(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7189166号
(P7189166)

(45)発行日　令和4年12月13日(2022.12.13)

(24)登録日　令和4年12月5日(2022.12.5)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３４
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２４Ｚ

請求項の数　1　（全231頁）

(21)出願番号　特願2020-14290(P2020-14290)
(22)出願日　令和2年1月31日(2020.1.31)
(65)公開番号　特開2021-119922(P2021-119922A)
(43)公開日　令和3年8月19日(2021.8.19)
審査請求日　令和4年5月19日(2022.5.19)
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　中澤 真吾

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】
可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
始動領域と、
発光可能な第１発光手段と前記第１発光手段と異なる第２発光手段とを含む発光手段と、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、
所定条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記第１発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上側を覆うように設けられたねじ落下制限部と、
を備え、
前記払出部から払出された遊技媒体を用いて遊技が可能であり、該遊技媒体が前記始動領域に進入したことに基づいて前記特定発光演出を実行可能であり、
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発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間と前記第１期間と異なる第２期間において前記第１発光手段における前記特定発光演出に応じた発光態様にて発光可能である、
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、
可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
始動領域と、
発光可能な第１発光手段と前記第１発光手段と異なる第２発光手段とを含む発光手段と、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、
所定条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記第１発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上側を覆うように設けられたねじ落下制限部と、
を備え、
前記払出部から払出された遊技媒体を用いて遊技が可能であり、該遊技媒体が前記始動領域に進入したことに基づいて前記特定発光演出を実行可能であり、
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発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間と前記第１期間と異なる第２期間において前記第１発光手段における前記特定発光演出に応じた発光態様にて発光可能である、
ことを特徴とする遊技機。
手段１の遊技機は、
可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）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滞留部よりも大きく（Ｌ２２Ｂ＞Ｌ２１）、
さらに、
発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、
可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、
前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図４０－２８、図４０－２９（Ａ）～図４０－３２（Ｈ）、図４０－４９（Ａ）～図４０－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させる部分）、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図４０－２４に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、
前記発光手段は、第１発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９

Ｆ）と、該第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と、を含み、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第２期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図４０－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する部分）、
前記第２発光手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第２期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図４０－２８に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、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。また、遊技の興趣が向上する。

【０００７】

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

【０００８】

手段２の遊技機は、
可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、
可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、
前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（

例えば、図４０－２８、図４０－２９（Ａ）～図４０－３２（Ｈ）、図４０－４９（Ａ）～図４０－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させる部分）、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【０００９】

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

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【図１】パチンコ遊技機を示す正面図である。

【図２】パチンコ遊技機の構成を示すブロック図である。

【図３】パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図４】パチンコ遊技機を示す左側面図である。

【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】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図３２】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図３８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図４０－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図４０－３】画像表示装置の正面図である。
【図４０－４】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図４０－５】各乱数を示す説明図である。
【図４０－６】（Ａ）は、表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は、表示結果判定テーブル２を示す説明図である。
【図４０－７】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。
【図４０－８】変動パターンを例示する図である。
【図４０－９】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
【図４０－１０】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
【図４０－１１】（Ａ）は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、（Ｂ）は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図であり、（Ｃ）はアク

ティブ表示バッファの構成例を示す図である。
【図４０－１２】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１３】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１４】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１５】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。
【図４０－１６】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－１７】先読予告としての保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
【図４０－１８】特定表示表示開始演出実行処理の一例を示すフローチャートの一部である。
【図４０－１９】特定表示表示開始演出Ａの演出態様を示す図である。
【図４０－２０】特定表示表示開始演出Ｂの演出態様を示す図である。
【図４０－２１】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－２２】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－２３】前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出態様を示す説明図である。
【図４０－２４】入賞時フラッシュ演出の実行割合を示す図である。
【図４０－２５】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０－２６】（Ａ）は遊技効果ランプが高輝度（Ｃ１）で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図であり、（Ｂ）は遊技効果ランプが消灯している状態のパチンコ遊技機の正面図である。
【図４０－２７】遊技効果ランプが低輝度（Ｃ２）で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図と、遊技効果ランプが低輝度で点灯している状態における遊技効果ランプの発光態様の遷移を示すパチンコ遊技機の正面図である。
【図４０－２８】入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図４０－２９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－３０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－３１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－３２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－３３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－３４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－３５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－３６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－３７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－３８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－３９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－４０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－４１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－４２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－４３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－４４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－４５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－４６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－４７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－４８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－４９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－５０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－５１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－５２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－５３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－５４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－５５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－５６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－５７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－５８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－５９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－６０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－６１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－６２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－６３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－６４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－６５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－６６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－６７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－６８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－６９】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図４０－７０】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－７１】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－７２】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－７３】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－７４】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－７５】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－７６】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－７７】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－７８】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－７９】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－８０】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－８１】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－８２】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－８３】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－８４】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－８５】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－８６】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－８７】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－８８】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図４０－８９】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－９０】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示、可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図４０－９１】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－９２】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－９３】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－９４】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－９５】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－９６】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－９７】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－９８】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－９９】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１００】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１０１】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１０２】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１０３】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１０４】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１０５】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１０６】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１０７】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１０８】変形例における入賞時フラッシュ用ランプとシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図４０－１０９】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１１０】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１１１】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１１２】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１１３】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出

態様を示す図である。
【図４０－１１４】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１１５】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１１６】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１１７】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１１８】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図４０－１１９】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートと、入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するタイミングの決定割合を示す図である。
【図４０－１２０】変形例における保留表示・アクティブ表示の表示態様と各表示居態様の示唆内容及び入賞時スラッシュ演出実行決定時における選択割合を示す図である。
【図４０－１２１】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。
【図４０－１２２】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。
【図４０－１２３】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。
【図４０－１２４】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－１２５】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－１２６】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－１２７】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－１２８】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－１２９】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図４０－１３０】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
【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３５

Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部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２

２５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２０３Ａと後側の立壁部２０３Ｂとの角部には、孔部２７０Ａ，２７０Ｂが形成されている（図１１（Ａ）参照）。孔部２７１Ａ，２７１Ｂの下流側（左側）における底壁部２０３Ａの前後方向の略中央位置には、孔部２７１Ａ～２７１Ｈが下流側に向けて複数形成されている。また、第１誘導通路形成部２０２の下流側端部の底壁部２０３Ａには、下方の第２誘導通路形成部２０４に遊技球を落下させるための連絡孔２７２が貫通して形成されている。

【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３

２６Ａ～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～２７１Ｈは、第１誘導通路形成部２０２における非被覆領域３５０よりも払出装置２００側に設けられていることで、上記のように非被覆領域３５０から第１誘導通路形成部２０２に落下した遊技球が孔部２７１Ｂ～２７１Ｄに到達しない場合でも、遊技球の流下とともに移動しながら下方に近づいて孔部２７１Ｅ～２７１Ｈから落下する確率が高くなるため、第１誘導通路形成部２０２内に落下したねじ部材が払出装置２００に混入することを防止することができる。

【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～３１

６Ｃ、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３０－１９は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

【０３５４】

図３０－１８及び図３０－１９に示すように、遊技制御基板は、縦方向に延びる一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、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、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滞留部よりも大きく（Ｌ２２Ｂ＞Ｌ２１）、さらに、発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図４０－２８、図４０－２９（Ａ）～図４０－３２（Ｈ）、図４０－４９（Ａ）～図４０－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させる部分）、前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図４０－２４に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、前記発光手段は、第１発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、該第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と、を含み、前記第１発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第２期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図４０－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する部分）、前記第２発光手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第２期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図４０－２８に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅する部分）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、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。また、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第１期間においては、第１発光手段だけではなく、第２発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【０４２０】

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

【０４２１】

さらに、誘導通路形成部内や払出部にねじ部材が落下、混入することを防止でき、また、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなる遊技機の形態の一例として、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図４０－２８、図４０－２９（Ａ）～図４０－３２（Ｈ）、図４０－４９（Ａ）～図４０－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させる部分）、前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図４０－２４に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、前記発光手段は、第１発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、該第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と、を含み、前記第１発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第２期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図４０－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する部分）、前記第２発光手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第２期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図４０－２８に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅する部分）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】

（形態）
形態Ａ１の遊技機は、
可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、
可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分、特定表示表示開始演出）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、
前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図４０－２８、図４０－２９（Ａ）～図４０－３２（Ｈ）、図４０－４９（Ａ）～図４０－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させる部分）、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図４０－２４に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、
前記発光手段は、第１発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、該第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と、を含み、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第２期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図４０－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する部分）、
前記第２発光手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第２期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図４０－２８に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅する部分）、@ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第１期間においては、第１発光手段だけではなく、第２発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。
【０４２３】
形態Ａ２の遊技機は、形態Ａ１に記載の遊技機であって、
前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部（例えば、図４０－１５、図４０－３０（Ｄ）～図４０－３２（Ｈ）、図４０－４９（Ｂ）～図４０－５

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示への遊技者の注目を高めることができる。

【０４２４】

形態Ａ３の遊技機は、形態Ａ１または形態Ａ２に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【０４２５】

形態Ａ４の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ３のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

前記出現演出の期間は、前記特定表示の表示態様によって異なり（例えば、特定表示表示開始演出Ａは０．２秒であり、特定表示表示開始演出Ｂは１．２秒）、

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

ことを特徴としている。

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

【０４２６】

形態Ａ５の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ４のいずれかに記載の遊技機であって、

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

９ｄを消灯する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。
尚、本発明における「低輝度状態」は、低輝度にて発光している状態だけではなく、発光していない状態も含む。
【０４２７】
形態Ａ６の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記表示手段を低視認状態に一旦制御した後に前記特定発光演出を開始する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１１に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置５に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。
尚、本発明における「低視認状態」は、表示手段における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、表示手段の明るさの低下以外の手法により表示の視認性が低下した状態も含む。
【０４２８】
形態Ａ７の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、可変表示の実行中に有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能であるとともに、該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であって（例えば、図４０－２９（Ａ）～図４０－４８（ｎ）、図４０－４９（Ａ）～図４０－６８（ｎ）に示すように、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、
可変表示に対応する可変表示対応音（図４０－２８に示す可変表示対応音）と、前記示唆演出に対応する示唆演出対応音（図４０－２９（Ａ）に示す予告演出対応音）と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音（図４０－２９（Ｂ）に示す入賞時フラッシュ演出対応音）と、を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
前記音出力手段は、
前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり（例えば、図４０－２９（Ｂ）に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可変表示対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する部分）、
前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能である（例えば、図４０－２９（Ｂ）に示すように、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒから予告演出対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示対応音や示唆演出対応音が出力されていても、特定発光演出対応音を聞き取り易くなり、該特定発光演出対応音の出力によって特定発光演出の実行を遊技者が認識し易くなる。
【０４２９】
形態Ａ８の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ７のいずれかに記載の遊技機であって、
音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、前記特定表示の表示完了及び前記発光手段の発光のいずれよりも前に特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力する（例えば、図４０－２８、図４０－２９（Ａ）～図４０－３２（Ｈ）、図４０－４９（Ａ）～

図４０－５０（Ｄ）に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されるとともに、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出対応音の出力により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０４３０】
形態Ａ９の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ７のいずれかに記載の遊技機であって、
音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、
特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力可能であり（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を出力可能な部分）、
前記発光手段を、前記特定表示の表示完了及び前記特定発光演出対応音の出力よりも前に発光させる（例えば、変形例１３５ＳＧ－１２に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の発光により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０４３１】
形態Ａ１０の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定発光演出は、前記第１期間において前記第１発光手段が前記特定発光演出に応じた態様である所定態様で発光し、前記第２期間において前記第１発光手段が前記所定態様よりも強調度合いが低い特定態様で発光する演出である（例えば、図４０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２（Ｃ１＞Ｃ２）にて点滅させる部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、少なくとも第１発光手段を所定態様で発光させることによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができるとともに、第１発光手段が第２期間においても所定態様にて継続して発光してしまうことによって他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。
尚、本発明における「強調度合いが低い特定態様」は、点滅速度が遅いことによって強調度合いが低い低速点滅態様を含む。
【０４３２】
形態Ａ１１の遊技機は、形態Ａ１０に記載の遊技機であって、
前記第２期間は、前記特定発光演出の対象である可変表示が実行される前の期間と、前記特定発光演出の対象である可変表示の実行中の期間とを含む（例えば、図４０－２８に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示の開始前後に亘って第１発光手段が特定態様にて発光するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。
【０４３３】
形態Ａ１２の遊技機は、形態Ａ１０または形態Ａ１１に記載の遊技機であって、

前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記所定態様で発光する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１３に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１で点滅させる部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。
【０４３４】
形態Ａ１３の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ１２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応画像を第１表示態様にて表示し、前記第２期間において前記特定発光演出対応画像を前記第１表示態様よりも強調度合いが低い第２表示態様にて表示する（例えば、図４０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第１表示態様にて表示することによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができ、第２期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第２表示態様にて表示することで、表示手段が特定発光演出対応画像を第１表示態様で表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。
【０４３５】
形態Ａ１４の遊技機は、形態Ａ１３に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応画像を第１表示態様にて表示する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１３に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。
【０４３６】
形態Ａ１５の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ１４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
前記音出力手段は、前記第１期間において前記特定発光演出対応音を第１出力態様にて出力し、前記第２期間において前記特定発光演出対応音を出力しない若しくは前記第１出力態様よりも強度度合いが低い第２出力態様にて出力する（例えば、図４０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ８ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ２（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出対応音が第１出力態様にて出力されることによって、特定発光演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、特定発光演出の実行中は、特定発光演出対応音が出力されない若しくは第２出力態様にて出力されることによって、他の演出が特定発光演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。
【０４３７】
形態Ａ１６の遊技機は、形態Ａ１５に記載の遊技機であって、
前記音出力手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記

特定発光演出対応音を前記第１出力態様にて出力する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１３に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。
【０４３８】
形態Ａ１７の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ１６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第２期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を停止する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１とし図４０－６９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力の停止、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの消灯、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの非表示化、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアする等によって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を実行しないようにし、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示）を開始する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の発光を一旦停止することにより、可変表示が継続しているものと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。
【０４３９】
形態Ａ１８の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ１７のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第２期間に実行される再可変表示演出が実行されるときの仮停止において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１として図４０－６９、図４０－７０（Ａ）～図４０－８９（ｎ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前に実行される可変表示での飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅を継続する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。
【０４４０】
形態Ａ１９の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ１８のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、
前記第１発光手段は、
前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記第２期間として前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、変形例１３５ＳＧ－１として図４０－６９、図４０－７０（Ａ）～図４０－８９（ｎ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中においても入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１且つ周期Ｔ２にて点滅させる部分）、

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

ことを特徴としている。

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

【０４４１】

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

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

ことを特徴としている。

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

【０４４２】

形態Ａ２１の遊技機は、形態Ａ２０に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【０４４３】

形態Ａ２２の遊技機は、形態Ａ２１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【０４４４】

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

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

前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示において前記特定演出が実行される場合に、該特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し

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

ことを特徴としている。

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

【０４４５】

形態Ａ２４の遊技機は、形態Ａ２３に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【０４４６】

形態Ａ２５の遊技機は、形態Ａ２３または形態Ａ２４に記載の遊技機であって、

可動体（例えば、可動体３２）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、該特定演出の開始時において前記可動体を動作させる動作演出（例えば、図４０－９０に示す可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、図４０－９０に示す可動体動作示唆演出）と、を実行可能であり、

前記第１発光手段は、前記動作示唆演出の実行に際して低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に、前記特定演出に応じた態様である前記動作演出に応じた態様にて発光する（例えば、図４０－９０に示すように、ホワイトアウトの期間中である可動体動作示唆演出の実行期間中において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させる部分）、

ことを特徴としている。

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

【０４４７】

形態Ａ２６の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ２５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１発光手段は、

前記特定発光演出と異なる特別演出が前記演出実行手段によって実行されたときに該特別演出に応じた態様にて発光可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－３として図４０－１０８（Ａ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、該ステップアップ演出に応じた態様で入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯可能な部分）、

前記特別演出の実行中に前記特定発光演出が開始されたときは、前記特別演出に応じ

た態様よりも優先して前記特定発光演出に応じた態様にて発光する（例えば、変形例１３５ＳＧ－３として図４０－１０８（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、入賞時フラッシュ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯（点滅）を継続する部分）、

ことを特徴としている。

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

【０４４８】

形態Ａ２７の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ２６のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光は、該特定発光演出の対象である可変表示中における第１タイミングで終了するときと該第１タイミングよりも後の第２タイミングで終了するときとがあり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図４０－１１９（Ａ）及び図４０－１１９（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングとしては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の可動体動作演出を開始するタイミングと、スーパーリーチのリーチ演出を開始するタイミングと、がある部分）、

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

ことを特徴としている。

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

【０４４９】

形態Ａ２８の遊技機は、形態Ａ２７に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【０４５０】

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

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

前記第１発光手段は、

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

る部分）、
　前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第２演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第２演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図４０－１１９（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、リーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、
　前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第１演出に応じた態様の発光に変化するときと前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第２演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図４０－１１９（Ｃ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１発光手段の発光態様が変化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０４５１】
　形態Ａ３０の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ２８のいずれかに記載の遊技機であって、
　可動体（例えば、可動体３２）を備え、
　前記演出実行手段は、前記可動体を動作させる動作演出（例えば、可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出）と、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）と、を実行可能であり、
　前記第１発光手段は、
　前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記動作示唆演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該動作示唆演出に応じた態様に変化可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる部分）、
　前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記特定演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該特定演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様からスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、
　前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記動作示唆演出に応じた態様に変化するときと前記特定演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１発光手段の発光態様が変化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０４５２】
　形態Ａ３１の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ３０のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記特定表示の表示態様として通常態様（例えば、表示パターンα）、特殊態様（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図４０－１２０に示す表示パターンδと表示パターンε）及び特別態様（例えば、表示パターンβと表示パターンγ）があり、
　前記特別態様は、第１特別態様（例えば、表示パターンγ）と該第１特別態様とは異な

る第２特別態様（例えば、表示パターンβ）とを含み、
　前記特定表示が前記第１特別態様にて表示されるときは、前記特定表示が前記第２特別態様にて表示されるときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、図４０－１７に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンγにて表示されるときは、表示パターンβにて表示されるときよりも高い割合で大当り遊技状態に制御される部分）、
　前記特殊態様の特定表示は前記第１特別態様と前記第２特別態様とのいずれにも変化可能であって（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図４０－１２０に示すように、表示パターンδや表示パターンεにて表示されている保留表示やアクティブ表示が表示パターンβや表示パターンγの保留表示やアクティブ表示に変化可能な部分）、
　前記特定表示が前記特殊態様にて表示されるときの方が前記特別態様にて表示されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図４０－１２０に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンδや表示パターンεで表示される場合の方が、保留表示やアクティブ表示が表示パターンβや表示パターンγで表示される場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定表示が特殊態様にて表示されるときに特定発光演出が高い割合で実行されることにより、該特殊態様が第１特別態様と第２特別態様のどちらに変化するかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。
【０４５３】
　形態Ａ３２の遊技機は、形態Ａ３１に記載の遊技機であって、
　前記特殊態様は、特定色（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図４０－１２０に示すように、白色の点滅）の態様であり、
　前記特別態様は、前記特定色と異なる特別色（例えば、図４０－１７に示すように、青色や赤色）の態様であり、
　前記通常態様は、前記特定色および前記特別色以外の色（例えば、白色）の態様であり、
　前記特定色の特定表示は、前記特定発光演出が実行されていないときよりも前記特定発光演出が実行されているときの方が前記特別色に変化する割合が高い（例えば、変形例１３５ＳＧ－５に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合が異なる部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定表示の態様の違いを色の違いによって容易に把握できるとともに、特定色の特定表示が表示されたときに、特定発光演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。
【０４５４】
　形態Ａ３３の遊技機は、形態Ａ３１または形態Ａ３２に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記特殊態様にて表示されている特定表示が前記特別態様に変化することを示唆する変化示唆演出を第１態様と該第１態様とは異なる第２態様にて実行可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－５に示す第１作用演出と第２作用演出とを実行可能な部分）、
　前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されたときには前記第１態様にて実行されたときよりも高い割合にて前記特別態様に変化し（例えば、変形例１３５ＳＧ－５に示すように、第２作用演出は、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することで第１作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な演出である部分）、
　前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されるときの方が前記第１態様にて実行されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例１３５ＳＧ－５に示すように、第２作用演出が実行されるときは、第１作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、変化示唆演出が第１態様と第２態様のいずれの態様にて実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特定発光演出の実行によって、変化示唆演出が第２態様にて実行されることへの期待感を高めることができる。
【０４５５】
形態Ａ３４の遊技機は、形態Ａ３３に記載の遊技機であって、
前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が低い第１特殊態様（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図４０－１２０に示す表示パターンδ）と、前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が前記第１特殊態様よりも高い第２特殊態様（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図４０－１２０に示す表示パターンε）とを含み、
前記特定表示が前記第２特殊態様にて表示されているときの方が前記第１特殊態様にて表示されているときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、特定表示が表示パターンεにて表示されている場合は、特定表示が表示パターンδにて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示が第１特殊態様と第２特殊態様のいずれで表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特別態様に変化する割合が高い第２特殊態様のときに高い割合で特定発光演出が実行されるので、特定発光演出の実行によって、第２特殊態様にて特定表示が表示されることへの期待感を高めることができる。
【０４５６】
形態Ａ３５の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ３４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、該特定発光演出の対象の可変表示に対応する特定表示に重なるように表示可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－７に示すように、入賞時フラッシュ演出として画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ内のアクティブ表示に重複するように表示可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出に対応する特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって特定表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。
【０４５７】
形態Ａ３６の遊技機は、形態Ａ３５に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、種類が異なる複数の前記特定発光演出対応表示を表示可能であって（例えば、変形例１３５ＳＧ－７に示すように、入賞時フラッシュ演出として、画像表示装置５において大きさの異なるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示可能な部分）、
前記特定表示への重複態様が、前記特定発光演出対応表示の種類に応じて異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－７として図４０－１２９（Ｌ）や図４０－１３０（Ｎ）等に示すように、表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとの重複態様が異なる部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の特定発光演出対応表示が表示されるとともに、表示される特定発光演出対応表示によって特定表示への重複態様が変化するので、遊技興趣を向上できる。
【０４５８】
形態Ａ３７の遊技機は、形態Ａ３５または形態Ａ３６に記載の遊技機であって、
前記特定表示は、未だ実行されていない可変表示に対応する第１特定表示（例えば、保留表示）と、実行中の可変表示に対応する第２可変表示（例えば、アクティブ表示）と、を含み、

前記表示手段は、前記特定発光演出対応表示を、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前においては該特定発光演出に対応する前記第１特定表示に重複するように表示可能であるとともに、前記特定発光演出の対象である可変表示中においては該特定発光演出に対応する前記第２特定表示に重複するように表示可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－７に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に対応する第１特定表示並びに第２特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって第１特定表示だけではなく第２特定表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

【０４５９】

形態Ａ３８の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ３７のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記表示手段は、前記再可変表示演出に関する再可変関連表示を表示可能であるとともに、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、前記再可変関連表示に重複して表示可能である（例えば、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する特殊図柄（図４０－４０等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが重複して表示可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応表示によって再可変関連表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【０４６０】

形態Ａ３９の遊技機は、形態Ａ３５～形態Ａ３８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記特定発光演出対応表示を表示可能である（例えば、図４０－２８、図４０－４２（ａ）～図４０－４７（ｌ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の対象である可変表示の興趣も向上できる。

【０４６１】

形態Ａ４０の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ３９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記第１発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり（例えば、図４０－２８に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯する部分）、

所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記第１発光手段の前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該第１発光手段の発光を終了させる特別終了制御

を行う（例えば、図４０－２２に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光が正常に終了しなかった場合の違和感を低減できる。

【０４６２】

形態Ａ４１の遊技機は、形態Ａ４０に記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）を備え、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに可変表示の終了を通知する可変表示終了情報を前記演出実行手段に対して送信可能であり（例えば、図４０－４（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３が飾り図柄の可変表示の停止を指定する図柄確定コマンドを送信可能な部分）、

前記演出実行手段は、前記特定終了タイミングとして、前記可変表示終了情報を受信したことに基づいて前記特定終了制御を行う（例えば、図４０－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【０４６３】

形態Ａ４２の遊技機は、形態Ａ３９～形態Ａ４１のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定終了タイミングは第１所定終了タイミングと第２所定終了タイミングとを含み（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングとリーチ演出の開始タイミングとで入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を終了可能な部分）、

前記特定終了タイミングは前記所定終了タイミング及び前記第２所定終了タイミングよりも後のタイミングである（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を停止できなかった場合は、可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミングにおいて改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定終了タイミングで終了できなかった場合でも、特定終了タイミングにおいて特定発光演出に応じた態様の発光を終了させることができる。

【０４６４】

形態Ａ４３の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ４２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

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

前記特定演出を実行している場合に前記所定条件が成立したときは、前記特定発光演出を実行しない（例えば、図４０－２１に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【０４６５】
形態Ａ４４の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ４３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、可変表示の残り期間が所定期間と同一または該所定期間よりも短いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行せず、可変表示の残り期間が前記所定期間よりも長いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－８に示すように、可変表示の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の残り期間が短いときに特定発光演出が実行されることによって、特定発光演出の対象の特定表示が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。
【０４６６】
形態Ａ４５の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ４４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出を、有利状態に制御されない可変表示においても実行可能であり（例えば、図４０－９に示すように、可変表示結果がはずれである可変表示においてもスーパーリーチのリーチ演出を実行可能な部分）、
有利状態に制御されない可変表示における前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立したときは、該可変表示の次の可変表示の開始に応じて前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－８に示すように、可変表示の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出と特定発光演出が重複して実行されることによる特定演出と特定発光演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。
【０４６７】
形態Ａ４６の遊技機は、形態Ａ１～形態Ａ４５のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技媒体が通過することで前記所定条件が成立する特定領域（例えば、第１始動入賞口を形成する入賞球装置６Ａ）と、
前記特定領域の周囲に設けられ、異なる発光態様にて発光可能な特定発光手段（例えば、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓ）と、
を備え、
前記表示手段は、前記特定表示を有利状態に制御される割合が異な複数の表示態様のいずれかの表示態様にて表示可能であり（例えば、図４０－１７に示すように、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能な部分）、
前記特定発光手段は、前記特定発光演出が実行されるか否かにかかわらず、前記特定表示の表示態様に対応した発光態様にて発光可能である（例えば、図４０－２８に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、表示パターンβや表示パターンγでの表示が決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅や遊技効果ランプ９等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示の表示態様を、特定領域の周囲に設けられた特定発光手段の発光態様によっても認識できるので、遊技興趣を向上できる。
【０４６８】

形態Ａ４７の遊技機は、形態Ａ４６に記載の遊技機であって、
前記特定発光手段が発光可能な発光態様の数の方が、前記第１発光手段が前記特定発光演出において発光可能な発光態様の数よりも多い（例えば、変形例１３５ＳＧ－９に示すように、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様数よりも多く設ける部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光手段の発光バリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【０４６９】

形態Ａ４８の遊技機は、形態Ａ４６または形態Ａ４７に記載の遊技機であって、
前記第１発光手段の発光領域は、前記特定発光手段の発光領域よりも大きく（例えば、変形例１３５ＳＧ－１０に示すように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが発光する発光領域よりも大きく設ける部分）、
１の前記所定条件の成立にもとづいて前記特定発光手段が前記特定表示の表示態様に応じた発光を行う期間は、該所定条件の成立にもとづいて前記第１発光手段が前記特定発光演出に応じた発光を行う期間よりも長い（始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１発光手段による特定発光演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、特定発光手段の発光態様により有利状態となることへの遊技者の期待感を長く維持できる。

【０４７０】

形態Ａ４９の遊技機は、形態Ａ４６～形態Ａ４８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１発光手段と前記特定発光手段は、いずれも点滅発光が可能であり（例えば、図４０－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが点滅可能な部分と、変形例１３５ＳＧ－１０に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが点滅可能な部分）、
前記第１発光手段の点滅周期は、前記特定発光手段の点滅周期と異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－１０に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期と異ならせる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、点滅周期が異なるので、第１発光手段と特定発光手段の双方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０４７１】

（パチンコ遊技機１の構成等）
図３１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【０４７２】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示

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

【０４７３】

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

【０４７４】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【０４７５】

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

【０４７６】

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

【０４７７】

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

【０４７８】

遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器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。

【０４７９】

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。

【０４８０】

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。

【０４８１】

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、例えば、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（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、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【０４８２】

遊技盤２の所定位置（図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（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【０４８３】

入賞球装置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。

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【０４８７】

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。

【０４８８】

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

【０４８９】

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。

【０４９０】

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

【０４９１】

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。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。

【０４９２】

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。尚、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。

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図３３参照）により検出される。

【０４９６】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図３３参照）により検出される。

【０４９７】

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

【０４９８】

図３２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【０４９９】

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３１が配置されている。表示モニタ２９は、例えば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３１は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【０５００】

表示モニタ２９は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ２９は、パチンコ遊技機１における設定値を表示可能である。表示モニタ２９は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【０５０１】

設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【０５０２】

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

【０５０３】

（遊技の進行の概略）

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

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

【０５０８】

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

れれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【０５０９】

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

【０５１０】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【０５１４】

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

【０５１５】

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

【０５１６】

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

【０５１７】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する

。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

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

【０５２１】

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

（演出の進行など）

【０５２２】

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【０５２３】

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

【０５２４】

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

【０５２５】

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

、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【０５２６】

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

【０５２７】

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

【０５２８】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」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。

【０５２９】

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

【０５３０】

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

【０５３１】

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

【０５３２】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り

遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【０５３３】

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

【０５３４】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図３３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電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。

【０５３５】

パチンコ遊技機１では、商用電源などの外部電源における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、例えば交流（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（例えば直流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。

【０５３６】

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。

【０５３７】

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。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

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。

【０５４２】

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、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【０５４３】

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

【０５４４】

主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。

【０５４５】

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

【０５４６】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【０５４７】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【０５４８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２が

メインメモリとして使用される。
【０５４９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【０５５０】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【０５５１】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【０５５２】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音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。
【０５５３】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【０５５４】
なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【０５５５】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用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。
【０５５６】
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。
【０５５７】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【０５５８】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０５５９】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、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を示すフローチャートである。

【０５６０】

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等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０５６１】

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

【０５６２】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、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、例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。

【０５６３】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、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。

【０５６４】

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、例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。

【０５６５】

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。

【０５６６】

パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、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。

【０５６７】

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、例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。

【０５６８】

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。

【０５６９】

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

【０５７０】

演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ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。

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０５７４】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【０５７５】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）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。

【０５７６】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、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。

【０５７７】

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

【０５７８】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図３４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０５７９】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のい

ずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０５８０】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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）。

【０５８１】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（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。

【０５８２】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【０５８３】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【０５８４】

ステップ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。

【０５８５】

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。

【０５８６】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【０５８７】

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。

【０５８８】

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。

【０５８９】

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。

【０５９０】

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。

【０５９１】

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。

【０５９２】

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。

【０５９３】

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。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当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かか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。

【０５９４】

図３７は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図３７（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図３７（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、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。

【０５９５】

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

【０５９６】

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

【０５９７】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定さ

れている。設定値が１の場合は、１０２０から１２３７までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【０５９８】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１３４６までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４６から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から３３４２１までの範囲が、設定値にかかわらず小当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。

【０６０２】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から３３４２１までの範囲が、設定値にかかわらず小当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。

【０６０３】

パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が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（例えば、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が１～３の場合は、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が４～６の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【０６０４】

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

【０６０５】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図３８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図３８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０６０６】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０６０７】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発光することが

望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０６０８】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０６０９】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０６１０】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【０６１１】

図３９は、演出制御プロセス処理として、図３８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図３９に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０６１２】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０６１３】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０６１４】
ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。
【０６１５】
ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。
【０６１６】
ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。
【０６１７】
ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。
【０６１８】
ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に

基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【０６１９】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０６２０】

ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０６２１】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【０６２２】

上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【０６２３】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」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）。

【０６２４】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【０６２５】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【０６２６】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネ

ットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【０６２７】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。

【０６２８】

（特徴部１３５ＳＧに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部１３５ＳＧ（以下、本特徴部１３５ＳＧと略記する）について説明する。図４０－１は、本特徴部１３５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。図４０－１に示すように、本特徴部１３５ＳＧのパチンコ遊技機１においては、画像表示装置５の右側方にキャラクタＡを模した入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが設けられており、入賞球装置６Ａの近傍には、該入賞球装置６Ａ（第１始動口）を発光させるための始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが設けられている。

【０６２９】

更に、スティックコントローラ３１Ａ内には該スティックコントローラ３１Ａを発光させるためのスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘが設けられており、プッシュボタン３１Ｂ内には該プッシュボタン３１Ｂを発光させるためのボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが設けられている。これらスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５Ｓｇ００９Ｙは、前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄとともに本特徴部１３５ＳＧにおける遊技効果ランプ９を構成する。

【０６３０】

図４０－２に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓ、スティックランプ１３５ＳＧ０９Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙ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からの制御によって点灯（点滅）可能となっている。

【０６３１】

図４０－３は、本特徴部１３５ＳＧにおける画像表示装置５を示す説明図である。本特徴部１３５ＳＧにおける画像表示装置５の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出等の演出を表示するための第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆを構成している。また、画像表示装置５の下端部は、第１特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄと、第２特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第２保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｕと、遊技状態や実行中の演出等を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア１３５ＳＧ００５Ｔと、を含む第２表示領域１３５ＳＧ００５Ｓａを構成している。

【０６３２】

そして、画像表示装置５の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第４図柄１３５ＳＧ００５Ｊと第１特図保留記憶数の表示及び第２特図保留記憶数の表示を含む第３表示領域１３５ＳＧ００５Ｓｂを構成している。

【０６３３】

このうち第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆ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１３５ＳＧ００５Ｆの左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄１３５ＳＧ００５Ｍ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１３５ＳＧ００５Ｍは、可変表示中は非表示化させることが無く、常時画像表示装置５の第１表示領域１３５Ｓ

Ｇ００５Ｆ内に表示されている図柄でもある。
【０６３４】
尚、本特徴部１３５ＳＧでは、図４０－３に示すように、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍは、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部に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１３５ＳＧ００５Ｍの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。
【０６３５】
更に、本特徴部１３５ＳＧにおける第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆ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１３５ＳＧ００５Ａが設けられている。
【０６３６】
以降、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示とアクティブ表示とを総称して特定表示と呼称する場合がある。
【０６３７】
図４０－４（Ａ）は、本特徴部１３５ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目は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）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図４０－４（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【０６３８】
図４０－４（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０６３９】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図４０－４（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０６４０】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図４０－４（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で

大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第６可変表示結果指定コマンドである。

【０６４１】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。

【０６４２】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【０６４３】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０６４４】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０６４５】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）し

て第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０６４６】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【０６４７】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【０６４８】

尚、図４０－４（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【０６４９】

図４０－５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図４０－５に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０６５０】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図４０－１０に示す遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【０６５１】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０６５２】
変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。
【０６５３】
普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。
【０６５４】
図４０－６（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル１の構成例を示している。本特徴部１３５ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。
【０６５５】
特図表示結果判定テーブル１は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。
【０６５６】
本特徴部１３５ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。
【０６５７】
特図表示結果判定テーブル１において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１３５ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル１では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部１３５ＳＧでは約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部１３５ＳＧでは約１／３０）。即ち、特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。
【０６５８】
また、図４０－６（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル２の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル２は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。
【０６５９】
本特徴部１３５ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル２では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）で

あるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【０６６０】

特図表示結果判定テーブル２において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１３５ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル２では、第１特図の特図ゲームである場合と第２特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第１特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第２特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第２特図の可変表示が第１特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口への入賞が発生して第２特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０６６１】

図４０－７（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部１３５ＳＧにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【０６６２】

ここで、本特徴部１３５ＳＧにおける大当り種別について、図４０－７（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部１３５ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」や「確変大当りＢ」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【０６６３】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。そして、「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるランドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「確変大当りＣ」「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【０６６４】

また、特に図示はしないが、本特徴部１３５ＳＧにおける小当り遊技状態は、特別可変

入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に２回変化させるとともに、該開放時間が０．１秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【０６６５】

確変大当りの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【０６６６】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部１３５ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【０６６７】

図４０－７（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０６６８】

尚、図４０－７（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【０６６９】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割り当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割り当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【０６７０】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であ

るかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【０６７１】

図４０－８は、本特徴部１３５ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０６７２】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部１３５ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が実行されないノーマルリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が１回実行されるノーマルリーチ変動パターンとで、共通のノーマルリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。更に、スーパーリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が２回実行されるスーパーリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が３回実行されるスーパーリーチ変動パターンとで、共通のスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出として、各１種類のリーチ演出のみが設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出としては、複数のリーチ演出を設けてもよい。

【０６７３】

尚、本特徴部１３５ＳＧにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りＣ」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（ＰＣ１－１）も含まれている。

【０６７４】

図４０－８に示すように、本特徴部１３５ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【０６７５】

また、本特徴部１３５ＳＧにおけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を１回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を１回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【０６７６】

更に、本特徴部１３５ＳＧにおけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を２回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を３回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を２回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を３回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【０６７７】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【０６７８】

つまり、本特徴部１３５ＳＧにおけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当り期待度が高くなっている。

【０６７９】

また、本特徴部１３５ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【０６８０】

図４０－９は、本特徴部１３５ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部１３５ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０６８１】

具体的には、図４０－９に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチ擬似連演出２回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（スーパーリーチ擬似連演出３回大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（ノーマルリーチ擬似連演出２回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（ノーマルリーチ擬似連演出３回大当りの変動パターン）とから決定する。

【０６８２】

尚、図４０－９に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡと大当り用変動パターン判定テーブルＢとでは、ＰＢ１－１～ＰＢ１－４に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１を３０％の割合で決定し、ＰＢ１－２を４５％の割合で決定し、ＰＢ１－３を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－４を５％の割合で決定する。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１を５％の割合で決定し、ＰＢ１－２を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－３を３０％の割合で決定し、ＰＢ１－４を４５％の割合で決定する。つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【０６８３】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選

択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＣ１－１（特殊当りの変動パターン）に決定する。

【０６８４】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。

【０６８５】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。

【０６８６】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。

【０６８７】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。

【０６８８】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）とから決定する。

【０６８９】

つまり、本特徴部１３５ＳＧにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が３個や４個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３、ＰＡ１－４）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【０６９０】

本特徴部１３５ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図４０－１０に示すような遊技制御用データ保持エリア１３５ＳＧ１５０が設けられている。図４０－１０に示す遊技制御用データ保持エリア１３５ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１３５ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１３５ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５とを備えている。

【０６９１】

第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０６９２】

第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０６９３】

尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【０６９４】

普図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０６９５】

遊技制御フラグ設定部１３５ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１３５ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０６９６】

遊技制御タイマ設定部１３５ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１３５ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０６９７】

遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０６９８】

遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０６９９】

遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０７００】

演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図４０－１１（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１３５ＳＧ１９０が設けられている。図４０－１１（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１３５ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１３５ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１３５ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１３５ＳＧ１９４とを備えている。

【０７０１】

演出制御フラグ設定部１３５ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１３５ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０７０２】

演出制御タイマ設定部１３５ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１３５ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０７０３】

演出制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために

用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０７０４】

演出制御バッファ設定部１３５ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１３５ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０７０５】

本特徴部１３５ＳＧでは、図４０－１１（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１３５ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）が設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０７０６】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）が、図４０－１１（Ｃ）のアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂにコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａから削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、１つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【０７０７】

アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂには、上記したように、保留記憶（バッファ番号「１－１」または「２－１」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図４０－１１（Ｃ）に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａと同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、が設けられている。

【０７０８】

本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａを経由することなくアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４

Ｂに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用ＣＰＵ１２０が後述する先読予告設定処理（Ｓ１６１）を実行することでセットされる。

【０７０９】

そして、アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂの記憶内容は、可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリア（削除）されるようになっている。

【０７１０】

尚、保留表示フラグは、保留表示や実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本特徴部１３５ＳＧでは、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様（保留表示フラグの値）によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

【０７１１】

次に、図３６のステップＳ１０１において実行される本特徴部１３５ＳＧの始動入賞判定処理について、図４０－１２にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、まず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０１ａ）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば（ステップ１３５ＳＧＳ１０１ａ；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１３５ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１３５ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０３）。

【０７１２】

ステップ１３５ＳＧＳ１０１ａにて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップ１３５ＳＧＳ１０１；Ｎ）、ステップ１３５ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ１３５ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０１ｂ）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば（ステップ１３５ＳＧＳ１０１ｂ；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１３５ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１３５ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０６）。

【０７１３】

ステップ１３５ＳＧＳ１０３，ステップ１３５ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（ステップ１３５ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。

このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップ１３５ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０７１４】

ステップ１３５ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（ステップ１３５ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ１３５ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０７１５】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップ１３５ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０７１６】

ステップ１３５ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ１３５ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図３４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０７１７】

ステップ１３５ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ１３５ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１３５ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図３５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０７１８】

ステップ１３５ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップ１３５ＳＧＳ１１４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ１３５ＳＧＳ１１５）、ステップ１３５ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステッ

プ１３５ＳＧＳ１１４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ１３５ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０７１９】

図４０－１３（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図４０－１２のステップ１３５ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部１３５ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図３６のステップＳ１１０）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図３６のステップＳ１１１）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。

【０７２０】

他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ１３５ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【０７２１】

図４０－１３（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部１３５ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ１３５ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【０７２２】

ステップ１３５ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図４０－６に示す特図表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ１３５ＳＧＳ１２２）。その後、図４０－１２のステップ１３５ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ１３５ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブル１において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【０７２３】

ステップ１３５ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ１３５ＳＧＳ１２３；Ｎ）、図４０－６に示す特図表示結果判定テーブル２を選択してセットする（ステップ１３５ＳＧＳ１２４）。その後、図４０－１２のステップ１３５ＳＧＳ１０９にて抽出

された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１２５）。

【０７２４】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ１３５ＳＧＳ１２５；Ｙ）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第６図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１３５ＳＧＳ１２６）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ１３５ＳＧＳ１２７）して、ステップ１３５ＳＧＳ１３８に進む。

【０７２５】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１３５ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ１３５ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ１３５ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ１３５ＳＧＳ１３１）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、保留記憶数が２個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【０７２６】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ用変動パターン判定テーブルＤに加えて、保留記憶数が３個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＢと、保留記憶数が４個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、図４０－９に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～５９９までの６００個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～６９９までの７００個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～７９９までの８００個の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち９０１～９９７までの９７個の判定値が割り当てられている。

【０７２７】

このため、ステップ１３５ＳＧＳ１２６においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。

【０７２８】

また、ステップ１３５ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ１３５ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図４０－１３（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデ

ータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【０７２９】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１３５ＳＧＳ１３３）、その後、判定した大当り種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１３４）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ１３５ＳＧＳ１３４；Ｙ）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットして（ステップ１３５ＳＧＳ１３５）、ステップ１３５ＳＧＳ１３８に進む。

【０７３０】

また、判定した大当り種別が確変大当りである場合（ステップ１３５ＳＧＳ１３４；Ｎ）は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットして（ステップ１３５ＳＧＳ１３６）、ステップ１３５ＳＧＳ１３８に進む。

【０７３１】

ステップ１３５ＳＧＳ１２７，ステップ１３５ＳＧＳ１３０，ステップ１３５ＳＧＳ１３１，ステップ１３５ＳＧＳ１３５，ステップ１３５ＳＧＳ１３６の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１３８）。本特徴部１３５ＳＧでは、図４０－１３（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【０７３２】

その後、ステップ１３５ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ１３５ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０７３３】

図４０－１４は、コマンド解析処理として、図３８のステップＳ７５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図４０－１４に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板１５を介して伝送された主基板１１からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２１）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ１３５ＳＧＳ２２１；Ｎ）、コマンド解析処理を終了する。

【０７３４】

ステップ１３５ＳＧＳ２２１にて受信コマンドがある場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２１；Ｙ）、例えば受信コマンドのＭＯＤＥデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２２）。

【０７３５】

ステップ１３５ＳＧＳ２２２にて受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２２；Ｎ）、その受信コマンドは第２始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２４）。

【０７３６】

ステップ１３５ＳＧＳ２２４にて受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２４；Ｎ）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２６）。ステップ１３５ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２６；Ｎ）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２７）。ステップ１３５ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２７；Ｎ）、その受信コマンドは第１保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２８）。

【０７３７】

ステップ１３５ＳＧＳ２２８にて受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２８；Ｎ）、その受信コマンドは第２保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２３０）。

【０７３８】

ステップ１３５ＳＧＳ２２２において受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２２２；Ｙ）や、ステップ１３５ＳＧＳ２２４において受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ステップ１３５ＳＧＳ２２６において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２２６；Ｙ）、ステップ１３５ＳＧＳ２２７において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２２７；Ｙ）、ステップ１３５ＳＧＳ２２８において受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドである場合（１３５ＳＧＳ２２８；Ｙ）、ステップ１３５ＳＧＳ２３０において受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２３０；Ｙ）は、受信コマンドを、図４０－１１に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａまた、アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ１３５ＳＧＳ２３３）、ステップ１３５ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【０７３９】

ステップ１３５ＳＧＳ２３３では、具体的には、保留記憶が存在せず、且つ可変表示の実行中でない場合は、受信コマンドをアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂに格納し、保留記憶が存在する場合や可変表示の実行中は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭に格納すればよい。

【０７４０】

尚、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【０７４１】

ステップ１３５ＳＧＳ２３０にて受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２３０；Ｎ）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ１３５ＳＧＳ２３４）、ステップ１３５ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【０７４２】

尚、本特徴部１３５ＳＧのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

【０７４３】
次に、本特徴部１３５ＳＧにおける演出制御プロセス処理について説明する。図４０－１５に示すように演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読予告設定処理（ステップＳ１６１）を実行した後、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｕにおける保留表示の表示開始アニメーション、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにおけるアクティブ表示の表示開始アニメーションとして特定表示表示開始演出を実行するための特定表示表示開始演出実行処理（ステップ１３５ＳＧＳ１６２）を実行する。また、特定表示表示開始演出実行処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出実行処理（ステップ１３５ＳＧＳ１６３）、前述した特定表示表示開始演出が終了した後の保留表示やアクティブ表示の表示態様フラグの値に応じた回転アニメーションとしての特定表示回転表示演出（図４０－１９（Ｂ－１）～図４０－１９（Ｂ－４）参照）を実行するための特定表示回転表示演出実行処理（ステップ１３５ＳＧＳ１６４）、本特徴部１３５ＳＧにおける先読予告として保留表示予告演出の実行が決定された場合に、該保留表示予告演出の対象である保留記憶に基づく可変表示が終了するまで、該保留記憶に基づく保留表示・アクティブ表示の表示態様に応じた色で始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを発光させる始動口ランプ発光演出を実行するための始動口ランプ発光演出実行処理（ステップ１３５ＳＧ１６５）を実行し、ステップＳ１７０～ステップＳ１７７のいずれかの処理を実行する。

