示倍率１０４％の画像といった、２種類の拡大画像を生成する。こうして生成された複数の拡大画像または縮小画像と、オリジナルの画像データに対応する画像（原画像）とを用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８４】

コマンド０１ＡＫＧ０４に対応して、モノクロ変換させるカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データにて示される各画素（１ピクセル）の色情報であるＲＧＢ値について、画素ごとにモノクロ変換演算処理を実行する。モノクロ変換演算処理では、色調変換用の演算式にＲＧＢ値を代入することで、画像がモノクロ化するように色情報を変更することができる。このように、モノクロ変換演算処理を実行することで、モノクロ変換が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８５】

コマンド０１ＡＫＧ０５に対応して、回転によるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対する回転演算処理により複数の回転画像を生成する。このときには、画像の回転角度が異なる複数の回転画像を生成する。例えば回転角度０°の画像に対し、回転角度２°の画像、回転角度４°の画像といった、２種類の回転画像を生成する。こうして生成された複数の回転画像と、オリジナルの画像データに対応する画像（原画像）とを用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８６】

コマンド０１ＡＫＧ０６に対応して、画像位置のオフセット量を変更する場合には、例えば画像データに対する座標値変換処理により画像の位置情報を変更する。座標値変換処理は、パラメータとして設定されたオフセット量に応じて、例えばＵＶ座標値といった、画像を描画する場合の位置情報が変更する。ＵＶ座標値は、テクスチャをオブジェクトにマッピングする場合のテクスチャ座標属性値として与えられる。座標値変換処理を実行することで、テクスチャの配置が異なる画像となるように、画像データに対応する位置情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８７】

このように、エフェクト用描画コマンドは、コマンド０１ＡＫＧ０１～０１ＡＫＧ０５のように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。また、エフェクト用描画コマンドは、コマンド０１ＡＫＧ０６のように、画像データに対応する位置情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。その他、エフェクト用描画コマンドは、画像データに関する任意の属性情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。

【０２８８】

これらのエフェクト用描画コマンドとは異なり、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、通常表示用描画コマンドも生成可能である。通常表示用描画コマンドは、カラーブレンドによる合成処理などを実行しないことで、画像データに含まれる色情報などを変更せずに、画像データに対応する画像を描画する処理を実行させる。

【０２８９】

図９－３は、画像表示装置５の画面上に表示可能な各種の演出画像を含む画面表示の構成例を示している。画像表示装置５に表示される複数の演出画像は、複数の表示レイヤに分けて描画される。複数の表示レイヤは、演出画像の表示層として、予め異なる表示優先度が設定されている。図９－３に示す構成例では、複数の表示レイヤとして、レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５が設けられている。このうち、レイヤ０１ＡＫＬ１は、表示優先度が最も高い表示レイヤであり、小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１における小図柄を示す演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ０１ＡＫＬ２は、表示優先度がレイヤ０１ＡＫＬ１の次に高い表示レイヤであり、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を表示可能に描画する。また、レイヤ０１ＡＫＬ２は、アクティブ表示の下方に台座を示す演出画像を表示可能に描画してもよい。レイヤ０１ＡＫＬ３は、表示優先度がレイヤ０１ＡＫＬ２の次に高い表示レイヤであり、リーチ中チャンスアップとなるチャンスアップ演出に用いられる演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ０１ＡＫＬ４は、表示優先度がレイヤ０１ＡＫＬ３の次に高い表示レイヤであり、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エ

リア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄を示す演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ０１ＡＫＬ５は、表示優先度が最も低い表示レイヤであり、背景画像となる演出画像などを表示可能に描画する。

【０２９０】

複数の演出画像が配置される表示レイヤは、例えばディスプレイリストに含まれる表示優先度情報などにより指定される。ディスプレイリストでは、レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像が最初の描画対象に指定され、その後、レイヤ０１ＡＫＬ４、０１ＡＫＬ３、０１ＡＫＬ２、０１ＡＫＬ１の順に、各表示レイヤに配置される演出画像が描画対象に指定されてもよい。また、例えば各レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５に描画される演出画像の画像データには、それぞれの演出画像を重畳して描画するときに用いられる奥行き値となるＺ値が設定されてもよい。Ｚ値設定テーブルによるＺ値の設定により、各レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５に描画される演出画像のＺ値は、描画先のレイヤに応じて異なる値となればよい。例えばＺ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤは、Ｚ値として大きい値が割り当てられた表示レイヤよりも、Ｚ軸方向の手前側（前方側）に配置され、画像の表示優先度が高くなるようにすればよい。

【０２９１】

ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから読み出した画像データをＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７などに設けられたフレームバッファに書き込むときに、Ｚ値の比較演算を行うことで、表示優先度の判定を行えばよい。このときに、例えばＺ値が小さい値である演出画像の画像データは、Ｚ値が大きい値である演出画像の画像データよりも優先してフレームバッファに書き込まれる。これにより、Ｚ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Ｚ値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも表示優先度が高くなり、遊技者からみて手前側（前方側）に配置することができる。その一方で、Ｚ値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Ｚ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも表示優先度が低くなり、遊技者からみて奥側（後方側）に配置することができる。なお、Ｚ値と表示優先度との関係は、逆の関係であってもよく、Ｚ値として大きい値が割り当てられた表示レイヤは、Ｚ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤよりも、Ｚ軸方向の手前側（前方側）に配置され、画像の表示優先度が高くなるようにしてもよい。

【０２９２】

こうして、表示レイヤに応じた演出画像の描画処理を実行して、複数の演出画像を含んだ表示画像０１ＡＫＤ１が生成される。表示画像０１ＡＫＤ１は、表示優先度が異なる複数の表示レイヤとして、レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５に描画される画像を重畳可能に合成した後、画像表示装置５の画面上にて表示される。

【０２９３】

レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５のうち、レイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２は特別レイヤとなり、レイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５は特定レイヤとなる。特定レイヤに含まれるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特別レイヤに含まれるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２に描画される演出画像とは異なる描画処理により、演出画像を描画して表示可能である。

【０２９４】

図９－４は、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２が実行するエフェクト描画合成処理の一例を示すフローチャートである。エフェクト描画合成処理は、例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２の命令デコーダ９１ＡＫ１４１による命令コードの解読結果に基づいて、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送されたときに実行される。エフェクト描画合成処理が開始されると、エフェクト処理の対象となる画像データが読み出される（ステップ０１ＡＫＳ０１）。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから処理対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のワークエリアなどに格納して一時記憶させる。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定

された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のバッファエリアなどから処理対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のワークエリアなどに転送して記憶させればよい。エフェクト処理の対象となる画像データは、描画コマンドにより、複数の表示レイヤのうち、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のいずれかに描画される画像を示す画像データが指定される。

【０２９５】

その後、描画コマンドに応じて、エフェクト用カラーブレンドを実行する（ステップ０１ＡＫＳ０２）。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、例えばコマンド０１ＡＫＧ０１～０１ＡＫＧ０５のいずれかに応じたカラーブレンドを実行すればよい。コマンド０１ＡＫＧ０６の場合には、テクスチャマッピングにおける画像位置のオフセット量を変更する座標値変換処理が実行されてもよい。

【０２９６】

ステップ０１ＡＫＳ０２の次には、低優先度の表示レイヤに対応して、画像を合成して描画する（ステップ０１ＡＫＳ０３）。このときには、ステップ０１ＡＫＳ０２にてエフェクト用カラーブレンドを実行した画像について、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のスクリーン表示用となるフレームバッファに描画する。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。これにより、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することで、画像データの色情報などを変更した後に、スクリーン表示用として描画することができる。

【０２９７】

ステップ０１ＡＫＳ０３の後には、高優先度の表示レイヤに対応して、画像を合成して描画する（ステップ０１ＡＫＳ０４）。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから描画対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のスクリーン表示用となるフレームバッファに描画する。このフレームバッファには、ステップ０１ＡＫＳ０３により、既に低優先度の表示レイヤにおける画像が描画されている。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のバッファエリアなどから描画対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７にてスクリーン表示用となるフレームバッファに転送して記憶させればよい。このときには、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。ステップ０１ＡＫＳ０４にて描画対象となる画像データは、描画コマンドにより、複数の表示レイヤのうち、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２のいずれかに描画される画像を示す画像データが指定される。これにより、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することなく、画像データの色情報などが変更されずに、スクリーン表示用として描画することができる。

【０２９８】

このように、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に記憶された画像データを用いて、画像表示装置５の画面上に各種画像を表示するための描画処理を実行可能である。また、エフェクト描画合成処理を実行

することで、一方では、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のいずれかに描画される画像に関して、画像データに含まれる色情報を変更して描画することができ、他方では、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２のいずれかに描画される画像に関して、画像データに対応して描画することができる。

【０２９９】

エフェクト用描画コマンドを含まず通常表示用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送された場合に、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト描画合成処理とは異なる通常描画合成処理を実行可能である。通常描画合成処理において、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のバッファエリアなどから描画対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７にてスクリーン表示用となるフレームバッファに転送して記憶させればよい。このときには、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２および特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することなく、画像データの色情報などが変更されずに、スクリーン表示用として描画することができる。

【０３００】

図９－５は、エフェクト描画合成処理による画像処理の実行例を示している。この場合に、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストでは、エフェクト処理の対象となる画像データとして、特定レイヤに含まれるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のうち、レイヤ０１ＡＫＬ３に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０３、レイヤ０１ＡＫＬ４に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０４、レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０５が、それぞれ指定される。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト描画合成処理のステップ９１ＡＫＳ０１にて、これらの画像データを読み出すと、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のワークエリアなどに設けられたサブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に格納して一時記憶させる。これにより、図９－５（Ａ１）に示すように、レイヤ０１ＡＫＬ３に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０３と、レイヤ０１ＡＫＬ４に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０４と、レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０５は、サブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に記憶される。

【０３０１】

続いて、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト描画合成処理のステップ９１ＡＫＳ０２により、サブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に記憶されている画像データに対して、エフェクト用カラーブレンドを実行する。例えばエフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０４によりモノクロ変換させるカラーブレンドが指定された場合には、モノクロ変換演算処理を実行することで、画像データに含まれる色情報を変更する。これにより、レイヤ０１ＡＫＬ３に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０３は、図９－５（Ａ２）に示すようなモノクロ変換された画像データ０１ＡＫＤ１３となるように色情報が変更される。レイヤ０１ＡＫＬ４に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０４は、図９－５（Ａ２）に示すようなモノクロ変換された画像データ０１ＡＫＤ１４となるように色情報が変更される。レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０５は、図９－５（Ａ２）に示すようなモノクロ変換された画像データ０１ＡＫＤ１５となるように色情報が変更される。

【０３０２】

その後、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト描画合成処理のステップ９１ＡＫＳ０３により、低優先度の表示レイヤに対応した画像を合成する。例えば表示優先度が低い表示レ

イヤから順番に、サブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１から読み出した画像データを、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込んで記憶させる。このときには、表示優先度に応じて、画像データの上書きや隠面消去を実行すればよい。図９－５（Ａ２）に示すサブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５のうち、レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ１５を１番目に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込んで記憶させる。レイヤ０１ＡＫＬ４に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ１４を２番目に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ１５に重畳して書き込んで合成する。レイヤ０１ＡＫＬ３に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ１３を３番目に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ１４、０１ＡＫＤ１５に重畳して書き込んで合成する。

【０３０３】

そして、ＶＤＰ９１ＡＫＤ１３２は、エフェクト描画合成処理のステップ９１ＡＫＳ０４により、高優先度の表示レイヤに対応した画像を合成する。このときには、例えばディスプレイリストに含まれる描画コマンドにより、描画対象となる画像データとして、特別レイヤに含まれるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２のうち、レイヤ０１ＡＫＬ２に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０２が最初に指定され、レイヤ０１ＡＫＬ１に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０１が次に指定される。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、これらの画像データを読み出すごとに、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込んで記憶させる。すなわち、描画対象となる画像データ０１ＡＫＤ０１、０１ＡＫＤ０２のうち、レイヤ０１ＡＫＬ２に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０２を１番目に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５に重畳して書き込んで合成する。レイヤ０１ＡＫＬ１に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０１を最後に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ０２、０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５に重畳して書き込んで合成する。

【０３０４】

このように、サブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に一時記憶させた画像データ０１ＡＫＤ０３～０１ＡＫＤ０５は、エフェクト用カラーブレンドにより色情報を変更した画像データ０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５に変換され、変換後の画像データ０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５が表示優先度に応じた順番でメインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込まれる。その後、画像データ０１ＡＫＤ０１、０１ＡＫＤ０２は、エフェクト用カラーブレンドを実行しないことで色情報を変更せず、表示優先度に応じた順番でメインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込まれる。したがって、特定レイヤとなる０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、エフェクト用カラーブレンドといった特定描画処理により描画して、背景画像、飾り図柄を示す演出画像、リーチ中チャンスアップの演出画像といった、各種の演出用画像を表示可能である。これに対し、特別レイヤとなる０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、エフェクト用カラーブレンドを行わない通常描画処理により描画して、保留表示やアクティブ表示を示す演出画像、小図柄を示す演出画像といった、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能である。

【０３０５】

図９－６は、エフェクト描画合成処理の実行による画像表示例を示している。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送された場合に、エフェクト描画合成処理を実行することにより、画像データに含まれる色情報などを変更して描画した演出用画像を表示可能である。

【０３０６】

図９－６（Ａ）は、モノクロ変換の場合における画像表示例０１ＡＫＭ０１を示している。エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０４を含むディスプレイリストが転送された場合には、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５において、エフェクト用カラーブレンドのうちでモノクロ変換演算処理などにより描画した演出用画

像を表示可能である。モノクロ変換演算処理は、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画するための処理である。これにより、画像表示例０１ＡＫＭ０１の特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画するモノクロ変換演算処理などにより描画して、演出用画像を表示可能である。画像表示例０１ＡＫＭ０１の特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能である。

【０３０７】

図９－６（Ｂ）は、色情報反転の場合における画像表示例０１ＡＫＭ０２を示している。エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０２を含むディスプレイリストが転送された場合には、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５において、エフェクト用カラーブレンドのうちで差分演算処理などにより描画した演出用画像を表示可能である。差分演算処理は、画像データに含まれる色情報の値を、最大値との差分により反転するように変換して描画するための処理である。これにより、画像表示例０１ＡＫＭ０２の特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画する差分演算処理などにより描画して、演出用画像を表示可能である。画像表示例０１ＡＫＭ０２の特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報の値などを変換せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能である。

【０３０８】

その他、エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０１を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【０３０９】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０３を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【０３１０】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０５を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、回転によるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【０３１１】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０６を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、画像位置のオフセット量を変更する座標値変換処理により、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに対応する位置情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であれ

ばよい。
【０３１２】
これらのエフェクト用描画コマンドを用いることで、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像や、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出用画像を、特定レイヤにて表示することができる。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じて異なる画像処理を実行可能にすることで、色情報または位置情報を変更して描画することができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。
【０３１３】
図９－７（Ａ）は、リーチ演出内容に応じた大当り信頼度の設定例を示している。リーチ演出ごとの大当り信頼度は、それぞれのリーチ演出が実行された場合のうちで、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される場合の割合である。この設定例では、ＳＰリーチＡ１～Ａ３あるいはＳＰリーチＢといった、複数種類のスーパーリーチとなるリーチ演出に応じて、大当り信頼度が異なるように設定されている。例えば可変表示パターン決定テーブルにおいて、可変表示パターン決定用の乱数値と比較される決定値の割当てにより、複数種類のリーチ演出に応じて可変表示結果が「大当り」となる割合が異なるように設定されていればよい。
【０３１４】
ＳＰリーチＡ１～Ａ３は、ＳＰリーチＢよりも大当り信頼度が低いスーパーリーチのリーチ演出であり、「弱ＳＰリーチ」とも称される。ＳＰリーチＢは、ＳＰリーチＡ１～Ａ３よりも大当り信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出であり、「強ＳＰリーチ」とも称される。例えばＳＰリーチＡ１の大当り信頼度は２０％であり、ＳＰリーチＡ２の大当り信頼度は２５％であり、ＳＰリーチＡ３の大当り信頼度は３０％であり、ＳＰリーチＢの大当り信頼度は８０％である。したがって、ＳＰリーチＡ１のリーチ演出が実行された場合に可変表示結果が「大当り」になるのは、５回中の１回程度である。これに対し、ＳＰリーチＢのリーチ演出が実行された場合に可変表示結果が「大当り」になるのは、５回中の４回程度である。リーチ演出内容は、ＳＰリーチＡ１～Ａ３の場合に、一部が共通性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばＳＰリーチＡ１～Ａ３は、背景画像として、互いに共通の動画像が再生表示されてもよい。あるいは、ＳＰリーチＡ１～Ａ３は、共通のキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。リーチ演出内容は、ＳＰリーチＢの場合に、ＳＰリーチＡ１～Ａ３の場合との相違性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばＳＰリーチＢは、背景画像として、ＳＰリーチＡ１～Ａ３とは異なる動画像が再生表示されてもよい。あるいは、ＳＰリーチＢは、ＳＰリーチＡ１～Ａ３とは異なるキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。リーチ演出内容は、ＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかの場合に、他の場合との相違性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばＳＰリーチＡ１～Ａ３は、背景画像として、互いに異なる動画像が再生表示されてもよい。あるいは、ＳＰリーチＡ１～Ａ３は、互いに異なるキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。その他、相違性を認識できる演出態様は、画像表示装置５の画面上における任意の表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される任意の音声、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった発光部材を用いた任意の発光、演出用可動部材を用いた任意の動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せによるものであればよい。
【０３１５】
ＳＰリーチＡ１～Ａ３といった、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、エフェクト用描画コマンドに応じて描画した画像の表示による描画演出を実行する場合が含まれている。描画演出として、エフェクト用描画コマンドに応じて異なる描画処理により描画した画像を表示可能な複数種類の表示演出のうち、いずれかの表示演出を選択して実行可能であってもよい。描画演出として、エフェクト用描画コマンドに応じて描画した画像の表示は行われないが、エフェクト用描画コマンドとは異なる描画コマンドに応じて描画した画像を表示可能な表示演出を実行可能であってもよい。スーパーリーチとなる

リーチ演出が実行される場合には、特定の描画演出を実行せずに、通常表示用描画コマンドのみに応じて描画した画像の表示による演出を実行する場合が含まれていてもよい。

【０３１６】

図９－７（Ｂ）は、描画演出パターンに応じた描画演出内容の設定例を示している。この設定例では、複数の描画演出パターンとして、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１、０２ＡＫＡ０２、０２ＡＫＢ０１、０２ＡＫＢ０２、０２ＡＫＢ１１、０２ＡＫＢ１２が予め用意されている。これら複数の描画演出パターンに応じて、描画演出内容の一部または全部が異なっている。描画演出内容には、エフェクト表示による描画演出の有無や種類と、ストロボ表示による描画演出の有無とが含まれている。エフェクト表示やストロボ表示を含まない描画演出は、通常描画演出ともいう。エフェクト表示やストロボ表示による描画演出は、特定描画演出ともいう。

【０３１７】

エフェクト表示は、エフェクト用描画コマンドが生成されて転送された場合に、画像データに含まれる色情報を変更して描画する演出表示である。エフェクト表示の種類には、モノクロ変換エフェクトと、色情報反転エフェクトとが含まれている。モノクロ変換エフェクトは、エフェクト用描画コマンドのうちでコマンド０１ＡＫＧ０４を用いて、モノクロ変換が施された演出画像を描画して表示する。色情報反転エフェクトは、エフェクト用描画コマンドのうちでコマンド０２を用いて、色情報を反転させた演出画像を描画して表示する。このように、エフェクト表示は、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出画像を表示可能であればよい。なお、エフェクト表示は、例えばエフェクト用描画コマンドのうちでコマンド０１ＡＫＧ０６を用いて、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出画像を表示可能であってもよい。

【０３１８】

ストロボ表示は、所定数のフレームごとに、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色（例えば黒色または白色）の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示する演出表示である。ストロボ表示は、エフェクト用描画コマンドとは異なる描画コマンドが生成されて転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５に描画される画像に対して実行可能であればよい。これに対し、ストロボ表示は、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２にお描画される画像に対して実行されないようにしてもよい。このように、ストロボ表示は、特定レイヤに描画される画像の範囲で実行可能となる一方で、特別レイヤに描画される画像の範囲では実行されないという限界としての制限が設けられてもよい。ストロボ表示とともに、一時停止表示を行う場合があってもよい。一時停止表示は、所定数の連続するフレームにわたり同じ画像を継続して表示することで、画像の表示による演出の進行が一時停止した印象を与える演出表示である。なお、ストロボ表示が実行されない場合に、一時停止表示を行う場合があってもよい。

【０３１９】

図９－８は、描画演出パターンの決定例を示している。例えばステップＳ７６の演出制御プロセス処理では、ステップＳ１７１にて可変表示開始設定処理が実行されたときに、図９－８に示すような可変表示結果やリーチ演出内容に応じた割合で、複数の描画演出パターンのいずれかに決定できればよい。ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、スーパーリーチのリーチ演出に対応する可変表示パターンが指定された場合に、描画演出パターン決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示結果やリーチ演出内容に応じて、描画演出パターン決定テーブルを参照することで、描画演出パターンを決定すればよい。

【０３２０】

図９－８に示す決定例では、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかであれば、６０％（＝６０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０１に決定され、１０％（＝１０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０２に決定され、１０％（＝１０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ０１に決定され、５％（＝５／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ０２

に決定され、１０％（＝１０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ１１に決定され、５％＝（５／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に決定される。これに対し、可変表示結果が「大当り」である場合に、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかであれば、５％（＝５／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０１に決定され、１０％（＝１０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０２に決定され、１５％（＝１５／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ０１に決定され、２０％（＝２０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に決定され、２０％（＝２０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ１１に決定され、３０％（＝３０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に決定される。このような決定割合により、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１と、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外の描画演出パターンとでは、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【０３２１】

描画演出パターン０２ＡＫＡ０１は、エフェクト表示やストロボ表示による描画演出である特定描画演出を実行しないパターンである。これに対し、描画演出パターン０２ＡＫＡ０２、０２ＡＫＢ０１、０２ＡＫＢ０２、０２ＡＫＢ１１、０２ＡＫＢ１２は、エフェクト表示やストロボ表示の一方または双方による特定描画演出を実行するパターンである。そして、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合のうち、可変表示結果が「大当り」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外の描画演出パターンに決定される割合が高くなる。したがって、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合のうち、エフェクト表示やストロボ表示による描画演出である特定描画演出が実行された場合には、特定描画演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。また、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外の描画演出パターンは、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１よりも大当り遊技状態に制御される割合が高くなるように、決定割合が可変表示結果に応じて設定されている。

【０３２２】

リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合には、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１のみに決定可能であり、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外には決定されないように制限が設けられる。リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合には、ＳＰリーチＡ１～Ａ３である場合よりも大当り信頼度が高い「強ＳＰリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、遊技者は大当り信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出を視認することが困難になり、遊技興趣を低下させるおそれがある。そこで、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである範囲では、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。これにより、大当り信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出に対する遊技者の注目が妨げられることを防止して、遊技興趣を適切に向上させることができる。

【０３２３】

リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、可変表示結果に応じて異なる割合で、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１、０２ＡＫＡ０２、０２ＡＫＢ０１、０２ＡＫＢ０２、０２ＡＫＢ１１、０２ＡＫＢ１２のいずれかに決定可能である。リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、ＳＰリーチＢである場合よりも大当り信頼度が低い「弱ＳＰリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。こうして、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、特定描画演出が実行されることで、大当り遊技状態に制御される割合が高くなるので、大当り信頼度が低いスーパーリーチのリーチ演出であっても、特定描画演出の実行により遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を適切に向上させることができる。

【０３２４】
なお、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合にも、所定割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外に決定可能としてもよい。ただし、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合には、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３である場合よりも低い割合で、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外に決定可能とすればよい。このように、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである範囲では、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３である範囲よりも、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が低い割合で実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。
【０３２５】
図９－９（Ａ）は、スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示している。スーパーリーチの可変表示が実行される場合には、可変表示開始から可変表示終了までの期間を、演出実行期間Ｄ０～Ｄ４といった複数の演出実行期間に分けることができる。演出実行期間Ｄ０は、可変表示開始からリーチ成立後にリーチ演出の実行が開始されるまでの期間である。演出実行期間Ｄ１は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるリーチ演出実行期間が開始されてから、チャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行期間が開始されるまでの期間である。演出実行期間Ｄ２は、チャンスアップ演出実行期間が開始されてから、そのチャンスアップ演出実行期間が終了した後に、結果報知演出を実行可能な結果報知演出実行期間が開始されるまでの期間である。結果報知演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出において可変表示の表示結果と対応した演出結果を報知する演出であればよい。演出実行期間Ｄ３は、結果報知演出実行期間が開始されてから終了するまでの期間である。演出実行期間Ｄ４は、結果報知演出実行期間が終了してから可変表示終了までの期間である。
【０３２６】
図９－９（Ｂ）は、それぞれの演出実行期間における演出制御例０２ＡＫＣ０１を示している。複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち、チャンスアップ演出実行期間の開始から結果報知演出実行期間の開始までとなる演出実行期間Ｄ２では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外である場合に、特定描画演出ＳＰＥを実行可能になる。描画演出パターン０２ＡＫＡ０１である場合は、特定描画演出ＳＰＥを実行しないので、演出実行期間Ｄ２であっても特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。
【０３２７】
複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち、可変表示開始からスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの演出実行期間Ｄ０では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であるか描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外であるかにかかわらず、特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。例えば演出実行期間Ｄ０では、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、ＢＧＭや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤなどを用いた発光演出を実行可能であればよい。また、演出実行期間Ｄ０では、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される場合や、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて擬似連チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される場合に、ＢＧＭや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤなどを用いた発光演出を実行可能であってもよい。その他、演出実行期間Ｄ０の全体において、通常描画演出ＮＯＲが実行されるとともに、可変表示の実行中におけるＢＧＭや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤなどを用いた発光演出を実行可能であってもよい。
【０３２８】
可変表示の実行中にスーパーリーチのリーチ演出などが実行される演出実行期間Ｄ１～Ｄ４のうちでは、演出実行期間Ｄ０に続く演出実行期間Ｄ１において、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であるか描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外であるかにかかわらず、特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。こうした演出実行期間Ｄ１よりも後の演出実行期間Ｄ２では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１である場合に通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外である場合

に特定描画演出ＳＰＥを実行可能である。描画演出パターン０２ＡＫＡ０１による通常描画演出ＮＯＲでは、通常描画処理により描画した画像を表示可能である。描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外による特定描画演出ＳＰＥでは、例えば特定レイヤとなる０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、特定描画処理により描画した画像を表示可能である。なお、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外による特定描画演出ＳＰＥが実行される場合でも、例えば特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３２９】

演出実行期間Ｄ２よりも後の演出実行期間Ｄ３や演出実行期間Ｄ４では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であるか描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外であるかにかかわらず、特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。なお、演出実行期間Ｄ３では、演出実行期間Ｄ２と同様に、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１である場合に通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外である場合に特定描画演出ＳＰＥを実行可能であってもよい。演出実行期間Ｄ３にて特定描画演出ＳＰＥを実行可能とした場合には、可変表示結果となる確定飾り図柄などを確定報知するための演出実行期間Ｄ４にて、特定描画演出ＳＰＥの実行を通常描画演出ＮＯＲの実行へと戻すようにすればよい。また、複数の演出実行期間Ｄ１～Ｄ４の全部において、特定描画演出ＳＰＥを実行可能にしてもよい。スーパーリーチのリーチ演出が実行される可変表示よりも前に、始動入賞時の判定結果として、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるとの判定結果に基づいて、特定描画演出ＳＰＥの実行を開始できるようにしてもよい。こうした演出実行期間Ｄ２以外の期間で特定描画演出ＳＰＥを実行可能となる場合でも、演出実行期間Ｄ２にて特定描画演出ＳＰＥを実行する場合と同様に、例えば特定レイヤとなる０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、特定描画処理により描画した画像を表示可能であり、例えば特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３３０】

複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち、演出実行期間Ｄ０以外の期間でも、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合には、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった発光部材を用いた発光演出を実行可能である。これに対し、演出実行期間Ｄ２などにて特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光演出が実行されないように制御される。例えば特定描画演出ＳＰＥが実行されるときには、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった発光部材を消灯状態とすることで、発光演出が実行されないようにすればよい。このように、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出ＮＯＲが実行される場合には、遊技効果ランプ９などの発光部材による発光演出を実行可能である。その一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、遊技効果ランプ９などの発光部材による発光演出を実行しない。したがって、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出ＮＯＲが実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行可能にする一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光演出を実行しないようにすることで、特定描画処理により描画した画像を遊技者が容易に認識することができる適切な画像表示により、遊技興趣を向上させることができる。

【０３３１】

なお、演出実行期間Ｄ２などにて特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光部材の発光による発光演出を実行しないという制限が設けられるものに限定されず、例えば通常描画演出ＮＯＲが実行される場合よりも発光演出の演出量を減少させるといった、発光演出の演出態様に制限が設けられてもよい。特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合よりも、発光演出における発光部材の発光量（輝度）を低下させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。あるいは、特

定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合よりも、発光演出において発光可能な発光部材の個数を減少させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。あるいは、特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、通常描画処理ＮＯＲが実行される場合よりも、発光演出において使用する発光色を減少（例えば単色発光など）させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。

【０３３２】

図９－１０～図９－１３は、リーチ演出や描画演出の実行例を示している。図９－１０は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合のうち、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１に決定された場合の演出実行例を示している。図９－１１は、描画演出パターン０２ＡＫＡ０２に決定された場合の演出実行期間Ｄ２における演出実行例を示している。図９－１２は、描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に決定された場合の演出実行期間Ｄ２における演出実行例を示している。図９－１３は、描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に決定された場合の演出実行期間Ｄ２における演出実行例を示している。

【０３３３】

図９－１０（Ａ）は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる場合の演出実行例０２ＡＫＭ０１を示している。このときには、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて、「７」の数字に対応する共通の飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによりリーチ成立となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される。演出実行例０２ＡＫＭ０１の場合には、演出実行期間Ｄ０であることに対応して、適宜、発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲを実行可能である。例えばリーチ成立からスーパーリーチに発展するまでのＢＧＭや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった発光部材を用いた発光演出を実行可能であればよい。

【０３３４】

図９－１０（Ｂ）は、演出実行期間Ｄ１の開始に対応して、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる場合の演出実行例０２ＡＫＭ０２を示している。図９－１０（Ｃ）および図９－１０（Ｄ）は、演出実行期間Ｄ１においてスーパーリーチのリーチ演出が進行するときの演出実行例０２ＡＫＭ０３、０２ＡＫＭ０４を示している。演出実行例０２ＡＫＭ０２～０２ＡＫＭ０４の場合には、演出実行期間Ｄ１であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、特定描画演出ＳＰＥを実行しない。

【０３３５】

図９－１０（Ｅ）は、演出実行期間Ｄ２においてリーチ中チャンスアップ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ０５を示している。図９－１０（Ｆ）は、演出実行期間Ｄ２におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ０６を示している。演出実行例０２ＡＫＭ０５、０２ＡＫＭ０６の場合には、演出実行期間Ｄ２であることに対応して、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１による発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲが実行される。このときには、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であることから、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥを実行しない。

【０３３６】

図９－１０（Ｇ）は、演出実行期間Ｄ３において結果報知演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ０７を示している。このときには、スーパーリーチのリーチ演出として、可変表示結果に応じて演出内容が異なるリーチ演出が実行され、また、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、確定飾り図柄が揺れ表示などにより仮停止表示される。演出実行例０２ＡＫＭ０７の場合には、演出実行期間Ｄ３であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、特定描画演出ＳＰＥを実行しない。

【０３３７】

図９－１０（Ｈ）は、演出実行期間Ｄ４において可変表示結果の確定報知が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ０８を示している。このときには、スーパーリーチのリーチ演出が終了することに伴い、確定飾り図柄が完全停止表示により停止表示される。演出実行

例０２ＡＫＭ０８の場合には、演出実行期間Ｄ４であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、特定描画演出ＳＰＥを実行しない。

【０３３８】

図９－１１（Ａ）は、演出実行期間Ｄ２の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときの演出実行例０２ＡＫＭ１１を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０５における演出表示と同様であればよい。ただし、描画演出パターン０２ＡＫＡ０２であることに対応して、一時停止表示が開始されてもよい。例えば、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて描画した画像は、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７に設けられたコピー領域に複写して、再利用可能に記憶させればよい。また、ストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥが実行されることに対応して、発光演出を実行しないように制御される。

【０３３９】

図９－１１（Ｂ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１１に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例０２ＡＫＭ１２を示している。演出実行例０２ＡＫＭ１２の場合には、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３４０】

図９－１１（Ｃ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１２に続いて、ストロボ表示中に一時停止表示となる演出表示を実行する場合の演出実行例０２ＡＫＭ１３を示している。演出実行例０２ＡＫＭ１３の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ１１にて開始された一時停止表示を繰り返すことで、ストロボ表示中に一時停止表示を実行できればよい。例えば、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～レイヤ０１ＡＫＬ５では、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のコピー領域から読み出した画像を描画することで、演出実行例０２ＡＫＭ１１と同様の画像一時停止してを繰り返し表示すればよい。

【０３４１】

図９－１１（Ｄ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１３に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１２と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１４を示している。図９－１１（Ｅ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１４に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１１、０２ＡＫＭ１３と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１５を示している。図９－１１（Ｆ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１５に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１２、０２ＡＫＭ１４と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１６を示している。図９－１１（Ｇ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１６に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１１、０２ＡＫＭ１３、０２ＡＫＭ１５と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１７を示している。図９－１１（Ｈ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１７に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１２、０２ＡＫＭ１４、０２ＡＫＭ１６と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１８を示している。このように、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、一時停止表示を行うことができる。演出実行例０２ＡＫＭ１８のストロボ表示が終了した後には、通常描画演出ＮＯＲの実行に戻るとともに、発光演出を実行するように制御される。

【０３４２】

このようなストロボ表示は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からＶＤＰ９１ＡＫ１３２へと転送された描画コマンドに応じて、画像データとは異なる設定による画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、描画コマンドに応じてストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥを実行可能にすることで、通常描画演出ＮＯＲとは遊技者に異なる印象を与えることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【０３４３】
図９－１２（Ａ）は、演出実行期間Ｄ２の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに、描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に応じたモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行例０２ＡＫＭ２１を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０５における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理となるモノクロ変換演算処理などにより描画した画像が表示される点で相違している。
【０３４４】
図９－１２（Ｂ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２１に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例０２ＡＫＭ２２を示している。演出実行例０２ＡＫＭ２２の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ１２などと同様に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。
【０３４５】
図９－１２（Ｃ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２２に続いて、リーチ中チャンスアップ演出の実行中に、描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に応じたモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行例０２ＡＫＭ２３を示している。演出実行例０２ＡＫＭ２３の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ２１にて開始されたリーチ中チャンスアップ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のチャンスアップ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよい。あるいは、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥでは、ストロボ表示が実行される場合でも、演出実行例０２ＡＫＭ０５の場合と同様に、経過時間に従って読み出した画像データを用いて描画した画像を表示することにより、チャンスアップ演出の一時停止表示を実行しないようにしてもよい。
【０３４６】
図９－１２（Ｄ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２３に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ２２と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ２４を示している。図９－１２（Ｅ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２４に続いて、演出実行期間Ｄ２におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ２５を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０６における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理となるモノクロ変換演算処理などにより描画した画像が表示される点で相違している。
【０３４７】
図９－１２（Ｆ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２５に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ２２、０２ＡＫＭ２４と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ２６を示している。図９－１２（Ｇ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２６に続いて、演出実行期間Ｄ２における演出実行例０２ＡＫＭ２５より後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ２７を示している。演出実行例０２ＡＫＭ２７の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ２５にて実行されたリーチ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のリーチ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよいし、色情報変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥとして一時停止表示を実行しないようにしてもよい。図９－１２（Ｈ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２７に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ２２、０２ＡＫＭ２４、０２ＡＫＭ２６と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ２８を示している。このように、画像データを用いたモノクロ変換演算処理などにより色情報の色数を少なくして描画したモノクロ変換による画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥを実行することができる。
【０３４８】
モノクロ変換エフェクトとなるエフェクト表示は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からＶＤＰ９１ＡＫ１３２へと転送されたエフェクト用描画コマンドに応じて、画像データに含まれる色

