

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公 開 特 許 公 報(A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2004-49625  
(P2004-49625A)

(43) 公開日 平成16年2月19日(2004.2.19)

(51) Int.Cl. <sup>7</sup> A63F 7/02	F I A 6 3 F 7/02 3 1 3 A 6 3 F 7/02 3 2 O A 6 3 F 7/02 3 2 6 D	テーマコード (参考) 2 C 0 8 8
--	---	--------------------------

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 (22) 出願日	特願2002-212709 (P2002-212709) 平成14年7月22日 (2002. 7. 22)	(71) 出願人 301073598 株式会社 S N K プレイモア 大阪府吹田市豊津町 1 4 番 1 2 号 (72) 発明者 田中 正彦 大阪府吹田市豊津町 1 5 番 1 1 号 株式会 社プレイモア内 F ターム (参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 CA27 EB55
-----------------------	--	--

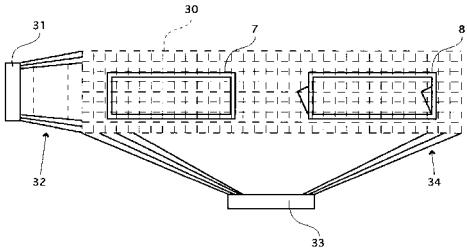
(54) 【発明の名称】 遊技機およびその遊技機における遊技内容報知方法

(57) 【要約】

【課題】従来、変動図柄を含む遊技内容等の遊技関連情報はセンタ役物の表示部のみに集約されて遊技者に報知するため、パチンコ遊技内容が画一化され、面白みに欠けるものであった。

【課題手段】例えば複数の大入賞の前方に通常状態は透明もしくは半透明であり、大当たりなどの所定条件が成立したことに応じてその所定条件の成立を報知する表示状態となる可変表示報知部を E L や液晶によって構成し、いずれの大入賞口への入球が遊技者に有利であるかを識別可能に報知することによって、パチンコ遊技や報知演出の多様化を図り、遊技者の興味を高めることができる。

【選択図】 図 2



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技盤と、前記遊技盤に配置された入賞口とを有した遊技機であって、前記入賞口の前方に配置され、かつ通常状態は透明もしくは半透明であり、所定条件が成立したことに応じてその所定条件の成立を報知する表示状態となる可変表示報知部を設け、所定条件が成立したとき、前記入賞口に遊技球を入れることが遊技者に有利であることを識別可能に前記可変表示報知部による表示態様を可変制御する可変表示報知部制御手段を備えたことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

請求項 1 記載の遊技機において、前記遊技盤前方に配置された透光性カバー部材を備え、前記可変表示報知部は、前記透光性カバー部材に設けた複数の発光素子からなり、前記可変表示報知部制御手段は所定条件の成立に応じて前記発光素子を用いて所定の発光表示を行う表示態様に発光制御することを特徴とする遊技機。

10

**【請求項 3】**

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機において、前記発光素子はエレクトロルミネッセンス素子であることを特徴とする遊技機。

**【請求項 4】**

請求項 1 ないし 3 のいずれか 1 項記載の遊技機において、前記透光性カバー部材は前記遊技盤を覆うガラス板からなることを特徴とする遊技機。

**【請求項 5】**

所定条件の成立によって遊技者に有利な開放状態になる第 1 と第 2 の可変入賞口を前記遊技盤に設け、各可変入賞口の前方に前記可変表示報知部を配置し、所定条件の成立に応じて、前記第 1 と第 2 の可変入賞口のいずれか一方がより有利な遊技状態になることを前記前記可変表示報知部の表示態様によって報知することを特徴とする請求項 1 ないし 4 のいずれか 1 項記載の遊技機。

