

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5238975号
(P5238975)

(45) 発行日 平成25年7月17日 (2013. 7. 17)

(24) 登録日 平成25年4月12日 (2013. 4. 12)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 100 頁)

(21) 出願番号 特願2007-301071 (P2007-301071)
 (22) 出願日 平成19年11月20日 (2007. 11. 20)
 (65) 公開番号 特開2009-125173 (P2009-125173A)
 (43) 公開日 平成21年6月11日 (2009. 6. 11)
 審査請求日 平成22年11月8日 (2010. 11. 8)

(73) 特許権者 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
 (74) 代理人 100084227
 弁理士 今崎 一司
 (72) 発明者 市原 高明
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 (72) 発明者 林 勝彦
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 (72) 発明者 中林 久季
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤の前面に形成され、発射手段から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域と、
 該遊技領域に設けられた複数種類の入賞口と、
 該複数種類の入賞口のうち始動入賞口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定
 の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する利益付与判定手段と、
 前記遊技領域に臨むように設けられ、前記利益付与判定手段による判定がなされたこと
 に基づいて複数種類の図柄情報を変動表示して所定の表示結果を導出表示する表示手段と

、
 該表示手段を表示制御する表示制御手段と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れ可能な開放状態と遊技球を受け入れ困難な
 閉塞状態とに変化可能な大入賞口開閉手段と、を備え、

前記利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて
 前記表示制御手段により前記表示手段に特定表示結果を導出表示し、前記大入賞口開閉手
 段を前記開放状態に変化させて前記利益付与状態に制御する遊技機であって、

前記表示手段の外周外側の前記遊技領域のうち前記複数種類の入賞口及び前記大入賞口
 開閉手段に重複していない領域の略全域に亘って発光態様を表示可能に設けられた複数の
 発光装飾部材と、

該発光装飾部材を発光制御する発光装飾制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、

10

20

前記表示手段にて前記複数種類の図柄情報を変動表示する変動表示制御手段と、

前記表示手段の中心から放射状に広がる複数の区画線によって前記表示手段を複数の情報表示領域として区画すると共に、該区画した複数の情報表示領域それぞれを選択表示態様と該選択表示態様とは異なる非選択表示態様との一方に表示制御する領域選択表示制御手段と、を備え、

前記発光装飾制御手段は、

前記変動表示制御手段による前記複数種類の図柄情報の変動表示時に、前記複数の発光装飾部材各々を所定の発光態様で発光制御する個別発光装飾制御手段と、

前記領域選択表示制御手段による前記情報表示領域の表示制御時に、前記表示手段の中心から広がる前記複数の区画線によって前記表示手段の外周外側の前記遊技領域を複数の拡張区画領域として区画すると共に、該区画した前記複数の拡張区画領域のうち同一の拡張区画領域に重複して配置される複数の発光装飾部材を一群発光装飾部材として選択発光態様と該選択表示態様とは異なる非選択発光態様との一方に発光制御する一群発光装飾制御手段と、を備え、

前記一群発光装飾制御手段は、前記領域選択表示制御手段により前記複数の情報表示領域のうちいずれかを前記選択表示態様で表示制御する場合に、前記複数の拡張区画領域のうち前記選択表示態様で表示制御される前記情報表示領域を挟むように隣接する二本の前記区画線と同一の前記区画線によって挟まれる前記拡張区画領域内に配置する前記一群発光装飾部材を前記選択発光態様で発光制御し、前記複数の拡張区画領域のうち前記非選択表示態様で表示制御される前記情報表示領域を挟むように隣接する二本の前記区画線と同一の前記区画線によって挟まれる前記拡張区画領域内に配置する前記一群発光装飾部材を前記非選択発光態様で発光制御することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記領域選択表示制御手段は、前記複数の区画線の本数を予め決められた複数種類の本数のうちいずれかに決定する区画領域数決定手段を備えることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記表示制御手段は、前記利益付与判定手段の判定結果に基づいて前記領域選択表示制御手段によって前記複数の情報表示領域を表示制御するか否かを判定する領域選択表示判定手段をさらに備え、

該領域選択表示判定手段によって前記複数の情報表示領域を表示制御すると判定されたことに基づいて前記変動表示制御手段によって前記表示手段に前記複数の情報表示領域を表示制御することを示唆する突入情報を表示し、該突入情報が表示されたことを契機として前記領域選択表示制御手段によって前記複数の情報表示領域を表示制御することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤の前面に形成され、発射手段から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域と、該遊技領域に設けられた複数種類の入賞口と、該複数種類の入賞口のうち始動入賞口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する利益付与判定手段と、前記遊技領域に設けられ、前記利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の図柄情報を変動表示して所定の表示結果を導出表示する表示手段と、該表示手段を表示制御する表示制御手段と、前記遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れ可能な開放状態と遊技球を受け入れ困難な閉塞状態とに変化可能な大入賞口開閉手段と、を備え、前記利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示制御手段により前記表示手段に特定表示結果を導出表示し、前記大入賞口開閉手段を前記開放状態に変化させて前記利益付与状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

従来、一般に、図柄表示装置を備えた遊技機の一例としてのパチンコ機は、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて図柄表示装置で図柄の変動表示を行い、図柄の表示結果が大当たり図柄となったときに、大当たり遊技状態（特定の遊技状態）を発生させて大入賞口装置を開放（特別動作）制御することで、遊技者に大量の賞球を払い出す。

【 0 0 0 3 】

このような遊技機において、図柄表示装置で実行される図柄の変動表示に応じて遊技機に設けられた複数の発光部材を駆動制御することにより演出効果を高めた遊技機が数多く提案されている（例えば特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2 0 0 4 - 1 2 1 2 8 8

10

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

ところが上記特許文献 1 に示すような遊技機において近年では、例えば発光部材の高輝度制御や短間隔での点滅制御等の過激な演出が実行されるようになり、発光部材を発光制御することによって遊技者が最も関心を抱く図柄表示装置に表示される図柄の表示結果の視認を妨げてしまっていた。また、図柄の変動毎に発光部材を異なる態様で駆動制御することが可能になったが発光部材を駆動制御する態様と図柄の表示結果との関連性が低く、遊技興趣の低下につながる虞があった。

【 0 0 0 5 】

20

本発明は、上記した事情に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、図柄の表示結果との関連性を高めて発光部材を発光制御し、遊技興趣の低下を抑止可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

上述の目的を達成するための有効な解決手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用等の説明を行う。また、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成等についても適宜示すが、何ら限定されるものではない。

（解決手段 1）

遊技盤（遊技領域板 8 1）の前面に形成され、発射手段（発射装置 5 7）から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域（遊技領域 2 0）と、

30

該遊技領域に設けられた複数種類の入賞口（一般入賞口 6 1 4、6 1 5、第一始動口 6 0 0、第二始動口 6 0 2、第三始動口 6 0 4）と、

該複数種類の入賞口のうち始動入賞口（第一始動口 6 0 0、第二始動口 6 0 2、第三始動口 6 0 4）に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益（賞球）を付与する利益付与状態（大当たり遊技）に制御するか否かを判定する利益付与判定手段（主制御基板 7 1 0 の CPU 7 1 1 によって変動開始処理のステップ S 1 3 0 8 ～ステップ S 1 3 1 5 を実行する部分）と、

前記遊技領域に臨むように設けられ（遊技領域 2 0 と重なって視認されるように設けられるものであればよい）、前記利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の図柄情報（装飾図柄）を変動表示して所定の表示結果を導出表示する表示手段（演出表示装置 1 1 5 の表示領域 6 5 0）と、

40

該表示手段を表示制御する表示制御手段（主制御基板 7 1 0 の CPU 7 1 1 によって特別図柄・特別変動役物制御処理を実行する部分）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れ可能な開放状態（大入賞口を開放した状態）と遊技球を受け入れ困難な閉塞状態（大入賞口を閉鎖した状態）とに変化可能な大入賞口開閉手段（大当たり遊技用開閉装置 5 0 0）と、を備え、

前記利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示制御手段により前記表示手段に特定表示結果（特定大当たり図柄、非特定大当たり図柄）を導出表示し、前記大入賞口開閉手段を前記開放状態に変化させて前記利益付与

50

状態に制御する遊技機（パチンコ機１）であって、

前記表示手段の外周外側の前記遊技領域のうち前記複数種類の入賞口及び前記大入賞口開閉手段に重複していない領域の略全域に亘って発光態様を表示可能に設けられた（センター役物２４７の外側の遊技領域２０全域（遊技領域２０のうちセンター役物２４７と外レール４７２及び内レール４６２とによって囲まれる部分）と重なって視認されるように設けられるものであればよい）複数の発光装飾部材（発光装置ユニット８０に設けられた多数の発光小領域３５１に配置されるＬＥＤ４１６）と、

該発光装飾部材を発光制御する発光装飾制御手段（周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１によって発光装置制御基板８４８へコマンドを送り、発光装置ユニット８０の第二ＬＥＤ基板３７２及び第三ＬＥＤ基板３７３に搭載される各ＬＥＤ４１６の点灯状態を切り替える部分）と、を備え、

10

前記表示制御手段は、

前記表示手段にて前記複数種類の図柄情報を変動表示する変動表示制御手段（周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１によって左・中・右の装飾図柄６５１を変動表示する部分、図５７（Ａ）～図５７（Ｂ））と、

前記表示手段の中心から放射状に広がる複数の区画線（表示領域６５０の中央部分と発光装置ユニット８０の境界発光窓５３７ａとを結ぶＡ～Ｊの１０本の区画線（図５８）、表示領域６５０の中央部分と発光小窓５３５の境界を示す区分線５３６とを結ぶ複数の区画線（図５９））によって前記表示手段を複数の情報表示領域として区画すると共に、該区画した複数の情報表示領域（円盤部６５５の第一区域６５５ａ～第十区域６５５ｊ（図５８）、演出情報表示領域６５７、チャンス予告部６６１及び大当たり予告部６６２（図５９））それぞれを選択表示態様（選択表示態様；図５７（Ｅ）の第四区域６５５ｄの表示態様）と該選択表示態様とは異なる非選択表示態様（非選択表示態様；図５７（Ｅ）の第四区域６５５ｄ以外の区域の表示態様）との一方に表示制御する領域選択表示制御手段（周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１によってルーレット６５３を表示制御する部分、図５７（Ｄ）～図５７（Ｆ））と、を備え、

20

前記発光装飾制御手段は、

前記変動表示制御手段による前記複数種類の図柄情報の変動表示時に、前記複数の発光装飾部材各々を所定の発光態様（変動パターンそれぞれに応じた発光態様）で発光制御する個別発光装飾制御手段（周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１によって発光装置制御基板８４８へコマンドを送り、発光装置ユニット８０の第二ＬＥＤ基板３７２及び第三ＬＥＤ基板３７３に搭載される各ＬＥＤ４１６の点灯状態を個々に制御する部分）と、

30

前記領域選択表示制御手段による前記情報表示領域の表示制御時に、前記表示手段の中心から広がる前記複数の区画線によって前記表示手段の外周外側の前記遊技領域を複数の拡張区画領域（区画線によって区画されるセンター役物２４７の外側の第一遊技領域２０ａ～第十遊技領域２０ｊ）として区画すると共に、該区画した前記複数の拡張区画領域のうち同一の拡張区画領域に重複して配置される複数の発光装飾部材を一群発光装飾部材として（図５８のＡ～Ｊの区画線によって区画されたセンター役物２４７の外側の第一遊技領域２０ａ～第十遊技領域２０ｊそれぞれにおいて、配置される全てのＬＥＤ４１６を１つのグループとして）選択発光態様（選択発光態様（発光）；図５８のＡ～Ｊの区画線によって区画されたセンター役物２４７の外側の遊技領域２０のうちＧとＦとの２本の区画線によって囲まれた第七遊技領域２０ｇに配置されるＬＥＤ４１６の発光態様）と該選択表示態様とは異なる非選択発光態様（非選択発光態様（消灯）；図５８のＡ～Ｊの区画線によって区画されたセンター役物２４７の外側の第一遊技領域２０ａ～第十遊技領域２０ｊのうちＧとＦとの２本の区画線によって囲まれた第七遊技領域２０ｇ以外の遊技領域２０（第一遊技領域２０ａ～第六遊技領域ｆ及び第八遊技領域２０ｈ～第十遊技領域２０ｊ）に配置されるＬＥＤ４１６の発光態様）の一方に発光制御する一群発光装飾制御手段（周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１によって発光装置制御基板８４８へコマンドを送り、発光装置ユニット８０の第二ＬＥＤ基板３７２及び第三ＬＥＤ基板３７３に搭載される各ＬＥＤ４１６の点灯状態を区画線によって区画されたグループ毎に制御する部分）と、を

40

50

備え、

前記一群発光装飾制御手段は、前記領域選択表示制御手段により前記複数の情報表示領域のうちいずれかを前記選択表示態様で表示制御する場合に、前記複数の拡張区画領域のうち前記選択表示態様で表示制御される前記情報表示領域を挟むように隣接する二本の前記区画線と同一の前記区画線によって挟まれる前記拡張区画領域内に配置する前記一群発光装飾部材を前記選択発光態様で発光制御し、前記複数の拡張区画領域のうち前記非選択表示態様で表示制御される前記情報表示領域を挟むように隣接する二本の前記区画線と同一の前記区画線によって挟まれる前記拡張区画領域内に配置する前記一群発光装飾部材を前記非選択発光態様で発光制御することを特徴とする遊技機。

【 0 0 0 7 】

解決手段 1 記載の遊技機によれば、複数の発光装飾部材を表示手段の外周外側の遊技領域のうち複数種類の入賞口及び大入賞口開閉手段に重複していない領域の略全域に亘るように配置し、変動表示制御手段による図柄情報の変動表示時には、複数の発光装飾部材各々を所定の発光態様で発光制御し、領域選択表示制御手段による情報表示領域の表示制御時には、表示手段の中心から広がる複数の区画線によって表示手段の外周外側の遊技領域を複数の拡張区画領域として区画すると共に、該区画した複数の拡張区画領域のうち同一の拡張区画領域に重複して配置される複数の発光装飾部材を一群発光装飾部材として選択発光態様又は非選択表示態様で発光制御する。そのため、変動表示制御手段による複数種類の図柄情報の変動表示時には表示手段で図柄情報を表示するのに対し、領域選択表示制御手段による情報表示領域の表示制御時には表示手段における情報表示領域の選択表示態様及び非選択態様に対応して該情報表示領域を挟むように隣接する二本の区画線と同一の区画線によって挟まれる拡張区画領域内に配置する一群発光装飾部材を選択発光態様又は非選択発光態様で発光制御することによって、同じ二本の区画線で区画された表示手段と、表示手段の外周外側に設けられた発光装飾部材と、を同期して（同時に）制御するため、情報表示領域の選択表示態様及び非選択態様が遊技領域全域に亘って拡大して表示されるかの印象を与えることができ、迫力のある演出を実行できるとともに選択発光態様で発光制御される一群発光装飾部材の配置する拡張区画領域によって選択表示態様で表示制御される情報表示領域を即座に特定することができる。これにより、遊技興趣の低下を抑止できる。

【 0 0 0 8 】

（解決手段 2）

前記複数の区画線は、前記表示手段の中心（中心付近（「略」中心）であればよい）から放射状に広がり、

前記一群発光装飾制御手段は、前記複数の区画線のうち隣接する二本の区画線（図 5 8 の A ～ J の区画線のうち隣接する 2 本の区画線、例えば A と B との区画線）によって前記表示手段の外周内側に区画される情報表示領域（第 1 区域 6 5 5 a ～ 第十区域 6 5 5 j、図 5 8）と当該二本の区画線（A ～ J の区画線のうち隣接する 2 本の区画線）によって前記表示手段の外周外側に区画される拡張区画領域（センター役物 2 4 7 の外側の遊技領域 2 0 のうち A ～ J の区画線によって区画された第一遊技領域 2 0 a ～ 第十遊技領域 2 0 j）とのうち前記選択表示態様で表示制御される情報表示領域（例えば第七区域 6 5 5 g、図 5 8）と同じ二本の区画線（G と F との 2 本の区画線、図 5 8）によって前記表示手段の外周外側に区画される拡張区画領域（センター役物 2 4 7 の外側の第一遊技領域 2 0 a ～ 第十遊技領域 2 0 j のうち G と F との 2 本の区画線によって区画された（囲まれた）第七遊技領域 2 0 g、図 5 8）に配置する一群発光装飾部材を前記選択発光態様で発光制御し、前記非選択表示態様で表示制御される情報表示領域と同じ二本の区画線によって前記表示手段の外周外側に区画される拡張区画領域（第一遊技領域 2 0 a ～ 第六遊技領域 2 0 f 及び第八遊技領域 2 0 h ～ 第十遊技領域 2 0 j）に配置する一群発光装飾部材各々を前記非選択発光態様で発光制御することを特徴とする解決手段 1 記載の遊技機。

【 0 0 0 9 】

解決手段 2 記載の遊技機によれば、表示手段の中心（中心付近（「略」中心）であれば

10

20

30

40

50

よい) から放射状に広がる複数の区画線で区画された領域に対応する表示手段と発光装飾部材とを選択表示及び非選択表示するため、遊技者が区画線によって区画された領域を認識し易くなる。また、領域選択表示制御手段による情報表示領域の表示制御時には、選択表示態様で表示制御される情報表示領域と同じ二本の区画線によって表示手段の外周外側に区画される拡張区画領域に配置する一群発光装飾部材を選択発光態様で発光制御し、非選択表示態様で表示制御される情報表示領域と同じ二本の区画線によって表示手段の外周外側に区画される拡張区画領域に配置する発光装飾部材を非選択発光態様で発光制御する。そのため、変動表示制御手段による複数種類の図柄情報の変動表示時には表示手段の外周内側で図柄情報を表示するのに対し、領域選択表示制御手段による情報表示領域の表示制御時には情報表示領域の選択表示態様及び非選択態様に対応して表示手段の外周外側の遊技領域全域に亘るように設けられた複数の発光装飾部材を発光制御することによって情報表示領域の選択表示態様及び非選択態様が遊技領域全域に亘って拡大して表示されるかの印象を与えることができ、迫力のある演出を実行できるとともに選択表示態様で表示制御される情報表示領域を即座に特定することができる。これにより、遊技興趣の低下を抑止できる。さらには、同じ二本の区画線で区画された表示手段と、表示手段の外周外側に設けられた発光装飾部材と、を同期して(同時に)選択表示、非選択表示するため、遊技者は遊技機からの情報表示を即座に把握することができる。

10

【 0 0 1 0 】**(解決手段 3)**

前記一群発光装飾部材各々は、前記一群発光装飾制御手段による前記選択発光態様での発光制御を前記拡張区画領域の全域に亘って表示可能(例えば図 5 8 に示すようにセンター役物 2 4 7 の外側の第一遊技領域 2 0 a ~ 第十遊技領域 2 0 j のうち G と F との 2 本の区画線によって区画された(囲まれた)第七遊技領域 2 0 g 一帯で発光制御する)な複数の発光装飾部材によって構成されることを特徴とする解決手段 1 又は解決手段 2 に記載の遊技機。

20

【 0 0 1 1 】

解決手段 3 記載の遊技機によれば、情報表示領域の選択表示態様に対応して選択発光態様での発光制御を拡張区画領域の全域に亘って表示するため、拡張区画領域の全域という広範囲に亘って選択発光態様で発光制御させることができ、選択発光態様で発光制御される拡張区画領域を特定し易くなり、選択発光態様で発光制御される拡張区画領域を特定することによって選択表示態様で表示制御される情報表示領域を特定することができるため、遊技興趣の低下を抑止できる。

30

【 0 0 1 2 】**(解決手段 4)**

前記領域選択表示制御手段は、前記複数の区画線の本数を予め決められた本数のいずれかに決定する区画領域数決定手段(周辺制御基板 8 1 0 の CPU 8 1 1 によって区画線の本数を決定する部分)を備えることを特徴とする解決手段 1 乃至解決手段 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 1 3 】

解決手段 4 記載の遊技機によれば、区画線の本数を予め決められた本数のいずれかに決定し、該決定された本数の区画線によって情報表示領域と拡張区画領域とを区画するため、区画される情報表示領域及び拡張区画領域の領域数を所定の範囲内で変化させることができ、区画線の本数を異ならせることによって区画される領域数の異なる情報表示領域及び拡張区画領域によって多彩な演出の実行することで遊技に変化をつけることが可能になり、遊技興趣の低下を抑止できる。

40

【 0 0 1 4 】**(解決手段 5)**

前記表示制御手段は、前記利益付与判定手段の判定結果に基づいて前記領域選択表示制御手段によって前記複数の情報表示領域を表示制御するか否かを判定する領域選択表示判定手段(主制御基板 7 1 0 の CPU 7 1 1 によって変動パターン設定処理にてルーレット

50

演出を実行する変動パターンに決定する部分、ステップ S 1 8 0) をさらに備え、

該領域選択表示判定手段によって前記複数の情報表示領域を表示制御すると判定されたことに基づいて前記変動表示制御手段によって前記表示手段に前記複数の情報表示領域を表示制御することを示唆する突入情報（ルーレット突入図柄、装飾図柄とは異なる図柄やキャラクタ等）を表示し、該突入情報が表示されたことを契機として前記領域表示制御手段によって前記複数の情報表示領域を表示制御する（図 5 7（B）でルーレット突入図柄が停止表示されたことに基づいて図 5 7（C）～図 5 7（F）のルーレット演出を実行する）ことを特徴とする解決手段 1 乃至解決手段 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 1 5 】

解決手段 5 記載の遊技機によれば、領域選択表示判定手段によって複数の情報表示領域を表示制御すると判定されたことに基づいて表示手段に複数の情報表示領域を表示制御することを示唆する突入情報を表示し、該突入情報が表示されたことを契機として複数の情報表示領域を表示制御することで、複数の情報表示領域が突如として表示制御され、該複数の情報表示領域と遊技との関連性を把握できないことにより遊技者が混乱することを回避できるため、遊技興趣の低下を抑止できる。

【 0 0 1 6 】

（解決手段 6）

前記変動表示制御手段は、前記領域選択表示判定手段によって前記複数の情報表示領域を表示制御すると判定されたとき、前記領域選択表示判定手段によって前記複数の情報表示領域を表示制御しないと判定されたときに変動表示される前記複数種類の図柄情報（装飾図柄 6 5 1 の一つとして常に変動表示される図柄；「1」～「9」の数字を模した図柄及びメダルを模したルーレット突入図柄）のうち前記突入情報としての突入図柄情報（ルーレット突入図柄）を表示することを特徴とする解決手段 5 記載の遊技機。

【 0 0 1 7 】

解決手段 6 記載の遊技機によれば、領域選択表示判定手段によって複数の情報表示領域を表示制御すると判定されたときに、複数の情報表示領域を表示制御しないときにも変動表示されている複数種類の図柄情報のうち突入情報としての突入図柄情報を表示するため、利益付与判定手段による判定がなされたときには常に複数の情報表示領域を表示制御するか否か、すなわち突入図柄情報を表示するか否かに注目させることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。

【 0 0 1 8 】

（解決手段 7）

前記表示手段は、前記遊技領域の中央（中央付近（「略」中央）に配置されるように視認可能なものであればよい）に配置され、

前記複数の発光装飾部材は、前記表示手段の中心から同角（例えば図 5 8 の A ～ J の区画線のうち隣接する 2 本の区画線によって形成される中心角が他の隣接する 2 本の区画線によって形成される中心核と等しい）で放射状に広がるように配置されることを特徴とする解決手段 1 乃至解決手段 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 1 9 】

解決手段 7 記載の遊技機によれば、表示手段の中心から同角で放射状に広がるように複数の発光装飾部材を配置するため、発光装飾部材を規則的に配列でき、表示手段の外周外側の遊技領域全域に均一に発光装飾部材を配置できる。これにより、表示手段の外周外側の遊技領域を均一に発光装飾できるため、発光装飾部材の発光制御によるムラ（色ムラ等）を抑制することができ、発光装飾部材の発光制御により選択表示態様で表示制御される情報表示領域を即座に特定させることができる。

【 0 0 2 0 】

（解決手段 8）

前記一群発光装飾部材は、前記表示手段の外周部（センター役物 2 4 7）に近接する位置から前記遊技領域の外周部（外レール 4 6 2 又は内レール 4 6 2）に近接する位置までそれぞれ等間隔で配置される複数の発光装飾部材を有する（発光小領域 3 5 1 内の LED

10

20

30

40

50

4 1 6 を等間隔に配置する) とともに、他の拡張区画領域に配置する一群発光装飾部材の複数の発光装飾部材それぞれとの前記表示手段の外周部からの距離が等しくなる (発光小領域 3 5 1 内に配置される複数の L E D 4 1 6 を他の発光小領域 3 5 1 内に配置される各 L E D 4 1 6 と同心円上となる) ように配置されることを特徴とする解決手段 1 乃至解決手段 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 2 1 】

解決手段 8 記載の遊技機によれば、各拡張区画領域において複数の発光装飾部材を等間隔で配置するとともに、他の拡張区画領域に配置する一群発光装飾部材の複数の発光装飾部材それぞれとの表示手段の外周部からの距離が等しくなるように配置するため、各拡張区画領域内において均一な発光制御が実行され、発光装飾部材の発光制御によるムラ (色ムラ等) を抑制することができるとともに、選択発光態様での発光制御を拡張区画領域の全域に亘って表示可能となる。これにより、選択発光態様で発光制御される拡張区画領域を特定し易くなり、選択発光態様で発光制御される拡張区画領域を特定することによって選択表示態様で表示制御される情報表示領域を特定することができるため、遊技興趣の低下を抑止できる。

【 0 0 2 2 】

(解決手段 9)

前記領域選択表示判定手段によって前記複数の情報表示領域を表示制御すると判定されたことに基づいて前記複数の情報表示領域のうちいずれかを前記利益付与判定手段の判定結果を示唆する情報表示領域として決定する確定領域決定手段 (周辺制御基板 8 1 0 の C P U 8 1 1 によりルーレット演出にて円盤部 6 5 5 を停止させたときに指示針 6 5 4 a によって指定する区域を決定する部分) と、

該確定領域決定手段によって決定した情報表示領域に表示する演出情報 (「 V 」 、 「 キャラクタ 」 、 「 星 」 など) として利益価値 (大当たり、はずれなど抽選結果に関する価値) の異なる複数種類の演出情報のうち前記利益付与判定手段の判定結果に応じた演出情報を選択し、前記確定領域決定手段によって決定した情報表示領域以外の情報表示領域それぞれに表示する演出情報として前記複数種類の演出情報のうちいずれかに決定する表示情報決定手段 (周辺制御基板 8 1 0 の C P U 8 1 1 により円盤部 6 5 5 を停止させたときに指示針 6 5 4 a によって指定する区域の表示内容を受信したコマンド (第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド) に基づいて決定するとともに、他の区域の表示内容を複数種類の表示内容のいずれかに決定する部分) と、をさらに備え、

前記領域選択表示制御手段は、前記領域選択表示判定手段によって前記複数の情報表示領域を表示制御すると判定されたことに基づいて前記複数の情報表示領域のうち前記演出情報を前記選択表示態様で表示制御する情報表示領域を所定の順序 (例えば時計回り) で切り替えて表示制御した後 (例えば図 5 7 (E) ~ 図 5 7 (F)) 、前記確定情報表示領域決定手段によって決定した情報表示領域に表示する演出情報を前記選択表示態様で表示制御した状態で前記切り替えを停止させる (図 5 7 (F)) ことを特徴とする解決手段 5 又は解決手段 6 に記載の遊技機。

【 0 0 2 3 】

解決手段 9 記載の遊技機によれば、複数の情報表示領域それぞれに利益価値の異なる複数種類の演出情報のいずれかを表示し、複数の情報表示領域のうち演出情報を選択表示態様で表示制御する情報表示領域を所定の順序で切り替えて表示制御した後、利益付与判定手段の判定結果に応じた演出情報を選択表示態様で表示制御した状態で切り替えを停止させるため、利益付与判定手段の判定結果と発光装飾部材の発光態様との関連性を高めることができるのと同時に、切り替えを停止させるまでは利益付与状態に対する期待を抱かせることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。

【 0 0 2 4 】

(解決手段 1 0)

表示手段は、前記複数の発光装飾部材に対して遊技機後方 (遊技領域 2 0 を正面から見て後方) に配置されることを特徴とする解決手段 1 乃至解決手段 9 のいずれかに記載の遊

10

20

30

40

50

技機。

【 0 0 2 5 】

解決手段 1 0 記載の遊技機によれば、発光装飾部材に対して遊技機後方に表示手段を配置するため、発光装飾部材と表示手段とを前後方向に幅を有するように配置でき、発光装飾部材による発光態様と表示手段による表示態様によって三次元の立体的な表示を行うことができる。

【 0 0 2 6 】

(解決手段 1 1)

前記遊技盤は背部を視認可能な透明部材（ポリカーボネート樹脂、ポリアリレート樹脂、アクリル樹脂、メタクリル樹脂等）によって形成され、

該遊技盤の背面側に前記複数の発光装飾部材を配置する（例えば遊技領域板 8 1 と演出表示装置 1 1 5 との間に配置する：図 2 2 ）ことを特徴とする解決手段 1 乃至解決手段 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 2 7 】

解決手段 1 1 記載の遊技機によれば、背部を視認可能な透明部材によって遊技盤を形成して該遊技盤の背面側に複数の発光装飾部材を配置するため、遊技盤の表面を流下する遊技球の転動を阻害することなく、複数の発光装飾部材を配置することができる。

【 発明の効果 】

【 0 0 2 8 】

本発明によれば、領域選択表示制御手段による情報表示領域の表示制御時には、情報表示領域の選択表示態様が遊技領域全域に亘って拡大して表示されるかの印象を与えることができ、迫力のある演出を実行できるため、遊技興趣の低下を抑止できる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 2 9 】

以下、本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を、図面に基づいて詳細に説明する。なお、図 1 ～ 図 1 7 は、一般的な遊技機を示したものであり、本実施形態のパチンコ機 1 における特徴的な構成は図 1 8 ～ 図 6 0 に基づいて説明する。

【 0 0 3 0 】

〔パチンコ機の全体構造について〕

図 1 は、実施形態に係るパチンコ機 1 の外枠 2 に対して本体枠 3 を閉塞し、本体枠 3 に対して扉枠 5 を開放した状態を示す斜視図であり、図 2 は、パチンコ機 1 の正面から見た斜視図であり、図 3 は、パチンコ機 1 の正面図であり、図 4 は、パチンコ機 1 の背面図であり、図 5 は、パチンコ機 1 の平面図である。

【 0 0 3 1 】

図 1 及び図 2 において、本実施形態に係るパチンコ機 1 は、島（図示しない）に設置される外枠 2 と、該外枠 2 に開閉自在に軸支され且つ遊技盤 4 を装着し得る本体枠 3 と、該本体枠 3 に開閉自在に軸支され且つ前記遊技盤 4 に形成されて球が打ち込まれる遊技領域 2 0 を遊技者が視認し得る透明板ユニットとしてのガラスユニット 1 9 0 と該ガラスユニット 1 9 0 の下方に配置され且つ遊技の結果発生した賞球を受け入れて発射レール 3 8 の発射位置に供給する皿ユニット 3 0 0 とを備えた扉枠 5 と、を備えて構成されている。

【 0 0 3 2 】

外枠 2 には、その下方前方に表面が装飾カバー板 6 a によって被覆されている下部装飾板 6 が固着されており、また、詳細に図示しないが、外枠 2 は、上下の木製の上枠板及び下枠板と左右の軽合金（アルミニウム）製の側枠板とを、それぞれの端部を連結するための連結部材で連結することによって方形状に組み付けられるものである。なお、外枠 2 の上部に設けられる上支持金具 7 と下部装飾板 6 の一側上面に設けられる下支持金具 8 に、本体枠 3 の上下に固定される上軸支金具 4 7 及び下軸支金具 4 8 とを係合することにより、本体枠 3 が外枠 2 に対して開閉自在に軸支されている。

【 0 0 3 3 】

また、本体枠 3 には、上記したように遊技盤 4 が着脱自在に装着し得る他に、図 4 に示すように、その裏面に賞球を払い出すための賞球タンク 5 0、タンクレール部材 5 1、球通路ユニット 5 2、及び球払出装置（球払出ユニット）5 3 が取り付けられ、その裏面下部に発射装置 5 7 と、遊技盤 4 を除く扉枠 5 や本体枠 3 に設けられる電氣的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板 3 9 5（図 4 0 参照）等が一纏めに設けられている基板ユニット 5 4 が取り付けられ、更に、本体枠 3 の後面開口 7 0（図 7 参照）を覆うカバー体 5 8 が着脱自在に設けられている。

【 0 0 3 4 】

更に、扉枠 5 には、上記した皿ユニット 3 0 0 に、ハンドルユニット 3 1 8 が設けられている。そして、扉枠 5 に設けられる皿ユニット 3 0 0 が 1 つであり、しかも、従来は本体枠 3 に設けられていたハンドルユニット 3 1 8 が扉枠 5 側である皿ユニット 3 0 0 に設けられ、また、扉枠 5 と本体枠 3 とが正面から見てほぼ同じ方形の大きさであるため、正面から本体枠 3 が視認できなくなっている。ここで、ハンドルユニット 3 1 8 が、本発明の操作ハンドルに相当する。

【 0 0 3 5 】

〔 本体枠について 〕

まず、遊技盤 4 が前面側から着脱自在に装着し得ると共に、発射装置 5 7 と、賞球を払い出すための賞球タンク 5 0 とタンクレール部材 5 1 と球通路ユニット 5 2 と球払出装置 5 3 と、外枠 2 に対する本体枠 3 の施錠及び本体枠 3 に対する扉枠 5 の施錠を行う施錠装置 6 0 と、遊技盤 4 を除く扉枠 5 や本体枠 3 に設けられる電氣的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板等が一纏めに設けられている基板ユニット 5 4 と、後面開口 7 0 を覆うカバー体 5 8 等の各種の部品が装着される本体枠 3 について、主として図 4 乃至図 6 を参照して説明する。図 4 及び図 5 は、前述した通りであり、図 6 は、本体枠 3 の正面図である。

【 0 0 3 6 】

遊技盤 4 が取り付けられる本体枠 3 の構成について説明すると、本体枠 3 は、合成樹脂によって一体的に成形されるものであり、本体枠 3 の一側上下には、本体枠 3 を外枠 2 に開閉軸支するための上軸支金具 4 7 及び下軸支金具 4 8 が取り付けられている。この軸支金具 4 7、4 8 を外枠 2 に取り付けられる上支持金具 7 及び下支持金具 8 にそれぞれ係合することにより、本体枠 3 を外枠 2 に対して開閉自在に軸支することができる。

【 0 0 3 7 】

ところで、本体枠 3 は、正面から見た場合に、図 6 に示すように、長方形に形成され、その上部の約 3 / 4 が遊技盤 4 を設置するための遊技盤設置凹部 3 0 となっており、その遊技盤設置凹部 3 0 の下方のやや奥まった領域が板部 3 2 となっている。遊技盤設置凹部 3 0 の後方には、遊技盤設置凹部 3 0 の空間を形成するために後述する側面壁 2 9 0 ~ 2 9 3 が後方に向かって突設され、この側面壁 2 9 0 ~ 2 9 3 によって囲まれる空間に、遊技盤 4 及び該遊技盤 4 に設けられる演出表示装置等の各種部品の後方突出部分が収納されるようになっている。

【 0 0 3 8 】

また、遊技盤設置凹部 3 0 を囲む前面側の前面上辺部、前面右側辺部、及び前面左側辺部には、上記した構成以外に開放側である前面右側辺部の上部、中間部、下部に本体枠 3 の開放側裏面に取り付けられる後述する施錠装置 6 0 に設けられる扉枠フック部 6 1 を貫通させて前方に飛び出させるためのフック用開口 3 6 が開設されており、また、軸支側である前面左側辺部の内側面に遊技盤 4 に形成される位置決め凹部 4 6 6 と係合するための盤位置決め突起 3 7 が設けられている。

【 0 0 3 9 】

次に、本体枠 3 の前面側の構成であって遊技盤設置凹部 3 0 の下方に位置する板部 3 2 に設けられる構成について説明すると、図 6 に示すように、板部 3 2 の前面の中央部から開放側の端部に向かって発射レール 3 8 がビス止め固定されている。この発射レール 3 8 の先端位置に対応する板部 3 2 の前面には、レール接続部材 4 4 が突設され、遊技盤設置

凹部 30 に遊技盤 4 が設置されたときに、遊技盤 4 の外レールユニット 472 の下流端である接続通路部 477 と隣接するようになっている。レール接続部材 44 の側方位置（発射レール 38 と反対側の位置）には、遊技盤 4 の下部を固定するための楕円形状の遊技盤固定具 46 が回動自在に取り付けられている。この遊技盤固定具 46 は、前記遊技盤設置凹部 30 に遊技盤 4 が載置された状態で時計方向に回動して遊技盤固定具 46 を遊技盤 4 の前面に押圧して遊技盤 4 を固定するものである。一方、遊技盤 4 を取り外す場合には、遊技盤固定具 46 を反時計方向に回すことにより、遊技盤 4 の下部の固定の解除を簡単に行うことができる。更に、遊技盤固定具 46 の軸支側の側方に賞球払出ストッパー機構 39 が設けられている。この賞球払出ストッパー機構 39 は、球払出装置 53 から払出された賞球を扉枠 5 側の皿ユニット 300 に払い出す賞球通路の途中に設けられるもので、扉枠 5 を開放したときに、自動的に賞球通路を閉塞して賞球通路から外部に球がこぼれ落ちないようにする一方、扉枠 5 を閉じたときに自動的に賞球通路を連通させて球払出装置 53 から払出された賞球を皿ユニット 300 に払い出すものである。なお、発射レール 38 の発射位置の上方の板部 32 には、遊技盤 4 に形成される締結部 469 と図示しない締結具で締結するための締結穴 41 が形成されている。

【0040】

また、板部 32 の開放側下部は、手前側に膨出状に突設された（裏面から見れば凹状となっている）直方体状の発射装置取付部 40 が形成されており、この発射装置取付部 40 に本体枠 3 の裏面から発射装置 57 が固定されている。また、発射装置取付部 40 の前面壁部分には、扉枠 5 の裏面側に取り付けられるスライドユニット 230 のスライド係脱片 231（図 1 参照）が挿入されるハンドル連結窓 40a が形成され、扉枠 5 を閉じたときに後述するスライド係脱片 231 がハンドル連結窓 40a に挿入されて扉枠 5 の下部前面に設けられるハンドルユニット 318 と発射装置 57 とが連携されて、ハンドルユニット 318 の回動操作量に応じた強さで発射装置 57 の弾発力を調節することができるようになっており、それによって発射レール 38 の発射位置にある球を弾発して遊技領域 20 の所望の位置に打ち出すことができる。

【0041】

本体枠 3 の前面構造は、概ね上記した通りであるが、次に、主として図 4 を参照して本体枠 3 の裏面構造について説明する。図 4 に示すように、本体枠 3 の裏面上部には、賞球又は貸球として払い出すための球を貯留する賞球タンク 50 が着脱自在に装着され、その賞球タンク 50 の下方に該賞球タンク 50 からの球を横傾斜状に誘導するタンクレール部材 51 が配置され、さらにタンクレール部材 51 の流下端から下方に向けて球通路ユニット 52 及び球払出装置 53 が設けられている。タンクレール部材 51 は、賞球タンク 50 からの球を前後方向に 2 列に整列させながら下流側に誘導するものであり、そのタンクレール部材 51 の下流端から球通路ユニット 52 に球が移動する際に 1 列となって球通路ユニット 52 内を落下する。そして、球通路ユニット 52 から球払出装置 53 に導かれた球は、次に説明する払出制御基板ボックス 55 に収納される払出制御基板 720（図 40 参照）によって実行される払出制御プログラムに応じて所定個数の賞球や貸球を払出し、その払出した球を扉枠 5 の前面側に設けられる皿ユニット 300 に排出するようになっている。なお、球払出装置 53 には、詳細に図示しないが払出モータと該払出モータによって回転駆動されて球を 1 個単位で払い出す回転払出部材が設けられている。

【0042】

更に、本体枠 3 の裏面には、その下部に基板ユニット 54 が取り付けられている。この基板ユニット 54 には、払出制御基板ボックス 55、外部端子板 56、電源基板ボックス（図示しないが払出制御基板ボックス 55 及び外部端子板 56 の奥側に固定されている。）等の遊技盤 4 に設けられない基板ボックスが集約して設けられている。つまり、遊技盤 4 が交換されても交換する必要のない制御基板を収納する基板ボックスが集約して設けられるものである。そして、遊技盤 4 を遊技盤設置凹部 30 に収納設置した際に、遊技盤 4 側に設けられる主制御基板と基板ユニット 54 に設けられる基板であって主制御基板と接続する必要のある基板との電氣的な接続が自動的に行われるようになっている。上記した

基板ユニット 5 4 の下方であって前記発射装置取付部 4 0 には、ユニット化された発射装置 5 7 が取り付けられている。さらに、本体枠 3 の前述した側面壁 2 9 0 ~ 2 9 3 の後端に沿って形成される後面開口 7 0 には、カバー体 5 8 が開閉自在に設けられている。このカバー体 5 8 は、遊技盤 4 の後方部の全域を覆うものであり、このカバー体 5 8 を取り付けて閉じた状態では、図 5 に示すように、パチンコ機 1 の最も後方へ突出している前記タンクレール部材 5 1 の後端部とほぼ同一垂直面となるように形成されている。

【 0 0 4 3 】

また、本体枠 3 の開放側裏面には、施錠装置 6 0 が固定されている。この施錠装置 6 0 は、本体枠 3 の外枠 2 に対する施錠、及び扉枠 5 の本体枠 3 に対する施錠の両方の施錠を行う、所謂 W 錠といわれるものであり、この施錠装置 6 0 から本体枠 3 の前方に向けて複数（本実施形態においては 3 個）の扉枠フック部 6 1 とシリンダー錠 6 2（共に図 1 参照）とが突出するように設けられている。

10

【 0 0 4 4 】

次に、遊技盤設置凹部 3 0 の構成について説明する。図 7 は、部品を取り付ける前の本体枠 3 の側面図であり、図 8 は、部品を取り付けた本体枠 3 の前方から見た斜視図である。遊技盤設置凹部 3 0 は、正確には、図 7 及び図 8 に示すように、上辺部と開放側の一部に遊技盤 4 を収納しない前向きの特面部分があり、上辺部の特面部分には特に何も形成されていないが、開放側の特面部分には、施錠装置 6 0 の扉枠フック部 6 1 が貫通するフック用開口 3 6 が上中下の 3 箇所開設されている。つまり、開放側の特面部分の裏面に施錠装置 6 0 が固定されている（図 4 参照）。

20

【 0 0 4 5 】

しかして、遊技盤設置凹部 3 0 は、軸支側の内側面及び上記した上辺部及び開放側の特面部から後方へ周設される第一側面壁 2 9 0 と、該第一側面壁 2 9 0 から後方に周設される第二側面壁 2 9 1 と、該第二側面壁 2 9 1 から後方に周設される第三側面壁 2 9 2 と、該第三側面壁 2 9 2 から後方に周設される第四側面壁 2 9 3、とにより、本体枠 3 の左右側辺及び上辺の後方部分が囲まれた凹状に形成されているものである。なお、第一側面壁 2 9 0 ~ 第四側面壁 2 9 3 は、背面から見て上辺及び右辺（軸支側の辺）が段差をもって後方に真っ直ぐに延長されるように形成されるのに対し、左辺（開放側の辺）が第一側面壁 2 9 0 から第四側面壁 2 9 3 に向かうにしたがって内側に傾斜する段差状（図 5 参照）に形成される。これは、左辺（開放側の辺）の第一側面壁 2 9 0 から第四側面壁 2 9 3 までを後方に真っ直ぐ形成したときに、本体枠 3 を開放する際に、第四側面壁 2 9 3 の最後端部が外枠 2 の側枠板の内面と当接してスムーズに開放できない場合があるため、開放側の第一側面壁 2 9 0 から第四側面壁 2 9 3 までが内側傾斜状とすることによりスムーズに開放することができるようにしたものである。それと同時に開放側の第一側面壁 2 9 0 に沿って施錠装置 6 0 が取り付けられるが、その取付けを第一側面壁 2 9 0 の後端辺に設けられる錠取付穴（図示外）を利用して行うため、その錠取付穴（図示外）を形成するためにも開放側の第一側面壁 2 9 0 から第四側面壁 2 9 3 を傾斜段差状に形成したものである。更に、第一側面壁 2 9 0 ~ 第四側面壁 2 9 3 の段差の寸法も、第一側面壁 2 9 0 と第二側面壁 2 9 1 との段差は、遊技盤 4 の裏面の周辺と当接する必要があるため、ある程度大きな段差をもって形成されるが、それ以外の段差は、極めて小さな段差となっている。

30

40

【 0 0 4 6 】

そして、上記した側面壁 2 9 0 ~ 2 9 3 は、図 7 に示すように、それぞれ奥行き幅寸法 d_1 , d_2 , d_3 , d_4 を有するように形成され、本実施形態の場合、 $d_1 + d_2 + d_3 + d_4 =$ 約 90 mm となっている。特に、第一側面壁 2 9 0 の幅寸法 d_1 は、遊技盤 4 の厚みに相当し、残りの第二側面壁 2 9 1 と第三側面壁 2 9 2 と第四側面壁 2 9 3 とによって形成される空間に遊技盤 4 に設けられる各種の遊技装置の後方突出部分が収納されるようになっている。特に、本実施形態の場合には、次に説明するように、遊技盤 4 の周辺部に対応する位置まで第二側面壁 2 9 1 と第三側面壁 2 9 2 と第四側面壁 2 9 3 とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤 4 のほぼ全域を占めるような演出表示装置 1 1 5 等が取り付けられている場合においても、そのような各種部品に

50

よる後方突出部分を楽に収納することができるものである。

【 0 0 4 7 】

また、第四側面壁 2 9 3 の後端辺からは背面から見てその左辺、上辺及び右辺に、左後面壁 2 9 4、上後面壁 2 9 5 及び右後面壁 2 9 6 がそれぞれ内側に向かって突設されている。右後面壁 2 9 6 は、その前面が平板状となっており、その後面に球通路ユニット 5 2 と球払出装置 5 3 とが着脱自在に取り付けられるようになっている。したがって、右後面壁 2 9 6 の内側への突出幅は、球通路ユニット 5 2 と球払出装置 5 3 とを取り付ける幅があれば充分である。また、上後面壁 2 9 5 は、その前面が平板状となっており、その後面にタンクレール部材 5 1 が取り付けられるため、その下端辺が傾斜状に形成されている。したがって、上後面壁 2 9 5 の内側への突出幅は、傾斜状に取り付けられるタンクレール部材 5 1 の高さ幅寸法があれば充分である。更に、右後面壁 2 9 6 には、その前面が平板状となっており、その後面にカバー体 5 8 を軸支するカバー体支持筒部 2 8 0 が形成されている。したがって、右後面壁 2 9 6 の内側への突出幅は、カバー体支持筒部 2 8 0 を形成する幅寸法があれば充分である。

10

【 0 0 4 8 】

上述したように、第四側面壁 2 9 3 の後端辺から内側に向かって突設される左後面壁 2 9 4、上後面壁 2 9 5 及び右後面壁 2 9 6 の前面が平板状に形成され、この平板状部分が遊技盤 4 の周辺部に対応するものであるため、上記したように、遊技盤 4 の周辺部に対応する位置まで第二側面壁 2 9 1 と第三側面壁 2 9 2 と第四側面壁 2 9 3 とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤 4 のほぼ全域を占めるような演出表示装置 1 1 5 等が取り付けられている場合においても、そのような各種部品による後方突出部分を楽に収納することができるものである。なお、左後面壁 2 9 4、上後面壁 2 9 5 及び右後面壁 2 9 6 の内側は、後面開口 7 0 となっており、この後面開口 7 0 がカバー体 5 8 (図 4 参照) によって開閉自在に閉塞されるようになっている。

