

(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2020-93047

(P2020-93047A)

(43) 公開日 令和2年6月18日(2020.6.18)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 7/02 (2006.01)</b>	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 285 頁)

(21) 出願番号	特願2019-16700 (P2019-16700)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	平成31年2月1日(2019.2.1)		株式会社三洋物産
(31) 優先権主張番号	特願2018-232517 (P2018-232517)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(32) 優先日	平成30年12月12日(2018.12.12)	(74) 代理人	100188086
(33) 優先権主張国・地域又は機関	日本国(JP)		弁理士 石原 五郎
		(74) 代理人	100174757
			弁理士 岡田 伸一郎
		(72) 発明者	西村 俊成
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社サンスリー
			内

最終頁に続く

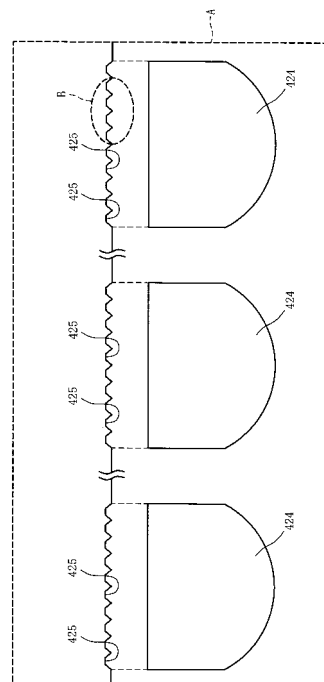
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】後側下方用拡散レンズ425は、左方向拡散部425a、正面方向拡散部425b及び右方向拡散部425cにより形成される1の凹部が、少なくとも後側下方用LED424の発光面の幅分、複数設けられている。このため、1の後側下方用LED424から照射された光が、後側下方用拡散レンズ425の複数の凹部により、後側導光板420の内部において3方向の光路で拡散される。また、左方向拡散部425a、正面方向拡散部425b及び右方向拡散部425cが、それぞれ同一の辺長で構成されているため、拡散される光の光路の幅も同一の幅となるように構成される。

【選択図】図13



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定の始動条件の成立を契機として特別情報を取得する取得手段と、  
前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段と、  
前記判定手段による判定結果に基づいて、演出手段において識別情報の動的表示を行う動的実行手段と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記演出手段は、

複数種類の前記識別情報が配列された少なくとも 2 以上の回動手段と、

10

前記回動手段をそれぞれ回動させる回動駆動手段と、

前記回動駆動手段を制御する駆動制御手段と、を備え、

前記駆動制御手段は、

前記所定の表示結果の前段階の前記識別情報の組み合わせを形成する前段階識別情報を現出させる前段階現出手段と、

前記前段階情報を段階的に変化させる段階変化手段、を備え、

前記識別情報は、

複数の前記回動手段において現出した場合に、前記前段階現出手段によって前段階情報になり得る発展識別情報、を備え、

20

前記段階変化手段は、

前記前段階識別情報を段階的に変化させる途中に、前記発展識別情報による前記前段階識別情報を含まないように、前記前段階識別情報の組み合わせを変化させることを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記回動手段は、

前記識別情報が所定順列を形成するように配列され、

前記段階変化手段は、

前記所定順列に対応するように前記前段階識別情報の組み合わせを変化させることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

30

**【請求項 3】**

前記段階変化手段は、

少なくとも、前記前段階識別情報である所定の第 1 前段階識別情報を現出した後、該第 1 前段階識別情報を回動させて、前記所定の表示結果の一部を構成し得る第 2 前段階識別情報を現出可能に構成され、

前記段階変化手段は、

前記第 1 前段階識別情報として、前記発展識別情報による前記前段階識別情報を現出させない

ことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記段階変化手段は、

前記第 2 段階識別情報として、前記発展識別情報による前記段階識別情報を現出させない

40

ことを特徴とする請求項 3 記載の遊技機。

**【請求項 5】**

前記段階変化手段は、

前記前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前記発展識別情報を省いて前記前段階識別情報の組み合わせを段階的に変化させる

ことを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

50

## 【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

## 【 背景技術 】

## 【 0 0 0 2 】

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

## 【 0 0 0 3 】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献 1）。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 8 - 1 2 6 2 9 6 号 公 報

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 5 】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

## 【 0 0 0 6 】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 7 】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、所定の始動条件の成立を契機として特別情報を取得する取得手段と、前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段と、前記判定手段による判定結果に基づいて、演出手段において識別情報の動的表示を行う動的実行手段と、前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機であって、前記演出手段は、複数種類の前記識別情報が配列された少なくとも 2 以上の回動手段と、前記回動手段をそれぞれ回動させる回動駆動手段と、前記回動駆動手段を制御する駆動制御手段と、を備え、前記駆動制御手段は、前記所定の表示結果の前段階の前記識別情報の組み合わせを形成する前段階識別情報を現出させる前段階現出手段と、前記前段階情報を段階的に変化させる段階変化手段と、を備え、前記識別情報は、複数の前記回動手段において現出した場合に、前記前段階現出手段によって前段階情報になり得る発展識別情報、を備え、前記段階変化手段は、前記前段階識別情報を段階的に変化させる途中に、前記発展識別情報による前記前段階識別情報を含まないように、前記前段階識別情報の組み合わせを変化させる。

## 【 0 0 0 8 】

請求項 2 記載の遊技機は、請求項 1 記載の遊技機において、前記回動手段は、前記識別情報が所定順列を形成するように配列され、前記段階変化手段は、前記所定順列に対応するように前記前段階識別情報の組み合わせを変化させる。

## 【 0 0 0 9 】

請求項 3 記載の遊技機は、請求項 1 又は請求項 2 記載の遊技機において、前記段階変化手段は、少なくとも、前記前段階識別情報である所定の第 1 前段階識別情報を現出した後、該第 1 前段階識別情報を回動させて、前記所定の表示結果の一部分を構成し得る第 2 前段階識別情報を現出可能に構成され、前記段階変化手段は、前記第 1 前段階識別情報として、前記発展識別情報による前記前段階識別情報を現出させない。

## 【 0 0 1 0 】

請求項 4 記載の遊技機は、請求項 3 記載の遊技機において、前記段階変化手段は、前記第 2 段階識別情報として、前記発展識別情報による前記段階識別情報を現出させない。

## 【 0 0 1 1 】

請求項 5 記載の遊技機は、請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載の遊技機において、前記段階変化手段は、前記前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前記発展識別情報を省いて前記前段階識別情報の組み合わせを段階的に変化させる。

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 1 2 】

請求項 1 記載の遊技機によれば、所定の始動条件の成立を契機として特別情報を取得する取得手段と、前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段と、前記判定手段による判定結果に基づいて、演出手段において識別情報の動的表示を行う動的実行手段と、前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機であって、前記演出手段は、複数種類の前記識別情報が配列された少なくとも 2 以上の回動手段と、前記回動手段をそれぞれ回動させる回動駆動手段と、前記回動駆動手段を制御する駆動制御手段と、を備え、前記駆動制御手段は、前記所定の表示結果の前段階の前記識別情報の組み合わせを形成する前段階識別情報を現出させる前段階現出手段と、前記前段階情報を段階的に変化させる段階変化手段、を備え、前記識別情報は、複数の前記回動手段において現出した場合に、前記前段階現出手段によって前段階情報になり得る発展識別情報、を備え、前記段階変化手段は、前記前段階識別情報を段階的に変化させる途中に、前記発展識別情報による前記前段階識別情報を含まないように、前記前段階識別情報の組み合わせを変化させる。これにより、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

20

## 【 0 0 1 3 】

請求項 2 記載の遊技機によれば、請求項 1 記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記回動手段は、前記識別情報が所定順列を形成するように配列され、前記段階変化手段は、前記所定順列に対応するように前記前段階識別情報の組み合わせを変化させる。これにより、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

30

## 【 0 0 1 4 】

請求項 3 記載の遊技機によれば、請求項 1 又は請求項 2 記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記段階変化手段は、少なくとも、前記前段階識別情報である所定の第 1 前段階識別情報を現出した後、該第 1 前段階識別情報を回動させて、前記所定の表示結果の一部を構成し得る第 2 前段階識別情報を現出可能に構成され、前記段階変化手段は、前記第 1 前段階識別情報として、前記発展識別情報による前記前段階識別情報を現出させない。これにより、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

## 【 0 0 1 5 】

請求項 4 記載の遊技機によれば、請求項 3 記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記段階変化手段は、前記第 2 段階識別情報として、前記発展識別情報による前記段階識別情報を現出させない。これにより、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

40

## 【 0 0 1 6 】

請求項 5 記載の遊技機によれば、請求項 1 から請求項 4 記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記段階変化手段は、前記前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前記発展識別情報を省いて前記前段階識別情報の組み合わせを段階的に変化させる。これにより、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

## 【 図面の簡単な説明 】

50

【 0 0 1 7 】

【 図 1 】 本発明の第 1 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【 図 2 】 パチンコ機の背面図である。

【 図 3 】 パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【 図 4 】 ドラム表示装置の各リールに配置された図柄配列を示した模式図である。

【 図 5 】 遊技盤の分解斜視図である。

【 図 6 】 盤裏ユニットの分解斜視図である。

【 図 7 】 導光ユニットの背面斜視図である。

【 図 8 】 導光ユニットの正面側分解斜視図である。

【 図 9 】 導光ユニットの背面側分解斜視図である。

10

【 図 1 0 】 図 7 の X - X 線における導光ユニット 4 0 0 の模式的側方断面図に対してドラム表示装置 8 1 の位置関係と、確定ランプ及び表示領域形成部材の位置関係とを示した図である。

【 図 1 1 】 前側導光板および後側導光板の模式的斜視図である。

【 図 1 2 】 後側導光板に点灯表示され得る第 1 装飾図柄群と、後側上方 L E D ユニットの後側上方用 L E D 及び下方 L E D ユニットの後側下方用 L E D との位置関係を示した模式的正面図である。

【 図 1 3 】 図 1 2 の A 部分の模式的拡大図であって、後側導光板の下側端面に形成された後側下方用拡散レンズと下方 L E D ユニットの後側下方用 L E D との関係を示した模式的正面図である。

20

【 図 1 4 】 図 1 3 の B 部分の模式的拡大図であって、後側下方用拡散レンズによる光の光路を模式的に示した図である。

【 図 1 5 】 後側導光板に点灯表示される第 1 装飾図柄群の点灯態様を示した図であって、( a ) は、後側導光板の右側領域に対応する後側上方用 L E D 及び後側下方用 L E D が点灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図であり、( b ) は、( a ) の状態から、後側導光板の中央領域に対応する後側上方用 L E D 及び後側下方用 L E D を追加的に点灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図である。

【 図 1 6 】 後側導光板に点灯表示される第 1 装飾図柄群の点灯態様を示した図であって、( a ) は、図 1 5 ( b ) の状態から、後側導光板の左側領域に対応する後側上方用 L E D 及び後側下方用 L E D を追加的に点灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図であり、( b ) は、( a ) の状態から、後側導光板の右側領域に対応する後側上方用 L E D 及び後側下方用 L E D を消灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図である。

30

【 図 1 7 】 確定ランプが点灯される場合の後側導光板に点灯表示される第 1 装飾図柄群の点灯態様を示した図であって、( a ) は、確定ランプが非点灯の状態、かつ、後側導光板の右側領域に対応する後側上方用 L E D 及び後側下方用 L E D が点灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図であり、( b ) は、( a ) の状態から、確定ランプが点灯した状態で、かつ、後側導光板の中央領域に対応する後側下方用 L E D を追加的に点灯する一方、後側導光板の中央領域及び右側領域に対応する後側上方用 L E D が消灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図である。

40

【 図 1 8 】 確定ランプの点灯に伴って後側導光板に点灯表示される第 1 装飾図柄群の点灯態様を示した図であって、( a ) は、図 1 7 ( b ) の状態から、確定ランプ 3 1 1 が点灯し続けている状態で、かつ、後側導光板の左側領域に対応する後側下方用 L E D を追加的に点灯する一方、後側導光板の左側領域、中央領域及び右側領域に対応する後側上方用 L E D を消灯している場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図であり、( b ) は、( a ) の状態から、確定ランプが消灯した状態で、かつ、後側導光板の左側領域及び中央領域に対応する後側上方用 L E D を追加的に点灯する一方、後側導光板の右側領域に対応する後側上方用 L E D 及び後側下側用 L E D を消灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図である。

【 図 1 9 】 前側導光板に点灯表示され得る第 2 装飾図柄群、第 3 装飾図柄および第 4 装飾

50

図柄群と、前側下方ＬＥＤユニット並びに前側右方ＬＥＤユニット及び前側左方ＬＥＤユニットとの関係を示した模式的正面図である。

【図２０】各集光レンズによる光の光路を模式的に示した図である。

【図２１】（ａ）は、前側導光板の第２装飾図柄群を形成する凹凸形状と該第２装飾図柄群が点灯表示され得る光の方向を示した図であり、（ｂ）は、前側導光板の第４装飾図柄群を形成する凹凸形状と該第４装飾図柄群が点灯表示され得る光の方向を示した図である。

【図２２】前側導光板に点灯表示される第２装飾図柄群、第３装飾図柄および第４装飾図柄群の点灯態様を示した図であって、（ａ）は、前側導光板に対して前側右方用ＬＥＤ及び前側左方用ＬＥＤが点灯した場合の第４装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図であり、（ｂ）は、前側導光板に対して右端側及び左端側の前側下方用ＬＥＤが点灯した場合の第２装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図である。

10

【図２３】前側導光板に点灯表示される第２装飾図柄群、第３装飾図柄および第４装飾図柄群の点灯態様を示した図であって、（ａ）は、前側導光板に対して中央部分の前側下方用ＬＥＤを点灯した場合の第３装飾図柄の点灯態様を模式的に示した図であり、（ｂ）は、前側導光板に対してすべての前側下方用ＬＥＤが点灯した場合の第２装飾図柄群および第３装飾図柄の点灯態様を模式的に示した図である。

【図２４】前側導光板、後側導光板およびドラム表示装置で行われる演出を示した図であり、（ａ）は、第１装飾図柄群、第２装飾図柄群、第３装飾図柄および第４装飾図柄群の非点灯状態を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４装飾図柄群が点灯状態である一方、第１装飾図柄群、第２装飾図柄群および第３装飾図柄の非点灯状態を模式的に示した図である。

20

【図２５】前側導光板、後側導光板およびドラム表示装置で行われる演出を示した図であり、（ａ）は、第２装飾図柄群および第３装飾図柄が点灯状態である一方、第１装飾図柄群および第４装飾図柄群の非点灯状態を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１装飾図柄群が点灯状態である一方、第２装飾図柄群、第３装飾図柄および第４装飾図柄群の非点灯状態を模式的に示した図である。

【図２６】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図２７】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

30

【図２８】（ａ）は、大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、大当たり種別テーブルの一例を示した図である。

【図２９】保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３０】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３１】ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３２】大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３３】主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図３４】導光板点灯パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図３５】確定ランプ点灯パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３６】各保有情報格納エリアおよび実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図３９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図４０】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャート

50

である。

【図 4 1】主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示すフローチャートである。

【図 4 9】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される確定ランプ点灯設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される導光パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】1 の後側下方用 L E D が点灯した場合に、後側下方用拡散レンズによって配光される光の光路を模式的に示した図である。

【図 5 2】前側下方用 L E D が点灯した場合に、前側導光板内を導光する光の導光態様を示した前側導光板の模式的側方断面図であり、( a ) は、前側下方用 L E D から上方角度 4 5 度で前側導光板に入射された光の前側導光板内の導光態様を模式的に示した図であり、( b ) は、前側下方用 L E D から下方角度 4 5 度で前側導光板に入射された光の前側導光板内の導光態様を模式的に示した図であり、( c ) は、前側下方用 L E D から真正面方向に前側導光板に入射された光の前側導光板内の導光態様を模式的に示した図である。

【図 5 3】図 1 9 で示す前側導光板の正面図において、切り替わり点 P の位置を示した図である。

【図 5 4】前側右方用 L E D から上方角度 4 5 度で前側導光板に入射された光の前側導光板内の導光態様を模式的に示した斜視図である。

【図 5 5】第 2 実施形態における導光ユニットの模式的側方断面図に対してドラム表示装置の位置関係を示した図である。

【図 5 6】第 3 実施形態における第 3 導光板に点灯表示され得る、第 3 上部装飾図柄群と第 3 上方用 L E D との位置関係、並びに、第 3 下部装飾図柄群と第 3 右方 L E D ユニットの第 3 右方用 L E D との位置関係、及び、第 3 下部装飾図柄群と第 3 左方 L E D ユニットの第 3 左方用 L E D との位置関係を示した模式的正面図である。

【図 5 7】第 4 実施形態における第 3 図柄の変動演出における「疑似変動」の変動要素において停止され得る疑似停止図柄のパターンを示す説明図である。

【図 5 8】第 4 実施形態におけるドラム表示装置で行われる「疑似変動」の変動要素の推移を示した模式図であり、( a ) は、「疑似停止 1」としての疑似停止図柄が停止している状態を示した模式図であり、( b ) は、( a ) の状態から、「疑似停止 2」としての疑似停止図柄が停止している状態を示した模式図であり、( c ) は、( b ) の状態から、「リーチ形成図柄」が停止している状態を示した模式図であり、( d ) は、( c ) の状態から、「リーチ表示」が行われている状態を示した模式図である。

【図 5 9】第 5 実施形態における左リールユニットの分解斜視図である。

【図 6 0】第 5 実施形態におけるステッピングモータの動作原理を示す模式図である。

【図 6 1】第 5 実施形態におけるステッピングモータの駆動系を示す接続図である。

10

20

30

40

50

【図 6 2】第 5 実施形態における励磁データと励磁順ポインタとの関係を示す説明図である。

【図 6 3】第 5 実施形態における一連の変動演出で実行されるステッピングモータの駆動特性の一例を示す図である。

【図 6 4】第 5 実施形態における「全回転」の演出時に実行されるステッピングモータの駆動特性の一例を示す図である。

【図 6 5】第 5 実施形態における通常加速処理の励磁パターンの一例を説明するための説明図である。

【図 6 6】第 5 実施形態における特殊加速処理の励磁パターンの一例を説明するための説明図である。

【図 6 7】第 5 実施形態における「全回転」の演出時において、各リールの駆動態様と楽曲の出力態様との関係を示したタイミングチャートである。

【図 6 8】第 5 実施形態におけるドラム表示装置で行われる「全回転」の演出の推移を示した模式図であり、(a)は、「1」図柄による仮の大当たり結果が停止している状態を示した模式図であり、(b)は、(a)の状態から、中リールおよび右リールが通常加速処理にて回転し始めた状態を示した模式図であり、(c)は、(b)の状態から、中リール及び右リールが高速かつ定速で回転しているとともに、左リールが特殊加速処理にて回転し始めた状態を示した模式図であり、(d)は、(c)の状態から、左リール、中リール及び右リールが高速かつ定速で回転している状態を示した模式図であり、(e)は、(d)の状態と同様、左リール、中リール及び右リールが高速かつ定速で回転している状態を示した模式図であり、(f)は、(e)の状態から、「2」図柄による仮の大当たり結果が停止した状態を示した模式図である。

【図 6 9】第 5 実施形態の表示制御装置内の MPU により実行されるモータ制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 0】第 5 実施形態の表示制御装置内の MPU により実行されるリール回転開始処理を示すフローチャートである。

【図 7 1】第 6 実施形態における「全回転」の演出時において、各リールの駆動態様と楽曲の出力態様との関係を示したタイミングチャートである。

【図 7 2】第 7 実施形態における「全回転」の演出時において、各リールの駆動態様と楽曲の出力態様との関係を示したタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0018】

< 第 1 実施形態 >

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図 1 ~ 図 46 を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）10 に適用した場合の第 1 実施形態について説明する。図 1 は、本実施形態におけるパチンコ機 10 の正面図であり、図 2 はパチンコ機 10 の背面図であり、図 3 はパチンコ機 10 の遊技盤 13 の正面図である。

【0019】

パチンコ機 10 は、図 1 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 11 と、その外枠 11 と略同一の外形形状に形成され外枠 11 に対して開閉可能に支持された内枠 12 とを備えている。外枠 11 には、内枠 12 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 18 が取り付けられ、そのヒンジ 18 が設けられた側を開閉の軸として内枠 12 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【0020】

内枠 12 には、多数の釘や入賞口 63, 64a, 64b, 65a 等を有する遊技盤 13（図 3 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 13 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 12 には、球を遊技盤 13 の前面領域に発射する球発射ユニット 112a（図 26 参照）やその球発射ユニット 112a から発射された球を遊技盤 13 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられてい

10

20

30

40

50



る。

【0021】

内枠12の前面側には、その前面上側を覆う前面枠14と、その下側を覆う下皿ユニット15とが設けられている。前面枠14及び下皿ユニット15を支持するために正面視(図1参照)左側の上下2カ所に金属製のヒンジ19が取り付けられ、そのヒンジ19が設けられた側を開閉の軸として前面枠14及び下皿ユニット15が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠12の施錠と前面枠14の施錠とは、シリンダ錠20の鍵穴21に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、パチンコ機10には、内枠12及び前面枠14のいずれかが開錠されて開放された(扉が開放された)ことを検出する扉開放スイッチ(図示せず)が設けられている。

10

【0022】

前面枠14は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部14cが設けられている。前面枠14の裏面側には2枚の板ガラスを有するガラスユニット16が配設され、そのガラスユニット16を介して遊技盤13の前面がパチンコ機10の正面側に視認可能となっている。

【0023】

前面枠14には、球を貯留する上皿17が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿17に賞球や貸出球などが排出される。上皿17の底面は正面視(図1参照)右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿17に投入された球が球発射ユニット112aへと案内される。また、上皿17の上面の正面視左側には、枠ボタン22が設けられている。

20

【0024】

枠ボタン22は、例えば、後述するドラム表示装置81(図3参照)で実行される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン22は、変動演出の一態様である所謂予告表示の種類等の演出内容や実行タイミングを遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【0025】

変動演出とは、ドラム表示装置81にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤13の前面領域に発射された球が特定の入賞口(後述の第1始動口64a又は第2始動口64b。図3参照。)へ入球(始動入賞)したことを契機として実行され、図柄(後述のドラム表示装置81に印刷された各第3図柄)が所定時間変動表示された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該始動入賞に対して行われる抽選の結果(大当たりか否か)を遊技者に提示する演出である。

30

【0026】

ステージとは、ドラム表示装置81に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機10では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の3つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行されるリーチ演出などの、各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【0027】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間や、第3図柄が遊技者に視認不能に高速に変動表示される高速変動中に、遊技者によって枠ボタン22が押下操作された場合に行われ、枠ボタン22が操作される度に「街中ステージ」「空ステージ」「島ステージ」「街中ステージ」・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

40

【0028】

また、ドラム表示装置81にて行われる変動演出において後述する「ノーマルリーチ」の演出要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の演出要素から、同じく後述する「スーパーリーチ」の演出要素に発展されるときは、「ノーマルリーチ」の演出要素中に「スーパーリーチ」の演出要素の選択画面がドラム表示装置81に表示される場合があるよ

50

うに構成されている。

【0029】

選択画面では、「スーパーリーチ」の演出要素として選択可能な複数の演出要素候補が表示され、演出要素候補のうち1つが選択された状態となっている。その選択画面が表示されている間に、枠ボタン22が遊技者に押下操作されると、選択された演出要素候補が変更される。そして、「スーパーリーチ」の演出要素へ発展するとき（即ち、選択画面終了時）に選択されていた演出要素候補に基づいて、「スーパーリーチ」の演出要素の内容が決定され、その内容に従って「スーパーリーチ」の演出要素がドラム表示装置81にて実行される。

【0030】

なお、本実施形態では、枠ボタン22を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン22に代えて、遊技者によりパチンコ機10に対して所定方向（例えば、パチンコ機10に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の演出要素が選択されたりしてもよい。

【0031】

前面枠14には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部14cの周縁には、7色（白・紫・青・青緑・緑・黄・赤）にて発光可能なフルカラー発光ダイオード（「Light Emitting Diode」。以下、「LED」と称する場合がある。）等の発光手段を内蔵した電飾部29～33が設けられている。パチンコ機10においては、これら電飾部29～33が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するLEDの点灯や点滅によって各電飾部29～33が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠14の正面視左上部には、LED等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ34が設けられている。

【0032】

右側の電飾部32下側には、前面枠14の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓35が形成され、遊技盤13前面の貼着スペースK1（図3参照）に貼付される証紙等はパチンコ機10の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機10においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部29～33の周りの領域にクロムメッキを施したABS樹脂製のメッキ部材36が取り付けられている。

【0033】

窓部14cの下方には、貸球操作部40が配設されている。貸球操作部40には、度数表示部41と、球貸しボタン42と、返却ボタン43とが設けられている。パチンコ機10の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部40が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部41はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたLEDが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン42は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿17に供給される。返却ボタン43は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【0034】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿17に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部40が不要となるが、この場合には、貸球操作部40の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【0035】

10

20

30

40

50

上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設され、かかる操作ハンドル 51 の内部には球発射ユニット 112a の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

#### 【0036】

操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の前面へ球が打ち込まれる。球発射ユニット 112a における球の発射間隔は、約 0.6 秒と定められている。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a 及び打ち止めスイッチ 51b がオフとなっている。

#### 【0037】

下皿 50 の正面下方部には、下皿 50 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 52 が設けられている。この球抜きレバー 52 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 50 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 52 の操作は、通常、下皿 50 の下方に下皿 50 から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 50 の右方には、上述したように操作ハンドル 51 が配設され、下皿 50 の左方には灰皿 53 が取り付けられている。

#### 【0038】

次に、図 2 に示すように、パチンコ機 10 の背面側には、制御基板ユニット 90、91 と、裏パックユニット 94 とが主に備えられている。制御基板ユニット 90 は、主基板（主制御装置 110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 113）と表示制御基板（表示制御装置 114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 91 は、払出制御基板（払出制御装置 111）と発射制御基板（発射制御装置 112）と電源基板（電源装置 115）とカードユニット接続基板 116 とが搭載されてユニット化されている。

#### 【0039】

裏パックユニット 94 は、保護カバー部を形成する裏パック 92 と払出ユニット 93 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしての MPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

#### 【0040】

なお、主制御装置 110、音声ランプ制御装置 113 及び表示制御装置 114、払出制御装置 111 及び発射制御装置 112、電源装置 115、カードユニット接続基板 116 は、それぞれ基板ボックス 100～104 に収納されている。基板ボックス 100～104 は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

#### 【0041】

また、基板ボックス 100（主制御装置 110）及び基板ボックス 102（払出制御装置 111 及び発射制御装置 112）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成され

ており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【００４２】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２６参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【００４３】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２６参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。

【００４４】

主制御装置１１０を構成する主基板上には、ホール関係者等が、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用される設定キー５０１と、設定変更中に操作されることにより確率設定値を更新する場合に使用される設定変更スイッチ５０２と、パチンコ機１０（主制御装置１１０）を初期化したい場合、若しくは、設定変更中に確率設定値を確定（決定）する場合に使用されるＲＡＭ消去スイッチ５０３と、確率設定値を表示可能な確率表示装置５０４とが設けられている。

【００４５】

この設定キー５０１と設定変更スイッチ５０２とＲＡＭ消去スイッチ５０３とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。一方、確率表示装置５０４は、基板ボックス１００によって被覆された主基板上に設けられている。

【００４６】

設定キー５０１は、ホール関係者等によって管理される専用の鍵を設定キー５０１に設けられた鍵穴に挿入することによって、「ＯＦＦ」で示されたオフ側と「ＯＮ」で示されたオン側との２つの位置の間を回動可能に構成されている。設定キー５０１は、オフ側に位置している場合にオフ状態となり、オン側に位置している場合にオン状態となり、一度、各状態に回動操作された場合、改めて管理者等によって回動操作されない限り、それぞれの状態が維持されるように構成されている。

【００４７】

設定変更スイッチ５０２は、確率設定値の変更時（即ち、後述する「設定変更モード」）に操作されることにより、確率設定値を更新するためのスイッチである。設定変更スイッチ５０２は、通常オフ信号を出力し、押下操作されることによってオン信号を出力する。

【００４８】

ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０の電源投入時に操作されることにより、パチンコ機１０に記憶されるバックアップデータを消去（初期状態）等するためのスイッチである。また、このＲＡＭ消去スイッチ５０３は、確率設定値の変更時（即ち、後述する「設定変更モード」）において、確率設定値の更新を終了（即ち、「設定変更モード」を終了）する場合に使用される。

【００４９】

第1実施形態では、パチンコ機10の電源投入時（即ち、電源スイッチオン時）にこのRAM消去スイッチ503が押下されていた場合、設定キー501がオフ状態であることを条件に、主制御装置110へバックアップデータをクリアさせるためのRAM消去信号を出力する。主制御装置110は、パチンコ機10の電源投入時に、RAM消去信号を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置111においてもバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置111に対して送信する。

#### 【0050】

また、MPU201は、確率設定値の更新可能状態（即ち、後述する「設定変更モード」）において、RAM消去スイッチ503が押下された場合、確率設定値の更新を終了させることを認識し、確率設定値の更新可能状態を終了して、通常の遊技状態へと移行する。

10

#### 【0051】

確率表示装置504は、確率設定値の確認時（即ち、後述する「設定確認モード」）や確率設定値の変更時（即ち、後述する「設定変更モード」）において、確率設定値が表示されるように構成されている。この確率表示装置504は、通常の状態（例えば、遊技可能状態や電源オフ時）では消灯して、確率設定値が非表示となっている一方、確率設定値を表示すべき状態（即ち、後述する「設定変更モード」や「設定確認モード」）において、現在の確率設定値が点灯して表示される。

#### 【0052】

20

ここで、第1実施形態のパチンコ機10における電源立ち上げ時の立ち上げモードについて説明する。第1実施形態のパチンコ機10では、該パチンコ機10の電源がオンされたときに、RAM消去スイッチ503と、設定キー501との状態に応じて、パチンコ機10の立ち上げモードを決定するように構成されている。

#### 【0053】

パチンコ機10の立ち上げモードには、「RAMクリアモード」と、「設定変更モード」と、「設定確認モード」と、「通常モード」との4モードが用意されている。

#### 【0054】

「RAMクリアモード」は、パチンコ機10を初期状態に戻すためにRAM203に格納されたデータを消去（クリア）するためのモードである。

30

#### 【0055】

「設定変更モード」は、設定された確率設定値を変更するためのモードである。この「設定変更モード」でパチンコ機10が立ち上がった場合、確率表示装置504に現在の確率設定値が表示されるとともに、設定変更スイッチ502が操作される毎に確率設定値が更新される。

#### 【0056】

第1実施形態のパチンコ機10では、この「設定変更モード」中に設定変更スイッチ502が押下操作されることにより、パチンコ機10における確率設定値が更新され、確率設定値の更新に伴って確率表示装置504の表示も変更される。

#### 【0057】

40

「設定確認モード」は、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。この「設定確認モード」でパチンコ機10が立ち上がった場合、確率表示装置504に現在の確率設定値が表示される。

#### 【0058】

「通常モード」は、これら「RAMクリアモード」、「設定変更モード」、「設定確認モード」以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報がRAM203に格納されていない場合や、RAM203に格納されたデータが壊れている場合を除いて、RAM203に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機10の遊技を再開するためのモードである。

#### 【0059】

50

第1実施形態では、RAM消去スイッチ503をオンすることなく（即ち、オフ状態のまま）、また、設定キー501をオフ状態にしたまま、パチンコ機10の電源をオンにすると、パチンコ機10は「通常モード」で立ち上がる。また、設定キー501をオフ状態のままRAM消去スイッチ503をオンにしてパチンコ機10の電源をオンにすると、パチンコ機10は「RAMクリアモード」で立ち上がる。

【0060】

一方、設定キー501をオン状態にしつつ、RAM消去スイッチ503をオンにして、パチンコ機10の電源をオンにすると、パチンコ機10は「設定変更モード」で立ち上がる。また、設定キー501をオン状態にして、RAM消去スイッチ503をオフしたままパチンコ機10の電源をオンにすると、パチンコ機10は「設定確認モード」で立ち上がる。

10

【0061】

なお、「RAMクリアモード」においてデータが消去された場合や、「設定変更モード」において確率設定値の更新を終了して設定キー501がオフ状態になった場合、或いは、「設定確認モード」において設定キー501がオフ状態になった場合に、各モードを終了させて「通常モード」へ移行し、パチンコ機10の遊技が開始可能な状態となる。

【0062】

このように、パチンコ機10の電源をオンする場合に、設定キー501をオフ状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM消去スイッチ503をオンするか否かに応じて、パチンコ機10の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードである「RAMクリアモード」とするか「通常モード」とするかを選択できる。

20

【0063】

一方、パチンコ機10の電源をオンする場合に、設定キー501をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM消去スイッチ503をオンするか否かに応じて、パチンコ機10の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある「設定変更モード」とするか「設定確認モード」とするかを選択できる。

【0064】

即ち、設定キー501をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、RAM消去スイッチ503をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードを「RAMクリアモード」とするか「通常モード」とするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、RAM消去スイッチ503をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを「設定変更モード」とするか「設定確認モード」とするかを選択できる。

30

【0065】

ここで、確率設定値の変更が行われた場合、遊技における大当たり確率が変更されるので、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続すると、例えば、保留中の変動演出における大当たり確率と、これから取得される変動演出の大当たり確率との齟齬が生じてしまったり、後述するリミット回数として計数される大当たりが、それぞれ大当たり確率が異なるなかで積算されてしまう等、パチンコ機10が所定の遊技性能を発揮できないおそれがある。このため、パチンコ機10は、「設定変更モード」で確率設定値の変更を行うと、RAM203に格納されたデータを消去（クリア）する。一方、「設定確認モード」は、確率設定値を確認するだけの立ち上げモードであるため、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続できるよう、RAM203に格納されたデータを保持させる（クリアしない）。

40

【0066】

そこで、第1実施形態では、RAM203のデータがクリアされる「設定変更モード」にてパチンコ機10を立ち上げる場合は、設定キー501をオン状態にしつつRAM消去スイッチ503をオンにしてパチンコ機10の電源をオンすることとし、RAM203のデータがクリアされない「設定確認モード」にてパチンコ機10を立ち上げる場合は、設

50

定キー 501 をオン状態にしつつ RAM 消去スイッチ 503 をオフのままパチンコ機 10 の電源をオンすることとした。

【0067】

このように、確率設定値に関係する「設定変更モード」又は「設定確認モード」でパチンコ機 10 を立ち上げる場合は、パチンコ機 10 の電源を入れる前に、設定キー 501 をオン状態にしておく。そして、RAM 203 に格納されたデータをクリアする「RAM クリアモード」又は「設定変更モード」でパチンコ機 10 を立ち上げる場合は、RAM 消去スイッチ 503 を押しながら（オンしながら）、パチンコ機 10 の電源をオンする。つまり、ホール関係者等は、各々の立ち上げモードの意味合いを理解すれば、これから立ち上げる立ち上げモードに必要なパチンコ機 10 への操作として、どのような操作が必要かを容易に理解できる。

10

【0068】

また、「設定変更モード」又は「設定確認モード」でパチンコ機 10 を立ち上げるためには、設定キー 501 に挿入可能な専用の鍵が必要となり、その鍵はホールが管理することとなる。よって、遊技者が勝手に確率設定値を確認して大当たり確率が高確率のパチンコ機 10 を探したり、勝手に確率設定値を高確率（高設定）に変更したりすることを抑制できる。また、RAM 消去スイッチ 503 は、通常遊技者が容易に触れない位置に設けられているので、その点においても、遊技者が勝手に確率設定値を高確率に変更することを抑制できる。

【0069】

20

さらに、同時に操作すべきスイッチ等は「設定変更モード」で立ち上げる場合であっても 2 つであり、両手で十分に操作可能であるので、操作性がよい。以上より、ホール関係者等は、RAM 消去スイッチ 503 と設定キー 501 とのオン/オフを使い分けることで、パチンコ機 10 の立ち上げモードを容易に且つ簡単に選択できる。

【0070】

なお、「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合、パチンコ機 10 の電源がオンされるときに、内枠 12 が開放されているか否かを検知する扉開放スイッチ（図示せず）がオンであること、即ち、内枠 12 が開放されていることを条件としてもよい。

【0071】

30

これは、確率設定値の変更や確認を行うためには、パチンコ機 10 の背面側にある確率表示装置 504 に表示された確率設定値をホール関係者等が視認する必要があるため、内枠 12 が開放されている必要があるためである。そこで、設定キー 501 がオン状態にあるにもかかわらず内枠 12 が開放されずにパチンコ機 10 の電源がオンされた場合は、「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げず、設定キー 501 がオフ状態の場合と同様に、RAM 消去スイッチ 503 がオフであれば「通常モード」でパチンコ機 10 を立ち上げ、RAM 消去スイッチ 503 がオンであれば「RAM クリアモード」でパチンコ機 10 を立ち上げる。これにより、設定キー 501 がオン状態のまま内枠 12 が閉じられているにも関わらず、パチンコ機 10 の電源がオンされて、「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上がり、パチンコ機 10 において遊技が開始されないことを抑制できる。また、内枠 12 を開放するためには、ホール側が管理する専用の鍵が必要となる。よって、遊技者が勝手に内枠 12 を開放して、確率設定値を確認して大当たり確率が高確率のパチンコ機 10 を探したり、勝手に確率設定値を高確率に変更したりすることを抑制できる。

40

【0072】

次いで、図 3 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正形状に切削加工した樹脂製のベース板 60 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 61、62、一般入賞口 63、第 1 始動口 64 a、第 2 始動口 64 b、普通電役 64 c、可変入賞装置 65、スルーゲート 67、可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成される。

【0073】

50

遊技盤 13 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 13 の前面外周が囲まれ、遊技盤 13 とガラスユニット 16 (図 1 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 13 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 13 の前面であって 2 本のレール 61, 62 と円弧部材 70 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。

【0074】

2 本のレール 61, 62 は、球発射ユニット 112a (図 26 参照) から発射された球を遊技盤 13 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 61 の先端部分 (図 2 の左上部) には戻り球防止部材 68 が取り付けられ、一旦、遊技盤 13 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 62 の先端部 (図 2 の右上部) には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 69 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 69 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール 61 の右下側の先端部と外レール 62 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 70 がベース板 60 に打ち込んで固定されている。

【0075】

一般入賞口 63、第 1 始動口 64a、第 2 始動口 64b、普通電役 64c、可変入賞装置 65、スルーゲート 67、可変表示装置ユニット 80 は、ルータ加工によってベース板 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 13 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 13 の前面中央部分は、前面枠 14 の窓部 14c (図 1 参照) を通じて内枠 12 の前面側から視認することができる。

【0076】

遊技盤 13 の遊技領域には、球が入賞することにより 10 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 63 が配設されている。

【0077】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 80 が配設されている。可変表示装置ユニット 80 には、第 1 始動口 64a への入球 (始動入賞) 又は第 2 始動口 64b への入球 (始動入賞) をトリガとして、特別図柄表示装置 37 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、第 3 図柄が印刷された複数のリール (後述する左リール LR、中リール CR 及び右リール RR (図 4 参照)) の変動演出を行うドラム式回転装置で構成されたドラム表示装置 81 と、スルーゲート 67 の球の通過をトリガとして普通図柄を変動表示 (以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という) する LED で構成される普通図柄表示装置 83 とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 80 には、ドラム表示装置 81 の外周を囲むようにして、センターフレーム 86 が配設されている。

【0078】

ドラム表示装置 81 は、後述する盤裏ユニット 300 (図 5 参照) に組み付けられて構成され、左リール LR を有する左リールユニット 81a1、中リール CR を有する中リールユニット 81a2 及び右リール RR を有する右リールユニット 81a3 を一体的に構成したドラムユニット 81a を有しており、後述する表示制御装置 114 (図 26 参照) によって可変駆動されることによって、各リール LR, CR, RR が変動表示される。なお、ドラム表示装置 81 における有効ラインは、パチンコ機 10 の正面側において、後述する導光ユニット 400 の表示領域形成部材 430 (図 10 参照) の中央開口 431 から視認可能な範囲が有効ラインとして設定される。

【0079】

各リール LR, CR, RR には複数の図柄が印刷され、これらの図柄が各リール LR, CR, RR 毎に縦スクロールしてドラム表示装置 81 にて第 3 図柄が可変表示されるよう

10

20

30

40

50



になっている。パチンコ機 10 では、主制御装置 110 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 37 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 37 の表示に応じた装飾的な表示がドラム表示装置 81 にて行われる。なお、ドラム式回転装置に代えて、例えば、液晶ディスプレイ等を用いて第 3 図柄の表示装置を構成するようにしても良い。

#### 【0080】

なお、ドラム式回転装置に代えて、例えば、ドットマトリクス表示装置や 7 セグメント表示機を用いて第 3 図柄の可変表示を行う表示装置を構成するようにしても良い。

#### 【0081】

ここで、図 4 を参照して、ドラム表示装置 81 の各リール L R, C R, R R の図柄配列について説明する。図 4 は、ドラム表示装置 81 の各リール L R, C R, R R に配置された図柄配列を示した模式図である。図 4 で示すように、各リール L R, C R, R R には、それぞれ 16 の図柄領域が形成されており、一部例外（即ち、中リール C R の「543」図柄）を除き、第 3 図柄とブランク（空白）領域とが交互に配置されるように構成されている。

#### 【0082】

例えば、左リール L R には、上から順に、「1」図柄、ブランク領域、「2」図柄、ブランク領域、「3」図柄、ブランク領域、「5」図柄、ブランク領域、「6」図柄、ブランク領域、「7」図柄、ブランク領域、「8」図柄、ブランク領域、「チャンス」図柄、ブランク領域、となるように各図柄が配置されている。よって、左リール L R を下方側に回転させた場合、「8」図柄 「7」図柄 「6」図柄 ……といったように数字が降順となるように図柄が可変表示される。

#### 【0083】

また、右リール R R には、上から順に、「8」図柄、ブランク領域、「7」図柄、ブランク領域、「6」図柄、ブランク領域、「5」図柄、ブランク領域、「3」図柄、ブランク領域、「2」図柄、ブランク領域、「1」図柄、ブランク領域、「チャンス」図柄、ブランク領域、となるように各図柄が配置されている。よって、右リール R R を下方側に回転させた場合、「1」図柄 「2」図柄 「3」図柄 ……といったように数字が昇順となるように図柄が可変表示される。

#### 【0084】

さらに、中リール C R には、上から順に、「8」図柄、ブランク領域、「7」図柄、ブランク領域、「6」図柄、ブランク領域、「543」図柄、ブランク領域、「2」図柄、ブランク領域、「1」図柄、ブランク領域、「チャンス」図柄、ブランク領域、となるように各図柄が配置されている。よって、中リール C R を下方側に回転させた場合、右リール R R と同様、「1」図柄 「2」図柄 「3」図柄 ……といったように数字が昇順となるように図柄が可変表示される。

#### 【0085】

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、後述する表示領域形成部材 430（図 10 参照）の中央開口から各リール L R, C R, R R とともに 3 個ずつの図柄が視認可能に構成されている。このため、各リール L R, C R, R R がすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$  個の図柄が表示領域形成部材 430 の中央開口を介して視認可能な状態となる。つまり、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、第 3 図柄の変動表示の有効ラインとして、左リール L R 上部の図柄、中リール C R 上部の図柄および右リール R R 上部の図柄で形成される上平行ライン、左リール L R 中部の図柄、中リール C R 中部の図柄および右リール R R 中部の図柄で形成される中平行ライン、左リール L R 下部の図柄、中リール C R 下部の図柄および右リール R R 下部の図柄で形成される下平行ライン、左リール L R 上部の図柄、中リール C R 中部の図柄および右リール R R 下部の図柄で形成される右下がりライン、左リール L R 下部の図柄、中リール C R 中部の図柄および右リール R R 上部の図柄で形成される右上がりライン、の計 5 つの有効ラインが設定されている。

#### 【0086】

より詳細には、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、後述する表示領域形成部材 430

10

20

30

40

50

(図10参照)の中央開口から各リールLR, CR, RRともに3個ずつの数字図柄(第3図柄。以下、「主図柄」と称する場合がある。)およびblank領域が視認可能に構成されている。このため、各リールLR, CR, RRがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の数字図柄およびblank領域が表示領域形成部材430の中央開口を介して視認可能な状態となる。つまり、第1実施形態のパチンコ機10では、第3図柄の変動表示の有効ラインとして、左リールLR上部の数字図柄又はblank領域、中リールCR上部の数字図柄又はblank領域、及び、右リールRR上部の数字図柄又はblank領域で形成される上平行ライン、左リールLR中部の数字図柄又はblank領域、中リールCR中部の数字図柄又はblank領域、及び、右リールRR中部の数字図柄又はblank領域で形成される中平行ライン、左リールLR下部の数字図柄又はblank領域、中リールCR下部の数字図柄又はblank領域、及び右リールRR下部の数字図柄又はblank領域で形成される下平行ライン、左リールLR上部の数字図柄又はblank領域、中リールCR中部の数字図柄又はblank領域、及び、右リールRR下部の数字図柄又はblank領域で形成される右下がりライン、左リールLR下部の数字図柄又はblank領域、中リールCR中部の数字図柄又はblank領域、及び、右リールRR上部の数字図柄又はblank領域で形成される右上がりライン、の計5つの有効ラインが設定されている。

10

20

30

40

50

#### 【0087】

本実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110(図26参照)による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄がいずれかの有効ライン上に揃う変動表示(変動演出)が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。大当たり終了後に高確率状態(確変状態)に移行する場合は、奇数番号が付加された主図柄(「高確率図柄」に相当)がいずれかの有効ライン上に揃う変動表示が行われる。一方、大当たり終了後に低確率状態に移行する場合は、偶数番号が付加された主図柄(「低確率図柄」に相当)がいずれかの有効ライン上に揃う変動表示が行われる。

#### 【0088】

また、本実施形態のパチンコ機10では、毎回の変動演出に際して、左リールLR 右リールRR 中リールCRの順に、第3図柄が停止表示される。その第3図柄の停止時にいずれかの有効ライン上に大当たり図柄の組合せ(同一の主図柄の組合せ)で揃えば、大当たりとして大当たり演出(例えば、レインボー点灯表示等)が実行される。また、左リールLRと右リールRRとの図柄配列が逆(昇順および降順)となっているため、左リールLR及び右リールRRが停止した場合に、1又は2の有効ライン上にそれぞれ同一の図柄が停止し得るように構成されている。即ち、1の有効ライン上のみに同一の図柄が停止表示するシングルリーチと、2の有効ライン上にそれぞれ同一の図柄が停止表示するダブルリーチとが発生可能に構成されている。

#### 【0089】

図3に戻って説明を続ける。ドラム表示装置81(特別図柄表示装置37)にて第1特別図柄又は第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出(動的表示)が行われている間に球が第1始動口64aへ入球した場合、その入球回数(保留球数)は最大4回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置37により示されると共に、ドラム表示装置81正面視下部に設けられた保留表示部Dbの第1特別図柄に対応する第1保留図柄表示部Db1の特図1第1~第4保留図柄表示部Db1a~Db1dにおいても示される。特図1第1~第4保留図柄表示部Db1a~Db1dには、第1特別図柄の保留球1球(保留球数1回)につき1つの保留図柄(通常表示態様では「」図柄(白丸図柄))がそれぞれ表示され、特図1第1~第4保留図柄表示部Db1a~Db1dに表示された保留図柄の表示数に応じて、第1特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

#### 【0090】

即ち、特図1第1~第4保留図柄表示部Db1a~Db1dにおいて、特図1第1保留図柄表示部Db1aに1つの保留図柄が表示されている場合は、第1特別図柄の保留球数が1回であることを示し、特図1第1・第2保留図柄表示部Db1a, Db1bにそれぞれ1つずつ計2つの保留図柄が表示されている場合は、第1特別図柄の保留球数が2回で

あることを示し、特図 1 第 1 ~ 第 3 保留図柄表示部 D b 1 a ~ D b 1 c にそれぞれ 1 つずつ計 3 つの保留図柄が表示されている場合は、第 1 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、特図 1 第 1 ~ 第 4 保留図柄表示部 D b 1 a ~ D b 1 d にそれぞれ 1 つずつ計 4 つの保留図柄が表示されている場合は、第 1 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、特図 1 第 1 ~ 第 4 保留図柄表示部 D b 1 a ~ D b 1 d に保留図柄が表示されていない場合は、第 1 特別図柄の保留球数が 0 回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【 0 0 9 1 】

また、ドラム表示装置 8 1 ( 特別図柄表示装置 3 7 ) にて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出 ( 動的表示 ) が行われている間に球が第 2 始動口 6 4 b へ入球した場合、その入球回数 ( 保留球数 ) は最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、ドラム表示装置 8 1 正面視下部に設けられた保留表示部 D b の第 2 特別図柄に対応する第 2 保留図柄表示部 D b 2 の特図 2 第 1 ~ 第 4 保留図柄表示部 D b 2 a ~ D b 2 d おいても示される。特図 2 第 1 ~ 第 4 保留図柄表示部 D b 2 a ~ D b 2 d には、第 2 特別図柄の保留球 1 球 ( 保留球数 1 回 ) につき 1 つの保留図柄 ( 通常が表示態様では「 」図柄 ( 白丸図柄 ) ) がそれぞれ表示され、特図 2 第 1 ~ 第 4 保留図柄表示部 D b 2 a ~ D b 2 d に表示された保留図柄の表示数に応じて、第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【 0 0 9 2 】

即ち、特図 2 第 1 ~ 第 4 保留図柄表示部 D b 2 a ~ D b 2 d において、特図 2 第 1 保留図柄表示部 D b 2 a に 1 つの保留図柄が表示されている場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、特図 2 第 1 ・第 2 保留図柄表示部 D b 2 a , D b 2 b にそれぞれ 1 つずつ計 2 つの保留図柄が表示されている場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、特図 2 第 1 ~ 第 3 保留図柄表示部 D b 2 a ~ D b 2 c にそれぞれ 1 つずつ計 3 つの保留図柄が表示されている場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、特図 2 第 1 ~ 第 4 保留図柄表示部 D b 2 a ~ D b 2 d にそれぞれ 1 つずつ計 4 つの保留図柄が表示されている場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、特図 2 第 1 ~ 第 4 保留図柄表示部 D b 2 a ~ D b 2 d に保留図柄が表示されていない場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 0 回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【 0 0 9 3 】

なお、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とが同時に実行されず、いずれか一方の抽選遊技のみが実行されるように構成されている。また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、実行中のいずれかの抽選遊技が終了した場合に、第 1 特別図柄の保留球と第 2 特別図柄の保留球とがそれぞれ記憶されている場合には、第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技を第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技より優先的に実行 ( 所謂、特図 2 優先変動 ) するように構成されている。なお、入賞した順で抽選遊技を実行 ( 所謂、入賞順変動 ) してもよいし、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とを同時に実行 ( 所謂、特図 1 特図 2 同時変動 ) させるように構成してもよい。

【 0 0 9 4 】

保留表示部 D b の中央部分には、ドラム表示装置 8 1 で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示部 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示部 D b 0 は、保留表示部 D b の中央部分、即ち、特図 1 第 1 保留図柄表示部 D b 1 a の右側であって、特図 2 第 1 保留図柄表示部 D b 2 a の左側に設けられ、各保留図柄表示部 D b 1 a ~ D b 1 d , D b 2 a ~ D b 2 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示部 D b 0 は、特図 1 第 1 保留図柄表示部 D b 1 a 又は特図 2 第 1 保留図柄表示部 D b 2 a に表示されていた保留図柄が移動 ( シフト ) して実行図柄として表示される。

【 0 0 9 5 】

実行図柄表示部 D b 0 に表示される実行図柄は、変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側（第 1 特別図柄であれば右側、第 2 特別図柄であれば左側）の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、第 2 特別図柄の保留図柄が存在しない状況であって第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示部 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、特図 1 第 1 保留図柄表示部 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示部 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、特図 1 第 2 保留図柄表示部 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、特図 1 第 1 保留図柄表示部 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、特図 1 第 3 保留図柄表示部 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、特図 1 第 2 保留図柄表示部 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、特図 1 第 4 保留図柄表示部 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、特図 1 第 3 保留図柄表示部 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