【０７４４】
尚、本特徴部１３５ＳＧにおける特定表示回転表示演出実行処理は、可変表示の開始に基づいて各保留表示を次の表示位置にシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理や、保留表示をアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理も含んでいる。

【０７４５】
図４０－１６は、先読予告設定処理として、図４０－１５のステップ１６１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａまたはアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂをチェックし（ステップ１３５ＳＧＳ２４０）、表示態様フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４１）。表示態様フラグがセットされていないエントリが無い場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４１；Ｎ）は先読予告設定処理を終了し、表示態様フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４１；Ｙ）は、既に表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に先読予告演出としての保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４２）。

【０７４６】
表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが無い場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４２；Ｎ）は、更に、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示しているか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４３）。該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示していない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４３；Ｎ）は、該エントリの図柄指定コマンドから可変表示結果を特定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４４ａ）とともに、該エントリの変動カテゴリコマンドから変動カテゴリを特定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４４ｂ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定した可変表示結果及び変動カテゴリに基づいて、保留表示予告演出の実行の有無及び表示パターンを決定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４５）。

【０７４７】
具体的には、図４０－１７に示すように、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、９５％の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、５％の割合で保留表

示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【０７４８】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合は、８０％の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、２０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【０７４９】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、２５％の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、１０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【０７５０】

また、可変表示結果が大当りである場合は、１５％の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、３０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、５５％の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【０７５１】

つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示やアクティブ表示が赤色で表示された場合が最も対象の可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く、保留表示やアクティブ表示が白色で表示された場合が最も対象の可変表示結果がはずれとなる割合が高くなるように設定されている（保留表示やアクティブ表示の表示色に応じた大当り期待度：赤色＞青色＞白色）。

【０７５２】

図４０－１６に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１３５ＳＧＳ２４５において保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４６）。ステップ１３５ＳＧＳ２４５において保留表示予告演出の実行を決定した場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４６；Ｙ）は、該エントリの表示態様フラグに、決定した表示パターンに応じた値（「１」または「２」）をセットし（ステップ１３５ＳＧＳ２４７）、先読予告設定処理を終了する。

【０７５３】

尚、既に表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが有る場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４２；Ｙ）、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示している場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４３；Ｙ）、保留表示予告演出の非実行を決定した場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４６；Ｎ）については、該エントリの表示態様フラグに掘るウ表示予告演出の非実行に対応する「０」をセットし（ステップ１３５ＳＧＳ２４８）、先読予告設定処理を終了する。

【０７５４】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、纏めて保留表示予告演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、それぞれ異なる演出として個別に実行可能としてもよい。

【０７５５】

図４０－１８は、特定表示表示開始演出実行処理として、図４０－１５のステップ１３５ＳＧＳ１６２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特定表示表示開始演出実行処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、特定表示表示開始演出Ａまたは特定表示表示開始演出Ｂのどちらかが実行中であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２５１）。尚、特定表示表示開始演出Ａまたは特定表示表示開始演出Ｂのどちらかが実行中であるか否かは、後述する特定表示表示開始演出Ａ用プロセスタイマまたは特定表示表示開始演出Ｂ用プロセスタイマの動作中が否かにより判定すればよい。

【０７５６】

特定表示表示開始演出Ａまたは特定表示表示開始演出Ｂが実行中でない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５１；Ｎ）は、始動入賞指定コマンドの受信が有るか否か（始動入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２５２）。始動入賞指定コマンドの受信が無い場合の場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５２；Ｎ）、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。また、始動入賞指定コマンドの受信が有るの場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５２；Ｙ）、は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａ及びアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂを参照することにより新たに発生した保留記憶のエントリを特定し（２６３ＳＧＳ２７３）、第１特図保留記憶であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２５３ａ）。尚、第１特図保留記憶であるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドにより判定すればよい。

【０７５７】

該エントリ（特定したエントリ）が第１特図保留記憶ではない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５３ａ；Ｎ）は、ステップ１３５ＳＧＳ２５５に進み、該エントリが第１特図保留記憶の場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５３ａ；Ｙ）は、特定したエントリの表示態様フラグが０か否か、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２５４）。特定したエントリの表示態様フラグが０である場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象でない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５４；Ｙ）は、ステップ１３５ＳＧＳ２５５に進む。

【０７５８】

ステップ１３５ＳＧＳ２５５の処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示表示開始演出Ａ用プロセステーブルを選択する。そして、特定表示表示開始演出Ａ用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ１３５ＳＧＳ２５６）。

【０７５９】

また、特定したエントリの表示態様フラグが０ではない場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５４；Ｎ）は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示表示開始演出Ｂ用プロセステーブルを選択する（ステップ１３５ＳＧＳ２５７）。そして、特定表示表示開始演出Ｂ用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ１３５ＳＧＳ２５８）。

【０７６０】

ステップ１３５ＳＧＳ２５６またはステップ１３５ＳＧＳ２５８の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットした特定表示表示開始演出用プロセステーブルのプロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２５９）、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。

【０７６１】

また、特定表示表示開始演出Ａまたは特定表示表示開始演出Ｂが実行中である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマ（特定表示表示開始演出Ａ用プロセスタイマまたは特定表示表示開始演出Ｂ用プロセスタイマ）の値を－１し（ステップ１３５ＳＧＳ２６０）、該値を－１した特定表示表示開始演出用プロセスタイマ（実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマ）がタイマアウトしたか否か判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２６１）。実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ１３

５ＳＧＳ２６１；Ｎ）は、実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２６２）、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。

【０７６２】

また、実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２６１；Ｙ）は、該特定表示表示開始演出用プロセスタイマが最後の特定表示表示開始演出用プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２６３）。最後の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２６３；Ｙ）は、特定表示表示開始演出を終了（ステップ１３５ＳＧＳ２６７）し、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。最後の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２６３；Ｎ）は、プロセスデータの切替を実行し、次の特定表示表示開始演出用プロセスタイマスタートさせ、次の特定表示表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御（ステップ１３５ＳＧＳ２６４、ステップ１３５ＳＧＳ２６５、ステップ１３５ＳＧＳ２６６）し、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。

【０７６３】

以上のように、本特徴部１３５ＳＧでは、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の非実行が決定された場合、または、該始動入賞が第２始動口への始動入賞である場合は、図４０－１９（Ａ）及び図４０－１９（Ｂ）、図４０－１９（Ｂ－１）～図４０－１９（Ｂ－４）に示すように、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａまたは保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄ、１３５ＳＧ００５Ｕの保留記憶数に応じた位置において、特定表示表示開始演出Ａとして、保留表示（アクティブ表示）が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【０７６４】

尚、本特徴部１３５ＳＧにおいて、始動入賞の発生から該特定表示表示開始演出Ａとして保留表示（アクティブ表示）の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約０．２秒である。そして、該特定表示表示開始演出Ａ終了後の保留表示（アクティブ表示）は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じくアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａまたは保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄ、１３５ＳＧ００５Ｕにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【０７６５】

また、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の実行が決定されており、且つ該始動入賞が第１始動口への始動入賞である場合は、図４０－２０（Ａ）～図４０－２０（Ｃ）、図４０－２０（Ｃ－１）～図４０－２０（Ｃ－４）に示すように、特定表示表示開始演出Ｂとして、先ず、画像表示装置５において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９ＦからキャラクタＡが出現するアニメーションが表示される。入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９ＦからキャラクタＡが出現した後は、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されている、または、第１特図保留記憶が既に存在している場合は、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動するアニメーションが表示される。このとき、キャラクタＡは、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動する過程でアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａの一部と重複して表示される。

【０７６６】

そして、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動すると、図４０－２０（Ｃ－１）～図４０－２０（Ｃ－４）に示すように、該キャラクタＡが前記始動入賞に基づいて保留表示が表示される位置に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタＡが攻撃した位置において保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【０７６７】

本特徴部１３５ＳＧにおいて、始動入賞の発生から該特定表示表示開始演出Ｂとしてキ

ャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄの保留表示が表示される位置に対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約１秒であり、該アニメーションの終了から保留表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約０．２秒である。つまり、第１特図の保留表示を対象として特定表示表示開始演出Ｂを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づく保留表示の表示が完了するまでに１．２秒を要する。そして、該特定表示表示開始演出Ｂ終了後の保留表示は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じく第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【０７６８】

尚、特定表示表示開始演出Ｂとして入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆからキャラクタが出現したとき、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されておらず且つ第１特図保留記憶が存在していない場合は、キャラクタＡがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタＡがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａまで移動すると、図４０－２０（Ｃ－１）～図４０－２０（Ｃ－４）と同じく、該キャラクタＡが前記始動入賞に基づいてアクティブ表示が表示される位置、すなわち、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタＡが攻撃した位置においてアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【０７６９】

本特徴部１３５ＳＧにおいて、始動入賞の発生から該特定表示表示開始演出ＢとしてキャラクタＡがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約０．５秒であり、該アニメーションの終了からアクティブ表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約０．２秒である。つまり、アクティブ表示を対象として特定表示表示開始演出Ｂを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づくアクティブ表示の表示が完了するまでに０．７秒を要する。そして、該特定表示表示開始演出Ｂ終了後のアクティブ表示は、前述した特定表示回転表示演出として、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【０７７０】

図４０－２１及び図４０－２２は、入賞時フラッシュ演出実行処理として、図４０－２１のステップ１３５ＳＧＳ１６３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出実行処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａ及びアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂをチェックし（ステップ１３５ＳＧＳ２７２）、これら始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａ及びアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂに表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが有か否か、つまり、保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７３）。

【０７７１】

表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが有る場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７３；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該エントリが第１始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７４）。尚、該エントリが第１始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドから特定すればよい。

【０７７２】

該エントリが第１始動口への始動入賞に基づくエントリである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７４；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７５）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７５；Ｙ）は、更に演出制御プロセスフラグの値が０～３のいずれかであるか否か、つまり、当該遊技状態が大当り遊技状態や小当り遊技状態であるか否かを判定する（

ステップ１３５ＳＧＳ２７６）。演出制御プロセスフラグの値が０～３のいずれかである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７６；Ｙ）は、該エントリ（表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリ）の変動カテゴリがスーパーリーチであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７７）。

【０７７３】

該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７７；Ｙ）は、演出制御プロセスフラグの値が２であるか否か、つまり、可変表示の実行中であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７８）。演出制御プロセスフラグの値が２である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７８；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出の実行中か否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７９）。尚、リーチ演出の実行中か否かは、可変表示のプロセスデータの内容等から判定すればよい。

【０７７４】

演出制御プロセスフラグの値が２でない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７８；Ｎ）やリーチ演出の実行中ではない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７９；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行・非実行を決定する。尚、可変表示結果は、入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリの図柄指定コマンドから特定すればよい。

【０７７５】

図４０－２４に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を１０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を９０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を２０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を８０％の割合で決定する。

【０７７６】

つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、始動入賞時から入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。

【０７７７】

図４０－２１に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧ２７９ｂ）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定している場合（ステップ１３５ＳＧ２７９ｂ；Ｙ）は、当該エントリ（入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリ）の入賞時フラッシュ演出対象フラグに入賞時フラッシュ演出の対象の保留記憶であることを示す「１」をセットするとともに（ステップ１３５ＳＧ２８０）、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオン状態とする（ステップ１３５ＳＧ２８０ａ）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２８１～ステップ１３５ＳＧＳ２８３）、ステップ１３５ＳＧＳ２９２に進む。

【０７７８】

前期入賞時フラッシュ演出とは、図４０－２３に示すように、始動入賞の発生から１．５秒間に亘って、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆと遊技効果ランプ９とを該前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ（図４０－２６（Ａ）及び図４０－２６（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆと遊技効果ランプ９とを、高輝度である輝度Ｃ１での点灯と消灯とを繰り返し実行する）、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力させ、画像表示装置５において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆのエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示させる演出である。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける入賞時フラッシュ演出対応音は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される前期入賞時フラッシュ演出対応音と、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される後期入賞時フラッシュ演出対応音と、に分かれる。このうち、前期入賞時フラッシュ演出対応音としては、電子音や特定のキャラクタのボイス音等、比較的出力期間が短い音（例えば、１秒間）を１回出力すればよい。

また、後期入賞時フラッシュ演出対応音としては、専用のＢＧＭやＳＥ（サウンドエフェクト）等の前期入賞時フラッシュ演出対応音よりも出力期間が長い音を繰り返し出力すればよい。尚、本特徴部１３５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１では、前述した入賞時フラッシュ演出対応音の他、後述する予告演出対応音、可変表示対応音等の複数の演出音を、それぞれ異なるチャンネルを用いて異なる音量にてスピーカ８Ｌ、８Ｒから同時出力可能となっている。

【０７７９】

尚、該エントリが第２始動口への入賞に基づくエントリである場合（ステップ１３５ＳＧ２７４；Ｎ）、遊技状態が通常状態ではない場合（ステップ１３５ＳＧ２７５；Ｎ）、演出制御プロセスフラグが０～３のいずれでもない場合（ステップ１３５ＳＧ２７６；Ｎ）、該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチではない場合（ステップ１３５ＳＧ２７７；Ｎ）、リーチ演出の実行中である場合（ステップ１３５ＳＧ２７９；Ｙ）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ１３５ＳＧ２７９ｂ）は、該エントリの入賞時フラッシュ演出対象フラグに、入賞時フラッシュ演出の対象ではないことを示す「０」をセットし（ステップ１３５ＳＧ２７９ｃ）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【０７８０】

また、ステップ１３５ＳＧＳ２７１において入賞時フラッシュ演出実行中フラグがオン状態である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中か否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２８４）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８４；Ｙ）は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を－１し（ステップ１３５ＳＧＳ２８５）、該値を－１した後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２８６）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８６；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２８７）、ステップ１３５ＳＧＳ２９２に進む。

【０７８１】

また、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８６；Ｙ）は、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２８８）。最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８８；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータの切替を実行し、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２８９、ステップ１３５ＳＧＳ２９０、ステップ１３５ＳＧＳ２９１）、ステップ１３５ＳＧＳ２９２に進む。

【０７８２】

そして、ステップ１３５ＳＧＳ２９２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｘとスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御させる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力し（ステップ１３５ＳＧＳ２９３）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。尚、前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを白色や赤色で繰り返し発光させればよい。また、前記入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｘとスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動

体ランプ９ｄ）と入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆとを、同色で発光させればよい。

【０７８３】

また、ステップ１３５ＳＧＳ２８８において、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８８；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前期入賞時フラッシュ演出を終了する（ステップ１３５ＳＧＳ２９４）。そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２９４～ステップ１３５ＳＧＳ２９７）、ステップ１３５ＳＧＳ３０７に進む。

【０７８４】

後期入賞時フラッシュ演出とは、図４０－２３に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象の可変表示のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングに亘って、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力させ、画像表示装置５において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが模したキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示させる演出である。後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを、前期入賞時フラッシュ演出と同じく白色や赤色で繰り返し発光させればよい。尚、後期入賞時フラッシュ演出は、前期入賞時フラッシュ演出よりも低輝度で実施されるため（図４０－２８参照）、後期入賞時フラッシュ演出における実際の入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出よりも暗めの色での発光となる。

【０７８５】

尚、図４０－２７（Ａ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間において遊技効果ランプ９（特に枠ランプ９ｂ）は、前述した輝度Ｃ１よりも低輝度である輝度Ｃ２にて点灯と（点滅）消灯を繰り返すようになっている。特に、輝度Ｃ２での点滅周期は前期入賞時フラッシュ演出の実行時の点滅周期よりも長期間であるとともに、該点滅中は、図４０－２７（Ｂ）～図４０－２７（Ｄ）に示すように、枠ランプ９ｂは、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様にて、複数個所が段階的に発光色を変化させながら点滅するようになっている。このため、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間での遊技効果ランプ９は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中の遊技効果ランプ９よりも遊技者に与える印象度が抑えられている。

【０７８６】

また、ステップ１３５ＳＧＳ２８４において前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中ではない場合、つまり、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８４；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を－１し（ステップ１３５ＳＧＳ２９８）、該値を－１した後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２９９）。後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２９９；Ｎ）は、実行中の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ３００）、ステップ１３５ＳＧＳ３０７に進む。

【０７８７】

そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２９９；Ｙ）は、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ３０１）。最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ３０１；Ｎ）は、プロセスデータの切替を実行し、次の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ３０２～ステップ１３５ＳＧＳ３０４）、ステップ１３５ＳＧＳ３０７に進む。

【０７８８】
　また、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ３０１；Ｙ）は、最初の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御させ（ステップ１３５ＳＧＳ３０５、ステップ１３５ＳＧＳ３０６）、ステップ１３５ＳＧＳ３０７に進む。
【０７８９】
　ステップ１３５ＳＧＳ３０７において演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力する（ステップ１３５ＳＧＳ３０８）。
【０７９０】
　更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂをチェックし（ステップ１３５ＳＧＳ３０９）、アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「１」がセットされているか否か、つまり、実行中の可変表示が入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ３１０）。アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「０」がセットされている場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１０；Ｎ）は、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「１」がセットされている場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１０；Ｙ）は、リーチ演出の開始タイミングか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ３１１）。
【０７９１】
　リーチ演出の開始タイミングである場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ１３５ＳＧＳ３１２、ステップ１３５ＳＧＳ３１３）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。
【０７９２】
　また、リーチ演出の開始タイミングではない場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドの受信が有るか否か判定する（ステップ１３５ＳＧＳ３１１ａ）。図柄確定コマンドの受信が有る場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１１ａ；Ｙ）は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ１３５ＳＧＳ３１２、ステップ１３５ＳＧＳ３１３）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。図柄確定コマンドの受信が無い場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１１ａ；Ｎ）は、ステップ１３５ＳＧＳ３１２及びステップ１３５ＳＧＳ３１３の処理を実行することなく入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。
【０７９３】
　以上のように、本特徴部１３５ＳＧにおける前期入賞時フラッシュ演出は、予め定められた演出期間（例えば１．５秒）が経過することによって終了する演出である一方、後期入賞時フラッシュ演出は、演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで一定期間が経過する毎に終了することなく繰り返し実行される演出となっている。
【０７９４】
　また、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することが可能となっている。
【０７９５】
　尚、図４０－２１におけるステップ１３５ＳＧＳ２８１及び図４０－２２におけるステップ１３５ＳＧＳ２９５に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２

０は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての１の演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての１の演出用プロセステーブルを選択する。つまり、本特徴部１３５ＳＧの前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出パターン（演出期間）としては、保留記憶数等にかかわらず必ず同一の演出態様・同一の演出期間にて前期入賞時フラッシュ演出及び後期入賞時フラッシュ演出が実行されるようになっている。

【０７９６】

図４０－２５は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップ１３５ＳＧＳ３５１，ステップ１３５ＳＧＳ３５２，ステップ１３５ＳＧＳ３５３）。尚、これらプロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマは、可変表示開始設定処理においてセットされるタイマである。

【０７９７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（ステップ１３５ＳＧＳ３５６）。プロセスタイマがタイマアウトしていたら（ステップ１３５ＳＧＳ３５６；Ｙ）、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ１３５ＳＧＳ３５７）。即ち、可変表示開始設定処理においてセットされたプロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ１３５ＳＧＳ３５８）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ１３５ＳＧＳ３５９）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は（ステップ１３５ＳＧＳ３５６；Ｎ）、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ１３５ＳＧＳ３６０）。

【０７９８】

特に、ステップ１３５ＳＧＳ３５９及びステップ１３５ＳＧＳ３６０の制御内容としては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから実行中の可変表示に対応した可変表示対応音を音量Ｖ１よりも小さい音量Ｖ２にて出力する（ステップ１３５ＳＧＳ３６１）。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける可変表示対応音とは、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じたＢＧＭや、可変表示中に実行された擬似連演出回数に応じたＢＧＭ等を指す。また、前期入賞時フラッシュ演出の非実行時（ステップ１３５ＳＧＳ３６２；Ｎ）は、遊技効果ランプ９を実行中の可変表示に応じた態様にて点滅制御を行う（ステップ１３５ＳＧＳ３６３）一方で、前期入賞時フラッシュ演出の実行中（ステップ１３５ＳＧＳ３６２；Ｙ）は、遊技効果ランプ９を実行中の可変表示に応じた態様での点滅制御を実行しない（図４０－２１及び図４０－２２に示すように、遊技効果ランプ９を前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御を行う）ようになっている。

【０７９９】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出実行処理を実行する（ステップ１３５ＳＧ３６４）。該予告演出実行処理では、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始設定処理を実行した時点で可変表示の実行中に予告演出を実行するか否か及びいずれの演出パターンにて予告演出を実行するのかを決定しておき、該決定結果に応じて予告演出を実行可能となっていればよい。また、前述した可変表示開始設定処理において予告演出の演出パターンを決定する際には、可変表示結果に応じて異なる割合で複数の演出パターンから１の演出パターンを決定することによって、予告演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにすればよい。

【０８００】

尚、本特徴部１３５ＳＧにおいて予告演出として実行される演出は、画像表示装置５においてキャラクタのセリフを表示し、該表示されるセリフに応じて大当り期待度が異なる

セリフ予告演出である。

【０８０１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ１３５ＳＧＳ３６５）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ１３５ＳＧＳ３６５；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップ１３５ＳＧＳ３６６）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置５に出力する。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ１３５ＳＧＳ３６７）。

【０８０２】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ３６５；Ｎ）やステップ１３５ＳＧＳ３６６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ１３５ＳＧＳ３６８）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ１３５ＳＧＳ３７０）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップ１３５ＳＧＳ３６９；Ｙ）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ１３５ＳＧＳ３７０）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定コマンドを受信したら可変表示を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【０８０３】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ１３５ＳＧＳ３５６の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

【０８０４】

次に、本特徴部１３５ＳＧにおける入賞時フラッシュ演出実行時での各演出装置の動作態様について図４０－２８～図４０－６８に基づいて説明する。先ず、図４０－２８は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合のタイミングチャートである。尚、図４０－２８は、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定したときに保留表示予告演出の実行が共に決定した場合と保留表示予告演出の非実行が決定した場合の両方に対応するタイミングチャートである。図４０－２９～図４０－４８は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合の画像表示装置５及び入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆにおける演出態様を示す図である。図４０－４９～図４０－６８は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合の画像表示装置５及び入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆにおける演出態様を示す図である。

【０８０５】
尚、図４０－２９～図４０－４８に示す「保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合」、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターンβまたは表示パターンγで表示される（青色や赤色の丸形で表示される）場合であり、図４０－４９～図４０－６８に示す「入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合」とは、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターンαにて表示される（白色の丸形で表示される）場合を指す。
【０８０６】
先ず、図４０－２８及び図４０－２９（Ａ）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは可変表示対応音が音量Ｖ２にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが消灯されているとともに、遊技効果ランプ９が可変表示に応じた周期Ｔ０にて点滅（図４０－２７（Ａ）～図４０－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）制御されている。
【０８０７】
更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置５において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは該予告演出の演出パターンに応じた音（例えば、画像表示装置５に表示された文字をキャラクタ等が喋る音等の予告演出対応音）が音量Ｖ２にて出力されている。また、保留記憶としては、第１特図保留記憶が３個存在している（第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに保留表示が３個表示されている）。
【０８０８】
このような可変表示中に第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図４０－２８及び図４０－２９（Ｂ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。
【０８０９】
該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図４０－２８及び図４０－２９（Ｂ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ及び遊技効果ランプ９が一旦消灯される。そして、図４０－２８、図４０－３０（Ｃ）及び図４０－３０（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲からエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙの周期Ｔ１での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度Ｃ２よりも高輝度である輝度Ｃ１にて点灯される。
【０８１０】
また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図４０－３０（Ｄ）、図４０－３１（Ｅ）、図４０－３１（Ｆ）に示すように、前述した特定表示表示開始演出Ｂとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９ＦからキャラクタＡが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動した後は、キャラクタＡが該第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける保留表示が表示される位置（本特徴部１３５ＳＧであれば４個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。
【０８１１】
キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに作用した後は、該作用し

た位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図４０－２０（Ｄ－１）～図４０－２０（Ｄ－５）参照）。尚、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【０８１２】

つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅが開始されるようになっている。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける特定表示表示開始演出Ｂの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図４０－３２（Ｇ）及び図４０－３２（Ｈ）参照）。

【０８１３】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図４０－２８、図４０－３２（Ｇ）及び図４０－３２（Ｈ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ２にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２（周期Ｔ２＞周期Ｔ１）での点滅が開始される。また、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲でのキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの一定周期毎の表示が開始される。

【０８１４】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅）が終了する。そして、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の発光態様は、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様（図４０－２７（Ａ）～図４０－２７（Ｄ）に示す輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙは、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【０８１５】

尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図４０－２９（Ａ）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置５の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【０８１６】

入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期である周期Ｔ２は、前述した周期Ｔ１よりも長い周期である一方で、前述した周期Ｔ０よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：Ｔ０＞Ｔ２＞Ｔ１）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが点灯されるこ

とはない。
【０８１７】
　また、図４０－３２（Ｈ）、図４０－３３（Ｉ）及び図４０－３３（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される際には、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの全域に対して透過性を有する黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるようになっている。本特徴部１３５ＳＧにおけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓは、黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂと重複表示されたときに遊技者から視認され易いように青色にて表示される。
【０８１８】
　尚、本特徴部１３５ＳＧでは、黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂと重複表示されたときに遊技者から視認され易いようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを青色にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを緑色や赤色等の青色以外の色で表示可能としてもよい。特に、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを前述した青色、緑色や赤色等の複数色で表示可能とする場合は、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓがいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの色に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。
【０８１９】
　尚、図４０－３２（Ｈ）及び図４０－３３（Ｊ）に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓは画像表示装置５の右部にて表示される一方で、画像表示装置５の左端部には小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが表示されている。このため、本特徴部１３５ＳＧの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと小図柄１３５ＳＧ００５Ｍとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍを視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。
【０８２０】
　図４０－３３（Ｊ）、図４０－３４（Ｋ）及び図４０－３４（Ｌ）に示すように、図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図４０－３３（Ｊ）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。
【０８２１】
　図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動するとともに、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている残りの保留表示の表示位置が１個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力も開始される。
【０８２２】
　以降、図４０－３４（Ｋ）～図４０－４１（Ｚ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシル

エット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が繰り返し実行される。

【０８２３】

特に図４０－３８（Ｓ）～図４０－４０（Ｘ）に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図４０－４０（Ｗ）参照。本特徴部１３５ＳＧでは左と右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア５Ｃに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【０８２４】

更に、図４０－４１（Ｙ）及び図４０－４１（Ｚ）に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図４０－４１（Ｙ）及び図４０－４１（Ｚ）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【０８２５】

尚、図４０－４０（Ｗ）及び図４０－４０（Ｘ）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において１回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度Ｃ２での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【０８２６】

そして、図４０－４２（ａ）及び図４０－４２（ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動する。

【０８２７】

図４０－４３（ｃ）～図４０－４７（ｌ）に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図４０－４３（ｄ）、図４０－４４（ｅ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図４０－４５（ｇ）～図４０－４６（ｊ）参照）。

【０８２８】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図４０－４６（ｊ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【０８２９】

図４０－４５（ｇ）、図４０－４６（ｊ）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は

、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、１回目の仮停止であれば輝度Ｃ２での青色、２回目の仮停止であれば輝度Ｃ２での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部１３５ＳＧでは図示していないが、可変表示中に３回の擬似連演出を実行する場合は、３回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該３回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度Ｃ２での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【０８３０】

そして、図４０－４８（ｍ）及び図４０－４８（ｎ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部１３５ＳＧでは、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【０８３１】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。

【０８３２】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅が終了する。これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持する。

【０８３３】

つまり、ホワイトアウトの期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの消灯した状態が維持される。そして、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述したリーチ演出に応じた態様として、これら入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄのリーチ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１での点灯）が開始される。

【０８３４】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄのリーチ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１での点灯）が開始とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なるＢＧＭ等を出力すればよい。

【０８３５】

尚、図４０－２８に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤）で発光を開始する。

【０８３６】
該始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆや遊技効果ランプ９の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。
【０８３７】
次に、可変表示の実行中における始動入賞において、入賞時フラッシュ演出とともに保留表示予告演出の実行が決定されない場合について説明する。
【０８３８】
先ず、図４０－２８及び図４０－４９（Ａ）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは可変表示対応音が音量Ｖ２にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが点灯されているとともに、遊技効果ランプ９が可変表示に応じた周期Ｔ０にて点滅（図４０－２７（Ａ）～図４０－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）制御されている。
【０８３９】
更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置５において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量Ｖ２にて出力されている。また、保留記憶としては、第１特図保留記憶が３個存在している（第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに保留表示が３個表示されている）。
【０８４０】
このような可変表示中に第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図４０－２８及び図４０－４９（Ｂ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。
【０８４１】
該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図４０－２８及び図４０－４９（Ｂ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ及び遊技効果ランプ９が一旦消灯される。そして、図４０－２８、図４０－５０（Ｃ）及び図４０－５０（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲からエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スティックランプ１３５ＳＧ００Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙの周期Ｔ１での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度Ｃ２よりも高輝度である輝度Ｃ１にて点灯される。
【０８４２】
また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図４０－４９（Ｂ）、図４０－５０（Ｃ）、図４０－５０（Ｄ）に示すように、前述した特定表示表示開始演出Ａとして、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図４０－１９（Ｂ－１）～図４０－１９（Ｂ－４）参照）。尚、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。
【０８４３】
特に、特定表示表示開始演出Ａを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅが未だ表示中である時点で保留表示の出現アニメーションが終了する。一方で、前述した特定表示表示開始演出Ｂを入賞時

フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が終了した後に保留表示の出現アニメーションが終了する（図４０－２９～図４０－３２参照）ようになっている。つまり、特定表示表示開始演出Ａを実行する場合は、特定表示表示開始演出Ｂを実行する場合よりも早いタイミングで保留表示の表示（出現アニメーション）が完了し、回転アニメーションに移行するようになっている。

【０８４４】

つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅが開始されるようになっている。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける特定表示表示開始演出Ａの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する。

【０８４５】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図４０－２８、図４０－５２（Ｇ）及び図４０－５２（Ｈ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ２にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２（周期Ｔ２＞周期Ｔ１）での点滅が開始される。また、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲でのキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの一定周期毎の表示が開始される。

【０８４６】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅）が終了する。そして、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の発光態様は、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様（図４０－２７（Ａ）～図４０－２７（Ｄ）に示す輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙは、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【０８４７】

尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図４０－２９（Ａ）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置５の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【０８４８】

入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期である周期Ｔ２は、前述した周期Ｔ１よりも長い周期である一方で、前述した周期Ｔ０よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：Ｔ０＞Ｔ２＞Ｔ１）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが点灯されることはない。

【０８４９】
　また、図４０－５２（Ｈ）、図４０－５３（Ｉ）及び図４０－５３（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される際には、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの全域に対して透過性を有する黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるようになっている。
【０８５０】
　尚、図４０－５２（Ｈ）及び図４０－５３（Ｊ）に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓは画像表示装置５の右部にて表示される一方で、画像表示装置５の左端部には小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが表示されている。このため、本特徴部１３５ＳＧの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと小図柄１３５ＳＧ００５Ｍとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍを視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。
【０８５１】
　図４０－５３（Ｊ）、図４０－５４（Ｋ）及び図４０－５４（Ｌ）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図４０－５３（Ｊ）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。
【０８５２】
　図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動するとともに、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている残りの保留表示の表示位置が１個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力も開始される。
【０８５３】
　以降、図４０－５４（Ｋ）～図４０－６１（Ｚ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が繰り返し実行される。
【０８５４】
　特に図４０－５８（Ｓ）～図４０－６０（Ｘ）に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図４０－６０（Ｗ）参照。本特徴部１３５ＳＧでは左と右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア５Ｃに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。
【０８５５】
　更に、図４０－６１（Ｙ）及び図４０－５１（Ｚ）に示すように、擬似連演出の実行に

応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図４０－６１（Ｙ）及び図４０－６１（Ｚ）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【０８５６】

尚、図４０－６０（Ｗ）及び図４０－６０（Ｘ）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において１回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度Ｃ２での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【０８５７】

そして、図４０－６２（ａ）及び図４０－６２（ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動する。

【０８５８】

図４０－６３（ｃ）～図４０－６７（ｌ）に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図４０－６３（ｄ）、図４０－６４（ｅ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図４０－６５（ｇ）～図４０－６６（ｊ）参照）。

【０８５９】

図４０－６５（ｇ）、図４０－６６（ｊ）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、１回目の仮停止であれば輝度Ｃ２での青色、２回目の仮停止であれば輝度Ｃ２での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部１３５ＳＧでは図示していないが、可変表示中に３回の擬似連演出を実行する場合は、３回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該３回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度Ｃ２での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【０８６０】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図４０－６６（ｊ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【０８６１】

そして、図４０－６８（ｍ）及び図４０－６８（ｎ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表

示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部１３５ＳＧでは、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【０８６２】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。

【０８６３】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅が終了する。これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持するが、ホワイトアウトが終了したタイミングからはリーチ演出に応じた態様にて発光する。

【０８６４】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄのリーチ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１での点灯）が開始とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なるＢＧＭ等を出力すればよい。

【０８６５】

以上、本特徴部１３５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１にあっては、図４０－２８、図４０－２９（Ａ）～図４０－３２（Ｈ）、図４０－４９（Ａ）～図４０－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが発光することで、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示を遊技者が認識し易くなっている。更に、本発明における第１発光手段としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆと、本発明における第２発光手段としてメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄと、を有し、図４０－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する一方で、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅するので、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆだけでなく、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄについても輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅することで入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるので、該入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示をより一層遊技が認識し易くなっている。

【０８６６】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合に、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しないときに新たな始動入賞が発生した場合、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無

と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能としてもよい。具体的には、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、特定表示表示開始演出Ａまたは特定表示表示開始演出Ｂとして、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示パターンα～表示パターンγ（保留表示予告演出の非実行の場合の表示パターンまたは保留表示予告演出の実行の場合の表示パターン）のいずれかの表示パターンのアクティブ表示の出現アニメーションを実行した後、特定表示回転表示演出として、該アクティブ表示の回転表示を実行するとともに、該始動入賞に基づく可変表示の開始に基づいて入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出）を実行すればよい。

【０８６７】

また、図４０－１５、図４０－３０（Ｄ）～図４０－３２（Ｈ）、図４０－４９（Ｂ）～図４０－５０（Ｄ）に示すように、特定表示表示開始演出は、保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分と、図４０－１５、図４０－３０（Ｄ）～図４０－３２（Ｈ）、図４０－４９（Ｂ）～図４０－５０（Ｄ）に示すように、保留表示や回転アニメーションとして表示されるとで構成されており、図４０－１９及び図４０－２０に示すように、保留表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、保留表示の回転アニメーションが開始されるので、保留表示への遊技者の注目を高めることができる。

【０８６８】

また、図４０－２９（Ａ）～図４０－３２（Ｈ）に示すように、特定表示表示開始演出Ｂを実行する場合は、保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆやメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができる。尚、本特徴部１３５ＳＧでは、図４０－４９（Ａ）～図４０－５０（Ｄ）特定表示表示開始演出Ａを実行する場合においても保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆやメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるようになっている。

【０８６９】

また、特定表示表示開始演出Ａの実行期間は０．２秒であり、特定表示表示開始演出Ｂの実行期間は１．２秒であるとともに、図４０－２８及び図４０－４９（Ａ）～図４０－５０（Ｄ）に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示表示開始演出Ａの終了タイミングよりも前から開始されるので、保留表示の表示パターンが表示パターンα～表示パターンγのいずれであっても、特定表示表示開始演出が終了する前に入賞時フラッシュ演出を開始できるので、入賞時フラッシュ演出の対象となっている保留表示を確実に遊技者が認識できる。

【０８７０】

また、図４０－２８、図４０－２９（Ａ）、図４０－２９（Ｂ）、図４０－４９（Ａ）、図４０－４９（Ｂ）に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、一旦入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを消灯することで、入賞時フラッシュ演出の開始を遊技者が認識できる。

【０８７１】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合に一旦入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを消灯する、形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合には、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを直前の輝度よりも低輝度（例えば、それまで輝度Ｃ２にて発光していた場合は、該輝度Ｃ２よりも低輝度であるＣ３）で

の発光に変化させてもよい。つまり、本発明における「低輝度状態」とは、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが低輝度にて発光している状態の他、消灯している状態（発光していない状態）も含まれている。

【０８７２】

また、図４０－２９（Ａ）～図４０－４８（ｎ）、図４０－４９（Ａ）～図４０－６８（ｎ）に示すように、可変表示中は、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能となっており、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、図４０－２９（Ｂ）に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、可変表示対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力し、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、予告演出対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する。このため、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可変表示対応音や予告演出対応音が出力されていても、入賞時フラッシュ演出対応音を遊技者が聞き取り易いように出力することができるので、該入賞時フラッシュ演出対応音の出力によって入賞時フラッシュ演出の実行を遊技者が認識し易くできる。

【０８７３】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態として、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力し、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量Ｖ２にて出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態としては、入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量Ｖ２よりも低音量（例えば、音量Ｖ３）にて出力してもよい。

【０８７４】

また、本特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力しなくともよい。具体的には、入賞時フラッシュ演出の実行中（スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音とか変表示対応音を出力中）に予告演出が開始された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力を一旦停止して可変表示対応音と予告演出対応音のみ、若しくは、予告演出対応音とか変表示対応音のいずれか一方のみを出力してもよい。このようにすることで、予告演出対応音や可変表示対応音が入賞時フラッシュ演出対応音によって遊技者が聞き取りにくくなってしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となる。

【０８７５】

また、図４０－２８、図４０－２９（Ａ）～図４０－３２（Ｈ）、図４０－４９（Ａ）～図４０－５０（Ｄ）に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了するので、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力により、始動入賞の発生や入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８７６】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆと保留表示の出現アニメーションとが開始されるようにしてもよい。

【０８７７】
　また、図４０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２（Ｃ１＞Ｃ２）にて点滅させることで、少なくとも入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１にて点滅させることによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においても輝度Ｃ１にて点滅してしまうことにより他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。
【０８７８】
　本特徴部１３５ＳＧでは、図４０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１且つ周期Ｔ２にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを、「強調度合いが低い特定態様」として輝度Ｃ１よりも低輝度である輝度Ｃ２且つ周期Ｔ１よりも長い周期である周期Ｔ２にて点滅させる形態を例示した。つまり、本特徴部１３５ＳＧの後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの「強調度合いが低い特定態様」としては、点滅速度が遅い（点滅周期が長い）ことによって強調度合いが低い低速点滅態様であることと、輝度が低いことによって強調度合いが低い低輝度態様であることの両方を含んでいるが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの「強調度合いが低い特定態様」としては、これら低速点滅態様と低輝度態様のどちらか一方のみであってもよい。
【０８７９】
　また、図４０－２８に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始前後に亘って入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなり、遊技興趣を向上できる。
【０８８０】
　また、図４０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示することで、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置５にてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示することによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置５にてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示することで、画像表示装置５がエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。
【０８８１】
　特に、本特徴部１３５ＳＧでは、図４０－３０（Ｄ）～図４０－３１（Ｆ）及び図４０－３４（Ｌ）等に示すように、エフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅは、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと比較して明るい色で表示されるとともに、画像表示装置５における表示領域も広いので、エフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示により遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を効果的に認識させることができる。
【０８８２】
　また、図４０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ８ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ２（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する。このように、入賞時フラッシュ演出としして入賞時

フラッシュ演出対応音が音量Ｖ１にて出力されることによって、入賞時フラッシュ演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されることによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【０８８３】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ２にて出力することによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は入賞時フラッシュ演出対応音を出力しないことにより他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を防ぐようにしてもよい。

【０８８４】

また、図４０－２９（Ａ）～図４０－４８（ｎ）に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を継続する、つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドを受信した（確定コマンド受信フラグがセットされた）か否か、或いは、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かにかかわらず、図柄確定期間中についても入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を継続して実行するることにより、大当り遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始まで的確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。

【０８８５】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、前期入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆとメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様（輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１）にて発光させ、該前期入賞時フラッシュ演出の終了後は、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様（輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２）にて発光させる一方で、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを背景画像に応じた態様（輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０）にて発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前期入賞時フラッシュ演出が終了したタイミングにおいて前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆやメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて発光してしまうことを防止してもよい。

【０８８６】

また、図４０－３に示すように、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部には小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが配置されており、図４０－３３（Ｊ）等に示すように、図柄確定期間においては、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが可変表示を停止した状態で表示されるので、図柄確定期間中において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光が継続していても、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍははずれを示す組み合わせて導出表示されるので、図柄確定期間中であることを遊技者に認識させることができる。

【０８８７】

また、図４０－３３（Ｊ）等に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの右部にてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される一方で、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍは画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部に表示されているので、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが小図柄１３５ＳＧ００５Ｍに重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【０８８８】
　また、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に画像表示装置５において飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能となっており、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する特殊図柄（図４０－４０等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが重複して表示可能であるので、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓにより特殊図柄が隠れることにより、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。
【０８８９】
　更に、図４０－２８、図４０－４２（ａ）～図４０－４７（ｌ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の興趣を向上できる。
【０８９０】
　また、図４０－２８に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯する一方で、図４０－２２に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅がリーチ演出の開始のタイミングにおいて終了しなかった場合の違和感を低減することができる。
【０８９１】
　更に、図４０－２２に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。
【０８９２】
　また、図４０－２１に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しないので、スーパーリーチのリーチ演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。
【０８９３】
　また、図４０－１７に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能であるとともに、図４０－２８に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンγで表示することが決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅や遊技効果ランプ９等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光するので、遊技者は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様（発光色）によっても認識することができるので、遊技興趣を向上できる。
【０８９４】
　以上、本発明の特徴部を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０８９５】
例えば、前記特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間中（可変表示の停止中）であるか否かに関わらず実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１として図４０－６９～図４０－８９に示すように、後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示等は、図柄確定期間中は実行しないようにしてもよい。
【０８９６】
具体的には、図４０－６９及び図４０－７０（Ａ）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは可変表示対応音が音量Ｖ２にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが点灯されているとともに、遊技効果ランプ９が可変表示に応じた周期Ｔ０にて点滅（図４０－２７（Ａ）～図４０－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）制御されている。
【０８９７】
更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置５において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量Ｖ２にて出力されている。また、保留記憶としては、第１特図保留記憶が３個存在している（第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに保留表示が３個表示されている）。
【０８９８】
このような可変表示中に第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図４０－６９及び図４０－７０（Ｂ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。
【０８９９】
該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図４０－６９及び図４０－７０（Ｂ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ及び遊技効果ランプ９が一旦消灯される。そして、図４０－６９、図４０－７１（Ｃ）及び図４０－７１（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲からエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スティックランプ１３５ＳＧ００Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙの周期Ｔ１での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度Ｃ２よりも高輝度である輝度Ｃ１にて点灯される。
【０９００】
また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図４０－７１（Ｄ）、図４０－７２（Ｅ）、図４０－７２（Ｆ）に示すように、前述した特定表示表示開始演出Ｂとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９ＦからキャラクタＡが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動した後は、キャラクタＡが該第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける保留表示が表示される位置（本変形例１３５ＳＧ－１であれば４個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。
【０９０１】
キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図

４０－２０（Ｄ－１）～図４０－２０（Ｄ－５）参照）。尚、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【０９０２】

つまり、本変形例１３５ＳＧ－１では、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅが開始されるようになっている。尚、本変形例１３５ＳＧ－１における特定表示表示開始演出Ｂの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図４０－７３（Ｇ）及び図４０－７３（Ｈ）参照）。

【０９０３】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図４０－６９、図４０－７３（Ｇ）及び図４０－７３（Ｈ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ２にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２（周期Ｔ２＞周期Ｔ１）での点滅、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅（図４０－２７（Ａ）～図４０－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲でのキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの一定周期毎の表示が開始される。

【０９０４】

尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅としては、画像表示装置５の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【０９０５】

入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期である周期Ｔ２は、前述した周期Ｔ１よりも長い周期である一方で、前述した周期Ｔ０よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：Ｔ０＞Ｔ２＞Ｔ１）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが点灯されることはない。

【０９０６】

また、図４０－７４（Ｉ）及び図４０－７４（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される際には、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの全域に対して透過性を有する黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるようになっている。

【０９０７】

図４０－７４（Ｊ）、図４０－７５（Ｋ）及び図４０－７５（Ｌ）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。そして、図４０－６９、図４０－７６（Ｍ）及び図４０－７６（Ｎ）に示すように、該可変表示の終了タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの図柄確定期間中は、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力と、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が停止され、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの画像表

示装置５に表示されている背景画像に応じた態様での点滅のみが継続して実行される。
【０９０８】
図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動するとともに、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている残りの保留表示の表示位置が１個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力も開始される。
【０９０９】
以降、図４０－７５（Ｋ）～図４０－８２（Ｚ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が繰り返し実行される一方で、図柄確定期間中は、これら後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行されることがない。
【０９１０】
尚、図４０－７９（Ｓ）～図４０－８１（Ｘ）に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図４０－８１（Ｗ）参照。本変形例１３５ＳＧ－１では左と右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア５Ｃに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においては後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。
【０９１１】
尚、図４０－８１（Ｗ）では、入賞時フラッシュ演出の実行中は、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示において飾り図柄が仮停止しているときについて、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅が実行されていないが、仮停止のタイミングによっては、飾り図柄の仮停止中であっても入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅が実行されるようになっている。つまり、本変形例１３５ＳＧ－１においては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示については、飾り図柄の仮停止期間中において入賞時フラッシュ演出が継続して実行される。
【０９１２】
更に、図４０－８２（Ｙ）及び図４０－８２（Ｚ）に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図４０－８２（Ｙ）及び図４０－８２（Ｚ）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。
【０９１３】
尚、図４０－８１（Ｗ）及び図４０－８１（Ｘ）に示すように、飾り図柄の仮停止して

いる期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【０９１４】

そして、図４０－８３（ａ）及び図４０－８３（ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動する。

【０９１５】

図４０－８４（ｃ）～図４０－８８（ｌ）に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図４０－８４（ｄ）、図４０－８５（ｅ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図４０－８６（ｇ）～図４０－８７（ｊ）参照）。

【０９１６】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図４０－８７（ｊ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【０９１７】

そして、図４０－８９（ｍ）及び図４０－８９（ｎ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本変形例１３５ＳＧ－１では、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【０９１８】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。一方で、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅は継続して実行される。