20

【 0 0 4 9 】

[扉枠について]

次に、上記した本体枠 3 の前面側に開閉自在に設けられる扉枠 5 について、図 9 乃至図 1 1 を参照して説明する。図 9 は、扉枠 5 の背面図であり、図 1 0 は、扉枠 5 の正面から見た分解斜視図であり、図 1 1 は、扉枠 5 の背面から見た分解斜視図である。

【 0 0 5 0 】

図 9 乃至図 1 1 に示すように、扉枠 5 は、方形状に形成される扉枠本体 1 0 0 の上部に縦長六角形状の遊技窓 1 0 1 が形成され、該遊技窓 1 0 1 の前面周囲に扉レンズユニット 1 2 0 が取り付けられ、また、遊技窓 1 0 1 の下方の板状部の前面に扉枠本体 1 0 0 に皿ユニット 3 0 0 が設けられ、その皿ユニット 3 0 0 の一側 (開放側) にハンドルユニット 3 1 8 が突設固定されている。また、扉枠本体 1 0 0 の裏面には、遊技窓 1 0 1 の周囲に補強板金 1 6 0 が固定され、遊技窓 1 0 1 を閉塞するようにガラスユニット 1 9 0 が取り付けられると共に、前記遊技窓 1 0 1 の下方の板状部の裏面に、前記ハンドルユニット 3 1 8 に対応するスライドユニット 2 3 0、装着台 2 2 0、及び枠装飾中継端子板 2 4 0 がそれぞれ取り付けられている。なお、ガラスユニット 1 9 0 の裏面下部には、防犯機能を有する防犯カバー 2 1 0 も装着されている。

30

40

【 0 0 5 1 】

扉枠本体 1 0 0 は、合成樹脂によって額縁状に形成され、前述したように上方部に縦長六角形状の遊技窓 1 0 1 が形成され、その遊技窓 1 0 1 の下方が板状部となっている。遊技窓 1 0 1 の上部左右には、スピーカ 1 4 4 a、1 4 4 b を貫通させる円形状のスピーカ用開口 1 0 2 が形成され、そのスピーカ用開口 1 0 2 の下方にガラスユニット 1 9 0 の止め片 1 9 4 を係止するための止めレバー 1 0 8 が回動自在に設けられている。

【 0 0 5 2 】

一方、遊技窓 1 0 1 の下方の板状部には、軸支側上部に皿ユニット 3 0 0 の賞球連絡樋 4 3 1 (図 1 6 及び図 1 7 参照) が貫通する賞球通過口 1 0 3 が開設され、その斜め中央寄りに側面開口蓋 3 8 3 (図 1 6 及び図 1 7 参照) を脱着するための蓋用開口 1 0 5 が開

50

設され、その蓋用開口 105 の開放側の隣接する位置に球送りユニット 226 を装着するための球送り開口 104 が開設され、さらに球送り開口 104 のさらに開放側寄りに前記シリンダー錠 62 が貫通するための錠穴 106 が開設されている。また、球送り開口 104 の下方の板状部の裏面側にスライドユニット 230 を取り付けするためのスライドユニット装着凹部 107 が形成されている。同じく、下方の板状部の裏面側の遊技窓 101 の下部左右に、ガラスユニット 190 の掛止突片 195 を掛け止めるための係合受片（図示外）が形成され、その係合受片の側方に防犯カバー 210 の装着弾性片 213 が装着される装着開口部 110 が形成されている。また、板状部の前面中央には、前方に向かって皿ユニット 300 の案内穴 436（図 17 参照）に挿入される係合突起 111 が形成されている。更に、扉枠本体 100 の下辺は、後方に突出した扉枠突片 112 となっており、この扉枠突片 112 と本体枠 3 に形成される係合溝 42, 43（図 1 参照）とが扉枠 5 と本体枠 3 との下側辺部における外側の突条及び係合部を構成するものである。

10

【0053】

< 扉レンズユニット >

次に、上記した扉枠本体 100 の前面側の上部に取り付けられる扉レンズユニット 120 の構成について主として図 12 乃至図 14 を参照して説明する。図 12 は、扉枠 5 の前面側に取り付けられる扉レンズユニット 120 の正面から見た分解斜視図であり、図 13 は、扉レンズユニット 120 のレンズカバー 140 と皿ユニット 300 に設けられるレンズカバー 309 との関係を示すパチンコ機 1 の正面斜視図であり、図 14 は、スピーカカバー 146a, 146b 及び装飾部材 149a, 149b を構成する部材のうち、LED に照射される部材を取り除いた場合の扉枠 5 の正面図である。

20

【0054】

図 12 乃至図 14 に示すように、扉レンズユニット 120 は、前面側を反射面とするリフレクタ 122, 130a, 130b と、該リフレクタ 122, 130a, 130b の前面及び内側に取り付けられる冷陰極管 132, 134a, 134b 及び LED 基板 137, 138a, 138b と、前記リフレクタ 122, 130a, 130b の前方を覆う光透過性のあるレンズカバー 140 と、該レンズカバー 140 に取り付けられるスピーカ 144a, 144b と、前記レンズカバー 140 のベースとなるレンズベース体 121 と、から構成されている。

【0055】

30

レンズベース体 121 は、平面視で前方が円弧で後方が直線の後面が開放した内部中空の三角形状に合成樹脂によって形成され、その中空内部に冷陰極管 132, 134a, 134b に高電圧の電流を供給するインバータ基板 136 が収納固定されている。また、レンズベース体 121 の前面及び底面に当接するように断面 L 字状の上リフレクタ 122 が取り付けられている。この上リフレクタ 122 は、白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されており、この白色着色樹脂によって反射率を高めた表面を有するものとしてゐる。つまり、上リフレクタ 122 の表面は、上冷陰極管 132 及び LED 137a から発せられた光を反射する反射面となっている。次に説明する側方リフレクタ 130a, 130b も同様に白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されている。ところで、上リフレクタ 122 の両端部に、上冷陰極管 132 の両端を支持するための電極支持部 125 が形成され、さらに上リフレクタ 122 の前面に適宜間隔を置いて上冷陰極管 132 を支持するために先端部が U 字状に形成された陰極管支持片 123 が突設されている。これは、上冷陰極管 132 の中央が屈曲された「く」字状に屈曲して形成されているので、中央の屈曲部に応力が掛かって破損しやすいため、両端の電極支持部 125 だけではなく適宜間隔を置いて陰極管支持片 123 で支持し、しかも、上冷陰極管 132 を陰極管支持片 123 に支持する際には、耐熱性ゴムパッキン（図示外）に挟んで上冷陰極管 132 が動かないように支持することにより、より破損し難い支持構造とすることができる。また、両端の電極支持部 125 は、上方が開放されていると共に、内側に向いている周壁に上冷陰極管 132 の端部を受け入れるように一辺が開口した電極挿入孔（図示外）が形成されており、この電極挿入孔に上冷陰極管 132 の配線が接続された端部に取り付けられた弾

40

50

性変形し得るゴム製スリーブ 1 3 3 を開口部分の対面方向である上方から挿入し、その後、電極支持部 1 2 5 の上方から電極蓋 1 2 7 を嵌め込むことにより、上冷陰極管 1 3 2 を上リフレクタ 1 2 2 の前面に装着することができる。このように上リフレクタ 1 2 2 の両端部にゴム製スリーブ 1 3 3 を装着し、そのゴム製スリーブ 1 3 3 部分を電極支持部 1 2 5 の電極挿入孔（図示外）に遊嵌状態で支持させることにより、上冷陰極管 1 3 2 が衝撃等により振動しても、ゴム製スリーブ 1 3 3 がその振動を吸収する際に、上冷陰極管 1 3 2 の端部が電極支持部 1 2 5 の部分で揺動あるいは摺動して破壊応力が弱められるので、電極支持部 1 2 5 部分及び上冷陰極管 1 3 2 の屈曲部での上冷陰極管 1 3 2 の破損を防止することができる。なお、上リフレクタ 1 2 2 の左右端には、スピーカ 1 4 4 a , 1 4 4 b を貫通させるスピーカ貫通穴 1 2 8 a , 1 2 8 b が形成されている。

10

【 0 0 5 6 】

上記の上リフレクタ 1 2 2 の両端に側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b が垂下するように連結されている。この側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b も上リフレクタ 1 2 2 と同様に白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されており、この白色着色樹脂によって反射率を高めた表面を有するものとしている。つまり、側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b の表面は、側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b 及び L E D 1 3 8 c から発せられた光を反射する反射面となっている。側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b の前方に取り付けられる側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b は、直線状のものであるため、その側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b を支持する電極支持部 1 3 1 a , 1 3 1 b が、側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b の上下端部の 2 箇所形成されている。もちろん、電極支持部 1 3 1 a , 1 3 1 b に側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b が支持される際には、上冷陰極管 1 3 2 と電極支持部 1 2 5 との関係を同じように、側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b の端部にゴム製スリーブ 1 3 5 a , 1 3 5 b が装着され、そのゴム製スリーブ 1 3 5 a , 1 3 5 b が電極支持部 1 3 1 a , 1 3 1 b に当接して支持されるようになっている。これにより、側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b が振動しても破損し難い支持構造とすることができる。

20

【 0 0 5 7 】

上記した上リフレクタ 1 2 2 及び側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b の内側（遊技窓 1 0 1 を縁取る位置）には、多数の L E D が実装された L E D 基板 1 3 7 , 1 3 8 a , 1 3 8 b が取り付けられている。この L E D 基板 1 3 7 , 1 3 8 a , 1 3 8 b に実装される L E D 1 3 7 a , 1 3 8 c （ L E D 基板 1 3 8 a , 1 3 8 b に実装される L E D を同じ符号の 1 3 8 c と表示する。）によって次に説明するレンズカバー 1 4 0 の内周面が装飾される。

30

【 0 0 5 8 】

上記したレンズベース体 1 2 1 と上冷陰極管 1 3 2 及び側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b が装着された上リフレクタ 1 2 2 及び側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b とは、レンズカバー 1 4 0 の裏面側に固定される。レンズカバー 1 4 0 は、前記レンズベース体 1 2 1 と上冷陰極管 1 3 2 が装着された上リフレクタ 1 2 2 に対応する上レンズカバー部 1 4 1 と、前記側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b が装着された側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b に対応する側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b とが透過性の樹脂によって形成されている。より詳細に説明すると、上レンズカバー部 1 4 1 及び側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b は、共に白色レンズ部として断面楔状の前方膨出部が合成樹脂で成形され、その白色レンズ部 1 4 1 , 1 4 2 a , 1 4 2 b の下部後端の遊技窓 1 0 1 を縁取る内側に着色の異なる合成樹脂で成形された赤色レンズ部（図示外）を連結して構成されるものである。そして、この赤色レンズ部（図示外）を前記上 L E D 基板 1 3 7 及び側方 L E D 基板 1 3 8 a , 1 3 8 b に直線状に実装される複数の L E D 1 3 7 a , 1 3 8 c によって照明するものである。

40

【 0 0 5 9 】

ところで、上レンズカバー部 1 4 1 は、内部が空洞で後方が開放した断面楔状に形成されると共に平面視においてブーメラン形状に構成されるものであり、前述した「く」字状に形成される上冷陰極管 1 3 2 とその楔状の先端部内面との距離が近くなるように形成さ

50

れている。そして、上レンズカバー部 1 4 1 の楔状先端部外側には、銀色に着色された先端レンズ部 1 4 1 c が接着されており、上レンズカバー部 1 4 1 のほぼ全体に相当する断面楔状の前方膨出面を上冷陰極管 1 3 2 で照明している。また、側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b は、内部が空洞で後方が開放して断面楔状に形成される点で上レンズカバー部 1 4 1 と同様であるが、側方視において楔状の突出量が上レンズカバー部 1 4 1 に比べて少なく、また全体としてなだらかな曲線を有するブーメラン形状に構成されるものであり、前述した直線状に形成される側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b とその楔状の先端部内面との距離が近くなるように形成されている。そして、側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b の楔状先端部外側には、銀色に着色された先端レンズ部 1 4 2 c が接着されており、側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b のほぼ全体に相当する断面楔状の前方膨出面を側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b で照明している。

10

【 0 0 6 0 】

上記した実施形態においては、リフレクタ 1 2 2 , 1 3 0 a , 1 3 0 b によって区画される空間に配置される発光源として、冷陰極管 1 3 2 , 1 3 4 a , 1 3 4 b と L E D 1 3 7 a , 1 3 8 c とし、それぞれに対応するレンズカバー 1 4 1 , 1 4 2 a , 1 4 2 b とし、色彩の異なる合成樹脂で成形して連結しているので、レンズカバー 1 4 1 , 1 4 2 a , 1 4 2 b を冷陰極管 1 3 2 , 1 3 4 a , 1 3 4 b と L E D 1 3 7 a , 1 3 8 c とによって好適に照射される構造及び色彩で成形することができるものである。もちろん、種類の異なる発光源として、冷陰極管 1 3 2 , 1 3 4 a , 1 3 4 b と L E D 1 3 7 a , 1 3 8 c の組み合わせに限らず、両者とも L E D として構成してもよい。

20

【 0 0 6 1 】

また、レンズカバー 1 4 0 の上レンズカバー部 1 4 1 と側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b との連結部分には、スピーカ 1 4 4 a , 1 4 4 b を取り付けするためのスピーカ取付穴 1 4 3 a , 1 4 3 b が穿設されている。スピーカ 1 4 4 a , 1 4 4 b は、スピーカコーン 1 4 5 a が前面に設けられるものであり、そのスピーカコーン 1 4 5 a を支持するコーン支持体を取付部材（図示しない）によってスピーカ取付穴 1 4 3 a , 1 4 3 b の裏面から取り付けようになっている。また、スピーカ取付穴 1 4 3 a , 1 4 3 b の前面は、網目状カバー 1 4 7 a , 1 4 7 b がその前面に取り付けられたスピーカカバー 1 4 6 a , 1 4 6 b によって覆われている。このようにスピーカ 1 4 4 a , 1 4 4 b の前面は、網目状カバー 1 4 7 a , 1 4 7 b （パンチングメタル）を有するスピーカカバー 1 4 6 a , 1 4 6 b によって覆われている。

30

【 0 0 6 2 】

更に、レンズカバー 1 4 0 の側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b の下方に装飾部材取付領域 1 4 8 a , 1 4 8 b が形成され、その装飾部材取付領域 1 4 8 a , 1 4 8 b に装飾部材 1 4 9 a , 1 4 9 b が取り付けられている。この装飾部材 1 4 9 a , 1 4 9 b は、上記したスピーカカバー 1 4 6 a , 1 4 6 b と類似した形状にして、レンズカバー 1 4 0 を扉枠本体 1 0 0 の表面に取り付けたときに、レンズカバー 1 4 0 の上部左右と下部左右とがバランスのとれた印象を与えるために取り付けられるものである。

【 0 0 6 3 】

ところで、上記したスピーカカバー 1 4 6 a , 1 4 6 b 及び装飾部材 1 4 9 a , 1 4 9 b は、上記したように単にスピーカ 1 4 4 a , 1 4 4 b の前方を覆ったり、あるいはレンズカバー 1 4 0 の下部を装飾したりするだけではなく、その周囲が L E D で光装飾される構造となっている。この構造について説明する。まず、スピーカカバー 1 4 6 a , 1 4 6 b について説明する。スピーカカバー 1 4 6 a , 1 4 6 b は、合成樹脂で平板状に成形されたカバーベース板 1 5 1 の裏面に L E D 基板 1 5 2 を密着させる一方、カバーベース板 1 5 1 の前方にスピーカ枠 1 5 4 を内蔵した状態で図示外のインナーレンズや前面レンズで覆い、前面を網目状カバー 1 4 7 a , 1 4 7 b で閉塞する構成となっている。

40

【 0 0 6 4 】

次に、装飾部材 1 4 9 a , 1 4 9 b について説明する。装飾部材 1 4 9 a , 1 4 9 b は、合成樹脂で平板状に成形された装飾ベース板 1 5 5 の裏面に L E D 基板 1 5 6 を密着さ

50

せる一方、装飾ベース板 155 の前方に装飾枠 158 を内蔵した状態で図示外のインナーレンズや装飾レンズで覆い、前面を装飾板 159a, 159b で閉塞する構成となっている。

【0065】

以上、詳述したように、本実施形態に係るスピーカカバー 146a, 146b 及び装飾部材 149a, 149b は、扉枠 5 の遊技窓 101 を囲む領域において、前述した冷陰極管 132, 134a, 134b 及び LED 基板 137, 138a, 138b (図 40 の枠装飾ランプ 842 に相当) による光装飾とは別に四隅を重点的に光装飾するように構成されているので、遊技窓 101 の下辺を除く全周が漫然と光によって装飾されるのではなく、強弱のある光装飾とすることができる。特に、扉枠 5 の左右上部における光装飾は、従来、スピーカだけが配置される傾向が強く、そのスピーカ周りの光装飾が行われなため遊技窓 101 の外周周りの光装飾に斑がある印象を与えていたが、本実施形態のように構成することにより、遊技窓 101 の下辺を除く全周を効果的に光装飾を行うことができるものである。

10

【0066】

< 補強板金 >

次に、扉枠本体 100 の裏面側に取り付けられる補強板金 160 について、図 10 及び図 11 を参照して説明する。補強板金 160 は、図 10 及び図 11 に示すように、扉枠本体 100 の上辺部裏面に沿って取り付けられる上側補強板金 161 と、扉枠本体 100 の軸支側辺部裏面に沿って取り付けられる軸支側補強板金 162 と、扉枠本体 100 の開放側辺部裏面に沿って取り付けられる開放側補強板金 163 と、扉枠本体 100 の遊技窓 101 の下辺裏面に沿って取り付けられる下側補強板金 164 と、が相互にビス等で締着されて方形に構成されるものである。

20

【0067】

上側補強板金 161 は、所定幅を有して扉枠本体 100 の横幅寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁が後方に向って折曲した上折曲突片 165、下折曲突片 166 となっている。この上折曲突片 165 及び下折曲突片 166 は、本体枠 3 の上部防犯二重溝 33 (図 6 参照) に嵌合されるものである。軸支側補強板金 162 も、所定幅を有して扉枠本体 100 の縦長寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁が後方に向って折曲されているが、内側の軸支側短折曲突片 172 は極めて短く、外側の折曲突片が折曲部から先が L 字状に形成された軸支側 L 字状折曲突片 167 となっている。この軸支側 L 字状折曲突片 167 は、その L 字状に曲がった先端部が前述した本体枠 3 の軸支側の延設された軸支辺部 49 の内側に当接するようになっている。開放側補強板金 163 は、所定幅を有して扉枠本体 100 の縦長寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁が後方に向って折曲した開放側外折曲突片 173、開放側内折曲突片 174 となっている。開放側外折曲突片 173 は、前述した本体枠 3 の側部防犯溝 34 (図 6 参照) に挿入されるものであり、開放側内折曲突片 174 は、本体枠 3 の防犯凹部 35 (図 6 参照) に挿入されるものである。また、開放側補強板金 163 の上部、中間部、下部に施錠装置 60 の扉枠フック部 61 が侵入しえるように係合開口 175 が形成され、その係合開口 175 の裏面側を覆うように扉枠フック部 61 が係合するフックカバー 176 が固定されている。下側補強板金 164 は、所定幅を有して扉枠本体 100 の横幅寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁のうち下方長辺端縁が後方に向って折曲した下折曲突片 178 となっており、上方長辺端縁の両側部が後方に向って折曲した上折曲突片 179 となっているものの、その両側部の上折曲突片 179 に挟まれる部分が垂直方向に延設される垂直折曲突片 180 となっている。この垂直折曲突片 180 は、その上端縁形状が後述するガラスユニット 190 のユニット枠 191 の下端形状に合致するように凹状に形成され、ガラスユニット 190 を扉枠 5 の裏面側に固定したときに、垂直折曲突片 180 の上端片がガラスユニット 190 のユニット枠 191 の幅方向のほぼ中央の外周に沿って形成される係合溝 200 に係合するようになっている。なお、下側補強板金 164 には、扉枠本体 100 に形成される賞球通過口 103 の底面を除く外周を保護する賞球通過口被覆部 177 が形

30

40

50

成されている。

【 0 0 6 8 】

< ガラスユニット >

次に、扉枠 5 の裏面に取り付けられる透明板ユニットとしてのガラスユニット 1 9 0 について、図 1 0 及び図 1 1 を参照して説明する。ガラスユニット 1 9 0 は、図 1 0 及び図 1 1 に示すように、遊技窓 1 0 1 よりも大きな開口を有する合成樹脂で成型した環状の縦長八角形状のユニット枠 1 9 1 と、該ユニット枠 1 9 1 の開口の外周前後面に 2 枚の透明板としてのガラス板 2 0 1 (ガラス板でなくても透明な合成樹脂板でもよい。) を接着することにより構成されるものである。ユニット枠 1 9 1 の斜め上部左右には、止め片 1 9 4 が環状の外側に向かって突設形成され、下部左右には、掛止突片 1 9 5 が環状の外側に向

10

【 0 0 6 9 】

< 防犯カバー >

次に、上記したガラスユニット 1 9 0 の下部裏面を被覆して遊技盤 4 への不正具の侵入を防ぐ防犯機能が付与された防犯カバー 2 1 0 について、図 1 0 及び図 1 1 を参照して説明する。防犯カバー 2 1 0 は、図 1 0 及び図 1 1 に示すように、透明な合成樹脂によって左右の補強板金 1 6 2 , 1 6 3 の間のガラスユニット 1 9 0 の下方部を覆うような平板状に形成され、その上辺部が遊技盤 4 の内レールユニット 4 6 2 の下方円弧面に沿った円弧状の当接凹部 2 1 1 として形成されていると共に、その当接凹部 2 1 1 に沿って後方に向かって防犯後突片 2 1 4 が突設されている。また、防犯カバー 2 1 0 を取り付けした状態で軸支側裏面には、防犯後端部突片 2 1 5 が斜め状に突設形成されている。一方、防犯カバー 2 1 0 の前面には、防犯カバー 2 1 0 を取り付けした状態で前記ガラスユニット 1 9 0 のユニット枠 1 9 1 の下方形状に沿った防犯前突片 2 1 2 が突設されると共に、下部両端に U 字状に形成される装着弾性片 2 1 3 が前方に向けて突設形成されている。

20

【 0 0 7 0 】

< 装着台 >

装着台 2 2 0 は、図 1 0 及び図 1 1 に示すように、扉枠本体 1 0 0 の板部裏面の上半分を覆うように取り付けられるものであり、防犯カバー 2 1 0 と同様に透明な合成樹脂によって前方が開放した横長直方体状に形成されるものである。この装着台 2 2 0 は、発射レール 3 8 から発射された球をスムーズに遊技盤 4 に導くために、扉枠 5 を閉めたときに装着台 2 2 0 の後面と板部 3 2 とによって発射レール 3 8 を挟持するように形成されるものであり、このため、装着台 2 2 0 の後面に球飛送誘導面 2 2 7 が形成されている。ところで、本実施形態に係る装着台 2 2 0 には、その軸支側上部に下側補強板金 1 6 4 に形成される賞球通過口被覆部の後方突出部を貫通させる賞球通過口用開口 2 2 1 が形成され、その開放側下部に球送りユニット 2 2 6 を取り付けする球送りユニット取付凹部 2 2 2 が形成されている。この球送りユニット取付凹部 2 2 2 から斜め方向の領域が前記球飛送誘導面 2 2 7 となっている。また、球送りユニット取付凹部 2 2 2 に取り付けられる球送りユニット 2 2 6 は、発射装置 5 7 の打球杆の往復動差に対応して揺動する球送り部材が設けられ、この球送り部材の揺動動作によって皿ユニット 3 0 0 の誘導通路部 3 6 2 の流下端にある球を発射レール 3 8 の発射位置に 1 個ずつ供給するものである。また、装着台 2 2 0 の中程下部に後述する側面開口蓋 3 8 3 を取り外す際に指を入れることができる蓋用開口 2 2 3 が形成されている。更に、装着台 2 2 0 の上辺の一部に垂直に立設される立壁 2 2 4 が形成されている。この立壁 2 2 4 は、前記防犯カバー 2 1 0 を取り付けたときに、該防犯カバー 2 1 0 の前面と当接して防犯カバー 2 1 0 の下部が前方に移動しないように規制するためのものである。

30

40

【 0 0 7 1 】

50

< 枠装飾中継端子板 >

上記した装着台 2 2 0 の下部の軸支側には、図 1 0 及び図 1 1 に示すように、枠装飾中継端子板 2 4 0 が取り付けられ、その枠装飾中継端子板 2 4 0 の後面を覆う中継基板カバー 2 4 1 が取り付けられている。この枠装飾中継端子板 2 4 0 は、扉枠 5 に設けられる電飾部品や電気部品（冷陰極管 1 3 2 , 1 3 4 a , 1 3 4 b 、 L E D 基板 1 3 7 , 1 3 8 a , 1 3 8 b 、スピーカ 1 4 4 a , 1 4 4 b , 3 4 1 a , 3 4 1 b 、ハンドルユニット 3 1 8 内に設けられるスイッチ、貸球ユニット 3 2 4 、操作ボタンユニット 3 2 6 等）からの配線が集約して接続され、その枠装飾中継端子板 2 4 0 からの配線が本体枠 3 の裏面に取り付けられる基板ユニット 5 4 に組み込まれる中継基板等を介して払出制御基板ボックス 5 5 の払出制御基板や遊技盤 4 に取り付けられる主制御基板ボックス 2 5 の主制御基板に接続されている。

10

【 0 0 7 2 】

< 皿ユニット >

次に、図 1 5 乃至図 1 7 を参照して皿ユニット 3 0 0 の構成について説明する。図 1 5 は、扉枠 5 の前面に設けられる皿ユニット 3 0 0 の正面図であり、図 1 6 は、皿ユニット 3 0 0 の正面から見た分解斜視図であり、図 1 7 は、皿ユニット 3 0 0 の背面から見た分解斜視図である。

【 0 0 7 3 】

図 1 6 及び図 1 7 に示すように、皿ユニット 3 0 0 は、大きく分けて外観を構成するユニット枠 3 0 1 と、該ユニット枠 3 0 1 の内部に取り付けられる下部スピーカユニット 3 3 0 と、該下部スピーカユニット 3 3 0 の上部に配置され且つ前記ユニット枠 3 0 1 の上面に臨むように設けられる皿体 3 6 0 と、該皿体 3 6 0 に設けられる第二球抜弁 3 7 5 の球抜き動作をするための第二球抜リンクユニット 4 0 0 と、ユニット枠 3 0 1 の後面を閉塞する皿蓋体 4 3 0 と、から構成されている。そこで、まずユニット枠 3 0 1 について説明する。

20

【 0 0 7 4 】

図 1 5 乃至図 1 7 に示すように、ユニット枠 3 0 1 は、上面が手前側に向って緩やかに傾斜する平面視半楕円形状の上面カバー部 3 0 2 と、該上面カバー部 3 0 2 の手前側から連続して前面と底面とを構成する前面カバー部 3 0 3 と、が合成樹脂によって一体的に成形されている。上面カバー部 3 0 2 の奥側には、扉枠本体 1 0 0 の前面側に当接する垂直カバー部 3 0 2 a も一体的に形成されている。この垂直カバー部 3 0 2 a には、その中央に貸球ボタンユニット用開口 3 2 3 が開設され、この貸球ボタンユニット用開口 3 2 3 に貸球ユニット 3 2 4 が裏面側から装着し得るようになっている。貸球ユニット 3 2 4 は、パチンコ機 1 に隣接して球貸し機が設けられている場合に、貸出指令を導出するスイッチや貸出残表示器等が設けられるものである。

30

【 0 0 7 5 】

また、上面カバー部 3 0 2 の垂直カバー部 3 0 2 a の立ち上がり部から前方に皿体上面開口部 3 0 5 が開設され、その前方中央に操作ボタンユニット用凹空間部 3 0 6 が形成され、該操作ボタンユニット用凹空間部 3 0 6 から左右の上面カバー部 3 0 2 の前端部に沿って L E D 装飾空間部 3 0 7 が穿設され、さらに皿体上面開口部 3 0 5 の側方に第一球抜ボタン 3 1 3 を取り付けするための第一球抜ボタン用開口 3 1 3 a が設けられている。上記した皿体上面開口部 3 0 5 には、皿体 3 6 0 の貯留部 3 6 1 及びこれに連通する誘導通路部 3 6 2 の上面開口と同一形状に形成され、ユニット枠 3 0 1 に皿体 3 6 0 を取り付けたときに、皿体上面開口部 3 0 5 に皿体 3 6 0 の貯留部 3 6 1 及び誘導通路部 3 6 2 が臨むようになっている。

40

【 0 0 7 6 】

上記した操作ボタンユニット用凹空間部 3 0 6 には、空間部形成部材 3 1 0 が取り付けられ、該空間部形成部材 3 1 0 に操作ボタンユニット 3 2 6 が装着されるようになっている。空間部形成部材 3 1 0 には、操作ボタンユニット 3 2 6 の係合突片（図示外）を係合するための係合穴 3 1 2 と、操作ボタンユニット 3 2 6 の固定ネジ穴（図示外）を止着す

50

るためのネジ止め部 3 1 1 と、さらに操作ボタンユニット 3 2 6 を空間部形成部材 3 1 0 内に差し込んだときに操作ボタンユニット 3 2 6 の底面に設けられるコネクタ（図示外）と接続される配線のコネクタ 3 1 0 a を収納する配線収納開口 3 1 0 b が形成されている。なお、操作ボタンユニット 3 2 6 は、複数（図示の場合は 3 個）の操作ボタン 3 2 7 を有して構成されているが、この複数の操作ボタン 3 2 7 は、遊技盤 4 に設けられる演出表示装置 1 1 5 等で行われる遊技内容に遊技者が参加する際に操作されるものである。

【 0 0 7 7 】

更に、第一球抜ボタン 3 1 3 は、上面カバー部 3 0 2 の第一球抜ボタン用開口 3 1 3 a に装着された摺動支持部材 3 1 4 を介して上面カバー部 3 0 2 に取り付けられるものであり、その摺動支持部材 3 1 4 内を上下方向に摺動するようになっている。そして、第一球抜ボタン 3 1 3 が遊技者によって押圧操作されると、該第一球抜ボタン 3 1 3 の下方に位置する回動部材 3 6 6 が回動軸 3 6 7 を中心にして時計回転方向に回動し、その回動部材 3 6 6 の下端に連携されるスライド弁 3 6 5 が移動する。スライド弁 3 6 5 は、常にはバネ 3 6 9 により付勢されて皿体 3 6 0 の誘導通路部 3 6 2 の下流端部を閉塞した位置にあるが、上記のように第 1 球抜ボタン 3 1 3 の操作により移動したときには、誘導通路部 3 6 2 から退避し、誘導通路部 3 6 2 と該誘導通路部 3 6 2 の下流側に連続する第一球抜通路部 3 6 4 とを連通させる。これにより皿体 3 6 0 の貯留部 3 6 1 及び誘導通路部 3 6 2 に貯留されていた球を皿体 3 6 0 から球抜きすることができる。この構造については、皿体 3 6 0 の説明の際にさらに詳述する。

【 0 0 7 8 】

次に、ユニット枠 3 0 1 の前面カバー部 3 0 3 の構成について説明する。前面カバー部 3 0 3 は、上記したように上面カバー部 3 0 2 の手前側から連続して前面と底面とを構成するように構成されているため、前面カバー部 3 0 3 の前面部分は、中央部分が最も前方に突出し左右に離れるほど奥側に傾斜している。しかして、前面カバー部 3 0 3 の前面部分の中央突出部の左右には、スピーカ用開口 3 1 5 a , 3 1 5 b が開設され、そのスピーカ用開口 3 1 5 a , 3 1 5 b が網目状のスピーカカバー 3 1 6 a , 3 1 6 b（パンチングメタル）によって被覆されている。そして、スピーカカバー 3 1 6 a , 3 1 6 b の後方には、下部スピーカユニット 3 3 0 に収納固定される 2 つのスピーカ 3 4 1 a , 3 4 1 b が位置することになる。なお、スピーカ用開口 3 1 5 a , 3 1 5 b は、前面カバー部 3 0 3 の前面中央の突出部から奥側に向って傾斜する傾斜状面に形成されるものであるから、正面から見た場合に、パチンコ機 1 の中心縦ラインから外側に向って開放していることになる。そして、前面カバー部 3 0 3 の前面中央の突出部からスピーカ用開口 3 1 5 a , 3 1 5 b の上部及び下部の開口縁までを縁取るように前面装飾板 3 0 4 が取り付けられている。

【 0 0 7 9 】

また、前面カバー部 3 0 3 の開放側端部下方にハンドルユニット 3 1 8 を取り付けするためのハンドル取付穴 3 1 7 が開設されている。ハンドルユニット 3 1 8 は、周知のように、打球の弾発力を調節するためのものであり、このため遊技者が操作し得る回動操作部材 3 1 8 a が設けられ、その回動操作部材 3 1 8 a を回動操作することにより、回動軸の後端に固定される係合カム 3 1 9 が回動する。そして、前述したように、係合カム 3 1 9 の回動運動をスライドユニット 2 3 0 のスライド係脱片 2 3 1 のスライド移動運動に変換することにより発射装置 5 7 の弾発力の強弱を調節することができるようになっている。

【 0 0 8 0 】

ここで、第二球抜リンクユニット 4 0 0 は、第二球抜ボタン 4 0 1 と、該第二球抜ボタン 4 0 1 が係止されて揺動する押圧揺動部材（図示外）と、該押圧揺動部材（図示外）の押圧動作を前記第二球抜弁 3 7 5 の球抜き揺動動作として伝達するためにリンク部材取付板（図示外）に取り付けられる第一リンク 4 1 4 及び第二リンク 4 1 9 と、から構成されている。

【 0 0 8 1 】

そして、前面カバー部 3 0 3 の中央下部には、第二球抜リンクユニット 4 0 0 の一部を

10

20

30

40

50

構成する第二球抜ボタン４０１を臨ませるための第二球抜ボタン用開口３２０が開設されている。また、前面カバー部３０３の底面中央には、前記第一球抜ボタン３１３及び第二球抜ボタン４０１を操作したときに球抜きされた球を皿ユニット３００の外部に排出するための球排出口３２２が形成され、その球排出口３２２の斜め前方に前記操作ボタンユニット３２６を取り付けるための締具挿入穴３２５が形成されている。なお、本実施形態において、第一球抜ボタン３１３と第二球抜ボタン４０１の２つの球抜ボタン３１３，４０１を設けたのは、第一球抜ボタン３１３の操作によって、皿体３６０の貯留部３６１及び誘導通路部３６２に貯留されているすべての球を球抜きすることができるものの、その球抜動作は、誘導通路部３６２で一列状に整列された球を球抜するために多少時間がかかるのに対し、第二球抜ボタン４０１の操作によって、皿体３６０の貯留部３６１から上流側の球を径の大きな第二球抜開口３８８から素早く球抜することができるため、球抜時間を短くすることができる。このため、遊技者が球抜きにかかる時間の長短を選択することができるものである。また、遊技中に大当たりとなった場合に皿ユニット３００に大量の球が払出されることになり、これを放置して遊技を継続すると皿ユニット３００の上流側に設けられる受皿満タンスイッチ７３０が機能して払出動作が停止されたり弾発動作が停止されて大当たり中であるにもかかわらず遊技が継続できなくなるおそれがあり、このような場合に、第二球抜ボタン４０１の操作を行うことにより、皿ユニット３００に貯留されつつある球を球抜すると同時に発射位置への球の供給を維持して大当たり中の遊技を継続することができるようになっている。

10

【００８２】

20

次に、皿ユニット３００のユニット枠３０１の裏面を閉塞する皿蓋体４３０の構成について説明する。皿蓋体４３０は、ユニット枠３０１の裏面のほぼ全域を閉塞するように長方形の平板として合成樹脂によって成形され、その前面側のほぼ中央に球抜通路後樋４３３が一体的に突設形成されている。球抜通路後樋４３３には、上下に球を前方に誘導する湾曲状の上誘導樋４３４と下誘導樋４３５とが形成され、皿蓋体４３０をユニット枠３０１の裏面に取り付けた状態において、下部スピーカユニット３３０のスピーカボックス本体３３１に形成される球抜通路前樋３３７と対面して皿内球抜通路を構成しているものである。このとき、球抜通路前樋３３７に形成される誘導樋３３８が球抜通路後樋４３３の上誘導樋４３４と下誘導樋４３５との間に位置するようになっているので、皿内球抜通路は蛇行状に形成されることとなり、球抜きされた球が勢いを弱めながら球排出口３２２から外部に排出されるようになっている。

30

【００８３】

また、皿蓋体４３０には、上記した球抜通路後樋４３３の上部側方に開口蓋取付窓４３２が開設され、また、一端側（軸支側）上部裏面に四角筒状の賞球連絡樋４３１が突設されている。賞球連絡樋４３１は、皿ユニット３００を扉枠本体１００の表面に取り付けたときに、扉枠本体１００の軸支側下部に形成された賞球通過口１０３を貫通して扉枠本体１００の裏面側にまで貫通するものであり、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態で本体枠３に形成される賞球通路の末端と重合状に対面するものである。また、開口蓋取付窓４３２は、皿体３６０の第２球抜通路部（図示外）の側壁開口（図示外）を閉塞する側面開口蓋３８３を着脱自在に取り付けるための開口であり、扉枠本体１００に形成される蓋用開口１０５（図１１及び図１２参照）に対応する位置に設けられるものである。

40

[遊技盤の構成について] 図１８～図２２に基づき説明する。

【００８４】

図１８は遊技領域を有する遊技盤と、その遊技盤に装着された複数のユニットとを組付けたパチンコ主要部の構成を示す正面図であり、図１９は装飾シートの模様を含めてパチンコ主要部の構成を示す正面図であり、図２０はパチンコ主要部を左上前方から示す斜視図であり、図２１はパチンコ主要部を右上前方から示す斜視図であり、図２２はパチンコ主要部を分解して斜め前方から示す分解斜視図である。

【００８５】

図２０～図２２に示すように、遊技盤４は、略円形の開口２６０を有する前構成部材２

50

6 1 と、前面側に前構成部材 2 6 1 が取り付けられると共に前構成部材 2 6 1 と同様の形状の開口（図示しない）を有する遊技盤ベース 2 6 2 と、前構成部材 2 6 1 及び遊技盤ベース 2 6 2 の間に挟まれ、前構成部材 2 6 1 の開口 2 6 0 及び遊技盤ベース 2 6 2 の開口を閉鎖する透明の遊技領域板 8 1 とを具備して構成されている。そして、遊技領域板 8 1 の表面には、開口 2 6 0 内に遊技球を案内する外レール 4 7 2 及び内レール 4 6 2 からなる案内レール 7 8、主入賞口ユニット 2 6 4、右ランプ 5 4 1、左ランプ 5 4 2 及び通過ゲート 6 1 2 等が取付けられ、遊技領域板 8 1 に形成された開口部 7 6 には額縁状のセンター役物 2 4 7 が取付けられている。つまり、開口 2 6 0 で囲まれた遊技領域板 8 1 の表面に遊技領域 2 0 が区画形成されており、この遊技領域 2 0 内には、多数の障害釘（図示しない）が所定のゲージ配列をなして設けられているほか、その途中の適宜位置に、上述のセンター役物 2 4 7、風車状部材（図示しない）、通過ゲート 6 1 2、主入賞口ユニット 2 6 4、右ランプ 5 4 1 及び左ランプ 5 4 2 等が配置されている。なお、遊技領域 2 0 は、外レール 4 7 2 及び内レール 4 6 2 によって遊技領域板 8 1 の表面に略円形状に区画される領域の内側領域であり、外レール 4 7 2 及び内レール 4 6 2 によって囲まれている。また、前構成部材 2 6 1 の中央最下部には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を遊技領域 2 0 内から排出するアウト口 4 7 1 が設けられている。なお、通過ゲート 6 1 2 には、通過ゲート 6 1 2 に遊技球が通過したことを検出するゲートセンサ 7 6 0（図 4 0 参照）が設けられている。また、遊技領域板 8 1 の中央部には開口部 7 6 が設けられており、開口部 7 6 にはセンター役物 2 4 7 が配設され、液晶表示器（LCD）である演出表示装置 1 1 5 をセンター役物 2 4 7 のセンター開口部 9 9 及び開口部 7 6 を通して遊技者側から視認可能としている。ここで、遊技領域板 8 1 が、本発明の透光遊技板に相当し、演出表示装置 1 1 5 が、本発明の演出表示手段に相当し、障害釘が、本発明の障害部材に相当する。

【0086】

遊技領域板 8 1 は、ポリカーボネート樹脂、ポリアリレート樹脂、アクリル樹脂、メタクリル樹脂等の樹脂材料に弾性樹脂材料（本実施品はゴム）を所定割合含有させた透明な樹脂を、押出し成形して形成されていると共に、その押出し方向が上下方向に対して交わる方向となるように形成されている。遊技領域板 8 1 を構成する樹脂材料に弾性樹脂材料を含有させることにより、障害釘等が遊技領域板 8 1 に打設されてもクラックが入ることがなくなると共に、流下する遊技球などによるキズも抑制する事ができ、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。なお、押出し方向を上下方向に対して約 4 5 度の方向となるように形成することが望ましい。また、遊技領域板 8 1 の厚さは、打設される障害釘などを十分に保持することのできる必要最低限の厚さ（8 ~ 10 mm）とされており、遊技盤ベース 2 6 2 の厚さの略半分の厚さとされている。

【0087】

これにより、遊技領域板 8 1 の押出し方向が上下方向に対して交わる方向、つまり、押出し方向が上下方向以外の方向となるように形成されているので、例えば、遊技領域板 8 1 の後方に演出表示装置 1 1 5（図 1 8 参照）や発光装置ユニット 8 0（図 2 2 参照）等を配置した場合、遊技領域板 8 1 と演出表示装置 1 1 5 や発光装置ユニット 8 0 の装飾シート 4 2 0 等のドットマトリクスとが干渉して、モアレが発生するのを可及的に抑制することができ、モアレにより演出表示装置 1 1 5 や装飾シート 4 2 0（図 3 0 参照）等が見辛くなるのを防止することができる。

【0088】

また、図 2 2 に示すように、遊技盤 4 の後側には、開口 2 6 0 を通し透明な遊技領域板 8 1 を透過して遊技者側から視認可能な発光装置ユニット 8 0 と、発光装置ユニット 8 0 に対して後方から装着され開口部 7 6 を通して視認可能な演出表示装置 1 1 5 と、各種基板が装着される基部であり、発光装置ユニット 8 0 の後下部に取着され、アウト口 4 7 1 に流入した遊技球や、遊技領域 2 0 に配設された主入賞口ユニット 2 6 4、右ランプ 5 4 1 及び左ランプ 5 4 2 等の各種入賞口に流入した遊技球を受ける部材でもある基板ホルダー 9 6 とが組付けられている。

【 0 0 8 9 】

発光装置ユニット 8 0 の前面には装飾シート 4 2 0 が装着されており（図 3 1 及び図 3 6 を参照。詳しくは後述する）、図 1 9 に示す遊技盤 4 の外観のように、遊技者側から装飾シート 4 2 0 の意匠が遊技領域 2 0 に重なって視認可能となっている。ここで、装飾シート 4 2 0 が、本発明の隠蔽部材に相当する。

〔 センター役物の構成について 〕

次に、遊技盤 4 における主要部であるセンター役物 2 4 7 の具体的な構成について、図 1 8 乃至図 2 5 に基づき詳細に説明する。図 2 3 はセンター役物 2 4 7 を正面から示す正面図であり、図 2 4 はセンター役物 2 4 7 を右上前方から示す斜視図であり、図 2 5 はセンター役物 2 4 7 を分解して構成を右上前方から示す分解斜視図である。

10

【 0 0 9 0 】

図 1 8 に示すように、センター役物 2 4 7 は、遊技盤 4 のほぼ中央に配設されており、全周を遊技領域 2 0 に囲まれている。センター役物 2 4 7 は全体が額縁状を呈しており、中央部にセンター開口部 9 9 が設けられ、センター開口部 9 9 を通して演出表示装置 1 1 5 が遊技者側から視認可能となっている。

【 0 0 9 1 】

図 2 3 乃至図 2 5 に示すように、センター役物 2 4 7 は正面視略円形であり、略左右対称形を呈する額縁状の役物である。センター役物 2 4 7 は、透明度の高いプラスチックで形成されたセンター前部材 2 7 0 に対して、全体に銀メッキが施された略円環状のセンター後部材 2 7 1 が背面側から取着され、遊技球が転動するステージ 3 9 1 が形成されたステージ部材 3 9 0 が前面側から取着される。また、センター前部材 2 7 0 の左右には、内側から右通路部材 2 7 2 及び左通路部材 2 7 3 が取着される。さらに、いずれも銀メッキされた不透明な部材である右センター装飾体 2 7 4、左センター装飾体 2 7 5、前面主装飾体 2 7 7、前面右装飾体 2 7 8、及び前面左装飾体 2 7 9 が、各部材を固定するネジ等の前面に取着される。

20

【 0 0 9 2 】

センター前部材 2 7 0、ステージ部材 3 9 0、右通路部材 2 7 2 及び左通路部材 2 7 3 はいずれも透明度の高いプラスチックで形成されているので、遊技者側からセンター役物 2 4 7 を透過して後方を視認することができる。また、センター役物 2 4 7 は遊技領域板 8 1 に対して取設されるが、遊技領域板 8 1 もまた透明度の高いプラスチックで形成されているので、広い範囲にわたって遊技者側から奥を視認可能となっている。

30

【 0 0 9 3 】

センター役物 2 4 7 の後部を構成するセンター後部材 2 7 1 は、全体に銀メッキが施された鏡面状の部材であり、センター役物 2 4 7 と演出表示装置 1 1 5 との境界部を覆うとともに、演出表示装置 1 1 5 や発光装置ユニット 8 0 の発する光を映しこんでセンター役物 2 4 7 の外観の透明感を損なわれないようになっている。

【 0 0 9 4 】

第一左ワープ入口 2 3 4 a は、第一左側球通路 2 3 6 a を介して第一左ワープ出口 2 3 5 a に連通しており、第一左ワープ入口 2 3 4 a から進入した遊技球は第一棚部 2 8 7 に誘導される。同様に、第二左ワープ入口 2 3 4 b は、第二左側球通路 2 3 6 b を介して第二左ワープ出口 2 3 5 b に連通しており、第二左ワープ入口 2 3 4 b から進入した遊技球は第二棚部 2 8 8 に誘導される。センター役物 2 4 7 の右側に関しては、左側と対称的な構成であり、やはり同様に第一右ワープ入口 2 3 7 a は、第一右側球通路 2 3 9 a を介して第一右ワープ出口 2 3 8 a に連通しており、第一右ワープ入口 2 3 7 a から進入した遊技球は、第一棚部 2 8 7 に誘導される。第二右ワープ入口 2 3 7 b は、第二右側球通路 2 3 9 b を介して第二右ワープ出口 2 3 8 b に連通しており、第二右ワープ入口 2 3 7 b から進入した遊技球は、第二棚部 2 8 8 に誘導される。センター前部材 2 7 0 の内側には左右両側とも帯状の突起群 2 4 6 が形成されており、各ワープ入口からワープ出口へと向かって流下する遊技球は、突起群 2 4 6 に当接して速度を減じてから第一棚部 2 8 7 または第二棚部 2 8 8 へと流出する。