情報よりも色数を少なくして描画した画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じてモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥを実行可能にすることで、通常描画演出ＮＯＲとは遊技者に与える印象を異ならせることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。また、モノクロ変換エフェクトとなるエフェクト表示と、ストロボ表示とを組み合わせることにより、表示画像の色変化を遊技者が容易に認識可能となり、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、表示演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０３４９】

図９－１３（Ａ）は、演出実行期間Ｄ２の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに、描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に応じた色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行例０２ＡＫＭ３１を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０５における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理となる差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した画像が表示される点で相違している。

【０３５０】

図９－１３（Ｂ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３１に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例０２ＡＫＭ３２を示している 。演出実行例０２ＡＫＭ３２の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ１２、０２ＡＫＭ２２などと同様に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３５１】

図９－１３（Ｃ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３２に続いて、リーチ中チャンスアップ演出の実行中に、描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に応じた色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行例０２ＡＫＭ３３を示している。演出実行例０２ＡＫＭ３３の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ３１にて開始されたリーチ中チャンスアップ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のチャンスアップ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよい。あるいは、色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥでは、ストロボ表示が実行される場合でも、演出実行例０２ＡＫＭ０５の場合と同様に、経過時間に従って読み出した画像データを用いて描画した画像を表示することにより、チャンスアップ演出の一時停止表示を実行しないようにしてもよい。

【０３５２】

図９－１３（Ｄ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３３に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ３２と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ３４を示している。図９－１３（Ｅ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３４に続いて、演出実行期間Ｄ２におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ３５を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０６における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理となる差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した画像が表示される点で相違している。

【０３５３】

図９－１３（Ｆ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３５に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ３２、０２ＡＫＭ０３４と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ３６を示している。図９－１３（Ｇ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３６に続いて、演出実行期間Ｄ２における演出実行例０２ＡＫＭ３５より後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ３７を示している。演出実行例０２ＡＫＭ３７の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ３５にて実行されたリーチ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のリーチ演出として一時停止表示を実行できるようにしてもよいし、色情報変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥとして一時停止表示を実行しないようにしてもよい。図９－１３（

Ｈ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３７に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ３２、０２ＡＫＭ３４、０２ＡＫＭ３６と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ３８を示している。このように、画像データを用いた差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した色情報反転による画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥを実行することができる。

【０３５４】

色情報反転エフェクトとなるエフェクト表示は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からＶＤＰ９１ＡＫ１３２へと転送されたエフェクト用描画コマンドに応じて、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画した画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じて色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥを実行可能にすることで、通常描画演出ＮＯＲとは遊技者に与える印象を異ならせることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。また、色情報反転エフェクトとなるエフェクト表示と、ストロボ表示とを組み合わせることにより、表示画像の色変化を遊技者が容易に認識可能となり、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、表示演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０３５５】

エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥを実行することで、通常描画演出ＮＯＲにはない表示演出の違和感を遊技者に与えることができる。リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、ＳＰリーチＢである場合よりも大当り信頼度が低い「弱ＳＰリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される一方で、通常描画演出ＮＯＲにはない表示演出の違和感を与える特定描画演出ＳＰＥを実行可能である。そして、特定描画演出ＳＰＥが実行された場合には、大当り遊技状態に制御される割合が高くなるので、遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を適切に向上させることができる。

【０３５６】

特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関する発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機１は、特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関する全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【０３５７】

ストロボ表示は、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより実行するものとして説明した。このようなストロボ表示において、単一色の画像について一部または全部を、予め用意された特定画像に差し替えて表示する場合があってもよい。例えば特定画像として、キャラクタ画像となる演出画像を差し込んで表示する場合には、単一色の画像を繰り返して表示する場合よりも、可変表示の表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなるように、描画演出パターンの描画演出内容や決定割合が設定されてもよい。

【０３５８】

特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光部材を用いた発光演出が実行されないものとして説明した。このような発光部材を用いた発光演出には、導光板の表示部を発光させることによる発光表示演出が含まれてもよい。例えば画像表示装置５の表示画面における一部または全部よりも手前側（前方側）に、光透過性を有する透明導光部材としての導光板を設ける。また、導光板の近傍には導光板ＬＥＤといった発光部材を設け、発光部材からの光が導光板の端面を介して導入され、導光板の内部にて予め形成された反射部により反射されることで、所定の絵柄などを表示させる発光表示演出が実行されるものであってもよい。そして、描画演出パターンなどに対応して、通常描画演出ＮＯＲが実行される演出実行期間では、発光表示演出パターンの決定結果などに基づいて、発光表示演出を実

行可能であればよい。これに対し、描画演出パターンなどに対応して、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間では、発光表示演出を実行しないように制御すればよい。

【０３５９】

また、このような発光部材を用いた発光演出には、プッシュボタン３１Ｂの内部に装着されたボタン発光部を発光させることによるボタン発光演出が含まれてもよい。この場合には、描画演出パターンなどに対応して、通常描画演出ＮＯＲが実行される演出実行期間では、ボタン発光演出パターンの決定結果などに基づいて、ボタン発光演出を実行可能であればよい。これに対し、描画演出パターンなどに対応して、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間では、ボタン発光演出を実行しないように制御すればよい。

【０３６０】

複数の表示レイヤが設けられる場合に、各表示レイヤを特別レイヤとするか特定レイヤとするかの設定は、パチンコ遊技機１の仕様などに基づいて任意に変更可能である。例えば保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を表示可能に描画するレイヤ０１ＡＫＬ２は、特別レイヤではなく特定レイヤに含まれてもよい。レイヤ０１ＡＫＬ２が特定レイヤに含まれる設定では、特定描画演出ＳＰＥが実行された場合に、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像は、特定描画処理により描画して表示されることで、色情報などが変更されてもよい。そして、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を色数の少ないモノクロ画像に変更して表示可能であればよい。このような保留表示やアクティブ表示のモノクロ表示を可能にする一方で、保留表示やアクティブ表示といった、可変表示に関する特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能である場合に、特定描画演出ＳＰＥの実行中に変化演出を実行した場合には、特定表示の表示色を変化させたときに特定描画演出ＳＰＥの実行を終了して、通常描画演出ＮＯＲの実行を開始または再開してもよい。特定表示の表示色は、大当り遊技状態に制御される期待度に応じて異なっていればよい。変化演出には、特定表示の表示色を変化させる成功パターンと、特定表示の表示色を変化させない失敗パターンとがある場合に、特定描画演出ＳＰＥの実行中に成功パターンの変化演出が実行され、特定表示の表示色が特定色に変化したときに特定描画演出ＳＰＥの実行を終了して、通常描画演出ＮＯＲの実行を開始または再開してもよい。保留表示が表示されたタイミングで特定描画演出ＳＰＥの実行を開始し、その保留表示に対応する可変表示とアクティブ表示が行われた後、成功パターンの変化演出が実行され、アクティブ表示の表示色が特定色に変化したときに特定描画演出ＳＰＥの実行を終了して、通常描画演出ＮＯＲの実行を開始または再開してもよい。

【０３６１】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、遊技球の発射方向を示す演出画像などを表示可能に描画する方向表示レイヤが含まれてもよい。例えば方向表示レイヤでは、左打ち演出や右打ち演出となる操作促進演出として、発射促進演出が実行される場合に、遊技球を左側遊技領域または右側遊技領域に向けて発射するよう促す演出画像を描画して表示可能であればよい。パチンコ遊技機１では、遊技媒体として、遊技球を発射することにより遊技が可能であり、遊技球が流下可能な移動経路として、第１経路と第２経路とが設けられている。第１経路は遊技領域において右側遊技領域となる右打ち経路であり、第２経路は遊技領域において左側遊技領域となる左打ち領域であればよい。そして、第１経路に遊技球を流下させることが有利な第１状態であるときに、第１経路に向けた遊技媒体の発射を促す第１促進画像を、方向表示レイヤに描画して表示可能であればよい。また、第２経路に遊技球を流下させることが有利な第２状態であるときに、予め定めた条件成立に基づいて、第２経路に向けた遊技媒体の発射を促す第２促進画像を、方向表示レイヤに描画して表示可能であってもよい。このように、方向表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、方向表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。したがって、遊技球を左側遊技領域または右側遊技領域に向けて発射するよう促す演出画像は、遊技に関連する所定画像として、通常描画処理

により特別レイヤにて描画して表示可能であればよい。遊技媒体の発射を促す画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により描画して表示可能であることにより、遊技媒体の発射を促す画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【０３６２】

操作促進演出として、音量、画面輝度、発光量の一部または全部といった、演出出力量を変更可能に示す演出画像を描画して表示可能であってもよい。特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、このような操作促進演出における演出画像などを表示可能に描画する操作表示レイヤが含まれてもよい。

【０３６３】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、パチンコ遊技機１における異常の発生を報知する警告画像などを表示可能に描画する警告表示レイヤが含まれてもよい。例えば警告表示レイヤでは、パチンコ遊技機１において主基板１１に接続されている磁気センサ、電波センサ、振動センサ、扉開放センサ、大入賞口扉センサ、満タンセンサ、球切れセンサといった、各種センサによる検出状態や、払出基板の状態、始動口スイッチ、カウントスイッチによる遊技球の検知状態などに基づいて、各種エラーが発生したと判定された場合に、発生したエラーに応じた警告画像を描画して表示可能であればよい。警告表示レイヤは、複数の表示レイヤのうちで表示優先度が最も高い表示レイヤに設定されてもよい。このように、警告表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、警告表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。したがって、異常の発生を報知する警告画像は、遊技に関連する所定画像として、通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であればよい。異常の発生を報知する警告画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により描画して表示可能であることにより、異常の発生を報知する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。異常の発生を報知する場合には、たとえ発光演出が実行されない特定描画演出ＳＰＥの実行中であっても、発光部材を発光させることによる異常時発光報知を実行してもよい。このように、異常の発生に関する報知は、他の演出よりも高い優先度で実行されてもよい。

【０３６４】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、設定示唆演出における演出画像を表示可能に描画する示唆表示レイヤが含まれてもよい。例えば示唆表示レイヤでは、パチンコ遊技機１における設定値に応じて、異なる割合で決定された設定示唆画像を描画して表示可能であればよい。パチンコ遊技機１では、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の設定値に設定可能であり、設定値の設定に関する示唆として、設定値に応じて実行有無や演出態様の決定割合が異なる設定示唆演出を実行可能であればよい。例えば設定値に応じて異なる割合で、複数の設定示唆画像のうちいずれかを選択し、選択された設定示唆画像を示唆表示レイヤに描画して表示可能であってもよい。このように、示唆表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、示唆表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。パチンコ遊技機１における設定値を示唆する画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であることにより、遊技者にとっての有利度が異なる設定値を示唆する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。あるいは、示唆表示レイヤは、特別レイヤではなく特定レイヤに含まれてもよい。このように、示唆表示レイヤが特定レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特別レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、示唆表示レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。パチンコ遊技機１における設定値を示唆する画像を特定描画処理により特定レイヤにて描画して表示可能であることにより、遊技者にとっての有利度が

異なる設定値を示唆する画像の表示を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。
【０３６５】
パチンコ遊技機１が有する特徴の少なくとも一部は、パチンコ遊技機１に限らずスロットマシンなどにも適用できる。このスロットマシンに適用する例として、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（ＡＴともいう）に制御可能である場合に、ナビ報知として、画像表示装置の画面上に停止順を識別可能に報知する演出画像が表示されてもよい。この場合に、特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、ナビ報知に用いられる演出画像を表示可能に描画する報知表示レイヤが含まれていてもよい。例えば報知表示レイヤでは、左中右の各リールによる可変表示を停止させる順番を報知する場合に、ストップスイッチによる停止操作の順番を示す停止順画像を報知表示レイヤに描画して表示可能であればよい。このように、報知表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、報知表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。スロットマシンにおける可変表示を停止させる場合の操作態様を報知する画像を、特定描画処理ではなく通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であることにより、操作態様を報知する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。
【０３６６】
（特徴部０１ＡＫの課題解決手段および効果）
本実施の形態には、以下に示す発明が含まれている。つまり、パチンコ遊技機等の遊技を実行可能な遊技機において、例えば、特開２０１８－１７１１２９号公報等に記載されたもののように、パチンコ遊技機等の遊技機において、ディスプレイリストの指示により演出画像を傾斜変形して表示可能とする技術や、特開２０１２－２９９４７号公報等に記載されたもののように、反転画像を用いて生成した変形画像を複数配置した処理画像を描画する遊技機の技術も提案されていた。上記特許公報に記載の遊技機では、画像の全体が変更されてしまうことにより、重要な画像の視認性が低下するおそれがあった。そこで、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させる遊技機を提供することを目的として、
特徴部０１ＡＫに関する遊技機は、遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７など、画像データを記憶する記憶手段と、画像データを用いた描画処理を実行可能な、例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２などの画像処理手段とを備え、画像処理手段は、画像データに対応して描画する、例えば通常表示用描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理と、少なくとも画像データに含まれる色情報を変更して描画する、例えばエフェクト用描画コマンドに応じた描画処理などの特定描画処理とを実行可能であり、例えばレイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５など、優先度が異なる複数のレイヤそれぞれにおける画像を表示可能であり、複数のレイヤは、例えばレイヤＡＫＬ０３～ＡＫＬ０５などの特定レイヤと、該特定レイヤよりも優先度が高い、例えばレイヤＡＫＬ０１、ＡＫＬ０２などの特別レイヤとを含み、例えばステップ０１ＡＫＳ０１～０１ＡＫＳ０３により、特定レイヤでは、特定描画処理により描画して、演出用画像を表示可能であり、例えばステップ０１ＡＫＳ０４により、特別レイヤでは、通常描画処理により描画して、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能である。これにより、データ容量の増大を防止するとともに、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。
【０３６７】
特定描画処理は、例えばモノクロ変換などのように、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画（例えばモノクロ変換など）してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３６８】
特定描画処理は、例えば色情報反転などのように、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画（例えば色情報反転など）してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。
【０３６９】
例えば演出制御例０２ＡＫＣ０１のように、例えば演出実行期間Ｄ１などの特定描画処理を実行しない第１期間（例えば演出実行期間Ｄ１など）と、例えば演出実行期間Ｄ２などの特定描画処理を実行する第２期間（例えば演出実行期間Ｄ２など）とを含む複数の期間のうち、第１期間では発光手段を発光させることが可能であり、第２期間では発光手段を発光させないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。
【０３７０】
あるいは、例えば演出実行期間Ｄ１などの特定描画処理を実行しない第１期間（例えば演出実行期間Ｄ１など）と、例えば演出実行期間Ｄ２などの特定描画処理を実行する第２期間（例えば演出実行期間Ｄ２など）とを含む複数の期間のうち、第１期間では発光手段を通常態様で発光させることが可能であり、第２期間では発光手段の発光を通常態様よりも制限してもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。
【０３７１】
遊技者にとっての有利度が異なる、例えば１から６までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば１から６までの値など）に設定可能な、例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３などの設定手段（例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３など）を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出などの設定示唆演出（例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出など）を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。
【０３７２】
遊技者にとっての有利度が異なる、例えば１から６までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば１から６までの値など）に設定可能な、例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３など設定手段（例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３など）を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出などの設定示唆演出（例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出など）を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。
【０３７３】
例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０２による特定描画演出など、画像を一時停止して表示させる特定演出（例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０２による特定描画演出など）を実行可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。
【０３７４】
例えば演出実行例０２ＡＫＭ２１～０２ＡＫＭ２８のように、特定レイヤでは、画像データを用いて描画した画像と単色画像とを交互に表示可能（例えば演出実行例０２ＡＫＭ２１～０２ＡＫＭ２８を参照）であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。
【０３７５】
例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄

の可変表示（例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄の可変表示など）などのように、識別情報画像の可変表示と、例えば小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１における小図柄の可変表示などのように、識別情報画像よりも縮小された態様による縮小識別情報画像の可変表示（例えば小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１における小図柄の可変表示など）とを実行可能であり、例えば図９－５に示すように、識別情報画像は特定描画処理により描画して表示可能であり、縮小識別情報画像は通常描画処理により描画して表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７６】

（特徴部０２ＡＫの課題解決手段および効果）

特徴部０２ＡＫに関する遊技機は、遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７など、画像データを記憶する記憶手段と、画像データを用いた描画処理を実行可能な、例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２などの画像処理手段とを備え、例えば大当り遊技状態などの遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する、例えばスーパーリーチのリーチ演出などの特定演出を、可変表示中に実行可能であり、特定演出の演出パターンは、有利状態に制御される割合が異なる、例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０１などの第１パターンと、例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０２などの第２パターンとを含み、 特定演出が実行される演出期間のうち、少なくとも、例えば演出実行期間Ｄ１などの第１期間では、第１パターンと第２パターンのいずれであるかにかかわらず、例えば通常描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、 特定演出が実行される演出期間のうち、第１期間よりも後の、例えば演出実行期間Ｄ２などの第２期間では、第１パターンである場合に通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、第２パターンである場合に、例えば特定描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの特定描画処理により描画した画像を表示可能である。これにより、データ容量の増大を防止するとともに、多様な表示による演出を実行可能にしつつ、遊技者の期待感を適切に高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７７】

特定描画処理は、例えばモノクロ変換などのように、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７８】

特定描画処理は、例えば色情報反転などのように、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７９】

例えば演出制御例０２ＡＫＣ０１のように、特定演出において通常描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光手段による発光演出を実行可能であり、特定演出において特定描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光演出を実行しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８０】

あるいは、特定演出において通常描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光手段による発光演出を通常態様で実行可能であり、特定演出において特定描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光演出を通常態様よりも制限してもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８１】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば１から６までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３などの設定手段を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演

出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出などの設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８２】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば１から６までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３など設定手段を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出などの設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８３】

第２期間では、例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０２による特定描画演出などのように、第２パターンである場合に画像を一時停止して表示させる演出を実行可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８４】

第２期間では、例えば演出実行例０２ＡＫＭ２１～０２ＡＫＭ２８などのように、第２パターンである場合に画像データを用いて描画した画像と単色画像とを交互に表示可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８５】

例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄の可変表示などのように、識別情報画像の可変表示と、例えば小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１における小図柄の可変表示などのように、識別情報画像よりも縮小された態様による縮小識別情報画像の可変表示とを実行可能であり、例えば図９－５に示すように、識別情報画像は特定描画処理により描画して表示可能であり、縮小識別情報画像は通常描画処理により描画して表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８６】

特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関する構成は、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関する構成や、特徴部６０ＡＫに関する構成などのうち、一部または全部の構成と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能である構成、１の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第１構成要素と第２構成要素とを変更可能である構成、または、第１動画像と、第１動画像とは異なる第２動画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である構成において、特定レイヤでは、特定描画処理により描画して、演出用画像を表示可能であり、特定レイヤよりも優先度が高い特別レイヤでは、通常描画処理により描画して、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能であってもよいし、第１期間よりも後の第２期間では、第１パターンである場合に通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、第１パターンとは有利状態に制御される割合が異なる第２パターンである場合に特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。

【０３８７】

（特徴部７５ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部７５ＳＧのパチンコ遊技機７５ＳＧ００１について、図１０－１～図１０－２６に基づいて説明する。図１０－１は、特徴部７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。図１０－２は、特徴部７５ＳＧとしての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１０－３は、特徴部７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。図１０－４は、図１０－３のＡ

－Ａ断面図である。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７５ＳＧ００１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７５ＳＧ００１の前方に位置する遊技者からみて上下左右の方向を基準として説明する。また、前記実施の形態と同様の部位に関しては、同じ符号を付すことで詳細な説明は省略する。

【０３８８】

図１０－１～図１０－４に示すように、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１は、遊技盤面を構成する遊技盤２（ゲージ盤２とも言う）と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠３（台枠３とも言う）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を通して遊技領域Ｙを透視できるようになっている。

【０３８９】

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（透明な）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）、ガイドレール２１１、外レール飾り２１２等が設けられた盤面板２００と、該盤面板２００の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材２０１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２１１等が設けられた盤面板にて構成されていてもよい。

【０３９０】

遊技盤２の盤面板２００及びスペーサ部材２０１には開口２ｃが形成されており、遊技盤２から背面側に離れた位置に設けられた画像表示装置５の表示領域を、開口２ｃを通して遊技者側（前面側）から視認することができるようになっている。また、画像表示装置５の表示領域において盤面板２００に重複する領域は、盤面板２００を通して視認可能とされている。

【０３９１】

また、盤面板２００の開口２ｃにはセンター飾り枠５１が取付けられており、このセンター飾り枠５１とガイドレール２１１及び外レール飾り２１２とに囲まれる領域が遊技領域Ｙにおける遊技球の流下領域とされている。また、このセンター飾り枠５１に囲まれた開口２ｃに対応する位置には、後述する導光板装置５００が設けられている。

【０３９２】

盤面板２００の背面側下部位置、つまり、画像表示装置５の下方位置には、第１演出ユニット３００が設けられている。センター飾り枠５１に囲まれた領域の右側、つまり、画像表示装置５の表示領域右側に対応する位置には、第２演出ユニット４００が設けられている。センター飾り枠５１に囲まれた領域の上部、つまり、画像表示装置５の表示領域の上部に対応する位置には、第３演出ユニット６００が設けられている。盤面板２００の背面側左上部位置、つまり、画像表示装置５の上方左側の位置には、第４演出ユニット８００が設けられている。また、盤面板２００の右側下部位置には、遊技領域Ｙを流下する遊技球が入賞可能な可変入賞球ユニット７００が設けられている。

【０３９３】

第１演出ユニット３００と第４演出ユニット８００は、盤面板２００の背面側に設けられていることで、盤面板２００を透して遊技者側（パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前側）から視認可能とされている。一方、第２演出ユニット４００と第３演出ユニット６００は、少なくとも前面が盤面板２００の前面である遊技盤面よりも前方に位置しており、開口２ｃ内に配置されていることで、導光板装置５００の導光板５０１を透して遊技者側から視認可能とされている。

【０３９４】

（導光板装置５００）

次に、導光板装置５００について、図１０－５及び図１０－６に基づいて説明する。図１０－５は、導光板装置を示す正面図である。図１０－６は、（Ａ）は導光板装置の要部を示す拡大正面図、（Ｂ）は（Ａ）のＢ－Ｂ断面図、（Ｃ）は（Ｂ）の要部を示す拡大図である。尚、ここでは、理解を助けるために発光領域５０６をドット（網点）で示し、ドット（網点）がない非発光領域５０７を白色で示す。

【０３９５】

図１０－５及び図１０－６に示すように、導光板装置５００は、センター飾り枠５１に囲まれた領域のうち右側及び下部領域を除いて閉鎖するように設けられる導光板５０１と、該導光板５０１の右端面５０１ａに光を入射するための導光板ＬＥＤ５０２が複数搭載されたＬＥＤ基板５０３と、導光板ＬＥＤ５０２からの光を導光板５０１の右端面５０１ａに向けて集光するための集光レンズ５０４と、を主に有する。尚、導光板装置５００は、遊技盤２の背面やセンター飾り枠５１に固定されたベース部材（図示略）に支持されている。

【０３９６】

導光板５０１は、所定の前後幅寸法（板厚＝約５ｍｍ）を有するアクリルやポリカーボネートなどの透明な合成樹脂等の材質で形成された板部材であって、図１０－４に示すように、第３演出ユニット６００よりも前方であって、ガラス窓５０ａに近接するように配置されている。

【０３９７】

また、導光板５０１は、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第１領域としての発光領域５０６、つまり、導光板５０１の右端面５０１ａから内部に入射された光により発光する発光領域（図１０－５及び図１０－６（Ａ）における網点領域を参照）と、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない第２領域としての非発光領域５０７、つまり、導光板５０１の内部に入射された光により発光しない非発光領域（図１０－５及び図１０－６（Ａ）における白色領域を参照）と、を有する。

【０３９８】

発光領域５０６は、導光板５０１の略中央位置に周縁が放射状の図形が表れるように形成されており、導光板５０１の内部に光が入射したときには、発光領域５０６が光を反射して前方へ出射することで、導光板５０１に所定の画像が発光表示されるようになっている。

【０３９９】

図１０－６（Ｂ）（Ｃ）に示すように、発光領域５０６は、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの入射光を誘導して前面から出射させるように微細な凹凸状態（粗面）に背面側に形成されている。具体的には、発光領域５０６は、光の進行方向を側方から見たときの断面視で一定ピッチの略半円形状をなす凹凸状態（粗面）に形成されている。図１０－６（Ｃ）では、理解を助けるために、凹凸状態（粗面）を拡大して図示しているが、実際の発光領域５０６は、肉眼で確認することが困難な大きさの微細な凹凸状態となっている。

【０４００】

導光板５０１の右端面５０１ａから内部に光が入射されると、発光領域５０６に形成された複数の凹部５１０からなるドットパターンによって導光板５０１に所定の画像（静止画像）が表示される（図１０－５における網点領域を参照）。つまり、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第１領域としての発光領域５０６は、複数の凹部５１０からなるドットパターンが形成された領域であり、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない第２領域としての非発光領域５０７は、複数の凹部５１０からなるドットパターンが形成されていない領域である。また、特徴部７５ＳＧでは、導光板５０１により表示可能とする表示情報として所定の画像（図形）が例示されているが、これら以外にも、絵柄、

文字、記号、図柄、あるいは模様等の装飾も含む他の表示情報を表示可能としても良い。
【０４０１】
尚、導光板５０１は、右端面５０１ａから光が入射されていない状態では、発光領域５０６の部分を含む導光板５０１全体は無色透明の状態となり、後方の画像表示装置５の表示画像や、第２演出ユニット４００や第３演出ユニット６００を導光板５０１の前方から視認（透視）可能である。また、右端面５０１ａから光が入射された状態では、発光領域５０６の部分は発光するが、発光領域５０６以外の部分は無色透明の状態が維持される。
【０４０２】
尚、特徴部７５ＳＧでは、発光領域５０６が略半円形状をなす凹凸状態に形成されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、発光領域５０６をスタンパーやインジェクションにより導光板５０１の背面（後面）に凹凸部をつける成型方式にて構成しても良い。また、アクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成しても良い。
【０４０３】
尚、特徴部７５ＳＧでは、導光板５０１の背面（後面）における発光領域５０６の各凹凸の形状が断面視で略半円形状となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら発光領域５０６の各凹凸の断面形状を略三角形状等、光を正面（前面）に向けて反射可能な反射面を構成するものであれば種々に変形可能である。
【０４０４】
集光レンズ５０４は、アクリルまたはポリカーボネート等の透光性を有する部材によって上下方向に延びる長尺板状に形成される。集光レンズ５０４の導光板５０１側の面には、正面視で導光板５０１側に膨出する半円形状の複数の凸部５０４Ａが上下方向に連続して形成されている。集光レンズ５０４は、複数の凸部５０４Ａが一体に設けられた単一の部材で構成されている。各凸部５０４Ａは、導光板ＬＥＤ５０２のそれぞれに対応して１つずつ形成されている。
【０４０５】
尚、凸部５０４Ａは導光板ＬＥＤ５０２に一対一に対応することに限らず、例えば１つの凸部５０４Ａが２以上の導光板ＬＥＤ５０２に対応していてもよい。また、集光レンズ５０４は、複数の凸部５０４Ａが一体に設けられた単一の部材で構成されることに限らず、導光板ＬＥＤ５０２に対応して別個に形成された複数の集光レンズを用いてもよい。
【０４０６】
図１０－６（Ｃ）に示すように、集光レンズ５０４の導光板５０１側の前後幅は、集光レンズ５０４の導光板ＬＥＤ５０２側の前後幅よりも小さくなっている。また、集光レンズ５０４の導光板５０１側の前後幅は、導光板５０１の受光面の前後幅と略同じとなっていることで、集光レンズ５０４からの出射光は前後方向に拡散されることなく（光の漏れなく）導光板５０１に入射される。
【０４０７】
集光レンズ５０４の前面は、導光板ＬＥＤ５０２側から導光板５０１側に向けて漸次後側に傾斜する平坦な傾斜面となっており、集光レンズ５０４の後面は、導光板ＬＥＤ５０２側から導光板５０１側に向けて漸次前側に傾斜する平坦な傾斜面となっている。つまり、集光レンズ５０４は、導光板ＬＥＤ５０２側から導光板５０１側に向けて漸次板厚が薄くなるテーパ状に形成されている。
【０４０８】
また、集光レンズ５０４と導光板５０１との間に僅かな隙間が設けられる。例えば、この隙間の間隔は、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の輸送や使用の際に振動が生じた場合であっても、集光レンズ５０４と導光板５０１とが接触しない程度の大きさとなっている。これにより、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の輸送や使用の際に生じる振動によって、集光レンズ５０４や導光板５０１に傷が付くことを防止することができる。
【０４０９】

次に、導光板ＬＥＤ５０２からの出射光の導光状態について説明する。各導光板ＬＥＤ５０２から出射された出射光は、集光レンズ５０４に入射される。ここで、集光レンズ５０４の入射面はレンズ面をなすように湾曲状に形成されているので、導光板ＬＥＤ５０２からの出射光の指向性が高い場合であっても、集光レンズ５０４に入射する光は、集光レンズ５０４内で左右方向に放射状に拡散される。そして、集光レンズ５０４に入射する光は、内側の湾曲状のレンズ面を通過する際に、右方向に向けて屈折して出射される。

【０４１０】

これにより、導光板ＬＥＤ５０２からの出射光の指向性が高い場合であっても、導光板ＬＥＤ５０２からの出射光を、集光レンズ５０４によってある程度放射状に拡散させることができ、導光板５０１における発光領域を広げることが可能となる。また、集光レンズ５０４からの出射光は、水平方向に向けて誘導されるため（放射状に拡がることが抑制されるため）、各導光板ＬＥＤ５０２に対応する部分のみを発光させることができる。また、導光板ＬＥＤ５０２から集光レンズ５０４に入射された光は、前後方向に全反射を繰り返しつつ、前後方向の略中央位置に向けて集光され、最終的に集光レンズ５０４のうち導光板５０１側の端面（前後幅が最も小さい部分）から出射される。

【０４１１】

このような構成により、導光板ＬＥＤ５０２からの光を前後方向に拡散させることなく集光して導光板５０１に導くことができる。特に、導光板ＬＥＤ５０２の発光面の前後幅が、集光レンズ５０４の導光板ＬＥＤ５０２側の前後幅よりも大きい場合であっても、導光板ＬＥＤ５０２からの光を前後方向に拡散させることなく導光板５０１に導くことができるので、導光板ＬＥＤ５０２からの光が周囲に拡散されることを防止することができる。

【０４１２】

集光レンズ５０４からの光が導光板５０１内に導かれ、発光領域５０６に到達すると、発光領域５０６にて光が前面側（遊技者の側）に向けて反射される。これにより、遊技者から見て、導光板５０１のうち発光領域５０６が反射光により発光することで、導光板５０１の前面に、図１０－５において網点で表された領域が面発光することで図形が表示されるようになる。

【０４１３】

図１０－４に示すように、遊技者から見て（前後方向で）、画像表示装置５は奥、導光板装置５００は手前に配置される。遊技者から見て、画像表示装置５は横長長方形状をなす。例えば、画像表示装置５は、液晶パネルを備える液晶表示装置を用いる。尚、画像表示装置５は、液晶表示装置に限らず、有機ＥＬ表示装置、無機ＥＬ表示装置等のＥＬ表示装置を用いてもよい。

【０４１４】

（第１演出ユニット３００）

次に、第１演出ユニット３００について、図１０－７～図１０－１２に基づいて説明する。図１０－７は、（Ａ）は第１演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）は背面図である。図１０－８は、第１演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図１０－９は、（Ａ）は図１０－７（Ａ）のＣ－Ｃ断面図、（Ｂ）は図１０－７（Ａ）のＤ－Ｄ断面図、（Ｃ）は図１０－７（Ａ）のＥ－Ｅ断面図である。図１０－１０は、（Ａ）はベース部材を示す正面図、（Ｂ）はＬＥＤ基板を示す正面図、（Ｃ）はカバー部材を示す正面図である。図１０－１１は、（Ａ）はカバー部材を取外した状態の第１演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）はカバー部材を取付けた状態の第１演出ユニットを示す正面図である。図１０－１２は、図１０－１１（Ｂ）の要部を示す拡大図である。

【０４１５】

図１０－７～図１０－９に示すように、第１演出ユニット３００は、ベース部材３０１と、ベース部材３０１の前面側を被覆するように配置され、複数のネジＮ１によりベース部材３０１に取付けられるカバー部材３０２と、複数のネジＮ２によりベース部材３０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板３０３と、から主に構成され、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方、つまり、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１に対峙する遊技者側からガラス窓５