20

**【請求項 6】**

遊技盤と、前記遊技盤に配置された入賞口と、前記入賞口の前方に配置され、かつ通常状態は透明もしくは半透明であり、所定条件が成立したことに応じてその所定条件の成立を報知する表示状態となる可変表示報知部とを設けた遊技機であって、所定条件が成立したとき、前記可変表示報知部による表示態様によって、前記入賞口に遊技球を入れることが遊技者に有利であることを識別可能にすることを特徴とする、遊技機における遊技内容報知方法。

30

**【請求項 7】**

請求項 6 記載の遊技機における遊技内容報知方法であって、所定条件の成立によって遊技者に有利な開放状態になる第 1 と第 2 の可変入賞口を前記遊技盤に設け、かつ各可変入賞口の前方に前記可変表示報知部を配置してなる前記遊技機において、所定条件の成立に応じて、前記第 1 と第 2 の可変入賞口のいずれか一方が遊技者に有利であることを前記可変表示報知部の表示態様によって報知することを特徴とする、遊技機における遊技内容報知方法。

**【発明の詳細な説明】**

40

**【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、所定条件の成立によって遊技者に有利となる状態になる入賞口を遊技盤内に備えたパチンコ遊技機などの遊技機およびその遊技機における遊技内容報知方法に関するものである。

**【0002】****【従来の技術】**

この種のパチンコ機においては、例えば、複数図柄からなる識別情報を変動表示する表示部を遊技盤面に設け、始動入賞口にパチンコ球が入賞したときに、この表示部に表示された識別情報の組み合わせが所定の組み合わせ（たとえば、777 のような同一数字の組み

50

合わせ)になると、大入賞口(可変入賞口)を所定期間開放し、遊技者に多くのパチンコ球を獲得可能にしたパチンコ遊技機が一般に知られている。この表示部は液晶ディスプレイやドットマトリクスなどの電氣的表示器や回転ドラムで構成され、遊技盤のほぼ中央に配置された、いわゆるセンタ役物に設けられている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、従来のパチンコ機では、遊技盤周辺には飾りランプ等の装飾部材はあるものの、変動図柄を含む遊技内容等の遊技関連情報は上記センタ役物の表示部のみに集約されて遊技者に報知する報知形態となっているため、パチンコ遊技が図柄変動表示結果に基づいて大当たり発生を報知し、その報知に応じて大入賞口を開放するといった内容に画一化され、面白みに欠けるものとなっていた。 10

【0004】

本発明は、上記課題に鑑みてなされたもので、遊技性や報知演出を多様化でき、遊技者の興味を引きつけることを可能にする遊技機およびその遊技機における遊技内容報知方法を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】

請求項1の発明は、遊技盤と、前記遊技盤に配置された入賞口とを有した遊技機であって、前記入賞口の前方に配置され、かつ通常状態は透明もしくは半透明であり、所定条件が成立したことに応じてその所定条件の成立を報知する表示状態となる可変表示報知部を設け、所定条件が成立したとき、前記入賞口に遊技球を入れることが遊技者に有利であることを識別可能に前記可変表示報知部による表示態様を可変制御する可変表示報知部制御手段を備えたことを特徴とする。 20

【0006】

この構成によれば、入賞口の前方に配置された可変表示報知部は通常遊技時に透明もしくは半透明状態であり、遊技者に該入賞口を視認可能になっており、例えば、大当たりなどの所定条件が成立したとき、その所定条件の成立したことを該入賞口の前方において所定の表示態様に变化して報知する。これにより、センタ役物による遊技演出表示とは別に、入賞口前方の該可変表示報知部の表示变化による新たな遊技性および報知演出を実現でき、遊技内容の多様化を図れるとともに、遊技者の興味を高めることを可能にする。 30

【0007】

なお、可変表示報知部による表示態様は入賞口と同程度の大きさでよく、また入賞口外周近傍に出現する形態を含む。また、本発明にかかる入賞口は始動入賞口や電動チューリップ型始動入賞口(以下電チューという。)、あるいは大入賞口などに適用できる。

