(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7191878号
(P7191878)

(45)発行日　令和4年12月19日(2022.12.19)

(24)登録日　令和4年12月9日(2022.12.9)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３２４Ｂ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２４Ｚ

請求項の数　１　（全195頁）

(21)出願番号　特願2020-15945(P2020-15945)
(22)出願日　令和2年2月3日(2020.2.3)
(65)公開番号　特開2021-122353(P2021-122353A)
(43)公開日　令和3年8月30日(2021.8.30)
審査請求日　令和4年6月21日(2022.6.21)
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　上田　正樹

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】

可変表示の表示結果が特定結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

始動領域と、

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ねじ落下制限部と、

遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

を備え、

前記払出部から払出された遊技媒体が前記始動領域に進入したことに基づいて演出を実行可能であり、

前記誘導通路形成部は、第１誘導通路形成部と前記第１誘導通路形成部と異なる第２誘導通路形成部とで構成され、

前記ねじ落下制限部は、該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ねじ落下制限

部上に滞留可能に構成され、
前記第２誘導通路形成部を覆う箇所に設けられたねじ落下制限部は傾斜しており、
前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、
前記案内表示手段は、
前記可変表示の表示結果が前記特定結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続する、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【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】

【０００４】

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

【０００５】

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

【課題を解決するための手段】

【０００６】

手段Ａの遊技機は、
可変表示の表示結果が特定結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
始動領域と、
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ねじ落下制限部と、
遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、
を備え、

前記払出部から払出された遊技媒体が前記始動領域に進入したことに基づいて演出を実行可能であり、
前記誘導通路形成部は、第１誘導通路形成部と前記第１誘導通路形成部と異なる第２誘導通路形成部とで構成され、
前記ねじ落下制限部は、該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ねじ落下制限部上に滞留可能に構成され、
前記第２誘導通路形成部を覆う箇所に設けられたねじ落下制限部は傾斜しており、
前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、
前記案内表示手段は、
前記可変表示の表示結果が前記特定結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続する、
ことを特徴としている。
手段１の遊技機は、
可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体（例えば、遊技球Ｐ）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部２０１）と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置２００）と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第１誘導通路や第２誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２や第２誘導通路形成部２０４）と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第１カバー体３１０、第２カバー体３２０、第３カバー体３３０）と、
を備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１～Ｎ１６）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔３１６Ａ～３１６Ｃ、凹溝３２６Ａ～３２６Ｃ、凹部３３６）が設けられ（図２２、図２４参照）、
前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部２７１Ａ～２７１Ｈ）が複数設けられており（図１１、図１２、図２７参照）、
さらに、
遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、
前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、
前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、
前記案内表示手段は、
前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、
前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、
前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続することを特徴としている。

この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

【０００７】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段２の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１４－１４７５７５号公報に示されているような、大当り開始演出の実行中において、球発射ハンドルの操作によって遊技球を右方向に発射することを遊技者に促す右打ち指示を行うように構成されているものがあった。しかしながら、このような所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示についてはまだまだ改良の余地があり、この点に鑑み、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機の提供が求められている。

【０００８】

手段２の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、

前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続することを特徴としている。

この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

【０００９】

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

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【図１】パチンコ遊技機を示す正面図である。

【図２】パチンコ遊技機の構成を示すブロック図である。

【図３】パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図４】パチンコ遊技機を示す左側面図である。

【図５】遊技盤が取付けられた遊技機用枠を示す平面図である。

【図６】パチンコ遊技機を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。

【図７】遊技機枠から遊技盤が取外された状態を示す斜視図である。

【図８】通路形成体の遊技機用枠への取付構造を示す分解斜視図である。

【図９】遊技機用枠の背面上部を示す拡大背面図である。

【図１０】（Ａ）は第１通路形成体を示す平面図、（Ｂ）は第１通路形成体を示す背面図である。

【図１１】（Ａ）は図１０（Ａ）のＡ－Ａ断面図、（Ｂ）は図１０（Ａ）のＢ－Ｂ断面図

、（Ｃ）は図１０（Ａ）のＣ－Ｃ断面図である。
【図１２】（Ａ）は第１誘導通路形成部を示す平面図、（Ｂ）は（Ａ）のＤ－Ｄ断面図である。
【図１３】（Ａ）は第１カバー体を示す平面図、（Ｂ）は（Ａ）のＥ－Ｅ断面図、（Ｃ）は（Ａ）のＦ－Ｆ断面図である。
【図１４】（Ａ）は第２カバー体を示す平面図、（Ｂ）は（Ａ）のＧ－Ｇ断面図、（Ｃ）は（Ａ）のＨ－Ｈ断面図である。
【図１５】（Ａ）は第３カバー体を示す平面図、（Ｂ）は（Ａ）のＩ－Ｉ断面図、（Ｃ）は（Ａ）のＪ－Ｊ断面図、（Ｄ）は第３カバー体を示す斜視図、（Ｅ）は球止め部材を示す斜視図である。
【図１６】（Ａ）は球止め部材が第１状態である状態を示す第１誘導通路形成部を示す縦断面図、（Ｂ）は球止め部材が第２状態である状態を示す第１誘導通路形成部を示す縦断面図である。
【図１７】（Ａ）はターミナル基板が取付けられた基板取付枠を示す斜視図、（Ｂ）は（Ａ）のＫ－Ｋ断面、（Ｃ）は（Ｂ）のＬ－Ｌ断面図である。
【図１８】遊技枠の背面における球タンク部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。
【図１９】（Ａ）は遊技枠の背面における球タンク部の周辺を示す平面図、（Ｂ）は（Ａ）のＭ－Ｍ断面図である。
【図２０】遊技枠の背面における第１誘導通路形成部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。
【図２１】遊技枠の背面における第１誘導通路形成部の周辺を示す平面図である。
【図２２】（Ａ）は図２１のＮ－Ｎ断面図、（Ｂ）はねじ部材の回転状態を示す図、（Ｃ）は図２１のＯ－Ｏ断面図である。
【図２３】（Ａ）は図２１のＰ－Ｐ断面図、（Ｂ）は図２１のＱ－Ｑ断面図である。
【図２４】図２１のＲ－Ｒ断面図である。
【図２５】図２１のＳ－Ｓ断面図である。
【図２６】（Ａ）は球止め部材が第１状態であるときのねじ部材の滞留状態、（Ｂ）は（Ａ）のＴ－Ｔ断面図、（Ｃ）は球止め部材が第２状態であるときのねじ部材の滞留状態、（Ｄ）は（Ｃ）のＵ－Ｕ断面図である。
【図２７】ねじ部材の移動状況を示す第１誘導通路形成部の縦断面図である。
【図２８】カバー部上の遊技球の移動状態を示す第１誘導通路形成部の縦断面図である。
【図２９】（Ａ）は変形例としてのカバー部を示す概略背面図、（Ｂ）はケーブルがカバー部に交差するように配線された状態を示す概略背面図である。
【図３０－１】特徴部０５３ＳＧにおける遊技機の構成を示すブロック図である。
【図３０－２】実施例１における遊技制御基板の実装面を示す図である。
【図３０－３】実施例１における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。
【図３０－４】実施例１における遊技制御基板に入力回路及び出力回路が実装された状態の実装面を示す図である。
【図３０－５】実施例１における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図である。
【図３０－６】実施例１における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。
【図３０－７】実施例１における遊技制御基板の実装面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。
【図３０－８】実施例１における遊技制御基板のハンダ面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。
【図３０－９】実施例１における遊技制御基板に実装された低電圧部品と高電圧部品の接続態様を示す回路図である。
【図３０－１０】実施例１における遊技制御基板の実装面に実装されたコネクタの構成を

示す図である。
【図３０－１１】実施例１における遊技制御基板のハンダ面に形成されたコネクタ周辺の配線パターンを示す図である。
【図３０－１２】実施例１における遊技制御基板が基板ケースに収納された状態を示す図である。
【図３０－１３】実施例１における遊技制御基板に実装された遊技制御用マイクロコンピュータへのバックアップ電源の供給に係る回路図である。
【図３０－１４】実施例１における遊技制御基板のハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンを示す図である。
【図３０－１５】実施例１における遊技制御基板の実装面に形成された配線パターンとハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンとの関係を示す図である。
【図３０－１６】実施例１における遊技制御基板が遊技機に取付けられた状況の一例を示す図である。
【図３０－１７】実施例１における遊技制御基板が遊技機に取付けられた状況の一例を示す図である。
【図３０－１８】実施例２における遊技制御基板の実装面を示す図である。
【図３０－１９】実施例２における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。
【図３０－２０】実施例２における遊技制御基板のハンダ面に遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に関連して形成された配線パターンを示す図である。
【図３０－２１】実施例２における遊技制御基板の実装面に遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に関連して形成された配線パターンを示す図である。
【図３０－２２】実施例２における遊技制御基板における遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に係る回路図である。
【図３０－２３】実施例３における遊技制御基板に実装される特定電子部品の構造を示す斜視図であり、（Ａ）は、特定電子部品の上方からの斜視図であり、（Ｂ）は、特定電子部品の下方からの斜視図である。
【図３０－２４】実施例３における遊技制御基板に特定電子部品がハンダ付けされた状態を示す断面図である。
【図３１】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図３２】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図３８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１】本実施の形態の特徴部に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図４０－２】枠ランプを示す説明図である。
【図４０－３】特図ＬＥＤ基板および第４図柄ユニットを示す説明図である。
【図４０－４】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図４０－５】画像表示装置の正面図である。
【図４０－６】当り種別表を示す説明図である。
【図４０－７】各乱数を示す説明図である。
【図４０－８】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図４０－９】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図４０－１０】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１１】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１２】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。

【図４０－１３】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１４】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１５】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１６】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１８】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１９】当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図４０－２０】大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図４０－２１】大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図４０－２２】ランプの点灯態様を示す説明図である。
【図４０－２３】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－２４】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－２５】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－２６】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－２７】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－２８】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－２９】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－３０】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－３１】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－３２】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－３３】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－３４】点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。
【図４０－３５】点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。
【図４０－３６】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
【図４０－３７】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
【図４０－３８】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－３９】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－４０】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－４１】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－４２】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－４３】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－４４】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－４５】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－４６】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－４７】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－４８】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－４９】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－５０】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－５１】特図１当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－５２】特図１当り時の大当り１ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－５３】特図１当り時の大当り１ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－５４】特図１当り時の大当り２ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－５５】特図１当り時の大当り２ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－５６】特図１当り時の大当り３ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図４０－５７】特図１当り時の大当り４ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－５８】特図１当り時の大当り４ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－５９】特図１当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図４０－６０】特図１当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
【００１２】
（形態）
形態１の遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球Ｐ）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部２０１）と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置２００）と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第１誘導通路や第２誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２や第２誘導通路形成部２０４）と、
を備える
ことを特徴としている。
【００１３】
形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第１カバー体３１０のカバー部３１４、第２カバー体３２０のカバー部３２４、第３カバー体３３０のカバー部３３４）を備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１～Ｎ１６）の前記誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔３１６Ａ～３１６Ｃ、凹溝３２６Ａ～３２６Ｃ、凹部３３６）が設けられている（図２２、図２４参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。
【００１４】
形態３の遊技機は、形態２に記載の遊技機であって、
前記所定制限部（例えば、長孔３１６Ａ～３１６Ｃ、凹溝３２６Ａ～３２６Ｃ、凹部３３６）は、前記カバー部上に落下した遊技媒体を滞留させることなく該カバー部上から落下可能に設けられている
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定制限部に遊技媒体が滞留することがなく、常にねじ部材を滞留させることが可能な状態を維持できるため、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。
【００１５】
形態４の遊技機は、形態２または３に記載の遊技機であって、
前記所定制限部は、前記カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１～Ｎ１６）を該カバー部上に滞留させることが可能な第１滞留部（例えば、長孔３１６Ａ～３１６Ｃ）と第２滞留部（例えば、凹溝３２６Ａ～３２６Ｃ）とを含み、
前記第２滞留部は、前記第１滞留部よりも前記払出部（例えば、払出装置２００）に近い位置に設けられ、該第１滞留部よりも大きい（Ｌ２２Ｂ＞Ｌ２１）

ことを特徴としている。

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

【００１６】

形態５の遊技機は、形態１～４のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【００１７】

形態６の遊技機は、形態５に記載の遊技機であって、

前記特定制限部は、複数の孔部（例えば、孔部２７１Ａ～２７１Ｈ）であり、

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

ことを特徴としている。

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

【００１８】

形態７の遊技機は、形態６に記載の遊技機であって、

前記複数の孔部は、それぞれ大きさが異なり、

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

ことを特徴としている。

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

【００１９】

形態８の遊技機は、形態６または７に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００２０】

形態９の遊技機は、形態１～８のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記貯留部は、
前記遊技枠の所定部（例えば、第１突出部２２４）の上面側に配置され、
前記所定部の上面との間にねじ部材が進入しないように該所定部の上面に近接または当接している（Ｌ３０＜Ｌ１、図１９（Ｂ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、ねじ部材が遊技枠の所定部と貯留部との間に入り込んで部材が破損してしまうことを防止することができる。
【００２１】
形態１０の遊技機は、形態１～９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）よりも下方位置に取付けられる第１基板（例えば、主基板１１、演出制御基板１２など）と、
前記誘導通路形成部よりも上方位置に取付けられる第２基板（例えば、ターミナル基板２１０）と、
を備え、
前記第１基板はねじ部材を用いた取付方法により取付けられる一方で、前記第２基板はねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法により取付けられる（例えば、基板ケース１１Ａ，１２Ａなどはねじ部材により遊技盤２に取付けられる一方で、ターミナル基板２１０は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部２３５及び係止部２３６からなる係止手段を用いて基板取付枠２１１に取付けられる。図１７参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。
【００２２】
形態１１の遊技機は、形態１０に記載の遊技機であって、
前記第２基板は、所定の信号を前記遊技機の外部に出力するための配線（例えば、ケーブルＣ）が接続される外部出力用基板（例えば、ターミナル基板２１０）であり、
前記第１基板は、前記外部出力用基板よりも接続される配線数が少ない（例えば、第１誘導通路形成部２０２の上方に設けられる第１基板としてのターミナル基板２１０の複数の接続孔部２３１に接続可能なケーブルＣの接続本数は第１本数（例えば、２０本）とされている一方で、第１誘導通路形成部２０２の下方に設けられる主基板１１や演出制御基板１２などの第２基板にも各々の信号線が接続されるが、第１本数より少ない本数である第２本数（例えば、１０本）とされている。）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、接続する配線数が多く配線接続作業の際に外力が加わりやすい第２基板がねじ部材で取付けられないことで、外部出力用基板に外力が加わることによりねじ部材が外れて誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。
【００２３】
形態１２の遊技機は、形態１０または１１に記載の遊技機であって、
前記貯留部（例えば、球タンク形成部２０１）が設けられた遊技枠（例えば、遊技機用枠３）と、
前記外部出力用基板を前記遊技枠に取付けるための取付枠（例えば、基板取付枠２１１）と、
を備え、
前記取付枠は、該取付枠に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への移動を制限するための取付枠制限部（例えば、凹部２４２）を有する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、外部出力用基板の取付枠を利用して、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。
【００２４】
形態１３の遊技機は、形態１～１２のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【００２５】

形態１４の遊技機は、形態１３に記載の遊技機であって、

前記特別制限部は、前記誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）に向け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２２（Ｃ）、図２３（Ａ）（Ｂ）、図２４参照）

ことを特徴としている。

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

【００２６】

形態１５の遊技機は、形態１３または１４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２２（Ｃ）、図２３（Ａ）（Ｂ）、図２４参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、凹部に滞留したねじ部材を容易に取出すことができる。

【００２７】

形態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１５、図２６、図２７参照）

ことを特徴としている。

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

【００２８】

形態１７の遊技機は、形態１６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２６参照）
　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。
【００２９】
　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。
【００３０】
　形態１９の遊技機は、形態１８に記載の遊技機であって、
　前記第２カバー部（例えば、第３カバー体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８参照）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。
【００３１】
　形態２０の遊技機は、形態１～１９のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記貯留部（例えば、球タンク形成部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８参照）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、貯留部を取付けるねじ部材を遊技枠から外れにくくする一方で、貯留部と誘導通路形成部を取付けるねじ部材は、外れたとしても誘導通路形成部外に落下するため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。
【００３２】
　形態２１の遊技機は、形態２０に記載の遊技機であって、
　前記貯留部（例えば、球タンク形成部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８参照）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、ねじ部材を減らすことができるため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。
【００３３】

形態２２の遊技機は、形態２０または２１に記載の遊技機であって、
前記貯留部（例えば、球タンク形成部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８参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、貯留部を強固に取付けることができる。
【００３４】
形態２３の遊技機は、形態２０～２２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記遊技枠（例えば、遊技機用枠３）における前記誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部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。
【００３５】
形態２４の遊技機は、形態２０～２３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記遊技枠（例えば、遊技機用枠３）に着脱可能な遊技盤（例えば、遊技盤２）を備え、
前記遊技盤における前記誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）よりも下方の領域には、落下してきたねじ部材を流下させることが可能な傾斜面（例えば、カバー体２２０の上壁部２２０Ｈ）が設けられている（図１８～図２０、図２７参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、誘導通路形成部から遊技盤に落下したねじ部材が跳ねて再び誘導通路形成部に混入されることを防止することができる。
【００３６】
形態２５の遊技機は、形態１～２４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、変形例１のカバー部３６０）を備え、
前記誘導通路形成部は、
一側方（例えば、左側方）に向けて下側に傾斜するように延設される第１通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）と、
前記第１通路形成部の下側の端部から下方に向けて延設される第２通路形成部（例えば、第２誘導通路形成部２０４）と、
を有し、
前記カバー部は、該カバー部上に落下したねじ部材が移動して下側の端部から前記誘導通路形成部外に落下するように前記第１通路形成部に沿って設けられる（図２９（Ａ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。
【００３７】
形態２６の遊技機は、形態２～２５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記カバー部（例えば、変形例１のカバー部３６０）における前記所定制限部（例えば、凹部３６１）の近傍位置に、前記誘導通路形成部に対し交差するように配線（例えば、ケーブルＣＨ）が設けられている（図２９（Ｂ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、ねじ部材が配線に引っ掛かり所定制限部に滞留しやすくなる。
【００３８】
（パチンコ遊技機１の構成等）
まず、パチンコ遊技機１の構成を説明する。尚、以下の説明においては、遊技者が位置する方向をパチンコ遊技機１の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ

遊技機１の前方に位置する遊技者から見たときの上下左右の方向を基準として説明する。

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域Ｙの左下）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう。）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う、第１特別図柄表示装置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。

【００４２】

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

【００４３】

尚、第１特別図柄表示装置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。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【００４４】

遊技盤２における遊技領域Ｙの中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。尚、遊技盤２における開口２ｃには枠状のセンター飾り枠５１が設けられている。

【００４５】

例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、

「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。尚、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、ソレノイド８１によって開閉駆動される始動入賞口扉を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに始動入賞口扉が閉鎖位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに始動入賞口扉が開放位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、一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。また、第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイ

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

れる。

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

（遊技の進行の概略）

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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。

【００７９】

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

【００８０】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」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。

【００８１】

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

【００８２】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当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」となる確率及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。

【００８３】

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

【００８４】

小当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）。尚、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【００８５】

尚、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。

【００８６】

（演出の進行など）

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。尚、

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。

【００９３】

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

【００９４】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当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み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【００９５】

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

【００９６】

大当り遊技状態中にも、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。尚、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。

【００９７】

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

【００９８】

（基板構成）

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

【００９９】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、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。

【０１００】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備える。
【０１０１】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の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。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【０１０２】
また、ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞や第２始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、特図表示結果判定用、大当り種別判定用、変動パターン判定用などの乱数値をそれぞれ抽出して、第１特図保留記憶部や第２特図保留記憶部における空きエントリの最上位に格納（記憶）する始動入賞処理を実行する。
【０１０３】
また、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶部や第２特図保留記憶部に記憶されている保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定や、特図表示結果判定用の乱数値を示す数値データに基づき、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する特別図柄通常処理を実行する。つまり、ＣＰＵ１０３は、特図ゲームの変動表示を開始するときに、始動入賞が発生したときに記憶した乱数値に基づいて、当該変動表示の表示結果として大当り表示結果を導出表示するか否かを決定（抽選）する処理を実行する。
【０１０４】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、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。
【０１０５】
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。
【０１０６】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。
【０１０７】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【０１０８】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマ

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

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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

【０１２１】

（パチンコ遊技機の背面構造）

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

また、第１誘導通路形成部２０２により左側に誘導された遊技球を下方に誘導する第２

誘導通路を形成する第２誘導通路形成部２０４と、第２誘導通路形成部２０４により誘導された遊技球を払出すことが可能な払出部を構成する払出装置２００と、払出装置２００により払出された遊技球を上皿に誘導する、つまり、遊技者に遊技球を払出すための払出通路を形成する払出通路形成部２０５と、第２誘導通路形成部２０４により誘導された遊技球を払出装置２００から払出通路形成部２０５に払出すことなく、パチンコ遊技機１の外部に排出するためにパチンコ遊技機１の背面側下部に設けられた図示しない排出部（図示略）に誘導する球抜き通路を形成する球抜き通路形成部２０６と、からなる第２通路形成体２０７が、遊技機用枠３の背面左側辺部に沿うように上下方向に延設されている。

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

１５０を介して球タンク形成部２０１に遊技球を供給できるようになっている。

【０１３１】

（第１通路形成体２０３の取付構造）

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

【０１３２】

図８及び図９に示すように、遊技機用枠３は、正面視略長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。

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

一方、第１通路形成体２０３の周辺近傍には、遊技機用枠３や取付部材２２３に取付けられる複数のねじ部材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。

【０１４３】

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

【０１４４】

そして、球タンク形成部２０１や第１誘導通路形成部２０２にねじ部材が落下すると、遊技球の流下とともに払出装置２００側に向けて移動し、最終的に払出装置２００に混入する可能がある。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。

【０１４５】

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

【０１４６】

（第１通路形成体２０３）

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

【０１４７】

図１０～図１２に示すように、第１通路形成体２０３は、導電性を有する合成樹脂材により、底壁部２０３Ａと該底壁部２０３Ａの周縁に立設される立壁部２０３Ｂとにより上面が開口する凹状または凹溝状に形成され、右側に配置される球タンク形成部２０１と、左側に配置される第１誘導通路形成部２０２とを有する。球タンク形成部２０１は、平面視横長長方形状に形成され、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。

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

図１１及び図１２に示すように、第１誘導通路形成部２０２の上流部における底壁部２

０３Ａと後側の立壁部２０３Ｂとの角部には、孔部２７０Ａ，２７０Ｂが形成されている（図１１（Ａ）参照）。孔部２７１Ａ，２７１Ｂの下流側（左側）における底壁部２０３Ａの前後方向の略中央位置には、孔部２７１Ａ～２７１Ｈが下流側に向けて複数形成されている。また、第１誘導通路形成部２０２の下流側端部の底壁部２０３Ａには、下方の第２誘導通路形成部２０４に遊技球を落下させるための連絡孔２７２が貫通して形成されている。

【０１５１】

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

【０１５２】

また、第１誘導通路形成部２０２の前後の立壁部２０３Ｂ，２０３Ｂ下部の離間寸法Ｌ１０は、遊技球の直径２Ｒ（約１１ｍｍ）よりも長寸で、直径２Ｒの２倍の寸法（約２２ｍｍ）よりも短寸とされている（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。

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

（第１カバー体３１０）

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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。

【０１５９】

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１３（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。

【０１６０】

（第２カバー体３２０）

図１４（Ａ）～図１４（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２０参照）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９参照）。

【０１６１】

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）。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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１４（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。

【０１６４】

（第３カバー体３３０）

図１５（Ａ）～図１５（Ｃ）及び図１６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２０参照）に弾性的に係止するとともに、取付孔Ｈ１５に取付けたねじ部材Ｎ１５を立壁部２０３Ｂの外面に設けられたねじ孔に螺入することで第１通路形成体２０３に取付けられる。取付けられた状態において、カバー部３３４が第１誘導通路形成部２０２の下流部を上方から被覆するとともに、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置される（図９参照）。

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

とで、球詰まりが生じない程度に遊技球を下方に押し付けるように均していく（整流していく）。

【０１７１】

（球止め部材３４０）

球止め部材３４０は、図１６（Ａ）に示すように、回動部３４１が上方に起立する起立位置と右側に傾倒する傾倒位置との間で回動可能とされており、回動部３４１が起立位置に位置し、前壁部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。

【０１７２】

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

【０１７３】

また、図１６（Ａ）に示すように、球止め部材３４０が第１状態にあるときには、回動部３４１の右側が開放し、前壁部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１６（Ｂ）に示すように、球止め部材３４０が第２状態にあるときには、回動部３４１が傾倒してしまうが、突壁部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。

【０１７４】

（ターミナル基板２１０）

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

この操作部２３３は、各接続孔部２３１に対応して複数設けられ、側面視で略鉤状をなし、その基端側を揺動軸として前後方向に揺動される。前述の接続ピンチ（図示略）を開放させる際には、操作部２３３を上方または下方に押圧操作をして操作部２３３を揺動させることで接続ピンチ（図示略）を開放される。そして、接続ピンチが開放された状態で接続孔部２３１にケーブルＣの先端を挿入し、操作部２３３の押圧操作をやめると、バネ

（図示略）の付勢力によって接続ピンチが閉じるようになり、ケーブルＣが保持されるようになる。尚、左右方向に並んだ各操作部２３３は、所定の操作部２３３を押圧操作する際に、隣り合う操作部２３３が押圧操作の邪魔にならないように、左右方向に交互に異なる形状となっている。

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

（ねじ部材Ｎ１～Ｎ１６の取付状態）

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

）のＵ－Ｕ断面図である。図２７は、ねじ部材の移動状況を示す第１誘導通路形成部の縦断面図である。図２８は、カバー部上の遊技球の移動状態を示す第１誘導通路形成部の縦断面図である。

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】
　また、図１８及び図１９（Ｂ）に示すように、仮にねじ部材Ｎ１５が被取付部としての取付孔Ｈ１５から抜け落ちてカバー体２２０の上壁部２２０Ｈ上に落下した場合、上壁部２２０Ｈは、背面側に向けて下方に傾斜していることで、落下したねじ部材Ｎ１５は後方または左方のいずれかに流下するため、球タンク形成部２０１の近傍に保持されてしまうことはほぼない。よって、落下したねじ部材Ｎ１５が球タンク形成部２０１の下方に設けられた各基板ケース１１Ａ，１２Ａ，３７Ａ，９１Ａ内に混入し、基板の配線に接触して断線等を生じさせることを抑制できる。
【０１９２】
　一方、図９、図２０及び図２１（Ａ）に示すように、第１誘導通路形成部２０２及びその周辺には、取付部材２２３を金属板２２２に取付けるためのねじ部材Ｎ３～Ｎ５と、基板取付枠２１１を取付部材２２３に取付けるためのねじ部材Ｎ６と、第１通路形成体２０３を取付部材２２３に取付けるためのねじ部材Ｎ１３，Ｎ１４と、第３カバー体３３０を第１誘導通路形成部２０２に取付けるためのねじ部材Ｎ１６と、が取付けられている。
【０１９３】
　詳しくは、ねじ部材Ｎ３～Ｎ６は、第１誘導通路形成部２０２から前側に離れ、かつ、第１誘導通路形成部２０２における立壁部２０３Ｂの上端縁よりも上方位置において、背面側から前方に向けて取付けられており、また、ねじ部材Ｎ３～Ｎ６各々の取付位置と第１誘導通路形成部２０２との間には、取付部材２２３の第２突出部２２５が配置されていることで、ねじ部材Ｎ３～Ｎ６各々の取付位置から第１誘導通路形成部２０２まではある程度離れているが、第２突出部２２５の上壁部２２５Ａは背面側に向けて下方に傾斜しているため、パチンコ遊技機１に生じた振動や衝撃などによりねじ部材Ｎ３～Ｎ６が緩んで後方に抜け落ちた場合、図２０に示すように第２突出部２２５の上壁部２２５Ａ上を後方に向けて移動して第１誘導通路形成部２０２内に落下する可能性が高い。
【０１９４】
　図２０～図２２に示すように、ねじ部材Ｎ３は、取付部材２２３において、第１誘導通路形成部２０２の上流部から前方に離れ、かつ、立壁部２０３Ｂの上端縁よりも上方位置に形成された取付孔Ｈ３に取付けられている。また、上壁部２２５Ａの上面における取付孔Ｈ３に対応する位置には、ねじ部材Ｎ３を取付孔Ｈ３に取付ける際に頭部ＮＨとの干渉を避けるための凹溝２２７が後方に向けて直線状に延設されている。尚、凹溝２２７は、後側に向けて左右幅が先細りとなり浅くなるように形成されているが、上壁部２２５Ａの上面が背面側に向けて下方に傾斜していることで、凹溝２２７の底面は略水平（または背面側に向けて僅かに下方に傾斜している）となっている。
【０１９５】
　よって、パチンコ遊技機１に生じた振動や衝撃などによりねじ部材Ｎ３が緩んで後方に抜け落ちた場合、第２突出部２２５の上壁部２２５Ａ上における凹溝２２７に落下する可能性が高い（図２２（Ａ）参照）。また、凹溝２２７に落下したねじ部材Ｎ３は、振動や衝撃が生じたときに後方に向けて直線状に移動するように案内されやすいが、凹溝２２７は後方に向けて略水平であるため、凹溝２２７以外の領域に比べてねじ部材Ｎ３が後方に移動しにくい。つまり、凹溝２２７は、第１誘導通路形成部２０２に向けて移動するねじ部材Ｎ３の第１誘導通路形成部２０２への落下を制限するための特別制限部を構成している。
【０１９６】
　ここで、ねじ部材Ｎ３を含む全てのねじ部材は、頭部ＮＨと雄ねじ部ＮＳとからなることで、平坦面状の上壁部２２５Ａの上面に落下すると頭部ＮＨの周縁と雄ねじ部ＮＳの先端との２点が接した状態（図２２（Ａ）参照）で傾倒する姿勢になることが多いため、図２２（Ｂ）に示すように傾倒したねじ部材Ｎ３は、振動や衝撃が生じたときに、雄ねじ部ＮＳの先端を中心として頭部ＮＨが首を振るように回転して向きが変わることがある。よって、上壁部２２５Ａの上面における凹溝２２７以外の平坦面に落下した場合や、凹溝２２７の後端から逸脱した場合は、後方に向けて直線的に移動することもあれば、頭部ＮＨ

が首を振るように回転することで左側または右側に曲がるように移動することもある。すなわち、図２０において矢印で示すように、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合は第１カバー体３１０上に落下する可能性が高く、後方に向けて直線的に移動した場合は第２カバー体３２０上に落下する可能性が高く、後方に向けて左側に曲がるように移動した場合は第１誘導通路の手前の水平壁部２６４上に落下する可能性が高い。

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】
　また、図２０及び図２３（Ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１に生じた振動や衝撃などによりねじ部材Ｎ１３が緩んで後方に抜け落ちた場合、水平壁部２６４の左側下方に配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。
【０２０２】
　図２０及び図２１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２４参照）。
【０２０３】
　図２０、図２１及び図２４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２４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。
【０２０４】
　尚、図２４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３参照）、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。
【０２０５】
　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。
【０２０６】
　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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

図２０及び図２１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２５参照）。

【０２０９】

図２０、図２１及び図２５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２５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１６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。

【０２１０】

下流側に移動したねじ部材Ｎ６は、図２６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。

【０２１１】

具体的には、図２６（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２６（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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

図２０及び図２１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。

【０２１４】

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

【０２１５】

（作用・効果）

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

また、第１滞留部としての長孔３１６Ａ～３１６Ｃと第２滞留部としての凹溝３２６Ａ～３２６Ｃとにおいて、凹溝３２６Ｂは、長孔３１６Ａ～３１６Ｃよりも払出装置２００に近い位置に設けられ、該長孔３１６Ｂの前後寸法Ｌ２２よりも前後寸法Ｌ２２Ｂが大きい（Ｌ２２Ｂ＞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。

【０２２０】
一方、カバー部３１４，３２４，３３４上に落下して滞留しているねじ部材Ｎ３～Ｎ６が、振動や衝撃などにより移動して、カバー部３２４とカバー部３３４との間に設けられた非被覆領域３５０から第１誘導通路形成部２０２内に落下した場合や、あるいは、ねじ部材Ｎ４のように、上壁部２２５Ａ上を後方へ移動した後、非被覆領域３５０から第１誘導通路形成部２０２内にダイレクトに落下した場合でも、第１誘導通路形成部２０２内の遊技球Ｐの流下に応じて、下流側に向けて移動しながら遊技球の間から抜け落ちて底壁部２０３Ａに近づいていくことで、孔部２７１Ａ～２７１Ｈのいずれかから落下して第１誘導通路形成部２０２外へ排出されるため、第１誘導通路形成部２０２内に落下したねじ部材が移動して払出装置２００に混入することを抑制できる。

【０２２１】
また、底壁部２０３Ａに形成された複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈは、第１誘導通路形成部２０２における中流部（蛇行部２７３付近）から下流部にかけて形成されており、球タンク形成部２０１に近い位置に形成された孔部２７０Ａ，２７０Ｂと孔部２７１Ａ～２７１Ｈのうち最も上流側の孔部２７１Ａと間には、孔部が形成されていない領域がある。このように、第１誘導通路形成部２０２における上流部に複数の孔部が形成されていない領域が形成されていることで、球タンク形成部２０１からの遊技球が上下に積み重なった状態で流下することで球圧がかかる第１誘導通路形成部２０２における上流部付近の底壁部２０３Ａの強度低下を好適に防止できる。

【０２２２】
また、このように第１誘導通路形成部２０２に孔部が形成されていない領域が形成されることで、第１誘導通路形成部２０２から落下したねじ部材がカバー体２２０の後壁部に形成された放熱孔２２０Ｂ（図６参照）などからカバー体２２０の内部に進入することを適度に抑えることができる。

【０２２３】
また、第１誘導通路形成部２０２において孔部が形成されていない領域に対応する位置に第１カバー体３１０や第２カバー体３２０が設けられることで、第１誘導通路形成部２０２にねじ部材が落下することを抑制することができるとともに、第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材が第１誘導通路形成部２０２外へ落下せずに払出装置２００に混入してしまうことを抑制することができる。

【０２２４】
また、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈのうち最も大きい孔部２７１Ｈは、払出装置２００に最も近い位置に設けられていることで、孔部２７１Ｈからねじ部材を好適に第１誘導通路形成部２０２外に落下させることができるため、第１誘導通路形成部２０２内に落下したねじ部材が払出装置２００に混入することを防止することができる。

【０２２５】
詳しくは、図２７に示すように、球タンク形成部２０１や非被覆領域３５０から第１誘導通路形成部２０２内にねじ部材が落下した場合、球タンク形成部２０１や非被覆領域３５０では遊技球が上下に積み重なっている状態であるため、ねじ部材は遊技球の上部に位置していることが多いが、孔部２７１Ｈは、カバー部３３４の整流板３３８の下流側に配置されている、つまり、遊技球が上下１段に整流される位置に配置されているため、ねじ部材が孔部２７１Ｈに落下しやすい。よって、第１誘導通路形成部２０２内に落下したねじ部材が払出装置２００に混入することを防止することができる。

【０２２６】
また、複数の孔部２７１Ｂ～２７１Ｈのうち少なくとも一部の孔部２７１Ｂ～２７１Ｄは、第１誘導通路形成部２０２における非被覆領域３５０に対応する位置に設けられているため、ねじ部材が非被覆領域３５０から第１誘導通路形成部２０２に混入しても、孔部２７１Ｂ～２７１Ｄから第１誘導通路形成部２０２外に落下させることができる。

【０２２７】
さらに、複数の孔部２７１Ｂ～２７１Ｈのうち少なくとも一部の孔部２７１Ｅ～２７１

Ｈ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。

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

また、球タンク形成部２０１は、緩み止め部としてのフランジ部Ｆを有するねじ部材Ｎ１１～Ｎ１４によって複数個所で遊技機用枠３に取付けられ、球タンク形成部２０１及び第１誘導通路形成部２０２を遊技機用枠３に取付けるためのねじ部材Ｎ１１～Ｎ１４は、該遊技機用枠３から外れても第１誘導通路形成部２０２外に落下するように、第１誘導通路形成部２０２や球タンク形成部２０１の立壁部２０３Ｂの上端縁よりも下方位置に取付

けられている。よって、球タンク形成部２０１を取付けるねじ部材Ｎ１１～Ｎ１４は振動や遊技球の重量がかかり緩みやすいので、フランジ付きねじ部材として遊技機用枠３から外れにくくする一方で、球タンク形成部２０１及び第１誘導通路形成部２０２を取付けるねじ部材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。

【０２３４】

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。

【０２３５】

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。

【０２３６】

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。

【０２３７】

また、図１９（Ｂ）、図２７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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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６参照）、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。

【０２４０】
（変形例１）
次に、本発明の変形例１について、図２９に基づいて説明する。図２９は、（Ａ）は変形例としてのカバー部を示す概略背面図、（Ｂ）はケーブルがカバー部に交差するように配線された状態を示す概略背面図である。
【０２４１】
前記実施の形態では、球タンク形成部２０１の遊技球を払出装置２００に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部は、左側方に向けて下側に傾斜するように延設される第１誘導通路形成部２０２と、第１誘導通路形成部２０２の下側の左端部から下方に向けて延設される第２誘導通路形成部２０４と、を有し、第１誘導通路形成部２０２の上面の一部を覆うように設けられた第３カバー体３３０のカバー部３３４は、図１６に示すように、左端部の上面に球止め部材３４０が上方に突出するように設けられていることで、カバー部３３４上を左側に移動するねじ部材Ｎを受止めて滞留可能に構成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本変形例１のカバー部３６０のように、カバー部３６０の左端部３６０Ｒが、下方の第２誘導通路形成部２０４に向けて湾曲するＲ形状に形成されていてもよい。
【０２４２】
このようにすることで、カバー部３６０上に落下した遊技球Ｐやねじ部材Ｎは、左端部側に向けて移動した場合、カバー部３６０上に滞留することなく、第１誘導通路形成部２０２の左端部からダイレクトに第１誘導通路形成部２０２外に落下するため、ねじ部材Ｎが払出装置２００に混入することを防止することができる。
【０２４３】
また、図２９（Ｂ）に示すように、カバー部３６０の上面に、ねじ部材Ｎを滞留させることが可能な凹部３６１が形成されたものにおいて、カバー部３６０における凹部３６１の近傍位置に、第１誘導通路形成部２０２における遊技球の流下方向に対し交差するようにケーブルＣＨが設けられていてもよい。
【０２４４】
このようにすることで、凹部３６１に滞留したが傾斜により移動する可能性があるねじ部材Ｎや遊技球Ｐを、ケーブルＣにより移動を規制することで滞留させておくことができる。
【０２４５】
（変形および応用に関する説明）
例えば、前記実施の形態では、ねじ部材として、パチンコ遊技機１の遊技機用枠３に取付部材２２３や第１通路形成体２０３等を取付けるためのねじ部材Ｎ１～６、Ｎ１１～１６や、パチンコ遊技機１の他の個所に取付けられるねじ部材（図示略）や、遊技島を構成する躯体などを組付けるためのねじ部材（図示略）や、遊技島の内部に配置される各種装置（例えば、補給装置１５０など）等を躯体などに取付けるためのねじ部材（図示略）等を対象とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機の製造時や遊技場で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。
【０２４６】
また、前記実施の形態では、遊技媒体を貯留可能な貯留部として、底壁部２０３Ａと立壁部Ｂとにより上面が開口する箱状に形成された球タンク形成部２０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、貯留部は遊技球を貯留可能であれば、上記球タンク形成部２０１のように第１誘導通路形成部２０２の前後寸法よりも前後寸法が長いものでなくてもよく、第１誘導通路形成部２０２と前後寸法がほぼ同一または短いものであってもよい。また、補給装置１５０から供給される遊技球を受止め可能であれば、必ずしも上面は開放されていなくてもよい。