40

50

【 0 0 9 5 】

図 2 4 に示すように、ステージ 3 9 1 は、遊技者側に第二棚部 2 8 8、奥側に第一棚部 2 8 7 を配した 2 本の平行溝状を呈する。第一棚部 2 8 7 及び第二棚部 2 8 8 は、いずれも左右の端部が高く、中央部が低くなった弧状を呈しており、第一棚部 2 8 7 と第二棚部 2 8 8 との間には遊技球が通過可能なように遊技者側が部分的に切欠されて転動面に遊技者側に向かって低くなる傾斜が設けられた段差 3 9 3 が 2 箇所ある。第一棚部 2 8 7 は、転動面が棚部境界壁 3 9 2 と棚部後方壁 2 9 8 とによって挟まれた溝状を呈し、第一左ワープ出口 2 3 5 a 及び第一右ワープ出口 2 3 8 a から供給される遊技球を左右方向に転動させることのできる球通路である。第一棚部 2 8 7 の中央部は上向きに凸に膨らんだ隆起部 2 9 9 が形成されていて遊技球が中央付近に滞留しづらい形状である。棚部後方壁 2 9 8 よりさらに後方には、第一棚部 2 8 7 と演出表示装置 1 1 5 (図 2 1 参照) との間に遊技者側が低く傾斜した境界部 2 8 6 が設けられていて、遊技球が第一棚部 2 8 7 から逸脱しても第一棚部 2 8 7 へと流下させることで、遊技球が演出表示装置 1 1 5 の画面を傷つけることを防止する。境界部 2 8 6 の中央部には台状部 2 8 5 が突設されており、台状部 2 8 5 の前面が凹んだ形で球誘導口 2 8 4 が開口されている。第二棚部 2 8 8 は、第一棚部 2 8 7 よりも遊技者側で若干低い位置に設けられ、第一棚部 2 8 7 とは棚部境界壁 3 9 2 で仕切られ、転動面が棚部境界壁 3 9 2 及び前縁壁 2 9 7 によって挟まれた溝状を呈する球通路である。第二棚部 2 8 8 は、第一棚部 2 8 7 から段差 3 9 3 を通って第二棚部 2 8 8 に流下したり、第二左ワープ出口 2 3 5 b 及び第二右ワープ出口 2 3 8 b から供給されたりした遊技球を左右方向に転動させることができる。前縁壁 2 9 7 の前面には銀メッキが施された前面主装飾体 2 7 7、前面右装飾体 2 7 8 及び前面左装飾体 2 7 9 が着設されており、中央部の前面主装飾体 2 7 7 が着設された部分の中央部は前縁壁 2 9 7 が低く切り欠かれた形状の棚部前縁流出部 3 8 9 となっており、第二棚部 2 8 8 を転動する遊技球が第一始動口 6 0 0 (図 1 8 参照) 上方の遊技領域 2 0 へと流出する。また、棚部境界壁 3 9 2 の中央部には、球誘導口 2 8 2 が開口されており、球誘導口 2 8 2 に入った遊技球は、球誘導口 2 8 2 と連通している流出口 2 8 3 から遊技領域 2 0 へと流出する。流出口 2 8 3 から遊技球が流出した場合には、棚部前縁流出部 3 8 9 から流出した場合と比較して左右方向への運動がごく小さくなるため、第一始動口 6 0 0 に入球しやすくなっている。

【 主入賞口ユニット及びサイドランプの構成について 】

次に、主入賞口ユニット 2 6 4、右サイドランプ 5 4 1 及び左サイドランプ 5 4 2 の構成について、図 2 6 及び図 2 7 に基づいて詳細に説明する。図 2 6 は、主入賞口ユニット 2 6 4、右サイドランプ 5 4 1 及び左サイドランプ 5 4 2 を右上前方から示す斜視図であり、図 2 7 は、主入賞口ユニット 2 6 4、右サイドランプ 5 4 1 及び左サイドランプ 5 4 2 を右上後方から示す斜視図である。図 1 8 に示すように、遊技盤 4 の中央下部に主入賞口ユニット 2 6 4 が配設されており、その右方に右サイドランプ 5 4 1、左方に左サイドランプ 5 4 2 が配設されている。

【 0 0 9 6 】

図 2 1 及び図 2 6 に示すように、主入賞口ユニット 2 6 4 は、センター役物 2 4 7 の下方における遊技領域 2 0 の左右方向略中央部分に配置され、上方に開口するポケット形の第一始動口 6 0 0 と、第一始動口 6 0 0 の下方に配置され一対の可動片 6 0 6 で閉鎖又は開放可能な第三始動口 6 0 4 と、第三始動口 6 0 4 の下方に配置され左右方向に延びる矩形状の大入賞口 (図示しない) 及び大入賞口を閉鎖可能とし上辺が前方に回動する開閉扉 3 3 4 を有した大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 とを具備している。主入賞口ユニット 2 6 4 は、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の左右両側方に各 1 個ずつ一般入賞口 6 1 5 を具備している。第一始動口 6 0 0 及び第三始動口 6 0 4 は、いずれも、遊技球を受け入れるための受入部と、受け入れた遊技球を案内する球通路とから構成されている。一般入賞口 6 1 5 は、遊技者側に突出する部分の先端面が閉鎖されるとともに遊技球を受入可能に上側が流入口 5 9 5 として開放されており、流入口 5 9 5 に入った遊技球を流出させる球誘導部 5 8 1 が遊技領域板 8 1 に穿設された透孔の中に延出している。

【 0 0 9 7 】

また、主入賞口ユニット 2 6 4 は、第三始動口 6 0 4 を開閉する一対の可動片 6 0 6 を開閉駆動させる始動口開閉駆動ユニット（図示しない）をアタッカー駆動部ケース 5 8 3 の中に備えている。この始動口開閉駆動ユニットは、前後方向に進退可能なプランジャを有した始動口ソレノイドと、始動口ソレノイドにおけるプランジャの前後方向の進退に伴って水平方向且つ左右方向（遊技盤面に沿った方向）に延びる軸周りに回動し、一対の可動片 6 0 6 から後側に延在された突出ピンを上下方向に移動可能な伝達部材とを備えている。

【 0 0 9 8 】

また、図 4 0 に示すように、主入賞口ユニット 2 6 4 には第一始動口センサ 7 8 0 が備えられており、第一始動口 6 0 0 に入賞した遊技球が、第一始動口センサ 7 8 0 の貫通孔を通過することで第一始動口センサ 7 8 0 に検出されると共に、主入賞口ユニット 2 6 4 の下側に形成された排出口から排出されるようになっている。同様に第三始動口 6 0 4 に入賞した遊技球は、主入賞口ユニット 2 6 4 に備えられた第三始動口センサ 7 8 4 に検出され、排出口から排出される。一般入賞口 6 1 5 に入賞した遊技球は、発光装置ユニット 8 0 を構成する基板ユニット 3 7 6（図 3 1 参照）に配設された一般入賞口センサ 7 6 2（図 4 0 参照）に検出され、排出口から排出される。

【 0 0 9 9 】

大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 は、大入賞口に入賞した遊技球を検出する開閉装置カウントセンサ 7 7 6（図 4 0 参照）と、大入賞口を閉鎖可能な左右方向に延びる矩形とされ下辺側が軸支されると共に上辺側が直立状態から前方に回動可能とされた開閉扉 3 3 4 と、前後方向に進退可能なプランジャを有した大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド 7 7 8（図 4 0 参照）と、大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド 7 7 8 におけるプランジャの前後方向の進退に伴って水平方向且つ左右方向（遊技盤面に沿った方向）に延びる軸周りに回動して開閉扉 3 3 4 を回動させる伝達部材（図示しない）と、開閉装置カウントセンサ 7 7 6、開閉扉 3 3 4 及び大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド 7 7 8 等を支持すると共に大入賞口に入賞した遊技球を開閉装置カウントセンサ 7 7 6 で検出されるように誘導する誘導路を有したアタッカー駆動部ケース 5 8 3 とを備えている。

【 0 1 0 0 】

なお、この大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 は、大入賞口の左右方向の幅が、一対の可動片 6 0 6 が開状態となり第三始動口装置 6 0 4 が開放状態となった時の幅よりも、更に広い幅とされており、遊技球がより入賞し易いようになっている。また、大入賞口から進入し開閉装置カウントセンサ 7 7 6 で検出された遊技球は、そのまま主入賞口ユニット 2 6 4 の下方へ排出されるようになっている。

【 0 1 0 1 】

また、主入賞口ユニット 2 6 4 は、その第一始動口 6 0 0 が、主役物 2 6 3 のステージ 3 9 1 のセンター出口 2 8 3（図 2 1 参照）の直下に位置するように遊技領域板 8 1 に取付固定されており、センター出口 2 8 3 から流出した遊技球が、主入賞口ユニット 2 6 4 の第一始動口 6 0 0 に入賞する可能性が高くなるように配置されている。

[発光装置ユニットについて]

次に、発光装置ユニットについて図 2 8 乃至図 3 9 に基づき説明する。図 2 8 は、発光装置ユニット 8 0 を、装飾シート 4 2 0 の模様を含めて示した正面図であり、図 2 9 は、発光装置ユニット 8 0 を右上前方から示した斜視図であり、図 3 0 は、発光装置ユニット 8 0 を分解して構成を右上前方から示した分解斜視図であり、図 3 1 は、発光装置ユニット 8 0 を分解して構成を左上後方から示した分解斜視図である。図 3 2 は、発光装置ユニット 8 0 の反射部材 3 5 0 の正面図であり、図 3 3 は、反射部材 3 5 0 を右上前方から示した斜視図である。図 3 4 は、発光装置ユニット 8 0 の透光ベース部材を右上前方から示した斜視図であり、図 3 5 は、拡散シート 4 4 0 の正面図であり、図 3 6 は、装飾シート 4 2 0 の正面図である。図 3 7 は、図 1 8 の A - A における端面を示した端面図であり、図 3 8 は、右ランプ 5 4 1 付近を分解し、拡大して右上前方から示した分解斜視図である

10

20

30

40

50

。図39は、図18のB-Bにおける断面を示した断面図である。

【0102】

図30及び図31に示すように、発光装置ユニット80は、基板ユニット376の前側にLEDを多数搭載した光源LED基板370が配設され、光源LED基板370のLEDの光を反射させる額縁状の反射部材350がその前側に装着される。反射部材350の前側には、透光性を有する透光ベース部材380が装着される。透光ベース部材380のさらに前側は、拡散シート440及び装飾シート420に覆われている。ここで、発光装置ユニット80が、本発明の発光装置に相当し、透光ベース部材380が、本発明の前面透光部材に相当する。

【0103】

基板ユニット376のLED基板ホルダー520は中央部が開口した額縁状を呈しており、遊技者側に平坦な第一発光基板受容部377が設けられており、第一LED基板371、第二LED基板372及び第三LED基板373が取着される。第一発光基板受容部377の上端近傍には、第一発光基板受容部377よりも若干遊技者側に突出した位置に、横長の矩形を呈する第二発光基板374を受容する第二発光基板受容部378が設けられている。基板ユニット376の中央部には演出表示装置115及びセンター役物247に対応する位置に開口399が設けられ、基板ユニット376は全体として額縁状を呈している。また、第一LED基板371、第二LED基板372及び第三LED基板373は、開口399の周囲を囲むように配設される。LED基板ホルダー520の背面側には、右後部カバー521、左上部ガイド部材522、左後部カバー523、中央後部カバー524が装着されており、背面側に配設された各種基板やインターフェース部を保護するとともに、遊技盤4の側面壁及び後面壁の一部を構成している。また、図39に示すように、主入賞口ユニット264の背面側には流下樋525が装着されている。流下樋525は、主入賞口ユニット264から後方に流出した遊技球を誘導して基板ホルダー96に流下させる球通路が内部に形成されている。

【0104】

図32、図33及び図37に示すように、反射部材350は、中央部に反射部材開口部356が開口された額縁状を呈し、正面視において放射状に広がるように設けられた反射区画壁352で区画され、多数の発光小領域351が形成されている。各発光小領域351は、中央部の演出表示装置115（図19参照）に対応した位置に設けられた反射部材開口部356に面した側以外は、反射区画壁352、側面反射壁354、背面反射壁353によって囲われているが、反射部材開口部356に面した側と、発光小領域351の前方とは開放されている。また、各発光小領域351には1箇所ずつ、背面反射壁353に背面窓355が穿設されており、発光LED基板370に搭載されたLED416が背面窓355を通して発光小領域351に光を放射可能となっている（図37参照）。反射部材350は、全体が白色のプラスチックによって一体に成形されており、表面は滑らかに仕上げられている。これにより、反射部材350の各部は、光源より光を照射されたときに自然な演色で光を反射する。なお、LED416は、夫々の発光小領域351に対して3個乃至4個配設されており、各LED416の発光色は多様（フルカラー）に変化させることが可能である。また、図30に示すように本例では遊技領域20の中央（略中央であればよい）に演出表示装置115を配置し、演出表示装置115の表示領域650の中心（略中心であればよい）から同角（略同じ角度であればよい）で放射状に広がるようにLED416を配置する。すなわち、LED416を規則的に配列し、遊技領域20の略全域に亘って配置されるため、遊技領域20の全域を均一に発光させることができ、発光による色ムラの発生を抑制することができる。また、それぞれの発光小領域351に対して配設されるLED416は、表示領域650に近接した位置から遊技領域20の外周部に近接した位置（外ルール472及び/又は内ルール462に近接した位置）までそれぞれ等間隔で配置され、発光による色ムラの発生を抑制している。また、一の発光小領域351に対して配設されるLED416は、他の発光小領域351に対して配設されるLED416それぞれと表示領域650の外周部（若しくはセンター役物247）からの距

10

20

30

40

50

離が等しく（略同じ位であればよい）なるように配置される。換言すると、各ＬＥＤ４１６は、表示領域６５０を中心とし、半径が異なる複数の同心円上に配置される。ここで、反射部材開口部３５６が、本発明の発光装置開口部に相当する。

【０１０５】

反射部材３５０の中央下端部には、主入賞口ユニット２６４の外形と対応する形状を呈する中央下凹部３４８が設けられている。中央下凹部３４８は区画壁４８８により区画形成されており、区画壁４８８の反対側の面は発光小領域４８０の反射壁の一部を構成している。また、反射部材開口部３５６の最下部には、第二始動口６０２に入賞した遊技球を受けて後方へと流下させる流下通路３４３が、反射部材３５０に一体に形成されている。

【０１０６】

図２７に示すように、右サイドランプ５４１及び左サイドランプ５４２は、一般入賞口６１４、６１５から後方に延びる球誘導片５８０、５８１を備えており、一般入賞口６１４、６１５に入った遊技球は球誘導片５８０、５８１上を転動して後方へと誘導される。図３２及び図３３に示すように、反射部材３５０の右サイドランプ５４１の一般入賞口６１４、６１５に対応する位置には、略円筒状の球通路筒３４４、３４５が形成されている。球通路筒３４４は、遊技球が中を通過可能であるように前後方向に貫通した中空の筒状であり、反射部材３５０に一体に形成されている。発光小領域３５１内に球通路筒３４４が突出していた形状を呈し、球通路筒３４４の外面をなす球通路区画壁４７４は発光小領域３５１に面しており、反射区画壁３５２等と同様に反射壁として光を反射する。球通路筒３４５の外面をなす球通路区画壁４７５も同様に発光小領域３５１に面しており、反射壁として光を反射する。ここで、一般入賞口６１４、６１５が、本発明の入賞口に相当する。

【０１０７】

左サイドランプ５４２についても、右サイドランプ５４１と同様に、左サイドランプ５４２の一般入賞口６１４、６１５に対応する位置には、略円筒状の球通路筒３４６、３４７が形成されている。球通路筒３４６、３４７は反射部材３５０に一体に形成されており、反射区画壁３５１の中に突出した形状を呈し、球通路筒３４６、３４７の外面をなす球通路区画壁４８６、４８７は、反射壁として光を反射する。

【０１０８】

図２２に示すように、反射部材３５０は、外周部に延出された取付リブ３５９において遊技盤ベース２６２の後側にネジ止めされ、遊技盤ベース２６２に着設される。

【０１０９】

図３３及び図３７に示すように、ＬＥＤ４１６が発光すると、対応する発光小領域３５１の内部で、反射区画壁３５２、背面反射壁３５３及び側面反射壁３５４等にＬＥＤ４１６の光が反射し、発光小領域３５１が全体的に発光して見える。つまり、遊技者側からは、発光小領域３５１は、略矩形の正面形で面状に光っているように見える。反射部材３５０は全体が白色であり、ＬＥＤ４１６の発する光の色に応じて各反射壁の反射光はほぼ同色となり、色ムラの発生は抑制されている。各反射壁は各発光小領域３５１を隙間なく区画しており、発光小領域３５１の間で光が漏れることはなく、色が混ざったり境界が不明瞭になったりする恐れはない。

【０１１０】

図３０に示すように、反射部材３５０の前面には、５個の部材からなる透光ベース部材３８０が装着される。透光ベース部材３８０は、５個の小部材を略環状に配した形状を呈しており、最上部に位置する第一透光部材３８１から向かって時計回りに、第二透光部材３８２、第三透光部材３８３、第四透光部材３８４、及び第五透光部材３８５の順に配設されている（図３４参照）。各透光部材はいずれも透明度の高いプラスチックで形成されている。透光ベース部材３８０の内側は、センター役物２４７の後部が受容される環状を呈しており、透光ベース部材３８０の各透光部材は、発光装置ユニット８０の前面とセンター役物２４７の後端との間を隙間なく塞ぐように、内側が演出表示装置１１５の側に向かって折れ曲がった形状を呈している。

【 0 1 1 1 】

第一透光部材 3 8 1 は反射部材 3 5 0 の前面中央上部に装着される。第一透光部材 3 8 1 の上端部には 3 箇所、凹部が 1 組となった係合溝 5 0 2 が形成されており（図 3 4 参照）、反射部材 3 5 0 に形成された係合突起 5 3 4 a と係合し、第一透光部材 3 8 1 の位置決めを補助する。第一透光部材 3 8 1 は、全体が透明度の高いプラスチックで形成されており、反射部材 3 5 0 の前面中央上部を覆う平滑な正面カバー部 3 8 1 a と、正面カバー部 3 8 1 a から演出表示装置 1 1 5 の側に向かって折れ曲がって延びた形状を呈する内側光拡散部 5 1 1 とから構成されている。また、正面カバー部 3 8 1 a には、前面に装着される拡散シート 4 4 0 及び装飾シート 4 2 0 の位置決めを補助する複数のガイド小突起 5 6 8 が設けられている。

10

【 0 1 1 2 】

同様に第二透光部材 3 8 2 は、反射部材 3 5 0 の前面右上部に装着される。第二透光部材 3 8 2 は、反射部材 3 5 0 の前面右上部を覆う平滑な正面カバー部 3 8 2 a と、正面カバー部 3 8 2 a から演出表示装置 1 1 5 の側に向かって折れ曲がって延びた形状を呈する内側光拡散部 5 1 2 とから構成されているが、第二透光部材 3 8 2 は第一透光部材 3 8 1 よりも大きく、相互に離隔して異なる向きに形成された係合溝 5 0 3 , 5 0 4 , 5 0 5 の 3 箇所が、係合突起 5 3 4 b , 5 3 4 c , 5 3 4 d （図 3 2 参照）と係合して位置決めされる。また、正面カバー部 3 8 2 a には、ガイド突起 5 6 6 , 5 6 8 が設けられている。

【 0 1 1 3 】

第三透光部材 3 8 3 は、反射部材 3 5 0 の前面右下部に装着される。第三透光部材 3 8 3 は、反射部材 3 5 0 の前面右下部を覆う平滑な正面カバー部 3 8 3 a と、正面カバー部 3 8 3 a から演出表示装置 1 1 5 の側に向かって折れ曲がって延びた形状を呈する内側光拡散部 5 1 3 とから構成されている。第三透光部材 3 8 3 に設けられた係合溝 5 0 6 は反射部材 3 5 0 に設けられた係合突起 5 3 4 e と係合し、第三透光部材 3 8 3 の位置決めを補助する。正面カバー部 3 8 3 a には、複数のガイド突起 5 6 6 が設けられている。また、第三透光部材 3 8 3 には、反射部材 3 5 0 に設けられた玉通路筒 3 4 4 が挿通される球通路孔 4 9 4 が穿設されている。また、第三透光部材 3 8 3 の左端部は、組みつけられたときに区画壁 4 8 8 及び玉通路筒 3 4 5 と合致するように切欠された形状を呈する入賞口受部 4 9 2 及び玉通路受部 4 9 3 が形成されている。

20

【 0 1 1 4 】

第四透光部材 3 8 4 は、反射部材 3 5 0 の前面左下部に装着される。第四透光部材 3 8 4 は、反射部材 3 5 0 の前面左下部を覆う平滑な正面カバー部 3 8 4 a と、正面カバー部 3 8 4 a から演出表示装置 1 1 5 の側に向かって折れ曲がって延びた形状を呈する内側光拡散部 5 1 4 とから構成されている。第四透光部材 3 8 4 には係合溝はないが、角部 5 1 0 が反射部材 3 5 0 の左下部に形成された隅部 5 3 6 に合致し、第四透光部材 3 8 4 の位置決めを補助する。正面カバー部 3 8 4 a には、複数のガイド突起 5 6 7 が設けられている。また、第四透光部材 3 8 4 には、反射部材 3 5 0 に設けられた玉通路筒 3 4 7 が挿通される球通路孔 4 9 7 が穿設されている。また、第四透光部材 3 8 4 の右端部は、組みつけられたときに区画壁 4 8 8 及び玉通路筒 3 4 6 と合致するように切欠された形状を呈する入賞口受部 4 9 5 及び玉通路受部 4 9 6 が形成されている。

30

40

【 0 1 1 5 】

第五透光部材 3 8 5 は、反射部材 3 5 0 の前面左上部に装着される。第五透光部材 3 8 5 は、反射部材 3 5 0 の前面左上部を覆う平滑な正面カバー部 3 8 5 a と、正面カバー部 3 8 5 a から演出表示装置側に向かって折れ曲がって延びた形状を呈する内側光拡散部 5 1 5 とから構成されているが、第五透光部材 3 8 5 は第二透光部材 3 8 2 と同様に、相互に離隔して異なる向きに形成された係合溝 5 0 7 , 5 0 8 , 5 0 9 の 3 箇所が、係合突起 5 3 4 g , 5 3 4 h , 5 3 4 i （図 3 2 参照）と係合して位置決めされる。また、正面カバー部 3 8 5 a には、ガイド突起 5 6 7 , 5 6 8 が設けられている。

【 0 1 1 6 】

図 3 0 に示すように、透光ベース部材 3 8 0 の前面には、拡散シート 4 4 0 及び装飾シ

50

ート４２０が装着され、透光ベース部材３８０の前面を全体的に覆う。まず、透光ベース部材３８０の前面に対して拡散シート４４０が装着される。図３５に示すように、拡散シート４４０は、いずれも透光性を有する素材で形成されており、片面が全体的に多数の微細な凹凸の形成された梨地状に加工され透過する光を拡散する９枚の薄片部材から構成されている。第一拡散部材４４１が中央上部に配設され、以下順に時計回りの方向に、第二拡散部材４４２、第三拡散部材４４３、第四拡散部材４４４、第五拡散部材４４５、第六拡散部材４４６、第七拡散部材４４７、第八拡散部材４４８及び第九拡散部材４４９が、略円環状に配設される。各拡散部材に複数穿設された小孔５４６～５４８と、透光ベース部材３８０に突設されたガイド突起５６６～５６８とは、夫々対応する位置に設けられており、小孔５４６～５４８と、ガイド突起５６６～５６８とが嵌合して各拡散部材が位置決めされる。すなわち、いずれの拡散部材にも小孔５４６～５４８が複数個所に設けられているため、小孔５４６～５４８とガイド突起５６６～５６８とが嵌合すると、各拡散部材の位置が正確に決められる。ここで、拡散シート４４０が、本発明の覆設シートセットに相当し、拡散シート４４１～４４９が、本発明の覆設シートに相当し、ガイド突起５６６～５６８が、本発明の突起に相当する。

10

【０１１７】

図２８及び図３０に示すように拡散シート４４０の前面にはさらに装飾シート４２０が装着され、拡散シート４４０を全体的に覆い隠す。図３６に示すように、装飾シート４２０は、いずれも透光性を有する素材で形成された第一装飾片４２１、第二装飾片４２２、及び第三装飾片４２３の３枚の薄片から構成される。第一装飾片４２１は、透光ベース部材３８０の略上半分を覆う半円環状を呈し、第二装飾片４２２は透光ベース部材３８０の右下四半分を覆う四半円環状を呈し、第三装飾片４２３は透光ベース部材３８０の左下四半分を覆う四半円環状を呈する。そしていずれの装飾片にも集中線のように円環の中心から周縁に向けて延びる放射状の直線である区分線５３６と、区分線５３６よりも太い一対の帯模様５３７とが境界発光窓５３７ａを囲むように複数印刷されている。また、一対の帯模様５３７と該帯模様５３７に挟まれる境界発光窓５３７ａとからなる境界指示模様は、略等間隔で印刷され、該等間隔で印刷された境界指示模様の間に、区分線５３６で略等分割された発光小窓５３５が３個ずつ並ぶ配列を呈する。区分線５３６は、反射部材３５０の区画壁３５２（図３２参照）と対応した位置に印刷されており、発光小領域３５１と発光小窓５３５とは夫々対応した位置及び形状である。また、境界指示模様は、反射部材３５０の区画壁３５２と対応した位置に印刷されており、境界指示模様と発光小領域３５１とは夫々対応した位置及び形状である。第一装飾片４２１の両端部には帯模様５３８ａ及び帯模様５３９ａが印刷されており、帯模様５３８ａは第二装飾片４２２の上端部の帯模様５３８ｂと対になって一対の帯模様５３７と類似した一対の帯模様５３８を構成し、帯模様５３９ａは第三装飾片４２３の上端部の帯模様５３９ｂと対になって一対の帯模様５３７と類似した一対の帯模様５３９を構成する。これらの模様の配列によって、装飾シート４２０は全体としてルーレットの盤面のように円環状に規則的な意匠が施されており、反射部材３５０の発光小領域３５１の配列に対応して発光小窓５３５が形成されている。なお、第一装飾片４２１の中央上部には、パチンコ機１の名称を示す題字５４０が印刷されている。

20

30

40

【０１１８】

図１９に示すように、拡散シート４４０及び装飾シート４２０を組み付けた状態の遊技盤４は、遊技領域板８１を透過して遊技者側から発光装置ユニット８０が視認可能となっている。遊技領域２０の後方に装飾シート４２０が全体的に広がっており、装飾シート４２０の後方に重ねられている拡散シート４４０が擦りガラスと同様に光を屈折させるために、拡散シート４４０よりも前に配設された装飾シート４２０はよく見えるが、透光ベース部材３８０から後方の反射部材３５０等の部材は透けて見えにくくなっている。

【０１１９】

図３５に示すように、拡散シート４４０の各部材の前面には、判別記号６７０ａ～６７０ｉが印刷されている。判別記号６７０ａ～６７０ｉは、「１」～「９」の数字であり、

50

いずれも正しく組み付けたときに記号が正立する向きで黒色で印刷されている。拡散シート４４０は擦りガラス状を呈しており、表面に印刷された判別記号６７０a～６７０iは、いずれも裏面から見た場合には記号が裏向きとなって鏡像反転して見えるので、拡散シート４４０の表面と裏面との区別が容易につく。また、判別記号６７０a～６７０iは、装飾シート４２０と重ねられたときに、装飾シート４２０の印刷された模様の部分によって隠蔽され、遊技者側からは見えなくなる位置に印刷されている。ここで、判別記号６７０a～６７０iが、本発明の判別記号に相当する。また、本実施形態においては、本発明の記号表示部を、判別記号６７０a～６７０iを指示することによってあわせて示す。

【０１２０】

以下、図２６、図２７及び図３８に基づいて、遊技領域２０に配設された一般入賞口等に接続する玉通路筒について説明する。図３８に示すように、右サイドランプ５４１に設けられ遊技領域２０に突出した円筒状の一般入賞口６１４、６１５には、上側に開口された流入口５９４、５９５が形成されており、遊技領域２０を転動する遊技球が入賞可能となっている。一般入賞口６１４、６１５に入賞した遊技球は、後方に延びる球誘導片５８０、５８１の上を転動し、遊技領域板８１に穿設された透孔２０５、２０６を通過して、反射部材３５０に一体的に形成された球通路筒３４４、３４５へと流入する。球通路筒３４４、３４５は筒状の球通路区画壁４７４、４７５によって構成されており、球通路区画壁４７４の外壁は、区画壁３５２とともに発光小領域３５１を構成する反射壁の一部となっている。

【０１２１】

球通路筒３４４、３４５は、第三透光部材３８３の左端部に形成された玉通路受部４９３及び第三透光部材３８３に穿設された球通路孔４９４に嵌合し、第三透光部材３８３よりも若干前方に突出し、球誘導片５８０、５８１上を転動して後方に流下してきた遊技球を受け止め、滑らかに流下させることができる。球通路筒３４４は、透孔２０５よりも大きな開口を有し、一般入賞口６１４から流出した遊技球を滞留なく確実に受け入れ流下せるとともに、流入口５９４を通して内部を覗き込んだ場合にも白色のプラスチック製の球通路筒３４４の内面が見えるので視覚的にすっきりしている。

【０１２２】

詳細な図示は省略するが、左サイドランプ５４２は右サイドランプ５４１と略左右対称形を呈し、左サイドランプ５４２の一般入賞口６１４、６１５についても右サイドランプ５４１と同様である。左サイドランプ５４２の一般入賞口６１４、６１５に入賞した遊技球は、球誘導片５８０、５８１上を経由して球通路筒３４７、３４６に流入する。球通路筒３４６、３４７は反射部材３５０に一体的に形成されており、球通路筒３４６、３４７を構成する球通路区画壁４８６、４８７は白色のプラスチック製であり、反射部材３５０の発光小領域３５１を区画形成する反射壁の一部をなす。

【０１２３】

主入賞口ユニット２６４は、反射部材３５０の中央下部に形成された主入賞口ユニット受容部３４８に前方から挿通される。主入賞口ユニット受容部３４８を構成する区画壁４８８の反対側の面は発光小領域３５１を構成する反射壁の一部をなしている。また、発光装置ユニット８０を構成する他の部材も、同様に主入賞口ユニット２６４のアタッカー駆動部ケース５８３を受容する形状を呈している。すなわち、第三透光部材３８３の切欠部４９２、第四透光部材３８４の切欠部４９５、第五拡散部材４４５の切欠部４８２、第六拡散部材４４６の切欠部４８４、第二装飾片４２２の切欠部４２８、及び第三装飾片４２３の切欠部４２９によって、発光装置ユニット８０の中央下部には主入賞口ユニット２６４をほぼ隙間なく挿通可能な形状の空間ができる。

【０１２４】

図２８に示すように、発光装置ユニット８０の主入賞口ユニット２６４の後方にあたる部分は、主入賞口ユニット２６４の外形に対応した形状の凹部である主入賞口ユニット受容部３４８が設けられており、主入賞口ユニット２６４の後部が主入賞口ユニット受容部３４８に収まって、発光装置ユニット８０の後方へと突出する。これにより、第一始動口

600及び第三始動口604に入賞し、上球通路608及び下球通路610(図27参照)を経て発光装置ユニット80の後方へ誘導された遊技球は基板ホルダー96(図22参照)を経由して機外へと排出される。また、可動片606や大当たり遊技用開閉装置500を作動させるソレノイドに電流を供給したり、センサ類と各基板とを接続したりするための電気配線類も、主入賞口ユニット264の後方から発光装置ユニット80の後方へと誘導されるので、遊技者側からは視認されないように隠蔽される。

【0125】

図37に示すように、発光装置ユニット80は、遊技領域板81と演出表示装置115との間に配設されている。発光装置ユニット80の前面は遊技領域板81の後方に近接しており、透光ベース部材381~385の内側光拡散部511~515は、発光装置ユニット80の前面と演出表示装置115の前面との間にあって斜行し、発光装置ユニット80と演出表示装置115との間に連続性を感じさせる外観を呈する。内側光拡散部511~515と演出表示装置115との境界部は、メッキが施され鏡面状であるセンター後部材271が配設され、演出表示装置115の表示部分の外周を区切って見せつつ、センター役物247及び発光装置ユニット80と演出表示装置115との境界部を隠蔽して視覚的な違和感を軽減している。

【0126】

発光装置ユニット80は、前面に装飾シート420及び拡散シート440を備えており、先述のように、遊技者側からは発光装置ユニット80の発光小領域351の中の形状や光源のLEDが見え難くなっている。発光小領域351のLED416が消灯している場合には、拡散シート440が内部の視認の障害となり、LED416が点灯している場合には放射される光のために内部はほとんど視認できなくなる。拡散シート440よりも後方に配設されている部材は明瞭に視認されないため、球通路区画壁474, 475, 486, 487や、区画壁488の形状もまた明瞭には視認されず、遊技者側からは、一般入賞口614, 615、及び主入賞口ユニット264は、発光装置ユニット80の前方の部分だけが視認され、あたかも発光装置ユニット80の前面に取着されているかのような外観を呈する。

〔通過ゲート〕

また、図22に示すように、遊技領域板81に穿設されたゲート嵌挿部479には、通過ゲート612が遊技者側から嵌挿され、通過ゲート612の後部が後方に若干突出する位置でネジで固定される。通過ゲート612にはゲートセンサ760が装着されており、遊技球の通過ゲート612内の通過を検出する。遊技領域板81の後方には発光装置ユニット80が配設されており、第五透光部材385にはゲート受容部490及びゲート配線溝491が第五透光部材385の左端部が開口して切欠された湾状に形成されていて、通過ゲート612の後部が第五透光部材385に干渉しないようになっている。また、ゲートセンサ760に接続する電気配線(図示しない)は、ゲート配線溝491に収容されて遊技盤4の左端部に延び、遊技盤4の左端部から後方へと電気配線が通され、パネル中継端子板750に接続される(図40参照)。

【0127】

このように、ゲートセンサ760に接続する電気配線は、発光装置ユニット80の前縁部に相当する第五透光部材385が切欠された部分を通して発光装置ユニット80の側方を迂回し、パネル中継端子盤750に延びる。これにより、発光装置ユニット80が遊技領域板81の背面に近接して配設されていてもゲートセンサ760の電気配線が邪魔になりにくくすることができる。また、通過ゲート612のすぐ後方で電気配線が左側に横行し、遊技者から電気配線を視認されにくくすることができる。

【0128】

(図柄表示装置)

図18に示すように、前構成部材261の右下部には多数のLEDを用いた図柄表示装置87が備えられている。図柄表示装置87は、いずれも7セグメントLEDディスプレイである第一特別図柄表示器84及び第二特別図柄表示器86と、いずれも一対のLED

10

20

30

40

50

により構成される第一特別図柄保留表示器 8 8 及び第二特別図柄表示器 9 0 と、普通図柄の抽選結果を示す L E D である普通図柄表示器 8 2 と、一対の L E D により構成される普通図柄保留表示器 9 2 と、4 個の L E D で構成される振分結果表示器 9 4 とを備える。

【 0 1 2 9 】

詳しくは後述するが、第一始動口 6 0 0、第二始動口 6 0 2 及び第三始動口 6 0 4 のいずれか一つに遊技球が入賞したことが検出されると、主制御基板 7 1 0 (図 4 0 参照) において特別図柄を判定するための乱数を用いた抽選が行われ、その後に第一特別図柄表示制御手段 7 0 2 (図 4 2 参照) において特別図柄の変動が停止され、決定された図柄を表示する。

【 0 1 3 0 】

10

同様に後述するが、通過ゲート 6 1 2 を遊技球が通過したことがゲートセンサ 7 6 0 によって検出されると、主制御基板 7 1 0 において抽選が行われる。抽選結果によって第三始動口 6 0 4 の両脇に備えられた可動片 6 0 6 の開閉動作が行われる場合があり、普通図柄表示器 8 2 は、可動片 6 0 6 の開閉動作発生の可否を示す普通図柄を表示する。

〔主基板および周辺基板の制御的な構成について〕

次に、パチンコ機 1 の主基板および周辺基板の制御的な構成について図 4 0 および図 4 1 を参照して説明する。

【 0 1 3 1 】

図 4 0 は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板 7 0 0 周辺の構成を主として示した図である。図 4 1 は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板 8 0 0 周辺の構成を主として示した図である。なお、これらの図面において太線の矢印は電源の接続および方向を示し、細線の矢印は信号の接続および方向を示している。

20

【 0 1 3 2 】

本実施形態のパチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板 7 0 0 のグループ (図 4 0 に示す) と、周辺基板 8 0 0 のグループ (図 4 1 に示す) とで分担されている。主基板 7 0 0 のグループは遊技動作 (入賞検出、乱数取得および当たり判定、特別図柄表示、賞球払出等) を制御しており、周辺基板 8 0 0 のグループは演出動作 (発行装飾や音響出力、液晶表示および装飾体の動作等) を制御している。

【 0 1 3 3 】

図 4 0 に示すように、主基板 7 0 0 は、主制御基板 7 1 0 と払出制御基板 7 2 0 とから構成されている。主制御基板 7 1 0 は、中央演算装置としての C P U 7 1 1、読み出し専用メモリとしての R O M 7 1 2 および読み書き可能メモリとしての R A M 7 1 3 を備えている。

30

【 0 1 3 4 】

C P U 7 1 1 は、R O M 7 1 2 に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機 1 で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板 8 0 0 や払出制御基板 7 2 0 に出力するコマンド信号を作成したりする。

【 0 1 3 5 】

R A M 7 1 3 には、主制御基板 7 1 0 で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。

40

【 0 1 3 6 】

なお、主基板 7 0 0 は、電源基板 3 9 5 に接続されており、電源基板 3 9 5 から作動用電力が供給されるようになっている。具体的には、電源基板 3 9 5 から払出制御基板 7 2 0 に作動用電力が供給され、当該払出制御基板 7 2 0 を介して主制御基板 7 1 0 に作動用電力が供給される。

【 0 1 3 7 】

この主制御基板 7 1 0 の入力インターフェースには、パネル中継端子板 7 5 0 を介して、第一始動口 6 0 0 への入賞状態を検出する第一始動口センサ 7 8 0、第二始動口 6 0 2 への入賞状態を検出する第二始動口センサ 7 8 2、第三始動口 6 0 4 への入賞状態を検出する第三始動口センサ 7 8 4、通過ゲート 6 1 2 を遊技球が通過したことを検出するゲー

50

トセンサ 760 および一般入賞口 614, 615 に遊技球が入賞したことを検出する一般入賞口センサ 762 が接続されている。

【0138】

さらに、主制御基板 710 の入力インターフェースには、パネル中継端子板 750 に接続された開閉装置中継端子板 754 を介して開閉装置カウントセンサ 776 が接続されている。

【0139】

上記各センサからの検出信号は主制御基板 710 に入力されるようになっている。

【0140】

一方、パネル中継端子板 750 の出力インターフェースには図柄制限抵抗基板 766 を介して普通図柄・特別図柄表示基板 768 が接続されている。これにより、主制御基板 710 は、普通図柄表示器 82、第一特別図柄表示器 84 及び第二特別図柄表示器 86 への駆動信号を出力することが可能となっている。

10

【0141】

また、開閉装置中継端子板 754 の出力インターフェースには普通電動役物ソレノイド 774 と開閉装置開閉ソレノイド 778 とが接続されており、主制御基板 710 から、普通電動役物ソレノイド 774 および開閉装置開閉ソレノイド 778 に向けて駆動信号が出力される。なお、普通電動役物ソレノイド 774 は第三始動口 604 の上方に設けられた一対の可動片 606 を駆動するものであり、大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド 778 は大当たり遊技用開閉装置 500 (より具体的には大当たり遊技用大入賞口開閉扉 500b) を駆動するものである。

20

【0142】

一方、払出制御基板 720 は、中央演算装置としての CPU 722、読み出し専用メモリとしての ROM 724 および読み書き可能メモリとしての RAM 726 を備えている。

【0143】

そして、払出制御基板 720 は、主制御基板 710 から入力したコマンド信号を処理し、球払出装置 53 や、発射ハンドルおよび発射モータ等から構成される発射装置 57 に対して、駆動信号を出力する。これにより、球払出装置 53 は、駆動信号に従って遊技球を払い出し、発射装置 57 は駆動信号に従って遊技球を発射させることが可能になる。

【0144】

30

また、払出制御基板 720 の入力インターフェースには、本体枠 3 の前枠体 (図示しない) の開放状態を検出する内枠開放スイッチ 736 および扉枠 5 の開放状態を検出する扉開放スイッチ 738 も接続されている。

【0145】

なお、主制御基板 710 と払出制御基板 720 との間では、それぞれの入出力インターフェースを介して双方向通信が実施されており、たとえば主制御基板 710 が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板 720 から主制御基板 710 に ACK 信号が返される。

【0146】

また、払出制御基板 720 には、皿体 360 に貯えられる遊技球が満タンになったことを検出する受皿満タンスイッチ 730 も接続されており、この検出に基づいて、「遊技球を皿体 360 から取り出して下さい」旨の報知がなされる。

40

【0147】

また、主制御基板 710 および払出制御基板 720 には外部端子板 56 が接続されている。第一始動口 600、第二始動口 602 及び第三始動口 604 への入賞状態、普通図柄・特別図柄の変動状態および抽選結果に基づく遊技状態等の各種情報は、この外部端子板 56 を介して、遊技施設に設けられたホールコンピュータ等へ出力される。

【0148】

一方、周辺基板 800 は、図 41 に示すように、周辺制御基板 810 と表示装置制御基板 816 とから構成されている。なお、上記の主制御基板 710 と周辺制御基板 810 と

50

の間では、それぞれの出力インターフェースと入力インターフェースとの間で一方向だけの通信が行われている。即ち、主制御基板 7 1 0 から周辺制御基板 8 1 0 へのコマンド送信はあっても、周辺制御基板 8 1 0 から主制御基板 7 1 0 へのコマンド送信は行われない。また、周辺基板 8 0 0 に供給される作動用電力は、主制御基板 7 1 0 を介して供給される。

【 0 1 4 9 】

周辺制御基板 8 1 0 もまた、CPU 8 1 1、ROM 8 1 2 および RAM 8 1 3 等の電子部品を有しており、これらの電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することが可能となっている。

【 0 1 5 0 】

また、周辺制御基板 8 1 0 には、効果音や楽曲等演出音の基となる音源を記憶した ROM 8 1 9 と、この ROM 8 1 9 に記憶された音源を基に演出内容等に応じた効果音や楽曲等の演出音を出力する音源 IC 8 1 8 と、が設けられている。

【 0 1 5 1 】

なお、周辺制御基板 8 1 0 と表示装置制御基板 8 1 6 との間では、それぞれの入出力インターフェースとの間で双方向に通信が行われる。

【 0 1 5 2 】

一方、表示装置制御基板 8 1 6 には、演出表示装置 1 1 5 としての液晶表示器 (LCD) が接続されている。この表示装置制御基板 8 1 6 は、周辺制御基板 8 1 0 から送信されたコマンド信号を処理し、演出表示装置 1 1 5 に対して駆動信号を出力する。なお、表示装置制御基板 8 1 6 には、CPU 8 3 2、RAM 8 3 4、ROM 8 3 6、VDP 8 3 8 および画像 ROM 8 3 9 が備えられている。

【 0 1 5 3 】

CPU 8 3 2 は、周辺制御基板 8 1 0 から送られてきたコマンド信号 (表示コマンド) を入出力インターフェースを介して受信するとともに、そのコマンドを基に演算処理を行って、VDP 8 3 8 の制御を行う。

【 0 1 5 4 】

RAM 8 3 4 は、CPU 8 3 2 の作業領域を提供すると共に、表示コマンドに含まれる情報を一時的に記憶する。また、ROM 8 3 6 は、CPU 8 3 2 用 (表示制御用) のプログラムを保持する。

【 0 1 5 5 】

VDP (ビデオディスプレイプロセッサ) 8 3 8 は、演出表示装置 1 1 5 に組み込まれた LCD ドライバ (液晶駆動回路) を直接操作する描画回路である。VDP 8 3 8 の内部には、レジスタが設けられており、VDP 8 3 8 の動作モードや各種表示機能の設定情報等を保持しておくことが可能となっている。そして、このレジスタに保持される各種情報を CPU 8 3 2 が書き換えることにより、演出表示装置 1 1 5 における表示態様を種々変化させることが可能となる。

【 0 1 5 6 】

画像 ROM 8 3 9 は、各種の画像データを記憶する不揮発性メモリであり、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データおよび背景画像用の JPEG 形式画像データ等が記憶されている。

【 0 1 5 7 】

また、周辺制御基板 8 1 0 には、発光装置制御基板 8 4 8 および枠装飾中継端子板 2 4 0 が接続されている。

【 0 1 5 8 】

発光装置制御基板 8 4 8 の出力インターフェースには、発光装置ユニット 8 0 の第二 LED 基板 3 7 2 及び第三 LED 基板 3 7 3 が接続されている。これにより、発光装置制御基板 8 4 8 は、発光装置ユニット 8 0 の各 LED の点灯状態を切り替えることが可能となっている。さらに、発光装置制御基板 8 4 8 の入力インターフェースには、遊技盤 4 の後方側に排出された遊技球 (即ちアウト球) を検出する排出口検出センサ 8 5 4 が接続され

10

20

30

40

50

ている。

【 0 1 5 9 】

また、周辺制御基板 8 1 0 に接続された枠装飾中継端子板 2 4 0 には、扉枠 5 に接続されたスピーカ（図 4 1 中にはスピーカーと記載）1 4 4 , 3 4 1、操作ボタン 3 2 7 および枠装飾ランプ 8 4 2 等が接続されており、周辺制御基板 8 1 0 には、操作ボタン 3 2 7 の操作状態に基づいて演出表示装置 1 1 5 に出力される演出態様を切り替えると共に、スピーカ 1 4 4 , 3 4 1 や枠装飾ランプ 8 4 2 に対して駆動信号を出力する。

[主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成について]

次に、パチンコ機 1 の主基板 7 0 0 を構成する主制御基板 7 1 0 および周辺基板 8 0 0 を構成する周辺制御基板 8 1 0 の機能的な構成について図 4 2 を参照して説明する。

10

【 0 1 6 0 】

図 4 2 は、主制御基板 7 1 0 および周辺制御基板 8 1 0 の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【 0 1 6 1 】

図 4 2 に示すように、主制御基板 7 1 0 は、遊技状態制御手段 9 3 4 と、第一特別図柄抽選手段 9 0 0 と、第二特別図柄抽選手段 9 1 0 と、第一特別図柄表示制御手段 7 0 2 と、第二特別図柄表示制御手段 7 0 4 と、第一特別図柄保留表示制御手段 9 3 0 と、第二特別図柄保留表示制御手段 9 3 2 と、第一特別図柄保留カウンタ 9 0 3 と、第二特別図柄保留カウンタ 9 1 3 と、保留順記憶手段 9 4 0 と、当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 と、処理領域 5 1 3 2 と、大当たり遊技実行手段 7 1 5 と、小当たり遊技実行手段 7 1 4 と、開閉動作制御手段 9 3 8 と、普通図柄抽選手段 9 2 0 と、普通図柄表示制御手段 7 1 6 と、普通図柄保留表示制御手段 7 1 8 と、普通図柄保留カウンタ 9 2 3 と、可動片開閉制御手段 9 2 8 と、コマンド送信手段 9 4 6 と、を備えている。

20

【 0 1 6 2 】

遊技状態制御手段 9 3 4 は、パチンコ機 1 の遊技状態がいずれの遊技状態であるかを判断し、当該判断した遊技状態に基づいて遊技状態を制御する。

【 0 1 6 3 】

本実施形態では、大当たり遊技及び小当たり遊技（以下、大当たり遊技と小当たり遊技とを総称して特別遊技と記載することがある）以外のパチンコ機 1 の遊技状態として、通常遊技状態、有利遊技状態、及び時短遊技状態のいずれかの遊技状態に制御される。