【0008】

請求項2記載の遊技機において、前記遊技盤前方に配置された透光性カバー部材を備え、前記可変表示報知部は、前記透光性カバー部材に設けた複数の発光素子からなり、前記可変表示報知部制御手段は所定条件の成立に応じて前記発光素子を用いて所定の発光表示を行う表示態様に発光制御することを特徴とする。

【0009】

この構成によれば、例えば遊技盤面前方に開閉自在に配置されたガラス枠などの透光性カバー部材に設けられ、かつ複数の発光素子からなる可変表示報知部によって、ガラス面において所定条件の成立に関連した特定情報などの発光表示を行う。これによって、単なる発光ランプなどによる識別報知と比較して、入賞口前方のガラス面などに特定情報を発光表示できるため、該入賞口に明瞭に注目を引かせる演出を可能にし、例えば入賞口前方に突然出現する表示メッセージ、特殊図形、キャラクタなどによって意外性のある報知演出を行うことができる。そして発光素子による表示形態には各発光素子の点灯・点滅およびその組み合わせや、単色または7色カラーでの多色表示などを含む。 40

【0010】

請求項3記載の遊技機において、前記発光素子はエレクトロルミネッセンス素子(以下E 50

Ｌ素子という。）であることを特徴とし、特に透光性の通常状態と特定情報報知時の発光状態に可変させる表示器を前記透光性カバー部材に形設するのに適する。ＥＬ素子は硫化亜鉛などの蛍光体に電界を印加することにより励起発光するものであり、該蛍光体の両端に直流または交流電圧を印加したとき蛍光体物性に応じた発光色で発光するものである。とくに、ＥＬ素子をマトリクス配置すれば複雑な文字・図形情報をドットパターンにより種々表示可能な平面発光パネルを形成できる。さらに、本発明は、ＥＬ素子と同様の表示機能を、たとえば通常時の透明状態から報知表示状態に変化可能な液晶などで構成するものを含む。

【００１１】

請求項４記載の遊技機において、前記透光性カバー部材は前記遊技盤を覆うガラス板からなることを特徴とする。 10

【００１２】

遊技盤面内に表示器を設けた場合、盤面内のパチンコ球の流れを形成する障害釘等の配置によって表示面積の大きさに制約を受けたり、あるいは落下球の接触による影響を受けたりするが、この構成によれば、ガラス面においてかかる制約を受けることなく発光表示器からなる可変表示報知部を配置できる。また、始動入賞口や電チュー、あるいは大入賞口などの部品本体に該表示器を組み込むことも考えられるが、これらの入賞口装置の形状自体が大きいものでなく、あるいは開閉駆動される形態上、大きな表示部を併設する余分のスペースを取ることが出来ないの対し、本発明では入賞口前方のガラス面を有効利用し、報知内容のバリエーションの複雑化にも対処でき、より高い演出効果を得ることができる。 20

【００１３】

請求項５記載の発明によれば、所定条件の成立によって遊技者に有利な開放状態になる第１と第２の可変入賞口を前記遊技盤に設け、各可変入賞口の前方に前記可変表示報知部を配置し、所定条件の成立に応じて、前記第１と第２の可変入賞口のいずれか一方がより有利な遊技状態になることを前記前記可変表示報知部の表示形態によって報知することを特徴とする。

【００１４】

この構成によれば、大当たり時に遊技盤面に配置された２種類の大入賞口（可変入賞口）のうちいずれ一方に遊技球が入賞することによって開閉回数などの大当たり条件が異なる遊技状態になるとともに、各大入賞口前方の可変表示報知部の表示により有利な大入賞口を識別可能に遊技者に報知でき、興趣に富んだパチンコ遊技を実現できる。 30

【００１５】

請求項６記載の遊技機における遊技内容報知方法は、遊技盤と、前記遊技盤に配置された入賞口と、前記入賞口の前方に配置され、かつ通常状態は透明もしくは半透明であり、所定条件が成立したことに応じてその所定条件の成立を報知する表示状態となる可変表示報知部とを設けた遊技機であって、所定条件が成立したとき、前記可変表示報知部による表示態様によって、前記入賞口に遊技球を入れることが遊技者に有利であること識別可能にすることを特徴とする。

