

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6491126号
(P6491126)

(45) 発行日 平成31年3月27日 (2019. 3. 27)

(24) 登録日 平成31年3月8日 (2019. 3. 8)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

請求項の数 1 (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2016-50588 (P2016-50588)
 (22) 出願日 平成28年3月15日 (2016. 3. 15)
 (65) 公開番号 特開2017-164107 (P2017-164107A)
 (43) 公開日 平成29年9月21日 (2017. 9. 21)
 審査請求日 平成29年4月21日 (2017. 4. 21)

前置審査

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (74) 代理人 100182707
 弁理士 小原 博生
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内

審査官 永田 美佐

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技板と、

遊技媒体を受け入れて転動させることが可能な転動面と、
 前記転動面を転動する遊技媒体の転動方向を規制する規制部と、
 導光板と、
可動体と、

未だ開始されていない可変表示に対応する特別画像を表示可能な表示手段とを備え、
前記遊技機の正面から見て、前記導光板、前記遊技板、前記可動体、前記表示手段の順

10

に配置されており、

前記規制部は、

前記転動面の上方に位置し、かつ、前記遊技機の正面から奥行方向にかけて下向きに
 傾斜した傾斜面を含む底部を有し、

前記遊技機の正面から見て前記特別画像と重ならず、

前記規制部における前記底部の端部と前記導光板の端部とが接続している、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の遊技を行う遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として、遊技領域を流下する遊技球を受け入れて転動させることが可能なステージと、ステージを転動する遊技球の転動方向を規制する区画部とを備える遊技機が知られている（たとえば、特許文献1参照）。この遊技機においては、区画部の上端に、遊技機の正面から奥行方向にかけて折れ曲がって延出した延出部が設けられており、この延出部によってステージを転動する遊技球が飛び跳ねてステージよりも奥側に進入することを阻止することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【0003】

【特許文献1】特開2013-123609号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記特許文献1に記載された遊技機においては、遊技機を正面から見たときに、ステージの奥側の視界が延出部が折れ曲がる境界線と重なって遮られ、遊技機の正面から奥行方向への遊技者の視認が妨げられる虞があった。

【0005】

そこで、本発明は、遊技者の視認を妨げることなく、遊技球の転動方向を規制することができる遊技機を提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ機1、スロットマシン）であって、

遊技板と、

遊技媒体を受け入れて転動させることが可能な転動面（たとえば、ステージ50）と、前記転動面を転動する遊技媒体の転動方向を規制する規制部（たとえば、区画部55）と、

導光板（たとえば、導光板80）と、

30

可動体と、

未だ開始されていない可変表示に対応する特別画像（たとえば、保留表示99）を表示可能な表示手段（たとえば、液晶表示器95）とを備え、

前記遊技機の正面から見て、前記導光板、前記遊技板、前記可動体、前記表示手段の順に配置されており、

前記規制部は、

前記転動面の上方に位置し、かつ、前記遊技機の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜した傾斜面（たとえば、傾斜面55b）を含む底部（たとえば、底部55a）を有し（たとえば、図7（a）、（c）参照）、

前記遊技機の正面から見て前記特別画像と重ならず（たとえば、図8（a）参照）、

前記規制部における前記底部の端部と前記導光板の端部とが接続している。

40

【0007】

このような構成によれば、遊技者の視認を妨げることなく、転動面を転動する遊技球の転動方向を規制することができる。

また、規制部によって保留表示が見え辛くなり遊技者が保留表示を誤認してしまうことを防ぐことができるため、遊技者のストレスを低減することができる。

さらに、導光板および規制部の強度を向上させることができる。

そして、導光板と表示手段との間の空間を広く確保することができるため、可動体を大きくすることができる。

【0012】

50

(2) 上記(1)の遊技機において、
前記規制部は、透明部材から成る。

【0013】

このような構成によれば、規制部に光が透過するため、演出効果を向上させることができる。

【0016】

(3) 上記(1)または(2)のいずれかの遊技機において、
前記転動面は、前記規制部とは別部材である(たとえば、図7(a)参照)。

【0017】

このような構成によれば、規制部とは独立して容易に転動面を設計変更することができる。

10

【0018】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、
導光板(たとえば、導光板80)と、
前記導光板の側面から光を入射させる発光手段(たとえば、LED)と、
前記発光手段を制御する発光制御手段(たとえば、CPU、VDP、LEDドライバ)とをさらに備え、
前記導光板は、

前記発光手段によって入射された光を散乱させることにより所定情報(たとえば、キャラクター像)を表示させる散乱部(たとえば、パターン77)と、

20

前記所定情報とは異なる特定情報(たとえば、「Type A」といった役物装置65の名称を説明する文字)が印刷された印刷部(たとえば、シルク印刷75)とを含む。

【0019】

このような構成によれば、導光板に光が入射されずに所定情報が表示されていないときでも、所定情報とは異なる特定情報が印刷によって示されるため、いつでも装飾することができる。

【0020】

(5) 上記(4)の遊技機において、
前記散乱部および前記印刷部は、前記遊技機の正面から視て互いに異なる位置に配置されている(たとえば、図10参照)。

30

【0021】

このような構成によれば、導光板に光が入射されて所定情報が表示されても、その表示に対する視認が印刷部によって妨げられないことがない。

【0022】

(6) 上記(4)または(5)の遊技機において、
前記散乱部および前記印刷部は、前記導光板において互いに異なる面に配置されている(たとえば、図9参照)。

【0023】

このような構成によれば、散乱部の加工および印刷部の印刷を、互いに邪魔することなく容易に行える。

40

【図面の簡単な説明】

【0024】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】パチンコ機の背面図である。

【図4】図3におけるパチンコ機のL-L'断面を説明するための図である。

【図5】遊技盤など各部材間の位置関係を説明するための図である。

【図6】ステージおよび区画部の構造を説明するための図である。

【図7】ステージおよび区画部の断面を説明するための図である。

【図8】液晶画面の視認態様を説明するための図である。

50

【図 9】導光板の加工態様を説明するための図である。

【図 10】液晶画面および導光板の表示態様を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0025】

本発明の実施の形態を以下に説明する。

〔パチンコ機の構成〕

図 1 に示すように、本実施の形態のパチンコ機 1 には、遊技盤 26 が設けられている。遊技盤 26 の前面には遊技球が流下する遊技領域 27 が形成されている。

【0026】

遊技盤 26 の下方には遊技球を滞留させる上皿 23 が設けられている。上皿 23 の下方には、上皿 23 から溢れた遊技球を貯留する下皿 24 と、遊技球を発射する操作ノブ 25 とが設けられている。操作ノブ 25 は、遊技盤 26 に対して水平方向に回転させることができる。遊技者によって操作ノブ 25 が操作されると、上皿 23 内の遊技球が遊技領域 27 内に発射される。