【０２４７】
　また、前記実施の形態では、遊技媒体を払出すことが可能な払出部として、回転可能なスプロケットにより遊技球を払出し可能な払出装置２００を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スプロケット以外の部材により遊技球を払出し可能な払出装置であってもよい。
【０２４８】
　また、前記実施の形態では、上面が開口し、貯留部の遊技媒体を払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部として、底壁部２０３Ａと立壁部２０３Ｂとにより上面が開口する凹溝状に形成された第１誘導通路形成部２０２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上面の一部に開口が形成された筒状部材からなる誘導通路形成部であってもよく、形状や大きさ等は種々に変更可能である。尚、球タンク形成部２０１と幅寸法（前後寸法）が略同一または大きくてもよく、遊技球を複数列で流下可能に誘導するものでもよい。
【０２４９】
　また、前記実施の形態では、遊技球を貯留可能な貯留部としての球タンク形成部２０１と、上面が開口し、球タンク形成部２０１の遊技球を払出装置２００に誘導する第１誘導通路を形成する第１誘導通路形成部２０２とが一体成型されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、球タンク形成部２０１と第１誘導通路形成部２０２とが別個の部材をねじ部材などにより組付けることにより一体に形成されていてもよい。この場合、球タンク形成部２０１と第１誘導通路形成部２０２とを組付けるねじ部材についても本発明のねじ部材の対象となる。
【０２５０】
　また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２の上面開口からねじ部材が混入しうる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１誘導通路形成部２０２の立壁側に形成された孔部や切欠部等からねじ部材が混入しうるものであってもよい。また、第２誘導通路形成部２０４についてもねじ部材が混入しうる場合、ねじ部材の第２誘導通路形成部２０４への落下を制限するための所定制限部や、第２誘導通路形成部２０４に落下したねじ部材の払出装置２００への移動を制限するための特定制限部等を設けてもよい。
【０２５１】
　また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２の上面の一部を覆うように設けられたカバー部として、第１カバー体３１０、第２カバー体３２０、第３カバー体３３０を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１誘導通路形成部２０２の上面の全領域がカバー部により被覆されていてもよい。
【０２５２】
　また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２の上面の一部の領域を覆うカバー部は、第１誘導通路形成部２０２とは別個の部材にて構成されていてもよいし、第１誘導通路形成部２０２と予め一体に形成されていてもよい。つまり、第１誘導通路形成部２０２が予め四角筒状に形成されているものであってもよい。
【０２５３】
　また、前記実施の形態では、カバー部３１４，３２４，３３４上に落下したねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を制限するための所定制限部として、ねじ部材をカバー部上に滞留させることが可能な孔部としての長孔３１６Ａ～３１６Ｃや、凹部としての凹溝３２６Ａ～３２６Ｃや凹部３３６を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材のカバー部上からの落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、カバー部上でのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）や、ねじ部材をカバー部上から第１誘導通路形成部２０２外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。

【０２５４】
　つまり、カバー部３１４，３２４，３３４上に落下したねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を制限するための所定制限部とは、ねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。
【０２５５】
　また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２に設けられ、該第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００への移動を制限するための特定制限部として、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００側への移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）であってもよい。尚、払出装置２００側への移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよく、これらは遊技球の流下に影響しない位置（例えば、底壁部２０３Ａと立壁部２０３Ｂとの間の角部など、遊技球が接触しない部分）に設けることが好ましい。
【０２５６】
　つまり、第１誘導通路形成部２０２に設けられ、該第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００への移動を制限するための特定制限部とは、ねじ部材の払出装置２００側への移動を制限できるものであれば、必ずしも第１誘導通路形成部２０２に混入したねじ部材の払出装置２００側への移動を不能とするものだけでなく、移動を困難とすることができるものであればよい。
【０２５７】
　また、第１誘導通路形成部２０２に設けられた特定制限部により、第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００への移動が制限（規制、阻害）された場合、移動が制限され第１誘導通路内に滞留しているねじ部材により遊技球の流下も制限されてしまい球詰まりが生じる可能性が高い。球詰まりが生じた場合、前述したように補給エラー報知が実行されることで、遊技場の店員等が遊技機用枠３を開放して背面にある球タンク形成部２０１や第１誘導通路形成部２０２における遊技球の状況を目視により点検する可能性が高い。このとき、ねじ部材が払出装置２００まで移動せずに第１誘導通路形成部２０２に滞留していることで、球詰まりの原因がねじ部材であったことを店員等が特定しやすくなるので、適切な対処を行うことが可能となる。
【０２５８】
　また、前記実施の形態では、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈが全てねじ部材を落下可能な大きさを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈのうち少なくとも２以上の孔部がねじ部材を落下可能に形成されていれば、他の孔部はねじ部材を落下可能でなくてもよい。また、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈの形状、大きさは任意であり、上記した形態に限らず種々に変更可能である。
【０２５９】
　また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２よりも下方位置に取付けられる第１基板として、主基板１１、演出制御基板１２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、中継基板など他の基板も対象としてもよい。
【０２６０】
　また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２よりも上方位置に取付けられる第２基板として、ターミナル基板２１０を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２基板として、中継基板など他の基板も対象としてもよい。
【０２６１】
　また、前記実施の形態では、第１基板としての主基板１１、演出制御基板１２は、これら基板が収納される基板ケース１１Ａ，１２Ａがねじ部材Ｎ２０，Ｎ２１により遊技盤２に取付けられる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１基板としての上記各種基板が基板ケースを介すことなく直接遊技盤２や遊技機用枠３に取付けられていてもよい。

【０２６２】
　また、前記実施の形態では、第１基板としての主基板１１、演出制御基板１２は、各基板が収納される基板ケース１１Ａ，１２Ａがねじ部材Ｎ２０，Ｎ２１にて、つまり、ねじ部材を用いた取付方法により遊技盤２に取付けられ、第２基板としてのターミナル基板２１０は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部２３５及び係止部２３６からなる係止手段を用いて、つまり、ねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法により基板取付枠２１１に取付けられる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラッチ部材などによる係止手段や、カシメピンなどによる取付手段や、接着剤などによる接着手段等を含むものであってもよい。
【０２６３】
　また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２の周辺に設けられ、該第１誘導通路形成部２０２に向けて移動してきたねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を制限するための特別制限部として、凹部２８０，２９０，２１４，２４２，２４３を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、第１誘導通路形成部２０２へのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）や、ねじ部材を第１誘導通路形成部２０２外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、第１誘導通路形成部２０２への落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。
【０２６４】
　つまり、外れたねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を制限するための特別制限部とは、ねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。例えば、落下規制部（落下阻害部）としての凸部や、移動規制部（移動阻害部）としての凹部や孔部などが、上壁部２２５Ａなどの所定位置に設けられていればよい。
【０２６５】
　また、前記実施の形態では、特別制限部としての凹部２８０，２９０，２１４，２４２，２４３などが設けられる第１誘導通路形成部２０２の周辺が、前側の立壁部２０３Ｂの近傍位置である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくともねじ部材が取付けられる被取付部（取付孔）と誘導通路形成部との間であれば、必ずしも立壁部２０３Ｂの近傍位置に設けられていなくてもよく、例えば、ねじ部材の被取付部と誘導通路形成部との間において誘導通路形成部よりも被取付部に近い位置に設けられていてもよい。
【０２６６】
　また、前記実施の形態では、カバー部３３４における傾斜方向の払出装置２００側に、該カバー部３３４上に落下したねじ部材Ｎ６を該カバー部３３４に滞留させることが可能な特定部として、第１誘導通路形成部２０２の遊技球を流下可能とする第１状態と、流下困難または流下不能とする第２状態と、に変化可能な球止め部材３４０を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カバー部３３４における傾斜方向の払出装置２００側（傾斜下位側）に設けられる部材であれば、球止め機能を有していなくても、ねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な凸部や立壁部、配線押えなどであってもよい。
【０２６７】
　また、前記実施の形態では、特定部としての球止め部材３４０が、カバー部３３４における傾斜方向の払出装置２００側に設けられている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定部は、一のカバー部における払出装置２００側の端部に設けられていれば、カバー部３１４，３２４の払出装置２００側の端部に設けられていてもよい。
【０２６８】

また、前記実施の形態では、特定部としての球止め部材３４０が、カバー部３３４とは別個の部材にて構成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カバー部３３４を構成する部材の一部に特定部（球止め部）が一体的に形成されていてもよい。

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

（特徴部０５３ＳＧ）

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

利度等の各種設定に用いられる検出スイッチ、ドアの開放や異常等を検出する検出スイッチなどである。

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

尚、出力回路については、いずれも共用のデータバスを介して接続される構成であるが、一部の出力回路が、データバスを介す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。

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【実施例１】

【０２８３】

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

【０２８４】

図３０－２は、本実施例における遊技制御基板の実装面を示す図であり、図３０－３は

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

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

【０２８９】

図３０－４に示すように、遊技制御基板の実装面には、前述した遊技制御用マイクロコンピュータや入力回路、出力回路等の電子部品が実装されている。これらの電子部品は、一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。

【０２９０】

また、端子列を備える電子部品のうち入力回路及び出力回路は、図３０－４に示すように、長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３０－４に示すように、入力回路は、図３０－４中において切欠が左側となり、かつ型番の印字方向が左から右に向かう方向となるように配置される一方、出力回路は、図３０－４中において切欠が右向きとなり、かつ型番の印字方向

が右から左に向かう方向となるように配置されており、これらの電子部品が切欠の位置及び型番の印字方向によって入力回路であるか、出力回路であるか、が特定可能とされている。

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】
　図３０－５に示すように、データバスを構成する複数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。
【０２９７】
　また、図３０－５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３０－５に示すＡ～Ｆ）を通して実装面側の配線パターン（図３０－６に示すＡ～Ｆに接続される配線パターン）に分岐するようになっており、複数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。
【０２９８】
　尚、実施例１における遊技制御基板では、横方向の配線パターンの長さを共振が最大となるアンテナ長よりも短くするために、横方向の配線パターンを複数の配線パターンに分割するとともに、複数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。
【０２９９】
　図３０－７は、本実施例における遊技制御基板の実装面に形成されたグランド領域の構成を示す図であり、図３０－８は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。
【０３００】
　図３０－７及び図３０－８に示すように、遊技制御基板の実装面及びハンダ面において配線パターン及び絶縁領域が形成された領域以外のほぼ全域にわたってグランド領域が形成されている。遊技制御基板に形成されたグランド領域は、絶縁領域を介して電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。
【０３０１】
　また、図３０－７に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータや入力回路、出力回路等、低電圧（本実施例では、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。
【０３０２】

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

【０３０３】

また、図３０－７及び図３０－８に示すように、実装面及びハンダ面には、第１グランド領域と第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。

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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

ることで、遊技制御基板に対する不正が防止される構造となっている。

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

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

示す図である。

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

尚、本実施例では、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、バックアップ電源を供給する配線パターンＶＢＢの方が、通常電源を供給する配線パターンＶｃｃ１～３よりも、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。

【０３１９】

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

【０３２０】

図３０－１６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。

【０３２１】

図３０－１７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。

【０３２２】

（作用効果１）

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

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

【０３２６】

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

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

【０３２７】

（作用効果２）

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に離れた第１端子（遊技制御用マイクロコンピュータの端子）と第２端子（入力回路、出力回路の端子）を接続し、特定信号（入力データ、出力データ）の送信に用いられる特定配線パターン（データバス）が形成され、特定配線パターン（データバス）は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンからなる複数の配線パターンに分割して形成され、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが各々特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長である特定長さ（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。

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが各々特定信号（入力データ、出力データ）の最大周波数（バスクロックとして想定される最大周波数）に応じたアンテナ長である特定長さ（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。

【０３３２】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向に延びる直線の配線パターンが、特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長である特定長さ（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。

【０３３３】

（作用効果３）

本実施例の遊技制御基板は、第１電圧（Ｖｃｃ（＋５Ｖ））の信号が伝達される配線パターンが接続される第１電子部品（低電圧部品）と、第２電圧（ＶＤＬ（＋２４Ｖ））の信号が伝達される配線パターンが接続される第２電子部品（高電圧部品）と、が実装され、第１電子部品（低電圧部品）は第１グラ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。

【０３３４】

尚、本実施例の遊技制御基板は、第１電圧（Ｖｃｃ（＋５Ｖ））の信号が伝達される配線パターンが接続される第１電子部品（低電圧部品）が第１グラ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。

【０３３５】

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。

【０３３６】

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。

【０３３７】

本実施例の遊技制御基板は、実装面及びハンダ面の双方に、第１グランド領域と第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。

【０３３８】

尚、本実施例の遊技制御基板は、実装面及びハンダ面の双方に、第１グランド領域と第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。

【０３３９】

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。

【０３４０】

（作用効果４）

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

（作用効果５）

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

本実施例の遊技制御基板は、ハンダ面において特定電源（バックアップ電源（ＶＢＢ））を遊技制御用マイクロコンピュータに供給する配線パターン（ＶＢＢ）が設けられる領域に対応する実装面側の領域にはベタグラ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。

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【実施例２】

【０３５２】

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

【０３５３】

図３０－１８は、実施例１における遊技制御基板の実装面を示す図であり、図３０－１

９は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

【０３５４】

図３０－１８及び図３０－１９に示すように、遊技制御基板は、縦方向に延びる一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。

【０３５５】

実施例２における遊技制御基板においても、実施例１の遊技制御基板と同様に、入力回路及び出力回路が実装されており、これら入力回路及び出力回路は、長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。

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】
　また、遊技制御基板には、図３０－２０に示すように、図中上辺側の近傍に遊技制御基板の外部からの配線を接続するためのコネクタＣＮ１０～ＣＮ１７が実装されるとともに、データバスを構成する配線パターンは、遊技制御基板の図中下辺寄りの領域、すなわちコネクタＣＮ１０～ＣＮ１７が実装される一辺側と対向する他辺側寄りの領域に形成されている。このため、遊技制御基板の外部の電子部品と信号の入出力が行われるコネクタＣＮ１０～ＣＮ１７とデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を実装する領域が広く担保されるようになっている。
【０３６１】
　図３０－２０及び図３０－２１に示すように、遊技制御基板には、遊技の制御に用いられる入力部品のうち比較的重要度の低い第１入力部品からの入力信号（抽選の契機とならないセンサやスイッチの検出信号など）の入力を検出する第１入力回路、第１入力部品よりも重要度の高い第２入力部品からの入力信号（抽選の契機となるセンサやスイッチの検出信号、有利度を規定する設定値を変更する検出信号など）の入力を検出する第２入力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、ソレノイドやモータ等、遊技の進行に応じて可動部の動作を行う第１出力部品に対して出力信号を出力する第１出力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、各種表示器やＬＥＤ等、遊技の進行に応じた表示を行う第２出力部品に対して出力信号を出力する第２出力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、遊技制御基板に実装され、一定期間において遊技を行った際の払出率等、当該遊技機の性能を表示する性能表示器に対して出力信号を出力する第３出力回路が実装されている。
【０３６２】
　これらの入力回路及び出力回路のうち第１出力回路、第１出力回路、第２出力回路及び第３出力回路は、データバスに接続され、入力データの伝送及び出力データの伝送がデータバスを介して行われる。
【０３６３】
　図３０－２０に示すように、ハンダ面において遊技制御用マイクロコンピュータの端子に接続されたデータバスを構成する配線パターンは、複数の箇所で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３０－２１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。
【０３６４】
　図３０－２０及び図３０－２１に示すように、共用のデータバスによって接続される入力回路及び出力回路のうち入力回路は、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、遊技の制御に用いられる入力データがノイズ等の影響を受け難いようになっている。
【０３６５】
　また、図３０－２０及び図３０－２１に示すように、共用のデータバスによって接続される複数の出力回路うち遊技の進行に応じて可動部の動作を行う第１出力部品に対して出力信号を出力する第１出力回路は、遊技の進行に応じた表示を行う第２出力部品に対して出力信号を出力する第２出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことが

防止されるようになっている。

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

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

されることとなる。

【０３７１】

（作用効果６）

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

【０３７２】

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

【０３７３】

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

【０３７４】

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

【０３７５】

また、実施例１の遊技制御基板のように、遊技制御用マイクロコンピュータが配置される左側に、低電圧部品が実装される第１グラ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。

【０３７６】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、実装面のみに電子部品が実装されるとともに、ハンダ面にデータバスが形成され、データバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを、実装面において遊技の進行に応じた出力を行うための第２出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力する外部出力端子に接続される配線パターンに分岐することを特徴としている。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。

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

本実施例の遊技制御基板は、データバスと入力回路及び出力回路とは、スルーホールを通してデータバスが形成されたハンダ面とは反対側の実装面に分岐した配線パターンにより接続されることを特徴としている。このような構成によれば、データバスから入力回路

及び出力回路までの配線パターンの距離が短くなるため、ノイズの影響を軽減することができる。

【０３８０】

本実施例の遊技制御基板は、一辺側（上辺側）の近傍に基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ（コネクタ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。

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【実施例３】

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】
尚、本実施例では、特定電子部品として固定用端子と、接続用端子の双方を備えるキースイッチを例示しているが、他の電子部品を特定電子部品として適用しても良いし、また、固定用端子を備えず、接続用端子のみ備える電子部品を特定電子部品として適用しても良い。
【０３８９】
遊技制御基板に設けられたスルーホールは、通常スルーホールと、特定スルーホールと、からなる。通常スルーホールは、図３０－２４（Ａ）に示すように、ハンダ面からスルーホールの内周面にかけて導電体である銅メッキ処理が施されることで、スルーホールが実装面とハンダ面とで導通するスルーホールである。一方、特定スルーホールは、図３０－２４（Ｂ）に示すように、スルーホールの内周面には銅メッキ処理が施されず、スルーホールが実装面とハンダ面とで導通しないスルーホールである。
【０３９０】
通常スルーホールにハンダ面側からハンダ付けする場合には、図３０－２４（Ａ）に示すように、スルーホール内に銅メッキ処理が施されているため、スルーホール内のハンダが実装面までフローアップするが、特定スルーホールにハンダ面側からハンダ付けする場合には、図３０－２４（Ｂ）に示すように、スルーホール内に銅メッキ処理が施されていないため、スルーホール内をハンダがフローアップせず、ハンダが実装面まで到達しないようになっている。
【０３９１】
本実施例において特定電子部品は、固定用端子１、２が特定スルーホールに挿通され、接続用端子が通常スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けすることにより固定される。
【０３９２】
このように、固定用端子１、２は、特定スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けにより固定されるので、ハンダが実装面に到達しないので、ハンダ付けした際に、ハンダが特定電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて、固定用端子１、２の上方に印字または刻印された型番がハンダによって隠れてしまう等の不具合を防止できる。
【０３９３】
特に、型番がハンダによって隠れてしまうことにより部品が不正に交換されても発見できない虞があり、また、型式試験において型番が隠れていると、部品構成の特定ができず試験を通らず、認可を受けることができなくなる虞や、遊技店への設置時において型番が確認できないことで遊技店への設置が認められない虞があるが、上部に型番が印字または刻印された端子を特定スルーホールにて固定することで、このような不具合を防止することができる。
【０３９４】
一方、固定用端子１、２は、特定電子部品の信号や電力の伝搬には用いられない端子であるため、特定スルーホールでハンダ付けした際に、電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。
【０３９５】
（作用効果７）
本実施例の遊技制御基板は、実装面とハンダ面のうち実装面に複数の電子部品が実装されるとともに、実装面とハンダ面に配線パターンが形成されており、複数の電子部品は、実装面とハンダ面を貫通するスルーホールに端子を挿通させ、スルーホールと端子をハンダ付けすることで固定され、複数の電子部品のうち特定電子部品が固定される特定スルーホールが形成されており、特定スルーホールは、実装面ハンダ面が導通せず、特定電子部品の端子がハンダ面からハンダ付けされたときにハンダが実装面に到達しないことを特徴としている。このような構成によれば、特定スルーホールは、実装面とハンダ面が導通せ

ず、特定電子部品の端子がハンダ面からハンダ付けされたときにハンダが実装面に到達しないので、ハンダ付けした際に、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて不具合の原因となることを防止できる。

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

（特徴部０５３ＳＧの発明）

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。

【０４０１】

特徴部０５３ＳＧの（２）の遊技機は、（１）に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【０４０２】

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

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

ことを特徴としている。

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【０４０３】

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。

【０４０４】

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、入力回路と出力回路の違いを容易に把握することができる。

【０４０５】

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段に対するノイズの影響を防止することができる。

【０４０６】

特徴部０５３ＳＧの（８）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

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

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。

【０４０７】

特徴部０５３ＳＧの（９）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

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

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。

【０４０８】

特徴部０５３ＳＧの（１０）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【０４０９】

特徴部０５３ＳＧの（１１）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段から伝送された出力データに基づいて電子部品に対して出力信号を出力する出力回路が、制御手段の制御に用いられる電子部品からの入力信号に基

づく入力データを前記制御手段に伝送する入力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

【０４１０】

特徴部０５３ＳＧの（１２）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技

機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【０４１５】

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、遊技媒体（例えば、遊技球Ｐ）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部２０１）と、遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置２００）と、上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第１誘導通路や第２誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２や第２誘導通路形成部２０４）と、前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第１カバー体３１０、第２カバー体３２０、第３カバー体３３０）と、を備え、前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１～Ｎ１６）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔３１６Ａ～３１６Ｃ、凹溝３２６Ａ～３２６Ｃ、凹部３３６）が設けられ（図２２、図２４参照）、前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部２７１Ａ～２７１Ｈ）が複数設けられており（図１１、図１２、図２７参照）、前記所定制限部（例えば、長孔３１６Ａ～３１６Ｃ、凹溝３２６Ａ～３２６Ｃ、凹部３３６）は、前記カバー部上に落下した遊技媒体を滞留させることなく該カバー部上から落下可能に設けられており、さらに、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続する遊技機が挙げられる。

【０４１９】

このような構成によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、所定制限部に遊技媒体が滞留することがなく、常にねじ部材を滞留させることが可能な状態を維持できるため、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

【０４２０】
　つまり、誘導通路形成部内や払出部にねじ部材が落下、混入することを防止することにより故障しにくい遊技機とすることができるとともに、可変表示の表示結果が特定表示結果となった後の所定期間において第１案内表示と第２案内表示とで所定方向に遊技球を発射させる指示を強調し、その後は第１案内表示を引き継ぐことなく第２案内表示を引き継いで所定方向に遊技球を発射させることを指示することにより、指示を強調し過ぎないことで煩わしさを感じさせないようにでき、しかも、先に第２案内表示を行って控えめにこれから所定方向に遊技球を発射させることを指示し、その後、有利状態の名称を認識させ、認識させた後に第１案内表示によって所定方向に遊技球を発射させることをしっかり指示することができる。すなわち、遊技場に設置したときに故障しにくく有利状態において遊技球を発射すべき方向の指示がわかりやすい遊技機を提供することができる。
【０４２１】
　さらに、誘導通路形成部内や払出部にねじ部材が落下、混入することを防止でき、また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機の形態の一例として、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続する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。
【０４２２】
　図３１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【０４２３】
　なお、特別図柄の「可変表示」とは、たとえば、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また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また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。
【０４２４】
　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」や「第１特別図柄」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」や「第２特別図柄」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。
【０４２５】

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、たとえばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）などから構成され、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。

【０４２６】

たとえば、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（たと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。

【０４２７】

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。

【０４２８】

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

【０４２９】

遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。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。

【０４３０】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【０４３１】

入賞球装置６Ａは、たと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（たとえば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。

【０４３２】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３３参照）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、たとえば、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、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば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、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【０４３３】

遊技盤２の所定位置（図３１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（たとえば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【０４３４】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３３参照）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。
【０４３５】
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。
【０４３６】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（たとえば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、たとえば第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。
【０４３７】
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。
【０４３８】
遊技盤２の所定位置（図３１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」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。
【０４３９】
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。
【０４４０】
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、たとえば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。
【０４４１】
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。
【０４４２】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ８Ｌ，８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。さらに、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。
【０４４３】
遊技盤２の所定位置（図３１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。なお、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【０４４４】
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など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。
【０４４５】
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。なお、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【０４４６】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図３３参照）により検出される。
【０４４７】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図３３参照）により検出される。
【０４４８】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作など）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。
【０４４９】
図３２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、たとえば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。
【０４５０】
主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０が配置されている。表示モニタ２９は、たとえば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。
【０４５１】
表示モニタ２９は、たとえば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ２９は、パチンコ遊技機１における設定値を表示可能である。表示モニタ２９は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。
【０４５２】
設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可

能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【０４５３】

パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【０４５４】

［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など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（たとえば４）まで保留される。

【０４５５】

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）。

【０４５６】

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。

【０４５７】

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。

【０４５８】

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（たとえば４）までその実行が保留される。

【０４５９】

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、たとえば「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、たとえば「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、たとえば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【０４６０】

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。

【０４６１】

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（たとえば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（たとえば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。

【０４６２】

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ほど、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【０４６３】

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

【０４６４】

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。たとえば、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など）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。

【０４６５】

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。

【０４６６】

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などにより、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。

【０４６７】

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。

【０４６８】

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などといった、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、回数切り確変など）ともいう。

【０４６９】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、時短状態、確変状態など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（たと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。

【０４７０】

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。これらを組合せて、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。

【０４７１】

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。

【０４７２】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（たとえば、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。たとえば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

（演出の進行ど）

【０４７３】

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。

【０４７４】

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。

【０４７５】

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。

【０４７６】

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、たとえば、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。

【０４７７】

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（たとえば、「７」など）が揃って停止表示される。

【０４７８】

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（たとえば、「７」など）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（たとえば、「６」など）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。

【０４７９】

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（たとえば、「１　３　５」など）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。

【０４８０】

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。

【０４８１】

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、たとえば、大当り信頼度を予告する予告演出など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。

【０４８２】

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。

【０４８３】

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、たと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。

【０４８４】

また、たとえば特図ゲームなど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）。

【０４８５】

［基板構成］

パチンコ遊技機１には、たとえば図３３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ９１に接続された電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【０４８６】

パチンコ遊技機１では、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７により主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、たとえば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（たとえば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【０４８７】

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、出力回路１１１などを有する。

【０４８８】

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、たとえば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、ＲＴＣ（Real Time Clock）１０６とを備える。

【０４８９】

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。

【０４９０】

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。

【０４９１】

Ｉ／Ｏ１０５は、たとえば各種信号（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。

【０４９２】

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。

【０４９３】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【０４９４】

出力回路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（たとえば、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。

【０４９５】

主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３０、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。

【０４９６】

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（遊技の進行状況などを指定（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、たとえば主基板１１における各種の決定結果（たとえば、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（たとえば、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）、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

【０４９７】

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、電断復旧の報知などの各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【０４９８】

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。

【０４９９】

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などを含む）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。

【０５００】

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。

【０５０１】

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。

【０５０２】
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。
【０５０３】
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。
【０５０４】
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。
【０５０５】
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など）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給など）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【０５０６】
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。
【０５０７】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、たとえば主基板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。
【０５０８】
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。
【０５０９】
［動作］
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０５１０】
（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３４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する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。
【０５１１】
図３４に示す遊技制御メイン処理において、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など）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。
【０５１２】

次に、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【０５１３】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【０５１４】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０５１５】

ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【０５１６】

ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０５１７】

パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【０５１８】

ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【０５１９】

ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【０５２０】

パチンコ遊技機１が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機１を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【０５２１】

演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。たとえば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ，８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【０５２２】

クリア信号は、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２の押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０５２３】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、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Ｓ８）。そして、所定時間（たとえば２ｍｓ）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（たとえば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。

【０５２４】

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３５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図３５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、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、たと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

数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０５２５】

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がタイマ割込みごと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。

【０５２６】

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がタイマ割込みごと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。

【０５２７】

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。

【０５２８】

図３６は、特別図柄プロセス処理として、図３５に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０５２９】

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、先読判定など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、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図３５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０５３０】

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。

【０５３１】

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）。

【０５３２】

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。

【０５３３】

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などに基づき、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。

【０５３４】

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（リーチの有無など）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類など）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【０５３５】

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。

【０５３６】

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。

【０５３７】

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、たと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。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

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。

【０５４２】

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。

【０５４３】

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。

【０５４４】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされて

いる。たとえば、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、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値に関わらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機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。

【０５４５】

図３７は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図３７（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図３７（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０５４６】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【０５４７】

第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値に関わらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値に関わらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第１特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図に関わらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【０５４８】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１２３７までの範囲が、設定値に関わらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１２３７までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【０５４９】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１３４６までの範囲が、設定値に関わらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１３４６までが「大当り」に割り当てられることで、大当り

を判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４６から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

【０５５０】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から３３０９４までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０５５１】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から３３０９４までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０５５２】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から３３４２１までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０５５３】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から３３４２１までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０５５４】

パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が１／３２０、確変状態が６５％の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、通常状態での大当り確率が１／２００、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるＶ確変タイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、大当り確率が１／３２０で小当り確率が１／５０であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる１種２種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～３のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が１～３のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（たとえば、パチ

ンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が１～３の場合は、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過するごとに所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が４～６の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【０５５５】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値に関わらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値に関わらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値に関わらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【０５５６】

（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、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図３８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図３８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定などを行う。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。

【０５５７】

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、たとえばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば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；Ｎ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０５５８】

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、たとえば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発光することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、たと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、たとえば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。

【０５５９】

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；Ｙ）

、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、たとえば主基板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。たとえば、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などを演出制御プロセス処理など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。

【０５６０】

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、たとえば画像表示装置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などに応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０５６１】

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。

【０５６２】

図３９は、演出制御プロセス処理として、図３８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図３９に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、たとえば、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。

【０５６３】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえば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。

【０５６４】

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。

【０５６５】

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、その決定結果など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。

【０５６６】

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、たと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。

【０５６７】

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。

【０５６８】

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、たと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などを設定し、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、たとえば主基板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。

【０５６９】

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、たと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などを設定し、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。

【０５７０】

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、たと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などを設定し、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、たとえば主基板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。

【０５７１】

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、たと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などを設定し、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。

【０５７２】

［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。

【０５７３】

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。

【０５７４】

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（たとえば、「－」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）。

【０５７５】

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（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナスなど）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。

【０５７６】

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、通信回線など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。

【０５７７】

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、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線など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など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。

【０５７８】

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。たとえば、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。

【０５７９】
＜特徴部０７５Ｆに関する説明＞
次に、本実施の形態の特徴部０７５Ｆに係る遊技機について、図４０－１～図４０－６０を参照して説明する。
【０５８０】
［特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１の構成など］
本実施の形態の特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１の正面図である。図４０－１に示すように、本特徴部０７５Ｆのパチンコ遊技機１においては、図３１に示した特別可変入賞球装置７の代わりに、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａが設けられている。特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａは、ソレノイド８２（図４０－４参照）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大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。
【０５８１】
たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａは、パチンコ遊技機１の奥側に位置する遊技盤２と、パチンコ遊技機１の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠３ａとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８２がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８２がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。
【０５８２】
通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ２３によって検出される。遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、１回の検出ごとに１０個）が遊技者に払い出される。また、カウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、１０個）に達すると、１ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。
【０５８３】
パチンコ遊技機１においては、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａの隣にＶ可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂが設けられている。Ｖ可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂは、ソレノイド０７５Ｆ０８３（図４０－４参照）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大入賞口（以下、Ｖ大入賞口と称する）を形成する。
【０５８４】
たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂは、遊技盤２とガラス扉枠３ａとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球によるＶ大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド０７５Ｆ０８３がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することでＶ大入賞口を閉鎖状態として、遊技球がＶ大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド０７５Ｆ０８３がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することでＶ大入賞口を開放状態として、遊技球がＶ大入賞口に進入しやすくなる。
【０５８５】
Ｖ大入賞口に進入した遊技球は、Ｖ大入賞口の内部に設けられた特定領域（Ｖ入賞領域とも称する）を通過することでＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４（図４０－４参照）によって検出される。遊技球がＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中においてＶ大入賞口に遊技球が進入したことを条件にＶ入賞が発生し、遊技状態が

確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびＶ大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【０５８６】

パチンコ遊技機１は、遊技盤２において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機１は、可動体３２に設けられた可動体ランプ９ｄ、および通常大入賞口やＶ大入賞口付近に設けられたアタッカランプ９ｃの他に、アタッカの上方に設けられたアタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕと、遊技盤２の左下に設けられた左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄと、画像表示装置５の右側方に設けられた盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆと、画像表示装置５の左側方に設けられた盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅとを備える。

【０５８７】

可動体ランプ９ｄは、可動体３２の停止状態あるいは動作状態においてＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、可動体３２に付された文字（たとえば、パチンコ遊技機１のタイトル、この例では「ＸＸＸ」）を発光させる。アタッカランプ９ｃは、ＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、アタッカ付近を発光させる。アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕは、ＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、アタッカの上方付近を発光させる。左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄは、ＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、遊技盤２の左下付近を発光させる。盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆは、キャラクタを模した筐体に設けられたランプであり、ＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、画像表示装置５の右側方のキャラクタを模した筐体を発光させる。盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅは、ＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、画像表示装置５の左側方付近を発光させる。なお、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅは、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆと同様に、キャラクタを模した筐体に設けられてもよい。また、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆおよび盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅは、可動体ランプ９ｄと同様に、所定方向（左右方向や上下方向など）に移動可能であってもよい。

【０５８８】

パチンコ遊技機１は、遊技機用枠３において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機１は、遊技機用枠３における左側方に設けられた枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌと、遊技機用枠３における右側方に設けられた枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒとからなる枠ランプを備える。

【０５８９】

ここで、図４０－２は、枠ランプを示す説明図である。枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌは、遊技機用枠３の上方から下方に亘って左回りに、第１ランプ～第１１ランプの１１個のランプ群を有する。枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌは、複数のランプ（この例では１１個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠３の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒは、遊技機用枠３の上方から下方に亘って右回りに、第１ランプ～第１１ランプの１１個のランプ群を有する。枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒは、複数のランプ（この例では１１個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠３の右側付近を発光させる。

【０５９０】

また、パチンコ遊技機１は、遊技盤２の左下に特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０を備える。特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって制御され、図３１に示した、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃ、普通図柄表示器２０、第１特別図柄表示装置４Ａ、および第２特別図柄表示装置４Ｂなどの役割をＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって担う基板である。さらに、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５の左下に第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０を備える。第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０は、演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。

【０５９１】

ここで、図４０－３は、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０および第４図柄ユニット０７５

Ｆ０５０を示す説明図である。図４０－３(ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、第１特図の可変表示を示す特図１可変表示部０７５Ｆ０２１と、第２特図の可変表示を示す特図２可変表示部０７５Ｆ０２２と、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部０７５Ｆ０２３と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部０７５Ｆ０２４と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部０７５Ｆ０２５と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部０７５Ｆ０２６と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部０７５Ｆ０３０と、確変状態の有無を示す確変表示部０７５Ｆ０２８と、時短状態の有無を示す時短表示部０７５Ｆ０２９と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部０７５Ｆ０２７とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

【０５９２】

たとえば、特図１可変表示部０７５Ｆ０２１は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図２可変表示部０７５Ｆ０２２は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【０５９３】

さらに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、右打ち表示部０７５Ｆ０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部０７５Ｆ０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部０７５Ｆ０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する。ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示点灯コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技球状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を点灯させてもよい。この場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を消灯させる。

【０５９４】

ここで、右打ちとは、遊技盤２に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル３０を操作すること（打ち方）である。第１流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口が存在しない経路である。第２流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口，Ｖ大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第１流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第１流下経路を通って、第１始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第２流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第２流下経路を通って、第２始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口，Ｖ大入賞口）の方へと流れ込む。本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第２始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部０７５Ｆ０３０は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、第２始動入賞口に遊技球を進入させて所定個

（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに第２特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば１０個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはＶ大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、Ｖ大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第１流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル３０を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

【０５９５】

図４０－３(ｂ）に示すように、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０は、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部０７５Ｆ０５１と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部０７５Ｆ０５２と、第１特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図１可変表示部０７５Ｆ０５３と、第２特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図２可変表示部０７５Ｆ０５４と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部０７５Ｆ０５５とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【０５９６】

たとえば、特図１可変表示部０７５Ｆ０５３は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図２可変表示部０７５Ｆ０５４は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。以下では、特図１可変表示部０７５Ｆ０２１におけるＬＥＤなどの点灯手段によって第１特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第１特別図柄の変動表示とも称する。また、特図２可変表示部０７５Ｆ０５４におけるＬＥＤなどの点灯手段によって第２特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第２特別図柄の変動表示とも称する。

【０５９７】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定後に、ＣＰＵ１０３から右打ち表示点灯コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部０７５Ｆ０５５を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、ＣＰＵ１０３から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部０７５Ｆ０５５を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技球状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部０７５Ｆ０５５を点灯させてもよい。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部０７５Ｆ０５５を消灯させる。

【０５９８】

図４０－４は、パチンコ遊技機１に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。図４０－４に示すように、可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、および枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの各々は、ランプ制御基板１４に接続されており、該ランプ制御基板１４を介した演出制御用ＣＰＵ１２０の制御によって点灯（点滅）可能となっている。なお、これら可動体

ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、および枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの各々、あるいはこれらをまとめて遊技効果ランプ９とも称する。

【０５９９】

第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０は、演出制御基板１２に接続されており、制御用ＣＰＵ１２０の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【０６００】

特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、主基板１１に接続されており、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【０６０１】

[画像表示装置]

図４０－５は、画像表示装置５の正面図である。画像表示装置５の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの演出を表示するための第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆを構成している。また、画像表示装置５の下端部は、第１保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第１保留記憶表示エリア０７５Ｆ００５Ｄと、第２保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第２保留記憶表示エリア０７５Ｆ００５Ｕとを含む第２表示領域０７５Ｆ００５Ｓａを構成している。

【０６０２】

画像表示装置５の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第４図柄０７５Ｆ００５Ｊと第１保留記憶数の表示および第２保留記憶数の表示を含む第３表示領域０７５Ｆ００５Ｓｂを構成している。

【０６０３】

このうち第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆの中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒが配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆの左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄０７５Ｆ００５Ｍが表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、該小図柄０７５Ｆ００５Ｍは、可変表示中は非表示化させることがなく、常時画像表示装置５の第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆ内に表示されている図柄でもある。

【０６０４】

なお、図４０－５に示すように、画像表示装置５の第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆの中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄０７５Ｆ００５Ｍは、画像表示装置５の第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆの左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄０７５Ｆ００５Ｍの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【０６０５】

さらに、第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆの中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア０７５Ｆ００５Ａが設けられている。

【０６０６】

［各種テーブル］

図４０－６～図４０－８を参照しながら、各種テーブルについて説明する。

【０６０７】

（大当り種別）

図４０－６は、当り種別表を示す説明図である。図４０－６に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、および、大当りに

おける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【０６０８】

具体的には、大当りの種別としては、５Ｒ通常大当り、５Ｒ確変大当り、および１０Ｒ確変大当りが設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「Ｒ」で表すことがある。たとえば、１ラウンド目は１Ｒ目、２ラウンド目は２Ｒ目とも称する。５Ｒ通常大当りは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがＶ入賞し難い制御パターン（たとえば、Ｖ大入賞口を開閉する蓋を開ける時間を所定時間よりも短くする制御や蓋の開閉を繰り返すことで遊技球を特定領域内に進入させない制御など）であり、５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当りにおいては、このような低確高ベース状態が、変動表示が１００回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【０６０９】

５Ｒ確変大当りは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがＶ入賞し易い制御パターン（たとえば、Ｖ大入賞口を開閉する蓋を常に開ける制御や蓋を開ける時間を特定時間よりも長くする制御など）であり、５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当りにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が１５０回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【０６１０】

１０Ｒ確変大当りは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがＶ入賞し易い制御パターン（たとえば、Ｖ大入賞口を開閉する蓋を常に開ける制御や蓋を開ける時間を特定時間よりも長くする制御など）であり、１０ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当りにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が１５０回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【０６１１】

５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りは、大当りが発生する際に停止する飾り図柄が互いに共通する。また、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りは、いずれも大当りが発生したときに行われるファンファーレ演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など）が互いに共通し、大当り遊技状態のラウンド中に行われるラウンド演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など）が互いに共通し、さらに、大当り遊技状態のラウンド数も互いに共通する。このため、遊技者は、停止した飾り図柄、ファンファーレ演出、およびラウンド演出を見る限りにおいては、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りのいずれが発生したのかを認識し難くなっている。ここで、５Ｒ確変大当りの場合、所定ラウンド目（本実施の形態においては、４Ｒ目）においてＶ大入賞口が開放する。このとき、遊技者がＶ大入賞口を狙って右打ちをすることで遊技球をＶ大入賞口に進入させることができれば、遊技状態が確変状態に制御される。

【０６１２】

このように、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りは、ラウンドの途中まで確変大当りが発生したか否かについて遊技者が認識し難くなっているため、これらの大当りをチャンスボーナスとも称する。

【０６１３】

１０Ｒ確変大当りについても、５Ｒ確変大当りと同様に、所定ラウンド目（本実施の形態においては、９Ｒ目）においてＶ大入賞口が開放する。このとき、遊技者がＶ大入賞口を狙って右打ちをすることで遊技球をＶ大入賞口に進入させることができれば、遊技状態が確変状態に制御される。ただし、１０Ｒ確変大当りの場合、大当りが発生する際に停止する飾り図柄、およびファンファーレ演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラ

クタ、効果音など）や大当り遊技状態のラウンド中に行われるラウンド演出の演出態様が、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りの場合とは異なる。このため、１０Ｒ確変大当りが発生した場合、遊技者は、確変大当りが発生したことについて認識することができるようになっている。このような１０Ｒ確変大当りを、スペシャルボーナスとも称する。

【０６１４】

（各乱数）

図４０－７は、各乱数を示す説明図である。図４０－７に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダムＲは、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムＲは、１０ＭＨｚで１ずつ更新され、０から加算更新されてその上限である６５５３５まで加算更新された後、再度０から加算更新される。ランダム１は、大当り種別を５Ｒ通常大当り、５Ｒ確変大当り、および１０Ｒ確変大当りのいずれかに決定する（大当り種別決定用）ランダムカウンタである。ランダム２は、変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）ランダムカウンタである。ランダム３は、変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）ランダムカウンタである。ランダム４は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム５は、ランダム４の初期値を決定する（ランダム４初期値決定用）ランダムカウンタである。