０ａ及び盤面板２００を透して視認可能に設けられている。
【０４１６】
ベース部材３０１は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、表面（前後面及び周面）は黒色とされている。ベース部材３０１の前面は、平坦面からなる平坦部３１１と、平坦部３１１の下部に形成される正面視横長長方形状の凹部３１２と、平坦部３１１のやや後側に位置する後壁部３１３Ａ～３１３Ｄと、を有する。
【０４１７】
平坦部３１１の上部は、後述する装飾パターン３３１の一部を構成する台形状の凸部３１４Ａ～３１４Ｅが長手方向に向けて複数形成されており、これら各凸部３１４Ａ～３１４Ｅの間から後壁部３１３Ａ～３１３Ｄを視認できるようになっている。尚、後壁部３１３Ａ～３１３Ｄは、上方に向けて後側に傾斜するように形成されている（図１０－９（Ｂ）参照）。また、後壁部３１３Ａ～３１３Ｄの前面には、所定の装飾パターン３４１が刻設されている。
【０４１８】
図１０－９に示すように、凹部３１２は、正面視で横長長方形状をなし、ＬＥＤ基板３０３を収容可能な深さを有し、正面視において周囲が平坦部３１１により囲まれるように形成されている。そして、ＬＥＤ基板３０３が取付けられた状態において、ＬＥＤ基板３０３の前面と平坦部３１１とが略面一をなし、後述する第１演出用ＬＥＤ３０４のみが平坦部３１１より前方に位置するようになっている。また、凹部３１２には縦長状の複数の放熱孔３１５やＬＥＤ基板３０３に接続されるケーブル（図示略）を背面側に引き回すための開口３１６が形成されている。
【０４１９】
図１０－８～図１０－９に示すように、ＬＥＤ基板３０３の前面には、前方に向けて光を照射可能な複数の第１演出用ＬＥＤ３０４や他の電子部品（図示略）が複数搭載されているとともに、複数本のプリント配線３２０が形成されている（図１０－１０（Ｂ）の拡大図参照）。一方、ＬＥＤ基板３０３の背面には、該ＬＥＤ基板３０３にケーブル（図示略）を接続するための基板側コネクタＣＮや電子部品（図示略）が搭載されている。また、ＬＥＤ基板３０３の表面（前面及び背面におけるプリント配線３２０を除く絶縁部）は黒色とされている。
【０４２０】
カバー部材３０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、ベース部材３０１の平坦部３１１及び凹部３１２の一部に対応する第１透光部３２１と、主に第１演出用ＬＥＤ３０４に対応する第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂと、を有している。また、ベース部材３０１の凸部３１４Ａ～３１４Ｅに対応する位置には、台形状の凸部３２４Ａ～３２４Ｅが長手方向に向けて複数形成されている。
【０４２１】
図１０－９に示すように、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂは、前面が第１透光部３２１の前面より前方に突出しているとともに、背面には凹部３２２Ｄが形成されていることで、第１演出用ＬＥＤ３０４を収容可能としている。また、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂの背面には微細な凹凸部からなる光拡散部３２２Ｃが形成されており、後方の第１演出用ＬＥＤ３０４からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。尚、凹凸部は、例えば、サンドブラスト加工により形成されてもよいし、ダイヤカット加工などにより形成されてもよく、形成方法や形状等は種々に変更可能である。
【０４２２】
また、図１０－１０（Ｃ）に示すように、第１透光部３２１には、正面視六角形状をなす装飾パターン３３１が複数設けられている。詳しくは、一の装飾パターン３３１は、左右方向に延びる複数の横ラインからなる装飾部３３１Ａ及び左斜め及び右斜め方向に延びる傾斜ラインからなる装飾部３３１Ｂ，３３１Ｃと、正面視横長長方形状をなす装飾部３３１Ｄと、正面視三角形状をなす装飾部３３１Ｅと、を有し、装飾部３３１Ａ～３３１Ｃを隣り合う装飾パターン３３１と共用することで、複数の装飾パターン３３１が連続的に設

けられている。
【０４２３】
また、これら各装飾部３３１Ａ～３３１Ｅは、例えば、カバー部材３０２の背面（または前面）にサンドブラスト加工を施して微細な凹凸部を形成したり、半透明のシール等を貼着したりすること等により、遊技者側から視認したときに各装飾部３３１Ａ～３３１Ｅが乳白色または半透明に見えるようになっている。
【０４２４】
図１０－１１（Ａ）に示すように、第１演出用ＬＥＤ３０４を有する電子部品としてのＬＥＤ基板３０３は、ベース部材３０１の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材３０２により被覆されている。しかし、カバー部材３０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、遊技者側からカバー部材３０２を透してベース部材３０１やＬＥＤ基板３０３の前面を視認することは可能である。
【０４２５】
ここで、黒色のＬＥＤ基板３０３の周囲（周辺）に、同じ黒色のベース部材３０１が配置されることにより、ＬＥＤ基板３０３がその周囲のベース部材３０１と同化して、ＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２との境界部ＢＤが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材３０１の前面の一部にＬＥＤ基板３０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。
【０４２６】
次いで、図１０－１１（Ｂ）に示すように、ベース部材３０１の凹部３１２にＬＥＤ基板３０３を配置した状態で、ベース部材３０１の前面側にカバー部材３０２を取付けると、ベース部材３０１やＬＥＤ基板３０３の前面を被覆するようにカバー部材３０２がハイ位置され、ベース部材３０１やＬＥＤ基板３０３の前面を遊技者側から第１透光部３２１を透して視認することが容易である一方で、第１演出用ＬＥＤ３０４については、遊技者側から第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂを透して視認することが困難となっている。また、カバー部材３０２に施された乳白色または半透明の各装飾部３３１Ａ～３３１Ｅがベース部材３０１及びＬＥＤ基板３０３の前面側に配置されることで、黒色の背景の前面側に乳白色または半透明の装飾パターン３３１を視認できる。
【０４２７】
図１０－１２に示すように、ベース部材３０１の前面側にカバー部材３０２を配置した状態において、複数の装飾パターン３３１のうち所定の装飾パターン３３１（例えば、図１０－１２における装飾パターン３３１Ｊ～３３１Ｍなど）は、遊技者側から視認したときにＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２とに跨るように形成され（設けられ）ている。詳しくは、傾斜ラインからなる装飾部３３１Ｂ，３３１Ｃが、左右方向を向くＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２との境界部ＢＤに対し交差するように配置され、一の装飾パターン３３１が２つの部材（ＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２）に跨って設けられていることで、一の装飾パターン３３１があたかも一の部材に設けられているように見えるため、その背面側にあるＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２とが別部材であることを認識し難くなる。
【０４２８】
また、ＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２との境界部ＢＤの一部が、前面側に重複する装飾部３３１Ｂ，３３１Ｃにより遊技者側から視認し難くなるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。尚、装飾部３３１Ｂ，３３１Ｃは線状であるため、境界部ＢＤの前面側に重複するように配置されても、境界部ＢＤと重複する領域は小さいが、装飾パターン３３１がＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２の前面ほぼ全域にわたり形成されていることで、ＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２とが別部材であることを認識し難くなる。
【０４２９】
また、各装飾パターン３３１の装飾部３３１Ａは、境界部ＢＤと略平行に配置されることで、境界部ＢＤと態様が類似するので見分けがつきにくくなり、また、境界部ＢＤより前面側に配置され、かつ、黒色よりも明度が高い乳白色の場合は目立つため、ＬＥＤ基板３

０３が目立ちにくくなる。尚、装飾部３３１Ａを境界部ＢＤに沿って重複するように配置することで、境界部ＢＤの一部を装飾部３３１Ａにより遊技者側から視認し難くしてもよい。

【０４３０】

また、これら装飾部３３１Ａ～３３１Ｃは、ＬＥＤ基板３０３に設けられたプリント配線３２０と同じように線状に形成され、かつ、プリント配線３２０の一部と略平行に配置されることで、プリント配線３２０の配線パターンと態様が類似（または共通）するので見分けがつきにくくなるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４３１】

さらに、装飾部３３１Ｄ，３３１Ｅは、プリント配線３２０や境界部ＢＤと態様は異なるが、プリント配線３２０や境界部ＢＤよりも太く面積が大きいことで、プリント配線３２０や境界部ＢＤよりも目立つ。また、一部はプリント配線３２０の前面側に重複して配置されることでプリント配線３２０が視認し難くなるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４３２】

また、ベース部材３０１の各後壁部３１３Ａ～３１３Ｄの前面には、上下に偏平した六角形状をなす線状の凸部からなる装飾パターン３４１が遊技者側から視認可能に設けられており、この装飾パターン３４１は、プリント配線３２０の配線パターンに態様が類似（または共通）することで、ベース部材３０１においてカバー部材３０２に被覆されていない領域においても、プリント配線３２０の配線パターンに態様が類似する装飾パターン３４１を形成することができるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４３３】

また、ベース部材３０１は、遊技者側からカバー部材３０２を透すことなく視認可能な所定領域としての後壁部３１３Ａ～３１３Ｄを有し、後壁部３１３Ａ～３１３Ｄには、カバー部材３０２に設けられた装飾パターン３３１と態様が同一または類似の所定装飾パターンとしての装飾パターン３４１が設けられていることで、ベース部材３０１とカバー部材３０２とが異なる部材であることが分かりにくくなるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４３４】

また、ＬＥＤ基板３０３は、ベース部材３０１の下部に形成された凹部３１２に配置されていることで、ベース部材３０１における凹部３１２の上部領域よりも下方、つまり、画像表示装置５から離間した位置に設けられていることで、遊技者が注目する画像表示装置５から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。

【０４３５】

このように、複数の装飾パターン３３１のうち所定の装飾パターン３３１（例えば、図１０－１２における装飾パターン３３１Ｊ～３３１Ｍなど）は、遊技者側から視認したときにＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２とに跨るように設けられていることで、電子部品であるＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。よって、見栄えやデザイン性の観点から本来であれば遊技者に見せたくないＬＥＤ基板３０３などの電子部品でも、遊技者側から視認可能な前面側などに設けることが可能となるため、設計自由度を高めることができる。

【０４３６】

（可変入賞球ユニット７００）

次に、可変入賞球ユニット７００について、図１０－１３に基づいて簡単に説明する。図１０－１３は、（Ａ）は可変入賞球ユニットを示す正面図、（Ｂ）は（Ａ）のＦ－Ｆ断面図である。

【０４３７】

図１０－１３に示すように、可変入賞球ユニット７００は、盤面板２００に前面側から取付けられるベース部材７０１と、ベース部材７０１の前面側に設けられるカバー部材７０２とを有し、可変入賞球装置６Ｂと特別可変入賞球装置７とが一体に設けられたユニットとして構成されている。

【０４３８】
可変入賞球ユニット７００の右上には特別可変入賞球装置７が設けられ、左下には可変入賞球装置６Ｂが設けられており、ベース部材７０１のベース板７０１Ａと、カバー部材７０２のカバー板７０２Ａとの間には、特別可変入賞球装置７の大入賞口に遊技球（遊技球Ｐ）が進入可能な遊技球経路７０５Ａや、可変入賞球装置６Ｂの第２始動入賞口に遊技球（遊技球Ｐ）が進入可能な遊技球経路７０５Ｂが設けられている。また、特別可変入賞球装置７の下方には、前方に向けて光を照射可能な複数の演出用ＬＥＤ７０４が設けられたＬＥＤ基板７０３が設けられている。
【０４３９】
ベース部材７０１及びカバー部材７０２は、透光性を有する合成樹脂材により形成されている。よって、遊技者側からカバー板７０２Ａを透して遊技球経路７０５Ａ，７０５Ｂを通過する遊技球を視認可能とされている。
【０４４０】
（第１演出ユニット３００と可変入賞球ユニット７００）
次に、第１演出ユニット３００と可変入賞球ユニット７００とについて、図１０－１４～図１０－１６に基づいて説明する。図１０－１４は、（Ａ）（Ｂ）は第１演出ユニットの要部を示す断面図、（Ｃ）（Ｄ）は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。図１０－１５は、第１演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。図１０－１６は、同系色を説明するための図である。
【０４４１】
まず、図１０－３に示すように、第１演出ユニット３００と可変入賞球ユニット７００とは、画像表示装置５の下方位置に左右に並設されており、遊技者側から視認したときに第１演出ユニット３００の右端部が可変入賞球ユニット７００の左端部に重複または近接するように設けられている。また、図１０－４及び図１０－１３（Ｂ）に示すように、可変入賞球ユニット７００の前部は盤面板２００の前面側に配置される一方で、第１演出ユニット３００は盤面板２００の背面側に配置されている。
【０４４２】
図１０－１４（Ａ）（Ｂ）に示すように、第１演出ユニット３００の第１透光部３２１におけるカバー部材３０２の板厚寸法である前後寸法Ｌ１Ａは、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂにおけるカバー部材３０２の板厚寸法である前後寸法Ｌ１Ｂよりも長寸とされている（Ｌ１Ａ＞Ｌ１Ｂ）。
【０４４３】
カバー部材３０２の第１透光部３２１において、該第１透光部３２１の前面に対し直交する方向（Ｔ方向）に前方から進入した光のうち、Ｔ方向に透過する光の透過率はＸＡ％である。また、カバー部材３０２の第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂにおいて、該第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂの前面に対し直交する方向（Ｔ方向）に前方から進入した光のうち、Ｔ方向に透過する光の透過率はＸＢ％である。つまり、第１透光部３２１や第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂに前方から進入した光の全て（１００％）がＴ方向に透過するわけではなく、一部の光は前面にて反射したり、後方にてＴ方向とは異なる方向に（周囲に広がるように）出射される。特に第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂは、背面に凹凸部からなる光拡散部３２２Ｃが形成されていることで、第１透光部３２１よりもＴ方向とは異なる方向に光を透過しやすいため、Ｔ方向の光の透過率は第１透光部３２１の透過率よりも低い（透光性が低い。ＸＡ％＞ＸＢ％）。
【０４４４】
図１０－１４（Ｃ）（Ｄ）に示すように、カバー板７０２Ａにおいて、前面に対し直交する方向（Ｔ方向）に前方から進入した光のうち、Ｔ方向に透過する光の透過率はＹ％である。ここで、カバー板７０２Ａの前後寸法Ｌ２は、カバー部材３０２の第１透光部３２１や第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂの前後寸法Ｌ１Ａ，Ｌ１Ｂよりも短寸であることで（Ｌ２＜Ｌ１Ａ、Ｌ２＜Ｌ１Ｂ）、前面から入射された光が内部においてＴ方向に誘導され背面から出射されるまでに周囲に拡散されにくく、また、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂの

ように光拡散部がない平板であるため、カバー板７０２ＡのＴ方向への光の透過率は、カバー部材３０２のＴ方向への光の透過率よりも高い（Ｙ％＞ＸＡ％、Ｙ％＞ＸＢ％）。

【０４４５】

言い換えると、カバー部材３０２の透光性は、カバー板７０２Ａの透光性よりも低いため、遊技者側からカバー板７０２Ａを透して該カバー板７０２Ａの背面側のある所定部（例えば、遊技球Ｐ）を視認する場合よりも、遊技者側からカバー部材３０２を透して該カバー部材３０２の背面側の所定部（例えば、第１演出用ＬＥＤ３０４やＬＥＤ基板３０３）を視認する場合の方が視認性が低いため、電子部品である第１演出用ＬＥＤ３０４を含むＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４４６】

図１０－１５に示すように、第１演出ユニット３００は、電子部品である第１演出用ＬＥＤ３０４を含むＬＥＤ基板３０３とその周囲に配置されるベース部材３０１とが同色（黒色）であることで、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなっている。また、第１演出ユニット３００のカバー部材３０２の前後寸法Ｌ１Ａ，Ｌ１Ｂは、可変入賞球ユニット７００のカバー板７０２Ａの前後寸法Ｌ２よりも長寸であり（Ｌ１Ａ，Ｌ１Ｂ＞Ｌ２）、第１演出ユニット３００のカバー部材３０２のＴ方向への光の透過率（ＸＡ％、ＸＡ％）は、可変入賞球ユニット７００のカバー部材７０２のＴ方向への光の透過率（Ｙ％）よりも低いことで（Ｙ％＞ＸＡ％、Ｙ％＞ＸＢ％）、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなっている。

【０４４７】

よって、第１演出ユニット３００と、該第１演出ユニット３００とは異なる位置（右側方）に設けられた可変入賞球ユニット７００とを遊技者側から視認したときに、カバー部材７０２を透して遊技球Ｐを視認したときの視認性よりも、カバー部材３０２を透してＬＥＤ基板３０３を視認したときの視認性の方が低いため、第１演出ユニット３００の近傍にある可変入賞球ユニット７００と比較して、透光部材であるカバー部材３０２の背面側に配置されているＬＥＤ基板３０３がより見えにくく感じるようになる。また、カバー板７０２Ａよりもカバー部材３０２の方が背面側に配置されているとともに、ベース部材３０１とＬＥＤ基板３０３とは暗色である黒色であることで、ＬＥＤ基板３０３がより目立たなくなる。

【０４４８】

また、本実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、電子部品であるＬＥＤ基板３０３とその周囲に配置される特定部材であるベース部材３０１とが同色（黒色）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、電子部品と特定部材とは同色でなくてもよく、例えば、同系色や類似色であってもよい。

【０４４９】

色には、色相（色味）、明度（明るさ）、彩度（鮮やかさ）の３つの属性があり、「同系色」とは、１．トーン（明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、２．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、３．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

【０４５０】

ここで、上記「１．トーン（明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図１０－１６に基づいて説明すると、所定数（ここでは２４色）の色相環において、色料の３原色であるシアン（Ｃ）、マゼンタ（Ｍ）、イエロー（Ｙ）を１２０度の角度間隔で配置した場合、各３色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

【０４５１】

例えば、シアン（Ｃ）を基準色とした場合、マゼンタ（Ｍ）側に３０度、イエロー（Ｙ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色がシアン（Ｃ）と同系色となり、マゼンタ（Ｍ）を基準色とした場合、シアン（Ｃ）側に３０度、イエロー（Ｙ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色がマゼンタ（Ｍ）の同系色となり、イエロー（Ｙ）を基準色とした場

合、シアン（Ｃ）側に３０度、マゼンタ（Ｍ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色がイエロー（Ｙ）の同系色となる。よって、色相環の色数が２４色未満あるいは２４色以上であった場合でも、色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

【０４５２】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【０４５３】

（第２演出ユニット４００）

次に、第２演出ユニット４００について、図１０－１７～図１０－１９に基づいて説明する。図１０－１７は、（Ａ）は第２演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）はカバー部材を取外した状態の第２演出ユニットを示す正面図である。図１０－１８は、（Ａ）は図１０－１７（Ａ）のＧ－Ｇ断面図、（Ｂ）は図１０－１７（Ａ）のＨ－Ｈ断面図である。図１０－１９は、（Ａ）はベース部材とＬＥＤ基板の境界を説明する図、（Ｂ）は第２演出ユニットの構成を示す図である。

【０４５４】

図１０－１７及び図１０－１８に示すように、第２演出ユニット４００は、ベース部材４０１と、ベース部材４０１の前面側を被覆するように配置されるカバー部材４０２と、ベース部材４０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板４０３と、ＬＥＤ基板４０３の前面側に配置されるインナーレンズ４０５と、から主に構成され、図１０－３に示すように、導光板５０１の右側方において、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方、つまり、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１に対峙する遊技者側からガラス窓５０ａ及び導光板５０１を透して視認可能に設けられている。

【０４５５】

ベース部材４０１は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視略半月状に形成され、表面（前後面及び周面）は白色とされている。

【０４５６】

ＬＥＤ基板４０３は、正面視略四角形状をなし、ベース部材４０１の前面に突設されたボスの前端に取付けられている。ＬＥＤ基板４０３の前面には、複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ，４０４Ｂや他の電子部品（図示略）が前面に複数搭載されている。また、ＬＥＤ基板４０３の背面には、上方に向けて光を照射可能な複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ｃ及び下方に向けて光を照射可能な複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ｄや他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ～４０４Ｄは、ＬＥＤ基板４０３の実装面に対し平行または略平行に光を照射可能なアングル型ＬＥＤとされている。また、ＬＥＤ基板４０３の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。

【０４５７】

インナーレンズ４０５は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、ＬＥＤ基板４０３とほぼ同形に形成され、ＬＥＤ基板４０３の前面における上辺に沿って配置された複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ａと、ＬＥＤ基板４０３の前面における下辺に沿って配置された複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ｂとの間に配置されており、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａからの光が前端面に入射され、第２演出用ＬＥＤ４０４Ｂからの光が後端面に入射されるようになっている。

【０４５８】

図１０－１８（Ａ）に示すように、インナーレンズ４０５の背面には、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ，４０４Ｂから入射された光を前方に向けて反射させるための反射部４０６により前方に向けて反射され、インナーレンズ４０５の前面全域から略均等に前方に出射される。インナーレンズ４０５の前面は平坦面であるため導光板のように面発光する。

【０４５９】

反射部４０６は、インナーレンズ４０５の内部を導光される光の進行方向の断面視が一定ピッチの略三角波形状をなす凹凸状態（粗面）に形成されている。具体的には、スタンパーやインジェクションによりインナーレンズ４０５の背面に凹凸部をつける成型方式にて構成されているが、例えばアクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成してもよい。

【０４６０】

カバー部材４０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により背面が開口する箱状をなし、ベース部材４０１及びＬＥＤ基板４０３の前面側を被覆可能に形成されている。カバー部材４０２の前面におけるＬＥＤ基板４０３に対応する位置には、正面視でＬＥＤ基板４０３をやや拡大した形状をなす凸部４１０が前方に向けて突設されている。

【０４６１】

凸部４１０の前面には、「Ｖ」の文字（ロゴタイプ）からなる装飾部４２０が、透光性を有する有色の塗料により印刷または文字が印刷された透光性を有するシートを貼着すること等により、光を透過可能に設けられている。また、凸部４１０の背面には凹凸部からなる光拡散部４０２Ａが形成されており、インナーレンズ４０５からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

【０４６２】

カバー部材４０２の背面における凸部４１０の上方領域には、背面側に突出する複数の凸条部４２１Ａが、各第２演出用ＬＥＤ４０４Ｃに対応する位置において上下方向に延設されている。また、カバー部材４０２の背面における凸部４１０の下方領域には、背面側に突出する複数の凸条部４２１Ｂが、各第２演出用ＬＥＤ４０４Ｄに対応する位置において上下方向に延設されている。尚、カバー部材４０２の背面における凸条部４２１Ａ，４２１Ｂが形成されていない部分にも、凹凸部からなる光拡散部が形成されていてもよい。また、カバー部材４０２は、凸部４１０から上方及び下方に向けて後側に傾斜するように形成されている。

【０４６３】

複数の凸条部４２１Ａ，４２１Ｂは、後端面に凹凸部が連続的に形成されているとともに、長手方向の途中位置には段部４２１Ｃが形成されており、凸部４１０から上方及び下方に向けて後側に傾斜するように延設されていることで、第２演出用ＬＥＤ４０４Ｃ，４０４Ｄから上方及び下方に出射された光をこれら凹凸部と段部４２１Ｃとから入光可能としているとともに、入光された光が凹凸部により拡散されて前方に出射されるようになっている。

【０４６４】

このように第２演出ユニット４００は、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ，４０４Ｂが発光することで、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ，４０４Ｂからの光がインナーレンズ４０５により前方に出射された光がカバー部材４０２の凸部４１０に対応する領域に入射されることで、装飾部４２０を含む凸部４１０の前面全域が面発光する。

【０４６５】

図１０－１９（Ａ）に示すように、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ～４０４Ｄを有する電子部品としてのＬＥＤ基板４０３は、ベース部材４０１の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材４０２により被覆されている。しかし、カバー部材４０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、遊技者側からカバー部材４０２における凸条部４２１Ａ，４２１Ｂ以外の部分に光拡散部が形成されているとしても、該凸条部４２１Ａ，４２１Ｂ以外の部分を透してベース部材４０１やＬＥＤ基板４０３の前面を視認することは可能である。

【０４６６】

ここで、図１０－１９（Ｂ）に示すように、白色のＬＥＤ基板４０３の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材４０１が配置されることにより、ＬＥＤ基板４０３がその周囲のベース部材４０１と同化して、ＬＥＤ基板４０３とカバー部材４０２との境界部ＢＤが分かり

にくくなっている。つまり、ベース部材４０１の前面の一部にＬＥＤ基板４０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４６７】

また、図１０－１９（Ａ）に示すように、凸部４１０の前面に設けられた装飾部４２０は、遊技者側から視認したときに電子部品であるＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤにおける上辺及び下辺の一部に対応する位置に設けられている。つまり、装飾部４２０の一部が、境界部ＢＤの前面側において該境界部ＢＤの一部に掛かる（重複する）ように配置されていることで、境界部ＢＤの一部が装飾部４２０によって見えにくくなることでＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。よって、見栄えやデザイン性の観点から本来であれば遊技者に見せたくないＬＥＤ基板４０３などの電子部品でも、遊技者側から視認可能な前面側などに設けることが可能となるため、設計自由度を高めることができる。

【０４６８】

また、装飾部４２０は、前述した装飾パターン３３１に比べて境界部ＢＤの前面側を被覆する（重複する）領域が大きくなるように設けられ、境界部ＢＤを視認し難くすることによりＬＥＤ基板４０３を目立たなくしている。

【０４６９】

尚、本実施の形態では、装飾部４２０が、遊技者側から視認したときに境界部ＢＤにおける上辺及び下辺の一部に対応する位置に部分的に掛かる（重複する）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、境界部ＢＤの全ての部位に対応する位置に装飾部４２０が配置されるようにしてもよい。尚、境界部ＢＤの約１／３以上に重複するように設けられることが好ましい。

【０４７０】

また、装飾部４２０には、ロゴタイプとして「Ｖ」の文字が表示されていることで、遊技者がロゴタイプに注目してＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを意識しにくくなるため、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７１】

尚、本実施の形態では、ロゴタイプとして大当りを示す「Ｖ」の文字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、「大当り」、「ＢＯＮＵＳ」、「ＲＵＳＨ」など可変表示結果を示す文字や、「熱」、「激熱」、「！！」といった大当りを示唆する文字や、遊技機の機種名、タイトル、登場するキャラクタの名前などの文字でもよい。さらに、文字だけでなく、キャラクタ、記号、図柄、絵柄、模様などの装飾などを装飾部として表示してもよい。

【０４７２】

また、ＬＥＤ基板４０３は、装飾部４２０を発光させることが可能な発光手段としての第２演出用ＬＥＤ４０４Ａを有することで、装飾部４２０が発光により目立つことで遊技者がＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを意識しにくくなるので、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７３】

また、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａは、装飾部４２０が、インナーレンズ４０５を介して面発光させることが可能に設けられていることで、装飾部４２０が面発光により目立つことで遊技者がＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを意識しにくくなるので、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７４】

また、本実施の形態では、装飾部４２０を「Ｖ」の文字からなる一の装飾部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、カバー部材４０２の凸部４１０の領域に複数の装飾部４２０を設けるとともに、カバー部材４０２の凸部４１０以外の領域に、装飾部４２０とは態様が異なる複数の所定装飾部（例えば、絵柄など）を設ける場合、複数の装飾部は、複数の所定装飾部よりも数が多いことが好ましい。このようにすることで、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤが複数の装飾部によって見え

にくくなるとともに、他の領域に設けられた複数の所定装飾部よりも数が多く目立ちやすくなるため、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７５】

尚、この場合、複数の装飾部と複数の所定装飾部とは態様が異なっていれば良く、例えば、所定装飾部は装飾部の拡大態様または縮小態様であってもよいし、外形、形態、色、大きさなどのうちいずれか１つが異なるものであってもよい。

【０４７６】

また、カバー部材４０２は、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤに対応する境界対応領域である凸部４１０と、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤに対応しない凸部４１０以外の領域とを有し、凸部４１０の透光性は、凸部４１０以外の領域の透光性よりも低くしてもよい。このようにすることで、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを遊技者から凸部４１０を透して視認しにくくなるため、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７７】

（第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００）

次に、第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００について、図１０－２０～図１０－２６に基づいて説明する。図１０－２０は、（Ａ）は第３演出ユニット及び第４演出ユニットを示す正面図である。図１０－２１は、（Ａ）は図１０－２０のＩ－Ｉ断面図、（Ｂ）は図１０－２０のＪ－Ｊ断面図である。図１０－２２は、図１０－２０のＫ－Ｋ断面図である。図１０－２３は、第３演出ユニット及び第４演出ユニットの視認状況を示す説明図である。図１０－２４は、第３演出ユニット及び第４演出ユニットの構成を示す図である。図１０－２５は、第３演出ユニット及び第４演出ユニットが発光したときの演出態様を示す図である。図１０－２６は、（Ａ）は第３演出ユニットが原点位置に位置している状態、（Ｂ）は第３演出ユニットが演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。

【０４７８】

（第３演出ユニット６００）

図１０－２０、図１０－２１（Ａ）及び図１０－２６に示すように、第３演出ユニット６００は、ベース部材６０１と、ベース部材６０１の前面側を被覆するように配置されるカバー部材６０２と、ベース部材６０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板６０３と、ＬＥＤ基板６０３の前面側に配置されるインナーレンズ６０５と、からなる発光演出部６３０と、発光演出部６３０を図１０－２６（Ａ）に示す原点位置と図１０－２６（Ｂ）に示す演出位置との間で上下方向に移動可能とする駆動源である演出用モータ６３１（図１０－２参照）と、演出用モータ６３１の動力を発光演出部６３０に伝達するための動力伝達部材６３２と、を有し、図１０－２０に示すように、センター飾り枠５１に囲まれた領域の上部において、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方、つまり、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１に対峙する遊技者側からガラス窓５０ａ及び導光板５０１を透して視認可能に設けられている。

【０４７９】

ベース部材６０１は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視略台形状に形成され、表面（前後面及び周面）は白色とされている。

【０４８０】

ＬＥＤ基板６０３は、正面視略台形状をなし、ベース部材６０１の前面周縁に突設された立壁の前端に取付けられている。ＬＥＤ基板６０３の前面には、複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂや他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂは、前方に向けて光を照射可能とされている。また、ＬＥＤ基板６０３の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。尚、ＬＥＤ基板６０３と演出制御基板１２とを接続するケーブルＣは、動力伝達部材６３２に沿うように配線されている（図１０－２６参照）。

【０４８１】

インナーレンズ６０５は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、ＬＥＤ基板６０３とほぼ同形に形成され、ＬＥＤ基板６０３の前面に配置された複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂを前面側から被覆するように配置されている。

【０４８２】

図１０－２１（Ａ）に示すように、インナーレンズ６０５の前面及び背面には、背面側に配置された第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂからの光を前方に向けて拡散して出射するための凹凸部からなる光拡散部６０５Ａが設けられていることで面発光するようになっている。

【０４８３】

カバー部材６０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により背面が開口する箱状をなし、ベース部材６０１及びＬＥＤ基板６０３の前面側を被覆可能に形成されている。

【０４８４】

カバー部材６０２の前面には、「ＸＸＸ」の文字（ロゴタイプ）からなる装飾部６２０が、透光性を有する有色の塗料により印刷または文字が印刷された透光性を有するシートを貼着すること等により、光を透過可能に設けられている。また、カバー部材６０２の背面には凹凸部からなる光拡散部６０２Ａが形成されており、インナーレンズ６０５からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

【０４８５】

尚、本実施の形態では、ロゴタイプとして大当りを示す「ＸＸＸ」の文字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、遊技機の機種名、タイトル、登場するキャラクタの名前などの文字や、「大当り」、「ＢＯＮＵＳ」、「ＲＵＳＨ」など可変表示結果を示す文字、「熱」、「激熱」、「！！」といった大当りを示唆する文字などでもよい。さらに、文字だけでなく、キャラクタ、記号、図柄、絵柄、模様などの装飾などを装飾部として表示してもよい。

【０４８６】

このように第３演出ユニット６００は、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂが発光することで、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂからインナーレンズ６０５を透して前方に出射された光が、さらにカバー部材６０２を透して拡散され前方に出射されることで、装飾部６２０を含むカバー部材６０２の前面全域が発光する。

【０４８７】

また、図１０－２０に示すように、複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａは、装飾部６２０を構成する「ＸＸＸ」の文字の周縁に沿うように配置され、複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ｂは、装飾部６２０に対応しない位置に配置されている。このように複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａが装飾部６２０を構成する「ＸＸＸ」の文字の周縁に沿うように配置されていることで、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａが発光したときに、「ＸＸＸ」の文字の周縁が点光りするため、装飾部６２０の形状を認識しやすくなる。

【０４８８】

また、発光演出部６３０に動力を伝達する動力伝達部材の一部を構成する動力伝達部材６３２は、一端が前後方向を向く回動軸を中心として回動可能に軸支され、他端に発光演出部６３０が設けられたアーム部材であるが、動力伝達部材は種々に変更可能であり、発光演出部６３０を上下方向に移動可能に動力を伝達可能なものであれば、ラックギヤとピニオンギヤなどであってもよい。

【０４８９】

（第４演出ユニット８００）

図１０－２０及び図１０－２１（Ｂ）に示すように、第４演出ユニット８００は、ベース部材８０１と、ベース部材８０１の前面側を被覆するように配置されるカバー部材８０２と、ベース部材８０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板８０３と、ＬＥＤ基板８０３の前面側に配置されるインナーレンズ８０５と、から主に構成され、図１０－２０に示すように、ガイドレール２１１に囲まれた領域の左上部において、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方、つまり、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１に対峙する遊技者側からガラス窓５０

ａ及び盤面板２００を透して視認可能に設けられている。
【０４９０】
ベース部材８０１は、非透光性を有する合成樹脂材により前面が開口する箱状に形成され、周縁の一部がガイドレール２１１に沿うように円弧状に形成されている。また、表面（前後面及び周面）は白色とされている。
【０４９１】
ＬＥＤ基板８０３は、ベース部材８０１より正面視形状が小さくなるように形成され、ベース部材８０１の前面に立設されたボス（図示略）の前端に取付けられている。ＬＥＤ基板８０３の前面には、複数の第４演出用ＬＥＤ８０４や他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第４演出用ＬＥＤ８０４は、ＬＥＤ基板８０３の実装面に対し平行または略平行に光を照射可能なアングル型ＬＥＤとされ、ＬＥＤ基板８０３の前面における周縁部に沿って複数配置されている。また、ＬＥＤ基板８０３の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。
【０４９２】
インナーレンズ８０５は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、ＬＥＤ基板８０３の前面における複数の第４演出用ＬＥＤ８０４に囲まれた領域に載置されている。
【０４９３】
図１０－２１（Ｂ）に示すように、インナーレンズ８０５の背面には、第４演出用ＬＥＤ８０４から入射された光を前方に向けて反射させるための反射部８０６により前方に向けて反射され、インナーレンズ８０５の前面全域から略均等に前方に出射される。インナーレンズ８０５の前面は平坦面であるため導光板のように面発光する。
【０４９４】
カバー部材８０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により形成され、ベース部材８０１及びＬＥＤ基板８０３の前面側を被覆可能に形成されている。詳しくは、カバー部材８０２は、ベース部材８０１の前面周縁に立設された立壁のうち、ガイドレール２１１に沿う部分の立壁８０１Ａの前端を被覆せず、ガイドレール２１１に沿う部分以外の立壁８０１Ｂの前端を被覆している。また、カバー部材８０２の背面には凹凸部からなる光拡散部８０２Ａが形成されており、インナーレンズ８０５からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。
【０４９５】
このように第４演出ユニット８００は、第４演出用ＬＥＤ８０４が発光することで、第４演出用ＬＥＤ８０４からインナーレンズ８０５を透して前方に出射された光が、さらにカバー部材８０２を透して拡散され前方に出射されることで、カバー部材８０２の前面全域が面発光する。
【０４９６】
次に、第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００とについて説明する。図１０－２４に示すように、第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００は、それぞれのベース部材６０１，８０１とＬＥＤ基板６０３，８０３の表面が同色である白色とされ、これらベース部材６０１，８０１とＬＥＤ基板６０３，８０３の前面側が透光性を有するカバー部材６０２，８０２により被覆され、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂ及び第４演出用ＬＥＤ８０４が点灯することにより前面が発光する発光演出体とされている。
【０４９７】
図１０－２０及び図１０－２１（Ａ）に示すように、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂを有する電子部品としてのＬＥＤ基板６０３は、ベース部材６０１の前面側に配置され、その前面側はカバー部材６０２により被覆されている。しかし、カバー部材６０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、カバー部材６０２に光拡散部６０２Ａが形成されているとしても、遊技者側からカバー部材６０２を透して背面側を視認することは可能であるが、その背面側には、前後面に光拡散部６０５Ａが形成されたインナーレンズ６０５がＬＥＤ基板６０３を前面側から被覆するように設けられていることで、ＬＥＤ基板６０３の前面を視認することは可能であるものの、視認することは極めて困難と