【００１６】

この遊技内容報知方法によれば、入賞口の前方における可変表示報知部を通常遊技時に透明もしくは半透明状態として遊技者に該入賞口を視認可能にし、例えば、大当たりなどの所定条件が成立したとき、その所定条件の成立したことを該入賞口の前方において所定の表示態様に変化して報知するので、センタ役物による遊技内容とは別に、入賞口の前方の表示形態変化による新たな遊技演出を実現でき、パチンコ遊技の多様化を図れるとともに、遊技者の興趣を高めることに寄与する。 40

【００１７】

請求項７記載の遊技機における遊技内容報知方法であって、前記所定条件の成立によって遊技者に有利な開放状態になる第１と第２の可変入賞口を前記遊技盤に設け、かつ各可変入賞口の前方に前記可変表示報知部を配置してなる前記遊技機において、所定条件の成立 50

に応じて、前記第 1 と第 2 の可変入賞口のいずれか一方が遊技者により有利であることを前記可変表示報知部の表示態様によって報知することを特徴とする。

【0018】

この遊技内容報知方法によれば、大当たり時に遊技盤面に配置された 2 種類の大入賞口（可変入賞口）のうちいずれ一方に遊技球が入賞することによって開閉回数などの大当たり条件が異なる遊技状態になる遊技内容において、各大入賞口前方の可変表示報知部の表示により有利な大入賞口を識別可能に遊技者に報知する遊技演出を実現でき、遊技者の興趣を高めることに寄与する。

【0019】

なお、請求項 6 および 7 記載の遊技内容報知方法は、遊技機の遊技制御基板等にプログラムされる実施態様のほか、遊技盤面等を仮想的な画面で構成されるバーチャルパチンコ機などのゲームソフト、あるいはインターネット上配信可能なソフトプログラム態様で実施してもよい。

【0020】

【発明の実施の形態】

図 1 は、本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機の概略正面を示す図である。

【0021】

図に示すように、パチンコ遊技機 1 は、台枠 2 に遊技盤 3 が取り付けられており、その前面には、ガラス板 12 が取り付けられ、内側の遊技盤 3 の盤面が見えるように覆われている。遊技盤 3 下方には、パチンコ球を球発射位置に供給する上皿 5 が配置され、その下部にパチンコ球を発射させる操作ハンドル 6 が取り付けられている。

【0022】

遊技盤 3 には、盤面のほぼ中央に大当たり抽選結果を変動図柄表示で報知する図柄変動表示装置 4 が配設されている。図柄変動表示装置 4 は液晶で構成されている。図柄変動表示装置は、ドット LED、あるいは回転ドラムで構成してもよい。

【0023】

また、図柄変動表示装置 4 の下方には、始動入賞口 9 が設けられ、さらに下方に 2 個の大入賞口 7、8 が配設されている。大入賞口 7、8 は大当たりになると所定ラウンド回数開閉する可変入賞口であり、各大入賞口は後述の大当たり抽選時に大入賞口の最大開放回数が 5 回になるか 16 回かに決定され、大当たり発生時に開放されたとき、最初に入賞したいずれか一方の大入賞口の設定最大開放回数に基づいて大当たり遊技処理が行われる。その際、本発明の可変表示装置部に対応する、後述の EL 発光表示器 30 によっていずれの大入賞口が遊技者に有利であるかを視覚的に識別可能に報知される。また、盤面には普通入賞口 10、11 および風車 13 のほか障害釘や装飾ランプ類（これらは図示せず）が適所に配設されている。