【０９１９】

尚、図４０－６９に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤）で発光を開始する。

【０９２０】

該始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆや遊技効果ランプ９の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【０９２１】

以上のように本変形例１３５ＳＧ－１では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始された場合は、図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシ

ュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯が停止されるので、図柄確定期間中に継続して後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが点灯することにより遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止できるようになっている。更には、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中及び入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅を継続することによって、飾り図柄の仮停止期間中であるにもかかわらず可変表示が終了したと遊技が誤認してしまうこと防止できるようになっている。

【０９２２】

尚、本変形例１３５ＳＧ－１では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を停止する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止可能であれば、これら入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示のいずれか１つまたは２つのみを実行するようにしてもよい。

【０９２３】

更に、本変形例１３５ＳＧ－１では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示等を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示等を実行しない形態としては、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を実行しないようにしてもよい。

【０９２４】

この場合、演出制御用ＣＰう１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示）を開始すればよい。

【０９２５】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光を実行しない形態としては、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、ランプ制御基板１４に対して後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた点灯制御データではなく、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの消灯を維持する点灯制御データ（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９ＦのＲＧＢ値として、消灯を示す「０：０：０」）を、可変表示開始コマンドを受信するまで継続して出力してもよい。

【０９２６】

また、このように図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出を実行しない場合は、新たな可変表示の開始タイミングから改めて入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フ

ラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を各周期の冒頭から実行し直してもよいし（図４０－６９参照）、新たな可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を各周期の途中から再開してもよい。

【０９２７】

また、本変形例１３５ＳＧ－１では、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に可変表示が終了した場合は、該可変表示の図柄確定期間中において、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力及びシルエット画像２３５ＳＧ００５Ｓの表示を停止する一方で、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様での点滅は継続する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄確定期間中は、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの点滅も停止してもよい。特に、図柄確定期間中にメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの点滅を停止する形態としては、図柄確定期間中にインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを消灯してもよいし、、図柄確定期間中にインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを一定の色（例えば、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた色）にて継続して点灯している状態で維持してもよい。

【０９２８】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、図４０－８の説明として、スーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設けてもよい旨を記載したが、このようにスーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設ける場合は、複数のスーパーリーチのリーチ演出間で大当り期待度を異ならせる（例えば、スーパーリーチのリーチ演出として、スーパーリーチαのリーチ演出と、該スーパーリーチαのリーチ演出よりも大当り期待度の高いスーパーリーチβのリーチ演出を設ける）ようにしてもよい。

【０９２９】

特にこのように、大当り期待度の異なる複数のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能とする場合は、変形例１３５ＳＧ－２として図４０－９０（Ａ）及び図４０－９０（Ｂ）に示すように、可動体３２を退避位置（例えば、画像表示装置５の上方位置）と演出位置（例えば、画像表示装置５の正面視における中央前方位置）との間で移動可能とするとともに、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチαの変動パターンでの可変表示（スーパーリーチαのリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、該可変表示中の画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウトする期間中において可動体３２を退避位置と退避位置（例えば、前述した退避位置と演出位置との中間位置）との間を繰り返し移動させることで可動体３２の演出位置に移動することを示唆する可動体動作示唆演出を実行し、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示（スーパーリーチβのリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウトする期間中において前述した可動体動作示唆演出を実行した後に、更に可動体３２を退避位置から演出位置に移動させる可動体動作演出を実行してもよい。

【０９３０】

このようにすることで、ホワイトアウトの期間中は、可動体３２の動作に遊技者を注目させることができるとともに、可動体３２が演出位置に移動した場合（可動体動作演出を実行した場合）は、該可動体動作演出によってスーパーリーチαのリーチ演出よりも大当り期待度が高いスーパーリーチβのリーチ演出が実行されることを遊技者に報知することができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９３１】

例えば、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチαの変動パターンでの可変表示

である場合は、図４０－９１（Ａ）及び図４０－９１（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図４０－９１（Ｂ）、図４０－９２（Ｃ）、図４０－９２（Ｄ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図４０－９３（Ｅ）～図４０－９４（Ｈ）参照）。

【０９３２】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図４０－９４（Ｈ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【０９３３】

そして、図４０－９５（Ｉ）～図４０－９６（Ｌ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）する。尚、本変形例１３５ＳＧ－２では、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【０９３４】

図４０－９０（Ａ）及び図４０－９６（Ｋ）～図４０－９７（Ｎ）に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２での点灯と、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。そして可動体動作示唆演出として可動体３２が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例１３５ＳＧ－２では４往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了するとともにホワイトアウトの期間も終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量Ｖ２にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体３２が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

【０９３５】

図４０－９０（Ａ）、図４０－９８（Ｏ）及び図４０－９８（Ｐ）に示すように、該可動体動作示唆演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置５においてスーパーリーチαのリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの該リーチ演出に対応した態様での輝度Ｃ１の点灯が開始され、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音（可変表示対応音とは異なるＢＧＭ等）の出力が開始される。

【０９３６】

また、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、図４０－９９（Ａ）及び図４０－９９（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図４０－９９（Ｂ）、図４０－１００（Ｃ）、図４０－１００（Ｄ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図４０－１０１（Ｅ）～図４０－１０２（Ｈ）参照）。

【０９３７】
特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図４０－１０２（Ｈ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。
【０９３８】
そして、図４０－１０３（Ｉ）～図４０－１０４（Ｌ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）する。尚、本変形例１３５ＳＧ－２では、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。
【０９３９】
図４０－９０（Ｂ）及び図４０－１０４（Ｋ）～図４０－１０５（Ｎ）に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２での点灯と、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。そして、可動体動作示唆演出として可動体３２が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例１３５ＳＧ－２では４往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量Ｖ２にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体３２が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。
【０９４０】
可動体動作示唆演出の終了後は、図４０－９０（Ｂ）及び図４０－１０６（Ｏ）～図４０－１０６（Ｐ）に示すように、共にホワイトアウト期間が終了し、可動体動作演出として可動体３２が図示しない駆動機構によって退避位置から演出位置へ移動する。尚、該可動体動作演出の期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを該可動体動作演出に応じた態様で輝度Ｃ１にて点灯する。また、図４０－９０（Ｂ）には図示されていないが、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは可動体動作演出対応音が音量Ｖ１にて出力される（図４０－１０６（Ｐ）参照）。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける可動体動作演出対応音としては、可動体が動作したことを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ズドーン」等の効果音）等を出力すればよい。
【０９４１】
そして、図４０－１０７（Ｑ）に示すように、可動体３２が演出位置から退避位置に戻ることに基づいて可動体動作演出が終了する。図４０－９０（Ｂ）、図４０－１０７（Ｑ）及び図４０－１０７（Ｒ）に示すように、該可動体動作演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置５においてスーパーリーチβのリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの該リーチ演出に対応した態様での輝度Ｃ１の点灯が開始され、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、スーパーリーチβのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音としては、スーパーリーチβのリーチ演出の実行中であることを遊技者が認識可能なように、可変表示対応音やスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音とは異なるＢＧＭ等を出力すればよい。
【０９４２】

以上のように、本変形例１３５ＳＧ－２では、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させる、つまり、リーチ演出が開始される際には、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅に替えてリーチ演出に応じた態様にて発光（輝度Ｃ２での点灯）するので、リーチ演出の遊技興趣を向上できる。

【０９４３】

特に、図４０－９６（Ｋ）～図４０－９８（Ｏ）、図４０－１０４（Ｋ）～図４０－１０６（Ｏ）に示すように、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆを白色表示（ホワイトアウト）させるとともに、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させることで、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９４４】

更に、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、ホワイトアウトの期間中に可動体動作示唆演出を実行するとともに、該可動体動作示唆演出の実行に応じて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯し、その後、可動体動作演出の実行（可動体３２の演出位置への移動）に応じて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを該可動体動作演出に応じた態様で輝度Ｃ１にて点灯する。つまり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様は、可動体動作示唆演出の実行に伴う消灯を挟んで輝度Ｃ１にて点灯するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【０９４５】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する予告演出としてセリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－３として、該予告演出としては、セリフ予告演出以外にも、画像表示装置５に表示される画像が段階的に変化していき、最終的な変化段階数に応じて大当り期待度が異なるステップアップ演出や、画像表示装置５を複数体のキャラクタ群が横切る群予告演出等を実行可能としてもよい。

【０９４６】

特に、該変形例１３５ＳＧ－３としてステップアップ演出を実行可能とする場合は、図４０－１０８（Ａ）、図４０－１０９（Ａ）～図４０－１１３（Ｌ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、画像表示装置５において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２で一時的に点灯させることによって該ステップアップ演出の演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、図４０－１０８（Ｂ）、図４０－１１４（Ａ）～図４０－１１８（Ｆ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、既に入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅が実行されているので、画像表示装置５において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させない、つまり、入賞時フラッシュ演出の実行中は、既に入賞時フラッシュ演出に応じた態様で発光している入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆをステップアップ演出に応じた態様で発光させないようにしてもよい。

【０９４７】

以上のように、本変形例１３５ＳＧ－３では、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示においてステップアップ演出が開始された場合、つまり、入賞時フラッシュ演出として

既に入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅している状態で更に入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させるステップアップ演出が開始された場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が優先して実行されるので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミング等の不適切なタイミングからステップアップ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【０９４８】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には可動体３２を動作させない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には、可動体３２を退避位置（例えば、画像表示装置５の上方位置）から演出位置（例えば、画像表示装置５の正面視における中央前方位置）に移動させる可動体動作演出を実行可能とすることで、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを遊技者に対して報知できるようにしてもよい。

【０９４９】

このように、スーパーリーチのリーチ演出の前に可動体動作演出を実行可能とする場合は、変形例１３５ＳＧ－４として図４０－１１９（Ａ）及び図４０－１１９（Ｂ）に示すように、該スーパーリーチの可変表示を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されている場合に、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様とスーパーリーチのリーチ演出に応じた発光態様のどちらに変化させるかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。

【０９５０】

例えば、図４０－１１９（Ｃ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果が大当りである場合は、該可変表示の開始時において、７０％の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、３０％の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。そして、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果がはずれである場合は、該可変表示の開始時において、３０％の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、７０％の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。

【０９５１】

尚、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様またはリーチ演出に応じた発光態様に変化させることを決定した場合は、該決定に応じたプロセスデータを選択し、可変表示の進行に応じてプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを制御すればよい。

【０９５２】

以上のように、本変形例１３５ＳＧ－４では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがあるので、該入賞時フラッシュ演出の終了タイミングが動体動作演出の実行期間中とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中とのどちらであるかを遊技者が認識し易くできる。特に、図４０－１１９（Ｃ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なっているので

、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【０９５３】

尚、本変形例１３５ＳＧ－４では、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が終了する（可動体動作演出に応じた発光態様やリーチ演出に応じた発光態様に変化する）タイミングに応じて大当り期待度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が終了するタイミングに応じて、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。このようにすることによっても、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０９５４】

また、本変形例１３５ＳＧ－４では、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中における可動体動作演出の開始時とスーパーリーチのリーチ演出の開始時のどちらかで入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を変化可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なるので、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様が変化するタイミングで実行されている演出に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０９５５】

尚、本変形例１３５ＳＧ－４では、スーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行前では、該可動体動作演出を実行することを示唆する可動体動作示唆演出を実行可能としてもよい。このように、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行可能とする場合は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様が変化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９５６】

更に、本変形例１３５ＳＧ－４では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光（点滅）を、可動体動作示唆演出の開始タイミングで終了する場合とリーチ演出の開始タイミングとで終了する場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光がいずれのタイミングで終了するかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。尚、このように、１の可変表示中において入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を停止するタイミングを複数設ける場合においても、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を停止できなかった場合は、これらタイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時

フラッシュ演出を終了すればよい。

【０９５７】

このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングで終了できなかった場合においても、入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示の終了タイミングにおいて、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することができる。

【０９５８】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、特定表示（保留表示及びアクティブ表示）の表示パターンとして、大当り期待度が最も低く白色の丸形である表示パターンαと、大当り期待度が表示パターンαよりも高く青色の丸形である表示パターンβと、大当り期待度が表示パターンβよりも高く赤色の丸形である表示パターンγとを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示の表示パターンとしては、これら表示パターンα～表示パターンγ以外の表示パターンを設けてもよい。

【０９５９】

例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図４０－１２０に示すように、特定表示の表示パターンとしては、前述の表示パターンα～表示パターンγに加えて、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性のある（表示パターンβや表示パターンγへの変化期待度：低）白色点滅の丸形である表示パターンδ、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性が表示パターンδよりも高い（表示パターンβや表示パターンγへの変化期待度：高）特定のキャラクタ形の丸の表示パターンεを設けてもよい。

【０９６０】

つまり、変形例１３５ＳＧ－５における保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしては、表示パターンα～表示パターンγについては、表示パターンγ（赤色表示）が最も大当り期待度が高く、表示パターンα（白色表示）が最も大当り期待度が低く設定されている。一方で、表示パターンβや表示パターンγに変化しない場合の表示パターンδ、表示パターンεの大当り期待度については、表示パターンαよりも大当り期待度を低く設定してもよいし、表示パターンαよりも大当り期待度が高く且つ表示パターンβよりも大当り期待度を低く設定してもよい。

【０９６１】

また、本変形例１３５ＳＧ－５では、保留表示やアクティブ表示表示パターンとして、表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性のある表示パターンδや表示パターンεを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターンαについても表示パターンδや表示パターンεよりも低い割合で表示パターンβや表示パターンγに変化する場合を設けてもよい。更に、表示パターンβの保留表示やアクティブ表示についても、表示パターンγに変化する場合を設けてもよい。

【０９６２】

更に、前記特徴部１３５ＳＧでは、保留表示予告演出（保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンβにて表示する演出）の実行の有無や表示パターンを、入賞時フラッシュ演出の実行の決定と関わらず決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示予告演出の実行の有無や表示パターンの決定と入賞時フラッシュ演出の実行の決定とを関連して決定してもよい。

【０９６３】

例えば、前述の変形例１３５ＳＧ－５として図４０－１２０に示すように、始動入賞時に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、該始動入賞に基づく保留表示やアクティブ表示の表示態様として、表示パターンεを最も高い割合で決定し、表示パターンδを表示パターンεよりも低い割合で決定し、表示パターンγを表示パターンδよりも低い割合で決定し、表示パターンβを表示パターンγよりも低い割合で決定し、表示パ

ターンαを最も低い割合で決定すればよい（入賞時フラッシュ演出実行決定時における表示パターンの決定割合：表示パターンε＞表示パターンδ＞表示パターンγ＞表示パターンβ＞表示パターンα）。

【０９６４】

以上のように、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示態様として表示パターンα～表示パターンεを設け、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示される場合は、特定表示が表示パターンβや表示パターンγにて表示される場合よりも入賞時フラッシュ演出がともに実行される割合が高いので、入賞時フラッシュ演出の実行により特定表示に遊技者を注目させることができるとともに、該特定表示が表示パターンδや表示パターンεから表示パターンβと表示パターンγのどちらに変化するかについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９６５】

更には、表示パターンαは特定表示を白色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンβは特定表示を青色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンγは特定表示を赤色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンδは特定表示を白色に点滅する丸形で表示する表示パターンであるので、遊技者は、表示色や点滅態様にて特定表示の違いを容易に特定することができる。

【０９６６】

尚、本変形例１３５ＳＧ－５では、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示される場合については、入賞時フラッシュ演出の実行の有無により該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合について記載されていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示されたときに入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９６７】

尚、本変形例１３５ＳＧ－５では、本発明における特定表示の特殊態様として、白色に点滅する表示パターンδを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特定表示の特殊態様（表示パターンδ）としては、本発明における特定表示の通常態様や特別態様である白色、青色、赤色の以外の色（例えば、紫や黒等）としてもよい。

【０９６８】

また、本変形例１３５ＳＧ－５では、特定表示を表示パターンδにて表示することによって、該特定表示が表示パターンβや表示パターンγに変化することを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することによって該特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な作用演出を実行可能として実行可能もよい。

【０９６９】

特に、作用演出をとする場、合は、該作用演出の演出態様として、表示パターンδにて表示されている特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化させる割合が異なる複数の演出態様（例えば、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することで該特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な第１作用演出と、第１作用演出とは演出態様が異なる作用演出であり、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することで第１作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な第２作用演出）を設け、第２作用演出が実行されるときは、第１作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。

【０９７０】

このようにすることで、作用演出が第１作用演出と第２作用演出のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、入賞時フラッシュ演出の実行によって、

作用演出が第２作用演出にて実行されることに対する期待感を高めることができる。

【０９７１】

また、本変形例１３５ＳＧ－５では、特定表示が表示パターンεにて表示されている場合は、特定表示が表示パターンδにて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高いため、特定表示が表示パターンεにて表示され且つ入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化することに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９７２】

また、前記変形例１３５ＳＧ－５では、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示パターンとして、キャラクタを表示する表示パターンεを設け、該特定表示としてのキャラクタに対して作用演出が実行されることで該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－６として、特定表示としてのキャラクタが他のキャラクタに作用し、該作用結果として特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化可能としてもよい。

【０９７３】

具体的には、図４０－１２１（Ａ）及び図４０－１２１（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が３個で可変表示中である場合に第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出として該始動入賞に基づく保留表示の表示パターンが表示パターンεに決定されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄの４個目の保留表示として味方キャラクタが表示されるとともに、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されているアクティブ表示が敵キャラクタに変化する（図４０－１２１（Ｂ－１）参照）。

【０９７４】

この状態において可変表示が終了して新たな可変表示が開始される、つまり図４０－１２２（Ａ）及び図４０－１２２（Ｂ）に示すように、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている味方キャラクタ（表示パターンεの保留表示）が４個目の保留表示の表示位置から３個目の保留表示の表示位置に移動すると、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

【０９７５】

次いで、再び可変表示が終了して新たな可変表示が開始される毎、つまり図４０－１２２（Ｃ）及び図４０－１２２（Ｄ）に示すように、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている味方キャラクタが３個目の保留表示の表示位置から２個目の保留表示の表示位置に移動する場合と、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている味方キャラクタが２個目の保留表示の表示位置から１個目の保留表示の表示位置に移動する場合とで、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

【０９７６】

更に可変表示が終了して保留表示予告演出の対象である可変表示が開始されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄの１個目の保留表示の表示位置に表示されている味方キャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動し、該アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ内において味方キャラクタが敵キャラクタに直接作用する（味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出が実行される）。

【０９７７】

そして、図４０－１２３（Ｇ）及び図４０－１２３（Ｈ）に示すように、該バトル演出の演出結果として味方キャラクタが勝利した場合は、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにおいて該味方キャラクタが表示パターンβまたは表示パターンγのアクティブ表示に変化する。一方で、図４０－１２３（Ｉ）及び図４０－１２３（Ｊ）に示すように、

該バトル演出の結果として味方キャラクタが敗北した場合は、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにおいて敵キャラクタまたは味方キャラクタが表示パターンαのアクティブ表示に変化する。

【０９７８】

尚、本変形例１３５ＳＧ－６では、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにて敵キャラクタを倒すことで、アクティブ表示となった味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγのアクティブ表示に変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該保留表示が第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されているときに敵キャラクタを倒すことで、保留表示としての味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγの保留表示に変化可能としてもよい。

【０９７９】

また、保留表示を表示パターンεにて表示するときは、共に入賞時フラッシュ演出が実行される場合の方が、共に入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも高い割合で該表示パターンεの保留表示が表示パターンβや表示パターンγの保留表示（またはアクティブ表示）に変化可能としてもよい。このようにすることで、表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル結果に遊技者を注目させることができるばかりか、該バトルの実行中に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９８０】

また、前記変形例１３５ＳＧ－５や前記変形例１３５ＳＧ－６では、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして、前記特徴部１３５ＳＧに記載の表示パターンα～表示パターンγに表示パターンδと表示パターンεとを追加した形態を例示したが、保留表示やアクティブ表示をこれら表示パターンδや表示パターンεにて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγにて表示する場合と同様に、特定表示表示開始演出Ａまたは特定表示表示開始演出Ｂを実行すればよい。

【０９８１】

より具体的には、保留表示やアクティブ表示を表示パターンδで表示する場合は、表示パターンαの場合と同じく特定表示表示開始演出Ａ（図４０－１９参照）を実行し、保留表示やアクティブ表示を表示パターンεで表示する場合は、表示パターンβや表示パターンγの場合と同じく特定表示表示開始演出Ｂ（図４０－２０参照）、若しくは、保留表示やアクティブ表示の表示が完了する期間が特定表示開始演出Ａよりも長く且つ特定表示表示開始演出Ｂよりも短い特定表示表示開始演出を実行すればよい。このようにすることで、保留表示やアクティブ表示を表示パターンδや表示パターンεで表示する場合は、前記特徴部１３５ＳＧと同様に、保留表示やアクティブ表示の表示が完了するよりも前のタイミングから、入賞時フラッシュ演出音や入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光が遊技者から認識されるようになる。

【０９８２】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅とともに画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－７として、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて、画像表示装置５に表示するシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示態様を段階的に変化可能としてもよい。

【０９８３】

例えば、図４０－１２４（Ａ）及び図４０－１２４（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶が３個存在している状態での可変表示中において第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図４０－１２４（Ｂ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【０９８４】
該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図４０－１２４（Ｂ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ及び遊技効果ランプ９が一旦消灯される。そして、図４０－１２５（Ｃ）及び図４０－１２５（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲からエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スティックランプ１３５ＳＧ００Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙの周期Ｔ１での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度Ｃ２よりも高輝度である輝度Ｃ１にて点灯される。
【０９８５】
また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図４０－１２５（Ｄ）、図４０－１２６（Ｅ）、図４０－１２６（Ｆ）に示すように、前述した特定表示表示開始演出Ｂとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９ＦからキャラクタＡが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動した後は、キャラクタＡが該第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける保留表示が表示される位置（本特徴部１３５ＳＧであれば４個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。
【０９８６】
キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図４０－２０（Ｄ－１）～図４０－２０（Ｄ－５）参照）。尚、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。
【０９８７】
前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図４０－１２７（Ｇ）及び図４０－１２７（Ｈ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ２にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２（周期Ｔ２＞周期Ｔ１）での点滅、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅（図４０－２７（Ａ）～図４０－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲でのキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの一定周期毎の表示が開始される。
【０９８８】
尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅としては、画像表示装置５の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。
【０９８９】
入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期である周期Ｔ２は、前述した周期Ｔ１よりも長い周期である一方で、前述した周期Ｔ０よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：Ｔ０＞Ｔ２＞Ｔ１）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが点灯されることはない。
【０９９０】

また、図４０－１２８（Ｉ）及び図４０－１２８（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される際には、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの全域に対して透過性を有する黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるようになっている。

【０９９１】

図４０－１２８（Ｊ）、図４０－１２９（Ｋ）及び図４０－１２９（Ｌ）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本変形例１３５ＳＧ－７における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図４０－１２８（Ｊ）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【０９９２】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動するとともに、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている残りの保留表示の表示位置が１個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力も開始される。

【０９９３】

尚、該可変表示では、図４０－１２９（Ｋ）及び図４０－１２９（Ｌ）に示すように、画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂとともに表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが前回の可変表示よりも大きく表示される場合がある。このようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが前回の可変表示よりも大きく表示されることによって、該シルエット画像はアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに重複して表示される。

【０９９４】

図４０－１３０（Ｍ）、図４０－１３０（Ｎ）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。該図柄確定期間中においても後期入賞時フラッシュ演出は実行される。すなわち、図４０－１３０（Ｎ）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される。特に、該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓは、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとも重複して表示される。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【０９９５】

尚、本変形例１３５ＳＧ－７では、入賞時フラッシュ演出としての画像表示装置５にて表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとして大きさの異なる２つのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓのいずれかを表示可能とし、大きいサイズのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示された場合は、該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとが重複して表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大きいサイズのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとが重複して表示されるのは、入賞時フラッシュ演出の

対象である可変表示の実行時のみとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する可変表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓによってアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ、すなわち、入賞時フラッシュ演出に対応するアクティブ表示が隠れるようになるので、遊技者に対して意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【０９９６】

また、本変形例１３５ＳＧ－７では、入賞時フラッシュ演出として大きさの異なるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを画像表示装置５に表示可能であり、表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとの重複態様が異なるので、遊技興趣を向上できる。

【０９９７】

尚、本変形例１３５ＳＧ－７では、画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じて該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとが重複する場合と重複しない場合とを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置５に表示するシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じて該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとの重複面積が異なる場合（例えば、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａの一部のみがシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと重複している場合と、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａの全域がシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと重複している場合等）を設けてもよい。

【０９９８】

また、本変形例１３５ＳＧ－７では、画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じて該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとが重複する場合を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する保留表示やアクティブ表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓによって保留表示だけでなくアクティブ表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

【０９９９】

尚、本変形例１３５ＳＧ－７では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示によって、保留表示とアクティブ表示のいずれか一方のみが隠れる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示によって、保留表示とアクティブ表示の両方が隠れる場合を設けてもよい。

【１０００】

また、本変形例１３５ＳＧ－７では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａや第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに重複して表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記特徴部１３５ＳＧに例示したように入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する特殊図柄（図４０－４０等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが重複して表示可能なようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓによって仮停止を報知するための特殊図柄が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【１００１】
尚、本変形例１３５ＳＧ－７では、本発明における再可変表示演出として、特殊図柄が「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、再可変表示演出としては、画像表示装置５において特殊図柄とは異なる画像を表示可能とし、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが該画像と重複して表示されるようにしてもよい。
【１００２】
また、前記特徴部１３５ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－８として、可変表示の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）ようにしてもよい。このようにすることで、可変表示の残り期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である等の短いときに入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象の特定表示（保留表示やアクティブ表示）が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。
【１００３】
尚、本変形例１３５ＳＧ－８では、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かを、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間とを基準に判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かは、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以外の期間（例えば、５秒や１０秒等の期間）とを基準に判定してもよい。
【１００４】
更に、本変形例１３５ＳＧ－８では、可変表示の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出が重複して実行されることによるスーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。
【１００５】
また、前記特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様として、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅（前期入賞時フラッシュ演出での発光態様）と輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅（後期入賞時フラッシュ演出での発光態様）との２つの発光態様が設けられている。一方で、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様としては、表示パターンβに応じた輝度Ｃ２での青色の発光と、表示パターンγに応じた輝度Ｃ２での赤色の発光と、が設けられている。つまり、前記特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様数と、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様数と、が同数である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－９として、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様数と始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様数とは異なっていてもよい。
【１００６】
特に、変形例１３５ＳＧ－５に示すように、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして表示パターンδや表示パターンεを設けるとともに、始動口ランプ発光演出におけ

る始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様としてこれら表示パターンδや表示パターンεに応じた発光態様を設けることによって、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様数よりも多く設けてもよい。このようにすることで、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光のバリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【１００７】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを発光させ、始動口ランプ発光演出において始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１０として、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが発光する発光領域よりも大きく設けてもよい。

【１００８】

また、図４０－２８に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光するので、該変形例１３５ＳＧ－１０を適用することによって、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆによる入賞時フラッシュ演出応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様により大当り遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を維持することができる。

【１００９】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを点滅させずに発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを点滅させてもよい。更に、このように始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを点滅させる場合は、該始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期（周期Ｔ２）と異ならせてもよい。このように入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期と始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの点滅周期とを異ならせることによって、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅と始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの点滅との双方に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【１０１０】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、図４０－２８に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ等を一旦消灯させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１１として、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置５に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始するようにしてもよい。このように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させることによって遊技者が入賞時フラッシュ演出の開始を認識し易くできる。

【１０１１】

尚、本変形例１３５ＳＧ－１１では、画像表示装置５に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させる、つまり、画像表示装置５の明るさを変化させることによって画像表示装置５を直前の状態よりも視認性の低い低視認状態に変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限

定されるものではなく、て画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させる形態としては、画像表示装置の５輝度（明るさ）を低下させる他にも、画像表示装置５における画像の表示を一旦停止するもの、可動体３２を画像表示装置５の正面で動作させるもの、画像表示装置５自体を上下方向等に繰り返し動作させるもの、遊技効果ランプ９の輝度を高めることによって相対的に画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させるもの等であってもよい。

【１０１２】

つまり、本発明における「低視認状態」とは、画像表示装置５における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、画像表示装置５の明るさの低下以外の手法により画像の視認性が低下するものを含んでいる。

【１０１３】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、図４０－２８に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１２として、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了するようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅（発光）により始動入賞が発生したこと、および入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１０１４】

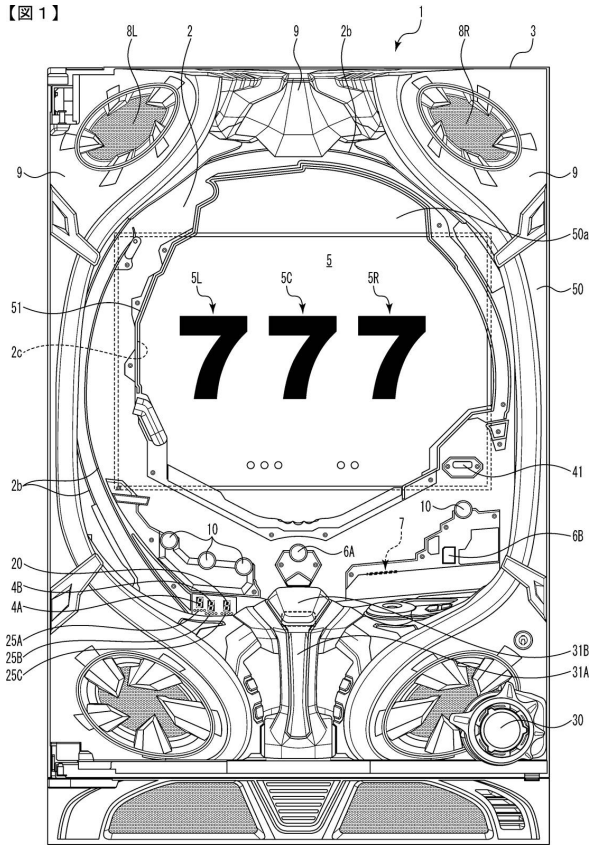
尚、本変形例１３５ＳＧ－１２では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが開始されるようにしてもよい。

【１０１５】

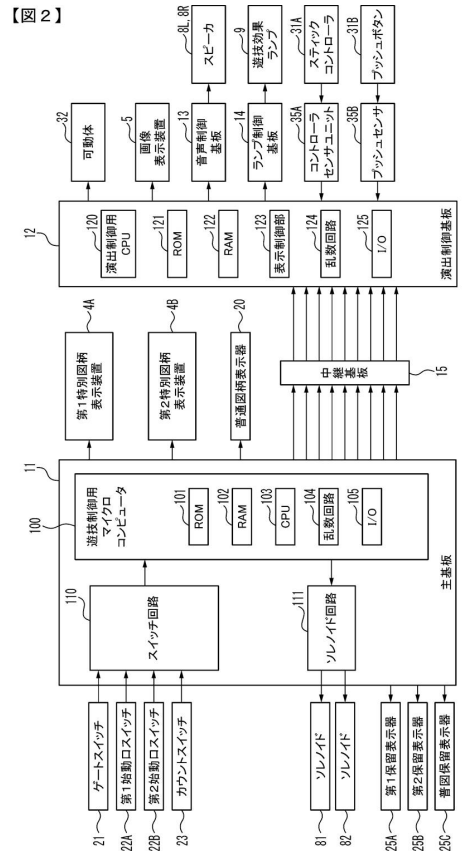
また、前記特徴部１３５ＳＧでは、図４０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示を実行し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示をそれぞれ繰り返し実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１３として、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示を一時的に実行してもよい。このようにすることで、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、前期入賞時フラッシュ演出と同じくスピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されることを遊技者が認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【１０１６】
尚、本変形例１３５ＳＧ－１３では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示を一時的に実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示の内の１つのみ或いは２つのみを実行するようにしてもよい。
【１０１７】
また、本明細書のパチンコ遊技機１としては、設定されている設定値に応じて大当り確率が異なるもの（図３１～図３９）、始動入賞に基づいて保留表示予告演出や入賞時フラッシュ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出としての発光態様の変化がランプに応じて異なるもの（特徴部１３５ＳＧ、図４０－１～図４０－６８）、可変表示の図柄確定期間中は入賞時フラッシュ演出を停止するもの（変形例１３５ＳＧ－１、図４０－６９～図４０－８９）、大当り期待度の異なるスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であるとともに大当り期待度の高いリーチ演出前に可動体動作演出を実行可能であり、該可動体動作演出を実行する場合には、可動体動作演出の開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させるもの（変形例２、図４０－９０～図４０－１０７）、可変表示中にステップアップ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを該ステップアップ演出に応じた態様で発光させる一方で、入賞時フラッシュ演出の実行中にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から変化させないもの（変形例１３５ＳＧ－３、図４０－１０８～図４０－１１８）、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様が入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化する場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化する場合とで大当り期待度が異なるもの（変形例１３５ＳＧ－４、図４０－１１９）、保留表示やアクティブ表示の表示態様として表示パターンα～表示パターンεが設けられており、始動入賞により入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことに応じて、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしていずれの表示パターンが決定されるかの割合が異なるもの（変形例１３５ＳＧ－５、図４０－１２０）、保留表示の表示パターンとして表示パターンεが決定された場合に、作用演出の実行に応じて該表示パターンεから表示パターンα～表示パターンγのいずれかに変化するもの（変形例１３５ＳＧ－６、図４０－１２１～図４０－１２３）、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示態様が変化していくもの（変形例１３５ＳＧ－７、図４０－１２４～図４０－１３０）等を開示しているが、本発明のパチンコ遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から２つ以上の特徴部や変形例を組み合わせて実施してもよい。
【１０１８】
また、前記特徴部１３５ＳＧでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機１を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機１の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。
【符号の説明】

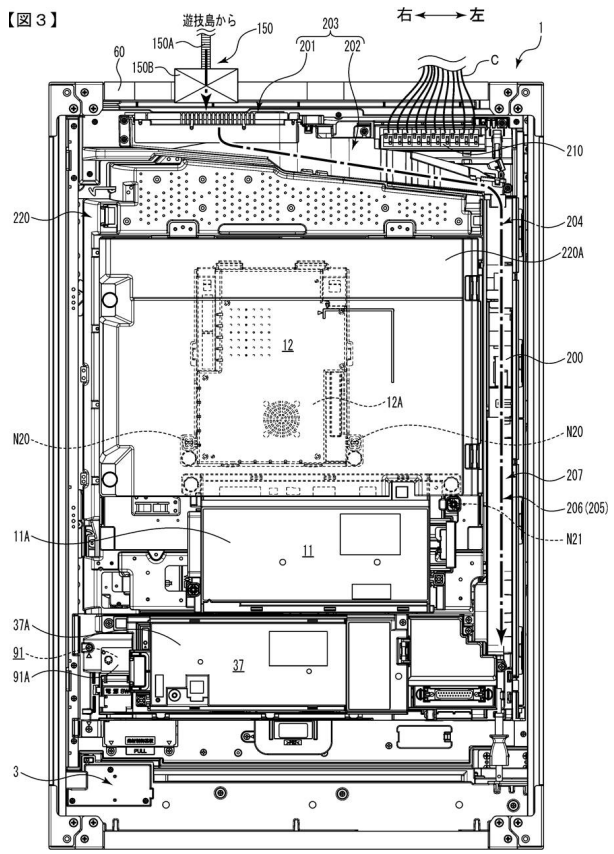
【１０１９】
１　　パチンコ遊技機
２　　遊技盤
３　　遊技機用枠
４Ａ　　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　　第２特別図柄表示装置
５　　画像表示装置
１１　　主基板
１２　　演出制御基板
１０３　　ＣＰＵ
１２０　　演出制御用ＣＰＵ
２００　　払出装置
２０２　　第１誘導通路形成部
２０１　　球タンク形成部
２０３　　第１通路形成体
２１０　　ターミナル基板
２２０　　カバー体
２７１Ａ～２７１Ｈ　　孔部
３１４，３２４，３３４　　カバー部
３４０　　球止め部材
Ｎ１～６，１１～１６　　ねじ部材
【図面】
【図１】



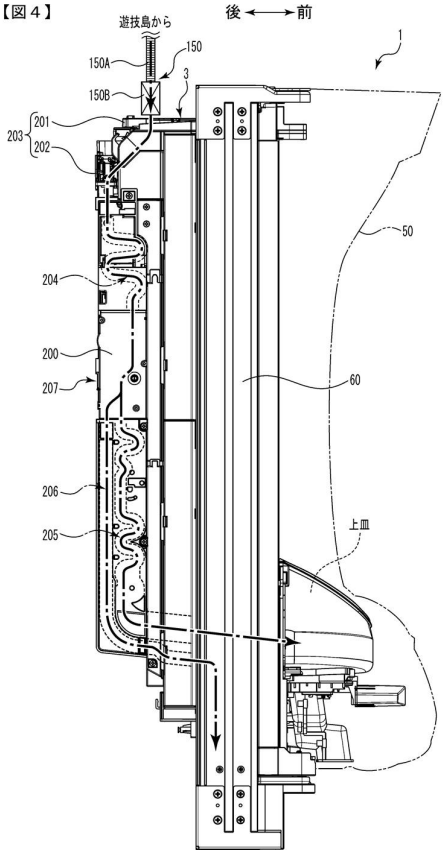
【図２】



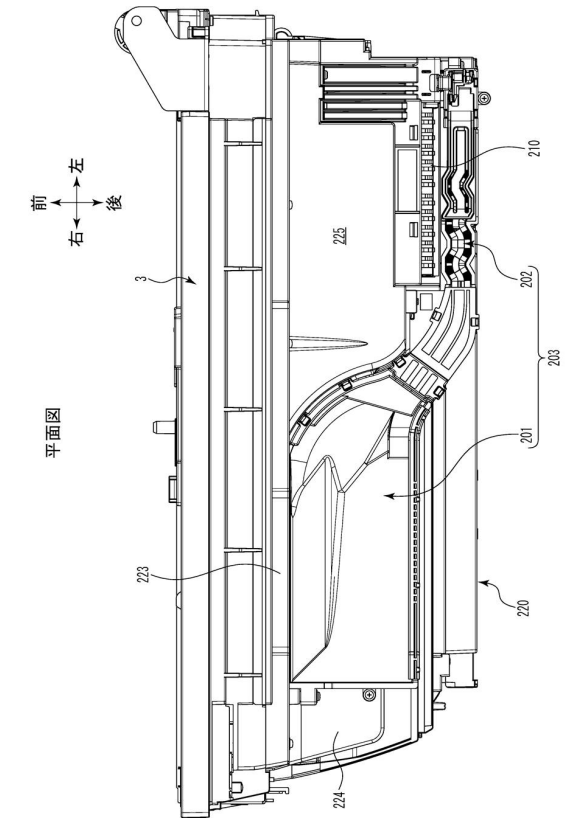
【図３】


【図３】
遊技島から
150
150A
150B
60
203
201
202
右
左
1
C
210
220
204
220A
12
200
12A
N20
N20
207
206(205)
N21
11A
11
37A
91
91A
37
3

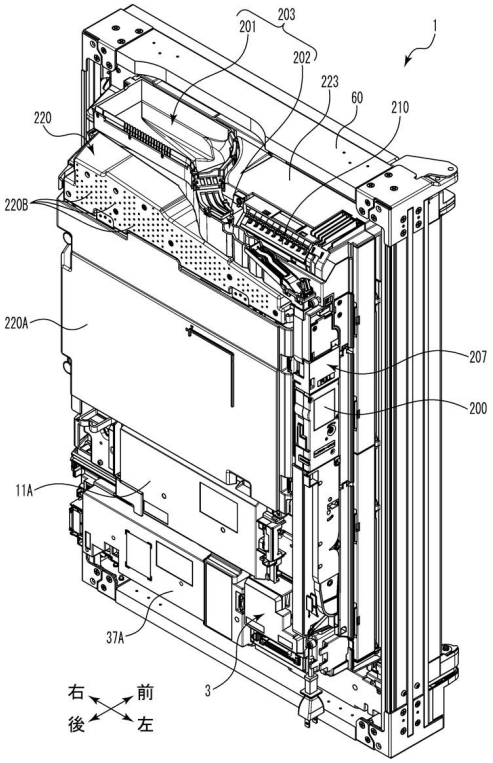
【図４】


【図４】
遊技島から
後
前
1
150A
150
3
150B
201
203
202
50
204
200
60
207
206
205
上皿

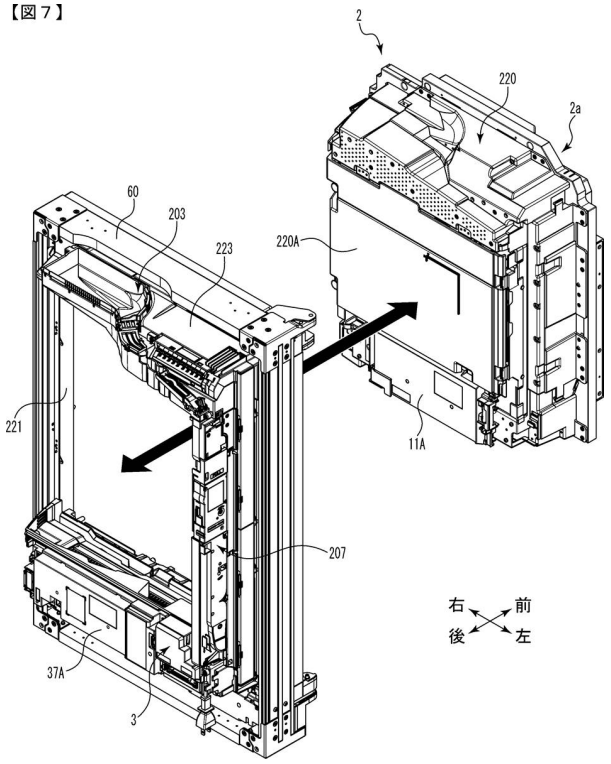
【図５】


【図５】
前
左
後
右
平面図
210
225
202
3
203
201
223
220
224

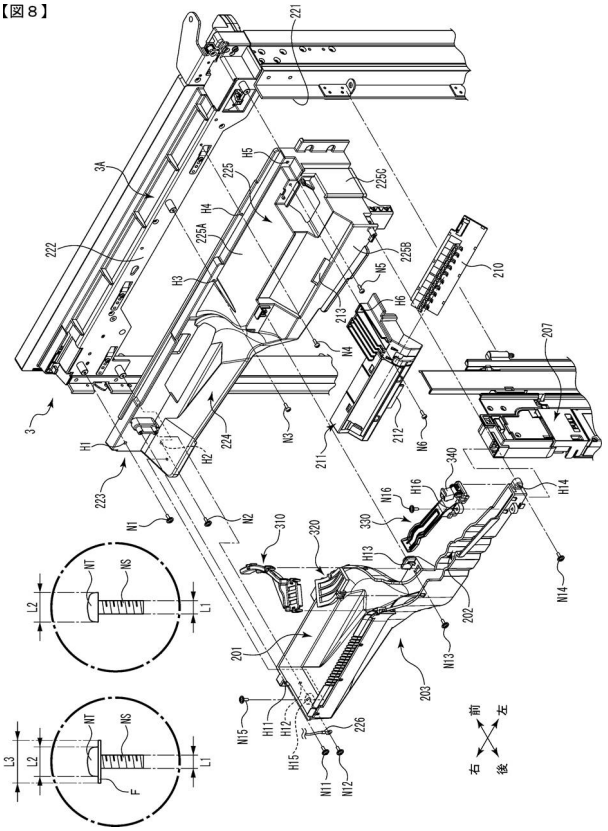
【図６】


【図６】
203
201
1
202
223
60
210
220
220B
220A
207
200
11A
37A
3
右
前
後
左

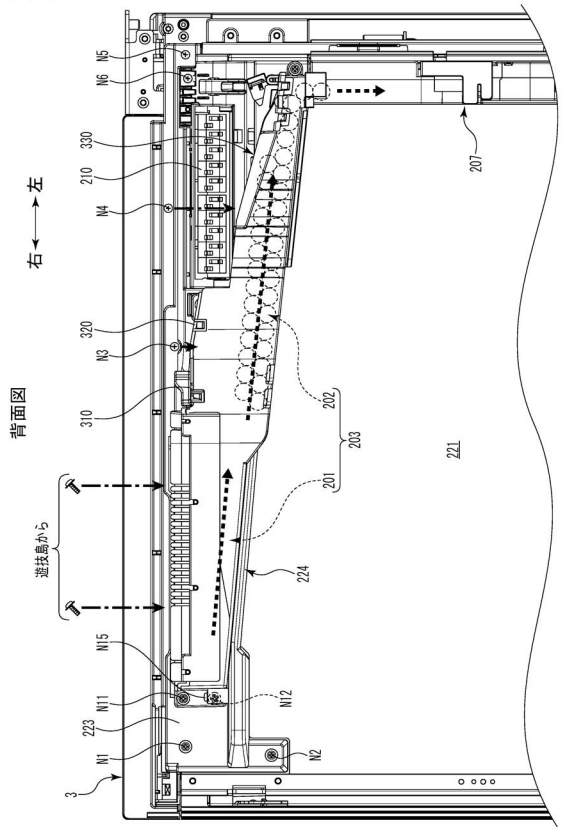
【図７】


2
220
2a
60
203
223
220A
221
11A
207
右
前
後
左
37A
3

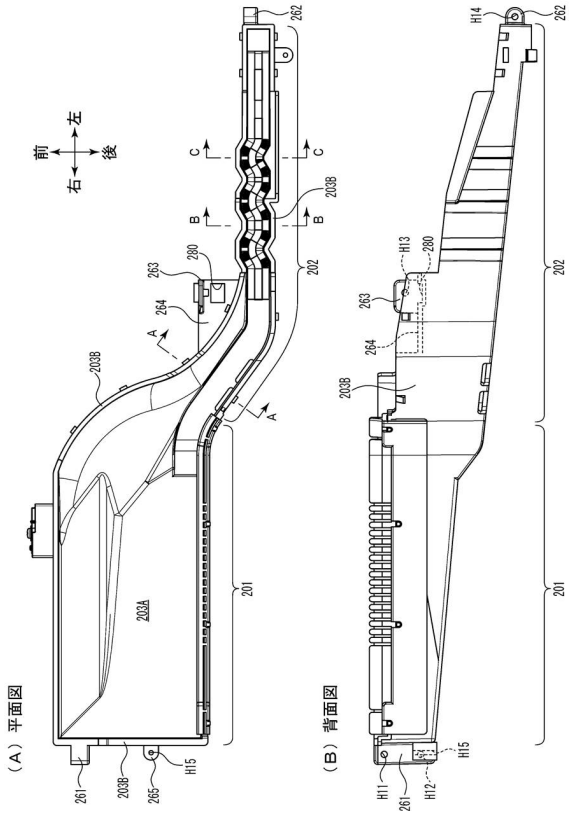
【図８】


221
3A
225
H5
225C
H4
225A
222
H3
225B
N5
210
213
H6
N4
207
3
H1
H2
224
N3
211
212
N6
340
223
N1
N2
310
320
330
N16
H16
H14
H13
N14
202
NT
NS
L2
L1
201
203
H13
N15
H11
H12
226
H15
N11
N12
L3
F
前
左
右
後