されている。
【０４９８】
ここで、図１０－２１（Ａ）に示すように、白色のＬＥＤ基板６０３の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材６０１の立壁が配置されることにより、ＬＥＤ基板６０３がその周囲のベース部材６０１と同化して、ＬＥＤ基板６０３とカバー部材６０２との境界部ＢＤが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材６０１にＬＥＤ基板６０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板６０３が目立ちにくくなる。
【０４９９】
一方、図１０－２０及び図１０－２１（Ｂ）に示すように、第４演出用ＬＥＤ８０４を有する電子部品としてのＬＥＤ基板８０３は、ベース部材８０１の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材８０２により被覆されている。しかし、カバー部材８０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、カバー部材８０２に光拡散部８０２Ａが形成されているとしても、遊技者側からカバー部材８０２を透してベース部材８０１やＬＥＤ基板８０３の前面を視認することは可能である。
【０５００】
ここで、図１０－２１（Ｂ）に示すように、白色のＬＥＤ基板８０３の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材８０１が配置されることにより、ＬＥＤ基板８０３がその周囲のベース部材８０１と同化して、ＬＥＤ基板８０３とカバー部材８０２との境界部ＢＤが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材８０１の前面の一部にＬＥＤ基板８０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板８０３が目立ちにくくなる。
【０５０１】
しかし、第４演出用ＬＥＤ８０４は、インナーレンズ８０５の側端面から光を入射するアングル型ＬＥＤであり、ＬＥＤ基板８０３の周縁部に沿って配置されていることで、第４演出用ＬＥＤ８０４を含むＬＥＤ基板８０３の前面周縁部の前面側がインナーレンズ８０５により被覆されておらず、また、インナーレンズ８０５は、インナーレンズ６０５に比べて反射部や光拡散部が形成されている面積が小さいため、遊技者側からインナーレンズ８０５を透して第４演出用ＬＥＤ８０４を含むＬＥＤ基板８０３を視認したときの視認性が、遊技者側からインナーレンズ６０５を透して第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂを含むＬＥＤ基板６０３を視認したときの視認性より高い。つまり、ＬＥＤ基板８０３の方がＬＥＤ基板６０３よりも目立ちやすい。
【０５０２】
ここで、図１０－２４に示すように、第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときに第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３よりも大きく（図１０－２０参照）、また、前面の前後方向の配置位置が、第４演出ユニット８００の前面の配置位置よりも前方（遊技者側）であり（図１０－２２、図１０－２３参照）、さらに、第４演出ユニット８００の第４演出用ＬＥＤ８０４による発光態様が面発光であるのに対し、第３演出ユニット６００の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂによる発光態様が点光りである（図１０－２５参照）。尚、図１０－２５においては、発光態様を説明する便宜上、第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００の背景を黒色で表している。
【０５０３】
このように第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときに第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３よりも大きく、遊技者に近い位置にあり、かつ、強い光で発光するため、遊技者側から視認したときの視認性が第４演出ユニット８００よりも高い演出手段とされている。すなわち、第４演出ユニット８００の近傍位置には、第４演出ユニット８００よりも遊技者側から視認したときの視認性が高い演出手段である第３演出ユニット６００が設けられていることで、第４演出ユニット８００よりも第３演出ユニット６００の方が目立って遊技者の注目度が高いことから、第４演出ユニット８００の電子部品であるＬＥＤ基板８０３が目立ちにくくなる。
【０５０４】

尚、本実施の形態では、第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときに第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３よりも大きく、遊技者に近い位置にあり、かつ、強い光で発光することで、ＬＥＤ基板８０３及びベース部材８０１よりも視認性が高い演出手段とし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、第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときの大きさ、遊技者に対する位置、発光態様のうち少なくともいずれかの態様が第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３と異なることで視認性が高くなっていればよい。

【０５０５】

また、演出手段としての第３演出ユニット６００の発光演出部６３０の前面を、ＬＥＤ基板８０３の表面色よりも視認性が高い色にて着色したり、視認性が高い色の装飾部を設けたり、視認性が高い色にて成形されたカバー部材６０２とすることで、発光演出部６３０の視認性を容易に高めるようにしてもよい。さらに、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂの発光態様（例えば、点灯色、点灯態様、輝度など）により発光演出部６３０の視認性を容易に高めるようにしてもよい。

【０５０６】

また、演出手段として、発光手段により発光可能であり、かつ、演出用モータ６３１により動作可能な第３演出ユニット６００の発光演出部６３０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、遊技機用枠３における第４演出ユニット８００の周辺に設けられた発光手段（ランプ部など）や、発光手段により発光しない演出手段であってもよいし、所定の駆動源により動作せず所定位置に固定された演出部であってもよい。

【０５０７】

また、図１０－２３に示すように、遊技機用枠３の前面上部には、遊技盤２やガラス窓５０ａよりも前方に突出する突出部３Ａ（庇部）が形成されている。突出部３Ａは、遊技領域Ｙの上部を通過する遊技球を、視認を妨げることがないように遊技領域Ｙよりも上方に形成されているが、前方に大きく突出していることで、例えば、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１が遊技場の遊技島に設置された状態において、突出部３Ａの下方の領域Ｅ１（図中網点で示す領域）は、遊技場の外光が突出部３Ａにより遮断され影となることで暗くなる。

【０５０８】

よって、第３演出ユニット６００や第４演出ユニット８００は、遊技領域Ｙの上部において領域Ｅ１に対応する位置に設けられていることで、ＬＥＤ基板６０３，８０３が突出部３Ａの影に紛れやすくなるのでより目立たなくなる。

【０５０９】

また、ＬＥＤ基板６０３，８０３の上方には、ＬＥＤ基板６０３，８０３よりも遊技者側に突出する突出部３Ａが設けられており、突出部３Ａは、ＬＥＤ基板６０３，８０３よりも大きいことで（図１０－２３参照）、ＬＥＤ基板６０３，８０３が突出部３Ａの影になり目立ちにくくなる。

【０５１０】

また、ＬＥＤ基板６０３，８０３及びベース部材６０１，８０１は白色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、これらを暗色（例えば、黒色）としてもよく、このようにすることで、ＬＥＤ基板６０３，８０３及びベース部材６０１，８０１が突出部３Ａの影に紛れやすくなるのでより目立ちにくくなる。

【０５１１】

尚、本実施の形態では、電子部品及び特定部材よりも上方で遊技者側に突出する突出部として、ＬＥＤ基板６０３，８０３よりも上方で遊技者側に突出する突出部３Ａ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、突出部は、遊技機用枠３の一部に突設される突出部に限定されるものではなく、例えば、遊技盤２や遊技領域Ｙに設けられた他の遊技用装置（例えば、入賞球装置など）や演出装置により構成されるものであってもよい。また、突出部３Ａは、遊技機用枠３の前面に固設されたものだけでなく、所定タイミングにて原点位置から突出位置まで動作することにより、電子部品及び特定部

材よりも上方で遊技者側に突出する突出部であってもよい。
【０５１２】
次に、図１０－２６に示すように、導光板５０１の発光領域５０６は、導光板５０１の背面側で動作する第３演出ユニット６００の発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２が移動する際の移動領域Ｅ２（図１０－２６において１点鎖線で囲まれた領域）の大部分に対して前後に重畳するように形成されている。
【０５１３】
詳しくは、発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２の移動領域Ｅ２は、発光演出部６３０が原点位置から演出位置に移動する領域であり、原点位置と演出位置を含む領域である。導光板５０１は、右端面５０１ａから光が入射されると発光領域５０６が発光した状態となり、後方の画像表示装置５の表示画像や発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２が遊技者側から導光板５０１を透して視認困難または視認不能となる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２を少なくとも原点位置から演出位置へ移動させる移動期間や演出位置に位置している演出期間において、導光板ＬＥＤ５０２を点灯させて発光領域５０６を発光させる発光演出を実行することで、発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２が遊技者側から導光板５０１を透して視認困難または視認不能となるため、移動期間や演出期間において動力伝達部材６３２に沿って設けられるケーブルＣ（電子部品）等が目立つことを抑制することができる。
【０５１４】
また、発光演出部６３０が演出位置まで移動した後、導光板ＬＥＤ５０２が消灯して発光領域５０６の発光演出が終了した場合、動力伝達部材６３２やケーブルＣ等が視認可能となるが、発光演出部６３０の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂを点灯して発光演出部６３０を目立たせることで、動力伝達部材６３２やケーブルＣを目立ちにくくすることができる。
【０５１５】
また、このように動作可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板６０３やケーブルＣ）については、原点位置に待機している待期期間や移動期間においては遊技者側から視認可能とされていてもよいが、少なくとも演出位置に位置する演出期間においては、遊技者側から視認困難または視認不能となるようにすることが好ましい。このようにすることで、遊技者が注目する演出期間において電子部品が目立つことを抑制できる。
【０５１６】
また、本実施の形態の特徴部７５ＳＧのパチンコ遊技機７５ＳＧ００１は、
遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）と、
前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）と、
透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材３０２，４０２，６０２，８０２）と、
を備える
ことを特徴としている。
このようにすることで、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、同系色の特定部材によって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。
尚、電子部品と特定部材とは、同系色であれば任意の色に変更可能である。また、上記実施例のように電子部品と特定部材とが同色（例えば、黒色と黒色、白色と白色など）であるものを含む。
【０５１７】
（特徴部７５ＳＧの変形および応用に関する説明）
この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機７５ＳＧ００１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。
【０５１８】

例えば、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、電子部品として、第１演出用ＬＥＤ３０４、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ～４０４Ｄ、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂ、第４演出用ＬＥＤ８０４といった発光ダイオードが設けられたＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３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、発光ダイオードが設けられていない回路基板（演出用ではない主基板１１や、演出制御基板１２や中継基板等を含む）や、センサ、ソレノイド、モータ、コネクタ、ケーブル（配線）などの電子部品及びこれらを固定する基板や部材等を含む。

【０５１９】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、特定部材として、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３を配置するためのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１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、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなくても、電子部品の周辺に設けられる部材であれば、該電子部品を配置または収容するユニット（装置）とは別個に設けられた異なる部材（例えば、他のユニットの一部を構成する部材や、遊技盤２や遊技機用枠３の一部を構成する部材など）であってもよい。

【０５２０】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材として、電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成するカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２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、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなくても、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能に設けられた部材であれば、該電子部品を配置または収容するユニット（装置）とは別個に設けられた異なる部材（例えば、他のユニットの一部を構成する部材や、遊技盤２や遊技機用枠３の一部を構成する部材など）であってもよい。

【０５２１】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが同色（同一色）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、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが前述した同系色であれば、電子部品と特定部材とが同色であるものに限定されるものではない。

【０５２２】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、特定部材としてのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１は、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３の背面側において一部が重複するとともに、重複しない部分がＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３の周囲に配置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、電子部品と特定部材とは、遊技者側から視認したときに一部が重複することなく上側、下側、左側、右側の少なくともいずれかに並んで配置されていてもよい。また、遊技者側から視認したときに電子部品の周辺に特定部材が配置されて見えるようになっていれば、電子部品と特定部材とは、上下方向、左右方向、前後方向などに離れて配置されていてもよい。

【０５２３】

尚、電子部品の周辺に設けられる特定部材とは、遊技者側から電子部品とともに視認可能な位置に設けられる特定部材を含み、例えば、電子部品から約５ｃｍの範囲内に離れて配置されている特定部材を含んでもよい。

【０５２４】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材として、透光性を有する合成樹脂材からなるカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２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、透光性を有する部材であれば材質は任意であり、ガラス材などであってもよい。また、遊技者が当該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能であれば、透明または半透明であってもよいし、所定の色に着色されていてもよい。また、光の透過率は１００％または１００％に近似する値でなくてもよい。

【０５２５】
また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材としてのカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２は、遊技者が該部材を透して電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３及び特定部材としてのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１の一部または全域を視認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、少なくとも電子部品の一部が該部材を透して視認可能に設けられていれば、特定部材の少なくとも一部が該部材を透して視認可能とされていなくても、電子部品と特定部材とを一緒に視認できるように設けられていればよい。
【０５２６】
また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材としてのカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２は、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３及び特定部材としてのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１の前面側において電子部品及び特定部材に沿うように配置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、必ずしも電子部品及び特定部材に沿うように配置されていなくてもよい。つまり、透光部材に対し電子部品や特定部材が斜めに傾斜した状態で配置されていてもよい。
【０５２７】
また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３やベース部材３０１，４０１，６０１，８０１の表面全域が所定の色（黒色または白色）とされ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、電子部品及び特定部材において透光部材を透して視認可能な部分の色（例えば、電子部品及び特定部材の前面色）が同系色とされていれば、必ずしも表面全域が同系色とされていなくてもよい。また、これら電子部品と特定部材の色は、部材の成型時に着色されてもよいし、成型後に塗装または印刷により着色されてもよいし、シール等が貼着されることで所定の色になっていてもよい。
【０５２８】
また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが同色（同一色）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、例えば、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３や特定部材としてのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１とは別個に、遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）と、該所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と、を備えるものにおいて、所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）は、所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と非同系色であることが好ましい。
【０５２９】
このように、遊技者から視認困難または視認不能に設けられる第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などの所定電子部品については、これらを固定する所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。
【０５３０】
また、特定部材の色を、色相が同じであって電子部品の色の明度または彩度のいずれかが高い色とすることで、特定部材の方が電子部品よりも視認性が高くなるので、相対的に電子部品を目立ちにくくすることができる。
【０５３１】
また、透光部材を、電子部品及び特定部材と同系色にて着色することで、透光部材が電子部品や特定部材と同化するので、電子部品がより目立ちにくくすることができる。
【０５３２】
また、例えば、遊技盤２の右側に黒色のＬＥＤ基板などの電子部品が配置されている場合

において、画像表示装置５を挟んで反対側の遊技盤２の左側に、電子部品の周辺に設けられる特定部材とは別個に、該電子部品と同色または同系色の外レール飾り２１２を遊技者から視認可能に設けることで、画像表示装置５の左右側に黒色の部材がバランス良く配置されることになり、遊技者に違和感を与えにくくなるため、電子部品をより目立ちにくくすることができる。このように、特定部材とは別個に、電子部品と同色または同系色の部材を離れた位置に対象に配置することによって、電子部品をより目立ちにくくすることができる。

【０５３３】

また、特徴部７５ＳＧに関する構成は、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫ、０１ＡＫ、０２ＡＫに関する構成などのうち、一部または全部の構成と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫ、０１ＡＫ、０２ＡＫにて説明した演出を画像表示装置５において実行可能とする場合、画像表示装置５の周りに設けられた特徴部７５ＳＧにて説明した第１演出ユニット３００、第２演出ユニット４００、第３演出ユニット６００、第４演出ユニット８００の電子部品が目立ちにくくなるので、上記演出を好適に見せることが可能である。

【０５３４】

具体的には、例えば、図９－９～図９－１１にて説明したように、複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち演出実行期間Ｄ０以外の期間でも、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合には、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった第１発光部材を用いた発光演出を実行可能であり、演出実行期間Ｄ２などにて特定描画演出ＳＰＥを実行するときに、発光演出が実行されないように制御する場合等においては、電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）及び特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）の周辺（例えば、遊技効果ランプ９などよりも近い位置）に設けられる第２発光部材を用いた発光演出についても実行しない（または遊技効果ランプ９などの光量よりも光量を低くする）ように制御してもよい。このようにすることで、第１発光部材を用いた発光演出を制限したときに第２発光部材を用いた発光演出が実行されることにより、かえって電子部品や特定部材が目立ってしまうことを防止できる。

【０５３５】

また、電子部品及び特定部材の周辺に設けられる第２発光部材のうち、電子部品及び特定部材の前面側に配置される透光部材の装飾部４２０を面発光させることが可能な第２演出用ＬＥＤ４０４Ａなど、発光を継続しても目立たない発光部材については、第１発光部材を用いた発光演出を実行しないように制御する場合でも、光量を維持する（実行を制限しない）ようにしてもよい。このようにすることで、演出効果を下げすぎることなく、電子部品や特定部材が目立たないようにすることができる。

【０５３６】

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１，７５ＳＧ００１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。

【０５３７】

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。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

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。

【０５４２】

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。

【０５４３】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１）であって、遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）と、前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）と、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材３０２，４０２，６０２，８０２）と、を備え、前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン３３１）を有し（図１０－１２参照）、さらに、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３０、図３２参照）、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）が複数設けられている（図１９、図２０、図３５参照）遊技機が挙げられる。

【０５４４】

このような構成によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、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。

【０５４５】

つまり、設計の自由度が高まることにより見栄えのよい遊技機とすることができるとともに、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。すなわち、遊技場に設置したときに見栄えがよく故障しにくい遊技機を提供することができる。

【０５４６】

さらに、設計の自由度を高めることができ、また、ねじ部材が誘導通路形成部内や払出部に混入することを防止できる遊技機の形態の一例として、遊技が可能な遊技機（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３０、図３２参照）、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）が複数設けられている（図１９、図２０、図３５参照）遊技機が挙げられる。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。

【０５４７】

（形態）

形態Ａ１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。

【０５４８】

形態Ａ２の遊技機は、形態Ａ１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３０、図３２参照）

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。

【０５４９】

形態Ａ３の遊技機は、形態Ａ２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。

【０５５０】

形態Ａ４の遊技機は、形態Ａ２またはＡ３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。
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。

【０５５１】
形態Ａ５の遊技機は、形態Ａ１～Ａ４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２０、図３５参照）
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。

【０５５２】
形態Ａ６の遊技機は、形態Ａ５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１９参照）
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。

【０５５３】
形態Ａ７の遊技機は、形態Ａ６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２０参照）
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。

【０５５４】
形態Ａ８の遊技機は、形態Ａ６またはＡ７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３５参照）
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。
【０５５５】
形態Ａ９の遊技機は、形態Ａ１～Ａ８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２７（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。
【０５５６】
形態Ａ１０の遊技機は、形態Ａ１～Ａ９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２５参照）
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。
【０５５７】
形態Ａ１１の遊技機は、形態Ａ１０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。）
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。
【０５５８】
形態Ａ１２の遊技機は、形態Ａ１０またはＡ１１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、
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。
【０５５９】
形態Ａ１３の遊技機は、形態Ａ１～Ａ１２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３０（Ｃ）、図３１（Ａ）（Ｂ）、図３２参照）
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。
【０５６０】
形態Ａ１４の遊技機は、形態Ａ１３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）に向けて移動してきたねじ部材（例えば、ねじ部材Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１～Ｎ１６）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２８０，２９０，２１４，２４２，２４３）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３０（Ｃ）、図３１（Ａ）（Ｂ）、図３２参照）
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。
【０５６１】
形態Ａ１５の遊技機は、形態Ａ１３またはＡ１４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２８０，２９０，２１４，２４２，２４３）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３０（Ｃ）、図３１（Ａ）（Ｂ）、図３２参照）
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。
【０５６２】
形態Ａ１６の遊技機は、形態Ａ１～Ａ１５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、第３カバー体３３０のカバー部３３４）を備え、
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３４０）が設けられている（図２３、図３４、図３５参照）
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。
【０５６３】
形態Ａ１７の遊技機は、形態Ａ１６に記載の遊技機であって、
前記特定部（例えば、球止め部材３４０）は、前記誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）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３４参照）
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。
【０５６４】
形態Ａ１８の遊技機は、形態Ａ１６またはＡ１７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３１６Ａ～３１６Ｃ、凹溝３２６Ａ～３２６Ｃ、凹部３３６）が設けられた第１カバー部（例えば、第１カバー体３１０のカバー部３２４、第２カバー体３２０のカバー部３２４）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カバー体３３０のカバー部３３４）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。
【０５６５】
形態Ａ１９の遊技機は、形態Ａ１８に記載の遊技機であって、
前記第２カバー部（例えば、第３カバー体３３０のカバー部３３４）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Ｎ１６）にて取付けられている（図１６参照）
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。
【０５６６】
形態Ａ２０の遊技機は、形態Ａ１～Ａ１９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、緩み止め部を有するねじ部材（例えば、ねじ部材Ｎ１１～Ｎ１４）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２０２）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１６参照）
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。
【０５６７】
形態Ａ２１の遊技機は、形態Ａ２０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）及び前記誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）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Ｎ１２）は、アース線（例えば、アース線２２６）を取付けるためのねじ部材と兼用されている（図１６参照）

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。
【０５６８】
形態Ａ２２の遊技機は、形態Ａ２０またはＡ２１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）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Ｎ１１～Ｎ１４）は、該遊技枠を補強するための金属部材（例えば、金属板２２２）に取付けられている（図１６参照）
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。
【０５６９】
形態Ａ２３の遊技機は、形態Ａ２０～Ａ２２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２０２）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Ｎ３～Ｎ６）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。
【０５７０】
形態Ａ２４の遊技機は、形態Ａ２０～Ａ２３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、カバー体２２０の上壁部２２０Ｈ）が設けられている（図２６～図２８、図３５参照）
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。
【０５７１】
形態Ａ２５の遊技機は、形態Ａ１～Ａ２４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３７（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。
【０５７２】
形態Ａ２６の遊技機は、形態Ａ２～Ａ２５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３７（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。
【０５７３】

（パチンコ遊技機の背面構造）
次に、図１１～図１５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１１は、パチンコ遊技機を示す背面図である。図１２は、パチンコ遊技機を示す左側面図である。図１３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１４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１５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１３～図１５においてガラス扉枠５０の図示は省略している。
【０５７４】
図１１～図１５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。
【０５７５】
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１１、図１２参照）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。
【０５７６】
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。
【０５７７】
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。
【０５７８】
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。

【０５７９】

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。

【０５８０】

図１５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。

【０５８１】

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にあっては、各々１個または複数のねじ部材Ｎ２０，Ｎ２１（図１１参照）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。

【０５８２】

図１２～図１４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。

【０５８３】

（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１６及び図１７に基づいて説明する。図１６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１７は、遊技機用枠の背面上部を示す拡大背面図である。

【０５８４】

図１６及び図１７に示すように、遊技機用枠３は、正面視略長方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。

【０５８５】
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。
【０５８６】
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。
【０５８７】
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。
【０５８８】
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。
【０５８９】
上記したねじ部材Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１～Ｎ１６は、図１６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。
【０５９０】
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。
【０５９１】
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るねじ部材Ｎ１、Ｎ２、Ｎ１１～Ｎ１６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。

【０５９２】
図１６及び図１７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。
【０５９３】
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３５参照）の上面開口は開放されている。
【０５９４】
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Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１～Ｎ１６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。
【０５９５】
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１１及び図１２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。
【０５９６】
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。
【０５９７】
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。
【０５９８】
（第１通路形成体２０３）
次に、第１通路形成体２０３について、図１８～図２４に基づいて説明する。図１８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１９は、（Ａ）は図１８（Ａ）のＡ－Ａ断面図、（Ｂ）は図１８（Ａ）のＢ－Ｂ断面図、（Ｃ）は図１８（Ａ）のＣ－Ｃ断面図である。図２０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２１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２２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２３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２４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。

【０５９９】

図１８～図２０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、平面視横長長方形状に形成され、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。

【０６００】

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。

【０６０１】

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。

【０６０２】

図１９及び図２０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１９（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。

【０６０３】

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。

【０６０４】

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（１１ｍｍ＜Ｌ１０＜２２ｍｍ）。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。

【０６０５】

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。

【０６０６】

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。

【０６０７】

（第１カバー体３１０）

図２１（Ａ）～図２１（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。

【０６０８】

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２６参照）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１７参照）。

【０６０９】

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。

【０６１０】

カバー部３１４には、平面視横長長方形状をなす左右方向に延びる長孔３１６Ａ～３１６Ｃ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３１６Ａ～３１６Ｃは、前後寸法Ｌ２１が全て同一とされ、前後寸法Ｌ２１は、遊技球の直径２Ｒよりも短寸であり、かつ、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（Ｌ２１＜２Ｒ、Ｌ２１＜Ｌ２）。つまり、長孔３１６Ａ～３１６Ｃは、遊技球及びねじ部材Ｎ１～Ｎ６，Ｎ１１～Ｎ１６を落下不

能な大きさに形成されている。尚、カバー部３１４の下面における各長孔３１６Ａ～３１６Ｃの周縁からは補強用のリブが垂下されている。

【０６１１】

また、長孔３１６Ａ～３１６Ｃ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２１（Ｂ）（Ｃ）に示すように、長孔３１６Ａ～３１６Ｃ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。

【０６１２】

（第２カバー体３２０）

図２２（Ａ）～図２２（Ｃ）に示すように、第２カバー体３２０は、第１誘導通路形成部２０２の上流部に沿うように形成された板状のカバー部３２４と、カバー部３２４の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部３２５Ａ，３２５Ｂと、から主に構成され、カバー部３２４の右側端部を第１カバー体３１０のカバー部３１４の左側端部に近接させた状態で、複数の係止部３２５Ａ，３２５Ｂが立壁部３０２Ｂの外面に形成された被係止部３１７（図２８参照）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、カバー部３２４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、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１７参照）。

【０６１３】

カバー部３２４の上面には、左右方向に延びる凹溝３２６Ａ～３２６Ｃ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３２６Ａ～３２６Ｃは、前後寸法Ｌ２２Ａ～Ｌ２２Ｃが各々異なるが、各々遊技球の直径２Ｒよりも短寸とされている（Ｌ２２Ａ～Ｌ２２Ｃ＜２Ｒ）。尚、前後寸法が最も長い中央の凹溝３２６Ｂの前後寸法Ｌ２２Ｂは、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（Ｌ２２Ｂ＞Ｌ２）。つまり、凹溝３２６Ｂは、遊技球を収容不能、かつ、ねじ部材Ｎ１～Ｎ６，Ｎ１１～Ｎ１６を収容可能な大きさに形成されている。また、凹溝３２６Ｂの前後寸法Ｌ２２Ｂは、カバー部３１４の長孔３１６Ａ～３１６Ｃの前後寸法Ｌ２１よりも長寸とされている（Ｌ２２Ｂ＞Ｌ２１）。

【０６１４】

また、凹溝３２６Ａの前後寸法Ｌ２２Ａと凹溝３２６Ｃの前後寸法Ｌ２２Ｃは、ねじ部材Ｎ１～Ｎ６，Ｎ１１～Ｎ１６の雄ねじ部ＮＳの直径Ｌ１よりも長寸であるため（Ｌ２２Ｂ＞Ｌ１、Ｌ２２Ｃ＞Ｌ１）、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。

【０６１５】

また、凹溝３２６Ａ～３２６Ｃ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２２（Ｂ）（Ｃ）に示すように、凹溝３２６Ａ～３２６Ｃ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。

【０６１６】

（第３カバー体３３０）

図２３（Ａ）～図２３（Ｃ）及び図２４に示すように、第３カバー体３３０は、第１誘導通路形成部２０２の下流部に沿うように形成された板状のカバー部３３４と、カバー部３３４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３３５Ａ～３３５Ｄと、背面における係止部３３５Ｃ，３３５Ｄの間に突設されねじ部材Ｎ１５が上方から取付けられる取付孔Ｈ１５が形成された取付部３３１と、カバー部３３４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２８参照）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１７参照）。

【０６１７】

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２４参照）。

【０６１８】

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）。

【０６１９】

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２３（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。

【０６２０】

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。

【０６２１】

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。

【０６２２】

図２４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）。

【０６２３】

（球止め部材３４０）

球止め部材３４０は、図２４（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、つまり、球止め状態と、に変化可能とされている。

【０６２４】

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。

【０６２５】

また、図２４（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３４１Ａ、後壁部３４１Ｂ、左壁部３４１Ｃ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２４（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３４１Ｄ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３４１Ｄの右側に滞留させることが可能となる。

【０６２６】

（ターミナル基板２１０）

次に、ターミナル基板２１０について、図２５に基づいて図１６を参照しながら説明する。図２５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。

【０６２７】

図１６及び図２５に示すように、ターミナル基板２１０は、背面視横長長方形状をなし、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１１参照）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。

【０６２８】

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。

【０６２９】

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る形状となっている。

【０６３０】

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、横長長方形状の開口部２３４が形成されている。

【０６３１】

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。

【０６３２】

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。

【０６３３】

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２５（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。

【０６３４】

（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２６～図２９に基づいて説明する。図２６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２７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２８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２９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３０は、（Ａ）は図２９のＮ－Ｎ断面図、（Ｂ）はねじ部材の回転状態を示す図、（Ｃ）は図２９のＯ－Ｏ断面図である。図３１は、（Ａ）は図２９のＰ－Ｐ断面図、（Ｂ）は図２９のＱ－Ｑ断面図である。図３２は、図２９のＲ－Ｒ断面図である。図３３は、図２９のＳ－Ｓ断面図である。図３４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３５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３６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。

【０６３５】

図１７、図２６及び図２７（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。

【０６３６】

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２６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。

【０６３７】

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２６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。

【０６３８】

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２６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。

【０６３９】

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。

【０６４０】

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。

【０６４１】

また、図２７（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。

【０６４２】

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。

【０６４３】

また、図２６及び図２７（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。

【０６４４】

一方、図１７、図２８及び図２９（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２０

３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。

【０６４５】

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２８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。

【０６４６】

図２８～図３０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。

【０６４７】

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３０（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。

【０６４８】

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３０（Ａ）参照）で傾倒する姿勢になることが多いため、図３０（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２８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。

【０６４９】

図２８及び図２９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３０（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。

【０６５０】

また、図２８及び図２９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３０（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。

【０６５１】

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。

【０６５２】

図２８及び図２９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３１（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。

【０６５３】

また、図２８及び図３１（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の左側下方に配置された基板取付枠２１１の右側付近に設けられた凹部２１４に落下して滞留することもある。つまり、凹部２１４は、第１誘導通路形成部２０２の周辺である取付孔Ｈ１３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Ｎ１３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。

【０６５４】

図２８及び図２９に示すように、ねじ部材Ｎ４は、取付部材２２３において、第１誘導通路形成部２０２の下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Ｈ４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Ｎ４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上に落下する可能性が高い（図３２参照）。
【０６５５】
図２８、図２９及び図３２に示すように、取付孔Ｈ４から抜け落ちたねじ部材Ｎ４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３２に示すように、上壁部２２５Ａ上から基板取付枠２１１の上壁部２１１Ｈの後端から落下する。上壁部２１１Ｈの後端から落下したねじ部材Ｎ４は、開口部２３４から内部に進入して、基板取付枠２１１とターミナル基板２１０とにより形成される凹部２４２に収容され滞留するか、基板取付枠２１１と立壁部２０３Ｂとの間に形成される凹部２４３に雄ねじ部ＮＳが挿入されるが頭部ＮＨ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２４２や凹部２４３は、第１誘導通路形成部２０２の周辺である取付孔Ｈ４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Ｎ４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。
【０６５６】
尚、図３２に示すように、ねじ部材Ｎ４が上壁部２１１Ｈの後端から落下したときに、複数の操作部２３３上にねじ部材Ｎ４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２３１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１１参照）、これらケーブルＣによりねじ部材Ｎ４の上壁部２１１Ｈ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２３３やケーブルＣは、第１誘導通路形成部２０２の周辺である取付孔Ｈ４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Ｎ４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。
【０６５７】
また、ねじ部材Ｎ４が、取付孔Ｈ４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２０３Ｂを越えた場合は、第１誘導通路形成部２０２の上面開口において第１カバー体３１０、第２カバー体３２０及び第３カバー体３３０のいずれにも被覆されない、第２カバー体３２０と第３カバー体３３０との間に設けられた非被覆領域３５０から第１誘導通路形成部２０２に落下する。第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材Ｎ４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２０３Ａに近づいていくので、第１誘導通路形成部２０２における非被覆領域３５０に対応する位置に形成された孔部２７１Ｂ～２７１Ｄ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。
【０６５８】
また、これら孔部２７１Ｂ～２７１Ｄ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。つまり、孔部２７１Ａ～２７１Ｈは、球タンク形成部２０１または第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材Ｎ４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。
【０６５９】
一方、ねじ部材Ｎ４が、取付孔Ｈ４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２０３Ｂを越えた場合は、第３カバー体３３０のカバー部３３４上の凹部３３６上に落下することで、カバー部３３４から第１誘導通路形成部２０２内に落下せずに凹部３３６に収容され滞留することになる。つまり、凹部３３６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３３４上に落下したねじ部材Ｎ４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。
【０６６０】
図２８及び図２９に示すように、ねじ部材Ｎ６は、基板取付枠２１１において、第１誘導通路形成部２０２の下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Ｈ６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Ｎ６が緩んで後方に抜け落ちた場合、基板取付枠２１１の上壁

部２１１Ｈ上に落下する可能性が高い（図３３参照）。
【０６６１】
図２８、図２９及び図３３に示すように、取付孔Ｈ６から抜け落ちたねじ部材Ｎ６は、後方に向けて延設された複数のリブ２１１Ａ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３３に示すように、第３カバー体３３０のカバー部３３４上における球止め部材３４０の上流側近傍位置に落下する。図２４にて説明したように、カバー部３３４は、下流側（払出装置２００側）に向けて下方に傾斜するように第１誘導通路形成部２０２の上面開口を被覆するため、カバー部３３４上における球止め部材３４０の上流側近傍位置に落下したねじ部材Ｎ６は、下流側に向けて移動する可能性が高い。
【０６６２】
下流側に移動したねじ部材Ｎ６は、図３４に示すように、カバー部３３４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３４０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３３４上に滞留する。
【０６６３】
具体的には、図３４（Ａ）（Ｂ）に示すように、球止め部材３４０が第１状態である場合は、回動部３４１の右側が開放し、前壁部３４１Ａ、後壁部３４１Ｂ、左壁部３４１Ｃ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Ｎ６を滞留させることができるため、ねじ部材Ｎ６をカバー部３３４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３４（Ｃ）（Ｄ）に示すように、球止め部材３４０が第２状態にあるときには、突壁部３４１Ｄ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Ｎ６を突壁部３４１Ｄの右側に滞留させることができるため、ねじ部材Ｎ６をカバー部３３４上から落下させることなく保持しておくことができる。
【０６６４】
尚、第２状態では、突壁部３４１Ｄ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Ｎ６が後方または前方に落下する可能があるのに対し、第１状態では、移動を規制したねじ部材Ｎ６の前後左側が前壁部３４１Ａ、後壁部３４１Ｂ、左壁部３４１Ｃにより覆われているため、移動を規制したねじ部材Ｎ６の左側にのみ左壁部３４１Ｃ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３４０は、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、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を構成している。
【０６６５】
図２８及び図２９に示すように、ねじ部材Ｎ５は、取付部材２２３において、第１誘導通路形成部２０２の下流部から前右側方に離れ、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Ｈ５に取付けられているが、取付孔Ｈ５の真後ろには第１誘導通路形成部２０２が配置されておらず、また、第２突出部２２５の上壁部２２５Ａ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Ｎ５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に落下するが、第１誘導通路形成部２０２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。
【０６６６】
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。
【０６６７】
（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３５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。

【０６６８】

また、図３６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。

【０６６９】

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。

【０６７０】

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。

【０６７１】

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＞Ｌ２１）。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。

【０６７２】

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。

【０６７３】

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～２７

１Ｈ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。

【０６７４】

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１４参照）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。