【０６１５】

本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かが大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値に基づいて決定される。そして、大当り遊技状態としての５Ｒ通常大当り、５Ｒ確変大当り、および、１０Ｒ確変大当りといった複数種類の大当りのうち、いずれの大当りとするかが、大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム１の値に基づいて大当り図柄も決定するようにすればよい。

【０６１６】

また、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム３）を用いて変動パターン種別が決定され、変動パターン判定用乱数（ランダム４）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、１または複数の変動パターンが属している。

【０６１７】

たとえば、大当りである場合には、変動パターンが、ノーマルリーチを伴うノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。このような変動パターン種別は、予め定められた割合で選択される。また、ハズレである場合には、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、ノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【０６１８】

このような変動パターン種別は、表示結果がハズレとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なる（時短状態では、時短状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高く設定されている）ように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動表示時間が短縮される。

【０６１９】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御

状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されることで、保留数短縮制御状態でないときと比べて、変動表示時間の平均時間が短くなるようにしてもよい。また、保留数短縮制御では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、同じ変動パターン種別が選択される場合でも、その変動パターン種別の変動表示時間自体を短くしてもよい。

【０６２０】

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する２段階の決定方法ではなく、１回の乱数抽選により変動パターンが決定される１段階の決定方法としてもよい。

【０６２１】

（大当り判定テーブル、大当り種別判定テーブル）

図４０－８は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【０６２２】

図４０－８（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【０６２３】

通常時大当り判定テーブルには、図４０－８（Ａ）の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図４０－８（Ｂ）の右欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値（通常時大当り判定値または第１大当り判定値という）に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値（確変時大当り判定値または第２大当り判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【０６２４】

ＣＰＵ１０３は、所定の時期に、乱数回路１０４のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値と比較するのであるが、大当り判定用乱数値が図４０－８（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図４０－８（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【０６２５】

図４０－８（Ｂ），（Ｃ）は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図４０－８（Ｂ）は、第１特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種別を決定するために用いる第１特図大当り種別判定テーブルである。図４０－８（Ｃ）は、第２特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種別を決定するために用いる第２特図大当り種別判定テーブルである。

【０６２６】

図４０－８（Ｂ）の第１特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム１の値と比較される数値であって、「５Ｒ通常大当り」、「５Ｒ確変大当り」、および、「１０Ｒ確変大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図４０－８（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「１０Ｒ確変大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【０６２７】

また、図４０－８（Ｂ），（Ｃ）に示すように、大当り種別判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「５Ｒ通常大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「１」に対応した

判定値としても設定されている。「５Ｒ確変大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「３」に対応した判定値としても設定されている。「１０Ｒ確変大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「７」に対応した判定値としても設定されている。特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０における特図１可変表示部０７５Ｆ０２１および特図２可変表示部０７５Ｆ０２２は、各大当り図柄に対応する点灯態様でＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、停止した大当り図柄を示すことができる。同様に、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０における特図１可変表示部０７５Ｆ０５３および特図２可変表示部０７５Ｆ０５４は、各大当り図柄に対応する点灯態様でＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、停止した大当り図柄を示すことができる。

【０６２８】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、ＣＰＵ１０３は、大当り種別として、ランダム１の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するともに、大当り図柄として、ランダム１の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【０６２９】

このような各種の大当り種別判定テーブルによれば、第２特別図柄の大当りについて、第１特別図柄で選択可能な大当り種別と比べて、「１０Ｒ確変大当り」が選択される割合が高く、遊技者にとって有利な大当り種別が選択される割合が高い。

【０６３０】

（演出制御コマンド）

図４０－９は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を示す。なお、図４０－９に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「（Ｈ）」は１６進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【０６３１】

コマンド８００１（Ｈ）は、第１特図の可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２（Ｈ）は、第２特図の可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド８００１（Ｈ）またはコマンド８００２（Ｈ）を受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を開始するように制御する。

【０６３２】

コマンド８１ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において変動表示される飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドである（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、複数種類の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。

【０６３３】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）は、ハズレに決定されていることを示す表示結果１指定コマンド（ハズレ指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０２（Ｈ）は、５Ｒ通常大当りに決定されていることを示す表示結果２指定コマンド（５Ｒ通常大当り指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０３（Ｈ）は、５Ｒ確変大当りに決定されていることを示す表示結果３指定コマンド（５Ｒ確変大当り指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０４（Ｈ）は、１０Ｒ確変大当りに決定されていることを示す表示結果４指定コマンド（１０Ｒ確変大当り指定コマンド）である。ハズレ指定コマンド、５Ｒ通常大当り指定コマンド、５Ｒ確変大当り指定コマンド、および１０Ｒ確変大当り指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて８Ｃ系コマンドとも称する。

【０６３４】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特図の変動表示を開始することを示す第１図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特図の変動表示を開始することを示す第２図柄変動指定コマンドである。第１図柄変動指定コマンドおよび第２図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて８Ｄ系コマンドとも称する。コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１特図や第２特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【０６３５】

コマンド９０００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定（電源投入時の初期画面を表示することを指定）する初期化指定コマンドである。コマンド９２００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定（停電復旧画面を表示することを指定）する停電復旧指定コマンドである。コマンド９５００（Ｈ）は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド９５０１（Ｈ）は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド９５０２（Ｈ）は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて９５系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【０６３６】

コマンドＡ００１（Ｈ）は、５Ｒ通常大当りの開始を指定する大当り開始１指定コマンドである。コマンドＡ００２（Ｈ）は、５Ｒ確変大当りの開始を指定する大当り開始２指定コマンドである。コマンドＡ００３（Ｈ）は、１０Ｒ確変大当りの開始を指定する確変大当り開始３指定コマンドである。大当り開始１指定コマンド、大当り開始２指定コマンド、および大当り開始３指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてＡ０系コマンドとも称する。

【０６３７】

Ａ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、Ａ１系コマンドとも称する。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、Ａ２系コマンドとも称する。

【０６３８】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、５Ｒ通常大当りの終了を指定する大当り終了１指定コマンドである。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、５Ｒ確変大当りの終了を指定する大当り終了２指定コマンドである。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、１０Ｒ確変大当りの終了を指定する大当り終了３指定コマンドである。大当り終了１指定コマンド、大当り終了２指定コマンド、および大当り終了３指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてＡ３系コマンドとも称する。

【０６３９】

コマンドＡＤ００（Ｈ）は、Ｖ入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、Ｖ大入賞口を通過した遊技球がＶ入賞領域に進入してＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４により検出されるときに送信されるコマンドである。

【０６４０】

コマンドＢ１００（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する第１始動入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する第２始動入賞指定コマンドである。

【０６４１】

コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数がＸＸで示す数になったことを指定する第１保留記憶数指定コマンドである。第１保留記憶数指定コマンドを、Ｃ１系コマンドとも称する。コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、第２保留記憶数がＸＸで示す数になったことを指定する第２保留記憶する指定コマンドである。第２保留記憶数指定コマンドを、Ｃ２系コマ

ンドとも称する。

【０６４２】

コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）およびコマンドＣ６ＸＸ（Ｈ）は、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ３ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【０６４３】

Ｃ７ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【０６４４】

ＭＯＤＥがＦＤ（Ｈ）でありかつ、ＥＸＴの４ｂｉｔ目が０であるコマンドは、右打ち表示の消灯を示す右打ち表示消灯指定コマンドである。ＭＯＤＥデータがＦＤ（Ｈ）でありかつ、ＥＸＴデータの４ｂｉｔ目が１であるコマンドは、右打ち表示の点灯を示す右打ち表示点灯指定コマンドである。本実施の形態においては、特に右打ち表示点灯指定コマンドを、ＦＤ系コマンドとも称する。

【０６４５】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種別を指定する値を設定し、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動種別コマンドのＥＸＴデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当りとなるか否か、大当りの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【０６４６】

［動作］

次に、特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。まず、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３による処理について説明する。

【０６４７】

（特別図柄通常処理）

図４０－１０は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図４０－１０に示すように、特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファ（第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第２保留記憶バッファ（第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ００１）。第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップ０７５ＦＳ００１でＮ）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ００２）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップ０７５ＦＳ００２でＮ）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップ０７５ＦＳ００２でＹ）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップ０７５ＦＳ００３）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次回の特別図柄の変動表示が開

始されるときにリセットされる。

【０６４８】

第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップ０７５ＦＳ００１でＹ）、ＣＰＵ１０３は、保留特定領域に設定されているデータのうち１番目のデータが「第２」を示すデータであるか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ００４）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータでない（すなわち、「第１」を示すデータである）場合（ステップ０７５ＦＳ００４でＮ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第１」を示すデータを設定する（ステップ０７５ＦＳ００５）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータである場合（ステップ０７５ＦＳ００４でＹ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータを設定する（ステップ０７５ＦＳ００６）。

【０６４９】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたか「第２」を示すデータが設定されたかに応じて、第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたときには、第１保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第１特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されたときには、第２保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第２特別図柄の変動表示が行われる。

【０６５０】

ステップ０７５ＦＳ００４～ステップ０７５ＦＳ００６の制御により、第２保留記憶バッファ内に第２保留記憶のデータが１つでも存在すれば、その第２保留記憶のデータに基づいた第２特別図柄の変動表示が、第１保留記憶のデータに基づいた第１特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【０６５１】

次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する（ステップ０７５ＦＳ００７）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。

【０６５２】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ０７５ＦＳ００８）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【０６５３】

すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【０６５４】
よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。
【０６５５】
次に、ＣＰＵ１０３は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７５ＦＳ００９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。
【０６５６】
次に、ＣＰＵ１０３は、背景指定コマンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ０１０）、保留記憶バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０７５ＦＳ０１１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値（図４０－８参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。
【０６５７】
大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（図４０－８（Ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（図４０－８（Ａ）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ１０３は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図４０－８（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップ０７５ＦＳ０１１でＹ）、ステップ０７５ＦＳ０１２に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。
【０６５８】
なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（１５０回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当りが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。
【０６５９】
大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップ０７５ＦＳ０１１でＮ）、後述するステップ０７５ＦＳ０１６に進む。
【０６６０】
ステップ０７５ＦＳ０１１において大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセ

ットする（ステップ０７５ＦＳ０１２）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図４０－８（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定用テーブルおよび図４０－８（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する（ステップ０７５ＦＳ０１３）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図４０－８（Ｂ）に示す第１特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合において、図４０－８（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。

【０６６１】

次に、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、ステップ０７５ＦＳ０１３で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップ０７５ＦＳ０１４）。

【０６６２】

図４０－８（Ｂ），（Ｃ）に示すように、第１特別図柄および第２特別図柄については、大当り種別ごとに大当り図柄が異なるように大当り種別と大当り図柄との関係が設定されており、大当り種別と大当り図柄とが同時に決定されるので、大当り図柄と、大当り種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

【０６６３】

また、ＣＰＵ１０３は、決定した大当りの種別を示す大当り種別データをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに設定する（ステップ０７５ＦＳ０１５）。たとえば、大当り種別が「５Ｒ通常大当り」の場合には、大当り種別データとして「０１」が設定される。大当り種別が「５Ｒ確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「０２」が設定される。大当り種別が「１０Ｒ確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「０３」が設定される。

【０６６４】

次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップ０７５ＦＳ０１６）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップ０７５ＦＳ０１４により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当り種別が「５Ｒ通常大当り」に決定されたときには「１」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「５Ｒ確変大当り」に決定されたときには「３」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「１０Ｒ確変大当り」に決定した場合には「７」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０６６５】

そして、ＣＰＵ１０３は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ０１７）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（Ｓ１１１）に対応した値に更新する（ステップ０７５ＦＳ０１８）。

【０６６６】

（変動パターン設定処理）

図４０－１１は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図４０－１１に示すように、変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定する（ステップ０７５ＦＳ１０１）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別に応じた大当り用変動パターン種別判定テーブルを選択し、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ用変動パターン種別判定テーブルを選択する。そして、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファからランダム２（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、選択したテーブル

を参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する。

【０６６７】

次に、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７５ＦＳ１０２）。

【０６６８】

次に、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ０７５ＦＳ１０３）。そして、ＣＰＵ１０３は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行い（ステップ０７５ＦＳ１０４）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（Ｓ１１２）に対応した値に更新する（ステップ０７５ＦＳ１０５）。

【０６６９】

（特別図柄変動処理）

図４０－１２は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図４０－１１に示すように、特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、変動時間タイマを１減算し（ステップ０７５ＦＳ２０１）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ０７５ＦＳ２０２でＹ）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（Ｓ１１３）に対応した値に更新する（ステップ０７５ＦＳ２０３）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップ０７５ＦＳ２０２でＮ）、そのまま処理を終了する。

【０６７０】

（特別図柄停止処理）

図４０－１３は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図４０－１３に示すように、特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図１可変表示部０７５Ｆ０２１または特図２可変表示部０７５Ｆ０２２に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ０７５ＦＳ３０１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には特図１可変表示部０７５Ｆ０２１での第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には特図２可変表示部０７５Ｆ０２２での第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップ０７５ＦＳ３０２）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。次に、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ３０３）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ０７５ＦＳ３０３でＮ）、ステップ０７５ＦＳ３０９に移行する。

【０６７１】

大当りフラグがセットされている場合には（ステップ０７５ＦＳ３０３でＹ）、ＣＰＵ１０３は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップ０７５ＦＳ３０４）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップ０７５ＦＳ３０５）。

【０６７２】

また、ＲＯ１０１に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびＶ大入賞口について、開放回数（たとえば、５回や１０回）、開放時間（たとえば、２９秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、０．５秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップ０７５ＦＳ３０６）。具体的には、５Ｒ通常大当りの場合、１～５Ｒの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。５Ｒ確変大当りの場合、１～３Ｒ目および５Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、４Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、１０Ｒ確変大当りの場合、１～８Ｒ目および１０Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、９Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（５回や１０回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

【０６７３】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ０７５ＦＳ３０７）。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが１減算されて、０になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値に更新し（ステップ０７５ＦＳ３０８）、処理を終了する。

【０６７４】

ステップ０７５ＦＳ３０３で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップ０７５ＦＳ３０３でＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ３０９）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップ０７５ＦＳ３０９でＮ）、ステップ０７５ＦＳ３１６の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップ０７５ＦＳ３０９でＹ）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウンタ値を１減算する（ステップ０７５ＦＳ３１０）。次に、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が０になったか否かを確認する（ステップ０７５ＦＳ３１１）。時短回数カウンタの値が０になった場合は（ステップ０７５ＦＳ３１１でＹ）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップ０７５ＦＳ３１２）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（１５０回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップ０７５ＦＳ３１１において、時短回数カウンタの値が０になっていない場合には（ステップ０７５ＦＳ３１１でＮ）、ステップ０７５ＦＳ３１６の処理へ移行する。

【０６７５】

ステップ０７５ＦＳ３１２の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ３１３）。確変フラグがセットされている場合には（ステップ０７５ＦＳ３１３でＹ）、確変フラグをリセットする（ステップ０７５ＦＳ３１４）。次に、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用ＣＰＵ１２０に通常状態指定コマンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ３１５）、ステップ０７５ＦＳ３１６に進む。ステップ０７５ＦＳ３１３において確変フラグがセットされていない場合には（ステップ０７５ＦＳ３１３でＮ）、ステップ０７５ＦＳ３１４の処理を行わずに、ステップ０７５ＦＳ３１５に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（ステップ０７５ＦＳ３１６）、処理を終了する。

【０６７６】

（大当り開放前処理）

図４０－１４は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図４０－１４に示すように、大当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値を－１（減算更新）する（ステップ０７５ＦＳ４０１）。そして、大入賞口制御タイマの値が０であるか否かを判定し（ステップ０７５ＦＳ４０２）、大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップ０７５ＦＳ４０２でＮ）、処理を終了する。

【０６７７】

大入賞口制御タイマの値が０になっている場合には（ステップ０７５ＦＳ４０２でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップ０７５ＦＳ４０３）。そして、開放パターンに応じてソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップ０７５ＦＳ４０４）。これにより、１Ｒ目においては通常大入賞口が開放する。

【０６７８】

次に、ＣＰＵ１０３は、開放パターンデータ（たとえば、ステップ０７５ＦＳ３０６によりＲＡＭ１０２に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（２９秒）を設定する（ステップ０７５ＦＳ４０５）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中

処理（Ｓ１１５）に応じた値に更新し（ステップ０７５ＦＳ４０６）、処理を終了する。

【０６７９】

（大当り開放中処理）

図４０－１５は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図４０－１５に示すように、大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値を－１（減算更新）する（ステップ０７５ＦＳ５０１）。

【０６８０】

そして、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値が０になったか否かを確認する（ステップ０７５ＦＳ５０２）。大入賞口制御タイマの値が０になっているときは（ステップ０７５ＦＳ５０１でＹ）、ステップ０７５ＦＳ５１１の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が０になっていないときは（ステップ０７５ＦＳ５０２でＮ）、通常大入賞口またはＶ大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ５０３）。通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

【０６８１】

ステップ０７５ＦＳ５０３で、通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップ０７５ＦＳ５０３でＮ）、処理を終了する。

【０６８２】

通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中であれば（ステップ０７５ＦＳ５０３でＹ）、カウントスイッチ２３またはＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４がオンになっているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ５０４）。カウントスイッチ２３とＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４のいずれもがオンになっていなければ（ステップ０７５ＦＳ５０４でＮ）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ２３またはＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップ０７５ＦＳ５０４でＹ）、入賞個数カウンタを＋１（加算更新）する（ステップ０７５ＦＳ５０５）。

【０６８３】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ５０６）。確変決定フラグは、Ｖ入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば（ステップ０７５ＦＳ５０６でＹ）、ステップ０７５ＦＳ５１０の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ０７５ＦＳ５０６でＮ）、Ｖ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４がオンになっているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ５０７）。Ｖ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４がオンになっていなければ（ステップ０７５ＦＳ５０７でＮ）、ステップ０７５ＦＳ５１０の処理へ移行する。一方、Ｖ入賞スイッチがオンになっていれば（ステップ０７５ＦＳ５０７でＹ）、確変決定フラグをセットし（ステップ０７５ＦＳ５０８）、確変判定装置通過指定コマンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ５０９）、ステップ０７５ＦＳ５１０の処理へ移行する。

【０６８４】

そして、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば１０）になっているか否を判定する（ステップ０７５ＦＳ５１０）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップ０７５ＦＳ５１０でＮ）、処理を終了する。

【０６８５】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップ０７５ＦＳ５１０でＹ）、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド０７５Ｆ０８３を駆動してＶ大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップ０７５ＦＳ５１１）。次に、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値をクリアする（０にする）処理を行う（ステップ０７５ＦＳ５１２）。次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理（Ｓ１１６）に応じた値に更新し（ステップ０７５ＦＳ５１３）、処理を終了する。

【０６８６】

（大当り開放後処理）

図４０－１６は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図４０－１６に示すように、大当り開放後処理において、ＣＰＵ１０３は、開放回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ６０１）。

【０６８７】

開放回数カウンタの値が０であれば（ステップ０７５ＦＳ６０１でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定マンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ６０２）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップ０７５ＦＳ６０３）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（Ｓ１１７）に応じた値に更新し（ステップ０７５ＦＳ６０４）、処理を終了する。

【０６８８】

ステップ０７５ＦＳ６０１において、開放回数カウンタの値が０でなければ（ステップ０７５ＦＳ６０１でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ６０５）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップ０７５ＦＳ６０６）。

【０６８９】

次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ大入賞口が開放するラウンド（Ｖ開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドがＶ開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ６０７）。Ｖ開放ラウンド前でない場合（ステップ０７５ＦＳ６０７でＮ）、ソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップ０７５ＦＳ６０８）。一方、Ｖ開放ラウンド前である場合（ステップ０７５ＦＳ６０７でＹ）、ソレノイド０７５Ｆ０８３を駆動してＶ大入賞口を開放する制御を行う（ステップ０７５ＦＳ６０９）。

【０６９０】

ステップ０７５ＦＳ６０８またはステップ０７５ＦＳ６０９の後、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップ０７５ＦＳ６１０）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（Ｓ１１５）に応じた値に更新し（ステップ０７５ＦＳ６１１）、処理を終了する。

【０６９１】

（大当り終了処理）

図４０－１７は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図４０－１７に示すように、大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を１減算する（ステップ０７５ＦＳ７０１）。そして、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値が０になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップ０７５ＦＳ７０２）。大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップ０７５ＦＳ７０２でＮ）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が０になっていれば（ステップ０７５ＦＳ７０２でＹ）、大当りフラグをリセットする（ステップ０７５ＦＳ７０３）。

【０６９２】

次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ７０４）。確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ０７５ＦＳ７０４でＮ）、ステップ０７５ＦＳ７０５の処理へ移行する。ステップ０７５ＦＳ７０４において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップ０７５ＦＳ７０４でＹ）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップ０７５ＦＳ７０７）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０に確変状態指定コマンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ７０８）、確変決定フラグをリセットし（ステップ０７５ＦＳ７０９）、ステップ０７５ＦＳ７１０の処理へ移行する。

【０６９３】

ステップ０７５ＦＳ７１０では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ０７５ＦＳ７１０）、時短回数カウンタに１５０をセットする（ステップ０７５Ｆ

Ｓ７１１）。そして、ステップ０７５ＦＳ７１２の処理へ移行する。

【０６９４】

一方、ステップ０７５ＦＳ７０４において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ０７５ＦＳ７０４でＮ）、ステップ０７５ＦＳ７０５では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ０７５ＦＳ７０５）、時短回数カウンタに１００をセットし（ステップ０７５ＦＳ７０６）、ステップ０７５ＦＳ７１２の処理へ移行する。

【０６９５】

ステップ０７５ＦＳ７１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０に時短状態指定コマンドを送信する（ステップ０７５ＦＳ７１２）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（ステップ０７５ＦＳ７１３）、処理を終了する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０側は、ＣＰＵ１０３から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

【０６９６】

（大当り中演出処理）

次に、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０による処理について説明する。図４０－１８は、大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。図４０－１８に示すように、大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ６５１）。ここで、大当り終了指定コマンド受信フラグなどのフラグは、ＲＯＭ１２１に形成されるコマンド受信バッファに大当り終了指定コマンドを受信した旨のデータが格納されている場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０によりセットされ、大当り遊技が終了するなどの所定のタイミングで消去される。

【０６９７】

大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップ０７５ＦＳ６５１でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマの値を１減算する（ステップ０７５ＦＳ６５２）。

【０６９８】

次に、プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ６５３）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ０７５ＦＳ６５３でＹ）、プロセスデータの切替えを行う（ステップ０７５ＦＳ６５５）。そして、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ０７５ＦＳ６５６）。また、その次に設定されているプロセスデータの内容に従って、演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９など）の制御を実行する（ステップ０７５ＦＳ６５７）。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５においてラウンド中演出に応じた画像を表示させるために、プロセスデータの内容に従ってＲＯＭ１２１から画像データを読み出し、読み出した画像データを画像表示装置５に出力する。また、遊技効果ランプ９などの各種ランプを点灯／点滅／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒに音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。そして、処理を終了する。

【０６９９】

プロセスタイマがタイムアウトしていない場合（ステップ０７５ＦＳ６５３でＮ）、引き続き、設定されているプロセスデータの内容に従って、演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９など）の制御を実行する（ステップ０７５ＦＳ６５４）。そして、処理を終了する。

【０７００】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３から受けた演出制御コマンドに基づき、上述したプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１

２０は、大当りが発生したことに基づきＣＰＵ１０３から大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を受信した場合、演出装置の制御によってファンファーレ演出を実行するために、ファンファーレ演出に対応したプロセスデータを設定する。さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りが発生したことに基づきＣＰＵ１０３から右打ち表示点灯コマンドを受信した場合、遊技者に対して右打ちを促すために第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段を点灯させる。

【０７０１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りの各ラウンドの開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１系コマンド）を受信した場合、以下のように、演出装置の制御によってラウンド中演出を実行するために、ラウンド中演出に対応したプロセスデータを設定する。

【０７０２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ通常大当りの２Ｒ開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信した場合、確変大当りであるか否かを示唆するＶ確変示唆演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ通常大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、２Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖ確変示唆演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７０３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの２Ｒ開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信した場合、Ｖ確変示唆演出（図４０－４１参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、２Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖ確変示唆演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７０４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの３Ｒ開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信した場合、次の４Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出（図４０－４２参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、３Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖ予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７０５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの３Ｒ後においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）を受信した場合、ラウンド間において特定領域であるＶ大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせるＶを狙え演出（図４０－４３参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）に基づき終了した大当りのラウンド（この場合、３Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンド後に応じた演出（この場合、Ｖを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。Ｖを狙え演出は、特定領域であるＶ大入賞口に関する画像表示を用いた案内表示である。具体的には、Ｖを狙え演出においては、特定領域であるＶ大入賞口を狙って遊技球を発射させるように遊技者に右打ちを促す画像が表示される。Ｖを

狙え演出においては、特定領域であるＶ大入賞口そのものを指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるＶ大入賞口付近を指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるＶ大入賞口に至るまでの経路を指すような画像が表示されてもよい。

【０７０６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの４Ｒの開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を受信した場合、引き続きＶを狙え演出（図４０－４４参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、４Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７０７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りの８Ｒ開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０８コマンド）を受信した場合、次の９Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、１０Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０８コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、８Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖ予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７０８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りの８Ｒ後においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０８コマンド）を受信した場合、ラウンド間において特定領域であるＶ大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせるＶを狙え演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、１０Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０８コマンド）に基づき終了した大当りのラウンド（この場合、８Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンド後に応じた演出（この場合、Ｖを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７０９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りの９Ｒの開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０９コマンド）を受信した場合、引き続きＶを狙え演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、１０Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０９コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、９Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７１０】

さらに、出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてＣＰＵ１０３から確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド）を受信した場合、以下のように、演出装置の制御によってＶ入賞演出を実行するために、Ｖ入賞演出に対応したプロセスデータを設定する。

【０７１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの４Ｒ中においてＣＰＵ１０３から確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド）を受信した場合、Ｖ入賞演出（図４０－４４参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７１２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りの９Ｒ中においてＣＰＵ１０３から確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００）を受信した場合、Ｖ入賞演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７１３】

その他、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態が終了したことに基づきＣＰＵ１０３から大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を受信した場合、大当り遊技状態の終了を示すエンディング演出（図４０－４６，図４０－４７参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７１４】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受けた演出制御コマンドに基づきプロセスデータを設定することで、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９などの演出装置を制御して各種の演出を実行する。

【０７１５】

［遊技の進行の概略］

上述したように構成されている特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１においては、以下のように遊技が進行する。なお、既に説明している基本的なパチンコ遊技機１において行われる遊技の内容についても、特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１は有するが、以下では特に特徴部０７５Ｆに関連する部分の遊技について説明する。

【０７１６】

パチンコ遊技機１においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に進入すると、第１特図ゲームが開始される。第１特図ゲームの結果、特図１可変表示部０７５Ｆ０２１が大当り図柄を示す表示態様となると、大当りが発生する。

【０７１７】

第１特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、５Ｒ通常大当り、５Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当りがある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置５の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第２流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においてもたとえばＬＥＤなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

【０７１８】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りの場合は５回、１０Ｒ確変大当りの場合は１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９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（たとえば１０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。

【０７１９】

５Ｒ通常大当りの場合、１Ｒ目～３Ｒ目、および５Ｒ目においては通常大入賞口が開放するが、４Ｒ目に限ってはＶ大入賞口が開放する。但し、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがＶ入賞し難い制御パターンであるため、Ｖ入賞することはない。また、Ｖ入賞しないため、４Ｒ目にはＶを狙え演出も実行されず、１Ｒ目と同様の背景画像が表示される。具体的には、５Ｒ通常大当りの場合、１Ｒ目および２Ｒ目において通常大入賞口が開放するとともに、２Ｒ目においては、確変大当りであるか否かを示唆するＶ確変示唆演出が実行される。そして、Ｖ確変示唆演出の結果、確変大当りでなく通常大当りであることが報知される。その後、４Ｒ目にＶ大入賞口が開放するがＶ入賞が発生せず、その後の５Ｒ目において通常大入賞口が開放して、５Ｒ目が終了するとエンディング演出

が実行される。

【０７２０】

５Ｒ確変大当りの場合、１Ｒ目～３Ｒ目、および５Ｒ目においては通常大入賞口が開放するが、４Ｒ目に限ってはＶ大入賞口が開放する。具体的には、５Ｒ確変大当りの場合、５Ｒ通常大当りと同様に、１Ｒ目および２Ｒ目において通常大入賞口が開放するとともに、２Ｒ目においては、確変大当りであるか否かを示唆するＶ確変示唆演出が実行される。そして、Ｖ確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の３Ｒ目においては、次の４Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出が実行される。４Ｒ目においては、Ｖ大入賞口が開放し、Ｖ大入賞口に進入した遊技球がＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４によって検出されると、Ｖ入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、５Ｒ目においては、再び通常大入賞口が開放し、５Ｒ目が終了するとエンディング演出が実行される。

【０７２１】

１０Ｒ確変大当りの場合、１Ｒ目～８Ｒ目、および１０Ｒ目においては通常大入賞口が開放するが、９Ｒ目に限ってはＶ大入賞口が開放する。具体的には、１０Ｒ確変大当りの場合、１Ｒ目～７Ｒ目において通常大入賞口が開放するとともに、７Ｒ目においては、確変大当りであるか否かを示唆するＶ確変示唆演出が実行される。そして、Ｖ確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の８Ｒ目においては、次の９Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出が実行される。９Ｒ目においては、Ｖ大入賞口が開放し、Ｖ大入賞口に進入した遊技球がＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４によって検出されると、Ｖ入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、１０Ｒ目においては、再び通常大入賞口が開放し、１０Ｒ目が終了するとエンディング演出が実行される。

【０７２２】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、５Ｒ通常大当りの場合は１００回、５Ｒ確変大当りおよび１０Ｒ確変大当りの場合は１５０回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、５Ｒ確変大当りおよび１０Ｒ確変大当りの場合であって、かつ大当りラウンド中にＶ入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（１５０回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。つまり、５Ｒ通常大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が低確高ベース状態となり、５Ｒ確変大当りや１０Ｒ確変大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が高確高ベース状態となる。

【０７２３】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および右打ち表示部０７５Ｆ０５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【０７２４】

時短状態においては、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が実行されたり、また、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る制御が実行されたり、さらに、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制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第２始動入賞口を形成する可変入賞球装置６Ｂが開状態になる頻度を高くすることにより第２始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第２始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

【０７２５】

大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入することで、第２特図ゲームが開始される。第２特図ゲー

ムの結果、特図２可変表示部０７５Ｆ０２２が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

【０７２６】

第２特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、１０Ｒ確変大当りがある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置５、右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および右打ち表示部０７５Ｆ０５５による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【０７２７】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９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（たとえば１０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。

【０７２８】

１０Ｒ確変大当りであるため、１Ｒ目～８Ｒ目、および１０Ｒ目においては通常大入賞口が開放するが、９Ｒ目に限ってはＶ大入賞口が開放する。具体的には、初当り時と同様に、１Ｒ目～７Ｒ目において通常大入賞口が開放する。そして、その後の８Ｒ目においては、次の９Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出が実行される。９Ｒ目においては、Ｖ大入賞口が開放し、Ｖ大入賞口に進入した遊技球がＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４によって検出されると、Ｖ入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、１０Ｒ目においては、再び通常大入賞口が開放し、１０Ｒ目が終了するとエンディング演出が実行される。

【０７２９】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、１５０回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および右打ち表示部０７５Ｆ０５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【０７３０】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置５、右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および右打ち表示部０７５Ｆ０５５による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【０７３１】

［処理の一例のタイミングチャート］

図４０－１９～図４０－２１を参照しながら、特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１が実行する主な処理のタイミングについて説明する。図４０－１９は、当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。図４０－２０は、大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。図４０－２１は、大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、図４０－１９～図４０－２１は、５Ｒ確変大当りが発生した場合における処理のタイミングを示している。

【０７３２】

図４０－１９に示すように、ｔ１において、遊技球が第１始動入賞口に進入することで第１特図ゲームが開始すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変

動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第１特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりするためのプロセスデータを設定する。

【０７３３】

たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数指定コマンドに基づき第１保留記憶数を特定することで、第１保留記憶表示エリア０７５Ｆ００５Ｄの表示を更新したり、特図１記憶表示部０７５Ｆ０５１の点灯態様を更新したりする。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景指定コマンドに基づき制御中の遊技状態を特定することで、当該遊技状態に対応する背景画像などを表示するように画像表示装置５を制御する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄変動指定コマンドに基づき特別図柄の変動が開始することを特定し、演出の開始タイミングを設定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドに基づき大当りの有無および大当りの種別を特定し、それに応じた飾り図柄を決定する。さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに基づき、飾り図柄の可変表示の実行時間、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無など）、および飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類など）を設定する。

【０７３４】

その後、特別図柄の変動がｔ２で停止するときに、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、図柄確定指定コマンド（８Ｆ００）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０７３５】

特別図柄の変動停止の結果、大当りが発生すると、その後のｔ３において、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ファンファーレ演出を実行するためのプロセスデータを設定するとともに、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段を点灯させる。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ファンファーレ演出として、大当りとなったことを祝福する画像を画像表示装置５に表示させたり、大当りとなったことを祝福する音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力させたりするためのプロセスデータを設定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち促進演出として、右打ちを促す画像を画像表示装置５に表示させたり、右打ちを促す音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力させたりする。

【０７３６】

図４０－２０に示すように、その後、ｔ４で大当りラウンドが開始すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１Ｒ目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７３７】

その後、ｔ５で１Ｒ目が終了すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０１コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０７３８】

その後、ｔ６で２Ｒ目が開始すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２Ｒ目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づいて、Ｖ確変示唆演出（図４０－４１参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７３９】
　その後、ｔ７で２Ｒ目が終了すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０２コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。
【０７４０】
　その後、ｔ８で３Ｒ目が開始すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３Ｒ目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づいて、Ｖ予告演出（図４０－４２参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。
【０７４１】
　その後、ｔ９で３Ｒ目が終了すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３Ｒ目後から４Ｒ目に至るまでのラウンド間におけるラウンド間演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）に基づいて、Ｖを狙え演出（図４０－４３参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。
【０７４２】
　図４０－２１に示すように、その後、ｔ１０で４Ｒ目が開始すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、４Ｒ目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）に基づいて、Ｖ予告演出（図４０－４２参照）を実行した後、Ｖを狙え演出（図４０－４３参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。
【０７４３】
　その後、ｔ１１でＶ入賞が発生すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞演出（図４０－４４参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。
【０７４４】
　その後、ｔ１２で４Ｒ目が終了すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０４コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。
【０７４５】
　その後、ｔ１３で５Ｒ目が開始すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。
【０７４６】
　その後、ｔ１４で５Ｒ目が終了すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０５コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。
【０７４７】
　その後、ｔ１５において、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り

終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７４８】

その後、確変状態かつ時短状態（高確高ベース状態）に制御されるが、当該状態において、ＣＰＵ１０３は、保留記憶数が０を超えているか否かに応じて、演出制御コマンドを変更する。

【０７４９】

たとえば、ｔ１６において、ＣＰＵ１０３は、保留記憶数が０を超えている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第２特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりするためのプロセスデータを設定する。

【０７５０】

一方、ＣＰＵ１０３は、保留記憶数が０を超えていない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、背景指定コマンド（９５系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技が行われていないことを特定可能な客待ちデモンストレーション演出（図４０－６０参照）を行う。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄や小図柄として初期値（たとえば、１２３）の画像を画像表示装置５に表示させたり、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音の出力を停止したりする。なお、客待ちデモンストレーション演出は、図４０－６０に示すような態様に限らず、キャラクタ画像やパチンコ遊技機１のメーカのロゴが表示されるようなものなど、遊技が行われていないことを遊技者が特定可能な演出であればいずれのものであってもよい。

【０７５１】

［ランプの点灯態様］

図４０－２２は、ランプの点灯態様を示す説明図である。本実施の形態においては、遊技効果ランプ９（可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々が消灯している様子を、図４０－２２（Ａ）に示すような黒塗りの態様で表す。

【０７５２】

また、本実施の形態においては、遊技効果ランプ９（可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々が点灯している様子を、図４０－２２（Ｂ）に示すような白塗りの態様で表す。

【０７５３】

さらに、本実施の形態においては、遊技効果ランプ９（可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々が演出や画像表示装置５に表示された背景に応じた態様で点灯／点滅／消灯している様子を、図４０－２２（Ｃ）に示すようなハッチングの態様で表す。

【０７５４】

［パチンコ遊技機１の演出態様］

次に、遊技中におけるパチンコ遊技機１の演出態様について説明する。図４０－２３～図４０－３３、および図４０－３８～図４０－５０は、遊技中におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。

【０７５５】

図４０－２３（ａ）に示すように、前回ゲームの特別図柄の変動によってハズレ図柄が停止すると、遊技効果ランプ９がハズレ図柄の停止に応じた態様で点灯する。その後、第１保留記憶数がある場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、第１特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第１特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－２３（ｂ１）～図４０－２４（ｂ３）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図４０－２３（ｂ１）～図４０－２４（ｂ３）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０７５６】

図４０－２３（ｂ１）に示すように、第１特別図柄の変動に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯する。また、図４０－２３（ｂ２）に示すように、大当り変動である場合、画像表示装置５においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒからリーチ演出に対応する音が出力し、遊技効果ランプ９が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。

【０７５７】

その後、特別図柄の変動が停止するときに、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、図柄確定指定コマンド（８Ｆ００）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０７５８】

図４０－２４（ｂ３）に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当りが発生すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出を実行するとともに、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段を点灯させる。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－２４（ｃ１）～図４０－３８（ｄ２）の各演出のデータを、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図４０－２４（ｃ１）～図４０－３８（ｄ２）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０７５９】

ここで、ファンファーレ演出について詳細に説明する。ファンファーレ演出は、複数の演出パートに分かれている。本実施の形態においては、ファンファーレ演出は、祝福パートと、名称表示パートと、右打ち促進パートとを含む。祝福パートは、大当りとなったことを祝福する演出が実行される演出パートであり、図４０－２４（ｃ１）で後述するように、大当りとなったことを祝福する画像が画像表示装置５に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。名称表示パートは、発生した大当り遊技状態の名称を報知することで、大当りラウンドが開始すること

を遊技者に知らせるとともに、発生した大当り遊技状態の種類を遊技者に知らせる演出パートであり、図４０－２４（ｃ２），（ｃ３）で後述するように、大当り遊技状態の名称を示す名称画像が画像表示装置５に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。右打ち促進パートは、右打ちすることを遊技者に促す演出パートであり、図４０－２４（ｃ４）～図４０－３３（ｃ２９）で後述するように、文字および図形の画像表示を用いて遊技者に右打ちすることを促す大右打ち促進演出が実行される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り図柄が停止して図柄が確定した後に図柄確定指定コマンド（８Ｆ００）をＣＰＵ１０３から受信し、その後、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）をＣＰＵ１０３から受信したことに基づいて、ファンファーレ演出を開始し、通常大入賞口が開放して大当りラウンドが開始するまで、ファンファーレを実行する。

【０７６０】

図４０－２４（ｃ１）に示すように、ファンファーレ演出における祝福パートとして、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）が画像表示装置５に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。また、右打ち促進演出として、図形（この例では右方向を示す矢印）および文字（この例では「右打ち」の文字）からなる画像を画像表示装置５の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出が実行される。画像表示装置５は、複数の層を有しており、各々の層において所定の画像を表示させることができる。図４０－２４（ｃ１）に示すように、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）よりも前面側（パチンコ遊技機１側から見て遊技者の方向）の層に表示される。また、ファンファーレ演出においては、右打ちを促す音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、さらに、右打ち促進演出として、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５の点灯態様が右打ちを促す態様（この例では点灯）に変化したりする。なお、上述した画像表示や点灯などの開始順は以下となる。まず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）を送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を点灯させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）に基づき右打ち表示部０７５Ｆ０５５を点灯する一方で、受信した大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、および大当りとなったことを祝福する画像を画像表示装置５に表示させる。このとき、より前面側に位置する小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当りとなったことを祝福する画像よりも早いタイミングで画像表示装置５に表示される。つまり、まず、右打ち表示部０７５Ｆ０３０、右打ち表示部０７５Ｆ０５５の順番でランプが点灯し、その後、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、大当りとなったことを祝福する画像の順番で画像が表示される。また、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示と、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５における点灯は、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定するまで行われる。その際、まず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、背景指定コマンドとともに右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を消灯させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した右打ち表示消灯指定コマンドに基づき右打ち表示部０７５Ｆ０５５を消灯する一方で、受信した背景指定コマンドに基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示を終了するとともに通常状態の背景画像を画像表示装置５に表示させる。なお、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像と、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５による点灯とは、同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了してもよい。このようにすれば、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の

表示期間と、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５による点灯期間とが一致するため、右打ちする期間を遊技者がより分かり易くなる。