10

#### 【0096】

また、例えば、第 2 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示部 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、特図 2 第 1 保留図柄表示部 D b 2 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示部 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、特図 2 第 2 保留図柄表示部 D b 2 b に表示されていた保留図柄が、特図 2 第 1 保留図柄表示部 D b 2 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、特図 2 第 3 保留図柄表示部 D b 2 c に表示されていた保留図柄が、特図 2 第 2 保留図柄表示部 D b 2 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、特図 2 第 4 保留図柄表示部 D b 2 d に表示されていた保留図柄が、特図 2 第 3 保留図柄表示部 D b 2 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。



20

#### 【0097】

なお、第 1 実施形態においては、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、それぞれ 3 回以下、又は、それぞれ 5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、保留表示部 D b における保留図柄の表示に代えて、保留球数を保留表示部 D b とは別の表示装置（例えば、液晶表示装置等）の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、保留表示部 D b に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の最大保留数分の 4 つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

30

#### 【0098】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 1 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に第 2 始動口 6 4 b の正面視上方の普通電役 6 4 c が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

40

#### 【0099】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した特別図柄表示装置 3 7 により表示されると共に普通図柄保留ランプ 8 4 においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、ドラム表示装置 8 1 の上方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

#### 【0100】

なお、普通図柄の可変表示は、第 1 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において

50

複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 37 又はドラム表示装置 81 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 84 の点灯をドラム表示装置 81 の一部で行うようにしても良い。また、スルーズゲート 67 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 37 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 84 により点灯表示を行わないものとしても良い。

#### 【0101】

より詳細には、普通図柄の可変表示を特別図柄表示装置 37 又はドラム表示装置 81 の第 3 図柄実行部分以外の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 84 の点灯をドラム表示装置 81 の第 3 図柄実行部分以外の一部で行うようにしても良い。

10

#### 【0102】

可変表示装置ユニット 80 の正面視前方側には、パチンコ機 10 の正面側から順に、表示領域形成部材 430、前側導光板 410、後側導光板 420（図 8 参照）の配置でユニット化された導光ユニット 400 が設けられている。

#### 【0103】

表示領域形成部材 430 は、透明性を有する樹脂（例えば、ポリカーボネート）からなり、導光ユニット 400 のパチンコ機 10 後方側に配置されているドラム表示装置 81 の外周形状に沿った（対応した）形状に形成されるとともに、導光ユニット 400 に組み付けられる後述する前側導光板 410 及び後側導光板 420 の形状に沿った（対応した）形状に形成されている。また、この表示領域形成部材 430 は、パチンコ機 10 の正面側からドラム表示装置 81 における各リール L R, C R, R R にそれぞれ 3 個ずつの図柄が視認可能のように中央開口 431 が形成されている。この中央開口 431 の周縁には、所定のレンズカット 432 が施されており、パチンコ機 10 の正面側からレンズカット 432 後方側を視認不能または困難となるように構成されている。よって、中央開口 431 周縁のレンズカット 432 により、ドラム表示装置 81 における図柄の表示領域および有効ラインが遊技者に明示される。なお、表示領域形成部材 430 の詳細については、後述する。

20

#### 【0104】

前側導光板 410 は、透明性を有する樹脂素材（例えば、アクリル）からなり、表示領域形成部材 430 と同様、ドラム表示装置 81 の外周形状に沿った（対応した）形状に形成されるとともに、導光ユニット 400 に組み付けられる表示領域形成部材 430 及び後側導光板 420 の形状に沿った（対応した）形状に形成されている。また、この前側導光板 410 は、該前側導光板 410 のパチンコ機 10 後方側に配置されるドラム表示装置 81 及び後側導光板 420 の一部を表示領域形成部材 430 の中央開口 431 から視認可能に構成されている。さらに、前側導光板 410 の裏面側（即ち、パチンコ機 10 の裏面側）には、各種凹凸形状のレンズカットが施され、後述する下方 LED ユニット 414、前側右方 LED ユニット 415 又は前側左方 LED ユニット 416（図 8 及び図 9 参照）の各 LED 414c, 415c, 416c を点灯することにより、複数の桜の花びらを模した図柄（所謂、桜吹雪図柄）である第 2 装飾図柄群 411、マンボウを模した図柄である第 3 装飾図柄 412、複数の泡を模した図柄（所謂、泡群図柄）である第 4 装飾図柄群 413（図 17 参照）がパチンコ機 10 の正面側からそれぞれ視認可能に表示されるように構成されている。なお、前側導光板 410 の詳細については、後述する。

30

40

#### 【0105】

後側導光板 420 は、前側導光板 410 と同様、透明性を有する樹脂素材（例えば、アクリル）からなり、表示領域形成部材 430 及び前側導光板 410 と同様、ドラム表示装置 81 の外周形状に沿った（対応した）形状に形成されるとともに、導光ユニット 400 に組み付けられる表示領域形成部材 430 及び前側導光板 410 の形状に沿った（対応した）形状に形成されている。また、この後側導光板 420 は、前側導光板 410 と同様、

50

該後側導光板 4 2 0 のパチンコ機 1 0 後方側に配置されるドラム表示装置 8 1 を表示領域形成部材 4 3 0 の中央開口 4 3 1 から視認可能に構成されている。さらに、後側導光板 4 2 0 の裏面側（即ち、パチンコ機 1 0 の裏面側）には、各種凹凸形状のレンズカットが施され、後述する後側上方 LED ユニット 4 2 2 又は / 及び下方 LED ユニット 4 1 4（図 8 及び図 9 参照）の各 LED 4 2 2 c, 4 2 4 を点灯することにより、複数種類の魚を模した図柄（所謂、魚群図柄）である第 1 装飾図柄群 4 2 1（図 1 2 参照）がパチンコ機 1 0 の正面側からそれぞれ視認可能に表示されるように構成されている。なお、後側導光板 4 2 0 の詳細については、後述する。

#### 【0106】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄の変動演出の抽選結果に応じて、該変動演出の実行中（例えば、リーチ表示形成時）に第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄、4 1 2 及び / 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯表示するように構成されている。具体的には、変動演出において大当たり結果が現出する場合には、第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1 & 第 3 装飾図柄 4 1 2、第 3 装飾図柄 4 1 2 のみ、第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみ、第 4 装飾図柄群 4 1 3 の順で点灯表示され易く構成されている一方、変動演出においてハズレ結果が現出する場合には、第 4 装飾図柄群 4 1 3、第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみ、第 3 装飾図柄 4 1 2 のみ、第 2 装飾図柄群 4 1 1 & 第 3 装飾図柄 4 1 2、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の順で点灯表示され易いように構成されている。

10

#### 【0107】

より詳細には、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄の変動演出の抽選結果に応じて、該変動演出の実行中（例えば、リーチ表示形成時）に第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 のいずれか 1 つ、或いは、第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄、4 1 2 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 の少なくとも 2 以上の組み合わせを点灯表示するように構成されている。具体的には、変動演出において大当たり結果が現出する場合には、第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1 & 第 3 装飾図柄 4 1 2、第 3 装飾図柄 4 1 2 のみ、第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみ、第 4 装飾図柄群 4 1 3 の順で点灯表示され易く構成されている一方、変動演出においてハズレ結果が現出する場合には、第 4 装飾図柄群 4 1 3、第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみ、第 3 装飾図柄 4 1 2 のみ、第 2 装飾図柄群 4 1 1 & 第 3 装飾図柄 4 1 2、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の順で点灯表示され易いように構成されている。

20

30

#### 【0108】

即ち、変動演出の変動結果に伴う上記現出割合により、各装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 の大当たり信頼度（期待度）は、第 1 装飾図柄群 4 2 1 > 第 2 装飾図柄群 4 1 1 & 第 3 装飾図柄 4 1 2 > 第 3 装飾図柄 4 1 2 のみ > 第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみ > 第 4 装飾図柄群 4 1 3 の順で高くなるように予め設定されている。

#### 【0109】

より詳細には、変動演出の変動結果に伴う上記現出割合により、各装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 の大当たり信頼度（期待度）は、第 4 装飾図柄群 4 1 3 < 第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみ < 第 3 装飾図柄 4 1 2 のみ < 第 2 装飾図柄群 4 1 1 & 第 3 装飾図柄 4 1 2 < 第 1 装飾図柄群 4 2 1 の順で高くなるように予め設定されている。

40

#### 【0110】

なお、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり時およびハズレ時の現出割合をそれぞれ設定することによって、第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 の現出時の大当たり期待度を設定するように構成しているが、これに代えて、現出頻度に関係なく装飾図柄の大当たり期待度を設定するように構成してもよい。例えば、大当たり時に現出割合が低いとともにハズレ時にも現出割合が低く大当たり期待度が低い装飾図柄を設けてもよいし、ハズレ時に現出割合が高いとともに大当たり時にも現出割合が高く大当たり期待度が高い装飾図柄を設けてもよい。

#### 【0111】

このように、導光ユニット 4 0 0 の各部材 4 3 0, 4 1 0, 4 2 0 は、それぞれ、正面

50

視背面側に位置するドラム表示装置 8 1 の外周形状に沿った（対応した）形状で形成されているとともに、後述する第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯（導光）表示可能に構成されている。よって、ドラム表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出と該導光ユニット 4 0 0 における演出とを複合的に実行することで、多彩な演出を実行して、各装置 8 1、4 0 0 の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。また、導光ユニット 4 0 0 は、正面視背面側に配置された演出装置（即ち、ドラム表示装置 8 1）を背後空間に配置可能なように、演出装置の外周形状に沿った形状に構成することで、導光ユニット 4 0 0 の正面視背面側に配置される演出装置の設計自由度を高めることができる。

#### 【0112】

10

また、少なくとも、前側導光板 4 1 0、前側下方用 LED 4 1 4 c、前側右方用 LED 4 1 5 c および前側左方用 LED 4 1 6 c、並びに、後側導光板 4 2 0、後側上方用 LED 4 2 2 c および後側下方用 LED 4 2 4 を導光ユニット 4 0 0 として貫通孔およびネジ等で位置決めしながらユニット化して固定することで、各 LED 4 1 4 c 等と各導光板 4 1 0、4 2 0 との位置ズレ等を抑制することができるので、各 LED 4 1 4 c 等からの光を各導光板 4 1 0、4 2 0 に対して適切に照射することが可能となり、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 における各装飾図柄群 4 1 1、4 1 2、4 1 3、4 2 1 を正確に表現することができる。

#### 【0113】

20

なお、大当たり時又はハズレ時における第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1 & 第 3 装飾図柄 4 1 2、第 3 装飾図柄 4 1 2 のみ、第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみ、第 4 装飾図柄群 4 1 3（以下、「各装飾図柄 4 1 1、4 1 2、4 1 3、4 2 1」と称する場合がある）の具体的な選択率については、図 3 4 において後述する。

#### 【0114】

30

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側の遊技盤 1 3（ベース板 6 0）の表面には、後側導光板 4 2 0 に設けられた第 1 装飾図柄群 4 2 1 と同様の図柄である盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a が設けられ、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側の遊技盤 1 3（ベース板 6 0）の表面には、後側導光板 4 2 0 に設けられた第 1 装飾図柄群 4 2 1 及び盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a と同様の図柄である盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b が設けられている。この盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a および盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b は、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯と連動して点灯表示可能に構成されている。具体的には、第 3 図柄の変動演出において第 1 装飾図柄群 4 2 1 に関する演出を実行する場合に、まず、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側の盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a を最初に点灯し、その後、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 を正面視右側から左側へ順に点灯表示し、その後、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側の盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b を点灯する。このように構成することで、第 1 装飾図柄群 4 2 1 に関する演出において、後側導光板 4 2 0 における演出と、遊技盤 1 3 盤面における演出とを一体的に実行して、遊技盤 1 3 盤面全体を使った迫力ある演出を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

#### 【0115】

40

より詳細には、第 3 図柄の変動演出において、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯抽選に当選し、該第 1 装飾図柄群 4 2 1 を点灯するタイミングが到来した場合に、まず、遊技盤 1 3 やドラム表示装置 8 1 における発光演出を停止又は抑制し、遊技盤 1 3 全体を暗転（暗く）させる。そして、遊技盤 1 3 盤面右側に設けられた盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a を正面視右側から左側へと移動するかのよう盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a の背面側に配置された LED（図示せず）を点灯する。そして、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a の正面視最左端が点灯されたタイミングで、後側導光板 4 2 0 に設けられた第 1 装飾図柄群 4 2 1 のうち、後側導光板 4 2 0 の右側領域に設けられた第 1 装飾図柄群 4 2 1 の最右端に対応する後側上方用 LED 4 2 2 c および後側下方用 LED 4 2 4（図 8 参照。以下、単に、「LED 4 2 2 c、4 2 4」と称する場合がある。）を点灯することで、後側導光板 4 2 0 の右側領域における最右端の第 1 装飾図柄群 4 2 1 がパチンコ機 1 0 の前面側（正面側。以下、同様

50

。 ) から視認可能となる。

【 0 1 1 6 】

このとき、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a に対応する L E D から発光された光が後側導光板 4 2 0 ( 前側導光板 4 1 0 ) 側へ漏れないように、前側右方 L E D ユニット 4 1 5 の前側右方用基部 4 1 5 a ( 図 8 参照 ) によって、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a に対応する L E D から後側導光板 4 2 0 側への光を遮断するように構成されている。このように構成することで、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a に対応する L E D から発せられた光が後側導光板 4 2 0 ( 前側導光板 4 1 0 ) に導光され、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 が発光タイミングより早い段階で発光してしまうといった不具合を防止することができる。

【 0 1 1 7 】

次いで、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a を点灯させた状態で、後側導光板 4 2 0 の右側領域の第 1 装飾図柄群 4 2 1 に対応する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 ( 図 8 参照 ) のうち、右側領域の最右端の L E D 4 2 2 c , 4 2 4 より正面視左側に位置する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を正面視右側から順次点灯していき、後側導光板 4 2 0 の右側領域における最左端に位置する第 1 装飾図柄群 4 2 1 に対応する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 が点灯されたタイミングで、後側導光板 4 2 0 の中央領域に設けられた第 1 装飾図柄群 4 2 1 の最右端に対応する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯することで、後側導光板 4 2 0 の中央領域における最右端の第 1 装飾図柄群 4 2 1 がパチンコ機 1 0 の前面側から視認可能となる。その結果、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a と、後側導光板 4 2 0 の右側領域および中央領域の第 1 装飾図柄群 4 2 1 とにより、一連一体の魚群図柄がパチンコ機 1 0 の右側から左側へ移動するかのよう

10

20

【 0 1 1 8 】

より詳細には、後側導光板 4 2 0 の右側領域の第 1 装飾図柄群 4 2 1 に対応する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 ( 図 8 参照 ) のうち、右側領域の最右端の L E D 4 2 2 c , 4 2 4 から、該最右端の L E D 4 2 2 c , 4 2 4 の正面視左側 ( 即ち、右側領域の中央 ) に位置する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯する場合、該最右端の L E D 4 2 2 c , 4 2 4 で点灯していた発光色を引き継ぎ、さらに、該正面視左側に位置する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 のさらに正面視左側 ( 即ち、右側領域の最左端 ) を点灯する場合、該正面視左側に位置する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 で点灯していた発光色を引き継ぐように点灯する。例えば、右側領域の最右端の L E D 4 2 2 c , 4 2 4 が赤色で発光していた場合には、該最右端の L E D 4 2 2 c , 4 2 4 の正面視左側に位置する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯するタイミングで赤色で点灯し、さらに、該正面視左側に位置する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 のさらに正面視左側 ( 即ち、右側領域の最左端 ) に位置する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯するタイミングで赤色に点灯する。このように構成することで、第 1 装飾図柄群 4 2 1 における同一の魚図柄が移動表示しているような演出を実行することができる。

30

【 0 1 1 9 】

次いで、後側導光板 4 2 0 の中央領域の第 1 装飾図柄群 4 2 1 に対応する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 ( 図 8 参照 ) のうち、中央領域の最右端の L E D 4 2 2 c , 4 2 4 より正面視左側に位置する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を右側から順次点灯していき、後側導光板 4 2 0 の中央領域における最左端に位置する第 1 装飾図柄群 4 2 1 に対応する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 が点灯されたタイミングで、後側導光板 4 2 0 の左側領域に設けられた第 1 装飾図柄群 4 2 1 の最右端に対応する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯することで、後側導光板 4 2 0 の左側領域における最右端の第 1 装飾図柄群 4 2 1 がパチンコ機 1 0 の前面側から視認可能となる。このとき、後側導光板 4 2 0 の中央領域における最左端に位置する第 1 装飾図柄群 4 2 1 に対応する L E D 4 2 2 c , 4 2 4 が点灯されたタイミングで、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a に対応する L E D ( 図示せず ) を正面視右側から順次消灯するように構成する。その結果、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a と、後側導光板 4 2 0 の右側領域、中央領域および左側領域の第 1 装飾図柄群 4 2 1 とにより、一連一体、かつ、一定幅 ( 即ち、後側導光板 4 2 0 の中央領域および右側領域の幅と、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a の表示幅とを合わせた幅 ) の魚群図柄がパチンコ機 1 0 の右側から左側へ移動するかのよう

40

50



実行される。

【0120】

次いで、後側導光板420の左側領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424(図8参照)のうち、左側領域の最右端のLED422c, 424より正面視左側に位置するLED422c, 424を右側から順次点灯していき、後側導光板420の左側領域における最左端に位置する第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424が点灯されたタイミングで、遊技盤13盤面左側に設けられた盤面第2装飾図柄群60bの最右端に対応するLED(図示せず)を点灯することで、盤面第2装飾図柄群60bが点灯表示される。このとき、盤面第2装飾図柄群60bの最左端に対応するLEDが点灯されたタイミングで、後側導光板420の右側領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424を正面視右側から順次消灯するように構成する。その結果、盤面第2装飾図柄群60bと、後側導光板420の左側領域、中央領域および右側領域の第1装飾図柄群421とにより、一連一体、かつ、一定幅(即ち、後側導光板420の左側領域、中央領域および右側領域を合わせた幅、或いは、後側導光板420の左側領域および中央領域の幅と、盤面第2装飾図柄群60bの表示幅とを合わせた幅)の魚群図柄がパチンコ機10の右側から左側へ移動するかのような演出が実行される。

10

【0121】

その後、後側導光板420の中央領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424を正面視右側から順次消灯する。そして、後側導光板420の中央領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424が消灯したタイミングで、次いで、後側導光板420の左側領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424を正面視右側から順次消灯する。さらに、後側導光板420の左側領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424が消灯したタイミングで、盤面第2装飾図柄群60bに対応するLED(図示せず)を正面視右側から準備消灯するように構成する。このように構成することで、盤面第1装飾図柄群60a、後側導光板420の第1装飾図柄群421および盤面第2装飾図柄群60bによって、一連一体、かつ、一定幅の魚群図柄がパチンコ機10の右側から左側へ移動するかのような演出が実行される。

20

【0122】

このとき、盤面第2装飾図柄群60bに対応するLEDから発光された光が後側導光板420(前側導光板410)側へ漏れないように、前側左方LEDユニット416の前側左方用基部416a(図8参照)によって、盤面第2装飾図柄群60bに対応するLEDから後側導光板420側への光を遮断するように構成されている。このように構成することで、盤面第2装飾図柄群60bに対応するLEDから発せられた光が後側導光板420(前側導光板410)に導光され、後側導光板420の第1装飾図柄群421が発光タイミングより遅い段階で発光してしまうといった不具合を防止することができる。

30

【0123】

このように、盤面第1装飾図柄群60a、第1装飾図柄群421および盤面第2装飾図柄群60bに関する演出において、後側導光板420における演出と、遊技盤13盤面における演出とを一体的に実行するとともに、各LEDを順次点灯していく際に、他のLEDの点灯による光によって点灯タイミングと異なる図柄が点灯されてしまうといった不具合を解消することで、遊技盤13盤面全体を使った一連一体の迫力ある演出を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【0124】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1始動口64aが配設されている。この第1始動口64aへ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1始動口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第1始動口スイッチのオンに起因して後述する主制御装置110(図26参照)で第1特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの上方LED群37b1で示されると共に、ドラム表示装置81にて第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出が実行される。なお、第1始動口64aは、球が入球すると5個の球が賞球と

50

して払い出される入賞口の１つにもなっている。

【０１２５】

第１始動口６４ａの下方には、普通電役６４ｃが開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口６４ｂが配設されている。この第２始動口６４ｂへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して後述する主制御装置１１０（図２６参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、ドラム表示装置８１にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出が実行される。なお、第２始動口６４ｂは、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

10

【０１２６】

上述したように、第２始動口６４ｂの正面視上方には、その第２始動口６４ｂへ球が入球する開口部を覆う２枚の羽根部材を開閉することによって、第２始動口６４ｂを開放状態（拡大状態）又は閉鎖状態（縮小状態）に変位可能な普通電役６４ｃが設けられている。普通電役６４ｃは、通常時において羽根が閉じた（羽根が上方に起立した）閉鎖状態となっており、球が第２始動口６４ｂへ入球できない、または、入球しづらい状態となっている。

【０１２７】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示が「」の図柄で停止すると、普通電役６４ｃが所定時間だけ作動される。普通電役６４ｃが作動されている間、普通電役６４ｃの羽根が上方に起立した状態から、略Ｖ字形（逆八の字形）に可動した状態となり、第２始動口６４ｂが開放状態となる。第２始動口６４ｂが開放状態になると、球が第２始動口６４ｂへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。つまり、普通図柄表示装置８３における可変表示の結果として「」の図柄で停止して当たりとなり、第２始動口６４ｂが開放状態となった場合に、第２始動口６４ｂへ球が入球して大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

20

【０１２８】

第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂの下方には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口（大開放口、特定入賞口とも言う）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、主制御装置１１０での抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄をドラム表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、予め定められた所定回数（１０回又は５回）、通常時には閉鎖されている大入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

30

【０１２９】

この大入賞口６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口６５ａが開放される。この大入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を該大入賞口６５ａに入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

40

【０１３０】

可変入賞装置６５は、具体的には、大入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）とを備えている。大入賞口６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大入賞口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が大入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

50

## 【 0 1 3 1 】

可変入賞装置 6 5 は、左打ち遊技および右打ち遊技のいずれでも球が大入賞口 6 5 a へ入賞し得る位置に配設されており、大入賞口 6 5 a へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる大入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その大入賞口スイッチがオンとなった回数をカウントすることで、大入賞口 6 5 a に入賞した球の数がカウントされ、大入賞口 6 5 a の閉鎖条件が判断される。また、大入賞口スイッチのオンに起因して、15 個の球が賞球として払い出される。そして、大当たりにより大入賞口 6 5 a の開状態と閉状態とが繰り返されることによって、多くの球が大入賞口 6 5 a に入賞し易い状態となり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。この状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態である。

10

## 【 0 1 3 2 】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口と、その特定入賞口とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、特別図柄表示装置 3 7 において大当たりに対応した特別 L E D 群 3 7 b が点灯した場合に、特定入賞口が所定時間開放され、その特定入賞口の開放中に、球が特定入賞口内へ入賞することを契機として大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

## 【 0 1 3 3 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側および右側には、それぞれスルーゲート 6 7 が設けられている。スルーゲート 6 7 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。遊技領域に発射された球が、スルーゲート 6 7 を通過すると、貫通孔に設けられたスルーゲートスイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で、普通図柄の当たり抽選が行われる。

20

## 【 0 1 3 4 】

スルーゲート 6 7 を通過した球に対して行われた普通図柄の抽選の結果、当たりと判定された場合には、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を経て「 」の図柄が停止表示された後に、第 2 始動口 6 4 b の正面視上方に設けられた普通電役 6 4 c が作動する。これにより、第 2 始動口 6 4 b へ球が入球することを困難としている普通電役 6 4 c の板が第 2 始動口 6 4 b を閉鎖した状態から、所定時間だけ球が第 2 始動口 6 4 b へ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。

30

## 【 0 1 3 5 】

遊技領域の正面視右側上部（図 3 の右側上部）には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、主制御装置 1 1 0（図 2 参照）で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄（以下、第 1 特別図柄を「特図 1」と称する場合がある）および第 2 特別図柄（以下、第 2 特別図柄を「特図 2」と称する場合がある）の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」と称する場合がある）がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

## 【 0 1 3 6 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

40

## 【 0 1 3 7 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する大入賞口 6 5 a が開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口 6 5 a が開放開始されてから「30 秒」経過するか、大入賞口 6 5 a の開放中に球が 10 個入賞することで 1 回の「ラウンド」が実行されるように構成さ

50

れている。

【0138】

特別LED群37bは、6個のLEDで構成された上方LED群37b1と、同じく6個のLEDで構成された下方LED群37b2との計12個のLEDで構成されている。上方LED群37b1は、第1抽選遊技の判定結果を示す第1特別図柄が動的表示される。また、下方LED群37b2は、第2抽選遊技の判定結果を示す第2特別図柄が動的表示される。

【0139】

具体的には、上方LED群37b1には、遊技盤13の盤面中央に設けられた第1始動口64aへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第1実施形態では、上方LED群37b1の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第1実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

10

【0140】

また、下方LED群37b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた第2始動口64bへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第1実施形態では、下方LED群37b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第1実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

20

【0141】

いずれのLED群37b1, 37b2においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示される。各LED群の停止パターンの詳細については、後述する。

【0142】

なお、本パチンコ機10では、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。

30

【0143】

ここで判定される大当たり種別としては、「10ラウンド（以下、単に「R」と称する場合がある）確変大当たり」に対応する「確変A」、「5R確変大当たり」に対応する「確変B」、「10R時短有り大当たり」に対応する「時短A」、が用意されている（図24（b）参照）。

【0144】

ここで、「10R確変大当たり」に対応する「確変A」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりの後に、各特別図柄の大当たり確率が、次のいずれかの大当たり（以下、「次回大当たり」と称する場合がある）の発生まで「通常遊技状態」と比べて高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も次回大当たりの発生まで「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」へ移行する大当たりのことである。

40

【0145】

また、「5R確変大当たり」に対応する「確変B」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たりの後に、各特別図柄の大当たり確率が、次のいずれかの大当たり（以下、「次回大当たり」と称する場合がある）の発生まで「通常遊技状態」と比べて高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も次回大当たりの発生まで「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」へ移行する大当たりのことである。

【0146】

また、「10R時短有り大当たり」に対応する「時短A」の大当たり種別とは、最大ラ

50

ウンド数が１０ラウンドの大当たりの後に、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等となる低確率状態となる一方、普通図柄の当たり確率が特別図柄の動的表示が１００回実行されるまで高確率状態となる遊技状態（以下、「時間短縮状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。

【０１４７】

ここで、各遊技状態についてより詳細に説明する。第１実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役６４ｃの開放が短時間である状態（所謂、非開放延長状態）をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって、普通電役６４ｃの開放時間も短時間であるので、第２始動口６４ｂへ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口６４ｂへ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」という場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な（有利度が低い）遊技状態である。

【０１４８】

次いで、「時間短縮状態」では、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態となるが、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役６４ｃの開放時間が長時間となって第２始動口６４ｂへ球を入賞させ易い状態（以下、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役６４ｃの開放時間が長時間となる機能を、「入賞補助機能」と称する場合がある。また、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役６４ｃの開放時間が長時間となって第２始動口６４ｂへ球を入賞させ易い状態のことを、「入賞補助機能が作動した状態」と称する場合がある。）となる。即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄による大当たりが「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが導出され易く、また、普通電役６４ｃの開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、発射された球を第２始動口６４ｂへ入賞させ易いために、特図２の動的表示を連続的に実行させることが可能となり、該第２始動口６４ｂへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【０１４９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、上述したように、大当たり種別「時短Ａ」（図２４（ｂ）参照）の大当たり後に、該大当たり毎に予め定められた規定回数（第１実施形態では、１００回）の特別図柄の動的表示が実行されるまで維持される。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後（即ち、「電サポ終了」後）は、「時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図１０参照）。

【０１５０】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役６４ｃの入賞補助機能が作動した状態となる。即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役６４ｃの開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、入賞補助機能が作動しており、発射された球が第２始動口６４ｂへ入賞し易いために、特図２の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第２始動口６４ｂへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができ、さらに、特図２の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【０１５１】

ここで、各大当たり種別毎の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１および下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）と

して、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、の計６４種類の表示パターンがそれぞれ設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示が停止されたことを認識することができる一方、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

#### 【０１５２】

このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していないければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。よって、例えば、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選において、「確変Ａ」に当選していた場合であっても、ドラム表示装置８１において仮表示として「時短Ａ」に対応する大当たり結果を表示することで、いずれの遊技状態が否かを判別し難くすることができる。その結果、遊技者にいずれの遊技状態で遊技を行っているか否かを推測させる遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができるとともに、大当たり中や大当たり終了後に昇格演出を行うことで、意外性のある遊技を提供し、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【０１５３】

なお、普通図柄の当たり確率を変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、第２始動口６４ｂに付随する後述の普通電役６４ｃが開放される時間や、普通図柄による１回の当たりで普通電役６４ｃが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」等において、第２始動口６４ｂに付随する普通電役６４ｃが開放される時間を「通常遊技状態」の場合よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役６４ｃが開放される回数を「通常遊技状態」の場合よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役６４ｃの開放時間の長時間化と、普通電役６４ｃの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

#### 【０１５４】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。

#### 【０１５５】

更に、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口６３，６４ａ，６４ｂ，６５ａにも入球しなかった球はアウト口６６を通過して図示しない球排出路へと案内される。また、入賞口６３，６４ａ，６４ｂ，６５ａに入球した球は、各入賞口毎に設けられた球の入球を検出するためのスイッチを通過後、その球排出路へと案内される。球排出路へ案内された球は、その案内された球を検出するためのアウトスイッチ（図示せず）を通過後、パチンコ機１０が設置された島設備（図示せず）に排出される。

#### 【０１５６】

なお、遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されていると共に、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

#### 【０１５７】

ここで、図５及び図６を参照して、遊技盤１３を構成するベース板６０、同じく遊技盤１３を構成し、ベース板６０のパチンコ機１０後方側に配置された盤裏ユニット３００、及び、盤裏ユニット３００に組み付けられる導光ユニット４００、並びに、導光ユニット４００のパチンコ機１０後方側に配置されるドラム表示装置８１について説明する。図５は、遊技盤１３の分解斜視図であり、図６は、盤裏ユニット３００の分解斜視図である。

#### 【０１５８】

まず、図 5 で示すように、遊技盤 1 3 は、ベース板 6 0、盤裏ユニット 3 0 0 およびドラム表示装置 8 1 から構成されており、遊技領域を形成するベース板 6 0 のパチンコ機 1 0 背面側に対して、盤裏ユニット 3 0 0 を組み付けるとともに、該盤裏ユニット 3 0 0 に対してドラム表示装置 8 1 を組み付けることで構成されている。

#### 【 0 1 5 9 】

次いで、図 6 で示すように、盤裏ユニット 3 0 0 は、盤裏ユニット基部 3 0 1、導光ユニット 4 0 0、右側報知ランプ用 L E D 基板 3 0 2、右側報知ランプ部材 3 0 3、左側報知ランプ用 L E D 基板 3 0 4、左側報知ランプ部材 3 0 5、報知ランプ組付け部 3 0 6、確定ランプユニット 3 1 0 から構成されている。そして、まず、盤裏ユニット基部 3 0 1 のパチンコ機 1 0 正面側に対して、導光ユニット 4 0 0、右側報知ランプ用 L E D 基板 3 0 2、左側報知ランプ用 L E D 基板 3 0 4、確定ランプユニット 3 1 0 がそれぞれビス止め固定により組み付けられ、その後、右側報知ランプ用 L E D 基板 3 0 2 に対応するように右側報知ランプ部材 3 0 3 を組み付けるとともに、左側報知ランプ用 L E D 基板 3 0 4 に対応するように左側報知ランプ部材 3 0 5 を組み付け、その状態で報知ランプ組付け部 3 0 6 を盤裏ユニット基部 3 0 1 にビス止め固定することで、盤裏ユニット 3 0 0 が形成される。

#### 【 0 1 6 0 】

右側報知ランプ部材 3 0 3 及び左側報知ランプ部材 3 0 5 は、第 3 図柄の変動演出における各種遊技状況等を遊技者に示唆するためのランプである。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄の変動演出に関する各種情報や遊技状態に関する情報を、この右側報知ランプ部材 3 0 3 及び左側報知ランプ部材 3 0 5 の点灯パターンや点灯色により遊技者に示唆可能に構成されている。

#### 【 0 1 6 1 】

確定ランプユニット 3 1 0 は、変動演出において大当たりが発生する場合に、該大当たりが発生することを確定ランプ 3 1 1 の点灯および駆動により示唆するための駆動式ランプである。この確定ランプユニット 3 1 0 は、確定ランプ 3 1 1 と、該確定ランプ 3 1 1 を点灯させるための確定ランプ用 L E D (図示せず)と、該確定ランプ 3 1 1 を回転駆動させるための回転駆動モータ (図示せず)と、で構成されている。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄の変動演出において大当たりが発生する場合、抽選により決定されたタイミングで確定ランプ 3 1 1 を点灯及び回転駆動することで、大当たりが発生したことを遊技者に明確に示唆するように構成されている。また、確定ランプ 3 1 1 は、「確率変動状態」が発生する大当たりで当選した場合は、該確定ランプ 3 1 1 の点灯時間が長い (例えば、「1 0 秒」) ロング点灯パターンで点灯し、「確率変動状態」が発生する大当たりではない大当たりで当選した場合は、該確定ランプ 3 1 1 の点灯時間が短い (例えば、「2 秒」) ショート点灯パターンで点灯するように構成されている。この確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミング等については、後述する。

#### 【 0 1 6 2 】

ここで、図 7 から図 1 0 を参照して、導光ユニット 4 0 0 の詳細な構成、及び、導光ユニット 4 0 0 とドラム表示装置 8 1 の位置関係について説明する。図 7 は、導光ユニット 4 0 0 の背面斜視図であり、図 8 は、導光ユニット 4 0 0 の正面側分解斜視図であり、図 9 は、導光ユニット 4 0 0 の背面側分解斜視図である。図 1 0 は、図 7 の X - X 線における導光ユニット 4 0 0 の模式的側方断面図に対してドラム表示装置 8 1 の位置関係を示した図である。

#### 【 0 1 6 3 】

図 7 から図 9 で示すように、導光ユニット 4 0 0 は、前側導光板 4 1 0、下方 L E D ユニット 4 1 4、前側右方 L E D ユニット 4 1 5、前側左方 L E D ユニット 4 1 6、上方スペーサ 4 1 7、下方スペーサ 4 1 8、後側導光板 4 2 0、後側上方 L E D ユニット 4 2 2、表示領域形成部材 4 3 0 から構成されている。

#### 【 0 1 6 4 】

前側導光板 4 1 0 は、ドラム表示装置 8 1 の外周形状に沿った正 R 形状部に対して、ペ

ース板 6 0 の表面と平行方向に延びる上下の平板部がそれぞれ連続的に形成にされて構成されている。より詳細には、前側導光板 4 1 0 の上方の平板部から約 R 3 2 の大きさを遊技盤 1 3 正面側に屈曲した上方逆 R 形状部が形成され、そこから連続してドラム表示装置 8 1 ( 後側導光板 4 2 0 ) の外周形状に沿って約 R 8 0 の大きさを遊技盤 1 3 の正面方向に膨出した正 R 形状部が形成され、さらに、そこから連続して約 R 3 2 の大きさを遊技盤 1 3 正面側に屈曲した下方逆 R 形状部が形成され、該下方逆 R 形状部から下方の平板部が連続して形成される。

#### 【 0 1 6 5 】

この前側導光板 4 1 0 裏面側 ( パチンコ機 1 0 裏面方向の表面 ) には、上述したように、該前側導光板 4 1 0 に対して各種方向から入射された光を導光することで、複数の桜の花びらで構成される桜吹雪を模した第 2 装飾図柄群 4 1 1 と、1 匹のマンボウを模した第 3 装飾図柄 4 1 2 と、複数の泡で構成される泡群を模した第 4 装飾図柄群 4 1 3 との各種図柄がパチンコ機 1 0 前方側から視認可能となるように各種凹凸形状のレンズカットが施されている。第 2 装飾図柄群 4 1 1 は、正 R 形状部の正面視左右両端領域に形成され、第 3 装飾図柄は、正 R 形状部の正面視中央領域に形成され、第 4 装飾図柄群 4 1 3 は、下方逆 R 形状部及び下方の平板部の全体的に万遍なく形成されている。

#### 【 0 1 6 6 】

第 2 装飾図柄群 4 1 1 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット ( 横溝 ) は、下方 L E D ユニット 4 1 4 の下方用 L E D 基板 4 1 4 b に搭載された左右両端の前側下方用 L E D 4 1 4 c から、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の下側端面から上方に向けて光が入射された場合に、導光された光をパチンコ機 1 0 の前方側へ出射するように構成されている。よって、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の下側端面両端部から上方に向けて入射された光により、パチンコ機 1 0 の前方側から第 2 装飾図柄群 4 1 1 が発光して視認可能となる。

#### 【 0 1 6 7 】

この第 2 装飾図柄群 4 1 1 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット ( 横溝 ) は、平板部に導光される光のうち、上方に入射された光のみをパチンコ機 1 0 前方側へ出射し、他の方向 ( 例えば、横方向 ) から入射された光は、第 2 装飾図柄群 4 1 1 に対応する凹凸形状のレンズカットによってパチンコ機 1 0 前方側へは出射されないように構成されている。換言すると、第 2 装飾図柄群 4 1 1 は、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の下側端面から入射された光のみをパチンコ機 1 0 前方側へ出射し、他の方向から入射された光はパチンコ機 1 0 前方側へは出射せず、そのまま第 2 装飾図柄群 4 1 1 が形成された部位を通して発光しない ( 視認できない又は視認困難な ) ように構成されている。

#### 【 0 1 6 8 】

より詳細には、第 2 装飾図柄群 4 1 1 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット ( 横溝 ) は、平板部に導光される光のうち、正面視上方向および正面視下方向から入射された光 ( 正面視上方向および正面視下方向に導光される光 ) をパチンコ機 1 0 前方側へ出射するように構成されている一方、正面視横方向から入射された光 ( 正面視左方向および正面視右方向に導光される光 ) は、第 2 装飾図柄群 4 1 1 に対応する凹凸形状のレンズカットによってはパチンコ機 1 0 の前方側へは出射されないように構成されている。ここで、平板部に導光される光のうち、正面視上方向または正面視下方向から入射された光 ( 正面視上方向および正面視下方向に導光される光 ) のいずれか一方によってのみ、第 2 装飾図柄群 4 1 1 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット ( 横溝 ) に照射された光をパチンコ機 1 0 前方側へ出射するような形状のレンズカットであってもよいが、その場合は、該レンズカットの形状に精巧さが求められ、該レンズカットの加工コスト等が増加してしまうおそれがある。そこで、平板部に導光される光のうち、正面視上方向および正面視下方向から入射された光 ( 正面視上方向および正面視下方向に導光される光 ) のいずれの場合であっても第 2 装飾図柄群 4 1 1 に照射された光をパチンコ機 1 0 前方側へ出射するような凹凸形状のレンズカットにすることで、該レンズカットの加工コストが増大することを抑制できる。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 6 9 】

一方、上述したように、平板部に導光される光のうち、正面視上方向または正面視下方向から入射された光（正面視上方向および正面視下方向に導光される光）のいずれか一方によってのみ、第2装飾図柄群411に対して照射された光をパチンコ機10前方側へ出射するようなレンズカットを構成してもよい。

## 【 0 1 7 0 】

また、前側導光板410は、後側導光板420よりパチンコ機10の前面側（正面方向側）に配置されているため、該前側導光板410の上方に配置される確定ランプ311から照射された光や、遊技ホールの天井に設けられた室内照明から照射される光による影響を後側導光板420より受け易い。よって、前側導光板410に形成される第2装飾図柄群411（第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413も同様）は、正面視上方からの光には極力反応せず（誤点灯せず）、正面視下方（または正面視横方向）からの光によってのみ点灯（発光）するような凹凸形状のレンズカットが好ましい。そして、前側導光板410の正面視上方に導光用のLEDを配置せず、正面視下方に前側下方用LED414cを配置し、該前側下方用LED414cによって第2装飾図柄群411を点灯し得るように構成することで、確定ランプ311の点灯や遊技ホールの室内照明等による第2装飾図柄群411の誤点灯を抑制できる。

## 【 0 1 7 1 】

なお、第1実施形態では、前側導光板410の第2装飾図柄群411に対して、該前側導光板410の正面視下方に配置された前側下方用LED414cのみによって第2装飾図柄群411の点灯表示を行っていたが、これに代えて、前側導光板410の正面視上方に前側上方用LEDを配置して、該前側上方用LEDのみによって第2装飾図柄群411の点灯表示を行うように構成してもよいし、前側上方用LEDおよび前側下方用LED414cによって第2装飾図柄群411の点灯表示を行うように構成してもよい。また、第3装飾図柄412に対しても、前側上方用LED及び/又は前側下方用LED414cによって点灯表示を行うように構成してもよい。

## 【 0 1 7 2 】

第3装飾図柄412の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット（横溝）は、下方LEDユニット414の下方用LED基板414bに搭載された左右両端以外の前側下方用LED414cから、前側導光板410の下方の平板部の下側端面から上方に向けて光が入射された場合に、導光された光をパチンコ機10の前方側へ出射するように構成されている。よって、前側導光板410の下方の平板部の下側端面両端部以外（即ち、下側端面中央部分）から上方に向けて入射された光により、パチンコ機10の前方側から第3装飾図柄412が発光して視認可能となる。

## 【 0 1 7 3 】

この第3装飾図柄412の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット（横溝）は、第2装飾図柄群411の図柄に対応する凹凸形状のレンズカットと同様、平板部に導光される光のうち、上方に入射された光のみをパチンコ機10前方側へ出射し、他の方向（例えば、横方向）から入射された光は、第3装飾図柄412に対応する凹凸形状のレンズカットによってパチンコ機10前方側へは出射されないように構成されている。換言すると、第3装飾図柄412は、前側導光板410の下方の平板部の下側端面から入射された光のみをパチンコ機10前方側へ出射し、他の方向から入射された光はパチンコ機10前方側へは出射せず、そのまま第2装飾図柄群411が形成された部位を通過して発光しない（視認できない又は視認困難な）ように構成されている。

## 【 0 1 7 4 】

第4装飾図柄群413の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット（縦溝）は、前側右方LEDユニット415の前側右方用LED基板415bに搭載された前側右方用LED415c（図19参照）、及び/又は、前側左方LEDユニット416の前側左方用LED基板416bに搭載された前側左方用LED416c（図19参照）から、前側導光板410の下方の平板部の左側端面及び/又は右側端面から横方向に向けて光が入射された場

合に、導光された光をパチンコ機 10 の前方側へ出射するように構成されている。よって、前側導光板 410 の下方の平板部の左側端面及び / 又は右側端面から横方向に向けて入射された光により、パチンコ機 10 前方側から第 4 装飾図柄群 413 が発光して視認可能となる。

#### 【0175】

この第 4 装飾図柄群 413 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット（縦溝）は、平板部に導光される光のうち、横方向に入射された光のみをパチンコ機 10 前方側へ出射し、他の方向（例えば、下方から上方）から入射された光は、第 4 装飾図柄群 413 に対応する凹凸形状のレンズカットによってパチンコ機 10 前方側へは出射されないように構成されている。換言すると、第 4 装飾図柄群 413 は、前側導光板 410 の下方の平板部の左側端面又は右側端面から入射された光のみをパチンコ機 10 前方側へ出射し、他の方向から入射された光はパチンコ機 10 前方側へは出射せず、そのまま第 4 装飾図柄群 413 が形成された部位を通過して発光しない（視認できない又は視認困難な）ように構成されている。なお、第 2 装飾図柄群 411、第 3 装飾図柄 412 および第 4 装飾図柄群 413 の発光態様の詳細については、後述する。

#### 【0176】

後側導光板 420 は、前側導光板 410 と同様、ドラム表示装置 81 の外周形状に沿った正 R 形状部に対して、ベース板 60 の表面と平行方向に延びる上下の平板部がそれぞれ連続的に形成されて構成されている。より詳細には、後側導光板 420 の上方の平板部から約 R30 の大きさで遊技盤 13 正面側に屈曲した上方逆 R 形状部が形成され、そこから連続してドラム表示装置 81（前側導光板 410）の外周形状に沿って約 R75 の大きさで遊技盤 13 の正面方向に膨出した正 R 形状部が形成され、さらに、そこから連続して約 R30 の大きさで遊技盤 13 正面側に屈曲した下方逆 R 形状部が形成され、該下方逆 R 形状部から下方の平板部が連続して形成される。

#### 【0177】

また、後側導光板 420 の正面視上方端部（面）には、後側上方 LED ユニット 422 の後側上方用 LED 基板 422b に搭載された複数の後側上方用 LED 422c（図 12 参照）から出射された光を、該後側導光板 420 内部の複数方向に拡散させる後側上方用拡散レンズ 423 が設けられている。さらに、後側導光板 420 の正面視下方端部（面）には、下方 LED ユニット 414 の下方用 LED 基板 414b に搭載された複数の後側下方用 LED 424 から出射された光を、該後側導光板 420 内部の複数方向に拡散させる後側下方用拡散レンズ 425 が設けられている。なお、後側上方用拡散レンズ 423 及び後側下方用拡散レンズ 425 による光の照射（通過）態様の詳細について、後述する。

#### 【0178】

この後側導光板 420 裏面側（パチンコ機 10 裏面方向の表面）には、上述したように、該後側導光板 420 に対して上方及び / 又は下方から入射された光を導光することで、複数種類の魚で構成される魚群を模した第 1 装飾図柄群 421 がパチンコ機 10 前方側から視認可能となるように各種凹凸形状のレンズカットが施されている。この第 1 装飾図柄群 421 は、正 R 形状部の全体的に万遍なく形成されている。

#### 【0179】

第 1 装飾図柄群 421 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカットは、下方 LED ユニット 414 の下方用 LED 基板 414b に搭載された後側下方用 LED 424、及び / 又は、後側上方 LED ユニット 422 の後側上方用 LED 基板 422b に搭載された複数の後側上方用 LED 422c（図 12 参照）から、後側導光板 420 の下方の平板部及び / 又は上方の平板部に向けて光が入射された場合に、導光された光をパチンコ機 10 の前方側へ出射するように構成されている。よって、後側導光板 420 の下方の平板部の下側端部（面）及び / 又は上方の平板部の上側端部（面）から入射された光により、パチンコ機 10 前方側から第 1 装飾図柄群 421 が発光して視認可能となる。

#### 【0180】

この第 1 装飾図柄群 421 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカットは、平板部に導光

される光のうち、各種方向から入射された光をパチンコ機 10 前方側へ出射するように構成されている。なお、第 1 装飾図柄群 421 の発光態様の詳細については、後述する。

#### 【0181】

より詳細には、第 1 装飾図柄群 421 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカットは、平板部に導光される光のうち、正面視上方向、正面視下方向、正面視右方向及び正面視左方向等、後側導光板 420 の平板部と平行方向から入射される光を、パチンコ機 10 の前方側へ出射するように構成されている。後側導光板 420 の非平板部、即ち、上方逆 R 形状部、正 R 形状部または下方逆 R 形状部から光を入射した場合、後側導光板 420 内において反射を繰り返す光が、上方逆 R 形状部、正 R 形状部又は下方逆 R 形状部の R 形状部分で反射したとき、表面と裏面とで入射角と反射角とが若干異なりながら導光される。このため、該上方逆 R 形状部、正 R 形状部または下方逆 R 形状部の正面視横方向から光を入射したとしても、該光が正面視横方向に導光されず、正面視斜め上方向又は正面視斜め下方向に光が導光され、後側導光板 420 の裏面側にそれぞれ施された第 1 装飾図柄群 421 に対して不均等（不均質）に光が導光され、部位によっては第 1 装飾図柄群 421 の点灯に強弱が生まれ、疎らな点灯となってしまうおそれがある。このため、後側導光板 420 の上方平板部および下方平板部の端面から光を入射することで、第 1 装飾図柄群 421 に対して光を均等に入射することができ、第 1 装飾図柄群 421 の点灯を均質に保つことができる。

10

#### 【0182】

第 1 実施形態では、前側導光板 410 及び後側導光板 420 に対して光を入射（導光）する場合、各導光板 410, 420 のいずれかの平板部の端面（部）から光を入射するように構成し、R 形状部（即ち、正 R 形状部、上方逆 R 形状部又は下方逆 R 形状部）からは光を入射しないように構成されている。これは、R 形状部から光を入射しようとした場合、入射された光が R 形状部によって進行方向が変化してしまい、所望の図柄を適切に点灯させれない又はさせ難いおそれがある。また、R 形状部の端面の形状に沿って LED 等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。さらに、R 形状部は、ドラム表示装置 81 や可動役物等の演出部材の外形形状に沿って形成されており、該 R 形状部の側方に LED 基板等を配置した場合、演出部材の設計自由度を制約してしまうおそれがある。よって、R 形状部を有する各導光板 410, 420 において、いずれかの平板部の端面（部）から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、各部材の設計自由度を高めることができる。

20

30

#### 【0183】

より詳細には、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、前側導光板 410 及び後側導光板 420 をそれぞれ構成する、上方の平板部（上方平板部）、上方逆 R 形状部、正 R 形状部、下方逆 R 形状部および下方の平板部（下方平板部）のうち、上方の平板部及び下方の平板部の、正面視上方側、正面視右側、正面視左側、及び、正面視下方側の端面（側面）から各 LED 414c, 415c, 416c, 422c, 424 の光を入射するように構成されている。

#### 【0184】

これは、第 1 の理由として、各導光板 410, 420 の各装飾図柄群 411, 412, 413, 421 を適切に点灯させるためである。各導光板 410, 420 の非平板部、即ち、上方逆 R 形状部、正 R 形状部又は下方逆 R 形状部は、該各導光板 410, 420 の厚み分、表面と裏面とで R 形状の半径が若干異なって形成されている。従って、各導光板 410, 420 の上方逆 R 形状部、正 R 形状部又は下方逆 R 形状部の端面（側面）から光を入射した場合、各導光板 410, 420 内において反射を繰り返す光が、上方逆 R 形状部、正 R 形状部又は下方逆 R 形状部の R 形状部分で反射したとき、表面と裏面とで入射角と反射角とが若干異なりながら導光される。このため、各導光板 410, 420 の裏面側にそれぞれ施された各装飾図柄群 411, 412, 413, 421 に対して不均等（不均質）に光が導光され、部位によっては各装飾図柄群 411, 412, 413, 421 の点灯に強弱が生まれ、疎らな点灯となってしまうおそれがある。

40

50

## 【0185】

そこで、各導光板410、420の上方平板部及び下方平板部の端面（側面）から光を入射することで、各導光板410、420内において反射を繰り返す光が、少なくとも上方平板部および下方平板部内を導光している状態では、平面形状の各導光板410、420の表面又は裏面と反射を繰り返し、入射角と反射角とが常に均等となりながら導光される。これにより、まずは各導光板410、420の上方平板部及び下方平板部内において安定的に光を導光させ、各導光板410、420の裏面側にそれぞれ設けられた各装飾図柄群411、412、413、421に対して均等（均質）に光を導光させることで、各装飾図柄群411、412、413、421を適切に点灯させることが可能となる。

## 【0186】

また、第2の理由として、各LED414c、415c、416c、422c、424の配置に関する設計自由度を向上するためである。各導光板410、420のR形状部（即ち、上方逆R形状部、正R形状部および下方逆R形状部）の正面視側方端面は、該R形状部に沿った形状であるため、該R形状部の側方端面から光を入射しようとする場合、LED基板における各LEDの配置もR形状部の側方端面に沿った配置にしなければならない。特に、各装飾図柄群411、412、413、421の配置も考慮した上でLEDを配置する場合、LED基板における各LEDの位置および間隔に関する調整が複雑になり、設計自由度が低下してしまうおそれがある。

## 【0187】

そこで、各導光板410、420の上方平板部及び下方平板部の端面（側面）から光を入射するように各LED基板414b、415b、416b、422bにおける各LED414c、415c、416c、422c、424を配置し、各導光板410、420のR形状部の端面（側面）にLED基板及びLEDを配置しないように構成する。このように構成することで、各LED基板414b、415b、416b、422bにおける各LED414c、415c、416c、422c、424の配置を、上方平板部および下方平板部の端面の形状に沿った簡易な配置（即ち、一直線上および等間隔に配置）にすることが可能となり、設計自由度を向上することができる。