【０６７５】

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。

【０６７６】

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。

【０６７７】

詳しくは、図３５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。

【０６７８】

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。

【０６７９】

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置２００に混入することを防止することができる。

【０６８０】

また、図３０（Ｃ）、図３１（Ａ）（Ｂ）、図３２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。
【０６８１】
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。
【０６８２】
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、ねじ部材の払出装置２００への混入に対する対処策を講じやすくなる。
【０６８３】
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置２００に混入することを防止することができる。
【０６８４】
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。
【０６８５】
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を取付けるねじ部材Ｎ１１～Ｎ１４は、外れたとしても第１誘導通路形成部２０２外に落下するため、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。
【０６８６】
また、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Ｎ１２）は、アース線（例えば、アース線２２６）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。尚、アース線ではなく、球タンク形成部２０１及び第１誘導通路形成部２０２以外の所定部材を取付けるねじ部材と兼用してもよい。
【０６８７】

また、球タンク形成部２０１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を補強するための金属板２２２に取付けられていることで、球タンク形成部２０１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。

【０６８８】

また、遊技機用枠３における第１誘導通路形成部２０２の上方位置に取付けられているねじ部材Ｎ３～Ｎ６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２０２内に落下した場合でも、孔部２７１Ａ～２７１Ｈから落下させやすいため、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。

【０６８９】

また、図２７（Ｂ）、図３５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２０２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２００側に流下させることが可能な傾斜面（例えば、カバー体２２０の上壁部２２０Ｈ）が第１誘導通路形成部２０２に対し隙間を隔てて設けられていることで、カバー体２２０の上壁部２２０Ｈに落下したねじ部材が跳ねて再び第１誘導通路形成部２０２に混入されることを防止することができる。

【０６９０】

また、特に図示はしないが、基板ケース１１Ａ，１２Ａ，３７Ａ，９１Ａは、カバー体２２０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２２０の上壁部２２０Ｈに落下したねじ部材は後方または払出装置２００側に流下するように案内されることで、上壁部２２０Ｈに落下したねじ部材が下方に配置された基板ケース１１Ａ，１２Ａ，３７Ａ，９１Ａ内に落下することを防止できる。

【０６９１】

また、カバー体２２０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１２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２２０Ｂが後壁部の上部に形成されているが（図１４参照）、これら放熱孔２２０Ｂ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２０２の直下に配置される上壁部２２０Ｈは、上方の孔部２７０Ａ，２７０Ｂ、２７１Ａ～２７１Ｈからねじ部材が落下してくる可能性が高いため、放熱孔２２０Ｂは、少なくとも上壁部２２０Ｈにおいて孔部２７０Ａ，２７０Ｂ、２７１Ａ～２７１Ｈに対応しない位置に形成するか、上壁部２２０Ｈ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２２０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１２などに悪影響を及ぼすことを抑制できる。

【０６９２】

（変形例１）

次に、本発明の変形例１について、図３７に基づいて説明する。図３７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。

【０６９３】

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２４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。
【０６９４】
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。
【０６９５】
また、図３７（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。
【０６９６】
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。
【０６９７】
（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の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。
【０６９８】
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。
【０６９９】
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。
【０７００】
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。
【０７０１】
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。

【０７０２】

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。

【０７０３】

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。

【０７０４】

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。

【０７０５】

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。

【０７０６】

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。

【０７０７】

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。

【０７０８】

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。

【０７０９】

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。

【０７１０】

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。

【０７１１】

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。

【０７１２】

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。

【０７１３】

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。

【０７１４】

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。

【０７１５】

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。

【０７１６】

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。

【０７１７】

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。

【０７１８】

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。

【０７１９】

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。

【０７２０】

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。

【０７２１】

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。

【０７２２】

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。

【０７２３】

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。

【０７２４】

（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３８－１～図３８－２４に基づいて説明する。

【０７２５】

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３８－１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。

【０７２６】

遊技制御基板には、図３８－１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チなどである。

【０７２７】

また、遊技制御基板には、図３８－１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。

【０７２８】

また、遊技制御基板には、図３８－１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。

【０７２９】

また、遊技制御基板には、図３８－１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。
【０７３０】
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。
【０７３１】
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。
【０７３２】
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。
【０７３３】
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。
【０７３４】
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。
【実施例１】
【０７３５】
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。
【０７３６】
図３８－２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３８－３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３８－２及び図３８－３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方形状であり、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。
【０７３７】
図３８－２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３８－３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。
【０７３８】
また、図３８－３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。
【０７３９】
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。
【０７４０】
図３８－４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。
【０７４１】
図３８－４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、一の方向に並ぶ複数の端子からなる端子列が一列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。
【０７４２】
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３８－４に示すように、長方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３８－４に示すように、入力回路は、図３８－４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３８－４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。
【０７４３】
図３８－５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３８－６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。
【０７４４】
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３８－５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３８－６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。
【０７４５】
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。

【０７４６】

図３８－５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。

【０７４７】

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、意図しない電波を発生してしまうことが防止されるようになっている。

【０７４８】

図３８－５に示すように、データバスを構成する複数に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、すなわち複数に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、複数に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。

【０７４９】

また、図３８－５に示すように、複数に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３８－５に示すＡ～Ｆ）を通して実装面側の配線パターン（図３８－６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、複数に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。

【０７５０】

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、複数に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、複数に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で分岐させることが好ましく、このような構成とすることで、分岐後の配線パターンを迂回したり、同一面上で交差させることなくデータバスを構成する配線パターンを分岐させることが可能となる。

【０７５１】

図３８－７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３８－８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。

【０７５２】

図３８－７及び図３８－８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気的に隔てられた第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。

【０７５３】

また、図３８－７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、Ｖｃｃ（+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、ＶＬＤ（+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も互いに干渉することが防止される。

【０７５４】

また、図３８－９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グランド領域と第２グラ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ンド領域から他方のグランド領域に電流が流れてしまうことが防止される。

【０７５５】

また、図３８－７及び図３８－８に示すように、実装面及びハンダ面には、第１グランド領域と第２グラ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グランド領域と第２グランド領域が電気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グランド領域及び第２グランド領域と、ハンダ面における第１グランド領域及び第２グランド領域と、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グランド領域と第２グランド領域を隔てる絶縁領域と、ハンダ面において第１グランド領域と第２グラ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も互いに干渉することが防止されるようになっている。

【０７５６】

図３８－１０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３８－１１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３８－１２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。

【０７５７】
図３８－１０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。
【０７５８】
図３８－１０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３８－１１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３８－１０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。
【０７５９】
図３８－１１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３８－１０及び図３８－１１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。
【０７６０】
図３８－１２（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。
【０７６１】
また、図３８－１２（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３８－１０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。
【０７６２】
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。
【０７６３】

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。

【０７６４】

図３８－１３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。

【０７６５】

図３８－１３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。

【０７６６】

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。

【０７６７】

図３８－１４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３８－１５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。

【０７６８】

図３８－１４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３８－１４及び図３８－１５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３８－１４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。

【０７６９】

また、図３８－１５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３８－１５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。

【０７７０】

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、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。

【０７７１】

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。

【０７７２】

図３８－１６は、遊技制御基板をスロットマシンに取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。

【０７７３】

図３８－１７は、遊技制御基板をパチンコ遊技機に取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。

【０７７４】

（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。

【０７７５】

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。

【０７７６】

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。

【０７７７】

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。

【０７７８】

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。

【０７７９】

（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（λ／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（λ／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。

【０７８０】

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。
【０７８１】
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。
【０７８２】
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。
【０７８３】
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（λ／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。
【０７８４】
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（λ／２）の１／２（λ／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（λ／２）の１／２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。
【０７８５】
（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グランド領域と絶縁部によって隔てられた第２グラ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グランド領域に接続されるので、グラ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。
【０７８６】
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グランド領域と絶縁部によって隔てられた第２グラ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グランド領域に接続され、第２電

子部品が第１グランド領域と絶縁部によって隔てられた第２グラ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グランド領域に接続され、第２電子部品は第２グランド領域に接続されるので、グラ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。

【０７８７】

本実施例の遊技制御基板は、第１グランド領域と第２グラ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グランド領域と第２グラ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ンド領域から他方のグランド領域に電流が流れてしまうことを防止できる。

【０７８８】

本実施例の遊技制御基板は、一辺側（左側）に第１グラ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も互いに干渉することを防止できる。

【０７８９】

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グランド領域と第２グラ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グランド領域と第２グランド領域の間の絶縁性を高めることができる。

【０７９０】

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グランド領域と第２グラ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グランド領域と第２グラ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グランド領域と第２グランド領域の間の絶縁性を高めることができる。

【０７９１】

本実施例の遊技制御基板は、実装面における第１グランド領域及び第２グランド領域と、ハンダ面における第１グランド領域及び第２グランド領域と、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も互いに干渉することを防止できる。

【０７９２】

（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。

【０７９３】

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。

【０７９４】

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。

【０７９５】

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。

【０７９６】

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。

【０７９７】

（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。

【０７９８】

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。

【０７９９】

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。

【０８００】

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。

【０８０１】

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。

【０８０２】

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。

【０８０３】

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。

【実施例２】

【０８０４】

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。

【０８０５】

図３８－１８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３８－１９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。

【０８０６】

図３８－１８及び図３８－１９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方形状であり、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。

【０８０７】

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、長方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。

【０８０８】

図３８－２０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３８－２１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。
【０８０９】
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３８－２０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３８－２１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。
【０８１０】
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。
【０８１１】
また、図３８－２２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。
【０８１２】
また、遊技制御基板には、図３８－２０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。
【０８１３】
図３８－２０及び図３８－２１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。

【０８１４】
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。
【０８１５】
図３８－２０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、複数の箇所でス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３８－２１に示すように、図中Ｍの位置で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。
【０８１６】
図３８－２０及び図３８－２１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。
【０８１７】
また、図３８－２０及び図３８－２１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。
【０８１８】
また、図３８－２０及び図３８－２１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改変の不正がされ難いようになっている。
【０８１９】
また、図３８－２１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。

【０８２０】
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。
【０８２１】
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３８－２１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。
【０８２２】
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。
【０８２３】
（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。
【０８２４】
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。

【０８２５】

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。

【０８２６】

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。

【０８２７】

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。

【０８２８】

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を特徴としている。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。

【０８２９】

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。

【０８３０】

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。

【０８３１】

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。

【０８３２】

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ＣＮ１０～ＣＮ１７）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。

【０８３３】

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改変の不正等を困難にできる。

【０８３４】

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。

【０８３５】
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。
【０８３６】
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。
【実施例３】
【０８３７】
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の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の構造について説明する。
【０８３８】
図３８－２３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。
【０８３９】
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３８－２３（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、当該特定電子部品の型番が刻印または印字されている。
【０８４０】
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。
【０８４１】
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３８－２４（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３８－２４（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。
【０８４２】
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３８－２４（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３８－２４（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。
【０８４３】
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。

【０８４４】

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。

【０８４５】

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。

【０８４６】

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、電気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気的接続を確実にすることができる。

【０８４７】

（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。

【０８４８】

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。

【０８４９】

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。

【０８５０】

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。

【０８５１】
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。
【０８５２】
（特徴部０５３ＳＧの発明）
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、
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
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。
【０８５３】
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
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。
【０８５４】
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。
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。
【０８５５】
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。
【０８５６】
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。
【０８５７】
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、
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。
【０８５８】
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、
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。
【０８５９】
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、
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。
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。
【０８６０】
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

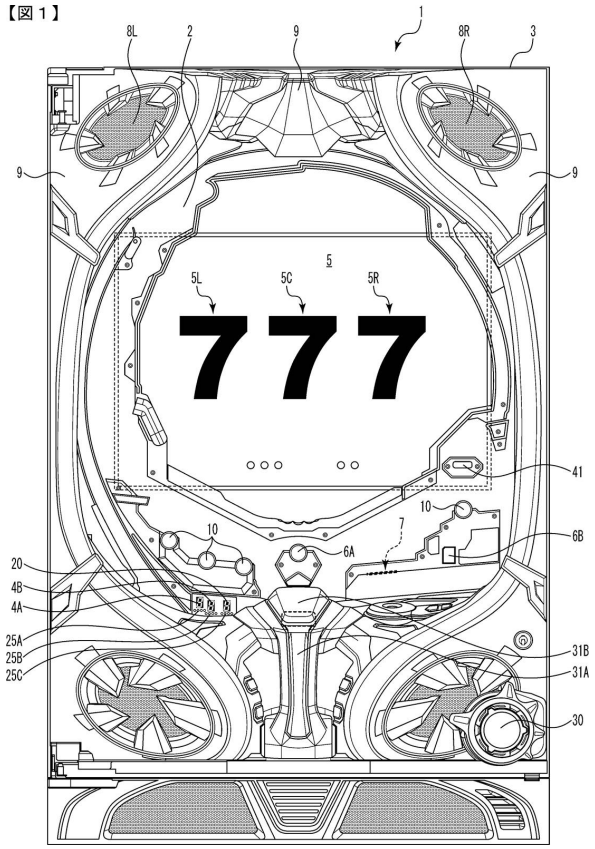
送された出力データに基づいて第３電子部品（第１出力部品、第２出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路（第１出力回路、第２出力回路）と、を含み、
前記第１入力回路（第１入力回路）及び前記出力回路（第１出力回路、第２出力回路）は、前記データバスを介して前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に接続され、
前記第２入力回路（第２入力回路）は、前記データバスを介さずに前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に接続される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２電子部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介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。
【０８６１】
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。
【０８６２】
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。
【０８６３】
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。
【０８６４】
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。
【０８６５】
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。
【０８６６】
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。
【符号の説明】
【０８６７】
１　　パチンコ遊技機
２　　遊技盤
３　　遊技機用枠
１１　　主基板
１２　　演出制御基板
２００　　払出装置
２０２　　第１誘導通路形成部
２０１　　球タンク形成部
２０３　　第１通路形成体
２１０　　ターミナル基板
２２０　　カバー体
２７１Ａ～２７１Ｈ　孔部
３１４，３２４，３３４　カバー部
３４０　　球止め部材
Ｎ１～６，１１～１６　　ねじ部材
７５ＳＧ００１　パチンコ遊技機
３００　　第１演出ユニット

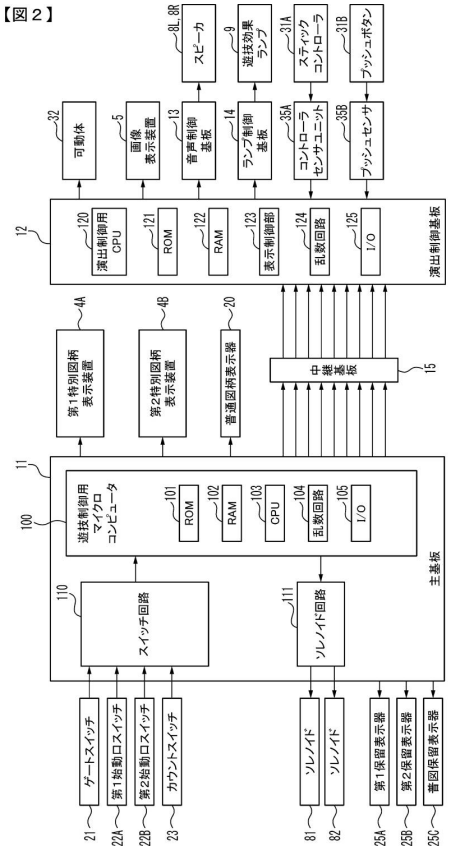
３０１　ベース部材
３０２　カバー部材
３０３　ＬＥＤ基板
３３１　装飾パターン
４００　第２演出ユニット
４０１　ベース部材
４０２　カバー部材
４０３　ＬＥＤ基板
４２０　装飾部
６００　第３演出ユニット
８００　第４演出ユニット
８０１　ベース部材
８０２　カバー部材
８０３　ＬＥＤ基板

【図面】

【図１】

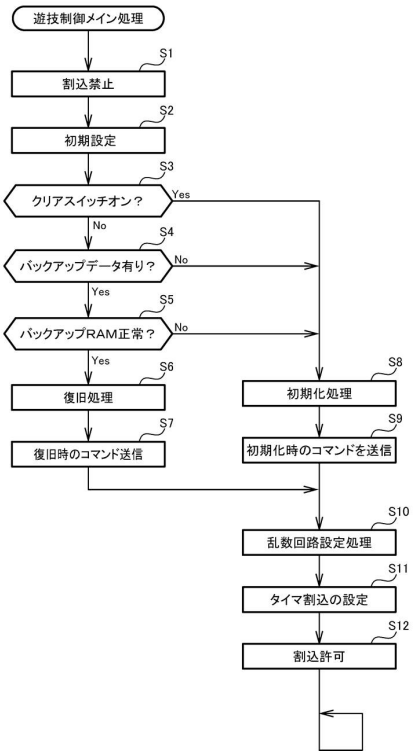


【図２】



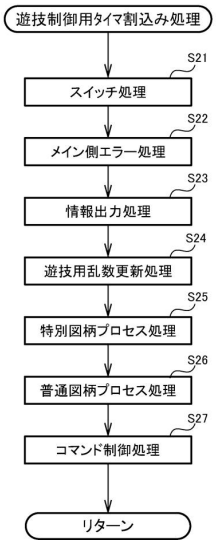
【図３】

【図３】



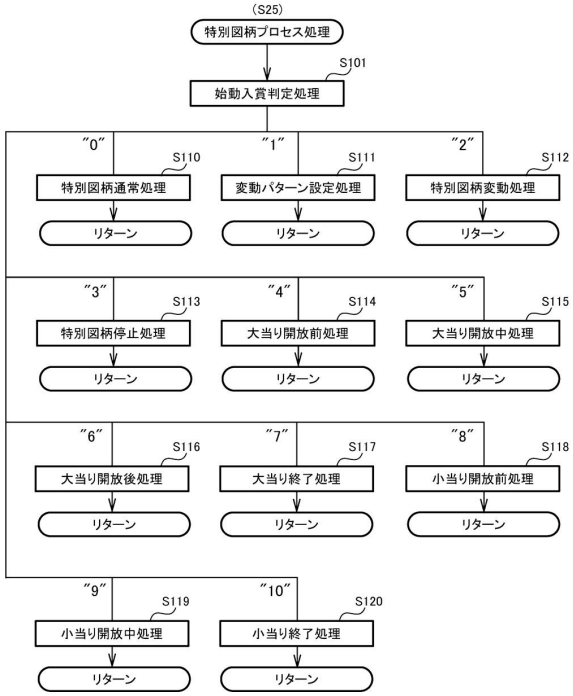
【図４】

【図４】



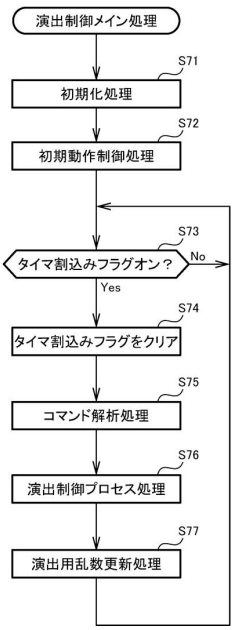
【図５】

【図５】

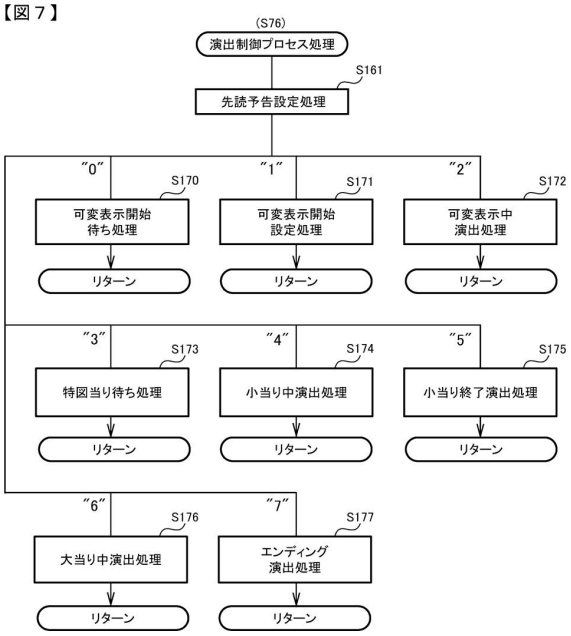


【図６】

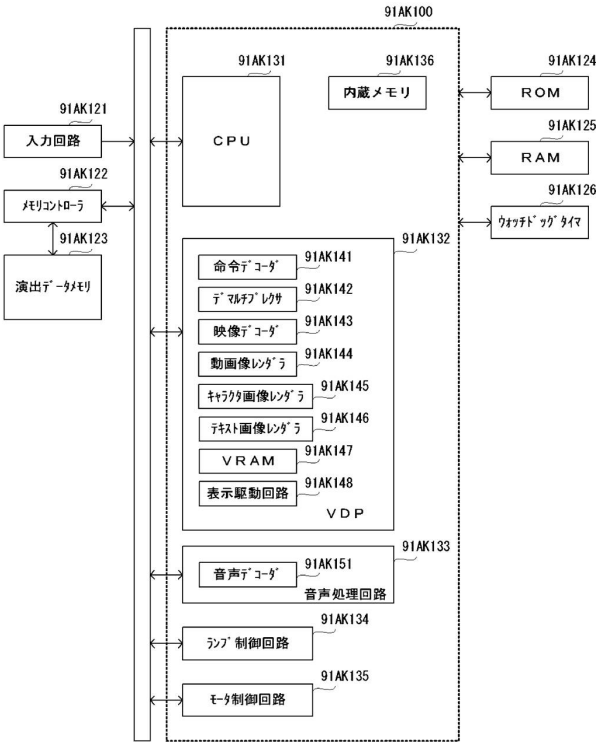
【図６】



【図７】



【図８－１】



【図８－２】

記憶エリア	記憶内容
91AKM01	演出制御用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ 演出制御管理ﾃﾞｰﾀ
91AKM02	表示制御用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ 表示制御管理ﾃﾞｰﾀ
91AKM11	動画像関連ﾃﾞｰﾀ
91AKM12	ｷｬﾗｸﾀ画像関連ﾃﾞｰﾀ
91AKM13	ﾃｷｽﾄ画像関連ﾃﾞｰﾀ (ｱｳﾄﾗｲﾝﾌｫﾝﾄﾃﾞｰﾀ)
91AKM14	音声関連ﾃﾞｰﾀ

【図８－３】

リーチ演出内容	動画像ﾃﾞｰﾀ	ﾃｷｽﾄ表示ﾌﾟﾛｾｽﾃｰﾌﾞﾙ	決定割合
SPﾘｰﾁA(大当り)	91AKD01	91AKT01	30／100
		91AKT02	70／100
SPﾘｰﾁB(大当り)	91AKD02	91AKT11	20／100
		91AKT12	80／100
SPﾘｰﾁA(ハズレ)	91AKD11	91AKT01	80／100
		91AKT02	20／100
SPﾘｰﾁB(ハズレ)	91AKD12	91AKT11	70／100
		91AKT12	30／100

【図８－４】

【図８－４】

（A1） 91AKT01

テキスト表示期間 （開始時間,終了時間）	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01 91AKB01
(T02,T03)	91AKA02 91AKB02
(T04,T05)	91AKA03 91AKB03
(T06,T08)	91AKA04 91AKB04
(T07,T09)	91AKA05 91AKB05

（A2） 91AKT02

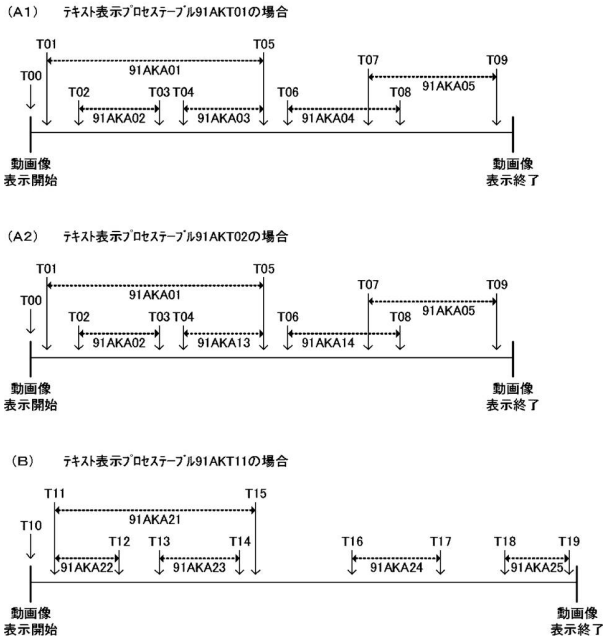
テキスト表示期間 （開始時間,終了時間）	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01 91AKB01
(T02,T03)	91AKA02 91AKB02
(T04,T05)	91AKA13 91AKB13
(T06,T08)	91AKA14 91AKB14
(T07,T09)	91AKA05 91AKB15

（B） 91AKT11

テキスト表示期間 （開始時間,終了時間）	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T11,T15)	91AKA21 91AKB01
(T11,T12)	91AKA22 91AKB02
(T13,T14)	91AKA23 91AKB03
(T16,T17)	91AKA24 91AKB04
(T18,T19)	91AKA25 91AKB05

【図８－５】

【図８－５】



【図８－６】

【図８－６】

（A） 91AKB01

origin	(300,30)
fontFamily	AA_gothic
fontSize	48px
fontWeight	bold
color	#FF0040⇒#4000FF
backgroundColor	#CCF0F0
fontStyle	italic
textAlign	center
textDecoration	none

（B） 91AKB02

origin	(250,600)
fontFamily	BB_mincho
fontSize	36px
fontWeight	normal
color	#FFFFFF
backgroundColor	#220C0C
fontStyle	normal
textAlign	left
textDecoration	none

（C1） 91AKB03

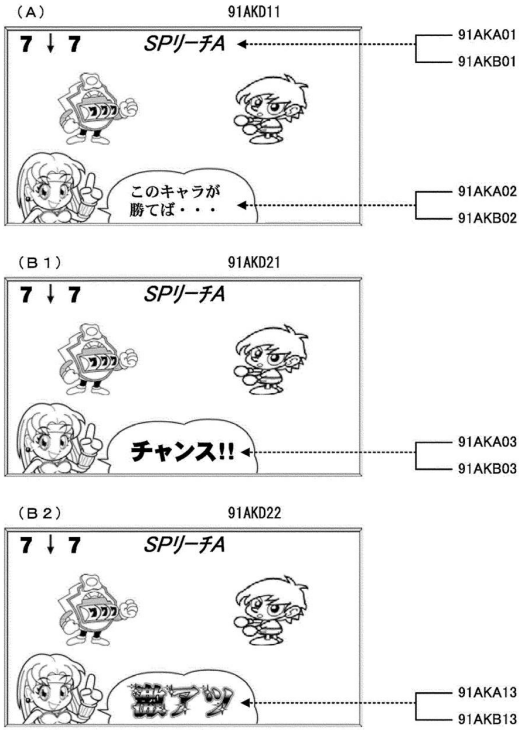
origin	(250,600)
fontFamily	CC_gothic
fontSize	60px
fontWeight	bold
color	#000000
backgroundColor	#FFFFFF
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	none

（C2） 91AKB13

origin	(250,600)
fontFamily	DD_mincho
fontSize	72px
fontWeight	bold
color	"gold"
backgroundColor	#000000
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	effect_gold

【図８－７】

【図８－７】



【図８－８】

【図８－８】

(A) (T04,T041)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: #000000
textDecoration: none

激アツ

(B) (T041,T042)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: none

激アツ

(C) (T042,T05)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: effect_gold

激アツ

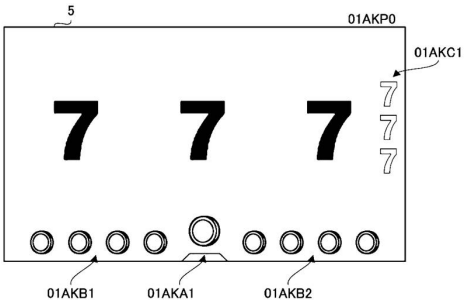
【図８－９】

【図８－９】



【図９－１】

【図９－１】

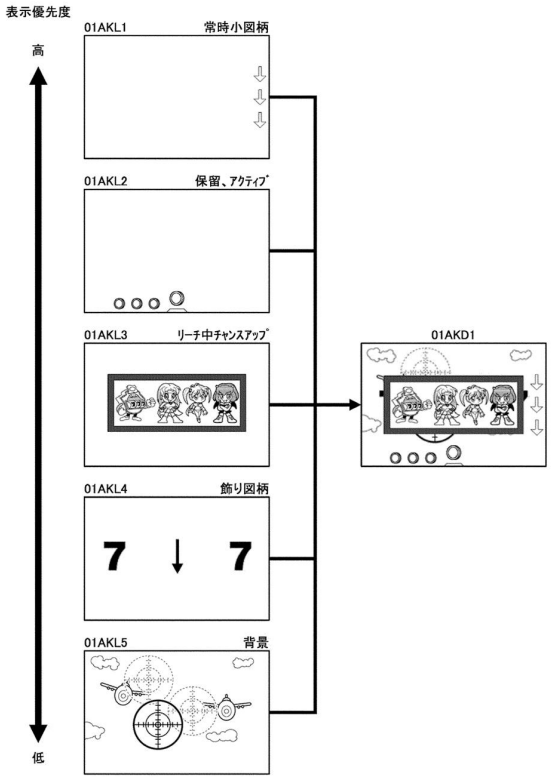


【図９－２】

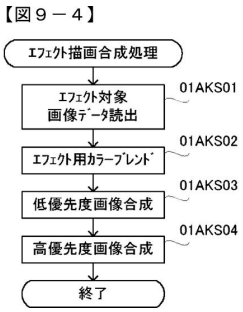
【図９－２】

ｴﾌｪｸﾄ用描画ｺﾏﾝﾄﾞ	画像処理内容
01AKG01	ﾊﾞｲﾘﾆｱｻﾝﾌﾟﾘﾝｸﾞによるぼかし用のｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG02	色情報を反転させるｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG03	倍率変更によるぼかし用のｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG04	ﾓﾉｸﾛ変換させるｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG05	回転によるぼかし用のｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG06	画像位置のｵﾌｾｯﾄ量を変更

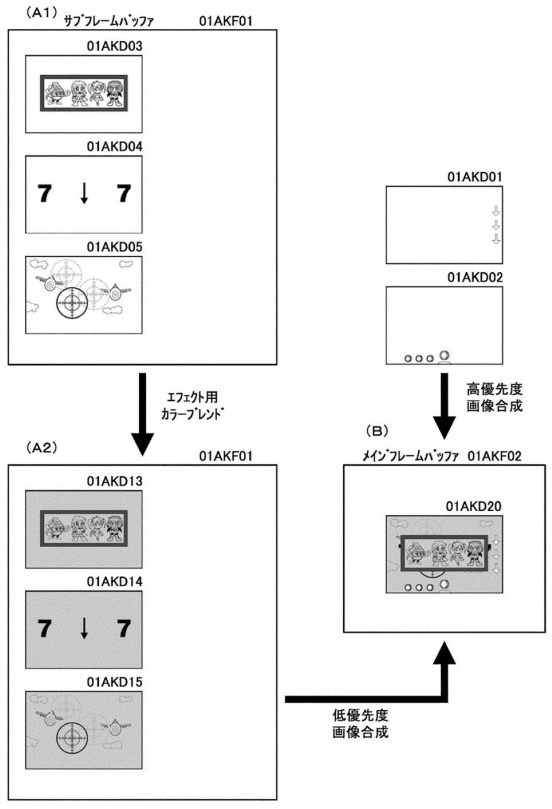
【図９－３】



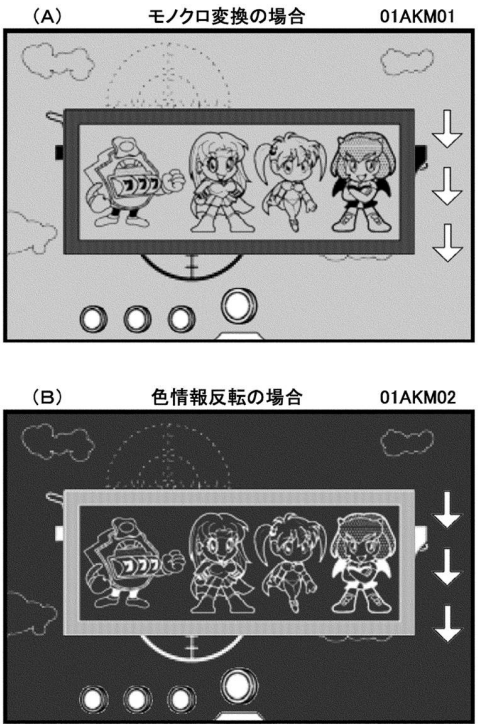
【図９－４】



【図９－５】



【図９－６】



【図９－７】

【図９－７】

（A）

リーチ演出内容	大当り信頼度
SPリーチA1	20%
SPリーチA2	25%
SPリーチA3	30%
SPリーチB	80%

（B）

描画演出ﾊﾟﾀｰﾝ	描画演出内容
02AKA01	エフェクトなし ストロボなし
02AKA02	エフェクトなし ストロボあり（一時停止）
02AKB01	モノクロ変換エフェクト ストロボなし
02AKB02	モノクロ変換エフェクト ストロボあり
02AKB11	色情報反転エフェクト ストロボなし
02AKB12	色情報反転エフェクト ストロボあり

【図９－８】

【図９－８】

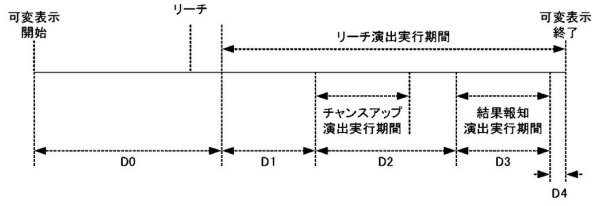
可変表示結果	リーチ演出内容	描画演出ﾊﾟﾀｰﾝ	決定割合
ハズレ	SPリーチA1	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチA2	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチA3	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチB	02AKA01	100%
		02AKA02	0%
		02AKB01	0%
		02AKB02	0%
		02AKB11	0%
		02AKB12	0%
大当り	SPリーチA1	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチA2	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチA3	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチB	02AKA01	100%
		02AKB01	0%
		02AKB02	0%
		02AKB11	0%
		02AKB12	0%