【０７６１】

図４０－２４（ｃ２）に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像の一部（この例では「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像のうちの「ＣＨＡＮＣＥ」）が画像表示装置５の中央に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。

【０７６２】

図４０－２５（ｃ３）に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、図４０－２４（ｃ２）に続いて、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像の残りの部分（この例では「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像のうちの「ＢＯＮＵＳ！！」）が新たに追加されて画像表示装置５の中央に表示される。これにより、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像として、「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」」の文字画像が画像表示装置５の中央に表示される。また、次のタイミングから始まるファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出に控えて、一旦、遊技効果ランプ９が消灯する。その後、図４０－２４（ｃ４）～図４０－３３（ｃ２９）に亘って、右打ち促進演出として、図形（この例では右方向を示す矢印）および文字（この例では「右打ち」の文字）からなる画像を画像表示装置５の中央に大きく表示させる大右打ち促進演出が実行される。

【０７６３】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－３４～図４０－３７に示す点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出において遊技効果ランプ９を制御する。これら点灯データテーブルは、ＲＯＭ１２１に格納されている。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、右打ちすることを枠ランプの発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う。本実施の形態において、発光箇所とは、文字通り発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、その他の点灯していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を発光箇所とは言わない。なお、他の例において、発光箇所とは、高い輝度で発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、当該発光箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所とは言わないものであってもよい。以下、演出制御用ＣＰＵ１２０による各種ランプの点灯制御（発光制御）について具体的に説明する。

【０７６４】

図４０－３４は、点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。図４０－３４に示すように、点灯データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）、可動体ランプ９ｄ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、およびアタッカランプ９ｃといった、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプについて、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出の各々の演出時間が規定されている。たとえば、遊技効果ランプ９における各ランプは、ファンファーレ演出を９８８０ｍｓｅｃに亘って実行した後、大右打ち促進演出を２０００ｍｓｅｃに亘って実行するようになっている。なお、大右打ち促進演出は複数回（本実施の形態においては、２回）繰り返されるように構成されているため、遊技効果ランプ９は、２０００ｍｓｅｃの大右打ち促進演出を２回繰り返すことになる。

【０７６５】

図４０－３５は、点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。図４０－３５に示すように、点灯データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ラン

プ９における各ランプについて、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出の各々の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０７６６】

ここで、大右打ち促進演出について、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌは互いに共通の孫テーブルＷ１１が指定されている。また、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、および盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅは、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。このため、ＲＯＭ１２１において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。アタッカランプ９ｃについては、大右打ち促進演出の実行時間である２０００ｍｓｅｃをさらに複数期間に細分化して、複数の孫テーブルが指定されている。たとえば、３３０ｍｓｅｃに対しては孫テーブルＡ１１ａが指定され、１３５０ｍｓｅｃに対しては孫テーブルＡ１１ｂが指定され、３２０ｍｓｅｃに対しては孫テーブルＡ１１ｃが指定されている。

【０７６７】

図４０－３６および図４０－３７は、点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。図４０－３６には、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ用の孫テーブルＷ１１におけるデータが示されている。図４０－３６に示すように、枠右ランプ用の孫テーブルＷ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１～Ｔ５６に亘ってＲＧＢのデータが規定され、さらに最後の時間である１０００ｍｓｅｃ（Ｔ５７）では全てのランプに消灯（０ｘ０００００００）のデータが規定されている。なお、孫テーブルでは、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの各々について、図４０－２で示したような第１～第１１ランプのデータが規定されている。また、図４０－３６においては、枠ランプに含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ（Ｆ００）、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ（０００）に対して破線の丸印が付されている。

【０７６８】

孫テーブルＷ１１におけるデータを参照すると、最初にＴ１で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプが点灯し、次にＴ２で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第３ランプが点灯し、次にＴ３で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが点灯し、次にＴ４で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第１ランプが点灯し、次にＴ５で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第２ランプが点灯し、次にＴ６で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第３ランプが点灯し、次にＴ７で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第４ランプが点灯し、次にＴ８で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第５ランプが点灯し、次にＴ９で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第６ランプが点灯し、次にＴ１０で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第７ランプが点灯し、次にＴ１１で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初にＴ４６で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプが消灯し、次にＴ４７で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第３ランプが消灯し、次にＴ４８で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが消灯し、次にＴ４９で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第１ランプが消灯し、次にＴ５０で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第２ランプが消灯し、次にＴ５１で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第３ランプが消灯し、次にＴ５２で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第４ランプが消灯し、次にＴ５３で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第５ランプが消灯し、次にＴ５４で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第６ランプが消灯し、次にＴ５５で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第７ランプが消灯し、次にＴ５６で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが消灯する。その後、各ランプは、１回の大右打ち促進演出における２０００ｍｓｅｃが経過するまで消灯する。なお、Ｔ５６で全てのランプが消灯した後、１回の大右打ち促進演出における２０００ｍｓｅｃが経過するまでの残り時間は３２０ｍｓｅｃほどである。すなわち、点灯に使った時間が３０ｍｓｅｃ×５６＝１６８０ｍｓｅｃであるため、残りは３２０ｍｓｅｃほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い１０００ｍｓｅｃ（Ｔ５７）となっている。なお、枠左ランプ０７

５Ｆ００９Ｌの第１、第５～第１１ランプ、および枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第１、第９～第１１ランプは全時間において消灯する。

【０７６９】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルＷ１１を用いれば、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３２（ｃ２４）に示すように、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプの点灯から始まって、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプまで、左側から右側に向かってアーチを描くように枠ランプが七色に点灯するようになる。このような枠ランプによる大右打ち促進演出が２回に亘って行われる。

【０７７０】

図４０－３７には、可動体ランプ９ｄ用の孫テーブルＫ１１およびアタッカランプ９ｃ用の孫テーブルＡ１１ａ～Ａ１１ｃにおけるデータが示されている。図４０－３７に示すように、可動体ランプ９ｄ用の孫テーブルＫ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１～Ｔ５６に亘ってＲＧＢのデータが規定され、さらに最後の時間である１０００ｍｓｅｃ（Ｔ５７）では全てのランプに消灯（０ｘ０００００００）のデータが規定されている。なお、孫テーブルＫ１１では、可動体ランプ９ｄについて、可動体３２に付された文字「ＸＸＸ」のうち、左のＸ（左Ｘ）、中のＸ（中Ｘ）、右のＸ（右Ｘ）の各々について、データが規定されている。また、図４０－３７においては、可動体ランプ９ｄに含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ（Ｆ００）、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ（０００）に対して破線の丸印が付されている。

【０７７１】

孫テーブルＫ１１におけるデータを参照すると、最初にＴ３で可動体ランプ９ｄの左Ｘのランプが点灯し、次にＴ４で可動体ランプ９ｄの中Ｘのランプが点灯し、次にＴ５で可動体ランプ９ｄの右Ｘのランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初にＴ４８で可動体ランプ９ｄの左Ｘのランプが消灯し、次にＴ４９で可動体ランプ９ｄの中Ｘのランプが消灯し、次にＴ５０で可動体ランプ９ｄの右Ｘのランプが消灯する。その後、各ランプは、１回の大右打ち促進演出における２０００ｍｓｅｃが経過するまで消灯する。なお、Ｔ５０で全てのランプが消灯し、その後Ｔ５６に至るまで消灯を継続した後、１回の大右打ち促進演出における２０００ｍｓｅｃが経過するまでの残り時間は３２０ｍｓｅｃほどである。すなわち、点灯などに使った時間が３０ｍｓｅｃ×５６＝１６８０ｍｓｅｃであるため、残りは３２０ｍｓｅｃほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い１０００ｍｓｅｃ（Ｔ５７）となっている。また、枠ランプの孫テーブルＷ１１と比較すると、可動体ランプ９ｄは、枠ランプよりも遅れて点灯し始め（つまり、最初のＴ１およびＴ２は消灯のまま）、枠ランプよりも早くに消灯する。

【０７７２】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルＫ１１を用いれば、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３２（ｃ２４）に示すように、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプ、第３ランプが点灯している間は可動体ランプ９ｄが消灯し、その後、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが点灯する同じタイミングで可動体ランプ９ｄの左Ｘが点灯し、その後、中Ｘおよび右Ｘのランプが点灯すると、その後は各ランプが七色で点灯し続け、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが消灯する同じタイミングで可動体ランプ９ｄの左Ｘが消灯し、その後、中Ｘおよび右Ｘのランプが消灯する。これにより、左Ｘの点灯から始まって、中Ｘのランプ、および右Ｘのランプへと、左側から右側に向かってアーチを描くように可動体ランプ９ｄが七色に点灯するようになる。このような可動体ランプ９ｄによる大右打ち促進演出が２回に亘って行われる。

【０７７３】

また、図４０－３７には、アタッカランプ９ｃ用の孫テーブルＡ１１ａ、Ａ１１ｂ、Ａ１１ｃにおけるデータが示されている。図４０－３７に示すように、アタッカランプ９ｃの孫テーブルＡ１１ａにおいては、点灯対象となる３３０ｍｓｅｃに対して６００００００

ｍｓｅｃという非常に長い時間に亘ってＲＧＢのデータが規定されており、そのデータとしては消灯（０ｘ０００００００）のデータが規定されている。

【０７７４】

アタッカランプ９ｃの孫テーブルＡ１１ｂにおいては、点灯対象となる１３５０ｍｓｅｃに対して２０ｍｓｅｃ間隔でＲＧＢのデータが規定されている。ただし、アタッカランプ９ｃは、１３５０ｍｓｅｃに亘って所定のパターン（たとえば、七色）の色の変化を繰り返すのみであるため、孫テーブルＡ１１ｂでは、１回のパターンの色の変化についてのみ２８０ｎｓｅｃ分だけ規定されている。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１３５０ｍｓｅｃにおいて、孫テーブルＡ１１ｂを１回参照するごとに２８０ｎｓｅｃに亘ってアタッカランプ９ｃを点灯させ、その後、１３５０ｍｓｅｃが終了するまで、孫テーブルＡ１１ｂを繰り返し参照して、所定のパターン（たとえば、七色）の色の変化を繰り返す。

【０７７５】

アタッカランプ９ｃの孫テーブルＡ１１ｃにおいては、点灯対象となる３２０ｍｓｅｃに対して６０００００ｍｓｅｃという非常に長い時間に亘ってＲＧＢのデータが規定されており、そのデータとしては消灯（０ｘ０００００００）のデータが規定されている。

【０７７６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、大右打ち促進演出が開始されると、最初の３３０ｍｓｅｃに亘って孫テーブルＡ１１ａを参照することでアタッカランプ９ｃを消灯させ、その後、１３５０ｍｓｅｃに亘って孫テーブルＡ１１ｂを２８０ｎｓｅｃ間隔で複数回参照することで所定のパターン（たとえば、七色）の色の変化をアタッカランプ９ｃに繰り返させ、その後、最後の３２０ｍｓｅｃに亘って孫テーブルＡ１１ｃを参照することでアタッカランプ９ｃを消灯させる。これにより、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３２（ｃ２４）に示すように、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように点灯し、やがて枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプがアタッカ付近に到達した後、アタッカランプ９ｃが点灯し、その後、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように消灯し、やがて枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが消灯した後、アタッカランプ９ｃが消灯するようになる。このようなアタッカランプ９ｃによる大右打ち促進演出が２回に亘って行われる。

【０７７７】

また、アタッカランプ９ｃの孫テーブルＡ１１ａ、Ａ１１ｂ、Ａ１１ｃのように、最初が消灯し、途中が所定のパターンの色を繰り返し、その後が消灯するような点灯パターンの場合、アタッカランプ９ｃの点灯を３段階に分けてシナリオ化するとともに、真ん中の所定のパターンの色の繰り返しについては同じ孫テーブルＡ１１ｂを繰り返し参照させることで、２０００ｍｓｅｃの点灯について最初から最後まで全ての時間についてデータを用意する必要がなく、繰り返す部分のみのデータを用意すればよい。このため、ＲＯＭ１２１において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。

【０７７８】

図４０－２５（ｃ４）に戻り、ファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出における演出態様について説明する。図４０－２５（ｃ４）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端が表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７７９】

図４０－２５（ｃ５）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第３ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７８０】

図４０－２６（ｃ６）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢

印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが可動体ランプ９ｄの付近に到達したため、可動体ランプ９ｄの左Ｘが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７８１】

図４０－２６（ｃ７）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第１ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ９ｄの中Ｘが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７８２】

図４０－２６（ｃ８）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第２ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ９ｄの右Ｘが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７８３】

図４０－２７（ｃ９）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第３ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７８４】

図４０－２７（ｃ１０）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第４ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７８５】

図４０－２７（ｃ１１）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第５ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆの付近に到達したため、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７８６】

図４０－２８（ｃ１２）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第６ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７８７】

図４０－２８（ｃ１３）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第７ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７８８】

図４０－２８（ｃ１４）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像が表示され続ける。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７８９】

図４０－２９（ｃ１５）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた

矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプが消灯する。さらに、枠ランプがアタッカランプ９ｃの付近に到達したため、アタッカランプ９ｃが点灯を開始する。なお、アタッカランプ９ｃはそれ以降、点灯と消灯とを繰り返す（つまり、点滅する）。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７９０】

図４０－２９（ｃ１６）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示され続ける。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第３ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７９１】

図４０－２９（ｃ１７）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ９ｄの左Ｘも消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７９２】

図４０－３０（ｃ１８）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第１ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ９ｄの中Ｘも消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７９３】

図４０－３０（ｃ１９）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第２ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ９ｄの右Ｘも消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７９４】

図４０－３０（ｃ２０）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第３ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７９５】

図４０－３１（ｃ２１）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第４ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７９６】

図４０－３１（ｃ２２）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第５ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７９７】

図４０－３１（ｃ２３）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第６ランプが消灯する。さらに、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７９８】

図４０－３２（ｃ２４）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第７ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０７９９】

図４０－３２（ｃ２５）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが消灯する。さらに、点滅していたアタッカランプ９ｃも消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからも、音の出力が停止する。これにより、一連の１回目の大右打ち促進演出が終了する。

【０８００】

図４０－３２（ｃ２６）に示すように、２回目の大右打ち促進演出が開始する。このとき、遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプのみが点灯を開始する。なお、２回目の大右打ち促進演出においては、スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力されないようになっている。これにより、大右打ち促進演出が終了した後に大当りラウンド中に移行したときに、当該大当りラウンド中のＢＧＭ（大当りラウンドの背景に応じた音）と大右打ち促進演出における音とが重複しないようになっている。

【０８０１】

図４０－３３（ｃ２７）～（ｃ２９）に示すように、２回目の大右打ち促進演出においては、１回目の大右打ち促進演出と同様の態様で遊技効果ランプ９が点灯／点滅／消灯し、その間、スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力されない。

【０８０２】

このように、大右打ち促進演出は、小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いており、小右打ち促進演出よりも強調する態様で右打ちを遊技者に促す演出である。このため、ファンファーレ演出中に大右打ち促進演出が実行されることで、遊技者に対して分かり易く右打ちを促すことができる。

【０８０３】

また、１回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音（たとえば、キュイーンとう効果音）が出力されることで、遊技者に対して効果的に右打ちを促すことができる一方で、２回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音が出力されないことで、その後に開始する大当りラウンド中のＢＧＭを阻害しないようにすることができる。

【０８０４】

また、大右打ち促進演出では、矢印画像および文字画像が段階的に徐々に現れるように表示され、しかも遊技効果ランプ９によるランプの点灯や点滅などによって右打ちすることを効果的に促すものであり、その演出は図４０－２４（ｃ２）で示した大当り遊技状態の名称画像を表示する演出よりも派手なものである。たとえば、大右打ち促進演出における文字画像は１文字ずつ現れるが、大当り遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像が一度に現れる。また、大右打ち促進演出における文字画像の大きさは大当り遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像よりも大きい。さらに、大右打ち促進演出の実行時間は、名称画像を表示する演出の実行時間よりも長くなっている。これにより、大当り遊技状態の名称画像が表示されて大当りとなったことを遊技者に報知した後、大右打ち促進演出によって右打ちすることをより強調して遊技者に報知することができる。

【０８０５】

アタッカランプ９ｃは、実際に遊技者が遊技球を運ぶために、遊技球の発射時に狙う所であるため、七色などの派手で遊技者が認識し易い色で点灯するとともに、点滅することで、遊技者に狙う所により注目させることができる。なお、アタッカランプ９ｃは、点滅することなく、常に七色などの所定の色で点灯してもよい。

【０８０６】
以下の例では、５Ｒ確変大当りが発生した場合のパチンコ遊技機１の演出態様を説明する。１０Ｒ確変大当りについてはラウンド数が異なるが、その他の演出態様などは５Ｒ確変大当りと同じである。また、５通常大当りについては、Ｖ予告演出やＶ入賞演出が実行されない点で異なるが、その他の演出態様などは５Ｒ確変大当りと同じである。
【０８０７】
図４０－３８（ｃ２６）に示すように、遊技効果ランプ９が消灯して大右打ち促進演出の２回目が終了すると、図４０－３８（ｃ２７）に示すように、大当りラウンドへの切替が開始する。具体的には、矢印画像および「右打ちだ！！」の文字画像がフェードアウトすることで段階的に視認性が低下する。遊技効果ランプ９はフェードアウトに応じた態様で点灯する。その後、図４０－３８（ｃ２８）に示すように、画像表示装置５の画面全体が真っ白になる。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードアウトの影響を受けることなく表示が維持される。なお、前述したように大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づいては、この図４０－３８（ｃ２８）の段階までの一連の演出データが設定される。
【０８０８】
ファンファーレ演出が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、１Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－３９（ｄ３）～図４０－４０（ｅ４）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図４０－３９（ｄ３）～図４０－４０（ｅ４）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。
【０８０９】
図４０－３９（ｄ３）に示すように、画像表示装置５の画面全体が真っ白になった状態から大当りラウンド中の背景画像がフェードインによって現れる。遊技効果ランプ９はフェードインに応じた態様で点灯する。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードインの影響を受けることなく表示が維持される。
【０８１０】
ここで、「フェードイン」および「フェードアウト」について、具体的に説明する。フェードインおよびフェードアウトは、「トランジション」という画像表示における効果の一種である。「トランジション」とは、映像を編集する際に、第１カット（画像）から第２カット（画像）へと映像の場面が切り替わるときに、第１カットと第２カットとの間に挿入する切替効果のことである。フェードインやフェードアウトの他に、ワイプやオーバーラップなど、映像編集における種々の手法がトランジションに含まれる。
【０８１１】
「フェードイン」とは、何らかのオブジェクト（背景やキャラクタなど）を示す画像が画面上に徐々に現れる効果である。具体的な手法として、フェードインでは、オブジェクト（画像）の透明度（透過率とも言える）を第１度合い（たとえば、１００％や９９％）から当該第１度合いよりも低い第２度合い（たとえば、０％や１％）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させている。たとえば、所定時間が２秒であれば、０～１秒の間の１秒間を使って透明度（透過率）を１００％（第１度合い）から５０％へと徐々に低くなるように変化させ、その後の１～２秒の間の１秒間を使って透明度（透過率）を５０％から０％（第２度合い）へと徐々に低くなるように変化させる。一方、１００％（第１度合い）から０％（第２度合い）へと透明度（透過率）を一気に切り替えてオブジェクト（画像）を不透明に変化させる手法のように、所定時間を掛けて透明度（透過率）を徐々に低く変化させないものはフェードインではない。なお、透明度（透過率）ではなく不透明度（不透過率とも言える）を変化させる場合には、上述した％の値が逆になる。すなわち、フェードインでは、オブジェクト（画像）の不透明度（不透過率）を第２度合い（たとえ

ば、０％や１％）から当該第２度合いよりも高い第１度合い（たとえば、１００％や９９％）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させることになる。

【０８１２】

「フェードアウト」とは、何らかのオブジェクト（背景やキャラクタなど）を示す画像が画面上から徐々に消える効果である。具体的な手法として、フェードアウトでは、オブジェクト（画像）の透明度（透過率）を第２度合い（たとえば、０％や１％）から当該第１度合いよりも高い第１度合い（たとえば、１００％や９９％）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させている。たとえば、所定時間が２秒であれば、０～１秒の間の１秒間を使って透明度（透過率）を０％（第２度合い）から５０％へと徐々に高くなるように変化させ、その後の１～２秒の間の１秒間を使って透明度（透過率）を５０％から１００％（第１度合い）へと徐々に高くなるように変化させる。一方、０％（第２度合い）から１００％（第１度合い）へと透明度（透過率）を一気に切り替えてオブジェクト（画像）を透明に変化させる手法のように、所定時間を掛けて透明度（透過率）を徐々に高く変化させないものはフェードアウトではない。なお、透明度（透過率）ではなく不透明度（不透過率）を変化させる場合には、フェードアウトでは、オブジェクト（画像）の不透明度（不透過率）を第１度合い（たとえば、１００％や９９％）から当該第１度合いよりも低い第２度合い（たとえば、０％や１％）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させることになる。

【０８１３】

たとえば、本実施の形態においては、図４０－３８（ｃ２６），（ｄ１）に示すように、矢印画像および「右打ちだ！！」の文字画像を示す画面の第１層目の透明度（透過率）が０％である状態において、当該画面の第１層目の透明度（透過率）を１００％へと徐々に高くなるようにすることで、矢印画像および「右打ちだ！！」の文字画像を段階的に透明にして視認困難な状態にさせる（フェードアウト）。これによって、図４０－３８（ｄ２）に示すように、画面の第１層目よりも奥側に位置する画面の第２層目における白色の画像のみを遊技者に見せる。その後、図４０－３８（ｄ３）に示すように、画面の第１層目の透明度（透過率）が１００％である状態において、当該画面の第１層目の透明度（透過率）を０％へと徐々に低くなるようにすることで、大当りラウンド中の背景画像を段階的に不透明にして視認容易な状態にさせる（フェードイン）。これによって、画面の第２層目よりも手前に位置する第１層目における大当りラウンド中の背景画像を遊技者に見せる。

【０８１４】

なお、トランジションとしては、「クロスフェード」という手法もある。クロスフェードは、たとえば、何らかのオブジェクトを示す画面の第１層目をフェードアウトさせる一方で、当該第１層目よりも奥側に位置する何らかのオブジェクトを示す画面の第２層目をフェードインさせることで、見た目としては画面の第１層目を見せた後に画面の第２層目を見せる手法である。一方、本実施の形態の場合、上述したように、画面の第１層目をフェードアウトし、その後フェードインすることで、奥側に位置する画面の第２層目で常に表示された白色の画像を、ＥＤ第１期間における画像からＥＤ第２期間における画像への切替途中で一旦見せるものであるため、クロスフェードのような手法とは異なる。

【０８１５】

本実施の形態においては、上述したようなトランジションなどの背景画像の切替表示が実行されたとしても、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像は背景画像の切替表示による影響を受けることなく表示が維持される。ここで、「背景画像の切替表示による影響を受ける」とは、フェードインやフェードアウトなどの背景画像の切替表示によって、遊技者が小右打ち促進演出の画像を完全に見えなかったり、遊技者が小右打ち促進演出の画像を少しは見えるがその画像が示す意味（右打ち促進）を理解できなかったりといったように、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりするなど、遊技者の視認性が何らかの影響を与えられることを意味する。反対に、上述したような現象が起こることなく、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が

阻害されたり低下したりしていない状況は、小右打ち促進演出の画像が背景画像の切替表示による影響を受けていないと言える。

【０８１６】

図４０－３９（ｄ４）に示すように、大当りラウンド中の背景画像がフェードインによって現れた後、図４０－３９（ｅ１）に示すように、１Ｒが開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示される。なお、画像表示装置５の画面左下には、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像が表示される。さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからはラウンド中演出に応じた態様でＢＧＭ（大当りラウンドの背景に応じた音）の出力が開始する。なお、前述したように、このＢＧＭが出力される時点においては既に大右打ち促進演出に応じた音の出力は終了している。

【０８１７】

図４０－４０（ｅ２）に示すように、１Ｒ中においては、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０８１８】

図４０－４０（ｅ３）に示すように、１Ｒ目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０１コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０８１９】

図４０－４０（ｅ４）に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０８２０】

ラウンド間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、２Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－４１（ｅ５）～図４０－４２（ｅ８）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図４０－４１（ｅ５）～図４０－４２（ｅ８）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８２１】

図４０－４１（ｅ５）に示すように、２Ｒ目が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【０８２２】

図４０－４１（ｅ６）に示すように、２Ｒ中においては、Ｖ確変示唆演出が実行される。具体的には、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す画像とともに「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ確変示唆演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ確変示唆演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８２３】

図４０－４１（ｅ７）に示すように、Ｖ確変示唆演出において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作すると、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにしてＶ確変大当りであることを報知する演出として「成功！！」の文字画像

が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ確変示唆演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ確変示唆演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８２４】

図４０－４２（ｅ８）に示すように、２Ｒ目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０２コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０８２５】

図４０－４２（ｅ９）に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、「成功！！」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０８２６】

ラウンド間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、３Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－４２（ｅ１０）～図４０－４３（ｅ１２）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図４０－４２（ｅ１０）～図４０－４３（ｅ１２）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８２７】

図４０－４２（ｅ１０）に示すように、３Ｒ目が開始すると、通常大入賞口が開放し、Ｖ予告演出が実行される。具体的には、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドでＶを掴め！！」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ予告演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ予告演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８２８】

図４０－４３（ｅ１１）に示すように、３Ｒ中においては、Ｖ予告演出が引き続き実行され、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドでＶを掴め！！」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ予告演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ予告演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８２９】

図４０－４３（ｅ１２）に示すように、３Ｒ目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、３Ｒ目後から４Ｒ目に至るまでのラウンド間においてＶを狙え演出を実行する。

【０８３０】

図４０－４３（ｅ１３）に示すように、ラウンド間においては、大入賞口が閉鎖したまま、すなわち遊技球が大入賞口に進入不可能な状態で、Ｖを狙え演出が実行される。具体的には、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、右打ちによって遊技者に狙わせる対象（場所）であるＶ可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂ（Ｖ大入賞口）を指す矢印画像と「狙え」の文字画像とが表示される。このように、

Ｖを狙え演出によれば、Ｖ大入賞口に関する画像表示を用いて、遊技者にＶ大入賞口へ遊技球を進入させるように右打ちを促すことができる。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖを狙え演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖを狙え演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８３１】

ラウンド間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０４からのコマンドに基づき、４Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－４４（ｅ１４），（ｅ１５）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図４０－４４（ｅ１４）～図４０－４４（ｅ１５）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８３２】

図４０－４４（ｅ１４）に示すように、４Ｒ目が開始すると、Ｖ大入賞口が開放し、引き続きＶを狙え演出が実行される。これにより、遊技者が右打ちをすることでＶ大入賞口を狙うようになる。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖを狙え演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖを狙え演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８３３】

図４０－４４（ｅ１５）に示すように、４Ｒ中においては、Ｖを狙え演出が実行されるとともに、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖを狙え演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖを狙え演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８３４】

Ｖ大入賞口に遊技球が進入してＶ入賞が発生すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－４４（ｅ１６）～図４０－４５（ｅ１８）の各演出のデータを、確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図４０－４４（ｅ１６）～図４０－４５（ｅ１８）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８３５】

図４０－４４（ｅ１６）に示すように、Ｖ入賞演出が実行すると、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、Ｖ入賞が発生したことを示す「Ｖ」の画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ入賞演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ入賞演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８３６】

図４０－４５（ｅ１７）に示すように、４Ｒ目が終了すると、Ｖ大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０４コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０８３７】

図４０－４５（ｅ１８）に示すように、ラウンド間においては、Ｖ大入賞口および通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、「Ｖ」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０８３８】

ラウンド間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、５Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－４５（ｅ１９）～図４０－４６（ｅ２１）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図４０－４５（ｅ１９）～図４０－４６（ｅ２１）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８３９】

図４０－４５（ｅ１９）に示すように、５Ｒ目が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【０８４０】

図４０－４６（ｅ２０）に示すように、５Ｒ中においては、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出が実行され、さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出に応じた態様で音が出力される。

【０８４１】

図４０－４６（ｅ２１）に示すように、５Ｒ目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０５コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。さらに、それ以降の所定タイミングにおいて、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、エンディング演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－４６（ｆ１）～図４０－４７（ｆ４）の各演出のデータを、大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図４０－４６（ｆ１）～図４０－４７（ｆ４）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８４２】

図４０－４６（ｆ１）に示すように、エンディング演出が開始すると、画像表示装置５の画面中央に大当り遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。

【０８４３】

図４０－４７（ｆ２）に示すように、エンディング演出中においては、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像（この例では「夢夢ＲＵＳＨ！！」の文字画像）が画像表示装置５の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。

【０８４４】

図４０－４７（ｆ３）に示すように、エンディング演出中においては、のめり込み抑制報知演出が実行される。具体的には、「のめり込みに注意しましょう。パチンコは適度に楽しむ遊びです。」といった遊技者による遊技に対するのめり込みを防止するための画像が画像表示装置５の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はエンディ

ング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。なお、連チャン当り時においては、エンディング演出中に、たとえば、画面の下方において、大当り遊技状態における遊技の結果（たとえば、賞球数など）を示す遊技結果画像が表示されるが、初当り時においても、エンディング演出中に、このような遊技結果画像が表示されてもよい。

【０８４５】

図４０－４７（ｆ４）に示すように、プリペイドカードや会員カードなど、遊技に関する遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置５の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。

【０８４６】

エンディング演出が終了した後、第２保留記憶数がある場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、第２特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第２特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－４８（ｇ１），（ｇ２）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図４０－４８（ｇ１），（ｇ２）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８４７】

図４０－４８（ｇ１）に示すように、第２特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからも特別図柄の変動開始に応じた態様で音が出力される。

【０８４８】

図４０－４８（ｇ２）に示すように、第２特別図柄の変動が停止してハズレ図柄が表示される。このときも、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はハズレ図柄停止に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもハズレ図柄停止に応じた態様で音が出力される。

【０８４９】

第２特別図柄の変動が停止した後、第２保留記憶数がある場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、第２特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第２特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－４８（ｇ３）～図４０－４９（ｇ５）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図４０－４８（ｇ３）～図４０－４９（ｇ５）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８５０】
図４０－４８（ｇ３）に示すように、第２特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからも特別図柄の変動開始に応じた態様で音が出力される。
【０８５１】
図４０－４９（ｇ４）に示すように、大当り変動である場合、画像表示装置５においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒからリーチ演出に対応する音が出力し、遊技効果ランプ９が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。
【０８５２】
図４０－４９（ｇ５）に示すように、大当り変動中の予告演出として、群予告演出が実行される。群予告演出とは、画像表示装置５の画面上において、キャラクタなどのオブジェクトが段階的あるいは一度に出現することでリーチ図柄の視認性を困難な状態にした後、オブジェクトが消えることで特定の図柄揃い（たとえば、７７７など）を出現させるような演出である。このようなリーチ態様において図柄の視認性を困難にさせる予告演出が実行された場合でも、画面の右上においては、引き続き演出画像の表示による影響を受けることなく右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。ここで、「演出画像の表示による影響を受ける」とは、群予告などの演出画像の表示によって、遊技者が小右打ち促進演出の画像を完全に見えなかったり、遊技者が小右打ち促進演出の画像を少しは見えるがその画像が示す意味（右打ち促進）を理解できなかったりといったように、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりするなど、遊技者の視認性が何らかの影響を与えられることを意味する。反対に、上述したような現象が起こることなく、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりしていない状況は、小右打ち促進演出の画像が演出画像の表示による影響を受けていないと言える。
【０８５３】
特別図柄の変動が停止するときに、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、図柄確定指定コマンド（８Ｆ００）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。
【０８５４】
図４０－４９（ｇ６）に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当り（１０Ｒ確変大当り）が発生すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を送信する。なお、すでに右打ち促進演出は実行されているので、右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）は送信されない。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４０－５０（ｈ１），（ｈ２）の各演出のデータを、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図４０－５０（ｈ１），（ｈ２）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。
【０８５５】
図４０－５０（ｈ１）に示すように、ファンファーレ演出として、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「ヤッタね！！」の文字画像）が画像表示装置５に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。
【０８５６】
図４０－５０（ｈ２）に示すように、ファンファーレ演出が開始された後、発生した大

当り遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像）が画像表示装置５の中央に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。なお、特図２当りでの連チャン当りの場合、既に特図１当り時に大右打ち促進演出を実行しているため、改めて大右打ち促進演出は実行されない。このため、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３２（ｃ２４）に示したように、スピーカ８Ｌ，８Ｒからも大右打ち促進演出に応じた態様で音が出力されることがなく、さらに、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯することもない。

【０８５７】

ファンファーレ演出が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、１Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。

【０８５８】

図４０－５０（ｉ１）に示すように、大当り１Ｒが開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【０８５９】

その後、図示は省略するが、図４０－４０～図４０－４６に示すようにラウンド中においてＶ予告演出、Ｖを狙え演出、およびＶ入賞などの各種演出を実行し、やがて大当りラウンドが終了すると、図４０－４６および図４０－４７に示すようにエンディング演出が実行される。そして、図４０－４８に示すように再び大当り遊技状態後の確変状態に制御される。この一連の遊技において、画像表示装置５の画面右上には、小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示されるとともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々が点灯し続ける。やがて、大当りが発生することなく大当り遊技状態後の確変状態が終了して通常状態に制御されると、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、右打ち表示消灯指定コマンドが送信され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上の小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）を消去するとともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々を消灯する。これにより、遊技者は、通常状態において再び左打ちをすることになる。

【０８６０】

［電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様］

図４０－５１は、特図１当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図４０－５１に示す電断は、図４０－２０に示すように、ファンファーレ演出中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断１を想定する。

【０８６１】

図４０－５１に示すように、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）が画像表示装置５に表示された状態（図４０－２４（ｃ１）の状態）、大当り遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像）が画像表示装置５に表示された状態（図４０－２４（ｃ２）の状態）、大右打ち促進演出における矢印画像のみが画像表示装置５に表示された状態（図４０－２８（ｃ１４）の状態）、および大右打ち促進演出における矢印画像とともに「右打ちだ！！」の文字画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－３１（ｃ２３）の状態）のいずれかの状態において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０８６２】
　ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。
【０８６３】
　その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）に基づき、図４０－３９（ｅ１）のような１Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）、大当り遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像）、大右打ち促進演出における矢印画像、および大右打ち促進演出における矢印画像に加わる「右打ちだ！！」の文字画像のいずれの画像も電源投入後はキャンセルされて表示されない。
【０８６４】
　このように、大右打ち促進演出が実行される前や、大右打ち促進演出が完了するまでなどに電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。
【０８６５】
　図４０－５２は、特図１当り時の大当り１ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図４０－５２に示す電断は、図４０－２０に示すように、１Ｒ中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断２を想定する。
【０８６６】
　図４０－５２に示すように、１Ｒ中の演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－４０（ｅ２）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。
【０８６７】
　ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。
【０８６８】
　その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき、図４０－４１（ｅ５）のような２Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。その後のラウンド中に賞球を得られた場合、たとえば、１０個得られるごとに１０ｐｔ加算するなど、再び０ｐｔを起点として、ポイントを加算していけばよい。なお、ポイント画像について、電断から復帰後は０ｐｔで表示されるものに限らず、「？？」のように所定画像によってポイントが分からないようにしてもよい。
【０８６９】
　このように、大当りラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、

遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０８７０】

図４０－５３は、特図１当り時の大当り１ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図４０－５３に示す電断は、図４０－２０に示すように、１Ｒ後のラウンド間にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断３を想定する。

【０８７１】

図４０－５３に示すように、ラウンド間の演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－４０（ｅ４）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０８７２】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０８７３】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき、図４０－４１（ｅ５）のような２Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。

【０８７４】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０８７５】

図４０－５４は、特図１当り時の大当り２ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図４０－５４に示す電断は、図４０－２０に示すように、２Ｒ中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断４を想定する。

【０８７６】

図４０－５４に示すように、２Ｒ中のＶ確変示唆演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－４１（ｅ７）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０８７７】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０８７８】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づき、

２Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図４０－４２（ｅ１０）のようなＶ予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、ＣＰＵ１０３が大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に加えて大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するように構成すれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）および大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき、図４０－４２（ｅ１０）のようなＶ予告演出を実行するように構成することもできる。

【０８７９】

このように、大当りラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０８８０】

図４０－５５は、特図１当り時の大当り２ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図４０－５５に示す電断は、図４０－２０に示すように、２Ｒ後のラウンド間にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断５を想定する。

【０８８１】

図４０－５５に示すように、２Ｒ後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－４２（ｅ９）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０８８２】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０８８３】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づき、２Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図４０－４２（ｅ１０）のようなＶ予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、ＣＰＵ１０３が大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に加えて大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するように構成すれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）および大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき、図４０－４２（ｅ１０）のようなＶ予告演出を実行するように構成することもできる。

【０８８４】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうこ

とを極力防ぐことができる。

【０８８５】

図４０－５６は、特図１当り時の大当り３ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。図４０－５６に示す電断は、図４０－２１に示すように、３Ｒ後のラウンド間にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断６を想定する。

【０８８６】

図４０－５６に示すように、３Ｒ後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－４３（ｅ１３）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０８８７】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０８８８】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）に基づき、４Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図４０－４４（ｅ１４）のようなＶを狙え演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、ＣＰＵ１０３が大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）に加えて大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するように構成すれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）および大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき、図４０－４４（ｅ１４）のようなＶを狙え演出を実行するように構成することもできる。

【０８８９】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドでＶ大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０８９０】

図４０－５７は、特図１当り時の大当り４ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図４０－５７に示す電断は、図４０－２１に示すように、４Ｒ中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断７を想定する。

【０８９１】

図４０－５７に示すように、４Ｒ中のＶを狙え演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－４４（ｅ１５）の状態）、またはＶ入賞演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－４４（ｅ１６）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０８９２】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像

（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０８９３】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）に基づき、図４０－４５（ｅ１９）のような５Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。

【０８９４】

このように、大当りラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。さらに、４Ｒ中のように、Ｖを狙え演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合と、前述した図４０－５１に示すように大右打ち促進演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合とでは、互いに共通して電断から復帰した後にＶを狙え演出や大右打ち促進演出が実行されない一方で小右打ち促進演出は最低限実行されている。このため、いずれの状況においても共通した態様で、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができる。

【０８９５】

図４０－５８は、特図１当り時の大当り４ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図４０－５８に示す電断は、図４０－２１に示すように、４Ｒ後のラウンド間にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断８を想定する。

【０８９６】

図４０－５８に示すように、４Ｒ後のラウンド間においてＶ入賞演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－４５（ｅ１８）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０８９７】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０８９８】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）に基づき、５Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。

【０８９９】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０９００】
　図４０－５９は、特図１当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図４０－５９に示す電断は、図４０－２１に示すように、５Ｒ中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断９を想定する。
【０９０１】
　図４０－５９に示すように、５Ｒ中のラウンド中演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－４６（ｅ２０）の状態）、または５Ｒ終了後の状態（図４０－４６（ｅ２１）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。
【０９０２】
　ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。
【０９０３】
　その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を受信するまで待機し、大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を受信すると、当該大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）に基づき、図４０－４６（ｆ１）のようなエンディング演出に対応する演出画像を画像表示装置５に表示させる。
【０９０４】
　このように、大当りの最終ラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまうことを極力防ぐことができる。
【０９０５】
　図４０－６０は、特図１当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図４０－６０に示す電断は、図４０－２１に示すように、エンディング演出中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断１０を想定する。
【０９０６】
　図４０－６０に示すように、エンディング演出のうち、大当り遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－４６（ｆ１）の状態）、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－４７（ｆ２）の状態）、のめり込み抑制報知演出に対応する画像と大当り遊技状態における遊技の結果を示す遊技結果画像とが画像表示装置５に表示された状態（図４０－４７（ｆ３）の状態）、および遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置５に表示された状態（図４０－４７（ｆ４）の状態）のいずれかにおいて電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。
【０９０７】
　ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。
【０９０８】
　その後、保留記憶数がある場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド，Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマ

ンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド，Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき、図４０－４８（ｇ１）のような特別図柄の変動に対応する演出画像を画像表示装置５に表示させる。

【０９０９】

一方、保留記憶数がない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から背景指定コマンド（９５系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ００コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、背景指定コマンド（９５系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ００コマンド）に基づき、初期図柄（この例では飾り図柄および小図柄として「１２３」）が停止した状態で画像表示装置５における表示を復帰させる。

【０９１０】

このように、エンディング中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって大当り遊技状態後の確変状態において第２始動入賞口に入賞させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０９１１】

［特徴部０７５Ｆにより得られる主な効果］

以下に、前述した特徴部０７５Ｆの各種の構成により得られる技術的効果を個別に列挙する。

【０９１２】

（１－１）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち示唆演出やＶを狙え演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂの内部に設けられたＶ大入賞口を通過した後のＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４の検出領域）と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第１案内表示（たとえば、図４０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第１案内表示よりも小さい画像表示を用いた第２案内表示（たとえば、図４０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示（たとえば、図４０－４３（ｅ１３）に示すＶを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い（たとえば、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３８（ｃ２６）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）、