【0027】

図 2 に示すように、遊技領域 27 内には、外レール 28 と、内レール 29 と、第 1 始動口 13 と、開閉可能な電動チューリップで構成された第 2 始動口 14 と、可変入賞球装置（アタッカーともいう）36 と、通過ゲート 32 と、普通図柄表示器 10 と、第 1 特別図柄表示器 8a と、第 2 特別図柄表示器 8b とが設けられている。

【0028】

操作ノブ 25 の操作によって発射された遊技球は、外レール 28 と内レール 29 との間を通過して遊技領域 27 に打ち込まれる。遊技領域 27 内に打ち込まれた遊技球が通過ゲート 32 を通過すると、普通図柄表示器 10 において図柄が変動表示する。普通図柄表示器 10 における変動表示が停止して当りの表示結果が導出表示すると、第 2 始動口 14 を構成している電動チューリップが開く。第 2 始動口 14 の電動チューリップが開くと、遊技球が第 2 始動口 14 に入賞しやすくなり、遊技者にとって有利となる。電動チューリップの開放は、所定時間の経過または所定回数の開閉によって終了する。

【0029】

遊技領域 27 内に打ち込まれた遊技球が第 1 始動口 13 に入賞（始動入賞ともいう）すると、第 1 特別図柄表示器 8a において図柄が変動表示する。一方、遊技領域 27 内に打ち込まれた遊技球が第 2 始動口 14 に入賞（始動入賞ともいう）すると、第 2 特別図柄表示器 8b において図柄が変動表示する。

【0030】

第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b において変動表示が開始したときには、遊技盤 26 の中央に設けられた液晶表示器 95 の液晶画面 90 において飾り図柄が変動表示する。第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b において変動表示が実行されている間に、第 1 始動口 13 または第 2 始動口 14 に始動入賞したときには、当該始動入賞に基づく変動表示が保留される。液晶画面 90 の左下には、変動表示が保留されたことを示す保留表示 99 が表示される。遊技者は、保留表示 99 を視ることによって、始動入賞したにも関わらず未だ実行されていない変動表示の数、および第 1 始動口 13 および第 2 始動口 14 のうちのいずれの始動入賞に基づく変動表示の保留なのかなどを把握することができる。

【0031】

第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b における表示結果と液晶画面 90 における表示結果とは連動している。第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b における表示結果が大当たり結果（たとえば、「1」や「7」といった大当たり図柄が導出表示）となったときには、液晶画面 90 における飾り図柄の表示結果も大当たり結果（たとえば、「777」や「123」といった大当たり図柄の組合せが導出表示）となる。第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b における表示結果（液晶画面 90 における飾り図柄の表示結果ともいえる）が大当たり結果となったときには、遊技者にとって

10

20

30

40

50

有利な大当たり状態に制御される。

【0032】

液晶画面90における飾り図柄の変動表示は、遊技球の始動入賞を条件として全図柄（たとえば、左図柄、中図柄、右図柄）が一斉に変動表示を開始し、その後、まず左図柄の変動表示が停止し、次に右図柄の変動表示が停止し、最後に中図柄の変動表示が停止して、表示結果が導出される。左図柄および右図柄の変動表示が停止した段階で、その停止図柄が大当たり図柄の組合せとなる条件を満たしているときにはリーチ状態となり、リーチ演出が行われる。リーチ状態には、通常リーチと、それよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチとがある。スーパーリーチのときには、スーパーリーチと認識可能な通常リーチ時のリーチ演出とは異なる特有のリーチ演出が行われる。

10

【0033】

大当たり結果となるか否かは、乱数抽選によって決定される。大当たり結果となることが決定されたときには、さらに当り図柄の種類が乱数抽選によって決定される。決定された当り図柄は、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに表示される。当り図柄の中には、当り図柄に基づいて発生した大当たりが終了した後に次の大当たりの発生確率が向上する確率変動状態（確変状態）となる当り図柄（たとえば、「3」、「5」、「7」といった奇数の大当たり図柄、確変図柄ともいう）が含まれている。このような確変図柄が第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに表示されたときには、その回の大当たり状態の終了後に確変状態となる。なお、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに確変図柄が表示されたときには、液晶画面90においても確変図柄の組合せ（たとえば、「3」、「5」、「7」といった奇数の確変図柄の組合せ）が表示される。

20

【0034】

大当たり状態に制御されたときには、可変入賞球装置36が開く。可変入賞球装置36が開くと、可変入賞球装置36内に設けられた入賞口に遊技球が入賞しやすくなり、遊技者にとって有利となる。可変入賞球装置36の開放は、所定時間の経過または所定回数の入賞によって終了する。可変入賞球装置36の開放が終了すると、可変入賞球装置36が閉まり、遊技球が入賞口に入賞不可能となる。

【0035】

遊技領域27内に打ち込まれた遊技球がいずれの入賞口にも入賞しなかったときには、遊技領域27の下方に設けられたアウト口35に遊技球が回収される。

30

【0036】

遊技盤26の中央には、液晶表示器95の液晶画面90が設けられている。液晶画面90の下方には、ステージ50が設けられている。ステージ50は、流下する遊技球を受け入れるように面状に形成されており、受け入れた遊技球を転動させることができる。ステージ50には、樋状の区画部55が設けられている。ステージ50と区画部55により、遊技球が転動可能な溝が形成され、その溝内を遊技球が転動する。ステージ50と区画部55とから形成される溝は、液晶画面90の左側付近の通過路43に接続されている。遊技領域27を流下する遊技球は、通過路43を通ることがあり、通過路43を通過した遊技球はステージ50に流れ込む。ステージ50に流れ込んだ遊技球は、区画部55によって転動方向が規制されたままステージ50を転動する。このように、ステージ50は、遊技領域27を流下する遊技球を受け入れて転動させることができる。

40

【0037】

ステージ50を転動した遊技球は、第1始動口13の上方に位置する釘1a, 1bの上方に設けられた放出口30から再び遊技領域27に放出される。遊技領域27に放出された遊技球が釘1a, 1bによって弾かれたときには、飛散してアウト口35に回収される。一方、遊技領域27に放出された遊技球が釘1a, 1bによって弾かれずに釘1aと釘1bとの間にそのまま落下したときには、第1始動口13や第2始動口14に入賞することがある。遊技者は、パチンコ遊技機1の正面から、ステージ50を転動する遊技球の行方を視ることができる。このため、ステージ50を転動する遊技球に対して、遊技者の注

50

目を集めることができる。

【 0 0 3 8 】

図 3 に示すように、遊技盤 2 6 は、筐体 4 0 の前面側に位置する。遊技盤 2 6 は、たとえば、筐体 4 0 にネジ止めされている。筐体 4 0 の内部、遊技者から視認不可能な位置には、演出に用いる役物装置 6 5 (図 4 参照) をモータなどにより上下方向に昇降させる昇降装置 6 0 が収納されている。