## 【0188】

さらに、第3の理由として、各導光板410、420の背面側及び側方側における演出装置（ドラム表示装置81や可動役物等）の設計自由度を向上するためである。各導光板410、420の各R形状部の背面側や側方側には、パチンコ機10における主たる遊技である第3図柄の変動演出に関する演出装置（変動演出自体を行うドラム表示装置81や、変動演出における各種演出を実行する可動役物等）が配置される。ここで、各導光板410、420の各R形状部の正面視側方部分にLED基板を配置した場合、該LED基板の設置分、各演出装置の設計自由度が制約されてしまうおそれがある。

## 【0189】

そこで、各導光板410、420の上方平板部および下方平板部の端面（側面）から光を入射するべく、上方平板部の正面視上方側、並びに、下方平板部の正面視下方側、正面視右側および正面視左側に各LED基板414b、415b、416b、422bにおける各LED414c、415c、416c、422c、424を配置し、各導光板410、420のR形状部の正面視側方位置にLED基板およびLEDを配置しないように構成する。このように構成することで、各導光板410、420の背面側および側方側に演出装置を設置する場合において、該演出装置の配置に対してLED基板等が阻害されないことから、各演出装置の設計自由度を向上することができる。

## 【0190】

下方LEDユニット414は、前側導光板410及び後側導光板420の正面視下方位置に設けられ、下方用基部414aと、前側下方用LED414c及び後側下方用LED424を搭載した下方用LED基板414bと、前側下方用集光レンズ414dと、で構成されている。

## 【0191】

下方用基部 4 1 4 a は、下方用 L E D 基板 4 1 4 b をビス等により保持可能に構成されるとともに、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 並びに前側下方用集光レンズ 4 1 4 d を各位置決めボス（リブ）等で所定位置にそれぞれ保持しながら前側右方 L E D ユニット 4 1 5 及び前側左方 L E D ユニット 4 1 6 並びに表示領域形成部材 4 3 0 とそれぞれビス等で連結固定することで、それぞれ位置決め固定可能に構成されている。

#### 【0192】

また、この下方用基部 4 1 4 a は、下方用 L E D 基板 4 1 4 b に搭載された前側下方用 L E D 4 1 4 c から照射される光を前側下方用集光レンズ 4 1 4 d を介して前側導光板 4 1 0 のみに対して出射し、後側下方用 L E D 4 2 4 から出射される光を後側導光板 4 2 0 の下側端部（面）に形成された後側下方用拡散レンズ 4 2 5 に対してのみ出射するよう、  
10  
所定の区画リブが形成されている。これにより、各 L E D 4 1 4 c , 4 2 4 から照射された光を、的確に前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 に出射することができるので、第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1 又は第 3 装飾図柄 4 1 2 を適宜タイミングで正確に点灯させることができ、意図しない装飾図柄の点灯等の表示異常を抑制することができる。なお、前側下方用集光レンズ 4 1 4 d による光の照射（通過）態様、及び、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 による光の照射（拡散）態様の詳細について、後述する。

#### 【0193】

前側右方 L E D ユニット 4 1 5 は、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 の正面視右方位置に設けられ、前側右方用基部 4 1 5 a と、複数の前側右方用 L E D 4 1 5 c（図 1 9 参照）が搭載された前側右方用 L E D 基板 4 1 5 b と、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d  
20

#### 【0194】

前側右方用基部 4 1 5 a は、前側右方用 L E D 基板 4 1 5 b をビス等により保持可能に構成されているとともに、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 の各右側端面の形状（上方平板部、上方逆 R 形状部、正 R 形状部、下方逆 R 形状部及び下方平板部の各端部外形）に沿った位置決めリブが設けられている。そして、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 並びに前側右方用集光レンズ 4 1 5 d を各位置決めボス及び位置決めリブで所定位置にそれぞれ保持しながら、下方 L E D ユニット 4 1 4 及び後側上方 L E D ユニット 4 2 2 並びに表示領域形成部材 4 3 0 とそれぞれビス等で連結固定することで、それぞれ位置決め固定可能に構成されている。  
30

#### 【0195】

また、この前側右方用基部 4 1 5 a は、前側右方用 L E D 基板 4 1 5 b に搭載された前側右方用 L E D 4 1 5 c（図 1 9 参照）から照射される光を前側右方用集光レンズ 4 1 5 d を介して前側導光板 4 1 0 の下方の平板部のみに対して出射するよう、所定の区画リブが形成されている。これにより、前側右方用 L E D 4 1 5 c から照射された光を、的確に前側導光板 4 1 0 に出射することができるので、第 4 装飾図柄群 4 1 3 を適宜タイミングで正確に点灯させることができ、意図しない図柄の点灯等の表示異常を抑制することができる。なお、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d による光の照射（通過）態様の詳細について、後述する。

#### 【0196】

前側左方 L E D ユニット 4 1 6 は、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 の正面視左方位置に設けられ、前側左方用基部 4 1 6 a と、複数の前側左方用 L E D 4 1 6 c（図 1 9 参照）が搭載された前側左方用 L E D 基板 4 1 6 b と、前側左方用集光レンズ 4 1 6 d と、で構成されている。  
40

#### 【0197】

前側左方用基部 4 1 6 a は、前側左方用 L E D 基板 4 1 6 b をビス等により保持可能に構成されているとともに、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 の各左側端面の形状（上方平板部、上方逆 R 形状部、正 R 形状部、下方逆 R 形状部及び下方平板部の各端部外形）に沿った位置決めリブが設けられている。そして、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 並びに前側左方用集光レンズ 4 1 6 d を各位置決めボス及び位置決めリブで所定位置  
50

にそれぞれ保持しながら、下方ＬＥＤユニット４１４及び後側上方ＬＥＤユニット４２２並びに表示領域形成部材４３０とそれぞれビス等で連結固定することで、それぞれ位置決め固定可能に構成されている。

【０１９８】

また、この前側左方用基部４１６ａは、前側左方用ＬＥＤ基板４１６ｂに搭載された前側左方用ＬＥＤ４１６ｃ（図１９参照）から照射される光を前側左方用集光レンズ４１６ｄを介して前側導光板４１０の下方の平板部のみに対して出射するよう、所定の区画リブが形成されている。これにより、前側左方用ＬＥＤ４１６ｃから照射された光を、的確に前側導光板４１０に出射することができるので、第４装飾図柄群４１３を適宜タイミングで正確に点灯させることができ、意図しない図柄の点灯等の表示異常を抑制することができる。なお、前側左方用集光レンズ４１６ｄによる光の照射（通過）態様の詳細について、後述する。

10

【０１９９】

後側上方ＬＥＤユニット４２２は、前側導光板４１０及び後側導光板４２０の正面視上方位置に設けられ、後側上方用基部４２２ａと、後側上方用ＬＥＤ４２２ｃ（図１２参照）を搭載した後側上方用ＬＥＤ基板４２２ｂと、で構成されている。

【０２００】

後側上方用基部４２２ａは、後側上方用ＬＥＤ基板４２２ｂをビス等により保持可能に構成されるとともに、前側導光板４１０及び後側導光板４２０を各位置決めボス（リブ）等で所定位置にそれぞれ保持しながら前側右方ＬＥＤユニット４１５及び前側左方ＬＥＤユニット４１６並びに表示領域形成部材４３０とそれぞれビス等で連結固定することで、それぞれ位置決め固定可能に構成されている。

20

【０２０１】

また、この後側上方用基部４２２ａは、後側上方用ＬＥＤ４２２ｃ（図１２参照）から出射される光を後側導光板４２０の上側端部（面）に形成された後側上方用拡散レンズ４２３に対してのみ出射するよう、所定の区画リブが形成されている。これにより、後側上方用ＬＥＤ４２２ｃから照射された光を、的確に後側導光板４２０に出射することができるので、第１装飾図柄群４２１を適宜タイミングで正確に点灯させることができ、意図しない図柄の点灯等の表示異常を抑制することができる。なお、後側上方用拡散レンズ４２３による光の照射（拡散）態様の詳細について、後述する。

30

【０２０２】

上方スペーサ４１７及び下方スペーサ４１８は、所定の厚み（例えば、５ｍｍ）を有し、長手方向に延びる平板形状に形成されている。この上方スペーサ４１７及び下方スペーサ４１８は、前側導光板４１０と後側導光板４２０とに所定の空間を設けるために、前側導光板４１０及び後側導光板４２０の間に配設されている。このように、前側導光板４１０及び後側導光板４２０の間に空間を設けることで、１の導光板４１０，４２０に対して入射される光が、他方の導光板４２０，４１０へ入射され難くことができ、意図しない装飾図柄４１１，４１２，４１３，４２１の点灯等を未然に防止することができる。

【０２０３】

表示領域形成部材４３０は、上述したように、前側導光板４１０及び後側導光板４２０（ドラム表示装置８１）の正面視前方側に配置され、ドラム表示装置８１（前側導光板４１０及び後側導光板４２０の正Ｒ形状部）をパチンコ機１０の前面側から視認可能なように中央開口４３１が形成されているとともに、該中央開口４３１の外縁部分にレンズカット４３２が形成されている。

40

【０２０４】

このレンズカット４３２は、ドラム表示装置８１における表示図柄の表示領域（有効ライン）を明確化するために設けられているとともに、該表示領域形成部材４３０の正面視上方部分に位置する確定ランプ３１１が点灯した場合に、該確定ランプ３１１から照射される光が、前側導光板４１０及び後側導光板４２０（ドラム表示装置８１）に照射されることを抑制（防止）するために設けられている。

50

## 【0205】

ここで、図10を参照して、表示領域形成部材430、前側導光板410、後側導光板420、ドラム表示装置81及び確定ランプ311との位置関係について説明する。図10は、図7のX-X線における導光ユニット400の模式的側方断面図に対して、ドラム表示装置81の位置関係と、確定ランプ311及び表示領域形成部材430の位置関係とを示した図である。なお、図10において、説明の便宜上、表示領域形成部材430、前側導光板410、後側導光板420及びドラム表示装置81の間隔を拡大して表現している。

## 【0206】

図10で示すように、パチンコ機10を前方側から見た場合、外側（パチンコ機10正面側（図面左側））から順に、表示領域形成部材430、前側導光板410、後側導光板420、ドラム表示装置81の順で配置される。そして、表示領域形成部材430の中央開口431から、ドラム表示装置81の各リールLR、CR、RRの3つずつの図柄表示領域が合計9つ視認可能となり、それ以外の他の図柄領域（第3図柄）はレンズカット432により被覆されるため、視認不能または視認困難となる。また、表示領域形成部材430の中央開口431から、前側導光板410の第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412と、後側導光板420の第1装飾図柄群421とが、点灯表示された場合に視認可能に構成される。さらに、表示領域形成部材430の中央開口431下方側のレンズカット432の下方側は、透明であるため、前側導光板410の下方の平板部に形成された第4装飾図柄群413が、点灯表示された場合にパチンコ機10正面側から視認可能に構成される。よって、表示領域形成部材430によってドラム表示装置81における変動演出の有効ラインが明確化されるとともに、第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412及び第4装飾図柄群413が点灯表示された場合は、表示領域形成部材430のレンズカット432の部分を避ける形でそれぞれ視認できる。

## 【0207】

また、レンズカット432は、確定ランプ311が点灯表示された場合に、該確定ランプ311から照射される光が前側導光板410及び後側導光板420に導光されない若しくはされ難いように、即ち、確定ランプ311の光を遮蔽するように、各導光板410、420の正R形状部の上方部分（下方部分、両側方部分）に位置している。

## 【0208】

より詳細には、レンズカット432は、その背面側（パチンコ機10背面側）において、複数のリブを連続的に立設するリブ形状で構成されており、該レンズカット432に対して入射された光を分散させ、レンズカット432部位における光の透過量を削減するように構成されている。

## 【0209】

なお、レンズカット432において、複数のリブ形状に代えて、ローレット加工や鏡面加工によってレンズカット432を構成し、レンズカット432における光の透過量を削減するように構成してもよい。

## 【0210】

また、表示領域形成部材430の中央開口431の正面視側方の起立壁（膨出部全体）内面にもレンズカット432を施してもよい。このように構成することで、変動演出の有効ラインを示す表示領域が口字状に明確化されるとともに、導光ユニット400の正面視側方から入射され得る光を該レンズカット432により分散させ、レンズカット432部位における光の透過量を削減するように構成されている。

## 【0211】

また、導光ユニット400の正面視上方に位置する確定ランプ311による演出は、変動表示において大当たりが発生することを示唆（報知）する演出であり、導光ユニット400の第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412又は第4装飾図柄群413の演出（即ち、大当たり期待度の示唆）より遊技における重要度が高い演出であるため、第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412又は第

4 装飾図柄群 4 1 3 の演出より点灯輝度が強くなるように構成されている。これは、仮に、これらの演出が複合する場合に、重要度が高い確定ランプ 3 1 1 の演出を遊技者に認識し易くするためである。

#### 【0212】

前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 は、ドラム表示装置 8 1 の外周形状に沿った形状（正 R 形状部）に形成されており、該正 R 形状部の上下位置でランプ等が点灯された場合、該ランプの光が正 R 形状部内に入射され、各装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 が異常点灯されてしまうと、該装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 の点灯態様と変動演出の変動結果とに齟齬が生じるおそれがある。

#### 【0213】

そこで、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 の正 R 形状部の上下方向の位置であって、確定ランプ 3 1 1 との間にレンズカット 4 3 2 を配置することで、レンズカット 4 3 2 によって入射された光を拡散させる（弱める）ことできる。このため、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 に対して、各 LED 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c, 4 2 2 c, 4 2 4 の点灯により入射される光以外の光が、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 へ入射されてしまうことを抑制することで、各装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 が異常点灯してしまうことを抑制できる。よって、各装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 が異常点灯してしまうといった演出齟齬の発生を抑制することできる。

#### 【0214】

また、本パチンコ機 1 0 において、大当たり信頼度（期待度）が最も高い第 1 装飾図柄群 4 2 1 のパチンコ機 1 0 正面側に、前側導光板 4 1 0 が配置されているため、パチンコ機 1 0 前方側から入射される光に対して、の前側導光板 4 1 0 によっても後側導光板 4 2 0 への光の入射を抑制することができる。よって、後側導光板 4 2 0 のパチンコ機 1 0 正面側にノイズカバーとしての前側導光板 4 1 0 を配置することで、前側導光板 4 1 0 によって入射された光を多少は拡散させる（弱める）ことで、誤って点灯表示されてしまった場合に演出齟齬が大きい第 1 装飾図柄群 4 2 1 が異常点灯してしまうことを抑制することができる。その結果、各装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 が異常点灯してしまうといった演出齟齬の発生を抑制することできる。

#### 【0215】

次に、図 1 1 から図 2 5 を参照して、後側導光板 4 2 0 に対する後側上方用拡散レンズ 4 2 3 及び後側下方用拡散レンズ 4 2 5 からの光の進行方向（以下、「光路」と称する場合がある）と、前側導光板 4 1 0 に対する前側下方用集光レンズ 4 1 4 d、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d 及び前側左方用集光レンズ 4 1 6 d からの光の光路とを説明しつつ、後側導光板 4 2 0 における第 1 装飾図柄群 4 2 1 の発光態様、及び、前側導光板 4 1 0 における第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 及び第 4 装飾図柄群 4 1 3 の発光態様、並びに、確定ランプ 3 1 1、前側導光板 4 1 0、後側導光板 4 2 0 及びドラム表示装置 8 1 の演出態様について説明する。

#### 【0216】

まず、図 1 1 を参照して、前側導光板 4 1 0 および後側導光板 4 2 0 の位置関係について説明する。図 1 1 は、前側導光板 4 1 0 および後側導光板 4 2 0 の模式的斜視図である。なお、図 1 1 において、説明の便宜上、前側導光板 4 1 0 に設けられた第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 及び第 4 装飾図柄群 4 1 3、並びに、後側導光板 4 2 0 に設けられた第 1 装飾図柄群 4 2 1 の配置は、後述する図 1 2 等と異なるように配置して表現する。

#### 【0217】

図 1 1 で示すように、パチンコ機 1 0 の正面側（図面左側）に前側導光板 4 1 0 が位置し、その背面側（図面右側）に後側導光板 4 2 0 が位置する。上述したように、前側導光板 4 1 0 には、該前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部中央部分にマンボウを模した第 3 装飾図柄 4 1 2 が形成され、また、該第 3 装飾図柄 4 1 2 が形成された正 R 形状部の左右両側に桜の花びらを模した第 2 装飾図柄群 4 1 1 が形成され、さらに、該前側導光板 4 1 0 の下

10

20

30

40

50



方の平板部から連続する下方の逆 R 形状部の領域全体に泡図柄を模した第 4 装飾図柄群 4 1 3 が形成される。

【0218】

また、上述したように、後側導光板 4 2 0 には、該後側導光板 4 2 0 の正 R 形状部の領域全体に魚群図柄を模した第 1 装飾図柄群 4 2 1 が形成される。

【0219】

従って、前側導光板 4 1 0 と後側導光板 4 2 0 とを連結して導光ユニット 4 0 0 を形成した場合、前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 と、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 との表示領域が重複（重畳）するように構成されている。このように、導光ユニット 4 0 0 における演出において、1 の表示領域において多彩な演出を実行して、導光ユニット 4 0 0 の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる。

【0220】

次いで、図 1 2 から図 1 6 を参照して、後側導光板 4 2 0 に対する後側上方用拡散レンズ 4 2 3 及び後側下方用拡散レンズ 4 2 5 からの光の光路と、後側導光板 4 2 0 における第 1 装飾図柄群 4 2 1 の発光態様（点灯態様または表示態様。以下同様。）について説明する。図 1 2 は、後側導光板 4 2 0 に点灯表示され得る第 1 装飾図柄群 4 2 1 と、後側上方 LED ユニット 4 2 2 の後側上方用 LED 4 2 2 c 及び下方 LED ユニット 4 1 4 の後側下方用 LED 4 2 4 との位置関係を示した模式的正面図である。図 1 3 は、図 1 2 の A 部分の模式的拡大図であって、後側導光板 4 2 0 の下方端面に形成された後側下方用拡散レンズ 4 2 5 と下方 LED ユニット 4 1 4 の後側下方用 LED 4 2 4 との関係を示した模式的正面図である。図 1 4 は、後側下方用拡散レンズによる光の光路を模式的に示した図である。図 1 5 は、後側導光板 4 2 0 に点灯表示される第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯態様を示した図であり、図 1 5 (a) は、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応する後側上方用 LED 4 2 2 c 及び後側下方用 LED 4 2 4 が点灯した場合の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯態様を模式的に示した図であり、図 1 5 (b) は、図 1 5 (a) の状態から、後側導光板 4 2 0 の中央領域に対応する後側上方用 LED 4 2 2 c 及び後側下方用 LED 4 2 4 が追加的に点灯した場合の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯態様を模式的に示した図である。図 1 6 は、後側導光板 4 2 0 に点灯表示される第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯態様を示した図であり、図 1 6 (a) は、図 1 5 (b) の状態から、後側導光板 4 2 0 の左側領域に対応する後側上方用 LED 4 2 2 c 及び後側下方用 LED 4 2 4 が追加的に点灯した場合の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯態様を模式的に示した図であり、図 1 6 (b) は、図 1 6 (a) の状態から、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応する後側上方用 LED 4 2 2 c 及び後側下方用 LED 4 2 4 を消灯した場合の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯態様を模式的に示した図である。なお、図 1 2、図 1 5 及び図 1 6 において、各 LED 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c, 4 2 2 c, 4 2 4 及び各拡散レンズ 4 2 3, 4 2 5 は、説明の便宜上、省略若しくは模式的に表現する。

【0221】

図 1 2 で示すように、後側導光板 4 2 0 には、複数種類の魚の群れを模した図柄である魚群図柄として第 1 装飾図柄群 4 2 1 が、正 R 形状部全体に形成されている。また、後側導光板 4 2 0 の上方及び下方に設けられた後側上方用 LED 4 2 2 c 及び後側下方用 LED 4 2 4 により、後側導光板 4 2 0 の上側端面に形成された後側上方用拡散レンズ 4 2 3、及び、後側導光板 4 2 0 の下側端面に形成された後側下方用拡散レンズ 4 2 5 に対して光が照射された場合、1 の各拡散レンズ 4 2 3, 4 2 5 から複数方向（第 1 実施形態では、左側・中央・右側の 3 方向）に光が拡散するように構成されている。

【0222】

また、後側上方用 LED 4 2 2 c と後側下方用 LED 4 2 4 との位置は、1 の後側上方用 LED 4 2 2 c と 1 の後側下方用 LED 4 2 4 とが上下方向（鉛直方向）でそれぞれ対になるように配置されている。

【0223】

ここで、図 1 3 及び図 1 4 を参照して、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 ( 後側上方用拡散レンズ 4 2 3 ) による光の拡散態様について説明する。図 1 3 は、図 1 2 の A 部分の模式的拡大図であって、後側導光板 4 2 0 の下側端面に形成された後側下方用拡散レンズ 4 2 5 と下方 L E D ユニット 4 1 4 の後側下方用 L E D 4 2 4 との関係を示した模式的正面図である。図 1 4 は、図 1 3 の B 部分の模式的拡大図であって、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 による光の光路を模式的に示した図である。なお、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 の構成は、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 の構成と同等であるため、その説明を省略する。

#### 【 0 2 2 4 】

より詳細には、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 と後側下方用拡散レンズ 4 2 5 との構成は、配置される位置が、後側導光板 4 2 0 の正面視上部の端面と正面視下部の端面とが異なるのみで、完全に同一の形状で構成されている。よって、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 と後側下方用拡散レンズ 4 2 5 との成形時において、同一の形成処理 ( 製造工程、同一型等 ) で後側上方用拡散レンズ 4 2 3 と後側下方用拡散レンズ 4 2 5 と成形することができ、後側導光板 4 2 0 の製造コストの増大を抑制することができる。

#### 【 0 2 2 5 】

また、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 と後側下方用拡散レンズ 4 2 5 との形状が同一の構成なので、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 から拡散される光の光路と後側下方用拡散レンズ 4 2 5 から拡散される光の光路とが同一となり、それぞれ拡散される光の光路の到達地点や、光の光路の重複部分を設計段階で設定 ( 把握 ) し易くすることができる。具体的には、第 1 実施形態の場合、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 から照射される光の光路と、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 から照射される光の光路とが、後側導光板 4 2 0 の正 R 形状部において 1 又は複数重複し得る。より詳細には、例えば、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 の 1 の正面方向拡散部 4 2 5 b から照射される光の光路では、そのすべての光路部分で後側上方用拡散レンズ 4 2 3 の対面にある正面方向拡散部 ( 符番無し ) から照射される光の光路と重複する。また、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 の 1 の左方向拡散部 4 2 5 a から照射される光の光路では、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 のうち、対面にある凹部の左方向拡散部 ( 符番無し ) から照射される光の光路と重複するとともに、対面にある凹部の 1 つ左隣の凹部の正面方向拡散部 ( 符番無し ) から照射される光の光路と重複する。さらに、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 の 1 の右方向拡散部 4 2 5 c から照射される光の光路では、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 のうち、対面にある凹部の右方向拡散部 ( 符番無し ) から照射される光の光路と重複するとともに、対面にある凹部の 1 つ右隣の凹部の正面方向拡散部 ( 符番無し ) から照射される光の光路と重複する。その結果、後側導光板 4 2 0 に対する装飾図柄の配置が容易となり、後側導光板 4 2 0 における装飾図柄を的確に点灯させ、かつ、強調表示したい装飾図柄を重複部分に配置して、装飾図柄の強調表示を行うことができる。

#### 【 0 2 2 6 】

図 1 3 で示すように、後側導光板 4 2 0 の下側端面には、下方 L E D ユニット 4 1 4 の複数の後側下方用 L E D 4 2 4 にそれぞれ対応するように後側下方用拡散レンズ 4 2 5 が形成されている。そして、図 1 4 で示すように、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 は、複数の凹部が連なるように形成され、1 の凹部は、同一の辺長さである左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b 及び右方向拡散部 4 2 5 c にて構成されている。

#### 【 0 2 2 7 】

正面方向拡散部 4 2 5 b は、後側下方用 L E D 4 2 4 からの光の照射方向に対して垂直となるように面状に形成される。また、左方向拡散部 4 2 5 a は、正面方向拡散部 4 2 5 b に対して左側に約 5 0 度 (  $\theta = 50^\circ$  ) 傾斜した面状に形成される。右方向拡散部 4 2 5 c は、正面方向拡散部 4 2 5 b に対して右側に約 5 0 度 (  $\theta = 50^\circ$  ) 傾斜した面状に形成される。そして、左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b 及び右方向拡散部 4 2 5 c で構成される凹部が、少なくとも 1 の後側下方用 L E D 4 2 4 の発光面の幅分、連続して後側導光板 4 2 0 の下側端面に形成される。

#### 【 0 2 2 8 】

第 1 実施形態における後側導光板 4 2 0 は、アクリル樹脂 ( P M M A ) で構成されてお

10

20

30

40

50

り、アクリル樹脂の屈折率を  $1.49 \sim 1.53$  とする場合、後側下方用 LED 424 から正面方向拡散部 425b に入射された光の光路は、そのまま真っ直ぐ（図 14 の図面上方側）に後側導光板 420 の内部に出射され、後側下方用 LED 424 から左方向拡散部 425a に入射された光は、正面方向拡散部 425b から出射される光に対して約  $20^\circ$ （ $\theta_2 = 20^\circ$ ）左側に傾斜した方向に屈折して後側導光板 420 の内部に出射され、後側下方用 LED 424 から右方向拡散部 425c に入射された光は、正面方向拡散部 425b から出射される光に対して約  $20^\circ$ （ $\theta_3 = 20^\circ$ ）右側に傾斜した方向に屈折して後側導光板 420 の内部に出射される。

#### 【0229】

そして、後側下方用拡散レンズ 425 は、左方向拡散部 425a、正面方向拡散部 425b 及び右方向拡散部 425c により形成される 1 の凹部が、少なくとも後側下方用 LED 424 の発光面の幅分、複数設けられている。このため、1 の後側下方用 LED 424 から照射された光が、後側下方用拡散レンズ 425 の複数の凹部により、後側導光板 420 の内部において 3 方向（即ち、正面方向、正面方向に対して左  $20^\circ$  傾いた方向、正面方向に対して右  $20^\circ$  傾いた方向、の 3 方向）の光路で拡散される。また、左方向拡散部 425a、正面方向拡散部 425b 及び右方向拡散部 425c が、それぞれ同一の辺長で構成されているため、拡散される光の光路の幅も同一の幅となるように構成される。これにより、1 の LED の点灯により、拡散される各光路に対応する位置にそれぞれ形成された複数の第 1 装飾図柄群 421 を同色で発光させることができ、少ない LED 数であっても多彩な演出を実行して、後側導光板 420 の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

#### 【0230】

ここで、図 51 を参照して、後側下方用拡散レンズ 425 について説明する。図 51 は、図 14 の模式的拡大図において、左方向拡散部 425a、正面方向拡散部 425b および右方向拡散部 425c による光の配光態様を模式的に示した図である。

#### 【0231】

図 51 で示すように、後側下方用拡散レンズ 425 は、1 の凹部において、所定の辺長さ（例えば、正面方向へ光を照射する辺は  $50 \mu\text{m}$ 、左右方向へ光を照射する辺は  $62.5 \mu\text{m}$ 。以下、マイクロメートルを、「 $\mu\text{m}$ 」と称する場合がある。）で形成された左方向拡散部 425a、正面方向拡散部 425b 及び右方向拡散部 425c とから構成され、各拡散部 425a ~ 425c から照射される光の光路幅が同一となるように各拡散部 425a ~ 425c が構成されている。具体的には、各凹部において、正面方向へ光を照射する辺長さが同一の長さ（例えば、 $50 \mu\text{m}$ ）で構成されるとともに、左方向および右方向へ光を照射する辺長さがそれぞれ同一の長さ（例えば、 $62.5 \mu\text{m}$ ）で構成され、各拡散部 425a ~ 425c から照射される光の光路幅がすべて同一となるように構成されている。そして、該凹部が複数連続的に連なって構成されている。即ち、1 の凹部における横方向の幅は、正面方向拡散部 425b の長さ  $50 \mu\text{m}$  に対して、左方向拡散部 425a 及び右方向拡散部 425c の横方向の幅  $X$ （ $\cos 50^\circ = x / 62.5$ 。  $x = 40.175$ 。  $X = 2x = 80.35 \mu\text{m}$ ）を足した  $130.35 \mu\text{m}$  となる。よって、例えば、1 の LED 424 の発光面（照射幅）が  $3 \text{mm}$  の幅であった場合、該 1 の LED 424 に対する後側下方用拡散レンズ 425 は、約 23 個形成されることとなる。

#### 【0232】

ここで、1 の後側下方用 LED 424 が発光して、該光が各凹部にそれぞれ照射された場合、1 の凹部における正面方向拡散部 425b によって正面方向に配光される光の幅は  $50 \mu\text{m}$  で照射され、また、1 の凹部における左方向拡散部 425a によって左方向に配光される光の幅も  $50 \mu\text{m}$  で照射され、さらに、1 の凹部における右方向拡散部 425c によって右方向に配光される光の幅も  $50 \mu\text{m}$  で照射される。そして、各凹部によってそれぞれ正面方向、左方向および右方向に配光された光が各凹部の数分まとまって、少なくとも所定幅（例えば、 $50 \mu\text{m} \times 26 = 1300 \mu\text{m}$ ）の光路がそれぞれ形成される。こ

の場合、例えば、1の凹部を構成する正面方向拡散部425bと、該凹部の右隣の凹部を構成する正面方向拡散部425bとは、該1の凹部を構成する右方向拡散部425cと、該右隣の凹部を構成する左方向拡散部425aとの横方向の距離分、離れているため、該1の凹部を構成する正面方向拡散部425bと、該右隣の凹部を構成する正面方向拡散部425bとから配光される各正面方向の光路も、上記横方向の距離分離れることになるが、右方向拡散部425cおよび左方向拡散部425aから配光される光や、正面方向拡散部425b自体から配光される光の拡散作用によって、前側導光板410内に対して網羅的に光が配光されることとなる。

#### 【0233】

これにより、1の後側下方用LED424が発光された場合に、複数の凹部によって構成される後側下方用拡散レンズ425により拡散される光によって、該拡散される光の各光路および該光路の周辺に対応する位置にそれぞれ形成（配置）された複数の第1装飾図柄群421を同色で発光させることができ、1の後側下方用LED424の発光面より幅広い範囲の第1装飾図柄群421を点灯させることができる。その結果、少ないLED数であっても広範囲に多彩な演出を実行して、後側導光板420の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。また、各拡散部425a～425cから照射される光の光路幅を同一となるように各拡散部425a～425cの辺長さを構成することで、各拡散部425a～425cから照射される光の光路幅が同一となり、後側導光板420内に導光される光の光路を設定（把握）し易くし、設定段階において第1装飾図柄群421が的確に発光し得る図柄配置を容易に把握することが可能となる。

10

20

#### 【0234】

図12に戻って説明を続ける。第1実施形態のパチンコ機10では、後側上方用LED422cと後側下方用LED424とがそれぞれ9個ずつ設けられているとともに、1の後側上方用LED422cと1の後側下方用LED424とが鉛直方向に重複するように配置されている。従って、1の後側上方用LED422cから後側上方用拡散レンズ423の正面方向拡散部（図示せず）を介して正面視下方（図面下方側）に照射された光と、1の後側下方用LED424から後側下方用拡散レンズ425の正面方向拡散部425b（図14参照）を介して正面視上方（図面上方側）に照射された光とが重複（重畳）するように構成されている。また、1の後側上方用LED422cから後側上方用拡散レンズ423の左方向拡散部又は右方向拡散部（共に図示せず）を介して左方向又は右方向に照射（拡散）された光は、他の後側上方用LED422cから後側上方用拡散レンズ423の各拡散部（図示せず）を介して各方向に照射された光、及び、後側下方用LED424から後側下方用拡散レンズ425の各拡散部425a、425b、425cを介して各方向に照射された光と、それぞれの光路が交差する部分で重複（重畳）するように構成されている。

30

#### 【0235】

具体的には、例えば、後側上方用LED422cの各LEDを右側から順に、「赤」、「青」、「緑」、「赤」、「青」、「緑」、「赤」、「青」、「緑」の計3色で点灯し、かつ、後側下方用LED424の各LEDを、右側から順に、「赤」、「青」、「緑」、「赤」、「青」、「緑」、「赤」、「青」、「緑」の計3色で点灯した場合、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の最も右側のLEDに対応する各拡散レンズ423、425からは「赤」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から2番目（即ち、左から8番目）のLEDに対応する各拡散レンズ423、425からは「青」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から3番目（即ち、左から7番目）のLEDに対応する各拡散レンズ423、425からは「緑」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から4番目（即ち、左から6番目）のLEDに対応する各拡散レンズ423、425からは「赤」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から5番目（即ち、左から5番目。中央。）のLEDに対応する各拡散レンズ423、425からは「青

40

50

」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から6番目（即ち、左から4番目）のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「緑」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から7番目（即ち、左から3番目）のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「赤」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から8番目（即ち、左から2番目）のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「青」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から9番目（即ち、最も左側）のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「緑」の光が所定幅の光路で拡散される。

#### 【0236】

この場合、後側導光板420に形成される第1装飾図柄群421は、「赤」の光の光路と「赤」の光の光路とが重複して表示される部分（「濃い赤」）、「赤」の光の光路のみによって表示される部分（「薄い赤」）、「赤」の光の光路と「青」の光の光路とが重複して表示される部分（「紫」）、「赤」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「黄」）、「赤」の光の光路と「青」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「白」）、「青」の光の光路と「青」の光の光路とが重複して表示される部分（「濃い青」）、「青」の光の光路のみによって表示される部分（「薄い青」）、「青」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「青緑」）、「緑」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「濃い緑」）、「緑」の光の光路のみによって表示される部分（「薄い緑」）、との計10種類の表示色で第1装飾図柄群421の各図柄がそれぞれ表示される。そして、各重複部分において第1装飾図柄群421の各図柄をそれぞれ配置するように構成する。

#### 【0237】

これにより、少ない配色（例えば、3色）での点灯パターンであっても、上下に配置された各拡散レンズ423, 425によって光を拡散し、拡散される各光の光路が重複することで、重複しない部分と重複する部分とにおこる発光色を異ならせるとともに、配色より多い数の色を表示可能に構成する。よって、少ない発光色であっても多彩な表示色を実現することで、LEDの発光制御がより簡易化され、LEDの発光制御にかかる制御負担を軽減することができる。特に、フルカラーLEDを採用せず、単色の発光ダイオードを複数種類配置して、上記制御を行った場合は、フルカラーLEDよりコストが低い単色の発光ダイオードを採用することによるコストダウンが実現できるとともに、LEDの発光制御がより簡易化され、LEDの発光制御にかかる制御負担を軽減することができる。

#### 【0238】

また、第1装飾図柄群421の1の図柄に対して、所定部分では1の色の光の光路と重なるように配置しつつ、所定部分以外の部分では他の色の光の光路と重なるように配置する。即ち、複数の光路幅の範囲内の大きさに収まるように第1装飾図柄群421の1の図柄を形成することで、1の図柄に各部位の発光色を異ならせ、1の図柄を多彩な色で表現することができる。

#### 【0239】

ここで、図15及び図16を参照して、後側導光板420の第1装飾図柄群421の点灯（演出）態様について説明する。図15は、後側導光板420に点灯表示される第1装飾図柄群421の点灯態様を示した図であって、図15(a)は、後側導光板420の右側領域に対応する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424が点灯した場合の第1装飾図柄群421の点灯態様を模式的に示した図であり、図15(b)は、図15(a)の状態から、後側導光板420の中央領域に対応する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424が追加的に点灯した場合の第1装飾図柄群421の点灯態様を模式的に示した図である。図16は、後側導光板420に点灯表示される第1装飾図柄群421の点灯態様を示した図であって、図16(a)は、図15(b)の状態から、後側導光板420の左側領域に対応する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424を追加的に点灯した場合の第1装飾図柄群421の点灯態様を模式的に示した図であり

、図 1 6 ( b ) は、図 1 6 ( a ) の状態から、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応する後側上方用 L E D 4 2 2 c 及び後側下方用 L E D 4 2 4 を消灯した場合の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯態様を模式的に示した図である。

【 0 2 4 0 】

まず、図 1 5 ( a ) で示すように、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応するように設けられた後側上方用 L E D 4 2 2 c が右側から順次点灯表示された場合、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応する後側上方用 L E D 4 2 2 c から発せられた光が、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 の形状に応じて後側導光板 4 2 0 の内部を 3 方向 ( 即ち、下方右側方向、下方正面方向および下方左側方向 ) に所定の光路幅で拡散される。また、同様に、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応するように設けられた後側下方用 L E D 4 2 4 が右側から順次点灯表示された場合、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応する後側下方用 L E D 4 2 4 から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 の形状に応じて後側導光板 4 2 0 の内部を 3 方向 ( 即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向 ) に、各拡散レンズ 4 2 3 , 4 2 5 のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。

【 0 2 4 1 】

そして、例えば、後側導光板 4 2 0 の右側領域において、右側の後側上方用 L E D 4 2 2 c が「赤」、中央の後側上方用 L E D 4 2 2 c が「青」、左側の後側上方用 L E D 4 2 2 c が「緑」で点灯するとともに、右側の後側下方用 L E D 4 2 4 が「赤」、中央の後側下方用 L E D 4 2 4 が「青」、左側の後側下方用 L E D 4 2 4 が「緑」、の計 3 色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「赤」の光路とが重複 ( 交差。以下同様。 ) する部分は「濃い赤」、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「濃い青」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「緑」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「濃い緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみは「緑」、の計 1 0 色で各第 1 装飾図柄群 4 2 1 がそれぞれ点灯表示される。

【 0 2 4 2 】

より詳細には、第 1 装飾図柄群 4 2 1 を構成する複数の魚図柄のうち、各魚図柄が、「濃い赤」、「紫」、「黄」、「白」、「濃い青」、「青緑」、「濃い緑」、「赤」、「青」、「緑」の計 1 0 色のいずれかでそれぞれ点灯表示される。

【 0 2 4 3 】

第 1 装飾図柄群 4 2 1 は、1 の光の光路幅の範囲内の大きさに形成された小図柄や、2 の光の光路幅の範囲に収まる程度の大きさに形成された中図柄、3 以上の光の光路幅の範囲に収まる程度の大きさに形成された大図柄とが存在する。そして、1 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 に関し、1 の表示色の光路幅の範囲内の大きさに形成された小図柄は、単色の表示色で点灯表示され、複数の表示色の光路幅の範囲に中図柄又は大図柄の各部位が位置するような場合は、該中図柄又は大図柄の各部位が重なっている光路の発光色でそれぞれ点灯表示される。よって、複数の図柄で構成された第 1 装飾図柄群 4 2 1 において、各図柄を異なる色で表現したり、1 の図柄を複数の色で表現することで、多彩でバリエーションのある演出を提供することができる。

【 0 2 4 4 】

なお、この場合、後側導光板 4 2 0 の左側領域および中央領域に形成された第 1 装飾図柄群 4 2 1 は、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応するように設けられた後側上方用 L E D 4 2 2 c 及び後側下方用 L E D 4 2 4 からの光が届かないため、非点灯状態のままとなっており、パチンコ機 1 0 の前方側から視認困難な状態を維持している。

【 0 2 4 5 】

次に、図 1 5 ( b ) で示すように、図 1 5 ( a ) の状態から、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応するように設けられた後側上方用 L E D 4 2 2 c が点灯した状態で、さらに、後側導光板 4 2 0 の中央領域に対応するように設けられた後側上方用 L E D 4 2 2 c が右

側から順次点灯表示された場合、後側導光板 420 の中央領域および右側領域に対応する後側上方用 LED 422c から発せられた光が、後側上方用拡散レンズ 423 の形状に応じて後側導光板 420 の内部を 3 方向（即ち、下方右側方向、下方正面方向および下方左側方向）に所定の光路幅で拡散される。また、同様に、後側導光板 420 の右側領域に対応するように設けられた後側下方用 LED 424 が点灯した状態で、さらに、後側導光板 420 の中央領域に対応するように設けられた後側下方用 LED 424 が右側から順次点灯表示された場合、後側導光板 420 の中央領域および右側領域に対応する後側下方用 LED 424 から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ 425 の形状に応じて後側導光板 420 の内部を 3 方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、各拡散レンズ 423, 425 のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。

10

#### 【0246】

そして、例えば、後側導光板 420 の右側領域および中央領域のそれぞれにおいて、右側の後側上方用 LED 422c が「赤」、中央の後側上方用 LED 422c が「青」、左側の後側上方用 LED 422c が「緑」で点灯するとともに、右側の後側下方用 LED 424 が「赤」、中央の後側下方用 LED 424 が「青」、左側の後側下方用 LED 424 が「緑」、の計 3 色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「赤」の光路とが重複する部分は「濃い赤」、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「濃い青」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「緑」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「濃い緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみは「緑」、の計 10 色で各第 1 装飾図柄群 421 がそれぞれ点灯表示される。

20

#### 【0247】

より詳細には、第 1 装飾図柄群 421 を構成する複数の魚図柄のうち、各魚図柄が、「濃い赤」、「紫」、「黄」、「白」、「濃い青」、「青緑」、「濃い緑」、「赤」、「青」、「緑」の計 10 色のいずれかでそれぞれ点灯表示される。

#### 【0248】

なお、この場合、後側導光板 420 の左側領域に形成された第 1 装飾図柄群 421 は、後側導光板 420 の中央領域及び右側領域に対応するように設けられた後側上方用 LED 422c 及び後側下方用 LED 424 からの光が届かないため、非点灯状態のままとなっており、パチンコ機 10 の前方側から視認困難な状態を維持している。

30

#### 【0249】

次に、図 16 (a) で示すように、図 15 (b) の状態から、後側導光板 420 の右側領域及び中央領域に対応するように設けられた後側上方用 LED 422c が点灯した状態で、さらに、後側導光板 420 の左側領域に対応するように設けられた後側上方用 LED 422c が右側から順次点灯表示された場合、後側導光板 420 の左側領域、中央領域および右側領域（即ち、全領域）に対応する後側上方用 LED 422c から発せられた光が、後側上方用拡散レンズ 423 の形状に応じて後側導光板 420 の内部を 3 方向（即ち、下方右側方向、下方正面方向および下方左側方向）に所定の光路幅で拡散される。また、同様に、後側導光板 420 の右側領域及び中央領域に対応するように設けられた後側下方用 LED 424 が点灯した状態で、さらに、後側導光板 420 の左側領域に対応するように設けられた後側下方用 LED 424 が右側から順次点灯表示された場合、後側導光板 420 の左側領域、中央領域および右側領域に対応する後側下方用 LED 424 から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ 425 の形状に応じて後側導光板 420 の内部を 3 方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、各拡散レンズ 423, 425 のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。

40

#### 【0250】

そして、例えば、後側導光板 420 の全領域（即ち、左側領域、中央領域および右側領域）のそれぞれにおいて、右側の後側上方用 LED 422c が「赤」、中央の後側上方用

50

ＬＥＤ４２２ｃが「青」、左側の後側上方用ＬＥＤ４２２ｃが「緑」で点灯するとともに、右側の後側下方用ＬＥＤ４２４が「赤」、中央の後側下方用ＬＥＤ４２４が「青」、左側の後側下方用ＬＥＤ４２４が「緑」、の計３色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「赤」の光路とが重複する部分は「濃い赤」、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「濃い青」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「緑」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「濃い緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみは「緑」、の計１０色で各第１装飾図柄群４２１がそれぞれ点灯表示される。

10

**【０２５１】**

より詳細には、第１装飾図柄群４２１を構成する複数の魚図柄のうち、各魚図柄が、「濃い赤」、「紫」、「黄」、「白」、「濃い青」、「青緑」、「濃い緑」、「赤」、「青」、「緑」の計１０色のいずれかでそれぞれ点灯表示される。

**【０２５２】**

次に、図１６（ｂ）で示すように、図１６（ａ）の状態から、後側導光板４２０の左側領域及び中央領域に対応するように設けられた後側上方用ＬＥＤ４２２ｃが点灯した状態で、後側導光板４２０の右側領域に対応するように設けられた後側上方用ＬＥＤ４２２ｃが右側から順次消灯された場合、後側導光板４２０の左側領域及び中央領域に対応する後側上方用ＬＥＤ４２２ｃから発せられた光が、後側上方用拡散レンズ４２３の形状に応じて後側導光板４２０の内部を３方向（即ち、下方右側方向、下方正面方向および下方左側方向）に所定の光路幅で拡散される。また、同様に、後側導光板４２０の左側領域および中央領域に対応するように設けられた後側下方用ＬＥＤ４２４が点灯した状態で、後側導光板４２０の右側領域に対応するように設けられた後側下方用ＬＥＤ４２４が右側から順次消灯された場合、後側導光板４２０の左側領域及び中央領域に対応する後側下方用ＬＥＤ４２４から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ４２５の形状に応じて後側導光板４２０の内部を３方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、各拡散レンズ４２３、４２５のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。

20

**【０２５３】**

そして、例えば、後側導光板４２０の左側領域および中央領域のそれぞれにおいて、右側の後側上方用ＬＥＤ４２２ｃが「赤」、中央の後側上方用ＬＥＤ４２２ｃが「青」、左側の後側上方用ＬＥＤ４２２ｃが「緑」で点灯するとともに、右側の後側下方用ＬＥＤ４２４が「赤」、中央の後側下方用ＬＥＤ４２４が「青」、左側の後側下方用ＬＥＤ４２４が「緑」、の計３色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「赤」の光路とが重複する部分は「濃い赤」、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「濃い青」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「緑」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「濃い緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみは「緑」、の計１０色で各第１装飾図柄群４

30

40

**【０２５４】**

より詳細には、第１装飾図柄群４２１を構成する複数の魚図柄のうち、各魚図柄が、「濃い赤」、「紫」、「黄」、「白」、「濃い青」、「青緑」、「濃い緑」、「赤」、「青」、「緑」の計１０色のいずれかでそれぞれ点灯表示される。

**【０２５５】**

なお、この場合、後側導光板４２０の右側領域に形成された第１装飾図柄群４２１は、後側導光板４２０の左側領域及び中央領域に対応するように設けられた後側上方用ＬＥＤ４２２ｃ及び後側下方用ＬＥＤ４２４からの光が届かないため、非点灯状態となり、パチンコ機１０の前方側から視認困難な状態となっている。

50



## 【 0 2 5 6 】

このように、3色程度の少ない発光色で後側上方用LED422c及び後側下方用LED424を発光制御した場合であっても、各拡散レンズ423, 425によって拡散された光の重複によって、後側導光板420に形成された第1装飾図柄群421を上記発光色以上の点灯色で第1装飾図柄群421を表現することができる。従って、少ない発光パターンによる発光制御であってもカラフルな表現を行うことができるので、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の制御負担を軽減しつつ、多彩な演出を実行して、遊技の興趣向上を図ることができる。

## 【 0 2 5 7 】

また、後側導光板420の、右側領域、中央領域及び左側領域において、それぞれ3つつ配置されている後側上方用LED422c及び後側下方用LED424のうち、最も右側に位置する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424から、中央に位置する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424、左側に位置する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の順に順次点灯されることで、第1装飾図柄群421である魚群があたかも右側から左側へ泳いでいくかのような演出が実行される。

## 【 0 2 5 8 】

さらに、遊技盤13のベース板60の盤面第1装飾図柄群60a及び盤面第2装飾図柄群60b(図3参照)の点灯と連動するように後側上方用LED422c及び後側下方用LED424を右側から順次点灯することで、後側導光板420における演出と、遊技盤13盤面における演出とを一体的に実行して、遊技盤13盤面全体を使った迫力ある演出を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

## 【 0 2 5 9 】

次に、図17及び図18を参照して、確定ランプ311が点灯表示される場合の、後側導光板420に対する後側上方用拡散レンズ423及び後側下方用拡散レンズ425からの光の光路と、後側導光板420における第1装飾図柄群421の発光態様について説明する。

## 【 0 2 6 0 】

図17は、確定ランプ311が点灯される場合の後側導光板420に点灯表示される第1装飾図柄群421の点灯態様を示した図であり、図17(a)は、確定ランプ311が非点灯の状態、かつ、後側導光板420の右側領域に対応する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424が点灯した場合の第1装飾図柄群421の点灯態様を模式的に示した図であって、図17(b)は、図17(a)の状態から、確定ランプ311が点灯した状態で、かつ、後側導光板420の中央領域に対応する後側下方用LED424を追加的に点灯する一方、後側導光板420の中央領域及び右側領域に対応する後側上方用LED422cが消灯している場合の第1装飾図柄群421の点灯態様を模式的に示した図である。図18は、確定ランプ311が点灯される場合の後側導光板420に点灯表示される第1装飾図柄群421の点灯態様を模式的に示した図であって、図18(a)は、図17(b)の状態から、確定ランプ311が点灯し続けている状態で、かつ、後側導光板420の左側領域に対応する後側下方用LED424を追加的に点灯する一方、後側導光板420の左側領域、中央領域及び右側領域に対応する後側上方用LED422cが消灯している場合の第1装飾図柄群421の点灯態様を模式的に示した図であり、図18(b)は、図18(a)の状態から、確定ランプ311が消灯した状態で、かつ、後側導光板420の左側領域及び中央領域に対応する後側上方用LED422cを追加的に点灯する一方、後側導光板420の右側領域に対応する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424を消灯した場合の第1装飾図柄群421の点灯態様を模式的に示した図である。

## 【 0 2 6 1 】

第1実施形態のパチンコ機10では、変動演出において大当たりが発生する場合、該変動演出のいずれかのタイミングで確定ランプ311を点灯させ、大当たりが発生することを遊技者に明確に示唆している。また、変動演出における大当たりの信頼度を遊技者に示

10

20

30

40

50

唆するため、後側導光板 4 2 0 に形成された第 1 装飾図柄群 4 2 1 を点灯表示する場合がある。

【 0 2 6 2 】

ここで、確定ランプ 3 1 1 の点灯による報知は、大当たりが発生することを示唆する演出であり、所謂大当たり確定演出である。一方、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯による報知は、大当たりが発生するか否かを示唆する演出であり、大当たりが発生することを確定的に示唆するものではない。従って、パチンコ機 1 0 における遊技の演出重要度としては、確定ランプ 3 1 1 による報知の方が第 1 装飾図柄群 4 2 1 による報知より重要な演出として位置づけられている。

【 0 2 6 3 】

しかしながら、第 1 装飾図柄群 4 2 1 における演出の実行中に確定ランプ 3 1 1 による演出を実行する場合、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出によって、遊技としてより重要である確定ランプ 3 1 1 による演出を阻害（演出重複による低視認、低認識等）してしまうおそれがある。また、確定ランプ 3 1 1 による報知を実行する場合は、第 1 装飾図柄群 4 2 1 による演出を実行しない、或いは、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の実行中は確定ランプ 3 1 1 による報知を実行しないといった対応も考えられるが、演出に制約が生じ、制御負担の増加、及び、演出バリエーションが低下してしまうおそれがある。

【 0 2 6 4 】

そこで、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確定ランプ 3 1 1 による演出が実行される場合（実行時）には、第 1 装飾図柄群 4 2 1 による演出の規模を縮小して実行し、遊技として重要な確定ランプ 3 1 1 による演出を目立たせるように構成する。具体的には、確定ランプ 3 1 1 が点灯されるタイミングにおいて、第 1 装飾図柄群 4 2 1 が実行される場合に、第 1 装飾図柄群 4 2 1 における演出幅を縮小して実行する。特に、第 1 装飾図柄群 4 2 1 において、確定ランプ 3 1 1 が配置されている側（即ち、後側導光板 4 2 0 の正面視上方側）を非点灯又は小点灯となるようにすることで、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出と確定ランプ 3 1 1 の演出とが重複しない若しくはし難いように区画化することができ、より確定ランプ 3 1 1 による演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な確定ランプ 3 1 1 の演出を阻害しないように構成することができる。また、複雑な制御を行うことなく確定ランプ 3 1 1 による演出と第 1 装飾図柄群 4 2 1 による演出とを同時に実行することが容易となり、演出バリエーションを増加することができる。