その後、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図４０－３８（ｄ１），（ｄ２）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入不可能な状態のうちから前記第３案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し（たとえば、図４０－４３（ｅ１３）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入不可能な状態から遊技媒体が前記特定領域に進入可能な状態となった以降においても前記第２案内表示および前記第３案内表示を継続し（たとえば、図４０－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したときに、前記第３案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図４０－４４（ｅ１６）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第１案内表示および前記第２案内表示を行っている間（たとえば、図４０－３１（ｃ２３）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第２案内表示および前記第３案内表示を行っている間（たとえば、図４０－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第１案内表示および前記第３案内表示が行われずかつ前記第２案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる（たとえば、図４０－５１および図４０－５７に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。

【０９１３】

（１－２）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち示唆演出やＶを狙え演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂの内部に設けられたＶ大入賞口を通過した後のＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４の検出領域）と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第１案内表示（たとえば、図４０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第１案内表示よりも小さい画像表示を用いた第２案内表示（たとえば、図４０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、 前記特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示（たとえば、図４０－４３（ｅ１３）に示すＶを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い（たとえば、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３８（ｃ２６）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する

画像表示）、

その後、最初のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図４０－３８（ｄ１），（ｄ２）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが閉鎖することに連動して、前記第３案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し（たとえば、図４０－４３（ｅ１３）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第２案内表示および前記第３案内表示を継続し（たとえば、図４０－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したことに連動して、前記第３案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図４０－４４（ｅ１６）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第１案内表示および前記第２案内表示を行っている間（たとえば、図４０－３１（ｃ２３）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第２案内表示および前記第３案内表示を行っている間（たとえば、図４０－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第１案内表示および前記第３案内表示が行われずかつ前記第２案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる（たとえば、図４０－５１および図４０－５７に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。

【０９１４】

（１－３）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち示唆演出やＶを狙え演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂの内部に設けられたＶ大入賞口を通過した後のＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４の検出領域）と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第１案内表示（たとえば、図４０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第１案内表示よりも小さい画像表示を用いた第２案内表示（たとえば、図４０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、 前記特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示（たとえば、図４０－４３（ｅ１３）に示すＶを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第１案内

表示および前記第２案内表示を行い（たとえば、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３８（ｃ２６）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）、

その後、１Ｒ開放コマンド（たとえば、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を受信することで、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図４０－３８（ｄ１），（ｄ２）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、３Ｒ終了後コマンド（たとえば、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド））を受信することで、前記第３案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し（たとえば、図４０－４３（ｅ１３）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、４Ｒ開放コマンド（たとえば、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を受信することで、前記第２案内表示および前記第３案内表示を継続し（たとえば、図４０－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、Ｖ通過コマンド（たとえば、確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド））を受信することで、前記第３案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図４０－４４（ｅ１６）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第１案内表示および前記第２案内表示を行っている間（たとえば、図４０－３１（ｃ２３）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第２案内表示および前記第３案内表示を行っている間（たとえば、図４０－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第１案内表示および前記第３案内表示が行われずかつ前記第２案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる（たとえば、図４０－５１および図４０－５７に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。

【０９１５】

具体的には、ファンファーレ演出の実行中においては、大右打ち促進演出および小右打ち促進演出を実行して右打ち促進を強調することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させ、その後は、大右打ち促進演出を終了させる一方で小右打ち促進演出をそのまま継続させることで過度に右打ちすることを遊技者にアピールしないようにすることができる。また、Ｖ大入賞口を狙わせるためのＶを狙え演出については、未だＶ大入賞口が閉鎖している時点から実行するとともに、Ｖ大入賞口が開放した後もそのまま継続することで、Ｖ大入賞口を狙うことの重要性を遊技者にアピールするとともに、Ｖ大入賞口に遊技球を進入させることを確実なものとすることができる。また、Ｖ入賞が発生してＶ大入賞口が閉鎖した後はＶを狙え演出を終了することで、不要な促進報知を遊技者に行うことを防止することができる。さらに、上述した流れの中で、小右打ち促進演出については継続して実行されるため、Ｖ大入賞口が開放する前からＶ入賞が発生した以降においても常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。また、大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰したときと、Ｖを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示されるため、電断が起こったとしてもその後の遊技において引き続き右打ちすることを遊技者に最低限促すことができる。

【０９１６】

（２）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有

利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図４０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と第２案内表示（たとえば、図４０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）が実行されている所定期間中において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い（たとえば、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３８（ｃ２６）に示す大右打ち促進演出に対応する画像表示および小右打ち促進演出に対応する画像表示）、

前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図４０－３９（ｅ１）～図４０－４６（ｅ２１）に示すように大当たりラウンド中に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行わない一方で小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態（たとえば、確変状態，時短状態）において、前記第２案内表示を継続し（たとえば、図４０－４８および図４０－４９に示すように大当り後の確変状態において小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第２案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示（たとえば、フェードアウトおよびフェードインによる切替表示）による影響を受けず（たとえば、図４０－３８（ｄ１）～図４０－３９（ｄ４）に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第２案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示（たとえば、群予告演出による画像表示）による影響を受けない（たとえば、図４０－４９（ｇ５）に示すように群予告演出による画像表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【０９１７】

具体的には、ファンファーレ演出の実行中においては、大右打ち促進演出および小右打ち促進演出を実行して右打ち促進を強調することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させ、その後の大当りラウンド中においては、大右打ち促進演出を終了させる一方で小右打ち促進演出をそのまま継続させることで過度に右打ちすることを遊技者にアピールしないようにすることができる。また、大当り遊技状態が終了した後の確変状態や時短状態においても小右打ち促進演出を継続して実行することで、常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、大当りが発生した後、ファンファーレ演出が実行されてから大当りラウンドに切り替わる際に行われる切替表示（フェードアウトやフェードインなど）によって小右打ち促進演出が影響を受けず、また、大当り遊技状態が終了した後の確変状態や時短状態において行われる群予告演出などによる画像表示によっても小右打ち促進演出が影響を受けないため、常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０９１８】

（３－１）　可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づ

いて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図４０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第２案内表示（たとえば、図４０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第１案内表示として、前記第２案内表示よりも強調する態様で、前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第２案内表示を行い（たとえば、図４０－２４（ｃ１）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行い（図４０－２５～図４０－３３に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記第１案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図４０－２５～図４０－３３に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを２回に亘って行う部分）、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３２（ｃ２４）に示すように１回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力せず（たとえば、図４０－３２（ｃ２６）～図４０－３３（ｃ２９）に示すように２回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）、

前記有利状態の制御が開始された以降において、当該有利状態に対応する音を出力し（たとえば、図４０－３９（ｅ１）に示すように大当りラウンドの開始以降においてスピーカ８Ｌ，８Ｒからラウンド中演出に応じた態様で音を出力する部分）、

前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない（たとえば、図４０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン大当りの場合はスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）。

【０９１９】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプによるランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、１回目の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されるのに対して、最後（本実施の形態においては２回目）の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されないため、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中のＢＧＭに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のＢＧＭを遊技者に聞こえさせることができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図２当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図１当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での音も出力されないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０９２０】

（３－２）　可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図４０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第２案内表示（たとえば、図４０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第１案内表示として、前記第２案内表示よりも強調する態様で、前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第２案内表示を行い（たとえば、図４０－２４（ｃ１）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行い（図４０－２５～図４０－３３に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記第１案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図４０－２５～図４０－３３に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを２回に亘って行う部分）、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３２（ｃ２４）に示すように１回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力せず（たとえば、図４０－３２（ｃ２６）～図４０－３３（ｃ２９）に示すように２回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）、

前記有利状態の制御が開始された以降において、当該有利状態に対応する音を出力し（たとえば、図４０－３９（ｅ１）に示すように大当りラウンドの開始以降においてスピーカ８Ｌ，８Ｒからラウンド中演出に応じた態様で音を出力する部分）、

前記案内手段は、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記案内発光を行わない（たとえば、図４０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン大当りの場合は枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

【０９２１】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプによるランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、１回目の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されるのに対して、最後（本実施の形態においては２回目）の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されないため、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中のＢＧＭに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のＢＧＭを遊技者に聞こえさせることができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図２当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図１当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での枠ランプの点灯も行われないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０９２２】

（４－１）　可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通

る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図４０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第２案内表示（たとえば、図４０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第１案内表示として、前記第２案内表示よりも強調する態様で、前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第２案内表示を行い（たとえば、図４０－２４（ｃ１）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行い（図４０－２５～図４０－３３に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記発光手段を消灯させた後に前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行い（たとえば、図４０－２５～図４０－３３に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを行う部分）、

前記音出力手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３２（ｃ２４）に示すように１回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない（たとえば、図４０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン大当りの場合はスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）。

【０９２３】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプが一旦消灯した後にランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図２当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図１当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それ

に連動する右打ち促進演出に応じた態様での音も出力されないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０９２４】

（４－２）　可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図４０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第２案内表示（たとえば、図４０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第１案内表示として、前記第２案内表示よりも強調する態様で、前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第２案内表示を行い（たとえば、図４０－２４（ｃ１）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行い（図４０－２５～図４０－３３に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、

前記発光手段を消灯させた後に前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行い（たとえば、図４０－２５～図４０－３３に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを行う部分）、

その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記案内発光を行わない（たとえば、図４０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン大当りの場合は枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

【０９２５】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間にお

いては、枠ランプが一旦消灯した後にランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図２当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図１当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での枠ランプの点灯も行われないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０９２６】

（５）　前記第２案内表示は、前記開始演出の一部である前記有利状態の名称表示よりも、強調される態様で表示される。

【０９２７】

具体的には、図４０－２５～図４０－３３に示す大右打ち促進演出における画像表示は、図４０－２４（ｃ２）に示すファンファーレ演出における名称画像の表示よりも、文字画像が大きく、かつ段階的に１文字ずつ現れ、しかも実行時間が長く、強調された態様で表示される。これにより、右打ちすることを遊技者に強調することができる。

【０９２８】

（６）　前記案内手段は、前記第１案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、途中の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力せず、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力しない。

【０９２９】

具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、１回目の右打ち促進に連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力されるが、２回目以降の右打ち促進についてはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が３回に亘って実行される場合、スピーカ８Ｌ，８Ｒは、右打ち促進演出用の音データに基づき１回目の右打ち促進に連動して音を出力するとともに２回目以降の右打ち促進に連動して音を出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、１回目の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中のＢＧＭに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のＢＧＭを遊技者に聞こえさせることができる。

【０９３０】

（７）　前記案内手段は、前記第１案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、途中の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力しない。

【０９３１】
　具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、１回目の右打ち促進に連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力され、さらにその後の右打ち促進についても連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力されるが、最後の右打ち促進についてはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が３回に亘って実行される場合、スピーカ８Ｌ，８Ｒは、右打ち促進演出用の音データに基づき１回目および２回目の各々の右打ち促進に連動して音を出力するとともに３回目の右打ち促進に連動して音を出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、１回目および２回目の各々の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。なお、音データには、１回分の右打ち促進に連動する音データしか含まれず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回分の右打ち促進に連動する音データを２ループ実行するものであってもよい。あるいは、音データには、２回分の右打ち促進に連動する音データが含まれ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２回分の右打ち促進に連動する音データを１回実行するものであってもよい。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中のＢＧＭに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のＢＧＭを遊技者に聞こえさせることができる。
【０９３２】
　（８）　前記発光手段は、複数のランプによって構成され、当該複数のランプの全てを消灯させた後に前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行う（たとえば、図４０－２５（ｃ３）に示すように枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させる部分）。
【０９３３】
　具体的には、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。
【０９３４】
　（９）　前記発光手段は、点灯データテーブルによって規定されたデータに基づき前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行うものであり、
　前記点灯データテーブルは、前記案内発光の実行時間を規定する親テーブル（たとえば、図４０－３４に示す親テーブル）と、前記発光手段が参照するデータが規定された孫テーブルを示す子テーブル（たとえば、図４０－３５に示す子テーブル）と、当該孫テーブル（たとえば、図４０－３６，図４０－３７に示す子テーブル）とを含む。
【０９３５】
　具体的には、枠ランプを含む遊技効果ランプ９は、親テーブルを参照することで大右打ち促進演出の実行時間を特定し、子テーブルを参照することで点灯データが規定された孫テーブルを特定し、孫テーブルを参照することで点灯／点滅／消灯を行う。これにより、遊技効果ランプ９は、適切な点灯態様で効率よく点灯することができる。
【０９３６】
　（１０）　前記発光手段のうち、前記案内発光を行わない発光手段に対応する前記孫テーブルについては、前記子テーブルに規定されない。
【０９３７】
　具体的には、図４０－３５に示すように、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、および盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅは、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。これにより、ＲＯＭ１２１において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。
【０９３８】
　（１１）　前記案内手段は、遊技者が遊技媒体を発射させる方向に向けて順番に前記発光手段の発光箇所を移動させることで、前記案内発光を行う（たとえば、図４０－２５～図４０－３３に示すように遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ラン

プを順番に点灯させる部分）。

【０９３９】

具体的には、図４０－２５～図４０－３３に示すように、遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させることで、大右打ち促進演出を実行することで、遊技者に対して右打ちすることを分かり易く促すことができる。

【０９４０】

（１２）　前記案内手段は、前記発光手段の発光色を変化させながら、前記案内発光を行う（たとえば、枠ランプを七色に点灯させる部分）。

【０９４１】

具体的には、枠ランプは、七色に点灯しながら大右打ち促進演出を実行するため、遊技者に対して右打ちすることをより効果的に促すことができる。

【０９４２】

（１３）　前記第２案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示として、フェードインおよびフェードアウトによる切替表示による影響を受けない（たとえば、図４０－３８（ｄ１）～図４０－３９（ｄ４）に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【０９４３】

具体的には、図４０－３８（ｄ１）～図４０－３９（ｄ４）に示すように、小右打ち促進演出は、ファンファーレ演出から大当りラウンドに切り替わる際のフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく継続される。これにより、背景画像の切替表示によってファンファーレ演出から大当りラウンドに切り替わったとしても、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【０９４４】

（１４）　前記第２案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示として、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する予告演出における表示による影響を受けない（たとえば、図４０－４９（ｇ５）に示すように群予告演出による画像表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【０９４５】

具体的には、図４０－４９（ｇ５）に示すように、小右打ち促進演出は、大当り有利状態が終了した後の確変状態において、大当りが発生することを示唆する予告演出における表示に影響されることなく継続される。これにより、予告演出が実行されることで飾り図柄の視認性が困難になったとしても、小右打ち促進演出における矢印画像および文字画像は視認性が阻害されることなく表示され続けるため、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【０９４６】

（１５）　前記特別状態において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しないとともに、前記案内発光も行わない（たとえば、図４０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン当りの場合はスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力せず、かつ枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

【０９４７】

具体的には、図４０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン当りの場合は、初当り時のようにスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしない。これにより、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。

【０９４８】

［特徴部０７５Ｆの変形例］

上述した特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１の変形例について説明する。

【０９４９】
（大右打ち促進演出の実行前の消灯について）
本実施の形態においては、図４０－２５（ｃ３）に示すように、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるものであったが、全てのランプを消灯するものに限らず一部のランプについては点灯していてもよい。たとえば、大右打ち促進演出において最初に点灯するランプ（この例では、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプ）については点灯していてもよい。このようにすれば、その後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるときの繋がりをよく見せることができる。
【０９５０】
（大当りラウンド中の切替表示について）
本実施の形態においては、図４０－３８（ｄ１）～図４０－３９（ｄ４）に示すように、大当りラウンド中の切替表示として、ファンファーレ演出から大当りラウンドへ切り替わる際に、フェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示を実行することを例示したが、これに限らない。たとえば、大当りラウンド中の切替表示としては、ファンファーレ演出と大当りラウンドとの間に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブラックアウトなどの演出効果を用いてもよい。
【０９５１】
また、大当りラウンド中の切替表示としては、ＢＧＭ（楽曲）を選択させるためのＢＧＭ選択画面を表示し、当該ＢＧＭ選択画面によって選択されたＢＧＭに対応する背景画像に切り替わるものであったもよい。
【０９５２】
また、大当りラウンド中の切替表示としては、演出モードを選択させるためのモード選択画面を表示し、当該モード選択画面によって選択されたモードに対応する背景画像に切り替わるものであったもよい。
【０９５３】
いずれにおいても、大当りラウンド中に特殊な切替表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。
【０９５４】
（大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示について）
本実施の形態においては、図４０－４９（ｇ５）に示すように、大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示として、群予告演出による画像表示を例示したが、これに限らない。たとえば、大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示としては、リーチ演出中に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブラックアウトの演出効果を用いてもよいし、複数回の飾り図柄の変動および仮停止を繰り返す擬似連予告の演出効果を用いてもよいし、遊技領域の前面側に設けられた導光板を点灯や点滅させることで飾り図柄の視認性を困難にさせる演出効果を用いてもよい。いずれにおいても、大当り遊技球状態後の確変状態おいて特殊な演出表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。
【０９５５】
（Ｖを狙え演出について）
本実施の形態においては、特定領域として、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂの内部に設けられたＶ大入賞口を通過した後のＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４の検出領域を例示するとともに、Ｖを狙え演出として、図４０－４３（ｅ１３）に示すようにＶ大入賞口を指す画像を表示するものであった。しかし、これに限らず、特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示であるＶを狙え演出における画像表示は、Ｖ大入賞口そのものを指すものに限らず、Ｖ大入賞口付近を指すものであってもよいし、Ｖ大入賞口に至るまでの経路、たとえばＶ大入賞口の上流側に位置するＶ大入賞口を開閉させる蓋部分を指すものであってもよい。
【０９５６】

（大右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３１（ｃ２３）に示すように、先に矢印の図形画像が現れ、その後、「右打ちだ！！」の文字画像が現れるものであったが、これに限らない。たとえば、先に「右打ちだ！！」の文字画像が現れ、その後、矢印の図形画像が現れるものであってもよい。また、第１案内表示の一例である大右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像および文字画像で構成されるのに対して、第２案内表示の一例である小右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像のみ、あるいは文字画像のみで構成されてもよい。

【０９５７】

（有利状態について）

本実施の形態においては、「有利状態」の期間として、図４０－２４（ｃ１）～図４０－４７（ｆ４）に示す期間（図４０－２０のｔ３～図４０－２１のｔ１６までの期間）を例示したが、これに限らない。たとえば、「有利状態」の期間としては、ファンファーレ演出期間を除く期間、すなわち、図４０－３９（ｄ３）～図４０－４７（ｆ４）に示す期間（図４０－２０のｔ４～図４０－２１のｔ１６までの期間）であってもよい。また、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出は、大当りが発生する図柄が確定する期間（図柄確定期間）に実行されてもよい。

【０９５８】

（初当りの場合の右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、特図１当りでの大当りの場合、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしていたが、これに限らない。たとえば、特図１当りでの大当りの種別に応じて、スピーカ８Ｌ，８Ｒおよび枠ランプの大右打ち促進演出の態様を異ならせてもよい。たとえば、特図１当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにし、特図１当りでの大当りが確変大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図１当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。

【０９５９】

（特図２当りでの連チャン当りの場合の右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、図４０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン当りの場合、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしないが、これに限らない。たとえば、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方でスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないものであってもよい。

【０９６０】

また、特図２当りでの連チャン当りの種別に応じて、スピーカ８Ｌ，８Ｒおよび枠ランプの大右打ち促進演出の態様を異ならせてもよい。たとえば、特図１当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにし、特図２当りでの連チャン当りが確変大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図２当りでの連チャン当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。特図２当りでの連チャン当りが確変大当りである場合、特図１当りでの初当り時とは異なり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた特別な態様（たとえば、金色や七色など）で点灯してもよいし、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた特別な態様で音を出力してもよい。また、画像表示装置５

の画面上においても、特図１当りでの初当り時とは異なる特別な態様（たとえば、特別なキャラクタが出現するなど）で大右打ち促進演出が実行されてもよい。

【０９６１】

（第３案内表示について）

本実施の形態においては、特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示として、確変大当りにおける大当りラウンド中に、Ｖ大入賞口を指す画像を例示したが、これに限らない。たとえば、第３案内表示として、大当り遊技状態が終了した後の確変状態において、第２始動入賞口を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示すること、あるいは、可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示することなどを適用してもよい。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出が終了した後、ＣＰＵ１０３から、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を受信したことに基づき、第２始動入賞口や可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）を指す矢印画像とともに「狙え！」の文字画像を画像表示装置５に表示してもよい。このような画像表示が行われたとしても、小右打ち促進演出における図形および文字画像は継続して表示し続ければよい。

【０９６２】

（ハズレ図柄の表示による時短状態の制御について）

上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置７や特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置７や特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【０９６３】

なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【０９６４】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【０９６５】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組合せと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、さらに抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【０９６６】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第１特図と第２特図とで異なる確率としてもよい。

【０９６７】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞時でよい。

【０９６８】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用

いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置７内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【０９６９】

なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【０９７０】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【０９７１】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【０９７２】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態ごとに応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【０９７３】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図１と特図２で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【０９７４】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【０９７５】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数０回」の抽選結果を含めることができる。

【０９７６】

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、あるいは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【０９７７】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【０９７８】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【０９７９】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作

させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【０９８０】

また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ＳＴ機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【０９８１】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【０９８２】

特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１においては、遊技状態が時短状態に制御されるためには必ず大当り遊技状態を経由するものであったので、時短状態において右打ちすることを遊技者に促すための大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を、大当りが発生したときに実行するファンファーレ演出中において行うことができた。しかし、上述したようなハズレ図柄を時短図柄とした場合、大当り遊技状態を経由せずとも遊技状態が時短状態に制御されるため、ハズレ図柄の表示を契機として時短状態に制御される場合、ハズレ図柄が表示されてから時短状態に制御されるまでの間において大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行するための時間を確保しなければならない。そこで、以下に示すような手法で大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行すればよい。

【０９８３】

たとえば、時短図柄ではないハズレ図柄の変動が停止するまでの図柄確定時間を０．５秒間とした場合に、時短図柄であるハズレ図柄が停止するまでの図柄確定時間をそれよりも長い３０秒間とし、その間に時短状態の制御の開始を報知する時短ファンファーレ演出を実行してもよい。なお、ＣＰＵ１０３は、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）において、ハズレ指定のコマンドとして、時短が付与されない通常のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドとは別に、時短が付与される時短用のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを用意し、時短図柄のハズレ変動であるか否かに応じて両者のコマンドを使い分けて演出制御用ＣＰＵ１２０に演出制御コマンドを送信すればよい。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを受信すれば図柄確定時間を０．５秒間とし、時短用のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを受信すれば図柄確定時間を３０秒間とすればよい。

【０９８４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定時間の３０秒間において、時短状態の名称を示す名称画像（たとえば、「時短ＲＵＳＨ」）を画像表示装置５に表示するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから時短状態の制御に対応する態様で音を出力し、遊技効果ランプ９を時短状態の制御に対応する態様で点灯させる。このような時短ファンファーレ演出の一部の演出は、図４０－２４（ｃ２）に示すようなファンファーレ演出の一部の演出に対応させることができる。

【０９８５】

そして、図４０－２４（ｃ１）に示す例と同様に、この時短ファンファーレ演出による名称画像（「時短ＲＵＳＨ」）が表示される前から、時短状態となることを祝福する画像（たとえば、「おめでとー！！」の文字画像）を画像表示装置５に表示したり、時短状態となったことを祝福する音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力したり、時短状態となったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様を変化させたりしてもよい。また、小右打ち促進演出として、図形（右方向を示す矢印）および文字（「右打ち」の文字）からなる画像を画像表示装置５の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出を実行し、右打ちを促す音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力したり、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５の点灯態様を右打ちを促す態様（点灯）に変化したり

してもよい。なお、画像表示装置５の右上に表示された小右打ち促進演出における画像と、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５による点灯とは、同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了する。すなわち、両者は、同じ期間に亘って右打ちをすることを遊技者に促すようになっている。

【０９８６】

その後、図４０－２４（ｃ２）に示す例と同様に、時短ファンファーレ演出による名称画像（「時短ＲＵＳＨ」）が表示される間も引き続き小右打ち促進演出を実行し、その後、図４０－２５（ｃ３）に示す例と同様に一旦遊技効果ランプ９を消灯させた後に、図４０－２５（ｃ４）～図４０－３８（ｃ２６）に示す例と同様に時短ファンファーレ演出中において大右打ち促進演出を実行してもよい。この間、小右打ち促進演出は実行され続ける。そして、大右打ち促進演出を実行した後、図４０－４８～図４０－５０に示す例と同様に遊技状態を時短状態に制御し、小右打ち促進演出を継続させてもよい。

【０９８７】

このように、ハズレ図柄を契機として時短状態に制御される場合であっても、時短図柄でないハズレ図柄における図柄確定時間よりも多くの図柄確定時間を確保することで、当該図柄確定時間において大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行することができる。

【０９８８】

なお、ハズレ図柄を契機として時短状態に制御される場合において、上述したように図柄確定時間を利用して大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行するものに限らず、時短付与のハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）を行うためのハズレに対応する保留記憶があれば、当該次の遊技（変動）において、時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。具体的には、ハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）がハズレ変動の場合、リーチ演出や予告演出などの当りを期待させるような演出を実行することなく、代わりに時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。但し、ハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）が大当りの場合、その後、図４０－２４（ｃ１）に示すようなファンファーレ演出が実行されるため、時短ファンファーレ演出を実行しない。

【０９８９】

一方、時短付与のハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）を行うための保留記憶がなければ、図柄が変動していない状態で時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。但し、この場合、客待ちデモンストレーション演出が実行されて時短ファンファーレ演出が阻害されないようにするために、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ系コマンド）を送信しないようにする。あるいは、ＣＰＵ１０３から客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ系コマンド）を受信したとしても、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモンストレーション演出を実行することなく、時短ファンファーレ演出を実行してもよい。

【０９９０】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【０９９１】

今回開示された実施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。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の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。

【符号の説明】

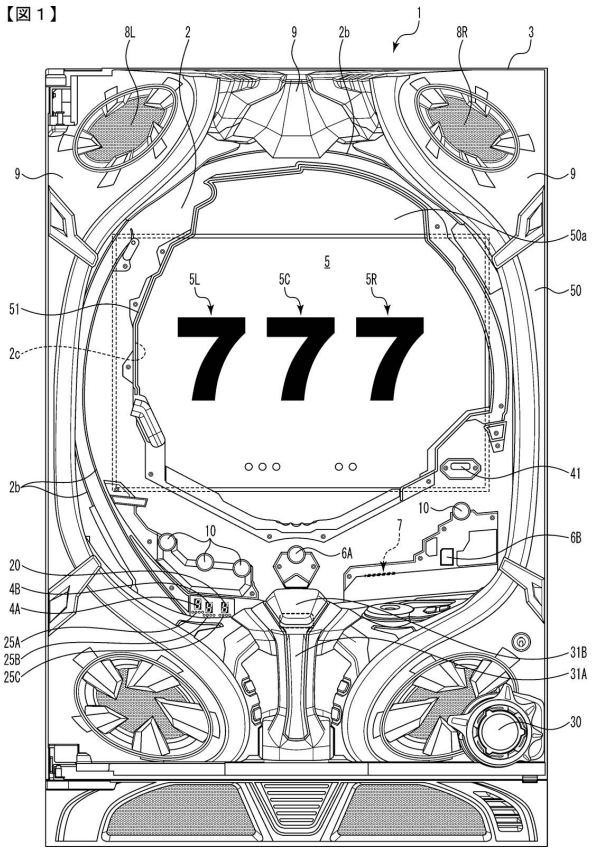
【０９９２】

１　パチンコ遊技機

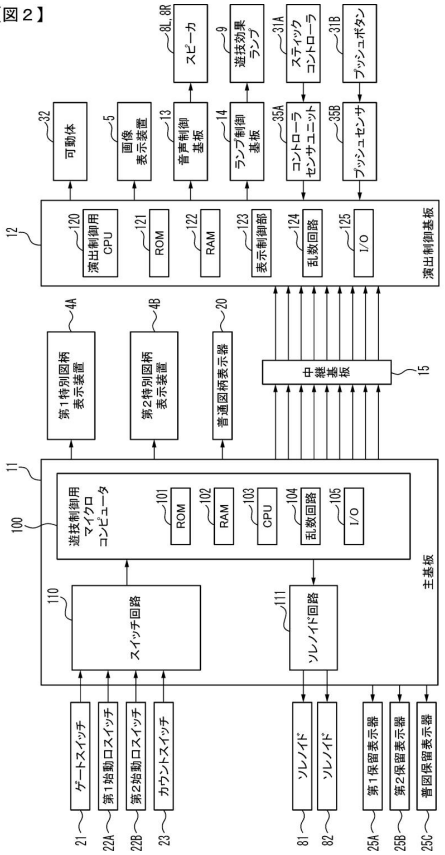
２　遊技盤
３　遊技機用枠
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
５Ｃ，５Ｌ，５Ｒ　飾り図柄表示エリア
６Ａ　入賞球装置
６Ｂ　可変入賞球装置
７　特別可変入賞球装置
８Ｌ，８Ｒ　スピーカ
９　遊技効果ランプ
１０　一般入賞口
１１　主基板
１２　演出制御基板
１３　音声制御基板
１４　ランプ制御基板
１５　中継基板
２１　ゲートスイッチ
２２Ａ　第１始動口スイッチ
２２Ｂ　第２始動口スイッチ
２３　カウントスイッチ
２５Ａ　第１保留表示器
２５Ｂ　第２保留表示器
２５Ｃ　普図保留表示器
３０　打球操作ハンドル
３１Ａ　スティックコントローラ
３１Ｂ　プッシュボタン
３２　可動体
３５Ａ　コントローラセンサユニット
３５Ｂ　プッシュセンサ
４１　通過ゲート
８１，８２　ソレノイド
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１，１２１　ＲＯＭ
１０２，１２２　ＲＡＭ
１０４，１２４　乱数回路
１０６　ＲＴＣ
１１０　スイッチ回路
１１１　出力回路
１２３　表示制御部
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

【図面】

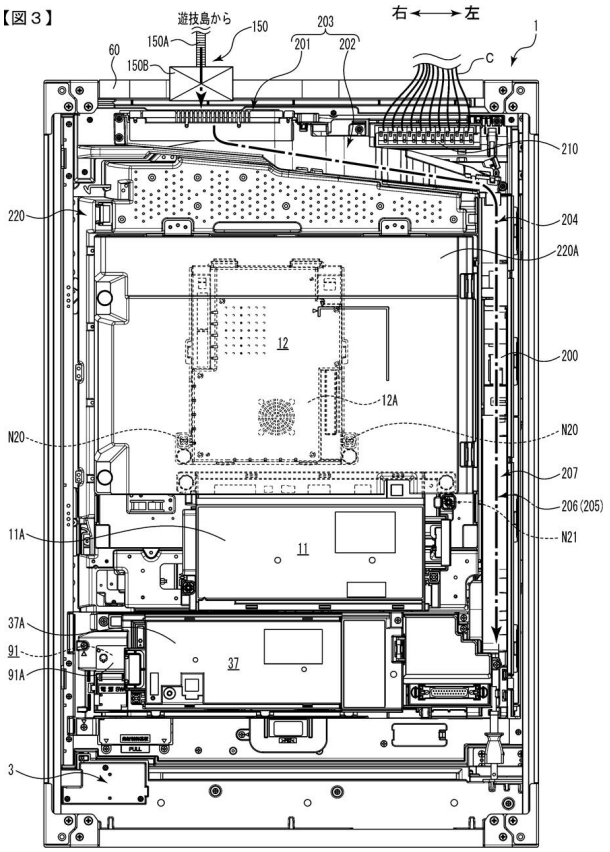
【図１】


【図１】
1
2
2b
3
8L
8R
9
50
50a
51
2c
5
5L
5C
5R
777
41
10
6A
6B
7
20
4B
4A
25A
25B
25C
31B
31A
30

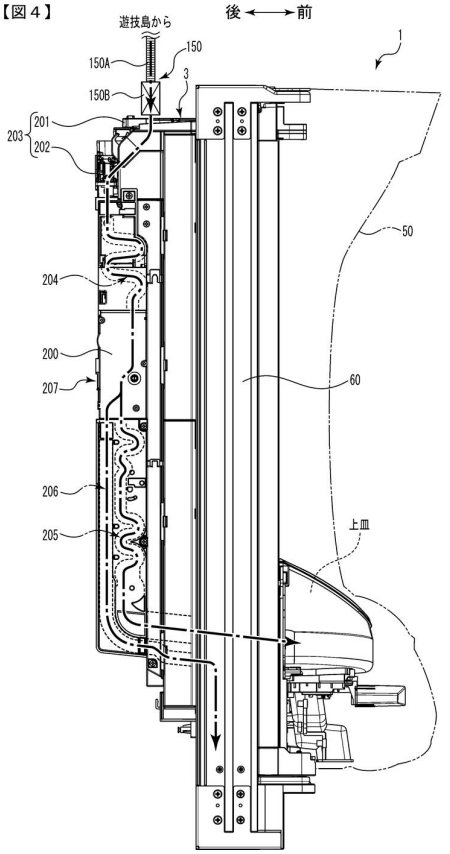
【図２】


【図２】
スピーカ
遊技効果ランプ
スティックコントローラ
プッシュボタン
可動体
画像表示装置
音声制御基板
ランプ制御基板
コントローラセンサユニット
プッシュセンサ
演出制御基板
演出制御用CPU
ROM
RAM
表示制御部
乱数回路
I/O
第1特別図柄表示装置
第2特別図柄表示装置
普通図柄表示器
中継基板
遊技制御用マイクロコンピュータ
ROM
RAM
CPU
乱数回路
I/O
主基板
スイッチ回路
ソレノイド回路
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
ソレノイド
ソレノイド
第1保留表示器
第2保留表示器
普図保留表示器

【図３】

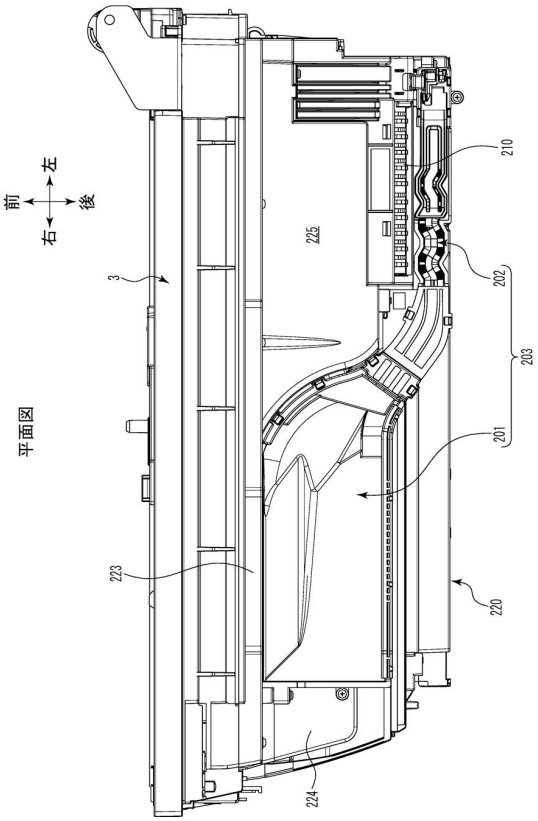

【図３】
遊技島から
150
150A
150B
60
203
201
202
右
左
C
1
210
220
204
220A
12
12A
200
N20
N20
207
206(205)
N21
11A
11
37A
91
91A
37
3