【 0 0 3 9 】

ステージ 5 0 には、ステージ 5 0 とそれよりも奥側 (すなわち筐体 4 0 の内部) とを区画する区画部 5 5 が設けられている。区画部 5 5 は、ステージ 5 0 を転動する遊技球の転動方向を規制するとともに、遊技球がステージ 5 0 よりも奥側に進入することを阻止することができる。

10

【 0 0 4 0 】

図 4 は、パチンコ機 1 の断面図である。遊技盤 2 6 の前面側には導光板 8 0 が設けられ、さらに導光板 8 0 の前面側にはガラス板 7 0 が設けられている。導光板 8 0 の側面からは内部に対して L E D (図示は省略) によって光を入射させることができる。L E D による光の照射は、C P U、V D P、および L E D ドライバ (いずれも図示は省略) といった発光制御部が L E D を制御することによって行われる。筐体 4 0 の内部には、役物装置 6 5 および昇降装置 6 0 が収納され、その後方には液晶画面 9 0 が設けられている。

【 0 0 4 1 】

[各部材間の位置関係]

20

図 5 を参照しながら、遊技盤、導光板、ガラス板、役物装置、および液晶画面といった各部材間の位置関係を、第 1 形態および第 2 形態の各々について説明する。パチンコ機 1 には、第 1 形態および第 2 形態のいずれも適用可能である。なお、図 5 は、パチンコ機 1 を側面から見たときの断面図の概略を示す。

【 0 0 4 2 】

図 5 (a) に示すように、第 1 形態においては、パチンコ遊技機 1 の正面から、ガラス板 7 0、導光板 8 0、遊技盤 2 6、役物装置 6 5、および液晶画面 9 0 の順に配置されている。

【 0 0 4 3 】

図 5 (b) に示すように、第 2 形態においては、パチンコ遊技機 1 の正面から、ガラス板 7 0、遊技盤 2 6、導光板 8 0、役物装置 6 5、および液晶画面 9 0 の順に配置されている。

30

【 0 0 4 4 】

ここで、第 2 形態のように各部材を配置した場合、導光板 8 0 と液晶画面 9 0 との間の僅かな空間でしか役物装置 6 5 を収納することができず、役物装置 6 5 を小さくせざるをえない。この場合、役物装置 6 5 によって立体感のある演出を遊技者に見せることは難しい。

【 0 0 4 5 】

これに対して、第 1 形態においては、遊技盤 2 6 の前に導光板 8 0 が配置されている。第 1 形態のように遊技盤 2 6 の前に導光板 8 0 を配置すれば、導光板 8 0 と液晶画面 9 0 との間の空間を広く確保することができるため、第 2 形態よりも役物装置 6 5 を大きくすることができる。このため、第 1 形態においては、第 2 形態よりも役物装置 6 5 によって立体感のある演出を遊技者に見せることができる。

40

【 0 0 4 6 】

また、第 1 形態においては、第 2 形態よりもガラス板 7 0 に近い位置に導光板 8 0 が配置されている。このため、導光板 8 0 が汚れたり損傷したりしても、ガラス板 7 0 を取り外すだけで簡単に導光板 8 0 を拭いたり交換したりすることができる。

【 0 0 4 7 】

[ステージおよび区画部の構造]

図 6 および図 7 を参照しながら、ステージおよび区画部の構造を、第 1 形態、第 2 形態

50

、および第3形態の各々について説明する。また、図8を参照しながら、第1形態および第2形態の各々における液晶画面90の視認態様について説明する。パチンコ機1には、第1形態、第2形態、および第3形態のいずれも適用可能である。

【0048】

図6(a)および図7(a)に示すように、第1形態における区画部55は、ステージ50から遊技球の直径(A)よりも長い長さ(B)の間隔を隔ててステージ50の上方に位置するようにステージ50と水平方向に形成された底部55aと、ステージ50と垂直方向に形成された壁部55cとから形成される。区画部55は、底部55aおよび壁部55cにより、ステージ50とそれよりも奥側とを区画することができ、ステージ50を転動する遊技球が飛び跳ねてステージ50よりも奥側に位置する液晶画面90や役物装置65に進入することを阻止することができる。さらに、底部55aと壁部55cとの接続部においては、パチンコ機1の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜した傾斜面55bが設けられている。

10

【0049】

図6(b)および図7(b)に示すように、第2形態における区画部55は、ステージ50から遊技球の直径(A)よりも長い長さ(B)の間隔を隔ててステージ50の上方に位置するようにステージ50と水平方向に形成された底部55aと、ステージ50と垂直方向に形成された壁部55cとから形成される。なお、第2形態においては、傾斜面55bが設けられていない。

【0050】

20

ここで、第2形態における区画部55は、底部55aと壁部55cとの接続部(境界線ともいえる)が直角であるため、図7(b)および図8(b)に示すように、パチンコ機1を正面から見たときに、底部55aと壁部55cとの接続部が液晶画面90に表示された保留表示99と重なってしまう。このため、パチンコ機1を正面から見たときに、液晶画面90に表示された保留表示99に対する視界が底部55aによって遮られ、パチンコ1の正面から奥行方向への遊技者の視認が妨げられる。

【0051】

これに対して、第1形態においては、第2形態とは異なり、新たに傾斜面55bが設けられて底部55aの一部がパチンコ機1の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜している。

30

【0052】

このように底部55aの一部をパチンコ機1の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜させることにより、底部55aと壁部55cとの接続部が直角になることがなく、接続部が液晶画面90に表示された保留表示99と重なってしまうことを回避することができる。このため、図7(a)および図8(a)に示すように、第1形態においては、パチンコ機1を正面から見たときに、液晶画面90に表示された保留表示99に対する視界が底部55aによって遮られることがなく、パチンコ機1の正面から奥行方向への遊技者の視認が妨げられることがない。

【0053】

ここで、パチンコ機1を正面から見たときに、液晶画面90に表示された保留表示99に対する視界が底部55aによって遮られることを回避するという点では、図7(c)に示す第3形態のように、底部55aの全部を傾斜させることも考えられる。

40

【0054】

しかし、底部55aの全部を傾斜させた場合、図7(a)と同じ目線で視界を遮らないようにすると、底部55aを第1形態よりも緩やかに傾斜させなければならない。また、ステージ50で遊技球が転動する空間も確保しなければならない。このため、第1形態の場合は、ステージ50から長さ(B)の間隔を隔てた箇所から底部55aを傾斜させればよいのに対して、第3形態の場合は、ステージ50から長さ(B)よりも長い長さ(C)の間隔を隔てた箇所から底部55aを傾斜させなければならない。その分、ステージの幅を広げなければならない。その結果、図7(a)に示す第1形態においては、ガラス板70