【図９－９】

【図９－９】

（A）

スーパーリーチの可変表示における演出実行期間



（B）

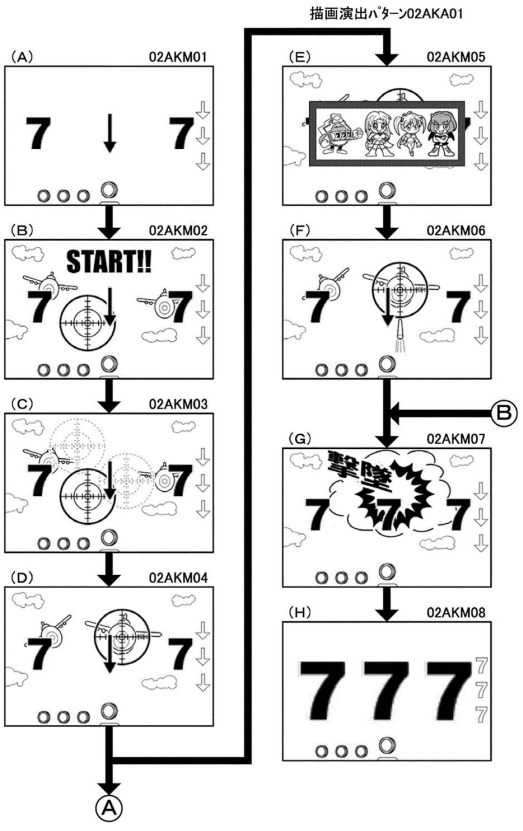
演出実行期間における演出制御例　02AKC01

	D1	D2	D3	D4
02AKA01	NOR	NOR	NOR	NOR
02AKA02 02AKB01 02AKB02 02AKB10 02AKB11	NOR	SPE	NOR	NOR

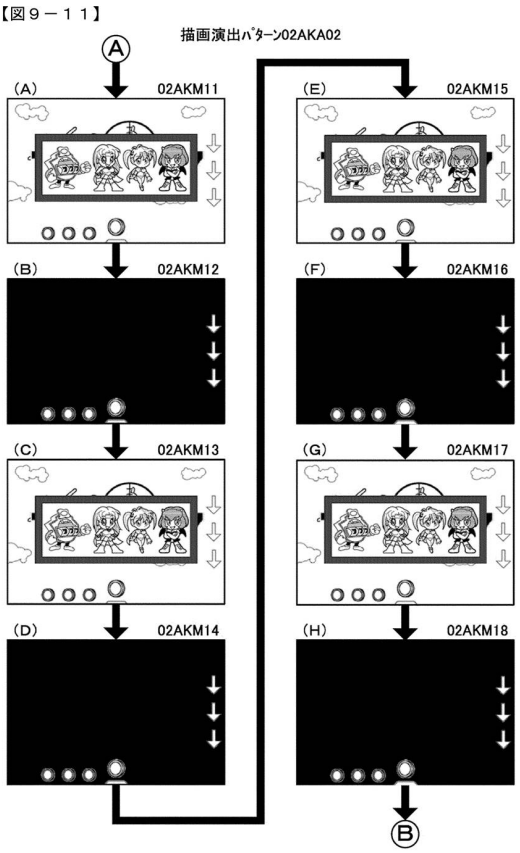
NOR：通常描画演出（発光演出あり）
SPE：特定描画演出（発光演出なし）
期間D0・・・適宜、NOR実行可能

【図９－１０】

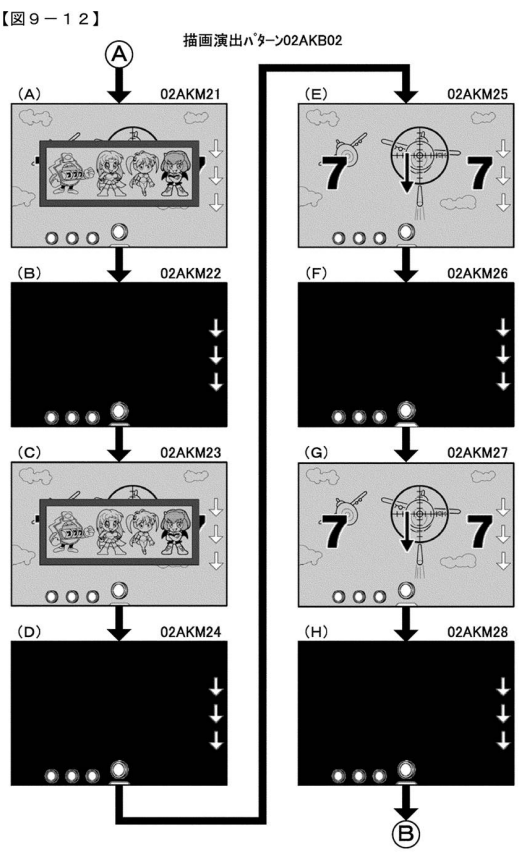
【図９－１０】



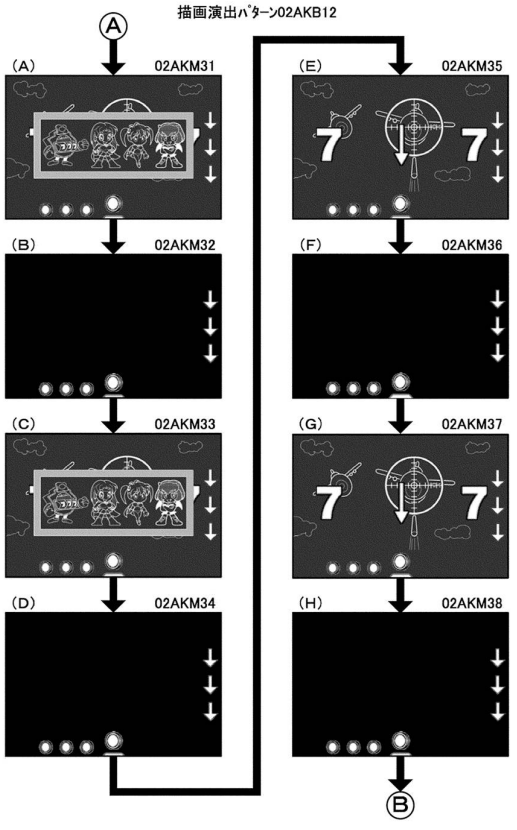
【図９－１１】



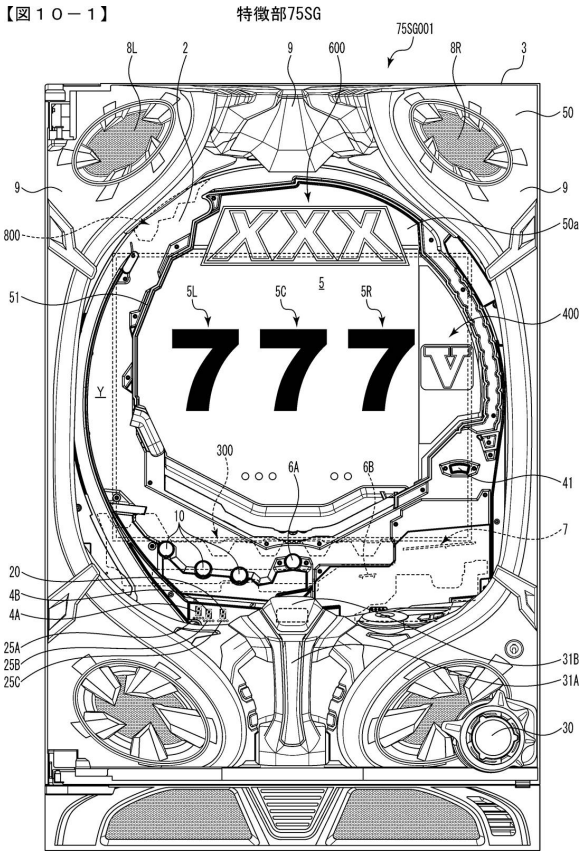
【図９－１２】



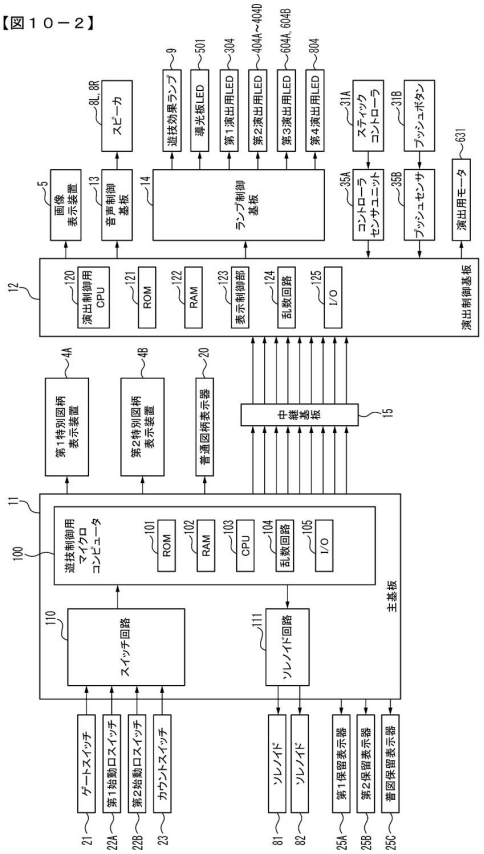
【図９－１３】



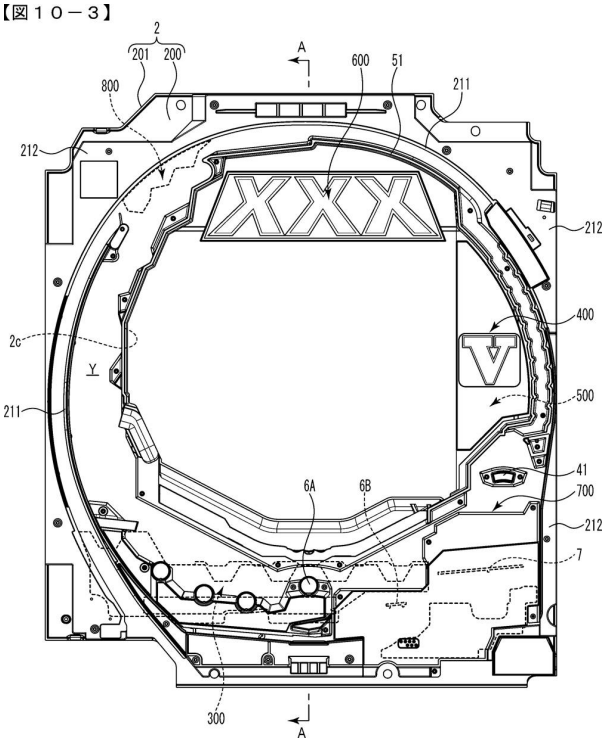
【図１０－１】



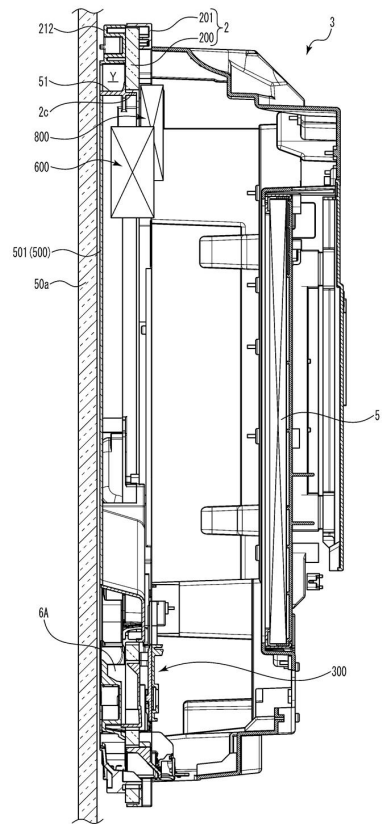
【図１０－２】



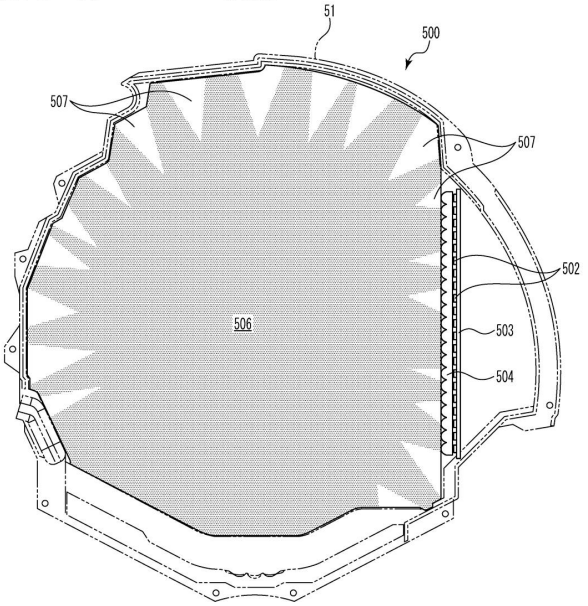
【図１０－３】



【図１０－４】

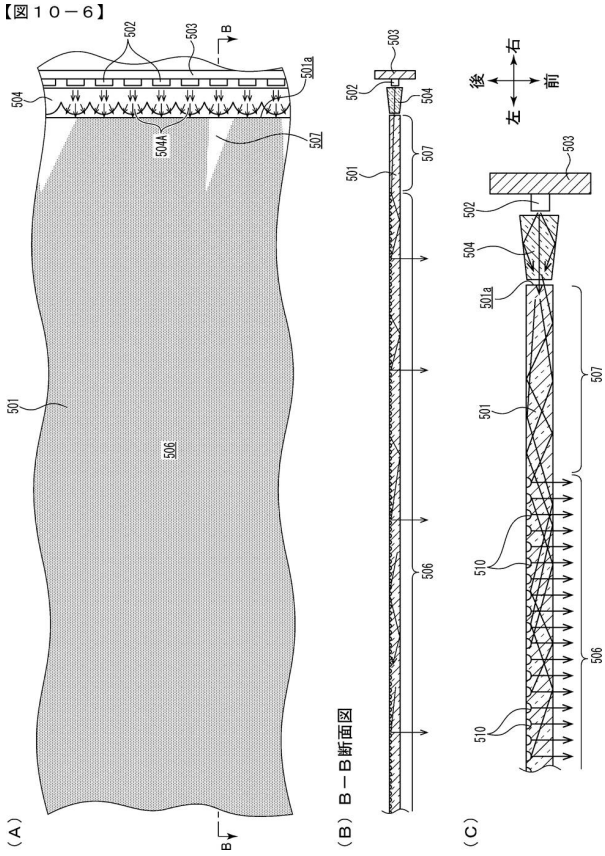


【図１０－５】



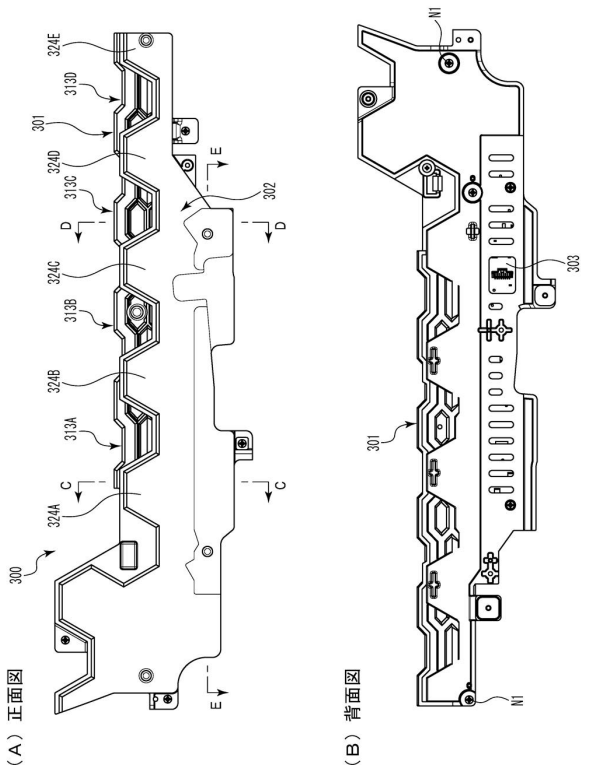
【図１０－６】

【図１０－６】



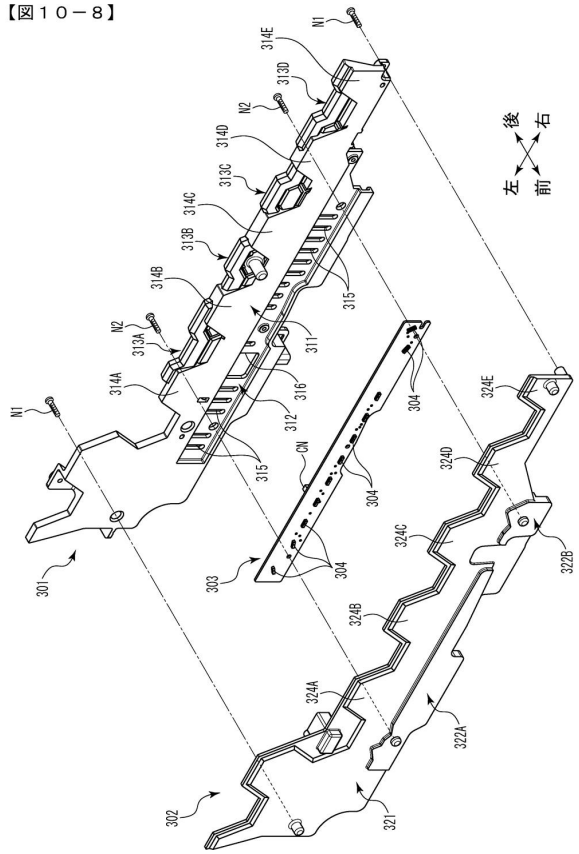
【図１０－７】

【図１０－７】



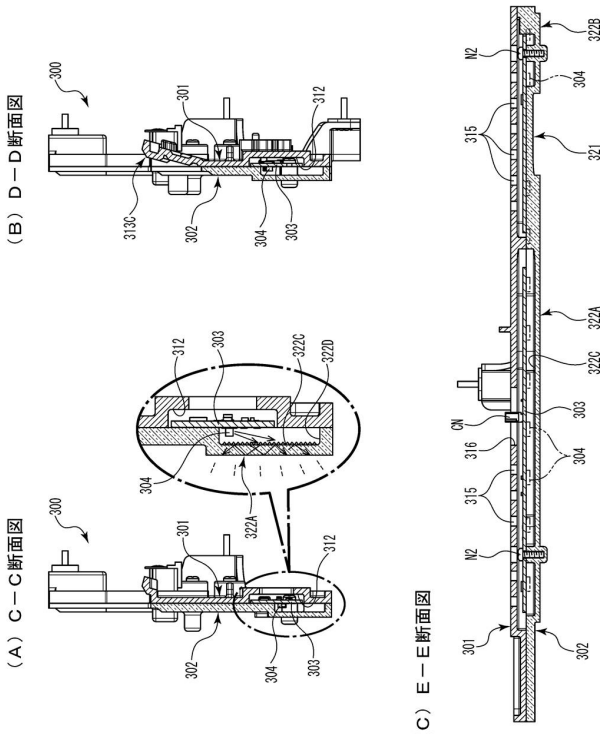
【図１０－８】

【図１０－８】



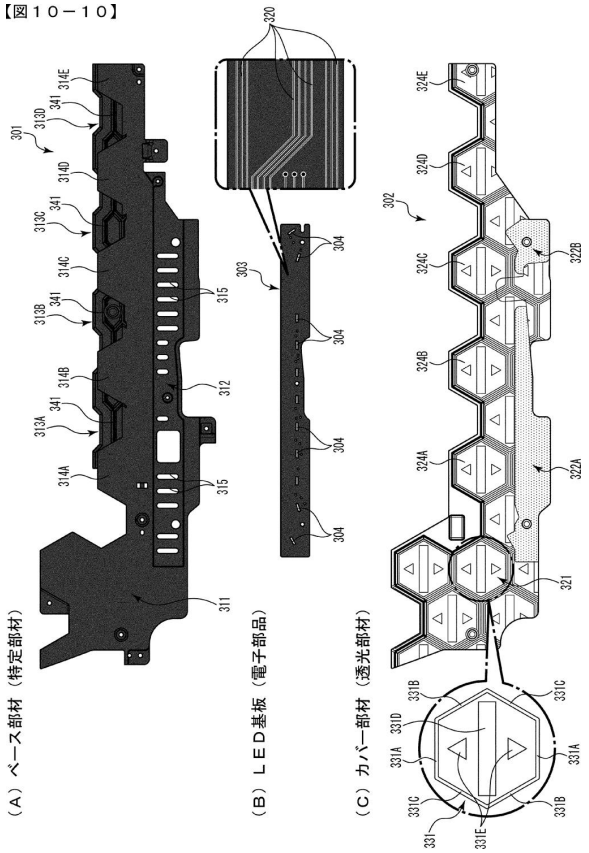
【図１０－９】

【図１０－９】



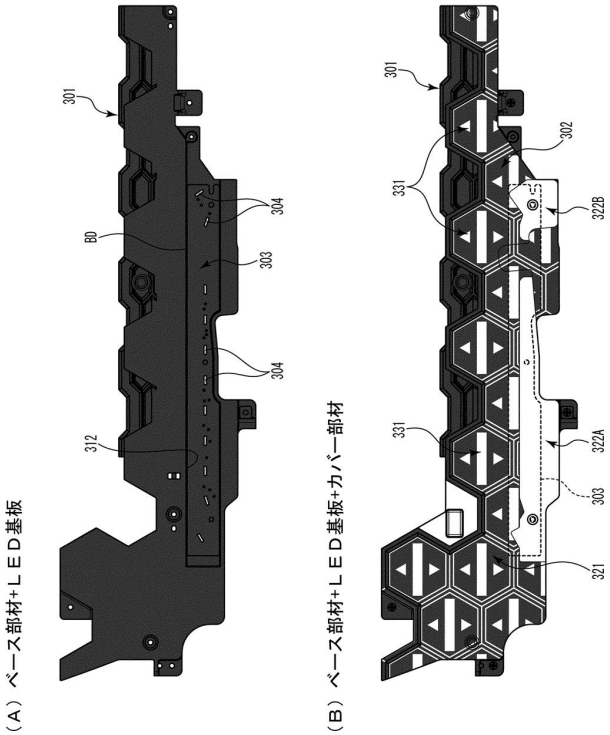
【図１０－１０】

【図１０－１０】



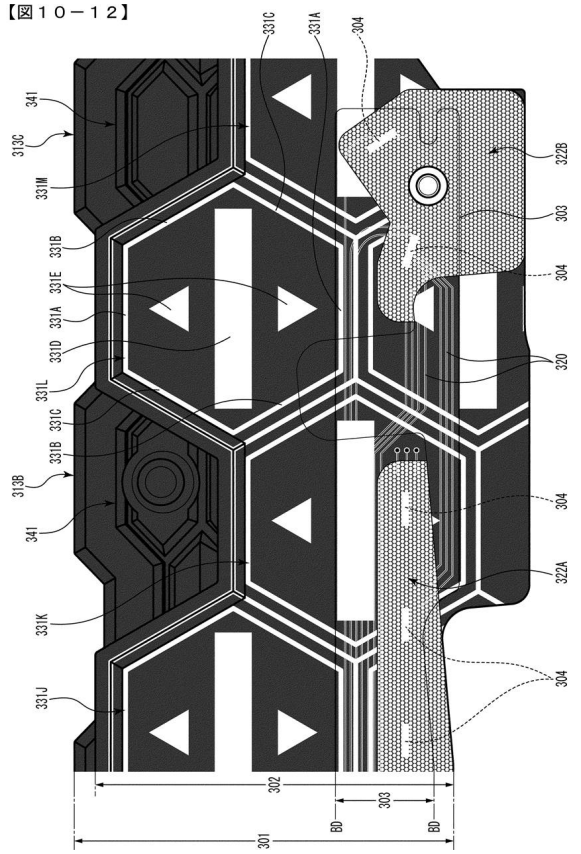
【図１０－１１】

【図１０－１１】



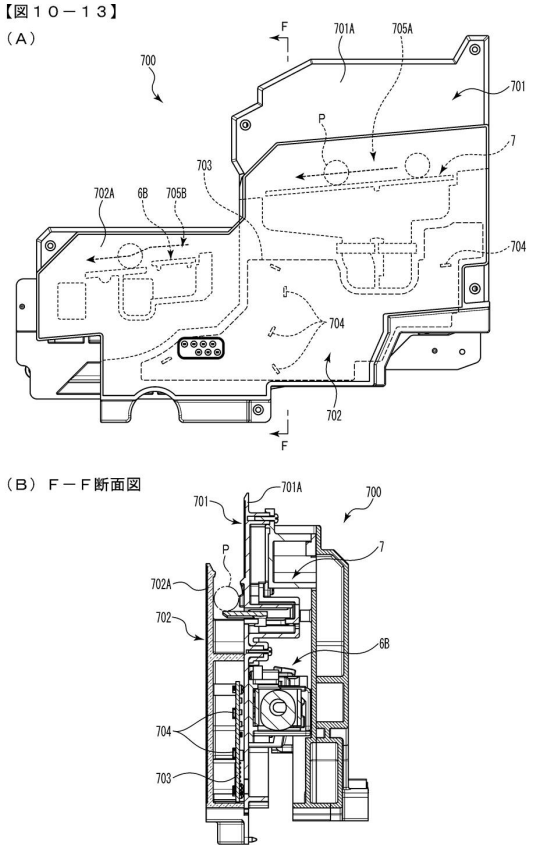
【図１０－１２】

【図１０－１２】



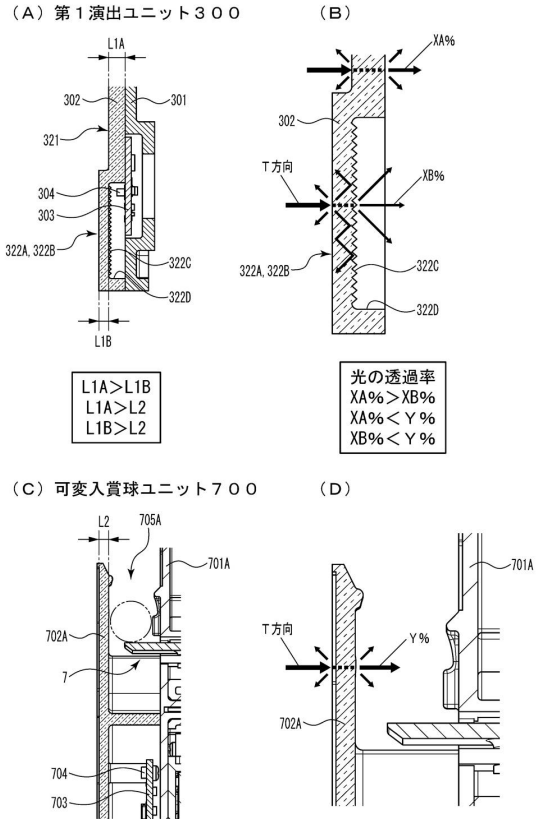
【図１０－１３】

【図１０－１３】



【図１０－１４】

【図１０－１４】



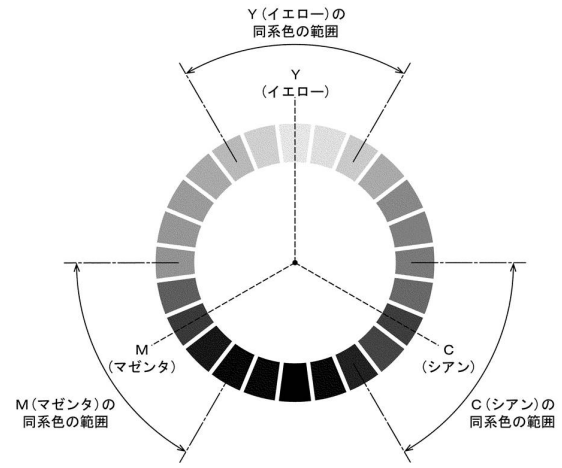
【図１０－１５】

【図１０－１５】

部材名	第１演出ユニット３００	可変入賞球ユニット７００
ベース部材（特定部材）	黒色	－
ＬＥＤ基板（電子部品）	黒色	－
カバー部材（透光部材）	透明	透明
カバー部材の板厚	長寸（L1A, L1B）	短寸（L2）
カバー部材のＴ方向への光の透過率	低（XA, XB%）	高（Ｙ%）

【図１０－１６】

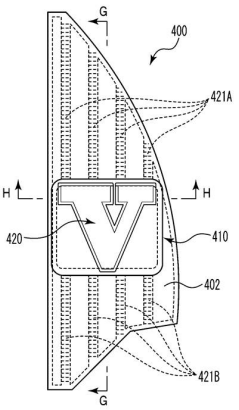
【図１０－１６】　同系色の説明



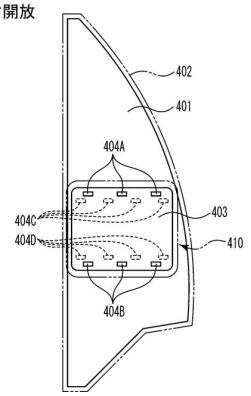
【図１０－１７】

【図１０－１７】

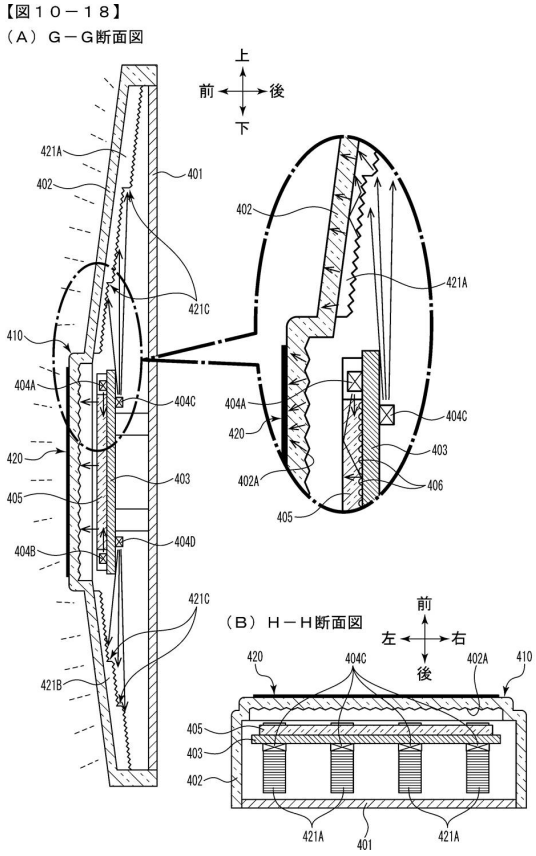
（Ａ）



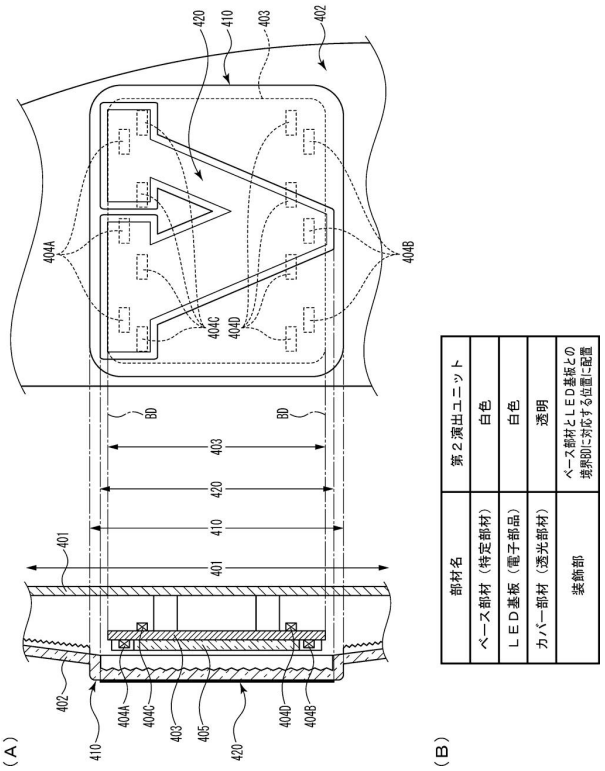
（Ｂ）カバー部材開放



【図１０－１８】

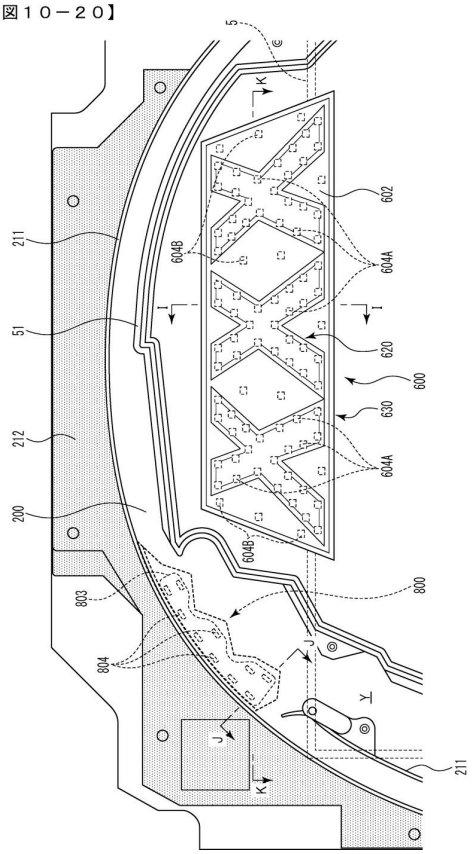


【図１０－１９】

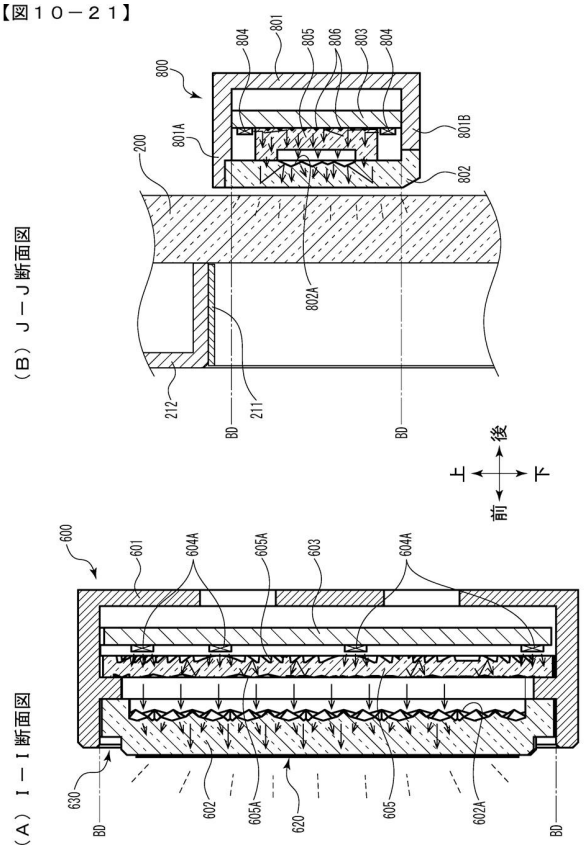


部材名	第２演出ユニット
ベース部材（特定部材）	白色
ＬＥＤ基板（電子部品）	白色
カバー部材（透光部材）	透明
装飾部	ベース部材とＬＥＤ基板との境界BDに対応する位置に配置