30

【 0 1 6 4 】

通常遊技状態は、後述の開放延長機能が作動しない遊技状態であって、一对の可動片 6 0 6 が後述の促進態様に制御されない遊技状態である。即ち、後述するが、一对の可動片 6 0 6 は、普通図柄抽選手段 9 2 0 による抽選処理において当選したことを契機として開閉動作するものであり、これによって第三始動口 6 0 4 への遊技球の入賞確率を高めるものであるが、可動片 6 0 6 が動作するときの動作態様としては、第 1 の動作態様と、該第 1 の動作態様よりも遊技者に有利な第 2 の動作態様（促進態様）とが用意されている。そしてこのうち、通常遊技状態では、可動片 6 0 6 が動作するときの動作態様として第 1 の動作態様が採用されることとなる。なお、この第 1 の動作態様とは、第三始動口 6 0 4 への遊技球の入賞が促進され難い態様のことであり、例えば、第三始動口 6 0 4 が閉状態に維持される態様、または、第三始動口 6 0 4 が閉状態に維持される場合と比べて遊技球の入賞に影響を与えない程度に一对の可動片 6 0 6 が開放動作する態様（即ち、可動片 6 0 6 が開閉動作したとしても第三始動口 6 0 4 への入賞頻度が閉状態に維持される場合とほぼ同等である態様）である。「遊技球の入賞に影響を与えない程度に」とは、一对の可動片 6 0 6 が開閉動作したとしても第三始動口 6 0 4 への入賞頻度が閉状態に維持される場合と殆ど同等であること、即ち、一对の可動片 6 0 6 が開放動作したとしても第三始動口 6 0 4 への遊技球の入賞が大きくは促進されないことを意味する。

40

【 0 1 6 5 】

一方、有利遊技状態及び時短遊技状態は、後述の開放延長機能が作動する遊技状態であって、一对の可動片 6 0 6 が動作するときの動作態様として上記第 2 の動作態様（促進態

50

様)が採用される遊技状態である。ここで、「促進態様」とは、第三始動口604への遊技球の入賞が促進される態様であって、例えば一对の可動片606の開放時間としてより長い時間が採用される態様のことである。すなわち、「促進態様」とは、普通図柄抽選手段920による抽選における当選確率のアップ、普通図柄抽選手段920による抽選時間の短縮(普通図柄の変動時間の短縮)および一对の可動片606の開放時間アップ等が相当する。ただし、これら三つの態様のうち、いずれか一つまたは二つのみを行うことによって促進態様としても良く、三つ全てを行うことによって促進態様としても良い。

【0166】

確変機能が作動しない場合、第一特別図柄抽選手段900によって、大当たりに当選する確率が所定の低確率(第1の確率)で抽選処理が行われる。一方、確変機能が作動する場合、第一特別図柄抽選手段900によって、大当たりに当選する確率が第1の確率よりも少なくとも2倍以上の確率(本実施形態では第1の確率(当選確率A)に対して10倍とされた第2の確率(当選確率B))で抽選処理が行われる。このように、確変機能が作動する場合に、確変機能が作動しない場合と比べて大当たりへの当選確率を少なくとも2倍以上とするのは、確変機能が作動したときに、確変機能が作動しない場合と比べて特別図柄の変動回数が少ない段階で大当たりに当選しうるようにすることで、興趣の低下の抑制を図るためである。

【0167】

本実施形態では、通常遊技状態は、開放延長機能および確変機能の両方とも作動しない遊技状態であり、時短遊技状態は、開放延長機能は作動するけれども確変機能が作動しない遊技状態であり、有利遊技状態は、開放延長機能および確変機能の両方とも作動する遊技状態である。

【0168】

いずれかの遊技状態から遊技者にとってより有利な遊技状態への変更は、条件装置が作動した場合にのみ行われる。なお、上記3つの遊技状態(通常遊技状態、時短遊技状態、有利遊技状態)のうち、遊技者にとって最も有利な遊技状態は有利遊技状態であり、遊技者にとっても最も不利な遊技状態は通常遊技状態である。従って、通常遊技状態から有利遊技状態への変更、時短遊技状態から有利遊技状態への変更等は、条件装置が作動しない限り行われない。

【0169】

第一特別図柄抽選手段900は、遊技球が第一始動口600への入賞に基づいて第一始動口センサ780により検出されると、0~1498の乱数幅で発生する当否判定用乱数のうち一つの乱数を、第一特別図柄当否判定用乱数取得手段902により取得する。この取得した乱数は当否判定用乱数記憶領域5131に記憶されると共に、当該取得した乱数の数は、第一特別図柄保留カウンタ903によって第一所定数(例えば4個)まで保留される。そして、第一特別図柄保留カウンタ903による保留が解除されると、取得された順に当否判定用乱数記憶領域5131に記憶される乱数が処理領域5132に移され、第一特別図柄当否判定手段904によって大当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。

【0170】

第一特別図柄当否判定手段904による当否判定は、通常遊技状態または時短有利遊技状態であれば、第一特別図柄当否判定用乱数取得手段902によって取得された乱数値と第一通常特図判定テーブル906とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。第一特別図柄当否判定用乱数取得手段902により取得した乱数値が大当たり乱数であるか否かが判定され、大当たり乱数であれば大当たり遊技実行手段715によって大当たり遊技が実行される。

【0171】

一方、有利遊技状態であれば、第一特別図柄当否判定手段904による当否判定は、第一特別図柄当否判定用乱数取得手段902によって取得された乱数値と第一確変特図判定テーブル908とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御され

10

20

30

40

50

る。まず、第一特別図柄当否判定用乱数取得手段 9 0 2 により取得した乱数値が大当たり乱数であるか否かが判定され、大当たり乱数であれば大当たり遊技実行手段 7 1 5 によって大当たり遊技が実行される。有利遊技状態のとき、すなわち第一確変特図判定テーブル 9 0 8 は、第一通常特図判定テーブル 9 0 6 と比較して大当たり乱数の数が 1 0 倍に増えている。

【 0 1 7 2 】

第二特別図柄抽選手段 9 1 0 は、遊技球が第二始動口 6 0 2 または第三始動口 6 0 4 への入賞に基づいて第二始動口センサ 7 8 2 または第三始動口センサ 7 8 4 により検出されると、遊技球が第一始動口 6 0 0 に入賞したときと同様に 0 ~ 1 4 9 8 の乱数幅で発生する特別図柄当否判定用の乱数のうちの乱数を、第二特別図柄当否判定用乱数取得手段 9 1 2 により取得する。この取得した乱数は当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶されると共に、当該取得した乱数の数は、第二特別図柄保留カウンタ 9 1 3 によって第二所定数（例えば 4 個）まで保留される。そして、第二特別図柄保留カウンタ 9 1 3 による保留が解除されると、取得された順に当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶される乱数が処理領域 5 1 3 2 に移され、第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 によって大当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。

10

【 0 1 7 3 】

第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 による当否判定は、通常遊技状態または時短遊技状態であれば、第二特別図柄当否判定用乱数取得手段 9 1 2 によって取得された乱数値と第二通常特図判定テーブル 9 0 7 とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段 9 3 4 によって制御される。なお、本例においては、第二通常特図判定テーブル 9 0 7 に記憶されている大当たり乱数は、第一通常特図判定テーブル 9 0 6 に記憶されている大当たり乱数と同じである。

20

【 0 1 7 4 】

一方、有利遊技状態であれば、第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 による当否判定は、第二特別図柄当否判定用乱数取得手段 9 1 2 によって取得された乱数値と第二確変特図判定テーブル 9 0 9 とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段 9 3 4 によって制御される。なお、本例においては、第二確変特図判定テーブル 9 0 9 に記憶されている大当たり乱数は、第一確変特図判定テーブル 9 0 8 に記憶されている大当たり乱数と同じである。

【 0 1 7 5 】

30

なお、大当たり遊技が実行されているとき、たとえ第一始動口 6 0 0、第二始動口 6 0 2 及び第三始動口 6 0 4 に遊技球が入賞しても当否判定は行われずに、取得した当否判定用乱数が当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶されると共に第一特別図柄保留カウンタ 9 0 3 または第二特別図柄保留カウンタ 9 1 3 のカウンタ値がカウントアップされる。また、第一通常特図判定テーブル 9 0 6、第二通常特図判定テーブル 9 0 7、第一確変特図判定テーブル 9 0 8 および第二確変特図判定テーブル 9 0 9 は、いずれも ROM 7 1 2（図 4 0 参照）に記憶されている。

【 0 1 7 6 】

このように、第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 による当たり判定と第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 による当たり判定とは、異なるテーブルが用いられる。本例においては対応する各テーブルに記憶されている大当たり乱数は同じとなっているが、第一始動口 6 0 0、第二始動口 6 0 2 及び第三始動口 6 0 4 のうちいずれの始動口に入賞するかで抽選処理を異ならせることによって、遊技内容のバリエーションを増やし、興趣の低下を抑制することが可能である。

40

【 0 1 7 7 】

なお、当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 は、特別図柄抽選手段毎の抽選順序（即ち第一特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選順序および第二特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選順序）を、それぞれ記憶しているものの、両者を併合した抽選順序（即ち各始動口センサ 7 8 0、7 8 2、7 8 4 によって遊技球が検出された順序）は記憶していない。各始動口センサ 7 8 0、7 8 2、7 8 4 によって遊技球が検出された順序（即ち第一特別図柄当否判

50

定用乱数取得手段 902 または第二特別図柄当否判定用乱数取得手段 912 によって乱数が取得された順序)は、保留順記憶手段 940 によって記憶される。従って、保留順記憶手段 940 によって記憶された順序に基づいて、第一特別図柄抽選手段 900 (詳細には第一特別図柄当否判定手段 904) または第二特別図柄抽選手段 910 (詳細には第二特別図柄当否判定手段 914) によって、取得された乱数の当否判定が一つずつ行われることとなる(一つの乱数ずつ当否判定を行う)。

【0178】

ところで、第一特別図柄当否判定手段 904 または第二特別図柄当否判定手段 914 による当否判定の結果が大当たりと判定されると、図示しない図柄乱数取得手段によって、0~99の乱数幅で発生する図柄乱数のうち一つの乱数が取得される。そして、この取得された乱数値が、0~45であれば第一大当たりと判定され、46~60であれば第二大当たりと判定され、61~99であれば第三大当たりと判定される。第一大当たりまたは第三大当たりと判定されると、第一大当たり遊技実行手段 715a によって、大当たり
10
に当選した旨を示す演出画像が演出表示装置(演出画像表示装置) 115の表示領域 650
に表示される状況のもとで大当たり遊技用開閉装置(開閉装置) 500を開閉動作させる
長開放大当たり遊技(遊技者に対する定量の遊技球の払い出しが促される大当たり遊技)
が実行される。また、第二大当たりと判定されると、第二大当たり遊技実行手段 715b
によって、大当たり
20
に当選した旨を示す演出画像が演出表示装置(演出画像表示装置) 1
15の表示領域 650に表示される状況のもとで大当たり遊技用開閉装置(開閉装置) 5
00を、長開放大当たりよりも少ない回数で開閉動作させる短開放大当たり遊技(遊技者
に対する定量の遊技球の払い出しが促される大当たり遊技)が実行される。すなわち、大
当たりについての抽選処理は、第一特別図柄当否判定手段 904 または第二特別図柄当
否判定手段 914 による当否判定と、こうした図柄乱数に応じた当選種判定とによって行
われる。

【0179】

一方、第一特別図柄当否判定用乱数取得手段 902 および第二特別図柄当否判定用乱数取得手段 912 によって取得された乱数値が大当たり乱数でなければ、小当たり(状態維持当たり)に当選(選出)しているか否かが、第一特別図柄当否判定手段 904 または第二特別図柄当否判定手段 914 によって判定される。第一通常特図判定テーブル 906、
30
第一確変特図判定テーブル 908、第二通常特図判定テーブル 907 および第二確変特図判定テーブル 909 には、いずれも、当否判定用乱数 0~1498のうち、1個のみが小
当たり乱数として記憶されている。取得した乱数がこれらの小当たり乱数であると判定
されると、小当たり遊技実行手段 714 によって大当たり遊技用開閉装置(開閉装置) 500
が開閉動作される小当たり遊技が実行される。

【0180】

このように、第一特別図柄抽選手段 900 による抽選処理では、確変機能が作動しているか否かに拘らず、小当たりへの当選確率は常に一定である。また、同様に、第二特別図柄抽選手段 910 による抽選処理においても、確変機能が作動しているか否かに拘らず、
40
小当たりへの当選確率は常に一定である。なお、第一特別図柄抽選手段 900 による抽選
処理において小当たり
に当選する確率と、第二特別図柄抽選手段 910 による抽選処理に
おいて小当たり
に当選する確率とを異なせると、第一始動口 600、第二始動口 602
及び第三始動口 604のうちいずれの始動口に入賞するかで小当たりの発生確率が変化
するため、遊技に変化をもたらすことも可能である。

【0181】

なお、第一特別図柄抽選手段 900 および第二特別図柄抽選手段 910 による当否判定は、上述のとおり、第一特別図柄保留カウンタ 903 または第二特別図柄保留カウンタ 913 による保留の解除条件が成立したことに基
づいて行われる。本実施形態における当該解除条件は、第一特別図柄(第一特別図柄表示器 84 にて変動表示される特別図柄)または第二特別図柄(第二特別図柄表示器 86 にて変動表示される特別図柄)の変動開始であるが、これに限られない。例えば、特別図柄当否判定用の乱数を取得した際に当否判定を
50

行い、当該当否判定結果を、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が開始されるまで記憶するようにしても良い。

【 0 1 8 2 】

第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 による判定結果は、第一特別図柄表示制御手段 7 0 2 または第二特別図柄表示制御手段 7 0 4 によって、第一特別図柄表示器 8 4 または第二特別図柄表示器 8 6 に表示される。ただし、当該表示は、複数の L E D の点灯パターンによって表示されるため、当該表示から、第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 による判定結果を遊技者が把握することは困難である。

【 0 1 8 3 】

また、第一特別図柄保留カウンタ 9 0 3 による保留数は、第一特別図柄保留表示制御手段 9 3 0 によって第一特別図柄保留表示器 8 8 に表示され、第二特別図柄保留カウンタ 9 1 3 による保留数は、第二特別図柄保留表示制御手段 9 3 2 によって第二特別図柄保留表示器 9 0 に表示される。

【 0 1 8 4 】

大当たり遊技実行手段 7 1 5 および小当たり遊技実行手段 7 1 4 は、第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 による判定結果に基づいて、大当たり遊技または小当たり遊技を実行する。ここで、大当たり遊技は条件装置の作動を伴う遊技であり、小当たり遊技は条件装置の作動を伴わない遊技である。

【 0 1 8 5 】

条件装置は、第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 による判定結果が大当たりである場合にのみ作動するものであって、一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態への変更（移行）は、条件装置が作動した場合にのみ可能となる。例えば通常遊技状態から有利遊技状態への変更（移行）などは条件装置が作動することが条件である。従って、小当たり遊技が実行されるに際して遊技状態が変更することはなく、例えば、通常遊技状態であるときに小当たり遊技が実行されても通常遊技状態 A が継続し、時短遊技状態であるときに小当たり遊技が実行されても時短遊技状態が継続する。

【 0 1 8 6 】

なお、一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態への変更（移行）は、条件装置が作動することの他、遊技状態変更抽選（一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者により不利な遊技状態に変更するか否かの抽選）に当選すること、または、特別図柄の変動が一定回数行われること、の条件が成立した場合に行われる場合もある。従って、例えば時短遊技状態から通常遊技状態への変更（移行）、有利遊技状態から通常遊技状態への変更（移行）などは、条件装置が作動しない場合であっても、上述した他の条件が成立することによって行われる場合がある。

【 0 1 8 7 】

大当たり遊技実行手段 7 1 5 は、第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 により判定された抽選結果が大当たりであれば、開閉動作制御手段 9 3 8 によって開閉装置開閉ソレノイド 7 7 2 を作動させて大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 を開閉させる動作を行い、大当たり遊技を実行する。

【 0 1 8 8 】

より具体的には、大当たり遊技の種類として、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開放回数が相対的に多い（例えば 1 5 回）長開放大当たり遊技と、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開放回数が相対的に少ない（例えば 2 回）短開放大当たり遊技とがある。第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 により判定された抽選結果が、第一大当たりまたは第三大当たりであれば、大当たり遊技実行手段 7 1 5 としての第一大当たり遊技実行手段 7 1 5 a が長開放大当たり遊技を実行する。一方、第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 により判定された抽選結果が、第二大当たりであれば、大当たり遊技実行手段 7 1 5 としての第二大当たり遊技実行手

10

20

30

40

50

段 7 1 5 b が短開放大当たり遊技を実行する。

【 0 1 8 9 】

大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に遊技球が入賞すると、開閉装置カウントセンサ 7 7 6 によって入賞球数がカウントされる。そして、賞球としての所定数（例えば 1 3 球）の遊技球が、払出制御基板 7 2 0 によって球払出装置 5 3 から受け皿に払い出される。

【 0 1 9 0 】

なお、大当たり遊技の種別は、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間がほぼ同じ（例えば 3 0 秒）であるが、最大開放回数が相対的に多い大当たり（例えば 1 5 ラウンド）と、最大開放回数が相対的に少ない大当たり（例えば 2 ラウンド）とであっても良い。また、最大開放回数がほぼ同じ（例えば 1 5 ラウンド）であるが、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間が相対的に長い当たり（例えば 3 0 s e c）と、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間が相対的に短い当たり（例えば 0 . 3 s e c）とであっても良い。

【 0 1 9 1 】

ここで、「ラウンド」とは大当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉動作単位であって、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放したのち、当該開放状態から閉鎖条件が成立して大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が閉鎖するまでが 1 ラウンドである。当該閉鎖条件は、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放してから所定時間経過すること、または、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に最大入賞数の遊技球が入賞すること、である。このいずれかの条件を満たしたときに、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が閉鎖する。

【 0 1 9 2 】

ところで、本実施形態では、大当たり遊技時における閉鎖条件と小当たり遊技時における閉鎖条件とが異なっている。大当たり遊技における閉鎖条件は、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放してから 3 0 s e c 経過すること、または、9 球の遊技球が入賞すること、である。一方、小当たり遊技における閉鎖条件は、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放してから 0 . 3 s e c 経過すること、または、3 球の遊技球が入賞すること、である。

【 0 1 9 3 】

なお、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の閉鎖条件はこれらに限られるものではない。ただし、長開放大当たり遊技時においては、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放してから所定時間経過するまでに最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に入賞可能である程度となるように、閉鎖条件が設定されることが好ましい。一方、小当たり遊技時においては、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中に辛うじて 1 球または 2 球の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に入賞可能である程度となるように、閉鎖条件が設定されることが好ましい。

【 0 1 9 4 】

小当たり遊技実行手段 7 1 4 は、第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 により判定された抽選結果が小当たりであれば、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 を開閉動作させる小当たり遊技を行う。本実施形態では、第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 により判定された抽選結果が小当たりであれば、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放してから 0 . 3 s e c 経過すること、または、3 球の遊技球が入賞すること、を閉鎖条件とする大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉動作が 1 回行われる（大当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉動作単位を「ラウンド」と称するのに対し、小当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉動作単位を「回」と称する）。

【 0 1 9 5 】

このように、第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 による判定結果が大当たりであったとしても、当該大当たりの種別が第一大当たりである場合と第二大当たりである場合とで、遊技者に付与される利益が大きく異なる。即ち、当選した大当たりの種別が第一大当たりまたは第三大当たりである場合には、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に多量の遊技球が入賞しうる。一方、当選した大当たりの種別が第二大

当たりである場合には、第一大当たりまたは第三大当たりである場合の約 7 . 5 分の 1 の量の遊技球が入賞しうる程度である。これにより、長開放大当たり遊技が実行される場合と短開放大当たり遊技が実行される場合とで、遊技者に付与される利益が大きく異なることとなる。

【 0 1 9 6 】

また、第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 による大当たりの当否判定は、小当たりの当否判定に先立ってそれと別に行われる。ここで、小当たりの当否判定が大当たりの当否判定よりも仮に先に行われたとすると、小当たりに当選した場合には大当たりの当選が行われないことになってしまう。すなわち、本実施形態のパチンコ機 1 は、大当たりと小当たりとが重複当選することがないので、このような遊技機において小当たりの当否判定に先立って大当たりの当否判定が仮に行われたとすると、小当たりに当選した時点で大当たりに当選する機会が失われることとなる。従って、大当たりの当否判定を小当たりの当否判定に先立って行うことで、第一特別図柄抽選手段 9 0 0 または第二特別図柄抽選手段 9 1 0 によって行われる全ての特別図柄の抽選において、大当たりへの当否判定が行われることとなり、興趣の低下を抑制できる。

10

【 0 1 9 7 】

なお、大当たりと小当たりとを重複して当選させるようにすることも可能であるが、この場合、いずれを優先して当選とすることを決めなければならず、制御的にも複雑となる。従って、本実施形態のように、大当たりに当選しなかったときにのみ小当たりの当否判定を行うことによって、制御的な複雑化を回避できる。さらには、大当たりの当否判定および小当たりの当否判定の二度の抽選機会が与えられ、遊技者に得した気分を与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

20

【 0 1 9 8 】

一方、有利遊技状態であるときに小当たりに当選したとしても、有利遊技状態が継続される（即ち確変機能の作動が継続する）ので、遊技者に安心感を与えることができる。即ち、有利遊技状態において、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉動作が 1 回（または 1 ラウンド）行われたとしても、通常遊技状態や時短遊技状態に変更されることがないので、興趣の低下を抑制できる。

【 0 1 9 9 】

次に、普通図柄抽選手段 9 2 0 による抽選について説明する。

30

【 0 2 0 0 】

普通図柄抽選手段 9 2 0 は、遊技球が通過ゲート 6 1 2（図 1 8 参照）を通過してゲートセンサ 7 6 0 により検出されると、0 ~ 2 5 0 の乱数幅で発生する普通図柄当否判定用乱数のうちの乱数を、普通図柄当否判定用乱数取得手段 9 2 2 により取得する。この取得した乱数は、当該取得した乱数を記憶する記憶領域および当該取得した乱数の数をカウンタ値として記憶する普通図柄保留カウンタを有する普通図柄保留手段 9 2 3 によって所定の上限值（例えば 4 個）まで保留される。そして、普通図柄保留手段 9 2 3 による保留が解除されると、取得された順に普通図柄当否判定手段 9 2 4 によって当否が判定される。

【 0 2 0 1 】

40

普通図柄当否判定手段 9 2 4 による当否判定は、通常遊技状態であれば、普通図柄当否判定用乱数取得手段 9 2 2 によって取得された乱数値と通常普図判定テーブル 9 2 6 とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段 9 3 4 によって制御される。普通図柄当たり判定用乱数取得手段 9 2 2 により取得した乱数値が当たり乱数であるか否かが判定され、当たり乱数であれば、可動片開閉制御手段 9 2 8 によって一対の可動片 6 0 6 の開閉動作が実行される。なお、このとき、普通図柄の変動時間は 4 0 0 0 m s e c であり、一対の可動片 6 0 6 は、開放時間 1 8 0 m s の開閉動作を 1 回実行する（第 1 の動作態様）。

【 0 2 0 2 】

一方、時短遊技状態または有利遊技状態であれば、普通図柄当否判定手段 9 2 4 による当否判定は、普通図柄当否判定用乱数取得手段 9 2 2 によって取得された乱数値と普通図

50

柄開放延長時当たり判定用テーブル 9 2 7 とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段 9 3 4 によって制御される。普通図柄当たり判定用乱数取得手段 9 2 2 により取得した乱数値が当たり乱数であるか否かが判定され、当たり乱数であれば、可動片開閉制御手段 9 2 8 によって一对の可動片 6 0 6 の開閉動作が実行される。なお、このとき、普通図柄の変動時間は 1 0 2 4 m s e c であり、一对の可動片 6 0 6 は、開放時間 1 9 0 0 m s e c の開閉動作を 3 回および開放時間 8 5 6 m s e c の開閉動作を 2 回実行する（第 2 の動作態様（促進態様））。

【 0 2 0 3 】

このように、時短遊技状態または有利遊技状態であるときは、通常遊技状態の場合と比べて、第三始動口 6 0 4 への遊技球の入賞頻度が飛躍的に向上する。従って、時短遊技状態または有利遊技状態であると特別図柄の抽選機会が飛躍的に増加し、大当たり遊技が実行される期待感が高まり、興趣の低下を抑制できる。

10

【 0 2 0 4 】

ここで、通常普図判定テーブル 9 2 6 および普通図柄開放延長時当たり判定用テーブル 9 2 7 は、いずれも R O M 7 1 2（図 4 0 参照）に記憶されている。

【 0 2 0 5 】

なお、本実施形態において、普通図柄当否判定手段 9 2 4 による当否判定は、通常遊技状態であっても当たりであると判定されて一对の可動片 6 0 6 の開閉動作が実行されうるが、これに代えて、通常遊技状態であるときは当たり確率がゼロとなるようにしても良い。即ち、一对の可動片 6 0 6 の開閉動作が行われるのは、時短遊技状態または有利遊技状態であるときのみとしても良い。

20

【 0 2 0 6 】

普通図柄当否判定手段 9 2 4 による判定結果は、普通図柄表示制御手段 7 1 6 によって普通図柄表示器 8 2 に表示される。また、普通図柄保留カウンタ 9 2 3 による保留数は、普通図柄保留表示制御手段 7 1 8 によって普通図柄保留表示器 9 2 に表示される。

【 0 2 0 7 】

可動片開閉制御手段 9 2 8 は、普通図柄当否判定手段 9 2 4 によって判定された抽選結果が当たりであるときに、普通電動役物ソレノイド 7 7 4 を作動させて一对の可動片 6 0 6 を開閉動作させる。ただし、上述したとおり、時短遊技状態または有利遊技状態である場合と、通常遊技状態である場合とでは、一对の可動片 6 0 6 の開閉動作態様は異なっている（時短遊技状態または有利遊技状態である場合、第三始動口 6 0 4 への遊技球の入賞が、通常遊技状態である場合よりも容易化される）。

30

【 0 2 0 8 】

なお、本実施形態では、一对の可動片 6 0 6 が閉鎖されているとき、第三始動口 6 0 4 への遊技球の入賞が不可能となっており、一对の可動片 6 0 6 が開閉動作することに伴って、第三始動口 6 0 4 への遊技球の入賞が、第一始動口 6 0 0 及び第二始動口 6 0 2 への遊技球の入賞よりも容易となる。ただし、一对の可動片 6 0 6 が閉鎖されているとき、第三始動口 6 0 4 への遊技球の入賞が不可能である態様に限られず、第三始動口 6 0 4 への遊技球の入賞が第一始動口 6 0 0 または第二始動口 6 0 2 への遊技球への入賞よりも困難であれば良い。

40

【 0 2 0 9 】

コマンド送信手段 9 4 6 は、第一特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 による抽選結果およびこの抽選結果に拘わる情報を周辺基板 8 1 0 に送信する。「抽選結果に拘わる情報」とは、演出表示装置 1 1 5 にて行われる装飾図柄の変動時間等が相当する。

【 0 2 1 0 】

なお、第一特別図柄当否判定手段 9 0 4、第二特別図柄当否判定手段 9 1 4 および普通図柄当否判定手段 9 2 4 による当否判定結果には、必ずしもはずれが含まれている必要はない。例えば、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 への遊技球の入賞が極めて困難な態様で小当たり遊技が実行される場合であれば、大当たりに当選しなかったときは全て小当たりに

50

当選するようにしても良い。

【0211】

また、本実施形態のように、第一特別図柄当否判定手段904または第二特別図柄当否判定手段914による当否判定において、大当たりの当否判定を小当たりの当否判定に先だて行うことによって上述したような顕著な効果がもたらされるが、大当たりの当否判定と小当たりの当否判定とを一括で行っても良い。

【0212】

一方、周辺制御基板810は、図42に示すように、コマンド受信手段950と、演出抽選手段960と、演出制御手段962と、を備えている。

【0213】

コマンド受信手段950は、主制御基板710から送信された第一特別図柄当否判定手段904または第二特別図柄当否判定手段914による判定結果および当該判定結果に拘わる情報を受信する。

【0214】

演出抽選手段960は、演出表示装置115に表示される演出態様を決定し、これに伴って、スピーカ144, 341から出力される効果音や楽曲等の演出音および各ランプ842, 852, 853における表示が決定される。演出制御手段962は、演出抽選手段960により決定された演出態様や表示に基づいて制御を行う。具体的には、演出抽選手段960により決定された演出態様が演出表示装置115に表示されるように表示装置制御基板816に情報送信すると共に、これに伴って決定された演出音等および表示がスピーカ144, 341および枠装飾ランプ842から出力および表示されるように枠装飾中継端子板240を介して制御する。さらには、発光装置駆動基板848を介して発光装置ユニット80に備えられた各LED基板の発光状態も制御する。

【0215】

以下、図41及び図55に基づき、パチンコ機1の視覚的演出の主要部である発光装置ユニット80の発光演出及び演出表示装置115の演出表示の連動について説明する。

【0216】

図41に示すように、発光装置ユニット80の各LED基板は、周辺制御基板810から発光装置駆動基板848に対して送られたコマンドに基づいて発光態様が制御される。また、周辺制御基板810は、演出関係の装置の制御の中枢であり、演出表示装置115もまた表示装置制御基板816を介して周辺制御基板810の発したコマンドに基づいて制御されている。周辺制御基板810は、主制御基板710から受けたコマンドに基づき、演出表示装置115、発光装置ユニット80、枠装飾ランプ等による視覚的演出及びスピーカ144, 341による音響的演出を行う。

【0217】

周辺制御基板810に搭載されたCPU811は、同じく周辺制御基板上に搭載されたROM812を参照して演出表示装置115及び発光装置ユニット80を制御している。すなわち、ROM812には演出制御パターンテーブル890、表示態様テーブル891、及び発光制御テーブル892が記録されており、CPUは各テーブルを参照して演出表示装置115及び発光装置ユニット80を制御し、同期させて視覚的演出を行う。

【0218】

図55に示すように、演出制御テーブル890は、演出番号欄790、表示態様欄791、及び発光演出欄792を有し、演出番号、表示態様、及び発光演出の組み合わせに関する情報が保管されている。演出番号とは、演出表示装置115に表示される表示態様と、発光装置ユニット80によって行われる発光演出との組み合わせを示す見出し番号である。表示態様は、演出表示装置115に表示される視覚的演出であり、動画や静止画を組み合わせた一連の演出のことを示す。また、発光演出は、発光装置ユニット80に多数設けられた発光小領域351の発光制御による視覚的演出であり、発光装置ユニット80の発光状態の継時的な変化を示す。

【0219】

10

20

30

40

50

まず、主制御基板 710 から周辺制御基板 810 がコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）を受信すると、CPU 811 は、該コマンドに応じた演出番号に決定し、ROM 812 内に記録されている演出制御テーブル 890 を参照して、演出番号欄 790 と抽出された演出番号とを対照し、表示態様欄 791 の表示態様の値と発光演出欄 792 の発光演出の値との組み合わせを決定する。次に、CPU 811 は、表示態様の値を、同じく ROM 812 に記録された表示態様テーブル 891 に照合し、演出表示装置 115 の表示態様を決定する。また、CPU 811 は、発光演出の値を同じく ROM 812 に記録された発光制御テーブル 892 に照合し、発光装置ユニット 80 の各 LED 基板の発光態様を決定する。

【0220】

10

演出表示装置 115 と発光装置ユニット 80 との連動制御の例を、図 55 を用いて示すと、例えば、抽出された演出番号が 5 であった場合には、表示態様は「キャラクター通過 1」、発光演出は「点滅 2」と決定される。「キャラクター通過 1」によって演出表示装置 115 に導出される具体的な表示態様の情報は、表示態様テーブル 891 に保管されており、CPU 811 は表示態様テーブル 891 を参照して「キャラクター通過 1」に該当する制御情報を得て、表示装置制御基板 816 へとコマンドを送る。同様に、「点滅 2」によって行われる発光装置ユニット 80 の具体的な発光状態の制御は、発光制御テーブル 892 に保管されており、CPU 811 は発光制御テーブル 892 を参照して「点滅 2」に該当する制御情報を得て、発光装置制御基板 848 へとコマンドを送る。

【0221】

20

このとき、「キャラクター通過 1」による表示態様と「点滅 2」による発光演出とが同期するようにあらかじめ制御情報が設定されており、演出表示装置 115 と発光装置ユニット 80 とはタイミングがずれることなく制御され、協働して視覚的演出を行う。

【0222】

なお、ここでは説明を省略するが、上記の視覚的演出と同期して音楽等による聴覚的演出を行うようにすると、さらに迫力ある演出を行うことが可能である。

【0223】

また、本例ではフィードバック回路を備えていない制御方式を示しているが、例えば可動役物をさらに連動させる場合などには、フィードバック回路を備え、フィードバック制御を行うことで、演出の同期をより確実にし、興味が損なわれる虞を抑制することができる。

30

【0224】

次に、パチンコ機 1 の遊技進行に応じて主基板 700 で実行される種々の制御処理について図 43 ~ 図 48 を参照して説明する。

[メインシステム処理について]

まず、図 43 に基づいて説明する。図 43 は、主基板 700 の主制御基板 710 に搭載される CPU 711（いずれも図 40 参照）が実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。

【0225】

図 43 に示すように、パチンコ機 1 へ電源が供給されると、CPU 711（図 40 参照）は、電源投入時処理を実行する（ステップ S10）。この電源投入時処理では、まず、RAM 713（図 40 参照）に記憶されているバックアップデータが正常であるか（停電発生時の設定値となっているか）否かを判別する。すなわち、この実施の形態の RAM 713（データメモリ）は、電力の常時供給によって各種の制御データがバックアップされるバックアップ領域を有している。そして、パチンコ機 1 は、電力供給の停止に際しては、上記 RAM 713 の処理領域に記憶されている各種の制御データを上記バックアップ領域に一時退避させる処理を行うとともに、電源復帰時にこの一時退避されたデータを当該 RAM 713 の処理領域に読み出すことで、電源遮断時から継続性のある遊技を実行可能としている。

40

【0226】

50

したがって、この電源投入時処理（ステップS10）では、バックアップデータ（バックアップ領域内のデータ）が正常であれば、RAM713に記憶されているバックアップデータに従って電力供給の停止時の状態に戻す処理（復電時処理）を実行する。一方、バックアップデータが異常であれば、RAM713に記憶されているバックアップデータは消去される。そしてその後、RAM713の処理領域には、例えば現在の遊技状態を示す制御データなど、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる（初期化処理）。また、製品化されてから最初の電源投入時も、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる。

【0227】

ただし、この電源投入時処理（ステップS10）では、RAM713に記憶されているバックアップデータの消去を指示するRAM消去スイッチがオンであるか否かの判断も行われる。すなわち、このRAM消去スイッチがオンであったときも、RAM713に記憶されているバックアップデータは消去される。また併せて、RAM713の処理領域には、例えば現在の遊技状態を示す制御データなど、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる（初期化処理）。なお、こうした初期化処理が行われた状態では（イニシャル時では）、現在の遊技状態を示す制御データは、開放延長機能および確変機能の両方とも作動しない遊技状態である「通常遊技状態」を示すようになる。したがって、上記一対の可動片606がイニシャル時に動作することがあれば、この一対の可動片606は、開放時間180msの開閉動作を1回実行することとなる（第1の動作態様）。また、こうした初期化処理の直後のイニシャル時に大当たりについての抽選処理が行われるときは、その当選確率として上記第1の確率（当選確率A）が採用されることとなる。

【0228】

また、電源投入時処理（ステップS10）では、このような初期化処理を実行したときに主制御基板710（図40参照）が起動したことを示す電源投入コマンドを、周辺制御基板810（図40参照）に送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板710が起動したことを周辺制御基板810に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機1への電力供給を停止した場合（電源を落とした場合）にもRAM713にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機1への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

【0229】

電源投入時処理（ステップS10）が終了すると、CPU711は、遊技用の各処理を繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、CPU711は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判断する（ステップS20）。なお、この実施形態では、パチンコ機1にて使用する電源電圧は、電源基板（図示しない）によって生成される。即ち、パチンコ機1に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機1に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に電源を供給している。そして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主制御基板710に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップS20で主制御基板710に搭載されるCPU711により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する（ステップS40）。

【0230】

この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧（本実施形態では24V）が復旧（以下「復電」と称する）した場合に、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態をRAM713のバックアップ領域にデータを一時退避させる処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。

【 0 2 3 1 】

ステップ S 2 0 で停電予告信号が検知されていない場合（ステップ S 2 0 における N O）、即ち、外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる乱数を更新する非当落乱数更新処理を行う（ステップ S 3 0）。なお、非当落乱数更新処理にて更新される乱数については後述する。

〔電源断発生処理について〕

図 4 4 は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理（ステップ S 4 0）は、メインシステム処理において、停電予告信号が検出された時に（ステップ S 2 0 における Y E S）実行される処理である。C P U 7 1 1 は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う（ステップ S 4 2）。そして、R A M 7 1 3 の処理領域におけるチェックサムを算出し、この算出結果と各種の遊技データを R A M 7 1 3 のバックアップ領域に記憶する（ステップ S 4 4）。このチェックサムは、復電時に停電前の R A M 7 1 3 の内容が適正に保持されているか否かをチェックするために使用される。

【 0 2 3 2 】

次いで、C P U 7 1 1 は、R A M 7 1 3 の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する（ステップ S 4 6）。以上の処理を終えると、C P U 7 1 1 は、R A M 7 1 3 へのアクセスを禁止し（ステップ S 4 8）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。ところで、この処理では、ごく短時間の停電等（以下「瞬停」と称する）により電源電圧が不安定になって電源断発生時処理が開始されてしまうと、実際には電源電圧は停止されないため、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例の C P U 7 1 1 には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないトリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入ると、更新が行われなくなる。その結果、瞬停によって電源断発生時処理に入り、図 4 4 の無限ループに入った場合でも所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスで C P U 7 1 1 が起動することになる。

【 0 2 3 3 】

なお、R A M 7 1 3 のバックアップ領域に代えて、書き換え可能な不揮発性メモリ（E E P R O M など）を備えるようにしてもよい。この場合、データをバックアップさせるために常時の電力供給を必要としない、といったメリットがある。

【 0 2 3 4 】

若しくは、上記 R A M 7 1 3 の全領域を、電力の常時供給によってデータがバックアップされるバックアップ領域としてもよい。この場合、電源遮断時において、R A M 7 1 3 の特定領域に記憶されているデータをその他の領域に退避させる必要がなくなる。また、電源復帰時にも、退避データを処理領域に読み出す必要がなくなるため、これらの処理に要する負荷が軽減されるようになる。

〔タイマ割込処理について〕

図 4 5 は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態においては、メインシステム処理の実行中に主基板 7 0 0 の主制御基板 7 1 0 に搭載される C P U 7 1 1 により 4 m s 毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、C P U 7 1 1 は、レジスタの待機処理を実行した後（ステップ S 5 0）、ステップ S 6 0 からステップ S 2 7 0 の処理を実行する。

【 0 2 3 5 】

ステップ S 6 0 のセンサ監視処理では、上述した各種のセンサ（ゲートセンサ 7 6 0、第一始動口センサ 7 8 0、第二始動口センサ 7 8 2、第三始動口センサ 7 8 4、開閉装置カウントセンサ 7 7 6 等）の検出信号を監視する処理を実行する。

【 0 2 3 6 】

ステップ S 7 0 の当落乱数更新処理では、遊技で用いられる乱数を更新する処理を実行

10

20

30

40

50

する。なお、この実施形態では、当落乱数更新処理にて更新される乱数と、上述した非当落乱数更新処理にて更新される乱数と、は異なる。乱数については後述するが、当落乱数更新処理にて更新される乱数を非当落乱数更新処理でも更新するようにしてもよい。

【0237】

また、ステップS80の払出制御処理では、センサ監視処理（ステップS60）にて検出された信号に基づいて払出制御基板720に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。

【0238】

ステップS90の普通図柄・普通電動役物制御処理では、センサ監視処理（ステップS60）にてゲートセンサ760から検出された信号に基づいて普通図柄表示器82に
10
関わる制御処理を実行するとともに、一对の可動片606の開閉制御を行うための処理を実行する。

【0239】

ステップS100の特別図柄・特別電動役物制御処理では、特別図柄の変動開始から当たり遊技の開始までの一連の処理を実行するとともに、特別電動役物としての大当たり遊技用開閉装置500の開閉制御を行うための処理を実行する。

【0240】

ステップS260の出力データ設定処理では、特別図柄・特別電動役物制御処理（ステップS100）等において定まる情報に基づいて、主制御基板710から周辺制御基板810に送信するコマンドを生成する処理を実行する。
20

【0241】

ステップS270のコマンド送信処理では、出力データ設定処理（ステップS260）において設定されたコマンドを周辺制御基板810に送信する処理が行われる。ステップS60からステップS270の処理を実行すると、レジスタ復帰処理（ステップS280）を実行して、タイマ割込処理を終了する。

【0242】

ここで、上述した非当落乱数更新処理（ステップS30）および当落乱数更新処理（ステップS70）においてCPU711により更新される各種乱数について説明する。

【0243】

本実施形態において、遊技にて用いられる各種乱数として、当否判定用乱数、図柄乱数
30
、リーチ判定用乱数、変動パターン乱数および普通図柄当否判定用乱数等がある。

【0244】

当否判定用乱数は、大当たり遊技または小当たり遊技を発生させるか否かの判定に用いられる当否判定用乱数である。図柄乱数は、大当たり遊技を発生させると判定されたときに、大当たりの種別（第一大当たり、第二大当たり及び第三大当たり）の判定に用いられる乱数である。リーチ判定用乱数は、当否判定にて大当たりおよび小当たりのいずれにも当選していない（即ちはずれ）と判定されたときに、リーチ変動（装飾図柄をリーチ（左装飾図柄651aと右装飾図柄651cとを同一の図柄（数字）で停止表示し、中装飾図柄651bを未だ停止表示していない状態）させて変動表示した後、中装飾図柄651bを左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cとは異なる図柄で停止表示させる変動表示
40
）とするか否かの判定に用いられる乱数である。変動パターン乱数は、第一特別図柄表示器84に表示する第一特別図柄の変動パターン及び第二特別図柄表示器90に表示する第二特別図柄の変動パターンを決定するために用いられる乱数である。普通図柄当否判定用乱数は、一对の可動片606を開放状態に制御するか否かの判定に用いられる乱数である。

【0245】

なお、演出表示装置115にて表示制御される装飾図柄の変動パターンも変動パターン乱数を用いて主制御基板710のCPU711により決定しても良いし、周辺基板800の周辺制御基板810に搭載されるCPU811または表示装置制御基板816に搭載されるCPU832（いずれも図41参照）により決定するようにしてもよい。また、変動
50

パターン乱数は必須ではなく、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動パターンを決定するようにしても良い。

【0246】

これらの乱数のうち、当落乱数更新処理では、大当たり遊技または小当たり遊技の発生に関わる当否判定用乱数、図柄乱数、および、遊技球を受け入れやすい開放状態に一对の可動片606を制御するか否かに関わる普通図柄当たり判定用乱数の更新を行う。ここで、大当たり遊技の発生および一对の可動片606を開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は一定のタイミングとして4ms毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数における所定期間における確率（大当たり遊技または小当たり遊技を発生させると判定される確率、一对の可動片606を開放状態に制御すると判定される確率）を一定にする（即ち狙い打ち等により確率に偏りが発生することを防止する）ことができ、遊技者が不利な状態となることを防止できる。

10

【0247】

一方、非当落乱数更新処理では、当たり遊技の発生および普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定用乱数、並びに、変動パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板710で更新される乱数は、上記したものに限られず、非当落乱数更新処理では、当否判定用乱数を更新するカウンタが1周したときに次にカウントを開始させる当否判定用乱数の初期値を決定するための初期値決定乱数等の更新も行う。

〔特別図柄・特別電動役物制御処理について〕

次に、図46に基づいて特別図柄・特別電動役物制御処理について説明する。図46は、特別図柄・特別電動役物制御処理（ステップS100）の一例を示すフローチャートである。

20

【0248】

この特別図柄・特別電動役物制御処理では、まず、始動口入賞処理（ステップS110）を行う。具体的には後述するが、第一始動口600、第二始動口602または第三始動口604に遊技球が受け入れられたか否か判別し、これに基づいて一連の処理を行う。始動口入賞処理（ステップS110）を行うと、次に、処理フラグを確認し（ステップS120～ステップS230）、処理フラグに対応する処理を行う。

【0249】

始動口入賞処理（ステップS110）を終えると、まず、処理フラグが0であるか否かを判断し（ステップS120）、処理フラグが0であれば（ステップS120におけるYES）変動開始処理（ステップS130）を実行する。変動開始処理（ステップS130）では、特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが、大当たり遊技または小当たり遊技を開始させるか否かの判断を行い、処理フラグを「1」に更新する。一方、ステップS120において処理フラグが0でなければ（ステップS120におけるNO）ステップS140に進む。

30

【0250】

ステップS140に進むと、処理フラグが1であるか否かを判断する（ステップS140）。処理フラグが1であれば（ステップS140におけるYES）変動パターン設定処理（ステップS150）を実行する。この変動パターン設定処理では、第一特別図柄表示器84に表示される第一特別図柄および演出表示装置115に表示される装飾図柄の変動パターンを決定し、当該変動パターンに対応して設定される変動時間（第一特別図柄表示器84において第一特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）をタイマにセットし、処理フラグを「2」に更新する。一方、ステップS140において処理フラグが1でなければ（ステップS140におけるNO）、ステップS170に進む。

40

【0251】

ステップS170に進むと、処理フラグが2であるか否かを判断する（ステップS170）。処理フラグが2であれば（ステップS170におけるYES）変動中処理（ステップS180）を実行する。この変動中処理では、変動パターン設定処理（ステップS150）で設定された変動時間をタイマにより監視し、タイムアウトしたことに基いて第一

50

特別図柄表示器 8 4 における第一特別図柄の変動表示を停止させる。このとき、変動開始処理（ステップ S 1 3 0）にて大当たりとする判定がなされていれば、処理選択フラグを「3」に更新し、小当たりとする判定がなされていれば、処理選択フラグを「4」に更新し、大当たりおよび小当たりとする判定のいずれもなされていなければ処理選択フラグを「0」に更新する。一方、ステップ S 1 7 0 において処理フラグが 2 でなければ（ステップ S 1 7 0 における NO）、ステップ S 1 9 0 に進む。

【0252】

ステップ S 1 9 0 に進むと、処理フラグが 3 かどうか判断する（ステップ S 1 9 0）。処理フラグが 3 であれば（ステップ S 1 9 0 における YES）大当たり遊技開始処理（ステップ S 2 0 0）を実行する。この大当たり遊技開始処理では、大当たり種別（第一大当

10

【0253】

ステップ S 2 1 0 に進むと、処理フラグが 4 かどうか判断する（ステップ S 2 1 0）。処理フラグが 4 であれば（ステップ S 2 1 0 における YES）小当たり遊技処理（ステップ S 2 2 0）を実行する。この小当たり遊技処理では、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開放動作を制御するための開放回数および開放時間をセットし、処理フラグを「6」に更新する。一方、処理フラグが 4 でなければ（ステップ S 2 1 0 における NO）、ステップ S 2 3 0 に進む。

20

【0254】

ステップ S 2 3 0 に進むと、処理フラグが 5 かどうか判断する（ステップ S 2 3 0）。処理フラグが 5 であれば（ステップ S 2 3 0 における YES）特別電動役物大当たり制御処理（ステップ S 2 4 0）を実行する。この特別電動役物大当たり制御処理では、大当たり遊技開始処理（ステップ S 2 0 0）においてセットしたラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数に基づいて大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉動作を制御し、大当たり遊技が終了する場合には、確率変動機能を作動させるか否か判断させるとともに処理フラグを「0」に更新する処理を行う。