50

とステージ 50 との間隔が幅 (L) であるのに対して、図 7 (c) に示す第 3 形態においては、ガラス板 70 とステージ 50 との間隔が幅 (L) よりも短い幅 (M) となる。よって、第 3 形態においては、ステージ 50 を転動する遊技球がガラス板 70 に接触する可能性が高まったり、ステージの幅を広げる分、その他の部品を小さくするなど設計の自由度に支障をきたしたりする虞がある。

【0055】

以上のことから、第 1 形態のように底部 55a の一部をパチンコ機 1 の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜させるといった設計は、遊技者の視認を妨げることなく、ステージ 50 を転動する遊技球の転動方向を規制することができるとともに、ステージ 50 で遊技球を転動させるための空間を最小限で確保することができる点で最適である。

10

【0056】

なお、底部 55a には、パチンコ機 1 を正面から見たときに、液晶画面 90 に表示された保留表示 99 に対する視界が底部 55a によって遮られることがない程度に一部を傾斜させればよい。底部 55a の傾斜部分を必要以上に多く取りすぎると、第 3 形態のように、ステージ 50 で遊技球が転動する空間を確保できなくなるためである。たとえば、図 7 (a) に示すように、傾斜面 55b におけるステージ 50 と水平方向の長さ (X) は、遊技球の半径 ($A/2$) よりも短くすればよい。また、壁部 55c の長さ (Y) は、遊技球の半径 ($A/2$) よりも長く、かつ遊技球の直径 (A) よりも短くすればよい。式で表すと、 $(X) < (A/2)$ 、かつ、 $(A/2) < (Y) < (A)$ の関係となるように、底部 55a を傾斜させればよい。

20

【0057】

また、図 7 (a) に示すように、第 1 形態におけるステージ 50 は、区画部 55 と一体成型されておらず、区画部 55 とは別部材である。これにより、ステージ 50 および区画部 55 のいずれかが損傷したりしても、損傷した方のみを取り換えることができる。また、区画部 55 とは独立して容易にステージ 50 を設計変更することもできる。

【0058】

ステージ 50 は、パチンコ遊技機 1 の正面から見て液晶画面 90 の下方 (たとえば、液晶画面 90 の左下および右下) の一部と重なる。このため、ステージ 50 を転動する遊技球は、パチンコ遊技機 1 の正面から見て液晶画面 90 の一部と重なることになる。これにより、ステージ 50 を転動する遊技球を確認しつつも液晶画面 90 も確認できるため、遊技者の視野移動を少なくすることができる。

30

【0059】

なお、遊技者の視野移動を少なくするためにステージ 50 と液晶画面 90 とを近づかせると、図 7 (b) に示す第 2 形態における区画部 55 であれば、パチンコ機 1 を正面から見たときに、液晶画面 90 に対する視界が底部 55a によって遮られる部分が多くなる。しかし、第 1 形態のように、底部 55a の一部をパチンコ機 1 の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜させていれば、ステージ 50 と液晶画面 90 とを近づかせても、パチンコ機 1 の正面から奥行方向への遊技者の視認が妨げられることがない。

【0060】

なお、区画部 55 は、パチンコ遊技機 1 の正面から見て液晶画面 90 の左下と重なるが、底部 55a の一部を傾斜させているため、液晶画面 90 の左下に表示された保留表示 99 とは重ならない。これにより、区画部 55 によって保留表示 99 が見え辛くなり、遊技者が保留表示 99 の内容を誤認してしまうことを防ぐことができるため、遊技者のストレスを低減することができる。

40

【0061】

さらに、ステージ 50 および区画部 55 は、透明部材から成る。これにより、LED (図示は省略) や液晶画面 90 によってステージ 50 および区画部 55 の背面から照射された光が透明のステージ 50 および区画部 55 を透過するため、演出効果を向上させることができる。なお、区画部 55 が透明であっても、図 7 (b) に示す第 2 形態のような接続部が存在したときには、底部 55a と壁部 55c との境界線が保留表示 99 と重なるため

50

、遊技者の視認が妨げられるが、第１形態や第３形態のように、底部５５ａを傾斜させれば、底部５５ａと壁部５５ｃとの境界線が保留表示９９と重なることはなく、遊技者の視認を妨げることはない。

【００６２】

[導光板およびガラス板について]

図６（ａ）および図７（ａ）に示すように、第１形態においては、導光板８０の端部と区画部５５における底部５５ａの端部とが接続されている。このように、導光板８０と区画部５５とが接した場合、導光板８０と区画部５５とが接していない場合よりも、導光板８０および区画部５５の強度を向上させることができる。また、ステージ５０を転動する遊技球が飛び跳ねても、遊技球が導光板８０の端部に接触するため、導光板８０によっても遊技球が飛び跳ねてステージ５０よりも奥側に進入することを阻止することができる。さらに、導光板８０と区画部５５との間に隙間が無いため、筐体４０の内部に工具などを進入させることを防ぐことができる。

10

【００６３】

ここで、仮に、底部５５ａを設けずに、導光板８０の背面側まで壁部５５ｃを伸ばした場合でも、図７（ｂ）に示す第２形態のような底部５５ａと壁部５５ｃとの接続部を無くすことができる。しかし、パチンコ機１の正面から視たときに、導光板８０と区画部５５の壁部５５ｃとが重なるため、液晶画面９０の視認性が低下する。また、やはりこの場合でも、導光板８０と区画部５５とが接することなく互いに独立して設けられることになり、導光板８０および区画部５５の強度を向上させることができない。

20

【００６４】

以上のことから、第１形態のように導光板８０の端部と区画部５５における底部５５ａの端部とを接続させ、かつ底部５５ａの一部をパチンコ機１の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜させるといった設計は、導光板８０および区画部５５の強度を向上させつつも、パチンコ機１の正面から奥行方向への遊技者の視認を妨げないという点で最適である。

【００６５】

このように、本実施の形態における導光板８０は、演出効果の向上、区画部５５の強度向上、および遊技球の飛び跳ね防止といった役割を担っている。

【００６６】

図９および図１０に示すように、導光板８０の表面側（パチンコ機１の正面側）の外部には、「Type A」といった文字のシルク印刷７５が施されている。「Type A」は、役物装置６５の名称を説明する文字である。シルク印刷７５は、導光板８０に印刷されているものであるため、消えることはなく、導光板８０の表面側に位置するガラス板７０を介して遊技店の店員や遊技者に見せることができる。このシルク印刷７５によって、遊技店の店員や遊技者は、いつでも役物装置６５の名称を確認することができる。

30

【００６７】

一方、図９および図１０に示すように、導光板８０の裏面側（パチンコ機１の背面側）の内部には、金型成型やレーザ加工などにより、キャラクタ像のパターン７７が施されている。導光板８０の側面から入射した光は、パターン７７が施された箇所以外の箇所では全反射を繰り返して導光板８０の内部を進み、パターン７７が施された箇所においては光が散乱して表面側に向けて反射する。パターン７７が施された箇所で反射した光によって、導光板８０の表面側が照射され、導光板８０の表面側にパターン７７によるキャラクタ像が浮かび上がる。これにより、導光板８０の表面側に位置するガラス板７０を介して、浮かび上がったキャラクタ像を遊技者に見せることができる。