【 0 2 6 5 】

ここから、確定ランプ 3 1 1 と第 1 装飾図柄群 4 2 1 とによる具体的な演出態様について説明する。まず、図 1 7 ( a ) で示すように、確定ランプ 3 1 1 が点灯していない（消灯している）場合に、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応するように設けられた後側上方用 L E D 4 2 2 c が右側から順次点灯表示されたとき、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応する後側上方用 L E D 4 2 2 c から発せられた光が、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 の形状に応じて後側導光板 4 2 0 の内部を 3 方向（即ち、下方右側方向、下方正面方向および下方左側方向）に所定の光路幅で拡散される。また、同様に、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応するように設けられた後側下方用 L E D 4 2 4 が右側から順次点灯表示された場合、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応する後側下方用 L E D 4 2 4 から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 の形状に応じて後側導光板 4 2 0 の内部を 3 方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、各拡散レンズ 4 2 3 , 4 2 5 のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。

【 0 2 6 6 】

そして、例えば、確定ランプ 3 1 1 が消灯している場合、後側導光板 4 2 0 の右側領域において、右側の後側上方用 L E D 4 2 2 c が「赤」、中央の後側上方用 L E D 4 2 2 c が「青」、左側の後側上方用 L E D 4 2 2 c が「緑」で点灯するとともに、右側の後側下方用 L E D 4 2 4 が「赤」、中央の後側下方用 L E D 4 2 4 が「青」、左側の後側下方用 L E D 4 2 4 が「緑」、の計 3 色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「赤」の光路とが重複（交差。以下同様。）する部分は「濃い赤」、「赤」の光路と「青」の光路とが

10

20

30

40

50

重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「濃い青」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「緑」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「濃い緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみの部分は「緑」、の計 10 色で各第 1 装飾図柄群 421 がそれぞれ点灯表示される。

#### 【0267】

なお、この場合、後側導光板 420 の左側領域および中央領域に形成された第 1 装飾図柄群 421 は、後側導光板 420 の右側領域に対応するように設けられた後側上方用 LED 422c 及び後側下方用 LED 424 から光が届かないため、非点灯状態のままとなっており、パチンコ機 10 の前方側から視認困難な状態を維持している。

10

#### 【0268】

次に、図 17 (b) で示すように、図 17 (a) の状態から確定ランプ 311 が点灯した場合、後側導光板 420 の右側領域に対応するように設けられた後側下方用 LED 424 が点灯した状態で、さらに、後側導光板 420 の中央領域に対応するように設けられた後側下方用 LED 424 が右側から順次点灯表示されたとき、後側導光板 420 の中央領域および右側領域に対応する後側下方用 LED 424 から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ 425 の形状に応じて後側導光板 420 の内部を 3 方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、後側下方用拡散レンズ 425 のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。一方、図 17 (a) の状態から確定ランプ 311 が点灯した場合、後側導光板 420 の右側領域に対応するように設けられた後側上方用 LED 422c が点灯状態から消灯状態に切り替わるとともに、後側導光板 420 の中央領域に対応するように設けられた後側上方用 LED 422c も点灯しない（消灯している）。

20

#### 【0269】

即ち、確定ランプ 311 から遠い位置に配設されている後側下方用 LED 424 のうち、後側導光板 420 の中央領域および右側領域に設けられている後側下方用 LED 424 のみが点灯し、確定ランプ 311 から近い位置に配設されている後側上方用 LED 422c は消灯するように構成される。

#### 【0270】

この場合、後側下方用 LED 424 から発せられて後側下方用拡散レンズ 425 によって拡散された各光（各光路）の位置に配置された第 1 装飾図柄群 421 が点灯表示される一方、後側上方用 LED 422c が発光した場合に後側上方用拡散レンズ 423 によって拡散されるであろう各光（各光路）の位置に配置された第 1 装飾図柄群 421 は点灯されない（消灯している）。

30

#### 【0271】

ここで、確定ランプ 311 から近い後側導光板 420 の正面視上方部分に配置された第 1 装飾図柄群 421 は、後側下方用 LED 424 の発光によって点灯される位置に設けられておらず（設けられている数が少なく）、後側上方用 LED 422c の発光によって点灯される位置に多く形成されている。

#### 【0272】

一方、確定ランプ 311 から遠い後側導光板 420 の正面視下方部分に配置された第 1 装飾図柄群 421 は、少なくとも、後側下方用 LED 424 の発光によって点灯される位置に設けられている（設けられている数が多い）。なお、確定ランプ 311 から遠い後側導光板 420 の正面視下方部分に配置された第 1 装飾図柄群 421 は、後側上方用 LED 422c の発光によって点灯される位置に設けられていてもよく、後側上方用 LED 422c の発光によっては点灯されない位置に設けられていてもよい。

40

#### 【0273】

従って、後側導光板 420 の第 1 装飾図柄群 421 は、後側上方用 LED 422c が点灯された場合は、後側導光板 420 の正面視上方部分に形成された第 1 装飾図柄群 421 が点灯表示され得て（され易く）、後側下方用 LED 424 が点灯された場合には、後側

50

導光板 420 の正面視下方部分に形成された第 1 装飾図柄群 421 が点灯表示され得る（され易い）。一方、後側導光板 420 の第 1 装飾図柄群 421 のうち、後側導光板 420 の正面視上方部分に形成された第 1 装飾図柄群 421 は、後側下方用 LED 424 が点灯された場合であっても点灯されず（され難く）、後側上方用 LED 422c が消灯している場合は点灯されない（され難い。間引かれて点灯される）。

【0274】

このように構成することで、後側上方用 LED 422c の点灯有無により、確定ランプ 311 の近隣である後側導光板 420 の正面視上方部分の第 1 装飾図柄群 421 の点灯又は消灯を切り替えることができる。そして、確定ランプ 311 が点灯表示された場合には、第 1 装飾図柄群 421 の実行中であっても、後側上方用 LED 422c を消灯すること

10

【0275】

そして、例えば、後側導光板 420 の右側領域および中央領域のそれぞれにおいて、右側の後側下方用 LED 424 が「赤」、中央の後側下方用 LED 424 が「青」、左側の後側下方用 LED 424 が「緑」、の計 3 色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみの部分は「緑」、の計 7 色で各第 1

20

【0276】

なお、この場合、後側導光板 420 の左側領域に形成された第 1 装飾図柄群 421 は、後側導光板 420 の中央領域及び右側領域に対応するように設けられた後側下方用 LED 424 からの光が届かないため、非点灯状態のままとなっており、パチンコ機 10 の前方側から視認困難な状態を維持している。

【0277】

次に、図 18 (a) で示すように、図 17 (b) の状態から確定ランプ 311 が点灯し続けた場合、後側導光板 420 の中央領域および右側領域に対応するように設けられた後側下方用 LED 424 が点灯した状態で、さらに、後側導光板 420 の左側領域に対応するように設けられた後側下方用 LED 424 が右側から順次点灯表示されたとき、後側導光板 420 の左側領域、中央領域および右側領域（即ち、全領域）に対応する後側下方用 LED 424 から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ 425 の形状に応じて後側導光板 420 の内部を 3 方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、後側下方用拡散レンズ 425 のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。一方、図 17 (b) の状態から確定ランプ 311 が点灯し続けている場合、後側導光板 420 の左側領域、中央領域および右側領域（即ち、全領域）に対応するように設けられた後側上方用 LED 422c は点灯しない（消灯している）。

30

【0278】

即ち、確定ランプ 311 から遠い位置に配設されている後側下方用 LED 424 のみが点灯し、確定ランプ 311 から近い位置に配設されている後側上方用 LED 422c は消灯するように構成される。

40

【0279】

この場合、図 17 (b) と同様、後側下方用 LED 424 から発せられて後側下方用拡散レンズ 425 によって拡散された各光（各光路）の位置に配置された第 1 装飾図柄群 421 が点灯表示される一方、後側上方用 LED 422c が発光した場合に後側上方用拡散レンズ 423 によって拡散されるであろう各光（各光路）の位置に配置された第 1 装飾図柄群 421 は点灯されない（消灯している）。

【0280】

そして、例えば、後側導光板 420 の左側領域、中央領域および右側領域のそれぞれに

50

において、右側の後側下方用ＬＥＤ４２４が「赤」、中央の後側下方用ＬＥＤ４２４が「青」、左側の後側下方用ＬＥＤ４２４が「緑」、の計３色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみの部分は「緑」、の計７色で各第１装飾図柄群４２１がそれぞれ点灯表示される。

#### 【０２８１】

次に、図１８（ｂ）で示すように、図１８（ａ）の状態から確定ランプ３１１が消灯した場合、後側導光板４２０の左側領域及び中央領域に対応するように設けられた後側上方用ＬＥＤ４２２ｃが点灯した状態で、後側導光板４２０の右側領域に対応するように設けられた後側上方用ＬＥＤ４２２ｃが右側から順次消灯されたとき、後側導光板４２０の左側領域及び中央領域に対応する後側上方用ＬＥＤ４２２ｃから発せられた光が、後側上方用拡散レンズ４２３の形状に応じて後側導光板４２０の内部を３方向（即ち、下方右側方向、下方正面方向および下方左側方向）に所定の光路幅で拡散される。また、同様に、後側導光板４２０の左側領域および中央領域に対応するように設けられた後側下方用ＬＥＤ４２４が点灯した状態で、後側導光板４２０の右側領域に対応するように設けられた後側下方用ＬＥＤ４２４が右側から順次消灯された場合、後側導光板４２０の左側領域及び中央領域に対応する後側下方用ＬＥＤ４２４から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ４２５の形状に応じて後側導光板４２０の内部を３方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、各拡散レンズ４２３、４２５のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。

#### 【０２８２】

そして、例えば、後側導光板４２０の左側領域および中央領域のそれぞれにおいて、右側の後側上方用ＬＥＤ４２２ｃが「赤」、中央の後側上方用ＬＥＤ４２２ｃが「青」、左側の後側上方用ＬＥＤ４２２ｃが「緑」で点灯するとともに、右側の後側下方用ＬＥＤ４２４が「赤」、中央の後側下方用ＬＥＤ４２４が「青」、左側の後側下方用ＬＥＤ４２４が「緑」、の計３色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「赤」の光路とが重複する部分は「濃い赤」、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「濃い青」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「緑」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「濃い緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみの部分は「緑」、の計１０色で各第１装飾図柄群４２１がそれぞれ点灯表示される。

#### 【０２８３】

なお、この場合、後側導光板４２０の右側領域に形成された第１装飾図柄群４２１は、後側導光板４２０の左側領域及び中央領域に対応するように設けられた後側上方用ＬＥＤ４２２ｃ及び後側下方用ＬＥＤ４２４からの光が届かないため、非点灯状態となり、パチンコ機１０の前方側から視認困難な状態となっている。

#### 【０２８４】

このように、確定ランプ３１１による演出が実行される場合（実行時）には、第１装飾図柄群４２１による演出の規模を縮小して実行し、遊技として重要な確定ランプ３１１による演出を目立たせるように構成する。具体的には、確定ランプ３１１が点灯されるタイミングにおいて、第１装飾図柄群４２１が実行される場合に、第１装飾図柄群４２１における演出幅を縮小して実行する。特に、第１装飾図柄群４２１において、確定ランプ３１１が配置されている側（即ち、後側導光板４２０の正面視上方側）を非点灯又は小点灯となるようにすることで、第１装飾図柄群４２１の演出と確定ランプ３１１の演出とが重複しない若しくはし難いように区画化することができ、より確定ランプ３１１による演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な確定ランプ３１１の演出を阻害しな

10

20

30

40

50

いように構成することができる。また、複雑な制御を行うことなく確定ランプ 3 1 1 による演出と第 1 装飾図柄群 4 2 1 による演出とを同時に実行することが容易となり、演出バリエーションを増加することができる。

#### 【0285】

次に、図 1 9 から図 2 1 を参照して、前側導光板 4 1 0 に対する前側下方用集光レンズ 4 1 4 d 並びに前側右方用集光レンズ 4 1 5 d 及び前側左方用集光レンズ 4 1 6 d (以下、「各集光レンズ 4 1 4 d , 4 1 5 d , 4 1 6 d 」と称する場合がある)からの光の光路と、前側導光板 4 1 0 に点灯表示され得る第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 の発光態様について説明する。図 1 9 は、前側導光板 4 1 0 に点灯表示され得る第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 と、下方 LED ユニット 4 1 4 並びに前側右方 LED ユニット 4 1 5 及び前側左方 LED ユニット 4 1 6 との関係を示した模式的正面図である。図 2 0 は、各集光レンズ 4 1 4 d , 4 1 5 d , 4 1 6 d による光の光路を模式的に示した図である。図 2 1 ( a ) は、前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1 を形成する凹凸形状と該第 2 装飾図柄群 4 1 1 が点灯表示され得る光の方向を示した図であり、図 2 1 ( b ) は、前側導光板 4 1 0 の第 4 装飾図柄群 4 1 3 を形成する凹凸形状と該第 4 装飾図柄群 4 1 3 が点灯表示され得る光の方向を示した図である。

#### 【0286】

図 1 9 で示すように、前側導光板 4 1 0 には、複数の桜の花びらを模した桜吹雪図柄としての第 2 装飾図柄群 4 1 1 が、正 R 形状部の中央部分を除く左右両端領域に形成され、魚のマンボウを模したマンボウ図柄としての第 3 装飾図柄 4 1 2 が、正 R 形状部の中央部分に形成され、複数の泡を模した泡群図柄としての第 4 装飾図柄群 4 1 3 が、下方の平板部及び下方逆 R 形状部の全体領域に形成されている。

#### 【0287】

また、前側導光板 4 1 0 の下方に設けられた前側下方用 LED 4 1 4 c により、前側導光板 4 1 0 の下方側に配設される前側下方用集光レンズ 4 1 4 d の下方端面に対して光が照射された場合、前側下方用集光レンズ 4 1 4 d の上方端面から光が拡散されずにそのまま真っ直ぐ(上側方向に)進むように構成されている。さらに、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の右方側に設けられた前側右方用 LED 4 1 5 c により、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の右方側に配設される前側右方用集光レンズ 4 1 5 d の右側端面に対して光が照射された場合、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d の左方端面から光が拡散されずにそのまま真っ直ぐ(左側方向に)進むように構成されている。また、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の左方側に設けられた前側左方用 LED 4 1 6 c により、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の左方側に配設される前側左方用集光レンズ 4 1 6 d の左側端面に対して光が照射された場合、前側左方用集光レンズ 4 1 6 d の右方端面から光が拡散されずにそのまま真っ直ぐ(右側方向に)進むように構成されている。

#### 【0288】

また、前側右方用 LED 4 1 5 c と前側左方用 LED 4 1 6 c との位置は、1 の前側右方用 LED 4 1 5 c と 1 の前側左方用 LED 4 1 6 c とが左右方向(水平方向)でそれぞれ対になるように配置されている。

#### 【0289】

なお、前側導光板 4 1 0 において、正 R 形状部、または、下方の平板部及び下方逆 R 形状部には、各装飾図柄群 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 が配置されているが、下方逆 R 形状部と正 R 形状部との切り替わり点(領域)には、いずれの装飾図柄群 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 も配置されないように構成されている。これは、下方逆 R 形状部と正 R 形状部との切り替わり点(領域)に導光表示させる装飾図柄を配置した場合、正 R 形状部に配置された部分と下方逆 R 形状部に配置された部分とに対して、前側導光板 4 1 0 の内部で反射する(導光される)光が適切に到達し難く、遊技者の目線の位置によっては意図しない見え方になってしまうおそれがある。そこで、下方逆 R 形状部と正 R 形状部との切り替わり点(領域)には、いずれの装飾図柄群 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 も配置しないように構成することで

、導光表示する図柄の表現を適切にし、齟齬の生じない演出を実行することができる。

【0290】

前側導光板410の切り替わり点（以下、「切り替わり点P」と称する）における装飾図柄の配置について、図52、図53及び図54を参照してより詳細に説明する。図52は、前側下方用LED414cが点灯した場合に、前側導光板410内を導光する光の導光態様を示した前側導光板410の模式的側方断面図であり、図52（a）は、前側下方用LED414cから上方角度45度（パチンコ機10の正面方向45度）で前側導光板410に入射された光の前側導光板410内の導光態様を模式的に示した図であり、図52（b）は、前側下方用LED414cから下方角度45度（パチンコ機10の背面方向45度）で前側導光板410に入射された光の前側導光板410内の導光態様を模式的に示した図であり、図52（c）は、前側下方用LED414cから真正面方向（パチンコ機10の鉛直上方向）に前側導光板410に入射された光の前側導光板410内の導光態様を模式的に示した図である。また、図53は、図19で示す前側導光板410の正面図において、上記切り替わり点Pの位置を示した図である。さらに、図54は、前側右方用LED415cから上方角度45度（パチンコ機10の正面方向45度）で前側導光板410に入射された光の前側導光板410内の導光態様を模式的に示した斜視図である。なお、図52で説明する第4装飾図柄群413は、説明の便宜上、前側右方用LED415cおよび前側左方用LED416cからの横方向に入射される光のほか、前側下方用LED414cからの上方向に入射される光によって発光し得るように構成されている場合について説明する。また、図54では、前側右方用LED415cから左方向に入射される光によって第4装飾図柄群413が点灯し得る場合について説明し、前側左方用LED416cから右方向に入射される光についての説明は省略するが、前側左方用LED416cから右方向に入射される光も、前側右方用LED415cから左方向に入射される光と同等の作用および効果を奏する。

【0291】

まず、図52で示すように、前側導光板410は、正面視下方の平板部（以下、「前側下方平板部410a」と称する場合がある）と、該前側下方平板部410aから連続して形成される下方逆R形状部（以下、「前側下方逆R形状部410b」と称する場合がある）と、該前側下方逆R形状部410bから連続して形成される正R形状部（以下、「前側正R形状部410c」と称する場合がある）と、該前側正R形状部410cから連続して形成される上方逆R形状部（以下、「前側上方逆R形状部」と称する場合がある）と、該前側上方逆R形状部から連続して形成される上方の平板部（以下、「前側上方平板部」と称する場合がある）と、から構成されている。

【0292】

また、前側下方平板部410aおよび前側下方逆R形状部410bの裏面側（図52下方側）に第4装飾図柄群413が形成されるとともに、前側正R形状部410cの裏面側に第2装飾図柄群411および第3装飾図柄412が形成される。そして、前側下方用LED414cが点灯された場合には、第2装飾図柄群411又は第3装飾図柄412がパチンコ機10の正面方向（図52における上方側）から視認可能となり、前側右方用LED415c及び前側左方用LED416cが点灯された場合には、第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面方向から視認可能となるように構成されている。

【0293】

ここで、図52（a）から図52（c）で示すように、この前側導光板410に対して前側下方用LED414cから、上方角度45度（パチンコ機10正面方向45度。図52（a）参照。）、下方角度45度（パチンコ機10の背面方向45度。図52（b）参照。）、および、真正面方向（パチンコ機10の鉛直上方側。図52（c）参照。）で前側導光板410に入射された各光は、前側下方平板部410a内を導光している間は、反射を繰り返すが、該前側下方平板部410aの裏面側に設けられた第4装飾図柄群413は、上述したように、前側下方用LED414cからの光によってはパチンコ機10の正面方向（図52上方側）に光を反射しない若しくはし難いように構成されているため、前

側下方用 L E D 4 1 4 c から照射（導光）される光によっては第 4 装飾図柄群 4 1 3 がパチンコ機 1 0 の正面方向から視認困難若しくはできないように構成されている。

【 0 2 9 4 】

そして、上方角度 4 5 度、下方角度 4 5 度、および、真正面方向で前側導光板 4 1 0 に入射された各光は、前側下方平板部 4 1 0 a 内で反射を繰り返し、若しくは、直接的に、前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b へと到達する。この場合、前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b のパチンコ機 1 0 裏面側の面と衝突した光は、前側下方平板部 4 1 0 a と衝突した際の反射角（例えば、4 5 度）より小さい角度（例えば、4 0 度）で前側導光板 4 1 0 内に反射される。一方、前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b のパチンコ機 1 0 正面側の面と衝突した光は、前側下方平板部 4 1 0 a と衝突した際の反射角（例えば、4 5 度）より大きい角度（例えば、5 0 度）で前側導光板 4 1 0 内に反射される。

10

【 0 2 9 5 】

そして、前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b 内を導光された光は、次いで、該前側下方逆 R 形状部とは逆方向の R 形状である前側正 R 形状部 4 1 0 c へと到達する。この場合、前側正 R 形状部 4 1 0 c のパチンコ機 1 0 裏面側の面と衝突した光は、前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b と衝突した際の反射角（例えば、4 0 度）より大きい角度（例えば、5 0 度）で前側導光板 4 1 0 内に反射される。一方、前側正 R 形状部 4 1 0 c のパチンコ機 1 0 正面側の面と衝突した光は、前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b と衝突した際の反射角（例えば、5 0 度）より小さい角度（例えば、4 0 度）で前側導光板 4 1 0 内に反射される。

20

【 0 2 9 6 】

即ち、前側下方平板部 4 1 0 a を介して前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b および前側正 R 形状部 4 1 0 c に導光される光は、前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b と前側正 R 形状部 4 1 0 c との切り替わり点（部。以下、前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b と前側正 R 形状部 4 1 0 c との切り替わり点を、「切り替わり点 P」と称する場合がある。）において、前側導光板 4 1 0 の正面側の面では衝突する光の量が密となる一方、前側導光板 4 1 0 の裏面側の面では衝突する光の量が疎（粗）となる。

【 0 2 9 7 】

ここで、図 5 2（a）～図 5 2（c）及び図 5 3 で示すように、前側下方平板部 4 1 0 a と前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b との切り替わり点（部）には、第 4 装飾図柄群 4 1 3 が配置されている一方、前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b と前側正 R 形状部 4 1 0 c との切り替わり点 P には、いずれの装飾図柄 4 1 1，4 1 2，4 1 3 も配置されないように構成されている。

30

【 0 2 9 8 】

これは、上述したように、前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b と前側正 R 形状部 4 1 0 c との切り替わり点 P における前側導光板 4 1 0 の裏面側の面では衝突する光の量が疎（粗）になりがちであり、該点 P に装飾図柄群 4 1 1，4 1 2，4 1 3 を配置したとしても、該装飾図柄群 4 1 1，4 1 2，4 1 3 が適切に発光せず、パチンコ機 1 0 の正面側から該装飾図柄群 4 1 1，4 1 2，4 1 3 が適切なタイミングで視認できないおそれがある。また、各装飾図柄群 4 1 1，4 1 2，4 1 3 は、所定方向からの光によってのみ点灯する（視認可能となる）ように構成されているのに対し、上記点 P に装飾図柄群 4 1 1，4 1 2，4 1 3 を配置してしまうと、本来であれば点灯しない方向の光の照射によって各装飾図柄群 4 1 1，4 1 2，4 1 3 がパチンコ機 1 0 の正面側から視認できる可能性があり、意図しないタイミングでの点灯によって演出内容に齟齬が生じてしまうおそれがある。そこで、前側下方逆 R 形状部 4 1 0 b と前側正 R 形状部 4 1 0 c との切り替わり点 P において、いずれの装飾図柄群 4 1 1，4 1 2，4 1 3 も配置しないことによって、各装飾図柄群 4 1 1，4 1 2，4 1 3 を適切なタイミングでパチンコ機 1 0 の正面側から視認可能にするとともに、演出内容の齟齬が発生し難くすることができ、適切な遊技を提供することができる。

40

【 0 2 9 9 】

次いで、図 5 4 で示すように、前側右方用 L E D 4 1 5 c から照射された光が前側右方

50



用集光レンズ415dを介して前側導光板410の前側下方平板部410aの正面視右方側端面から上方角度45度（パチンコ機10の正面方向45度。図54参照。）で入射された場合、前側下方平板部410a内を導光している間は、前側導光板410の正面側面と裏面側面とで反射を繰り返し、真っ直ぐ正面視左方向に導光されて、前側導光板410の左側まで到来する。そして、上述したように、前側導光板410の裏面側面に形成されている第4装飾図柄群413は、前側右方用LED415cからの光によってパチンコ機10の正面方向に光を反射するように構成されているため、前側右方用LED415cから照射（導光）される光によって第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面方向からの確に視認可能となるように構成されている。

#### 【0300】

一方、仮に、前側導光板410の前側下方逆R形状部410bの正面視右側にLEDおよび集光レンズを設け、該前側下方逆R形状部410bの正面視右方側端面から上方角度45度（パチンコ機10の正面方向45度。図54参照。）で光を入射した場合、該前側導光板410内において導光される光は、前側下方逆R形状部410bの正面側面と衝突した場合、そのR形状に応じて真っ直ぐ正面視左方向に反射せず、前側導光板410の正面視上方側へ反射される。そして、該反射された光が、次いで、前側下方逆R形状部410bの裏面側面と衝突した場合、そのR形状に応じて真っ直ぐ正面視左方向に反射せず、前側導光板410のさらに上方側へ反射される。そして、上記反射を複数回繰り返しながら、前側導光板の正面視左側へと光が導光される。このような場合、前側導光板410の前側下方逆R形状部410bと前側正R形状部410cとの切り替わり点P上付近に装飾図柄を配置した場合、光が導光されない部位が生じ得てしまい、該装飾図柄に対して的確に光を導光させることができず、所望の発光態様を実現することが困難となる。よって、第1実施形態のパチンコ機10では、前側下方逆R形状部410bの正面視横方向からLED及び集光レンズを配置せず、該前側下方逆R形状部410bの正面視横方向から光を照射しないように構成するとともに、切り替わり点P上付近に装飾図柄を配置しないことで、各装飾図柄411, 412, 413を適切に点灯表示可能に構成されている。

#### 【0301】

なお、第1実施形態のパチンコ機10では、前側正R形状部と前側上方逆R形状部との切り替わり点（部）にも各装飾図柄411, 412, 413を配置しないように構成してもよい。このように構成することで、上記効果と同等の効果を奏する。

#### 【0302】

また、前側下方平板部410aと前側下方逆R形状部410bとの切り替わり点（部）、又は、前側上方逆R形状部と前側上方平板部との切り替わり点（部）にも各装飾図柄群411, 412, 413を配置しないように構成してもよい。前側下方平板部410aと前側下方逆R形状部410bとの切り替わり点（部）、又は、前側上方逆R形状部と前側上方平板部との切り替わり点（部）においても、前側導光板410の裏面側の面では衝突する光の量が疎（粗）になる場合があるため、前側上方逆R形状部と前側上方平板部との切り替わり点（部）にも各装飾図柄群411, 412, 413を配置しないように構成することで、上記効果と同等の効果を奏する。

#### 【0303】

ここで、図20を参照して、前側下方用集光レンズ414d、前側右方用集光レンズ415d及び前側左方用集光レンズ416dによる光の集光態様について説明する。図20で示すように、各集光レンズ414d, 415d, 416dは、一方の第1端面（図20では、下側端面）が一直線形状（若しくはほぼ一直線形状）に形成されている一方、上記第1端面の反対側に形成された他方の第2端面（図20では、上側端面）が半円形状を連続させた複数の半円凸形状に形成されている。

#### 【0304】

第1実施形態における前側導光板410は、後側導光板420と同様、アクリル樹脂（PMMA）で構成されており、アクリル樹脂の屈折率を1.49～1.53とする場合、各集光レンズ414d, 415d, 416dの第1端面から入射された光は、第2端面か

10

20

30

40

50

ら真っ直ぐ（又はほぼ真っ直ぐ。図20の図面上方側）の方向に出射される。これにより、各集光レンズ414d、415d、416dの第1端面から入射された光を、複数の半円凸形状に形成された第2端面側から拡散的に出射させず集光した状態で一方向に出射することができるので、点灯表示したい装飾図柄411、412、413に対応するLED414c、415c、416cを点灯した場合に他の装飾図柄411、412、413を点灯させず、点灯表示したい装飾図柄411、412、413のみを適切に点灯表示することができる。特に、大当たり信頼度が最も低い第4装飾図柄群413を点灯させようとした場合、同じ前側導光板410に形成され、該第4装飾図柄群413より大当たり信頼度が高い第2装飾図柄群411又は第3装飾図柄412が点灯してしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技仕様通りの遊技性の実現できなくなるおそれがある。よって、少なくとも、大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413に対する光を各集光レンズ415d、416dによって拡散させないように構成することで、第4装飾図柄群413のみを適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる。

10

20

30

40

50

#### 【0305】

なお、第1実施形態のパチンコ機10では、前側導光板410の各装飾図柄群411、412、413に対して各集光レンズ414d、415d、416dを設け、それぞれ集光させた光を照射するように構成している。これに対し、大当たり期待度が高い装飾図柄群、即ち、第3装飾図柄412等に対しては、集光レンズではなく、第1装飾図柄群421の点灯で使用するような拡散レンズを採用するように構成してもよい。第3装飾図柄412は、少なくとも第4装飾図柄群413より大当たり期待度が高い演出であるとともに、遊技者が遊技中に着目しているドラム表示装置81の手前側に位置しているため、第3装飾図柄412に対して拡散レンズによって光を網羅的に照射して、該第3装飾図柄412を遊技者に明確に認識させる必要がある。また、第4装飾図柄群413を点灯する場合に、該第4装飾図柄群413より大当たり期待度が高い第3装飾図柄412を点灯してしまうと演出齟齬が生じてしまうが、第3装飾図柄412を点灯する場合に、該第3装飾図柄412より大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413が点灯してしまっても、遊技者は大当たり期待度が高い第3装飾図柄412の実行の方に着目し、大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413の実行にはそれほど着目していないため、演出齟齬が生じ難い。よって、大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413に対しては集光レンズ415d、416dを採用し、大当たり期待度が高い第3装飾図柄412に対しては拡散レンズを採用することで、前側導光板410の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる。

#### 【0306】

ここで、図21を参照して、前側導光板410内に導光される光の方向に対して点灯表示される装飾図柄411、412、413について説明する。第1実施形態のパチンコ機10では、前側導光板410の正面視横方向（左右方向）の光に対して第4装飾図柄群413が点灯表示するように構成され、前側導光板410の正面視縦方向（上下方向）の光に対して第2装飾図柄群411および第3装飾図柄412が点灯表示するように構成されている。なお、正面視縦方向の光に対して点灯表示され得る第3装飾図柄412は、第2装飾図柄群411と同方向の光により点灯表示されるため、説明の便宜上、第3装飾図柄412に関する説明を省略し、第2装飾図柄群411のみについて説明する。

#### 【0307】

まず、図21(a)で示すように、第4装飾図柄群413を形成する1の泡図柄は、前側導光板410に対して正面視縦方向の縦溝（凹凸）を該泡図柄の模様に沿って複数連続的に形成することで、1の泡図柄を表現可能に構成されている。このように構成することで、前側導光板410内を正面視横方向（左右方向）に導光される光（例えば、前側左方用LED416cから発せられた光）は、上記縦溝と衝突し、前側導光板410の正面側へと反射（出射）することで、前側導光板410の正面側（即ち、パチンコ機10の前面側）から泡図柄が視認可能に発光表示される。一方、前側導光板410内を正面視縦方向（上下方向）に導光される光（例えば、前側下方用LED414cから発せられた光）は

、上記縦溝と衝突した場合であっても、前側導光板 4 1 0 の正面側へと反射されず若しくは反射され難く、前側導光板 4 1 0 の正面側からは泡図柄として視認できない又は視認困難に構成されている。

【 0 3 0 8 】

次いで、図 2 1 ( b ) で示すように、第 2 装飾図柄群 4 1 1 を形成する 1 の桜図柄は、前側導光板 4 1 0 に対して正面視横方向の横溝 ( 凹凸 ) を該桜図柄の模様に沿って複数連続的に形成することで、1 の桜図柄を表現可能に構成されている。このように構成することで、前側導光板 4 1 0 内を正面視縦方向 ( 上下方向 ) に導光される光 ( 例えば、前側下方用 L E D 4 1 4 c から発せられた光 ) は、上記横溝と衝突し、前側導光板 4 1 0 の正面側へと反射 ( 出射 ) することで、前側導光板 4 1 0 の正面側 ( 即ち、パチンコ機 1 0 の前面側 ) から桜図柄が視認可能に発光表示される。一方、前側導光板 4 1 0 内を正面視横方向 ( 左右方向 ) に導光される光 ( 例えば、前側左方用 L E D 4 1 6 c から発せられた光 ) は、上記横溝と衝突した場合であっても、前側導光板 4 1 0 の正面側へと反射されず若しくは反射され難く、前側導光板 4 1 0 の正面側からは泡図柄として視認できない又は視認困難に構成されている。

【 0 3 0 9 】

このように、1 の前側導光板 4 1 0 において、該前側導光板 4 1 0 内に導光される光の方向 ( 入射方向 ) に対して点灯表示され得る装飾図柄 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 が異なるように構成することで、1 の前側導光板 4 1 0 において複数の装飾図柄 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 を個別にそれぞれ点灯表示することができ、1 の導光板における表現力を向上し、遊技への注目度を高めることができる。

【 0 3 1 0 】

また、1 の前側導光板 4 1 0 の全体を使用してドラム表示装置 8 1 の前面側および周辺で各装飾図柄群 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 による演出を実行することで、ドラム表示装置 8 1 の配置部位より拡大された範囲で演出を実行することができる。よって、ドラム表示装置 8 1 および前側導光板 4 1 0 による迫力ある演出を実行して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 3 1 1 】

なお、前側導光板 4 1 0 において、同一の部位 ( 例えば、ドラム表示装置 8 1 の正面側の部位 ( 即ち、前側正 R 形状部 ) ) において、2 の装飾図柄 ( 例えば、第 3 装飾図柄 4 1 2 と第 4 装飾図柄群 4 1 3 ) を表現可能に形成し、前側導光板 4 1 0 に対して横方向から入射された光に対して 1 の装飾図柄 ( 例えば、第 4 装飾図柄群 4 1 3 ) を点灯させ、前側導光板 4 1 0 に対して縦方向から入射された光に対して他方の装飾図柄 ( 例えば、第 3 装飾図柄 4 1 2 ) を点灯するように構成しても良い。ただし、このように 1 の部位において、複数方向からの光に応じて異なる装飾図柄を点灯するように構成するためには、該部位における凹凸を複雑な形状で構成しなければならず、1 の部位に 1 の装飾図柄を表現する場合に比べて設計が困難となる点に留意する必要があるが生じる。

【 0 3 1 2 】

次に、図 2 2 及び図 2 3 を参照して、前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 及び第 4 装飾図柄群 4 1 3 の点灯 ( 演出 ) 態様について説明する。図 2 2 は、前側導光板 4 1 0 に点灯表示される第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 の点灯態様を示した図であって、図 2 2 ( a ) は、前側導光板 4 1 0 に対して前側右方用 L E D 4 1 5 c 及び前側左方用 L E D 4 1 6 c が点灯した場合の第 4 装飾図柄群 4 1 3 の点灯態様を模式的に示した図であり、図 2 2 ( b ) は、前側導光板 4 1 0 に対して右端側及び左端側の前側下方用 L E D 4 1 4 c が点灯した場合の第 2 装飾図柄群 4 1 1 の点灯態様を模式的に示した図である。図 2 3 は、前側導光板 4 1 0 に点灯表示される第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 の点灯態様を示した図であって、図 2 3 ( a ) は、前側導光板 4 1 0 に対して右端及び左端を除く中央部分の前側下方用 L E D 4 1 4 c を点灯した場合の第 3 装飾図柄 4 1 2 の点灯態様を模式的に示した図であり、図 2 3 ( b ) は、前側導光板 4 1 0 に対してすべての前

側下方用 L E D 4 1 4 c が点灯した場合の第 2 装飾図柄群 4 1 1 および第 3 装飾図柄 4 1 2 の点灯態様を模式的に示した図である。

【 0 3 1 3 】

まず、図 2 2 ( a ) で示すように、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の右側に位置する前側右方用 L E D 4 1 5 c が「水色」に点灯表示された場合、該前側右方用 L E D 4 1 5 c から発せられた光が、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d によって集光され、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d の縦幅と同等の範囲の光路幅で前側導光板 4 1 0 の下方の平板部を真っ直ぐ左方向へ照射される。また、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の左側に位置する前側左方用 L E D 4 1 6 c が「水色」に点灯表示された場合、該前側左方用 L E D 4 1 6 c から発せられた光が、前側左方用集光レンズ 4 1 6 d によって集光され、前側左方用集光レンズ 4 1 6 d の縦幅と同等の範囲の光路幅で前側導光板 4 1 0 の下方の平板部を真っ直ぐ右方向へ照射される。

10

【 0 3 1 4 】

この場合、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d 及び前側左方用集光レンズ 4 1 6 d によって前側導光板 4 1 0 の下方の平板部を真っ直ぐ左方向及び右方向に照射される光が、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部および下方逆 R 形状部に形成された第 4 装飾図柄群 4 1 3 の縦溝と衝突し、該横方向の光が前側導光板 4 1 0 の正面側へと出射されるにより、前側導光板 4 1 0 の正面側において第 4 装飾図柄群 4 1 3 が「水色」で視認可能に点灯表示される。このとき、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部に形成された第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 に対しては、各集光レンズ 4 1 5 d , 4 1 6 d によって集光された光が到達せず、前側導光板 4 1 0 の正面側において第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 が視認不能または視認困難な状態となっている。

20

【 0 3 1 5 】

より詳細には、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d 及び前側左方用集光レンズ 4 1 6 d によって前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の側面から入射された光は、下方の平板部を真っ直ぐ左右方向に導光されるとともに、該下方の平板部において僅かに正面視上方側に拡散して、前側導光板 4 1 0 の下方逆 R 形状部にまで到達する一方、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部には到達しない又はし難い。これにより、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d 及び前側左方用集光レンズ 4 1 6 d によって前側導光板 4 1 0 内に導光された光によって、パチンコ機 1 0 の正面側における遊技者の目線（例えば、ドラム表示装置 8 1 が配設された位置の水平位置）から前側導光板 4 1 0 の下方の平板部及び下方逆 R 形状部に配置された第 4 装飾図柄群 4 1 3 のみが視認可能に点灯表示され、正 R 形状部に配置された第 2 装飾図柄群 4 1 1 および第 3 装飾図柄 4 1 2 がパチンコ機 1 0 の正面側における遊技者の目線からは視認不能または視認困難となる。

30

【 0 3 1 6 】

なお、前側右方用 L E D 4 1 5 c 及び前側左方用 L E D 4 1 6 c を、下側から上側へ順次点灯表示することで、第 4 装飾図柄群 4 1 3 が前側導光板 4 1 0 の下方から上方へと浮かぶような態様で発光制御してもよい。

【 0 3 1 7 】

次いで、図 2 2 ( b ) で示すように、前側導光板 4 1 0 の下方に設けられた前側下方用 L E D 4 1 4 c のうち、右端及び左端に位置する前側下方用 L E D 4 1 4 c が「ピンク」で点灯表示された場合、該前側下方用 L E D 4 1 4 c から発せられた光が、前側下方用集光レンズ 4 1 4 d の右端部及び左端部の 1 の半円形状部でそれぞれ集光され、該 1 の半円形状部の横幅と同等の範囲の光路幅で前側導光板 4 1 0 の下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向へ照射される。

40

【 0 3 1 8 】

この場合、前側下方用集光レンズ 4 1 4 d によって前側導光板 4 1 0 の下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に照射される光が、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部に形成された第 2 装飾図柄群 4 1 1 の横溝と衝突し、該縦方向の光が前側導光板 4 1 0 の正面側へと出射されるにより、前側導光板

50

4 1 0 の正面側において第 2 装飾図柄群 4 1 1 が「ピンク」で視認可能に点灯表示される。このとき、右端及び左端に位置する前側下方用 LED 4 1 4 c から発せられた光が前側下方用集光レンズ 4 1 4 d によって集光された場合、第 3 装飾図柄 4 1 2 に対して該集光された光が到達せず、前側導光板 4 1 0 の正面側において第 3 装飾図柄 4 1 2 が視認不能または視認困難な状態となっている。

【0319】

より詳細には、前側下方用集光レンズ 4 1 4 d によって前側導光板 4 1 0 の下方の平板部右側部分および左側部分の下側側面から入射された光は、下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に導光されるとともに、該下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部において僅かに正面視左右方向に拡散するが、正 R 形状部に配置された第 2 装飾図柄群 4 1 1 の位置と第 3 装飾図柄 4 1 2 の位置とは所定の距離離れて設けられているため、正 R 形状部における第 3 装飾図柄 4 1 2 の配置位置まで到達しない。これにより、前側下方用集光レンズ 4 1 4 d によって前側導光板 4 1 0 内に導光された光によって、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部の右側部分および左側部分に配置された第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみが視認可能に点灯表示され、正 R 形状部の中央部分に配置された第 3 装飾図柄 4 1 2 が視認不能または視認困難となる。

【0320】

また、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に照射される光の光路である下方の平板部及び下方逆 R 形状部には、縦溝で形成される第 4 装飾図柄群 4 1 3 が形成されているが、該縦溝の第 4 装飾図柄群 4 1 3 は、右端及び左端の前側下方用 LED 4 1 4 c から縦方向に照射される光を前側導光板 4 1 0 の正面側へ出射しない若しくはし難い形状で構成されている。このため、前側導光板 4 1 0 の正面側において第 4 装飾図柄群 4 1 3 が点灯表示されず、視認できない若しくは視認困難な状態となっている。

【0321】

次いで、図 2 3 ( a ) で示すように、前側導光板 4 1 0 の下方に設けられた前側下方用 LED 4 1 4 c のうち、右端及び左端以外に位置する前側下方用 LED 4 1 4 c が「緑」に点灯表示された場合、該前側下方用 LED 4 1 4 c から発せられた光が、前側下方用集光レンズ 4 1 4 d の右端部及び左端部以外の半円形状部でそれぞれ集光され、発光している前側下方用 LED 4 1 4 c に対応する半円形状部の横幅と同等の範囲の光路幅で前側導光板 4 1 0 の下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向へ照射される。

【0322】

この場合、前側下方用集光レンズ 4 1 4 d によって前側導光板 4 1 0 の下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に照射される光が、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部に形成された第 3 装飾図柄 4 1 2 の横溝と衝突し、該縦方向の光が前側導光板 4 1 0 の正面側へと出射されるにより、前側導光板 4 1 0 の正面側において第 3 装飾図柄 4 1 2 が「緑」で視認可能に点灯表示される。このとき、右端及び左端以外の場所に位置する前側下方用 LED 4 1 4 c から発せられた光が前側下方用集光レンズ 4 1 4 d によって集光された場合、第 2 装飾図柄群 4 1 1 に対して該集光された光が到達せず、前側導光板 4 1 0 の正面側において第 2 装飾図柄群 4 1 1 が視認不能または視認困難な状態となっている。

【0323】

より詳細には、前側下方用集光レンズ 4 1 4 d によって前側導光板 4 1 0 の下方の平板部中央部分の下側側面から入射された光は、下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に導光されるとともに、該下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部において僅かに正面視左右方向に拡散するが、正 R 形状部に配置された第 2 装飾図柄群 4 1 1 の位置と第 3 装飾図柄 4 1 2 の位置とは所定の距離離れて設けられているため、正 R 形状部にお

る第2装飾図柄群411の配置位置まで到達しない。これにより、前側下方用集光レンズ414dによって前側導光板410内に導光された光によって、前側導光板410の正R形状部の中央部分に配置された第3装飾図柄412のみが視認可能に点灯表示され、正R形状部の右側部分および左側部分に配置された第2装飾図柄群411が視認不能または視認困難となる。

#### 【0324】

また、前側導光板410の下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に照射される光の光路である下方の平板部及び下方逆R形状部には、縦溝で形成される第4装飾図柄群413が形成されているが、該縦溝の第4装飾図柄群413は、右端及び左端以外の前側下方用LED414cから縦方向に照射される光を前側導光板410の正面側へ出射しない若しくはし難い形状で構成されている。このため、前側導光板410の正面側において第4装飾図柄群413が点灯表示されず、視認できない若しくは視認困難な状態となっている。

10

#### 【0325】

次いで、図23(b)で示すように、前側導光板410の下方に設けられた前側下方用LED414cのうち、右端及び左端に位置する前側下方用LED414cが「ピンク」で点灯表示された場合、該前側下方用LED414cから発せられた光が、前側下方用集光レンズ414dの右端部及び左端部の1の半円形状部でそれぞれ集光され、該1の半円形状部の横幅と同等の範囲の光路幅で前側導光板410の下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向へ照射される。また、前側導光板410の下方に設けられた前側下方用LED414cのうち、右端及び左端以外に位置する前側下方用LED414cが「緑」に点灯表示された場合、該前側下方用LED414cから発せられた光が、前側下方用集光レンズ414dの右端部及び左端部以外の半円形状部でそれぞれ集光され、発光している前側下方用LED414cに対応する半円形状部の横幅と同等の範囲の光路幅で前側導光板410の下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向へ照射される。

20

#### 【0326】

この場合、前側下方用集光レンズ414dによって前側導光板410の下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に照射される光が、前側導光板410の正R形状部に形成された第2装飾図柄群411の横溝と衝突し、該縦方向の光が前側導光板410の正面側へと出射されるにより、前側導光板410の正面側において、第2装飾図柄群411が「ピンク」で、第3装飾図柄412が「緑」で視認可能に点灯表示される。

30

#### 【0327】

より詳細には、前側下方用集光レンズ414dによって前側導光板410の下方の平板部中央部分の下側側面から入射された「緑」の光は、下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に導光されるとともに、該下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部において僅かに正面視左右方向に拡散するが、正R形状部に配置された第2装飾図柄群411の位置と第3装飾図柄412の位置とは所定の距離離れて設けられているため、正R形状部における第2装飾図柄411の配置位置まで到達しない。また、前側下方用集光レンズ414dによって前側導光板410の下方の平板部右側部分および左側部分の下側側面から入射された「ピンク」の光は、下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に導光されるとともに、該下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部において僅かに正面視左右方向に拡散するが、正R形状部に配置された第2装飾図柄群411の位置と第3装飾図柄412の位置とは所定の距離離れて設けられているため、正R形状部における第3装飾図柄412の配置位置まで到達しない。これにより、前側下方用集光レンズ414dによって前側導光板410内に導光された光によって、前側導光板410の正R形状部に配置

40

50

された異なる装飾図柄 4 1 1 , 4 1 2 を点灯させる場合に、異なる点灯色で各装飾図柄 4 1 1 , 4 1 2 に対して光をそれぞれ導光させたとしても、各光が交じり合うことなく、それぞれ個別の表示色で点灯させることができる。

#### 【 0 3 2 8 】

一方、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に照射される光の光路である下方の平板部及び下方逆 R 形状部には、縦溝で形成される第 4 装飾図柄群 4 1 3 が形成されているが、該縦溝の第 4 装飾図柄群 4 1 3 は、前側下方用 LED 4 1 4 c から縦方向に照射される光を前側導光板 4 1 0 の正面側へ出射しない若しくはし難い形状で構成されている。このため、前側導光板 4 1 0 の正面側において第 4 装飾図柄群 4 1 3 が点灯表示されず、視認できない若しくは視認困難な状態となっている。

10

#### 【 0 3 2 9 】

このように、1 の前側導光板 4 1 0 に複数の装飾図柄 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 を形成した場合に、各 LED 4 1 4 c , 4 1 5 c , 4 1 6 c から発せられた光を集光して照射させるとともに、装飾図柄 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 ごとに光の入射方向によってパチンコ機 1 0 の正面側から視認可能か否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、遊技結果に応じて点灯表示させたい装飾図柄 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 を適切なタイミングで点灯させ、点灯表示させたくない装飾図柄 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 を確実に点灯しないように構成することで、演出齟齬が生じないようにしながら前側導光板 4 1 0 の全体（全面）を活用した演出を実行し、演出のバリエーションを豊富にし、遊技への注目度を高めることができる。

20

#### 【 0 3 3 0 】

また、縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複する部分（即ち、下方の平板部及び下方逆 R 形状部）に大当たり期待度が最も低い第 4 装飾図柄群 4 1 3 を形成し、横方向の光でのみ第 4 装飾図柄群 4 1 3 が視認可能となるように構成されている。また、縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正 R 形状部および上方逆 R 形状部）に大当たり期待度が第 4 装飾図柄群 4 1 3 よりも高い第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 を形成し、縦方向の光のみで第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 が視認可能となるように構成されている。ここで、仮に、縦方向に光によって第 4 装飾図柄群 4 1 3 がパチンコ機 1 0 の正面側から視認可能となった場合であっても、該縦方向の光は、第 4 装飾図柄群 4 1 3 より大当たり期待度が高い第 2 装飾図柄群 4 1 1 又は第 3 装飾図柄 4 1 2 を点灯表示させる場合に点灯されるものであり、第 2 装飾図柄群 4 1 1 又は第 3 装飾図柄 4 1 2 が点灯表示されている場合に第 4 装飾図柄群 4 1 3 が点灯表示された場合であっても、演出上の齟齬は小さい。よって、縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複する部分に大当たり期待度が最も低い第 4 装飾図柄群 4 1 3 を形成することで、意図しないタイミングで第 4 装飾図柄群 4 1 3 がパチンコ機 1 0 の正面側から視認可能となってしまう場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる。

30

#### 【 0 3 3 1 】

次に、図 2 4 及び図 2 5 を参照して、第 1 実施形態の前側導光板 4 1 0 、後側導光板 4 2 0 およびドラム表示装置 8 1 による演出態様について説明する。図 2 4 は、前側導光板 4 1 0 、後側導光板 4 2 0 およびドラム表示装置 8 1 で行われる演出を示した図であり、図 2 4 ( a ) は、第 1 装飾図柄群 4 2 1 、第 2 装飾図柄群 4 1 1 、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 の非点灯状態を模式的に示した図であり、図 2 4 ( b ) は、第 4 装飾図柄群 4 1 3 が点灯状態である一方、第 1 装飾図柄群 4 2 1 、第 2 装飾図柄群 4 1 1 および第 3 装飾図柄 4 1 2 の非点灯状態を模式的に示した図である。図 2 5 は、前側導光板 4 1 0 、後側導光板 4 2 0 およびドラム表示装置 8 1 で行われる演出を示した図であり、図 2 5 ( a ) は、第 2 装飾図柄群 4 1 1 および第 3 装飾図柄 4 1 2 が点灯状態である一方、第 1 装飾図柄群 4 2 1 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 の非点灯状態を模式的に示した図であり、図 2 5 ( b ) は、第 1 装飾図柄群 4 2 1 が点灯状態である一方、第 2 装飾図柄

40

50

群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 の非点灯状態を模式的に示した図である。なお、図 2 4 及び図 2 5 において、各 LED 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c, 4 2 2 c, 4 2 4、及び、各集光レンズ 4 1 4 d, 4 1 5 d, 4 1 6 d については省略して表現している。

#### 【0332】

まず、図 2 4 ( a ) で示すように、前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3、並びに、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 に対応する各 LED 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c, 4 2 2 c, 4 2 4 が非点灯（消灯）状態となっている。このため、第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 がパチンコ機 1 0 の正面側から視認不能または視認困難な状態となっている。

10

#### 【0333】

また、図 2 4 ( a ) の状態では、前側導光板 4 1 0 の第 3 装飾図柄 4 1 2、及び、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 が形成されている位置の背面側に配設されているドラム表示装置 8 1 の表示内容（停止態様）が視認可能な状態となっている。具体的には、左リール LR には、上段に「7」、中段に「blank 図柄」、下段に「8」が停止表示し、中リール CR および右リール RR には、それぞれ、上段に「7」、中段に「blank 図柄」、下段に「8」が停止表示した状態がパチンコ機 1 0 の前面側から視認できる。

#### 【0334】

第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 において縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複する部分（即ち、下方の平板部及び下方逆 R 形状部）に大当たり期待度が最も低い第 4 装飾図柄群 4 1 3 を形成し、横方向の光でのみ第 4 装飾図柄群 4 1 3 が視認可能となるように構成されている。また、前側導光板 4 1 0 において縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正 R 形状部および上方逆 R 形状部）に大当たり期待度が第 4 装飾図柄群 4 1 3 よりも高い第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 を形成し、縦方向の光のみで第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 が視認可能となるように構成されている。さらに、前側導光板 4 1 0 において縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正 R 形状部および上方逆 R 形状部）の背面側に、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 を形成するとともに、遊技の主たる演出である第 3 図柄の変動演出を実行するドラム表示装置 8 1 を配置する。このように、前側導光板 4 1 0 における縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正 R 形状部および上方逆 R 形状部）に、遊技の主たる演出である第 3 図柄の変動演出を実行するドラム表示装置 8 1 を配置するとともに、変動演出において最も大当たり期待度が高い演出である第 1 装飾図柄群 4 2 1 を表示可能に構成することで、遊技として重要な変動演出の表示結果および大当たり期待度が高い演出を阻害しないように構成しつつ、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 並びにドラム表示装置 8 1 の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