【0024】

さらに、大入賞口 7、8 の前方位置に EL 発光表示器 30 がガラス板 12 の裏側に取り付けられている。図 2 に示すように、EL 発光表示器 30 は大入賞口 7、8 を覆う表示面積を備えた透明 EL パネルで構成されている。この透明 EL パネルはマトリクス状に配置された EL 素子群からなり、各素子間および各素子と X、Y 方向にそれぞれ配置された駆動用ドライバ IC 33、31 との間は ITO（酸化インジウムスズ）の透明配線 32、34 を介して接続され、各ドライバ IC の制御によって XY 方向のドット位置ごとに発光可能であり、ドットパターンによる種々の文字、図形などを表示可能に構成されている。そして、このパネルはガラス基材（図示せず）に蛍光体および電極層からなる EL 素子部および ITO がマトリクス配線状に固着形成されたものであり、ガラス板 12 裏側に取り付けられている。ガラス板 12 にこのマトリクス構造を直接形成してもよい。また、ドライバ IC 31、33 は通常不透光性部品であるため、ガラス板 12 のガラス枠下方の枠部 14 に配置されたプリント基板（図示せず）に実装され、遊技盤面の視認を妨げないようにしている。なお、EL 素子には緑や赤色などの単色発光のもののほか、RGB の 3 原色を組み合わせてカラー表示させてもよい。

## 【0025】

E L 発光表示器 30 は大当たり状態でない通常遊技時には発光せず透明状態となっており盤面全体の視認が可能にしている。そして、大当たりの発生に伴い、透明 E L 発光表示器 30 は図 4 または図 7 に示すように、大当たり抽選結果に応じた情報を大入賞口 7 または 8 にオーバーラップして表示報知する発光表示形態に変化する。

## 【0026】

図 3 は、上記パチンコ遊技機の回路ブロック図である。このパチンコ遊技機は、C P U 21、R O M 22、R A M 23 からなる主制御基板 20 を備え、主制御基板 20 のインターフェース回路 I / O 24、25 を介して、各種入力部及び出力部と接続されている。

## 【0027】

入力部には、普通入賞口センサ 35、始動入賞口センサ 9a、大入賞口 7 に設けた大入賞口球センサ 7a、大入賞口 8 に設けた大入賞口球センサ 8a のほか発射ハンドル操作検知用センサ（図示せず）などが含まれている。普通入賞口センサ 35 は各普通入賞口 10、11 に入球したことを検出するためのものであり、また大入賞口球センサ 7a、8a は各大入賞口 7、8 に入賞した遊技球を検知して大入賞口開放時の入球数をカウントするためのものであり、これらのスイッチによる検知信号は C P U 21 に供給される。また、図示しないが、各大入賞口には大入賞口開放時に、遊技球が入賞しかつ大入賞口内の特定 V 領域（図示せず）を通過することによって、大入賞口の閉鎖後に再び大入賞口の開放を継続させるための大入賞口 V 領域通過検知用センサも設けられている。

## 【0028】

出力部には、装飾ランプ類 34 の点灯駆動を制御する発光ランプ制御基板 26、液晶図柄変動表示装置 31 の表示制御を行う液晶表示装置制御基板 27、大入賞口 7、8 の各開閉駆動用ソレノイド 41、42 を制御する大入賞口駆動ソレノイド制御回路 28、E L 発光表示器 30 の駆動制御基板 29 のほか、効果音発生用スピーカの音声制御基板（図示せず）、遊技球発射装置の発射制御回路（図示せず）、貸球または入賞球の球排出装置の遊技球排出制御基板（図示せず）などが含まれている。なお、E L 駆動制御基板 29 には E L 発光表示器 30 によって表示するドットパターンデータを記憶するパターン記憶用 R O M などを含む。

## 【0029】

C P U 21 は、R O M 22 に格納されている遊技制御プログラムに基づいて動作し、上記入力部からの検出信号等に応じて出力信号を生成して、インターフェース回路 I / O 25 を介して各種の表示装置やソレノイド駆動回路等に供給する。R O M 22 には、上記遊技制御プログラムや、予め決められた固定のデータや、B G M、効果音等の音声データ等が記憶されている。R A M 23 は、C P U 21 にワークエリアを提供し、大当たり抽選用乱数などの各種変数データが一時的に記憶される。