30

【0255】

一方、ステップ S 2 3 0 において処理フラグが 5 でなければ（ステップ S 2 3 0 における NO）特別電動役物小当たり制御処理（ステップ S 2 5 0）を実行する。この特別電動役物小当たり制御処理（ステップ S 2 5 0）では、小当たり遊技処理（ステップ S 2 2 0）においてセットした開放回数、開放時間および制限個数に基づいて、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉動作を制御し、小当たり遊技が終了する場合には、処理フラグを「0」に更新する処理を行う。

【0256】

ステップ S 1 3 0 からステップ S 2 5 0 の各種処理のいずれかを実行すると特別図柄・特別電動役物制御処理を終了する。

40

[始動口入賞処理について]

次に、始動口入賞処理について図 4 7 に基づいて説明する。図 4 7 は、始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【0257】

始動口入賞処理では、CPU 7 1 1 は、まず、第二始動口 6 0 2 または第三始動口 6 0 4 に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 1）。具体的には、第二始動口センサ 7 8 2 または第三始動口センサ 7 8 4 による遊技球検知の有無を確認する。このとき、第二始動口センサ 7 8 2 または第三始動口センサ 7 8 4 による遊技球の検知があれば、第二始動口 6 0 2 または第三始動口 6 0 4 に遊技球が入賞したと判断する（ステップ S 1 1 0 1 における YES）。第二始動口センサ 7 8 2 および第三始動口センサ 7 8 4 に

50

よる遊技球の検知がいずれもなければ、第二始動口 6 0 2 および第三始動口 6 0 4 のいずれにも遊技球が入賞していない（ステップ S 1 1 0 1 における N O ）と判断する。

【 0 2 5 8 】

ステップ S 1 1 0 1 において第二始動口 6 0 2 または第三始動口 6 0 4 に遊技球が入賞したと判断したときには、各種データ（第二特別図柄当否判定用乱数取得手段 9 1 2 によって取得された当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を取得する。そして、第二特別図柄保留カウンタ 9 1 3 のカウンタ値が上限値である 4 未満であるか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 2 ）。

【 0 2 5 9 】

ステップ S 1 1 0 1 において第二特別図柄保留カウンタ 9 1 3 のカウンタ値が上限の 4 未満であると判断すると（ステップ S 1 1 0 2 における Y E S ）、C P U 7 1 1 は、第二保留記憶処理を行い（ステップ S 1 1 0 3 ）、その後、ステップ S 1 1 0 4 に進む。第二保留記憶処理は、第二始動口 6 0 2 に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶すると共に、第二特別図柄保留カウンタ 9 1 3 のカウンタ値に 1 を加算する処理である。なお、当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 は、当否判定用乱数記憶領域、図柄乱数記憶領域および特別図柄種別記憶領域を有しており、第二始動口 6 0 2 または第三始動口 6 0 4 に遊技球が入賞したことによって取得した各種データは、それぞれの記憶領域に記憶される。

10

【 0 2 6 0 】

また、第二始動口 6 0 2 への有効な入賞が発生したとき、すなわち第二特別図柄保留カウンタ 9 1 3 のカウンタ値が上限の 4 未満である場合に第二始動口 6 0 2 に遊技球が入賞したときには出力データ設定処理（ステップ S 2 6 0 ）を実行して第二始動口 6 0 2 に遊技球が入賞したことを通知するコマンド（第二始動口入賞コマンド）を生成し、第三始動口 6 0 4 への有効な入賞が発生したとき、すなわち第二保留カウンタ 9 1 3 のカウンタ値が 4 未満である場合に第三始動口 6 0 4 に遊技球が入賞したときには出力データ設定処理（ステップ S 2 6 0 ）を実行して第三始動口 6 0 4 に遊技球が入賞したことを通知するコマンド（第三始動口入賞コマンド）を生成し、コマンド送信処理（ステップ S 2 7 0 ）にて周辺制御基板 8 1 0 に送信する。これにより、表示装置制御基板 8 1 6 の C P U 8 3 2 は、V D P 8 3 8 を制御して液晶表示装置 1 1 5 に第二特別図柄保留表示器 9 0 に対応した保留数を表示する。

20

30

【 0 2 6 1 】

C P U 7 1 1 が、ステップ S 1 1 0 1 において第二始動口 6 0 2 および第三始動口 6 0 4 のいずれにも遊技球が入賞していないと判断したとき（ステップ S 1 1 0 1 における N O ）、および、ステップ S 1 1 0 2 において第二特別図柄保留カウンタ 9 1 3 のカウンタ値が上限値の 4 に達していると判断したとき（ステップ S 1 1 0 2 における N O ）は、いずれもステップ S 1 1 0 4 に進む。

【 0 2 6 2 】

ステップ S 1 1 0 4 では、C P U 7 1 1 は、第一始動口 6 0 0 に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 4 ）。具体的には、第一始動口センサ 7 8 0 による遊技球検知の有無を確認する。このとき、第一始動口センサ 7 8 0 によって遊技球が検知された場合には第一始動口 6 0 0 に遊技球が入賞したと判断する（ステップ S 1 1 0 4 における Y E S ）。第一始動口センサ 7 8 0 による遊技球の検知がなければ、第一始動口 6 0 0 に遊技球が入賞していない（ステップ S 1 1 0 4 における N O ）と判断する。

40

【 0 2 6 3 】

ステップ S 1 1 0 4 において第一始動口 6 0 0 に遊技球が入賞したと判断したときには、各種乱数（第一特別図柄当否判定用乱数取得手段 9 0 2 によって取得された当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を取得し、第一特別図柄保留カウンタ 9 0 3 のカウンタ値が上限値である 4 未満であるか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 5 ）。

【 0 2 6 4 】

50

ステップS 1 1 0 4において第一特別図柄保留カウンタ9 0 3のカウンタ値が上限の4未満であると判別すると(ステップS 1 1 0 5におけるYES)、CPU 7 1 1は、第一保留記憶処理を行い(ステップS 1 1 0 6)、始動口入賞処理を終了する。第一保留記憶処理は、第一始動口6 0 0に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ(当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別)を当否判定用乱数記憶領域5 1 3 1に記憶すると共に、第一特別図柄保留カウンタ9 0 3のカウンタ値に1を加算する処理である。なお、第二始動口6 0 2または第三始動口6 0 4に遊技球が入賞したことによって取得した各種データと同様に、第一始動口6 0 0に遊技球が入賞したことによって取得した各種データは、当否判定用乱数記憶領域5 1 3 1における記憶領域に記憶される。

【0 2 6 5】

10

また、第一始動口6 0 0への有効な入賞が発生したとき、すなわち第一特別図柄保留カウンタ9 0 3のカウンタ値が上限の4未満である場合に第一始動口6 0 0に遊技球が入賞したときには出力データ設定処理(ステップS 2 6 0)を実行して第一始動口6 0 0に遊技球が入賞したことを通知するコマンド(第一始動口入賞コマンド)を生成し、コマンド送信処理(ステップS 2 7 0)にて周辺制御基板8 1 0に送信する。これにより、表示装置制御基板8 1 6のCPU 8 3 2は、VDP 8 3 8を制御して演出表示装置1 1 5に第一特別図柄保留表示器8 8に対応した保留数を表示する。

【0 2 6 6】

CPU 7 1 1が、ステップS 1 1 0 4において第一始動口6 0 0に遊技球が入賞していないと判断したとき(ステップS 1 1 0 4におけるNO)、および、ステップS 1 1 0 5において第一特別図柄保留カウンタ9 0 3のカウンタ値が上限値の4に達していると判断したとき(ステップS 1 1 0 5におけるNO)は、いずれも始動口入賞処理を終了する。

20

【0 2 6 7】

なお、ステップS 1 1 0 2において、第二始動口6 0 2または第三始動口6 0 4に遊技球が入賞したときに第二特別図柄保留カウンタ9 1 3のカウンタ値が上限値であるとき、ステップS 1 1 0 1で取得した各種データを破棄する。同様に、ステップS 1 1 0 5において、第一始動口6 0 0に遊技球が入賞したときに第一特別図柄保留カウンタ9 0 3のカウンタ値が上限値であるとき、ステップS 1 1 0 4で取得した各種データを破棄する。

【0 2 6 8】

なお、第二始動口6 0 2または第三始動口6 0 4に遊技球が入賞したと判断したとき、各種データ(当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別)の取得は、必ずしもステップS 1 1 0 1で行う必要はなく、ステップS 1 1 0 1~ステップS 1 1 0 3の間で行えばよい。例えば、ステップS 1 1 0 1で各種データを取得せずに、ステップS 1 1 0 2で第二特別図柄保留カウンタ9 1 3のカウンタ値が上限値未満であることを判定した後に各種データを取得してもよいし、ステップS 1 1 0 3の第二保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

30

【0 2 6 9】

同様に、第一始動口6 0 0に遊技球が入賞したと判定したとき、各種データ(当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別)の取得は、必ずしもステップS 1 1 0 4で行う必要はなく、ステップS 1 1 0 4~ステップS 1 1 0 6の間で行えばよい。例えば、ステップS 1 1 0 4で各種データを取得せずに、ステップS 1 1 0 2で第一特別図柄保留カウンタ9 0 3のカウンタ値が上限値未満であることを判別した後に各種データを取得してもよいし、ステップS 1 1 0 6の第一保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

40

【0 2 7 0】

このように、本実施形態では、第二始動口6 0 2または第三始動口6 0 4への入賞処理(ステップS 1 1 0 1~ステップS 1 1 0 3)を実行したのちに、第一始動口6 0 0への入賞処理(ステップS 1 1 0 4~1 1 0 6)を実行している。ただし、これに代えて、第一始動口6 0 0への入賞処理を実行したのちに、第二始動口6 0 2または第三始動口6 0 4への入賞処理を実行する態様であっても良い。

【0 2 7 1】

50

また、本実施形態では、第一始動口 6 0 0 に遊技球が入賞したときは第一特別図柄抽選手段 9 0 0 によって抽選処理を行い、第二始動口 6 0 2 または第三始動口 6 0 4 に入賞したときは第二特別図柄抽選手段 9 1 0 によって抽選処理を行っているが、これに限られない。例えば、第一始動口 6 0 0 または第二始動口 6 0 2 に遊技球が入賞したときは第一特別図柄抽選手段 9 0 0 によって抽選処理を行い、第三始動口 6 0 4 に入賞したときは第二特別図柄抽選手段 9 1 0 によって抽選処理を行うようにしても良い。さらには、各始動口 6 0 0 , 6 0 2 , 6 0 4 に対応させて特別図柄抽選手段を設けるようにしても良い（即ち、第一始動口に対応する第一特別図柄抽選手段、第二始動口に対応する第二特別図柄抽選手段、第三始動口に対応する第三特別図柄抽選手段を設けるようにしても良い）。

【 0 2 7 2 】

10

また、本実施形態では、第一特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選処理および第二特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選処理のいずれが行われた場合であっても大当たりへの当選確率は同じであるが、これに限られない。例えば、第一特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選処理が行われた場合の大当たり当選確率と、第二特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選処理が行われた場合の大当たり当選確率と、が異なるようにしても良い。

【 0 2 7 3 】

さらに、本実施形態では、第一特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選処理にて大当たりに当選した場合と、第二特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選処理にて大当たりに当選した場合、とで遊技者に付与される利益に差異はないが、これに限られない。例えば、第一特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選処理が行われた場合には第一長開放大当たり遊技が実行される確率が相対的に高く設定される一方で、第二特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選処理が行われた場合には第一長開放大当たり遊技が実行される確率が相対的に低く設定されるような場合が相当する。

20

[変動開始処理について]

次に、変動開始処理について図 4 8 に基づいて説明する。図 4 8 は、変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 2 7 4 】

処理選択フラグが「 0 」のときに実行される変動開始処理（ステップ S 1 3 0 ）では、CPU 7 1 1 は、まず、当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶されている乱数の数（始動記憶数）が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 1 ）。当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶されている始動記憶数は、第一特別図柄保留カウンタ 9 0 3 及び第二特別図柄保留カウンタ 9 1 3 のカウンタ値によって示され、CPU 7 1 1 はステップ S 1 3 0 1 において第一特別図柄保留カウンタ 9 0 3 のカウンタ値と第二特別図柄保留カウンタ 9 1 3 のカウンタ値とを合算した値が 0 であるか否かを判断する。

30

【 0 2 7 5 】

始動記憶数が 0 でなければ（ステップ S 1 3 0 1 における NO ）、当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 のシフト処理を行う（ステップ S 1 3 0 2 ）。このシフト処理は、第一始動口 6 0 0 、第二始動口 6 0 2 または第三始動口 6 0 4 への遊技球の入賞に基づいて取得された乱数の当否判定が行われる順序をシフトする処理である。即ち、特別図柄の当否判定は第一始動口 6 0 0 、第二始動口 6 0 2 または第三始動口 6 0 4 に遊技球が入賞した順に行われるため、変動開始に伴って当該順序がシフトする。第一始動口 6 0 0 、第二始動口 6 0 2 または第三始動口 6 0 4 への遊技球の入賞に基づいて取得された乱数のうち最も早く取得された乱数は、処理領域 5 1 3 2 に移される。なお、ステップ S 1 3 0 1 において始動記憶数が 0 であれば（ステップ S 1 3 0 1 における YES ）、変動開始処理を終了する。

40

【 0 2 7 6 】

ステップ S 1 3 0 2 においてシフト処理を行ったのち、CPU 7 1 1 は、処理領域 5 1 3 2 に記憶されている種別（第一特別図柄であるか第二特別図柄であるか）を判別する（ステップ S 1 3 0 3 ）。ここで、当該種別が第二特別図柄種別であれば（ステップ S 1 3 0 3 における YES ）、第二特別図柄フラグを ON 状態にする（ステップ S 1 3 0 3 ）と

50

共に、第二特別図柄保留カウンタ 913 のカウンタ値を 1 減算して（ステップ S1305）、ステップ S1308 に進む。一方、当該種別が第一特別図柄種別であれば（ステップ S1303 における NO）、第 1 特別図柄フラグを ON 状態にする（ステップ S1306）と共に、第一特別図柄保留カウンタ 903 のカウンタ値を 1 減算して（ステップ S1307）、ステップ S1308 に進む。

【0277】

ステップ S1308 では、確変機能が作動している遊技状態であるか否かを判断する（ステップ S1308）。ここで、確変機能が作動している遊技状態であれば（ステップ S1308 における YES）、第一確変特図判定テーブル 908 または第二確変特図判定テーブル 909 が選択される（ステップ S1309）。一方、ステップ S1308 において確変機能が未作動であれば（ステップ S1308 における NO）、第一通常特図判定テーブル 906 または第二通常特図判定テーブル 907 が選択される（ステップ S1310）。

10

【0278】

そして、ステップ S1309 またはステップ S1310 において選択された判定テーブルと、処理領域 5132 に記憶されている当否判定用乱数と、に基づいて当否判定が行われる（ステップ S1311）。なお、ステップ S1311 における大当たり判定は、特別図柄当否判定手段 904 によって行われる。

【0279】

ステップ S1311 における当否判定にて大当たりであると判定されると（ステップ S1311 における YES）、取得した図柄乱数に基づいて大当たりの種別を判定する（ステップ S1312）。その後、大当たりの種別に応じたフラグを ON 状態にする（ステップ S1313）。具体的には、第一大当たりであれば第一大当たりフラグを ON 状態にし、第二大当たりであれば第二大当たりフラグを ON 状態にし、第三大当たりであれば第三大当たりフラグを ON 状態にする。その後、処理フラグを「1」に更新し（ステップ S1316）、変動開始処理を終了する。

20

【0280】

一方、ステップ S1311 における当否判定にて大当たりでないと判定すると（ステップ S1311 における NO）、小当たりであるか否かが判定される（ステップ S1314）。ここで、小当たりに当選していると判定されると（ステップ S1314 における YES）、小当たりフラグを ON 状態にして（ステップ S1315）、ステップ S1316 に進み、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。ステップ S1314 において小当たりに当選していないと判定されると（ステップ S1314 における NO）、ステップ S1316 に進み、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。

30

【0281】

なお、本実施形態では、ステップ S1302 においてシフト処理を行ったのち、ステップ S1309 またはステップ S1310 において選択された判定テーブルと、処理領域 5132 に記憶されている当否判定用乱数と、に基づいて当否判定が行われる（ステップ S1311）が、これに限られない。例えば、判定テーブルと、当否判定用乱数記憶領域 5131 に記憶されている当否判定用乱数のうち最も早く記憶された乱数と、に基づいて当否判定を行い、その後、シフト処理を行っても良い。このとき、当否判定用乱数記憶領域 5131 に記憶されている当否判定用乱数を参照できるのは、変動開始時のみである。

40

〔変動パターン設定処理について〕

次に、変動パターン設定処理について図 49 に基づいて説明する。図 49 は、変動パターン設定処理（ステップ S150）の一例を示すフローチャートである。

【0282】

変動パターン設定処理は、当否判定結果に応じて変動パターンを設定する処理である。この処理では、まず、複数種類の大当たりのうちいずれかの大当たりフラグが ON 状態であるか否かを判断する（ステップ S1510）。ここで大当たりフラグが ON 状態であると（ステップ S1510 における YES）、大当たりの種別及び特別図柄種別に対応する

50

変動パターンに設定する（ステップS 1 5 2 0）。具体的には、特別図柄種別が第一特別図柄である場合に、第一大当たりフラグがON状態であれば第一特別図柄及び第一大当たりに対応する変動パターンに設定し、第二大当たりフラグがON状態であれば第一特別図柄及び第二大当たりに対応する変動パターンに設定し、第三大当たりフラグがON状態であれば第一特別図柄及び第三大当たりに対応する変動パターンに設定し、特別図柄種別が第二特別図柄である場合に、第一大当たりフラグがON状態であれば第二特別図柄及び第一大当たりに対応する変動パターンに設定し、第二大当たりフラグがON状態であれば第二特別図柄及び第二大当たりに対応する変動パターンに設定し、第三大当たりフラグがON状態であれば第二特別図柄及び第三大当たりに対応する変動パターンに設定する。そして、その後、ステップS 1 5 6 0に進んで変動時間値をタイマにセットし、処理フラグを「2」に更新（ステップS 1 5 7 0）したのち、変動パターン設定処理を終了する。

10

【0283】

ステップS 1 5 1 0において、いずれの大当たりフラグもON状態でないとき（ステップS 1 5 1 0におけるNO）、小当たりフラグがON状態であるか否かを判断する（ステップS 1 5 3 0）。ここで、小当たりフラグがON状態であると（ステップS 1 5 3 0におけるYES）、小当たり及び特別図柄種別に対応する変動パターンに設定し（ステップS 1 5 4 0）、ステップS 1 5 6 0に進み、処理フラグを「2」に更新（ステップS 1 5 7 0）して変動パターン設定処理を終了する。

【0284】

ステップS 1 5 3 0において、小当たりフラグがON状態でないとき（ステップS 1 5 3 0におけるNO）、当否判定結果が大当たりおよび小当たりのいずれにも当選していないはずれである判断し、はずれ及び特別図柄種別に対応する変動パターンに設定し（ステップS 1 5 5 0）、ステップS 1 5 6 0に進み、処理フラグを「2」に更新（ステップS 1 5 7 0）して変動パターン設定処理を終了する。

20

【0285】

なお、この変動パターン設定処理において第一特別図柄に対応する変動パターンに設定されていれば該設定された変動パターンに基づいて第一特別図柄表示器84における複数のLEDを所定の点灯パターンで表示制御して第一特別図柄の変動表示を実行し、第二特別図柄に対応する変動パターンに設定されていれば該設定された変動パターンに基づいて第二特別図柄表示器86における複数のLEDを所定の点灯パターンで表示制御して第二特別図柄の変動表示を実行する。

30

【0286】

また、第一特別図柄に対応する変動パターンを設定したときには出力データ設定処理（ステップS 2 6 0）を実行して、設定している変動パターンに応じた第一特別図柄の変動表示を開始することを通知するコマンド（第一変動パターンコマンド）を生成し、第二特別図柄に対応する変動パターンを設定したときには出力データ設定処理（ステップS 2 6 0）を実行して、設定している変動パターンに応じた第二特別図柄の変動表示を開始することを通知するコマンド（第二変動パターンコマンド）を生成し、コマンド送信処理（ステップS 2 7 0）にて周辺制御基板810に送信する。これにより、周辺制御基板810のCPU811は、演出表示装置115、発光装置ユニット80、スピーカ144、341及び枠装飾ランプ842等を駆動制御して第一特別図柄表示器84にて実行される第一特別図柄の変動表示及び第二特別図柄表示器86にて実行される第二特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示を実行する。

40

〔変動中処理について〕

次に、図50に基づいて、変動中処理について説明する。図50は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。変動中処理では、先ず、第一特別図柄又は第二特別図柄が変動中であるか否かを判断する（ステップS 1 8 0 1）。ここで、第一特別図柄表示器84が変動中であれば第一特別図柄が変動中であると判断され、第二特別図柄表示器86が変動中であれば第二特別図柄が変動中であると判断される。第一特別図柄及び第二特別図柄が変動中でなければ（ステップS 1 8 0 1におけるNO）、そのまま、変動中処理を終

50

了する。

【 0 2 8 7 】

ステップ S 1 8 0 1 において第一特別図柄若しくは第二特別図柄が変動中であると判断すると(ステップ S 1 8 0 1 における Y E S)、ステップ S 1 8 0 2 に進み、変動時間が終了しているか否かを判断する。具体的には、変動パターン設定処理においてタイマにセットした変動時間が経過したか否かを判断する。ここで、変動時間が経過していなければ、変動時間が経過するまで待機する(ステップ S 1 8 0 2 における N O)。変動時間が経過すると(ステップ S 1 8 0 2 における Y E S)、第一特別図柄表示器 8 4 にて実行される第一特別図柄の変動表示又は第二特別図柄表示器 8 6 にて実行される第二特別図柄の変動表示を停止する(ステップ S 1 8 0 3)。即ち、第一特別図柄表示器 8 4 にて第一特別図柄の変動表示を実行していれば第一特別図柄の変動表示を停止して第一特別図柄抽選手段 9 0 0 の抽選結果を導出表示し、第二特別図柄表示器 8 6 にて第二特別図柄の変動表示を実行していれば第二特別図柄の変動表示を停止して第二特別図柄抽選手段 9 1 0 の抽選結果を導出表示する。

10

【 0 2 8 8 】

特別図柄の変動を停止すると(ステップ S 1 8 0 3)、複数の大当たり種別のうちいずれかの大当たりフラグが O N 状態であるか否かを判断する(ステップ S 1 8 0 4)。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、いずれかの大当たり遊技を開始するか否かを判断する。いずれかの大当たりフラグが O N 状態であると(ステップ S 1 8 0 4 における Y E S)、処理フラグを「 3 」に更新し(ステップ S 1 8 0 5)、変動中処理を終了する。いずれの大当たりフラグも O N 状態でなければ(ステップ S 1 8 0 4 における N O)、次に小当たりフラグが O N 状態であるか否かを判断する(ステップ S 1 8 0 6)。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、小当たり遊技を開始するか否かを判断する。小当たりフラグが O N 状態であると(ステップ S 1 8 0 6 における Y E S)、処理フラグを「 4 」に更新し(ステップ S 1 8 0 7)、変動中処理を終了する。小当たりフラグが O N 状態でなければ(ステップ S 1 8 0 6 における N O)、処理フラグを「 0 」に更新し(ステップ S 1 8 0 8)、変動中処理を終了する。

20

【 0 2 8 9 】

また、第一特別図柄表示器 8 4 にて実行される第一特別図柄の変動表示を停止するときには出力データ設定処理(ステップ S 2 6 0)を実行して第一特別図柄の変動表示を停止することを通知するコマンド(第一特図停止コマンド)を生成し、第二特別図柄表示器 8 6 にて実行される第二特別図柄の変動表示を停止するときには出力データ設定処理(ステップ S 2 6 0)を実行して第二特別図柄の変動表示を停止することを通知するコマンド(第二特図停止コマンド)を生成し、コマンド送信処理(ステップ S 2 7 0)にて周辺制御基板 8 1 0 に送信する。これにより、周辺制御基板 8 1 0 の C P U 8 1 1 は、第一特別図柄表示器 8 4 にて実行される第一特別図柄の変動表示及び第二特別図柄表示器 8 6 にて実行される第二特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示を停止して特別図柄の抽選結果に応じた装飾図柄の停止図柄を導出表示する。

30

【 0 2 9 0 】

上述したように、第一特別図柄及び第二特別図柄の変動表示を開始するときには、特別図柄(第一特別図柄及び第二特別図柄)の変動表示の表示結果(大当たりか否か、小当たりか否か、大当たりの種別)及び特別図柄の種別に応じた変動パターンを設定し、該変動パターンを通知するコマンド(第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド)を周辺制御基板 8 1 0 に送信する。すなわち周辺制御基板 8 1 0 の C P U 8 1 1 は変動パターンを通知するコマンドに基づいて当該変動表示の表示結果を判断し、第一特別図柄及び第二特別図柄の変動表示を停止することを通知するコマンドを受信したときに変動パターンを通知するコマンドに基づいて判断した表示結果に応じた装飾図柄の停止図柄を導出表示する。なお、変動パターンを通知するコマンド(第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド)とは別に変動表示の表示結果を通知するコマンド(第一特別図柄表示器 8 4 にて実行される第一特別図柄の変動表示の表示結果を通知する第一停止図柄コマ

40

50

ンド、第二特別図柄表示器 8 6 にて実行される第二特別図柄の変動表示の表示結果を通知する第二停止図柄コマンド)を生成して、周辺制御基板 8 1 0 に送信するようにしてもよい。

【 0 2 9 1 】

また、第一特別図柄又は第二特別図柄の変動表示を停止したときに何れかの大当たりフラグが ON 状態であると判断された場合には、出力データ設定処理 (ステップ S 2 6 0) を実行して大当たりフラグに応じた大当たり種別の大当たり遊技を開始することを通知するコマンド (第一大当たりに応じた大当たり遊技を開始することを通知する第一大当たり開始コマンド、第二大当たりに応じた大当たり遊技を開始することを通知する第二大当たり開始コマンド、第三大当たりに応じた大当たり遊技を開始することを通知する第三大当たり開始コマンド)を生成し、第一特別図柄又は第二特別図柄の変動表示を停止したときに小当たりフラグが ON 状態であると判断された場合には、出力データ設定処理 (ステップ S 2 6 0) を実行して小当たり遊技を開始することを通知するコマンド (小当たり開始コマンド)を生成し、コマンド送信処理 (ステップ S 2 7 0) にて周辺制御基板 8 1 0 に送信する。これにより、周辺制御基板 8 1 0 の CPU 8 1 1 は、演出表示装置 1 1 5、発光装置ユニット 8 0、スピーカ 1 4 4、3 4 1 及び枠装飾ランプ 8 4 2 等を駆動制御して大当たり種別に応じた大当たり遊技を開始すること又は小当たりを開始することを通知する演出等を行う。

[大当たり遊技開始処理について]

次に、図 5 1 に基づいて、大当たり遊技開始処理について説明する。この大当たり遊技開始処理では、まず、確率変動機能が作動中であるか否かを判断する (ステップ S 2 0 0 1)。上述のように、大当たり遊技が実行されているときは確変機能が作動しないため、確変機能が作動している場合には、確変機能の作動を停止して (ステップ S 2 0 0 2)、ステップ S 2 0 0 3 に進む。一方、ステップ S 2 0 0 1 において確変機能が作動していないと判断すると (ステップ S 2 0 0 1 における NO)、ステップ S 2 0 0 2 をスキップしてステップ S 2 0 0 3 に進む。

【 0 2 9 2 】

ステップ S 2 0 0 3 では、開放延長機能が作動中であるか否かを判断する。上述のとおり、大当たり遊技が実行されているときは開放延長機能が作動しないため、開放延長機能が作動している場合には、開放延長機能の作動を停止して (ステップ S 2 0 0 4)、ステップ S 2 0 0 5 に進む。一方、ステップ S 2 0 0 3 において開放延長機能が作動していないと判断すると (ステップ S 2 0 0 3 における NO)、ステップ S 2 0 0 4 をスキップしてステップ S 2 0 0 6 に進む。

【 0 2 9 3 】

ステップ S 2 0 0 5 では、長開放大当たりであるか否かを判断する。具体的には、第一大当たりまたは第三大当たりが発生し、長開放大当たりフラグが ON 状態であれば長開放大当たりであると判断し (ステップ S 2 0 0 5 における YES)、長開放大当たり遊技時におけるラウンド回数 (例えば 1 5 ラウンド)、1 ラウンド当たりの大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間 (例えば 3 0 s e c) および最大入賞数 (例えば 9 球) をセットする (ステップ S 2 0 0 6)。そして、その後、ステップ S 2 0 0 8 に進んで処理フラグを「5」に更新し、大当たり遊技開始処理を終了する。

【 0 2 9 4 】

一方、第二大当たりが発生したときには、ステップ S 2 0 0 5 において、短開放大当たりが ON 状態であれば長開放大当たりではなく短開放大当たりであると判断し (ステップ S 2 0 0 5 における NO)、短開放大当たり遊技時におけるラウンド回数 (例えば 2 ラウンド)、1 ラウンド当たりの大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間 (例えば 0 . 6 s e c) および最大入賞数 (例えば 3 球) をセットし、ステップ S 2 0 0 8 に進む。

【 0 2 9 5 】

ステップ S 2 0 0 6 では、大当たり遊技時におけるラウンド回数 (例えば 1 5 ラウンド)、1 ラウンド当たりの大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間 (例えば 3 0 s e

c) および最大入賞数(例えば9球)をセットする。そして、その後、ステップS2008に進んで処理フラグを「5」に更新し、大当たり遊技開始処理を終了する。

【0296】

また、大当たり遊技開始処理を実行したときには、出力データ設定処理(ステップS260)を実行して所定のラウンドを開始することを通知するコマンド(第一大当たりに応じた大当たり遊技の実行するラウンドに応じた第一大当たりラウンド開始コマンド、第二大当たりに応じた大当たり遊技の実行するラウンドに応じた第二大当たりラウンド開始コマンド、第三大当たりに応じた大当たり遊技の実行するラウンドに応じた第三大当たりラウンド開始コマンド)を生成し、コマンド送信処理(ステップS270)にて周辺制御基板810に送信する。これにより、周辺制御基板810のCPU811は、演出表示装置115、発光装置ユニット80、スピーカ144、341及び枠装飾ランプ842等を駆動制御して大当たり遊技のラウンドを開始することを通知する演出等を行う。

10

[小当たり遊技開始処理について]

次に、図52に基づいて、小当たり遊技開始処理について説明する。この小当たり遊技開始処理では、まず、小当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置500の開閉回数(例えば1回)、1回当たりの大当たり遊技用開閉装置500の最大開放時間(例えば0.3sec)、最大入賞数(例えば3球)をセットする。その後、処理フラグを「6」に更新して小当たり遊技開始処理を終了する。

【0297】

また、小当たり遊技開始処理を実行したときには、出力データ設定処理(ステップS260)を実行して大入賞口を開放することを通知するコマンド(大当たり遊技用開閉装置500における開閉動作回数に応じた小当たり開閉動作開始コマンド)を生成し、コマンド送信処理(ステップS270)にて周辺制御基板810に送信する。これにより、周辺制御基板810のCPU811は、演出表示装置115、発光装置ユニット80、スピーカ144、341及び枠装飾ランプ842等を駆動制御して小当たり遊技における大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作を開始することを通知する演出等を行う。

20

[特別電動役物大当たり制御処理]

次に、図53に基づいて、特別電動役物大当たり制御処理について説明する。特別電動役物大当たり制御処理においては、まず、大当たり遊技用開閉装置500が開放中であるか否かを判断する(ステップS2401)。大当たり遊技用開閉装置500が開放中であれば(ステップS2401におけるYES)、予めセットされた大当たり遊技用開閉装置500の最大開放時間が経過したか否かを判断する(ステップS2402)。具体的には、ステップS2006またはステップS2007においてセットされた最大開放時間が経過したか否かを判断する。大当たり遊技用開閉装置500の最大開放時間が経過したと判断すると(ステップS2402におけるYES)、大当たり遊技用開閉装置500を閉鎖して(ステップS2404)、ステップS2405に進む。

30

【0298】

ステップS2402において大当たり遊技用開閉装置500の開放時間が経過していなければ(ステップS2402におけるNO)、予めセットされた最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置500に受け入れられたか否かを判断する(ステップS2403)。具体的には、開閉装置カウントセンサ776によるカウント値が、ステップS2006またはステップS2007においてセットされた最大入賞数に達したか否かを判断する。大当たり遊技用開閉装置500に最大入賞数の遊技球が受け入れられたと判断すると(ステップS2403におけるYES)、ステップS2404に進み、大当たり遊技用開閉装置500を閉鎖する。一方、大当たり遊技用開閉装置500に最大入賞数の遊技球が受け入れられていなければ、ステップS2402に戻る。

40

【0299】

ステップS2405では、予めセットされたラウンド数に達したか否かを判断する(ステップS2405)。具体的には、ステップS2006またはステップS2007においてセットされたラウンド数に達したか否かを判断する。ここで、予めセットされたラウン

50

ド数に達していれば（ステップS 2 4 0 5におけるYES）ステップS 2 4 0 7に進み、大当たりフラグ（第一～第三大当たりフラグのうちON状態となっているフラグ）をOFFにする。一方、予めセットされたラウンド数に達していなければ（ステップS 2 4 0 5におけるNO）、大当たり遊技用開閉装置5 0 0の開放処理を行い（ステップS 2 4 0 6）、ステップS 2 4 0 2に戻る。

【0300】

なお、ステップS 2 4 0 1において、大当たり遊技用開閉装置5 0 0が開放中でないと判断されると（ステップS 2 4 0 1におけるNO）、ステップS 2 4 0 5に進む。

【0301】

ステップS 2 4 0 7において大当たりフラグをOFFにしたのち、確変機能を作動すべきか否かを判断し（ステップS 2 4 0 8）、確変機能を作動すべきであれば確変機能の作動処理を行う（ステップS 2 4 0 9）。具体的には、ステップS 2 4 0 7においてOFFにされた大当たりフラグが、第一大当たりフラグまたは第二大当たりフラグであれば、確変機能を作動する。即ち、大当たりの種別が、第一大当たりまたは第二大当たりであれば、確変機能を作動する。

【0302】

次いで、開放延長機能を作動すべきか否かを判断し（ステップS 2 4 0 8）、開放延長機能を作動すべきであれば開放延長機能の作動処理を行う（ステップS 2 4 1 1）。その後、処理フラグを「0」に更新し（ステップS 2 4 1 5）、特別役物大当たり制御処理を終了する。一方、ステップS 2 4 1 0において開放延長機能を作動させないと判断された場合（ステップS 2 4 1 0におけるNO）にも、ステップS 2 4 1 5に進んで処理フラグを「0」に更新し、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【0303】

上記ステップS 2 4 0 8において、確変機能を作動すべきでない当たり（第三大当たり）に当選している旨判断されたときも（ステップS 2 4 0 8におけるNO）、開放延長機能の作動処理を行う（ステップS 2 4 1 3）。そしてこの後、開放延長機能の作動回数（例えば特別図柄の変動表示の実行回数が1 0 0回に達するまで）を設定した時点で（ステップS 2 4 1 4）、ステップS 2 4 1 5に進んで処理フラグを「0」に更新し、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【0304】

上述のように、本実施形態においては、第一～第三大当たりのいずれの大当たりに当選した場合でも、開放延長機能が作動させられるが（ステップS 2 4 1 1、S 2 4 1 3）、当選した大当たりに基づいて開放延長機能を作動するか否かを決定するようにしてもよい。これにより、大当たり遊技の終了後の遊技状態をさらに多様化し、興趣の低下を抑制できる。

【0305】

なお、大当たり遊技用開閉装置5 0 0を閉鎖したときに予めセットされたラウンド数に達していなければ、出力データ設定処理（ステップS 2 6 0）を実行して所定のラウンドを終了することを通知するコマンド（第一大当たりに応じた大当たり遊技の終了するラウンドに応じた第一大当たりラウンド終了コマンド、第二大当たりの終了するラウンドに応じた第二大当たりラウンド終了コマンド、第三大当たりの終了するラウンドに応じた第三大当たりラウンド終了コマンド）を生成し、コマンド送信処理（ステップS 2 7 0）にて周辺制御基板8 1 0に送信する。これにより、周辺制御基板8 1 0のCPU 8 1 1は、演出表示装置1 1 5、発光装置ユニット8 0、スピーカ1 4 4、3 4 1及び枠装飾ランプ8 4 2等を駆動制御して大当たり遊技のラウンド間の演出等を行う。また、大当たり遊技用開閉装置5 0 0を閉鎖したときに予めセットされたラウンド数に達していれば、出力データ設定処理（ステップS 2 6 0）を実行して大当たり種別に応じた大当たり遊技を終了することを通知するコマンド（第一大当たりに応じた大当たり遊技を終了することを通知する第一大当たり終了コマンド、第二大当たりに応じた大当たり遊技を終了することを通知する第二大当たり終了コマンド、第三大当たりに応じた大当たり遊技を終了することを通

知する第三大当たり終了コマンド)を生成し、コマンド送信処理(ステップS270)にて周辺制御基板810に送信する。これにより、周辺制御基板810のCPU811は、演出表示装置115、発光装置ユニット80、スピーカ144、341及び枠装飾ランプ842等を駆動制御して大当たり遊技の終了を通知する演出等を行う。

〔特別電動役物小当たり制御処理〕

次に、図54に基づいて、特別電動役物小当たり制御処理について説明する。特別電動役物小当たり制御処理では、まず、ステップS2201においてセットされた最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置500に入賞したか否かを判断する(ステップS2501)。最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置500に入賞していれば(ステップS2501におけるYES)、大当たり遊技用開閉装置500が開閉中か否かを判断する(ステップS2502)。大当たり遊技用開閉装置500が開閉中であれば(ステップS2502におけるYES)、大当たり遊技用開閉装置500を閉鎖して(ステップS2503)、小当たりフラグをOFF状態にする(ステップS2509)。ステップS2502において大当たり遊技用開閉装置500が開放中でなければ(即ち閉鎖していれば)、ステップS2509に進み、小当たりフラグをOFF状態にする。そして、その後、ステップS2510に進み、処理フラグを「0」に更新して、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

【0306】

ステップS2501において最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置500に入賞していないと判断すると、大当たり遊技用開閉装置500が開放中であるか否かを判断する(ステップS2504)。ここで、大当たり遊技用開閉装置500が開放中であれば(ステップS2504におけるYES)、ステップS2201において予めセットされた開放時間が経過しているか否かを判断し(ステップS2505)、開放時間が経過していれば(ステップS2505におけるYES)、大当たり遊技用開閉装置500を閉鎖する(ステップS2506)。その後、大当たり遊技用開閉装置500の開閉回数が、ステップS2201において予めセットされた回数に達しているか否かを判断し(ステップS2507)、当該予めセットされた回数に達していれば(ステップS2507におけるYES)、小当たりフラグをOFFにした(ステップS2509)のち、処理フラグを「0」に更新する(ステップS2510)。ステップS2504において大当たり遊技用開閉装置500が開放中でないと判断すると(ステップS2504におけるNO)、ステップS2507に進む。

【0307】

なお、ステップS2505において大当たり遊技用開閉装置500の開放時間が予め定めた時間を経過していないと判断したとき(ステップS2505におけるNO)、ステップS2501に戻る。また、ステップS2507において大当たり遊技用開閉装置500の開閉回数が予め定めた回数に達していないと判断したとき(ステップS2507におけるNO)、大当たり遊技用開閉装置500を再び開放し(ステップS2508)、その後、ステップS2501に戻る。

【0308】

このように、予めセットされた遊技球が大当たり遊技用開閉装置500に入賞したと判断すると(ステップS2501におけるYES)、ステップS2201において予めセットされた大当たり遊技用開閉装置500の開閉回数に達したか否かに拘らず、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。すなわち、小当たり遊技を開始してから大当たり遊技用開閉装置500の開閉回数が予め定めた回数に達するまでと大当たり遊技用開閉装置500に入賞した遊技球の個数が予め定められた個数に達するまでのいずれか一方が成立したことに基づいて小当たり遊技を終了させる。

【0309】

なお、上述したようにこの実施の形態では、小当たり遊技として大入賞口開閉装置500の開閉動作を1回行う。そして、大当たり遊技用開閉装置500を閉鎖したときには、出力データ設定処理(ステップS260)を実行して小当たり遊技を終了することを通知

するコマンド（小当たり終了コマンド）を生成し、コマンド送信処理（ステップS270）にて周辺制御基板810に送信する。これにより、周辺制御基板810のCPU811は、演出表示装置115、発光装置ユニット80、スピーカ144、341及び枠装飾ランプ842等を駆動制御して小当たり遊技の終了を通知する演出等を行う。

〔遊技内容について〕

次に、各遊技状態における遊技内容について説明する。

【0310】

図56に示すように、演出表示装置115には、左・中・右の3つの図柄列それぞれに数字を模した画像としての装飾図柄651（左装飾図柄651a、中装飾図柄651b、右装飾図柄651c）が表示制御され、当該装飾図柄651の各図柄列には、1～9の装飾図柄が順に配列されて表示される。この装飾図柄のうち、1、3、5、7および9の図柄（奇数図柄）は赤で表示され、2、4、6および8の図柄（偶数図柄）は青で表示される。以下、赤で表示される図柄を特定図柄、青で表示される図柄を非特定図柄と称する。

10

【0311】

第一始動口600に遊技球が入賞すると、第一特別図柄抽選手段900により第一特別図柄の抽選が行われ、第二始動口602又は第三始動口604に遊技球が入賞すると、第二特別図柄抽選手段910により第二特別図柄の抽選が行われ、該抽選が行われたことに基づいて左・中・右の装飾図柄651各々を変動させた後、左装飾図柄651a→右装飾図柄651c→中装飾図柄651bの順で停止表示して装飾図柄651の停止図柄を表示する。

20

【0312】

通常遊技状態において、第一特別図柄抽選手段900または第二特別図柄抽選手段910による抽選処理（以下、単に「特別図柄抽選処理」と称する）にて第一大当たりに当選すると、左・中・右の装飾図柄651各々を変動して特定図柄のゾロ目（三つの図柄列が同じ特定図柄となること：特定大当たり図柄）又は非特定図柄のゾロ目（三つの図柄列が同じ非特定図柄となること：非特定大当たり図柄）を表示させ、第二大当たりに当選すると、左・中・右の装飾図柄651各々を変動して所定の配列（所謂チャンス目（チャンス図柄）：例えば「1」と「2」と「3」との全てを含む図柄の組み合わせ）を表示させ、第三大当たりに当選すると、左・中・右の装飾図柄651各々を変動して非特定図柄のゾロ目を表示させる。特別図柄抽選処理の結果は、第一特別図柄表示器84または第二特別図柄表示器86に表示されると共に、演出表示装置115において装飾図柄の停止図柄の組み合わせにより表示される。

30

【0313】

ところで、通常遊技状態において、上記特別図柄抽選処理の結果が第一大当たり、第二大当たり、第三大当たり及び小当たりのいずれでもないときに上記リーチ判定用乱数に基づいてリーチが発生しないと判定した場合（この例では、左・中・右の装飾図柄651の大当たり図柄及びチャンス図柄とは異なる組み合わせであるはずれ図柄のうち、少なくとも左装飾図柄651aと右装飾図柄651cとが異なる図柄（数字）となる組み合わせのはずれ図柄を停止表示される場合）における第一特別図柄の変動時間は、第一特別図柄保留カウンタ903によるカウンタ値（所謂保留数）によって異なっており、変動開始時における当該カウンタ値（変動開始に伴ってカウンタ値が減算されたのちの値）が3であれば概ね11secとなっている。また、当該カウンタ値が2であれば概ね6sec、当該カウンタ値が0または1であれば概ね3secとなっている。また、装飾図柄の変動時間は、特別図柄の変動時間とほぼ同じである。

40

【0314】

特別図柄抽選処理の結果が第一大当たりであるときには装飾図柄を特定図柄のゾロ目又は非特定図柄のゾロ目で停止表示した後、第一大当たりに基づく大当たり遊技が実行される。また、特別図柄抽選処理の結果が第二大当たりであるときには装飾図柄をチャンス図柄で停止表示した後、第二大当たりに基づく大当たり遊技が実行される。第一大当たりまたは第二大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、特別図柄抽選処理

50

にて再度大当たりに当選するまで、有利遊技状態となる。なお、詳細は後述するが、通常遊技状態時における特別図柄抽選処理の結果が第一大当たりに基づく大当たり遊技開始の際に、大当たり遊技中の演出モードの抽選が行われ、大当たり遊技開始により、抽選結果に基づいて各演出モードに移行する。

【0315】

一方、上記特別図柄抽選処理の結果が第三大当たりであるときには装飾図柄を非特定図柄のゾロ目で停止表示した後、第三大当たりに基づく大当たり遊技が実行される。また、第三大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、開放延長機能の作動回数に達するまで時短遊技状態に制御する。なお、上記特別図柄抽選処理の結果が第三大当たりであるときには、装飾図柄は特定図柄のゾロ目で停止表示されない。すなわち、装飾図柄が特定図柄のゾロ目で停止表示されるときには上記特別図柄抽選処理の結果が第一大当たりであるときであり、装飾図柄が非特定図柄のゾロ目で停止表示されるときには上記特別図柄抽選処理の結果が第一大当たり又は第三大当たりのいずれかであるときである。このように、この実施の形態では、装飾図柄が非特定図柄のゾロ目で停止表示されたときに、装飾図柄の停止図柄によっては第一大当たりであるか第三大当たりであるかを判別できないようにしている。

【0316】

特別図柄抽選処理の結果が第一大当たり及び第二大当たりであったことに基づく大当たり遊技が終了した後は、有利遊技状態となる。特別図柄抽選処理の結果が第三大当たりであったことに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、時短遊技状態である。このように、第一大当たり、第二大当たりおよび第三大当たりのいずれの結果に基づく大当たり遊技であっても、終了後の遊技状態は時短遊技状態または有利遊技状態であり、可動片606は促進態様で作動するため、通常遊技状態と比較して第三始動口604への遊技球の入賞頻度が大幅に増加する。

【0317】

本実施形態のパチンコ機1の大当たり遊技中に演出表示装置115にて行われる演出には、「確変継続モード」、「通常ラウンドモード」及び「昇格モード」の3通りがあり、特別図柄抽選処理の結果が第一大当たりであったときには、「確変継続モード」または「昇格モード」が表示され、第二大当たりであったときには、「確変継続モード」が表示される。一方、第三大当たりであったときには、「通常ラウンドモード」が表示される。

【0318】

「確変継続モード」は、大当たり遊技終了後に有利遊技状態となること、すなわち確変機能及び時短機能が作動することを示す演出であり、大当たり遊技終了後にさらに大当たりを得られると遊技者に予期させ、興趣の低下を抑制することができる。一方、「通常ラウンドモード」は、大当たり遊技終了後に時短機能は作動するものの、確変機能は作動しない時短遊技状態となることを示す演出であるが、後述する「昇格モード」と同様に、確変機能が作動する可能性があることを示唆する昇格演出が行われる場合がある。実際には、「通常ラウンドモード」の場合には、大当たり遊技の終了後は必ず時短遊技状態になる。「昇格モード」は、外見上は「通常ラウンドモード」と区別がつかない演出であり、「通常ラウンドモード」と同様に、時短遊技状態となることを示す演出であり、確変機能が作動する可能性があることを示唆する昇格演出が行われる場合がある。実際には「昇格モード」の場合は、大当たり遊技の終了後は必ず確変機能が作動する。また、「昇格モード」においては、「通常ラウンドモード」とは異なり、大当たり遊技の各ラウンドに先立って行われる昇格演出実行抽選の結果に基づいて「昇格モード」から「確変継続モード」へと移行する可能性がある。「昇格モード」において、当初は「通常ラウンドモード」であるかのような演出であったのが、昇格演出実行抽選の結果に基づいて「確変継続モード」に移行することで、大当たり遊技終了後は確変機能が作動することを報知し、遊技者の次の大当たりに対する期待感を大幅に高め、興趣の低下を防止することができる。また、「昇格モード」が、当初は「通常ラウンドモード」と区別困難であることにより、実際には「通常ラウンドモード」であった場合にも、遊技者に「確変継続モードに移行するのでは