【図１０－２０】

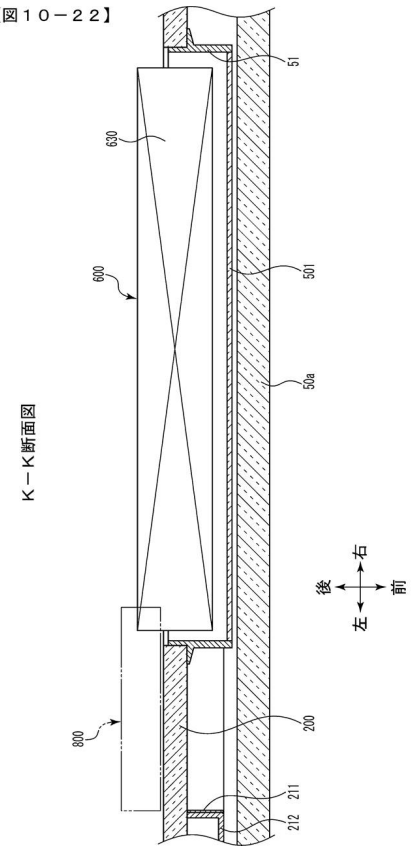


【図１０－２１】



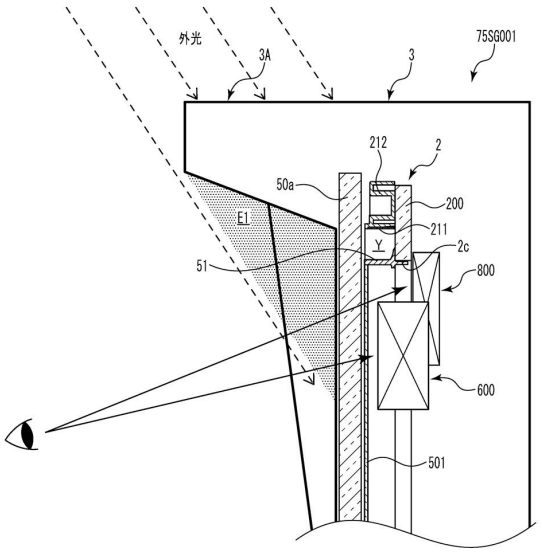
【図１０－２２】

【図１０－２２】



【図１０－２３】

【図１０－２３】



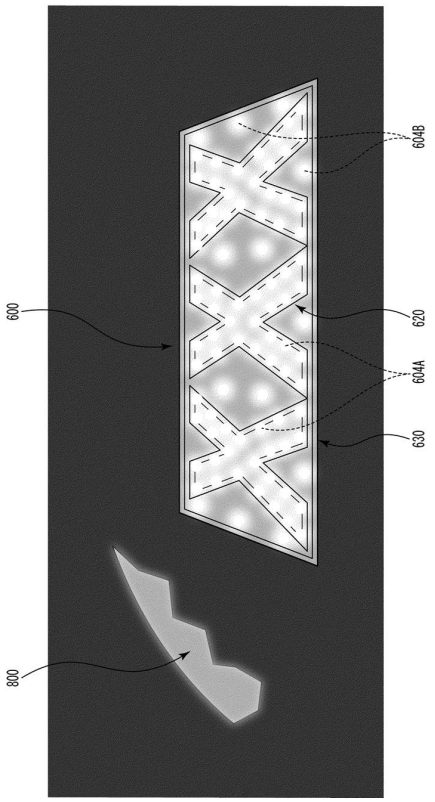
【図１０－２４】

【図１０－２４】

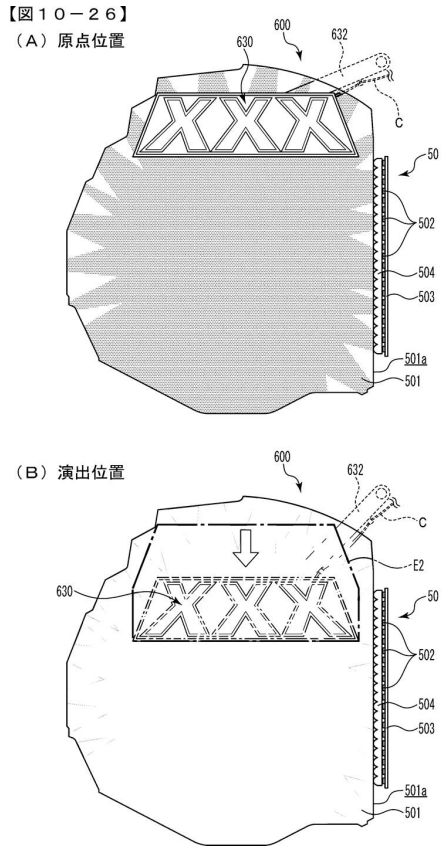
部材名	第３演出ユニット６００	第４演出ユニット８００
ベース部材（特定部材）	白色	白色
ＬＥＤ基板（電子部品）	白色	白色
カバー部材（透光部材）	透明	透明
大きさ	大	小
配置位置	前	後
発光態様	点光り	面発光