次に、C P U 21 および E L 駆動制御基板 29 の制御によって行われる E L 発光報知処理を図 5 のフローチャートを参照して説明する。

## 【0030】

まず、上記パチンコ遊技機の C P U 21 による抽選処理の概略を図 6 のフローチャートによって説明する。始動入賞口 9 への入球ごとに大当たり乱数抽選処理を実行し（ステップ S 60 ~ S 61）、R A M 23 に乱数値データを一時記憶させていく。そして、記憶データがあるときはそのデータを読み取り、読み取った乱数値と R O M 22 に格納されている当り判定テーブルの内容とを比較して、大当たりか否かを決定する（ステップ S 62）。その決定結果に基づいて液晶図柄変動表示装置 4 は大当たりの場合は大当たり変動表示および演出処理を実行し（ステップ S 63）、ハズレの場合はハズレ変動表示および演出処理を実行する（ステップ S 70）。

## 【0031】

上記の大当たりまたはハズレ変動表示および演出処理は、液晶図柄変動表示装置 4 の画面上において、例えば変動表示される 3 つの図柄の組み合わせが揃うか否かの表示演出によって行われる。大当たりの場合、変動図柄が、例えばリーチ状態を経て同じ図柄（たとえば

10

20

30

40

50

「 7 7 7 」 ) が揃った状態で停止する。これによって、遊技者に大当りの発生が報知され ( ステップ S 6 3 ) 、 ついで大入賞口 7 , 8 のいずれが有利かを E L 発光表示器 3 0 によって遊技者に発光報知する E L 発光報知処理が行われる ( ステップ S 6 4 ) 。

#### 【 0 0 3 2 】

大当たりが発生すると、上記大当たり抽選のとき決定された各大入賞口の最大開放回数に基づき、 E L 駆動制御基板 2 9 を通じて図 4 に示す E L 発光パターンを出現させ、遊技者に有利な大入賞口を報知する ( ステップ S 1 ~ S 2 またはステップ S 1 、 S 7 ) 。図 4 の場合、大入賞口 8 の方が最大開放回数 1 6 回に抽選決定されたときの発光表示例である。遊技者はこの E L 発光パターンの出現によって開放前に予めいずれが有利な大入賞口かを明瞭に知ることができ、打球操作を切り替えたりするチャンスを得る。かかる E L 表示態  
10 様によれば、遊技目標となる大入賞口の位置に重畳して発光表示が出現させることができ、音声報知や単なるランプ点灯に比べ、遊技者に大当たり関連情報を的確に伝達できる。

#### 【 0 0 3 3 】

上記有利な大入賞口の報知の後、両方の大入賞口が一旦開放され ( ステップ S 6 5 ) 、 いずれに最初入賞球が発生したか判定される ( ステップ S 6 6 ) 。 3 0 秒以上の所定時間経過してもいずれの大入賞口にも入賞球がないときはいわゆるパンク処理として大入賞口は閉鎖されるとともに、 E L 発光表示もオフになる ( ステップ S 6 9 、 S 3 ~ S 4 、 S 6 、 または S 8 ~ S 9 、 S 1 1 ) 。このとき、透明 E L パネル 3 0 によってエラー表示を行ってもよい。そして、透明 E L パネル 3 0 によって事前報知された大入賞口に遊技球が最初  
20 に入賞すると、他方の大入賞口は直ちに閉鎖され、有利な開放条件のもとでの大当たり遊技が実行され、大入賞口開放継続中の間、 E L 発光表示も継続し、大当たり処理終了後、 E L 表示オフとなる ( ステップ S 6 7 または S 6 8 、 およびステップ S 5 、 S 1 0 ) 。他方の大入賞口が閉鎖されるまでに入球した場合、その入賞は有効とし、所定の賞球払出が行われる。なお、透明 E L パネル 3 0 によって事前報知された大入賞口に遊技球が最初に入賞せず、他方の非報知大入賞口に最初に入賞したときは、事前報知された大入賞口は直ちに閉鎖されるとともに E L 表示も直ちにオフとなり、有利でない開放条件のもとでの大当たり遊技が実行される。このような E L 表示を用いた事前報知によって、複数の大入賞口の選択遊技を導入することが可能となり、例えば有利となる方向に打球操作するといった、興趣に富んだ遊技内容を実現できる。