20

30

#### 【0335】

次いで、図 2 4 ( b ) で示すように、前側導光板 4 1 0 の第 4 装飾図柄群 4 1 3 に対応する前側右方用 LED 4 1 5 c 及び前側左方用 LED 4 1 6 c が共に「水色」に点灯した状態である一方、前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1 および第 3 装飾図柄 4 1 2、並びに、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 に対応する各 LED 4 1 4 c, 4 2 2 c, 4 2 4 が非点灯（消灯）状態となっている。このため、第 4 装飾図柄群 4 1 3 がパチンコ機 1 0 の正面側から視認可能な状態となっている一方、第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1 および第 3 装飾図柄 4 1 2 がパチンコ機 1 0 の正面側から視認不能または視認困難な状態となっている。

40

#### 【0336】

また、図 2 4 ( b ) の状態では、図 2 4 ( a ) と同様、前側導光板 4 1 0 の第 3 装飾図柄 4 1 2、及び、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 が形成されている位置の背面側に配設されているドラム表示装置 8 1 の表示内容（停止態様）が視認可能な状態となっ

50



ている。具体的には、左リールLRには、上段に「7」、中段に「blank図柄」、下段に「8」が停止表示し、中リールCRおよび右リールRRには、それぞれ、上段に「7」、中段に「blank図柄」、下段に「8」が停止表示した状態がパチンコ機10の前面側から視認できる。

#### 【0337】

よって、前側導光板410及び後側導光板420の背面側に配置されているドラム表示装置81における第3図柄の変動演出の実行時に、前側導光板410の下方の平板部および下方逆R形状部に形成された第4装飾図柄群413による演出を実行することで、ドラム表示装置81と前側導光板410とによる一体的かつ立体的な迫力ある演出を行うことで、各装置81, 410の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

10

#### 【0338】

次いで、図25(a)で示すように、前側導光板410の第2装飾図柄群411に対応する右端及び左端の前側下方用LED414cが「ピンク」に点灯した状態であるとともに、前側導光板410の第3装飾図柄412に対応する右端及び左端以外の前側下方用LED414cが「緑」に点灯した状態である一方、前側導光板410の第4装飾図柄群413、並びに、後側導光板420の第1装飾図柄群421に対応する各LED415c, 416c, 422c, 424が非点灯(消灯)状態となっている。このため、第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412がパチンコ機10の正面側から視認可能な状態となっている一方、第1装飾図柄群421および第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面側から視認不能または視認困難な状態となっている。

20

#### 【0339】

また、図25(a)の状態では、図24(a)及び図24(b)と同様、前側導光板410の第3装飾図柄412、及び、後側導光板420の第1装飾図柄群421が形成されている位置の背面側に配設されているドラム表示装置81の表示内容(停止態様)が視認可能な状態となっている。具体的には、左リールLRには、上段に「7」、中段に「blank図柄」、下段に「8」が停止表示し、中リールCRおよび右リールRRには、それぞれ、上段に「7」、中段に「blank図柄」、下段に「8」が停止表示した状態がパチンコ機10の前面側から視認できる。

#### 【0340】

よって、前側導光板410及び後側導光板420の背面側に配置されているドラム表示装置81における第3図柄の変動演出の実行時に、前側導光板410の正R形状部に形成された第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412による演出を実行することで、ドラム表示装置81と前側導光板410とによる一体的かつ立体的な迫力ある演出を行うことで、各装置81, 410の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

30

#### 【0341】

次いで、図25(b)で示すように、後側導光板420の第1装飾図柄群421に対応する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424が「赤」、「青」及び「緑」にそれぞれ点灯した状態である一方、前側導光板410の第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413に対応する各LED414c, 415c, 416cが非点灯(消灯)状態となっている。このため、第1装飾図柄群421がパチンコ機10の正面側から視認可能な状態となっている一方、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面側から視認不能または視認困難な状態となっている。

40

#### 【0342】

また、図25(b)の状態では、図24(a)、図24(b)及び図25(a)と同様、前側導光板410の第3装飾図柄412、及び、後側導光板420の第1装飾図柄群421が形成されている位置の背面側に配設されているドラム表示装置81の表示内容(停止態様)が視認可能な状態となっている。具体的には、左リールLRには、上段に「7」

50

、中段に「blank図柄」、下段に「8」が停止表示し、中リールC Rおよび右リールR Rには、それぞれ、上段に「7」、中段に「blank図柄」、下段に「8」が停止表示した状態がパチンコ機10の前面側から視認できる。

【0343】

よって、前側導光板410及び後側導光板420の背面側に配置されているドラム表示装置81における第3図柄の変動演出の実行時に、後側導光板420の正R形状部に形成された第1装飾図柄群421による演出を実行することで、ドラム表示装置81と後側導光板420とによる一体的かつ立体的な迫力ある演出を行うことで、各装置81, 420の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

【0344】

このように、ドラム表示装置81における第3図柄の変動演出と、前側導光板410及び後側導光板420とを有する導光ユニット400における演出とを複合的に実行することで、多彩な演出を実行して、ドラム表示装置81、前側導光板410および後側導光板420の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

【0345】

より詳細には、第3図柄の変動演出を実行するドラム表示装置81の正面側（パチンコ機10手前側）およびその周辺領域（ドラム表示装置81の表示領域の正面視上下左右領域）において、該変動演出に関連（例えば、大当たり期待度）する演出を実行することで、第3図柄の変動演出の演出領域を2次元的および3次元的に拡張して行い、迫力のある第3図柄の変動演出を実行することができる。

【0346】

また、変動演出における大当たり期待度を示す演出を複数パターン実行可能に構成する場合、大当たり期待度が低い演出（即ち、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413）を1の導光板（即ち、前側導光板410）に集約して設ける一方、大当たり期待度が高い演出（即ち、第1装飾図柄群421）を他の導光板（即ち、後側導光板420）に設けることで、大当たり期待度が低い演出を実行する場合に、ノイズや遊技者に視認角度等によって大当たり期待度が高い演出が点灯表示されてしまうことを抑制して、齟齬の生じない演出を実行することができる。

【0347】

より詳細には、仮に、大当たり期待度が高い演出（即ち、第1装飾図柄群421）と、大当たり期待度が低い演出（即ち、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413）とを同一の導光板に設けた場合、大当たり期待度が低い演出を点灯させようとしたときに、遊技者の背丈や姿勢によって導光板に対する視認位置が異なっていると、その視認角度によっては大当たり期待度が低い演出点灯用の光によって大当たり期待度が高い演出が点灯しているかのように見えてしまう場合がある。このような事象が発生してしまうと、遊技者は、第3図柄の変動演出の大当たり期待度が低いにもかかわらず、大当たり期待度が高い演出が実行されたものと大当たりを期待する反面、該変動演出において大当たりが発生しないことによって、本来であれば大当たり期待度が高い演出に対して大当たり期待度が低いものと誤認してしまうおそれがある。

【0348】

よって、変動演出における大当たり期待度を示す演出を複数パターン実行可能に構成する場合、大当たり期待度が低い演出（即ち、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413）を1の導光板（即ち、前側導光板410）に集約して設ける一方、大当たり期待度が高い演出（即ち、第1装飾図柄群421）を他の導光板（即ち、後側導光板420）に設けることで、大当たり期待度が低い演出を実行する場合に、ノイズや遊技者の背丈又は姿勢によって視認位置が異なることによる誤認を防止し、設計値通りの演出を遊技者に提供することができる。

【0349】

さらに、複数の導光板410, 420を用いて変動演出における大当たり期待度を示す演出を複数パターン実行可能に構成する場合、1の導光板410（即ち、前側導光板41

10

20

30

40

50

0)において集光レンズ414d, 415d, 416dを活用することで、複数種類の演出(即ち、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413)をそれぞれ個別に実行可能に構成するとともに、他の導光板(即ち、後側導光板420)において拡散レンズ423, 425を採用することで、1の演出(即ち、第1装飾図柄群421)を多彩な表現で実行可能に構成する。このように構成することで、複数の導光板410, 420の枚数以上の演出を実行可能にするとともに、演出のバリエーションを豊富にし、遊技への注目度を高めることができる。

#### 【0350】

次に、図26を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図26は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図であって、主に、主制御装置110の電氣的構成を示すブロック図である。

10

#### 【0351】

主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

#### 【0352】

MPU201のNMI端子(ノンマスカブル割込端子)には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図32参照)が即座に実行される。

20

#### 【0353】

MPU201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113、特別図柄表示装置37、普通図柄表示装置83、普通図柄保留ランプ84、大入賞口65aの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド(図示せず)や普通電役64cを駆動するための普通電役ソレノイドなどからなる各種ソレノイド209が接続され、MPU201は、入出力ポート205を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

30

#### 【0354】

なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方方向にのみ送信される。

#### 【0355】

主制御装置110では、各特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置37における動的表示の設定、ドラム表示装置81における変動演出の設定、普通図柄表示装置83における可変表示の表示結果の抽選、各特別図柄の大当たり確率の設定、といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。RAM203には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ203cが設けられている。

40

#### 【0356】

また、ROM202は、大当たり乱数テーブル202a、大当たり種別テーブル202b、保留数テーブル202c、停止パターンテーブル202d、変動パターンテーブル202eを少なくとも格納している。主制御装置110は、RAM203に格納された各種カウンタ等と、ROM202に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

#### 【0357】

ここで、図27を参照して、第1実施形態の主制御装置110のRAM203内に設け

50

られるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、ドラム表示装置 81 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 83 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 110 の MPU 201 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 28 から図 32 を参照して、主制御装置 110 の ROM 202 に格納された各種テーブルについても説明する。

#### 【0358】

第 1 実施形態では、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、および、ドラム表示装置 81 の変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C3 と、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1 とが用いられる。

10

#### 【0359】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 40 参照）の実行間隔である 4 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 39 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が RAM 203 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 203c に適宜格納される。詳細については後述するが、RAM 203 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 203d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 203e とが設けられている。第 1 保留球格納エリア 203d には、第 1 始動口 64a への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3 及び変動種別カウンタ CS1 の各値がそれぞれ格納される。また、第 2 保留球格納エリア 203e には、第 2 始動口 64b への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3 及び変動種別カウンタ CS1 の各値がそれぞれ格納される。

20

#### 【0360】

ここで、図 28 (a) を参照して、第 1 実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a の詳細について説明する。図 28 (a) は、ROM 202 に記憶される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル 202a の一例を模式的に示した模式図である。

30

#### 【0361】

第 1 実施形態の大当たり乱数テーブル 202a は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」である特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態である「確率変動状態」の場合に使用される高確率状態用との 2 種類ずつに分けられる。

#### 【0362】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

40

#### 【0363】

図 28 (a) で示すように、第 1 実施形態の大当たり乱数テーブル 202a では、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル 202a における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C1 の値（大当たり乱数値）の個数は 50 個で、その値「0～49」が、大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定

50

されている。

#### 【0364】

一方で、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は500個で、その値「0～499」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【0365】

よって、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9950個で、その値「50～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9500個で、その値「500～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）におけるハズレ確率は、 $9950 / 10000 = 99.5 / 100$ （即ち、99.5%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）におけるハズレ確率は、 $9500 / 10000 = 95 / 100$ （即ち、95%）となるように設定されている。

10

#### 【0366】

次いで、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は52個で、その値「0～51」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $52 / 10000 = 0.52 / 100$ （即ち、0.52%）となるように設定されている。

20

#### 【0367】

一方で、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は520個で、その値「0～519」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $520 / 10000 = 5.2 / 100$ （即ち、5.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

30

#### 【0368】

従って、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9948個で、その値「52～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9480個で、その値「520～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）におけるハズレ確率は、 $9948 / 10000 = 99.48 / 100$ （即ち、99.48%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）におけるハズレ確率は、 $9480 / 10000 = 94.8 / 100$ （即ち、94.8%）となるように設定されている。

40

#### 【0369】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.5% → 0.52%、高確率状態：5% → 5.2%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定である。

#### 【0370】

次いで、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で

50

大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は54個で、その値「0～53」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $54 / 10000 = 0.54 / 100$ （即ち、0.54%）となるように設定されている。

#### 【0371】

一方で、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は540個で、その値「0～539」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【0372】

従って、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9946個で、その値「54～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9460個で、その値「540～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）におけるハズレ確率は、 $9946 / 10000 = 99.46 / 100$ （即ち、99.46%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）におけるハズレ確率は、 $9460 / 10000 = 94.6 / 100$ （即ち、94.6%）となるように設定されている。

#### 【0373】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.52% 0.54%、高確率状態：5.2% 5.4%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定である。

#### 【0374】

次いで、設定値が「4」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は56個で、その値「0～55」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $56 / 10000 = 0.56 / 100$ （即ち、0.56%）となるように設定されている。

#### 【0375】

一方で、設定値が「4」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は560個で、その値「0～559」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $560 / 10000 = 5.6 / 100$ （即ち、5.6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【0376】

従って、設定値が「4」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9944個で、その値「56～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9440個で、その値「560～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）におけるハズレ確率は、 $9944 / 10000 = 99.44 / 100$ （即ち、99.44%）となるように設定されている。

$10000 = 99.44 / 100$  (即ち、 $99.44\%$ ) となるように設定され、各特別図柄の高確率状態 (即ち、「確率変動状態」) におけるハズレ確率は、 $9440 / 10000 = 94.4 / 100$  (即ち、 $94.4\%$ ) となるように設定されている。

#### 【0377】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率が若干向上しており (低確率状態： $0.54\%$   $0.56\%$ 、高確率状態： $5.4\%$   $5.6\%$ )、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定である。

#### 【0378】

次いで、設定値が「5」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値 (大当たり乱数値) の個数は58個で、その値「0～57」が、大当たり乱数テーブル202aに規定 (設定) されている。つまり、設定値「5」の各特別図柄の低確率状態 (即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」) における大当たり確率は、 $58 / 10000 = 0.58 / 100$  (即ち、 $0.58\%$ ) となるように設定されている。

10

#### 【0379】

一方で、設定値が「5」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値 (大当たり乱数値) の数は580個で、その値「0～579」が、大当たり乱数テーブル202aに規定 (設定) されている。つまり、設定値「5」の各特別図柄の高確率状態 (即ち、「確率変動状態」) における大当たり確率は、 $580 / 10000 = 5.8 / 100$  (即ち、 $5.8\%$ ) となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

20

#### 【0380】

従って、設定値が「5」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値 (ハズレ乱数値) の数は、大当たり乱数値以外の残りの9942個で、その値「58～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定 (設定) されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値 (ハズレ乱数値) の数は、大当たり乱数値以外の残りの9420個で、その値「580～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定 (設定) されている。つまり、設定値「5」の各特別図柄の低確率状態 (即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」) におけるハズレ確率は、 $9942 / 10000 = 99.42 / 100$  (即ち、 $99.42\%$ ) となるように設定され、各特別図柄の高確率状態 (即ち、「確率変動状態」) におけるハズレ確率は、 $9420 / 10000 = 94.2 / 100$  (即ち、 $94.2\%$ ) となるように設定されている。

30

#### 【0381】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率が若干向上しており (低確率状態： $0.56\%$   $0.58\%$ 、高確率状態： $5.6\%$   $5.8\%$ )、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定である。

#### 【0382】

次いで、設定値が「6」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値 (大当たり乱数値) の個数は60個で、その値「0～59」が、大当たり乱数テーブル202aに規定 (設定) されている。つまり、設定値「6」の各特別図柄の低確率状態 (即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」) における大当たり確率は、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$  (即ち、 $0.6\%$ ) となるように設定されている。

40

#### 【0383】

一方で、設定値が「6」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値 (大当たり乱数値) の数は600個で、その値「0～599」が、大当たり乱数テーブル202aに規定 (設定) されている。つまり、設定値「6」の各特別図柄の高確率状態 (即ち、「確率変動状態」) における大当たり確率は、 $600 / 1$

50

0000 = 6 / 100 (即ち、6%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【0384】

従って、設定値が「6」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値以外の残りの9940個で、その値「60～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値以外の残りの9400個で、その値「600～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の各特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」)におけるハズレ確率は、 $9940 / 10000 = 99.4 / 100$  (即ち、99.4%)となるように設定され、各特別図柄の高確率状態(即ち、「確率変動状態」)におけるハズレ確率は、 $9400 / 10000 = 94 / 100$  (即ち、94%)となるように設定されている。

10

#### 【0385】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「6」は、設定値「5」と比べて、大当たり確率が若干向上しており(低確率状態: 0.58% 0.6%、高確率状態: 5.8% 6%)、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定である。

#### 【0386】

このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを変更することで、確率設定値ごとに出玉率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機10において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

#### 【0387】

図27に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲(例えば、「0～99」)内で順に1ずつ加算され、最大値(例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」)に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に(第1実施形態では、タイマ割込処理(図40参照)毎に1回)更新される。

#### 【0388】

そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、第1始動口64aに対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアと同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、第2始動口64bに対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアと同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納される。

30

#### 【0389】

ここで、例えば、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数(大当たり乱数値)でなければ、即ち、ハズレとなる乱数(ハズレ乱数値)であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別(以下「停止種別」と称す)は、ハズレ時のものとなる。一方で、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数(大当たり乱数値)であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

40

#### 【0390】

上述したように、第1実施形態のパチンコ機10における大当たり種別カウンタC2の

50



値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2とROM202に格納された大当たり種別テーブル202bとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル202bには、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とで共通して参照される。

#### 【0391】

ここで、図28(b)を参照して、大当たり種別テーブル202bについて説明する。図28(b)は、ROM202に記憶される第1特別図柄および第2特別図柄(共通)に対応する大当たり種別テーブル202bの一例を模式的に示した図である。

#### 【0392】

図28(b)に示すように、大当たり種別テーブル202bは、大当たり種別と、大当たり種別カウンタC2の値とが対応付けられたテーブルである。

#### 【0393】

第1実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に、次回大当たりまでの間、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の大当たり確率がともに高確率状態となる「確率変動状態」に対応する「10R確変大当たり」と、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たり後に、次回大当たりまでの間、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の大当たり確率がともに高確率状態となる「確率変動状態」に対応する「5R確変大当たり」と、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が100回実行されるまでの間、普通図柄の大当たり確率が高確率状態となる「時間短縮状態」に対応する「10R通常大当たり」とがある。

#### 【0394】

大当たり種別テーブル202bでは、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタC2の取り得る値が対応付けられている。

#### 【0395】

図28(b)で示す大当たり種別テーブル202bの例では、「10R確変大当たり」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～39」が対応付けられ、「5R確変大当たり」に対して大当たり種別カウンタC2の値「40～59」が対応付けられ、「10R通常大当たり」に対して大当たり種別カウンタC2の値「60～99」が対応付けられている。

#### 【0396】

即ち、各特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア203dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1、又は、第2保留球格納エリア203eのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2、203e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル202bから決定され、例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別として「10R確変大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「45」であれば、大当たり種別として「5R確変大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「78」であれば、大当たり種別として「10R通常大当たり」が決定される。

#### 【0397】

従って、各特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「10R確変大当たり」の大当たり種別が40%、「5R確変大当たり」の大当たり種別が20%、「10R通常大当たり」の大当たり種別が40%、の割合で当選することとなる。

#### 【0398】

なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル202bにて、各大当たり種別に対して対応付けられる大当たり種別カウンタC2の値が規定

される。

#### 【0399】

また、大当たり種別が選択される確率は、パチンコ機10の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル202bを用意し、それぞれの当たり種別テーブル202bにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける大当たり種別カウンタC2の値の数を変更すればよい。

#### 【0400】

図27に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタC3は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

#### 【0401】

第1実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタC3の値とによって、ドラム表示装置81で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様との5つの演出態様が選択される。

#### 【0402】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様とを総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として3つのリールLR, CR, RR（図4参照）が変動するドラム表示装置81にて、各リールLR, CR, RRを高速で回転させる（シャッフルする）「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する2のリール（例えば、左リールLR及び右リールRR）のいずれの有効ラインにおいても同一の第3図柄が停止せず、「リーチ表示」が発生しない演出態様である。

#### 【0403】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、ドラム表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、各リールLR, CR, RRに表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速に回転スクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識できないように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

#### 【0404】

第1実施形態のパチンコ機10では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

#### 【0405】

「低速変動」の変動要素とは、ドラム表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各リールLR, CR, RRを順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左リールLRと右リールRR）において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2のリールLR, RRにおいて異なる第3図柄が停止した場合は、残りのリールCRを停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳

細については、後述する。

【0406】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各リールLR, CR, RRがそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つのリールLR, RRに異なる第3図柄が停止し、残りの1のリールCRが停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各リールLR, CR, RRが同時に停止し、2のリールLR, CR, RR（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2のリールLR, RR）に異なる第3図柄が停止するとともに、他のリールCRも停止し、1の変動演出が終了する。

10

【0407】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、ドラム表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2のリールLR, RRに同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【0408】

より詳細には、「ノーマルリーチ」の変動要素では、中リールCRが低速でスクロール表示され、変動開始時点において予め定められた停止図柄まで該低速スクロールにて変動し、該停止図柄に到達した時点で停止表示する演出である。

20

【0409】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【0410】

より詳細には、「スーパーリーチ」の変動要素では、「ノーマルリーチ」の変動要素における低速スクロールよりさらに低速（例えば、超低速スクロールやコマ送りスクロール等）でスクロール表示され、変動開始時点において予め定められた停止図柄まで該低速スクロールにて変動し、該停止図柄に到達した時点で停止表示する演出である。

30

【0411】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【0412】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（第1実施形態では、タイマ割込処理（図40参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、第1始動口64aに対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、第2始動口64bに対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3に格納される。

40

【0413】

第1実施形態のパチンコ機10では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタC3の値を参照する停止パターンテーブル202dが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル202dは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【0414】

50

また、第1実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM 202に備えられた保留数テーブル202cに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル202dが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル202dと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタCS1の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

#### 【0415】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル202dは、各停止パターンテーブル202d毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタC3の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル202dが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、(1)取得した第3図柄の変動演出において大当たりが発生するか、(2)現在のパチンコ機10の遊技状態が「確率変動状態」、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、(3)保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

#### 【0416】

これは、第1の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

#### 【0417】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

#### 【0418】

第1実施形態のパチンコ機10では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第3図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

#### 【0419】

また、第2の理由として、第1特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第1始動口64aへの入球、又は、第2特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第2始動口64bへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

#### 【0420】

10

20

30

40

50

具体的に説明すると、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大4回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」および「時間短縮状態」における第2始動口64bへ球が入球し易い遊技状態では、第2特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第2特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第2始動口64bへの入球が頻発し、折角、第2始動口64bへ入球したにもかかわらず、第2特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第1特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第1特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第1始動口64aへの入球が発生しても、第1特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第1始動口64aへ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機10の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

#### 【0421】

そこで、第1実施形態のパチンコ機10では、第3図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第3図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第1始動口64a又は第2始動口64bへの入球を抑制することができる。

#### 【0422】

さらに、第3の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第1始動口64a又は第2始動口64bのいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、ドラム表示装置81でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらずドラム表示装置81において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、ドラム表示装置81において変動演出が行われていないことで、第1始動口64a又は第2始動口64bへ球が入球し難いパチンコ機10であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機10での遊技を止めてしまうおそれがある。

#### 【0423】

そこで、第1実施形態のパチンコ機10では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、ドラム表示装置81において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、ドラム表示装置81における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

#### 【0424】

ここで、図29を参照して、保留数テーブル202cの詳細について説明する。図29は、保留数テーブル202cを模式的に示した図である。上述したように、第1実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64a又は第2始動口64bに球が入球したことに基づいて変動演出を行う場合に、該変動演出の可否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における特図1及び特図2の変動演出の合計保留数とに基づいて保留数テーブル202cを参照し、いずれかの停止パターンテーブル202d1～202d3を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル202d1～202d3のいずれかと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

#### 【0425】

具体的には、図 29 の保留数テーブル 202c で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1 個～3 個」の場合、又は、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1 個」の場合には、停止パターンテーブル 202d の A テーブル 202d1 (図 30 (a) 参照) が選択される。

#### 【0426】

また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「4 個～8 個」の場合、又は、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「2 個～8 個」の場合には、停止パターンテーブル 202d の B テーブル 202d2 (図 30 (b) 参照) が選択される。

#### 【0427】

さらに、大当たりの当選時には、いずれの遊技状態 (即ち、「通常遊技状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」)、及び、いずれの保留球数 (即ち、1 個～8 個) であっても、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3 (図 30 (c) 参照) が選択される。

#### 【0428】

即ち、いずれかの当たりに当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、当たりの種別のみに基づいて停止パターンテーブル 202d (C テーブル 202d3) が選択され、当たりに当選しなかった場合 (即ち、ハズレ時) にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル 202d (A テーブル 202d1 又は B テーブル 202d2) が選択される。

#### 【0429】

なお、当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル 202d が異なるように構成してもよい。例えば、当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル 202d (例えば、「高速変動」の変動要素が 5 秒間の「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様等) を選択し得るように構成してもよい。

#### 【0430】

この場合、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが 10 秒間から 5 秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第 1 特別図柄の最大保留球数が 4 回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が 5 秒間で行われたとしても、該 5 秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点 (5 秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点) では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5 秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ (ショート)」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5 秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくできる。

#### 【0431】

ここで、図 30 を参照して、各停止パターンテーブル 202d について説明する。図 30 (a) は、停止パターンテーブル 202d の A テーブル 202d1 の一例を模式的に示した図であり、図 30 (b) は、停止パターンテーブル 202d の B テーブル 202d2 の一例を模式的に示した図であり、図 30 (c) は、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3 の一例を模式的に示した図である。

#### 【0432】

図 30 (a) で示すように、停止パターンテーブル 202d の A テーブル 202d1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタ C3 の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C3 の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C3 の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C3 の範囲が「98」, 「

10

20

30

40

50

「 9 9 」に設定されている。なお、A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ショート）」演出態様は選択されないように設定されている。

【 0 4 3 3 】

次に、図 3 0 ( b ) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」～「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」～「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 , 9 9 」に設定されている。なお、B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ（ロング）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ロング）」演出態様は選択されないように設定されている。

10

【 0 4 3 4 】

即ち、A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ（ロング）」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。また、B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ（ショート）」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。

20

【 0 4 3 5 】

よって、A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるように構成されている。

【 0 4 3 6 】

従って、A テーブル 2 0 2 d 1 は、B テーブル 2 0 2 d 2 と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、B テーブル 2 0 2 d 2 は、A テーブル 2 0 2 d 1 と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【 0 4 3 7 】

なお、A テーブル 2 0 2 d 1 及び B テーブル 2 0 2 d 2 との「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合は同等に設定されている。

30

【 0 4 3 8 】

このように、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（ショート）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【 0 4 3 9 】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ショート）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への球の入球時間を確保し易くなり、ドラム表示装置 8 1 における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

40

【 0 4 4 0 】

なお、第 1 実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル 2 0 2 d が異なるように構成さ

50

れているが、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

#### 【0441】

具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202d1又はBテーブル202d2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202d1とBテーブル202d2とでは、「非リーチ(ロング)」演出態様又は「非リーチ(ショート)」演出態様に割り振られた停止パターンカウンタC3の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターンカウンタC3の値もそれぞれ同一に設定されている。

10

#### 【0442】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ(ロング)」演出態様が選択されるか、「非リーチ(ショート)」演出態様が選択されるかが異なるのみであるので、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移(例えば、保留球数が増加)した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて先読み予告を行った場合であっても、該先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

#### 【0443】

次に、図30(c)で示すように、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」~「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」~「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」~「99」に設定されている。なお、Cテーブル202d3では、大当たり時に選択される停止パターンテーブル202dであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

20

#### 【0444】

即ち、Cテーブル202d3では、「ノーマルリーチ」演出態様が5%、「スーパーリーチ」演出態様が35%、「スペシャルリーチ」演出態様が60%、の選択割合となるように設定されている。

30

#### 【0445】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様の種類によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

40

#### 【0446】

以上より、変動演出の可否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

#### 【0447】

なお、変動演出の保留球数が多い場合(例えば、「4」個)に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル202dを設けてもよい。また、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル202dを設けてもよい。

50



さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル202dを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

#### 【0448】

図27に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理（図40参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図39参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、第1始動口64aに対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、第2始動口64bに対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4に格納される。

#### 【0449】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動パターンの決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU201は、停止パターンテーブル202d及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM202に格納された変動パターンテーブル202eとによって、詳細な変動パターンを決定する。変動パターンの決定は、具体的には、変動演出の変動時間の決定である。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、ドラム表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

#### 【0450】

このように、主制御装置110のMPU201は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置110のMPU201において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するMPU201の処理を軽減することができる。また、主制御装置110において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置110のROM容量を削減することができる。

#### 【0451】

また、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114において、主制御装置110で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機10において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

#### 【0452】

ここで、図31及び図32を参照して、変動パターンテーブル202eの詳細について説明する。本パチンコ機10は、変動パターンテーブル202eとして、第1特別図柄及び第2特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態で共通的に用いられるハズレ用変動パターンテーブル202e1と、第1特別図柄及び第2特別図柄の大当たり時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる大当たり用変動パターンテーブル202e2とが用意されている。

#### 【0453】

図31は、ROM202に記憶されるハズレ用変動パターンテーブル202e1の一例を模式的に示した図であり、図32は、ROM202に記憶される大当たり用変動パターンテーブル202e2の一例を模式的に示した図である。図31及び図32に示すように、各変動パターンテーブル202e1, 202e2は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

#### 【0454】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E0：非リーチ（ロング）」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E1：非リーチ（ショート）」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E2：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4：スペシャルリーチ」用とに区分けされている。また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E5：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E6：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E7：スペシャルリーチ」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタCS1の値が対応付けされている。

#### 【0455】

第1実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、又は、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、いずれの場合もハズレとなる値であった場合に、保留数テーブル202cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいてハズレ用変動パターンテーブル202e1の中で参照するグループ（群）を決定する。そのハズレ用変動パターンテーブル202e1のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

#### 【0456】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせることで1の変動演出が構成される。第1実施形態のパチンコ機10では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素および「再変動」の変動要素が設けられている。

#### 【0457】

「高速変動」の変動要素とは、上述したように、遊技者によって第3図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動（回転駆動）する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5秒」行われ（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10秒」行われる（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

#### 【0458】

「低速変動」の変動要素とは、「5秒」又は「10秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第3図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか

否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の演出態様（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様）が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【０４５９】

即ち、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「低速変動」の変動要素が行われることで、ドラム表示装置８１の最終停止リール（第１実施形態では、中リールＣＲ（図４参照））が減速しながら停止する一方、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、ドラム表示装置８１の各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲが「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

10

【０４６０】

従って、第１実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【０４６１】

「疑似変動」の変動要素とは、上記「低速変動」の変動要素において、予め定められた所定の停止目が仮表示された場合に、再び「高速変動」の変動要素を実行する変動要素をいう。即ち、「低速変動」の変動要素において、右リールＲＲの停止時において、いずれかの有効ライン上に左リールＬＲに停止表示された第３図柄より「＋１」大きい数字の第３図柄が停止表示（例えば、左リールＬＲに「７」、右リールＲＲに「８」の第３図柄が停止表示）し、その後、中リールＣＲの停止時において左リールＬＲに停止表示された第３図柄と同一の第３図柄が停止表示（例えば、左リールＬＲ及び中リールＣＲに「７」、右リールＲＲに「８」の第３図柄が停止表示する場合（即ち、停止目「７７８」）が該当する。以下、該組み合わせを「チャンス目図柄」という。）された場合、該「低速編づお」の変動要素が「疑似変動」の変動要素となり、保留表示部Ｄｂに表示されている実行図柄（保留図柄）が消化されず、変動演出が継続することとなる。

20

【０４６２】

この「疑似変動」の変動要素は、「低速変動」の変動要素と同様、「５秒間」行われる。第１実施形態のパチンコ機１０では、「疑似変動」の変動要素が実行された場合、必ず「リーチ表示」を発生する図柄（例えば、左リールＬＲ及び右リールＲＲに停止表示された第３図柄が同一であって、中リールＣＲの変動が継続されている状況。以下、「リーチ形成図柄」という。）が表示されて、後述する「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展するように構成されている。なお、この「疑似変動」の変動要素において、「リーチ形成図柄」を表示せず、「ハズレ表示」を現出させて変動演出を終了するように構成してもよい。

30

【０４６３】

従って、この「疑似変動」の変動要素として、「低速変動」の変動要素と同等の変動要素において、チャンス目図柄が停止表示することで、そのチャンス目図柄から再び「高速変動」の変動要素が始まって、あたかももう１回変動演出が開始されたかのような演出が実行される。

40

【０４６４】

第１実施形態では、変動演出において最大１回の「疑似連」演出が実行可能に構成されている。なお、１の変動演出において、「疑似変動」の変動要素を複数回実行するように構成してもよい。

【０４６５】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２のリールＬＲ，ＲＲのいずれかの有効ライン上に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と

50

称する場合がある)が停止表示した場合に、残りのリールCRの変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素後に「5秒」行われる。

【0466】

第1実施形態のパチンコ機10では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【0467】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りのリールCRの変動が継続された場合に発展して実行され、ドラム表示装置81において所定演出(例えば、「バトル演出」)を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「10秒」行われる。

【0468】

第1実施形態のパチンコ機10では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【0469】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りのリールCRの変動が継続された場合に発展して実行され、ドラム表示装置81において上記所定演出と異なる特殊演出(例えば、「競争演出」)を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「20秒」行われる。

【0470】

第1実施形態のパチンコ機10では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【0471】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、いきなり「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【0472】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「5秒」行われる。

【0473】

第1実施形態のパチンコ機10では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【0474】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当

10

20

30

40

50

選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル202e2（図32参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202e1（図31参照）では選定されないように構成されている。

【0475】

図31で示すように、第1特別図柄及び第2特別図柄のハズレ時に参照されるハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E0：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

10

【0476】

図31で示す例では、「E0：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【0477】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

20

【0478】

次いで、ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E1：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【0479】

図31で示す例では、「E1：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

30

【0480】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【0481】

次いで、ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E2：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「擬似変動」＋「高速変動（短）」＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

40

【0482】

図31の示す例では、「E2：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～6」、「「高速変動（長）」の変

50

動要素 + 「疑似変動」の変動要素 + 「高速変動（短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「7～9」、となっている。

#### 【0483】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ用変動パターンテーブル202e1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが70%、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「疑似変動」の変動要素 + 「高速変動（短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、の割合で選択されるように設定されている。

10

#### 【0484】

従って、ハズレ時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「疑似変動」の変動要素 + 「高速変動（短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでもハズレが発生し得る遊技性を提供できる。

#### 【0485】

次いで、ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E3：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「疑似変動」 + 「高速変動（短）」 + 「低速変動」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

20

#### 【0486】

図31の示す例では、「E3：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～7」、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「疑似変動」の変動要素 + 「高速変動（短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「8, 9」、となっている。

30

#### 【0487】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ用変動パターンテーブル202e1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが80%、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「疑似変動」の変動要素 + 「高速変動（短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが20%、の割合で選択されるように設定されている。

#### 【0488】

従って、ハズレ時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の80%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「疑似変動」の変動要素 + 「高速変動（短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでもハズレが発生し得る遊技性を提供できる。

40

#### 【0489】

次いで、ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E4：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「50秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「疑似変動」 + 「高速変動（短）」 + 「低速変動」の変

50

動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０４９０】

図３１の示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～８」、「『「高速変動（長）」の変動要素 + 「疑似変動」の変動要素 + 「高速変動（短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「９」、となっている。

【０４９１】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ用変動パターンテーブル２０２e１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが９０％、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「疑似変動」の変動要素 + 「高速変動（短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが１０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０４９２】

従って、ハズレ時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の９０％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「疑似変動」の変動要素 + 「高速変動（短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでもハズレが発生し得る遊技性を提供できる。

【０４９３】

なお、ハズレ時の所定の変動パターン（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様および「非リーチ（ショート）」演出態様）は、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【０４９４】

次に、図３２を参照して、第１特別図柄及び第２特別図柄の大当たり時に参照される大当たり用変動パターンテーブル２０２e２について説明する。第１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合、及び、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、保留数テーブル２０２cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて大当たり用変動パターンテーブル２０２e２の中で参照するグループ（群）を決定する。その大当たり用変動パターンテーブル２０２e２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０４９５】

大当たり用変動パターンテーブル２０２e２において、「Ｅ５：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「２５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「疑似変動」の変動要素 + 「高速変動（短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「

『ノーマルリーチ』の変動要素』と、全体の変動時間が「35秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との4つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

#### 【0496】

図32の示す例では、「E5：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「1, 2」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「3～5」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「6～9」となっている。

#### 【0497】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが10%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが20%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが40%、の割合で選択されるように設定されている。

#### 【0498】

従って、大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の40%）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

#### 【0499】

大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E6：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「35秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』と、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「45秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との4つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

#### 【0500】



図32の示す例では、「E6：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0,1」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「2~4」、『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「5,6」、『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「7~9」となっている。

#### 【0501】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが20%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが20%、『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが30%、の割合で選択されるように設定されている。

#### 【0502】

従って、大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』、又は、『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（共に全体の30%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』、又は、『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の各変動パターンもそれぞれ選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

#### 【0503】

大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E7：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「45秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』と、全体の変動時間が「50秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「55秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との4つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

#### 【0504】

図32の示す例では、「E7：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0~2」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3,4」、『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」

10

20

30

40

50

の変動要素』に対して「５～７」、「『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「８，９」となっている。

#### 【０５０５】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２e２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが２０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが２０％、の割合で選択されるように設定されている。

10

#### 【０５０６】

従って、大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』、又は、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（共に全体の３０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』、又は、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の各変動パターンもそれぞれ選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

20

#### 【０５０７】

このように、大当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また、大当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの場合には、比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。

30

#### 【０５０８】

図２７に戻って、説明を続ける。普図当たり乱数カウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

#### 【０５０９】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図４０参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

40

#### 【０５１０】

普図当たり乱数カウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１実施形態では、タイマ割込処理（図４０参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア（図示せず）に設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリアに格納された順に順次普図保留球実行エリア（図示せず）にデータをシフトし、該普図保留球実行エリアに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ４の値に対して当たり

50

判定を行う。

【0511】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置110のROM202に格納される普図当たり乱数テーブル(図示せず)によって設定(例えば、低確率状態で1/100、高確率状態で50/100等)されており、RAM203の普図保留球実行エリア(図示せず)に格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブルによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル(図示せず)が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定(例えば、入賞補助機能非作動時は30秒、入賞補助機能作動時は3秒等)され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄(普通図柄)として「」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて電役開放テーブル(図示せず)が参照されて、普通電役64cの開放時間が設定(例えば、入賞補助機能非作動時は0.1秒、入賞補助機能作動時は5秒等)され、該開放時間の間、普通電役64cが開放作動し、その間、第2始動口64bへ球が入賞可能に構成される。

10

【0512】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル(図示せず)によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル(図示せず)が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄(普通図柄)として「x」の図柄が点灯表示される。

20

【0513】

図26に戻り、説明を続ける。RAM203は、図27に図示したカウンタ用バッファ203cのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット(Input/Output。以下、「I/O」と略す。)等の値が記憶される作業エリア(作業領域)とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【0514】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時(停電発生時を含む。以下同様)のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時(停電解消による電源投入を含む。以下同様)には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理(図39参照)によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理(図37参照)において実行される。なお、MPU201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図44参照)が即座に実行される。

30

40

【0515】

RAM203は、さらに、第1保留球数カウンタ203a、第2保留球数カウンタ203b、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、保留球実行エリア203fを少なくとも有している。

【0516】

第1保留球数カウンタ203aは、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図40参照)の中で検出される第1始動口64aへの入球(以下、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球を「始動入賞」という場合がある)に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第1特別図柄の動的表示(ドラム表示装置81で行われる第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出)の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数する

50

カウンタである。

【0517】

この第1保留球数カウンタ203aは、電源投入後のRAM203の初期設定処理(図37のS117参照)によって、初期値として「0」が設定される。そして、第1始動口64aへの始動入賞が検出されて第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図41のS303参照)。一方、第1保留球数カウンタ203aは、第1特別図柄の動的表示(変動演出)が実行される毎に1減算される(図42のS408参照)。

【0518】

第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図40参照)の中で検出される第2始動口64bへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第2特別図柄の動的表示(ドラム表示装置81で行われる第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出)の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数するカウンタである。

【0519】

この第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、電源投入後のRAM203の初期設定処理(図37のS117参照)によって、初期値として「0」が設定される。そして、第2始動口64bへの始動入賞が検出されて第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図41のS307参照)。一方、第2保留球数カウンタ203bは、第2特別図柄の動的表示(変動演出)が実行される毎に1減算される(図42のS405参照)。

【0520】

この第1保留球数カウンタ203aの値(即ち、第1特別図柄の保留球数)又は第2保留球数カウンタ203bの値(即ち、第2特別図柄の保留球数)は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される(図41のS310参照)。この保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bが1加算される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドであり、第1保留球数カウンタ203aの値に関するデータと、第2保留球数カウンタ203bの値に関するデータとがそれぞれ含まれている。

【0521】

音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドによって、主制御装置110に保留された第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示(変動演出)の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置113において、主制御装置110へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示(変動演出)の保留回数を管理することができる。また、始動入賞が検出される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置113において管理される各特別図柄の動的表示(変動演出)の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置110に保留された実際の動的表示(変動演出)の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【0522】

また、第1実施形態では、主制御装置110が音声ランプ制御装置113に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、1加算された第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値だけでなく、その第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ203c(図27参照)より取得される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値も含める。

【0523】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置110にてカウンタ用バッファ203c

10

20

30

40

50

より取得した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、変動種別カウンタC S 1の各値が、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に伝えられる。

【0524】

音声ランプ制御装置113では、保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、変動種別カウンタC S 1の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、ドラム表示装置81の保留表示部Dbに表示される保留図柄（実行図柄）を変化させる「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）等を決定できるようになっている。

10

【0525】

なお、変動演出の保留球数を示す保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタC 1等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタC 1等の値を示すコマンドとしては、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球タイミングで保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置113へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

20

【0526】

第1保留球格納エリア203dは、上述したように、第1始動口64aへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、変動種別カウンタC S 1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図40参照）の中で、球が第1始動口64aへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC 1～C 3、C S 1の値を取得し、第1保留球格納エリア203dに格納する。第1保留球格納エリア203dは、第1特別図柄の1の始動入賞に対応するデータ（カウンタC 1～C 3、C S 1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）を有している（図27参照）。

30

【0527】

第2保留球格納エリア203eは、上述したように、第2始動口64bへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、変動種別カウンタC S 1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図40参照）の中で、球が第2始動口64bへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC 1～C 3、C S 1の値を取得し、第2保留球格納エリア203eに格納する。第2保留球格納エリア203eは、第2特別図柄の1の始動入賞に対応するデータ（カウンタC 1～C 3、C S 1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）を有している（図27参照）。

40

【0528】

保留球実行エリア203fは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC 1～C 3、C S 1の各値）を記憶するためのメモリである。

【0529】

50

M P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7 およびドラム表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）のうち、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に第 2 特別図柄に関する始動入賞に対応するデータが記憶されている場合は、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f ヘシフトする。一方、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に第 2 特別図柄に関する始動入賞に対応するデータが記憶されておらず、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に第 1 特別図柄に関する始動入賞に対応するデータが記憶されている場合は、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f ヘシフトする。即ち、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）が優先的に実行され、第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）は、第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）が保留されていないことを条件に実行されるように構成されている。なお、第 1 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

10

20

30

40

50

#### 【 0 5 3 0 】

ここで、再び図 2 7 を参照して、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e および保留球実行エリア 2 0 3 f の詳細について説明する。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e および保留球実行エリア 2 0 3 f は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選や特別図柄表示装置 3 7 およびドラム表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により使用される。

#### 【 0 5 3 1 】

上述したように、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選や特別図柄表示装置 3 7 およびドラム表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタ C S 1 とが用いられる。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、球が第 1 始動口 6 4 a へ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値をそれぞれ記憶し、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、球が第 2 始動口 6 4 b へ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値を記憶する。

#### 【 0 5 3 2 】

第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 とが設けられている。

#### 【 0 5 3 3 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と同様、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と同様、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 と

が設けられている。

#### 【0534】

なお、第1実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1, 203e1と、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2, 203e2と、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3, 203e3と、変動種別カウンタ格納エリア203d4, 203e4とを1つの保留球格納エリア203d, 203eの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタC1~C3, CS1毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

#### 【0535】

上述した通り、第1保留球格納エリア203dには、球がいずれかの第1始動口64aへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1~C3, CS1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第1保留第1~第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1~第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第1始動口64aへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第1保留第1エリアには、時間的に最も古い第1始動口64aへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

#### 【0536】

また、第2保留球格納エリア203eには、球が第2始動口64bへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1~C3, CS1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第2保留第1~第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1~第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第2始動口64bへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第2保留第1エリアには、時間的に最も古い第2始動口64bへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

#### 【0537】

一方、保留球実行エリア203fは、1つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア203fには、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eと同様に、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203f2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203f4とが設けられている。

#### 【0538】

MPU201は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータ（各カウンタC1~C3, CS1の各値）が記憶されている場合は、該第2保留第1エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア203fの各エリア203f1~203f4にそれぞれシフトする。一方、MPU201は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが記憶されておらず、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアにデータが記憶されているとき、該第1保留第1エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア203fの各エリア203f1~203f4にそれぞれシフトする。

#### 【0539】

そして、保留球実行エリア203fにシフトされたデータを、変動開始処理（図43参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置37では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

#### 【0540】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停

10

20

30

40

50

止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、ドラム表示装置 8 1 では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動演出が行われる。

#### 【0541】

データのシフトの詳細について説明する。MPU 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第 2 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 へシフトする。同様に、第 2 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 へシフトする。

#### 【0542】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 1 実施形態では、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e において、データが記憶（保留）されている第 2 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

#### 【0543】

ここで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「4」であり、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 2 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 f へシフトされ、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となると、MPU 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 2 保留第 2 エリアのデータを、第 2 保留第 1 エリアへシフトし、第 2 保留第 3 エリアのデータを、第 2 保留第 2 エリアへシフトし、第 2 保留第 4 エリアのデータを、第 2 保留第 3 エリアへシフトする。

#### 【0544】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「2」であれば、MPU 2 0 1 は、第 2 保留第 2 エリアのデータのみを、第 2 保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 1 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 2 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

#### 【0545】

なお、データの有無に関わらず、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

#### 【0546】

一方、MPU 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されていれば、該



第1保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1の乱数値を、保留球実行エリア203fの大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1へシフトする。同様に、第1保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203f2へシフトし、第1保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3へシフトし、第1保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203f4へシフトする。

#### 【0547】

そして、保留球実行エリア203fへのデータのシフトが終了すると、第1保留第1エリアが空き状態となるため、第1保留球格納エリア203dの各エリア(第2～第4)に記憶(保留)されているデータを、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)に詰めるシフト処理を行う。なお、第1実施形態では、第1保留球格納エリア203dにおいて、データが記憶(保留)されている第1保留エリア(第1～第4)についてのみデータのシフトを行う。

#### 【0548】

ここで、第1保留球格納エリア203d内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であり、第1保留球格納エリア203dの全エリア(第1～第4)にデータが記憶されているとする。この状態で、第1保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203fへシフトされ、第1保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア(第2～第4)のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)にシフトする。すなわち、第1保留第2エリアのデータを、第1保留第1エリアへシフトし、第1保留第3エリアのデータを、第1保留第2エリアへシフトし、第1保留第4エリアのデータを、第1保留第3エリアへシフトする。

#### 【0549】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば、MPU201は、第1保留第2エリアのデータのみを、第1保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第1実施形態では、データが記憶(保留)されていない第1保留エリア(第3～第4)については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

#### 【0550】

なお、データの有無に関わらず、第1保留エリア(第2～第4)の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留エリア(第2～第4)にデータが記憶(保留)されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

#### 【0551】

図26に戻り、説明を続ける。入出力ポート205には、入力側として、各入賞口63, 64a, 64b, 65aに入賞した球や、アウト口66を通して球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチを含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ208や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー501、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ502、RAM203に記憶されているデータを消去するためのRAM消去スイッチ503が接続される。また、入出力ポート205には、出力側として、大入賞口ソレノイド(図示せず)等からなる各種ソレノイド209や、特別図柄表示装置37、普通図柄表示装置83、普通図柄保留ランプ84が接続されている。MPU201は、各種スイッチ208, 502, 503から出力される信号や、設定キー501の状態に基づいて各種処理を実行する。

#### 【0552】

払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行う

ものである。演算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを有している。

#### 【0553】

払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、全て  
10 バックアップされる。なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図44参照）が即座に実行される。

#### 【0554】

払出制御装置111のMPU211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置1  
20 11に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。

#### 【0555】

発射制御装置112は、主制御装置110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル51の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、約0.6秒間隔で、操作ハンドル51の操作量に応じた強さで球が発射され  
30 る。

#### 【0556】

音声ランプ制御装置113は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部29～33、表示ランプ34、確定ランプ311、各報知ランプ303a、305a、前側下方用LED414c、前側右方用LED415c、前側左方用LED416c、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424など）227における点灯および消灯の出力、変動演出や連続予告演出といったドラム表示装置81にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

#### 【0557】

演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等として使用されるRAM223とを有している。このROM222及びRAM223の詳細については、後述する。

#### 【0558】

音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、及び、枠ボタン22などがそれぞれ接続されている。第1実施形態では、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置113から主制御装置110へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置113と表示制御装置114とは、互いに  
50

コマンドの送受信が可能に構成されている。

【0559】

また、音声ランプ制御装置113は、枠ボタン22からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン22が操作された場合は、ドラム表示装置81で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置226、ランプ表示装置227を制御すると共に、表示制御装置114へ枠ボタン22の押下に基づいた内容をドラム表示装置81で実行させるように指示する。

【0560】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及びドラム表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、ドラム表示装置81における第3図柄の変動演出や、連続予告演出を制御するものである。

10

【0561】

電源装置115は、パチンコ機10の各部に電源を供給するための電源部251と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路252とを有している。電源部251は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置110～114等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部251は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ208などの各種スイッチや、ソレノイド209などのソレノイド、モータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置110～114等に対して必要な電圧を供給する。

20

【0562】

停電監視回路252は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置110のMPU201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111のNMI端子へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理（図44参照）を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理を正常に実行し完了することができる。

30

【0563】

ここで、図33を参照して、音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。図33は、主に音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置113のROM222には、MPU221にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、停止パターンテーブル222c、変動パターンテーブル222d、導光板点灯パターンテーブル222e、確定ランプ点灯パターンテーブル222f、リール制御テーブル222gが少なくとも格納されている。

40

【0564】

これらのテーブル222a～222gのうち、テーブル222a～222dは、いずれも主制御装置110のROM202に設けられた大当たり乱数テーブル202a、大当たり種別テーブル202b、停止パターンテーブル202d、変動パターンテーブル202eと同じものである。

【0565】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203cより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3および変動種別カウ

50

ンタ C S 1 の各値と、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、停止パターンテーブル 2 2 2 c および変動パターンテーブル 2 2 2 d とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【0566】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、保留表示部 D b に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【0567】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 によって送信された変動パターンコマンドに対応する変動パターンと確率設定値等に基づいて、大当たりの確率設定値を遊技者に示唆する「設定示唆演出」の実行抽選や、該「設定示唆演出」の内容（種類およびタイミング）を抽選するように構成されている。

【0568】

導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e は、変動演出の当否や変動パターン等と、後述する導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値とに基づいて、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 及び第 4 装飾図柄群 4 1 3 の実行有無及び内容を決定するために参照されるテーブルである。なお、この導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e の詳細については、後述する。

【0569】

また、確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f は、変動演出の当否等と、後述する確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値とに基づいて、変動演出の実行中における確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングを決定するために参照されるテーブルである。なお、この確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f の詳細については、後述する。

【0570】

さらに、リール制御テーブル 2 2 2 g は、第 3 図柄の変動演出の変動パターン及び停止図柄に応じて、ドラム表示装置 8 1 の左リール L R、中リール C R 及び右リール R R の駆動パターン等を決定するために参照されるテーブルである。

【0571】

R A M 2 2 3 には、変動開始フラグ 2 2 3 a、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c、導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d、確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g、実行情報格納エリア 2 2 3 h が少なくとも設けられている。

【0572】

変動開始フラグ 2 2 3 a は、オン状態で変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この変動開始フラグ 2 2 3 a は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 4 7 の S 1 2 0 6 参照）。そして、ドラム表示装置 8 1 における変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 4 8 の S 1 4 0 2 参照）。