40

【００６８】

本実施の形態においては、たとえば、リーチ演出を経て大当たり結果を報知するときに、ＣＰＵ、ＶＤＰ、およびＬＥＤドライバといった発光制御部によってＬＥＤが制御され、導光板８０に光が入射し、導光板８０の表面側にキャラクタ像が浮かび上がる。これにより、通常時は導光板８０の表面側にキャラクタ像が浮かび上がらないが、大当たり結果とな

50

ったときなどの特別なときには導光板 80 の表面側に突然キャラクタ像が浮かび上がるといった演出を遊技者に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0069】

また、本実施の形態においては、導光板 80 に光が入射されずにキャラクタ像が浮かび上がらないときでも、「Type A」といった文字が印刷によって表面側に示されるため、いつでも装飾することができる。

【0070】

さらに、本実施の形態においては、パターン 77 およびシルク印刷 75 は、パチンコ機 1 の正面から見て互いに異なる位置に配置されている。たとえば、図 9 に示すように、シルク印刷 75 は、導光板 80 の上部に印刷されるのに対して、パターン 77 は、導光板 80 の中央部に形成される。これにより、導光板 80 に光が入射されてキャラクタ像が浮かび上がっても、その表示に対する視認がシルク印刷 75 によって妨げられることがない。

10

【0071】

また、本実施の形態においては、パターン 77 およびシルク印刷 75 は、導光板 80 において互いに異なる面に配置されている。たとえば、図 9 に示すように、シルク印刷 75 は、導光板 80 の表面側の外部に印刷されるのに対して、パターン 77 は、導光板 80 の裏面側の内部に形成される。これにより、パターン 77 の加工およびシルク印刷 75 を、互いに邪魔することなく容易に行える。

【0072】

また、本実施の形態においては、シルク印刷 75 の文字が、導光板 80 の表面から視ると「Type A」と認識可能だが、導光板 80 の裏面から視ると認識不可能である。このため、導光板 80 の表面と裏面とを容易に区別することができるため、導光板 80 の取り付け時に表裏を間違ってしまうことを防止することができる。

20

【0073】

また、本実施の形態においては、図 7 (a) に示すように、導光板 80 の下方にステージ 50 が設けられているため、導光板 80 におけるシルク印刷 75 およびパターン 77 の表面上を遊技球が転動することがない。また、パターン 77 に関しては導光板 80 の裏面側の内部に形成されている。このため、シルク印刷 75 およびパターン 77 が遊技球などによって傷付けられることがない。

【0074】

30

また、本実施の形態においては、図 5 (a) に示すように、導光板 80 の裏面側に役物装置 65 が設けられている。このため、導光板 80 の表面側の外部に役物装置 65 が直接触れることがなく、導光板 80 の表面側の外部に施されたシルク印刷 75 が役物装置 65 によって傷付けられることがない。

【0075】

さらに、図 9 に示すように、導光板 80 の裏面側の内部にパターン 77 が施されている。このため、導光板 80 の裏面側に役物装置 65 が配置されても、パターン 77 に役物装置 65 が直接触れることがなく、パターン 77 が役物装置 65 によって傷付けられることがない。

【0076】

40

[本実施の形態における主な効果]

図 7 (a) に示すように、区画部 55 は、ステージ 50 の上方に位置し、かつ、パチンコ機 1 の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜した傾斜面 55b を含む底部 55a を有する。これにより、区画部 55 によってステージ 50 を転動する遊技球の転動方向を規制することができつつも、区画部 55 の底部 55a によってパチンコ機 1 の正面から奥行方向への遊技者の視認が妨げられることがない。

【0077】

図 7 (a) に示すように、傾斜面 55b は、底部 55a の一部である。これにより、ステージ 50 で遊技球を転動させるための空間が底部 55a に含まれる傾斜面 55b によって狭められることを抑えることができるため、底部 55a を設けたとしてもステージ 50

50

で遊技球が転動する空間を確保することができる。

【0078】

図2に示すように、パチンコ機1は、ステージ50および区画部55の奥側に、保留表示99を表示する液晶画面90を有する液晶表示器95を備え、ステージ50を転動する遊技球は、パチンコ機1の正面から視て液晶画面90の一部と重なる。これにより、ステージ50を転動する遊技球を確認しつつも液晶画面90も確認できるため、遊技者の視野移動を少なくすることができる。

【0079】

ステージ50および区画部55は、透明部材から成る。これにより、ステージ50および区画部55に光が透過するため、演出効果を向上させることができる。

10

【0080】

図8(a)に示すように、区画部55は、パチンコ機1の正面から視て保留表示99と重ならない。これにより、区画部55によって保留表示99が見え辛くなり、遊技者が保留表示99を誤認してしまうことを防ぐことができるため、遊技者のストレスを低減することができる。

【0081】

図7(a)に示すように、ステージ50は、区画部55とは別部材である。これにより、区画部55とは独立して容易にステージ50を設計変更することができる。

【0082】

図5(a)に示すように、パチンコ遊技機1の正面から、ガラス板70、導光板80、遊技盤26、役物装置65、および液晶画面90の順に配置されている。このように、遊技盤26の前に導光板80を配置することにより、導光板80と液晶画面90との間の空間を広く確保することができる。その結果、役物装置を大きくすることができ、役物装置によって立体感のある演出を遊技者に見せることができる。

20

【0083】

図5(a)に示すように、ガラス板70に近い位置に導光板80が配置されている。これにより、導光板80が汚れたり損傷したりしても、ガラス板70を取り外すだけで簡単に導光板80を拭いたり交換したりすることができる。

【0084】

図6(a)および図7(a)に示すように、導光板80の端部は、区画部55における底部55aの端部と接続されている。これにより、導光板80および区画部55の強度を向上させることができるとともに、ステージ50を転動する遊技球が飛び跳ねてステージ50よりも奥側に進入することを阻止することができる。また、筐体40の内部に工具などを進入させることを防ぐこともできる。

30

【0085】

図9および図10に示すように、導光板80の表面側の外部には、役物装置65の名称を説明する文字のシルク印刷75が施されている。これにより、遊技店の店員や遊技者は、いつでも役物装置65の名称を確認することができる。

【0086】

図9および図10に示すように、導光板80の裏面側の内部には、キャラクタ像のパターン77が施されている。これにより、通常時は導光板80の表面側にキャラクタ像が浮かび上がらないが、大当たり結果となったときなどの特別なときには導光板80の表面側に突然キャラクタ像が浮かび上がるといった演出を遊技者に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0087】

また、導光板80に光が入射されずにキャラクタ像が浮かび上がらないときでも、「Type A」といった文字が印刷によって表面側に示されるため、いつでも装飾することができる。