【図４】


【図４】
遊技島から
後
前
150
150A
150B
3
1
201
202
203
50
204
200
207
60
206
205
上皿

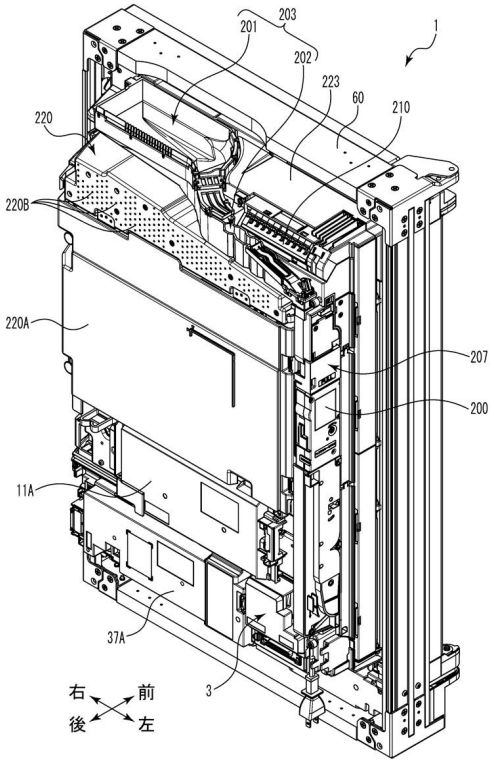
【図５】

【図５】



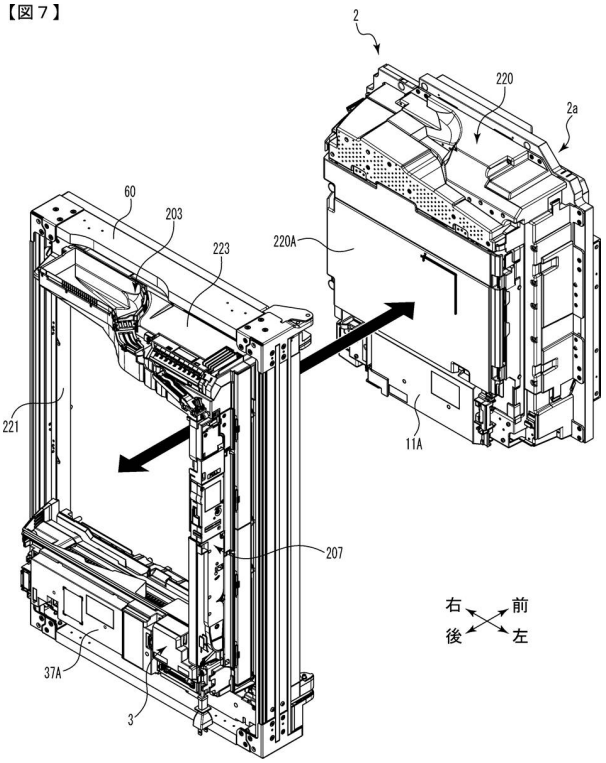
【図６】

【図６】



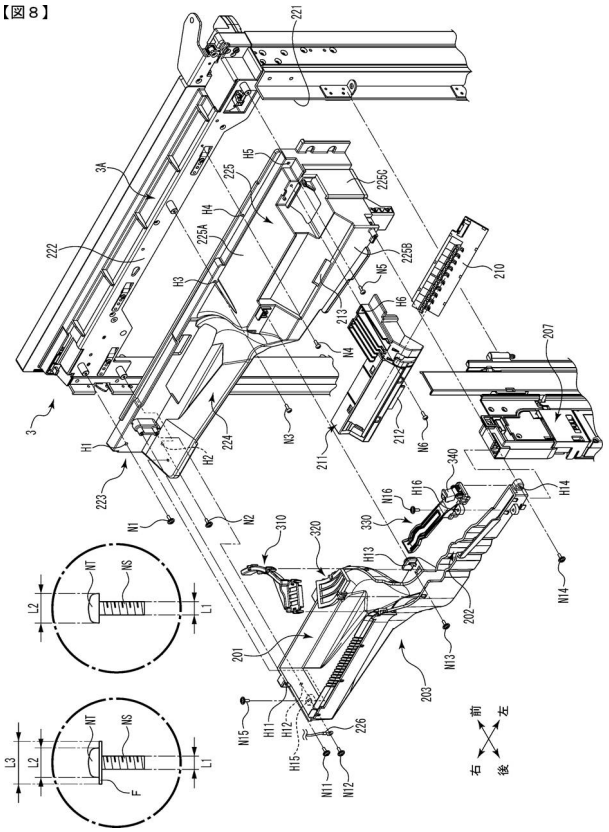
【図７】

【図７】



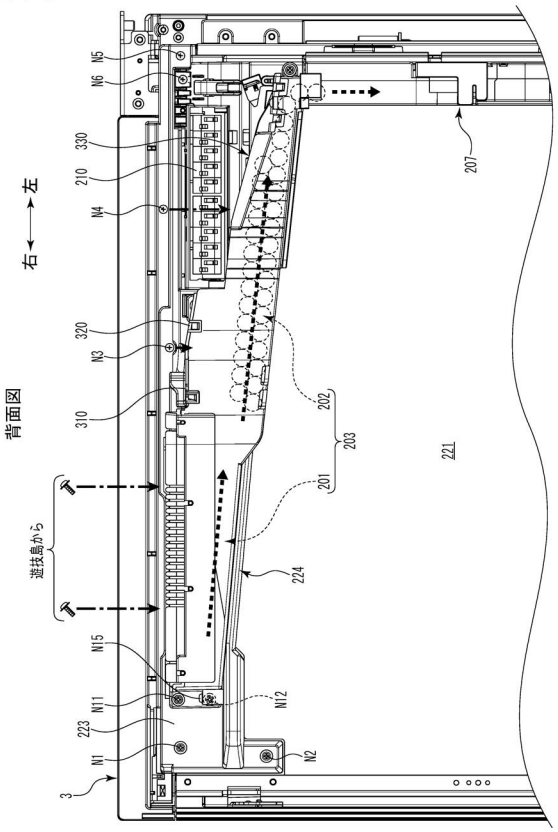
【図８】

【図８】



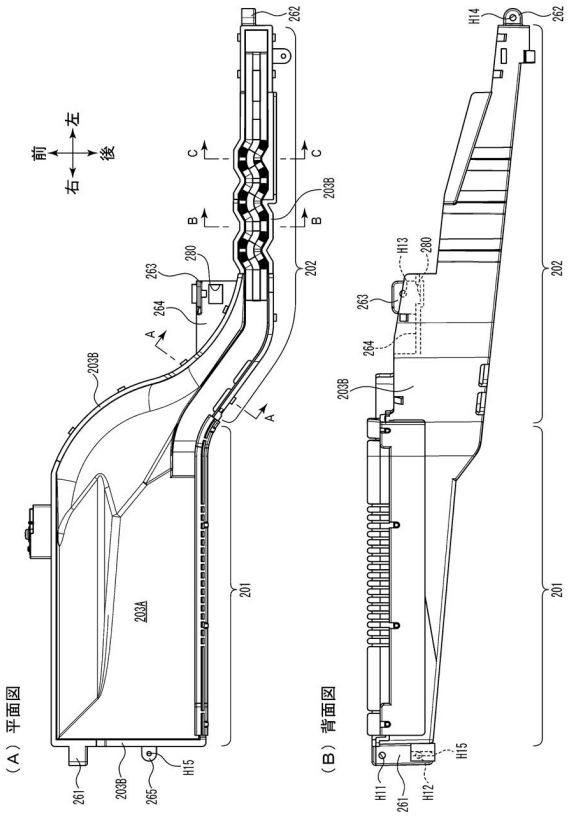
【図９】

【図９】



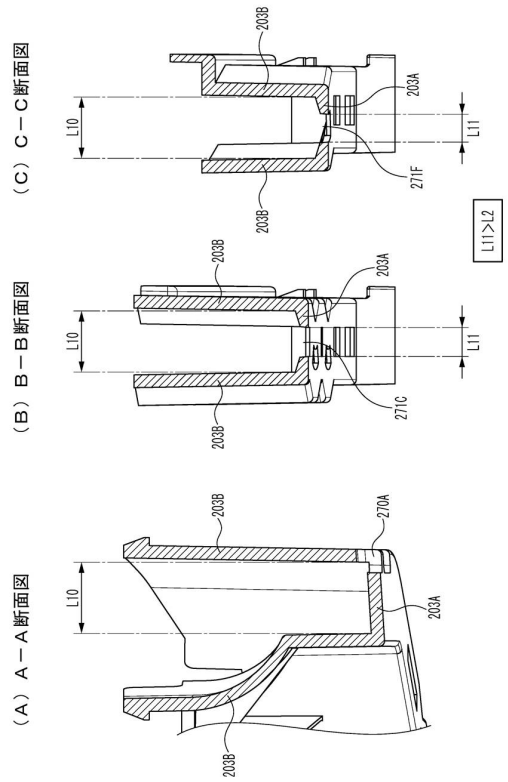
【図１０】

【図１０】



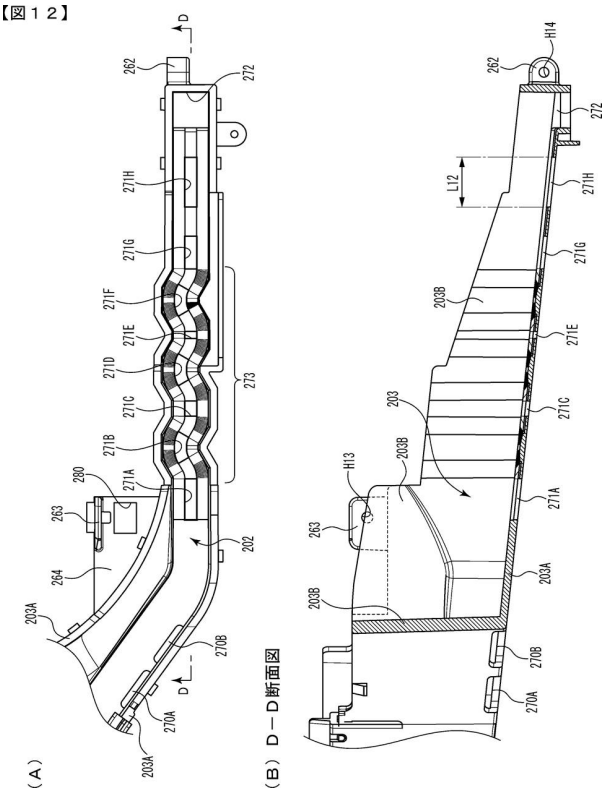
【図１１】

【図１１】

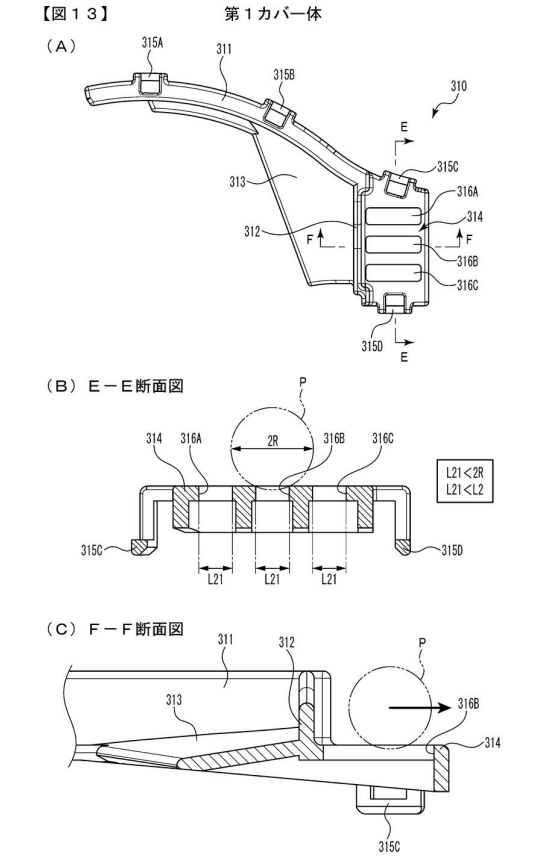


【図１２】

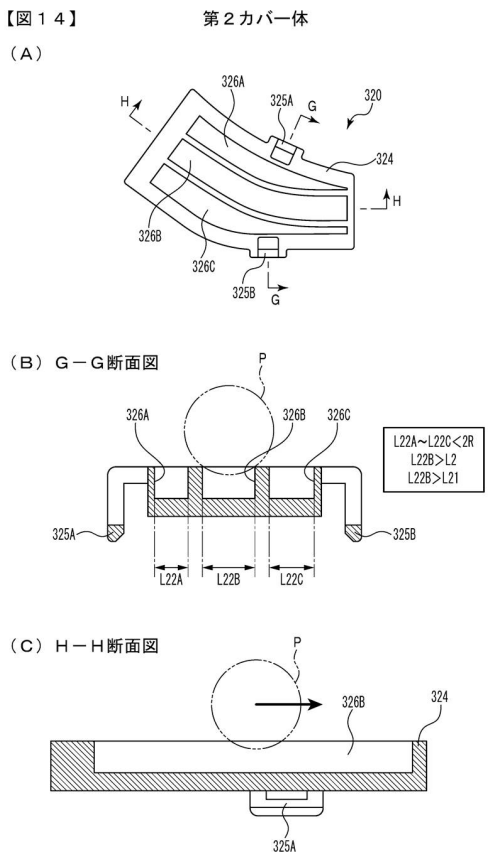
【図１２】



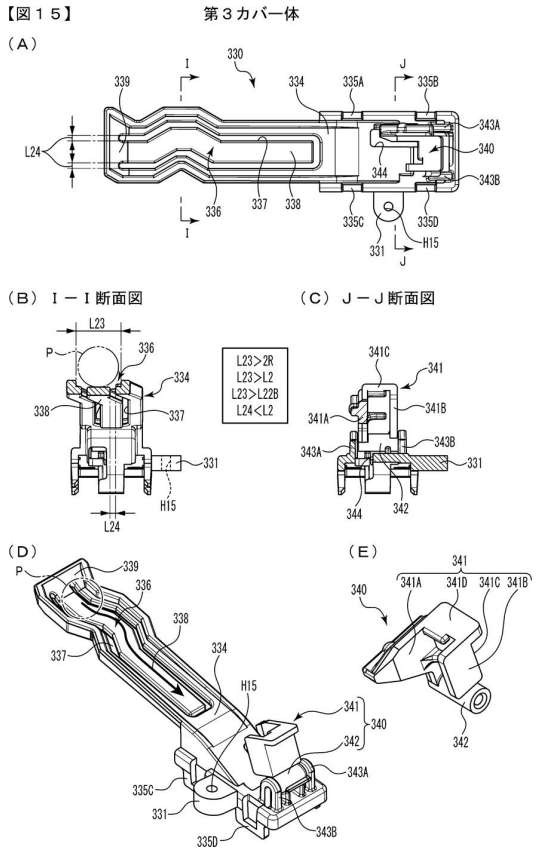
【図１３】



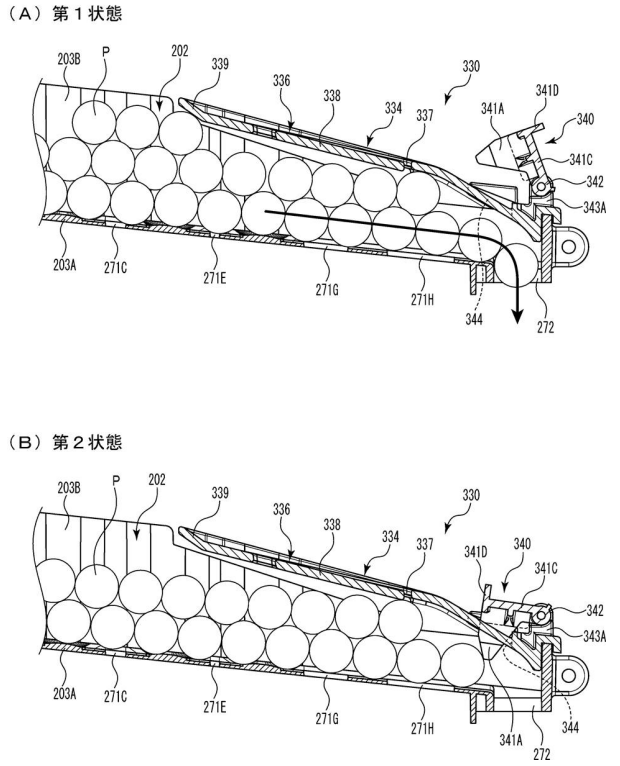
【図１４】



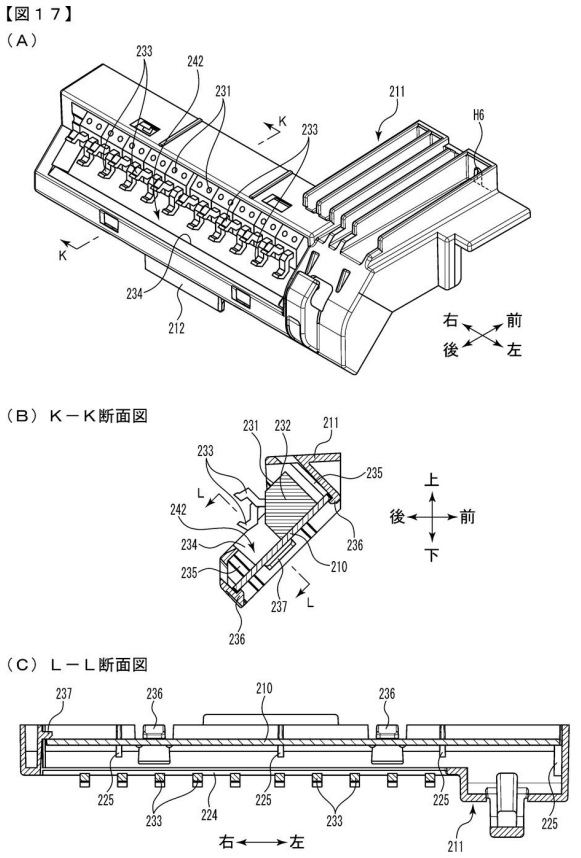
【図１５】



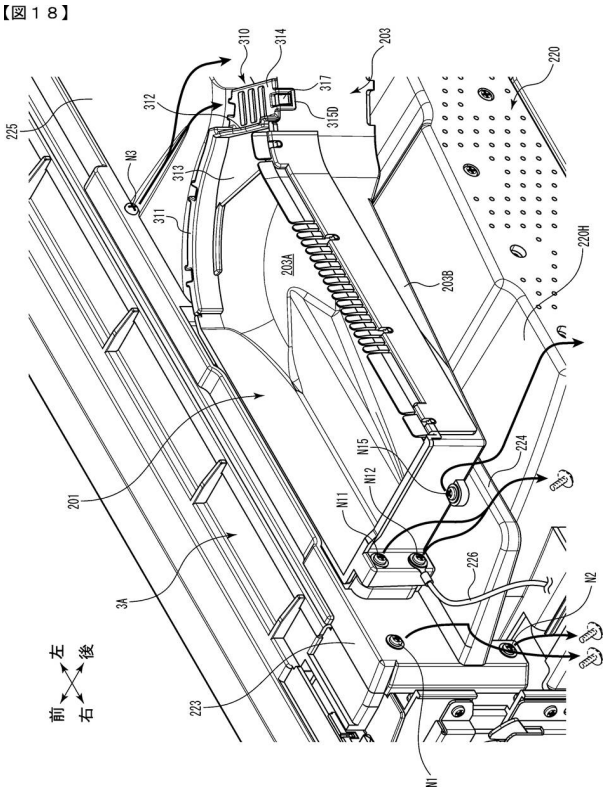
【図１６】



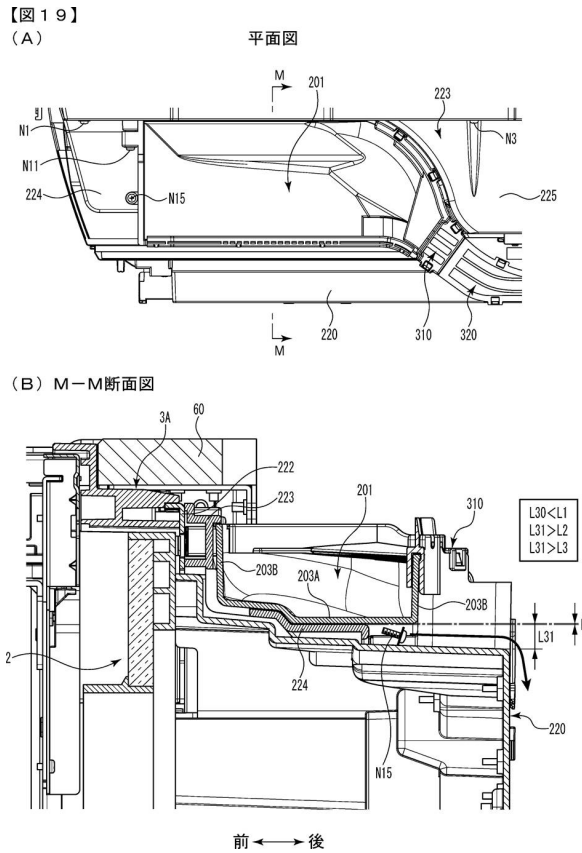
【図１７】



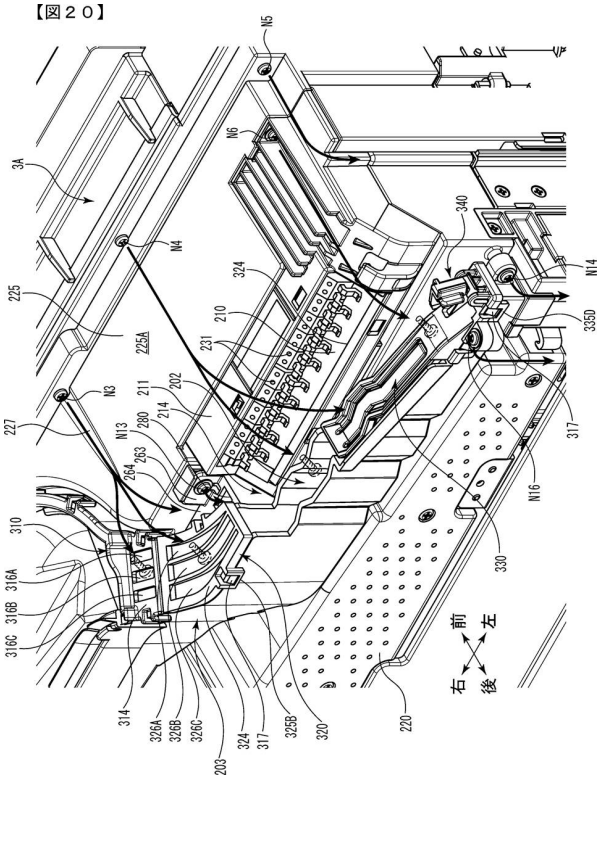
【図１８】



【図１９】

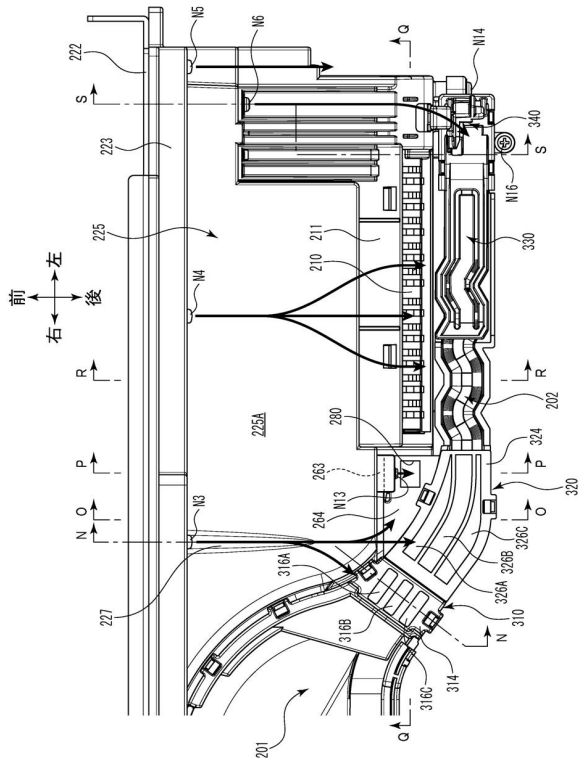


【図２０】



【図２１】

【図２１】



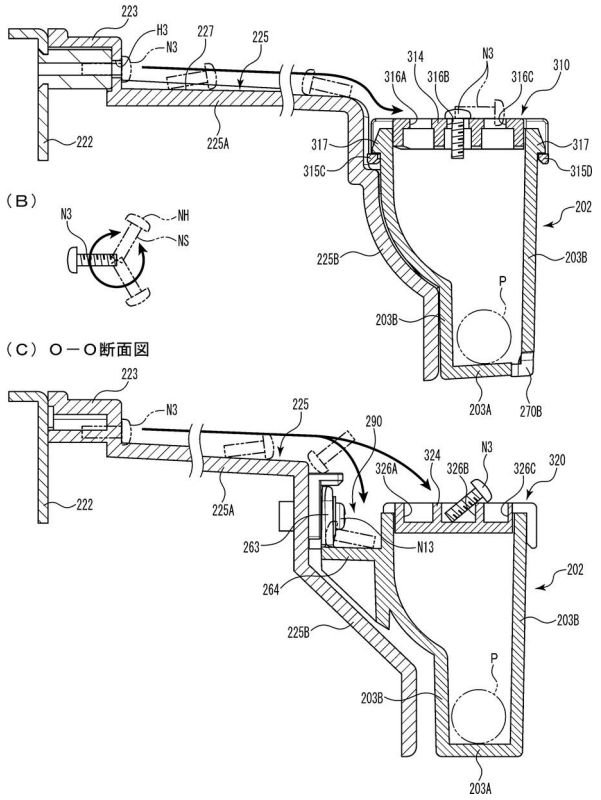
【図２２】

【図２２】

（Ａ）Ｎ－Ｎ断面図

（Ｂ）

（Ｃ）Ｏ－Ｏ断面図

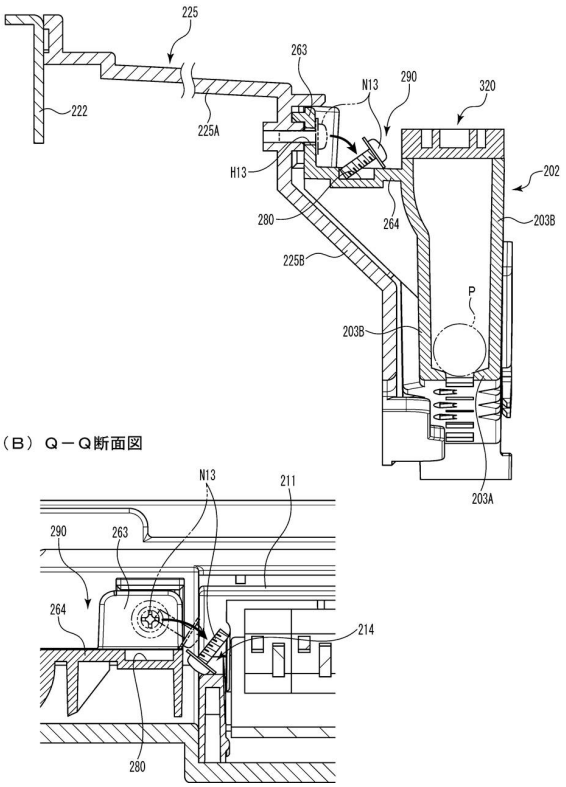


【図２３】

【図２３】

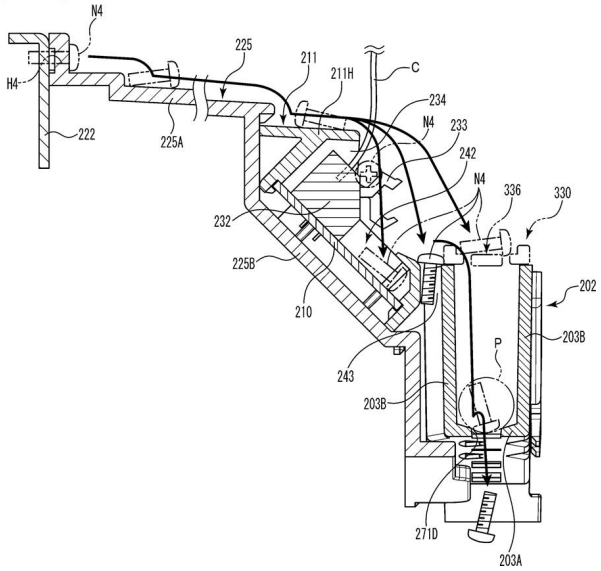
（Ａ）Ｐ－Ｐ断面図

（Ｂ）Ｑ－Ｑ断面図



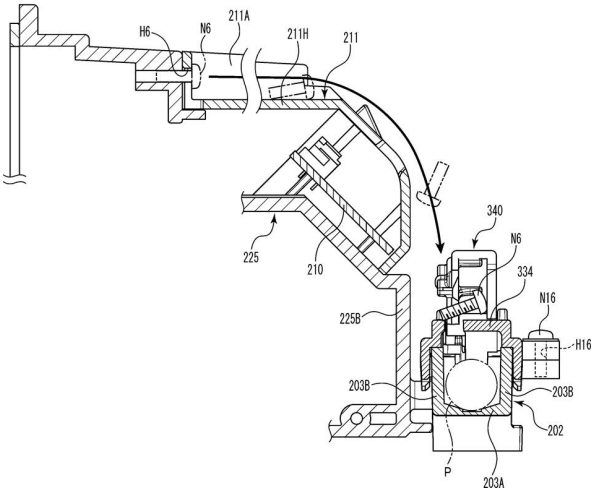
【図２４】

【図２４】　Ｒ－Ｒ断面図



【図２５】

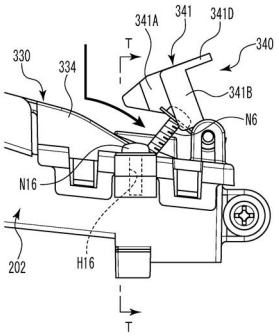
【図２５】 Ｓ－Ｓ断面図



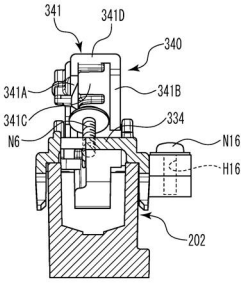
【図２６】

【図２６】

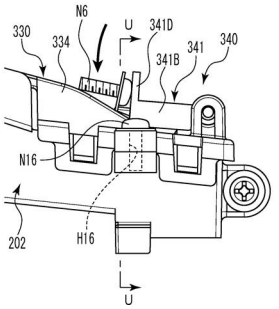
（Ａ）第１状態



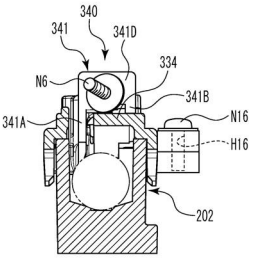
（Ｂ）Ｔ－Ｔ断面図



（Ｃ）第２状態

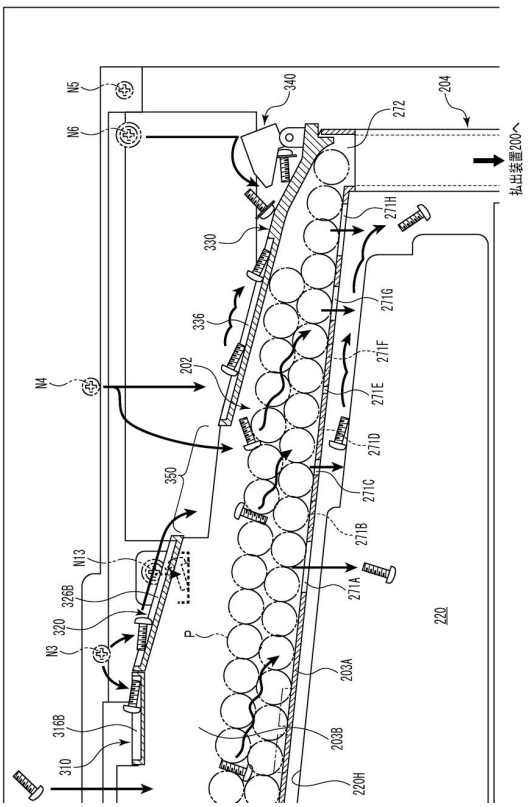


（Ｄ）Ｕ－Ｕ断面図



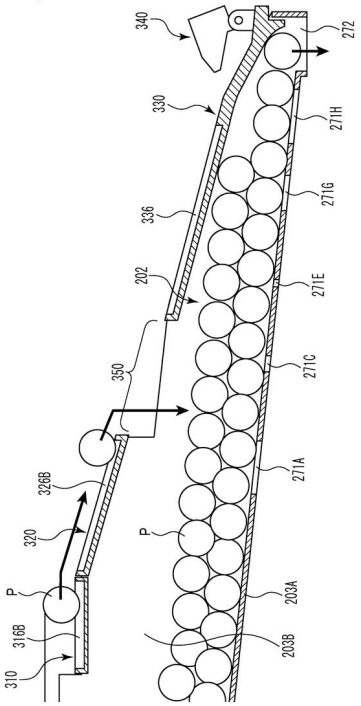
【図２７】

【図２７】



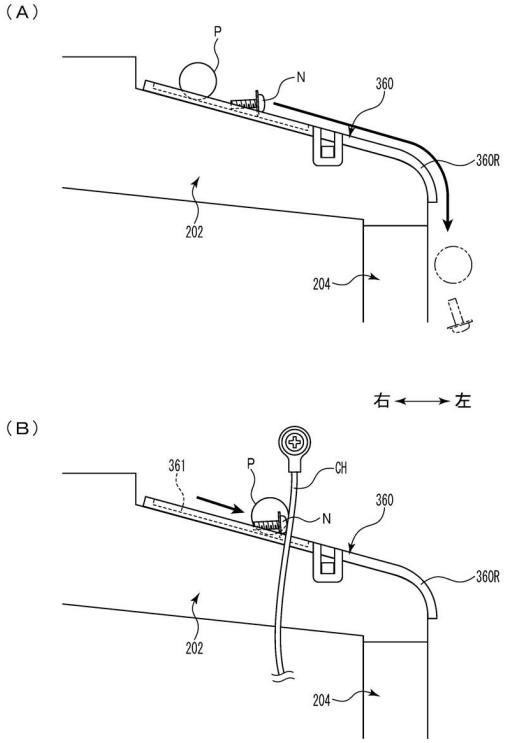
【図２８】

【図２８】



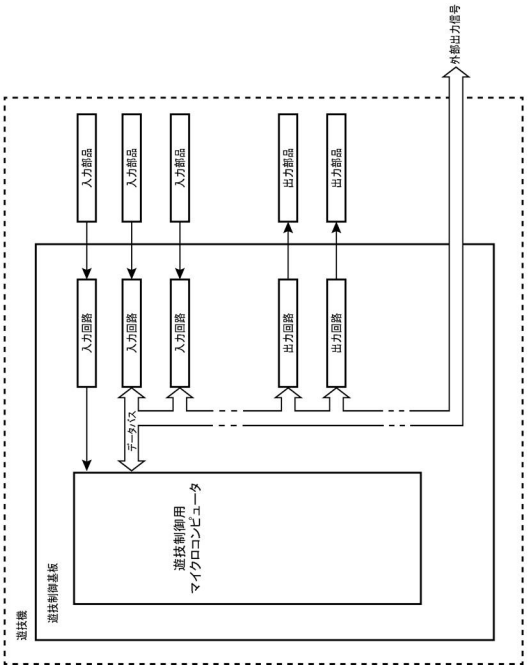
【図２９】

【図２９】 変形例１



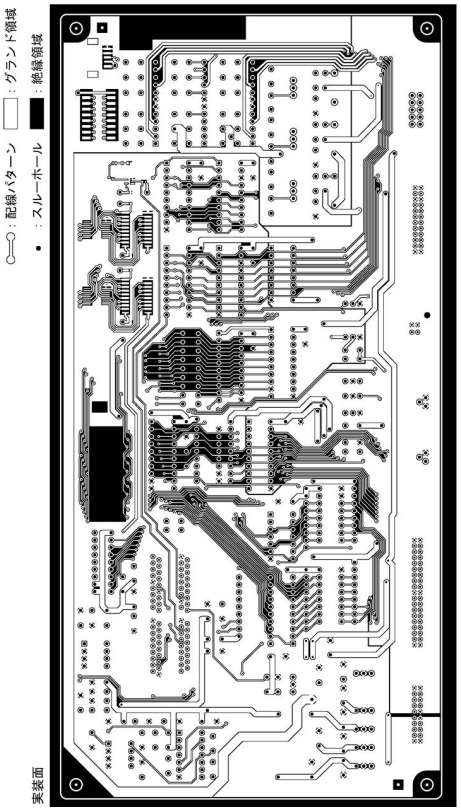
【図３０－１】

【図30－1】 特徴部053SG



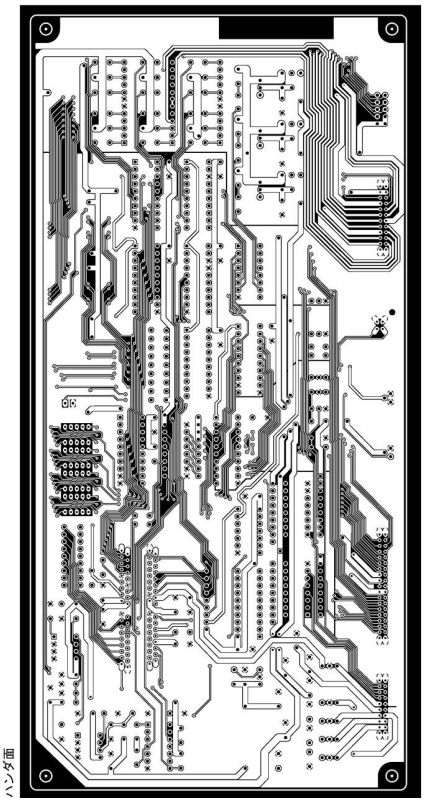
【図３０－２】

【図３０－２】



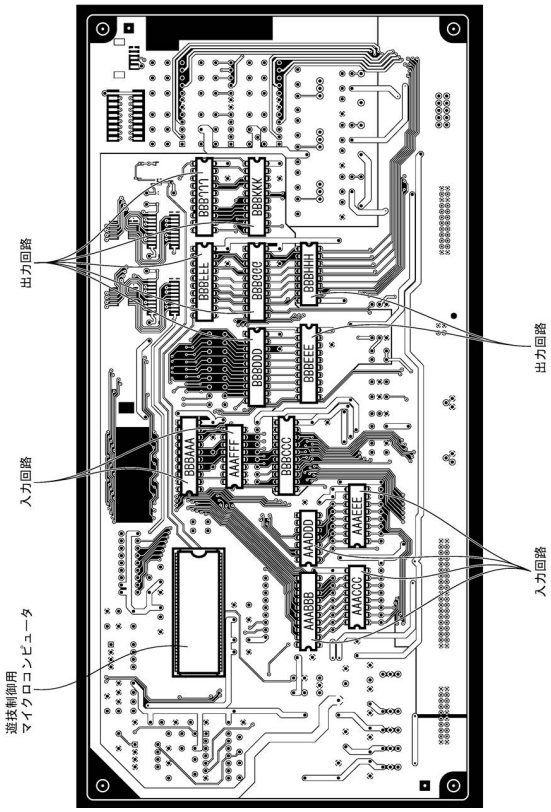
【図３０－３】

【図３０－３】



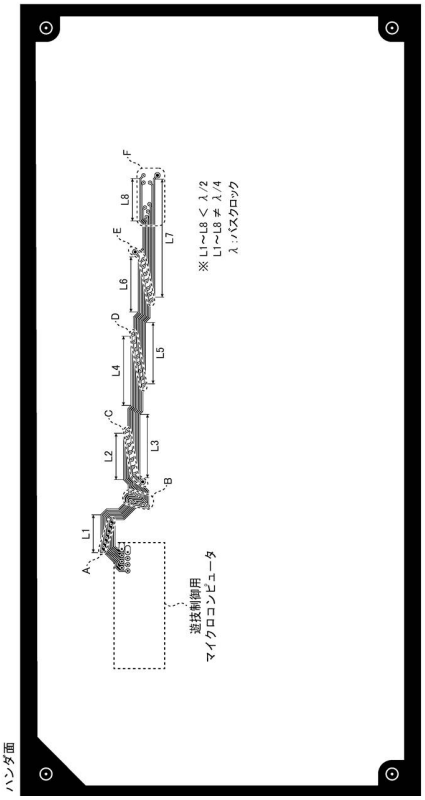
【図３０－４】

【図３０－４】



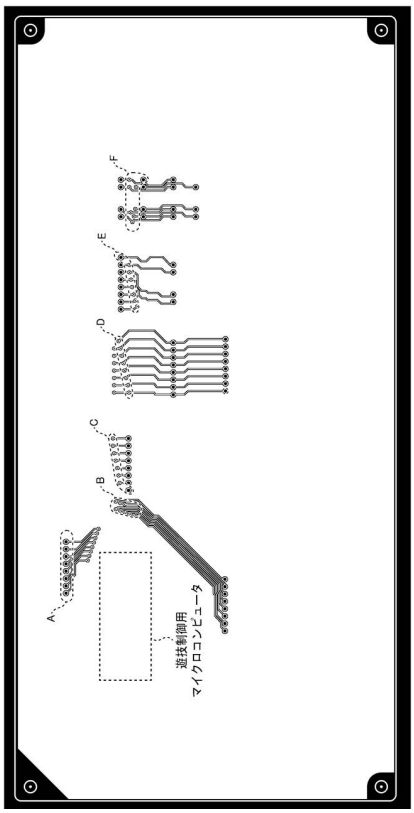
【図３０－５】

【図３０－５】



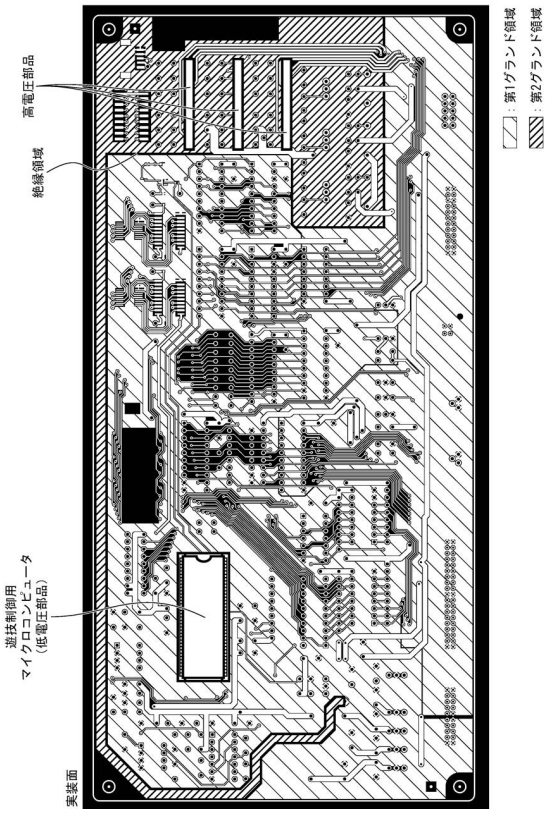
【図３０－６】

【図３０－６】



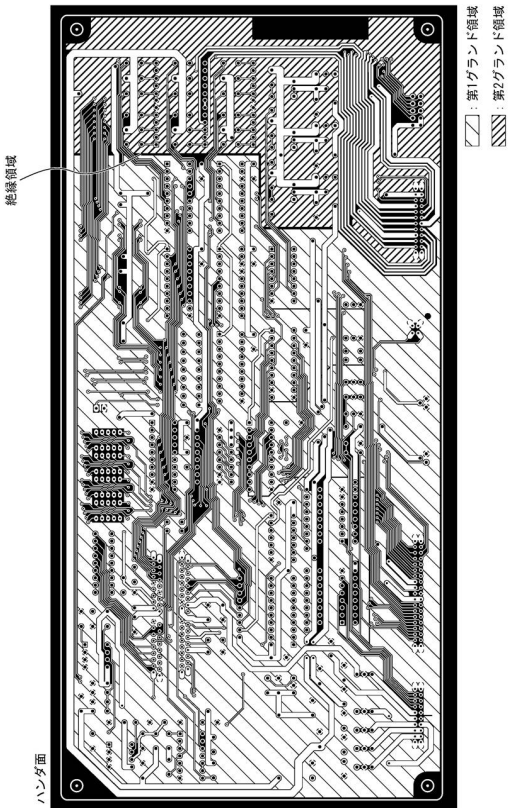
【図３０－７】

【図３０－７】



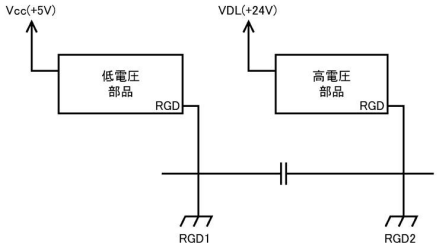
【図３０－８】

【図３０－８】



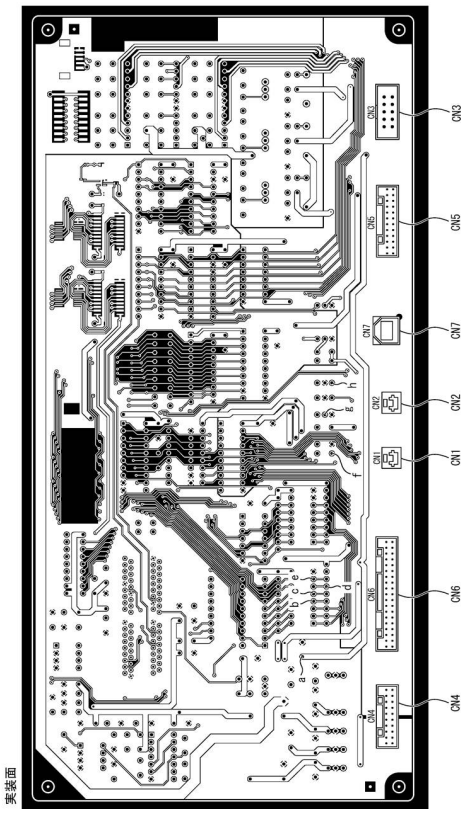
【図３０－９】

【図３０－９】



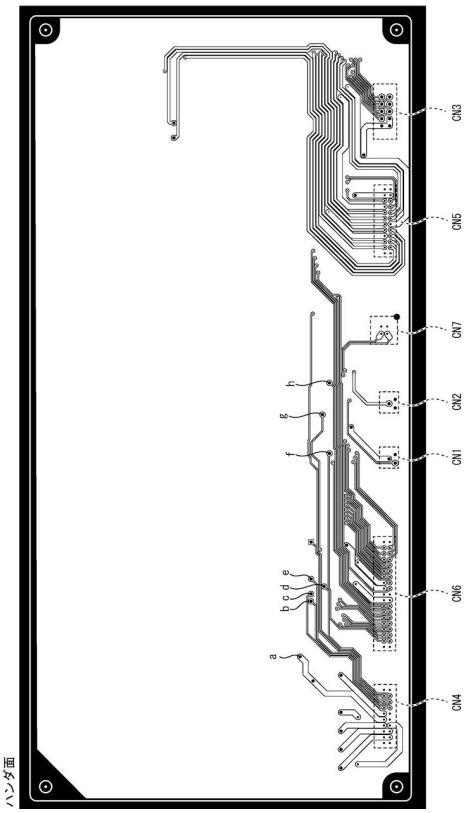
【図３０－１０】

【図３０－１０】



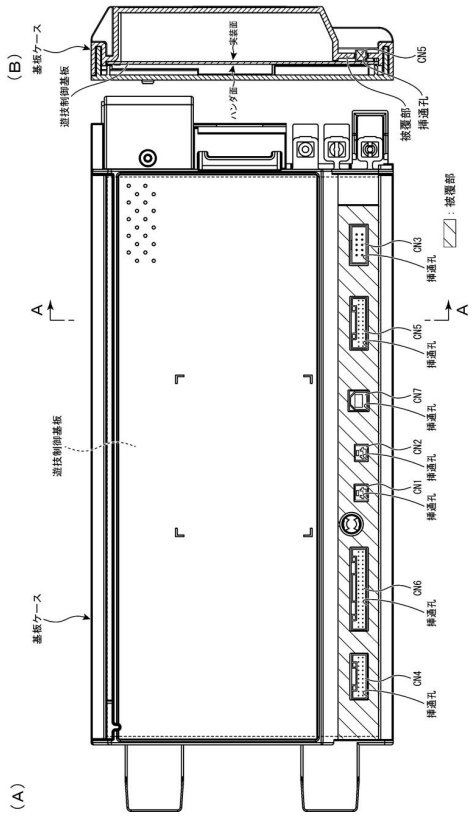
【図３０－１１】

【図３０－１１】



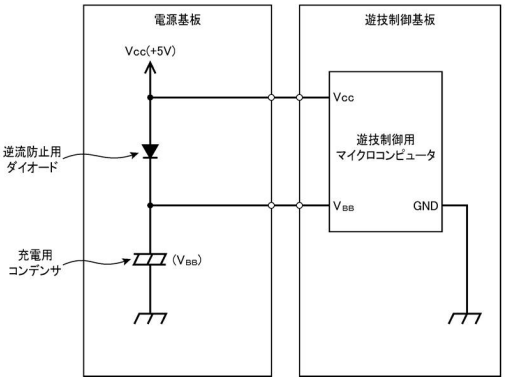
【図３０－１２】

【図３０－１２】



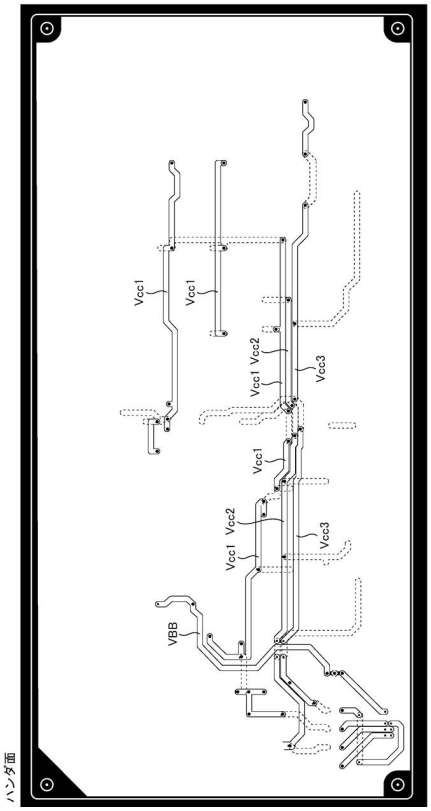
【図３０－１３】

【図３０－１３】



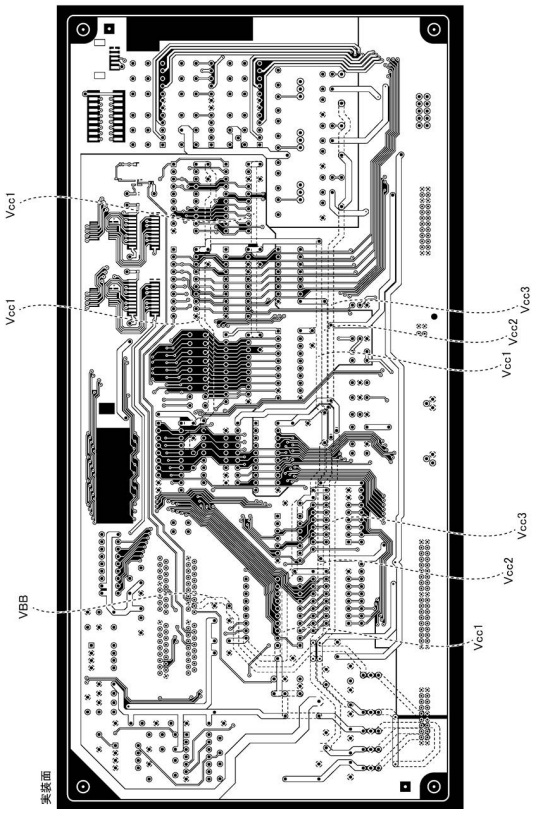
【図３０－１４】

【図３０－１４】



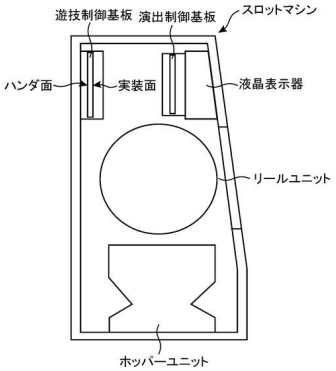
【図３０－１５】

【図３０－１５】



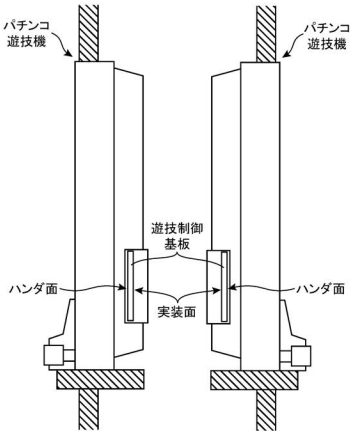
【図３０－１６】

【図３０－１６】



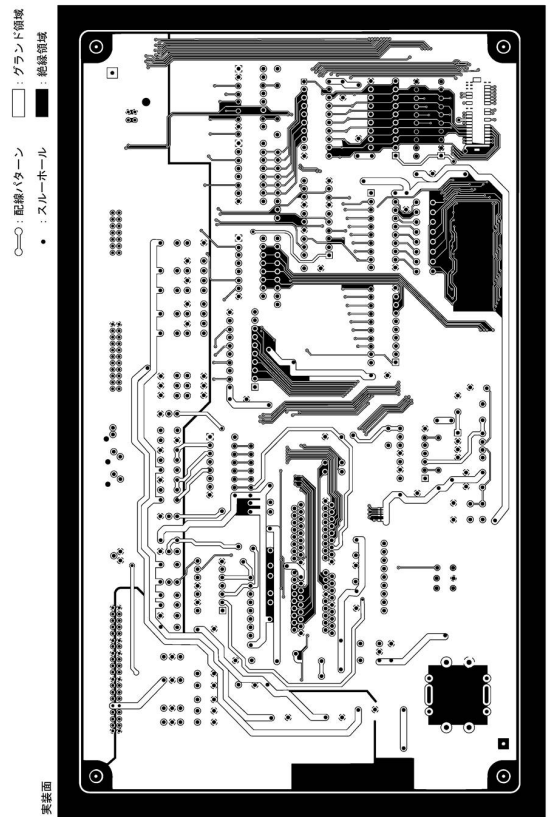
【図３０－１７】

【図３０－１７】



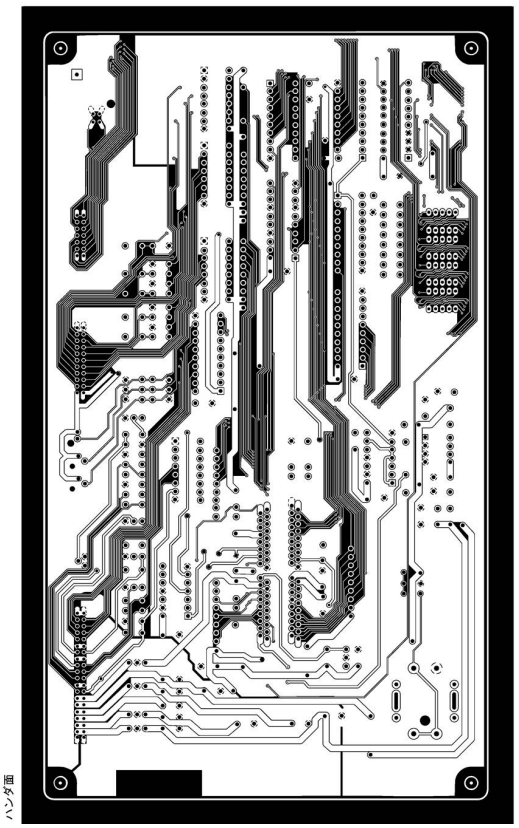
【図３０－１８】

【図３０－１８】



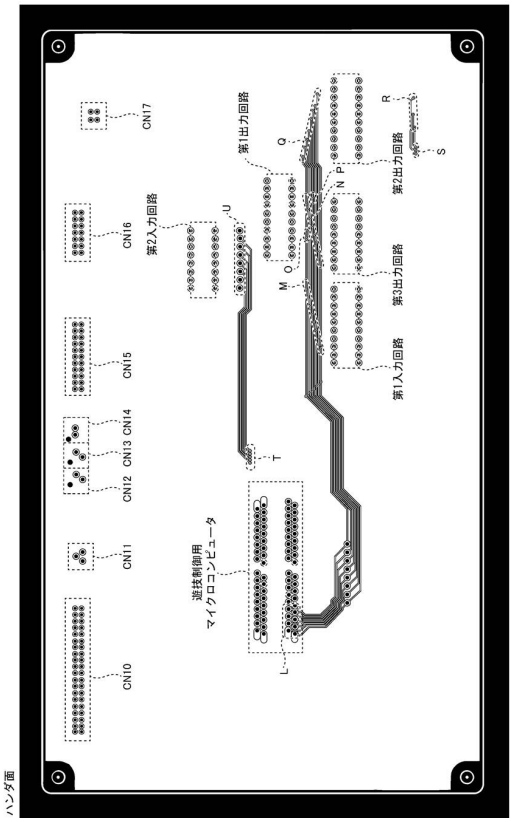
【図３０－１９】