【0573】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の変動演出が存在する場合に、該待機中の変動演出を実行させるための変動演出の設定処理（図 4 8 の S 1 4 0 2 ~ S 1 4 1 5 参照）を行う。

【0574】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、ドラム表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で行われる第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【0575】

10

20

30

40

50

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球煤コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b にて、その保留球数を管理するようになっている。

#### 【 0 5 7 6 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 a への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b に格納する（図 4 7 の S 1 2 1 1 参照）。

10

#### 【 0 5 7 7 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴ってドラム表示装置 8 1 における第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を 1 減算（更新）する（図 4 8 の S 1 4 0 6 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を更新することができる。

20

#### 【 0 5 7 8 】

サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同様に、ドラム表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で行われる第 2 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

#### 【 0 5 7 9 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

30

#### 【 0 5 8 0 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 始動口 6 4 b への入球によって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（図 4 7 の S 1 2 1 1 参照）。

40

#### 【 0 5 8 1 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 2 特別図柄の変動演出に対応する変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴ってドラム表示装置 8 1 における第 2 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算（更新）する（図 4 8 の S 1 4 0 9 参照）。このように、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3

50

c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期させながら、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新することができる。

【 0 5 8 2 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値は、ドラム表示装置 8 1 における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納したり（図 4 7 の S 1 2 1 1 参照）、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドの受信に応じてサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新したりするタイミングで（図 4 8 の S 1 4 0 6 又は S 1 4 0 9 参照）、格納後もしくは更新後のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

10

【 0 5 8 3 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とをドラム表示装置 8 1 の保留表示部 D b（図 3 参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【 0 5 8 4 】

20

上述したように、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期しながら、その値が変更され、また、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期しながら、その値が変更される。従って、ドラム表示装置 8 1 の保留表示部 D b（図 3 参照）に表示される保留図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 及び第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に同期させながら、変化させることができる。よって、ドラム表示装置 8 1 には、変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【 0 5 8 5 】

導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d は、前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 における第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯表示するか否かを抽選するために用いられるカウンタである。

30

【 0 5 8 6 】

この導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値は、電源投入時に初期値として「 0 」が設定され、その後、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理のカウンタ更新処理（図 4 6 の S 1 1 1 2 参照）において、所定の範囲（例えば、「 0 ~ 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「 0 ~ 9 9 」の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9 」）に達した後「 0 」に戻る構成となっている。導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値は、メイン処理が 1 回ループする毎に 1 回更新（例えば、1 加算）される。

【 0 5 8 7 】

40

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 3 図柄の変動演出に関するコマンド（変動パターンコマンド及び表示種別コマンド）を受信した場合に、変動演出の内容（例えば、当否、演出態様、変動要素等）に応じて、導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d 及び導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e を参照して、前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 における第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯表示するか否かを抽選する（図 5 0 参照）。

【 0 5 8 8 】

ここで、図 3 4 を参照して、第 1 実施形態における導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e の詳細について説明する。図 3 4 は、ROM 2 2 2 に記憶される導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e の一例を模式的に示した模式図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主

50

制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信した場合に、その時点での導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値に基づいて導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e を参照し、前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 若しくは第 4 装飾図柄群 4 1 3、又は、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯態様が決定される。

#### 【 0 5 8 9 】

図 3 4 で示すように、導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e は、各特別図柄の変動演出が、「ハズレ」の場合と「大当たり」の場合とで分けられている。そして、分けられたグループに対して、さらに演出態様ごとに分けられ、その中で前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 若しくは第 4 装飾図柄群 4 1 3、又は、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯態様に対応する導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値がそれぞれ割り振られている。

10

#### 【 0 5 9 0 】

具体的には、変動演出の「ハズレ」時において、該「ハズレ」時に選定され得る、「非リーチ」演出態様用と、「ノーマルリーチ」演出態様用と、「スーパーリーチ」演出態様用と、「スペシャルリーチ」演出態様用とのグループに分けられている。また、大当たり時において、「ノーマルリーチ」演出態様用と、「スーパーリーチ」演出態様用と、「スペシャルリーチ」演出態様用とのグループに分けられている。そして、分けられたグループにおいて、第 4 装飾図柄群 4 1 3 を示す「泡」、第 2 装飾図柄群 4 1 1 を示す「桜」、第 3 装飾図柄 4 1 2 を示す「マンボウ」、第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 を示す「桜&マンボウ」、第 1 装飾図柄群 4 2 1 を示す「魚群」の、各点灯図柄に対して導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の取り得る値がそれぞれ対応付けられている。

20

#### 【 0 5 9 1 】

導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e において、「ハズレ」時の「非リーチ」演出態様には、いずれの第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 及び第 4 装飾図柄群 4 1 3（以下、第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 及び第 4 装飾図柄群 4 1 3 を総称して、「各装飾図柄 4 1 1、4 1 2、4 1 3、4 2 1」と称する場合がある）も点灯しない「無し」のみに導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が対応付けられ、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」および「魚群」に対しては導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が割り振られていない。

30

#### 【 0 5 9 2 】

図 3 4 の示す例では、「ハズレ」時の「非リーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値と点灯図柄との対応付けが、「無し」に対して「0 ~ 9 9」、となっている。なお、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」、「魚群」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

#### 【 0 5 9 3 】

即ち、「ハズレ」時の「非リーチ」演出態様が選択された場合は、いずれの装飾図柄 4 1 1、4 1 2、4 1 3、4 2 1 が点灯表示されない「無し」の点灯（非点灯）態様が 1 0 0 %、の割合で選択されるように設定され、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

40

#### 【 0 5 9 4 】

従って、「ハズレ」時の「非リーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄 4 1 1、4 1 2、4 1 3、4 2 1 の点灯態様では、「無し」の点灯（非点灯）態様がもれなく選択され（1 0 0 %）になっており、他の装飾図柄 4 1 1、4 1 2、4 1 3、4 2 1 が点灯されない設定となっている。

#### 【 0 5 9 5 】

導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e において、「ハズレ」時の「ノーマルリーチ」演出態様には、「無し」、「泡」、「桜」及び「マンボウ」に導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が対応付けられ、「桜&マンボウ」および「魚群」に対しては導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が割り振られていない。

50

## 【 0 5 9 6 】

図 3 4 の示す例では、「ハズレ」時の「ノーマルリーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値と点灯図柄との対応付けが、「無し」に対して「0 ~ 3 9」、「泡」に対して「4 0 ~ 6 9」、「桜」に対して「7 0 ~ 8 9」、「マンボウ」に対して「9 0 ~ 9 9」となっている。なお、「桜&マンボウ」、「魚群」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

## 【 0 5 9 7 】

即ち、「ハズレ」時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「無し」の点灯（非点灯）態様が 4 0 %、「泡」の点灯態様が 3 0 %、「桜」の点灯態様が 2 0 %、「マンボウ」の点灯態様が 1 0 % の割合で選択されるように設定され、「桜&マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が 0 % の割合で選択されるように設定されている。

10

## 【 0 5 9 8 】

従って、「ハズレ」時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 , 4 2 1 の点灯態様では、「無し」の点灯（非点灯）態様が選択され易い（4 0 %）が、「泡」、「桜」又は「マンボウ」も選択され得るように構成される。

## 【 0 5 9 9 】

なお、「ハズレ」時の「非リーチ」演出態様、及び、後述する「ハズレ」時の「ノーマルリーチ」演出態様には、「桜&マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が選択されないように、導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が対応付けられていない。これは、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「桜&マンボウ」又は「魚群」が点灯された場合は、その変動演出において「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様（以下、『「スーパーリーチ以上」演出態様』と称する場合がある）が実行されることを確定させるためである。よって、「スーパーリーチ以上」が現出しない「非リーチ」演出態様、及び、「ノーマルリーチ」演出態様では、「桜&マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が選択されないように設定されている。

20

## 【 0 6 0 0 】

導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e において、「ハズレ」時の「スーパーリーチ」演出態様には、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」及び「魚群」に導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が対応付けられ、「無し」に対しては導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が割り振られていない。

30

## 【 0 6 0 1 】

図 3 4 の示す例では、「ハズレ」時の「スーパーリーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値と点灯図柄との対応付けが、「泡」に対して「0 ~ 3 9」、「桜」に対して「4 0 ~ 6 9」、「マンボウ」に対して「7 0 ~ 8 9」、「桜&マンボウ」に対して「9 0 ~ 9 7」、「魚群」に対して「9 8 , 9 9」となっている。なお、「無し」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

## 【 0 6 0 2 】

即ち、「ハズレ」時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「泡」の点灯態様が 4 0 %、「桜」の点灯態様が 3 0 %、「マンボウ」の点灯態様が 2 0 %、「桜&マンボウ」の点灯態様が 8 %、「魚群」の点灯態様が 2 % の割合で選択されるように設定され、「無し」の点灯（非点灯）態様が 0 % の割合で選択されるように設定されている。

40

## 【 0 6 0 3 】

従って、「ハズレ」時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 , 4 2 1 の点灯態様では、「泡」の点灯（非点灯）態様が選択され易い（4 0 %）が、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」又は「魚群」も選択され得るように構成される。

## 【 0 6 0 4 】

導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e において、「ハズレ」時の「スペシャルリーチ」演出態様には、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」及び「魚群」に導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が対応付けられ、「無し」に対しては導光パターン抽選

50



カウンタ 2 2 3 d の値が割り振られていない。

【 0 6 0 5 】

図 3 4 の示す例では、「ハズレ」時の「スペシャルリーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値と点灯図柄との対応付けが、「泡」に対して「0 ~ 4 9」、「桜」に対して「5 0 ~ 7 9」、「マンボウ」に対して「8 0 ~ 9 4」、「桜&マンボウ」に対して「9 5 ~ 9 8」、「魚群」に対して「9 9」となっている。なお、「無し」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

【 0 6 0 6 】

即ち、「ハズレ」時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「泡」の点灯態様が 5 0 %、「桜」の点灯態様が 3 0 %、「マンボウ」の点灯態様が 1 5 %、「桜&マンボウ」の点灯態様が 4 %、「魚群」の点灯態様が 1 %の割合で選択されるように設定され、「無し」の点灯（非点灯）態様が 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

10

【 0 6 0 7 】

従って、「ハズレ」時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 の点灯態様では、「泡」の点灯（非点灯）態様が選択され易い（5 0 %）が、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」又は「魚群」も選択され得るように構成される。

【 0 6 0 8 】

なお、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様には、「無し」の点灯態様が選択されないように、導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が対応付けられていない。これは、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「スーパーリーチ以上」演出態様が実行される場合は、前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 において何らかの演出が実行されることを確定させるためである。これにより、「スーパーリーチ以上」演出態様が実行される場合、前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 において何らかの演出が必ず実行され、「リーチ表示」の演出と前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 の演出との複合により、変動演出における大当たり期待度を複合的に遊技者に示唆可能に設定されている。

20

【 0 6 0 9 】

導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e において、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様には、「ハズレ」時と同様、「無し」、「泡」、「桜」及び「マンボウ」に導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が対応付けられ、「桜&マンボウ」および「魚群」に対しては導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が割り振られていない。

30

【 0 6 1 0 】

図 3 4 の示す例では、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値と点灯図柄との対応付けが、「無し」に対して「0 ~ 9」、「泡」に対して「1 0 ~ 2 9」、「桜」に対して「3 0 ~ 5 9」、「マンボウ」に対して「6 0 ~ 9 9」となっている。なお、「桜&マンボウ」、「魚群」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

【 0 6 1 1 】

即ち、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「無し」の点灯（非点灯）態様が 1 0 %、「泡」の点灯態様が 2 0 %、「桜」の点灯態様が 3 0 %、「マンボウ」の点灯態様が 4 0 %の割合で選択されるように設定され、「桜&マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

40

【 0 6 1 2 】

従って、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 の点灯態様では、「マンボウ」の点灯態様が選択され易い（4 0 %）が、「無し」、「泡」、「桜」又は「マンボウ」も選択され得るように構成される。

【 0 6 1 3 】

50

なお、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様には、「桜&マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が選択されないように、導光パターン抽選カウンタ223dの値が対応付けられていない。これは、第1実施形態のパチンコ機10では、「桜&マンボウ」又は「魚群」が点灯された場合は、その変動演出において「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様（以下、『「スーパーリーチ以上」演出態様』と称する場合がある）が実行されることを確定させるためである。よって、たとえ大当たりが発生するとしても、「スーパーリーチ以上」が現出しない「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様では、「桜&マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が選択されないように設定されている。

#### 【0614】

導光板点灯パターンテーブル222eにおいて、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様には、「ハズレ」時と同様、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」及び「魚群」に導光パターン抽選カウンタ223dの値が対応付けられ、「無し」に対しては導光パターン抽選カウンタ223dの値が割り振られていない。

#### 【0615】

図34の示す例では、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ223dの値と点灯図柄との対応付けが、「泡」に対して「0, 1」、「桜」に対して「2~9」、「マンボウ」に対して「10~19」、「桜&マンボウ」に対して「20~49」、「魚群」に対して「50~99」となっている。なお、「無し」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

#### 【0616】

即ち、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「泡」の点灯態様が2%、「桜」の点灯態様が8%、「マンボウ」の点灯態様が10%、「桜&マンボウ」の点灯態様が30%、「魚群」の点灯態様が50%の割合で選択されるように設定され、「無し」の点灯（非点灯）態様が0%、の割合で選択されるように設定されている。

#### 【0617】

従って、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄411, 412, 413, 421の点灯態様では、「魚群」の点灯態様が選択され易い（50%）が、「泡」、「桜」、「マンボウ」又は「桜&マンボウ」も選択され得るように構成される。

#### 【0618】

導光板点灯パターンテーブル222eにおいて、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様には、「ハズレ」時と同様、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」及び「魚群」に導光パターン抽選カウンタ223dの値が対応付けられ、「無し」に対しては導光パターン抽選カウンタ223dの値が割り振られていない。

#### 【0619】

図34の示す例では、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ223dの値と点灯図柄との対応付けが、「泡」に対して「0~4」、「桜」に対して「5~19」、「マンボウ」に対して「20~39」、「桜&マンボウ」に対して「40~59」、「魚群」に対して「60~99」となっている。なお、「無し」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

#### 【0620】

即ち、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「泡」の点灯態様が5%、「桜」の点灯態様が15%、「マンボウ」の点灯態様が20%、「桜&マンボウ」の点灯態様が20%、「魚群」の点灯態様が40%の割合で選択されるように設定され、「無し」の点灯（非点灯）態様が0%、の割合で選択されるように設定されている。

#### 【0621】

従って、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄4

10

20

30

40

50

1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 , 4 2 1 の点灯態様では、「魚群」の点灯態様が選択され易い ( 4 0 % ) が、「泡」、「桜」、「マンボウ」又は「桜 & マンボウ」も選択され得るように構成される。

#### 【 0 6 2 2 】

このように、「リーチ表示」の演出と前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 の演出との複合により、変動演出における大当たり期待度を複合的に遊技者に示唆可能に構成するとともに、複数の演出装置において変動演出を実行することで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

#### 【 0 6 2 3 】

図 3 3 に戻って、説明を続ける。確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e は、第 3 図柄の変動演出における確定ランプ 3 1 1 の点灯有無及び点灯タイミングを抽選するために用いられるカウンタである。

#### 【 0 6 2 4 】

この確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値は、電源投入時に初期値として「 0 」が設定され、その後、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理のカウンタ更新処理 ( 図 4 6 の S 1 1 1 2 参照 ) において、所定の範囲 ( 例えば、「 0 ~ 9 9 」 ) 内で順に 1 ずつ加算され、最大値 ( 例えば、「 0 ~ 9 9 」の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9 」 ) に達した後「 0 」に戻る構成となっている。確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値は、メイン処理が 1 回ループする毎に 1 回更新 ( 例えば、 1 加算 ) される。

#### 【 0 6 2 5 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 3 図柄の変動演出に関するコマンド ( 変動パターンコマンド及び表示種別コマンド ) を受信した場合に、変動演出の内容 ( 例えば、当否、演出態様、変動要素等 ) に応じて、確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e 及び確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f を参照して、変動演出における確定ランプ 3 1 1 の点灯有無及び点灯タイミグを抽選する ( 図 4 9 参照 ) 。

#### 【 0 6 2 6 】

ここで、図 3 5 を参照して、第 1 実施形態における確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f の詳細について説明する。図 3 5 は、ROM 2 2 2 に記憶される確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f の一例を模式的に示した模式図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信した場合に、該変動演出において「大当たり」が発生するとき、その時点での確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値に基づいて確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f を参照し、確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングが決定される。第 1 実施形態では、変動演出がハズレである場合には、いずれのタイミングでも確定ランプ 3 1 1 が点灯しないように構成される一方、変動演出において大当たりに当選する場合、該変動演出におけるいずれかのタイミングで確定ランプ 3 1 1 が必ず点灯するように構成されている。なお、大当たりに当選した場合であっても、確定ランプ 3 1 1 を点灯しないパターンがあるように構成してもよい。

#### 【 0 6 2 7 】

図 3 5 で示すように、確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f は、各特別図柄の変動演出が、「ハズレ」の場合と「大当たり」の場合とで分けられている。そして、分けられたグループに対して、さらに演出態様ごとに分けられ、その中で、「高速変動」の変動要素の実行中である「変動開始 ~ 高速変動終了まで」のタイミング、「疑似変動」の変動要素若しくは「低速変動」の変動要素から「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中である「リーチ形成 ~ 発展前まで」のタイミング、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中である「発展後 ~ 再変動前」のタイミング、「再変動」の変動要素の実行中や図柄確定時である「再変動 ~ 確定」のタイミングに対応する確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値がそれぞれ割り振られている。

#### 【 0 6 2 8 】

具体的には、大当たり時において、「ノーマルリーチ」演出態様用と、「スーパーリー

10

20

30

40

50

チ」演出態様用と、「スペシャルリーチ」演出態様用とのグループに分けられている。そして、分けられたグループにおいて、「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」、「発展後～再変動前」、「再変動～確定」の、各点灯タイミングに対して確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の取り得る値がそれぞれ対応付けられている。なお、変動演出の「ハズレ」時において、確定ランプ 3 1 1 は点灯し得ないように構成されているため、該「ハズレ」時に選定され得るすべての演出態様に対して、点灯タイミング「無し」に対して確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の取り得るすべての値が対応付けられている。

#### 【0629】

確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f において、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様には、「再変動～確定」のみに確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値が対応付けられ、「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」、および「発展後～再変動前」に対しては確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値が割り振られていない。

#### 【0630】

図 3 5 の示す例では、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様における確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値と点灯タイミングとの対応付けが、「再変動～確定」に対して「0～99」、となっている。なお、「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」および「発展後～再変動前」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

#### 【0631】

即ち、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、変動演出が終了する間際である「再変動～確定」の点灯タイミングが 100%、の割合で選択されるように設定され、変動演出の途中である「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」及び「発展後～再変動前」の点灯タイミングが 0%、の割合で選択されるように設定されている。

#### 【0632】

従って、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングでは、「再変動～確定」の点灯タイミングがもれなく選択され (100%) になっており、他の点灯タイミングでは確定ランプ 3 1 1 が点灯されない設定となっている。

#### 【0633】

確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f において、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様には、「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」、「発展後～再変動前」及び「再変動～確定」に確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値がそれぞれ対応付けられている。

#### 【0634】

図 3 5 の示す例では、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様における確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値と点灯タイミングとの対応付けが、「変動開始～高速変動終了まで」に対して「0～9」、「リーチ形成～発展前まで」に対して「10～29」、「発展後～再変動前」に対して「30～59」、「再変動～確定」に対して「60～99」となっている。

#### 【0635】

即ち、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「変動開始～高速変動終了まで」の点灯タイミングが 10%、「リーチ形成～発展前まで」の点灯タイミングが 20%、「発展後～再変動前」の点灯タイミングが 30%、「再変動～確定」の点灯タイミングが 40% の割合で選択されるように設定されている。

#### 【0636】

従って、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングでは、変動演出の最後の部分である「再変動～確定」の点灯タイミン

10

20

30

40

50

グが選択され易い（４０％）が、「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」又は「発展後～再変動前」も選択され得るように構成される。

【０６３７】

確定ランプ点灯パターンテーブル２２２ｆにおいて、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様には、「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」、「発展後～再変動前」及び「再変動～確定」に確定ランプタイミング抽選カウンタ２２３eの値がそれぞれ対応付けられている。

【０６３８】

図３５の示す例では、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様における確定ランプタイミング抽選カウンタ２２３eの値と点灯タイミングとの対応付けが、「変動開始～高速変動終了まで」に対して「０～１９」、「リーチ形成～発展前まで」に対して「２０～３９」、「発展後～再変動前」に対して「４０～６９」、「再変動～確定」に対して「７０～９９」となっている。

【０６３９】

即ち、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「変動開始～高速変動終了まで」の点灯タイミングが２０％、「リーチ形成～発展前まで」の点灯タイミングが２０％、「発展後～再変動前」の点灯タイミングが３０％、「再変動～確定」の点灯タイミングが３０％の割合で選択されるように設定されている。

【０６４０】

従って、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される確定ランプ３１１の点灯タイミングでは、変動演出の後半部分である「発展後～再変動前」又は「再変動～確定」の点灯タイミングが選択され易い（３０％）が、変動演出の前半部分である「変動開始～高速変動終了まで」又は「リーチ形成～発展前まで」も「スーパーリーチ」演出態様よりは選択され易いように構成される。

【０６４１】

このように、変動演出において大当たりに当選した場合に、様々なタイミングで確定ランプ３１１を点灯させて大当たりが発生することを遊技者に示唆することで、意外性のある遊技を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６４２】

また、確定ランプ３１１の点灯に関する抽選と、第１装飾図柄群４２１、第２装飾図柄群４１１、第３装飾図柄４１２又は第４装飾図柄群４１３の点灯に関する抽選とは別々に行われる。このため、各抽選結果に応じて、確定ランプ３１１が点灯して第１装飾図柄群４２１、第２装飾図柄群４１１、第３装飾図柄４１２又は第４装飾図柄群４１３が点灯するパターン、確定ランプ３１１と第１装飾図柄群４２１、第２装飾図柄群４１１、第３装飾図柄４１２又は第４装飾図柄群４１３とがともに点灯されるパターン、確定ランプ３１１が点灯せず第１装飾図柄群４２１、第２装飾図柄群４１１、第３装飾図柄４１２又は第４装飾図柄群４１３が点灯するパターンとが存在するように構成されている。このように構成することで、各演出ごとに大当たり期待度を算出し易くして、遊技仕様の設計を容易化することができる。

【０６４３】

図３３に戻って、説明を続ける。第１保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３cより取得され、保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値とを格納するためのエリアである。

【０６４４】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２a～２２２dとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 4 5 】

第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g は、保留されている第 2 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、保留球数コマンドによって送信された第 2 別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値とを格納するためのエリアである。

## 【 0 6 4 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 d とを用いて、第 2 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

10

## 【 0 6 4 7 】

実行情報格納エリア 2 2 3 h は、ドラム表示装置 8 1 で実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値とを格納するためのエリアである。

## 【 0 6 4 8 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 は、変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 エリア、又は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g の第 2 保留情報格納第 2 エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 等の各値）を、この実行情報格納エリア 2 2 3 h へシフトする。

20

## 【 0 6 4 9 】

ここで、図 3 6 を参照して、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g 及び実行情報格納エリア 2 2 3 h の詳細について説明する。図 3 6 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g 及び実行情報格納エリア 2 2 3 h の構成を模式的に示す模式図である。

## 【 0 6 5 0 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 とが少なくとも設けられている。

30

## 【 0 6 5 1 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f と同様、第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 とが少なくとも設けられている。

40

## 【 0 6 5 2 】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 h には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 h 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 h 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 h 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される

50

変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 h 4 とが少なくとも設けられている。

【 0 6 5 3 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 h が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。また、第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

10

【 0 6 5 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値と、対応する特別図柄とを、保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1、2 2 3 g 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2、2 2 3 g 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3、2 2 3 g 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4、2 2 3 g 4 に格納する。

20

【 0 6 5 5 】

具体的には、保留球数コマンドに含まれる保留球数が X ( 1 X 4 ) であって、第 1 特別図柄に対応するものであれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値は、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留第 X エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 と同じ値が、第 1 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

30

【 0 6 5 6 】

一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より変動演出の開始を意味する変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信すると、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 h に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を、現在実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 h の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 4 に移動させる。一方、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在せず、第 1 特別図柄に関する保留情報のみが存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第

40

50

1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、現在実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 h の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 4 に移動させる。

【 0 6 5 7 】

また、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 h の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 4 に移動させた場合は、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。

【 0 6 5 8 】

さらに、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 h の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 4 に移動させた場合は、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させる。

【 0 6 5 9 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 h には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。また、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア、及び、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 h 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に格納される。

【 0 6 6 0 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c から保留されている第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値が「 1 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 0 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値が「 0 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 4 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出

10

20

30

40

50



の保留球数が 0 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 4 回であるので、第 2 保留情報格納第 4 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。

#### 【 0 6 6 1 】

パチンコ機 1 0 は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g を設けて、主制御装置 1 1 0 にて保留された第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を音声ランプ制御装置 1 1 3 にも格納するので、この第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄又は / 及び第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

#### 【 0 6 6 2 】

なお、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g、および、実行情報格納エリア 2 2 3 h における上述のシフト処理は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの保留球数（変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値）に基づいて、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

#### 【 0 6 6 3 】

例えば、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値が「 4 」であり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f の全エリア（第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 h へシフトし、第 2 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアへシフトし、第 1 保留情報格納第 3 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 2 エリアへシフトし、第 1 保留情報格納第 4 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 3 エリアへシフトする。

#### 【 0 6 6 4 】

一方、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値が「 2 」であれば、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 h へシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第 1 保留情報格納第 3 , 第 4 エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

#### 【 0 6 6 5 】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各データを、エリア番号が 1 小さいエリア（実行情報格納エリア 2 2 3 h 又は第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア若しくは第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

#### 【 0 6 6 6 】

図 3 3 に戻って説明を続ける。R A M 2 2 3 は、その他、主制御装置 1 1 0 より受信し

たコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【0667】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO (First In First Out) 方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置113のコマンド判定処理（図47参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【0668】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及びドラム表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、ドラム表示装置81における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御したり、該変動演出の実行中にランプ表示装置227における各種ランプ311等の点灯制御を実行し、さらに、該変動演出の進行に合わせて音声出力装置226からの音声出力制御を実行するものである。

【0669】

次に、図37から図44のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では2ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがある。

【0670】

図37は、主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【0671】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S101）。例えば、RAM203へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置113、払出制御装置111等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1秒」）を実行する（S102）。そして、RAM203のアクセスを許可する（S103）。

【0672】

その後は、主制御装置110に設けたRAM消去スイッチ503（図26参照）がオンされているか否かを判別する（S104）。判別の結果、RAM消去スイッチ503がオンされていないならば（S104：No）、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S105）。そして、記憶されていないならば（S105：No）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、RAM203の初期化を行うため、処理をS116へ移行する。

【0673】

RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S105：Yes）、RAM判定値を算出し（S106）、算出したRAM判定値が正常でなければ（S107：No）、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS116へ移行する。

【0674】

なお、図39のS156の処理で後述する通り、RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【0675】

一方、RAM消去スイッチ503がオンされておらず（S104：No）、電源断の発

10

20

30

40

50

生情報が記憶されており ( S 1 0 5 : Y e s )、更に R A M 判定値 ( チェックサム値等 ) が正常であれば ( S 1 0 7 : Y e s )、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする ( S 1 0 8 )。次いで、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する ( S 1 0 9 )。

【 0 6 7 6 】

S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合 ( S 1 0 9 : Y e s )、電源投入時において R A M 消去スイッチ 5 0 3 : オフ、かつ、設定キー 5 0 1 : オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置 ( 図示せず ) において確率設定値の表示を開始し ( S 1 1 0 )、その後、設定キー 5 0 1 がオフされたか否かを判別し ( S 1 1 1 )、設定キー 5 0 1 がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する ( S 1 1 1 : N o )。一方、設定キー 5 0 1 がオフされた場合は ( S 1 1 1 : Y e s )、確率表示装置における確率設定値の表示を終了して ( S 1 1 2 )、「設定確認モード」を終了して、処理を S 1 1 3 へ移行する。なお、S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていなければ ( S 1 0 9 : N o )、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S 1 1 0 ~ S 1 1 2 の処理をスキップして、処理を S 1 1 3 へ移行する。

10

【 0 6 7 7 】

S 1 1 3 の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し ( S 1 1 3 )、その後、割込みを許可する ( S 1 1 4 )。そして、後述するメイン処理 ( 図 3 9 参照 ) に移行する。

20

【 0 6 7 8 】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理 ( 図 4 0 の S 2 0 1 参照 ) において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この設定値コマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に設けられた確率設定値を記憶するメモリに該設定値コマンドが示す確率設定値を格納 ( 記憶 ) するように構成されている。

【 0 6 7 9 】

一方、S 1 0 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていると判別された場合は ( S 1 0 4 : Y e s )、立ち上げモードを「R A M クリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する ( S 1 1 5 )。

30

【 0 6 8 0 】

S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は ( S 1 1 5 : N o )、立ち上げモードを「R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 6 へ移行する。

【 0 6 8 1 】

S 1 1 6 の処理では、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 1 6 , S 1 1 7 ) を実行する。

【 0 6 8 2 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に R A M データを初期化する場合には、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、R A M の初期化処理 ( S 1 1 6 , S 1 1 7 ) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合 ( S 1 0 5 : N o ) や、R A M 判定値 ( チェックサム値等 ) によりバックアップの異常が確認された場合 ( S 1 0 7 : N o ) も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 1 6 , S 1 1 7 ) を実行する。

40

【 0 6 8 3 】

R A M の初期化処理 ( S 1 1 6 , S 1 1 7 )、即ち、「R A M クリアモード」では、R A M 2 0 3 の使用領域を「0」クリアし ( S 1 1 6 )、その後、R A M 2 0 3 に初期値 ( 例えば、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の「0」クリア等 ) を設定する ( S 1 1 7 )。R A M 2 0 3 の初期化処理の実行後は、S 1 1 3 の処理へ移行する。

50

## 【0684】

一方、S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合は ( S 1 1 5 : Y e s )、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う ( S 1 1 8 )。

## 【0685】

ここで、図 3 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定変更処理 ( S 1 1 8 ) について説明する。図 3 8 は、この設定変更処理 ( S 1 1 8 ) を示すフローチャートである。この設定変更処理 ( S 1 1 8 ) は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更 ( 更新 ) を受け付け、確定されるための処理である。

10

## 【0686】

この設定変更処理 ( S 1 1 8 ) では、まず、確率表示装置 ( 図示せず ) において現在の確率設定値の表示の開始を設定し ( S 1 2 1 )、処理を S 1 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置に確率設定値の表示が開始される。

## 【0687】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値 ( 「 1 」 ~ 「 6 」 ) の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「3」又は「4」であってもよいし、確率設定値の最大値である「6」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

20

## 【0688】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

## 【0689】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「3」以上であれば、確率設定値を「3」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「3」未満であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「5」や「6」などの高い場合、確率設定値を少しだけ ( 例えば 1 だけ ) 小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンする毎に 1 ずつ加算され、確率設定値が「6」の場合に R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「6」から「5」に変更したい場合、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を 1 周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「3」で表示を開始することで、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

30

40

## 【0690】

次に、S 1 2 2 の処理では、確率設定値が「1」~「6」の範囲にあるか否かを判断し ( S 1 2 2 )、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は ( S 1 2 2 : N o )、確率設定値を初期値に変更し ( S 1 2 3 )、S 1 2 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値 ( 「 1 」 ~ 「 6 」 ) の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「3」又は「4」であってもよいし、確率設定値の最大

50

値である「6」であってもよい。一方、S 1 2 2 の処理の結果、確率設定値が「1」～「6」の範囲内にあると判断される場合は ( S 1 2 2 : Y e s )、確率設定値は正常な値であるので、S 1 2 3 の処理をスキップして、S 1 2 4 の処理へ移行する。

【0691】

S 1 2 4 の処理では、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンになったか否かを判断する ( S 1 2 4 )。その結果、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンになっていないと判断される場合は ( S 1 2 4 : N o )、次いで、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンになったか否かを判断する ( S 1 2 5 )。

【0692】

S 1 2 5 の結果、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされていないと判断されれば ( S 1 2 5 : N o )、S 1 2 2 の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされたと判断されれば ( S 1 2 5 : Y e s )、確率設定値を更新して ( S 1 2 6 )、S 1 2 2 の処理に戻る。

10

【0693】

S 1 2 6 の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「1」～「5」である場合は、その確率設定値に1を加算し、それまでの確率設定値が「6」である場合は、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。S 1 2 6 の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置に表示される。

【0694】

S 1 2 2 S 1 2 3 S 1 2 4 : N o S 1 2 5 ( 及び S 1 2 6 ) S 1 2 2 のループ処理は、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断されるまで ( S 1 2 4 : Y e s ) 実行され続ける。そして、S 1 2 4 の処理により、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断される場合は ( S 1 2 4 : Y e s )、確率表示装置 5 0 4 に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し ( S 1 2 7 )、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定する ( S 1 2 8 )。

20

【0695】

S 1 2 8 の処理の後、次いで、設定キー 5 0 1 がオフ状態となったか否かを判断する ( S 1 2 9 )。S 1 2 9 の処理では、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもよい。

30

【0696】

S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になっていないと判断される間は ( S 1 2 9 : N o )、S 1 2 9 の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断される場合は ( S 1 2 9 : Y e s )、確率表示装置における確率設定値の表示の終了を設定し ( S 1 3 0 )、この設定変更処理 ( S 1 1 8 ) を終了する。

【0697】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理 ( 図 3 7 参照 ) に戻り、処理を S 1 1 6 へ移行し、R A M 2 0 3 初期化処理を実行 ( S 1 1 6 , S 1 1 7 ) し、R A M 2 0 3 のデータを消去 ( クリア ) する。このように、S 1 2 4 の処理においてホール関係者等に R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3 のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

40

【0698】

また、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー 5 0 1 のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【0699】

50

次に、図 39 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるメイン処理について説明する。図 39 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

#### 【0700】

メイン処理では、まず、RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S151)。そして、RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されていなければ (S151: No)、停電監視回路 252 から停電信号 SG1 は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1、第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 及び変動種別カウンタ CS1 の更新を繰り返し実行する (S152, S153)。

10

#### 【0701】

まず、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 との更新を実行する (S152)。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (本実施形態では「9999」、「99」) に達した際、「0」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 の更新値を、RAM 203 の該当するカウンタ用バッファ 203c にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタ CS1 の更新を、後述するタイマ割込処理の S207 (図 40 参照) の処理と同一の方法によって実行し (S153)、S151 の処理へ移行する。

20

#### 【0702】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理 (図 40 参照) が所定時間間隔 (本実施形態では 2 ミリ秒) で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、大入賞口 65a の開閉を制御する実行が行われ、スルーゲート 67 への球の通過があれば、普通図柄表示装置 83 による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置 37 での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタ C1 と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1 回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

30

#### 【0703】

メイン処理の一処理である上記の S152, S153 の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 との更新が繰り返し実行されることになるので、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 (即ち、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値、普通図柄乱数カウンタ C4 の初期値) とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ CS1 についてもランダムに更新することができる。特に、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタ C1 及び普通図柄乱数カウンタ C4 の更新に、ランダム性を持たせることができる。

40

#### 【0704】

S151 の処理において、RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されていれば (S151: Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路 252 から停電信号 SG1 が出力された結果、図 44 において後述する NMI 割込処理が実行されたということなので、S154 以降の電源遮断時の処理が実行される。

#### 【0705】

S154 の処理では、各割込処理の発生を禁止し (S154)、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置 (払出制御装置 111 や音声ランプ制御装置 113

50

等の周辺制御装置)に対して送信する(S 1 5 5)。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し(S 1 5 6)、RAM 2 0 3のアクセスを禁止して(S 1 5 7)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM 2 0 3のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

#### 【0 7 0 6】

なお、S 1 5 1の処理は、タイマ割込処理(図4 0参照)の残余時間内に行われるS 1 5 2とS 1 5 3の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置1 1 0のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタC I N I 1, C I N I 2, C S 1の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS 1 5 1の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS 1 5 1の処理から開始することができる。

#### 【0 7 0 7】

従って、電源遮断時の処理において、MPU 2 0 1が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理(S 1 0 1)において、スタックポインタが所定値(初期値)に設定されることで、S 1 5 1の処理から開始することができる。その結果、主制御装置1 1 0の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置1 1 0が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

#### 【0 7 0 8】

次に、図4 0を参照して、第1実施形態に係るパチンコ機1 0の主制御装置1 1 0内のMPU 2 0 1により実行されるタイマ割込処理について説明する。図4 0は、第1実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

#### 【0 7 0 9】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する(S 2 0 1)。タイマ割込処理やメイン処理(図3 9参照)では、各種処理に基づいて、払出制御装置1 1 1や音声ランプ制御装置1 1 3、ホールコンピュータ(図示せず)等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はRAM 2 0 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置(例えば、ホールコンピュータとパチンコ機1 0とを接続するための外部出力端子板(図示せず)等)に信号を出力する。S 2 0 1の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置(周辺制御装置)に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

#### 【0 7 1 0】

S 2 0 1の処理の後には、次に、払出制御装置1 1 1より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み(S 2 0 2)、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する(S 2 0 3)。

#### 【0 7 1 1】

S 2 0 3の後には、次に、普通電役6 4 cの駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する(S 2 0 4)。簡単に説明すると、球がスルーゲート6 7を通過したことを条件に普通図柄表示装置8 3にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄(例えば、「」図柄)が現出して当たり状態となると、普通電役6 4 cを所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄(例えば、「×」図柄)が現出した場合は、普通電役6 4 cの閉鎖状態を維持する。

#### 【0 7 1 2】

S 2 0 4の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する(S 2 0 5)。即ち、主制御装置1 1 0に接続されている各種スイッチ2 0 8の状態を読み込むと共に、当該スイッチ2 0 8の状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置1 1 1に対して送信すべき獲得球数に対応する賞

10

20

30

40

50

球コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(S201)によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置111に向けて送信される。

【0713】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する(S206)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(第1実施形態では、「9999」)に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(第1実施形態では、「99」)に達した際、「0」にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

【0714】

次いで、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たり乱数カウンタC4の更新を実行する(S207)。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たり乱数カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(第1実施形態では、それぞれ、「9999」、「99」、「99」、「9」、「99」)に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタC1又は普図当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1又は第2初期値乱数カウンタCINI2の値を当該大当たり乱数カウンタC1又は普図当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタC1又は普図当たり乱数カウンタC4に設定する。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

【0715】

次に、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する(S208)。なお、この始動入賞処理(S208)の詳細は、図41を参照して後述する。

【0716】

次いで、スルーゲート67への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する(S209)。このゲート通過処理(S209)においてスルーゲート67を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタC4の値がカウンタ用バッファ203cから取得され、その普図当たりカウンタC4の値が普図保留球格納エリア(図示せず)に格納されるとともに普通図柄保留ランプ84に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。

【0717】

ゲート通過処理(S209)を実行した後は、上記始動入賞処理(S208)の処理内容に基づいて特別図柄表示装置37による特別図柄の動的表示を行うための処理やドラム表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する(S210)。なお、特図変動処理(S210)の詳細は図42を参照して後述する。

【0718】

次いで、上記ゲート通過処理(S209)の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置83において行うための設定処理である普図変動処理を実行する(S211)。この普図変動処理(S211)では、普通図柄の当たり確率が、高確率(例えば、9/10)か低確率(1/10)のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置83に表示する。

【0719】

普図変動処理(S211)を実行した後は、発射制御処理を実行し(S212)、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して(S213)、このタイマ割込処理を終

10

20

30

40

50



了する。

#### 【0720】

なお、発射制御処理（S212）は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置112へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、RAM203に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S201）によって、球発射信号が払出制御装置111を介して発射制御装置112へ送信される。

#### 【0721】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理（図40参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、2ミリ秒）毎に行うように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理（S202）、当たり処理（S203）、普通電役制御処理（S204）及びスイッチ読み込み処理（S205）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で2ミリ秒毎に行うように構成してもよい。

#### 【0722】

この場合、メイン処理の中で所定時間（2ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に行う処理を実行し、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新は、所定時間毎に行う処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に行う処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタCINI1, CINI2, CS1をランダムに更新することができる。

#### 【0723】

次に、図41のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図40参照）の一処理である始動入賞処理（S208）を説明する。図41は、この始動入賞処理（S208）を示すフローチャートである。

#### 【0724】

始動入賞処理（S208）は、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタC1～C3, CS1の値を入賞した入賞口64a, 64bに対応する第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタC1～C3, CS1の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置113へ送信するための処理を実行する。

#### 【0725】

MPU201は、この始動入賞処理（S208）において、まず、球が第1始動口64aに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S301）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図40のS205参照）において読み込んだ、第1始動口64aへの入球（入賞）を検出する特図1入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第1始動口64aへの入球を3回のタイマ割込処理（図40参照）にわたって検出する。

#### 【0726】

球が第1始動口64aに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S301：Yes）、次いで、第1保留球数カウンタ203aの値（主制御装置110において保留されている第1特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N1）が上限値（第1実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S302）。そして、第1始動口64aへの入賞があっても作動保留球数N1<4でなければ（S302：No）、この始動入

10

20

30

40

50

賞処理 (S 2 0 8) を終了し、タイマ割込処理 (図 4 0 参照) へ戻る。

【0 7 2 7】

一方、作動保留球数  $N 1 < 4$  であれば (S 3 0 2 : Y e s)、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数  $N 1$ ) を 1 加算する (S 3 0 3)。そして、今回、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 a への入賞であるので、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d を各乱数値  $C 1 \sim C 3$ ,  $C S 1$  の格納先として設定し (S 3 0 4)、処理を S 3 0 9 へ移行する。

【0 7 2 8】

S 3 0 1 の処理において、球が第 1 始動口 6 4 a へ入賞していないと判別された場合 (S 3 0 1 : N o)、次いで、球が第 2 始動口 6 4 b に入賞 (始動入賞) したか否かを判別する (S 3 0 5)。ここでは、第 1 始動口 6 4 a と同様、スイッチ読み込み処理 (図 4 0 の S 2 0 5 参照) において読み込んだ、第 2 始動口 6 4 b への入球 (入賞) を検出する特図 2 入球口スイッチ (図示せず) の出力信号に基づいて、第 2 始動口 6 4 b への入球を 3 回のタイマ割込処理 (図 4 0 参照) にわたって検出する。

【0 7 2 9】

球が第 2 始動口 6 4 b に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 3 0 5 : Y e s)、次いで、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) の作動保留球数  $N 2$ ) が上限値 (第 1 実施形態では、「4」) 未満であるか否かを判別する (S 3 0 6)。そして、第 2 始動口 6 4 b への入賞がないか (S 3 0 5 : N o)、或いは、第 2 始動口 6 4 b への入賞があっても作動保留球数  $N 2 < 4$  でなければ (S 3 0 6 : N o)、この始動入賞処理 (S 2 0 8) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 0 参照) へ戻る。

【0 7 3 0】

一方、作動保留球数  $N 2 < 4$  であれば (S 3 0 6 : Y e s)、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数  $N 2$ ) を 1 加算する (S 3 0 7)。そして、今回、第 2 特別図柄に対応する第 2 始動口 6 4 b への入賞であるので、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e を各乱数値  $C 1 \sim C 3$ ,  $C S 1$  の格納先として設定し (S 3 0 8)、処理を S 3 0 9 へ移行する。

【0 7 3 1】

S 3 0 9 の処理では、大当たり乱数カウンタ  $C 1$ 、大当たり種別カウンタ  $C 2$ 、停止パターン選択カウンタ  $C 3$  及び変動種別カウンタ  $C S 1$  の各値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 2 7 参照) から読み出し、S 3 0 4 又は S 3 0 8 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として指定されている場合は第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 及び変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に各々保留 (格納) する (S 3 0 9)。また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e が格納先として指定されている場合は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 及び変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 に各々保留 (格納) する (S 3 0 9)。

【0 7 3 2】

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 a への入賞に基づく S 3 0 4 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として設定され、また、S 3 0 3 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「1」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ  $C 1 \sim C 3$ ,  $C S 1$  の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「2」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「3」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「4」であれば第 1 保留第 4 エリ

10

20

30

40

50

アの各格納エリアに、各々カウンタC 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

【 0 7 3 3 】

また、例えば、第2始動口6 4 b への入賞に基づくS 3 0 8 の処理において第2 保留球格納エリア2 0 3 e が格納先として設定され、また、S 3 0 7 の処理による加算後の第2 保留球数カウンタ2 0 3 b の値が「 1 」であれば、第2 保留第1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。また、加算後の第2 保留球数カウンタ2 0 3 b の値が「 2 」であれば第2 保留第2 エリアの各格納エリアに、加算後の第2 保留球数カウンタ2 0 3 b の値が「 3 」であれば第2 保留第3 エリアの各格納エリアに、加算後の第2 保留球数カウンタ2 0 3 b の値が「 4 」であれば第2 保留第4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタC 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

10

【 0 7 3 4 】

次に、S 3 0 3 又はS 3 0 7 の処理による加算後の第1 保留球数カウンタ2 0 3 a 又は第2 保留球数カウンタ2 0 3 b の値（作動保留球数N 1 又は作動保留球数N 2 ）と、S 3 0 9 の処理により第1 保留球格納エリア2 0 3 d 又は第2 保留球格納エリア2 0 3 e に格納（保留）した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3 及び変動種別カウンタC S 1 の各値を含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置1 1 3 へ送信するために、該保留球数コマンドをR A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 0）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図4 0 のS 2 0 1 参照）によって、保留球数コマンドが音声ランプ制御装置1 1 3 に対して送信される。S 3 1 0 の処理を終えると、この始動入賞処理（S 2 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図4 0 参照）に戻る。

20

【 0 7 3 5 】

なお、S 3 1 0 の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタC 1 ~ C 3 , C S 1 の値は、S 3 0 9 の処理によりカウンタ用バッファ2 0 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S 3 0 9 の処理において第1 保留球格納エリア2 0 3 d 又は第2 保留球格納エリア2 0 3 e に格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【 0 7 3 6 】

また、S 3 0 1 及びS 3 0 5 の処理において、第1 始動口6 4 a 及び第2 始動口6 4 b に同時に球が入賞した場合は、第1 始動口6 4 a への球の入賞処理を優先的に実行し、第2 始動口6 4 b への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図4 0 参照）における始動入賞処理（S 2 0 8）において、該待機した第2 始動口6 4 b への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

30

【 0 7 3 7 】

次に、図4 2 を参照して、主制御装置1 1 0 内のM P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図4 0 参照）の一処理である特図変動処理（S 2 1 0）について説明する。図4 2 は、この特図変動処理（S 2 1 0）を示すフローチャートである。

【 0 7 3 8 】

この特図変動処理（S 2 1 0）は、第1 特別図柄および第2 特別図柄に関する特別図柄表示装置3 7 における動的表示や、ドラム表示装置8 1 にて行う変動演出に関する制御を行うものである。

40

【 0 7 3 9 】

M P U 2 0 1 は、この特図変動処理（S 2 1 0）において、まず、今現在、第1 特別図柄又は第2 特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（S 4 0 1）。大当たり中としては、大当たりの際にドラム表示装置8 1 及び特別図柄表示装置3 7 で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S 4 0 1 における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（S 4 0 1 : Y e s）、そのまま特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図4 0 参照）に戻る。

【 0 7 4 0 】

50

S 4 0 1 の処理において、大当たり中でないと判別された場合は ( S 4 0 1 : N o ) 、次に、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が動的表示中であるか否かを判別し ( S 4 0 2 ) 、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が動的表示中でなければ ( S 4 0 2 : N o ) 、次いで、特別図柄表示装置 3 7 における動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する ( S 4 0 3 ) 。その結果、動的表示の停止後、所定時間経過していなければ ( S 4 0 3 : N o ) 、タイマ割込処理 ( 図 4 0 参照 ) へ戻る。これにより、動的表示 ( 変動演出 ) における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置 3 7 およびドラム表示装置 8 1 に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

#### 【 0 7 4 1 】

一方、S 4 0 3 の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば ( S 4 0 3 : Y e s ) 、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 ( 主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄に関する動的表示 ( 変動演出 ) の作動保留球数 N 2 ) が「 0 」より大きいかが否かを判別する ( S 4 0 4 ) 。その結果、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 ( 作動保留球数 N 2 ) が「 0 」でなければ ( S 4 0 4 : Y e s ) 、第 2 特別図柄に関する動的表示 ( 変動演出 ) の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 ( 作動保留球数 N 2 ) を 1 減算する ( S 4 0 5 ) 。これは、後述する変動開始処理 ( S 4 1 0 ) によって、保留されていた第 2 特別図柄に関する動的表示 ( 変動演出 ) のうち 1 の動的表示 ( 変動演出 ) の実行が開始されるため、第 2 特別図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

#### 【 0 7 4 2 】

次いで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納されたデータをシフト処理する ( S 4 0 6 ) 。このデータシフト処理 ( S 4 0 6 ) は、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを保留球実行エリア 2 0 3 f へ向けて順にシフトさせる処理であって、第 2 保留第 1 エリア 保留球実行エリア 2 0 3 f 、第 2 保留第 2 エリア 第 2 保留第 1 エリア、第 2 保留第 3 エリア 第 2 保留第 2 エリア、第 2 保留第 4 エリア 第 2 保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

#### 【 0 7 4 3 】

一方、S 4 0 4 の処理において、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 ( 作動保留球数 N 2 ) が「 0 」であると判別されると ( S 4 0 4 : N o ) 、次に、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 ( 主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄に関する動的表示 ( 変動演出 ) の作動保留球数 N 1 ) が「 0 」より大きいかが否かを判別する ( S 4 0 7 ) 。その結果、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 ( 作動保留球数 N 1 ) が「 0 」でなければ ( S 4 0 7 : Y e s ) 、第 1 特別図柄に関する動的表示 ( 変動演出 ) の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 ( 作動保留球数 N 1 ) を 1 減算する ( S 4 0 8 ) 。これは、後述する変動開始処理 ( S 4 1 0 ) によって、保留されていた第 1 特別図柄に関する動的表示 ( 変動演出 ) のうち 1 の動的表示 ( 変動演出 ) の実行が開始されるため、保留球数が 1 つ減少するためである。

#### 【 0 7 4 4 】

次いで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納されたデータをシフト処理する ( S 4 0 9 ) 。このデータシフト処理 ( S 4 0 9 ) は、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを保留球実行エリア 2 0 3 f へ向けて順にシフトさせる処理であって、第 1 保留第 1 エリア 保留球実行エリア 2 0 3 f 、第 1 保留第 2 エリア 第 1 保留第 1 エリア、第 1 保留第 3 エリア 第 1 保留第 2 エリア、第 1 保留第 4 エリア 第 1 保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

#### 【 0 7 4 5 】

S 4 0 6 又は S 4 0 9 のデータシフト処理の後、データシフト処理により保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 及びドラム表示装置 8 1 に対する変動開始処理を実行し ( S 4 1 0 ) 、タイマ割込処理 ( 図 4 0 参照 ) へ戻る。なお、変動開始処理 ( S 4 1 0 ) については、図 4 3 を参照して後述する。

## 【 0 7 4 6 】

S 4 0 7 の処理において、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）が「0」であると判別されると（S 4 0 7 : N o）、ドラム表示装置 8 1 等においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（S 4 1 1）。この判別処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 にデモコマンドを送信した後、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 1 又は作動保留球数 N 2）のいずれかの値が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

## 【 0 7 4 7 】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（S 4 1 1 : N o）、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信すべきデモコマンドを設定して（S 4 1 2）、タイマ割込処理（図 4 0 参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（S 4 1 1 : Y e s）、そのままタイマ割込処理（図 4 0 参照）に戻る。S 4 1 2 の処理で設定されたデモコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 4 0 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

## 【 0 7 4 8 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信し、表示制御装置 1 1 4 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、ドラム表示装置 8 1 等にデモ演出を表示するように制御を行う。

## 【 0 7 4 9 】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が 1 つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、ドラム表示装置 8 1 にデモ演出が表示される。

## 【 0 7 5 0 】

なお、S 4 1 1 の処理においてデモ中ではない（S 4 1 1 : N o）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第 2 の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第 2 の所定時間が経過したことをもって S 4 1 2 の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が 1 つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