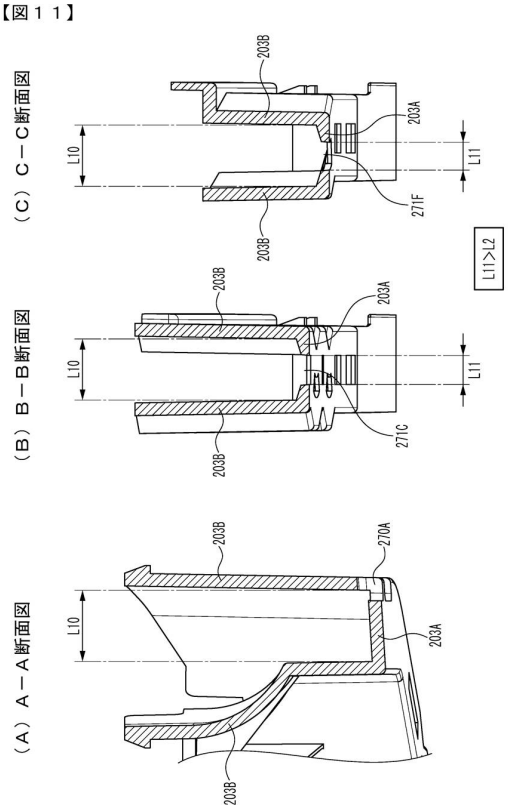
【図９】


N5
N6
330
210
207
右
左
N4
320
N3
310
202
203
201
221
背面図
進捗島から
224
N15
N11
N12
223
N1
N2
3

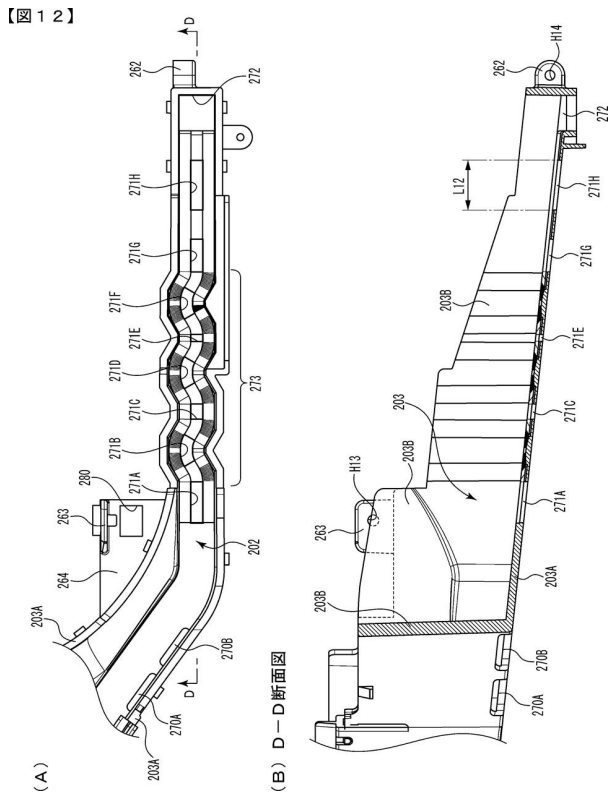
【図１０】


262
前
後
右
左
C
2038
B
263
280
202
264
A
2038
203A
201
（A）平面図
261
2038
265
H15
H14
H13
H11
H12
（B）背面図