【図３０－１９】



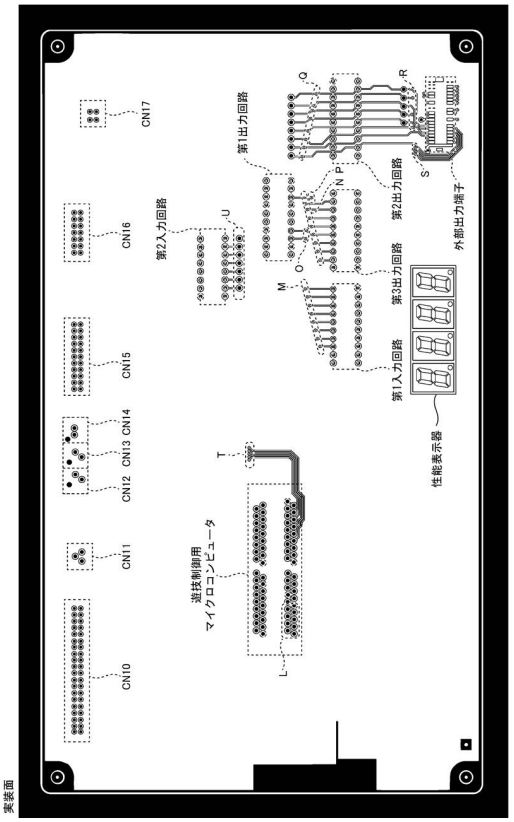
【図３０－２０】

【図３０－２０】



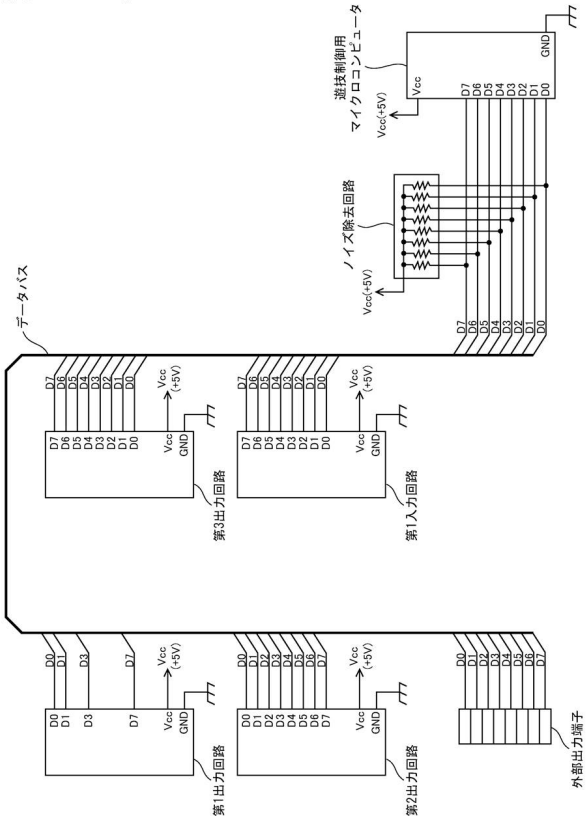
【図３０－２１】

【図３０－２１】



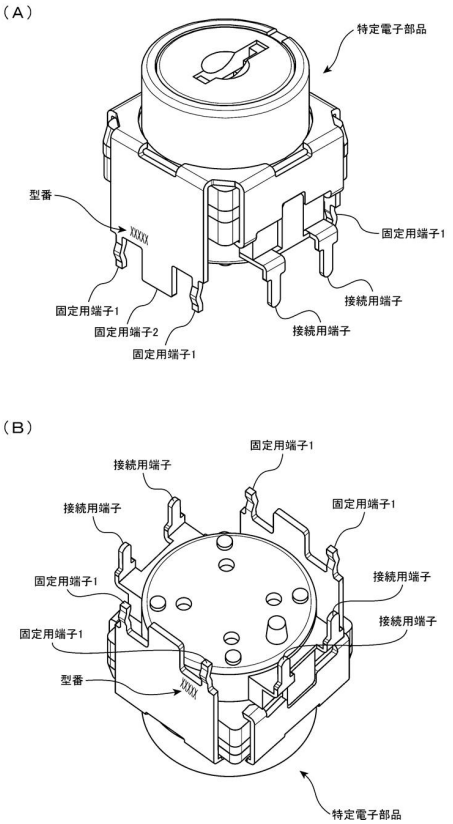
【図３０－２２】

【図３０－２２】

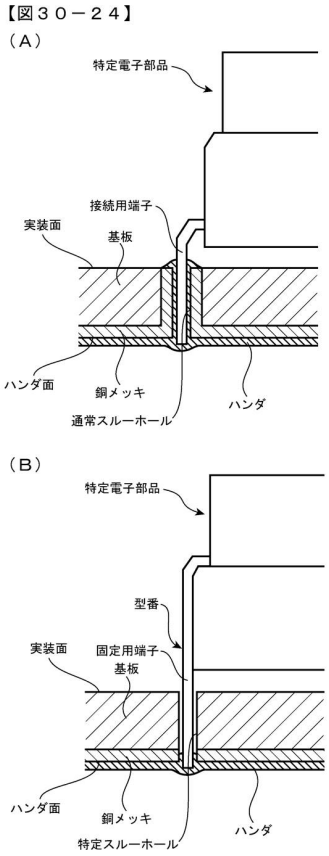


【図３０－２３】

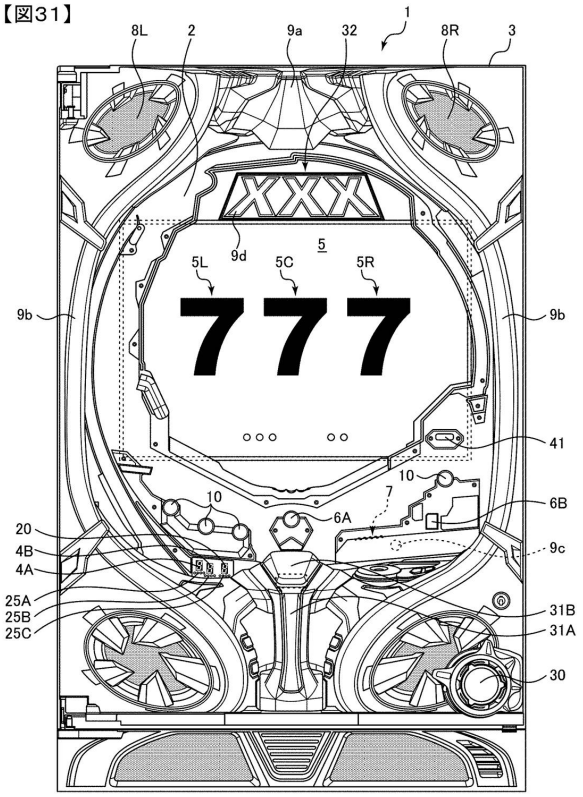
【図３０－２３】



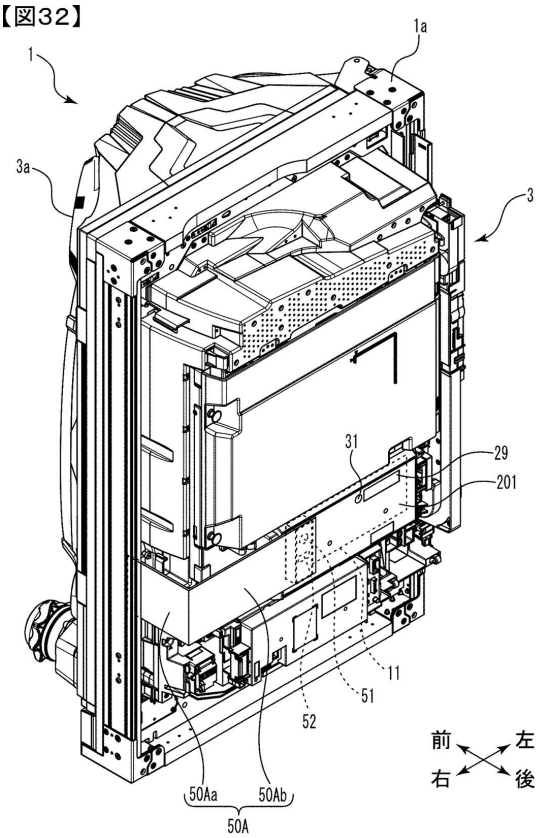
【図３０－２４】



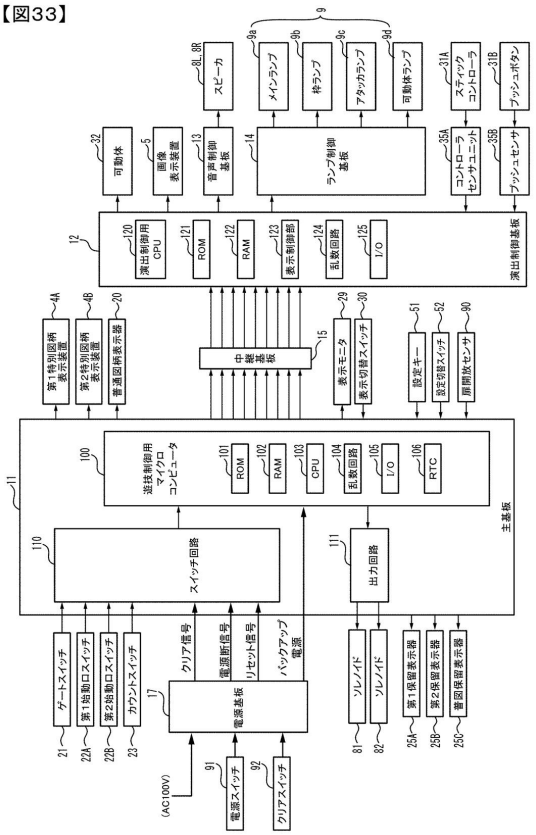
【図３１】



【図３２】

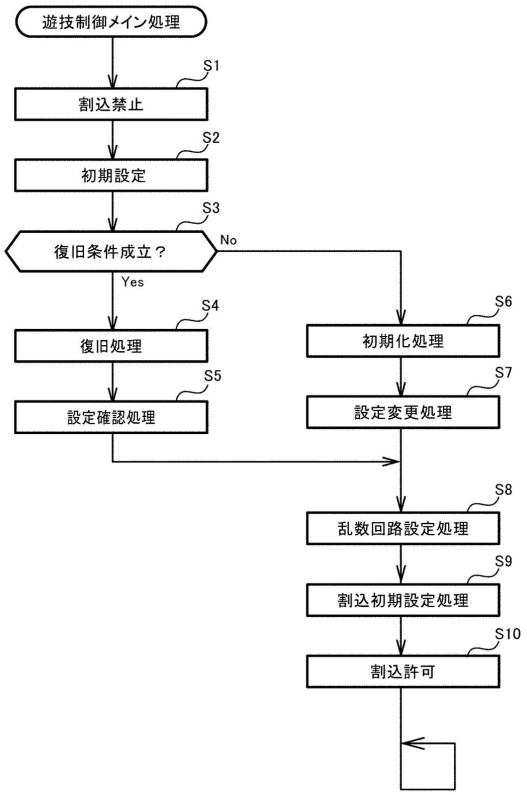


【図３３】



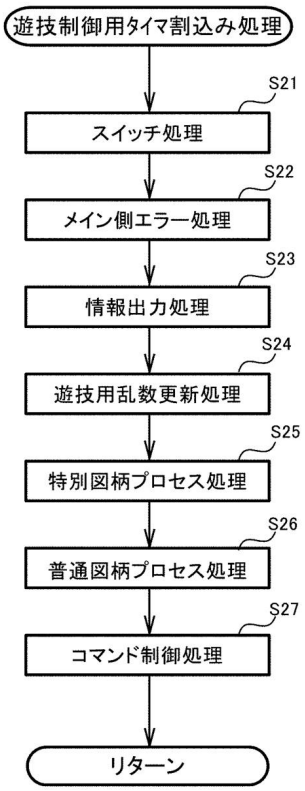
【図３４】

【図34】



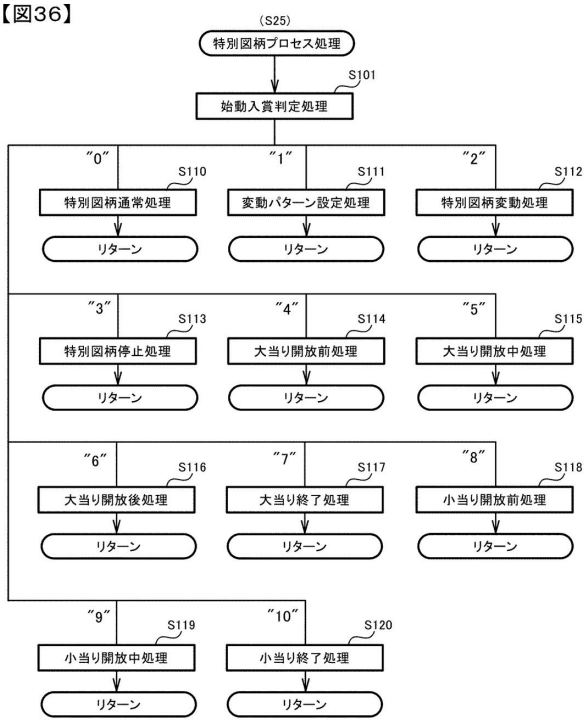
【図３５】

【図35】



【図３６】

【図36】



【図３７】

【図37】

(A)第１特図用表示結果判定テーブル

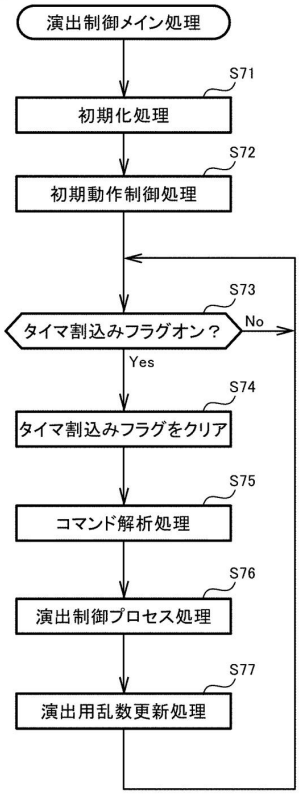
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B)第２特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

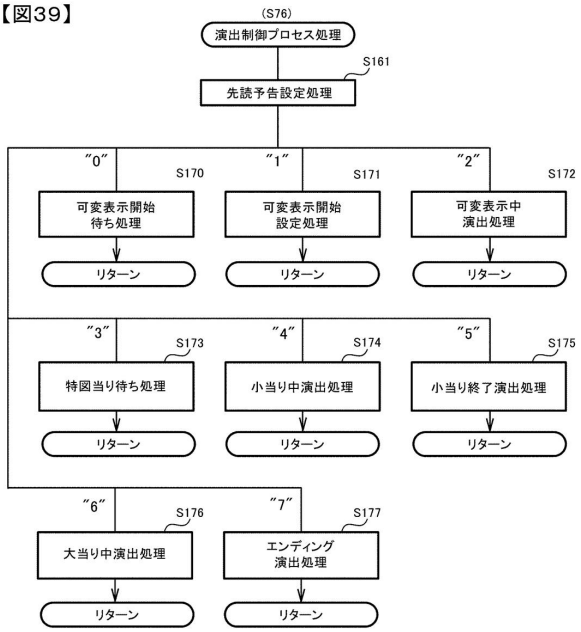
【図３８】

【図38】



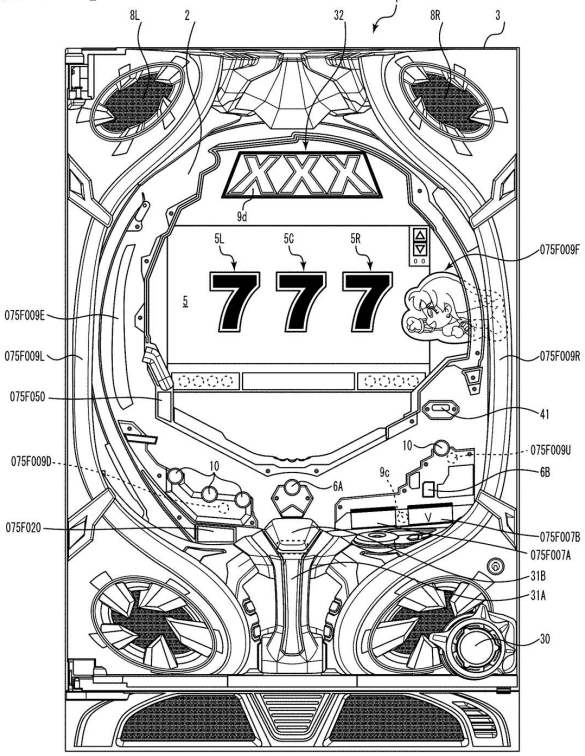
【図３９】

【図39】



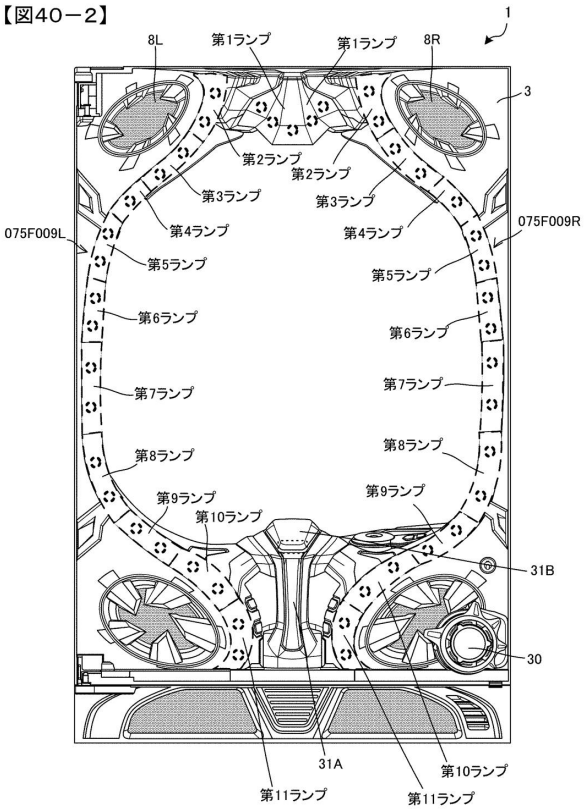
【図４０－１】

【図40－1】



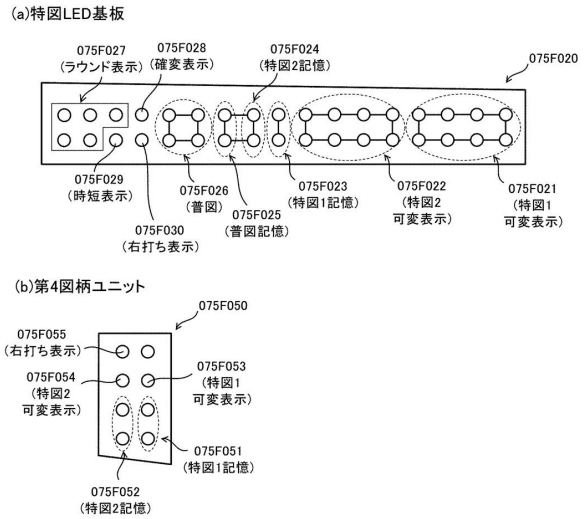
【図４０－２】

【図40－2】



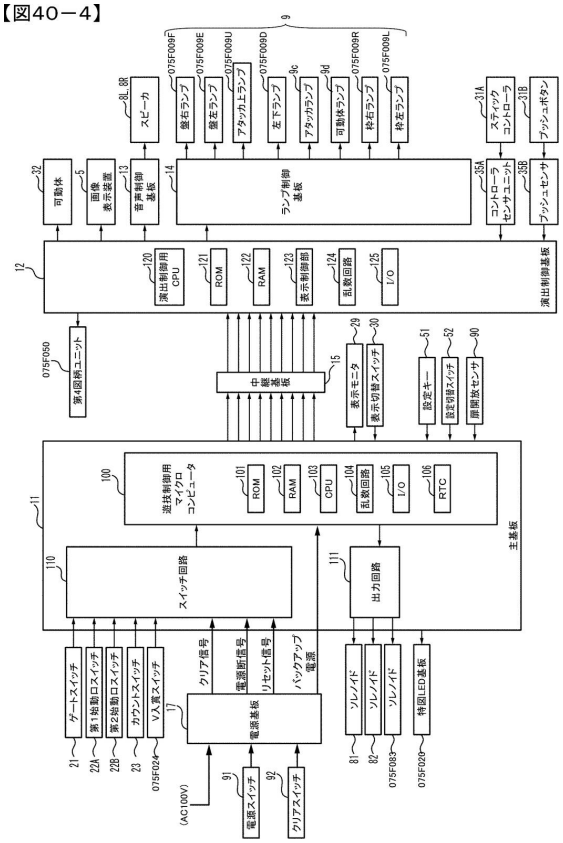
【図４０－３】

【図40－3】



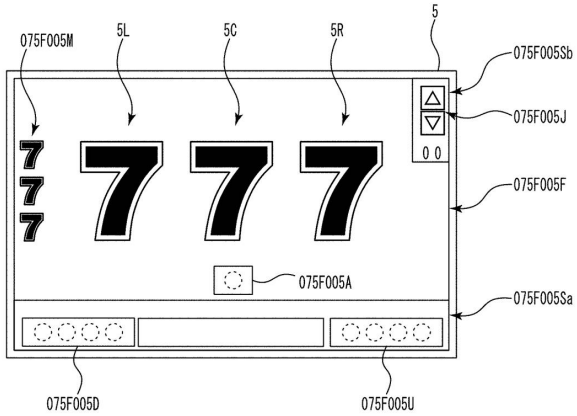
【図４０－４】

【図40－4】



【図４０－５】

【図40－5】



【図４０－６】

【図40－6】

当り種別表

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数
5R通常大当り （チャンスボーナス）	低確率	高ベース （変動100回まで）	時短 （変動100回まで）	5回
5R確変大当り （チャンスボーナス）	高確率 （変動150回まで）	高ベース （変動150回まで）	時短 （変動150回まで）	5回
10R確変大当り （スペシャルボーナス）	高確率 （変動150回まで）	高ベース （変動150回まで）	時短 （変動150回まで）	10回

【図４０－７】

【図40－7】

各乱数

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図４０－８】

【図40－8】

(A)大当り判定テーブル

大当り判定値（ランダムR[0～65535]と比較）	
通常時（非確変時）	確変時
1020～1080,13320～13477（確率：1/300）	1000～1300,13320～13675（確率：1/100）

(B)第1特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	大当り図柄	ランダム1（個数）
5R通常大当り	1	5
5R確変大当り	3	1
10R確変大当り	7	4

(C)第2特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	大当り図柄	ランダム1（個数）
10R確変大当り	7	10

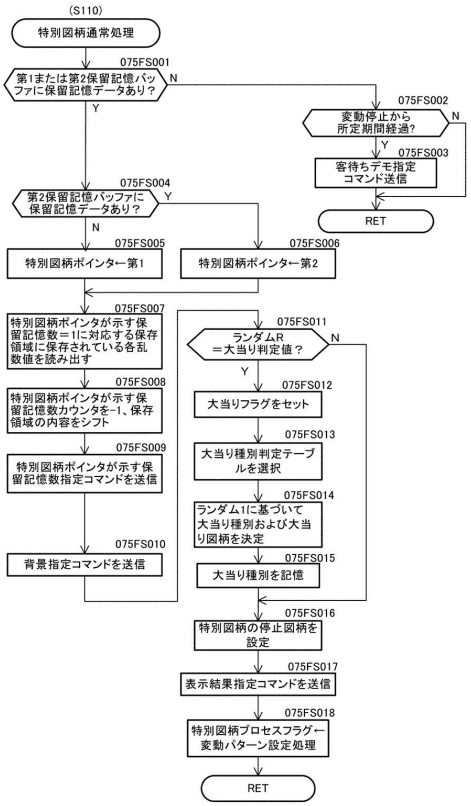
【図４０－９】

【図40－9】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
81	××	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定（××＝変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定（5R通常大当り指定）	5R通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（5R確変大当り指定）	5R確変大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（15R確変大当り指定）	10R確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定（第1飾り図柄の変動開始指定）
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定（第2飾り図柄の変動開始指定）
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	5R通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	5R確変大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	10R確変大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A3	01	大当り終了1指定	5R通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	5R確変大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	10R確変大当りを終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	××	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