【0088】

図9に示すように、パターン77およびシルク印刷75は、パチンコ機1の正面から視

50

て互いに異なる位置に配置されている。これにより、導光板 80 に光が入射されてキャラクタ像が浮かび上がっても、その表示に対する視認がシルク印刷 75 によって妨げられることがない。

【0089】

図 9 に示すように、パターン 77 およびシルク印刷 75 は、導光板 80 において互いに異なる面に配置されている。これにより、パターン 77 の加工およびシルク印刷 75 を、互いに邪魔することなく容易に行える。

【0090】

図 9 に示すように、シルク印刷 75 の文字が、導光板 80 の表面から視ると「Type A」と認識可能だが、導光板 80 の裏面から視ると認識不可能である。これにより、導光板 80 の表面と裏面とを容易に区別することができるため、導光板 80 の取り付け時に表裏を間違ってしまうことを防止することができる。

10

【0091】

図 7 (a) に示すように、導光板 80 の下方にステージ 50 が設けられている。また、パターン 77 に関しては導光板 80 の裏面側の内部に形成されている。このため、シルク印刷 75 およびパターン 77 が遊技球などによって傷付けられることがない。

【0092】

図 5 (a) に示すように、導光板 80 の裏面側に役物装置 65 が設けられている。これにより、導光板 80 の表面側の外部に施されたシルク印刷 75 が役物装置 65 によって傷付けられることを防止することができる。

20

【0093】

図 9 に示すように、導光板 80 の裏面側の内部にパターン 77 が施されている。これにより、導光板 80 の裏面側に役物装置 65 が配置されても、パターン 77 が役物装置 65 によって傷付けられることを防止することができる。

【0094】

[その他の実施形態]

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、その他の実施形態について説明する。

【0095】

本実施の形態においては、ステージ 50 は、液晶画面 90 の下方に設けられていたが、ステージ 50 の配置はその他の場所であってもよい。

30

【0096】

たとえば、ステージ 50 は、液晶画面 90 の上方に設けられてもよいし、液晶画面 90 の横に設けられてもよい。ステージ 50 がいずれの箇所に設けられていても、ステージ 50 を転動する遊技球がパチンコ機 1 の正面から視て液晶画面 90 の一部と重なるものであれば、ステージ 50 を転動する遊技球を確認しつつも液晶画面 90 も確認できるため、遊技者の視野移動を少なくすることができる。

【0097】

本実施の形態においては、底部 55 a の一部を傾斜させることにより、パチンコ機 1 の正面から視て区画部 55 が保留表示 99 と重ならないようにしていたが、保留表示 99 に限らず、その他の表示であってもよい。

40

【0098】

たとえば、液晶画面 90 において変動表示する飾り図柄、リーチ演出、大当たり結果の報知など、遊技者が関心をもつ表示に対する視界を、底部 55 a に含まれる傾斜面 55 b がパチンコ機 1 の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜することによって遮らないものであってもよい。

【0099】

底部 55 a の傾斜は、区画部 55 の全長にわたって設けられてもよいし、区画部 55 の一部の箇所に限って設けられてもよい。遊技者に対して誤認させることなく見せたい画像

50

が表示される箇所において、底部 5 5 a を傾斜させればよい。

【 0 1 0 0 】

また、液晶画面 9 0 に表示された画像に限らず、第 1 特別図柄表示器 8 a や第 2 特別図柄表示器 8 b といった図柄表示器、第 1 始動口 1 3 や第 2 始動口 1 4 といった始動口、役物装置 6 5、および装飾など、遊技者に対して見せたい部分において、底部 5 5 a を傾斜させるものであってもよい。さらに、ステージ 5 0 における区画部 5 5 の底部 5 5 a を傾斜させるものに限らず、ステージ以外の部分、たとえば、通過路 4 3 付近の通路において、パチンコ機 1 の正面から奥行方向への視認性を確保するために底部を傾斜させるものであってもよい。

【 0 1 0 1 】

本実施の形態においては、図 7 (a) に示すように、底部 5 5 a をパチンコ機 1 の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜させる際、直線状に傾斜させていたが、直線状に傾斜させるものに限らない。

【 0 1 0 2 】

たとえば、底部 5 5 a を、丸みを帯びた放物線状に傾斜させるものであってもよい。パチンコ機 1 を正面から見たときに、液晶画面 9 0 に表示された保留表示 9 9 に対する視界が底部 5 5 a によって遮られることがなく、かつステージ 5 0 で遊技球が転動する空間を確保できるものであれば、いずれの形状で底部 5 5 a を傾斜させてもよい。すなわち、「傾斜面」とは、直線状の面に限らず、放物線状の面でもよく、液晶画面 9 0 に表示された保留表示 9 9 に対する視界が底部 5 5 a によって遮られることがなく、かつステージ 5 0 で遊技球が転動する空間を確保できる面であれば、いずれの形状を有する面であってもよい。

【 0 1 0 3 】

本実施の形態においては、ステージ 5 0 と区画部 5 5 とが別部材であったが、これに限らず、ステージ 5 0 と区画部 5 5 とが一体成型されてもよい。これによれば、いずれか一方のみを取り換えることはできないが、製造時や取り付け時は、ステージ 5 0 および区画部 5 5 を同時にできるため、工数を削減することができる。

【 0 1 0 4 】

本実施の形態においては、図 9 に示すように、導光板 8 0 の表面側の外部にシルク印刷 7 5 を施し、裏面側の内部にパターン 7 7 を施していたが、導光板 8 0 に限らず、ステージ 5 0 においてもシルク印刷およびパターンを施してもよい。たとえば、ステージ 5 0 の裏面側の内部にパターンを施した場合、ステージ 5 0 の側面から内部に光を入射させて突然キャラクタ像が浮かび上がるといった演出をステージ 5 0 においても行うことができる。

【 0 1 0 5 】

なお、シルク印刷 7 5 は、役物装置 6 5 の名称を説明する文字に限らず、パチンコ機 1 の型式やパチンコ機 1 の主題に関するキャラクタやアイテムに関することなど、その他の内容を示す文字であってよいし、文字に限らずキャラクタなどの絵であってよい。つまり、本実施の形態における「Type A」といった役物装置 6 5 の名称を説明する文字は、「特定情報」の一例であるが、文字に限らず、絵柄などであってよい。また、パターン 7 7 は、キャラクタ像に限らず、その他の絵であってよいし、「大当り」などの文字であってよい。つまり、本実施の形態におけるキャラクタ像は、「所定情報」の一例であるが、キャラクタ像などの絵柄に限らず、文字などであってよい。