## 【 0 7 5 1 】

S 4 0 2 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が動的表示中であると判別されると（S 4 0 2 : Y e s）、動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（S 4 1 3）。特別図柄表示装置 3 7 の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタ C S 1 により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（S 4 1 3 : N o）、特別図柄表示装置 3 7 の表示を更新して（S 4 1 4）、タイマ割込処理（図 4 0 参照）に戻る。

## 【 0 7 5 2 】

第 1 実施形態では、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b において、動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、変動している特別図柄に対応する特別 L E D 群 3 7 b（即ち、上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2）が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

## 【 0 7 5 3 】

一方、特別図柄表示装置 3 7 における動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（S 4 1 3 : Y e s）、特別図柄表示装置 3 7 に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（S 4 1 5）。停止図柄は、図 4 3 を参照して後述する変動開始処理（S 4 1 0）によって予め設定される。変動開始処理（S 4 1 0）では、S 4 0 6 又は S 4 0 9 の処理によって保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値

10

20

30

40

50

に応じて大当たりか否かが決定され、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタ C 2 の値により、大当たり種別に対応する図柄が決定される。

#### 【 0 7 5 4 】

第 1 実施形態では、判定結果がハズレである場合には、最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示される。

#### 【 0 7 5 5 】

S 4 1 5 の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が設定されると、ドラム表示装置 8 1 における変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置 3 7 における特別 L E D 群 3 7 b の表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（S 4 1 6）、処理を S 4 1 7 へ移行する。確定コマンドは、ドラム表示装置 8 1 にて実行中の変動演出を確定表示させるためコマンドである。

10

#### 【 0 7 5 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この確定コマンドを受信すると、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、表示用確定コマンドを受信することによって、ドラム表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

#### 【 0 7 5 7 】

S 4 1 7 の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、R A M 2 0 3 に設けられた時短カウンタ（図示せず）の値が「0」よりも大きいかなんかを判別する（S 4 1 7）。

20

#### 【 0 7 5 8 】

S 4 1 7 の処理において、時短カウンタの値が「0」でなければ（S 4 1 7 : Y e s）、「時間短縮状態」であって、その状態においていずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）が 1 回終了したので、時短カウンタの値を 1 減算し（S 4 1 8）、この特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 4 0 参照）に戻る。

#### 【 0 7 5 9 】

一方、S 4 1 7 の処理において、時短カウンタの値が「0」であれば（S 4 1 7 : N o）、「時間短縮状態」ではなく、「通常遊技状態」又は「確率変動状態」であるので、S 4 1 8 の処理をスキップして、この特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 4 0 参照）に戻る。

30

#### 【 0 7 6 0 】

次に、図 4 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理（S 2 1 0）の一処理である変動開始処理（S 4 1 0）について説明する。図 4 3 は、変動開始処理（S 4 1 0）を示したフローチャートである。この変動開始処理（S 4 1 0）は、遊技状態に応じて保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各種カウンタの値に基づき、遊技状態に応じて大当たり又はハズレの抽選（大当たり抽選）を行うと共に、特別図柄表示装置 3 7 およびドラム表示装置 8 1 で行われる動的表示および変動演出の動的パターン（変動パターン及び停止種別）等を決定する。

#### 【 0 7 6 1 】

40

変動開始処理（S 4 1 0）では、まず、遊技状態が「確率変動状態」か否かを判別する（S 5 0 1）。判別の結果、「確率変動状態」ではないと判別された場合（S 5 0 1 : N o）、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a（図 2 8（a）参照）を設定し（S 5 0 2）、処理を S 5 0 4 へ移行する。一方、「確率変動状態」であると判別された場合は（S 4 5 1 : Y e s）、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定し（S 5 0 3）、処理を S 5 0 4 へ移行する。

#### 【 0 7 6 2 】

S 5 0 4 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウン

50

タC 1の値と、S 5 0 2又はS 5 0 3において設定された大当たり乱数テーブル2 0 2 aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選(当否判定)処理を行う(S 5 0 4)。

#### 【0 7 6 3】

第1実施形態のパチンコ機1 0では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル2 0 2 aを参照して、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値とその時々遊技状態(モード)との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機1 0の取りうる遊技状態(モード)が通常の高確率状態(「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)にある場合には、大当たり乱数テーブル2 0 2 aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で5 0 / 1 0 0 0 0、設定値「6」で6 0 / 1 0 0 0 0となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機1 0の取りうる遊技状態(モード)が高確率状態(「確率変動状態」)にある場合には、大当たり乱数テーブル2 0 2 aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で5 0 0 / 1 0 0 0 0、設定値「6」で6 0 0 / 1 0 0 0 0となるように大当たり乱数値が規定されている。

#### 【0 7 6 4】

S 5 0 4の処理では、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値と、これら大当たり乱数テーブル2 0 2 aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 5 0 4の処理の結果、大当たりであると判別された場合(S 5 0 4: Y e s)、次いで、大当たり種別テーブル2 0 2 b2(図2 8(b)参照)と、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する(S 5 0 5)。

#### 【0 7 6 5】

この処理では、大当たり種別テーブル2 0 2 bによって、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が1 0ラウンドの大当たり後に、次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに入賞補助機能が継続する「確率変動状態」へ移行する「1 0 R 確変大当たり」か、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たり後に、次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに入賞補助機能が継続する「5 R 確変大当たり」か、最大ラウンド数が1 0ラウンドの大当たり後に、特別図柄が低確率状態であるが特別図柄が1 0 0回変動するまで入賞補助機能が有効な「1 0 R 通常大当たり」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置3 7における大当たり時の表示態様(特別LED群3 7 bの表示態様)が設定される。

#### 【0 7 6 6】

具体的には、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されているデータが、第1保留球格納エリア2 0 3 dからシフトされたデータか第2保留球格納エリア2 0 3 eからシフトされたデータかを保留球実行エリア2 0 3 fのシフト元バッファ(図示せず)に記憶しておき、第1保留球格納エリア2 0 3 dからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値と、大当たり種別テーブル2 0 2 bから大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されているデータが第2保留球格納エリア2 0 3 eからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値と、大当たり種別テーブル2 0 2 bとに基づいて大当たり種別が決定される。

#### 【0 7 6 7】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し(S 5 0 6)、S 5 0 9の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置3 7およびドラム表示装置8 1において、大当たり時の表示態様(停止種別)と、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている停止パターン選択カウンタC 3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタC S 1の値に基づいて動的表示(変動演出)の動的時間(変動時間)が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じ

て、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 d ( 図 3 0 参照 ) を選択する。

【 0 7 6 8 】

具体的には、S 4 5 7 の処理では、大当たり用に設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に対応付けられた演出態様を選択する。そして、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 0 7 6 9 】

一方、S 5 0 4 の処理で大当たりではないと判別された場合には ( S 5 0 4 : N o ) 、ハズレ時の表示態様を設定する ( S 5 0 7 ) 。 S 5 0 7 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は ( 及び ) 第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値と現在の遊技状態とに基づいて、ドラム表示装置 8 1 において表示させる演出態様として、「非リーチ ( 短縮 ) 」演出態様、「非リーチ ( 通常 ) 」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第 1 実施形態では、パチンコ機 1 0 の遊技状態が「通常遊技状態」であるか、又は、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 2 0 2 d が設定されている。

【 0 7 7 0 】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し ( S 5 0 8 ) 、 S 5 0 9 の処理へ移行する。 S 5 0 8 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 およびドラム表示装置 8 1 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S 5 0 7 の処理において決定されたハズレ時の表示態様 ( 演出態様 ) 毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 0 7 7 1 】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値 C 3 , C S 1 を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【 0 7 7 2 】

S 5 0 9 の処理では、S 5 0 6 及び S 5 0 8 の処理によって決定された変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 1 1 4 へ通知する変動パターンコマンドを設定する ( S 5 0 9 ) 。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「1 0 R 確変大当たり」であって、さらに、「2 5 秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「1 0 R 確変大当たり」・「2 5 秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「2 5 秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「2 5 秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンドが設定される。

【 0 7 7 3 】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の変動パターンを決定することができる。

【 0 7 7 4 】



また、S 5 0 5 又は S 5 0 7 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための停止種別コマンドを設定し ( S 5 1 0 ) 、特図変動処理 ( 図 4 2 参照 ) へ戻る。

#### 【 0 7 7 5 】

具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「 1 0 R 確変大当たり 」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 ( 例えば、「 7 」図柄等 ) は特定せずに、「 1 0 R 確変大当たり 」であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「 1 0 R 通常大当たり 」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 ( 例えば、「 4 」図柄等 ) は特定せずに、「 1 0 R 通常大当たり 」であることを示す停止種別コマンドを設定する。

10

#### 【 0 7 7 6 】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 ( 例えば、「 7 8 7 」等 ) は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 ( 例えば、「 7 3 7 」等 ) は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 ( 例えば、「 2 5 8 」等 ) は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す停止種別コマンドを設定する。

20

#### 【 0 7 7 7 】

このように、停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 ( 表示制御装置 1 1 4 ) は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

#### 【 0 7 7 8 】

これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 ( 図 4 0 の S 2 0 1 参照 ) で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置 1 1 4 へ送信する。

30

#### 【 0 7 7 9 】

次いで、図 4 4 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行される N M I 割込処理について説明する。図 4 4 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

#### 【 0 7 8 0 】

N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し ( S 6 0 1 ) 、N M I 割込処理を終了する。

40

#### 【 0 7 8 1 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

50

## 【 0 7 8 2 】

次に、図 4 5 から図 5 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図 4 5 参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図 4 6 参照）とがある。

## 【 0 7 8 3 】

まず、図 4 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 4 5 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

## 【 0 7 8 4 】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 1 0 0 1）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S 1 1 1 6 の電源断処理（図 4 6 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S 1 0 0 2）。図 4 6 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると（図 4 6 の S 1 1 1 3 参照）、S 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

## 【 0 7 8 5 】

電源断処理中フラグがオフであれば（S 1 0 0 2 : N o）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 1 0 0 3）。

## 【 0 7 8 6 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 1 0 0 6 の処理によって「5 5 A A h」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「5 5 A A h」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（S 1 0 0 3 : Y e s）、S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（S 1 0 0 3 : N o）、S 1 0 0 8 へ移行する。

## 【 0 7 8 7 】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 1 0 0 3 : Y e s）、S 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（S 1 0 0 3 : N o）、S 1 0 0 8 へ移行する。

## 【 0 7 8 8 】

また、S 1 0 0 2 の処理において、電源断処理中フラグがオンであれば（S 1 0 0 2 : Y e s）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開

10

20

30

40

50

始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、RAM 223の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をS 1004へ移行して、RAM 223の初期化を開始する。

【0789】

S 1004の処理では、RAM 223の全範囲の記憶領域をチェックする(S 1004)。チェック方法としては、まず、1バイト毎に「0FFh」を書き込み、それを1バイト毎に読み出して「0FFh」であるか否かを確認し、「0FFh」であれば正常と判別する。かかる1バイト毎の書き込み及び確認を、「0FFh」に次いで、「55h」、「0AAh」、「00h」の順に行う。このRAM 223の読み書きチェックにより、RAM 223のすべての記憶領域が「0」クリアされる。

10

【0790】

RAM 223のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば(S 1005: Yes)、RAM 223の特定領域に「55AAh」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する(S 1006)。この特定領域に書き込まれた「55AAh」のキーワードを確認することにより、RAM 223にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM 223のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば(S 1005: No)、RAM 223の異常を報知して(S 1007)、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM 223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM 223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、ドラム表示装置81等にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

20

【0791】

S 1008の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する(S 1008)。電源断フラグはS 1116の電源断処理の実行時にオンされる(図46のS 1115参照)。つまり、電源断フラグは、S 1116の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS 1008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS 1116の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には(S 1008: Yes)、音声ランプ制御装置113の各処理を初期化するためにRAM 223の作業エリアをクリアし(S 1009)、RAM 223の初期値を設定した後(S 1010)、割込み許可を設定して(S 1011)、処理をS 1012へ移行する。なお、RAM 223の作業エリアとしては、主制御装置110から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

30

【0792】

一方、電源断フラグがオフされた状態でS 1008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS 1004からS 1006の処理を経由してS 1008の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU 221にのみリセットがかかって(主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく)開始された場合である。よって、かかる場合には(S 1008: No)、RAM 223の作業領域のクリア処理であるS 1009をスキップして、処理をS 1010へ移行し、RAM 223の初期値を設定した後(S 1010)、割込み許可を設定して(S 1011)、処理をS 1012へ移行する。

40

【0793】

なお、S 1009のクリア処理をスキップするのは、S 1004からS 1006の処理を経由してS 1008の処理へ至った場合には、S 1004の処理によって、既にRAM 223のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU 221にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、RAM 223の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置113の制御を継続できるからである。

【0794】

S 1012の処理では、主制御装置110から設定値コマンドを受信したか否かを判別

50

し ( S 1 0 1 2 )、該設定値コマンドを受信するまで S 1 0 1 2 の処理を繰り返し実行して待機する ( S 1 0 1 2 : N o )。そして、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信した場合に ( S 1 0 1 2 : Y e s )、該設定値コマンドが示す確率設定値を R A M 2 2 3 に格納し、メイン処理 ( 図 4 6 参照 ) へ移行する。

【 0 7 9 5 】

このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理 ( 図 3 7 参照 ) の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理 ( 図 4 6 参照 ) への移行を待機することで、主制御装置 1 1 0 で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置 1 1 0 が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の暴走を未然に防止できる。

【 0 7 9 6 】

なお、S 1 0 1 2 の処理において、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信するまで待機する処理を行っているが、この場合において、瞬間的な停電 ( 所謂、瞬停 ) によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のみが電源断し、主制御装置 1 1 0 は電源オンを維持し続けた場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、S 1 0 1 2 の処理を繰り返し実行してしまい、正常な制御に復帰できないおそれがある。よって、S 1 0 1 2 の処理において、例えば、所定期間の間、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信しない場合は、設定値に関する制御を実行せず、その他の制御を開始するセーフモードで音声ランプ制御装置 1 1 3 を立ち上げるように構成してもよい。

【 0 7 9 7 】

次に、図 4 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 4 6 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【 0 7 9 8 】

メイン処理が実行されると、まず、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したか否かが判別され ( S 1 1 0 1 )、1 ミリ秒以上経過していなければ ( S 1 1 0 1 : N o )、S 1 1 0 2 ~ S 1 1 0 9 の処理を行わずに S 1 1 1 0 の処理へ移行する。S 1 1 0 1 の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 1 1 0 2 ~ S 1 1 0 9 が短い周期 ( 1 ミリ秒以内 ) で処理する必要がないものであるのに対して、S 1 1 1 0 の変動演出処理や S 1 1 1 1 のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。具体的には、S 1 1 1 1 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 1 1 1 0 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【 0 7 9 9 】

S 1 1 0 1 の処理において、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上経過していると判断される場合は ( S 1 1 0 1 : Y e s )、S 1 1 0 2 の処理へ移行する。なお、S 1 1 0 1 の処理が、図 4 5 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S 1 1 0 2 の処理へ移行する。

【 0 8 0 0 】

S 1 1 0 2 の処理では、S 1 1 0 3 ~ S 1 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する ( S 1 1 0 2 )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 1 0 7 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( S 1 1 0 3 )、その後電源投入報

10

20

30

40

50

知処理を実行する（S 1 1 0 4）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば30秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置226やランプ表示装置227により行われる。また、ドラム表示装置81の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置114に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、この電源投入報知処理による報知は行わずに、S 1 1 0 5の処理へ移行する。

#### 【0801】

次いで、S 1 1 0 5の処理では、後述するS 1 1 1 1のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する大当たり演出処理を行い（S 1 1 0 5）、S 1 1 0 6の処理へ移行する。

10

#### 【0802】

次いで、S 1 1 0 6の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（S 1 1 0 6）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン22が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン22の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン22の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置114に対して枠ボタン22が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

#### 【0803】

また、変動演出が未実行の期間や、「高速変動」の変動要素の期間中に枠ボタン22が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、枠ボタン操作コマンドに代えて、表示制御装置114に対するステージ変更コマンドを設定する。このステージ変更コマンドに、変更後のステージに対応する演出態様に関する情報を含めることにより、表示制御装置114において、ドラム表示装置81で実行されるステージに応じた演出態様に変更する処理が行われる。また、変動演出開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン22を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、「リーチ表示」中に枠ボタン22を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン22を複数のリーチ演出のうち1のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン22が配設されていない場合には、S 1 1 0 6の処理は省略（スキップ）される。

20

#### 【0804】

枠ボタン入力監視・演出処理（S 1 1 0 6）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（S 1 1 0 7）、その後音編集・出力処理を実行する（S 1 1 0 8）。ランプ編集処理では、ドラム表示装置81で行われる表示に対応するよう電飾部29～33の点灯パターンや、前側導光板410及び後側導光板420の点灯パターン、或いは、確定ランプ311の点灯処理などが設定される。音編集・出力処理では、ドラム表示装置81で行われる表示に対応するよう音声出力装置226の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置226から音が出力される。

30

#### 【0805】

S 1 1 0 8の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（S 1 1 0 9）、S 1 1 1 0の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置110から送信される変動パターンコマンドに基づいてドラム表示装置81で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてS 1 1 0 7のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 0 8の音編集・出力処理もドラム表示装置81で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

40

#### 【0806】

S 1 1 1 0の処理では、ドラム表示装置81において変動演出を表示させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに基づいて変動演出を開始するための処理である変動演出処理を実行する。この変動演出処理の詳細については、図48を参照して後述する。そして、変動演出処理の後、主制御装置110より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（S 1 1 1 1）、S 1 1 1 2の処理へ移行する。このコマンド判定処理の詳細については、図47を参照して後述

50

する。

【 0 8 0 7 】

S 1 1 1 2 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d や確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e 等の各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する ( S 1 1 1 2 )。具体的には、導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d 及び確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値 ( 本実施形態では、導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d 及び確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e はともに「 9 9 」 ) に達した際、それぞれ「 0 」クリアする。

【 0 8 0 8 】

ここで更新された導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d は、変動演出中における前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 での演出 ( 点灯 ) の実行有無の選定に使用され、確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e は、変動演出中における確定ランプ 3 1 1 の点灯有無 ( 点灯タイミング ) の選定に使用される。

【 0 8 0 9 】

S 1 1 1 2 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( S 1 1 1 3 )。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 1 1 1 3 : Y e s )、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして ( S 1 1 1 5 )、電源断処理を実行する ( S 1 1 1 6 )。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 1 1 1 7 )、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【 0 8 1 0 】

一方、S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 1 1 1 3 : N o )、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され ( S 1 1 1 4 )、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ ( S 1 1 1 4 : N o )、S 1 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( S 1 1 1 4 : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【 0 8 1 1 】

ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないもので、その後、ドラム表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼ばひ、パチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

【 0 8 1 2 】

次に、図 4 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 1 1 1 1 ) について説明する。図 4 7 は、このコマンド判定処理 ( S 1 1 1 1 ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 1 1 1 1 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 4 6 参照 ) の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。

【 0 8 1 3 】

コマンド判定処理 ( S 1 1 1 1 ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置 1 1 0 からのコマンドを受信しているか否かを判別する ( S 1 2 0 1 )。判別の結果、主制御装置 1 1 0 からコマンドを受信していれば ( S 1 2 0 1 : Y e s )、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する ( S 1

10

20

30

40

50

202)。そして、変動パターンコマンドを受信したと判別された場合(S1202:Yes)、該変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する(S1203)。

【0814】

ここで抽出された変動パターン種別は、RAM223に記憶され、後述の変動演出処理(図48参照)において、表示制御装置114に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図46参照)に戻る。

【0815】

一方、変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合(S1202:No)、次いで、主制御装置110より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する(S1204)。そして、停止種別コマンドを受信したと判別された場合(S1204:Yes)、該停止種別コマンドから停止種別を抽出する(S1205)。

【0816】

ここで抽出された停止種別は、RAM223に記憶され、後述する変動演出処理(図48参照)において、表示制御装置114に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、変動演出が開始されることを示す変動開始フラグ223aをオンに設定して(S1206)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図46参照)に戻る。

【0817】

なお、停止種別コマンドは、変動演出を開始する場合に主制御装置110が変動パターンコマンドを送信後、その変動パターンコマンドによって変動パターンが示された変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置110より必ず送信されるコマンドである。S1206の処理によって変動開始フラグ223aをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理(図48参照)において、先に保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された変動演出の変動パターン種別と、受信した変動パターンコマンドより抽出した変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された変動演出の停止種別と、受信した停止種別コマンドより抽出した変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の変動演出において、保留球数コマンドに基づく変動パターンと変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、保留球数コマンドに基づく停止種別と停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常(例えば、ノイズによるコマンド受信異常)が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【0818】

S1204の処理の結果、停止種別コマンドを受信していないと判別された場合(S1204:No)、次いで、主制御装置110より確定コマンドを受信したか否かを判別する(S1207)。確定コマンドは、ドラム表示装置81にて実行中の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この確定コマンドを受信したと判別された場合は(S1207:Yes)、表示用確定コマンドを設定し(S1208)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図46参照)に戻る。

【0819】

ここで設定された表示用確定パターンコマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理(図46のS1102参照)により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、この表示用確定パターンコマンドによって示される確定タイミングでドラム表示装置81に第3図柄の変動表示を確定表示するように表示制御を行う。

【0820】

S1207の処理の結果、確定コマンドを受信していないと判別された場合(S1207:No)、次いで、保留球数コマンドを受信したか否かを判別する(S1209)。そして、保留球数コマンドを受信したと判別された場合(S1209:Yes)、保留球数

10

20

30

40

50

コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 及び / 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b ( 図 2 6 参照 ) の値 ( 即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄及び / 又は第 2 特別図柄の変動演出の保留球数 ) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 及び / 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する ( S 1 2 1 0 ) 。そして、同じく保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、停止パターン選択カウンタ C 3 、及び、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、S 1 2 1 0 で更新されたサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア、又は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g の第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアに格納し ( S 1 2 1 1 ) 、このコマンド判定処理 ( S 1 1 1 1 ) を終了して、メイン処理 ( 図 4 6 参照 ) に戻る。

10

#### 【 0 8 2 1 】

ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b に入賞 ( 始動入賞 ) したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 1 2 1 2 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 及び / 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 及び / 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 及び / 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 及び / 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 及び / 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。

20

#### 【 0 8 2 2 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか ( 大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等 ) を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

30

#### 【 0 8 2 3 】

S 1 2 0 9 の処理の結果、保留球数コマンドを受信していないと判別された場合 ( S 1 2 0 9 : N o ) 、その他のコマンドに応じた処理を実行し ( S 1 2 1 2 ) 、このコマンド判定処理 ( S 1 1 1 1 ) を終了して、メイン処理 ( 図 4 6 参照 ) に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 2 1 2 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 ( S 1 1 0 2 ) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

40

#### 【 0 8 2 4 】

次に、図 4 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理 ( S 1 1 1 0 ) について説明する。図 4 8 は、この変動演出処理 ( S 1 1 1 0 ) を示したフローチャートである。この変動演出処理 ( S 1 1 1 0 ) は、メイン処理 ( 図 4 6 参照 ) の中で実行され、ドラム表示装置 8 1 において変動演出を実行させるための各種処理を実行する。

#### 【 0 8 2 5 】

変動演出処理 ( S 1 1 1 0 ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 a がオンか否かを判別する ( S 1 4 0 1 ) 。そして、変動開始フラグ 2 2 3 a がオン

50



ではない（即ち、オフである）と判別された場合（S 1 4 0 1 : N o）、主制御装置 1 1 0 より少なくとも停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動演出処理（S 1 1 1 0）を終了して、メイン処理（図 4 6 参照）に戻る。

【0 8 2 6】

一方、変動開始フラグ 2 2 3 a がオンであると判別された場合（S 1 4 0 1 : Y e s）、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドをともに受信しているので、変動演出を開始すべく、変動開始フラグ 2 2 3 a をオフし（S 1 4 0 2）、次いで、今回実行する変動演出は第 1 特別図柄に関するものが否かを判別する（S 1 4 0 3）。判別の結果、第 1 特別図柄に関する変動演出であれば（S 1 4 0 3 : Y e s）、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 h へシフトし（S 1 4 0 4）、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ～第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ～第 3 エリアへシフトして（S 1 4 0 5）、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を 1 減算し（S 1 4 0 6）、処理を S 1 4 1 0 へ移行する。

【0 8 2 7】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ～2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ～C 3、C S 1 の値を、実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 h の各格納エリア 2 2 3 h 1 ～2 2 3 h 4 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ～2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ～C 3、C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ～2 2 3 f 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ～2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ～C 3、C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ～2 2 3 f 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ～2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ～C 3、C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ～2 2 3 f 4 に移動させる。

【0 8 2 8】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 h には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ～C 3、C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納第 1 ～第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ～第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ～C 3、C S 1 と同じ値が格納されることになる。

【0 8 2 9】

一方、S 1 4 0 3 の処理において、第 1 特別図柄に関する変動演出でないと判別された場合、即ち、第 2 特別図柄に関する変動演出であると判別された場合は（S 1 4 0 3 : N o）、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に設けられた第 2 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 h へシフトし（S 1 4 0 7）、さらに、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に設けられた第 2 保留情報格納第 2 ～第 4 エリアに含まれるデータを第 2 保留情報格納第 1 ～第 3 エリアへシフトして（S 1 4 0 8）、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算し（S 1 4 0 9）、処理を S 1 4 1 0 へ移行する。

【0 8 3 0】

つまり、この場合は、保留された第 2 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 2 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ～2 2 3 g 4 に格納された各カウンタ C 1 ～C 3、C S 1 の値を、実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 h の各格納エリア 2 2 3 h 1 ～2 2 3 h 4 に移動させる。また、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ～2 2 3 g 4 に格納された各カウンタ C 1 ～C 3、C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ～2 2 3 g 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ～2 2 3 g 4 に

格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。

#### 【 0 8 3 1 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 h には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

10

#### 【 0 8 3 2 】

次いで、S 1 4 1 0 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 h に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する変動演出の変動パターンを取得する ( S 1 4 1 0 ) 。その後、ドラム表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、取得した変動パターンに基づいて表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 1 4 1 1 ) 、処理を S 1 4 1 2 へ移行する。

#### 【 0 8 3 3 】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 ( 図 4 7 の S 1 1 0 2 参照 ) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンでドラム表示装置 8 1 に第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御を開始する。

20

#### 【 0 8 3 4 】

次いで、S 1 4 1 2 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 h に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する変動演出の停止種別を取得する ( S 1 4 1 2 ) 。その後、取得した変動演出の停止種別に基づいて表示用停止種別コマンドを設定し ( S 1 4 1 3 ) 、処理を S 1 4 1 4 へ移行する。

#### 【 0 8 3 5 】

ここで設定された表示用停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 ( 図 4 7 の S 1 1 0 2 参照 ) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 4 1 1 の処理により設定された表示用変動パターンコマンドによって実行される変動演出を確定表示させる場合に、この表示用停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

30

#### 【 0 8 3 6 】

S 1 4 1 4 の処理では、今回実行される変動演出において、確定ランプ 3 1 1 を点灯させるか否か、及び、その点灯タイミングを設定する確定ランプ点灯設定処理を行い ( S 1 4 1 4 ) 、処理を S 1 4 1 5 へ移行する。なお、この確定ランプ点灯設定処理 ( S 1 4 1 4 ) については、図 4 9 において後述する。

#### 【 0 8 3 7 】

S 1 4 1 5 の処理では、今回実行される変動演出において、前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1 、第 3 装飾図柄 4 1 2 若しくは第 4 装飾図柄群 4 1 3 、又は、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 を点灯させるか否かを設定する導光パターン設定処理を行い ( S 1 4 1 5 ) 、その後、この変動演出処理 ( S 1 1 1 0 ) を終了して、メイン処理 ( 図 4 6 参照 ) に戻る。なお、この導光パターン設定処理 ( S 1 4 1 5 ) については、図 5 0 において後述する。

40

#### 【 0 8 3 8 】

次に、図 4 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される確定ランプ点灯設定処理 ( S 1 4 1 4 ) について説明する。図 4 9 は、この確定ランプ点灯設定処理 ( S 1 4 1 4 ) を示したフローチャートである。この確定ランプ点灯設定処

50

理 ( S 1 4 1 4 ) は、変動演出処理 ( 図 4 8 参照 ) の中で実行され、これから実行する変動演出において大当たりが発生するか否かを判別し、大当たりが発生する場合には、該変動演出のいずれのタイミングで確定ランプ 3 1 1 を点灯させるか否かを決定する。

#### 【 0 8 3 9 】

確定ランプ点灯設定処理 ( S 1 4 1 4 ) では、まず、実行情報格納エリア 2 2 3 h に格納されている変動演出に基づいて大当たりが発生するか否かを判別する ( S 1 5 0 1 ) 。判別の結果、大当たりが発生しないと判別された場合は ( S 1 5 0 1 : N o ) 、確定ランプ 3 1 1 を点灯せず、この確定ランプ点灯設定処理 ( S 1 4 1 4 ) を終了し、変動演出処理 ( 図 4 8 参照 ) に戻る。

#### 【 0 8 4 0 】

一方、S 1 5 0 1 の処理において、大当たりが発生すると判別された場合は ( S 1 5 0 1 : Y e s ) 、確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値に応じて確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f ( 図 3 5 参照 ) を参照して、実行される変動演出における確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングを設定し ( S 1 5 0 2 ) 、処理を S 1 5 0 3 へ移行する。

#### 【 0 8 4 1 】

S 1 5 0 3 の処理では、今回当選した大当たりに基づいて「確率変動状態」が発生するか否かを判別する ( S 1 5 0 3 ) 。判別の結果、「確率変動状態」が発生すると判別された場合は ( S 1 5 0 3 : Y e s ) 、S 1 5 0 2 の処理で設定された確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングにおいて、確定ランプ 3 1 1 の点灯時間が長い ( 例えば、「10 秒」) ロング点灯パターンで行うことを設定し ( S 1 5 0 4 ) 、この確定ランプ点灯設定処理 ( S 1 4 1 4 ) を終了して、変動演出処理 ( 図 4 8 参照 ) に戻る。

#### 【 0 8 4 2 】

一方、S 1 5 0 3 の処理において、今回当選した大当たりに基づいて「確率変動状態」が発生しないと判別された場合、即ち、「時間短縮状態」が発生する大当たり当選している場合は ( S 1 5 0 3 : N o ) 、S 1 5 0 2 の処理で設定された確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングにおいて、確定ランプ 3 1 1 の点灯時間が短い ( 例えば、「2 秒」) ショート点灯パターンで行うことを設定し ( S 1 5 0 5 ) 、この確定ランプ点灯設定処理 ( S 1 4 1 4 ) を終了して、変動演出処理 ( 図 4 8 参照 ) に戻る。

#### 【 0 8 4 3 】

なお、S 1 5 0 4 又は S 1 5 0 5 の処理において設定された確定ランプ 3 1 1 の点灯時間が、実行中の変動演出の変動時間を超えてしまう場合、例えば、変動演出の確定時においてロング点灯パターンの実行を開始するような場合は、確定ランプ 3 1 1 の点灯時間を変動演出の確定時に終了するように構成してもよいし、確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングを当初設定されたタイミングから前倒し ( 例えば、確定時から「10 秒前」のタイミングから開始 ) するように構成してもよい。さらに、「確率変動状態」に当選した場合であってもショート点灯パターンを点灯する場合があるように構成してもよい。

#### 【 0 8 4 4 】

このように、変動演出において大当たり当選した場合に、該変動演出の各種タイミングで確定ランプ 3 1 1 により大当たりが発生することを遊技者に示唆可能に構成することで、意外性のある遊技を提供して、遊技の興趣向上を図ることができる。また、当選した大当たりの種別に応じて確定ランプ 3 1 1 の点灯時間を変更することで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技に対する注目度を好適に高めることができる。

#### 【 0 8 4 5 】

次に、図 5 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される導光パターン設定処理 ( S 1 4 1 5 ) について説明する。図 5 0 は、この導光パターン設定処理 ( S 1 4 1 5 ) を示したフローチャートである。この導光パターン設定処理 ( S 1 4 1 5 ) は、変動演出処理 ( 図 4 8 参照 ) の中で実行され、前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 における各装飾図柄 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 , 4 2 1 の点灯有無を決定するための各種処理を実行するとともに、確定ランプ 3 1 1 が点灯表示される場合は、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯領域の変更処理を実行する。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 4 6 】

導光パターン設定処理（ S 1 4 1 5 ）では、まず、これから実行する変動演出において、前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 における第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 の実行抽選に当選したか否かを判別する（ S 1 6 0 1 ）。この判別は、導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値に応じて導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e（図 3 4 参照）を参照して、実行される変動演出における前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 における点灯有無を抽選する。

## 【 0 8 4 7 】

S 1 6 0 1 の処理において、前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 における第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 の実行抽選に当選していないと判別された場合は（ S 1 6 0 1 : N o ）、この導光パターン設定処理（ S 1 4 1 5 ）を終了し、変動演出処理（図 4 8 参照）に戻る。一方、前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 における第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 の実行抽選に当選している場合は（ S 1 6 0 1 : Y e s ）、次に、点灯対象となる前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 の装飾図柄 4 1 1、4 1 2、4 1 3、4 2 1 を判別する（ S 1 6 0 2 ）。

## 【 0 8 4 8 】

S 1 6 0 2 の判別の結果、前側導光板 4 1 0 の第 4 装飾図柄群 4 1 3 である泡群図柄が点灯対象に選択されていた場合は（ S 1 6 0 2 : 「泡」）、変動演出において「リーチ表示」が形成されるタイミング（即ち、「低速変動」の変動要素の終了時であって、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時。以下同様。）に、前側右方用 L E D 4 1 5 c 及び前側左方用 L E D 4 1 6 c を「青」で点灯するように設定し（ S 1 6 0 3 ）、この導光パターン設定処理（ S 1 4 1 5 ）を終了し、変動演出処理（図 4 8 参照）に戻る。

## 【 0 8 4 9 】

S 1 6 0 2 の判別の結果、前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1 である桜吹雪図柄が点灯対象に選択されていた場合は（ S 1 6 0 2 : 「桜」）、変動演出において「リーチ表示」が形成されるタイミングに、前側下方用 L E D 4 1 4 c のうち、右端及び左端の前側下方用 L E D 4 1 4 c を「ピンク」で点灯するように設定し（ S 1 6 0 4 ）、この導光パターン設定処理（ S 1 4 1 5 ）を終了し、変動演出処理（図 4 8 参照）に戻る。

## 【 0 8 5 0 】

S 1 6 0 2 の判別の結果、前側導光板 4 1 0 の第 3 装飾図柄 4 1 2 であるマンボウ図柄が点灯対象に選択されていた場合は（ S 1 6 0 2 : 「マンボウ」）、変動演出において「リーチ表示」が形成されるタイミングに、前側下方用 L E D 4 1 4 c のうち、右端及び左端以外の前側下方用 L E D 4 1 4 c を「緑」で点灯するように設定し（ S 1 6 0 5 ）、この導光パターン設定処理（ S 1 4 1 5 ）を終了し、変動演出処理（図 4 8 参照）に戻る。

## 【 0 8 5 1 】

S 1 6 0 2 の判別の結果、前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1 である桜吹雪図柄と、第 3 装飾図柄 4 1 2 であるマンボウ図柄とが点灯対象に選択されていた場合は（ S 1 6 0 2 : 「マンボウ & 桜」）、変動演出において「リーチ表示」が形成されるタイミングに、前側下方用 L E D 4 1 4 c のうち、右端及び左端の前側下方用 L E D 4 1 4 c を「ピンク」で点灯するとともに、右端及び左端以外の前側下方用 L E D 4 1 4 c を「緑」で点灯するように設定し（ S 1 6 0 6 ）、この導光パターン設定処理（ S 1 4 1 5 ）を終了し、変動演出処理（図 4 8 参照）に戻る。

## 【 0 8 5 2 】

S 1 6 0 2 の判別の結果、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 である魚群図柄が点灯対象に選択されていた場合は（ S 1 6 0 2 : 「魚群」）、まず、「リーチ表示」の開始時点、即ち、リーチ形成時に確定ランプ 3 1 1 が点灯するか否かを判別する（ S 1 6 0 7 ）。この判別は、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の実行中に、確定ランプ点灯設定処理（図 4 9 参照）の S 1 5 0 2 並びに S 1 5 0 4 及び S 1 5 0 5 において設定された確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミング及び点灯時間が到来（重複）しているか否かを判別することで行われ

10

20

30

40

50

る。判別の結果、リーチ形成時の第1装飾図柄群421の実行中に確定ランプ311が点灯しないと判別された場合は(S1607:No)、変動演出において「リーチ表示」が形成されるタイミングに、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424を、それぞれ、後側導光板420の右側領域 中央領域 左側領域の順、かつ、各領域毎に設けられた3つのLED422c, 424を右側から「赤」、「青」、「緑」で点灯するように設定し(S1608)、この導光パターン設定処理(S1415)を終了し、変動演出処理(図48参照)に戻る。

#### 【0853】

一方、S1607の処理において、リーチ形成時の第1装飾図柄群421の実行中に確定ランプ311が点灯すると判別された場合は(S1607:Yes)、変動演出において「リーチ表示」が形成されるタイミングにおいて、確定ランプ311が点灯されている状態では、後側下方用LED424のみを、後側導光板420の右側領域 中央領域 左側領域の順、かつ、各領域毎に設けられた3つのLED424を右側から「赤」、「青」、「緑」で点灯するように設定するとともに、確定ランプ311が消灯している状態では、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424を、それぞれ、後側導光板420の右側領域 中央領域 左側領域の順、かつ、各領域毎に設けられた3つのLED422c, 424を右側から「赤」、「青」、「緑」で点灯するように設定し(S1609)、この導光パターン設定処理(S1415)を終了し、変動演出処理(図48参照)に戻る。

#### 【0854】

このように、ドラム表示装置81で実行される変動演出の実行中に、該ドラム表示装置81のパチンコ機10正面側に配置された前側導光板410及び後側導光板420を用いて変動演出における大当たり期待度示唆演出を実行することで、バリエーションに富んだ演出を実行し、遊技への注目度を好適に高めることができる。また、追加的な予告演出等が容易に実行可能な液晶表示装置とは異なるドラム表示装置81において、その前面側に前側導光板410及び後側導光板420によって予告表示を行うことで、追加的な予告表示が困難であるドラム表示装置81を用いた場合であっても、変動演出の演出内容を豊富にし、遊技の注目度を好適に高めることができる。さらに、変動演出において最も重要度が高い確定ランプ311の実行中に、確定ランプ311より遊技の重要度が低い第1装飾図柄群421による演出の規模を縮小して実行し、遊技として重要な確定ランプ311による演出を目立たせるように構成する。このように構成することで、第1装飾図柄群421の演出と確定ランプ311の演出とが重複しない若しくはし難いように区画化することができ、より確定ランプ311による演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な確定ランプ311の演出を阻害しないように構成することができる。また、複雑な制御を行うことなく確定ランプ311による演出と第1装飾図柄群421による演出とを同時に実行することが容易となり、演出バリエーションを増加することができる。

#### 【0855】

< A: 拡散レンズにより1のLEDの点灯によって複数の表示部位を表示 >

以上、説明したように、第1実施形態のパチンコ機10によれば、後側下方用拡散レンズ425(後側上方用拡散レンズ423も同様)は、左方向拡散部425a、正面方向拡散部425b及び右方向拡散部425cにより形成される1の凹部が、少なくとも後側下方用LED424の発光面の幅分、複数設けられている。このため、1の後側下方用LED424から照射された光が、後側下方用拡散レンズ425の複数の凹部により、後側導光板420の内部において3方向(即ち、正面方向、正面方向に対して左20度傾いた方向、正面方向に対して右20度傾いた方向、の3方向)の光路で拡散される。また、左方向拡散部425a、正面方向拡散部425b及び右方向拡散部425cが、それぞれ同一の辺長で構成されているため、拡散される光の光路の幅も同一の幅となるように構成される。これにより、1のLEDの点灯により、拡散される各光路に対応する位置にそれぞれ形成された複数の第1装飾図柄群421を同色で発光させることができ、少ないLED数であっても多彩な演出を実行して、後側導光板420の演出効果をそれぞれ高め、遊技へ

10

20

30

40

50

の注目度を高めることができる。

【0856】

< B : 光路上に図柄配置、異なる色の光路が重複する部分にも図柄を配置 >

後側導光板 420 に形成される第 1 装飾図柄群 421 は、「赤」の光の光路と「赤」の光の光路とが重複して表示される部分（「濃い赤」）、「赤」の光の光路のみによって表示される部分（「薄い赤」）、「赤」の光の光路と「青」の光の光路とが重複して表示される部分（「紫」）、「赤」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「黄」）、「赤」の光の光路と「青」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「白」）、「青」の光の光路と「青」の光の光路とが重複して表示される部分（「濃い青」）、「青」の光の光路のみによって表示される部分（「薄い青」）、「青」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「青緑」）、「緑」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「濃い緑」）、「緑」の光の光路のみによって表示される部分（「薄い緑」）、との計 10 種類の表示色で第 1 装飾図柄群 421 の各図柄がそれぞれ表示される。そして、各重複部分において第 1 装飾図柄群 421 の各図柄をそれぞれ配置するように構成する。

10

【0857】

これにより、少ない配色（例えば、3 色）での点灯パターンであっても、上下に配置された各拡散レンズ 423, 425 によって光を拡散し、拡散される各光の光路が重複することで、重複しない部分と重複する部分とにおこる発光色を異ならせるとともに、配色より多い数の色を表示可能に構成する。よって、少ない発光色であっても多彩な表示色を実現することで、LED の発光制御がより簡易化され、LED の発光制御にかかる制御負担を軽減することができる。特に、フルカラー LED を採用せず、単色の発光ダイオードを複数種類配置して、上記制御を行った場合は、フルカラー LED よりコストが低い単色の発光ダイオードを採用することによるコストダウンが実現できるとともに、LED の発光制御がより簡易化され、LED の発光制御にかかる制御負担を軽減することができる。

20

【0858】

また、第 1 装飾図柄群 421 の 1 の図柄に対して、所定部分では 1 の色の光の光路と重なるように配置しつつ、所定部分以外の部分では他の色の光の光路と重なるように配置する。即ち、複数の光路幅の範囲内の大きさに収まるように第 1 装飾図柄群 421 の 1 の図柄を形成することで、1 の図柄に各部位の発光色を異ならせ、1 の図柄を多彩な色で表現することができる。

30

【0859】

< C : 横方向区画エリアごとに異なる LED を順次点灯し、移動表示 & カラフル表示 >

後側導光板 420 の、右側領域、中央領域及び左側領域において、それぞれ 3 つずつ配置されている後側上方用 LED 422 c 及び後側下方用 LED 424 のうち、最も右側に位置する後側上方用 LED 422 c 及び後側下方用 LED 424 から、中央に位置する後側上方用 LED 422 c 及び後側下方用 LED 424、左側に位置する後側上方用 LED 422 c 及び後側下方用 LED 424 の順に順次点灯されることで、第 1 装飾図柄群 421 である魚群があたかも右側から左側へ泳いでいくかのような演出が実行される。

【0860】

40

また、遊技盤 13 のベース板 60 の盤面第 1 装飾図柄群 60 a 及び盤面第 2 装飾図柄群 60 b（図 3 参照）の点灯と連動するように後側上方用 LED 422 c 及び後側下方用 LED 424 を右側から順次点灯することで、後側導光板 420 における演出と、遊技盤 13 盤面における演出とを一体的に実行して、遊技盤 13 盤面全体を使った迫力ある演出を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0861】

< D : 演出が複数重複する場合に、一方の演出を他方の演出より優先して表現（確定ランプ点灯時における魚群表示領域の縮小点灯方法） >

確定ランプ 311 による演出が実行される場合（実行時）には、第 1 装飾図柄群 421 による演出の規模を縮小して実行し、遊技として重要な確定ランプ 311 による演出を目

50

立たせるように構成する。具体的には、確定ランプ 3 1 1 が点灯されるタイミングにおいて、第 1 装飾図柄群 4 2 1 が実行される場合に、第 1 装飾図柄群 4 2 1 における演出幅を縮小して実行する。特に、第 1 装飾図柄群 4 2 1 において、確定ランプ 3 1 1 が配置されている側（即ち、後側導光板 4 2 0 の正面視上方側）を非点灯又は小点灯となるようにすることで、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出と確定ランプ 3 1 1 の演出とが重複しない若しくはし難いように区画化することができ、より確定ランプ 3 1 1 による演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な確定ランプ 3 1 1 の演出を阻害しないように構成することができる。また、複雑な制御を行うことなく確定ランプ 3 1 1 による演出と第 1 装飾図柄群 4 2 1 による演出とを同時に実行することが容易となり、演出バリエーションを増加することができる。

10

#### 【0862】

< E : 弱予告・中予告を 1 の導光板、強予告表示は別導光板 >

変動演出における大当たり期待度を示す演出を複数パターン実行可能に構成する場合、大当たり期待度が低い演出（即ち、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3）を 1 の導光板（即ち、前側導光板 4 1 0）に集約して設ける一方、大当たり期待度が高い演出（即ち、第 1 装飾図柄群 4 2 1）を他の導光板（即ち、後側導光板 4 2 0）に設けることで、大当たり期待度が低い演出を実行する場合に、ノイズや遊技者に視認角度等によって大当たり期待度が高い演出が点灯表示されてしまうことを抑制して、齟齬の生じない演出を実行することができる。

20

#### 【0863】

< F : 1 の導光板に複数の表示物、表示物ごとに LED の光路方向が異なる、1 の導光板内に少方向系の領域（1 方向、マンボウ、桜）と多方向系の領域（2 方向、泡群）、少方向が強演出（光路が重複する場所には弱演出） >

前側導光板 4 1 0 において、縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複する部分（即ち、下方の平板部及び下方逆 R 形状部）に大当たり期待度が最も低い第 4 装飾図柄群 4 1 3 を形成し、横方向の光でのみ第 4 装飾図柄群 4 1 3 が視認可能となるように構成されている。また、縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正 R 形状部および上方逆 R 形状部）に大当たり期待度が第 4 装飾図柄群 4 1 3 よりも高い第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 を形成し、縦方向の光のみで第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 が視認可能となるように構成されている。ここで、仮に、縦方向に光によって第 4 装飾図柄群 4 1 3 がパチンコ機 1 0 の正面側から視認可能となった場合であっても、該縦方向の光は、第 4 装飾図柄群 4 1 3 より大当たり期待度が高い第 2 装飾図柄群 4 1 1 又は第 3 装飾図柄 4 1 2 を点灯表示させる場合に点灯されるものであり、第 2 装飾図柄群 4 1 1 又は第 3 装飾図柄 4 1 2 が点灯表示されている場合に第 4 装飾図柄群 4 1 3 が点灯表示された場合であっても、演出上の齟齬は小さい。よって、縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複する部分に大当たり期待度が最も低い第 4 装飾図柄群 4 1 3 を形成することで、意図しないタイミングで第 4 装飾図柄群 4 1 3 がパチンコ機 1 0 の正面側から視認可能となってしまった場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる。

30

#### 【0864】

< G : 1 の導光板に複数の表示物、表示物ごとに LED の光路方向が異なる、1 の導光板内に少方向系の領域（1 方向、マンボウ、桜）と多方向系の領域（2 方向、泡群）、少方向が表示器（メイン表示器、メインドラム、メイン液晶）の前に位置 >

第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 において縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複する部分（即ち、下方の平板部及び下方逆 R 形状部）に大当たり期待度が最も低い第 4 装飾図柄群 4 1 3 を形成し、横方向の光でのみ第 4 装飾図柄群 4 1 3 が視認可能となるように構成されている。また、前側導光板 4 1 0 において縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正 R 形状部および上方逆 R 形状部）に大当たり期待度が第 4 装飾図柄群 4 1 3 よりも高い第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 を形成し、縦方向の光のみで第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 が視認可能となる

40

50

ように構成されている。さらに、前側導光板 4 1 0 において縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正 R 形状部および上方逆 R 形状部）の背面側に、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 を形成するとともに、遊技の主たる演出である第 3 図柄の変動演出を実行するドラム表示装置 8 1 を配置する。このように、前側導光板 4 1 0 における縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正 R 形状部および上方逆 R 形状部）に、遊技の主たる演出である第 3 図柄の変動演出を実行するドラム表示装置 8 1 を配置するとともに、変動演出において最も大当たり期待度が高い演出である第 1 装飾図柄群 4 2 1 を表示可能に構成することで、遊技として重要な変動演出の表示結果および大当たり期待度が高い演出を阻害しないように構成しつつ、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 並びにドラム表示装置 8 1 の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

10

#### 【 0 8 6 5 】

< H : 平面形状と R 形状とで 1 の導光板、いずれの形状も平面形状の部分から導光（ R 形状部からは導光しない） >

第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 に対して光を入射（導光）する場合、各導光板 4 1 0 , 4 2 0 のいずれかの平板部の端面（部）から光を入射するように構成し、 R 形状部（即ち、正 R 形状部、上方逆 R 形状部又は下方逆 R 形状部）からは光を入射しないように構成されている。これは、 R 形状部から光を入射しようとした場合、入射された光が R 形状部によって進行方向が変化してしまい、所望の図柄を適切に点灯させれない又はさせ難いおそれがある。また、 R 形状部の端面の形状に沿って L E D 等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。さらに、 R 形状部は、ドラム表示装置 8 1 や可動役物等の演出部材の外形形状に沿って形成されており、該 R 形状部の側方に L E D 基板等を配置した場合、演出部材の設計自由度を制約してしまうおそれがある。よって、 R 形状部を有する各導光板 4 1 0 , 4 2 0 において、いずれかの平板部の端面（部）から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、各部材の設計自由度を高めることができる。

20

#### 【 0 8 6 6 】

< I : R 形状・逆 R 形状、切り替わり点（図柄表示領域確定部）まで 1 の予告表示を表示、 R 形状が切り替わる部位に図柄を配置しない >

前側導光板 4 1 0 において、正 R 形状部、または、下方の平板部及び下方逆 R 形状部には、各装飾図柄群 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 が配置されているが、下方逆 R 形状部と正 R 形状部との切り替わり点（領域）には、いずれの装飾図柄群 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 も配置されないように構成されている。これは、下方逆 R 形状部と正 R 形状部との切り替わり点（領域）に導光表示させる装飾図柄を配置した場合、正 R 形状部に配置された部分と下方逆 R 形状部に配置された部分とに対して、前側導光板 4 1 0 の内部で反射する（導光される）光が適切に到達し難く、遊技者の目線の位置によっては意図しない見え方になってしまうおそれがある。そこで、下方逆 R 形状部と正 R 形状部との切り替わり点（領域）には、いずれの装飾図柄群 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 も配置しないように構成することで、導光表示する図柄の表現を適切にし、齟齬の生じない演出を実行することができる。

30

#### 【 0 8 6 7 】

< J : 強予告導光板に対する前面側からの光による異常点灯を防ぐためのカバー（マンボウ・泡導光板、表示領域形成部材のスリット部） >

前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 の正 R 形状部の上下方向の位置であって、確定ランプ 3 1 1 との間にレンズカット 4 3 2 を配置することで、レンズカット 4 3 2 によって入射された光を拡散させる（弱める）ことができる。このため、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 に対して、各 L E D 4 1 4 c , 4 1 5 c , 4 1 6 c , 4 2 2 c , 4 2 4 の点灯により入射される光以外の光が、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 へ入射されてしまうことを抑制することで、各装飾図柄群 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 , 4 2 1 が異常点灯してしまうことを抑制できる。よって、各装飾図柄群 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 , 4 2 1 が異常点灯してしまうといった演出齟齬の発生を抑制することができる。

40

50



## 【0868】

また、本パチンコ機10において、大当たり信頼度（期待度）が最も高い第1装飾図柄群421のパチンコ機10正面側に、前側導光板410が配置されているため、パチンコ機10前方側から入射される光に対して、の前側導光板410によっても後側導光板420への光の入射を抑制することができる。よって、後側導光板420のパチンコ機10正面側にノイズカバーとしての前側導光板410を配置することで、前側導光板410によって入射された光を多少は拡散させる（弱める）ことで、誤って点灯表示されてしまった場合に演出齟齬が大きい第1装飾図柄群421が異常点灯してしまうことを抑制することができる。その結果、各装飾図柄群411, 412, 413, 421が異常点灯してしまうといった演出齟齬の発生を抑制することができる。