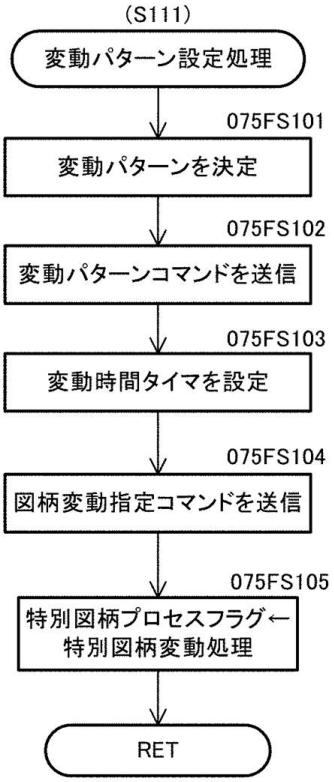
【図４０－１０】

【図40－10】



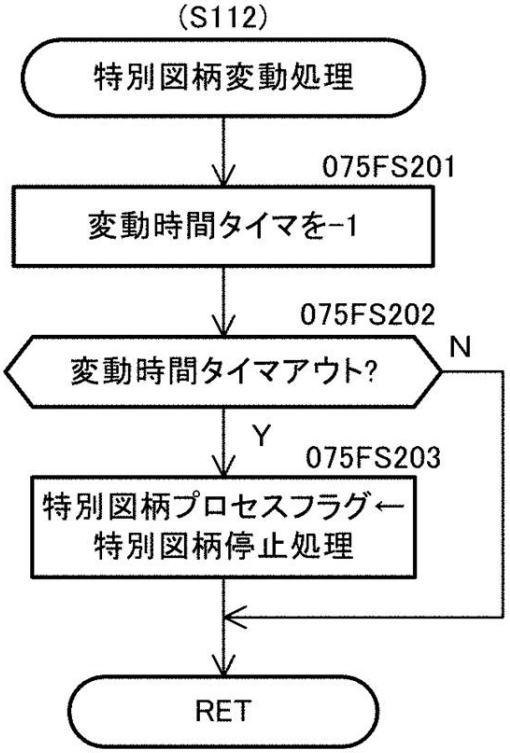
【図４０－１１】

【図40－11】



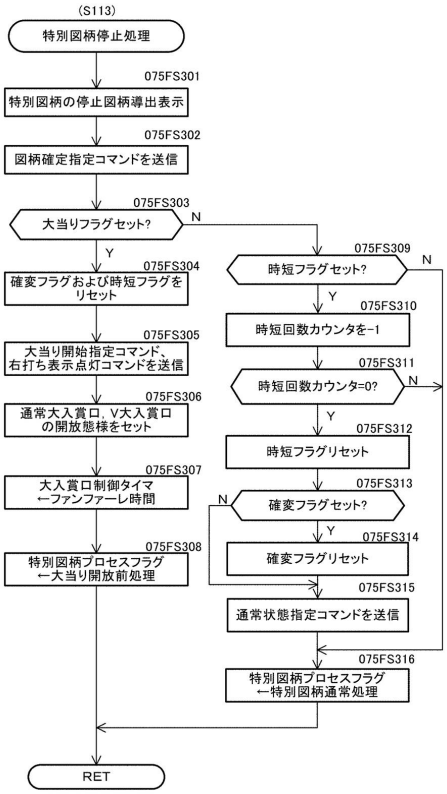
【図４０－１２】

【図40－12】



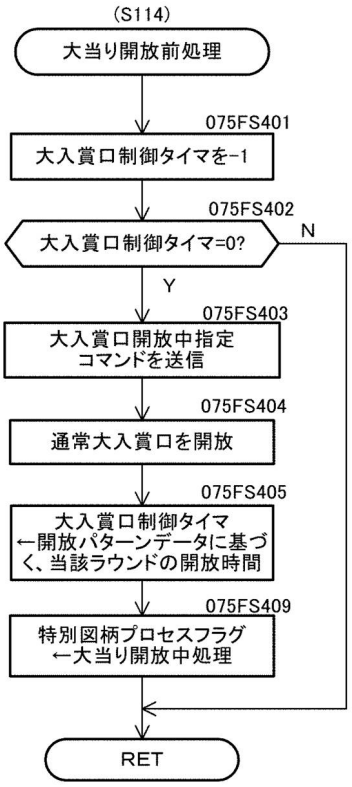
【図４０－１３】

【図40－13】



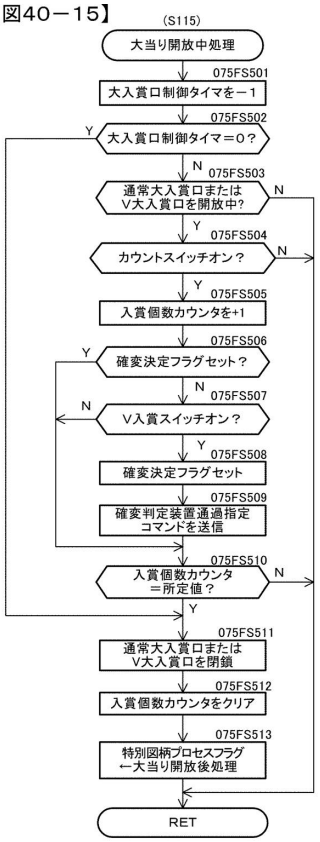
【図４０－１４】

【図40－14】



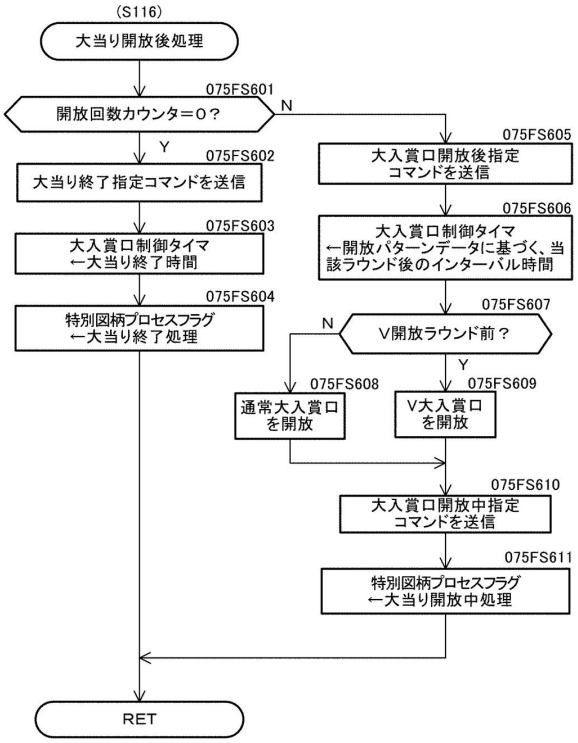
【図４０－１５】

【図40－15】



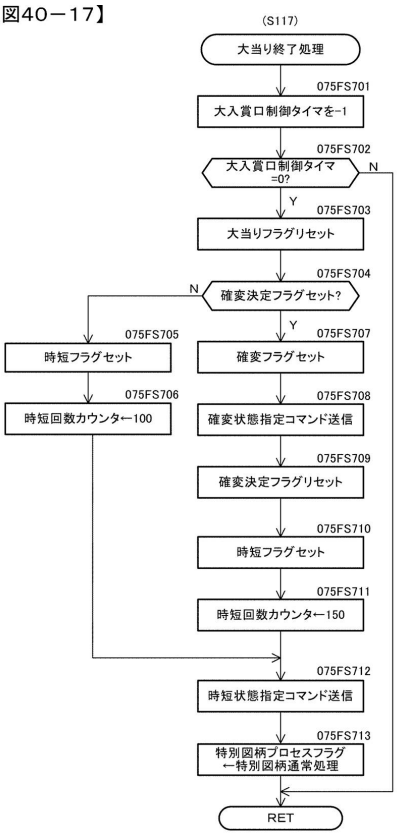
【図４０－１６】

【図40－16】



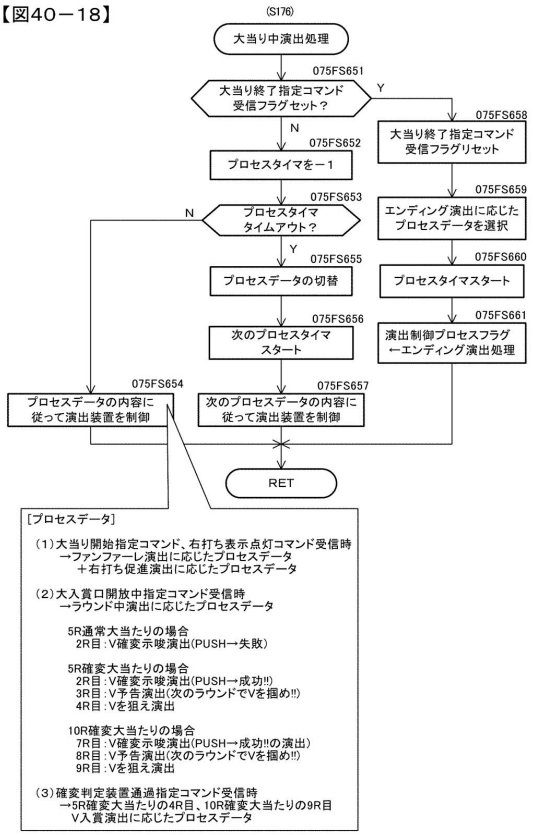
【図４０－１７】

【図40－17】



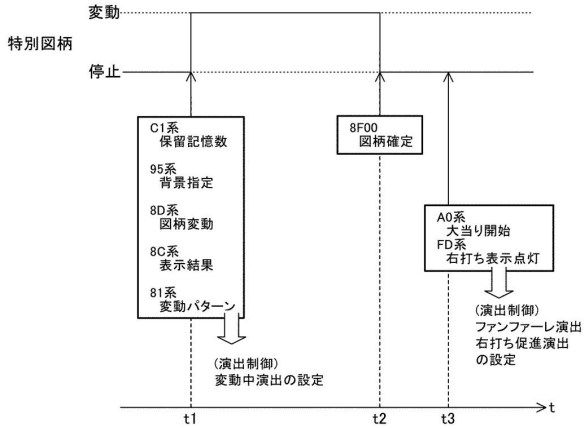
【図４０－１８】

【図40－18】



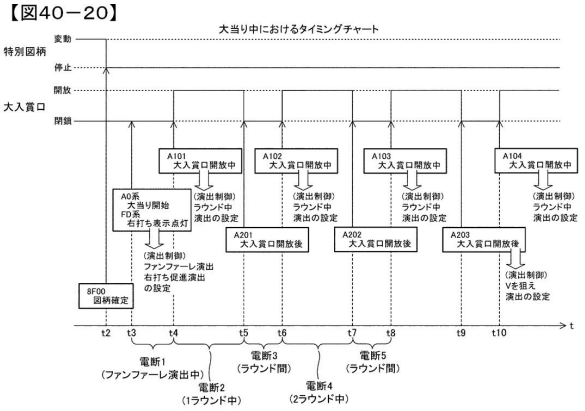
【図４０－１９】

【図40－19】 当り変動中におけるタイミングチャート



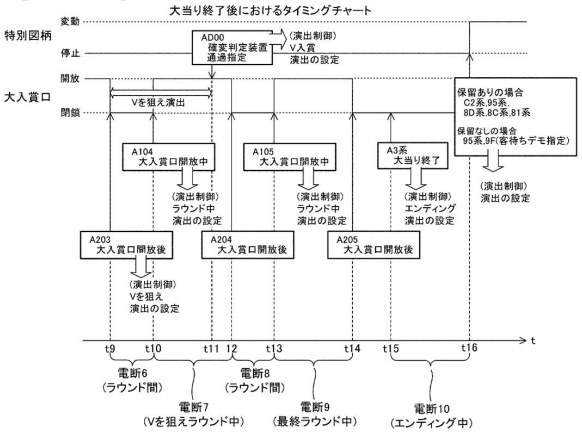
【図４０－２０】

【図40－20】



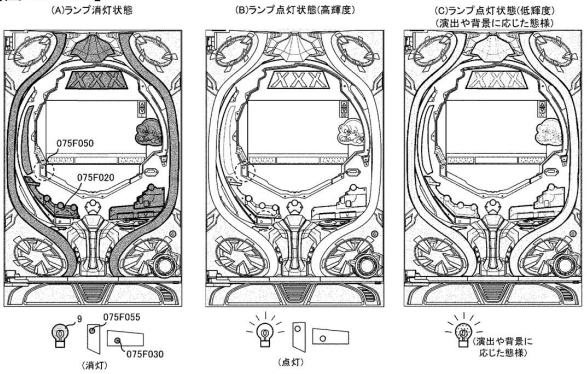
【図４０－２１】

【図40－21】



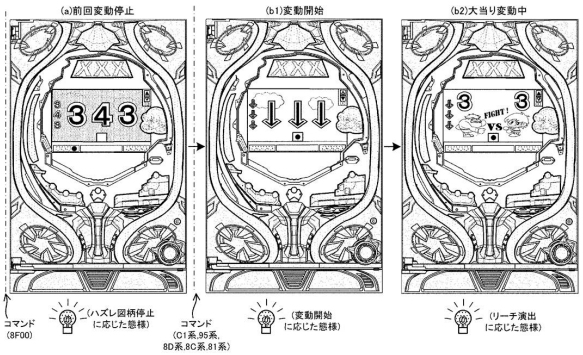
【図４０－２２】

【図40－22】



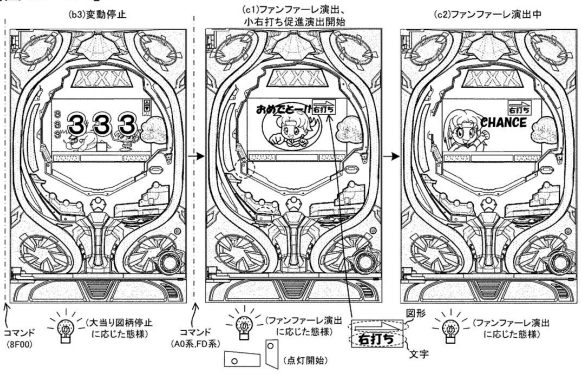
【図４０－２３】

【図40－23】



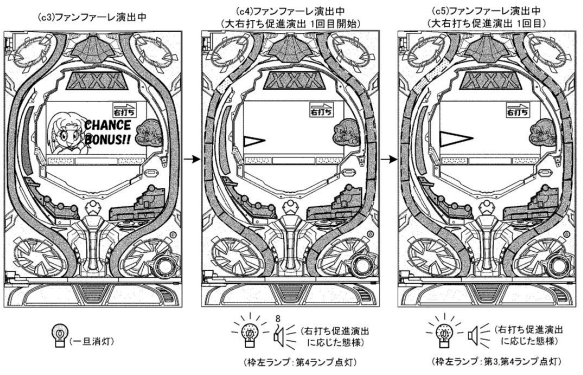
【図４０－２４】

【図40－24】



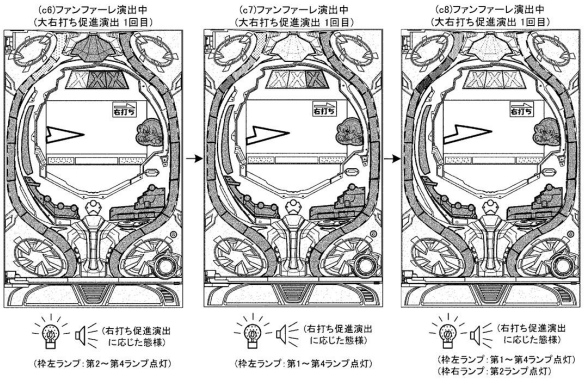
【図４０－２５】

【図40－25】



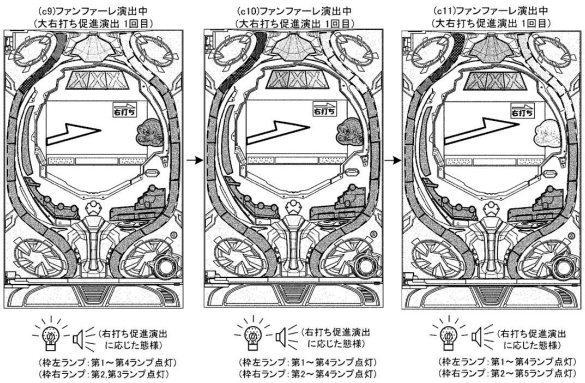
【図４０－２６】

【図40－26】



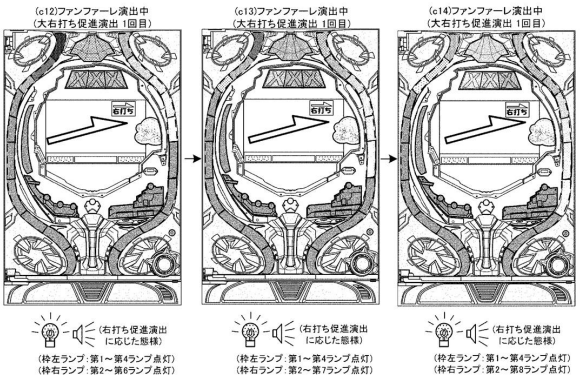
【図４０－２７】

【図40－27】



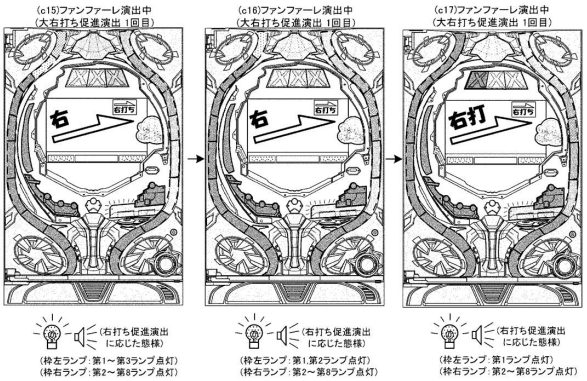
【図４０－２８】

【図40－28】



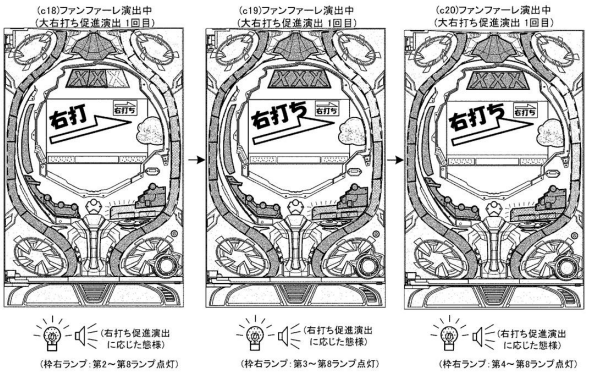
【図４０－２９】

【図40－29】



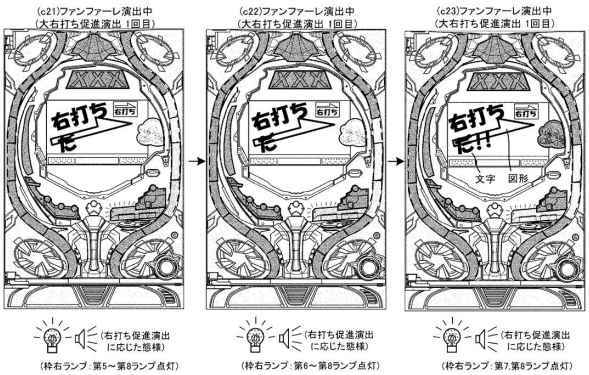
【図４０－３０】

【図40－30】



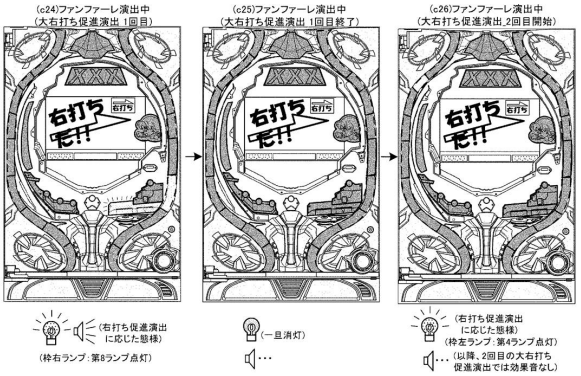
【図４０－３１】

【図40－31】



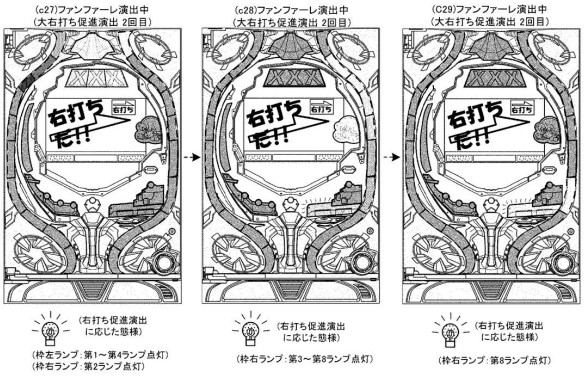
【図４０－３２】

【図40－32】



【図４０－３３】

【図40－33】



【図４０－３４】

【図40－34】

点灯データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	演出時間[msec]
枠ランプ(右＆左)	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
可動体ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
左下ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
アタッカ上ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
盤左ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
盤右ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
アタッカランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)

【図４０－３５】

【図40－35】

点灯データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル																		
	300	330	1670	200	130	240	130	70	160	340	160	370	130	370	100	130	270	4030	420	2000
枠ランプ(右＆左)	W01	W02	W03	W04	W05	W06	W07	W08	W09	W0A	W09	W0A	W0B	W07	W0C	W0D	W0E	W0F	W10	W11
可動体ランプ	K01	K02	K03	K04	K05	K06	K07	K08	K09	K0A	K09	K0A	K0B	K07	K0C	K0D	K0E	K0F	K10	K11
左下ランプ	H01	H02	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H0A	H09	H0A	H0B	H07	H0C	H0D	H0E	H0F	H10	－
アタッカ上ランプ	U01	U02	U03	U04	U05	U06	U07	U08	U09	U0A	U09	U0A	U0B	U07	U0C	U0D	U0E	U0F	U10	－
盤左ランプ	L01	L02	L03	L04	L05	L06	L07	L08	L09	L0A	L09	L0A	L0B	L07	L0C	L0D	L0E	L0F	L10	－
盤右ランプ	R01	R02	R03	R04	R05	R06	R07	R08	R09	R0A	R09	R0A	R0B	R07	R0C	R0D	R0E	R0F	R10	R11
アタッカランプ	A01	A02	A03	A04	A05	A06	A07	A08	A09	A0A	A09	A0A	A0B	A07	A0C	A0D	A0E	A0F	A10	A11

ファンファーレ演出

大右打ち
促進演出

330msec(A11a)→1350msec(A11b)→320msec(A11c)

【図４０－３６】

【図40－36】

点灯データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW11)

時間[msec]	枠左ランプの点灯データ						枠右ランプの点灯データ					
	第1.第2	第3.第4	第5.第6	第7.第8	第9.第10	第11	第1.第2	第3.第4	第5.第6	第7.第8	第9.第10	第11
30(T1)	0x000000	0x00F00g	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T2)	0x000000	0xF00F02	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T3)	0x000F00	0xF0CF04	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T4)	0xF00F02	0xF04F06	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T5)	0xF0CF04	0xF06F08	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x00F00g	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T6)	0xF04F06	0xF08F0A	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000F02	0xF00000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T7)	0xF06F08	0xF0AF0C	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000F04	0xF00F00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T8)	0xF08F0A	0xF0CF0F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000F06	0xF04F02	0xF00000	0x000000	0x000000	0x000
30(T9)	0xF0AF0C	0xF0FF0F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000F08	0xF06F04	0xF00F00	0x000000	0x000000	0x000
30(T10)	0xF0CF0F	0xD0FB0F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000F0A	0xF08F06	0xF04F02	0xF00000	0x000000	0x000
30(T11)	0xF0FD0F	0xB0F90F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000F0C	0xF0AF08	0xF06F04	0xF00F00	0x000000	0x000
30(T12)	0xD0FB0F	0x90F70F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000F0F	0xF0CF0A	0xF08F06	0xF04F02	0x000000	0x000
30(T13)	0xB0F80F	0x70F50F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000D0F	0xF0FF0C	0xF0AF08	0xF06F04	0x000000	0x000
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----
30(T43)	0xFB0F90	0xF70F50	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000FD0	0xFF0CF0	0xAF08F0	0x6F04F0	0x000000	0x000
30(T44)	0xF90F70	0xF50F30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000FB0	0xFD0FF0	0xCF0AF0	0x8F06F0	0x000000	0x000
30(T45)	0xF70F50	0xF30E10	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000F90	0xFB0FD0	0xFF0CF0	0xAF08F0	0x000000	0x000
30(T46)	0xF50F30	0xE10000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000F70	0xF90FB0	0xFD0FF0	0xCF0AF0	0x000000	0x000
30(T47)	0xF30E10	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000F50	0xF70F90	0xFB0FD0	0xFF0CF0	0x000000	0x000
30(T48)	0xE10000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000F30	0xF50F70	0xF90FB0	0xFD0FF0	0x000000	0x000
30(T49)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000E10	0xF30F50	0xF70F90	0xFB0FD0	0x000000	0x000
30(T50)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0xE10F30	0xF50F70	0xF90FB0	0x000000	0x000
30(T51)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0x000E10	0xF30F50	0xF70F90	0x000000	0x000
30(T52)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0x000000	0xE10F30	0xF50F70	0x000000	0x000
30(T53)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0x000000	0x000E10	0xF30F50	0x000000	0x000
30(T54)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0x000000	0x000000	0xE10F30	0x000000	0x000
30(T55)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000E10	0x000000	0x000
30(T56)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
1000(T57)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000

【図４０－３７】

【図40－37】

点灯データテーブル
(可動体ランプ用孫テーブルK11)

時間[msec]	可動体ランプの点灯データ	
	左X中X	右X
30(T1)	0x000000	0x000
30(T2)	0x000000	0x000
30(T3)	0xF00000	0x000
30(T4)	0xF02F00	0x000
30(T5)	0xF04F02	0xF00
30(T6)	0xF06F04	0xF02
30(T7)	0xF08F06	0xF04
…	…	…
30(T45)	0xF50F70	0xF90
30(T46)	0xF30F50	0xF70
30(T47)	0xF10F30	0xF50
30(T48)	0x000F10	0xF30
30(T49)	0x000000	0xF10
30(T50)	0x000000	0x000
30(T51)	0x000000	0x000
30(T52)	0x000000	0x000
30(T53)	0x000000	0x000
30(T54)	0x000000	0x000
30(T55)	0x000000	0x000
30(T56)	0x000000	0x000
1000(T57)	0x000000	0x000

点灯データテーブル

(アタッカランプ用孫テーブルA11a)

時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
600000	0x000000

(アタッカランプ用孫テーブルA11b)

ループしながら繰り返し参照

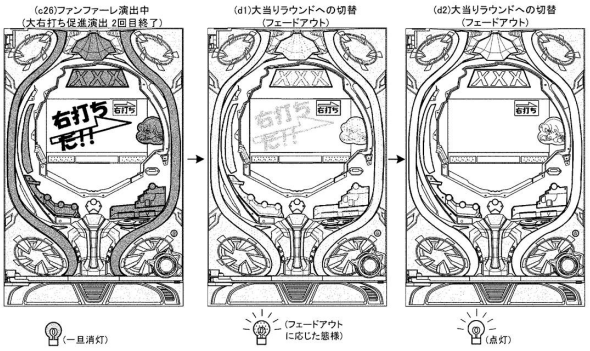
時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
20	0xF00F00
20	0x000000
20	0xF30F30
20	0x000000
20	0xFF0FF0
20	0x000000
20	0xF00F00
20	0x000000
20	0x00F00F
20	0x000000
20	0x70F70F
20	0x000000
20	0xF0FF0F
20	0x000000

(アタッカランプ用孫テーブルA11c)

時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
600000	0x000000

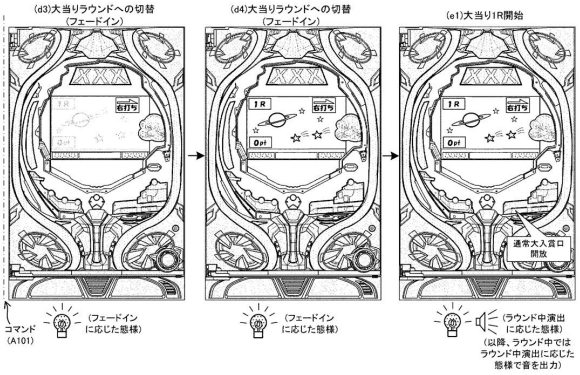
【図４０－３８】

【図40－38】



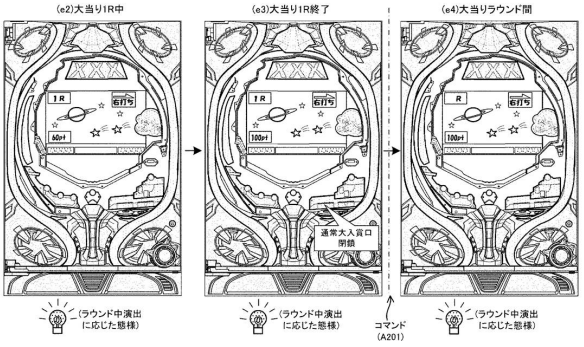
【図４０－３９】

【図40－39】



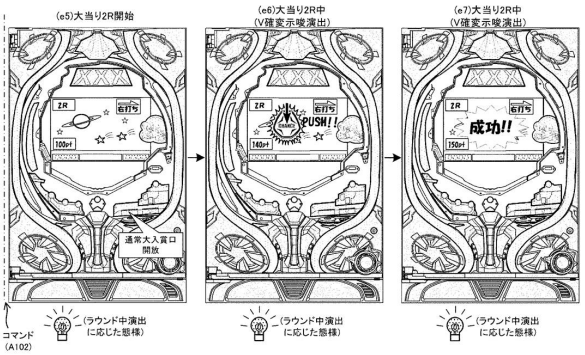
【図４０－４０】

【図40－40】



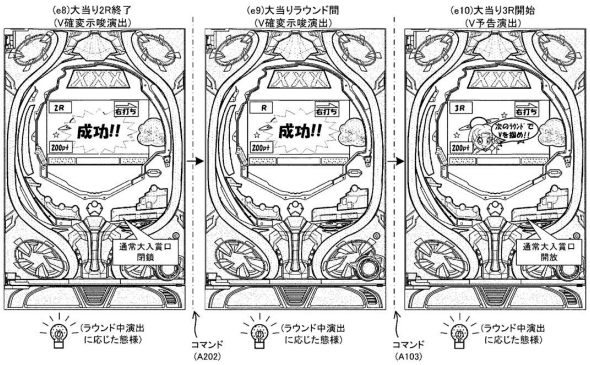
【図４０－４１】

【図40－41】



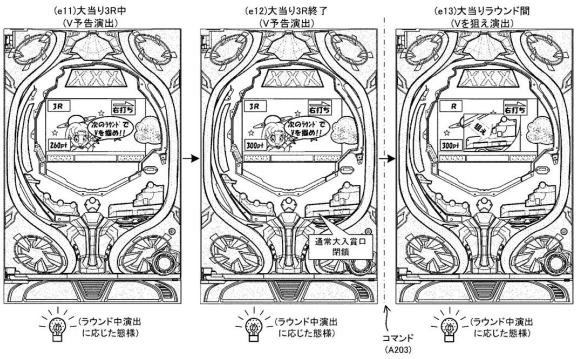
【図４０－４２】

【図40－42】



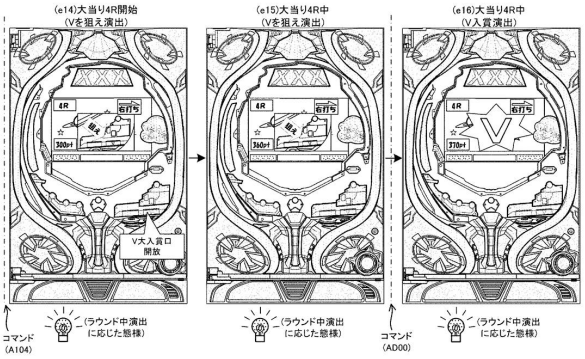
【図４０－４３】

【図40－43】



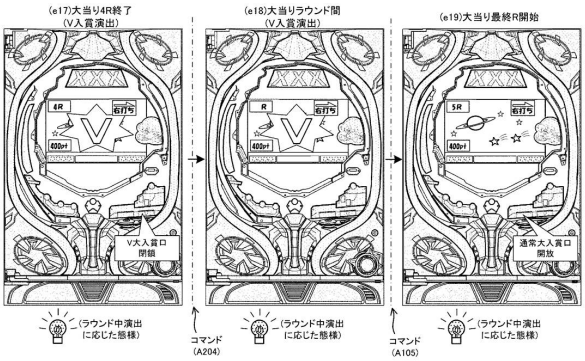
【図４０－４４】

【図40－44】



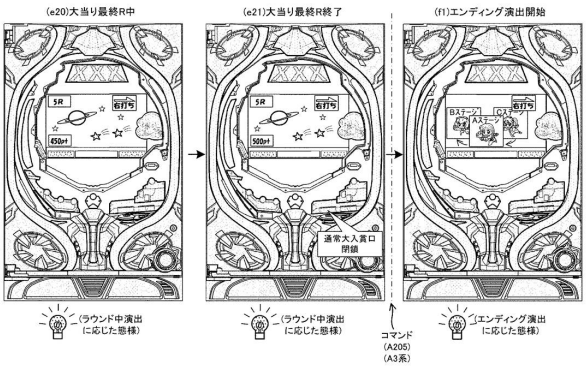
【図４０－４５】

【図40－45】



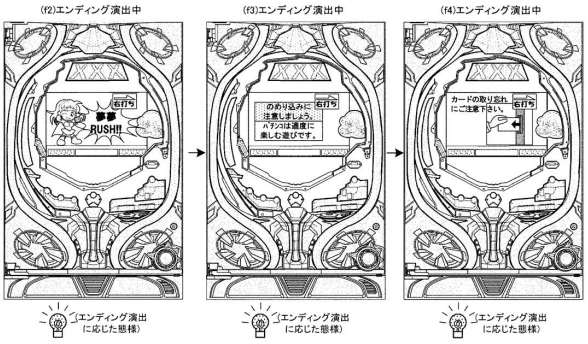
【図４０－４６】

【図40－46】



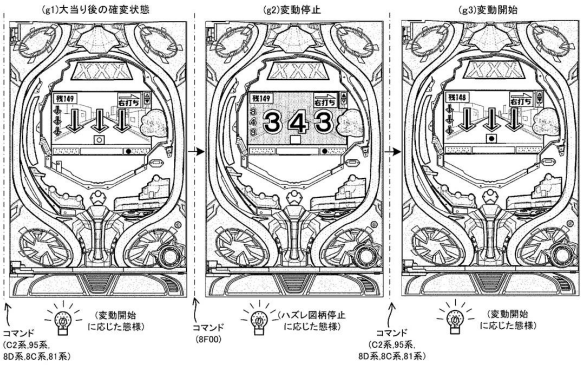
【図４０－４７】

【図40－47】



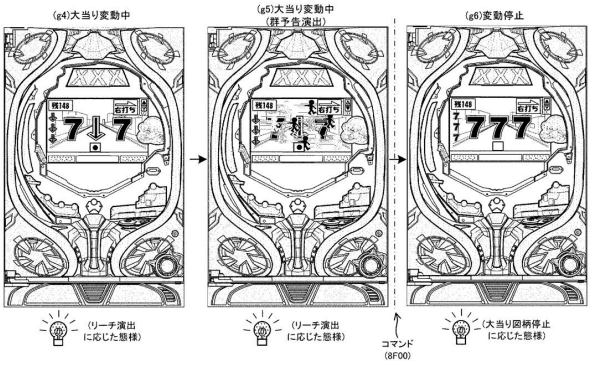
【図４０－４８】

【図40－48】



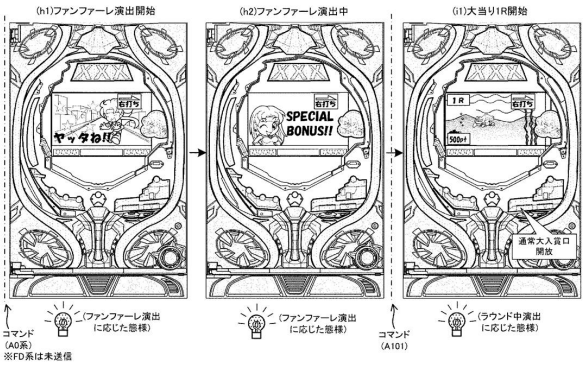
【図４０－４９】

【図40－49】



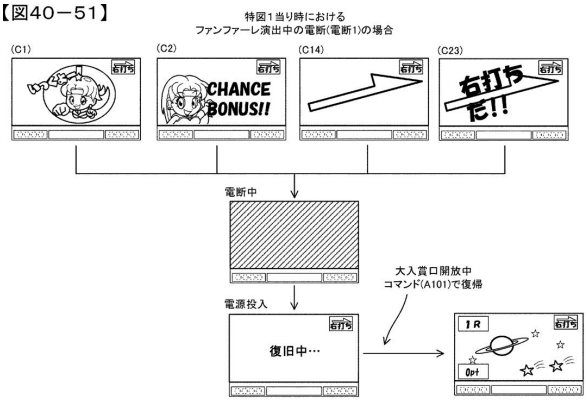
【図４０－５０】

【図40－50】



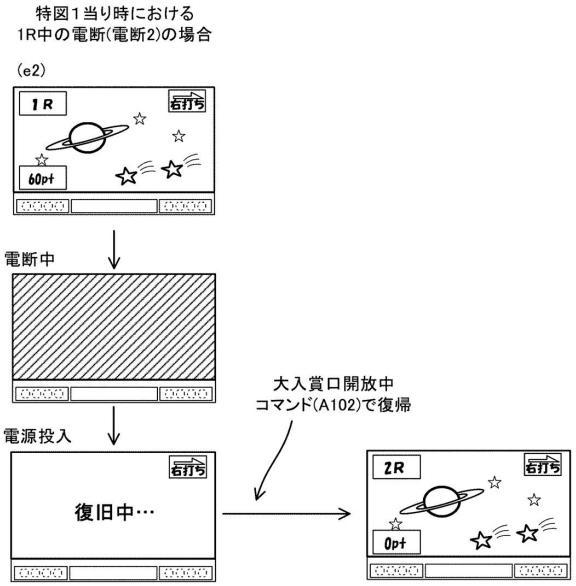
【図４０－５１】

【図40－51】



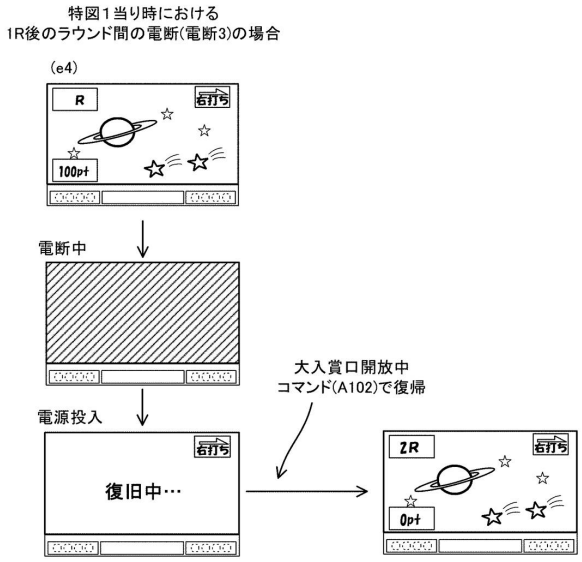
【図４０－５２】

【図40－52】



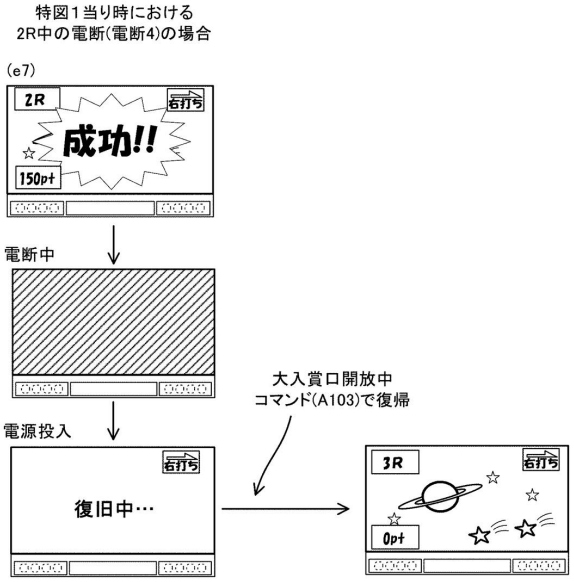
【図４０－５３】

【図40－53】



【図４０－５４】

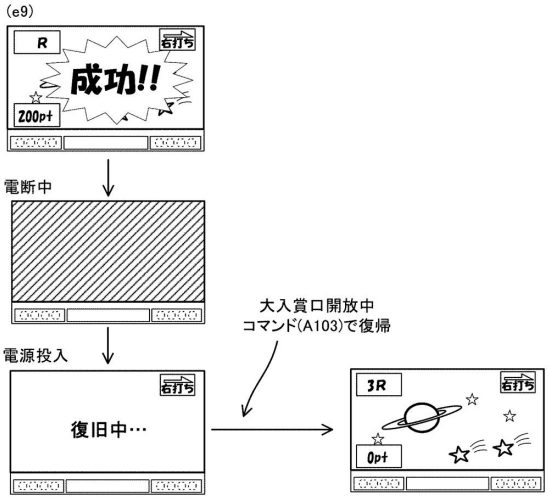
【図40－54】



【図４０－５５】

【図40－55】

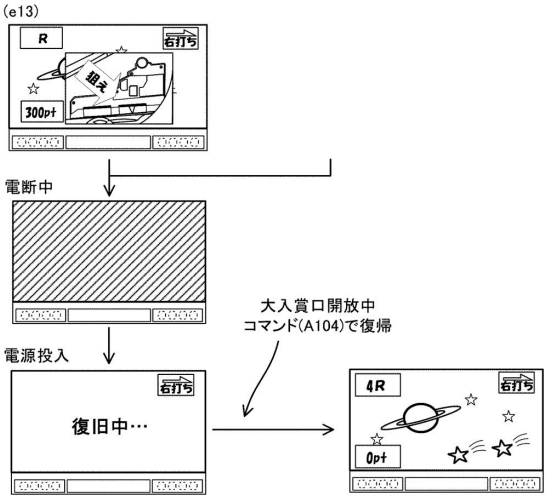
特図１当り時における
2R後のラウンド間の電断(電断5)の場合



【図４０－５６】

【図40－56】

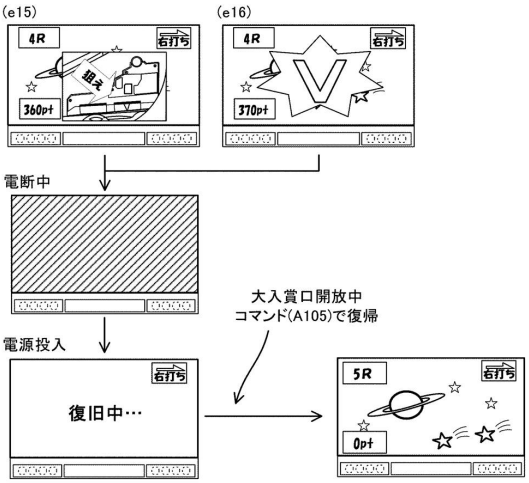
特図１当り時における
3R後のラウンド間の電断(電断6)の場合



【図４０－５７】

【図40－57】

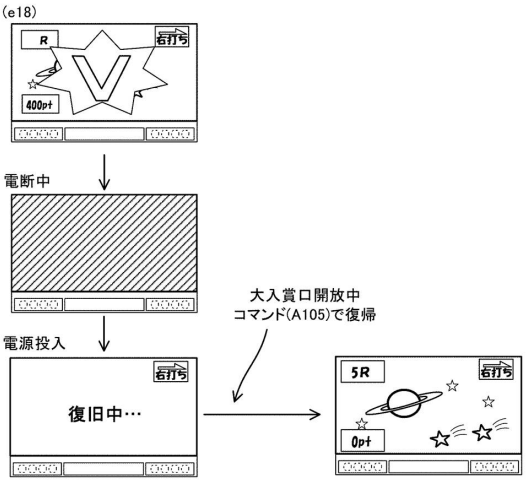
特図１当り時における
4R(Vを狙えラウンド)中の電断(電断7)の場合



【図４０－５８】

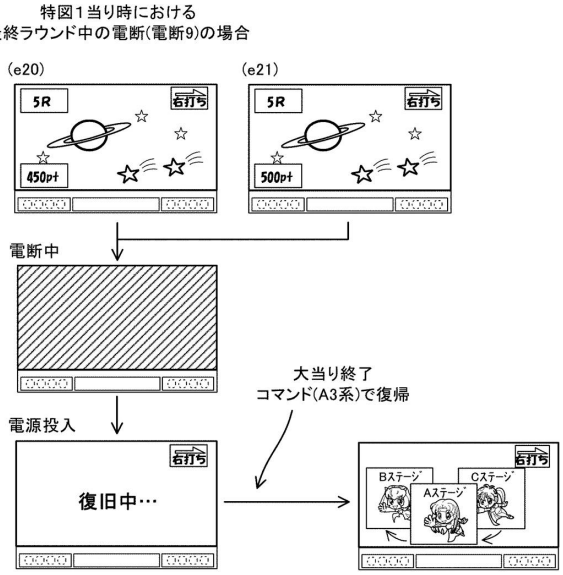
【図40－58】

特図１当り時における
4R(Vを狙えラウンド)後のラウンド間の電断(電断8)の場合



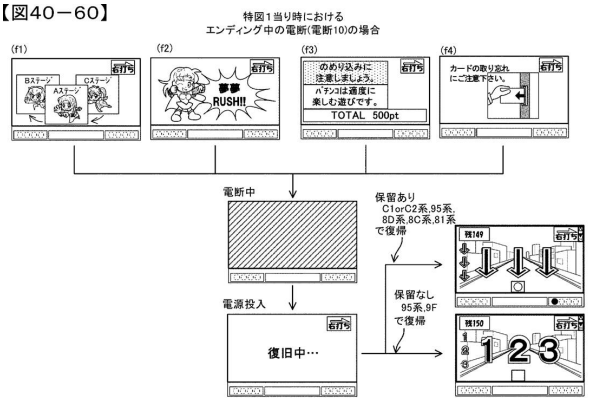
【図４０－５９】

【図40－59】



【図４０－６０】

【図40－60】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１９－１５０１９６（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－２１８７１０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０８６４９９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０７７２９９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２