【 0 1 0 6 】

本実施の形態においては、図 5 を参照しながら、各部材の位置関係について、第 1 形態および第 2 形態を説明した。また、図 6 ~ 図 8 を参照しながら、ステージ 5 0 および区画部 5 5 について、第 1 形態、第 2 形態、および第 3 形態を説明した。これらは、自由に組み合わせパチンコ機 1 に適用することが可能である。たとえば、図 5 (a) に示す第 1 形態における各部の位置関係を採用しつつ、図 7 (c) に示す第 3 形態におけるステージ 5 0 および区画部 5 5 を採用することができる。あるいは、図 5 (b) に示す第 2 形態に

10

20

30

40

50

おける各部の位置関係を採用しつつ、図7(a)に示す第1形態におけるステージ50および区画部55を採用することができる。なお、図5(a)に示す第1形態における各部の位置関係を採用しつつ、図7(a)に示す第1形態におけるステージ50および区画部55を採用すれば、他の組合せよりも有効な効果が多く奏されるため、最適である。

【0107】

上述した実施の形態では、遊技機としてパチンコ機1を例にしたが、これに限らず、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンに本発明を適用してもよい。

10

【0108】

スロットマシンは、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有しており、まず遊技者のBET操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作されることにより複数のリールの回転を開始し、各リールに対応して設けられたストップスイッチが操作されることによりリールの回転を停止する。全てのリールの回転を停止したときに、入賞ライン上に予め定められた当選役に対応する入賞図柄の組合せ（たとえば、7-7-7）が揃っていれば、入賞が発生する。

【0109】

このようなスロットマシンにおいて、透明部材から成るステージを液晶画面の前面に設け、演出用の遊技球がステージを転動するものであってもよい。ステージの先には複数の入賞口が回転するルーレット装置が設けられ、ステージを転動する遊技球がルーレット装置におけるいずれかの入賞口に入賞したときに、入賞の種類に応じて遊技者にとって有利な特典（たとえば、当選役の種類やストップスイッチの押し順を報知するアシストタイム（ATともいう）に制御するための権利など）が付与される。

20

【0110】

上述したスロットマシンのステージについても、パチンコ機1のステージ50と同様に、ステージを転動する遊技球の転動方向を規制する区画部を設け、区画部は、ステージの上方に位置し、かつ、スロットマシンの正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜した傾斜面を含む底部を有するものであってもよい。

【0111】

30

これによれば、区画部の底部は、ステージの上方に位置し、かつ、遊技機の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜しているため、区画部の底部によってスロットマシンの正面から奥行方向への遊技者の視認が妨げられることがない。たとえば、スロットマシンの液晶画面には、遊技球がルーレット装置の入賞口に入賞するか否かのルーレット演出が実行されるまでのゲーム数が表示されるが、区画部の底部に含まれる傾斜面が遊技機の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜することにより、ルーレット演出が実行されるまでのゲーム数の表示に対する視界が区画部の底部によって遮られることがない。

【0112】

なお、ルーレット演出が実行されるまでのゲーム数の表示に限らず、ATに制御されるまでのゲーム数や回転するリール、AT中に報知されるストップスイッチの押し順など、遊技者が関心をもつ部分に対する視界を、底部に含まれる傾斜面が遊技機の正面から奥行方向にかけて下向きに傾斜することによって遮らないものであってもよい。

40

【0113】

区画部における底部は、その一部に限り傾斜するものであってもよい。これによれば、ステージで遊技球を転動させるための空間が底部に含まれる傾斜面によって狭められることを抑えることができるため、底部を設けたとしてもステージで遊技球が転動する空間を確保することができる。

【0114】

ステージは、スロットマシンの正面から見て液晶画面の一部と重なってもよい。つまり、ステージを転動する遊技球は、スロットマシンの正面から見て液晶画面の一部と重な

50

てもよい。これによれば、ステージを転動する遊技球を確認しつつも液晶画面も確認できるため、遊技者の視野移動を少なくすることができる。

【0115】

ステージおよび区画部は、透明部材であってもよい。これにより、LEDや液晶画面によってステージおよび区画部の背面から照射された光が透明のステージおよび区画部を透過するため、演出効果を向上させることができる。

【0116】

区画部は、スロットマシンの正面から視て液晶画面の一部と重なるが、底部の一部を傾斜させているため、液晶画面の一部に表示された特別画像（たとえば、ルーレット演出が実行されるまでのゲーム数など）とは重ならないものであってもよい。これによれば、区画部によって特別画像が見え辛くなり、遊技者が特別画像の内容を誤認してしまうことを防ぐことができるため、遊技者のストレスを低減することができる。

10

【0117】

さらに、ステージは、区画部と一体成型されておらず、区画部と別部材であってもよい。これによれば、ステージおよび区画部のいずれかが損傷したりしても、損傷した方のみを取り換えることができる。また、区画部とは独立して容易にステージを設計変更することもできる。

【0118】

以上、本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出す遊技機（パチンコ機1、スロットマシン）を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式の遊技機に本発明を適用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の玉を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、玉貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、玉の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算される。また、パチンコ機1では、操作ノブ25によって遊技球が打ち込まれる遊技領域27を形成する遊技盤26を取り付けた構成としたが、これに限らず、操作ノブ25などの基本的な機能を共通化し、遊技の特長的構成である遊技盤26のみを流通させるようにしてもよい。この場合、遊技の特長的構成であるところの遊技盤26をパチンコ機と称する。

20

【0119】

また、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンに限らず、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式のスロットマシンに本発明を適用してもよい。基板とリールとが流通可能で、筐体が共通なもので基板のみもしくは基板とリールとをスロットマシンと称する。

30

【0120】

さらに、このような封入式の遊技機には、遊技点を計数した上で、計数結果を記録媒体処理装置（遊技用装置）の一例となるカードユニットに送信する機能を設けてもよい。この場合、遊技点の計数を指示するための計数操作手段（計数ボタン）を封入式の遊技機に設けることが望ましい。たとえば、遊技点の計数結果は「持点」に変換されて、カードユニットに挿入されている（受付けられている）カードまたは端末などの「遊技者によって携帯される記録媒体」に直接記録される。あるいは、カードユニットに接続された点数管理用サーバで記録媒体に記録されているカードIDを管理し、計数結果をカードユニットから点数管理用サーバに送信することによって、点数管理用サーバがカードID毎に遊技者の持点を記憶するようにしてもよい。

40

【0121】

本実施の形態では、「割合（比率、確率）」を例示したが、「割合（比率、確率）」は、これに限るものではなく、たとえば0%～100%の範囲内の値のうち、0%を含む値や、100%を含む値、0%および100%を含まない値であってもよい。