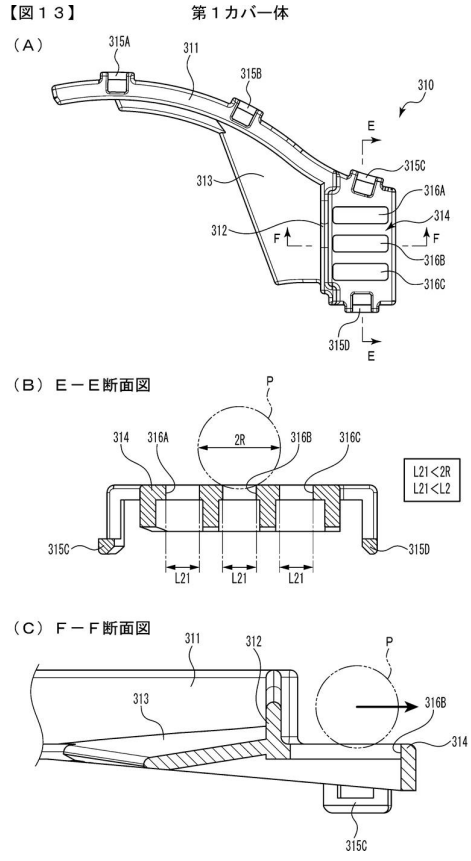
【図１１】



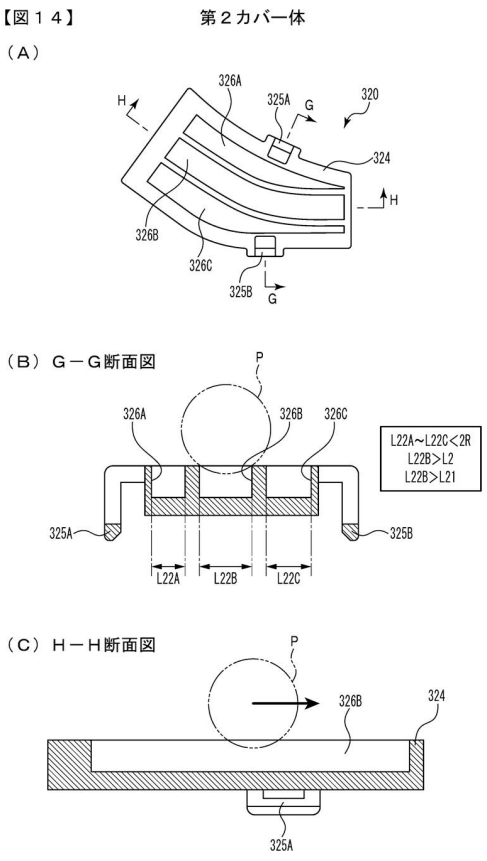
【図１２】



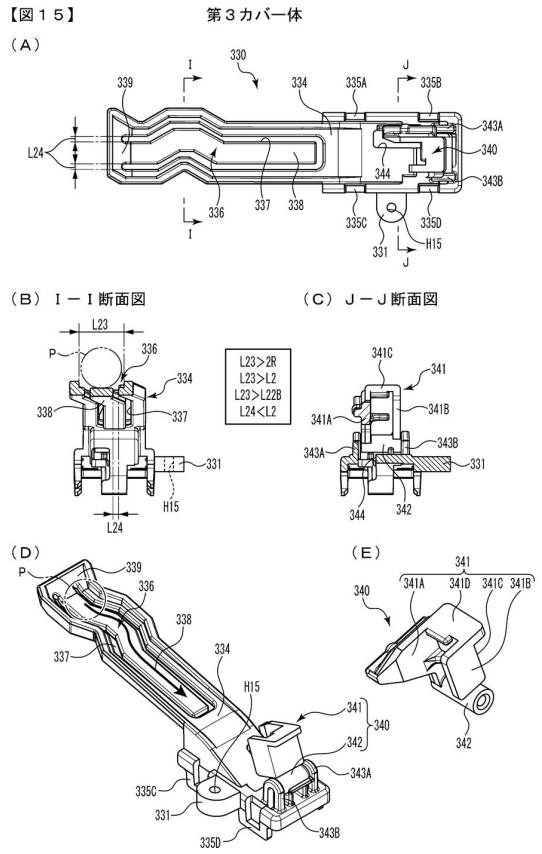
【図１３】



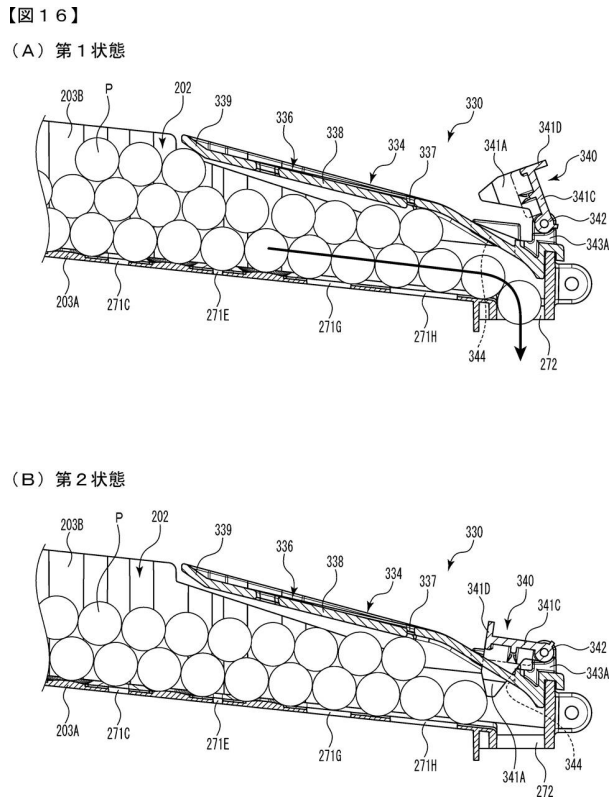
【図１４】



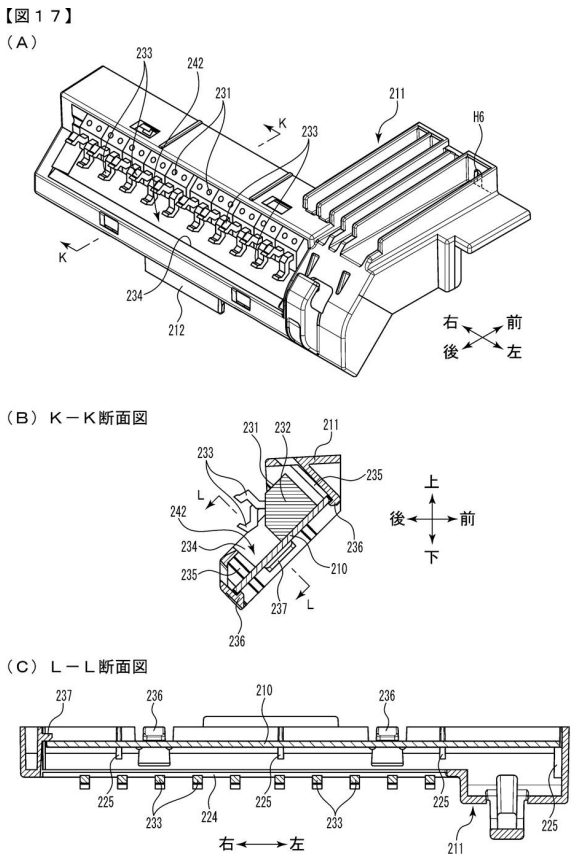
【図１５】



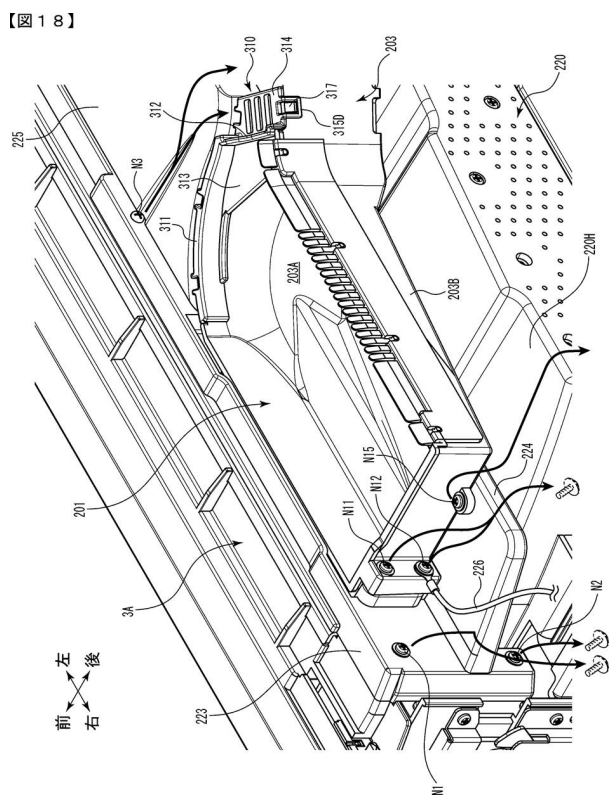
【図１６】



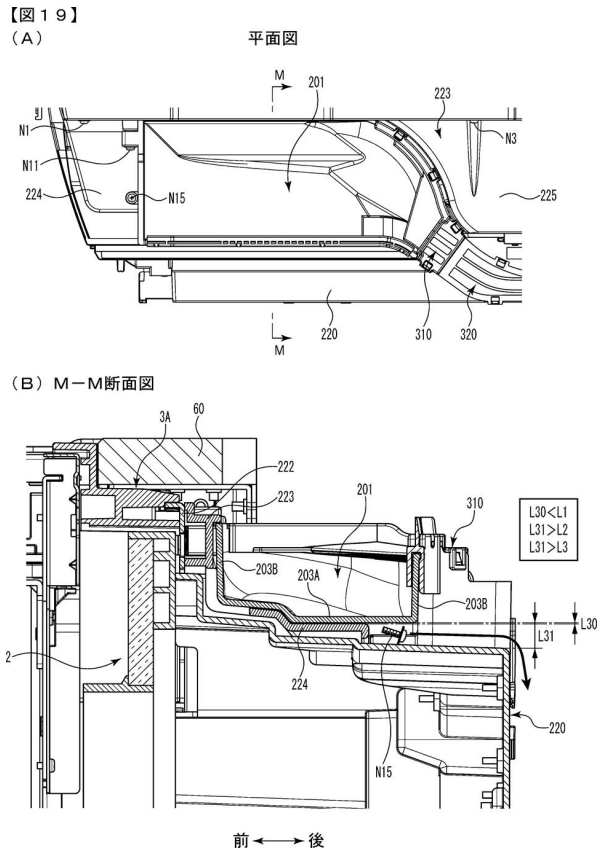
【図１７】



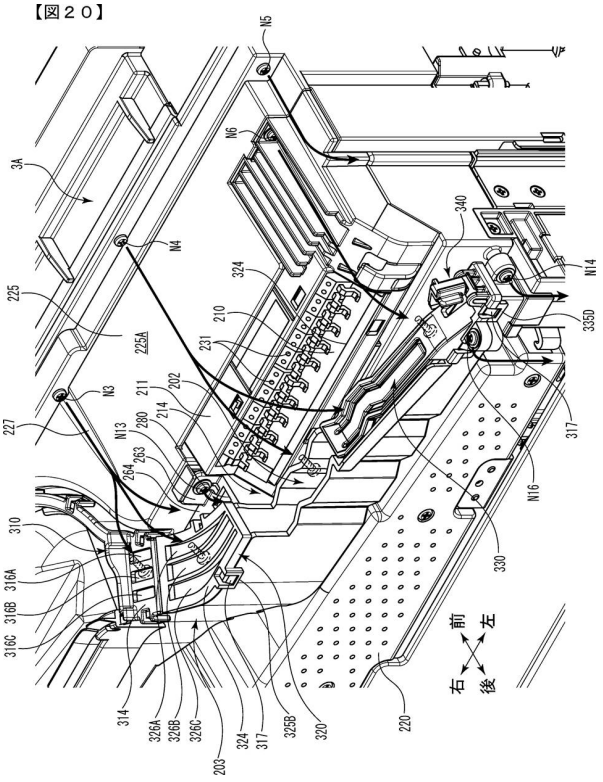
【図１８】



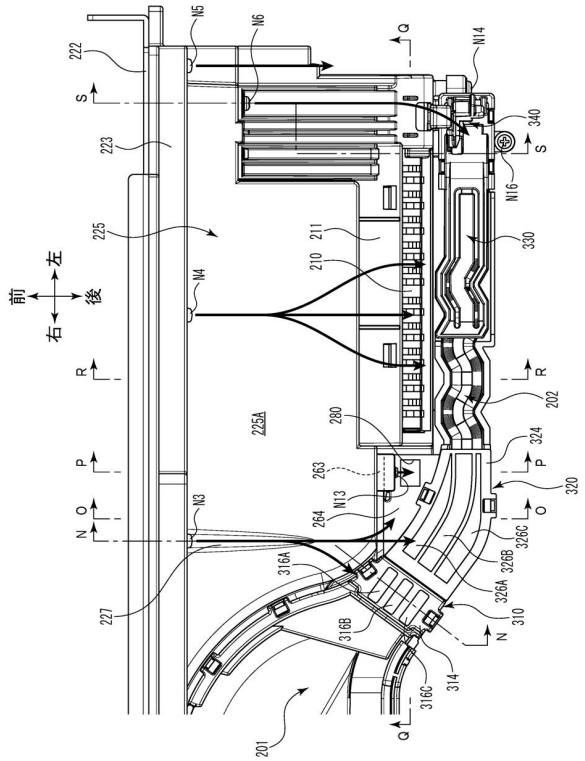
【図１９】



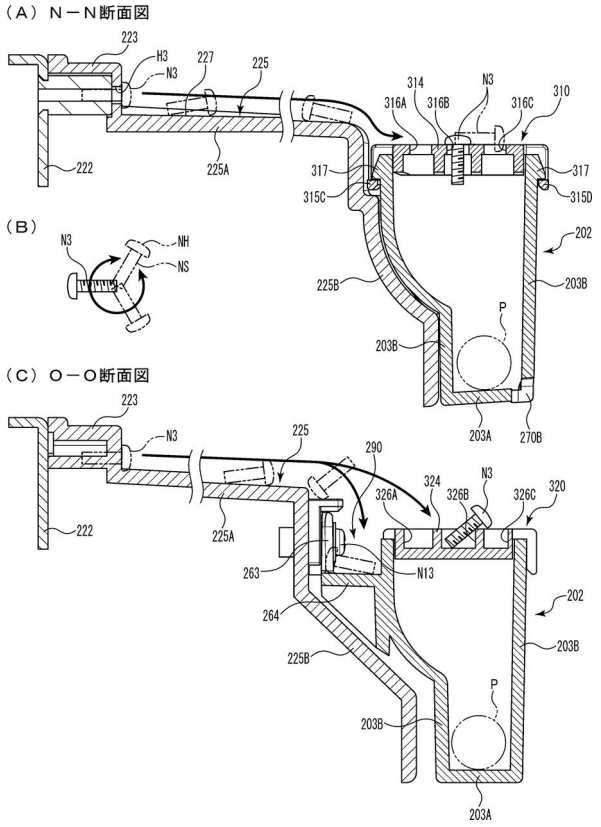
【図２０】



【図２１】



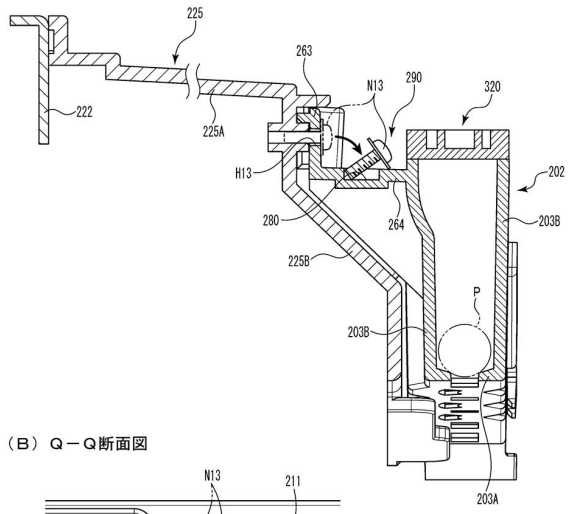
【図２２】



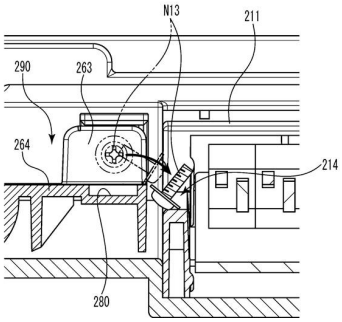
【図２３】

【図２３】

（Ａ）Ｐ－Ｐ断面図

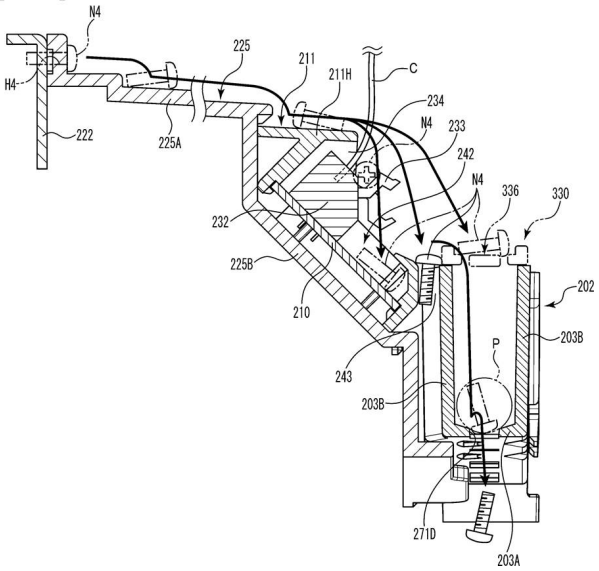


（Ｂ）Ｑ－Ｑ断面図



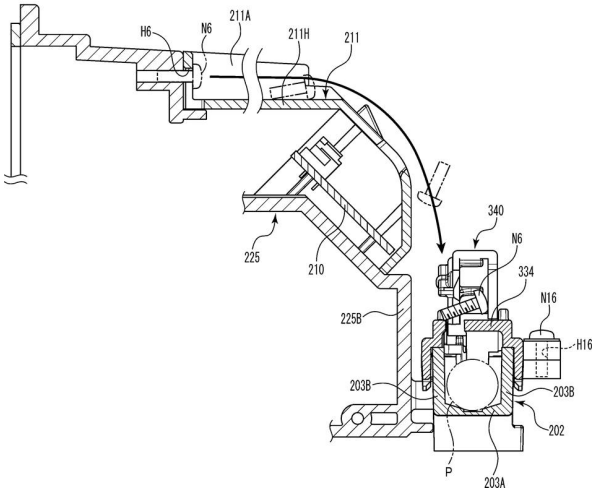
【図２４】

【図２４】　　Ｒ－Ｒ断面図



【図２５】

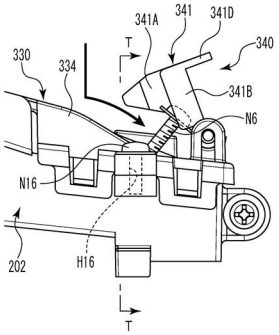
【図２５】　　Ｓ－Ｓ断面図



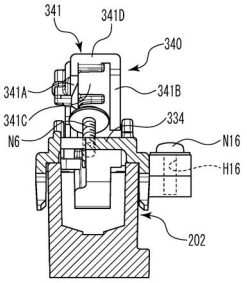
【図２６】

【図２６】

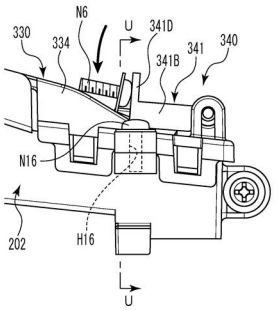
（Ａ）第１状態



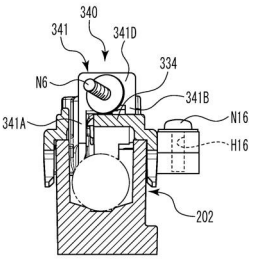
（Ｂ）Ｔ－Ｔ断面図



（Ｃ）第２状態

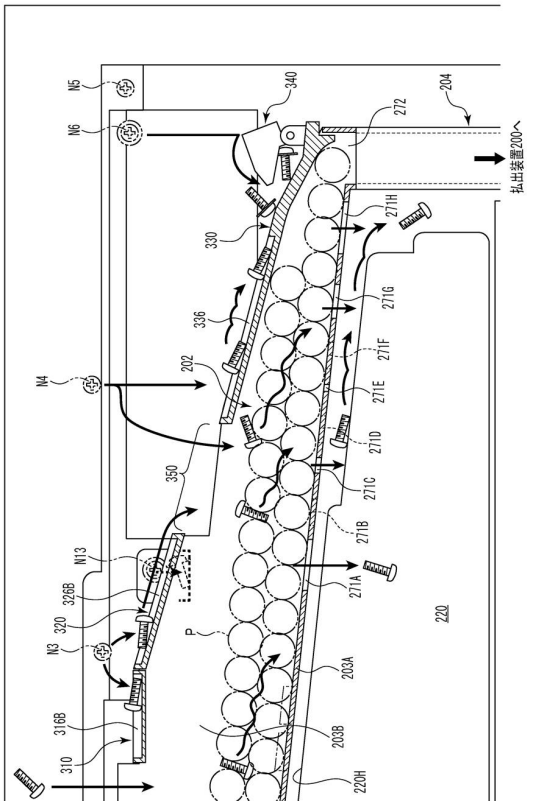


（Ｄ）Ｕ－Ｕ断面図



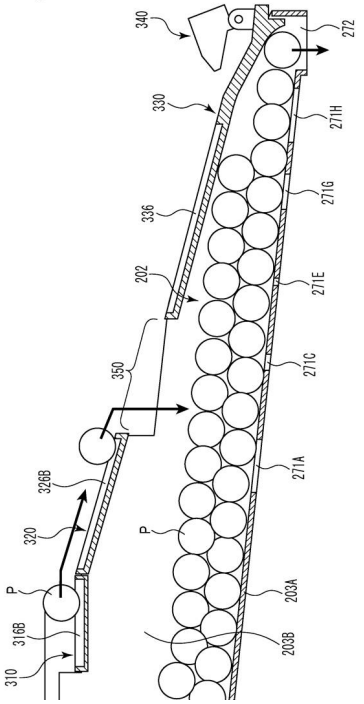
【図２７】

【図２７】



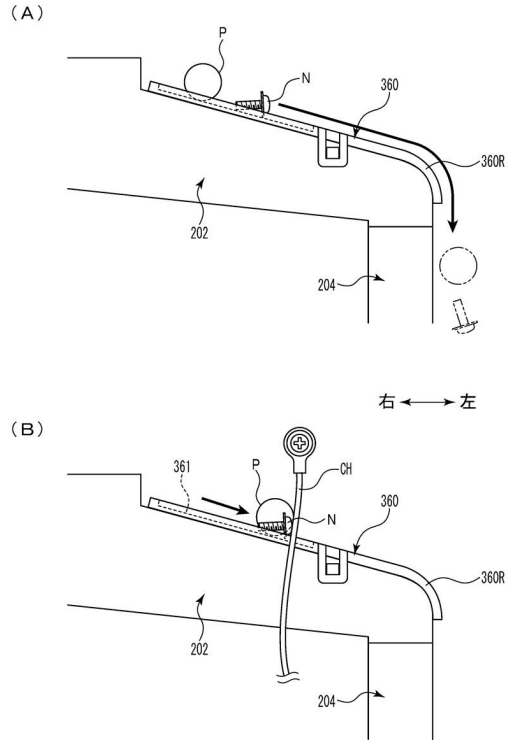
【図２８】

【図２８】



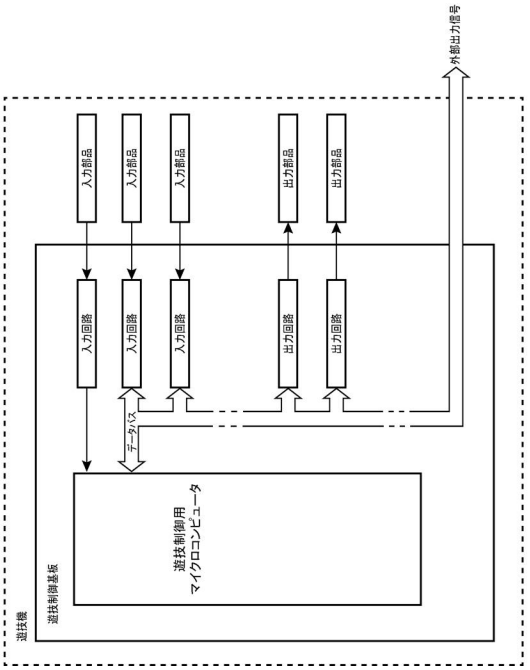
【図２９】

【図２９】　変形例１



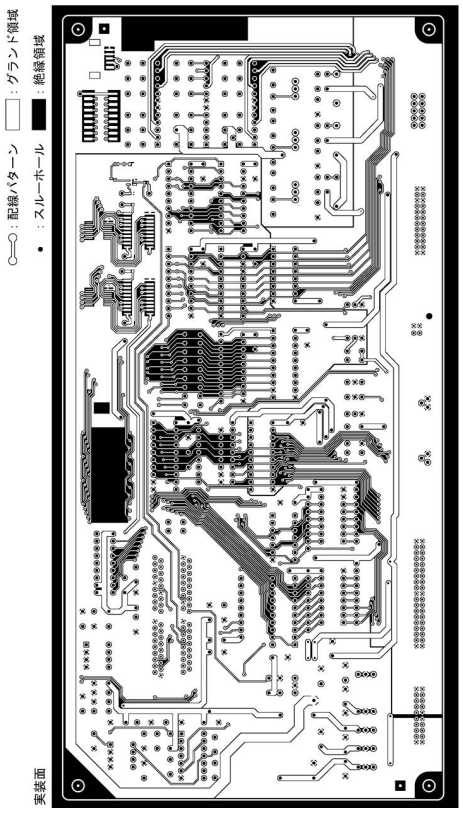
【図３０－１】

【図30－1】　特徴部053SG



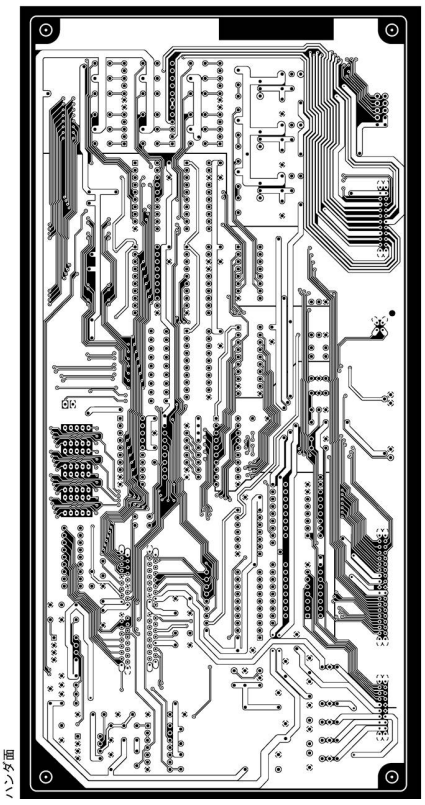
【図３０－２】

【図３０－２】



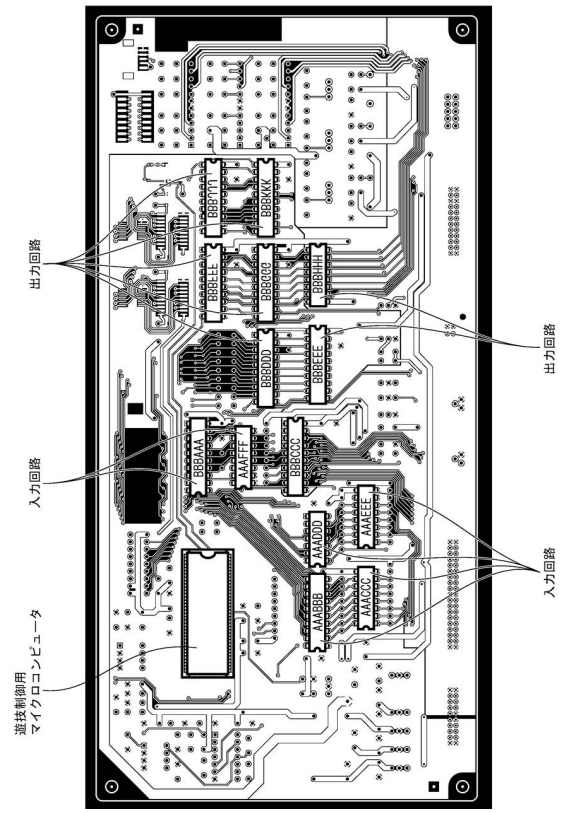
【図３０－３】

【図３０－３】



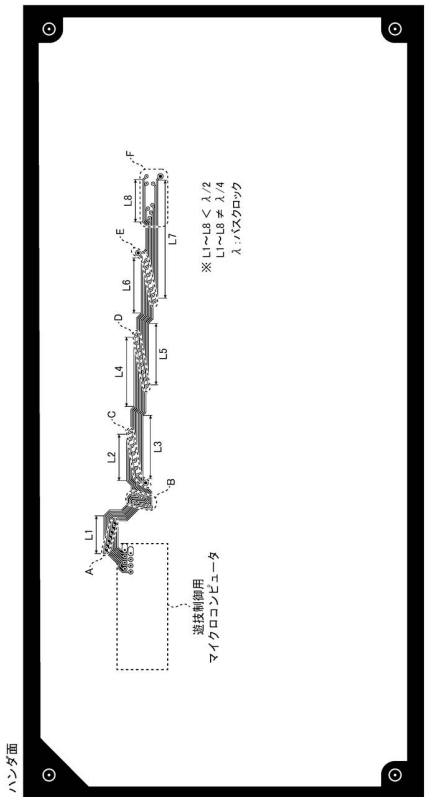
【図３０－４】

【図３０－４】

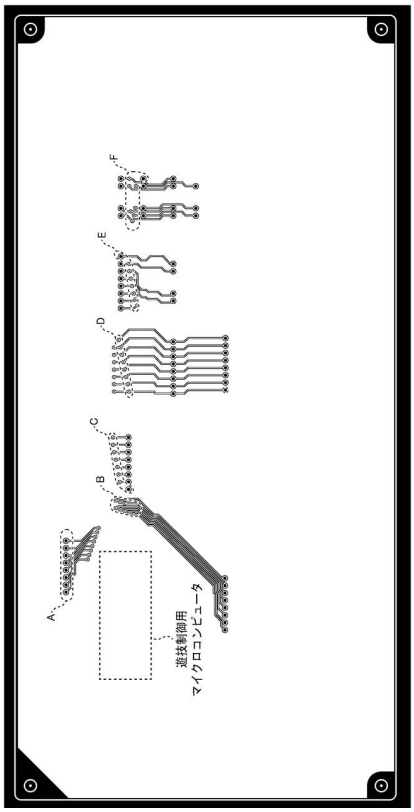


【図３０－５】

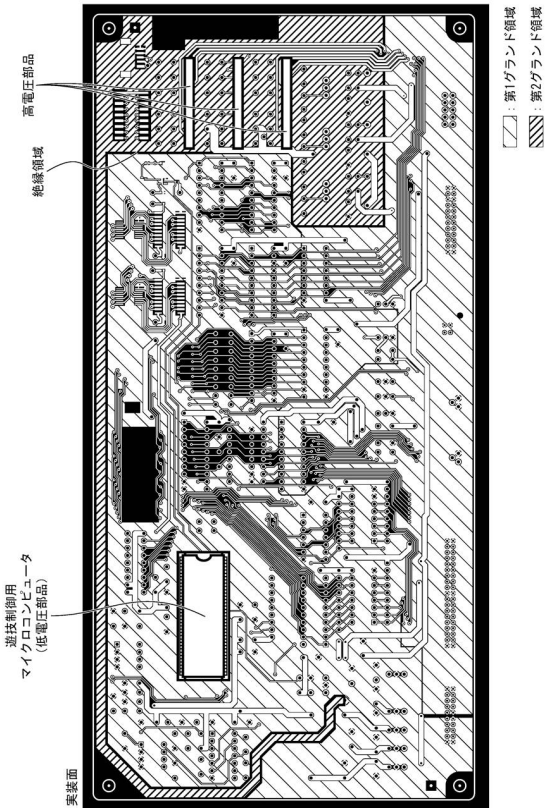
【図３０－５】



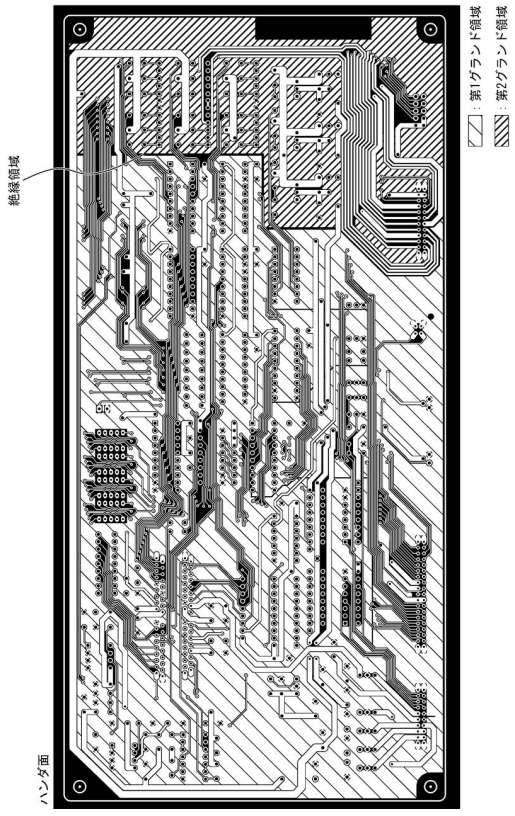
【図３０－６】
【図３０－６】



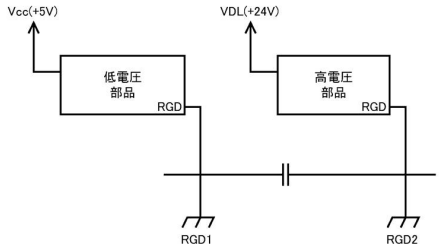
【図３０－７】
【図３０－７】



【図３０－８】
【図３０－８】

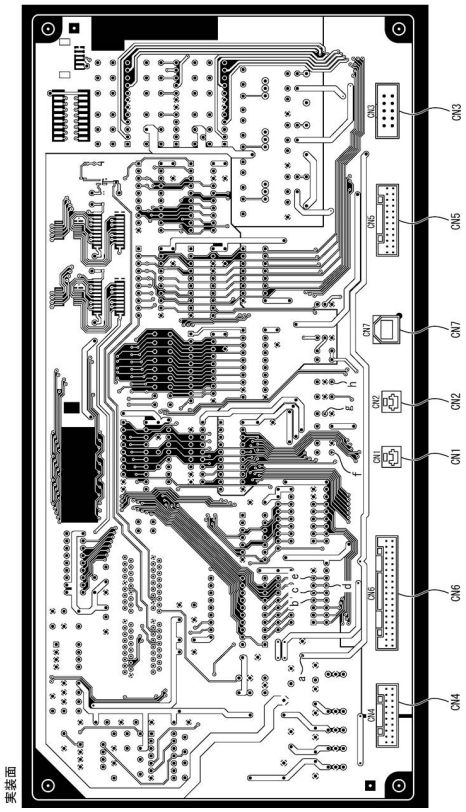


【図３０－９】
【図３０－９】



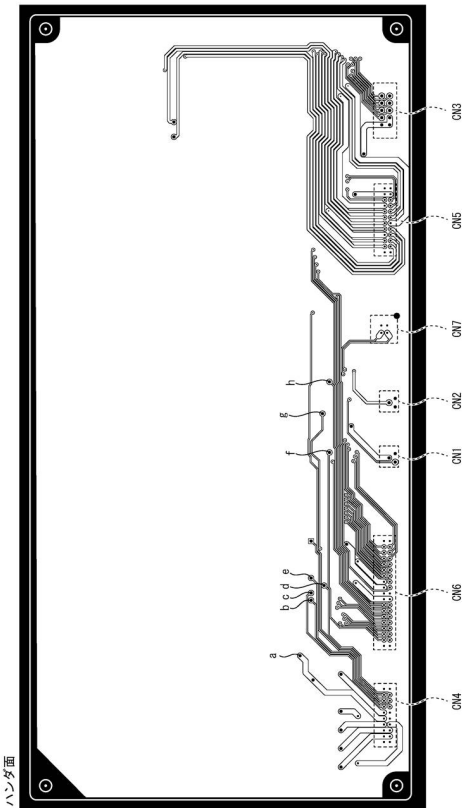
【図３０－１０】

【図３０－１０】



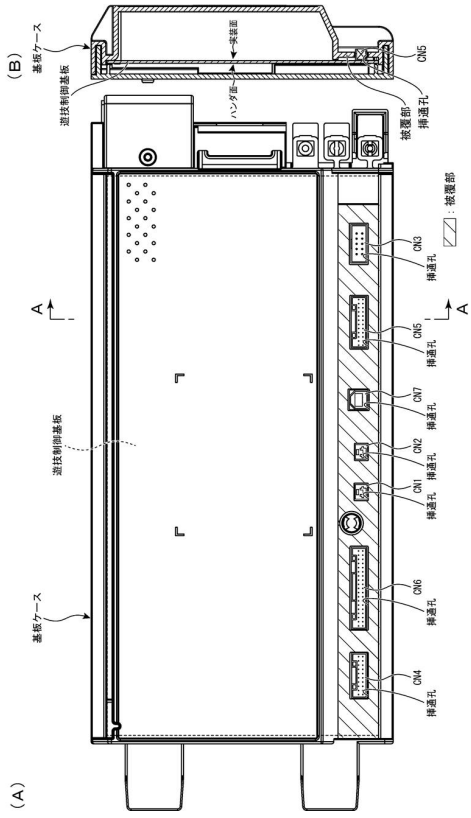
【図３０－１１】

【図３０－１１】



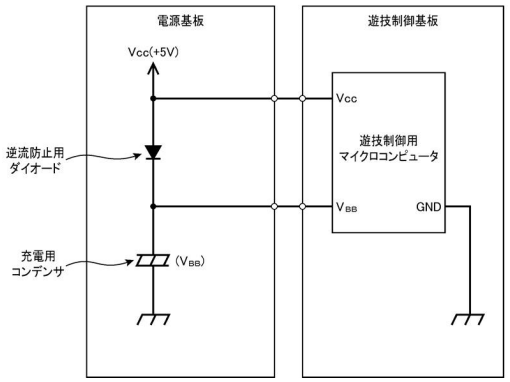
【図３０－１２】

【図３０－１２】



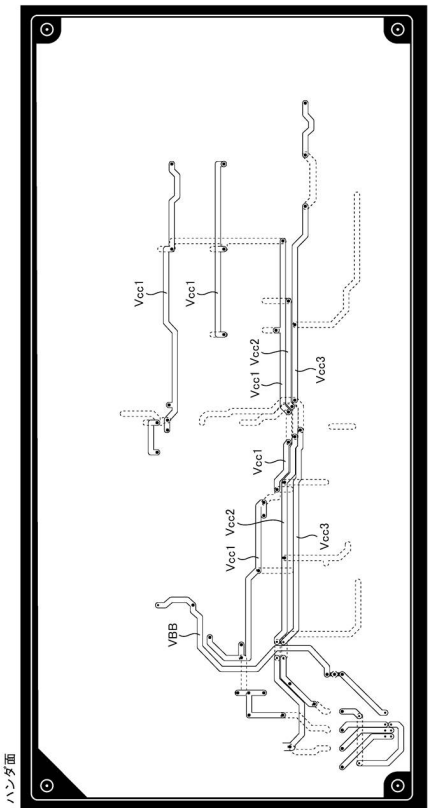
【図３０－１３】

【図３０－１３】



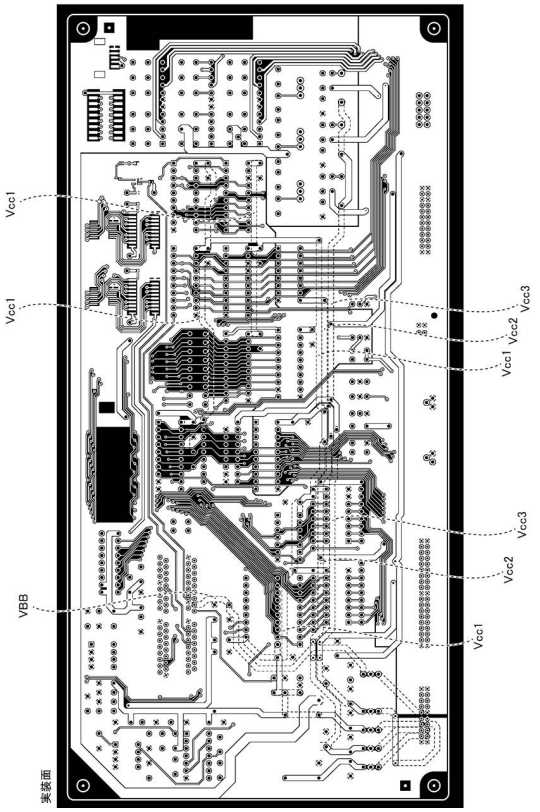
【図３０－１４】

【図３０－１４】



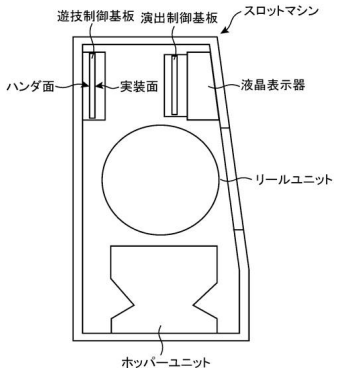
【図３０－１５】

【図３０－１５】



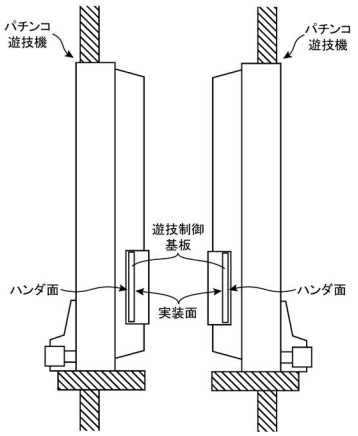
【図３０－１６】

【図３０－１６】



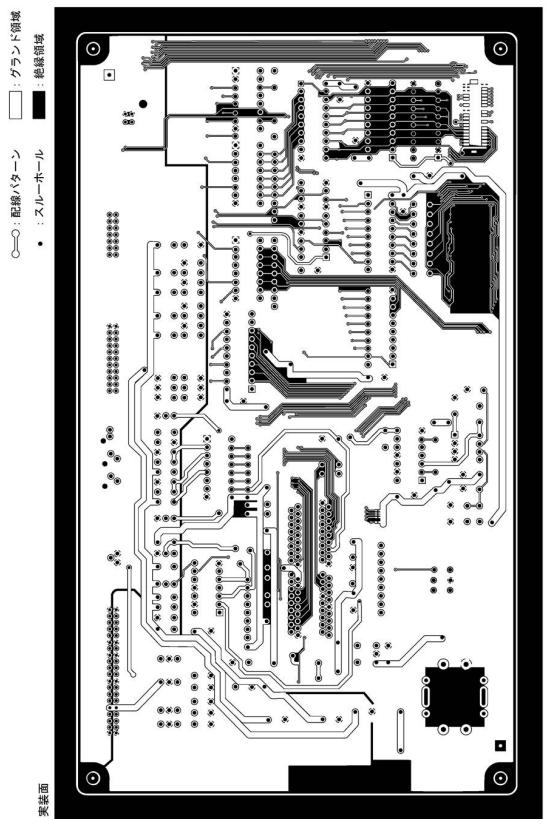
【図３０－１７】

【図３０－１７】



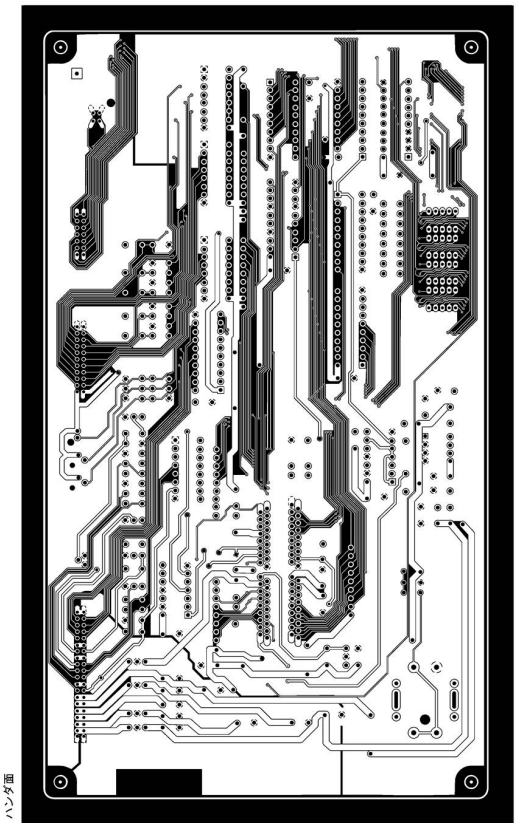
【図３０－１８】

【図３０－１８】



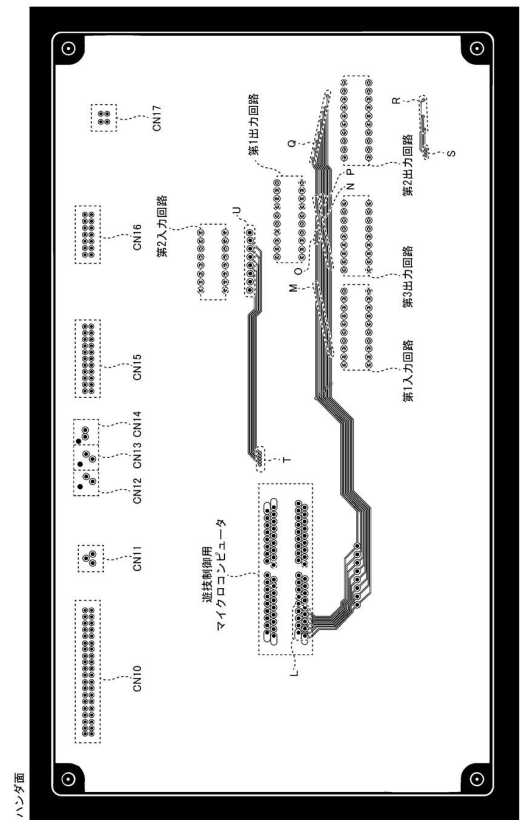
【図３０－１９】

【図３０－１９】



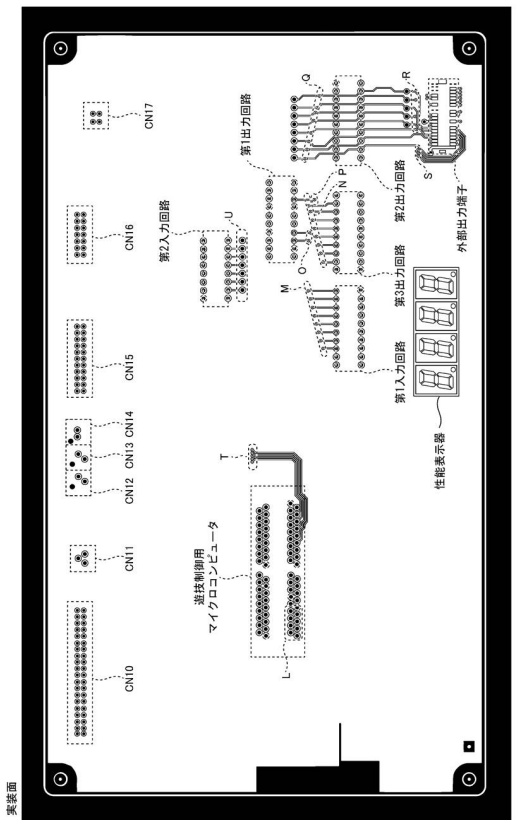
【図３０－２０】

【図３０－２０】



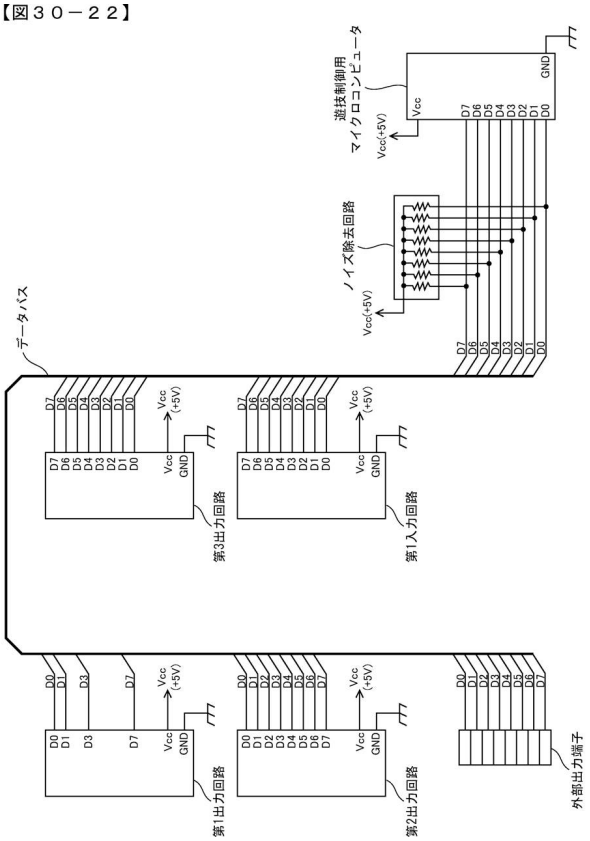
【図３０－２１】

【図３０－２１】



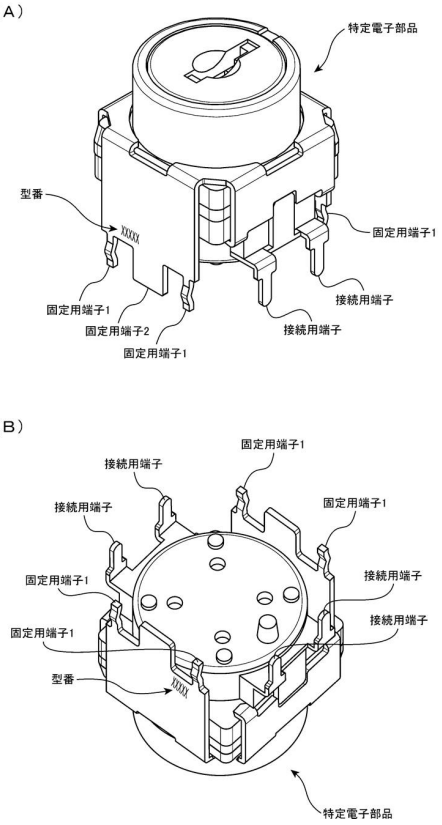
【図３０－２２】

【図３０－２２】



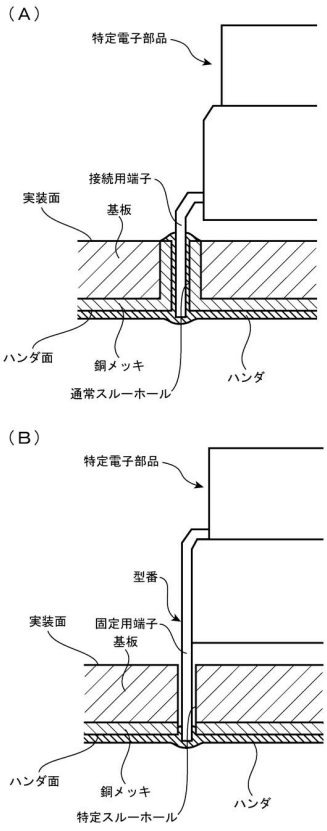
【図３０－２３】

【図３０－２３】



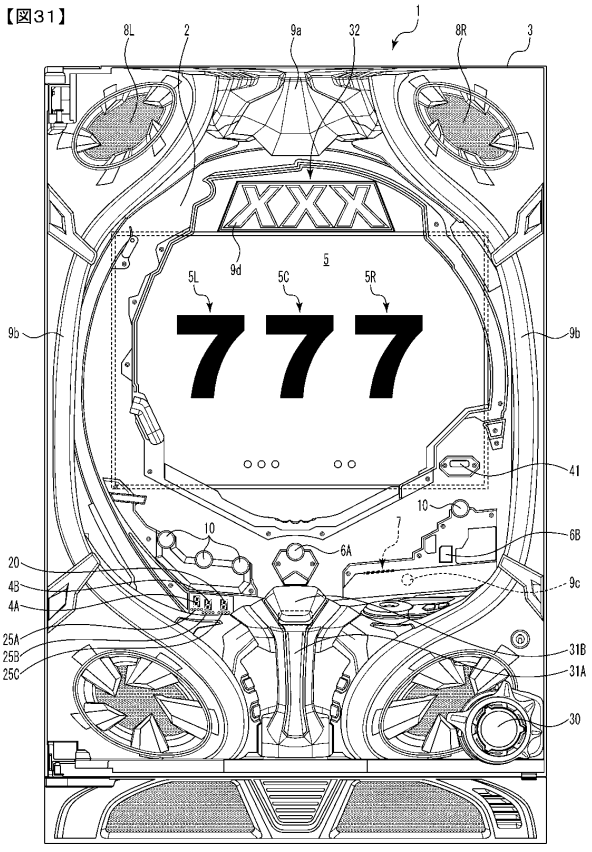
【図３０－２４】

【図３０－２４】



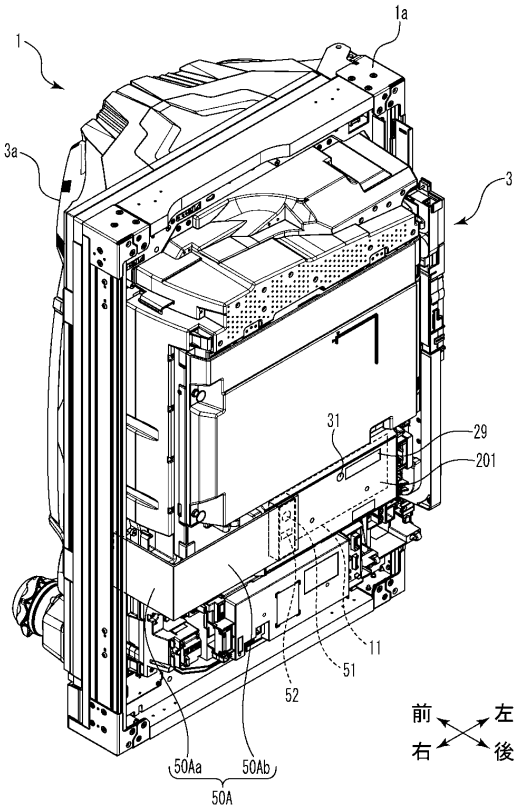
【図３１】

【図31】



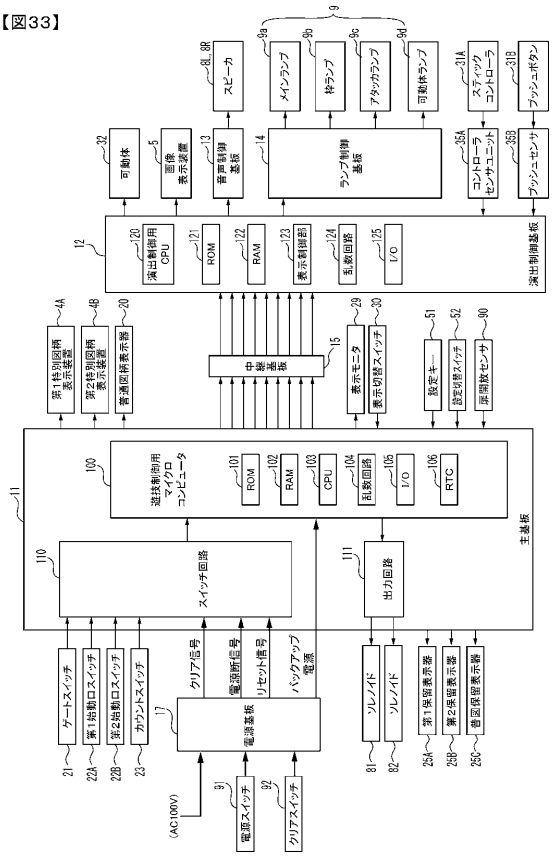
【図３２】

【図32】



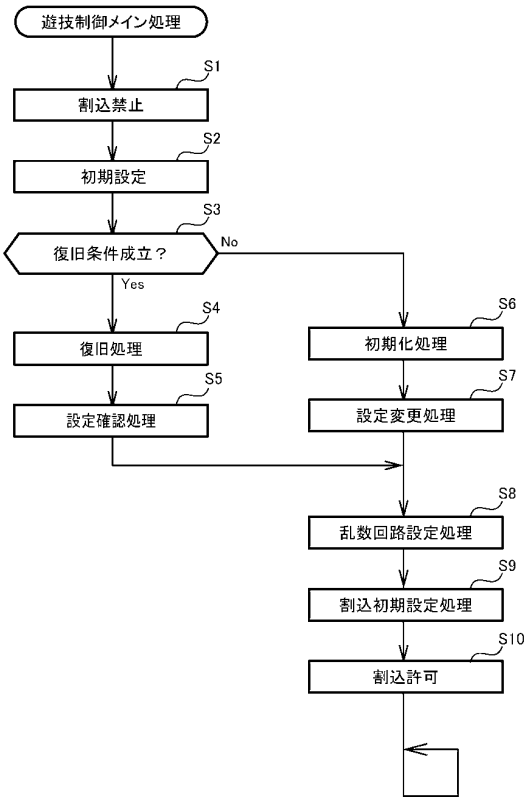
【図３３】

【図33】



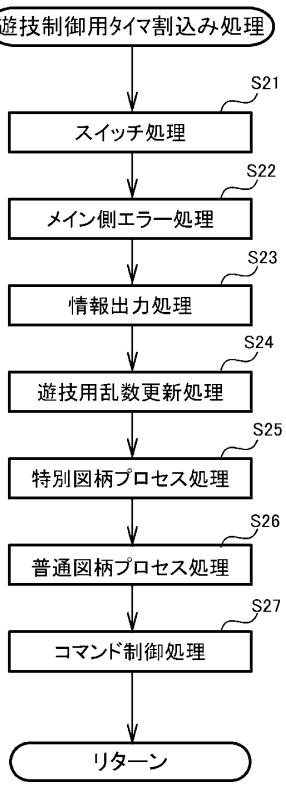
【図３４】

【図34】



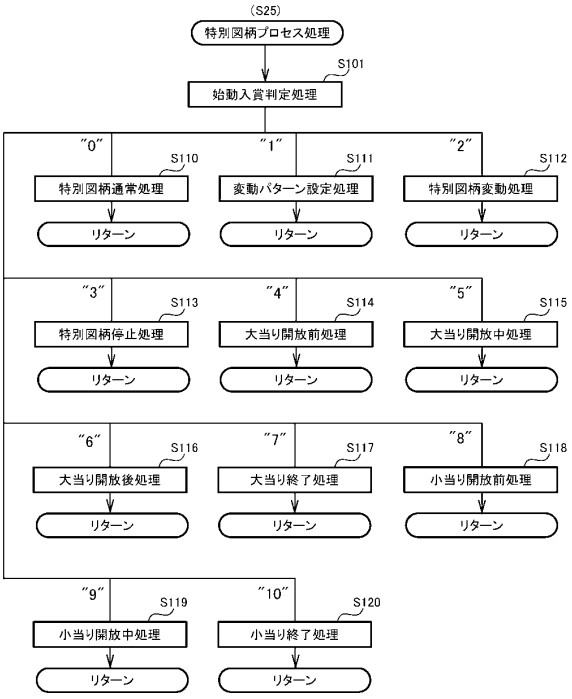
【図３５】

【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

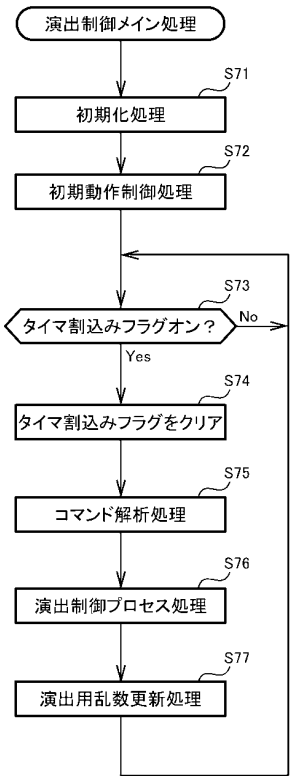
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (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

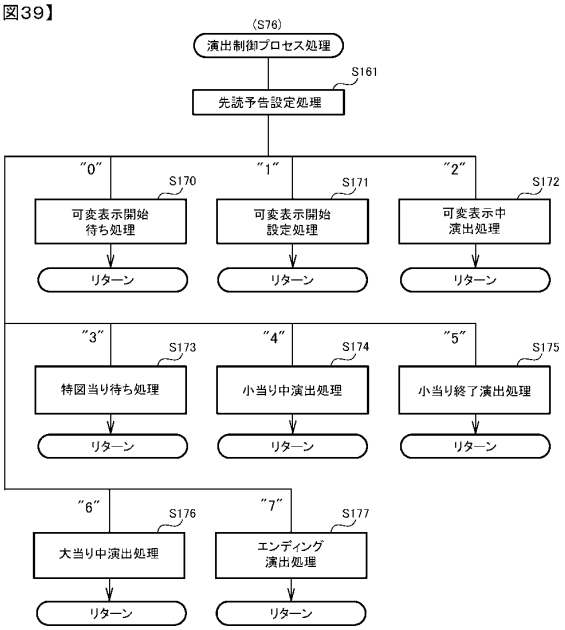
【図３８】

【図38】



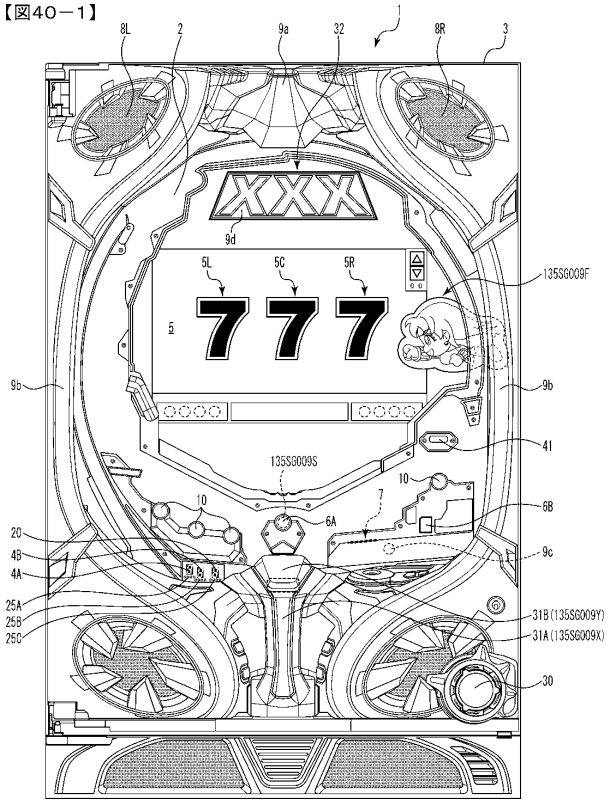
【図３９】

【図39】



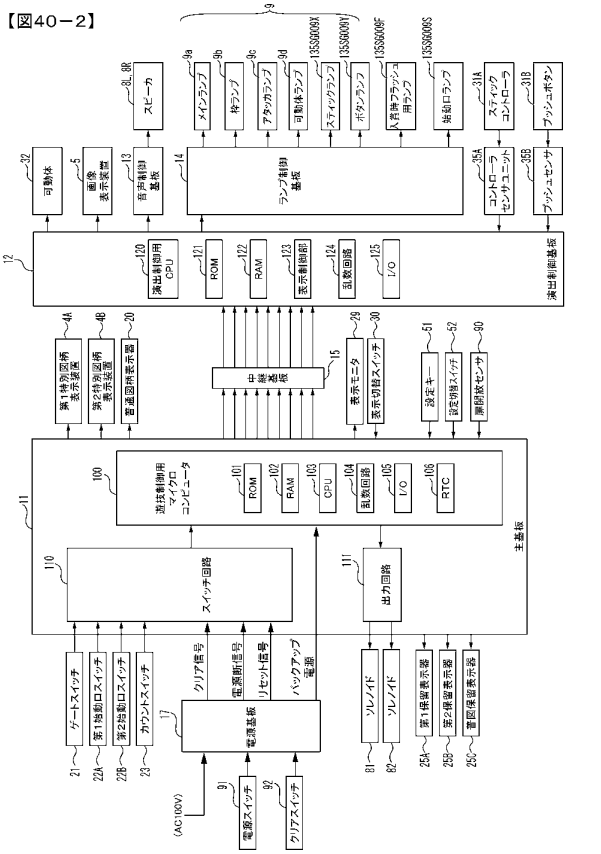
【図４０－１】

【図40－1】



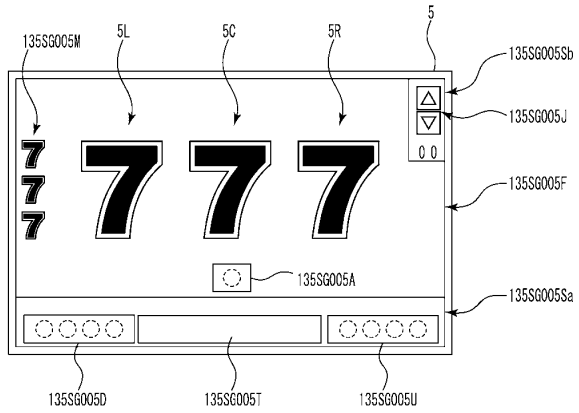
【図４０－２】

【図40－2】



【図４０－３】

【図40－3】



【図４０－４】

【図40－4】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り（確変A）
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り（確変B）
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り（確変C）
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り（非確変）
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図４０－５】

【図40－5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図４０－６】

【図40－6】

（Ａ）表示結果判定テーブル１

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

（Ｂ）表示結果判定テーブル２

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	―	小当り

【図４０－７】

【図40－7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回	2

【図４０－８】

【図40－8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図４０－９】

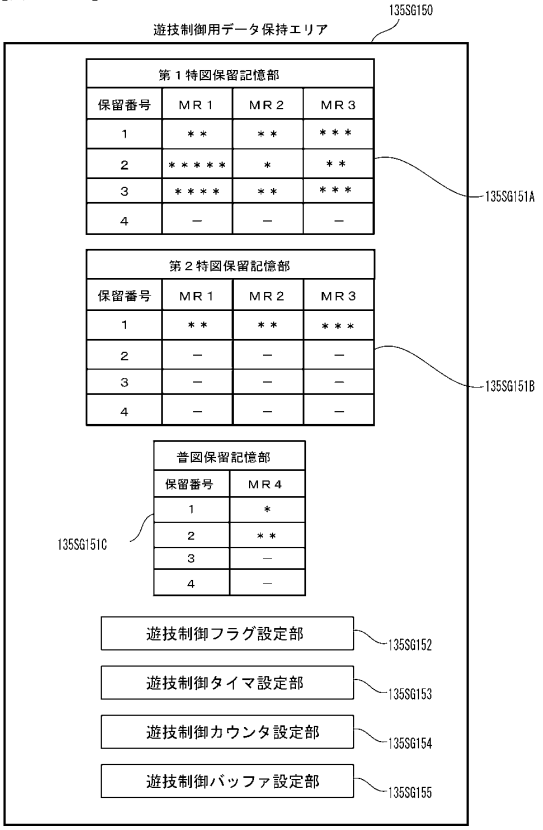
【図40－9】

可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	小当り	はずれ（保留数2以下）	はずれ（保留数3）	はずれ（保留数4）	はずれ（時短時）
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	特殊当り用変動P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	－	50	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	－	－	60	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	－	－	70	－
PA1-4(非Rはずれ時短)	－	－	－	－	－	－	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	－	30	20	10	10
PA2-2(ノーマルR擬似連1回はずれ)	－	－	－	10	10	10	5
PA2-3(スーパーR擬似連2回はずれ)	－	－	－	7	7	7	3
PA2-4(スーパーR擬似連3回はずれ)	－	－	－	3	3	3	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	－	－	－	－	－
PB1-2(ノーマルR擬似連1回大当り)	45	20	－	－	－	－	－
PB1-3(スーパーR擬似連2大当り)	20	30	－	－	－	－	－
PB1-4(スーパーR擬似連3大当り)	5	45	－	－	－	－	－
PC1-1(特殊当り)	－	－	100	－	－	－	－

（数値は%）

【図４０－１０】

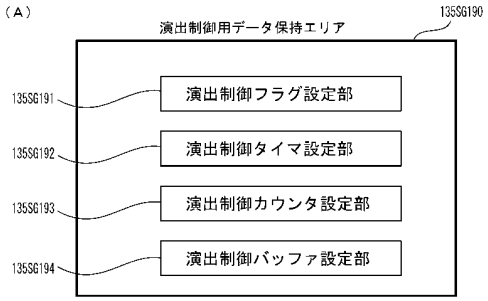
【図40－10】



【図４０－１１】

【図40－11】

（Ａ）



（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ 135SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出対象フラグ
第１特図保留記憶	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0	0
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	1	1
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	—	—
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
第２特図保留記憶	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—

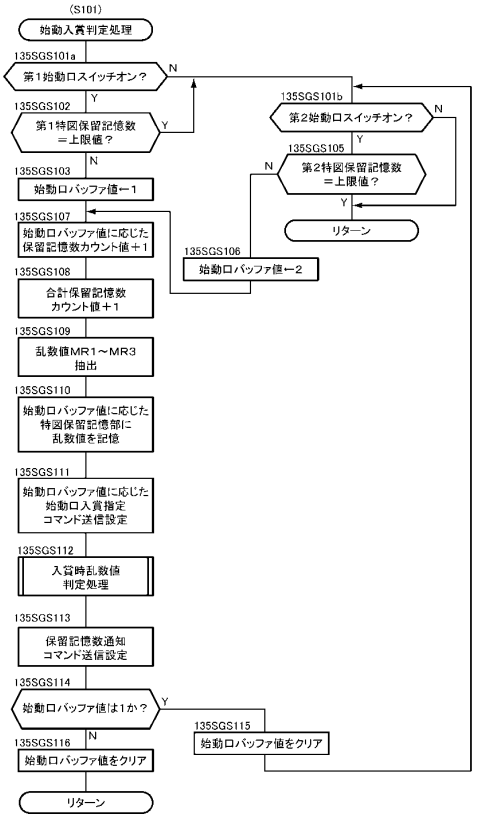
（Ｃ）

アクティブ表示バッファ 135SG194B

始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出対象フラグ
B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0	0

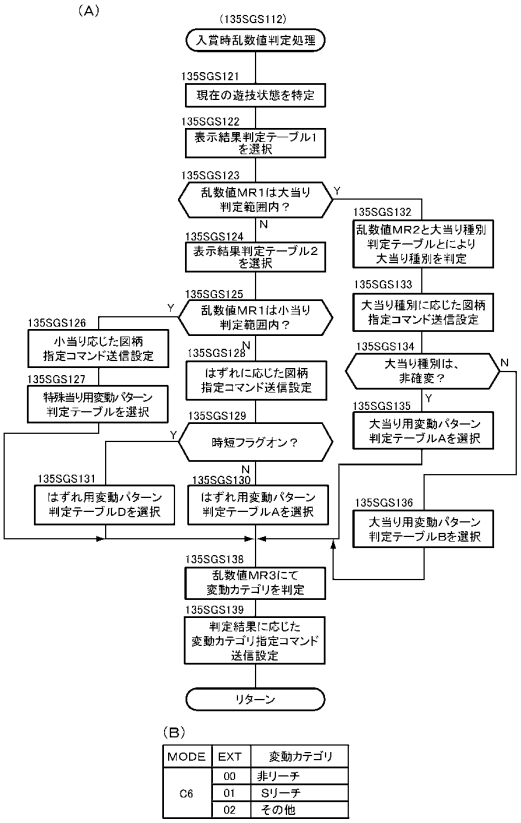
【図４０－１２】

【図40－12】



【図４０－１３】

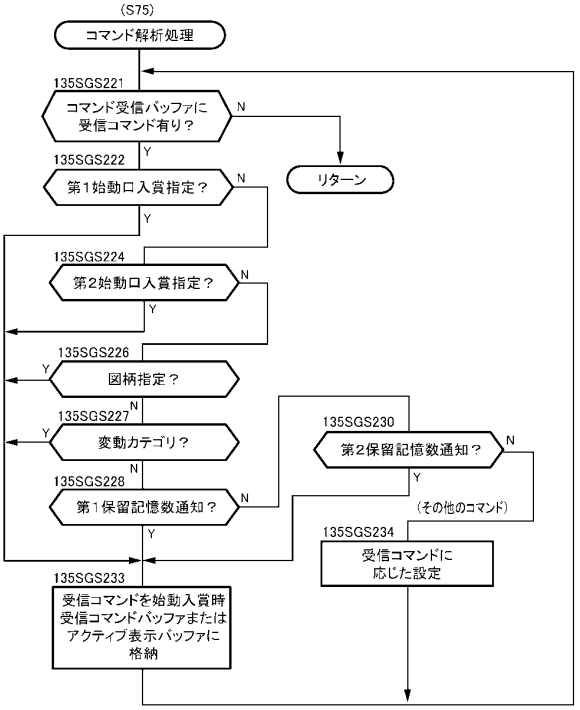
【図40－13】



MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

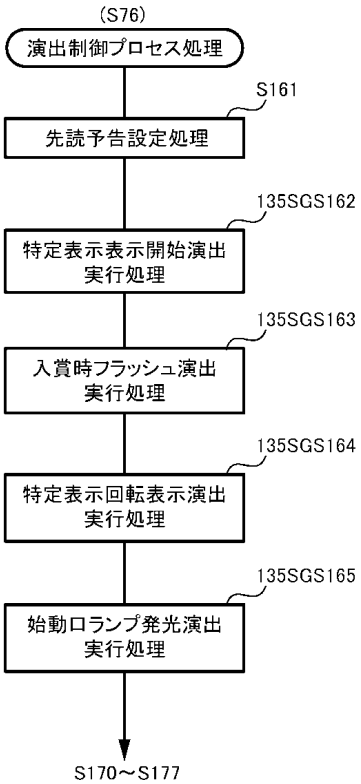
【図４０－１４】

【図40－14】



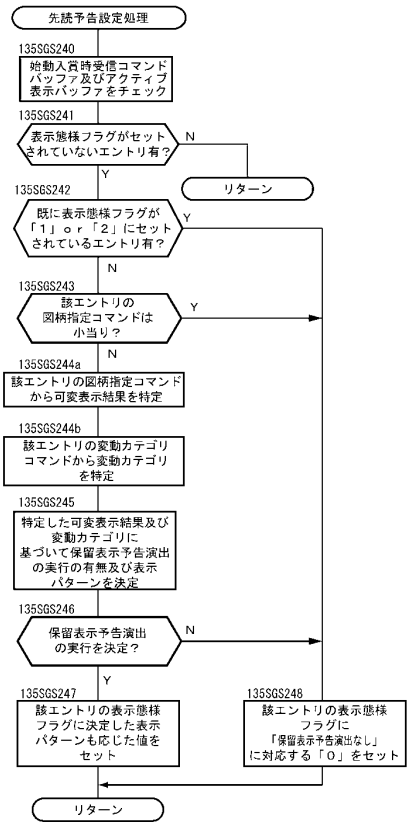
【図４０－１５】

【図40－15】



【図４０－１６】

【図40－16】



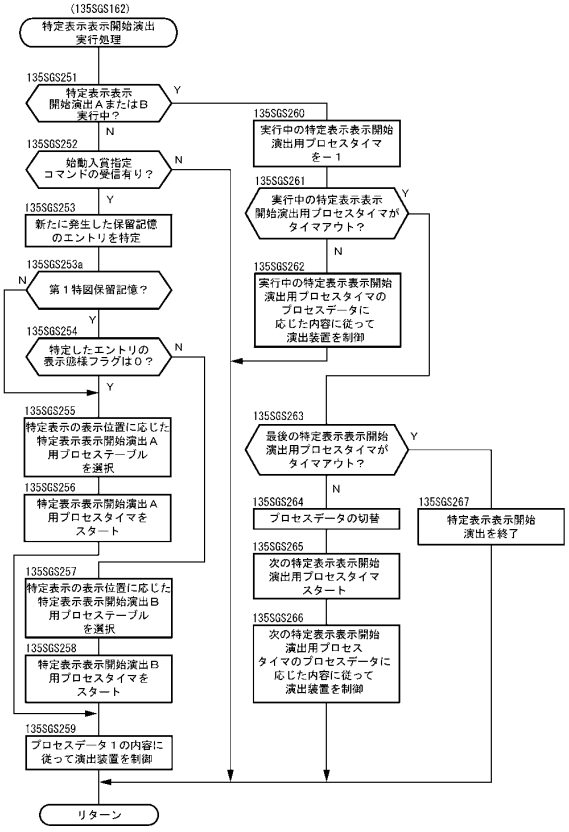
【図４０－１７】

【図40－17】

可変表示結果	保留表示予告演出なし	保留表示予告演出あり	
	表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ
	白	青	赤
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（その他）	８０％	２０％	０％
はずれ（Ｓリーチ）	６５％	２５％	１０％
大当り	１５％	３０％	５５％

【図４０－１８】

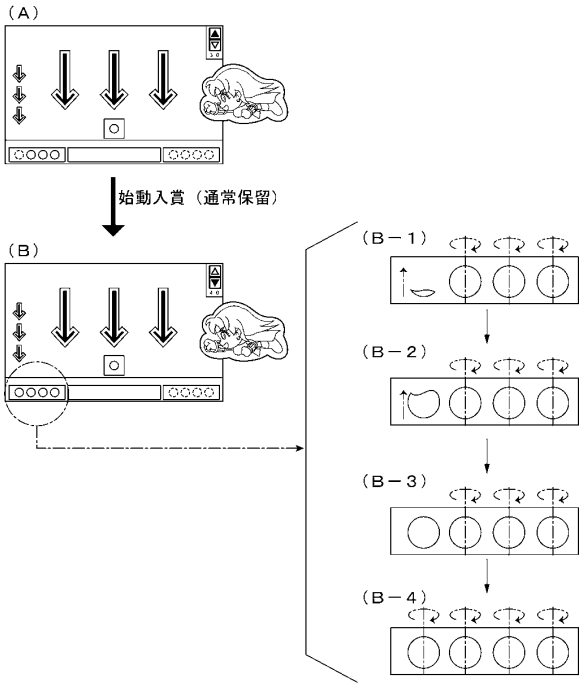
【図40－18】



【図４０－１９】

【図40－19】

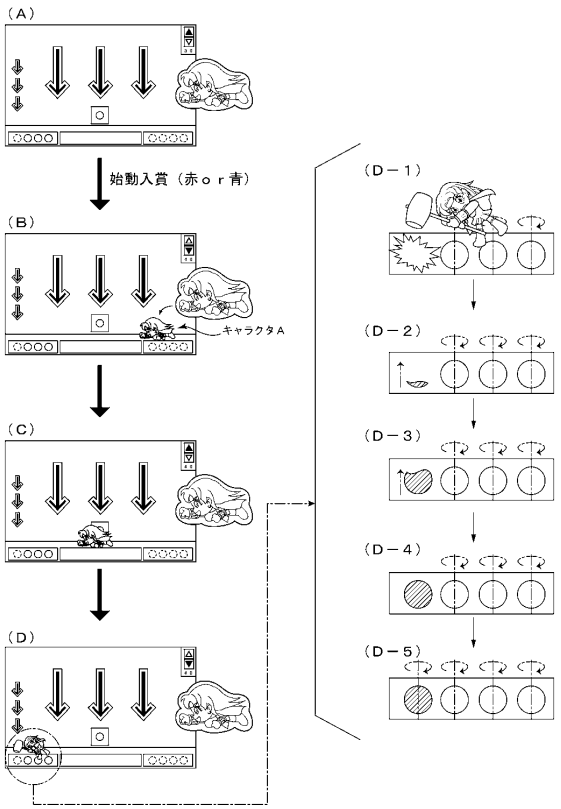
特定表示表示開始演出Ａ



【図４０－２０】

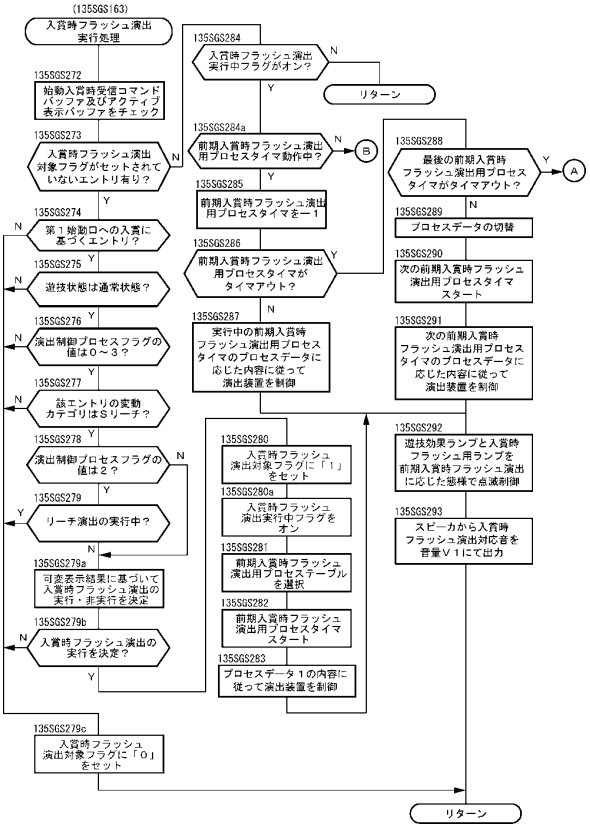
【図40－20】

特定表示表示開始演出Ｂ



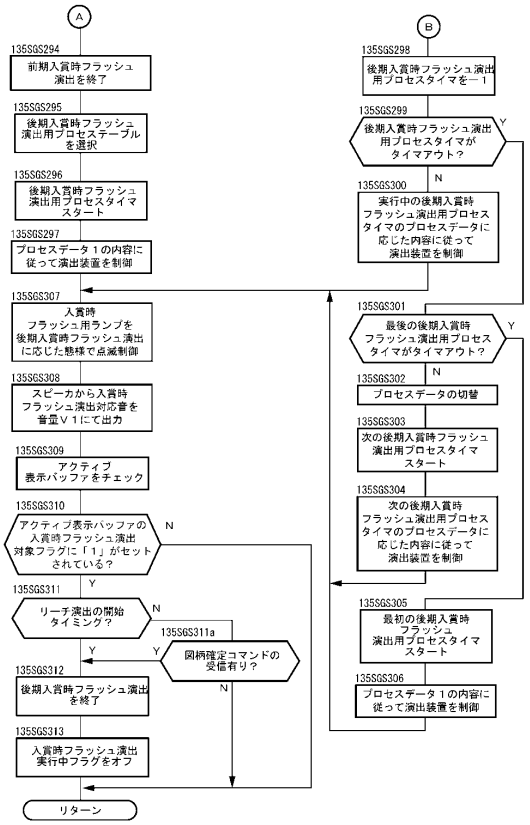
【図４０－２１】

【図40－21】



【図４０－２２】

【図40－22】



【図４０－２３】

【図40－23】

名称	演出実行期間	点滅制御対象	出力対象音	表示対象画像
前期入賞時フラッシュ演出	始動入賞発生から１．５秒	入賞時フラッシュ用ランプ 遊技効果ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音（音量：Ｖ１）	入賞時フラッシュ用ランプの発光エフェクト画像
後期入賞時フラッシュ演出	前入賞時フラッシュ演出の終了から対象可変表示のリーチ演出開始まで	入賞時フラッシュ用ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音（音量：Ｖ２）	入賞時フラッシュ用ランプが模したキャラクタのシルエット画像