【図１０－２５】

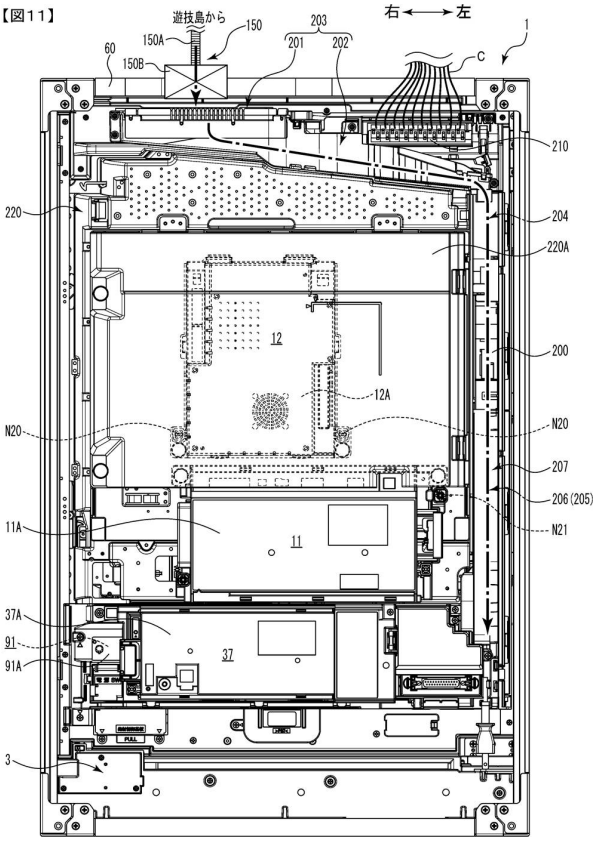
【図１０－２５】



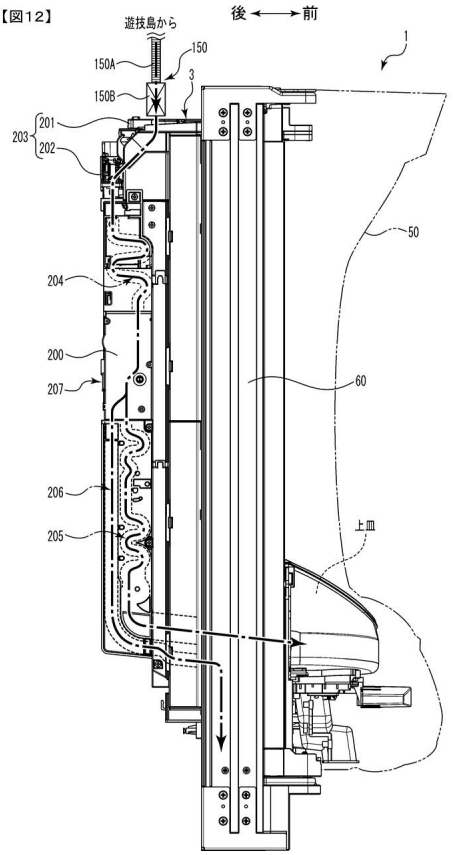
【図１０－２６】



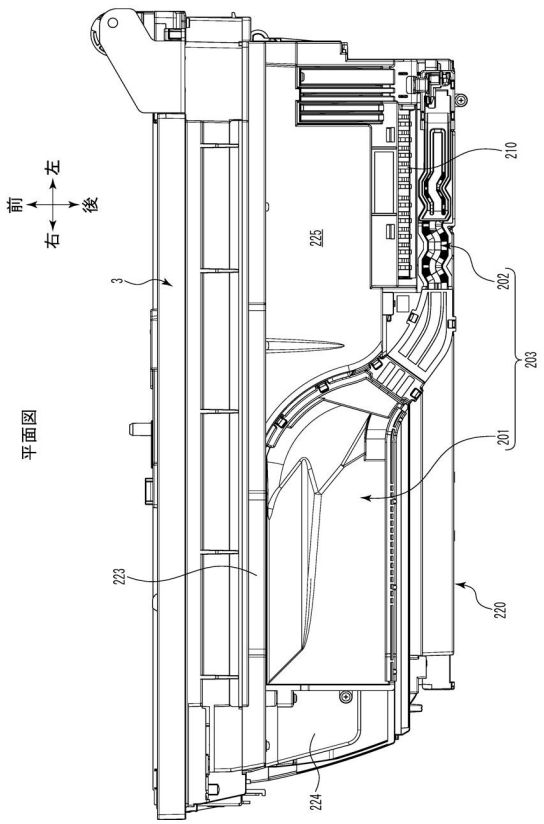
【図１１】



【図１２】

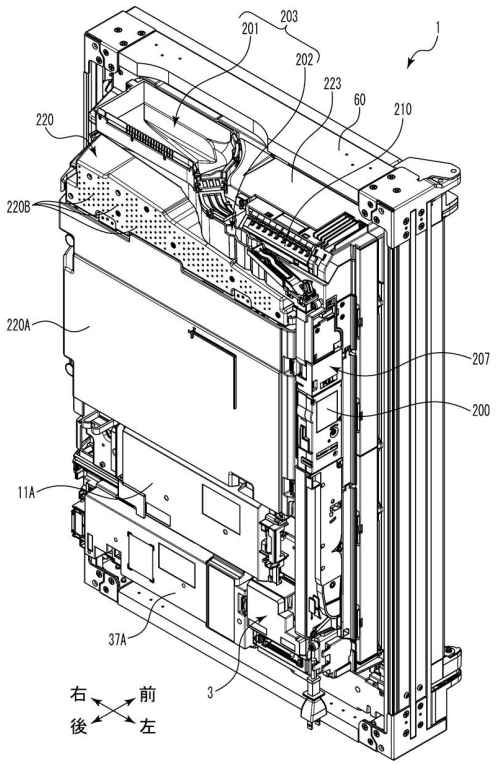


【図１３】



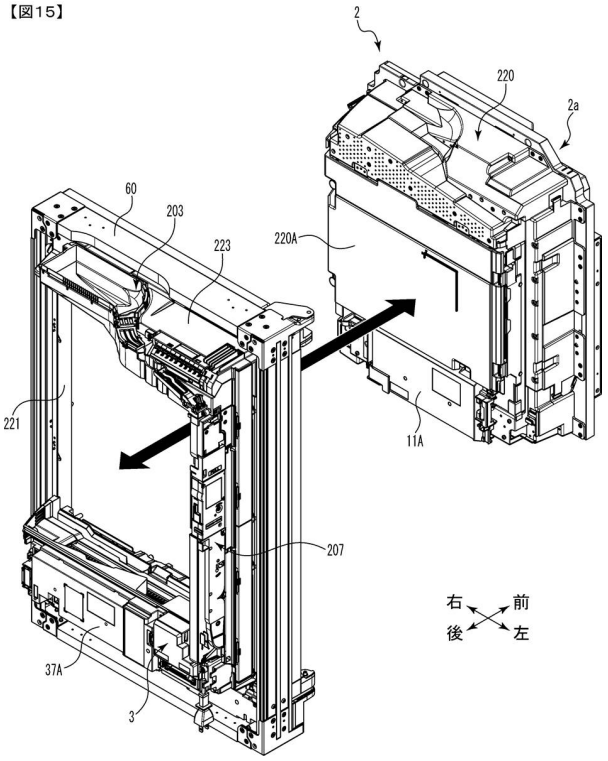
【図１４】

【図14】



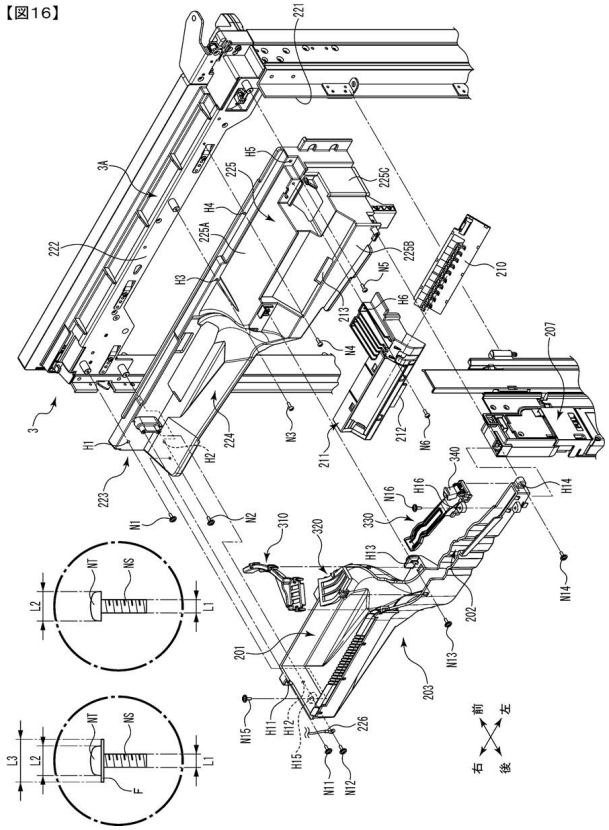
【図１５】

【図15】



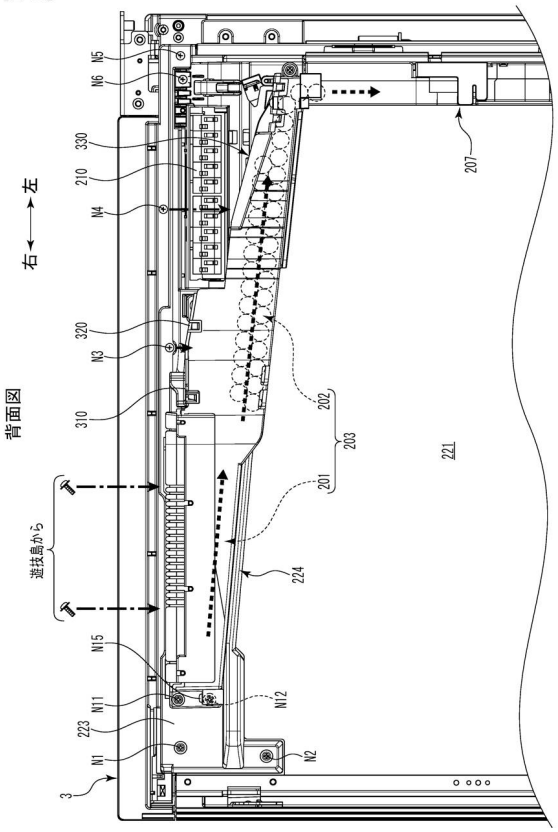
【図１６】

【図16】



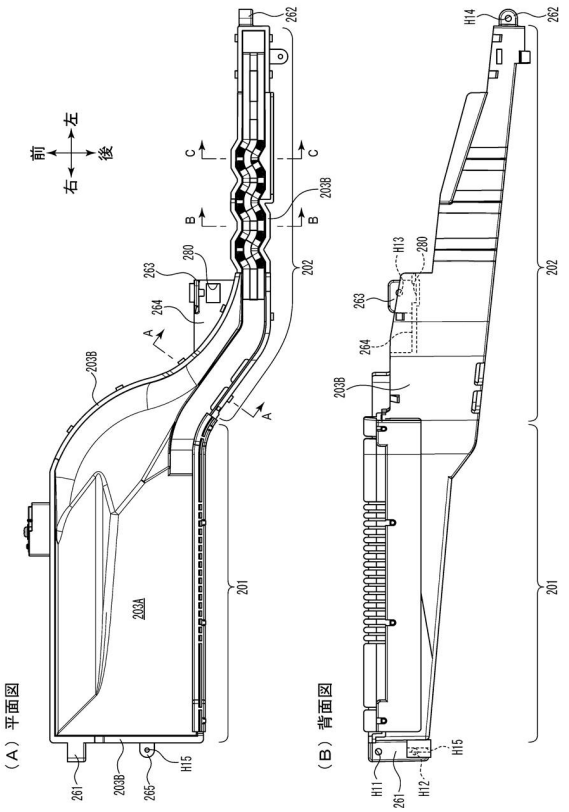
【図１７】

【図17】



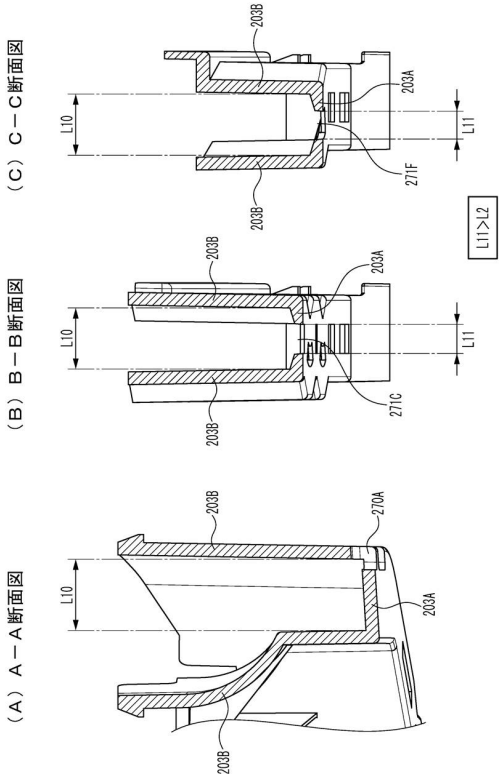
【図１８】

【図18】



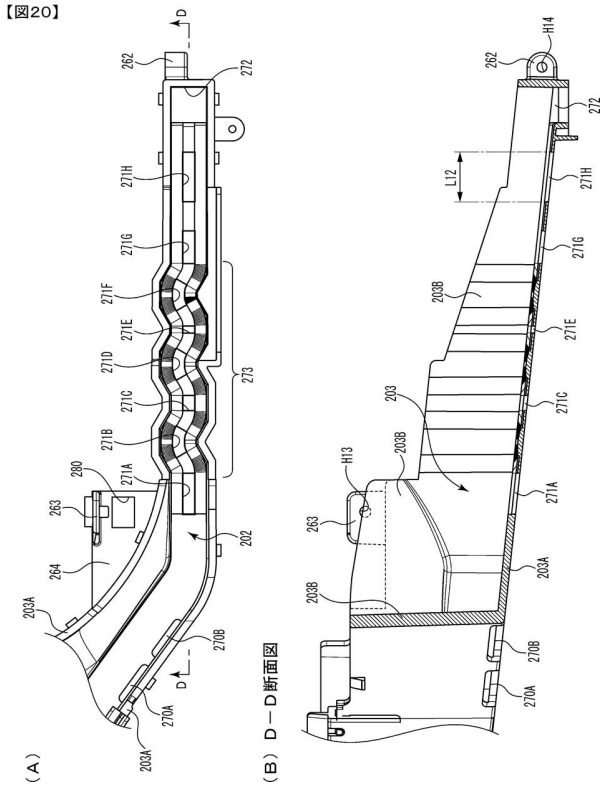
【図１９】

【図19】



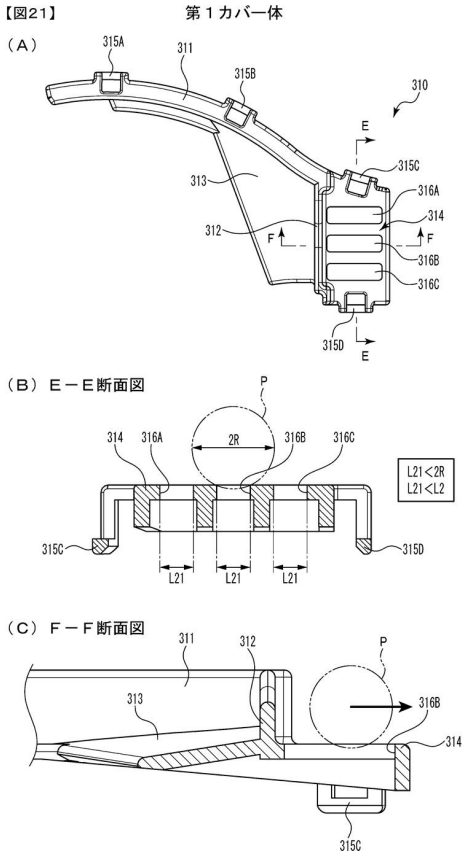
【図２０】

【図20】



【図２１】

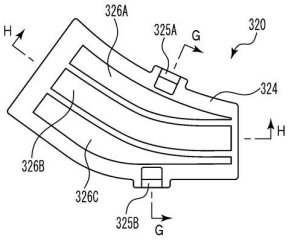
【図21】



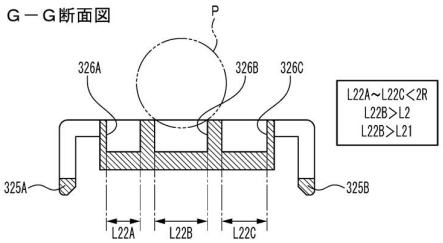
【図２２】

【図22】 第２カバー体

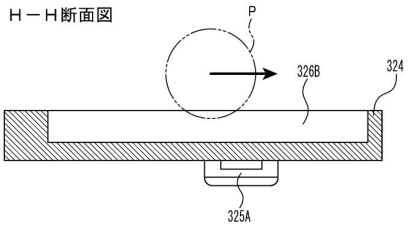
（Ａ）



（Ｂ）Ｇ－Ｇ断面図



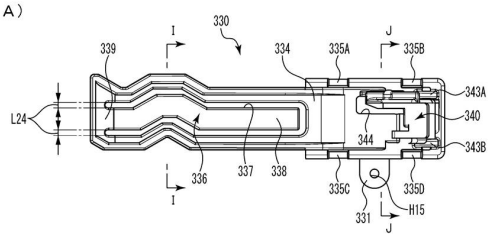
（Ｃ）Ｈ－Ｈ断面図



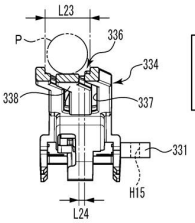
【図２３】

【図23】 第３カバー体

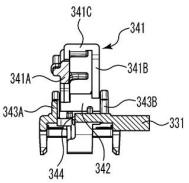
（Ａ）



（Ｂ）Ｉ－Ｉ断面図

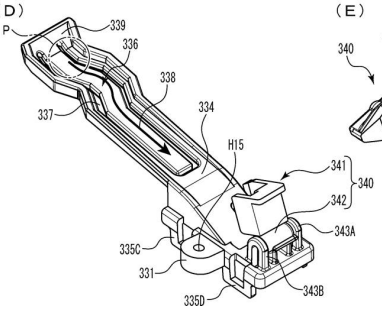


（Ｃ）Ｊ－Ｊ断面図

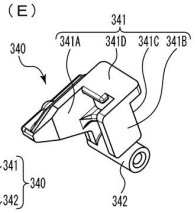


L23＞2R
L23＞L2
L23＞L22B
L24＜L2

（Ｄ）



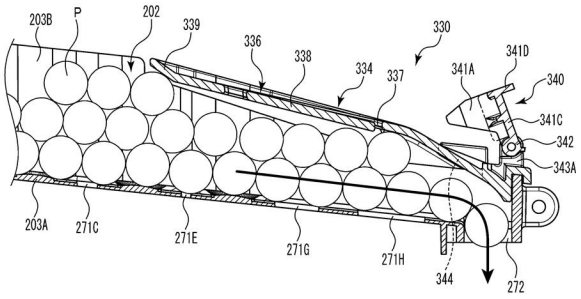
（Ｅ）



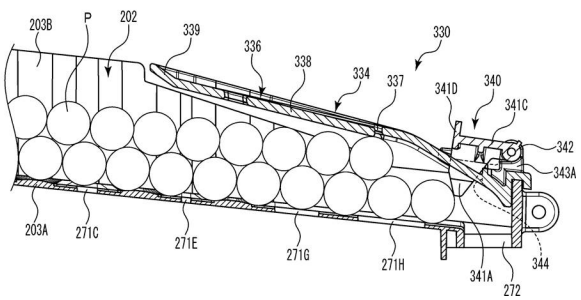
【図２４】

【図24】

（Ａ）第１状態



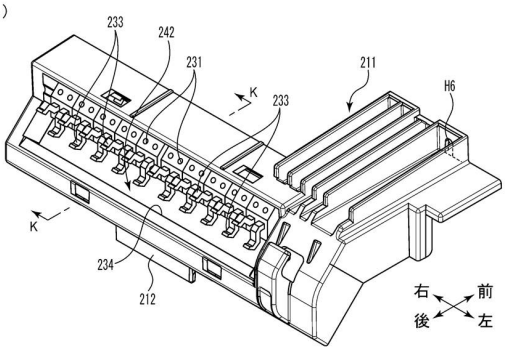
（Ｂ）第２状態



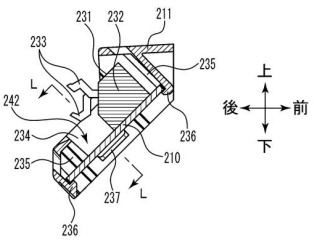
【図２５】

【図25】

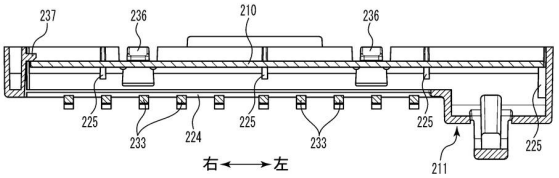
（Ａ）



（Ｂ）Ｋ－Ｋ断面図

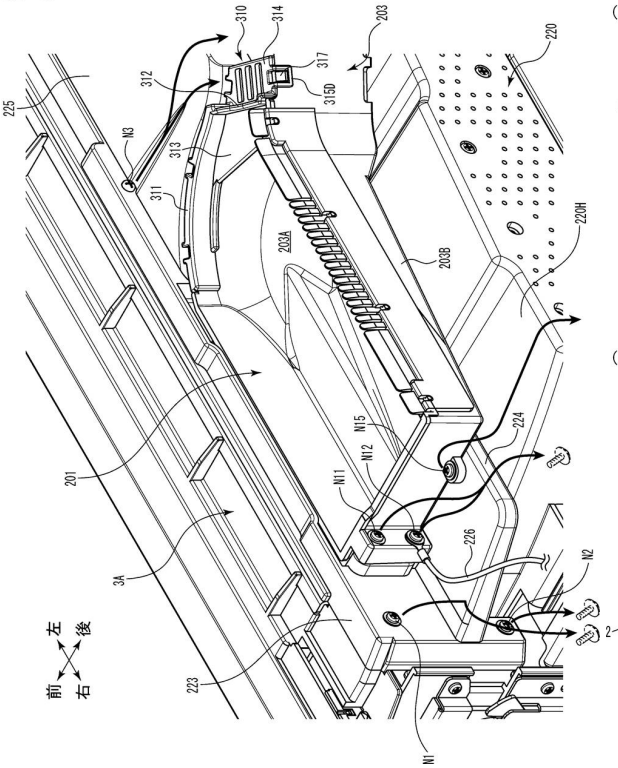


（Ｃ）Ｌ－Ｌ断面図



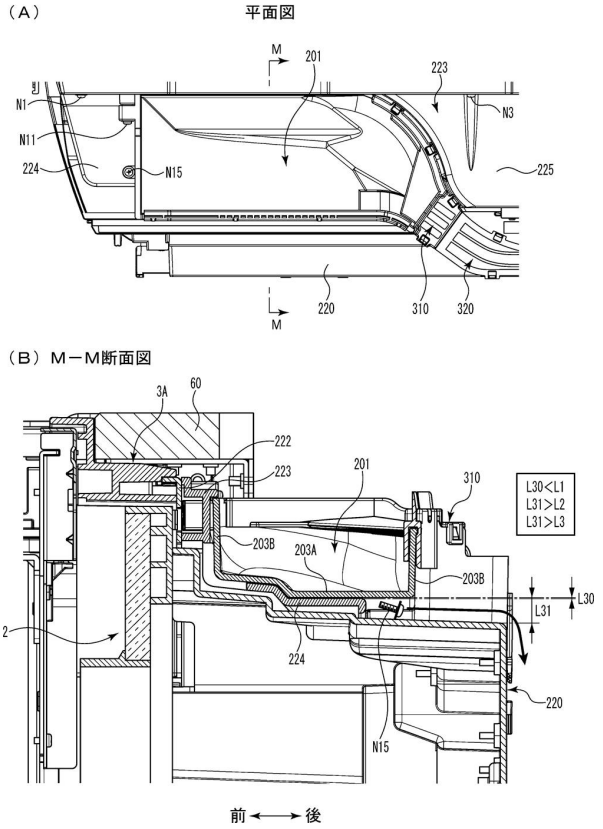
【図２６】

【図26】



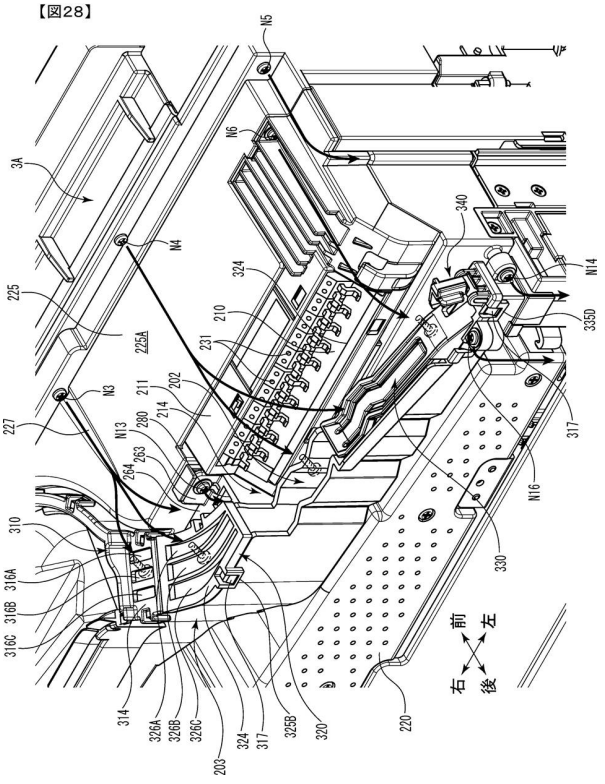
【図２７】

【図27】



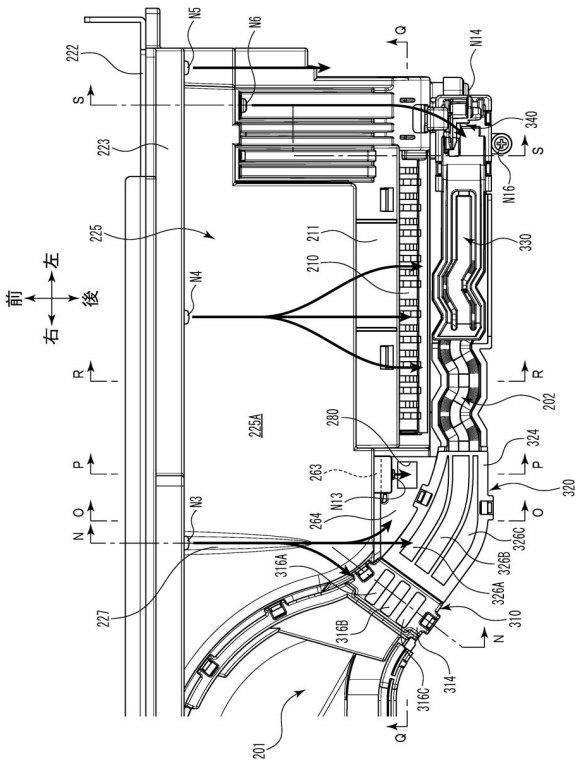
【図２８】

【図28】



【図２９】

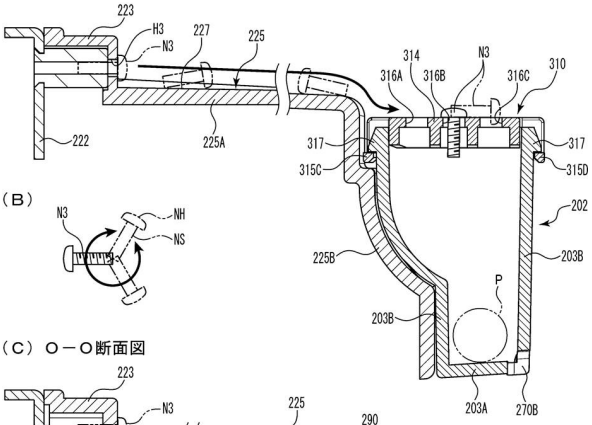
【図29】



【図３０】

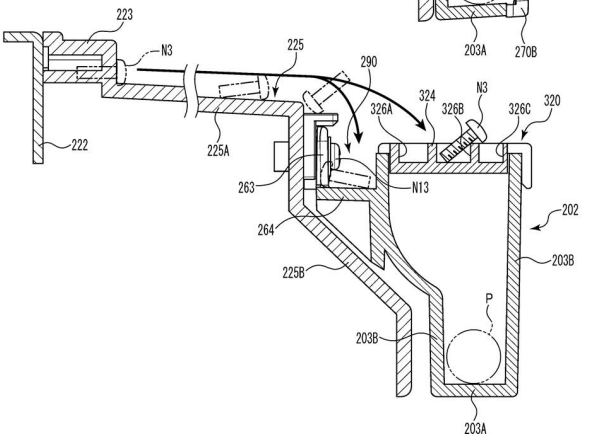
【図30】

（Ａ）Ｎ－Ｎ断面図



（Ｂ）

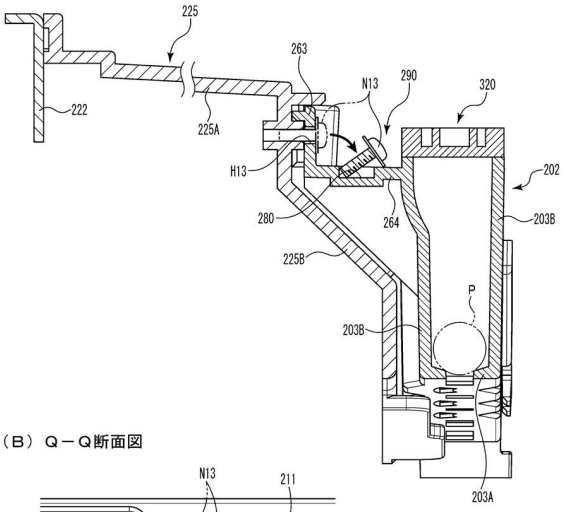
（Ｃ）Ｏ－Ｏ断面図



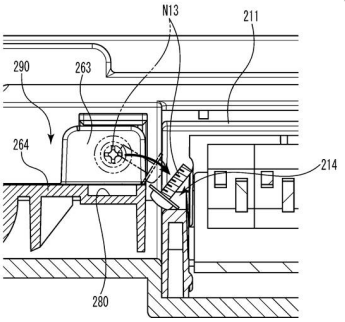
【図３１】

【図31】

（Ａ）Ｐ－Ｐ断面図

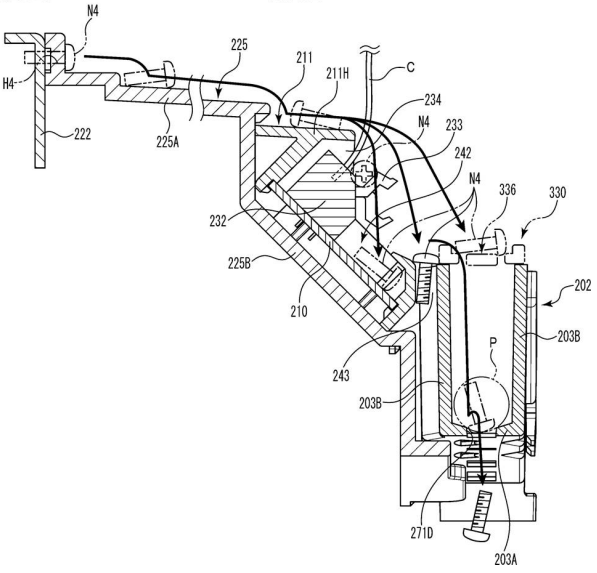


（Ｂ）Ｑ－Ｑ断面図



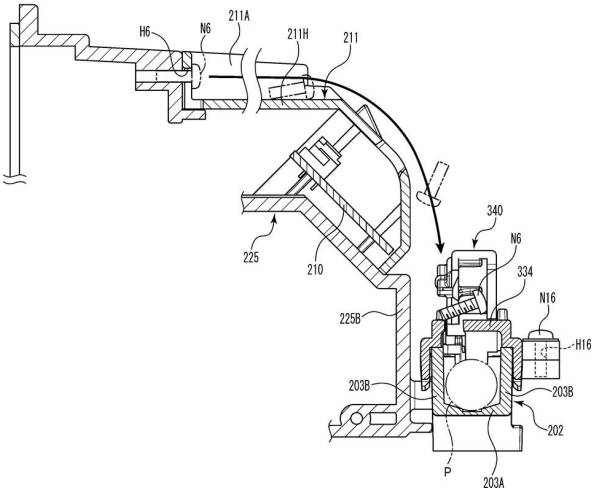
【図３２】

【図32】　Ｒ－Ｒ断面図



【図３３】

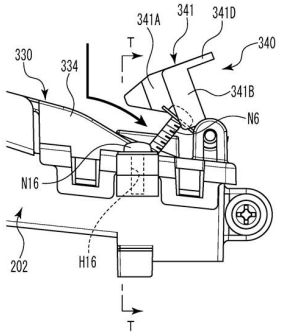
【図33】　Ｓ－Ｓ断面図



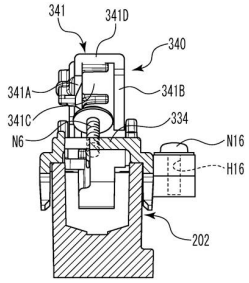
【図３４】

【図34】

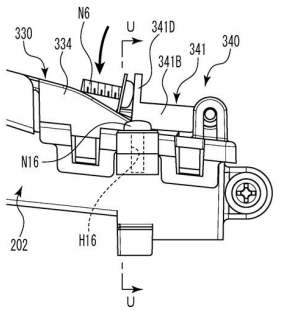
（Ａ）第１状態



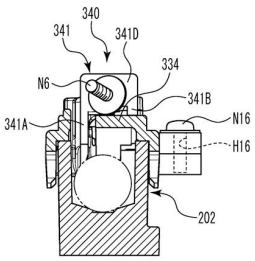
（Ｂ）Ｔ－Ｔ断面図



（Ｃ）第２状態

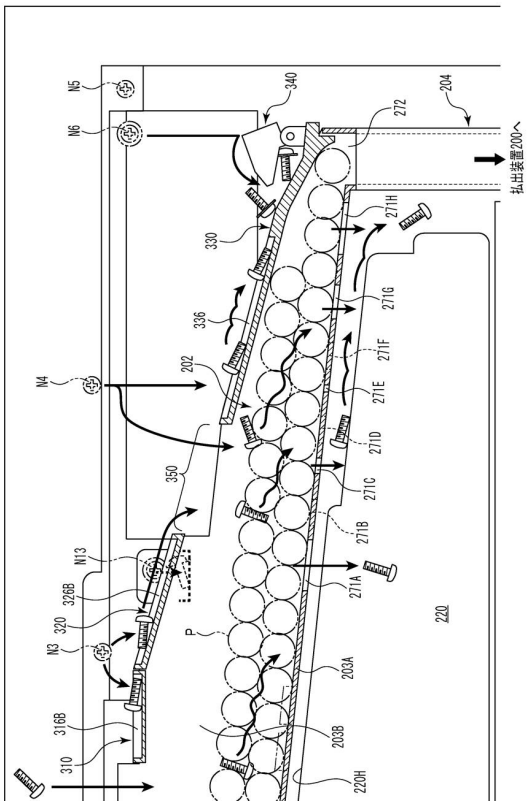


（Ｄ）Ｕ－Ｕ断面図



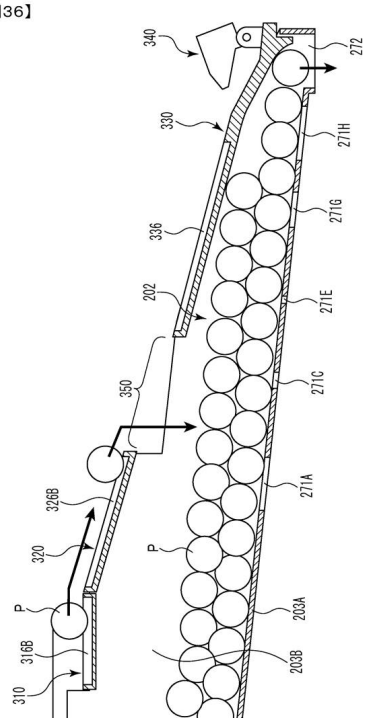
【図３５】

【図35】



【図３６】

【図36】

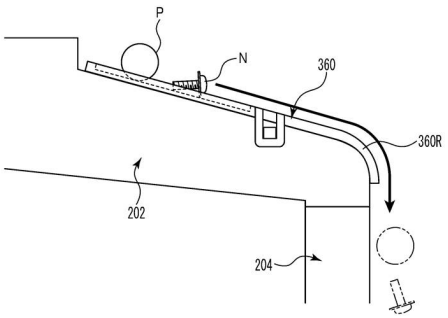


【図３７】

【図37】

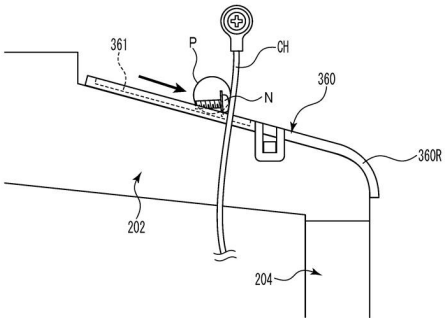
変形例１

（Ａ）



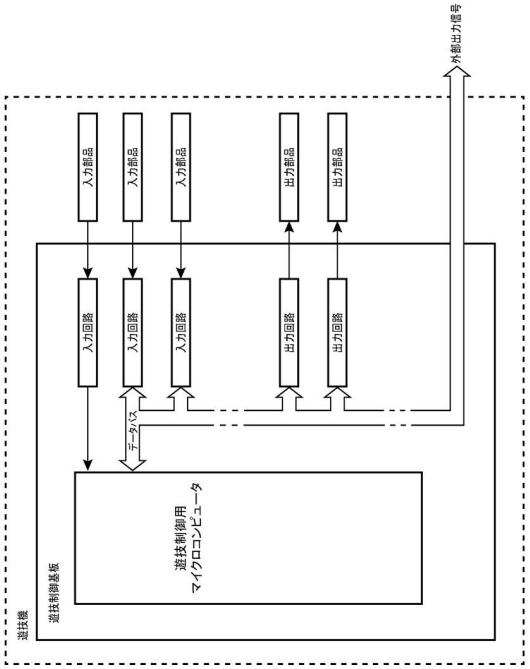
右 ⟷ 左

（Ｂ）



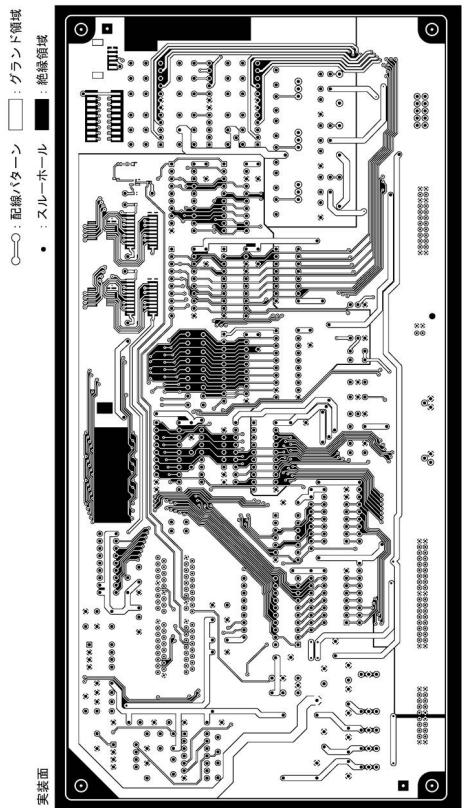
【図３８－１】

【図38－1】 特徴部053SG



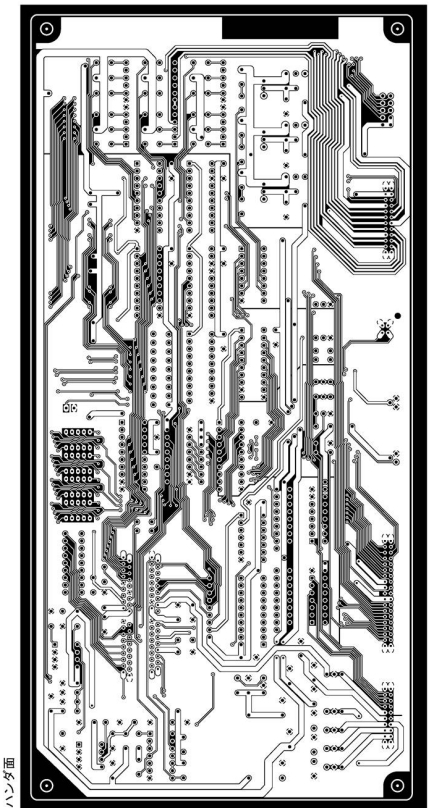
【図３８－２】

【図38－2】



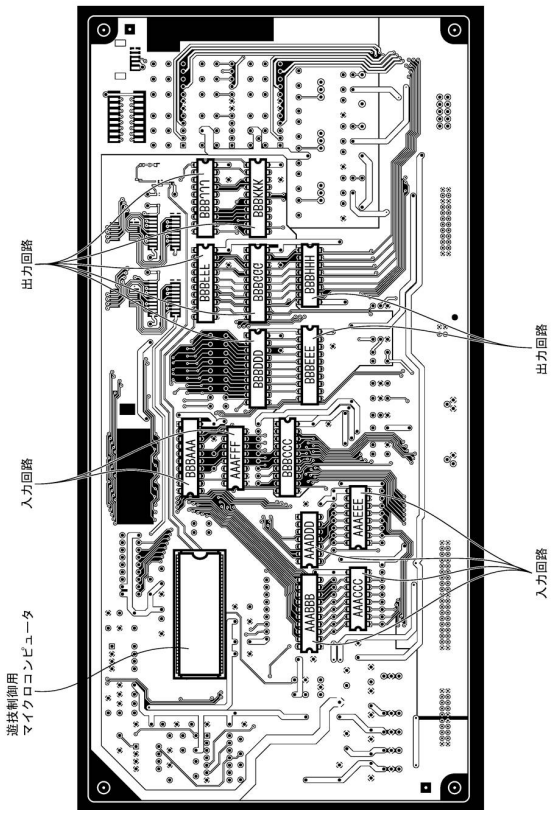
【図３８－３】

【図38－3】



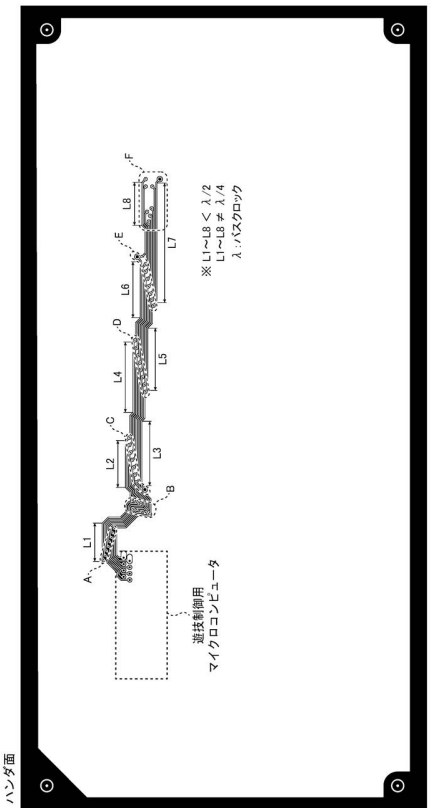
【図３８－４】

【図38－4】



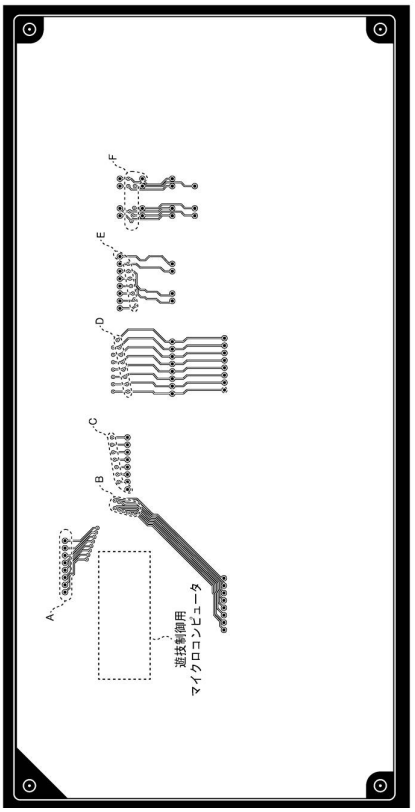
【図３８－５】

【図38－5】



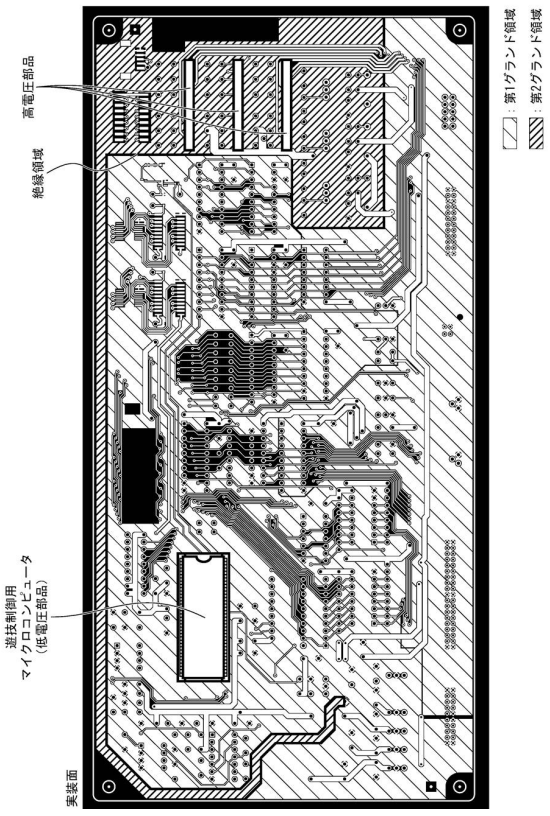
【図３８－６】

【図38－6】



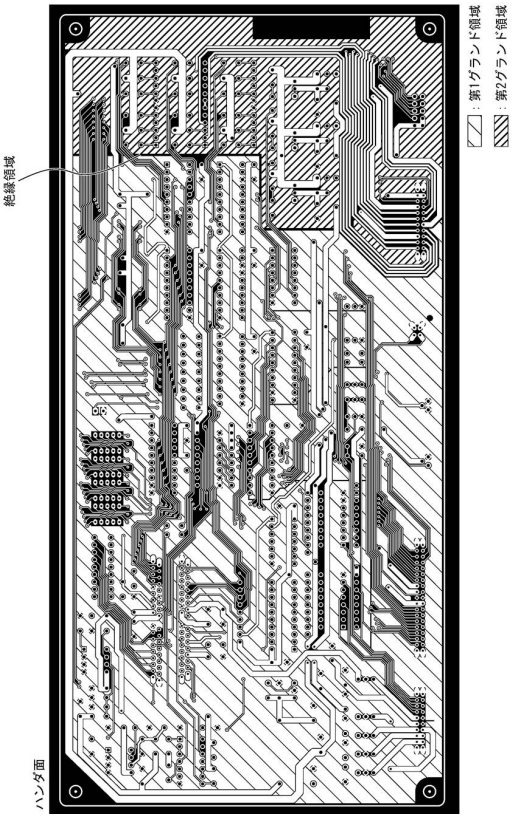
【図３８－７】

【図38－7】



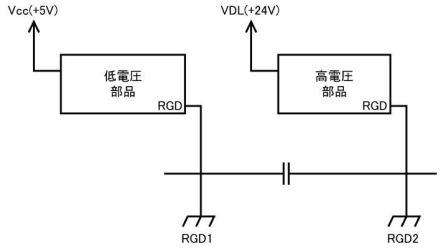
【図３８－８】

【図38－8】



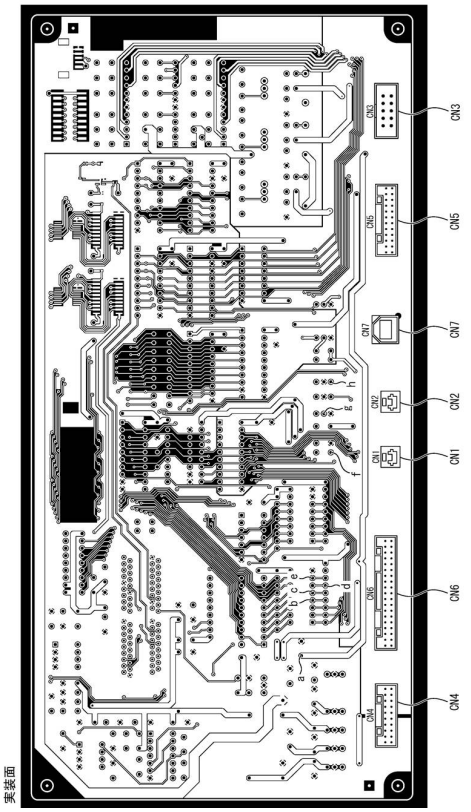
【図３８－９】

【図38－9】



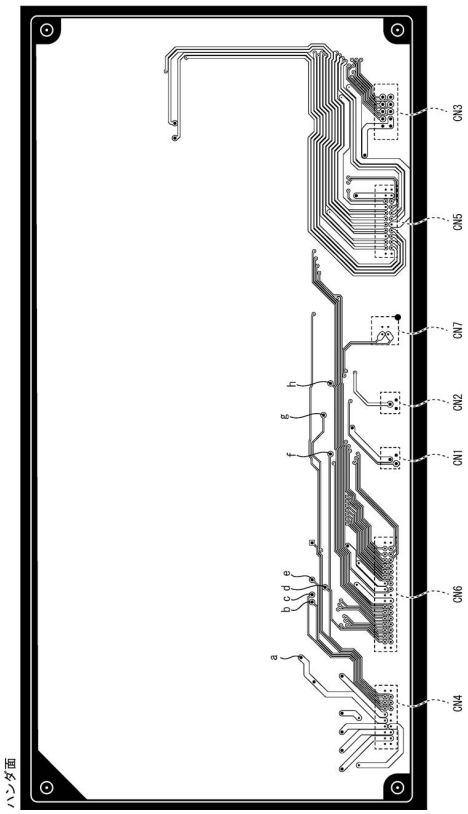
【図３８－１０】

【図38－10】



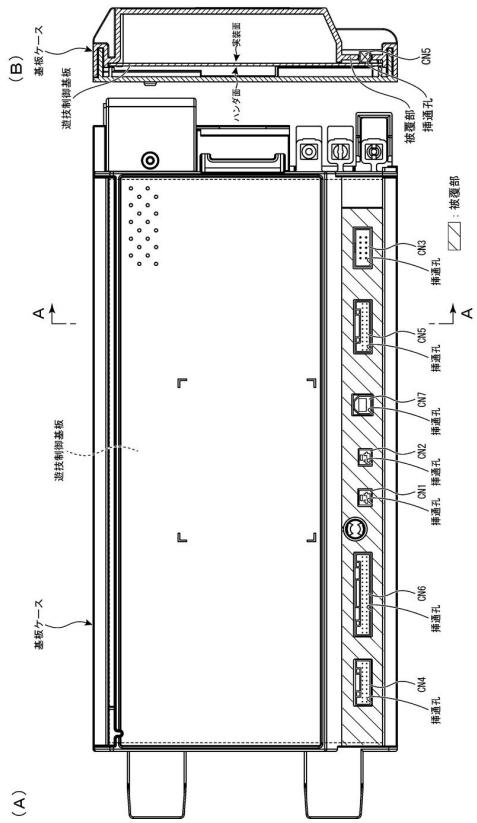
【図３８－１１】

【図38－11】



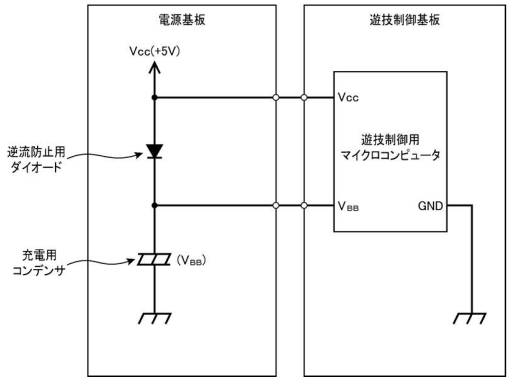
【図３８－１２】

【図38－12】



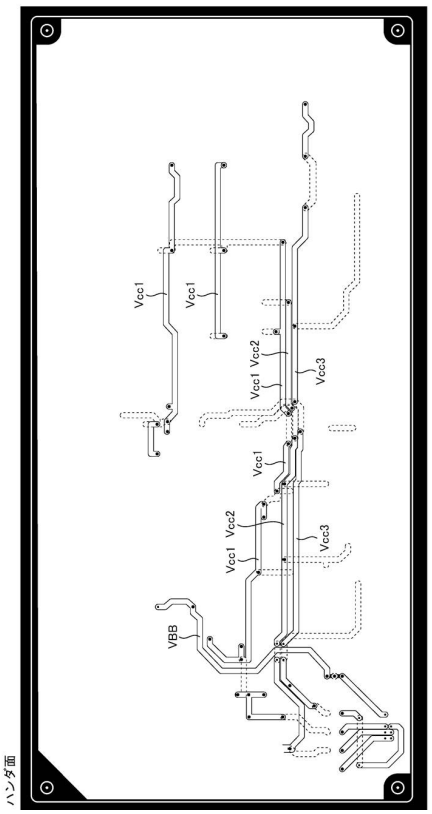
【図３８－１３】

【図38－13】



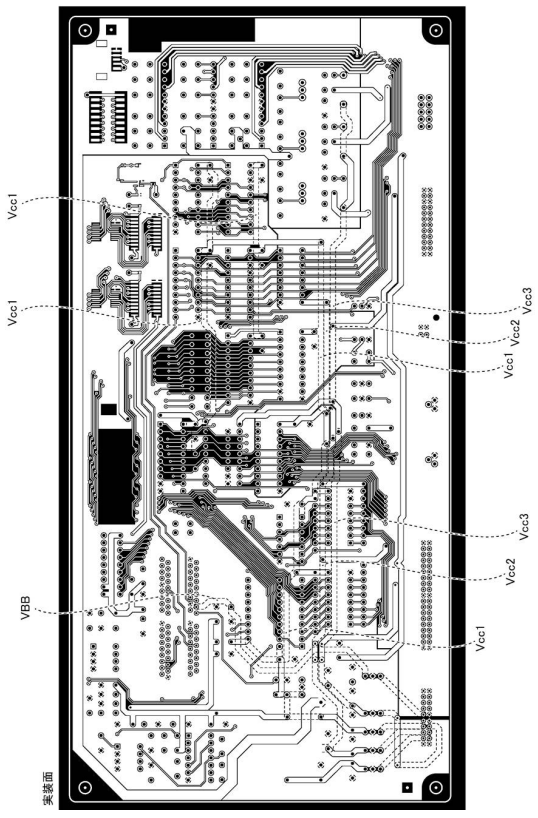
【図３８－１４】

【図38－14】



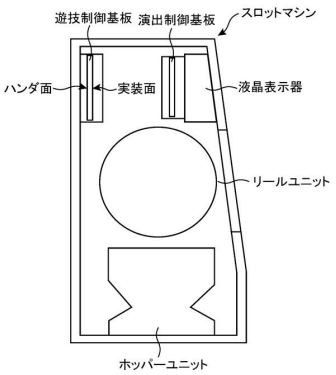
【図３８－１５】

【図38－15】



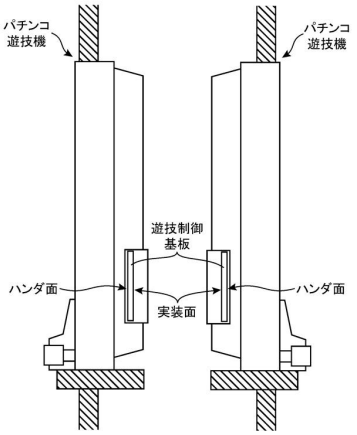
【図３８－１６】

【図38－16】



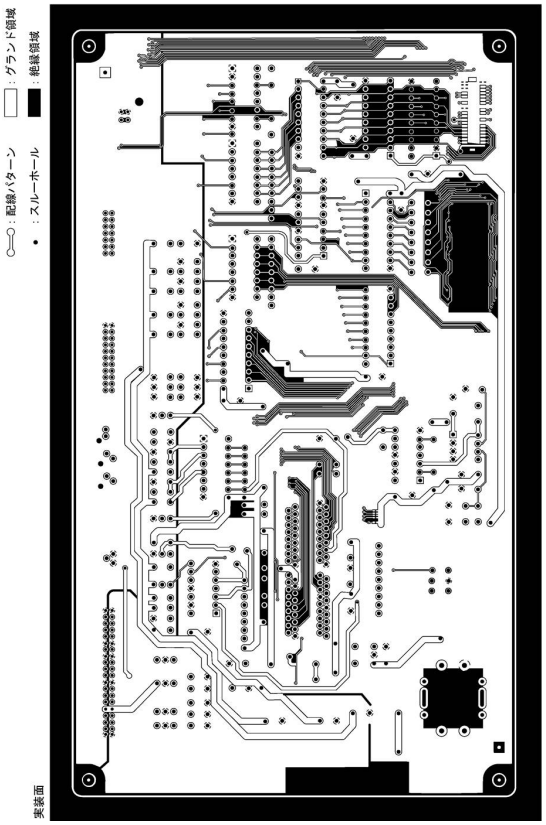
【図３８－１７】

【図38－17】



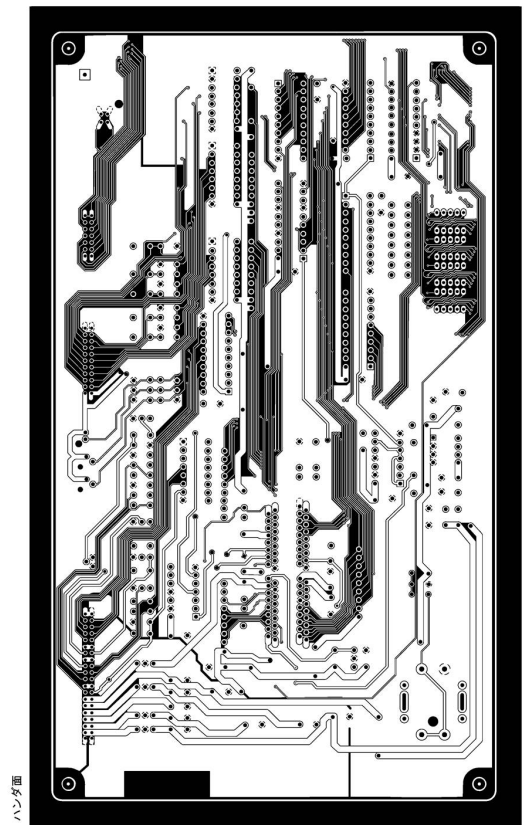
【図３８－１８】

【図38－18】



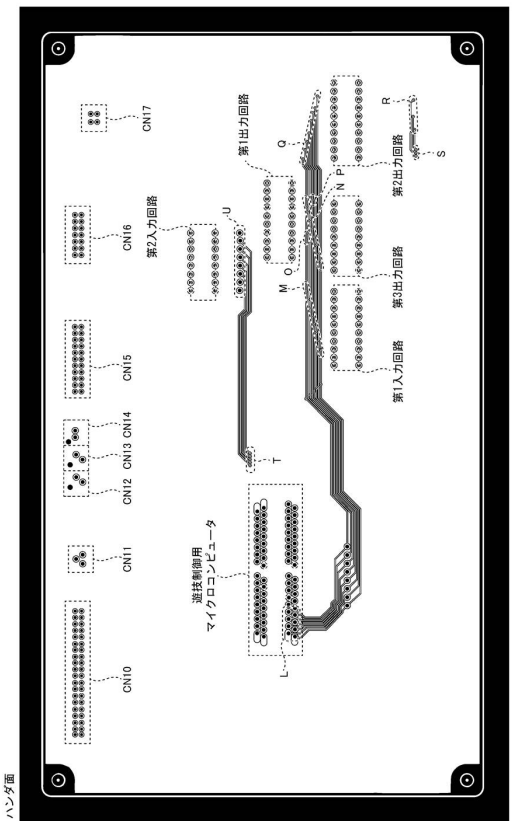
【図３８－１９】

【図38－19】



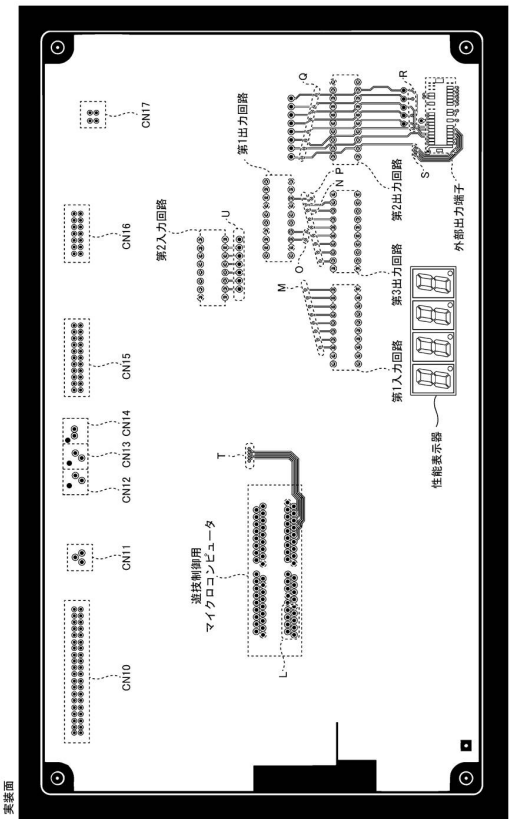
【図３８－２０】

【図38－20】



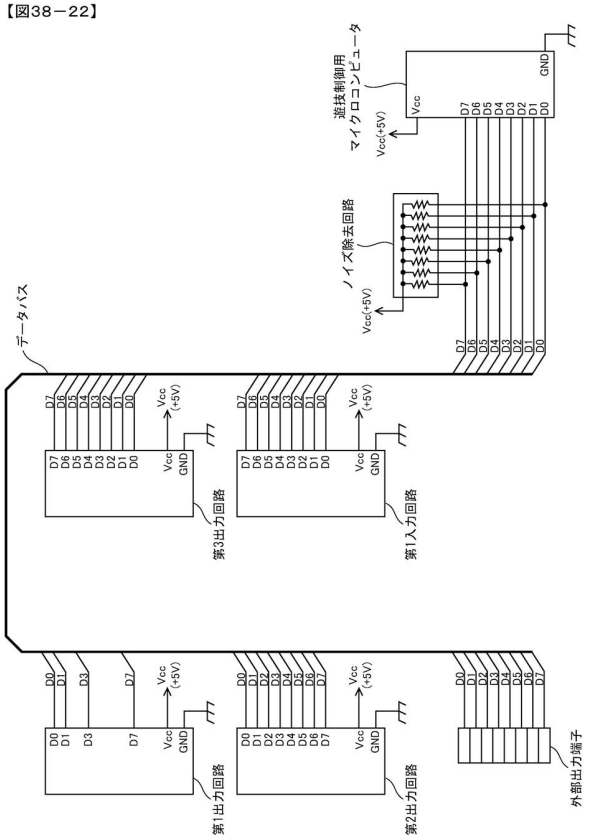
【図３８－２１】

【図38－21】



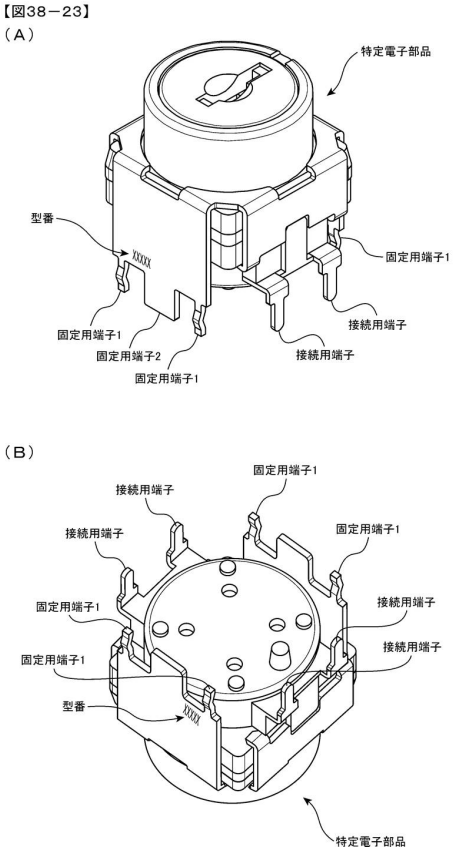
【図３８－２２】

【図38－22】



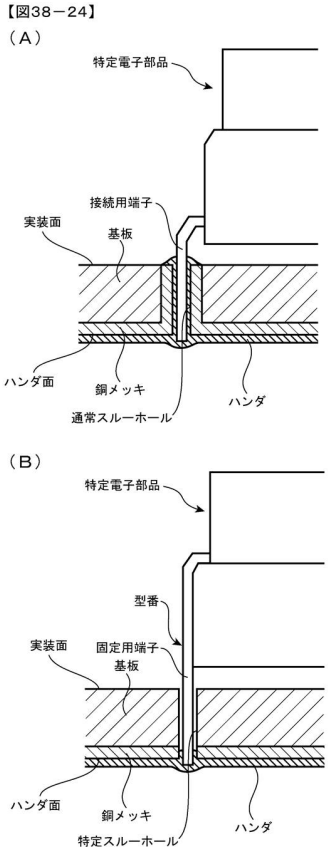
【図３８－２３】

【図38－23】



【図３８－２４】

【図38－24】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１８－１６４６９８（ＪＰ，Ａ）
特開昭５８－４４０７４（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－１５８７０７（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－９３６２９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－２３４９３９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－６７３２２（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－２１８９３９（ＪＰ，Ａ）
特開平６－１９０１２２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２