#### 【 0 0 3 4 】

なお、上記実施態様では 2 個の大入賞口を使用した、 3 個以上の選択遊技も可能であり、また、電チューなどの役物を遊技盤内に複数設置し、いずれかを開放することを決める抽選を行い、開放決定された役物を開放前に予告報知する遊技にも応用できる。例えば、単一の電チューの前方に E L 表示パネルを配置し、電チュー開放のミニデジタル抽選結果に応じて開放するタイミングを予め報知すべく、 E L 発光表示によって、例えば「 o p e n 」といったメッセージや特定マークなどによるサポート情報を行うようすれば、電チュー入賞遊技にサポート機能を付与できる。さらに、上記実施態様では大入賞口 7 , 8 のいずれが有利かを大当たり発生時に報知するが、図 7 に示すように、最大開放回数などの遊技条件を具体的に表示してもよい。また、上記 E L 表示は事前報知後、大当たり遊技中の大当たり演出表示に利用してもよい。  
30 40

#### 【 図面の簡単な説明 】

【 図 1 】 本発明の一実施形態におけるパチンコ遊技機の概略正面図である。

【 図 2 】 図 1 のパチンコ遊技機に用いる透明 E L パネルの概略配置を示す正面図である。

【 図 3 】 図 1 のパチンコ遊技機の主要回路ブロック図である。

【 図 4 】 図 1 のパチンコ遊技機の透明 E L パネルによる表示例を示す図である。

【 図 5 】 図 1 のパチンコ遊技機における E L 発光報知処理の手順を示すフローチャートである。

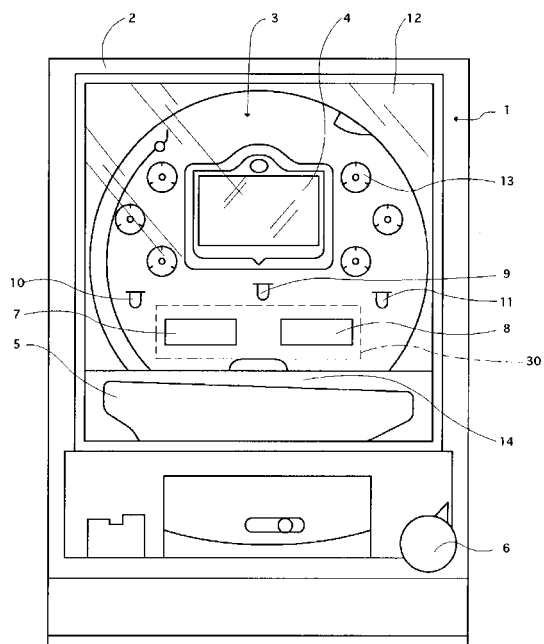
【 図 6 】 図 1 のパチンコ遊技機における遊技抽選処理の概略手順を示すフローチャートである。