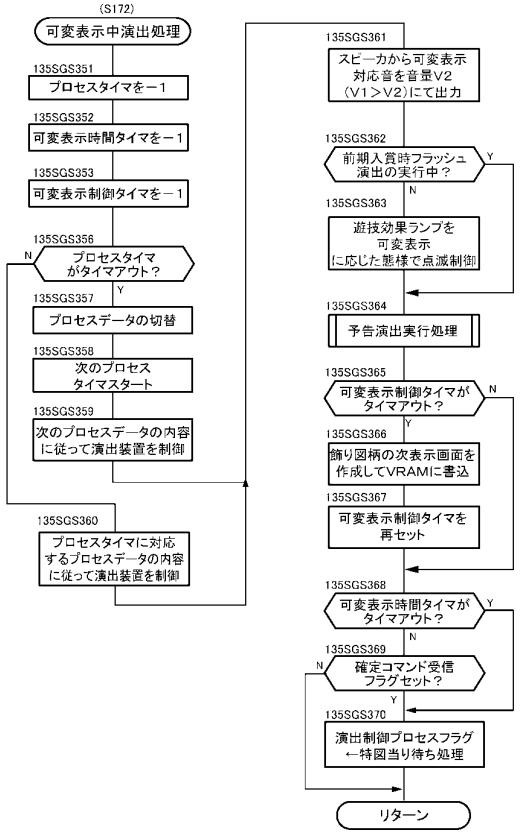
【図４０－２４】

【図40－24】

可変表示結果	入賞時フラッシュ演出	
	実行	非実行
はずれ	１０％	９０％
大当り	２０％	８０％

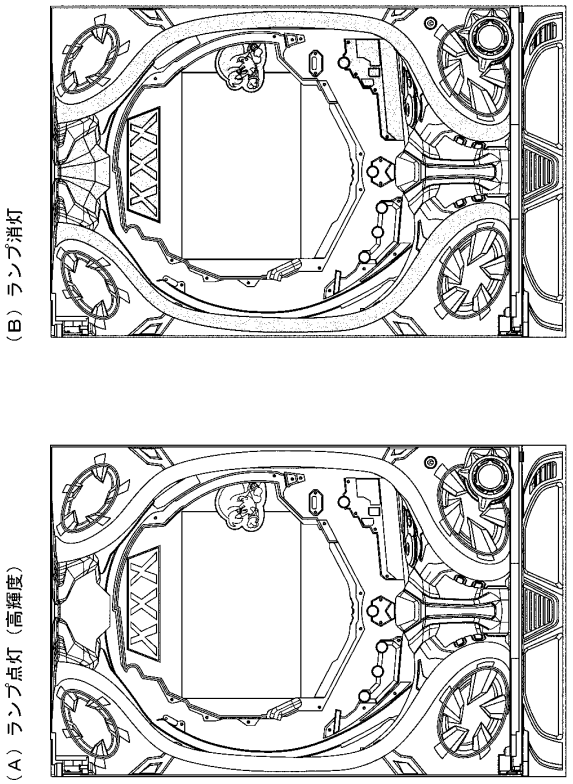
【図４０－２５】

【図40－25】



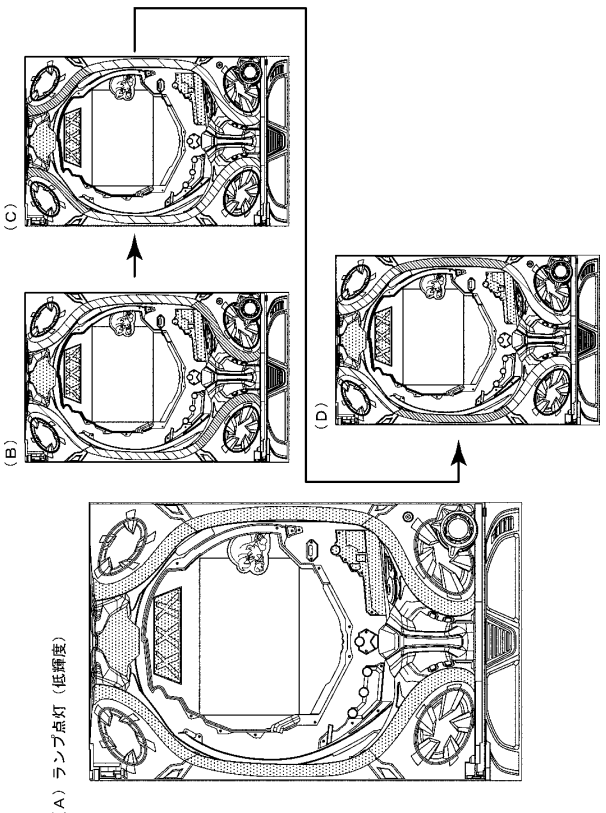
【図４０－２６】

【図40－26】



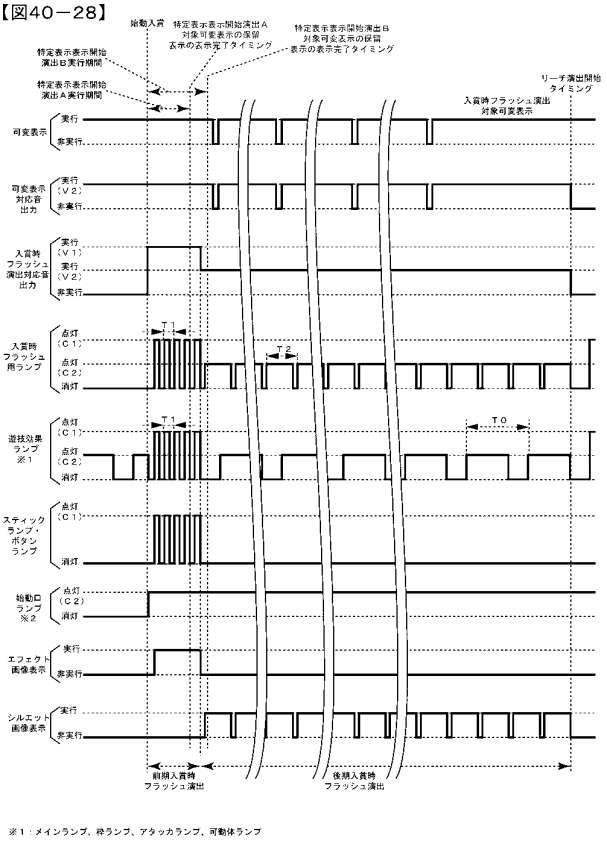
【図４０－２７】

【図40－27】



【図４０－２８】

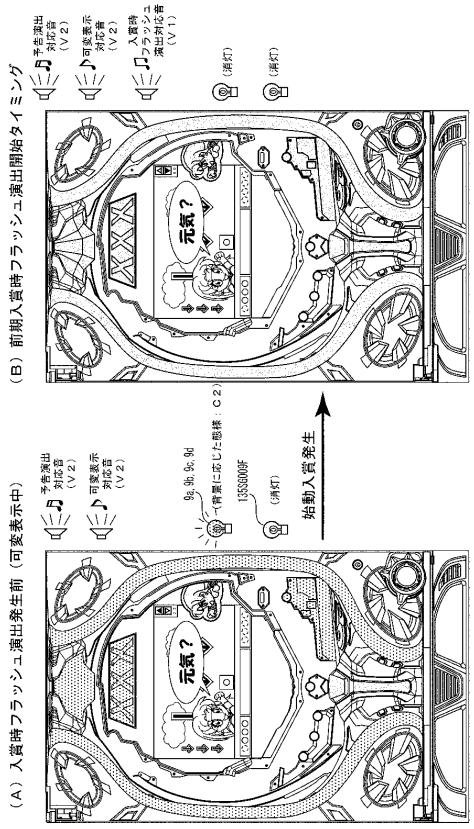
【図40－28】



※1：メインランプ、枠ランプ、アタッカランプ、可動体ランプ
※2：始動入賞時から対象可変表示終了まで保留表示（アクティブ表示）の表示態様に応じた色で発光

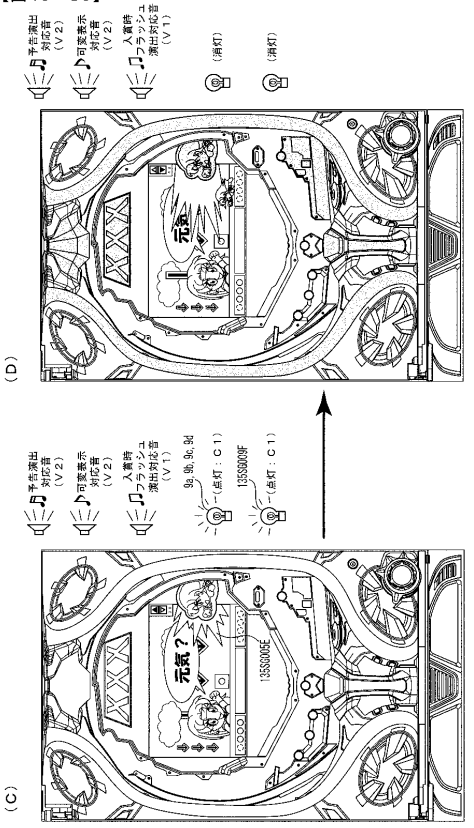
【図４０－２９】

【図40－29】



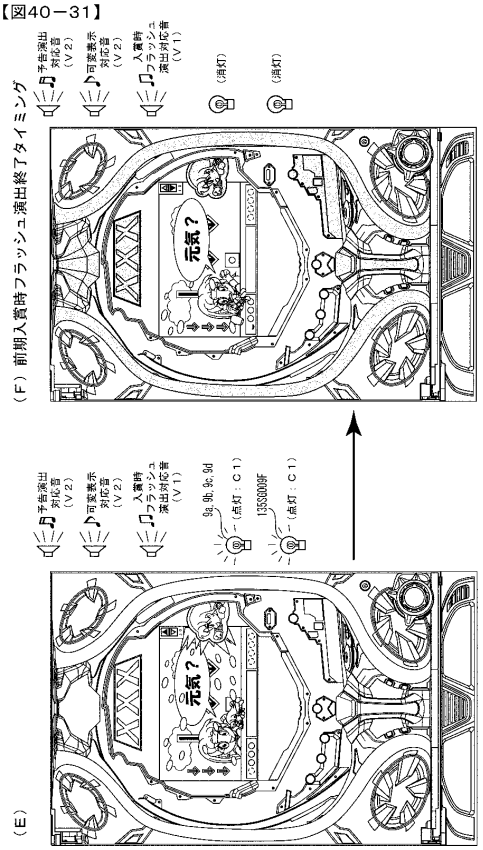
【図４０－３０】

【図40－30】



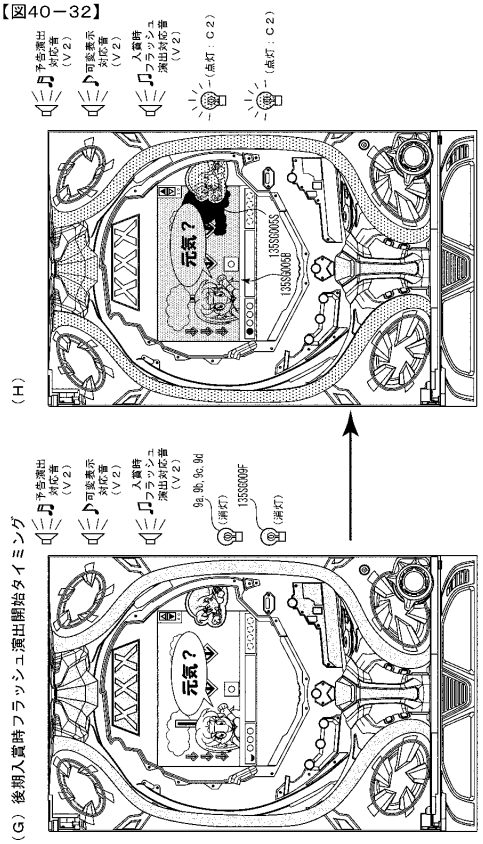
【図４０－３１】

【図40－31】



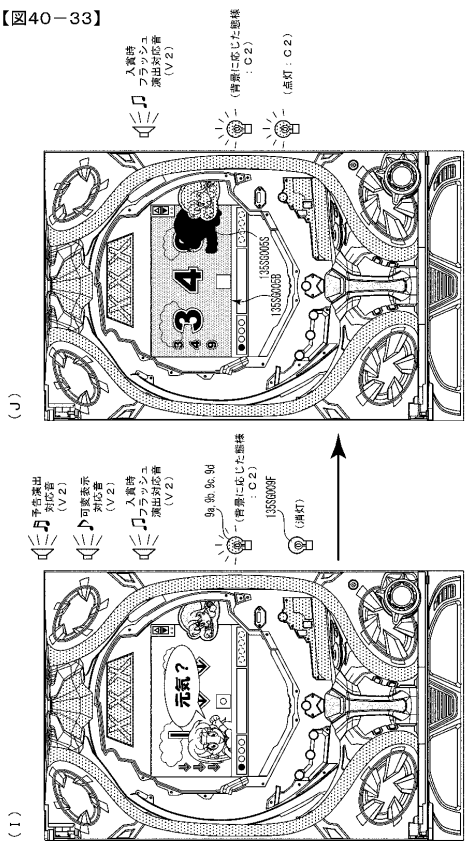
【図４０－３２】

【図40－32】



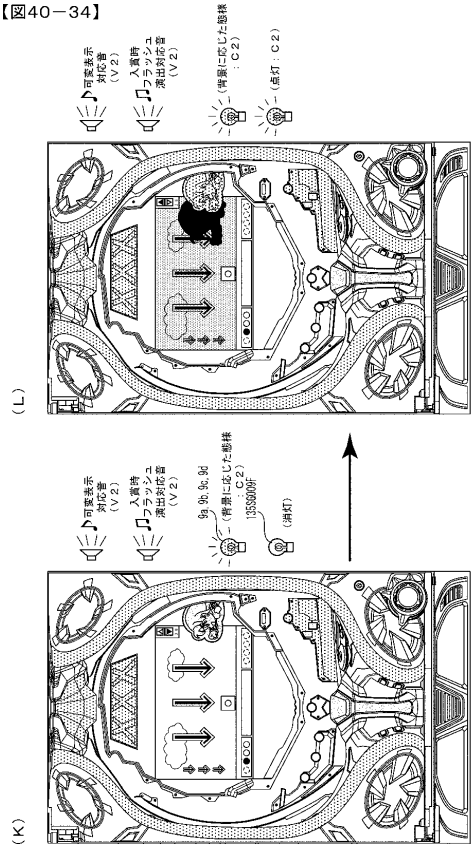
【図４０－３３】

【図40－33】



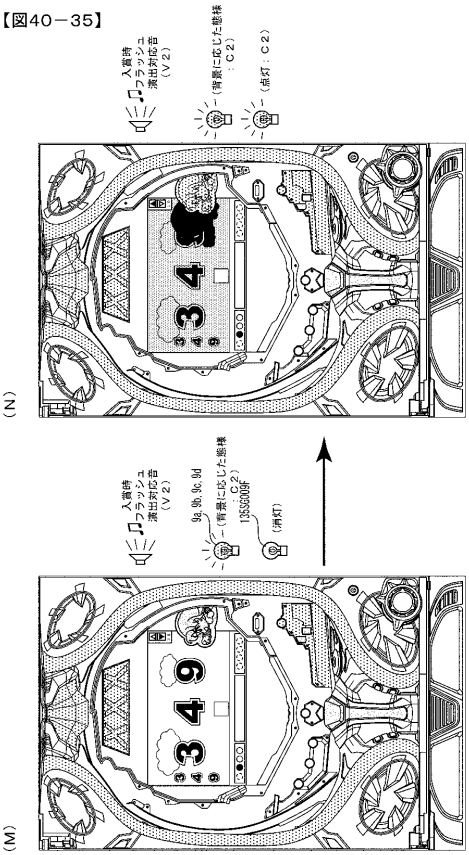
【図４０－３４】

【図40－34】



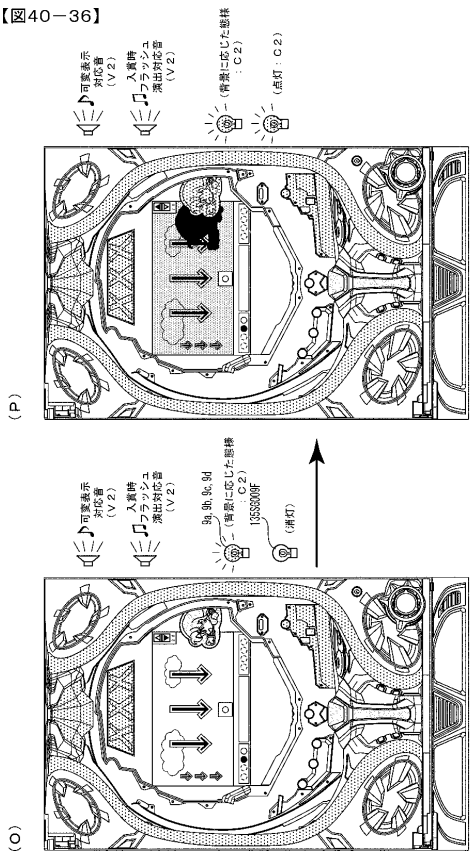
【図４０－３５】

【図40－35】



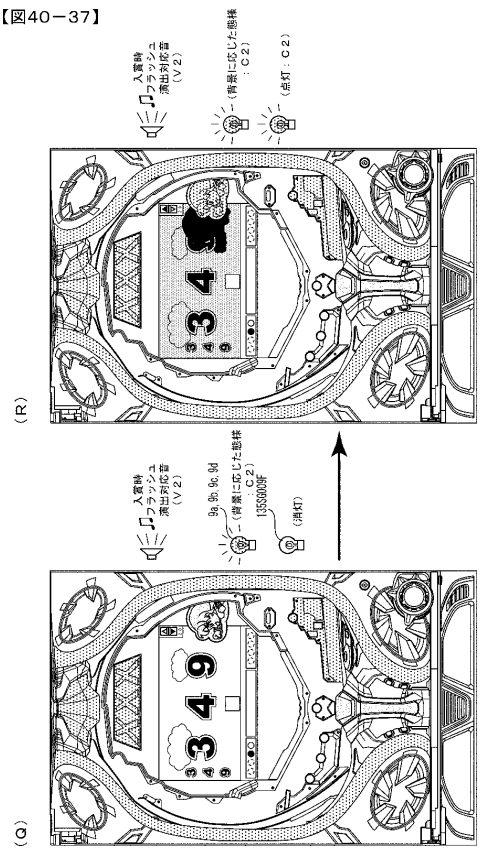
【図４０－３６】

【図40－36】



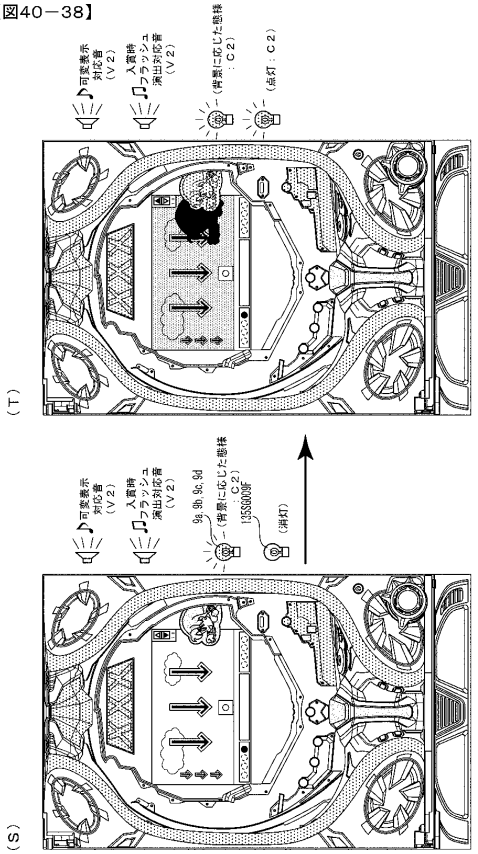
【図４０－３７】

【図40－37】



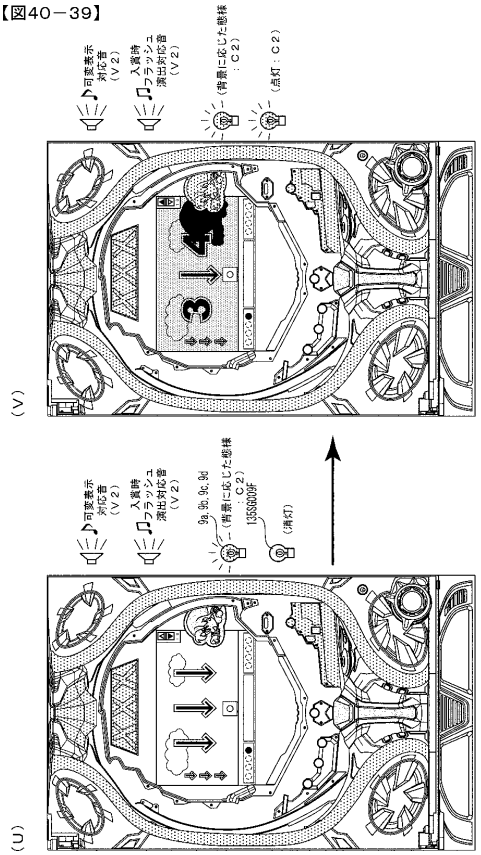
【図４０－３８】

【図40－38】



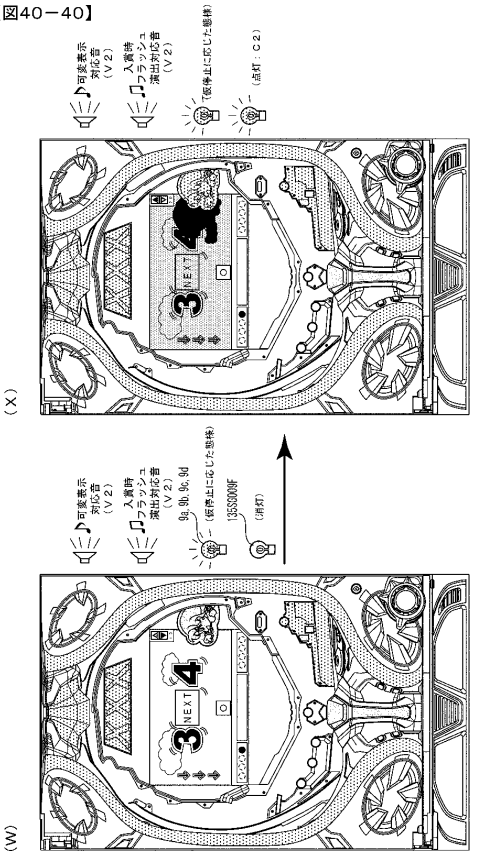
【図４０－３９】

【図40－39】



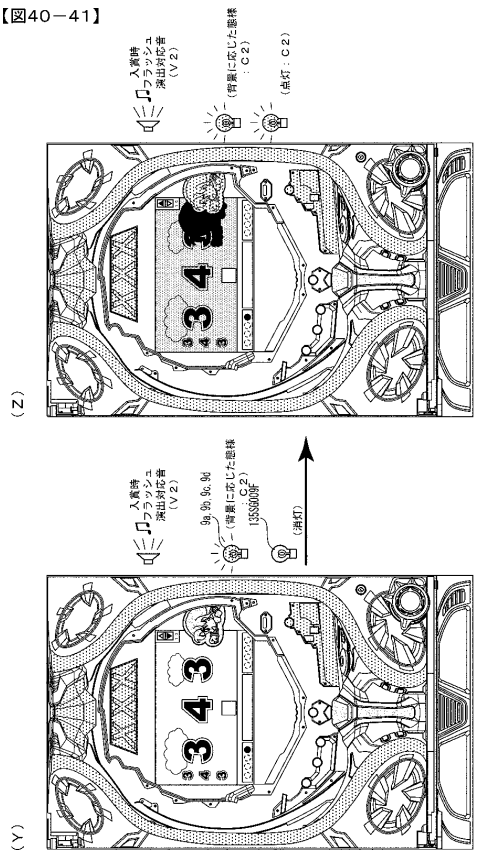
【図４０－４０】

【図40－40】



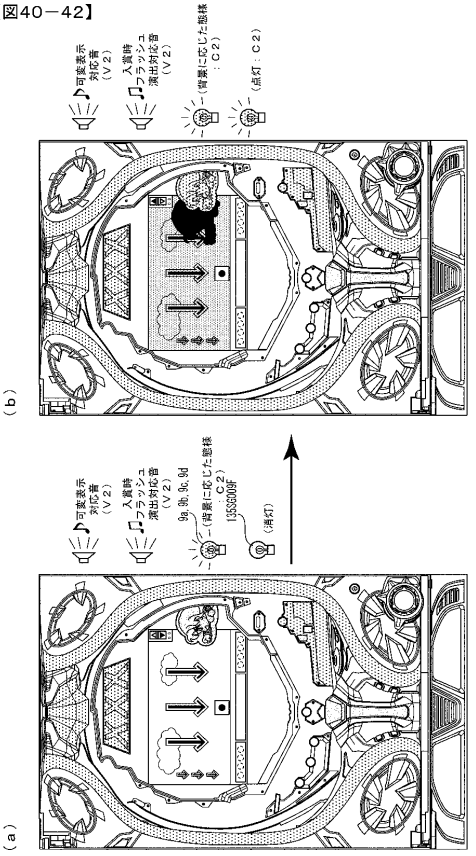
【図４０－４１】

【図40－41】



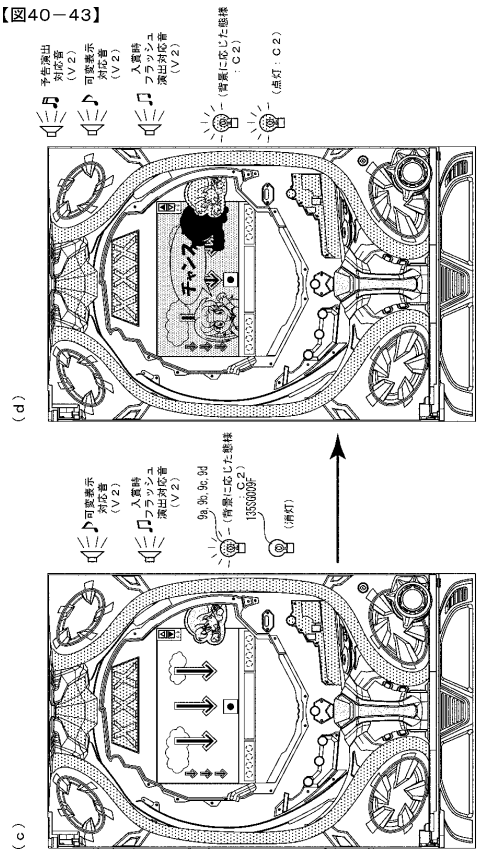
【図４０－４２】

【図40－42】



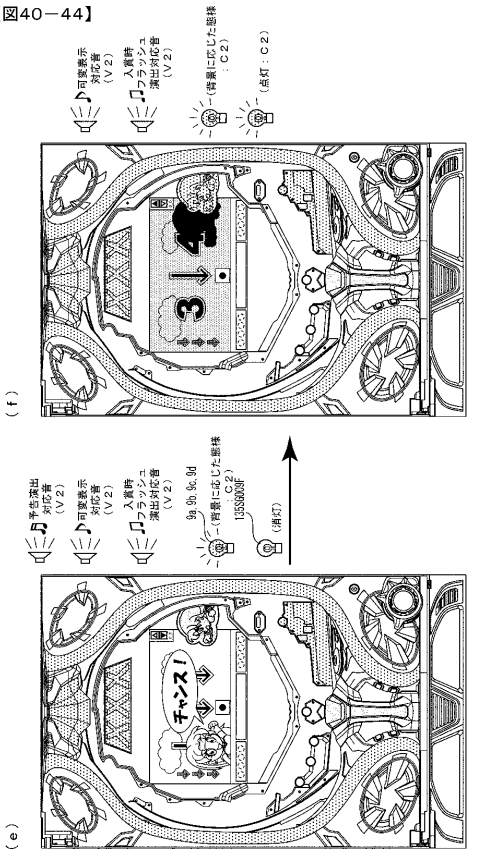
【図４０－４３】

【図40－43】



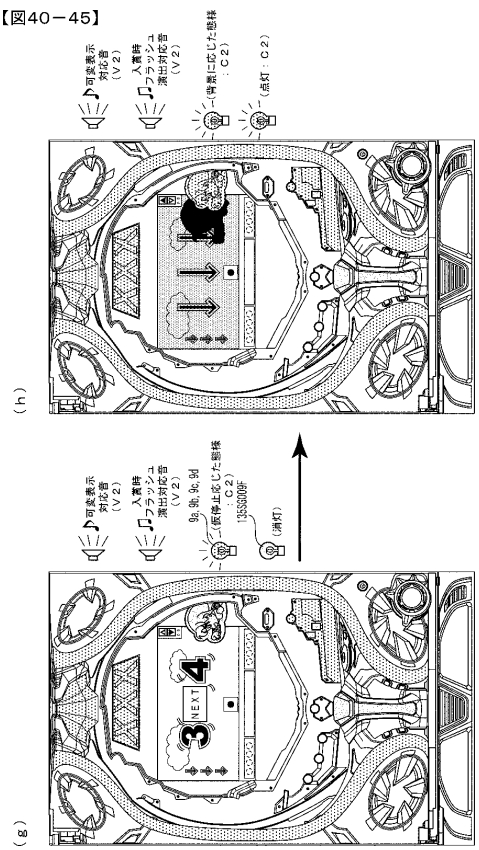
【図４０－４４】

【図40－44】



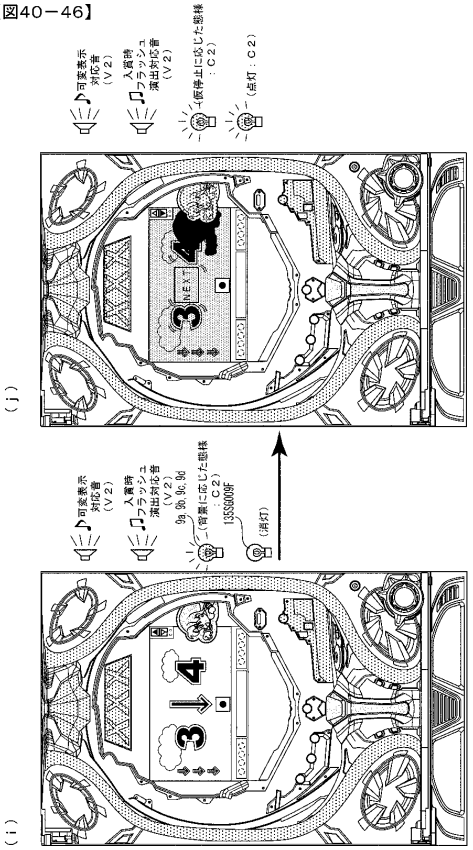
【図４０－４５】

【図40－45】



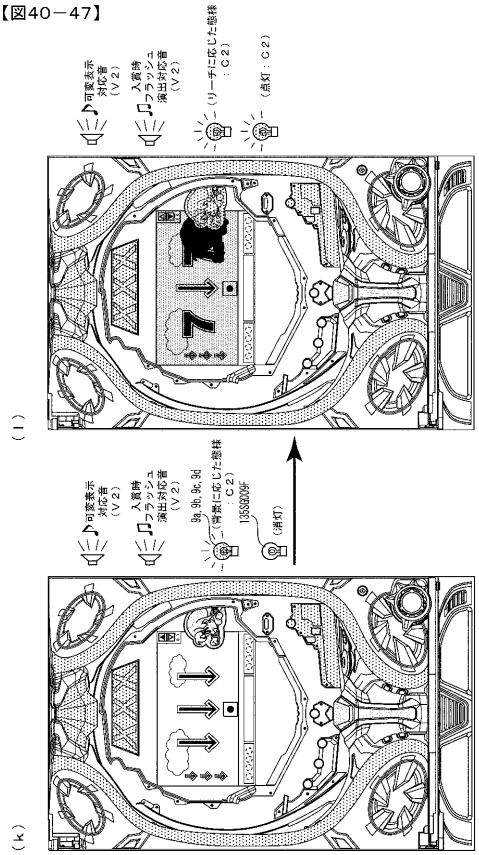
【図４０－４６】

【図40－46】



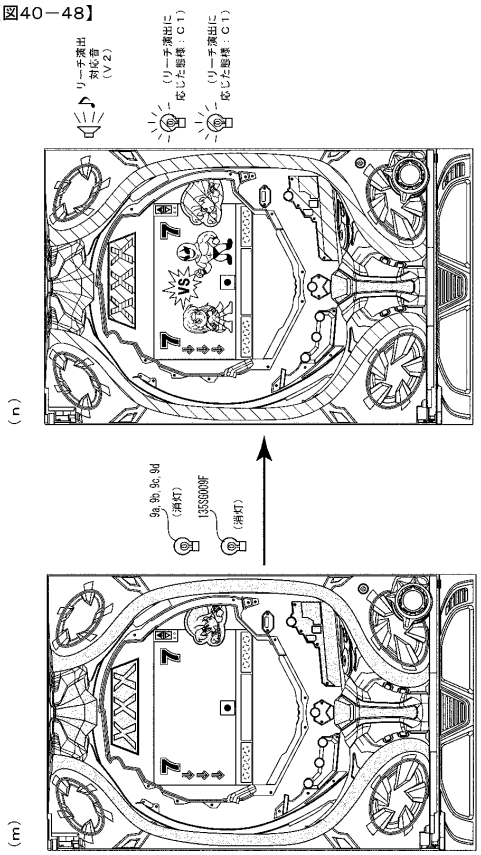
【図４０－４７】

【図40－47】



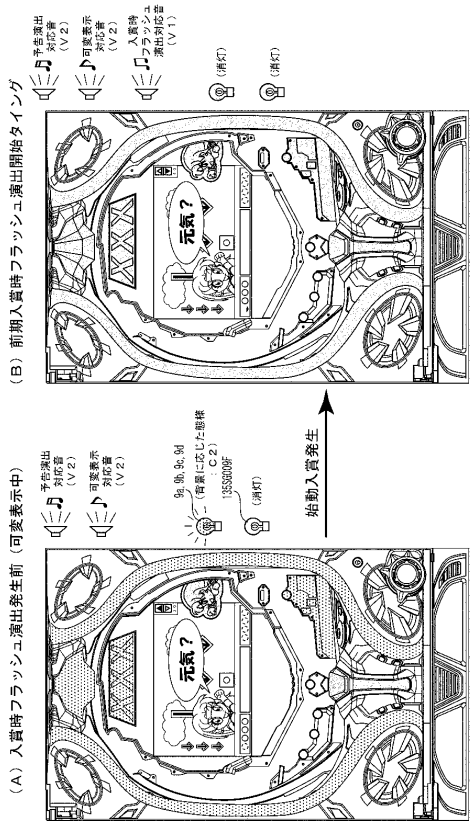
【図４０－４８】

【図40－48】



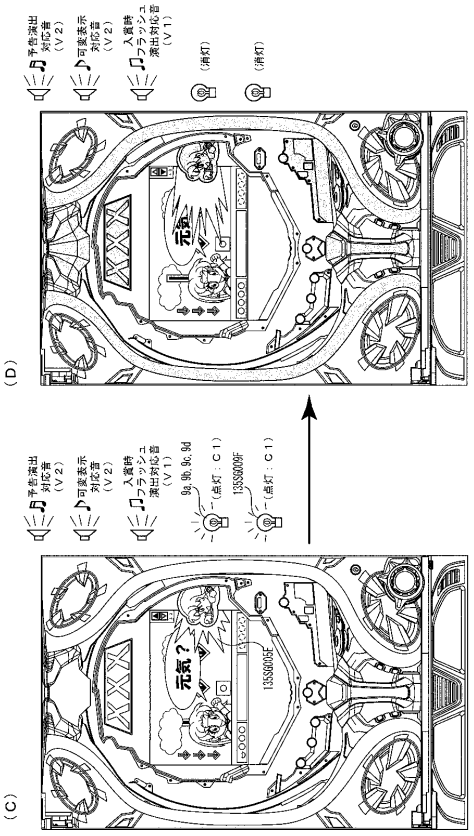
【図４０－４９】

【図40－49】



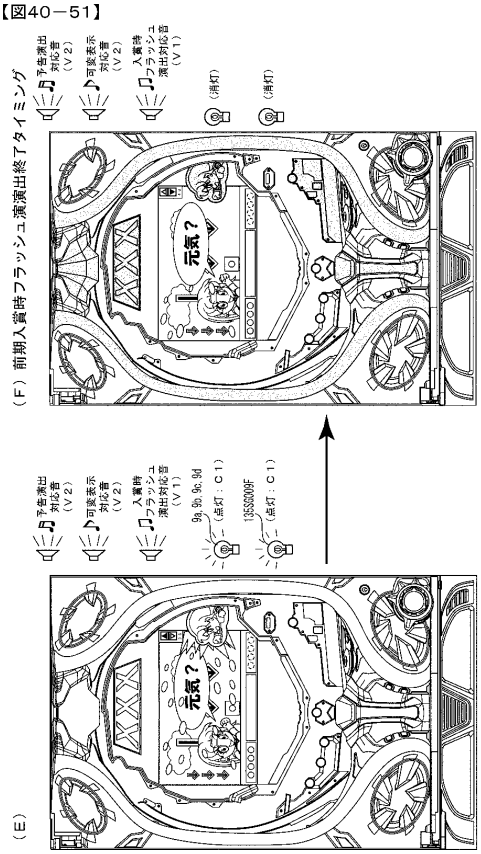
【図４０－５０】

【図40－50】



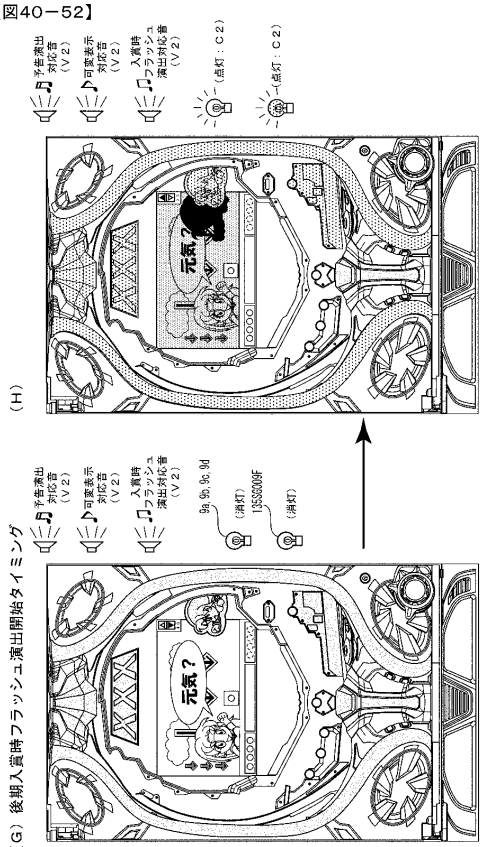
【図４０－５１】

【図40－51】



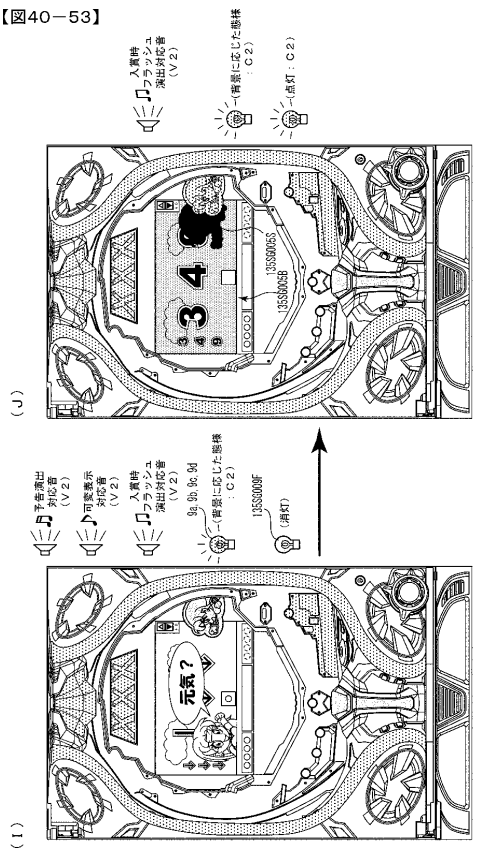
【図４０－５２】

【図40－52】



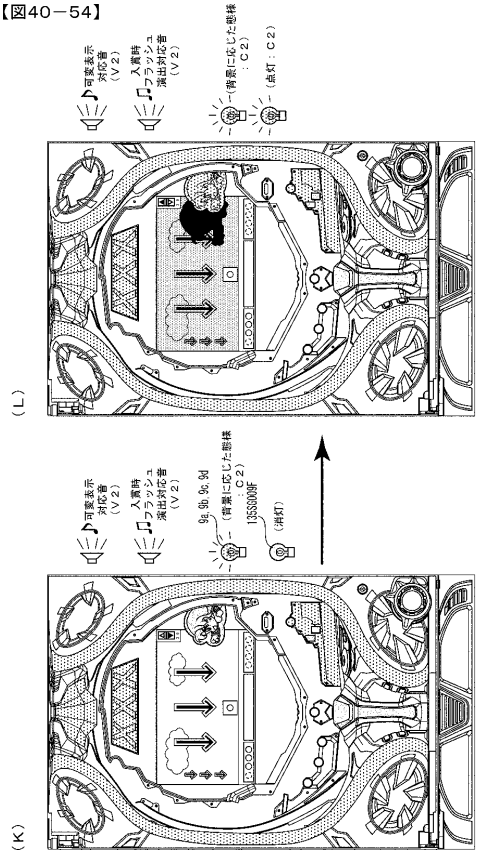
【図４０－５３】

【図40－53】



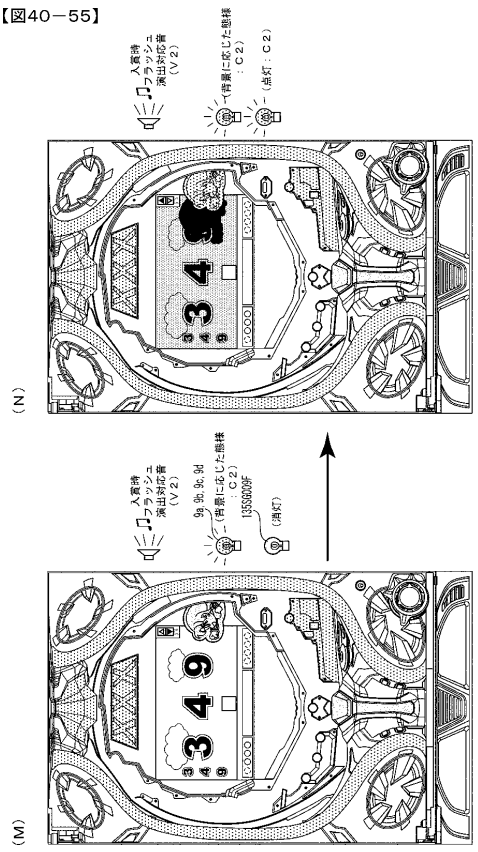
【図４０－５４】

【図40－54】



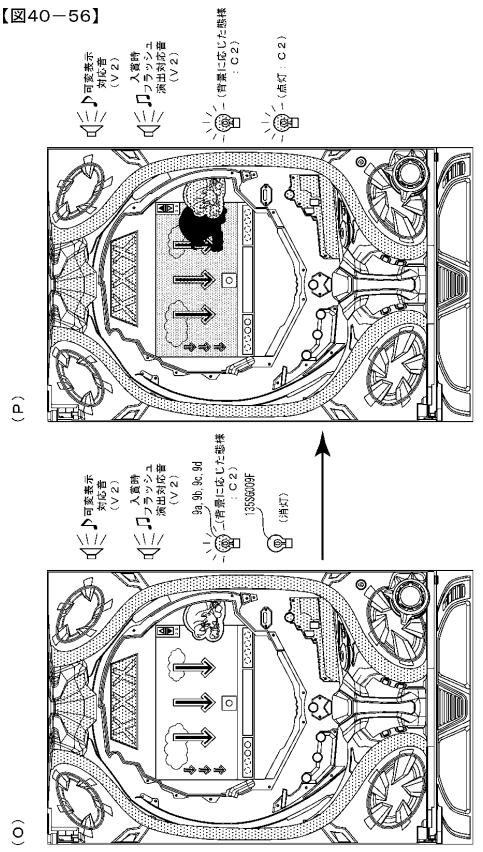
【図４０－５５】

【図40－55】



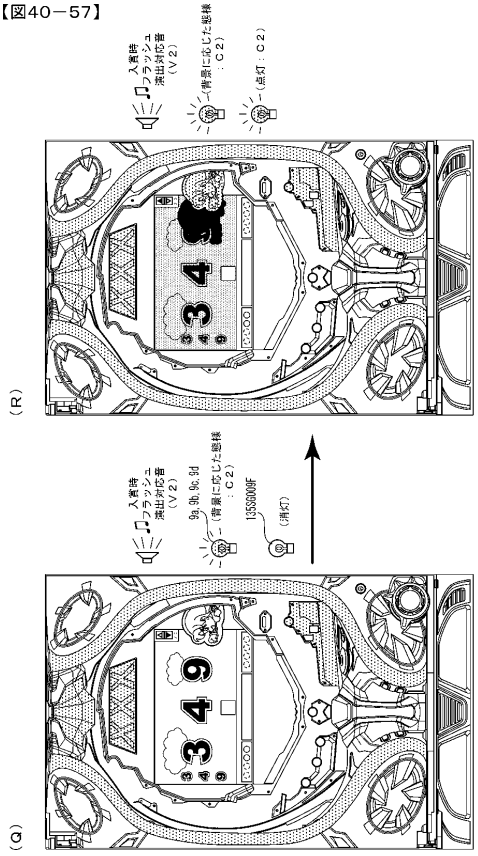
【図４０－５６】

【図40－56】



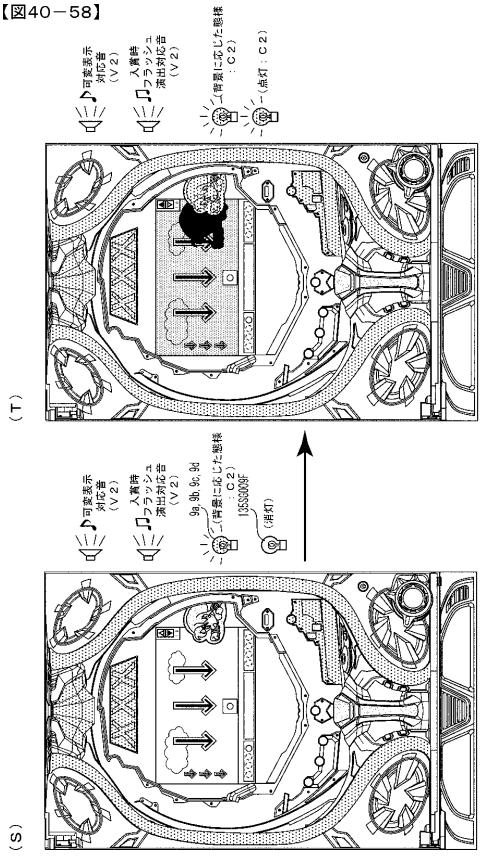
【図４０－５７】

【図40－57】



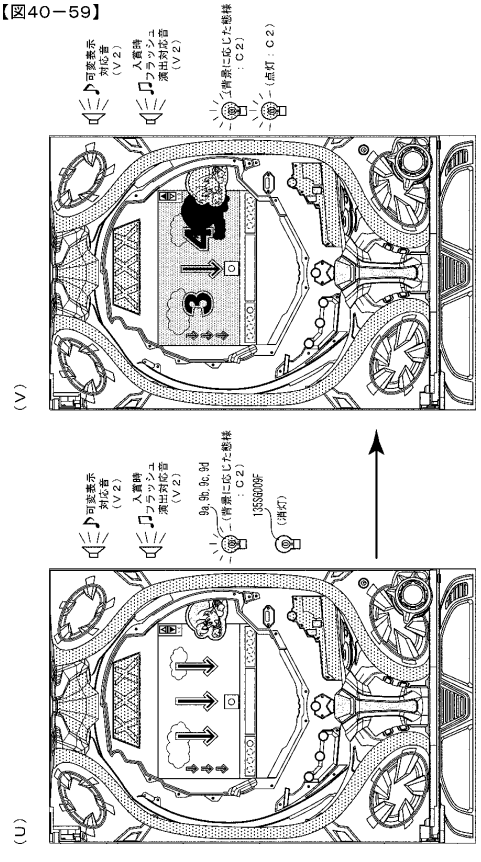
【図４０－５８】

【図40－58】



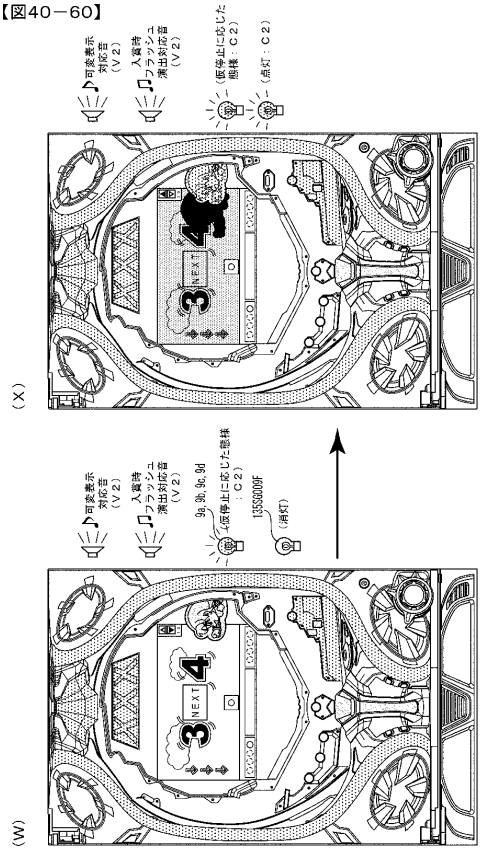
【図４０－５９】