ないか？」と期待感を高め、遊技に対する意欲の低下を抑制することができる。

【0319】

特別図柄抽選処理の結果が第一大当たりであった場合には、大当たり遊技に先立って、周辺制御基板810（図41参照）においてラウンド演出モード抽選が行われ、演出モードとして「昇格モード」または「確変継続モード」が選択される。該ラウンド演出モード抽選の結果、「昇格モード」に当選した場合には、大当たり遊技は、「昇格モード」の演出で開始される。また、「確変継続モード」に当選した場合には、大当たり遊技は、当初から「確変継続モード」において開始され、大当たり遊技が終了するまで「確変継続モード」が継続する。「昇格モード」の場合には、先述のように、大当たり遊技中に「確変継続モード」に移行する可能性がある。

10

【0320】

特別図柄抽選処理が行われ、結果が第二大当たりであった場合には、大当たり遊技中は常に「確変継続モード」の演出が行われる。第二大当たりのときの短開放大当たり遊技は、長開放大当たり遊技とは異なり、大当たり遊技用開閉装置500が2ラウンドのみ作動するため、大当たり遊技用開閉装置500が15ラウンドの間作動する第一大当たり及び第三大当たりで当選した場合よりも遊技者が得られる利益は小さなものとなるが、「確変継続モード」の演出とともに大当たり遊技が進行し、大当たり遊技終了後は有利遊技状態となるため、遊技者の次回の大当たりに対する期待感を維持し、興趣の低下を抑制することができる。また、第二大当たりによる短開放大当たり遊技は、大当たり遊技用開閉装置500がごく短い時間（例えば0.3秒）だけ開閉し、一般に「突然確変大当たり」と呼ばれるものとは異なり、各ラウンドにおいて遊技球を大当たり遊技用開閉装置500に所定数まで入球させて賞球を容易に得ることができるので、突然確変大当たりを引いた場合のように、大当たり遊技に当選したにも関わらず、賞球がほとんど得られないとして遊技者が不満を抱く虞を低減させることができる。

20

【0321】

特別図柄抽選処理が行われ、結果が第三大当たりであった場合には、大当たり遊技中は「通常ラウンドモード」の演出が行われる。第三大当たりの場合は、大当たり遊技終了後は確変機能が作動しないため、大当たりが数珠繋ぎになって発生する可能性は、確変機能が作動する場合と比較して1/10に留まる。「通常ラウンドモード」は、確変機能が作動しないことを示すため、大当たり遊技の終了を予告するものでもある。しかし、「昇格モード」と同様の昇格演出が行われる場合があり、遊技者に「確変継続モード」への移行及び確変機能の作動による次回の大当たりへの期待感を持たせて、興趣の低下を抑制することが可能である。

30

【0322】

第一大当たりに基づく大当たりが行われ、「昇格モード」の演出が選択されていた場合は、大当たり遊技において各ラウンド開始時に昇格演出を行うか否かについて昇格演出実行抽選が行われる。昇格演出実行抽選の結果、昇格演出が選択された場合には、当該ラウンド中に昇格演出が行われ、その後のラウンドは「確変継続モード」の演出に切り換えられる。昇格演出実行抽選は、昇格演出が行われて「確変継続モード」に移行しない限り、最終ラウンドのひとつ前のラウンド、すなわち、本実施形態においては14ラウンドまで毎ラウンド行われる。14ラウンド以前に昇格演出が行われなかった場合には、15ラウンドにおいては昇格演出実行抽選は行われず、「昇格モード」が継続する。この場合には、15ラウンド終了後に確変機能作動を報知する演出が表示される。

40

【0323】

大当たり遊技が終了すると、「確変継続モード」または「昇格モード」であった場合には、有利遊技状態で遊技が再開される。この場合には時短機能及び確変機能が作動することが明白となっており、遊技者はまもなく、再度大当たりが発生することを期待して遊技を行うことができる。

【0324】

一方、「通常ラウンドモード」であった場合には、時短遊技状態で遊技が再開される。

50

この場合には時短機能は作動するが、確変機能は作動しないため、遊技者は、限られた有利性を得たものと認識し、有利性を喪失する不安と大当たりに対する期待とが入交じった状態で遊技を行う。なお、この場合の時短機能は、特別図柄抽選処理が100回行われる間に限定されて作動する。時短機能の作動が終了すると、通常遊技状態へと戻る。

【0325】

ところで、通常遊技状態にて演出表示装置115に表示された装飾図柄が特定図柄のゾロ目であれば、その時点で第一大当たりに当選したことを把握できる。また、演出表示装置115においては「確変継続モード」の演出が行われる。これにより、第一大当たりによる長開放大当たり遊技終了後の遊技状態が有利遊技状態となることを把握できるので、遊技者に大きな期待感を与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

10

【0326】

一方、通常遊技状態にて演出表示装置115に表示された装飾図柄が非特定図柄であれば、この段階ではいずれの大当たりに当選したのかを把握することはできない。ただし、演出表示装置115に表示された装飾図柄が非特定図柄であったとしても、第三大当たりに当選していれば、大当たり遊技中、または大当たり遊技終了時に第三大当たりであったことが報知される。従って、遊技者は、「昇格モード」に突入するのではないかとといった期待感を抱きながら大当たり遊技を実行することとなるので、単調となりがちな大当たり遊技中における興趣の低下を抑制できる。

【0327】

第一大当たりに当選して「昇格モード」が選択された場合には、装飾図柄は非特定図柄であって、大当たりに当選した段階では演出表示装置115の表示によっては第一大当たりと第二大当たりとの区別をつけることができないが、第一特別図柄表示器84に表示された特別図柄によって、いずれの大当たりに当選したのかを確認することが可能である。

20

【0328】

また、遊技状態に拘らず特別図柄抽選処理の結果が第二大当たりであるとき、本実施形態では、演出表示装置115において装飾図柄651のゾロ目が表示されずに装飾図柄651のチャンス図柄が表示され、短開放大当たり遊技を実行する。また、特別図柄抽選処理の結果が小当たりであるとき、本実施形態では、演出表示装置115において第二大当たりであるときと同様に装飾図柄651のチャンス図柄が表示される。上述したように、第二大当たりの発生に基づく大当たり遊技時と小当たりの発生に基づく小当たり遊技との大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作の動作条件（閉鎖条件、開閉動作回数）を異ならせている。そのため、大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作によって小当たり遊技を実行しているのか大当たり遊技を実行しているのかを把握される虞はあるが、少なくとも大当たり遊技用開閉装置500が開閉されるまでは小当たりとなったか第二大当たりとなったかを判別することが困難であるため、チャンス図柄の導出によって遊技興趣が低下することを抑止できる。また、先述のように短開放大当たり遊技のときは、大当たり遊技用開閉装置500は2ラウンドのみ開閉されるため、第一大当たり及び第三大当たりと比較して大幅に少ない賞球が払い出されるに留まる。これにより、大当たり遊技における平均賞球数を低減させ、過大な賞球払出しが生じる虞を抑制することができる。短開放大当たり遊技において、遊技者は得られる賞球が少ないと感じやすいが、第二大当たりによる短開放大当たり遊技終了後の遊技状態は有利遊技状態となるので、次回の大当たり遊技への期待感を持続させ、興趣の低下を抑制することができる。また、従来のパチンコ機における「突然確変」大当たりでは、大当たり遊技用開閉装置500が極めて素早く開閉するために賞球がほとんど期待できず、遊技の興趣を損ない、大当たりを報知する演出中や大当たり遊技中に遊技者が遊技球の打ち出しを止めてしまう虞があったが、短開放大当たり遊技は、大当たり遊技用開閉装置500に対する所定数の遊技球の入賞が期待できるため、遊技球を打ち出して大当たり遊技を楽しむことができる。これにより、2ラウンドという短い大当たり遊技ではあるが、遊技者の遊技に対する意欲をさらに持続させることができる。

30

40

〔特別図柄の変動時間について〕

50

ところで、第一特別図柄および第二特別図柄は、いずれも、開放延長機能が作動しているか否かによって変動時間が異なる。また、開放延長機能が作動していない場合には、リーチが発生しない場合における第一特別図柄の変動時間は第一特別図柄保留カウンタ903によるカウンタ値（所謂第一保留数）に応じて異なっており、同様に、リーチが発生しない場合における第二特別図柄の変動時間は第二特別図柄保留カウンタ913によるカウンタ値（所謂第二保留数）に応じて異なっている。

【0329】

具体的には、開放延長機能が作動しない通常遊技状態において、リーチが発生しない場合における第一特別図柄の変動時間は、変動開始時における第一特別図柄保留カウンタ903によるカウンタ値（当該変動を開始することに伴ってカウンタ値が減算されたのちのカウンタ値）が3であれば概ね11secとなっている。また、当該カウンタ値が2であれば概ね6sec、当該カウンタ値が0または1であれば概ね3secとなっている。また、リーチが発生しない場合における第二特別図柄の変動時間も、第一特別図柄の変動時間と同様に、変動開始時における第二特別図柄保留カウンタ913によるカウンタ値（当該変動を開始することに伴ってカウンタ値が減算されたのちのカウンタ値）が3であれば概ね11secとなっている。また、当該カウンタ値が2であれば概ね6sec、当該カウンタ値が0または1であれば概ね3secとなっている。なお、リーチが発生する場合における第一特別図柄および第二特別図柄の変動時間は、当該リーチの態様によって変動時間が決まる。

【0330】

一方、開放延長機能が作動する有利遊技状態または時短遊技状態において、リーチが発生しない場合における第一特別図柄の変動時間は、第一特別図柄保留カウンタ903によるカウンタ値に拠ることなく概ね2secとなっている。また、リーチが発生しない場合における第二特別図柄の変動時間も、第一特別図柄の変動時間と同様に、第二特別図柄保留カウンタ913によるカウンタ値に拠ることなく概ね2secとなっている。

【0331】

このように、開放延長機能が作動している場合と作動していない場合とでは、特別図柄の変動時間が顕著に異なっている。また、この特別図柄の変動時間は外部的に把握できるので、遊技者は、特別図柄の変動時間に基づいて、自己にとって有利な遊技状態であるか否かを判断することとなる。従って、遊技者は、有利遊技状態または時短遊技状態であれば遊技を継続する意欲が向上する一方、通常遊技状態であれば遊技を継続する意欲を喪失する場合もある。

【0332】

図41及び図55に基づき、演出表示装置115及び発光装置ユニット80の制御について説明する。図55は、連動制御テーブルの一例を示す説明図である。

【0333】

図41に示すように、周辺制御基板810に搭載されたROM812には、演出表示装置115に導出する表示態様を決定するための表示態様テーブル891と、発光装置ユニット80の発光演出パターンを決定するための発光制御テーブル892と、表示態様と発光演出パターンとの組み合わせを決定するための演出制御テーブル890とが記録されている。周辺制御基板810は、主制御基板710からのコマンドを受信すると、CPU811が受信したコマンドに対応する演出番号を決定する。CPU811は、さらに、決定された演出番号に基づき、ROM812内の演出制御テーブル890を参照し、演出表示装置115に導出する表示態様の表示パターン及び発光装置ユニット80を制御する発光演出パターンの組み合わせを決定する。決められた表示パターンに基づき、CPU811は、さらにROM812内に記録された表示態様テーブル891を参照し、演出表示装置115の導出する表示態様の組み合わせ等の詳細な制御内容を決定し、表示装置制御基板816へとコマンドを送信する。表示装置制御基板816は、周辺制御基板810から受信したコマンドに基づいて演出表示装置115に、決定された演出態様を順次導出する。また、CPU811は、さらに発光パターンに基づき、ROM812内に記録された発

光制御テーブル 8 9 2 を参照し、発光装置ユニット 8 0 の発光状態の継時的な制御内容を決定し、発光装置制御基板 8 4 8 へとコマンドを送信する。発光装置制御基板 8 4 8 は、周辺制御基板 8 1 0 から受信したコマンドに基づいて発光装置ユニット 8 0 の発光状態を制御する。

【 0 3 3 4 】

図 5 5 に示すように、演出制御テーブル 8 9 0 は、演出番号 7 9 0 に対応する表示態様 7 9 1 及び発光演出 7 9 2 の情報を格納しており、CPU 8 1 1 が決定した演出番号に対応する表示態様パターンと発光演出パターンとの組み合わせによる演出パターンを特定可能とする。例えば、決定された演出番号が 1 0 であった場合には、表示態様パターンは「ルーレット 1」であり、発光演出パターンは「回転後半 1」である演出パターンが選択される。CPU 8 1 1 はさらに、表示態様テーブル 8 9 1 を参照し、演出表示装置 1 1 5 に導出する表示態様を決定し、選択された表示態様パターンに基づいて表示装置制御基板 8 1 6 に対して演出表示装置 1 1 5 を制御するためのコマンドを発信する。同様に、CPU 8 1 1 は、発光制御テーブル 8 9 2 を参照して発光演出パターンに基づいて発光装置ユニット 8 0 の発光パターンを決定し、発光装置制御基板 8 4 8 に対して発光装置ユニット 8 0 の発光状態を制御するためのコマンドを発信する。

【 0 3 3 5 】

このようにして、演出表示装置 1 1 5 と発光装置ユニット 8 0 とが、演出制御テーブル 8 9 0、表示態様テーブル 8 9 1、及び発光制御テーブル 8 9 2 を介して同期して連動制御される。なお、この連動制御の詳細とその効果については後述する。

[遊技中の視覚的演出について]

次に、遊技中に演出表示装置 1 1 5 及び発光装置ユニット 8 0 によって行われる視覚的演出について図 5 6 ~ 図 6 0 を参照して説明する。図 5 6 は、通常遊技状態において行われる演出の一例を示す図である。

【 0 3 3 6 】

図 5 6 (A) に示すように、演出表示装置 1 1 5 の表示領域 6 5 0 には、左・中・右の装飾図柄 6 5 1 と該装飾図柄 6 5 1 の背景情報としての背景画像 6 5 2 とを表示し、主制御基板 7 1 0 から周辺制御基板 8 1 0 がコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）を受信したことに基づいて左・中・右の装飾図柄 6 5 1 を変動表示する。

【 0 3 3 7 】

また、上記したように発光装置ユニット 8 0 の放射状に広がるように発光小窓 5 3 5 が配列され、表示領域 6 5 0 に表示される背景画像 6 5 2 を発光小窓 5 3 5 に対応して表示制御することにより表示領域 6 5 0 に表示される背景画像 6 5 2 と発光装置ユニット 8 0 とにより一体的な態様を表示している。具体的には、図 5 6 (B) に示すように、背景画像 6 5 2 として A ~ E の各破線によって示される領域にある発光小窓 5 3 5 と繋がるような画像表示を行う。換言すると、演出表示装置 1 1 5 にて発光装飾ユニット 8 0 の装飾シート 4 2 0 に施される意匠に対応した表示を行うことにより、遊技領域 2 0 の全体で一体的な表示を行っている。これにより、演出表示装置 1 1 5 に表示される背景画像 6 5 2 と発光装置ユニット 8 0 とによって遊技領域 2 0 の略全域に亘って表示がなされているように感じさせることができ、発光装置ユニット 8 0 と演出表示装置 1 1 5 とがあたかも一体の演出表示装置であるかのように見せることができるため、遊技盤 4 の全体による迫力ある演出を行うことができる。

【 0 3 3 8 】

さらに、この実施の形態では上述したように演出表示装置 1 1 5 の表示領域 6 5 0 は、発光装置ユニット 8 0 に対して後方から装着され、発光装置ユニット 8 0 の発光小窓 5 3 5 は演出表示装置 1 1 5 の表示領域 6 5 0 よりも遊技領域板 8 1 に対して近い位置に配置される。さらに、発光小窓 5 3 5 は放射状に広がるように配列されるため、遠近法で描画するとともに演出表示装置 1 1 5 よりも前方に位置する発光小窓 5 3 5 と繋がる背景画像 6 5 2 を表示領域 6 5 0 に表示制御することにより遠近感を表現する。すなわち、画像の

表示と構造の配置とを組み合わせることで奥行き幅が広がり、例えば透明な遊技領域板 8 1 の後方に画像表示可能な大型の演出表示装置を配置して該演出表示装置に遠近法で描画した画像を表示するもの（平面で描画されるもの）よりも遠近感を醸し出すことができる。これにより、演出表示装置 1 1 5 の表示を一層際立たせることができ、遊技興趣を向上させることが可能になる。また、本例では、正面視略円形に形成されたセンター役物 2 4 7 のセンター開口部 9 9 を通して演出表示装置 1 1 5 の表示領域 6 5 0 を遊技者側から視認可能とされるため、長方形の開口部から視認可能とされる場合に比べて表示領域 6 5 0 の中央部から外周部への距離が全方向で略等しくなり、表示領域 6 5 0 中央から放射状に広がるように表示した場合に表示領域 6 5 0 に表示される範囲を統一させて表示制御でき、遠近感を表現し易い。

10

【ルーレット演出について】

この実施の形態では、主制御基板 7 1 0 から周辺制御基板 8 1 0 がルーレット演出の実行を指示するコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）を受信したときには、左・中・右の装飾図柄 6 5 1 のいずれかにルーレット突入図柄を停止表示した後、ルーレット演出を実行する。図 5 7 にルーレット演出における演出表示装置 1 1 5 の表示領域 6 5 0 の表示態様の一例を示す。なお、主制御基板 7 1 0 からルーレット演出の実行を指示するコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）を送信したときにルーレット演出を実行するもの、すなわち主制御基板 7 1 0 の CPU 7 1 1 によってルーレット演出の実行を決定するものに限らず、主制御基板 7 1 0 からコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）を受信したに基づいて周辺制御基板 8 1 0 の CPU 8 1 1 によりルーレット演出を実行するか否かを決定するものであってもよい。

20

【0339】

周辺制御基板 8 1 0 の CPU 8 1 1 は、主制御基板 7 1 0 からルーレット演出の実行を指示するコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）を受信したに基づいて演出表示装置 1 1 5 の表示領域 6 5 0 にて左・中・右の装飾図柄 6 5 1 の変動表示を開始した後（図 5 7（A））、左・中・右の各装飾図柄 6 5 1 を停止表示して中装飾図柄 6 5 1 b にルーレット突入図柄を停止表示する（図 5 7（B））。

【0340】

また、ルーレット突入図柄を停止表示した後、表示領域 6 5 0 の中央に位置するルーレット突入図柄から放射状に広がる閃光を表示し、該閃光によって表示領域 6 5 0 を区画する（図 5 7（C））。その後、閃光を消失させるとともに該閃光によって区画された表示領域 6 5 0 に対応するルーレット 6 5 3 を表示する（図 5 7（D））。図 5 7（D）に示すように、ルーレット 6 5 3 は、回転指示部 6 5 4 と該回転指示部 6 5 4 の周囲に円環状に配された円盤部 6 5 5 から構成され、円盤部 6 5 5 は閃光に対応して第一区域 6 5 5 a ~ 第十区域 6 5 5 j の 10 個の区域に区画される。すなわち、ルーレット突入図柄から放出される閃光によって表示領域 6 5 0 を区画することを通知するとともに該区画した領域に応じた円盤部 6 5 5 を有するルーレット 6 5 3 によりルーレット演出を実行することを通知する。そして、回転指示部 6 5 4 を所定の回転速度に達するように回転させた後（図 5 7（E））、回転指示部 6 5 4 の回転速度を徐々に低下させて所定のタイミングで停止させ、指示針 6 5 4 a によって円盤部 6 5 5 のいずれかの区域を指定する。また、円盤部 6 5 5 の第一区域 6 5 5 a ~ 第十区域 6 5 5 j の各区域には大当たりを示唆する表示やリーチ演出（左・中・右の装飾図柄をリーチしてから全ての装飾図柄を停止表示するまでに実行される演出）の内容を示唆する表示がなされ、ルーレット演出は、回転指示部 6 5 4 の指示針 6 5 4 a によって指定された区域の表示内容によって今後の状態を示唆する演出である。

30

40

【0341】

例えば、図 5 7（D）の第一区域 6 5 5 a、第三区域 6 5 5 c、及び第九区域 6 5 5 i に表示される「V」を指示針 6 5 4 a によって指定した場合には（図 5 7（F））、ルーレット演出の終了後に左・中・右の装飾図柄 6 5 1 をゾロ目（図 5 7（G）～図 5 7（H）

50

))又はチャンス目で停止表示し、第二区域 6 5 5 b 及び第十区域 6 5 5 j に表示される所定の「キャラクタ」を指示針 6 5 4 a によって指定した場合には、ルーレット演出の終了後に左装飾図柄 6 5 1 a と右装飾図柄 6 5 1 c とを同一の図柄で停止表示して中装飾図柄 6 5 1 b を変動させたリーチを発生させて指定された「キャラクタ」によるリーチ演出を実行し、第四区域 6 5 5 d、第五区域 6 5 5 e、第七区域 6 5 5 g、及び第八区域 6 5 5 h に表示される「星」を指示針 6 5 4 a によって指定した場合には、ルーレット演出の終了後に左装飾図柄 6 5 1 a と右装飾図柄 6 5 1 c とを異なる図柄となるように左・中・右の全ての装飾図柄 6 5 1 を停止表示させる。また、第六区域 6 5 5 f に表示される「シークレット ZONE」は、指示針 6 5 4 a によって指定されたことによっていずれの状態となるかを把握することが困難に表示するものであり、指示針 6 5 4 a によって「シークレット ZONE」を指定されたときには、上記「V」を指定する場合に実行する演出、所定の「キャラクタ」を指定する場合に実行する演出、及び「星」を指定する場合に実行する演出を含む複数種類の演出のうちいずれかの演出を実行する。このように、ルーレット演出の結果として指示針 6 5 4 a による指定後に実行される演出を異ならせることで、遊技価値の異なる情報としての複数種類の表示内容（「V」、「キャラクタ」、「星」など）のいずれかを表示制御する。

10

【0342】

また、この例では主制御基板 7 1 0 からルーレット演出の実行を指示するコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）を受信したことに基づいて、ルーレット演出にて円盤部 6 5 5 を停止させたときに指示針 6 5 4 a によって指定する区域（第一区域 6 5 5 a ~ 第十区域 6 5 5 j のいずれか）を決定するとともに、受信したコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）に基づいて決定した区域（円盤部 6 5 5 を停止させたときに指示針 6 5 4 a によって指定する区域）の表示内容を決定する。例えば、受信したルーレット演出の実行を指示するコマンドが大当たり（第一大当たり、第三大当たり）となることを示すものである場合には円盤部 6 5 5 を停止させたときに指示針 6 5 4 a によって指定する区域を決定するとともに該区域の表示内容として「V」に決定するようにしてもよい。また、ルーレット演出にて円盤部 6 5 5 を停止させたときに指示針 6 5 4 a によって指定する区域以外の区域それぞれの表示内容として上記複数種類の表示内容のいずれかに決定し、該表示内容を表示制御する。

20

【0343】

なお、回転指示部 6 5 4 を回転させるときに円盤部 6 5 5 の第一区域 6 5 5 a ~ 第十区域 6 5 5 j のうち指示針 6 5 4 a によって指示されている区域を選択表示態様（高輝度態様）で表示し、指示針 6 5 4 a によって指示されていない区域を非選択表示態様（低輝度態様）で表示する。これにより、指示針 6 5 4 a によって指示されている区域を判別し易くなり、回転指示部 6 5 4 の回転速度を徐々に低下させたときに指示針 6 5 4 a によって遊技者が望む区域を指示するか否かに注目させることができ、遊技興趣が向上する。また、表示領域 6 5 0 内で選択していることを示す選択表示態様と選択していないことを示す非選択表示態様とは互いに異なる態様で区別可能に表示制御されるものであればよく、例えば選択表示態様と非選択表示態様とを異なる彩度や明度等で表示するものであってもよいし、選択表示態様と非選択表示態様とを異なる表示色（例えば、選択表示態様を「赤色」で表示制御し、非選択表示態様を「青色」で表示制御する）で表示制御するものであってもよい。

30

40

【0344】

また、この実施の形態では、表示領域 6 5 0 に表示される円盤部 6 5 5 の第一区域 6 5 5 a ~ 第十区域 6 5 5 j は、発光装置ユニット 8 0 の発光小窓 5 3 5 と一体的な区画領域を形成する。具体的には、図 5 8 に示すように、演出表示装置 1 1 5 の表示領域 6 5 0 の中央部分と発光装置ユニット 8 0 の装飾シート 4 2 0 に印刷される一対の帯模様 5 3 7 ~ 5 3 9 に挟まれた境界発光窓 5 3 7 a とを結ぶ A ~ J の 1 0 本の区画線によって遊技領域 2 0 を第一遊技領域 2 0 a ~ 第十遊技領域 2 0 j の 1 0 個の領域に区画し、第一遊技領域 2 0 a ~ 第十遊技領域 2 0 j それぞれを円盤部 6 5 5 の各領域 6 5 5 a ~ 6 5 5 j の表示

50

態様（選択表示態様、非選択表示態様）と対応させて表示する。具体的には、第一遊技領域 20 a は第一区域 6 5 5 a と対応し、第二遊技領域 20 b は第二区域 6 5 5 b と対応し、・・・、第九遊技領域 20 i は第九区域 6 5 5 i と対応し、第十遊技領域 20 j は第十区域 6 5 5 j と対応している。図 5 7 (C) で表示される閃光は、境界発光窓 5 3 7 a と対応するように A ~ J の 10 本の区画線に沿って表示され、表示領域 6 5 0 と発光装置ユニット 8 0 を含む遊技領域 20 とを一体的に区画し、区画領域を通知するとともにルーレット演出を実行することを通知する。

【 0 3 4 5 】

そして、A ~ J の 10 本の区画線によって区画される円盤部 6 5 5 の第一区域 6 5 5 a ~ 第十区域 6 5 5 j のうち指示針 6 5 4 a によって指示されている区域を選択表示態様（高輝度態様）で表示するとともに指示針 6 5 4 a によって指示されていない区域を非選択表示態様（低輝度態様）で表示するときに、第一遊技領域 20 a ~ 第十遊技領域 20 j のうち指示されている区域に対応する遊技領域に配置される発光装置ユニット 8 0 の LED 4 1 6 を発光させ、指示針 6 5 4 a によって指示されていない区域に対応する遊技領域に配置される発光装置ユニット 8 0 の LED 4 1 6 を消灯させる。具体的には、図 5 8 に示すように、G 及び F の区画線によって区画された領域に対応して表示される第七区域 6 5 5 g を指示針 6 5 4 a によって指示するときには、第七区域 6 5 5 g を選択表示態様で表示制御するとともに、G 及び F の区画線によって区画された第七遊技領域 20 g に配置される LED 4 1 6 を発光させることにより第七遊技領域 20 g に配置される 3 個の発光小窓 5 3 5 を点灯させ、他の領域に対応して表示される区域（第一区域 6 5 5 a ~ 第六区域 6 5 5 f 及び第八区域 6 5 5 h ~ 第十区域 6 5 5 j ）を非選択表示態様で表示制御するとともに該他の領域に対応する遊技領域（第一遊技領域 20 a ~ 第六遊技領域 20 f 及び第八遊技領域 20 h ~ 第十遊技領域 j ）に配置される LED 4 1 6 を消灯させることにより他の領域に配置される発光小窓 5 3 5 を消灯させる。

【 0 3 4 6 】

すなわち、A ~ J の 10 本の区画線によって区画されるセンター役物 2 4 7 の外側の第一遊技領域 ~ 第十遊技領域 20 j それぞれに配置される LED 4 1 6 のうち、円盤部 6 5 5 の第一区域 6 5 5 a ~ 第十区域 6 5 5 j のうち選択表示態様で表示制御されている区域の直近に配置され、該区域と同じ 2 本の区画線によって一体的に区画される遊技領域に配置される複数の LED 4 1 6 を一群の発光部材（同じ 1 つのグループの発光部材）として連動して発光制御し、円盤部 6 5 5 の第一区域 6 5 5 a ~ 第十区域 6 5 5 j のうち非選択表示態様で表示制御されている区域の直近に配置され、該区域と同じ 2 本の区画線によって一体的に区画される遊技領域に配置される複数の LED 4 1 6 を一群の発光部材として連動して消灯制御する。そのため、表示領域 6 5 0 内の表示だけでなく LED 4 1 6 の発光態様によっても指示針 6 5 4 a によって指定される区域を特定することが可能になり、区域に表示される態様を即座に把握することができる。

【 0 3 4 7 】

なお、この例では、LED 4 1 6 を発光させることにより当該 LED 4 1 6 を配置する遊技領域（第一遊技領域 ~ 第十遊技領域 20 j のいずれか）を選択していることを示す選択発光態様で発光制御し、LED 4 1 6 の消灯させることにより該 LED 4 1 6 を配置する遊技領域（第一遊技領域 ~ 第十遊技領域 20 j のいずれか）を選択していないことを示す非選択発光態様で発光制御するように構成したが、LED 4 1 6 を発光制御することによって当該 LED 4 1 6 の配置される遊技領域（第一遊技領域 ~ 第十遊技領域 20 j のいずれか）を選択していること及び選択していないことを判別可能となるものであればその発光態様は問わない。例えば、選択発光態様として LED 4 1 6 を第一の発光色（例えば赤）で発光制御し、非選択発光態様として LED 4 1 6 を第一の発光色とは異なる第二の発光色（例えば青）で発光制御、換言すると選択発光態様と非選択発光態様とで異なる発光色で LED 4 1 6 を発光制御するようにしてもよいし、選択発光態様として LED 4 1 6 を点滅状態（発光、消灯を繰り返す）に発光制御し、非選択発光態様として LED 4 1 6 を点灯状態（発光させた状態を維持する）に発光制御するようにしてもよい。また、表

示領域 650 での選択表示態様と非選択表示態様とに対応する発光態様で発光制御するようにしてもよく、例えば表示領域 650 の選択表示態様を「赤色」で表示制御し、非選択表示態様を「黒色」で表示制御し、選択発光態様として選択表示態様と同じ「赤色」で LED 416 を発光制御し、非選択態様として消灯制御することにより、表示領域 650 の表示と LED 416 による発光との一体感を向上させることができる。

【0348】

このように、発光装置ユニット 80（第一遊技領域～第十遊技領域 20j に対応して設置される LED 416）と円盤部 655 の第一区域 655a～第十区域 655j のうち指示針 654a によって指示される区域とを同等の選択態様として連動して制御することにより、発光装置ユニット 80 と演出表示装置 115 とがあたかも一体の演出表示装置であるかのように見せることができ、遊技盤 4 の全体による迫力ある演出を行うことができる。

10

【0349】

なお、本例では、演出表示装置 115 の表示領域 650 の中央部分から放射状に広がる区画線（例えば図 58 の A～J の区画線）によって遊技領域 20 を区画する構成としたが、これに限られるものではなく、少なくとも各領域に演出表示装置 115 の表示領域 650 の一部と表示領域 650 外部の遊技領域 20 に配置されている LED 416 の一部とを含むように区画するものであれば本発明の実行は可能である。

【0350】

ここで、発光装置ユニット 80 に設けられる複数の LED 416 は、ルーレット演出を実行していない通常時には、従来のパチンコ機と同様に演出表示装置 115 の表示内容と関連して個々に発光制御されるものである。すなわち、複数の LED 416 は、通常時には演出表示装置 115 の表示領域 650 の表示内容に対応して所定の点灯パターンで個々に発光制御される。一方、ルーレット演出を実行するときには、複数の LED 416 のうち第一遊技領域～第十遊技領域 20j それぞれに対応して配置される所定数の LED 416 を 1 つのグループとして該グループ毎に発光制御されるものである。すなわち、第一遊技領域～第十遊技領域 20j それぞれに対応してグループ化された LED 416 は、ルーレット演出を実行するときには演出表示装置 115 の表示領域 650 の表示内容に対応して所定の点灯パターンで所定数の LED 416 から構成されるグループ毎に発光制御される。また、ルーレット演出では、指示針 654a によって指定される区画領域の表示態様と第一遊技領域～第十遊技領域 20j のうち該区画領域に対応する遊技領域に配置される LED 416 の発光態様とを連動させて制御する。そのため、ルーレット演出を実行するときには、演出表示装置 115 の表示領域 650 内で実行されている表示内容が遊技盤 4 の全体に亘って拡大して表示されるかの印象を与えることができ、迫力のある演出を実行できるとともに指示針 654a によって選択されている区画領域を即座に特定することができる。このように、ルーレット演出では、ルーレット突入図柄から放出される閃光によって区画する領域を定義して、該区画領域に対応して配置される LED 416 を 1 つのグループとして該グループ毎に表示領域 650 に連動させて発光制御される。

20

30

【0351】

また、本例では上記 A～J の 10 本の区画線に沿うように境界発光窓 537a が形成され、該境界発光窓 537a に対応する発光小領域 351 に配置される LED 416 を所定の発光態様（上記選択発光態様及び非選択発光態様とは異なる発光態様でもよい）で発光制御する。これにより、A～J の 10 本の区画線によって区画される各領域（第一遊技領域～第十遊技領域 20j）の境界を判別しやすくなり、各領域の範囲を把握することが可能になるため、選択発光態様で発光制御される LED 416 の配置する領域を容易に特定することができる。

40

【0352】

なお、上記した遊技機では、透明の遊技領域板 81 を用いたパチンコ機 1 を用いて説明したが、本技術思想はベニヤ等の不透明な遊技盤 4 を用いたパチンコ機 1 であっても適応可能である。すなわち、ベニヤ等を用いた不透明な遊技盤の遊技領域に LED 等の発光部

50

材を埋め込んだり、遊技盤４の遊技領域２０に複数の貫通穴を設けて該貫通穴の表面にレンズを埋め込み、該レンズの後方からＬＥＤ等の発光部材によって前方に照射したりすることで本実施形態の発光ユニット８０と同様の制御を行うことが可能である。ただし、上述したように遊技領域２０内には複数の障害釘が植設され、上記ベニヤ等を用いた不透明な遊技盤を用いた場合にはＬＥＤ等の発光部材及びレンズを避けて障害釘を植設するため、遊技機の設計の自由度が低い。また、遊技領域に複数の貫通穴を形成することで遊技盤の強度が低下し、遊技機の安全性及び品質の低下に繋がる虞がある。そのため、透明な遊技領域板８１を用いて該遊技領域板８１の後方に発光装置ユニット８０を配置することが望ましい。

【０３５３】

10

また、上記実施形態では、液晶表示器である演出表示装置１１５とＬＥＤ４１６を備えた発光装置ユニット８０との異なる装置を連動して制御することによりルーレット演出を実行する。そのため、液晶表示器である演出表示装置１１５の表示領域６５０よりも高輝度のＬＥＤ４１６を発光させることにより指示針６５４ａによって指定される区画領域を通知することが可能になる。すなわち、ＬＥＤ４１６を発光させることなく液晶表示器の表示態様を異ならせることだけで指示針６５４ａに指定される区画領域を通知する場合に比べて、該区画領域に対応するＬＥＤ４１６を高輝度で発光させることができるため、指示針６５４ａによって指定される区画領域（第一遊技領域～第十遊技領域２０ｊ、第一区域６５５ａ～第十区域６５５ｊ）を容易に認識させることができる。

【０３５４】

20

また、この例では、複数種類の装飾図柄６５１として「１」～「９」の数字を模した図柄とメダルを模したルーレット突入図柄とを有し、演出表示装置１１５にて「１」～「９」の数字を模した図柄とメダルを模したルーレット突入図柄との複数種類の装飾図柄６５１によって変動表示を行う。すなわち、ルーレット演出を実行しないときにもルーレット突入図柄が変動表示され、ルーレット演出を実行するときにはルーレット突入図柄を左・中・右の装飾図柄６５１のいずれかに停止表示し、ルーレット演出を実行しないときにはルーレット突入図柄を左・中・右の装飾図柄６５１のいずれにも停止表示させないように制御する。これにより、常にルーレット突入図柄が停止表示されるか否かに注目させることができるため、左装飾図柄６５１ａと右装飾図柄６５１ｂとが異なる図柄で停止表示されて大当たり図柄となる可能性がない状態及びチャンス図柄となる可能性がない状態であってもルーレット突入図柄が停止表示されることに期待を抱かせることができ、全ての装飾図柄６５１が停止表示するまで当該変動表示に注目させることができる。なお、このような効果を望まない場合には、通常の装飾図柄６５１とは異なる図柄等を表示することによってルーレット演出を実行することを通知するようにしてもよい。例えば、「１」～「９」の数字を模した図柄を装飾図柄として変動表示し、ルーレット演出を実行するときには「１」～「９」の装飾図柄とは異なる図柄であってルーレット演出の実行を通知する図柄を停止表示するようにしてもよいし、装飾図柄とは異なるキャラクタ等を表示してルーレット演出を実行することを通知するように構成してもよい。

30

【０３５５】

また、ルーレット演出を実行するときには、左・中・右の装飾図柄６５１のいずれかに上記ルーレット突入図柄を停止表示する。具体的には、主制御基板７１０からルーレット演出の実行を指示するコマンドを受信したに基づいて周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１によって左・中・右の装飾図柄のいずれを停止表示するときにはルーレット突入図柄を表示するかを決定する。なお、上記実施形態では、特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示の表示結果が大当たり又は小当たりとなる場合だけでなく大当たり及び小当たりとならない場合にも変動パターン乱数に基づいて所定の割合でルーレット演出を実行する変動パターンに選択する。このとき、ルーレット突入図柄を停止表示する装飾図柄に応じて大当たりの期待度（全出現率中の大当たりとなる割合）が異なるように設定してもよい。例えば、主制御基板７１０からルーレット演出の実行を指示するコマンドが大当たりとなることを示す場合には、中装飾図柄６５１ｂにルーレット突入図柄を停止表示

40

50

する割合を最も高く設定し、次いで右装飾図柄 6 5 1 c にルーレット突入図柄を停止表示する割合を高く設定し、左装飾図柄 6 5 1 a にルーレット突入図柄を停止表示する割合を最も低くなるように設定する一方、主制御基板 7 1 0 からルーレット演出の実行を指示するコマンドが大当たりとならないことを示す場合には、中装飾図柄 6 5 1 b にルーレット突入図柄を停止表示する割合を最も低く設定し、次いで右装飾図柄 6 5 1 c にルーレット突入図柄を停止表示する割合を低く設定し、左装飾図柄 6 5 1 a にルーレット突入図柄を停止表示する割合を最も高くなるように設定してもよい。このように構成することにより、停止表示される順序が最も遅い中装飾図柄 6 5 1 b にルーレット突入図柄が停止表示されたときに大当たりとなる期待度が高いために、左装飾図柄 6 5 1 a と右装飾図柄 6 5 1 c とが異なる図柄で停止表示されて大当たり図柄（特定大当たり図柄及び非特定大当たり図柄）及びチャンス図柄とならないことを認識した場合であっても、全ての装飾図柄 6 5 1 が停止表示されるまで大当たりの期待を抱かせた状態で変動表示に注目させることができる。

【 0 3 5 6 】

また、上記実施形態では、左・中・右の装飾図柄 6 5 1 のいずれかにルーレット突入図柄を停止表示したことを契機として、停止表示したルーレット突入図柄から全ての境界発光窓 5 3 7 a に対応するように広がる閃光を表示し、該閃光に対応するように表示領域 6 5 0 を第一区域 6 5 5 a ~ 第十区域 6 5 5 j の 1 0 個の領域に区画するとともに遊技領域 2 0 を第一遊技領域 ~ 第十遊技領域 2 0 j の 1 0 個の領域に区画するが、所定数の境界発光窓 5 3 7 a にのみ対応する閃光を表示することで表示領域 6 5 0 及び遊技領域 2 0 の区画数を所定の範囲内で変動させるようにしてもよい。すなわち、本実施形態では区画領域として境界発光窓 5 3 7 a に対応する最大 1 0 個の領域（第一区域 6 5 5 a ~ 第十区域 6 5 5 j、第一遊技領域 ~ 第十遊技領域 2 0 j）に区画可能に構成されるが、予め決められた区画線のいずれかに対応するように区画するものであれば、区画する領域数を変動させるようにしてもよく、例えば、図 5 8 の A ~ J の区画線のうち 1 つ又は任意の組み合わせの区画線によって区画するようにしてもよい。具体的には、図 5 8 の A ~ J の区画線のうち A、C、E、G、I の 5 本の区画線によって区画することにより 5 つの領域（第二区域 6 5 5 b + 第三区域 6 5 5 c、第四区域 6 5 5 d + 第五区域 6 5 5 e、第六区域 6 5 5 f + 第七区域 6 5 5 g、第八区域 6 5 5 h + 第九区域 6 5 5 i、第十区域 6 5 5 j + 第一区域 6 5 5 a 及び、第二遊技領域 2 0 b + 第三遊技領域 2 0 c、第四遊技領域 2 0 d + 第五遊技領域 2 0 e、第六遊技領域 2 0 f + 第七遊技領域 2 0 g、第八遊技領域 2 0 h + 第九遊技領域 2 0 i、第十遊技領域 2 0 j + 第一遊技領域 2 0 a）に区画し、該区画した領域に対応する円盤部 6 5 5 を有するルーレット 6 5 3 によりルーレット演出を実行するように構成してもよい。なお、区画線によって区画される領域の境界を示す手段として使用する境界発光窓 5 3 7 a に対応して配置される L E D 4 1 6 を所定の発光態様（選択発光態様及び非選択発光態様とは異なる発光態様であることが望ましい）で発光制御するが、区画線によって区画される領域数を異ならせるときには、領域の境界を示す手段として使用しない境界発光窓 5 3 7 a に対応して配置される L E D 4 1 6 を同一の領域内に配置される他の L E D 4 1 6 と同様の発光態様で発光制御するようにしてもよい。例えば、図 5 8 の A ~ J の区画線のうち A、C、E、G、I の 5 本の区画線によって境界発光窓 5 3 7 a を領域内に含むように区画した場合に領域を区画する手段として用いられない境界発光窓 5 3 7 a（B、D、F、H、J の 5 本の区画線に沿って配置される発光領域窓 5 3 7 a）を、同一の領域内に配置される他の L E D 4 1 6 と同様の発光態様で発光制御してもよい。これにより、領域の境界を判別し易くなる。

【 0 3 5 7 】

また、左・中・右の装飾図柄 6 5 1 のうちルーレット突入図柄を停止表示する装飾図柄 6 5 1 毎に異なる領域数に区画、すなわち左装飾図柄 6 5 1 a にルーレット突入図柄を停止表示したときと、中装飾図柄 6 5 1 b にルーレット突入図柄を停止表示したときと、右装飾図柄 6 5 1 c にルーレット突入図柄を停止表示したときと、で表示領域 6 5 0 及び発光装置ユニット 8 0 を含む遊技領域 2 0 を異なる領域数に区画するように構成してもよい

。例えば、左装飾図柄 6 5 1 a にルーレット突入図柄を停止表示する場合には図 5 8 の A ~ J の全ての区画線に沿って上記閃光を表示することにより表示領域 6 5 0 及び発光装置ユニット 8 0 を含む遊技領域 2 0 を 1 0 個の領域に区画し、右装飾図柄 c にルーレット突入図柄を停止表示する場合には図 5 8 の A ~ J の区画線のうち任意の 5 本の区画線に沿って上記閃光を表示することにより表示領域 6 5 0 及び発光装置ユニット 8 0 を含む遊技領域 2 0 を 5 個の領域に区画し、中装飾図柄 6 5 1 b にルーレット突入図柄を停止表示する場合には図 5 8 の A ~ J の区画線のうち任意の 3 本の区画線に沿って上記閃光を表示することにより表示領域 6 5 0 及び発光装置ユニット 8 0 を含む遊技領域 2 0 を 3 個の領域に区画するように構成してもよい。これにより、ルーレット突入図柄を停止表示する装飾図柄 6 5 1 に応じて異なる演出を実行できるとともに、閃光によって区画される領域数を通知することが可能になる。

10

【 0 3 5 8 】

また、大当たりとなる期待度に応じて表示領域 6 5 0 及び発光装置ユニット 8 0 を含む遊技領域を異なる領域数に区画するように構成してもよい。例えば、大当たりとなる期待度が高い場合には表示領域 6 5 0 及び発光装置ユニット 8 0 を含む遊技領域 2 0 を少ない領域数（例えば 3 つの領域）に区画する割合を高くし（大当たりとなるときには大当たりとならないときよりも図 5 8 の A ~ J の区画線のうち任意の 3 本の区画線に沿って上記閃光を表示することにより表示領域 6 5 0 及び発光装置ユニット 8 0 を含む遊技領域 2 0 を 3 個の領域に区画する割合を高くし）、大当たりとなる期待度が低い場合には多い領域数（例えば 1 0 個の領域）に区画する割合を高くする（大当たりとならないときには大当たりとなるときよりも図 5 8 の A ~ J の全ての区画線に沿って上記閃光を表示することにより表示領域 6 5 0 及び発光装置ユニット 8 0 を含む遊技領域 2 0 を 1 0 個の領域に区画する割合を高くする）ように構成してもよい。これにより、表示領域 6 5 0 及び発光装置ユニット 8 0 を含む遊技領域 2 0 を区画する領域数に応じて大当たりとなる期待度を把握させることができ、より少ない領域数に区画された場合には大当たりに対する期待を高めることができるとともに、閃光によって区画される領域数を通知することが可能になる。

20

【 0 3 5 9 】

また、LED 4 1 6 の発光制御に加えて枠装飾ランプ 8 4 2 を制御することにより上記視覚的演出を実行するように構成してもよい。例えば、上記 A ~ J の区画線によって遊技領域 2 0 と扉枠 5 とを一体的に区画し、円盤部 6 5 5 の第一区域 6 5 5 a ~ 第十区域 6 5 5 j のうち指示針 6 5 4 a によって指示されている区域を選択表示態様（高輝度態様）で表示するときに、該区域に対応して配置される発光装置ユニット 8 0 の LED 4 1 6 及び該区域に対応して配置される枠装飾ランプ 8 4 2 を発光させ、該区域以外の区域に配置される発光装置ユニット 8 0 の LED 4 1 6 及び該区域以外の区域に配置される枠装飾ランプ 8 4 2 を消灯させるようにしてもよい。

30

[バロメータ演出について]

本例では、A ~ J の 1 0 本の区画線によって遊技領域 2 0 を第一遊技領域 ~ 第十遊技領域 2 0 j の 1 0 個の遊技領域に区画し、各遊技領域それぞれに対応して配置される LED 4 1 6 毎に制御するだけでなく、該第一遊技領域 ~ 第十遊技領域 2 0 j をさらに細分化して個々に制御する。すなわち、本例の発光装置ユニット 8 0 は、上記 A ~ J の 1 0 本の区画線によって区画されるセンター役物 2 4 7 の外部の遊技領域 2 0 の第一遊技領域 ~ 第十遊技領域 2 0 j の 1 0 個の遊技領域それぞれに 3 個の発光小領域 3 5 1 を有するように構成され、第一区域 6 5 5 a ~ 第十区域 6 5 5 j の表示態様に連動して第一遊技領域 ~ 第十遊技領域 2 0 j のうち対応する遊技領域に設置される 3 個の発光小領域 3 5 1 毎に LED 4 1 6 を発光制御することにより上記ルーレット演出を実行するだけでなく、上記有利遊技状態及び上記時短遊技状態に制御しているときには、区画後の 1 つの領域に発光小領域 3 5 1 を 1 つだけ有するように構成し、この区画された領域毎に制御する。換言すると、本実施形態のパチンコ機 1 では、予め決められた範囲内（この例では、発光装置ユニット 8 0 に発光小窓 5 3 5 に対応して設けられる発光小領域 3 5 1 の個数である 3 0 個を上限とする 1 ~ 3 0 の範囲）で表示領域 6 5 0 及び発光装置ユニット 8 0 を含む遊技領域 2 0