【 図 7 】 図 1 のパチンコ遊技機の透明 E L パネルによる別の表示例を示す図である。

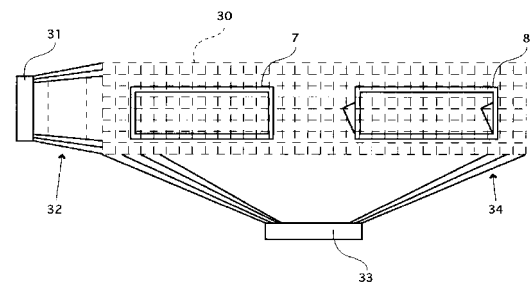
## 【符号の説明】

- 3 遊技盤  
 7 大入賞口  
 8 大入賞口  
 30 透明ＥＬパネル

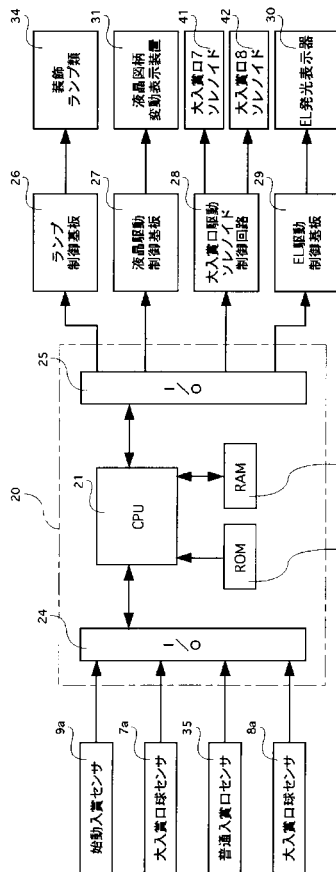
【図１】



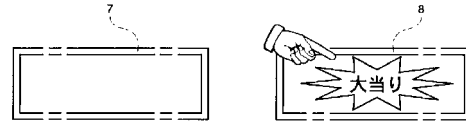
【図２】



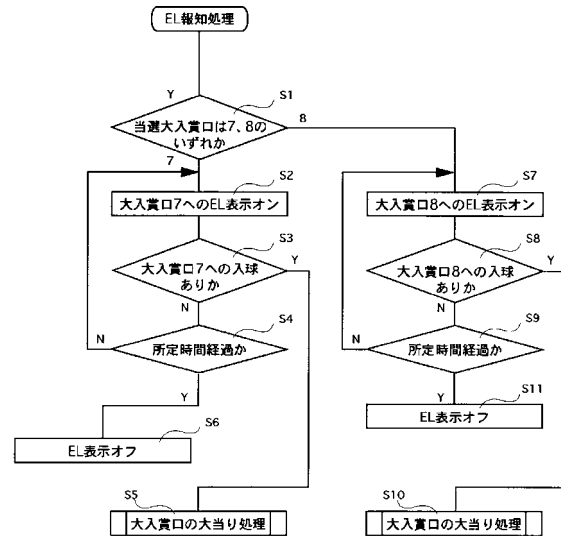
【図 3】



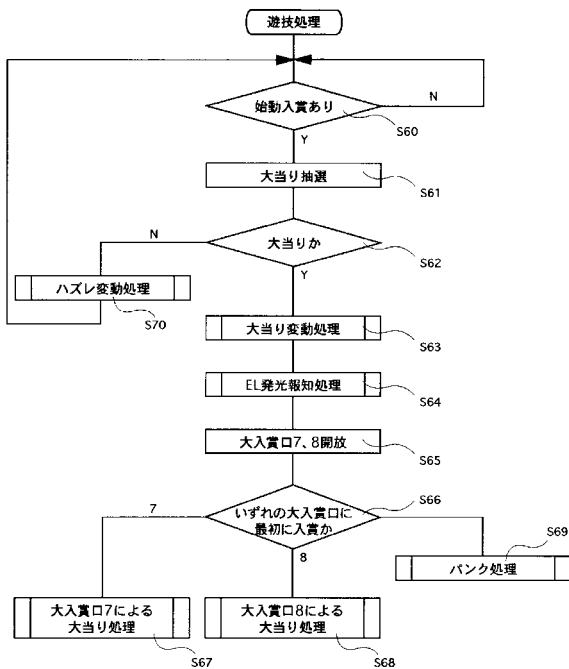
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