【図40－59】



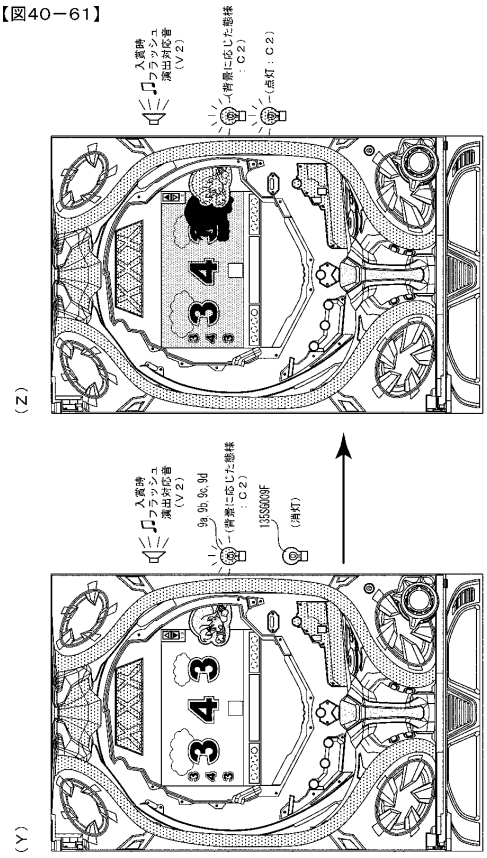
【図４０－６０】

【図40－60】



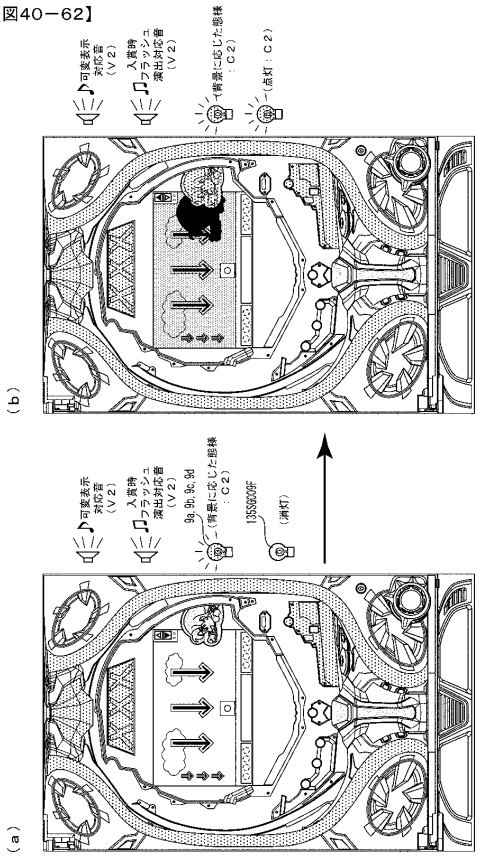
【図４０－６１】

【図40－61】



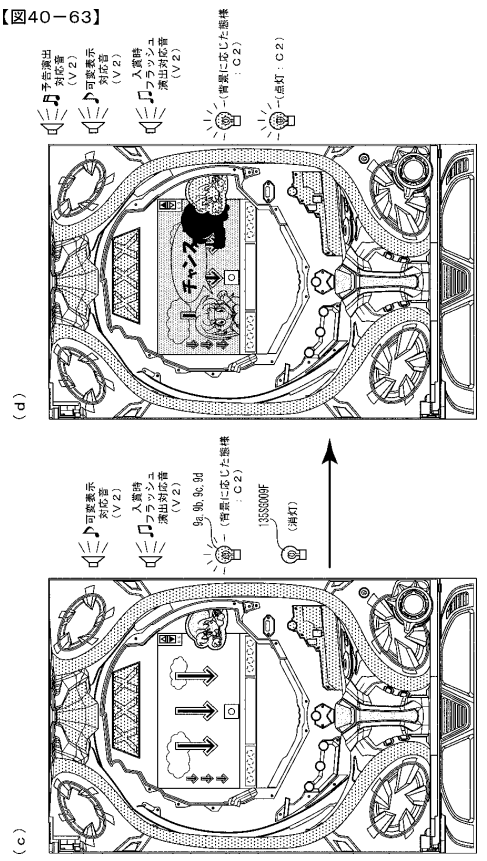
【図４０－６２】

【図40－62】



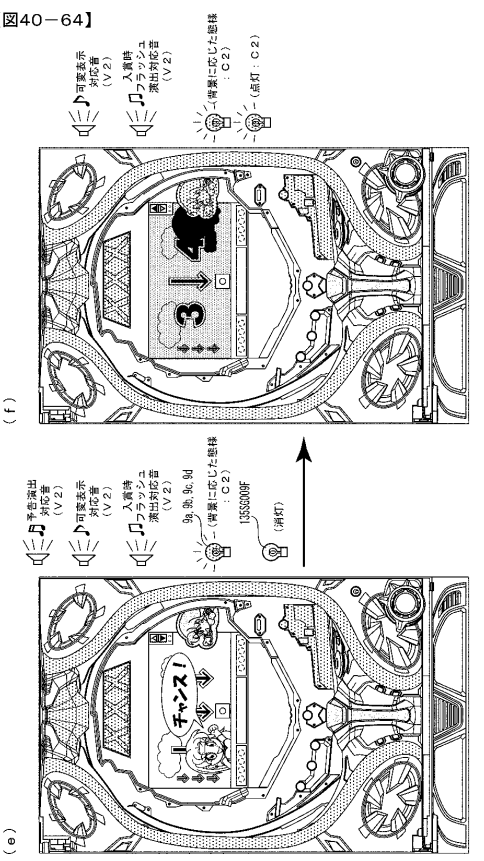
【図４０－６３】

【図40－63】



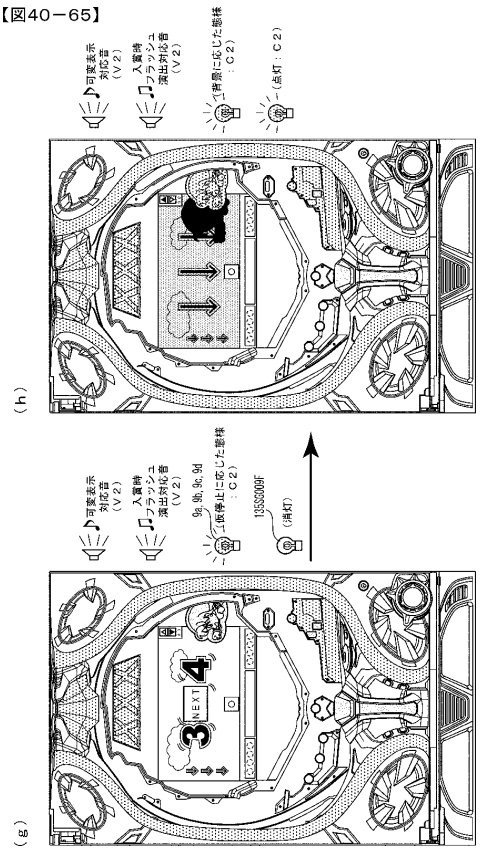
【図４０－６４】

【図40－64】



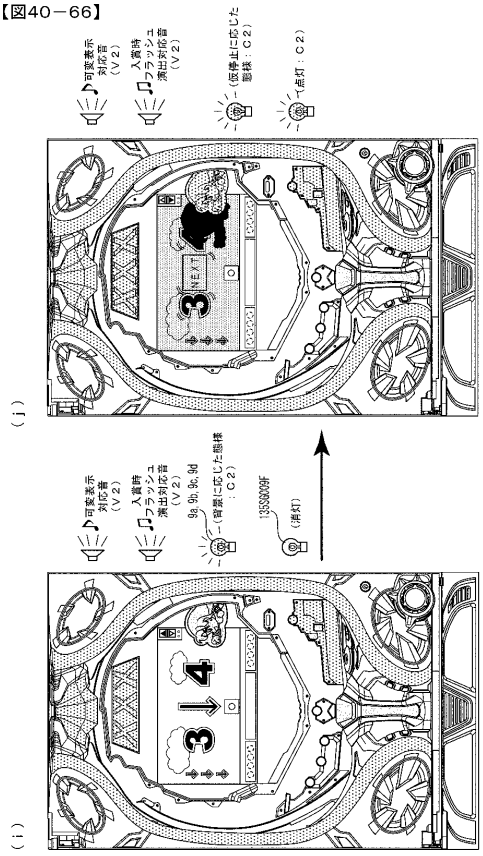
【図４０－６５】

【図40－65】



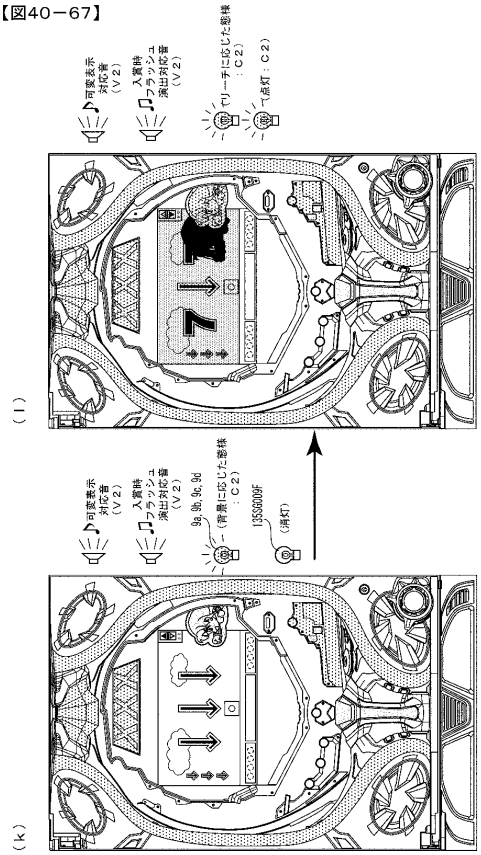
【図４０－６６】

【図40－66】



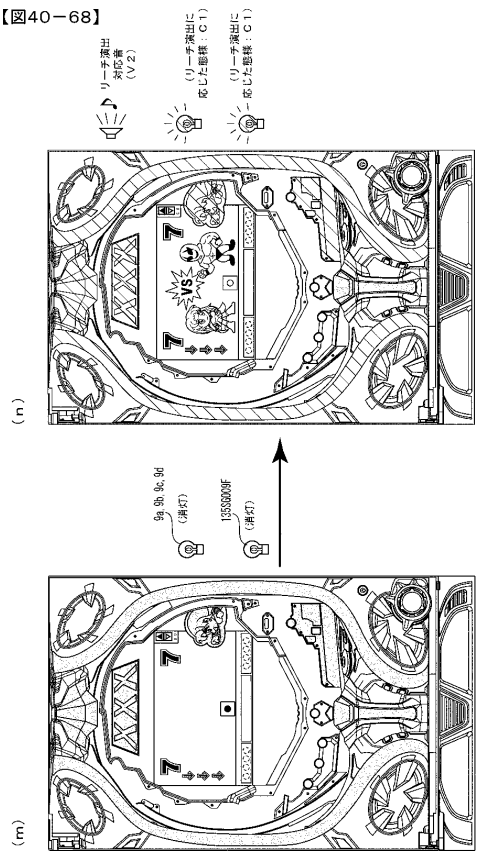
【図４０－６７】

【図40－67】



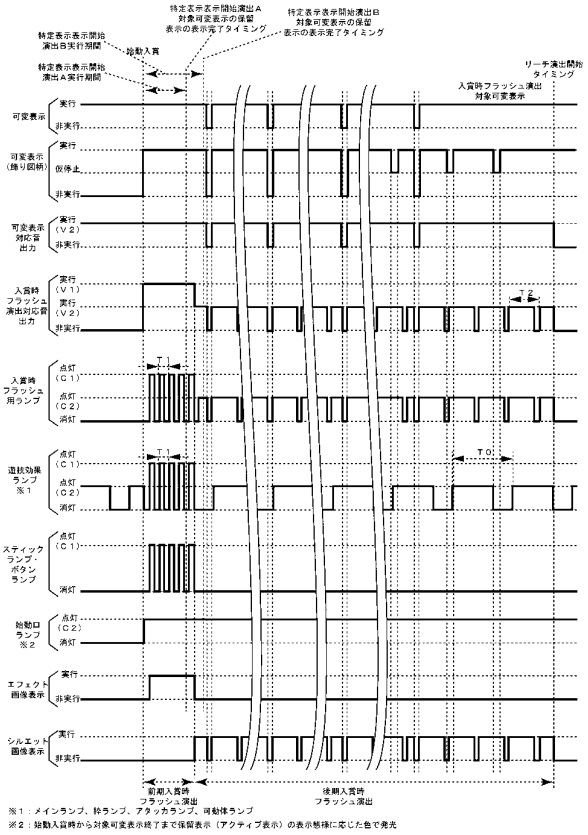
【図４０－６８】

【図40－68】



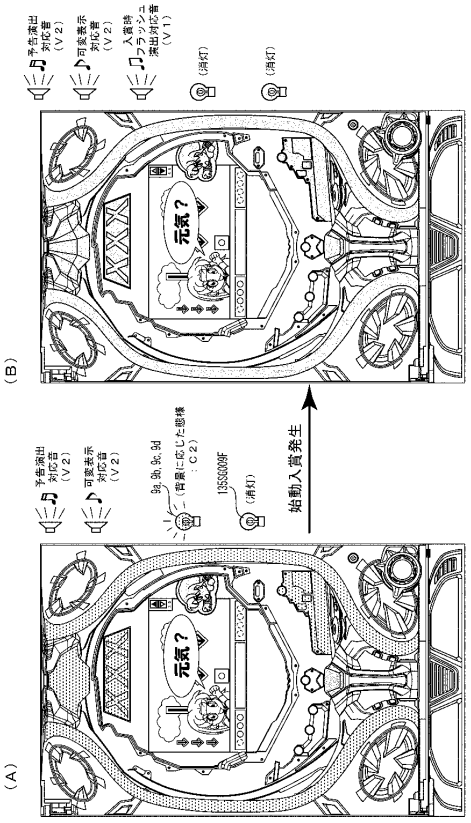
【図４０－６９】

【図40－69】　変形例１３５ＳＧ－１



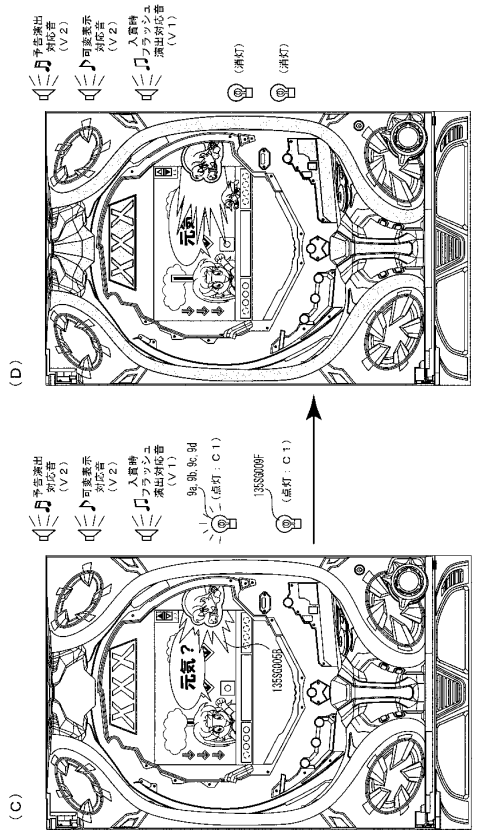
【図４０－７０】

【図40－70】　変形例１３５ＳＧ－１



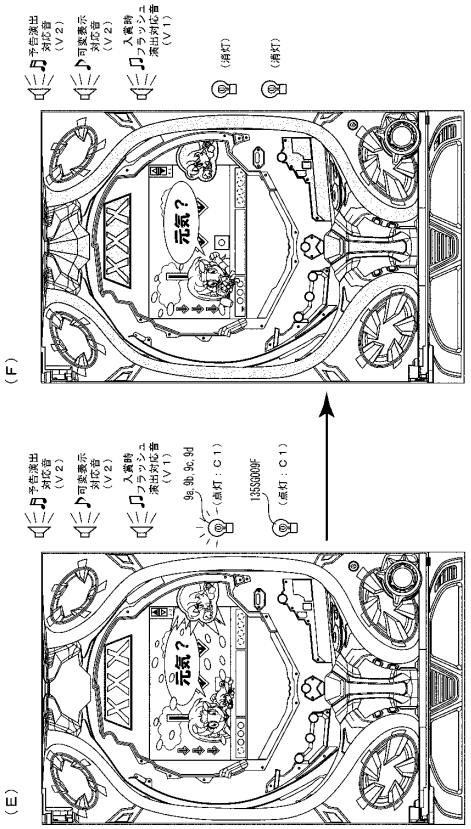
【図４０－７１】

【図40－71】　変形例１３５ＳＧ－１



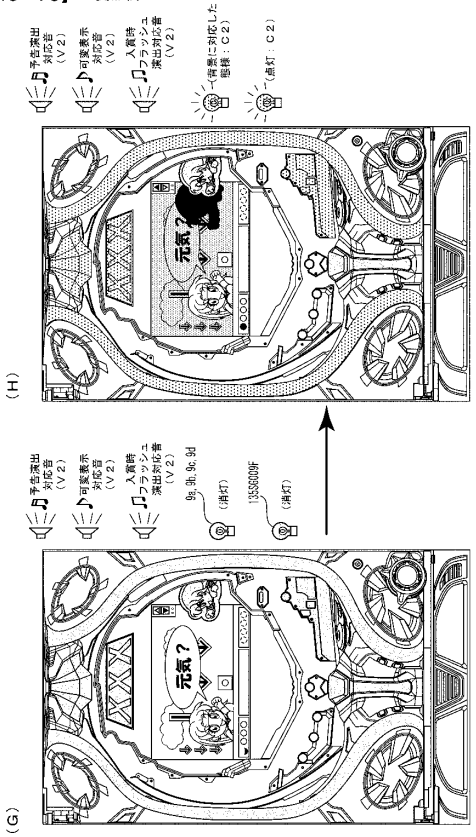
【図４０－７２】

【図40－72】　変形例１３５ＳＧ－１



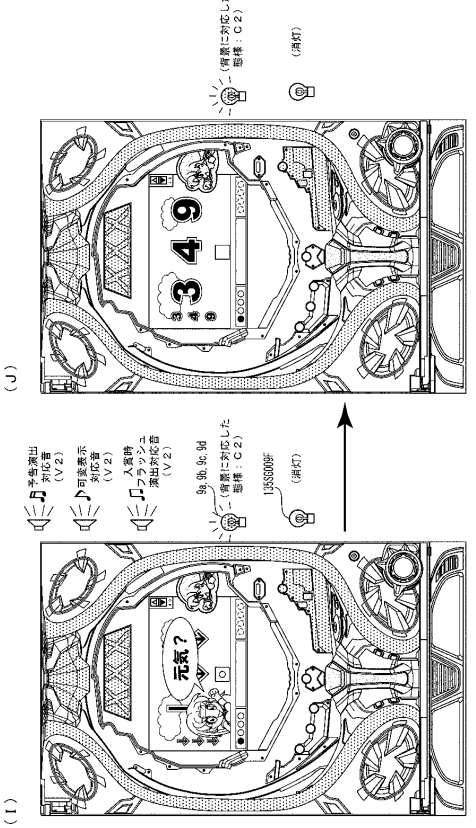
【図４０－７３】

【図40－73】　変形例１３５ＳＧ－１



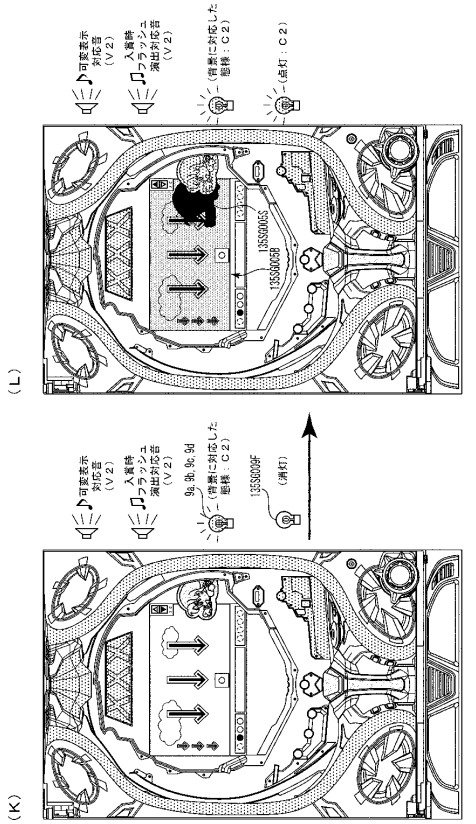
【図４０－７４】

【図40－74】変形例１３５ＳＧ－１



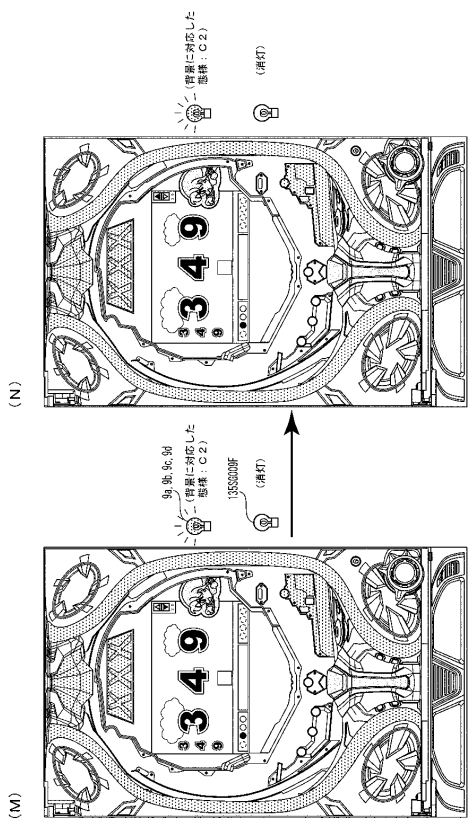
【図４０－７５】

【図40－75】　変形例１３５ＳＧ－１



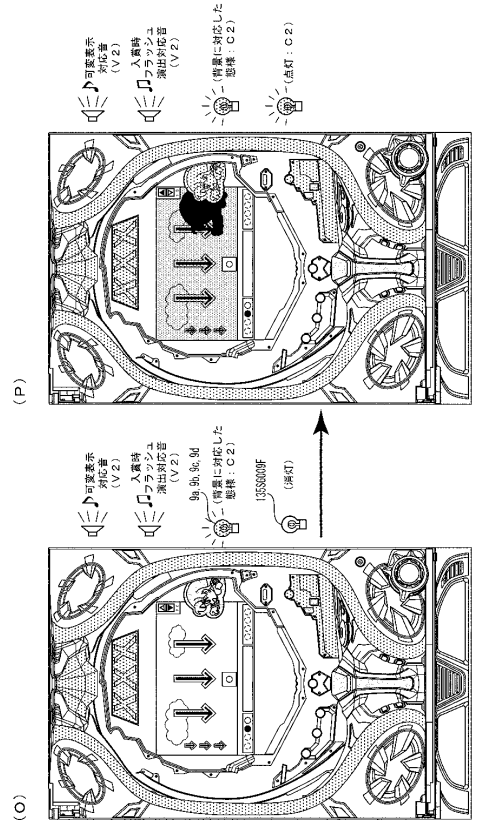
【図４０－７６】

【図40－76】　変形例１３５ＳＧ－１



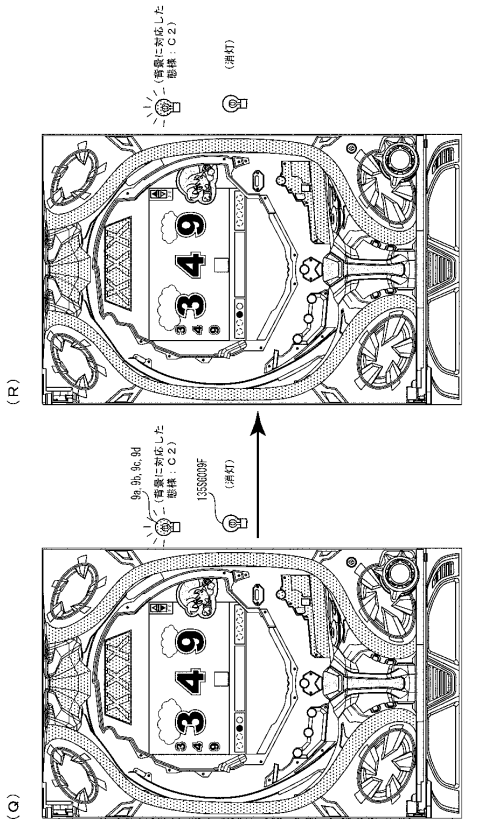
【図４０－７７】

【図40－77】　変形例１３５ＳＧ－１



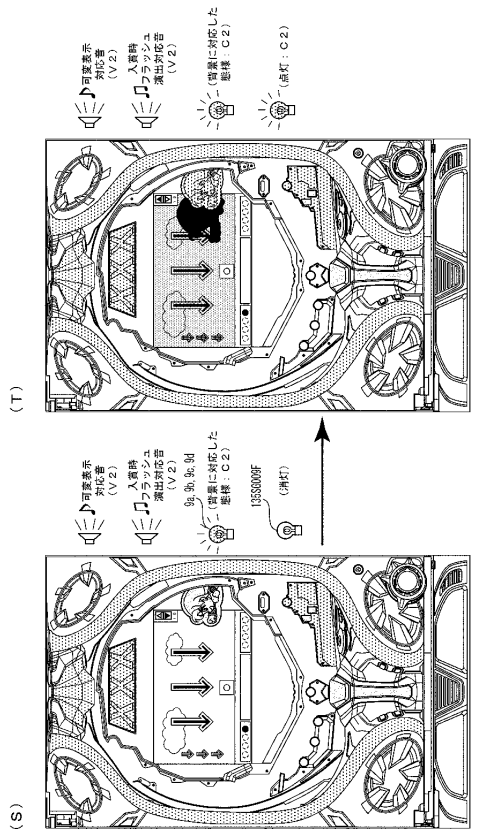
【図４０－７８】

【図40－78】　変形例１３５ＳＧ－１



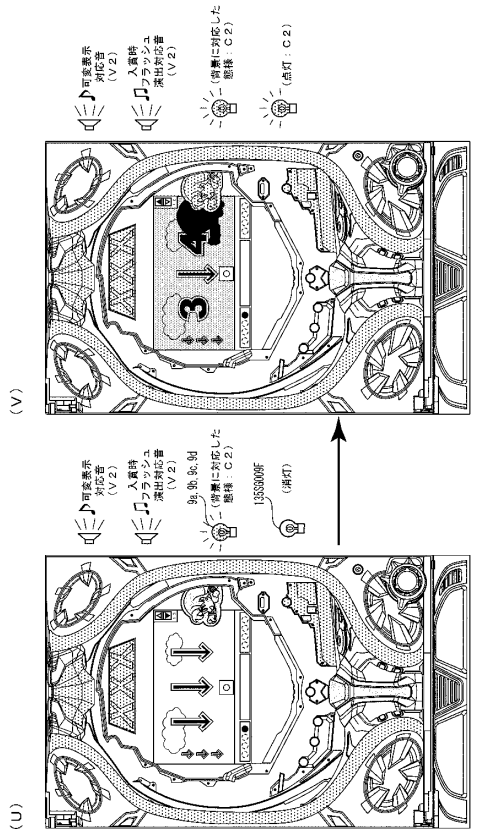
【図４０－７９】

【図40－79】　変形例１３５ＳＧ－１



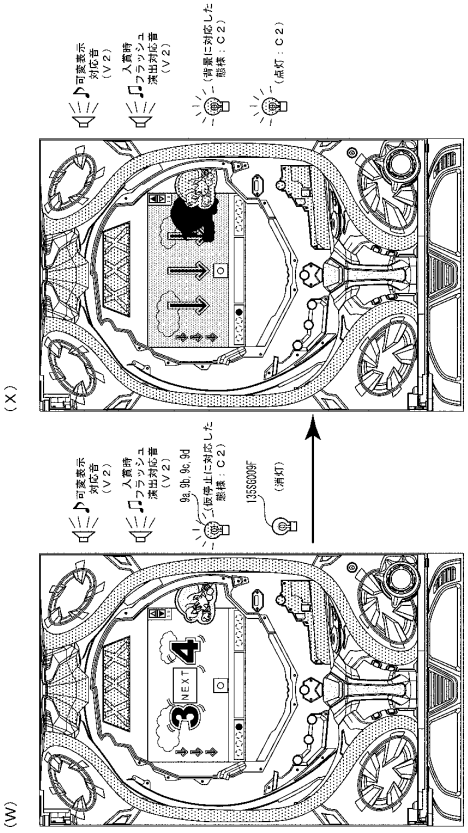
【図４０－８０】

【図40－80】　変形例１３５ＳＧ－１



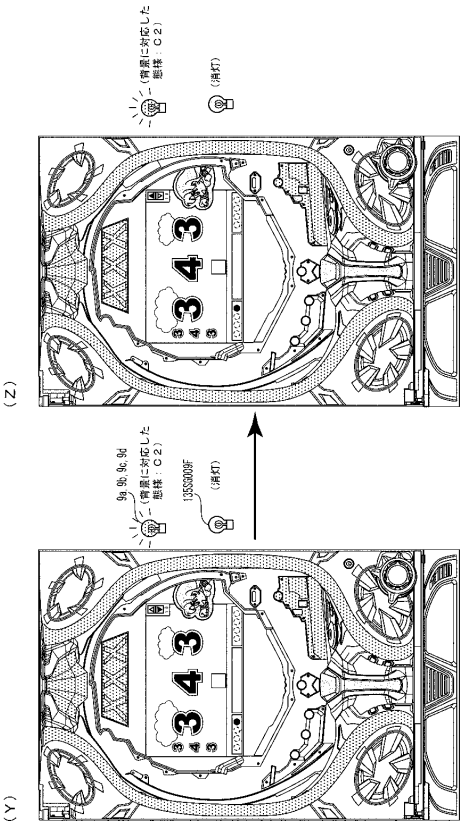
【図４０－８１】

【図40－81】　変形例１３５ＳＧ－１



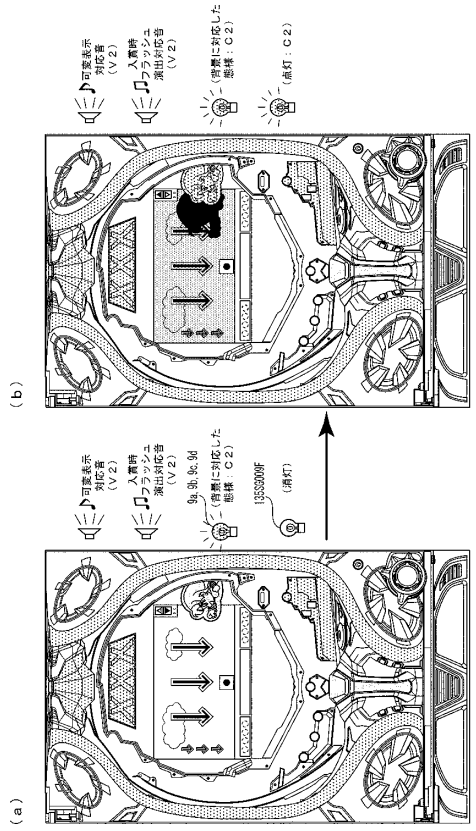
【図４０－８２】

【図40－82】　変形例１３５ＳＧ－１



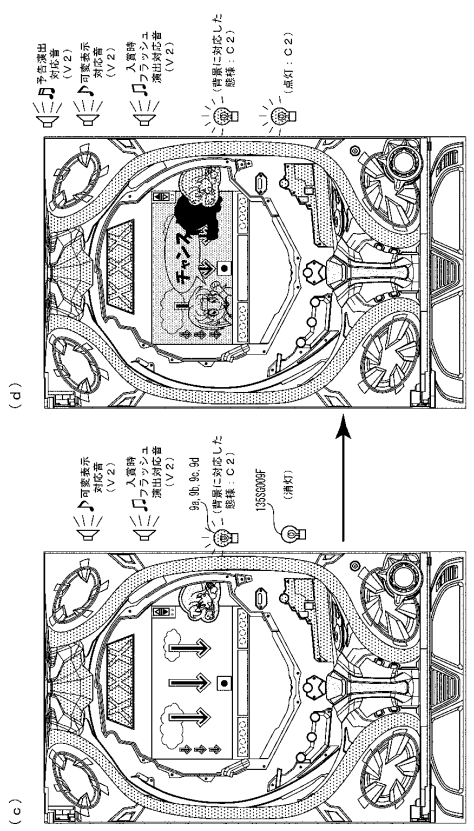
【図４０－８３】

【図40－83】　変形例１３５ＳＧ－１



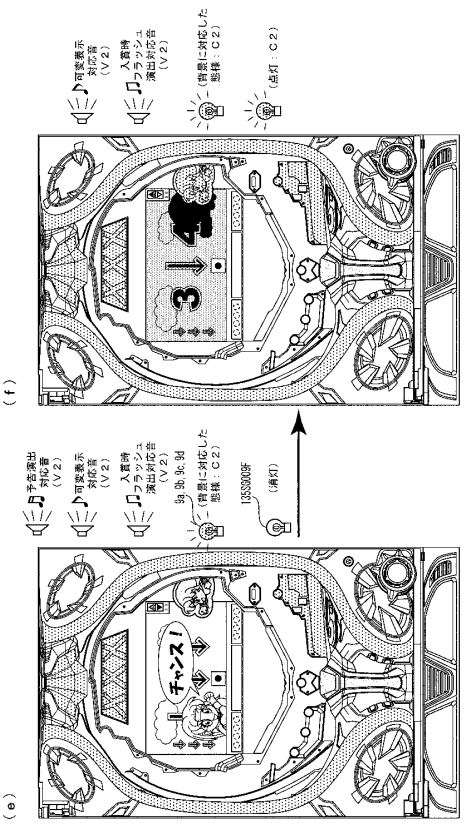
【図４０－８４】

【図40－84】　変形例１３５ＳＧ－１



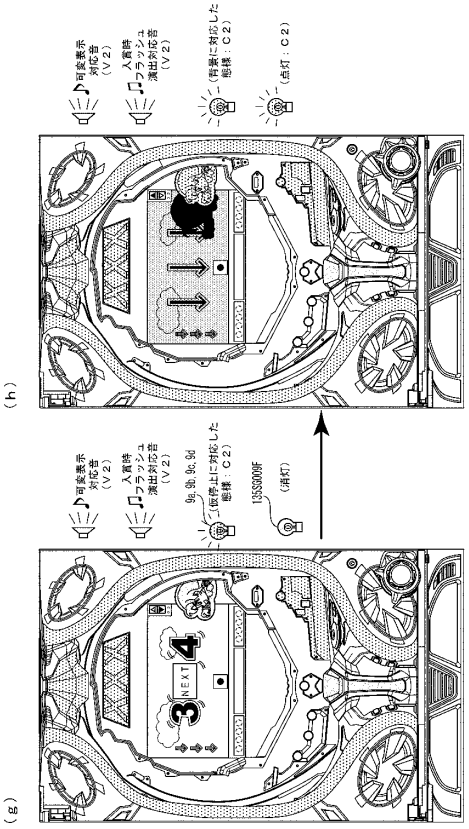
【図４０－８５】

【図40－85】　変形例１３５ＳＧ－１



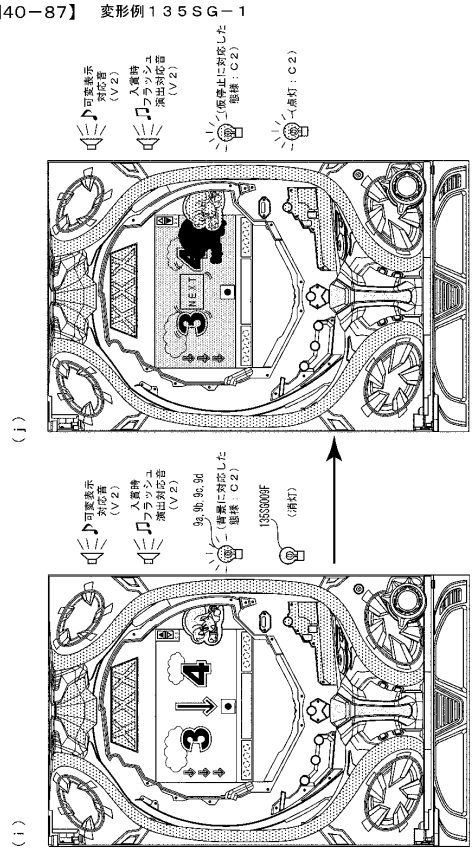
【図４０－８６】

【図40－86】　変形例１３５ＳＧ－１



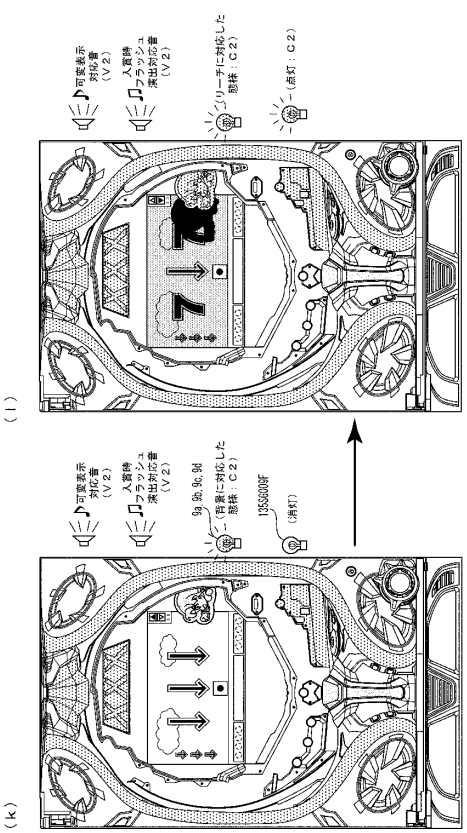
【図４０－８７】

【図40－87】　変形例１３５ＳＧ－１



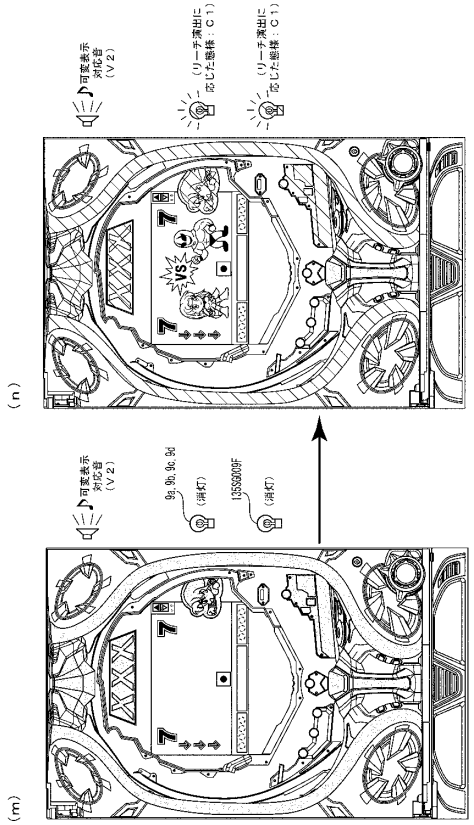
【図４０－８８】

【図40－88】　変形例１３５ＳＧ－１



【図４０－８９】

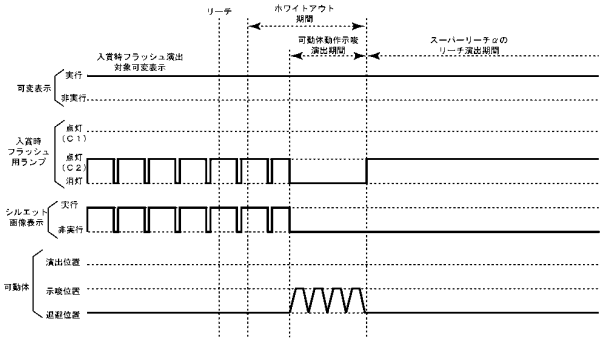
【図40－89】　変形例１３５ＳＧ－１



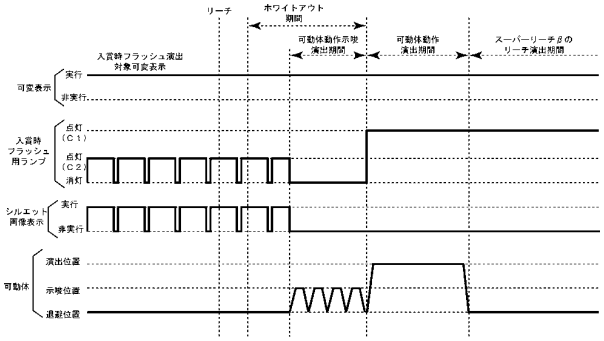
【図４０－９０】

【図40－90】　変形例１３５ＳＧ－２

（Ａ）入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチαの場合



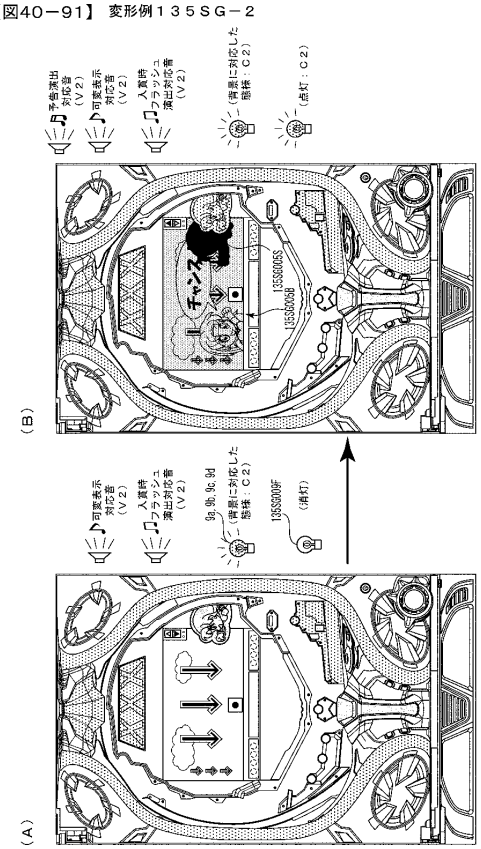
（Ｂ）入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチβの場合