【0122】

50

なお、今回開示された実施の形態は全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

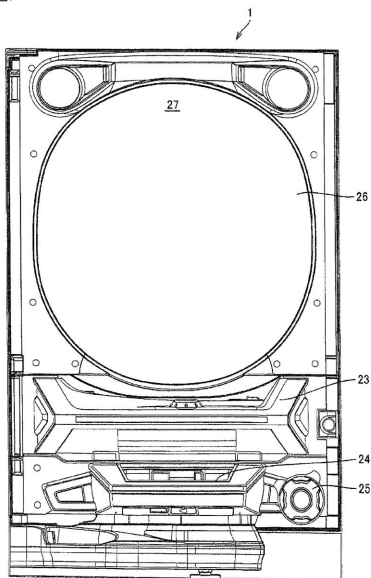
【 0 1 2 3 】

1 パチンコ機、8 a 第1特別図柄表示器、8 b 第2特別図柄表示器、13 第1始動口、14 第2始動口、26 遊技盤、27 遊技領域、43 通過路、50 ステージ、55 区画部、55 a 底部、55 b 傾斜面、55 c 壁部、65 役物装置、70 ガラス板、75 シルク印刷、77 パターン、80 導光板、90 液晶画面、95 液晶表示器。

10

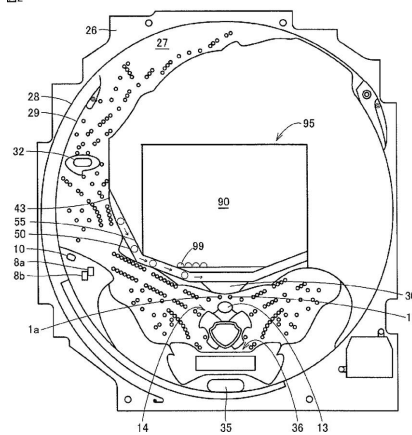
【図1】

図1



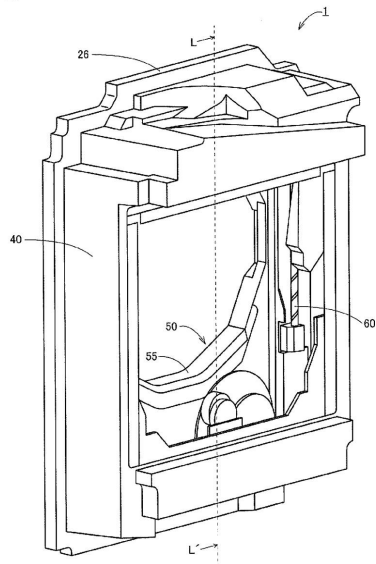
【図2】

図2



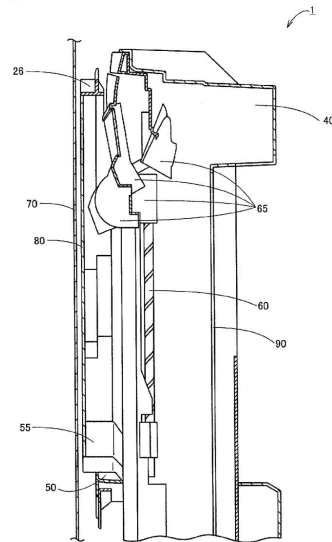
【図3】

図3



【図4】

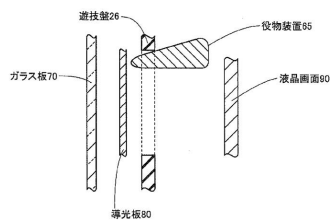
図4



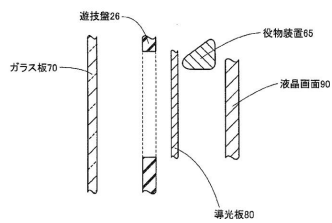
【図5】

図5

(a)第1形態における各部の位置関係



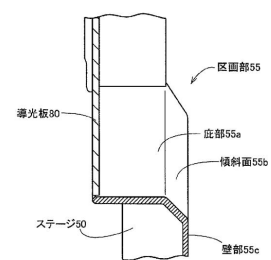
(b)第2形態における各部の位置関係



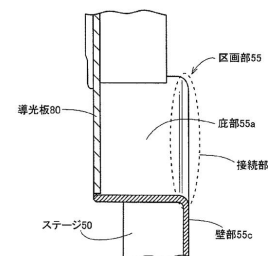
【図6】

図6

(a)第1形態におけるステージおよび区画部の構造



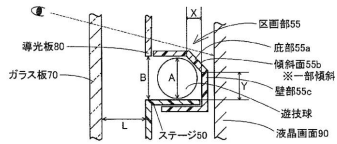
(b)第2形態におけるステージおよび区画部の構造



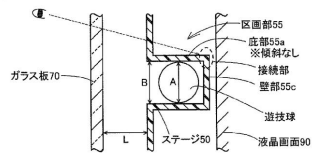
【図 7】

図7

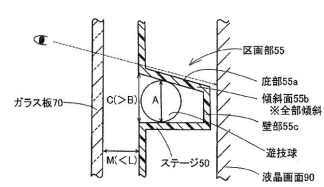
(a)第1形態におけるステージおよび区画部の断面



(b)第2形態におけるステージおよび区画部の断面



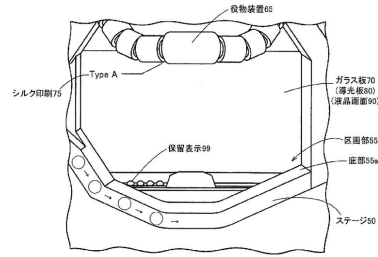
(c)第3形態におけるステージおよび区画部の断面



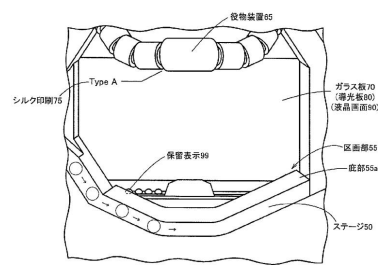
【図 8】

図8

(a)第1形態における液晶画面の視認態様

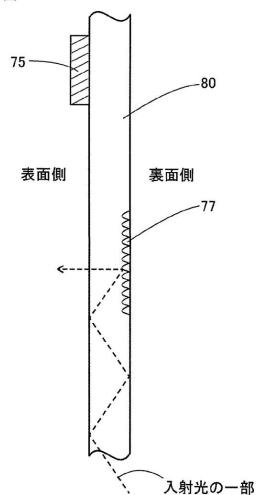


(b)第2形態における液晶画面の視認態様



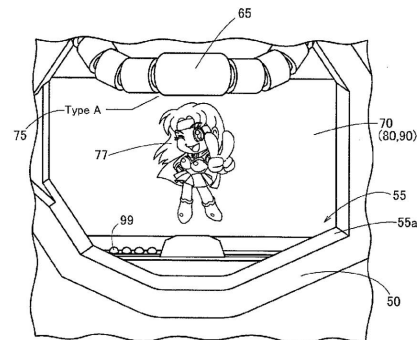
【図 9】

図9



【図 10】

図10



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2009-106351(JP,A)
特開2014-161664(JP,A)
特開2008-245670(JP,A)
特許第6426456(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02