40

50

を区画する領域数を異ならせて制御し、上記有利遊技状態及び上記時短遊技状態に制御しているときには1つの発光小領域351に対して1つの領域が形成されるように表示領域650及び発光装置ユニット80を含む遊技領域20を区画して制御する。

【0360】

図59に示すように、パチンコ機1は、発光装置ユニット80の前面が遊技領域20を透過して視認され、遊技領域20に放射状に広がる多数の直線的な模様が描かれており、全体が円周方向に連続的に配された小領域に分割されているルーレットの盤面のような外観を呈する。また、上記有利遊技状態及び上記時短遊技状態に制御しているときには、演出表示装置115の表示領域650中央に楕円形の主表示領域656に装飾図柄651が表示され、発光装置ユニット80の装飾シート420に描かれる模様に対応して演出方向に連続的に配された複数の小区画領域658を有する演出情報表示領域657が主表示領域656の周囲を囲むように表示される。すなわち、一の発光小領域351の前方にルーレットの1個のポケット(発光小窓535)に対応する意匠が施され、該ポケットが円周方向に連続的に配されている。このポケットを1個含むように主表示領域656の中央部分(表示領域650の中央部分)と発光小窓535の境界を示す複数の区分線536とを結ぶ複数の区画線によって表示領域650の主表示領域656の外周外側部分を複数の小区画領域658に区画し、一のポケットを含むように区画された小区画領域658と当該ポケットに対応して設けられる発光小領域351のLED416とは対応している。具体的には、主表示領域656の中央部分と発光小窓535の境界を示す複数の区分線536とを結ぶ複数の区画線によって表示領域650の主表示領域656の外周外側部分を複数の小区画領域658に区画し、複数の区画線のうち同一の2本の区画線によって区画される小区画領域658と発光小窓535に対応するように設けられた発光小領域351に配置されるLED416とは対応している。

【0361】

演出情報表示領域657は、発光装置を模した多数の小区画領域658と、小区画領域658とほぼ同等の形状であり、幅広の濃色の帯状の模様を呈する帯状区画領域659と、小区画領域658と比較してやや広めの扇形の領域であり各種のキャラクタ等が表示されるスタート演出領域660と、特徴的な模様等の表示によって大当たりの可能性が高まっていることを示唆するチャンス予告部661と、大当たりを示唆する「V」の字が表示される大当たり予告部662とが、所定の配列で円環状に配されて構成されている。

【0362】

そして、上記有利遊技状態及び時短遊技状態にて主制御基板710から周辺制御基板810がコマンド(第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド)を受信すると、図60に示すように主表示領域656に表示制御される装飾図柄651の変動表示を開始するとともに、演出情報表示領域657を非選択表示態様(低輝度態様)で表示した後(図60(A))、スタート演出領域660の右隣に隣接する小区画領域658から時計回り方向に順に、主制御基板710から受信したコマンド(第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド)に基づいて判断した表示結果に応じた位置(小区画領域658、チャンス予告部661、大当たり予告部662のいずれか)まで選択表示態様に表示制御し(図60(B)~図60(C))、当該位置(複数の小区画領域658のうち最後に選択表示態様で表示制御された小区画領域658、チャンス予告部661、大当たり予告部662)に表示制御されている情報(「V」、「CHANCE」等)を通知する。そして、装飾図柄651の変動表示を停止して表示結果を導出表示する(図60(D))。

【0363】

このとき、選択表示態様で表示される小区画領域658、チャンス予告部661、大当たり予告部662に対応して発光装置ユニット80の発光小領域351に配置されるLED416を発光制御する。すなわち、小区画領域658のうち選択表示態様で表示制御される小区画領域658と対応関係にあるポケットに対応して設けられる発光小領域351のLED416を発光制御し、非選択態様で表示制御される小区画領域658と対応関係にあるポケットに対応して設けられる発光小領域351のLED416を消灯制御する。

また、上記チャンス予告部 6 6 1 は、図 5 8 に示す H 及び I の区画線によって区画され、大当たり予告部 6 6 2 は、図 5 8 に示す I 及び J の区画線によって区画され、それぞれの区画線によって区画された 3 個のポケットと対応している。そして、チャンス予告部 6 6 1 を選択表示態様で表示制御するときには該チャンス予告部 6 6 1 と対応関係にある 3 個のポケットに対応して設けられる発光小領域 3 5 1 の L E D 4 1 6 を発光制御し、チャンス予告部 6 6 1 を非選択表示態様で表示制御するときには該チャンス予告部 6 6 1 と対応関係にある 3 個のポケットに対応して設けられる発光小領域 3 5 1 の L E D 4 1 6 を消灯制御する。また、大当たり予告部 6 6 2 を選択表示態様で表示制御するときには該大当たり予告部 6 6 2 と対応関係にある 3 個のポケットに対応して設けられる発光小領域 3 5 1 の L E D 4 1 6 を発光制御し、大当たり予告部 6 6 2 を非選択表示態様で表示制御するときには該大当たり予告部 6 6 2 と対応関係にある 3 個のポケットに対応して設けられる発光小領域 3 5 1 の L E D 4 1 6 を消灯制御する。

10

【 0 3 6 4 】

このように、複数の小区画領域 6 5 8、チャンス予告部 6 6 1、及び大当たり予告部 6 6 2 のうち所定数の領域を選択表示態様で表示制御するとともに、最後に選択表示態様で表示制御された領域に表示されている情報（「V」、「CHANCE」等）により大当たりとなること若しくは大当たりとなる可能性の高いことを通知するパロメータ演出を実行する。また、選択表示態様で表示制御される領域（小区画領域 6 5 8、チャンス予告部 6 6 1、大当たり予告部 6 6 2）と対応関係にあるポケットと対応して設けられる発光小領域 3 5 1 の L E D 4 1 6 を発光制御し、非選択表示態様で表示制御される領域（小区画領域 6 5 8、チャンス予告部 6 6 1、大当たり予告部 6 6 2）と対応関係にあるポケットと対応して設けられる発光小領域 3 5 1 の L E D 4 1 6 を消灯制御するため、表示領域 6 5 0 で実行される演出表示にて演出情報表示領域 6 5 7 のいずれを選択しているかを、発光装置ユニット 8 0 の発光制御される L E D 4 1 6 を視認することによって特定することができる。また、遊技領域 2 0 の区画数を変化させることにより多彩な演出を実行することができる、遊技興趣の低下を抑止できる。

20

【 0 3 6 5 】

なお、上記した例では、複数の小区画領域 6 5 8 のうち最後に選択表示態様で表示制御された領域（小区画領域 6 5 8 とチャンス予告部 6 6 1 と大当たり予告部 6 6 2 とのいずれか）に表示されている情報を通知するように構成したが、領域に表示されている情報によって大当たりの期待度等の情報を通知するパロメータ演出に限らず、選択表示される領域数によって大当たりの期待度等の情報を通知するパロメータ演出であってもよい。例えば、大当たりとなる期待度が高い場合には、選択表示態様で表示制御する小区画領域 6 5 8 の領域数を多く表示制御する割合を高くし（大当たりとなるときには大当たりとならないときよりも全ての小区画領域 6 5 8 を選択表示態様で表示制御する割合を高くし）、大当たりとなる期待度が低い場合には、選択表示態様で表示制御する小区画領域 6 5 8 の領域数を少なく表示制御する割合を高くする（大当たりとならないときには大当たりとなるときよりも 1 個の小区画領域 6 5 8 だけを選択表示態様で表示制御する割合を高くする）ように構成してもよい。この場合にも、選択表示態様で表示制御される小区画領域 6 5 8 と対応する発光小領域 3 5 1 に配置される L E D 4 1 6 を選択発光態様（例えば発光）で発光制御し、非選択表示態様で表示制御される小区画領域 6 5 8 と対応する発光小領域 3 5 1 に配置される L E D 4 1 6 を非選択発光態様（例えば消灯）で発光制御するため、発光装置ユニット 8 0 のうち L E D 4 1 6 によって選択発光態様で発光制御される範囲、換言するとセンター役物 2 4 7 の外側の遊技領域 2 0 のうち選択発光態様で発光制御される範囲を即座に特定することができるとともに、表示領域 6 5 0 に表示される情報を視認しなくても該特定した範囲によって大当たりとなる期待度を把握することができる。

30

40

【 0 3 6 6 】

また、遊技状態によって表示領域 6 5 0 及び発光装飾ユニット 8 0 を含む遊技領域 2 0 の区画数を異ならせて制御するように構成したが、これに限られるものではない。すなわち、本技術思想は、予め決められた範囲内で表示領域 6 5 0 及び発光装置ユニット 8 0 を

50

含む遊技領域 20 を区画する領域数を異ならせ、該区画した領域数に対応した制御を実行することによって複数種類の演出表示を実行可能なものであればよい。例えば、主制御基板 710 からコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）を受信したことに基づいて周辺制御基板 810 の CPU 811 により、第一の区画数に区画した表示領域 650 及び発光装置ユニット 80 を含む遊技領域 20 に対応した制御を実行することによって実行される第一のルーレット演出と、第一の区画数よりも多い第二の区画数に区画した表示領域 650 及び発光装置ユニット 80 を含む遊技領域 20 に対応した制御を実行することによって実行される第二のルーレット演出と、を実行するようにしてもよい。また、第三の区画数（上記第一の区画数と同一数であってもよい）に区画した表示領域 650 及び発光装置ユニット 80 を含む遊技領域 20 に対応した制御を実行することによって第一のパロメータ演出と、第三の区画数よりも多い第四の区画数（上記第二の区画数と同一数であってもよい）に区画した表示領域 650 及び発光装置ユニット 80 を含む遊技領域 20 に対応した制御を実行することによって実行される第二のパロメータ演出と、のうちいずれかを実行するようにしてもよい。また、主制御基板 710 からコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）を受信したことに基づいて予め決められた演出（例えばルーレット演出、パロメータ演出など）を実行するときに、周辺制御基板 810 の CPU 811 により区画線の本数（表示領域 650 及び発光装置ユニット 80 を含む遊技領域 20 の区画数）や区画する位置を予め決められた本数及び位置のいずれか（例えば 3 本、10 本、30 本の区画線のいずれか）に決定し、決定した本数及び位置の区画線によって区画された表示領域 650 及び発光装置ユニット 80 を含む遊技領域 20 により上記演出を実行するように構成してもよい。

【0367】

また、上記表示領域 650 及び発光装置ユニット 80 を含む遊技領域 20 を区画する区画線の一例として A ~ J の 10 本の区画線を示したが、表示領域 650 及び発光装置ユニット 80 を含む遊技領域 20 を区画する区画線は、上記帯模様 537 ~ 539 及び境界発光窓 537a によって遊技領域 20 と重なって視認されるように実際に描かれているもの（現実線）に限らず、実際に描くことなく各発光小窓 535 間に設けられていると仮に想定されるもの（仮想線）であってもよい。例えば、複数の区画線に対応するように複数の線分と複数の発光小領域 351 に対応する複数の発光小窓 535 とを印刷した装飾シート 420 を備えて、該複数の区画線のうちいずれかの区画線に対応するように表示領域 650 及び発光装置ユニット 80 を含む遊技領域 20 を区画して上記制御を実行するように構成してもよいし、複数の区画線に対応する線分を印刷することなく複数の発光小領域 351 に対応する複数の発光小窓 535 を印刷した装飾シート 420 を備えて、仮想線に対応するように表示領域 650 及び発光装置ユニット 80 を含む遊技領域 20 を区画して上記制御を実行するように構成してもよい。

【0368】

また、本例では、LED 416 を備えた複数の発光小領域 351 に対応するように描かれた複数の発光小窓 535 のうち任意の発光小窓 535 間に対応させた複数の区画線によって表示領域 650 及び発光装置ユニット 80 を含む遊技領域 20 を複数の領域に区画するように構成したが、複数の発光小窓 535 のうちいずれかの発光小窓 535 に対応させた区画線によって表示領域 650 及び発光装置ユニット 80 を含む遊技領域 20 を複数の領域に区画するように構成してもよい。すなわち、区画線に対応した発光小窓 535 を区画される領域の境界を表示する手段として制御するものであってもよい。このように構成することにより、区画線を実際に描いていない場合であっても区画される領域の境界を表示する手段として発光小窓 535 に対応して設けられる発光小領域 351 に配置する LED 416 を所定の発光態様（上記選択発光態様及び上記非選択発光態様とは異なる発光態様であってもよい）で発光制御することによって、各領域の境界を判別しやすくなり、各領域の範囲を把握することが可能になるため、選択発光態様で発光制御される LED 416 の配置する領域を容易に特定できる。

【0369】

このように、本例のパチンコ機 1 によれば、拡散シート 440 は、複数の拡散シート 441 ~ 449 から構成されており、夫々の拡散シート 441 ~ 449 には判別記号が表示されており、拡散シート 441 ~ 449 は判別記号 670a ~ 670i を参照して容易に位置決めして組み付けることができるようになっている。

【0370】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、発光装置ユニット 80 の透光ベース部材 380 に設けられた平面部に拡散シート 440 が装着されており、発光装置ユニット 80 が発した光が拡散シート 440 を透過すると光が拡散され、均質に面状に光って見える演出効果が付与されて、遊技領域板 81 の遊技領域 20 を透過して遊技者側に放射され、視覚的演出が行われる。拡散シート 440 は、複数の拡散シート 441 ~ 449 から構成されており、各拡散シート 441 ~ 449 には、夫々に数字の「1」~「9」を示す視覚的に識別可能な判別記号 670a ~ 670i が表示されており、組立て工程において拡散シート 440 を発光装置ユニット 80 に装着するときに、拡散シート 441 ~ 449 の配設位置が識別可能となっている。これにより、複数の拡散シート 441 ~ 449 を、配設位置を間違えることなく簡単に組み付けることができ、パチンコ機 1 の製造を容易とすることができる。

10

【0371】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、拡散シート 441 ~ 449 には夫々の配設位置を表す判別記号 670a ~ 670i が表示されており相互に区別が容易なので、各シートの区別を容易に行うことができる。また、拡散シート 441 ~ 449 の破損や不具合によって交換が必要となった場合にも、必要な部材を簡単に特定することができる。

20

【0372】

さらに、本例のパチンコ機 1 によれば、拡散シート 440 によって発光装置ユニット 80 に視覚的演出を付与するので、発光装置ユニット 80 の構造を簡素化することができる。また、拡散シート 440 の特性に基づいて多様な視覚的演出を行うことが可能である。

【0373】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、拡散シート 441 ~ 449 には判別記号 670a ~ 670i が表示されているので位置決めが容易であり、取り付け作業の失敗を大幅に減少させることが可能である。

【0374】

本例のパチンコ機 1 によれば、拡散シート 441 ~ 449 が混合して保管されていても判別記号 670a ~ 670i による区別及び配設位置の特定が容易であり、作業性の低下を抑制することができる。

30

【0375】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、拡散シート 441 ~ 449 の配設位置を示す判別記号 670a ~ 670i が夫々の拡散シート 441 ~ 449 に直接表示されているので、例えば紙片等による表示を付着させて夫々の拡散シート 441 ~ 449 の配設位置を指示する必要がない。これにより、表示用の紙片の誤記や脱落によって組み付けの効率が低下したり不良品を製造する虞を抑制することができる。

【0376】

さらに、本例のパチンコ機 1 によれば、大型の発光装置ユニット 80 に合わせて拡散シート 440 も大型化し、発光装置ユニット 80 の形状に応じて複雑な形状を呈するようになり、多数の拡散シート 441 ~ 449 から拡散シート 440 が構成されるようになる。このとき、意匠性を優先し複雑な構成の拡散シート 440 を具備していたとしても、判別記号 670a ~ 670i の表示によって製造工程における作業性を改善して効率的に遊技機を製造することができる。

40

【0377】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、夫々の拡散シート 441 ~ 449 の判別記号の表示位置が定められているので、組み付けのときに判別記号 670a ~ 670i を誤認する虞を低減することができる。また、表示方向が定められていることによって、夫々の拡散

50

シート４４１～４４９の向きを決定しやすくすることができる。

【０３７８】

さらに、本例のパチンコ機１によれば、夫々の拡散シート４４１～４４９の配設する順序や配設位置をよりわかりやすく表示することができる。規則性が不明確であると、配設位置と判別記号６７０ａ～６７０ｉとの対応付けを作業者が暗記するか、あるいはマニュアル等で示す必要があるため、作業効率を低下させたり不良品を生じさせる危険性を増大させる虞があるが、本構成によれば、作業者が判別記号６７０ａ～６７０ｉの規則性に従って組み付けすることで、作業効率の低下を抑制し、早く正確な組み付けが可能となる。

【０３７９】

また、本例のパチンコ機１によれば、判別記号は数字であり、特別なルールを定めなくても数の大小等によって配列を示すことができ、組み付け作業をさらに容易とすることができる。また、マニュアル等で示さなくても作業者が直感的に配列を理解可能とすることができる。

【０３８０】

本例のパチンコ機１によれば、拡散シート４４１～４４９に表示された判別記号６７０ａ～６７０ｉが装飾シート４２０に印刷された模様によって隠蔽され、遊技者側から視認不能とされるため、外観に判別記号が露呈して意匠性を損なう虞を抑制することができる。すなわち、判別記号６７０ａ～６７０ｉは配設位置等を示す情報を含む表示であり、パチンコ機１の意匠に直接関連するものではない。従って、判別記号６７０ａ～６７０ｉが露呈していると、パチンコ機１の意匠に対して違和感を生じさせる虞が強いが、本構成によれば判別記号６７０ａ～６７０ｉは隠蔽されているので、遊技者は判別記号６７０ａ～６７０ｉの存在を意識することがなく、違和感のために興趣を低下させる虞が抑制される。

【０３８１】

また、本例のパチンコ機１によれば、相互に似た形状を呈する複数種類の拡散シート４４１～４４９の区別及び配設位置の特定を容易とすることができる。２枚以上の拡散シート４４１～４４９が略相似形の場合には、輪郭が一致するため、混同した場合に間違いに気づきにくく、組み付け作業の効率を著しく低下させたり、混同したままで完成して不良品を発生させたりする虞があるが、本構成によれば、判別記号６７０ａ～６７０ｉによって略相似形の拡散シート４４１～４４９の混同を防止することができる。また、相似形や略鏡像反転形の場合にも同様に混同を防ぐことができる。

【０３８２】

特に、判別記号６７０ａ～６７０ｉを拡散シート４４０の片面のみに表示することによって、拡散シート４４０を裏表逆に配設する失敗を防ぐことができる。

【０３８３】

また、本例のパチンコ機１によれば、発光装置ユニット８０には反射部材開口部３５６が形成されており、拡散シート４４０は反射部材開口部３５６の周囲を略円環状に囲んで配設されるので、拡散シート４４１～４４９には、２枚以上が略相似形、類似形、または略鏡像反転形となるものが含まれやすいが、判別記号６７０ａ～６７０ｉによって配設位置の特定が容易とし、組み付け作業における混乱の発生を抑制することができる。

【０３８４】

拡散シート４４０は光を拡散するために擦りガラス状であったり、半透明であったりして各部材の外観が類似しており一瞥しただけでは区別しづらいが、本例のパチンコ機１によれば、判別記号６７０ａ～６７０ｉが表示されていて配設位置の特定が容易であり、組み付け作業における混乱の発生を抑制することができる。

【０３８５】

さらに、本例のパチンコ機１によれば、夫々の拡散シート４４１～４４９には小孔５４６～５４８が穿設されており、透光ベース部材３８０に設けられた対応する突起５６６～５６８と嵌合してさらに位置決めしやすくなっている。また、突起５６６～５６８及び小孔５４６～５４８を、夫々の拡散シート４４１～４４９に数箇所ずつ設けることによって

さらに正確に位置決め可能とすることができる。拡散シート４４０は、夫々の拡散シート４４１～４４９に表示された判別記号６７０ａ～６７０ｉによって配設位置を特定することが可能となっているが、さらに突起５６６～５６８と小孔５４６～５４８とが設けられることにより、組み付けのときに作業者が判別記号６７０ａ～６７０ｉを誤認して配設位置を誤る虞を抑制することができる。また、逆に、突起５６６～５６８と小孔５４６～５４８とを合わせて組み付けた場合に、正しい配設位置及び方向であるか否かを判別記号６７０ａ～６７０ｉによって確認することができる。

【０３８６】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

10

すなわち、上記実施形態では、拡散シート４４０を透光ベース部材３８０の前面の平面部に配設する例を示したが、これに限定されるものではなく、異なる演出特性を有する覆設シートを用いるものであってもよい。異なる光学的特性を有する覆設シートを配設することで、発光装置ユニット８０の視覚的演出を様々に変化させることができるので、簡単にパチンコ機１の外観を多様化することができる。例えば、同一の盤面構成であって大当たり確率が異なる複数の機種を製造するときに、覆設シートの種類によって発光装置ユニット８０による視覚的演出において違いを生じさせて外観を特徴づけ、意匠的な面白みをもたらすとともに機種の区別を容易とすることができる。

【０３８７】

20

また、上記実施形態では、判別記号６７０としてアラビア数字を用いたものを示したが、アラビア数字以外の図像であってもよく、ローマ数字、アルファベット、ひらがな、カタカナ、漢字、絵文字等を例示することができる。もちろん、これらに限定されるものではなく、他言語において用いられる文字でもよい。また、書体や文字の形状についても限定されるものではなく、絵や図形と組み合わせられたものであってもよい。また、配設位置や方向を表す図であってもよい。

【０３８８】

さらに、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機１を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【０３８９】

【図１】実施形態に係るパチンコ機の外枠に対して本体枠を閉塞し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図２】パチンコ機を右上前方から示す斜視図である。

【図３】パチンコ機の正面図である。

【図４】パチンコ機の後側全体を示す背面図である。

【図５】パチンコ機の平面図である。

【図６】本体枠の正面図である。

【図７】部品を取り付ける前の本体枠の側面図である。

40

【図８】部品を取り付けた本体枠を右上後方から示す斜視図である。

【図９】扉枠の背面図である。

【図１０】扉枠の構成を左上前方から示す分解斜視図である。

【図１１】扉枠の構成を右上後方から示す分解斜視図である。

【図１２】扉枠の前面側に取り付けられる扉レンズユニットを左上前方から示す分解斜視図である。

【図１３】扉レンズユニットのレンズカバーと皿ユニットに設けられるレンズカバーとの関係を示すパチンコ機の分解斜視図である。

【図１４】スピーカカバーおよび装飾部材を構成する部材のうち、ＬＥＤに照射される部材を取り除いた場合の扉枠の正面図である。

50

- 【図 1 5】扉枠の前面に設けられる皿ユニットの正面図である。
- 【図 1 6】皿ユニットの構成を左上前方から示す分解斜視図である。
- 【図 1 7】皿ユニットの構成を右上後方から示す分解斜視図である。
- 【図 1 8】遊技領域を有する遊技盤と、その遊技盤に装着される複数のユニットとを組付けたパチンコ主要部の構成を示す正面図である。
- 【図 1 9】装飾シートの模様を含めてパチンコ主要部を示す正面図である。
- 【図 2 0】パチンコ主要部の構成を左上前方から示す斜視図である。
- 【図 2 1】パチンコ主要部の構成を右上前方から示す斜視図である。
- 【図 2 2】パチンコ主要部の構成を右上前方から示す分解斜視図である。
- 【図 2 3】センター役物の正面図である。 10
- 【図 2 4】センター役物を右上前方から示す斜視図である。
- 【図 2 5】センター役物の構成を右上前方から示す分解斜視図である。
- 【図 2 6】主入賞口ユニット及び入賞口ユニットを右上前方から示す斜視図である。
- 【図 2 7】主入賞口ユニット及び入賞口ユニットを右上後方から示す斜視図である。
- 【図 2 8】発光装置ユニットを、装飾シートの模様を含めて示す正面図である。
- 【図 2 9】発光装置ユニットを右上前方から示す斜視図である。
- 【図 3 0】発光装置ユニットの構成を右上前方から示す分解斜視図である。
- 【図 3 1】発光装置ユニットの構成を右上後方から示す斜視図である。
- 【図 3 2】反射部材の正面図である。
- 【図 3 3】反射部材を右上前方から示す斜視図である。 20
- 【図 3 4】透明レンズ部材の構成を右上前方から示す分解斜視図である。
- 【図 3 5】拡散シートを示す正面図である。
- 【図 3 6】装飾シートを示す正面図である。
- 【図 3 7】図 1 8 における A - A 間の端面を示す端面図である。
- 【図 3 8】右ランプ周辺の構成を示す拡大分解斜視図である。
- 【図 3 9】図 1 8 における B - B 間の断面を示す断面図である。
- 【図 4 0】制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板周辺の構成を主として示した図である。
- 【図 4 1】制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板周辺の構成を主として示した図である。 30
- 【図 4 2】主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。
- 【図 4 3】主基板の主制御基板に搭載される CPU が実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 5 0】変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】小当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】特別電動役物小当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】演出連動制御におけるテーブル構成の一例を示す説明図である。
- 【図 5 6】演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。
- 【図 5 7】視覚的演出の一例を示す図である。
- 【図 5 8】視覚的演出の一例を示す図である。
- 【図 5 9】視覚的演出の一例を示す図である。 50

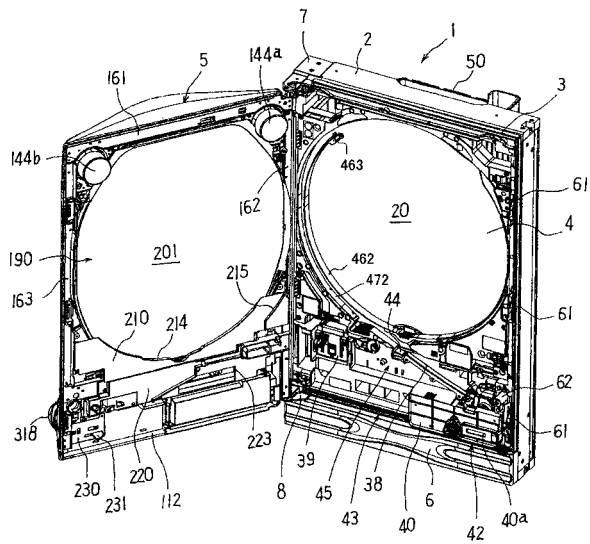
【図 6 0】視覚的演出の一例を示す図である。

【符号の説明】

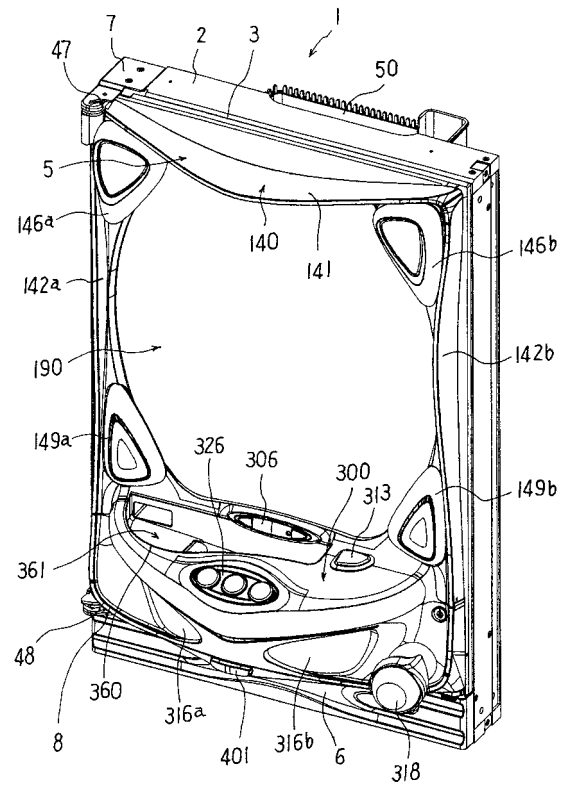
【 0 3 9 0 】

1	パチンコ機（遊技機）	
2 0	遊技領域	
2 0 a ~ 2 0 j	第一遊技領域 ~ 第十遊技領域	
5 7	発射装置	
7 6	開口部	
8 0	発光装置ユニット（発光装置）	
8 1	遊技領域板（透光遊技板）	10
1 1 5	演出表示装置（演出表示手段）	
3 1 8	ハンドルユニット（操作ハンドル）	
3 5 1	発光小領域	
3 5 6	反射部材開口部（発光装置開口部）	
3 8 0	透光ベース部材（前面透光部材、平面部）	
4 1 6	L E D	
4 2 0	装飾シート（隠蔽部材）	
4 4 0	拡散シート（覆設シートセット）	
4 4 1 ~ 4 4 9	拡散シート（覆設シート）	
5 3 5	発光小窓	20
5 3 7 ~ 5 3 9	帯模様	
5 3 7 a	境界発光窓	
5 4 6 ~ 5 4 8	小孔	
5 6 6 ~ 5 6 8	ガイド突起（突起）	
6 1 4 , 6 1 5	一般入賞口（入賞口）	
6 5 0	表示領域	
6 5 1	装飾図柄	
6 5 1 a	左装飾図柄	
6 5 1 b	中装飾図柄	
6 5 1 c	右装飾図柄	30
6 5 3	ルーレット	
6 5 4	回転指示部	
6 5 4 a	指示針	
6 5 5	円盤部	
6 5 5 a ~ 6 5 5 j	第一区域 ~ 第十区域	
6 7 0 a ~ 6 7 0 i	判別記号（記号表示部）	