※：大当り期待度はスーパーリーチβ＞スーパーリーチαとする

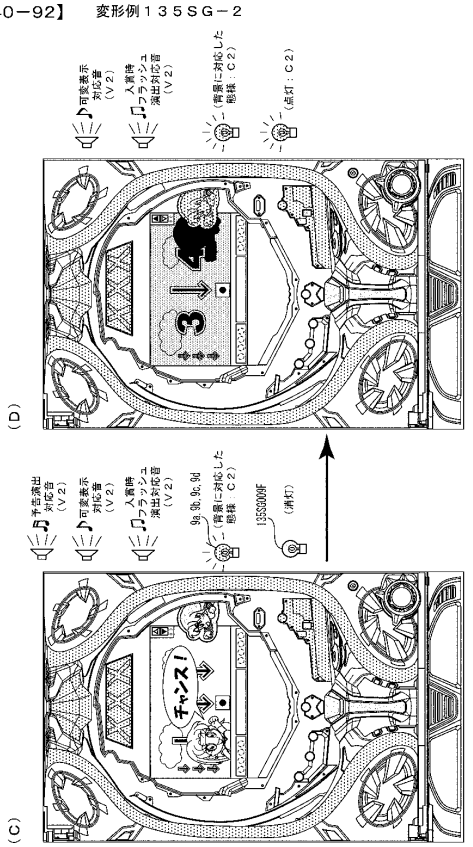
【図４０－９１】

【図40－91】　変形例１３５ＳＧ－２



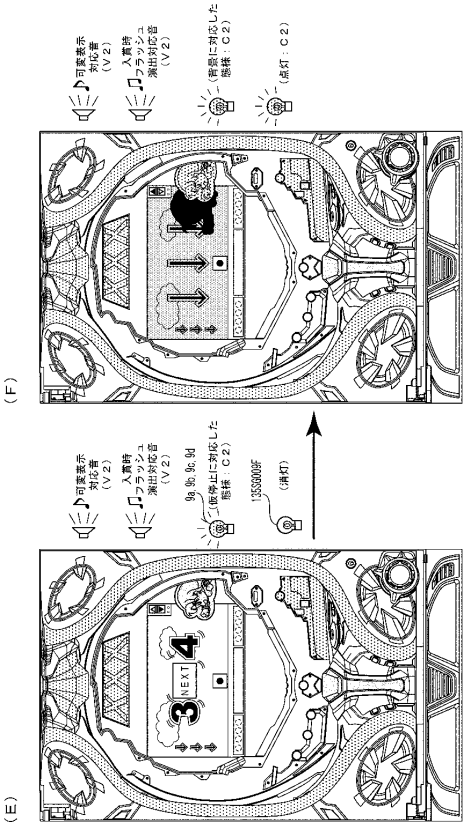
【図４０－９２】

【図40－92】　変形例１３５ＳＧ－２



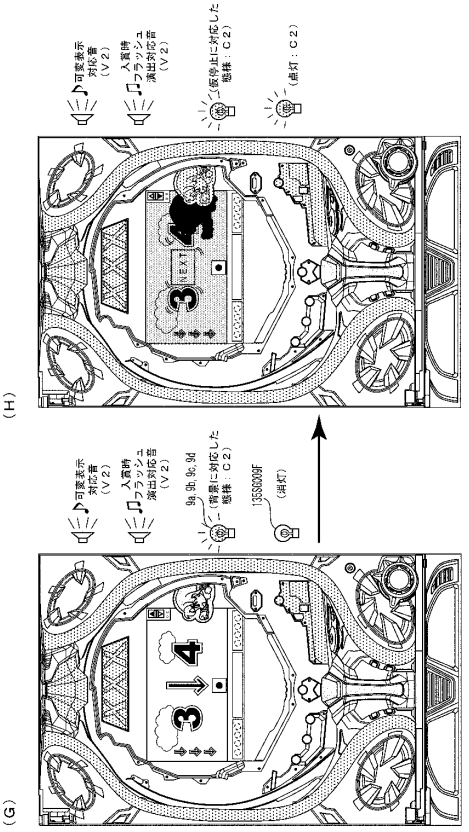
【図４０－９３】

【図40－93】　変形例１３５ＳＧ－２



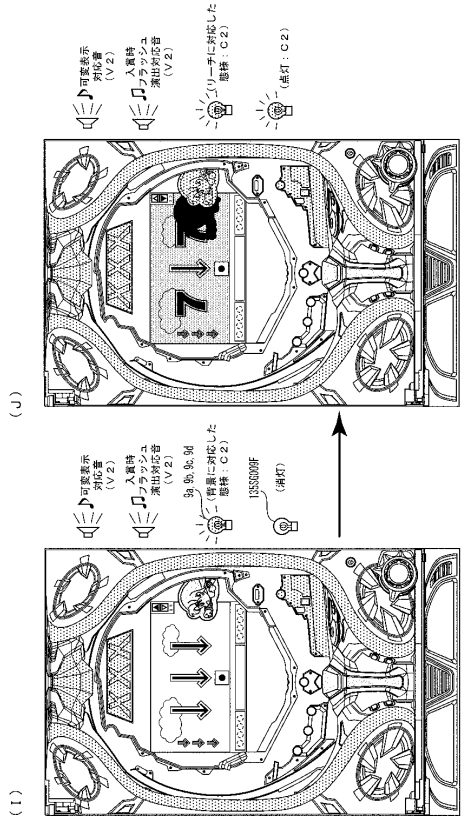
【図４０－９４】

【図40－94】　変形例１３５ＳＧ－２



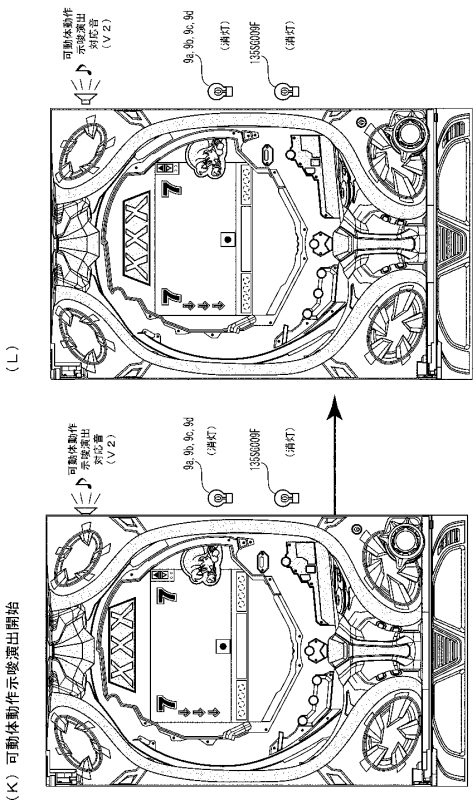
【図４０－９５】

【図40－95】　変形例１３５ＳＧ－２



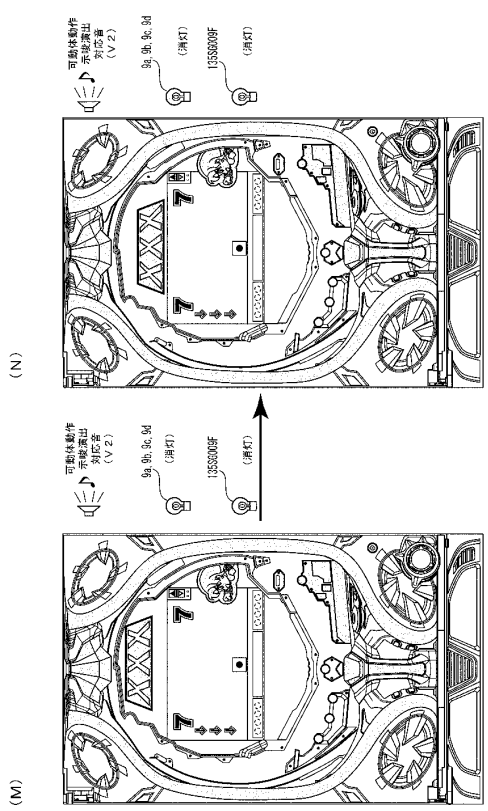
【図４０－９６】

【図40－96】　変形例１３５ＳＧ－２



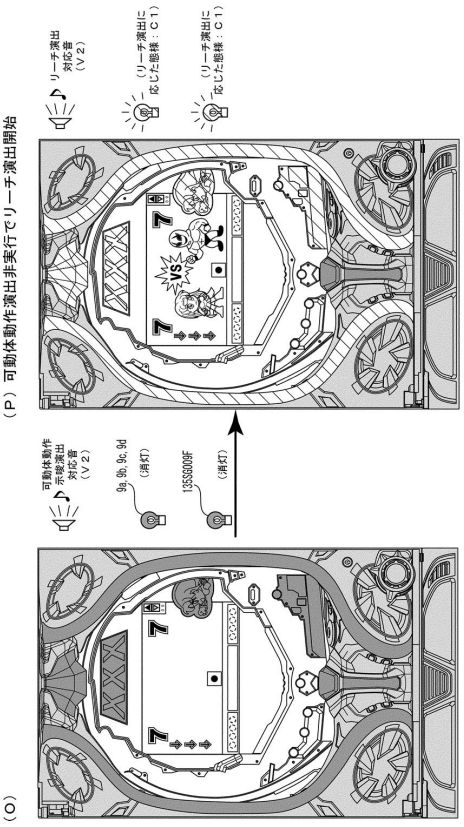
【図４０－９７】

【図40－97】 変形例１３５ＳＧ－２



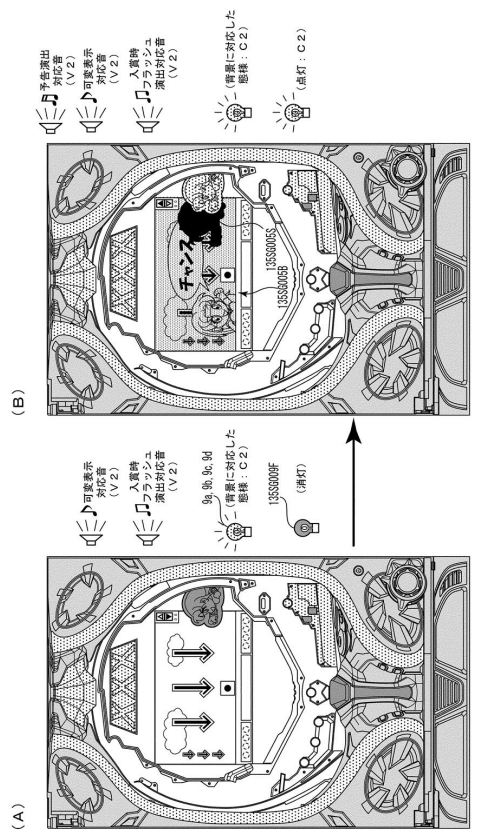
【図４０－９８】

【図40－98】 変形例１３５ＳＧ－２



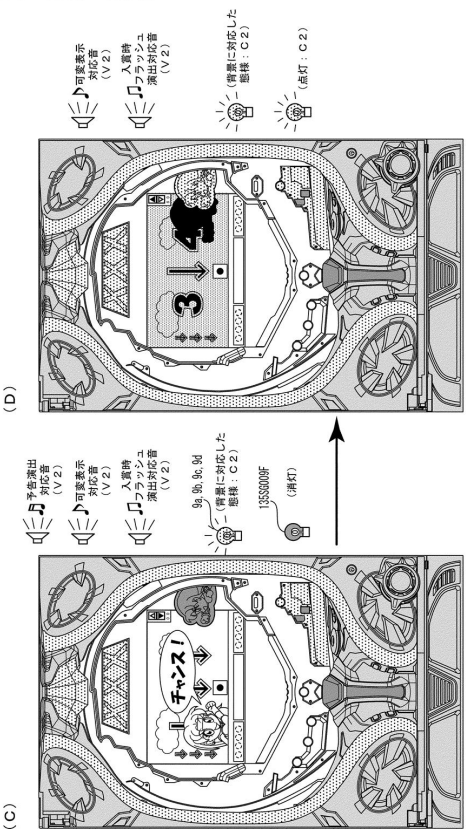
【図４０－９９】

【図40－99】 変形例１３５ＳＧ－２



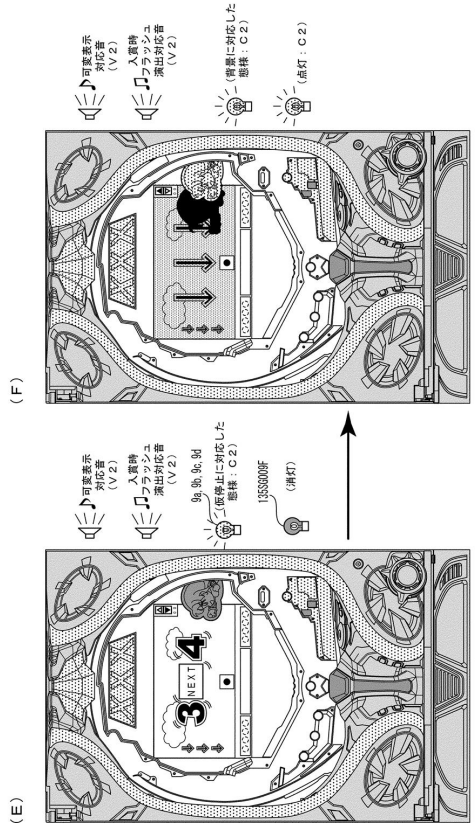
【図４０－１００】

【図40－100】 変形例１３５ＳＧ－２



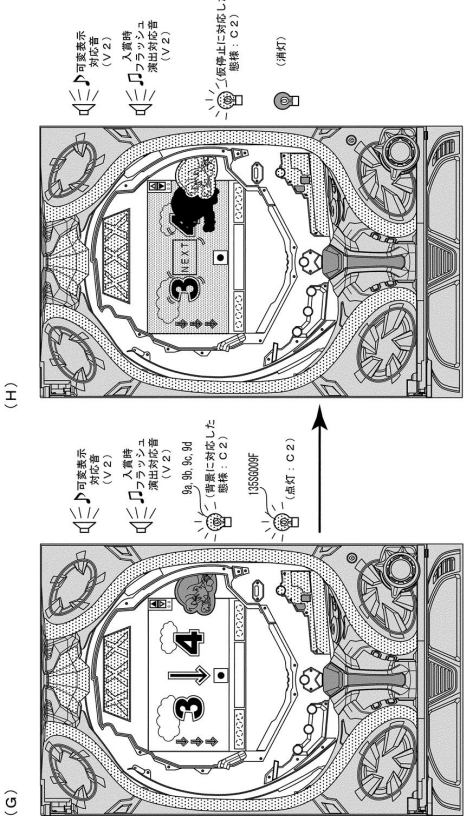
【図４０－１０１】

【図40－101】　変形例１３５ＳＧ－２



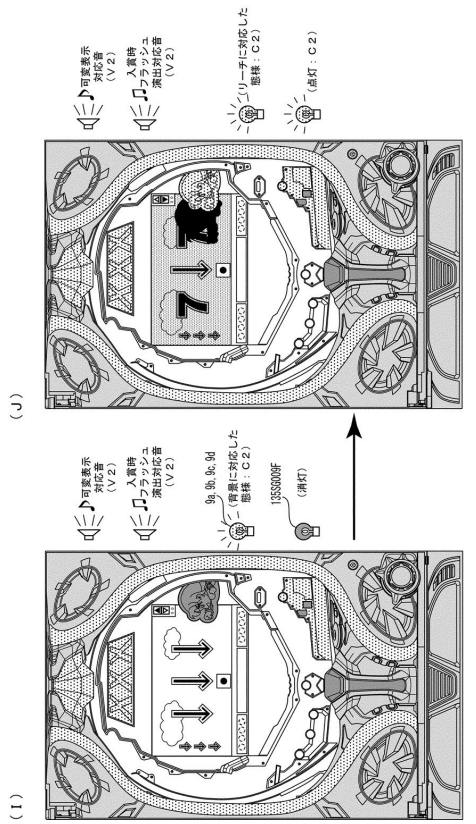
【図４０－１０２】

【図40－102】　変形例１３５ＳＧ－２



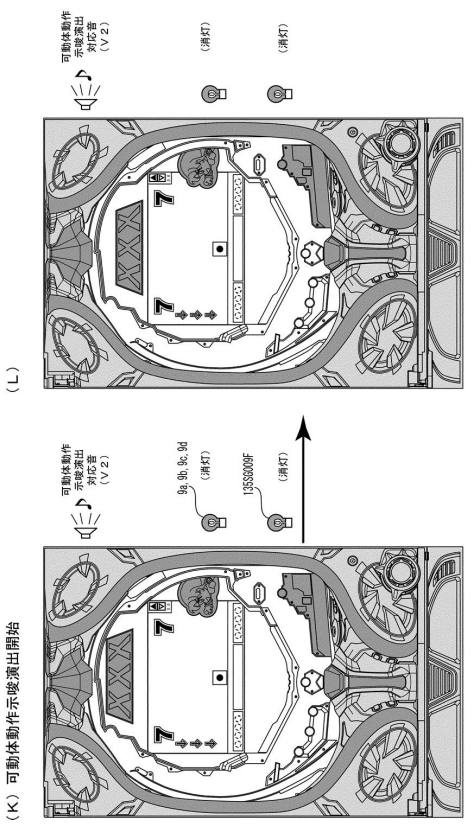
【図４０－１０３】

【図40－103】　変形例１３５ＳＧ－２

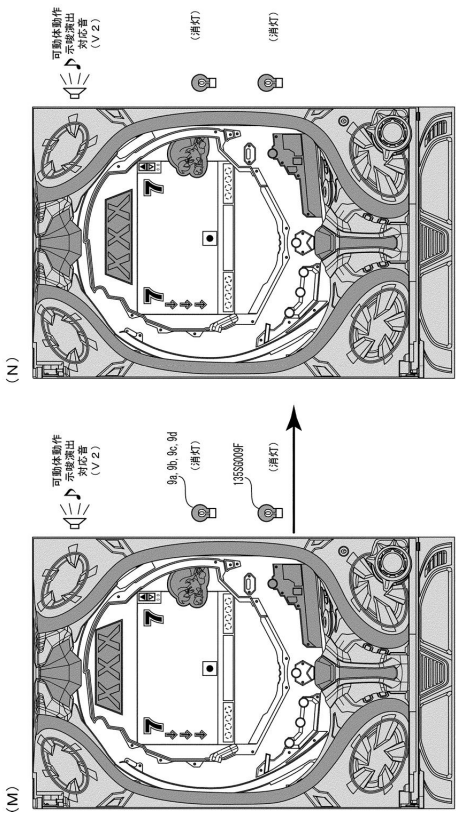


【図４０－１０４】

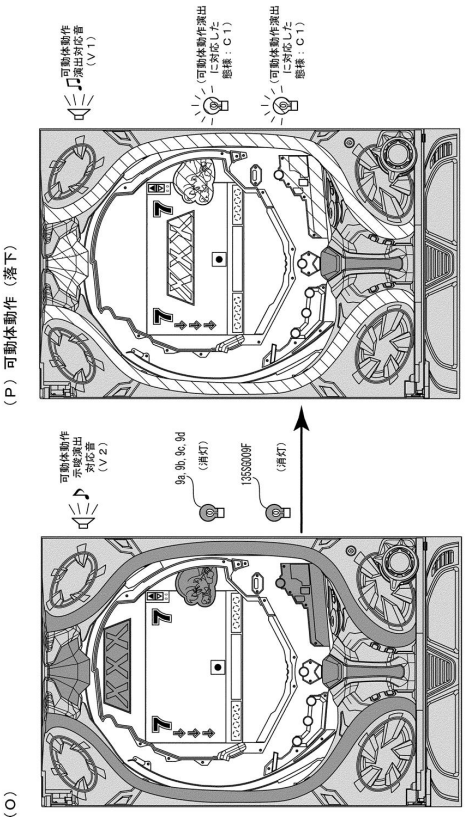
【図40－104】　変形例１３５ＳＧ－２



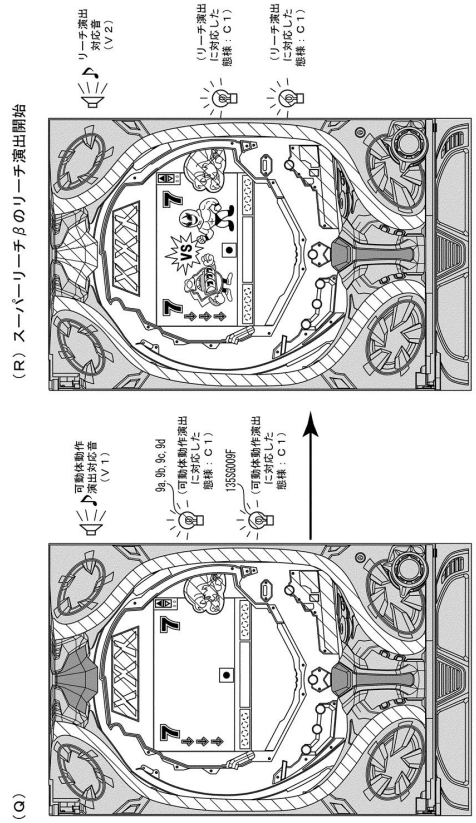
【図４０－１０５】
【図40－105】　変形例１３５ＳＧ－２



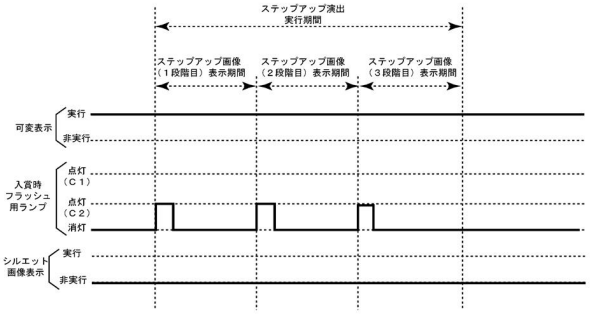
【図４０－１０６】
【図40－106】　変形例１３５ＳＧ－２



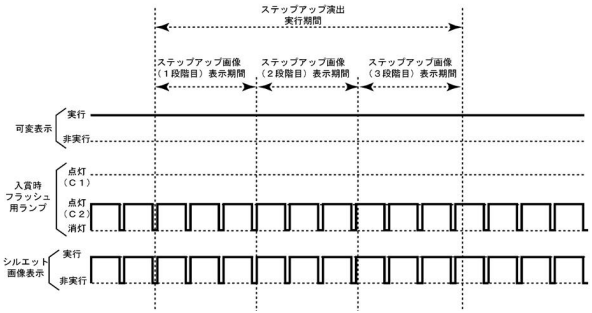
【図４０－１０７】
【図40－107】　変形例１３５ＳＧ－２



【図４０－１０８】
【図40－108】　変形例１３５ＳＧ－３
（Ａ）入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合

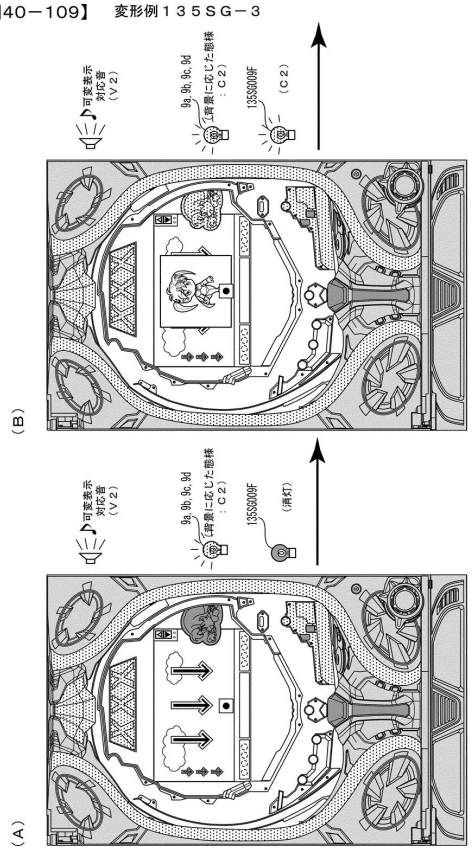


（Ｂ）入賞時フラッシュ演出の実行時にステップアップ演出を実行する場合



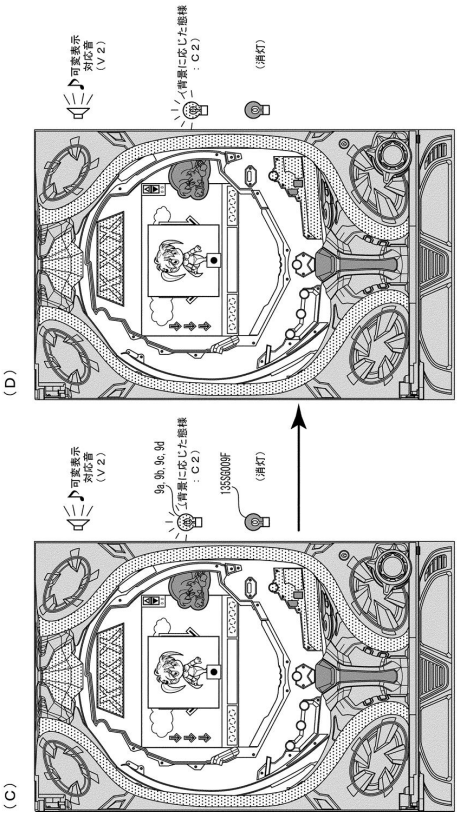
【図４０－１０９】

【図40－109】　変形例１３５ＳＧ－３



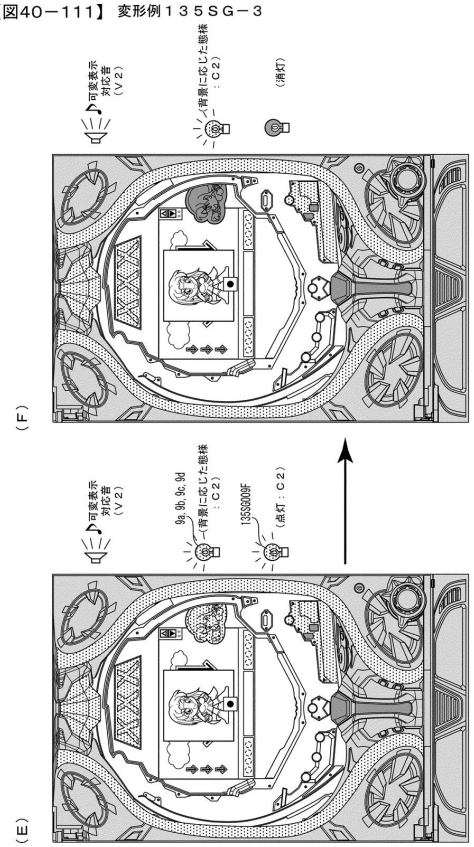
【図４０－１１０】

【図40－110】　変形例１３５ＳＧ－３



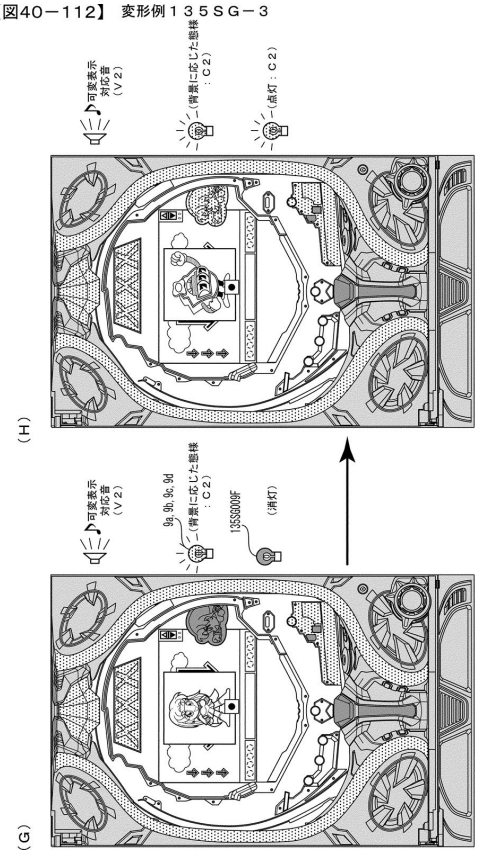
【図４０－１１１】

【図40－111】　変形例１３５ＳＧ－３



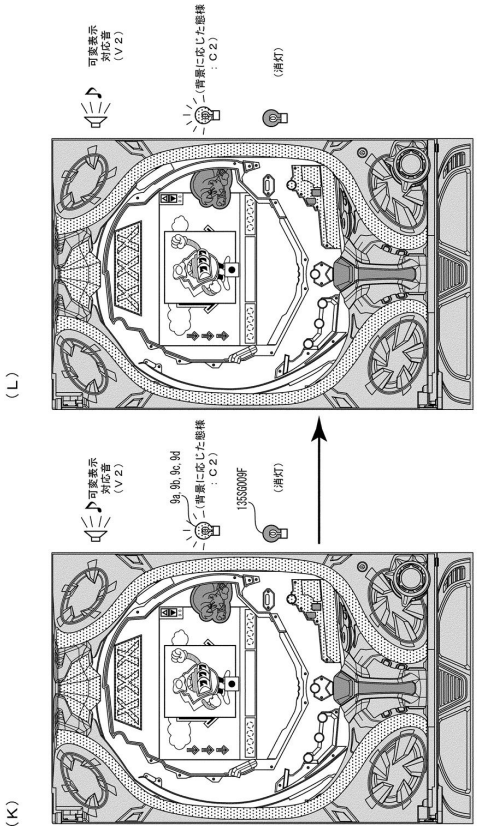
【図４０－１１２】

【図40－112】　変形例１３５ＳＧ－３



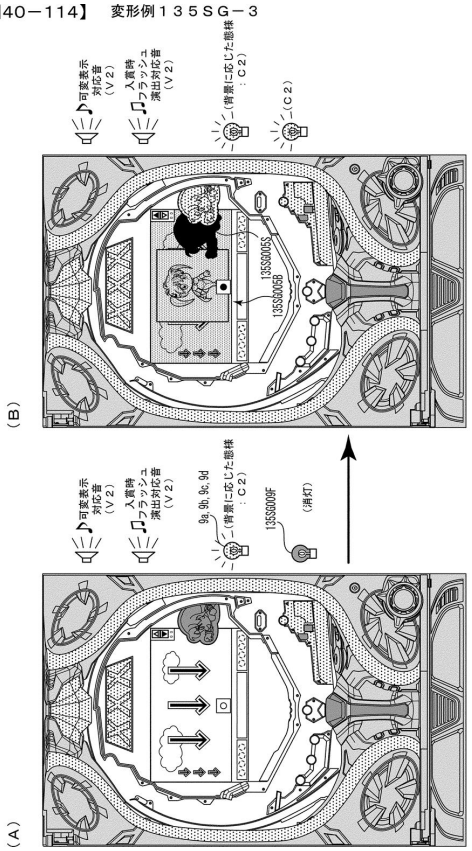
【図４０－１１３】

【図40－113】 変形例１３５ＳＧ－３



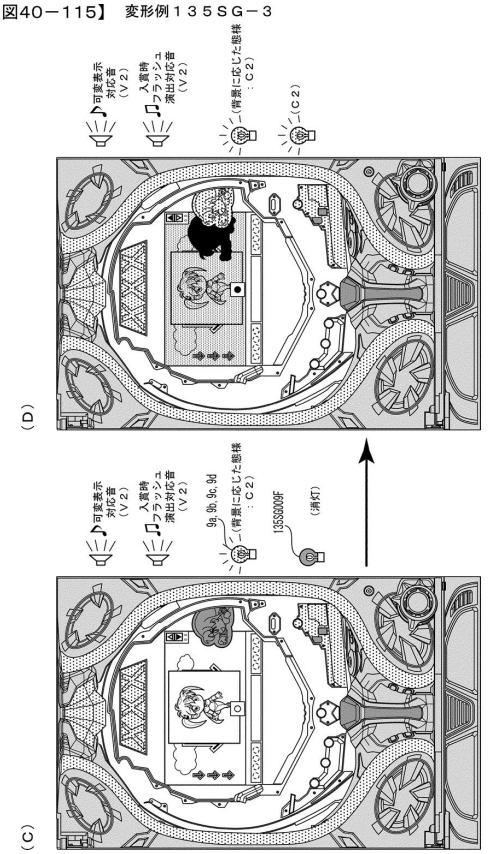
【図４０－１１４】

【図40－114】 変形例１３５ＳＧ－３



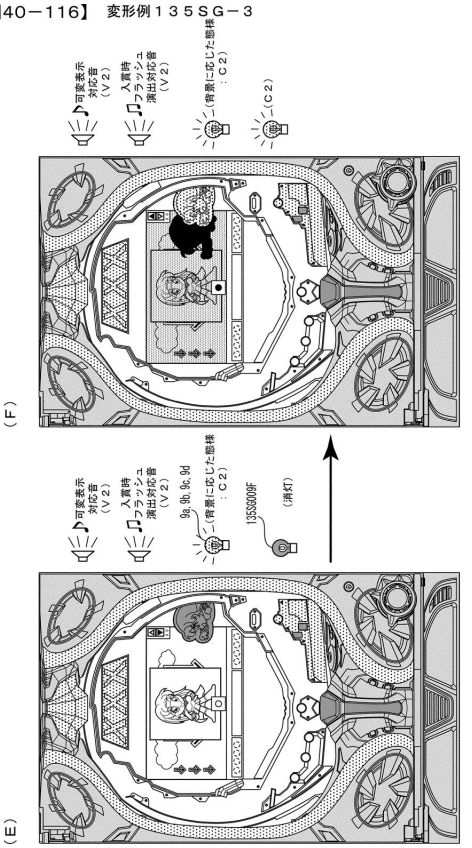
【図４０－１１５】

【図40－115】 変形例１３５ＳＧ－３



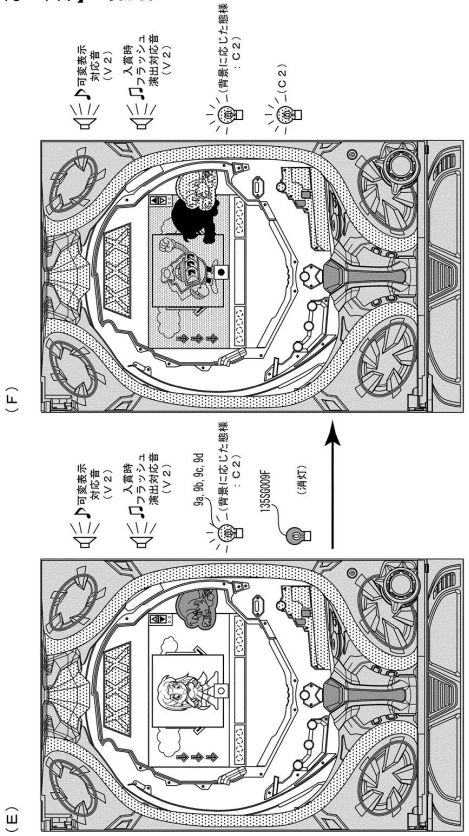
【図４０－１１６】

【図40－116】 変形例１３５ＳＧ－３



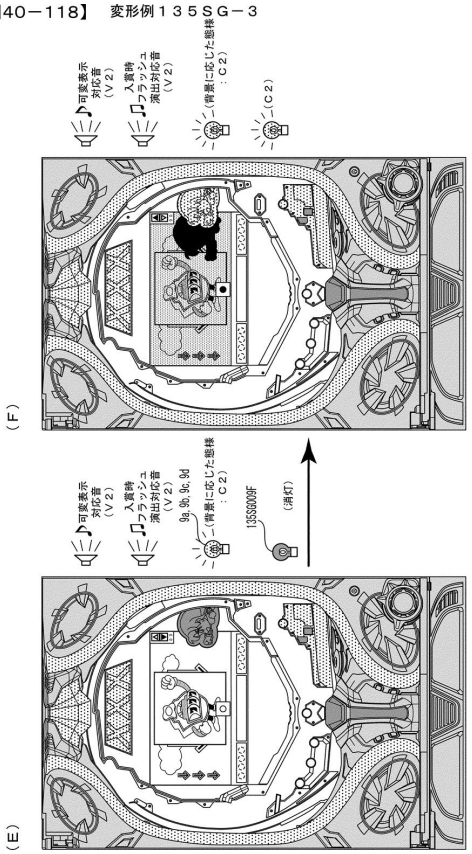
【図４０－１１７】

【図40－117】　変形例１３５ＳＧ－３



【図４０－１１８】

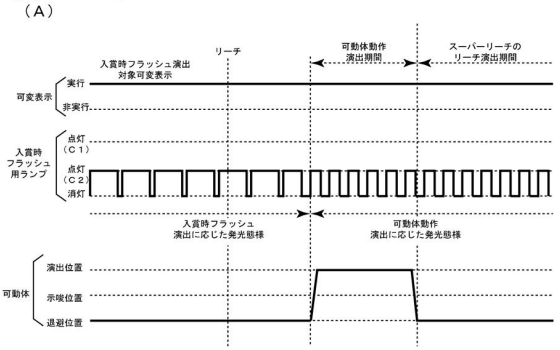
【図40－118】　変形例１３５ＳＧ－３



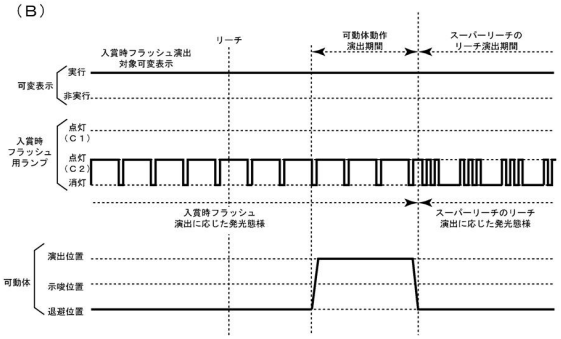
【図４０－１１９】

【図40－119】　変形例１３５ＳＧ－４

（Ａ）



（Ｂ）



（Ｃ）入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するタイミング

可変表示結果	可動体動作演出開始タイミング	リーチ演出開始タイミング
大当り	７０％	３０％
はずれ	３０％	７０％

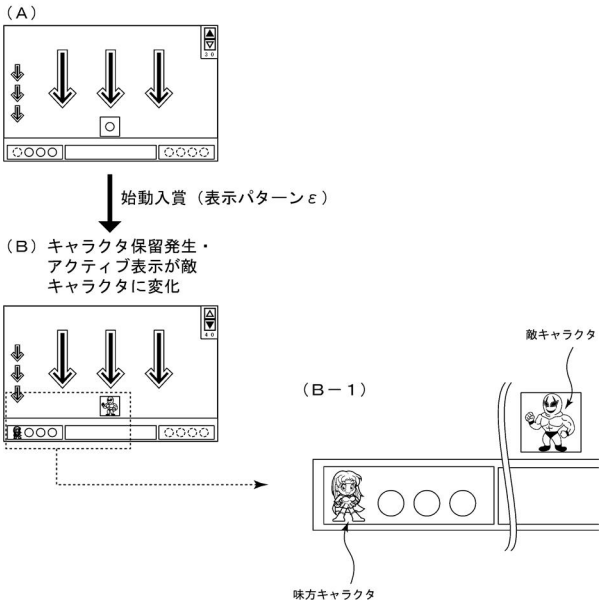
【図４０－１２０】

【図40－120】　変形例１３５ＳＧ－５

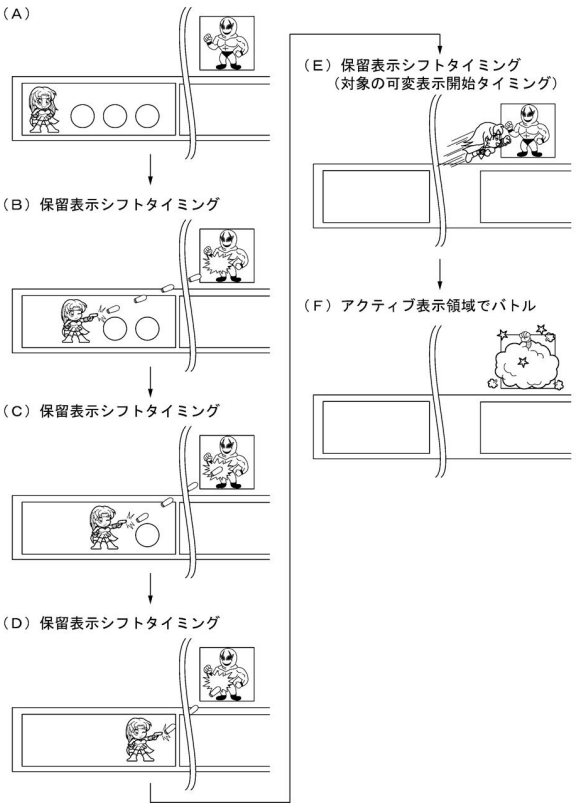
保留表示・アクティブ表示の表示態様

表示パターン	表示態様	示唆内容	入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合
表示パターンα	白	大当り期待度：低	低
表示パターンβ	青	大当り期待度：中	
表示パターンγ	赤	大当り期待度：高	
表示パターンδ	白（点滅）	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	
表示パターンε	キャラクタ	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	高

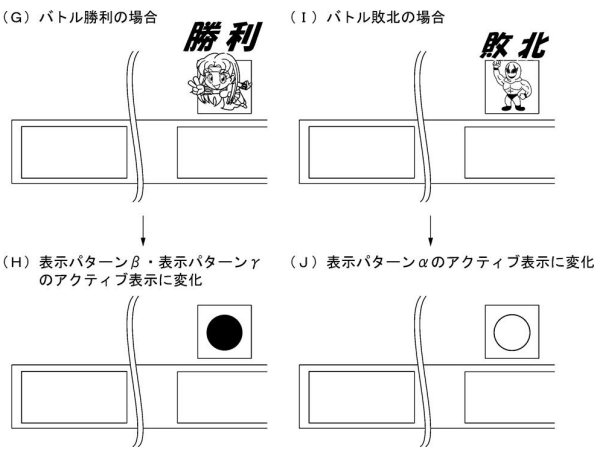
【図４０－１２１】
【図40－121】変形例１３５ＳＧ－６



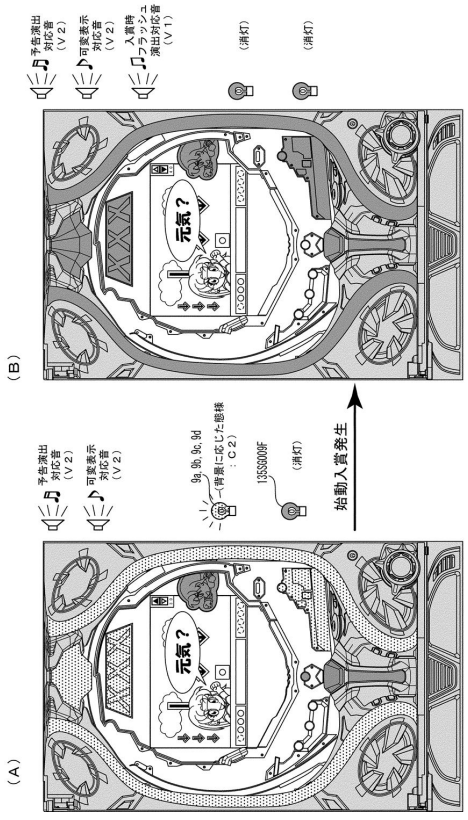
【図４０－１２２】
【図40－122】変形例１３５ＳＧ－６



【図４０－１２３】
【図40－123】変形例１３５ＳＧ－６

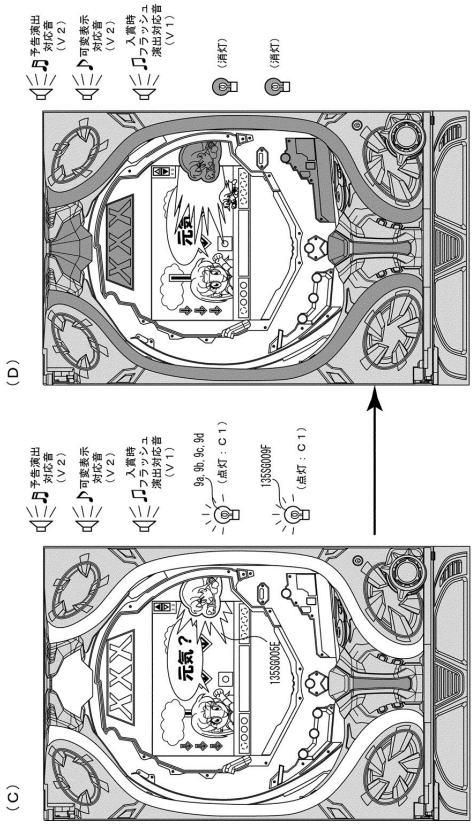


【図４０－１２４】
【図40－124】　変形例１３５ＳＧ－７



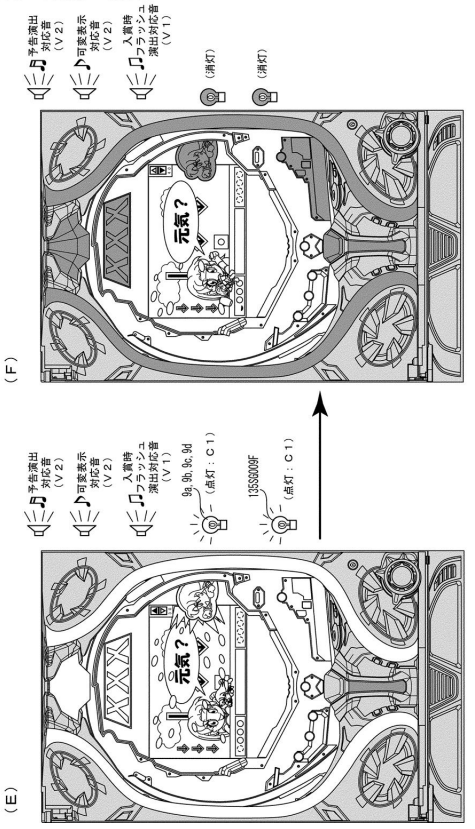
【図４０－１２５】

【図40－125】　変形例１３５ＳＧ－７



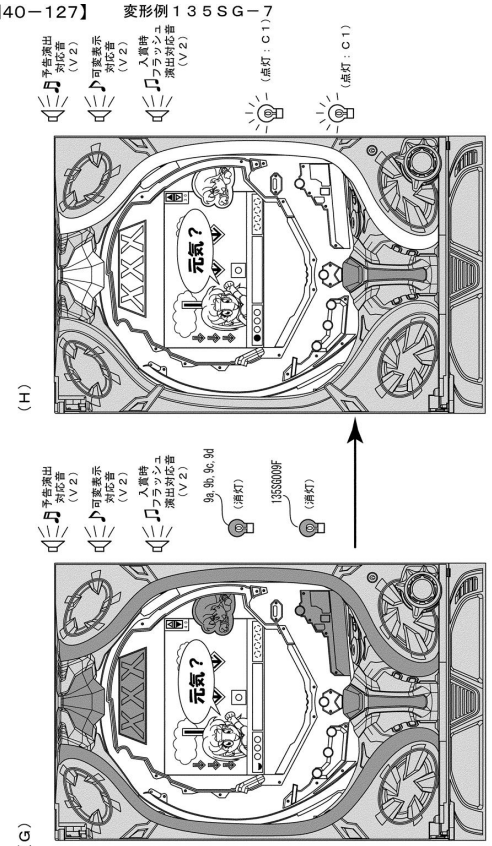
【図４０－１２６】

【図40－126】　変形例１３５ＳＧ－７



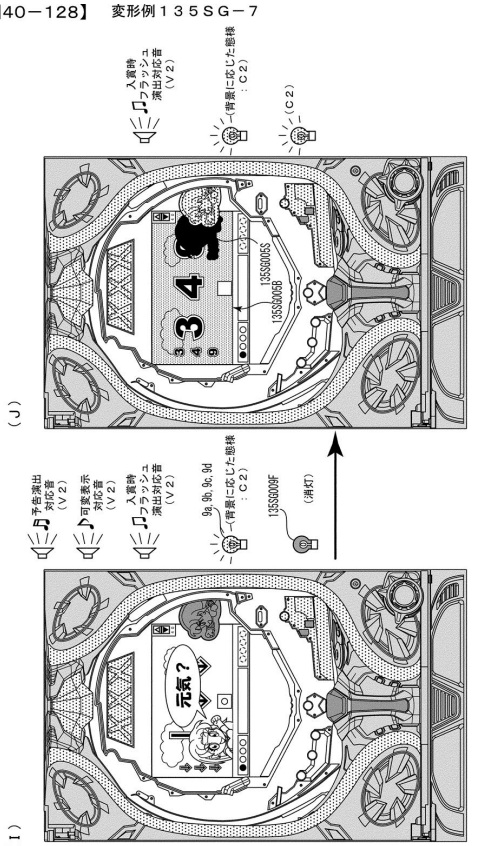
【図４０－１２７】

【図40－127】　変形例１３５ＳＧ－７



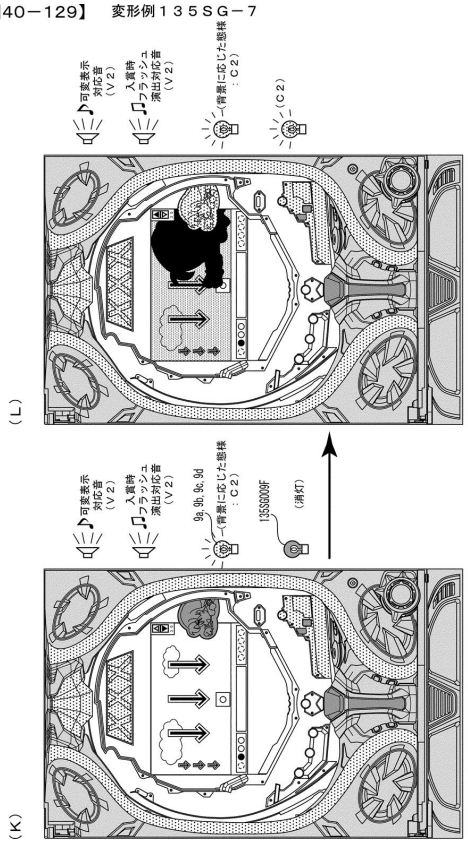
【図４０－１２８】

【図40－128】　変形例１３５ＳＧ－７



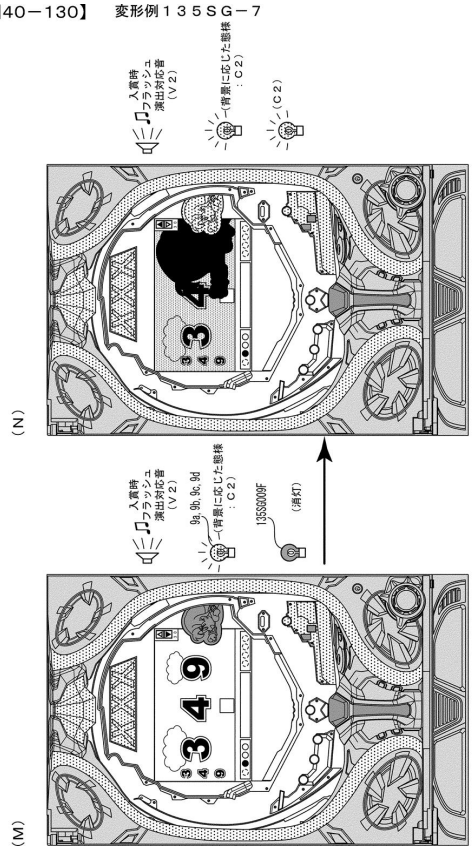
【図４０－１２９】

【図40－129】　変形例１３５ＳＧ－７



【図４０－１３０】

【図40－130】　変形例１３５ＳＧ－７



フロントページの続き

(56)参考文献　　特許第６５６３０５６（ＪＰ，Ｂ１）
特開２００２－２７２９６６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－２２６２０８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２