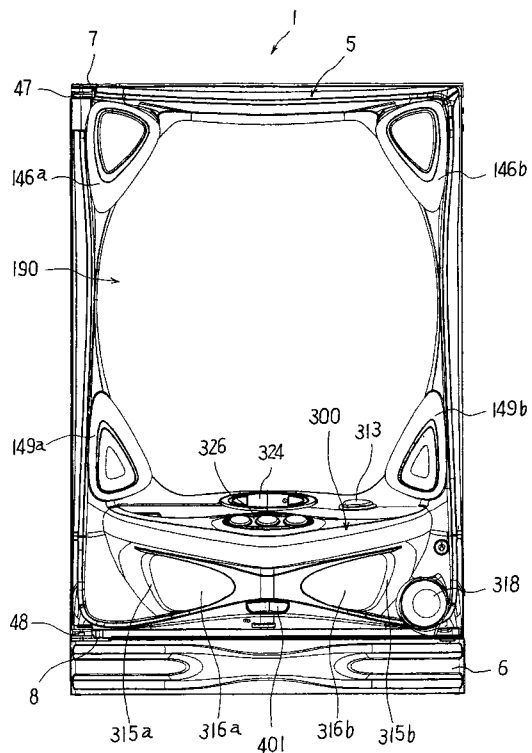
【図 1】



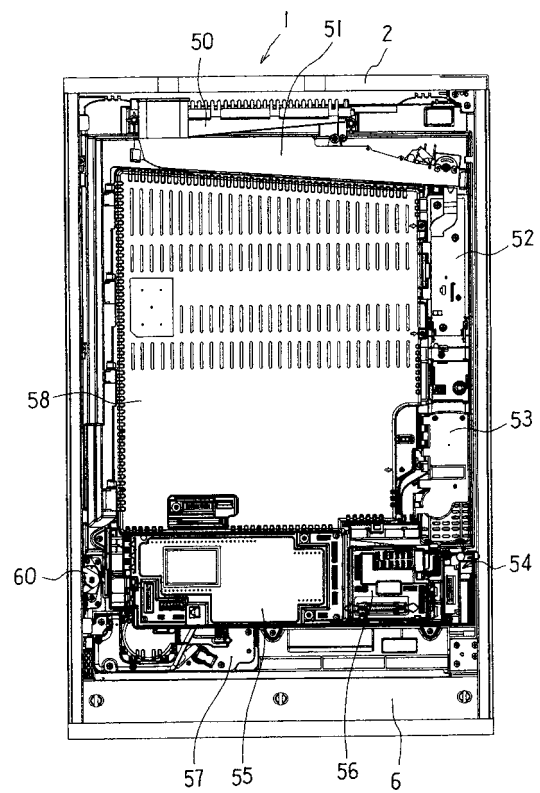
【図 2】



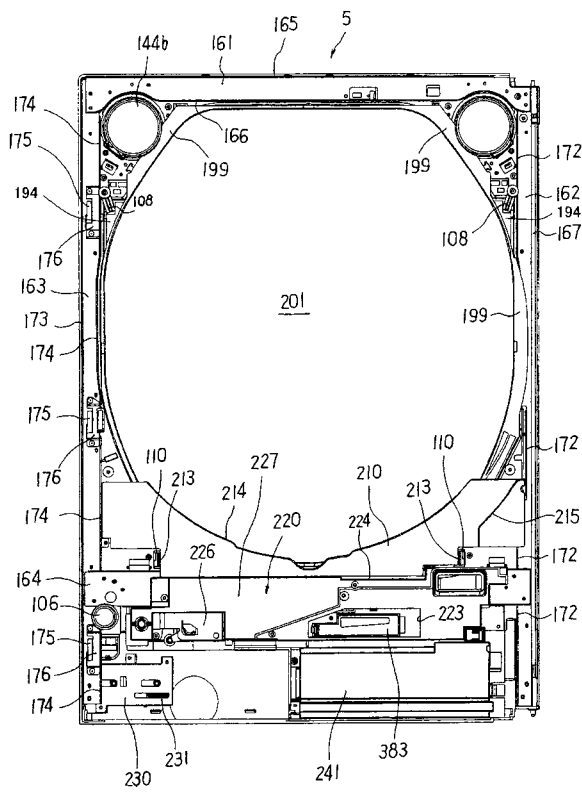
【図 3】



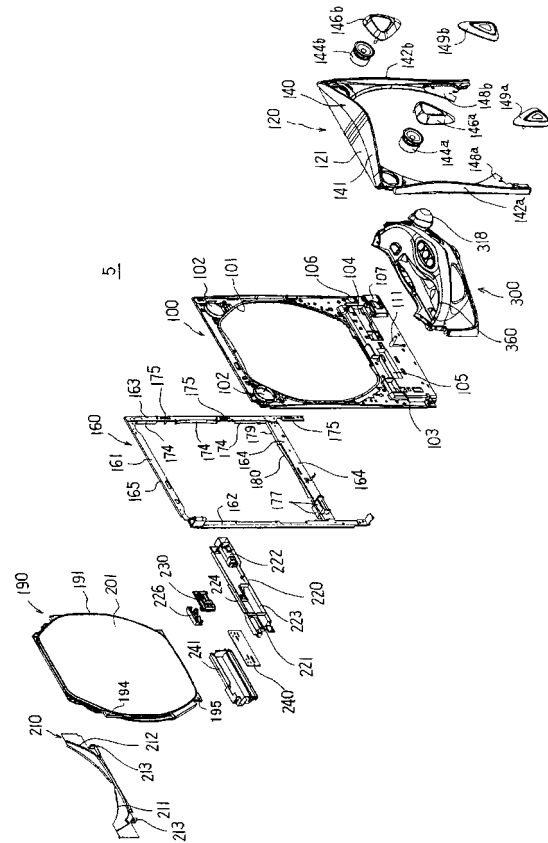
【図 4】



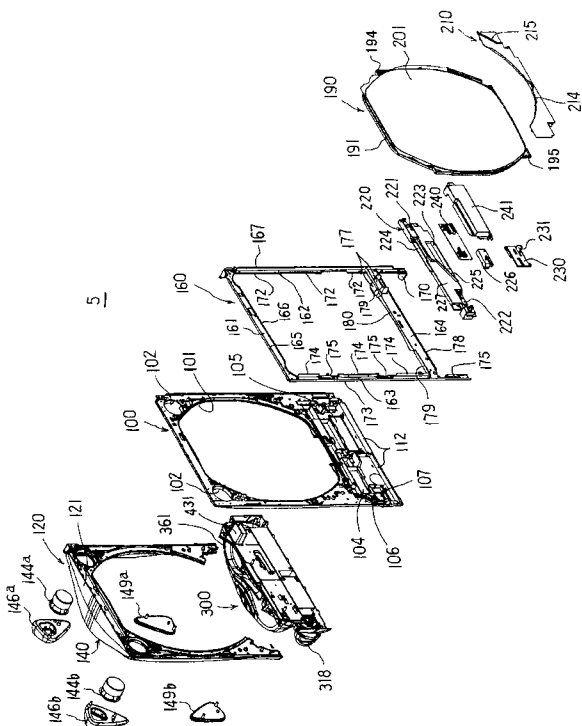
【図 9】



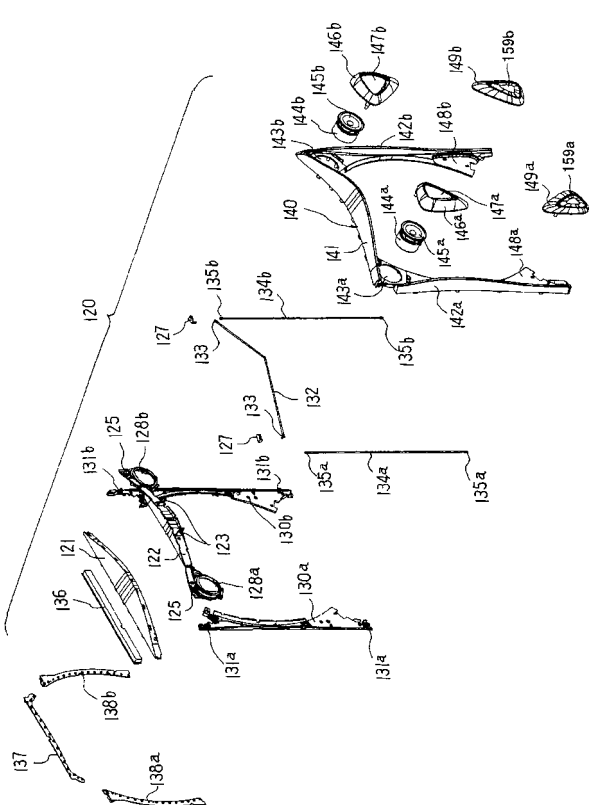
【図 10】



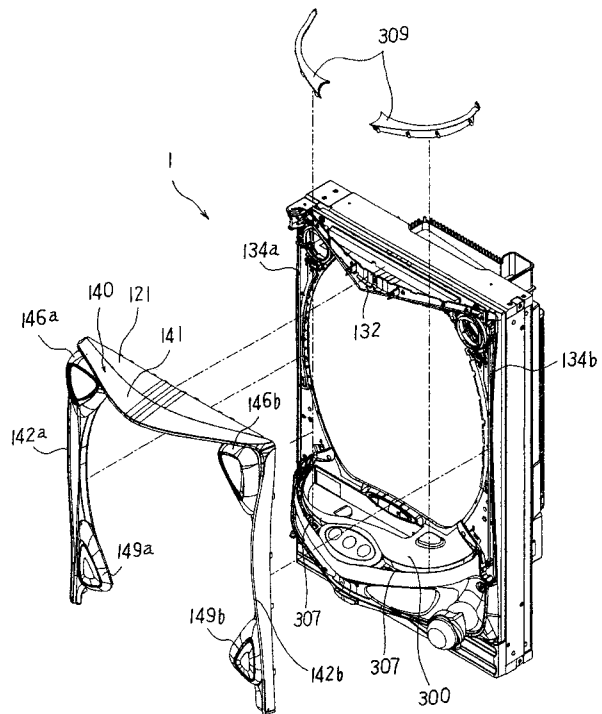
【図 11】



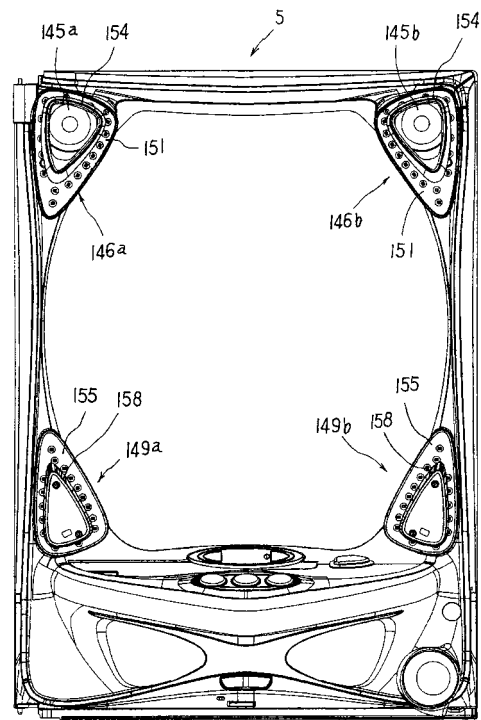
【図 12】



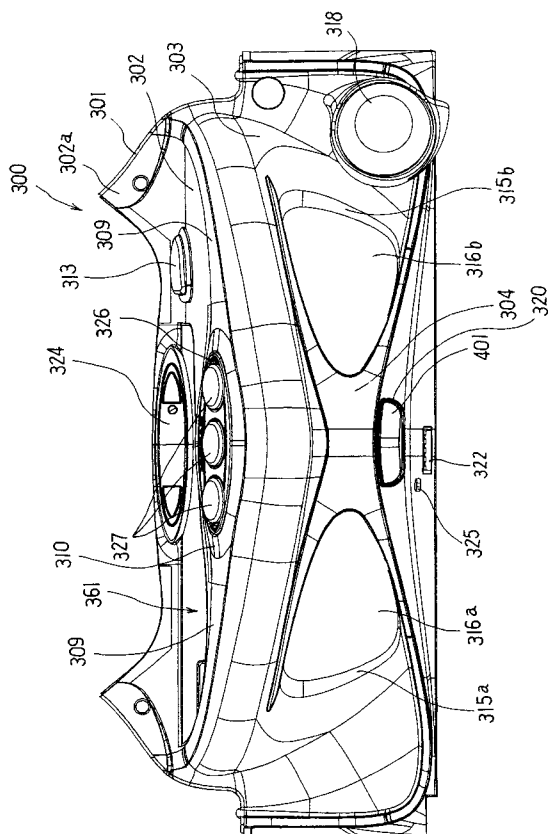
【図 13】



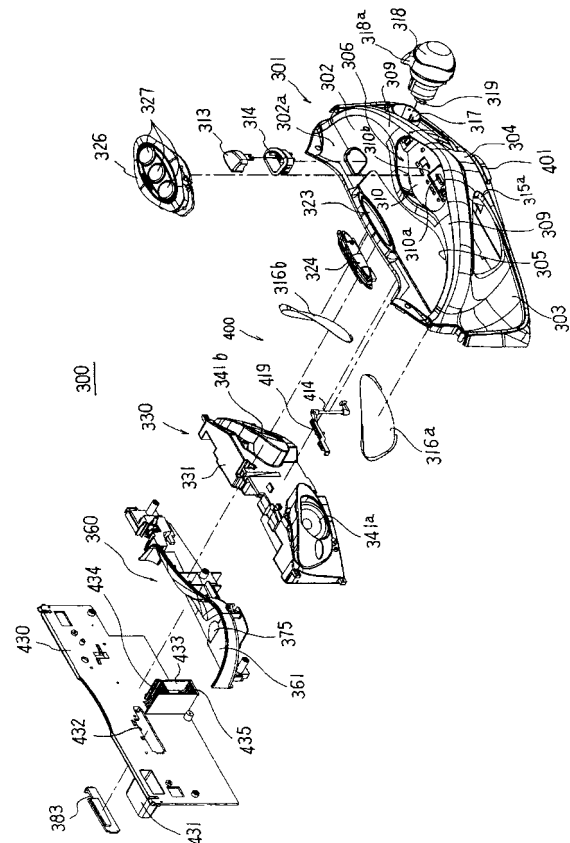
【図 14】



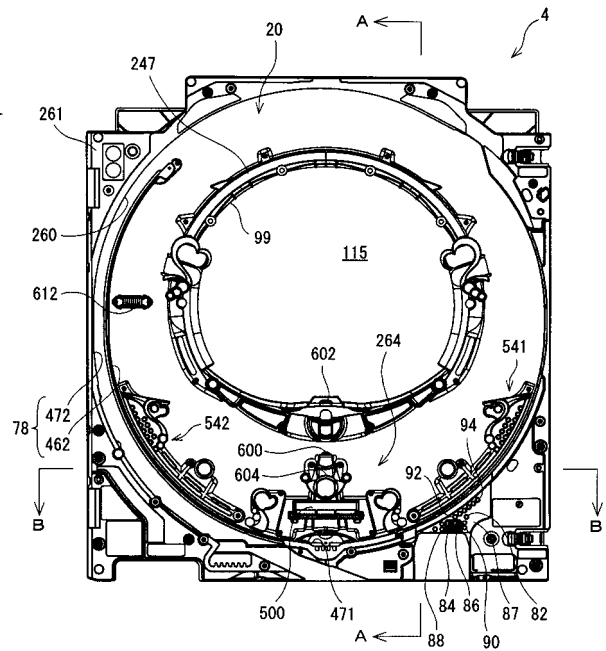
【図 15】



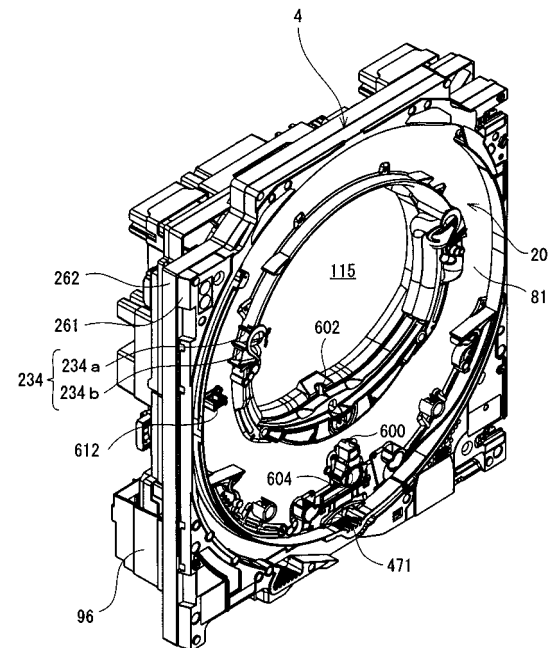
【図 16】



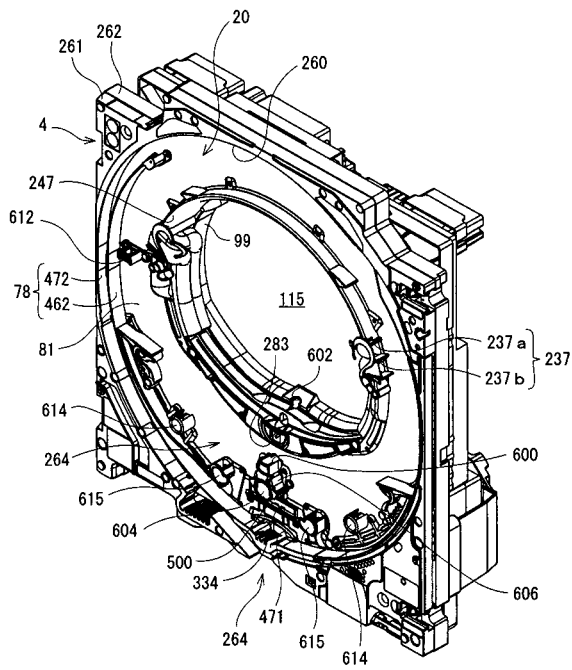
【 図 1 8 】



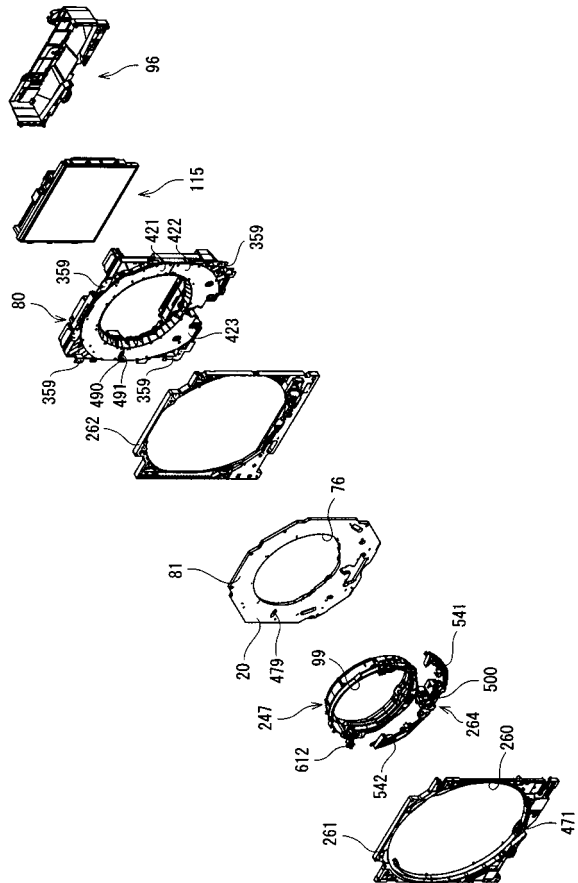
【 図 2 0 】



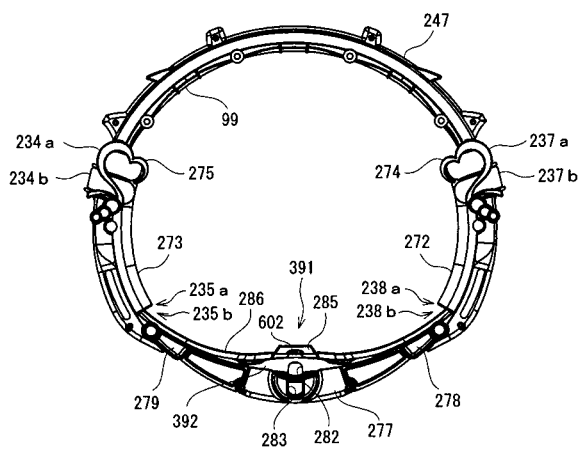
【図 2 1】



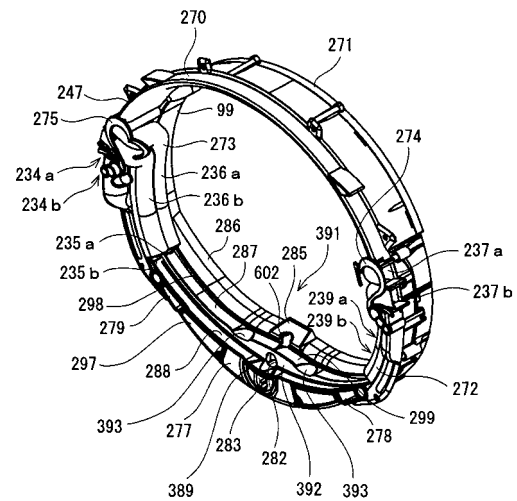
【図 2 2】



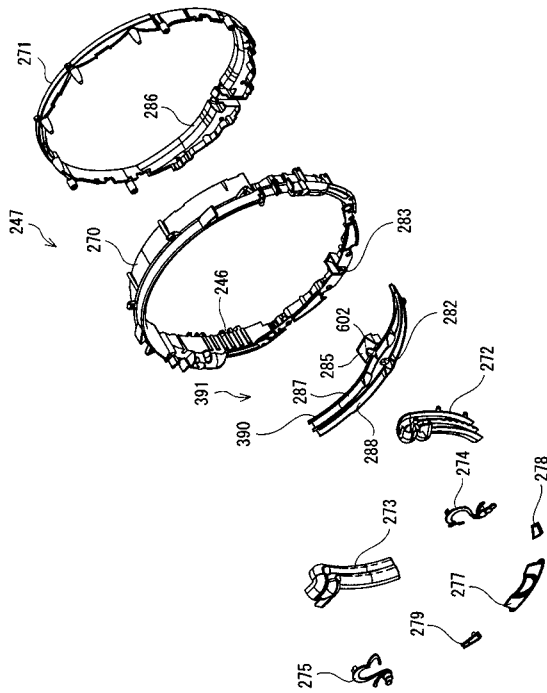
【図 2 3】



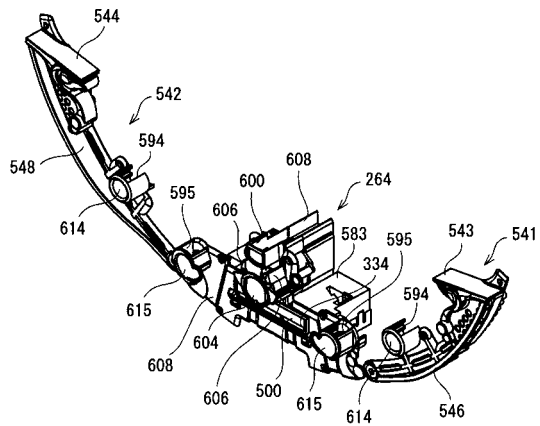
【図 2 4】



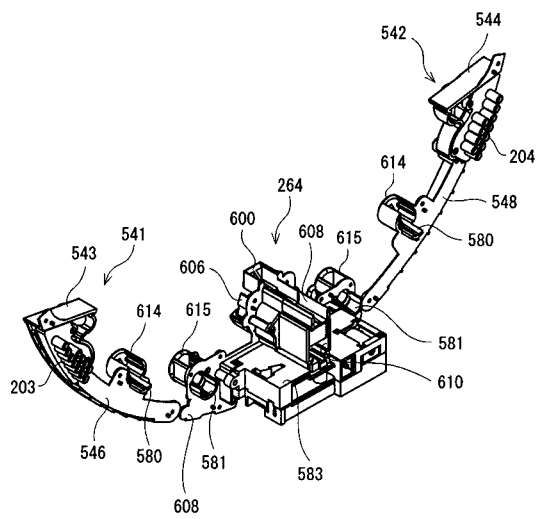
【 図 2 5 】



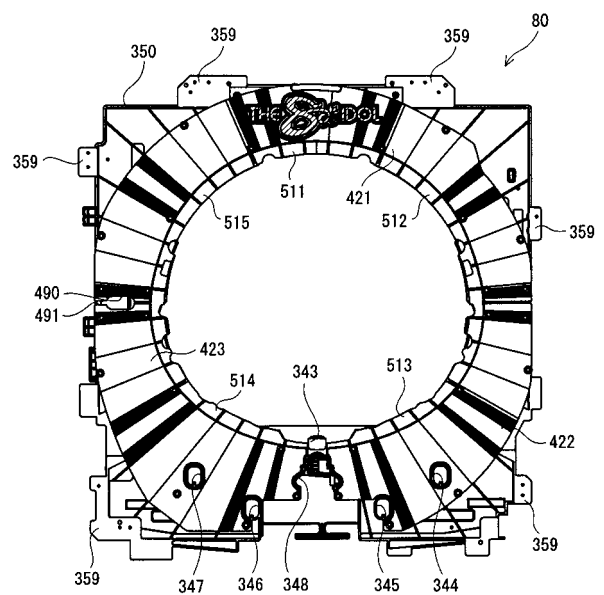
【 図 2 6 】



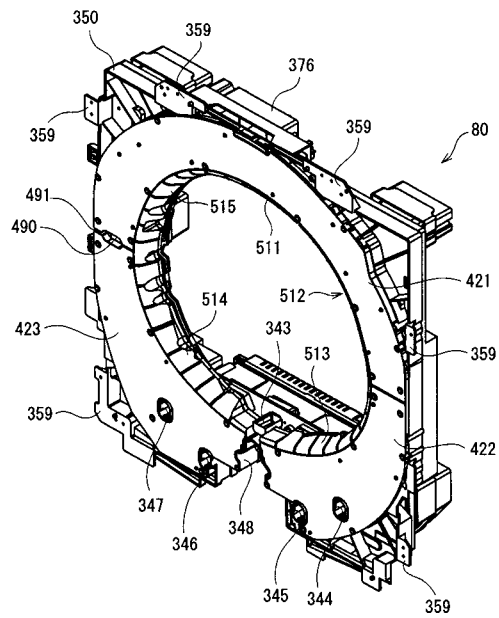
【圖 27】



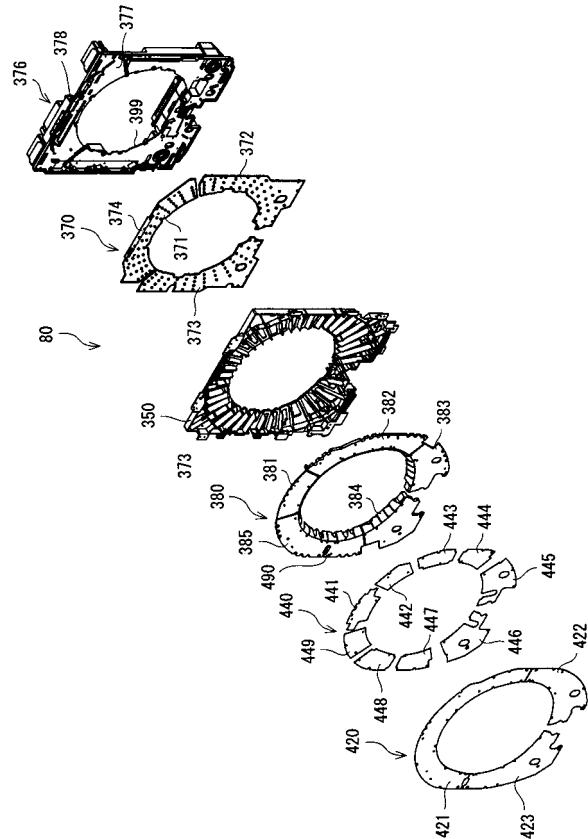
【 図 2 8 】



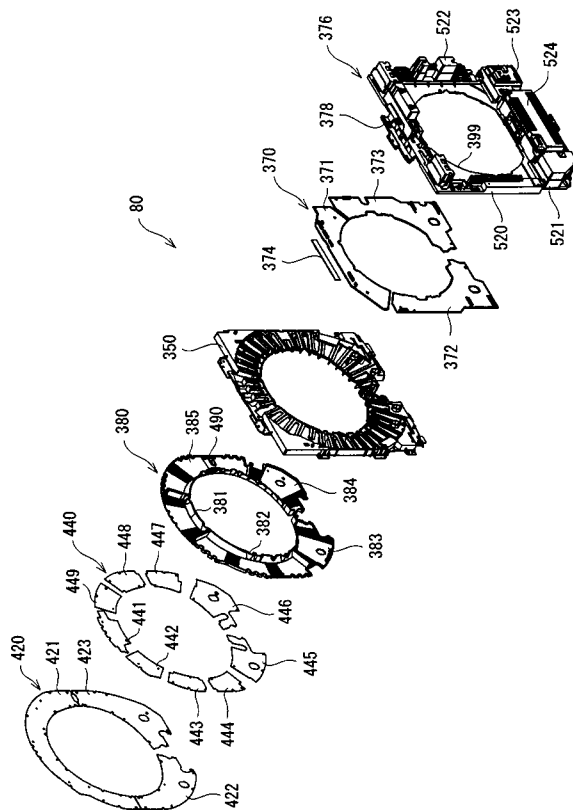
【図 29】



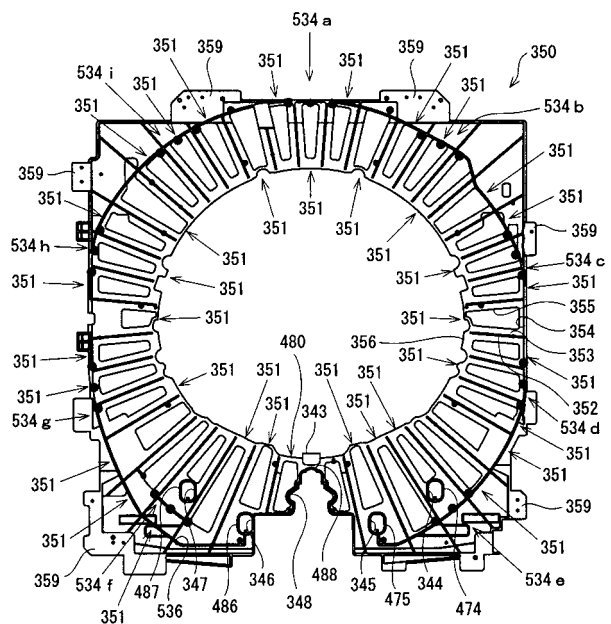
【図 30】



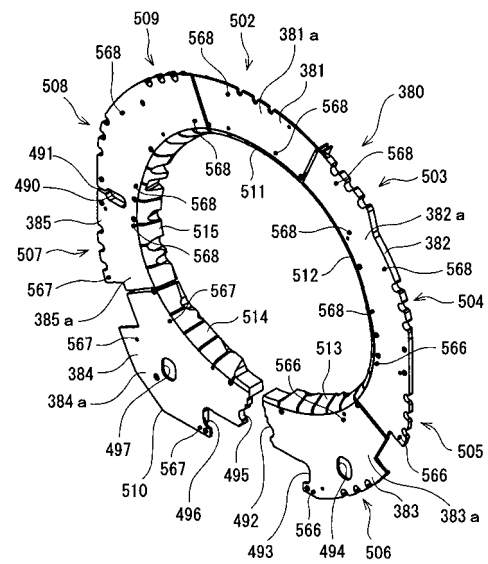
【図 31】



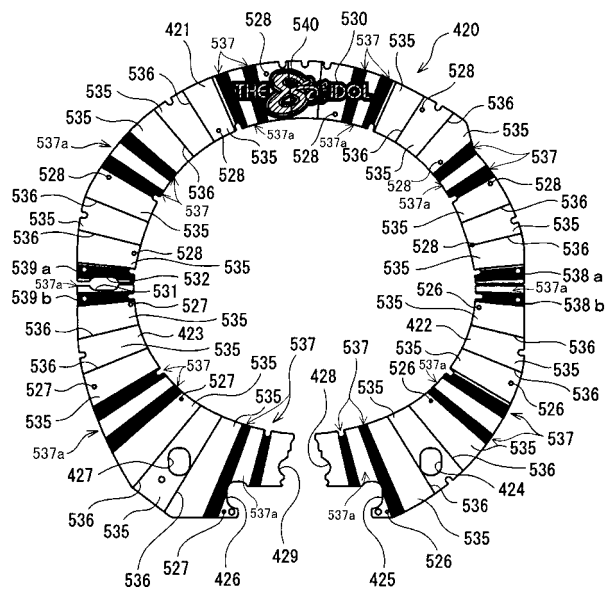
【図 32】



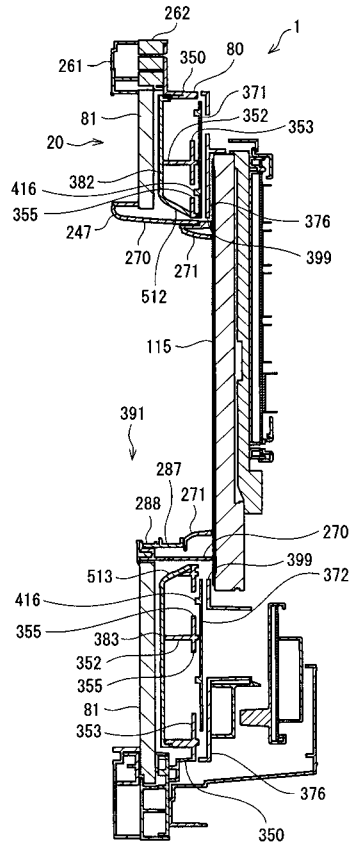
【 図 3 4 】



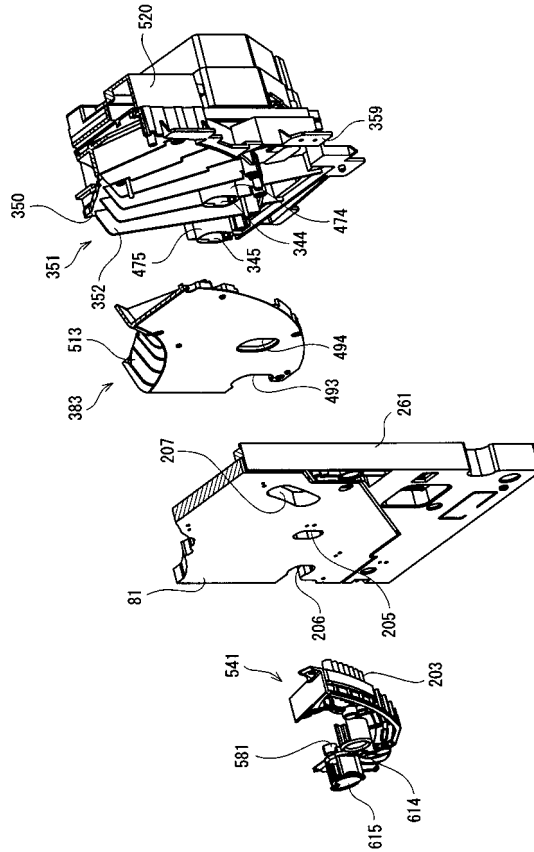
【 図 3 6 】



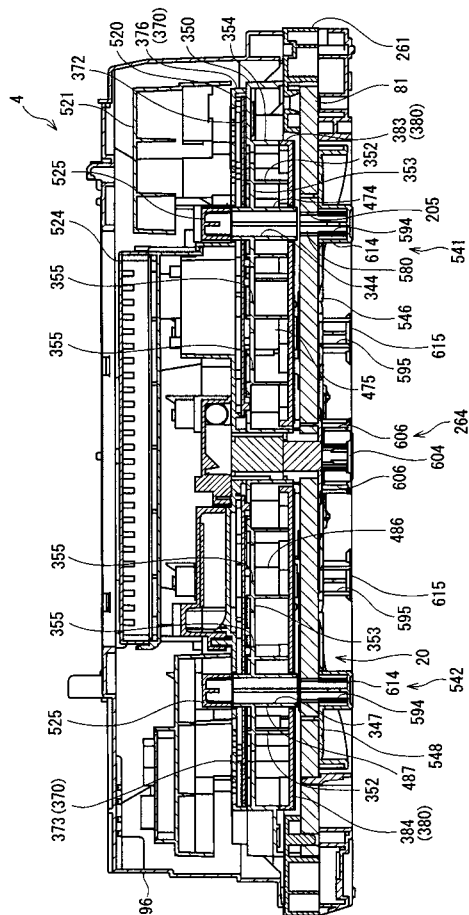
【 図 3 7 】



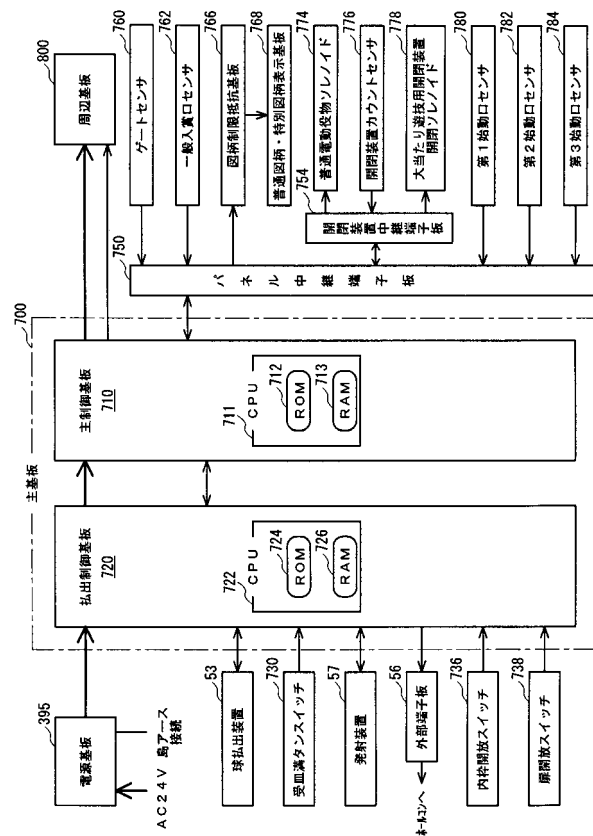
【 図 3 8 】



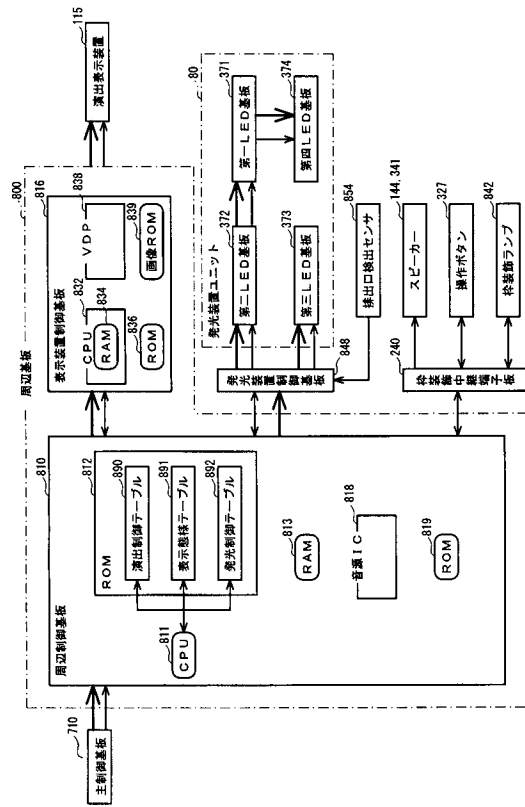
【 図 3 9 】



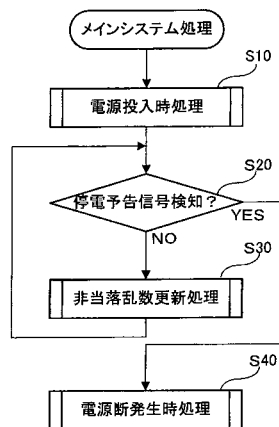
【 図 4 0 】



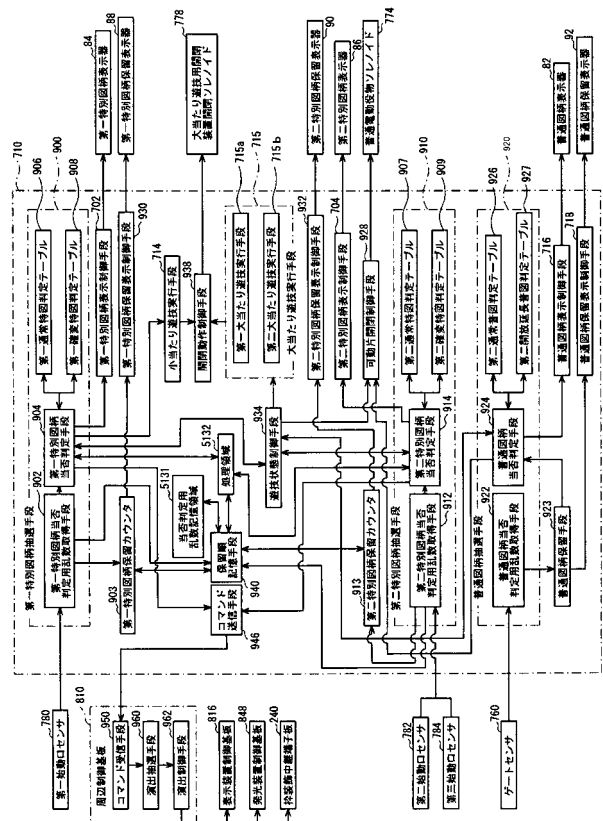
【図 4 1】



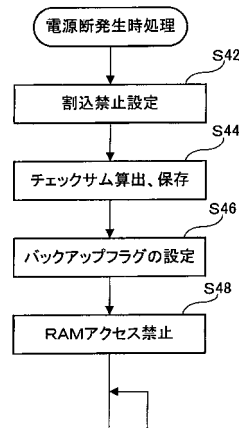
【図 4 3】



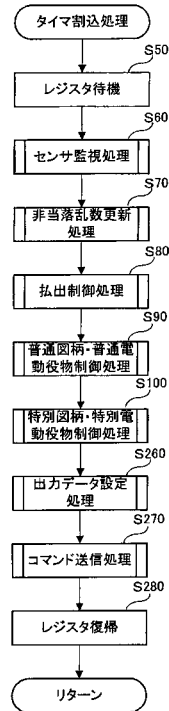
【図 4 2】



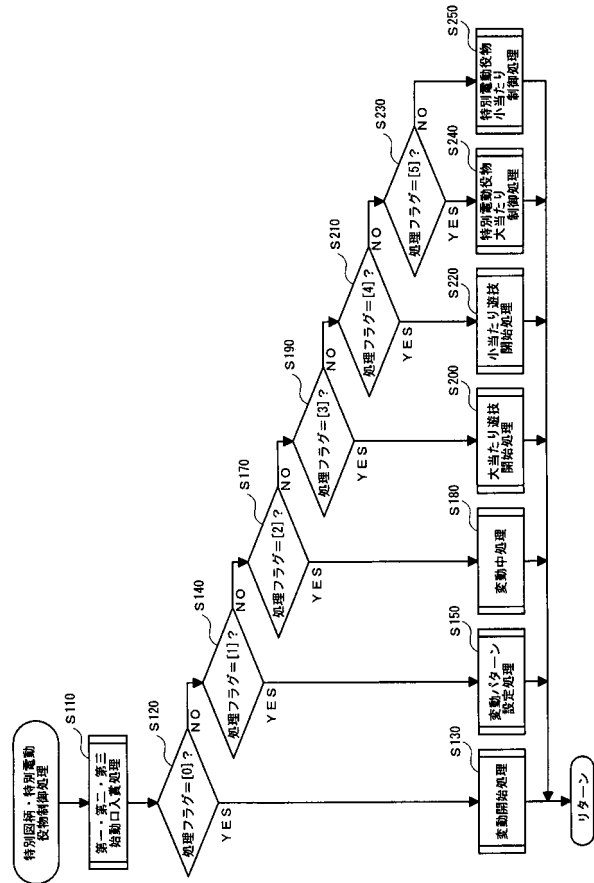
【図 4 4】



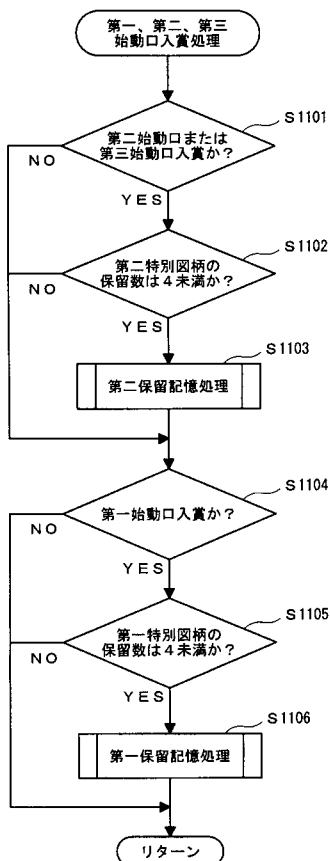
【図 45】



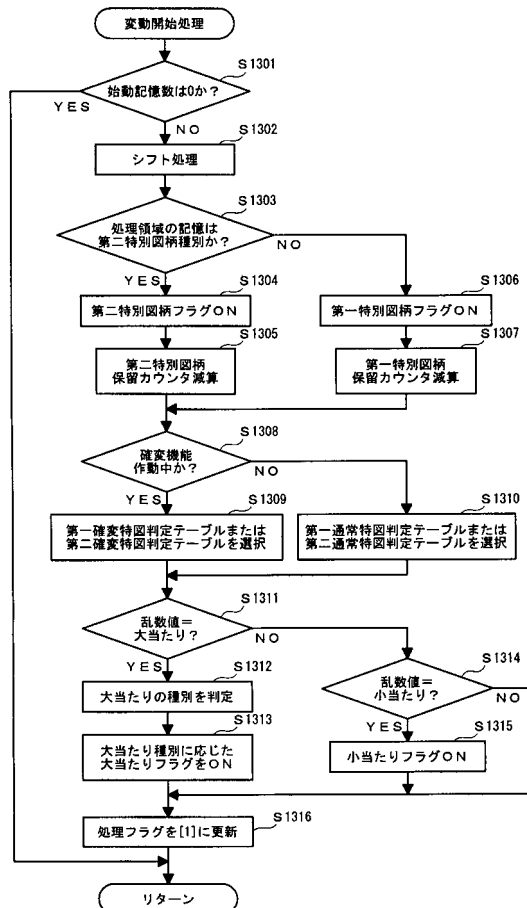
【図 46】



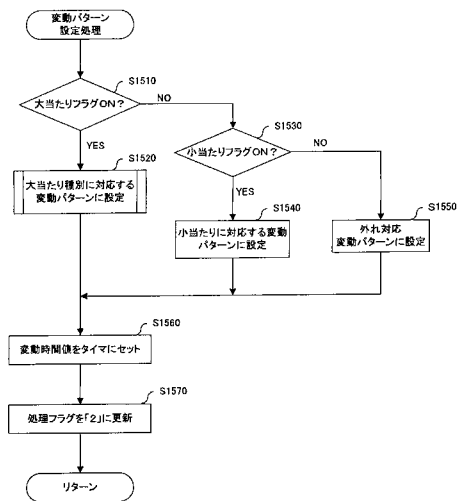
【図 47】



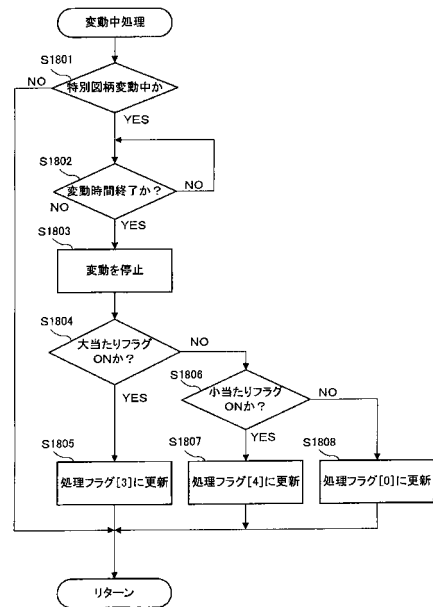
【図 48】



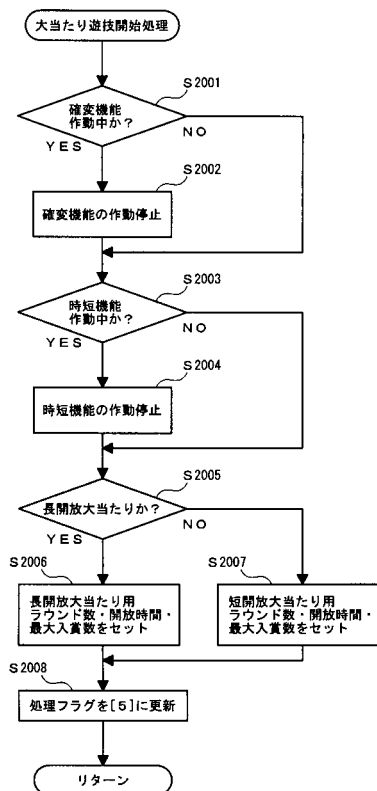
【図 49】



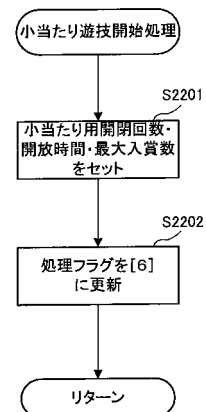
【図 50】



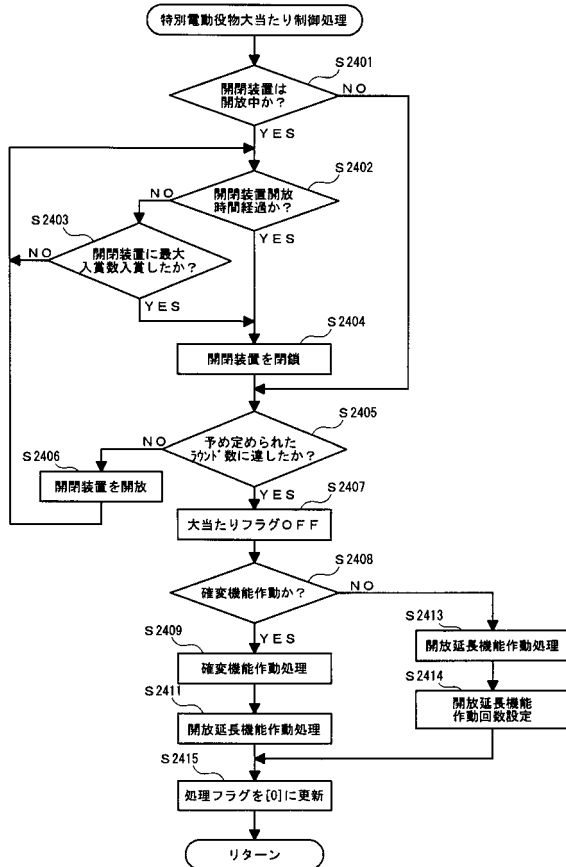
【図 51】



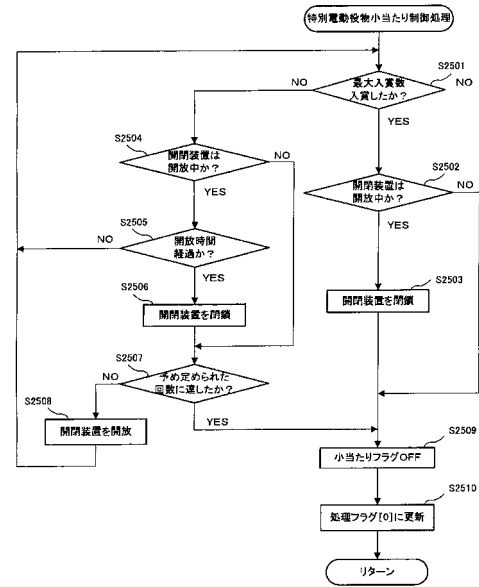
【図 52】



【図53】



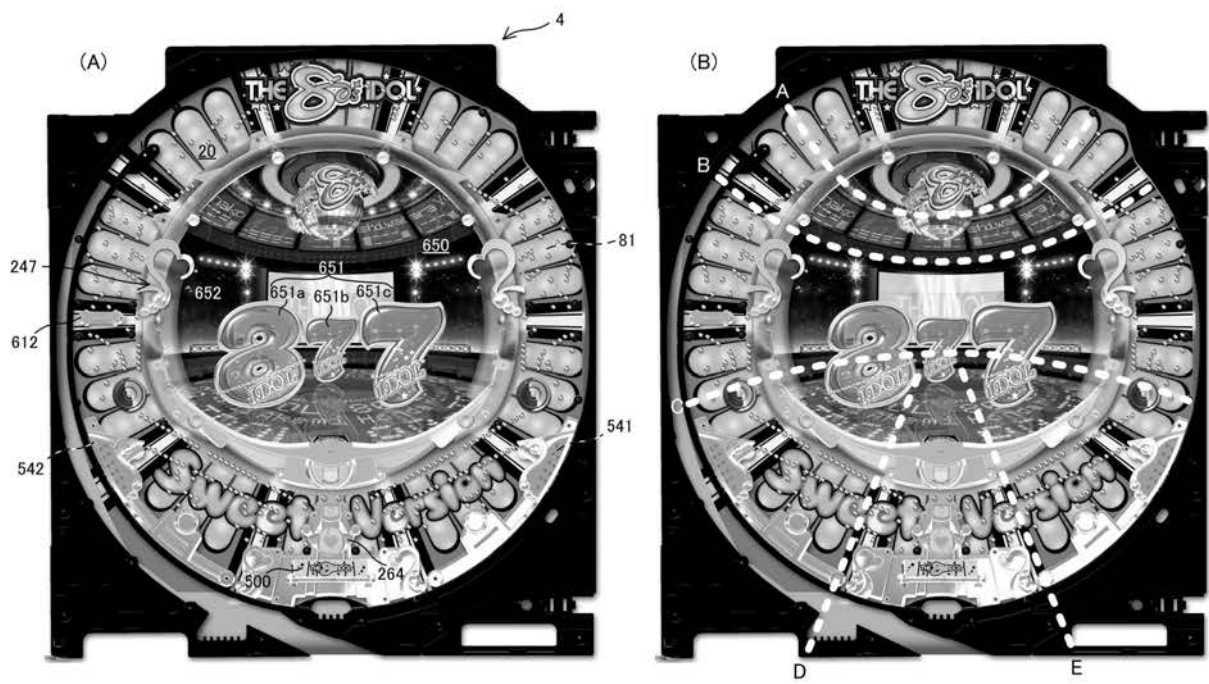
【図54】



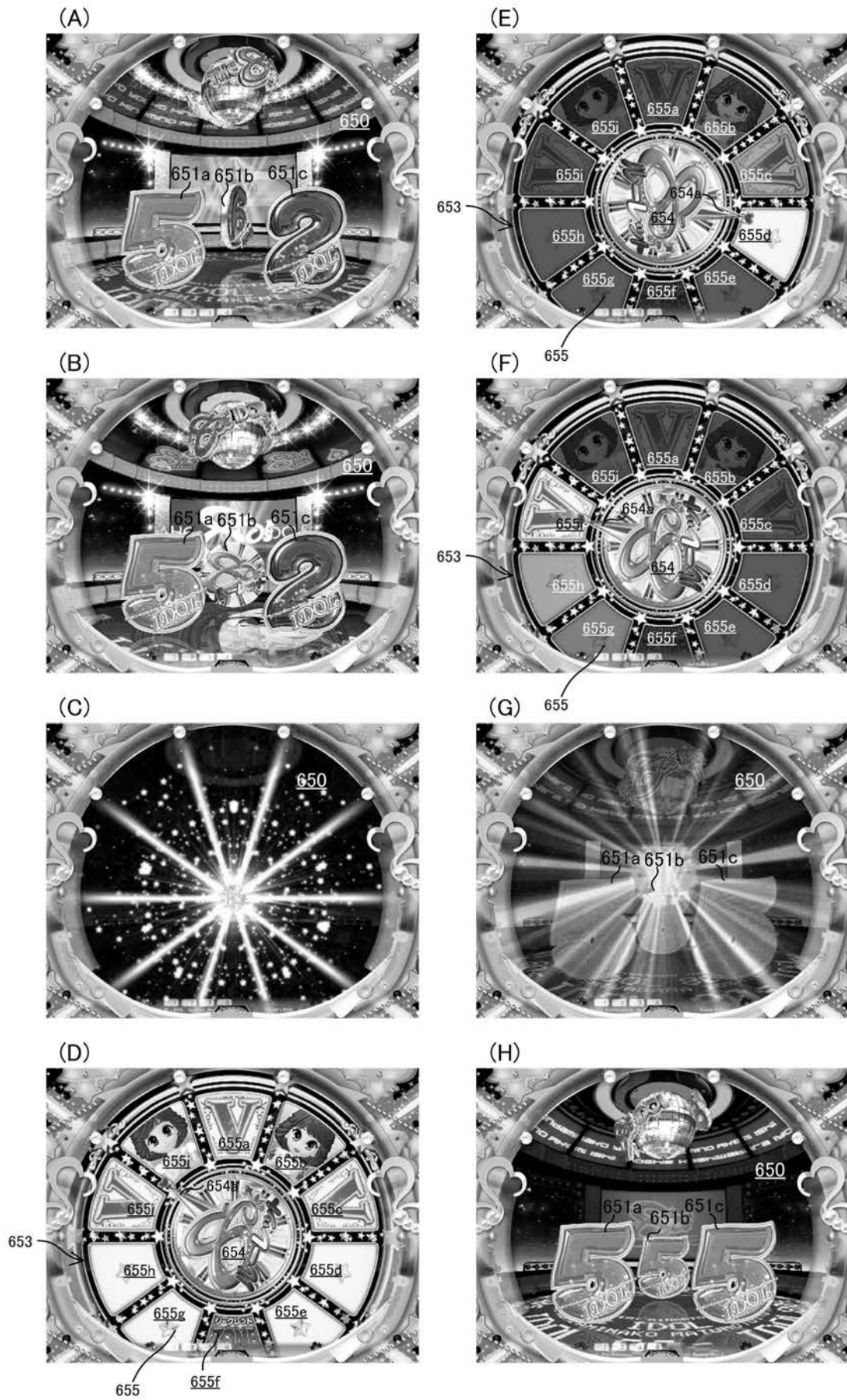
【図55】

演出番号	表示態様	発光演出
1	ステージ1	点滅1
2	ステージ1	点滅2
3	ステージ1	回転前半1
4	ステージ1	回転前半2
5	キャラクター通過1	点滅2
6	キャラクター通過2	点滅2
7	スポットライト	回転前半2
8	ブラックアウト	点滅2
9	ブラックアウト	高速回転1
10	ルーレット1	回転後半1
11	ルーレット2	回転後半2
.		
.		
.		
n		

【図56】



【図 57】



【図 58】

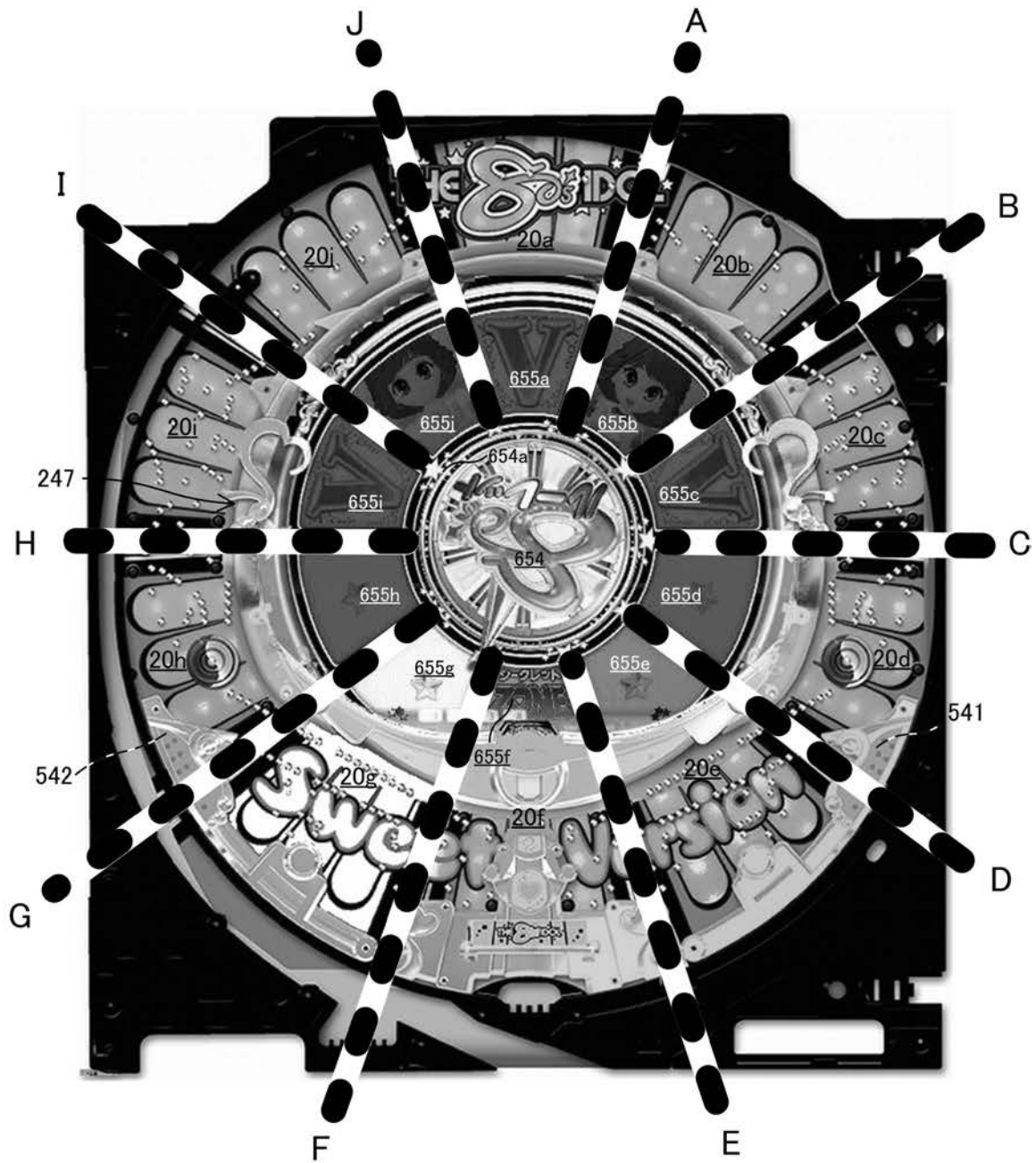
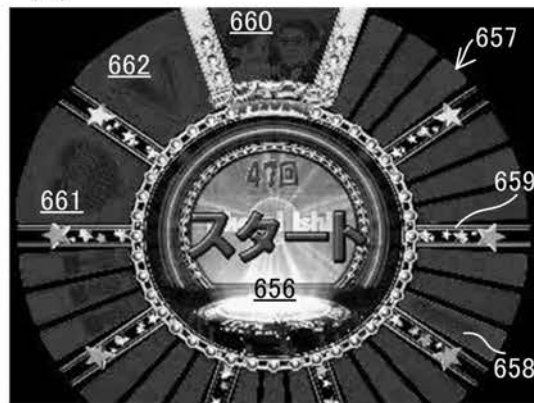


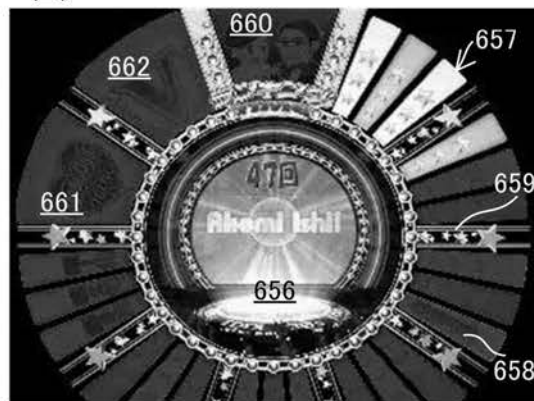
FIG. 1 is a perspective view of a circular game board 4. The board features a central area 656 with the numbers 1, 2, and 3. Surrounding this is a ring 651 with sub-regions 651a, 651b, and 651c. The board is divided into segments by radial lines, with some segments containing stars. The outer edge of the board is labeled 81. The text 'THE IDOL' is at the top, and 'Sweet Version' is at the bottom. Other labels include 20, 660, 657, 659, 658, 662, 661, 247, 612, 542, 500, and 264.

【図 60】

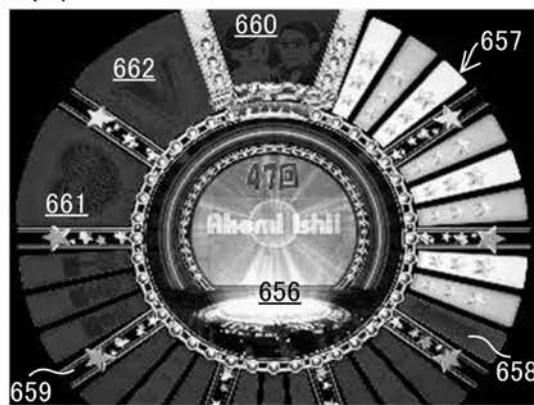
(A)



(B)



(C)



(D)



フロントページの続き

審査官 澤田 真治

- (56)参考文献 特開2001-120728(JP,A)
特開平07-313695(JP,A)
特開2006-326372(JP,A)
特開2007-289359(JP,A)
特開2004-174124(JP,A)
特開2005-152112(JP,A)
特開2006-223586(JP,A)
特開2003-236085(JP,A)
特開2003-290453(JP,A)
特開2004-290221(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02