10

## 【0869】

< K : 1の導光板で強弱演出有り、少なくとも弱領域用照射は、異方性高（直進性良、拡散しない、集光レンズ） >

第1実施形態における前側導光板410は、後側導光板420と同様、アクリル樹脂（P M M A）で構成されており、アクリル樹脂の屈折率を1.49～1.53とする場合、各集光レンズ414d, 415d, 416dの第1端面から入射された光は、第2端面から真っ直ぐ（又はほぼ真っ直ぐ。図20の図面上方側）の方向に出射される。これにより、各集光レンズ414d, 415d, 416dの第1端面から入射された光を、複数の半円凸形状に形成された第2端面側から拡散的に出射させず集光した状態で一方向に出射することができるので、点灯表示したい装飾図柄411, 412, 413に対応するLED414c, 415c, 416cを点灯した場合に他の装飾図柄411, 412, 413を点灯させず、点灯表示したい装飾図柄411, 412, 413のみを適切に点灯表示することができる。特に、大当たり信頼度が最も低い第4装飾図柄群413を点灯させようとした場合、同じ前側導光板410に形成され、該第4装飾図柄群413より大当たり信頼度が高い第2装飾図柄群411又は第3装飾図柄412が点灯してしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技仕様通りの遊技性が実現できなくなるおそれがある。よって、少なくとも、大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413に対する光を各集光レンズ415d, 416dによって拡散させないように構成することで、第4装飾図柄群413のみを適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる。

20

## 【0870】

< L : 1の導光板で強弱演出有り、少なくとも強領域用照射は、等方性高（拡散レンズ、3方向レンズ） >

大当たり期待度が高い装飾図柄群、即ち、第3装飾図柄412等に対しては、集光レンズではなく、第1装飾図柄群421の点灯で使用されるような拡散レンズを採用するように構成してもよい。第3装飾図柄412は、少なくとも第4装飾図柄群413より大当たり期待度が高い演出であるとともに、遊技者が遊技中に着目しているドラム表示装置81の手前側に位置しているため、第3装飾図柄412に対して拡散レンズによって光を網羅的に照射して、該第3装飾図柄412を遊技者に明確に認識させる必要がある。また、第4装飾図柄群413を点灯する場合に、該第4装飾図柄群413より大当たり期待度が高い第3装飾図柄412を点灯してしまうと演出齟齬が生じてしまうが、第3装飾図柄412を点灯する場合に、該第3装飾図柄412より大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413が点灯してしまっても、遊技者は大当たり期待度が高い第3装飾図柄412の実行の方に着目し、大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413の実行にはそれほど着目していないため、演出齟齬が生じ難い。よって、大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413に対しては集光レンズ415d, 416dを採用し、大当たり期待度が高い第3装飾図柄412に対しては拡散レンズを採用することで、前側導光板410の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる。

40

## 【0871】

< M : 複数の導光板、少なくとも拡散手段付きは別導光板 >

複数の導光板410, 420を用いて変動演出における大当たり期待度を示す演出を複

50

数パターン実行可能に構成する場合、１の導光板４１０（即ち、前側導光板４１０）において集光レンズ４１４ｄ、４１５ｄ、４１６ｄを活用することで、複数種類の演出（即ち、第２装飾図柄群４１１、第３装飾図柄４１２および第４装飾図柄群４１３）をそれぞれ個別に実行可能に構成するとともに、他の導光板（即ち、後側導光板４２０）において拡散レンズ４２３、４２５を採用することで、１の演出（即ち、第１装飾図柄群４２１）を多彩な表現で実行可能に構成する。このように構成することで、複数の導光板４１０、４２０の枚数以上の演出を実行可能にするとともに、拡散レンズ４２３、４２５を採用した導光板において派手な演出を実行することで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技への注目度を高めることができる。

#### 【０８７２】

##### < 第２実施形態 >

次に、図５５を参照して、第２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。

#### 【０８７３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、前側導光板４１０、後側導光板４２０及び表示領域形成部材４３０を、ドラム表示装置８１の外周形状に沿った複数のＲ形状部（即ち、下方逆Ｒ形状部、正Ｒ形状部および上方逆Ｒ形状部）を有する形状で構成すると共に、前側導光板４１０及び後側導光板４２０の平板部の側方（上方、下方、右方又は左方）端面から光を照射して、各装飾図柄４１１、４１２、４１３、４２１を点灯表示するように構成されていた。

#### 【０８７４】

これに対し、第２実施形態では、第２前側導光板４４０、第２後側導光板４５０及び第２表示領域形成部材４６０をドラム表示装置８１の外周形状とは異なる形状に形成する。また、第２前側導光板４４０の下部に形成された唯一のＲ形状部である第２前側下方逆Ｒ形状部４４０ａの下方端面から第２前側下方用ＬＥＤ４４１によって該第２前側導光板４４０に対して光を照射する。さらに、第２後側導光板４５０の下部に形成された唯一のＲ形状部である第２後側下方正Ｒ形状部４５０ａの下方端面から第２後側下方用ＬＥＤによって該第２後側導光板４５０に対して光を照射するように構成されている。

#### 【０８７５】

以下、第２実施形態におけるパチンコ機１０について、第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第１実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

#### 【０８７６】

図５５は、第２実施形態における導光ユニット４００の模式的側方断面図に対してドラム表示装置８１の位置関係を示した図である。なお、図５５において、説明の便宜上、第２実施形態の導光ユニット４００を構成する第２前側導光板４４０、第２後側導光板４５０、第２表示領域形成部材４６０及びドラム表示装置８１の間隔を拡大して表現している。

#### 【０８７７】

図５５で示すように、第２実施形態の導光ユニット４００は、ドラム表示装置８１のパチンコ機１０正面側に配置され、パチンコ機１０の正面側から順に、第２表示領域形成部材４６０、第２前側導光板４４０および第２後側導光板４５０によって構成されている。

#### 【０８７８】

第２表示領域形成部材４６０は、表示領域形成部材４３０と同様、透明性を有する樹脂（例えば、ポリカーボネート）からなり、導光ユニット４００のパチンコ機１０後方側に配置されているドラム表示装置８１の外周形状とは異なる（無関係）の平板状に形成されている。なお、導光ユニット４００に組み付けられる第２前側導光板４４０及び第２後側導光板４５０の形状とも異なる形状に形成されている。また、この第２表示領域形成部材４６０は、パチンコ機１０の正面側からドラム表示装置８１における各リールＬＲ、ＣＲ、ＲＲ（図４参照）にそれぞれ３個ずつの図柄が視認可能なように第２中央開口４６１が形成されている。この第２中央開口４６１の周縁には、所定の第２レンズカット４６２が

10

20

30

40

50

施されており、パチンコ機 10 の正面側から第 2 レンズカット 462 後方側を視認不能または困難となるように構成されている。よって、第 2 中央開口 461 周縁の第 2 レンズカット 462 により、ドラム表示装置 81 における図柄の表示領域および有効ラインが遊技者に明示される。また、第 2 中央開口 461 から、第 2 前側導光板 440 に設けられた第 2 前側上部装飾図柄 442、及び、第 2 後側導光板 450 に設けられた第 2 後側上部装飾図柄 452 が、パチンコ機 10 の正面側から視認可能に構成されている。さらに、下側の第 2 レンズカット 462 の下方部分から、第 2 前側導光板 440 に設けられた第 2 前側下部装飾図柄 443、及び、第 2 後側導光板 450 に設けられた第 2 後側下部装飾図柄 453 が、パチンコ機 10 の正面側から視認可能に構成されている。

#### 【0879】

第 2 前側導光板 440 は、前側導光板 410 と同様、透明性を有する樹脂素材（例えば、アクリル）からなり、ドラム表示装置 81 の外周形状とは異なる形状であって、ドラム表示装置 81 の外周形状と反する形状（即ち、ドラム表示装置 81 の外周形状である R 形状とは逆の R 形状）である第 2 前側下方逆 R 形状部 440a と、該第 2 前側下方逆 R 形状部 440a から連続的に形成され、第 2 表示領域形成部材 460 に沿った形状である第 2 前側上方平板部 440b とで構成されている。

#### 【0880】

また、この第 2 前側導光板 440 は、該第 2 前側導光板 440 のパチンコ機 10 後方側に配置されるドラム表示装置 81 及び第 2 後側導光板 450 の一部を第 2 表示領域形成部材 460 の第 2 中央開口 461 から視認可能に構成されている。

#### 【0881】

さらに、第 2 前側導光板 440 の裏面側（即ち、パチンコ機 10 の裏面側）には、第 2 前側上部装飾図柄 442 および第 2 前側下部装飾図柄 443 に対応する各種凹凸形状のレンズカットが施され、第 2 前側導光板 440 の正面視下方に配置された第 2 前側下方用 LED 441 を点灯することにより、第 2 前側下方逆 R 形状部 440a 裏面側に形成された第 2 前側下部装飾図柄 443 がパチンコ機 10 の正面側から視認可能に表示されるように構成されるとともに、第 2 前側導光板 440 の正面視側方に配置された第 2 前側上方用 LED（図示せず）を点灯することにより、第 2 前側上方平板部 440b 裏面側に形成された第 2 前側上部装飾図柄 442 がパチンコ機 10 の正面側から視認可能に表示されるように構成される。なお、第 2 前側上方用 LED 及び第 2 前側下方用 LED 441 から照射された光を集光して、第 2 前側導光板 440 の端面に照射するための集光レンズを配置するように構成してもよい。

#### 【0882】

ここで、第 2 前側上部装飾図柄 442 を形成するレンズカット（凹凸形状）は、第 2 前側上方用 LED（図示せず）による正面視横方向から入射された光をパチンコ機 10 の正面側に反射し得る形状であって、第 2 前側下方用 LED 441 による正面視上方向から入射された光をパチンコ機 10 の正面側に反射しない又はし難い形状（例えば、縦溝）で構成されている。また、第 2 前側下部装飾図柄 443 を形成するレンズカット（凹凸形状）は、第 2 前側下方用 LED 441 による正面視上方向（鉛直上下方向）から入射された光をパチンコ機 10 の正面側に反射し得る形状であって、第 2 前側上方用 LED（図示せず）による正面視横方向から入射された光をパチンコ機 10 の正面側には反射しない又はし難い形状（例えば、横溝）で構成されている。このように構成することで、第 2 前側導光板 440 の各装飾図柄 442、443 をそれぞれ適宜点灯させたい場合、該第 2 前側導光板 440 内に導光される光の方向（入射方向）に対して点灯表示され得る装飾図柄 442、443 が異なるように構成することで、1 の第 2 前側導光板 440 において複数の装飾図柄 442、443 を個別にそれぞれ点灯表示することができ、1 の導光板 440 における表現力を向上し、遊技への注目度を高めることができる。

#### 【0883】

また、第 2 前側導光板 440 の第 2 前側下方逆 R 形状部 440a 裏面側には、第 2 前側下部装飾図柄 443 が配置され、該第 2 前側下部装飾図柄 443 を点灯表示させる第 2 前

10

20

30

40

50

側下方用ＬＥＤ４４１の発光面が、該第２前側下方逆Ｒ形状部４４０ａの下方側端面を向くように配置されている。第２前側下方逆Ｒ形状部４４０ａは、Ｒ形状に構成されているため、第２前側導光板４４０内を導光される光が弱いと、該第２前側下部装飾図柄４４３の点灯が適切に行われぬおそれがある。そこで、該第２前側下方逆Ｒ形状部４４０ａの裏面側に配置された第２前側下部装飾図柄４４３を的確に点灯表示させるために、第２前側下方逆Ｒ形状部４４０ａから遠くの端面（即ち、第２前側上方平板部４４０ｂの上方側端面）ではなく、該第２前側下方逆Ｒ形状部４４０ａの近くの端面、即ち、第２前側下方逆Ｒ形状部４４０ａの下方側端面から第２前側下方用ＬＥＤ４４１によって、第２前側下部装飾図柄４４３に対して光を導光する。このように構成することで、的確に第２前側下部装飾図柄４４３を点灯表示させることができ、遊技への注目度を高めることができる。

10

#### 【０８８４】

第２後側導光板４５０は、後側導光板４２０と同様、透明性を有する樹脂素材（例えば、アクリル）からなり、ドラム表示装置８１の外周形状とは異なる形状であって、ドラム表示装置８１の外周形状に対応する形状（即ち、ドラム表示装置８１の外周形状と同方向のＲ形状）である第２後側下方正Ｒ形状部４５０ａと、該第２後側下方正Ｒ形状部４５０ａから連続的に形成され、第２表示領域形成部材４６０（第２前側上方平板部４４０ｂ）に沿った形状である第２後側上方平板部４５０ｂとで構成されている。

#### 【０８８５】

また、この第２後側導光板４５０は、該第２後側導光板４５０のパチンコ機１０後方側に配置されるドラム表示装置８１の一部を第２表示領域形成部材４６０の第２中央開口４

20

#### 【０８８６】

さらに、第２後側導光板４５０の裏面側（即ち、パチンコ機１０の裏面側）には、第２後側上部装飾図柄４５２および第２後側下部装飾図柄４５３に対応する各種凹凸形状のレンズカットが施され、第２後側導光板４５０の正面視下方に配置された第２後側下方用ＬＥＤ４５１を点灯することにより、第２後側下方正Ｒ形状部４５０ａ裏面側に形成された第２後側下部装飾図柄４５３がパチンコ機１０の正面側から視認可能に表示されるように構成されるとともに、第２後側導光板４５０の正面視側方に配置された第２後側上方用ＬＥＤ（図示せず）を点灯することにより、第２後側上方平板部４５０ｂ裏面側に形成された第２後側上部装飾図柄４５２がパチンコ機１０の正面側から視認可能に表示されるように構成される。なお、第２後側上方用ＬＥＤ及び第２後側下方用ＬＥＤ４５１から照射された光を集光して、第２後側導光板４５０の端面に照射するための集光レンズを配置するように構成してもよい。

30

#### 【０８８７】

ここで、第２後側上部装飾図柄４５２を形成するレンズカット（凹凸形状）は、第２後側上方用ＬＥＤ（図示せず）による正面視横方向から入射された光をパチンコ機１０の正面側に反射し得る形状であって、第２後側下方用ＬＥＤ４５１による正面視上方向から入射された光をパチンコ機１０の正面側に反射しない又はし難い形状（例えば、縦溝）で構成されている。また、第２後側下部装飾図柄４５３を形成するレンズカット（凹凸形状）は、第２後側下方用ＬＥＤ４５１による正面視上方向（鉛直上下方向）から入射された光をパチンコ機１０の正面側に反射し得る形状であって、第２後側上方用ＬＥＤ（図示せず）による正面視横方向から入射された光をパチンコ機１０の正面側には反射しない又はし難い形状（例えば、横溝）で構成されている。このように構成することで、第２後側導光板４５０の各装飾図柄４５２、４５３をそれぞれ適宜点灯させたい場合、該第２後側導光板４５０内に導光される光の方向（入射方向）に対して点灯表示され得る装飾図柄４５２、４５３が異なるように構成することで、１の第２後側導光板４５０において複数の装飾図柄４５２、４５３を個別にそれぞれ点灯表示させることができ、１の導光板４５０における表現力を向上し、遊技への注目度を高めることができる。

40

#### 【０８８８】

また、第２後側導光板４５０の第２後側下方正Ｒ形状部４５０ａ裏面側には、第２後側

50

下部装飾図柄 4 5 3 が配置され、該第 2 後側下部装飾図柄 4 5 3 を点灯表示させる第 2 後側下方用 LED 4 5 1 の発光面が、該第 2 後側下方正 R 形状部 4 5 0 a の下方側端面を向くように配置されている。第 2 後側下方正 R 形状部 4 5 0 a は、R 形状に構成されているため、第 2 後側導光板 4 5 0 内を導光される光が弱いと、該第 2 後側下部装飾図柄 4 5 3 の点灯が適切に行われぬおそれがある。そこで、該第 2 後側下方正 R 形状部 4 5 0 a の裏面側に配置された第 2 後側下部装飾図柄 4 5 3 を的確に点灯表示させるために、第 2 後側下方正 R 形状部 4 5 0 a から遠くの端面（即ち、第 2 後側上方平板部 4 5 0 b の上方側端面）ではなく、該第 2 後側下方正 R 形状部 4 5 0 a の近くの端面、即ち、第 2 後側下方正 R 形状部 4 5 0 a の下方側端面から第 2 後側下方用 LED 4 5 1 によって、第 2 後側下部装飾図柄 4 5 3 に対して光を導光する。このように構成することで、的確に第 2 後側下部装飾図柄 4 5 3 を点灯表示させることができ、遊技への注目度を高めることができる。

10

#### 【0889】

さらに、第 2 前側導光板 4 4 0 の第 2 前側下方逆 R 形状部 4 4 0 a と、第 2 後側導光板 4 5 0 の第 2 後側下方正 R 形状部 4 5 0 a とは、互いに離反する方向に屈曲して形成され、第 2 前側下方逆 R 形状部 4 4 0 a に形成される第 2 前側下部装飾図柄 4 4 3 と、後側下方正 R 形状部 4 5 0 a に形成される第 2 後側下部装飾図柄 4 5 3 との間に、所定の空間が形成される。このように構成することで、第 2 前側下部装飾図柄 4 4 3 と第 2 後側下部装飾図柄 4 5 3 とを同時に点灯させた場合であっても、上記所定の空間による第 2 前側下部装飾図柄 4 4 3 と第 2 後側下部装飾図柄 4 5 3 とに所定の間隔を形成することで、第 2 前側下部装飾図柄 4 4 3 と第 2 後側下部装飾図柄 4 5 3 とを互いにそれぞれ認識可能に点灯表示させることができるとともに、第 2 前側下部装飾図柄 4 4 3 と第 2 後側下部装飾図柄 4 5 3 とによって立体感のある演出を実行することができる。

20

#### 【0890】

また、第 2 前側導光板 4 4 0（以下、第 2 後側導光板 4 5 0 も同様）における第 2 前側下部装飾図柄 4 4 3 を点灯させ得るために、第 2 前側下方逆 R 形状部 4 4 0 a の延長上に第 2 前側下方用 LED 4 4 1 を配置することで、必ずしも第 2 前側導光板 4 4 0 の第 2 前側上方平板部 4 4 0 b の延長上に点灯用の LED を配置しなくてもよいので、LED の配置に関する制約を緩和することができ、導光ユニット 4 0 0 の設計自由度を向上することができる。

30

#### 【0891】

その他、第 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

30

#### 【0892】

< 第 3 実施形態 > 次に、図 5 6 を参照して、本発明を採用した第 3 実施形態におけるパチンコ機 1 0 について説明する。

#### 【0893】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、前側導光板 4 1 0 に対して各集光レンズ 4 1 4 d , 4 1 5 d , 4 1 6 d を介して各 LED 4 1 4 c , 4 1 5 c , 4 1 6 c からの光を該前側導光板 4 1 0 内に導光（照射）し、後側導光板 4 2 0 に対して各拡散レンズ 4 2 3 , 4 2 5 を介して各 LED 4 2 2 c , 4 2 4 からの光を該後側導光板 4 2 0 内に導光（照射）し、1 の導光板 4 1 0 , 4 2 0 に対して同種のレンズを採用していた。これに対し、第 3 実施形態では、ドラム表示装置 8 1 の外周形状に沿った形状に形成された 1 の第 3 導光板 4 7 0 に対して、拡散レンズ 4 7 3 と集光レンズ 4 7 5 b , 4 7 6 b とを併用する。

40

#### 【0894】

具体的には、第 3 導光板 4 7 0 の第 3 正 R 形状部 4 7 0 c の裏面側に、第 1 実施形態の第 1 装飾図柄群 4 2 1 と同等（又は同一）の第 3 上部装飾図柄群 4 7 1 を形成するとともに、第 3 導光板 4 7 0 の第 3 下方平板部 4 7 0 a 及び第 3 下方逆 R 形状部 4 7 0 b の裏面側に、第 1 実施形態の第 4 装飾図柄群 4 1 3 と同等（又は同一）の第 3 下部装飾図柄群 4 7 4 を形成する。そして、上記第 3 上部装飾図柄群 4 7 1 を点灯表示させるために、第 3 上方用 LED 4 7 2 からの光を第 3 上方用拡散レンズ 4 7 3 を介して第 3 導光板 4 7 0 に

50

照射するように構成する。また、上記第3下部装飾図柄群474を点灯表示させるために、第3右方LEDユニット475に設けられた第3右方用LED475aからの光を第3右方用集光レンズ475bを介して第3導光板470に照射するとともに、第3左方LEDユニット476に設けられた第3左方用LED476aからの光を第3左方用集光レンズ476bを介して第3導光板470に照射するように構成する。なお、第3実施形態における第3上部装飾図柄群471と第3下部装飾図柄群474との関係は、第1実施形態と同様、第3上部装飾図柄群471が点灯表示された場合の方が第3下部装飾図柄群474が点灯表示された場合より大当たり期待度が高い演出として設定されている。

#### 【0895】

以下、第3実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態又は第2実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第1実施形態又は第2実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

#### 【0896】

図56は、第3実施形態における第3導光板470に点灯表示され得る、第3上部装飾図柄群471と第3上方用LED472との位置関係、並びに、第3下部装飾図柄群474と第3右方LEDユニット475の第3右方用LED475aとの位置関係、及び、第3下部装飾図柄群474と第3左方LEDユニット476の第3左方用LED476aとの位置関係を示した模式的正面図である。なお、図56において、第3上方用LED472、第3右方用LED475a及び第3左方用LED476a、並びに、第3上方用拡散レンズ473、第3右方用集光レンズ465b及び第3左方用集光レンズ476bは、説明の便宜上、模式的に表現する。

#### 【0897】

図56で示すように、第3導光板470の第3正R形状部470cには、複数種類の魚の群れを模した図柄である魚群図柄として第3上部装飾図柄群471が形成されている。この第3上部装飾図柄群471に対応する凹凸形状のレンズカット（横溝）は、第3正R形状部470cに導光される光のうち、上下方向および斜め方向に入射された光をパチンコ機10前方へ出射し若しくは出射し易く、他の方向（例えば、横方向）から入射された光は、第3上部装飾図柄群471に対応する凹凸形状のレンズカットによってパチンコ機10の前方側へは出射されない若しくは出射され難いように構成されている。よって、第3導光板470のの上方端面から下方向または斜め方向に向けて拡散された光により、パチンコ機10前方側から第3上部装飾図柄群471が発光して視認可能となる。

#### 【0898】

第3実施形態のパチンコ機10では、第3導光板470の正面視上方に設けられた複数の第3上方用LED472により、該第3導光板470の正面視上側端面に複数の凹部で構成された第3上方用拡散レンズ473に対して光が照射された場合、1の各拡散レンズ473から複数方向（第3実施形態では、左側・中央・右側の3方向）に光が拡散するように構成されている。なお、第3上方用拡散レンズ473は、第1実施形態における後側下方用拡散レンズ425の構成と同等であるので、その説明を省略する。

#### 【0899】

より詳細には、第3実施形態のパチンコ機10では、第3上方用LED472が9個設けられているとともに、1の第3上方用LED472に対応するように第3上方用拡散レンズ473の1の凹部が配置されている。また、第3導光板470の最右端部または最左端部における第3上方用拡散レンズ473において、右方向拡散部又は左方向拡散部を形成せず、正面方向拡散部及び左方向拡散部、又は、正面方向拡散部及び右方向拡散部のみで第3上方用拡散レンズ473を形成している。このように構成することで、第3上部装飾図柄群471が配置されない方向に対して光を拡散せず、第3上方用LED472が照射した光を無駄なく第3導光板470に対して照射することができる。

#### 【0900】

そして、1の第3上方用LED472から第3上方用拡散レンズ473における1の凹部の正面方向拡散部（図示せず）を介して正面視下方（図面下方側）に照射された光は、

1つ隣の第3上方用LED472から第3上方用拡散レンズ473における1の凹部の左方向拡散部(図示せず)又は右方向拡散部(図示せず)を介して左方向又は右方向に照射(拡散)された光と、それぞれの光路が交差する部分で重複するように構成されている。また、1の第3上方用LED472から第3上方用拡散レンズ473における1の凹部の左方向拡散部または右方向拡散部を介して正面視下方に照射された光は、1つ隣の第3上方用LED472から第3上方用拡散レンズ473における1の凹部の右方向拡散部または左方向拡散部を介して右方向または左方向に照射(拡散)された光と、それぞれの光路が交差する部分で重複するように構成されている。

#### 【0901】

具体的には、例えば、第3上方用LED472の各LEDを右側から順に、「赤」、「青」、「緑」、「赤」、「青」、「緑」、「赤」、「青」、「緑」の計3色で点灯した場合、第3上方用LED472の最も右側のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「赤」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から2番目(即ち、左から8番目)のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「青」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から3番目(即ち、左から7番目)のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「緑」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から4番目(即ち、左から6番目)のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「赤」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から5番目(即ち、左から5番目。中央。)のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「青」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から6番目(即ち、左から4番目)のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「緑」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から7番目(即ち、左から3番目)のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「赤」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から8番目(即ち、左から2番目)のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「青」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から9番目(即ち、最も左側)のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「緑」の光が所定幅の光路で拡散される。

#### 【0902】

この場合、第3導光板470の第3正R形状部470cに形成される第3上部装飾図柄群471は、少なくとも、「赤」の光の光路のみによって表示される部分(「赤」)、「赤」の光の光路と「青」の光の光路とが重複して表示される部分(「紫」)、「赤」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分(「黄」)、「青」の光の光路のみによって表示される部分(「青」)、「青」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分(「青緑」)、「緑」の光の光路のみによって表示される部分(「緑」)との計6種類の表示色で第3上部装飾図柄群471における各魚図柄がそれぞれ表示される。そして、各光路上や各重複部分において第3上部装飾図柄群471の1の魚図柄をそれぞれ配置するように構成する。

#### 【0903】

これにより、少ない配色(例えば、3色)での点灯パターンであっても、第3上方用拡散レンズ473によって光を拡散し、拡散される各光の光路が重複することで、重複しない部分と重複する部分とにおこる発光色を異ならせるとともに、配色より多い数の色を表示可能に構成する。よって、少ない発光色であっても多彩な表示色を実現することで、LEDの発光制御がより簡易化され、LEDの発光制御にかかる制御負担を軽減することができる。特に、フルカラーLEDを採用せず、単色の発光ダイオードを複数種類配置して、上記制御を行った場合は、フルカラーLEDよりコストが低い単色の発光ダイオードを採用することによるコストダウンが実現できるとともに、LEDの発光制御がより簡易化され、LEDの発光制御にかかる制御負担を軽減することができる。

#### 【0904】

また、第3上部装飾図柄群471の1の魚図柄に対して、所定部分では1の色の光の光路と重なるように配置しつつ、所定部分以外の部分では他の色の光の光路と重なるように

配置する。即ち、複数の光路幅の範囲内の大きさに収まるように第3上部装飾図柄群471の1の魚図柄を形成することで、1の魚図柄に各部位の発光色を異ならせ、第3上部装飾図柄群471の1の魚図柄を多彩な色で表現することができる。

【0905】

なお、第3実施形態では、第1実施形態と同様、第3導光板470の、右側領域、中央領域及び左側領域において、それぞれ3つずつ配置されている第3上方用LED472のうち、最も右側に位置する第3上方用LED472から、中央に位置する第3上方用LED472、左側に位置する第3上方用LED472の順に順次点灯されることで、第3上部装飾図柄群471である魚群があたかも右側から左側へ泳いでいくかのような演出が実行される。

10

【0906】

次いで、図56で示すように、第3導光板470には、複数の泡を模した泡群図柄としての第3下部装飾図柄群474が、第3下方平板部470a及び第3下方逆R形状部470bの全体領域に形成されている。この第3下部装飾図柄群474は、少なくとも、第3下方逆R形状部470bにおいて、上述した第3上方用拡散レンズ473から拡散された光の光路と重ならない位置（避けた位置）に配置されているため、第3上方用LED472が点灯表示された場合であっても該第3下部装飾図柄群474が点灯され難いように構成されている。

【0907】

また、第3導光板470の第3下方平板部470aの右方側に設けられた第3右方用LED475aにより、第3導光板470の第3下方平板部470aの正面視右方側に配設される第3右方用集光レンズ475bの右側端面に対して光が照射された場合、第3右方用集光レンズ475bの左方端面から光が拡散されずにそのまま真っ直ぐ（左側方向に）進むように構成されている。さらに、第3導光板470の第3下方平板部470aの正面視左方側に設けられた第3左方用LED476aにより、第3導光板470の第3下方平板部470aの正面視左方側に配設される第3左方用集光レンズ476bの左側端面に対して光が照射された場合、第3左方用集光レンズ476bの右方端面から光が拡散されずにそのまま真っ直ぐ（右側方向に）進むように構成されている。

20

【0908】

また、第3右方用LED475aと第3左方用LED476aとの位置は、1の第3右方用LED475aと1の第3左方用LED476aとが左右方向（水平方向）でそれぞれ対になるように配置されている。

30

【0909】

この第3下部装飾図柄群474に対応する凹凸形状のレンズカット（縦溝）は、第3下方平板部470a及び第3下方逆R形状部470bに導光される光のうち、横方向に入射された光をパチンコ機10前方へ出射し若しくは出射し易く、他の方向（例えば、上下方向や斜め方向）から入射された光は、第3下部装飾図柄群474に対応する凹凸形状のレンズカットによってパチンコ機10の前方側へは出射されない若しくは出射され難いように構成されている。よって、第3導光板470の第3下方平板部470aの左側端面及び／又は右側端面から横方向に向けて入射された光により、パチンコ機10前方側から第3下部装飾図柄群474が発光して視認可能となる。

40

【0910】

ここで、上述したように、第3導光板470では、第3正R形状部470c、または、第3下方平板部470a及び第3下方逆R形状部470bには、各装飾図柄群471、474が配置されているが、第1実施形態の前側導光板410と同様、第3下方逆R形状部470bと第3正R形状部470cとの切り替わり点Pには、いずれの装飾図柄群471、474も配置されないように構成されている。これは、第3下方逆R形状部470bと第3正R形状部470cとの切り替わり点Pに導光表示させる装飾図柄を配置した場合、第3正R形状部470cに配置された部分と第3下方逆R形状部470bに配置された部分とに対して、第3導光板470の内部で反射する（導光される）光が適切に到達し難く

50



、遊技者の目線の位置によっては意図しない見え方になってしまうおそれがある。そこで、第3下方逆R形状部470bと第3正R形状部470cとの切り替わり点Pには、第1実施形態と同様、いずれの装飾図柄群471, 74も配置しないように構成することで、導光表示する図柄の表現を適切にし、齟齬の生じない演出を実行することができる。

#### 【0911】

第3実施形態における第3導光板470は、アクリル樹脂(PMMA)で構成されており、アクリル樹脂の屈折率を1.49~1.53とする場合、各集光レンズ475b, 476bの第1端面から入射された光は、第2端面から真っ直ぐ(又はほぼ真っ直ぐ。図56の図面左方向または右方向)の方向に出射される。これにより、各集光レンズ475b, 476bの第1端面から入射された光を、複数の半円凸形状に形成された第2端面側から拡散的に出射させず集光した状態で一方向に出射することができるので、第3下部装飾図柄群474を点灯させたい場合に、対応するLED475a, 476aを点灯したときに他の装飾図柄(即ち、第3上部装飾図柄群471)を点灯させず、第3下部装飾図柄群474のみを適切に点灯表示することができる。特に、第3下部装飾図柄群474は、大当たり信頼度が第3上部装飾図柄群471よりも低いため、第3下部装飾図柄群474を点灯させようとした場合に、同じ導光板470に形成されて第3下部装飾図柄群474より大当たり期待度が高い第3上部装飾図柄群471が点灯してしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技仕様通りの遊技性の実現できなくなるおそれがある。よって、大当たり期待度が低い第3下部装飾図柄群474に対する光を各集光レンズ475b, 476bによって拡散させないように構成することで、第3下部装飾図柄群474のみを適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる。

#### 【0912】

一方、第3上方用LED472から第3上方用拡散レンズ473を介して第3導光板470内に入射された光は、下方向および斜め下方向に導光されるため、第3上部装飾図柄群471より正面視下方に配置されている第3下部装飾図柄群474の配設位置まで到来し、該第3下部装飾図柄群474が点灯表示されてしまうおそれがある。しかしながら、第3下部装飾図柄群474は、第3上部装飾図柄群471より大当たり期待度が低い演出であり、仮に、第3上部装飾図柄群471を点灯する場合に、該第3上部装飾図柄群471より大当たり期待度が低い第3下部装飾図柄群474が点灯してしまっても、遊技者は大当たり期待度が高い第3上部装飾図柄群471の実行の方に着目し、大当たり期待度が低い第3下部装飾図柄群474の実行にはそれほど着目していないため、演出齟齬が生じ難い。よって、大当たり期待度が低い第3下部装飾図柄群474に対しては集光レンズ475b, 476bを採用し、大当たり期待度が高い第3上部装飾図柄群471に対しては拡散レンズ473を採用することで、演出上の齟齬が発生し難く構成しつつ、第3導光板470の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる。

#### 【0913】

その他、第3実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態及び第2実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

#### 【0914】

##### < 第4実施形態 >

次に、図57及び図58を参照して、本発明を採用した第4実施形態におけるパチンコ機10について説明する。

#### 【0915】

以下、第4実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態乃至第3実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第1実施形態乃至第3実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

#### 【0916】

第4実施形態において、まず、図57を参照して、第3図柄の変動演出で行われる「疑似変動」の変動要素において採用され得る疑似停止図柄のパターンの詳細について説明する。図58は、第4実施形態における第3図柄の変動演出における「疑似変動」の変動要

素において停止され得る疑似停止図柄のパターンを示す説明図である。

【0917】

第4実施形態のパチンコ機10では、第1実施形態で説明したように、ドラム表示装置81において、左リールLR、中リールCR及び右リールRRの各図柄配列がそれぞれ異なるように構成されている。より詳細には、大別して、まず、(1)左リールLRにおいて変動方向(下方向)に対して降順(即ち、「8」「7」「6」・・・)で第3図柄が配列される一方、中リールCR及び右リールRRにおいて変動方向(下方向)に対して昇順(即ち、「1」「2」「3」・・・)で第3図柄が配列されている。また、(2)最終停止図柄列である中リールCRに複数の図柄が一体化した「345」図柄の第3図柄が配列されている。さらに、(3)左リールLR及び右リールRRに、中リールCRに配列されている「4」図柄(「345」図柄の一部)に対応する第3図柄が配列されていない。また、(4)左リールLRでは、「チャンス」図柄が「1」図柄の次に視認可能となる位置に配列されている一方、中リールCR及び右リールRRでは、「チャンス」図柄が「8」図柄の次に視認可能となる位置に配列されている。

10

【0918】

上記(1)の構成は、主に、第3図柄の変動演出において、各有効ライン上における1の有効ライン上における「リーチ表示」である所謂シングルリーチや、2の有効ライン上での「リーチ表示」である所謂ダブルリーチのバリエーションを豊富にするためである。仮に、各リールLR, CR, RRにおいてそれぞれ3つずつの第3図柄が視認可能に構成されたドラム表示装置81において、全リールLR, CR, RRを同順配列(例えば、昇順配列)で形成した場合、所謂シングルリーチは中段の有効ライン上でのみ発生し、所謂ダブルリーチは上段の有効ライン及び下段の有効ラインでのみ発生することとなる。このような場合、「リーチ表示」のバリエーションが陳腐化し、遊技者が遊技に対して興醒めしてしまうおそれがある。そこで、第4実施形態のように、少なくとも、「リーチ表示」を形成し得る左リールLRと右リールRRとの図柄配列を逆順(即ち、降順と昇順)にすることで、上段、中段および下段の有効ライン上において所謂シングルリーチをそれぞれ発生可能に構成するとともに、右下がり有効ライン上及び右上がり有効ライン上において所謂ダブルリーチを発生可能に構成する。このように構成することで、「リーチ表示」が発生し得るバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【0919】

また、上記(2)の構成は、第4実施形態のパチンコ機10では、「リーチ表示」の形成如何を問わず、中リールCRにおいて「345」図柄が停止した場合に大当たり結果に変化し得るように構成することで、該「345」図柄を所謂チャンス目図柄として設定し、例えば左リールLRと右リールRRとの停止図柄が異なることによって「リーチ表示」が現出していないような場合であっても最終停止図柄列が停止し終えるまで大当たりへの期待感を残し得るように構成されている。より詳細には、中リールCRの駆動が停止(仮停止)した際に、上記「345」図柄が停止していた場合、全リールLR, CR, RRを再び変動させる「再変動」の変動要素へ発展し得るように構成する。この「再変動」の変動要素は、大当たりの抽選結果が導出されている場合のみ選択され得るため、変動演出において該「345」図柄が停止して「再変動」の変動要素が実行されることで、所謂一発逆転の演出を実行可能にして、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【0920】

さらに、上記(3)の構成は、中リールCRにのみ配列される「345」図柄の中のみ「4」を含ませる一方、左リールLR及び右リールRRに「4」図柄を配列しないことで、「4」図柄による「リーチ表示」自体が発生し得ないものの、中リールCRの「345」図柄を目立たせるとともにその特殊性を際立たせ、中リールCRにおいて該「345」図柄が停止するか否かという遊技性を顕著にして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0921】

また、上記(4)の構成は、降順に数字図柄(即ち、「8」図柄 「7」図柄 ・・・

50

「１」図柄）が配列されている左リールＬＲの該数字図柄の切り替わり部位、即ち、「１」図柄と「８」図柄との間の部位に「チャンス」図柄（以下、「チャンス」図柄を、『「Ｃ」図柄』と略して表現する場合がある）を配列するとともに、昇順に数字図柄（即ち、「１」図柄 「２」図柄 ・ ・ ・ 「８」図柄）が配列されている中リールＣＲ及び右リールＲＲの数字図柄の切り替わり部、即ち、「８」図柄と「１」図柄との間の部位に「チャンス」図柄を配列する。第４実施形態のパチンコ機１０では、数字図柄ではない「チャンス」図柄が停止表示した場合、「疑似変動」の変動要素や「再変動」の変動要素、或いは、大当たり期待度が最も高い「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成され、「チャンス」図柄が停止表示することで、変動演出が継続して実行されるとともに、当該変動演出において大当たりが期待できるように構成されている。このように、変動演出において、下方向に変動する各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲにおいて、降順又は昇順に配列された数字図柄の途中に数字図柄とは性質が異なる「チャンス」図柄を配列することで、各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲで変動する数字図柄を認識し易くするとともに、「チャンス」図柄という数字図柄とは性質が異なる図柄を配列して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

#### 【０９２２】

また、第４実施形態のパチンコ機１０では、（５）変動演出において、「７」図柄による「リーチ表示」が発生した場合に、「確率変動状態」が発生し得る大当たり結果（即ち、「７７７」）が現出し易いように構成されている。換言すると、大当たり抽選に当選した場合、「７」図柄による「リーチ表示」が選択され得るように構成される一方、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「７」図柄による「リーチ表示」が選択され難く構成されている。このように構成することで、「７」図柄による「リーチ表示」が現出した段階で遊技者の大当たりへの期待感を増幅させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

#### 【０９２３】

ここで、第４実施形態のパチンコ機１０では、「疑似変動」の変動要素において、「リーチ形成図柄」が段階的に変化していく演出が設けられている。より詳細には、第４実施形態の「疑似変動」の変動要素では、「リーチ形成図柄」が段階的に（昇順に）３段階変化する図柄変化演出が設けられており、例えば、「低速変動」の変動要素が終了した時点で、左リールＬＲの中段に疑似的に「１」図柄が停止しているとともに、右リールＲＲの中段に同じく疑似的に「１」図柄が停止し、中段の有効ライン上で「リーチ表示」が発生している状況（以下、該状況を「疑似停止１」と称する場合がある）において、「疑似変動」の変動要素が実行されると、疑似停止図柄である「１」図柄の「リーチ表示」が、同じく疑似停止図柄である「２」図柄の「リーチ表示」に変化して一旦停止し（以下、該状況を「疑似停止２」と称する場合がある）、さらにそこから「３」図柄の「リーチ表示」に変化（以下、該状況を「リーチ形成」と称する場合がある）した上で、「ノーマルリーチ」の変動要素から各種「リーチ表示」が実行される。このように構成することで、「疑似変動」の変動要素においていずれの数字図柄で「リーチ表示」が発生するか否か、即ち、「確率変動状態」が発生し得る「リーチ表示」が発生するか否かの演出を実行し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、「疑似変動」の変動要素において段階的に変化し得る段階数は、「疑似変動」の変動要素内で実行され得る回数であれば如何様でもよく、２段階以下（１回含む）でも良いし、４段階以上でも良い。

30

40

#### 【０９２４】

しかしながら、「疑似変動」の変動要素を行う上で、上記（１）～（４）のように左リールＬＲ、中リールＣＲ及び右リールＲＲを構成し、さらに、上記（５）のような遊技仕様で変動演出を行うように構成されたパチンコ機１０では、「疑似変動」の変動要素にて実行される上記図柄変化演出において、該「疑似変動」の変動要素時の「疑似停止１」、「疑似停止２」および「リーチ形成」の各疑似停止図柄の停止パターンに一定の制約が生じる。

50

## 【 0 9 2 5 】

ここで、図 5 7 及び図 5 8 を参照して、「疑似変動」の変動要素で実行され得る疑似停止図柄のパターンについて説明する。図 5 7 は、第 4 実施形態における第 3 図柄の変動演出における「疑似変動」の変動要素において停止され得る疑似停止図柄のパターンを示す説明図である。また、図 5 8 は、第 4 実施形態におけるドラム表示装置 8 1 で行われる「疑似変動」の変動要素の推移を示した模式図であり、図 5 8 ( a ) は、「疑似停止 1」としての疑似停止図柄が停止している状態を示した模式図であり、図 5 8 ( b ) は、図 5 8 ( a ) の状態から、「疑似停止 2」としての疑似停止図柄が停止している状態を示した模式図であり、図 5 8 ( c ) は、図 5 8 ( b ) の状態から、「リーチ形成図柄」が停止している状態を示した模式図であり、図 5 8 ( d ) は、図 5 8 ( c ) の状態から、「リーチ表示」が行われている状態を示した模式図である。なお、図 5 7 において、「 $\square$ 」が変動中の中リール C R を示し、その左右の数字が左リール L R 及び右リール R R における停止図柄を示す。また、図 5 8 において、ドラム表示装置 8 1 の構成および第 3 図柄の表示態様は省略して（模式的に）表現している。

10

## 【 0 9 2 6 】

図 5 7 で示すように、まず、「パターン 1」である「疑似停止 1」が「1」図柄、「疑似停止 2」が「2」図柄、「リーチ形成」が「3」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「1 1」「2 2」「3 3」）は、上記（1）～（5）の構成による制約を受けないため、実行され得るように構成されている。

## 【 0 9 2 7 】

より詳細には、図 5 8 ( a ) で示すように、「疑似変動」の変動要素では、「低速変動」の変動要素が終了した時点において、「疑似停止 1」としてドラム表示装置 8 1 の左リール L R 及び右リール R R の中段部分において「1」図柄が疑似的に停止され、「1」図柄による「リーチ表示」が発生したかのような状態となっている。そして、この「1」図柄による「リーチ表示」が所定期間（例えば、「2 秒」）維持された状態で変動演出が進行する。

20

## 【 0 9 2 8 】

そして、図 5 8 ( a ) の状態から、左リール L R 及び右リール R R が下方向に回転し、「疑似停止 2」としてドラム表示装置 8 1 の左リール L R 及び右リール R R の中段部分において「2」図柄が疑似的に停止され、「1」図柄による「リーチ表示」から「2」図柄による「リーチ表示」が発生したかのような状態となっている（図 5 8 ( b ) 参照）。そして、この「2」図柄による「リーチ表示」が所定期間（例えば、「2 秒」）維持された状態で変動演出が進行する。

30

## 【 0 9 2 9 】

そして、図 5 8 ( b ) の状態から、左リール L R 及び右リール R R が下方向に回転し、「リーチ形成」としてドラム表示装置 8 1 の左リール L R 及び右リール R R の中段部分において「3」図柄が停止され、「2」図柄による「リーチ表示」から「3」図柄による「リーチ表示」が発生した状態となっている（図 5 8 ( c ) 参照）。そして、この状態から、図 5 8 ( d ) で示す「リーチ表示」（例えば、「ノーマルリーチ」の変動要素）が実行され、該「リーチ表示」において大当たりの表示結果が現出するか否かの演出が実行される。

40

## 【 0 9 3 0 】

図 5 7 に戻って説明を続ける。次いで、「パターン 2」である「疑似停止 1」が「2」図柄、「疑似停止 2」が「3」図柄、「リーチ形成」が「4」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「2 2」「3 3」「4 4」）は、上記（3）の構成による制約、即ち、左リール L R 及び右リール R R に「4」図柄が含まれていないことから、実行され得ないように構成されている。

## 【 0 9 3 1 】

次いで、「パターン 3」である「疑似停止 1」が「3」図柄、「疑似停止 2」が「4」図柄、「リーチ形成」が「5」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「3 3」

50

「４ ４」「５ ５」)は、上記「パターン２」と同様、上記(３)の構成による制約、即ち、左リールＬＲ及び右リールＲＲに「４」図柄が含まれていないことから、実行され得ないように構成されている。

【０９３２】

次いで、「パターン４」である「疑似停止１」が「３」図柄、「疑似停止２」が「５」図柄、「リーチ形成」が「６」図柄である「疑似変動」の変動要素(即ち、「３ ３」「５ ５」「６ ６」)は、「４」図柄が含まれていないため、上記(３)の構成による制約は影響ないものの、「疑似停止１」において「確率変動状態」を発生し得る「リーチ表示」(即ち、「３」図柄によるリーチ)であったにもかかわらず、「リーチ形成」では「確率変動状態」を発生しない「リーチ表示」(即ち、「６」図柄によるリーチ)に変化しており、付与され得る利益が減少したように見える所謂成り下がりの演出であるため、遊技者が遊技に興醒めしてしまわないように実行され得ないように構成されている。

10

【０９３３】

次いで、「パターン５」である「疑似停止１」が「４」図柄、「疑似停止２」が「５」図柄、「リーチ形成」が「６」図柄である「疑似変動」の変動要素(即ち、「４ ４」「５ ５」「６ ６」)は、上記「パターン２」及び「パターン３」と同様、上記(３)の構成による制約、即ち、左リールＬＲ及び右リールＲＲに「４」図柄が含まれていないことから、実行され得ないように構成されている。

【０９３４】

次いで、「パターン６」である「疑似停止１」が「５」図柄、「疑似停止２」が「６」図柄、「リーチ形成」が「７」図柄である「疑似変動」の変動要素(即ち、「５ ５」「６ ６」「７ ７」)は、上記(１)～(５)の構成による制約を受けないため、実行され得るように構成されている。

20

【０９３５】

次いで、「パターン７」である「疑似停止１」が「６」図柄、「疑似停止２」が「７」図柄、「リーチ形成」が「８」図柄である「疑似変動」の変動要素(即ち、「６ ６」「７ ７」「８ ８」)は、上記(５)の制約により、「疑似停止２」において大当たりが発生し易い「リーチ表示」(即ち、「７」図柄によるリーチ)であったにもかかわらず、「リーチ形成」では通常の「リーチ表示」(即ち、「８」図柄によるリーチ)に変化しており、付与され得る利益が減少したように見える所謂成り下がりの演出であるため、遊技者が遊技に興醒めしてしまわないように実行され得ないように構成されている。

30

【０９３６】

次いで、「パターン８」である「疑似停止１」が「７」図柄、「疑似停止２」が「８」図柄、「リーチ形成」が「Ｃ」図柄である「疑似変動」の変動要素(即ち、「７ ７」「８ ８」「Ｃ Ｃ」)は、上記(５)の制約により、「疑似停止１」において大当たりが発生し易い「リーチ表示」(即ち、「７」図柄によるリーチ)であったにもかかわらず、「疑似停止２」では通常の「リーチ表示」(即ち、「８」図柄によるリーチ)に変化しており、遊技者を興醒めさせてしまう所謂成り下がりの演出であるため、実行され得ないように構成されている。また、「Ｃ」図柄が停止した場合、「再変動」の変動要素が実行され得るため、該パターンの場合は必ずしも所謂成り下がり演出とは言えないが、「Ｃ」図柄が停止した場合には、「疑似変動」の変動要素が実行され得るように構成されており、「疑似変動」の変動要素から再び「疑似変動」の変動要素が実行されてしまうため、該「パターン８」は実行され得ないように構成されている。

40

【０９３７】

次いで、「パターン９」である「疑似停止１」が「８」図柄、「疑似停止２」が「Ｃ」図柄、「リーチ形成」が「１」図柄である「疑似変動」の変動要素(即ち、「８ ８」「Ｃ Ｃ」「１ １」)は、「疑似停止２」において「再変動」又は「疑似変動」の変動要素を発生し得る「リーチ表示」(即ち、「Ｃ」図柄によるリーチ)であったにもかかわらず、「リーチ形成」では「再変動」又は「疑似変動」の変動要素を発生しない「リーチ表示」(即ち、「１」図柄によるリーチ)に変化しており、付与され得る利益が減少し

50

たように見える所謂成り下がりの演出であるため、遊技者が遊技に興醒めしてしまわないように実行され得ないように構成されている。

【0938】

次いで、「パターン10」である「疑似停止1」が「8」図柄、「疑似停止2」が「1」図柄、「リーチ形成」が「2」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「8 8」「1 1」「2 2」）は、「疑似停止1」から「疑似停止2」において、「C」図柄による「リーチ表示」をスキップして、「8」図柄から「1」図柄に変化するように構成されており、上記（1）～（5）の構成による制約を受けないため、実行され得るように構成されている。なお、この「パターン10」の場合、「C」図柄を省いて（スキップして）「疑似変動」の変動要素を実行するため、上記「パターン1」及び「パターン6」における図柄制御（各リールLR, CR, RRの加減速パターンや定速変動の時間尺の変更、スベリ戻りの微調整等）が異なるように構成される。

10

【0939】

なお、この「パターン10」のように、連続する図柄のいずれかをスキップして「疑似変動」の変動要素を実行するパターンを実行しないように構成してもよい。このように構成することで、「疑似変動」の変動要素に関する各リールLR, CR, RRの制御パターンを簡易化することができ、図柄制御に関する制御負担を軽減することができる。

【0940】

次いで、「パターン11」である「疑似停止1」が「C」図柄、「疑似停止2」が「1」図柄、「リーチ形成」が「2」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「C C」「1 1」「2 2」）は、「疑似停止1」において「再変動」又は「疑似変動」の変動要素を発生し得る「リーチ表示」（即ち、「C」図柄によるリーチ）であったにもかかわらず、「リーチ形成」では「再変動」又は「疑似変動」の変動要素を発生しない「リーチ表示」（即ち、「2」図柄によるリーチ）に変化しており、遊技者を興醒めさせてしまう所謂成り下がりの演出であるため、実行され得ないように構成されている。

20

【0941】

以上、説明したように、第4実施形態のパチンコ機10では、「疑似変動」の変動要素では、「パターン1」、「パターン6」及び「パターン10」の中から「疑似変動」の変動要素における疑似停止図柄が選択され、他のパターン（即ち、「パターン2」、「パターン3」、「パターン4」、「パターン5」、「パターン7」、「パターン8」、「パターン9」及び「パターン11」）は、「疑似変動」の変動要素では実行されないように構成されている。このように構成することで、各種遊技仕様を的確に維持しながら変動演出が行うことができるとともに、演出上の齟齬が発生することを抑制して遊技者が違和感を感じて興醒めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「疑似変動」の変動要素において、仮停止される利益が大きい第3図柄から、利益が小さい第3図柄へ変化してしまう所謂成り下がり演出の実行を抑制し、遊技者が遊技に対して興醒めしてしまうことを抑制することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【0942】

その他、第4実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第3実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

40

【0943】

< 第5実施形態 >

次に、図59から図70を参照して、本発明を採用した第5実施形態におけるパチンコ機10について説明する。

【0944】

第5実施形態のパチンコ機10では、変動演出において所定の数字図柄による大当たり結果が現出した場合に、該変動演出内で大当たり結果を維持した状態で数字図柄が変化する所謂「全回転」演出における図柄制御および音声出力制御について説明する。

【0945】

以下、第5実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態乃至第4実施形態

50

におけるパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第 1 実施形態乃至第 4 実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【0946】

まず、図 59 を参照して、ドラム表示装置 81 を構成する左リールユニット 81a1、中リールユニット 81a2 及び右リールユニット 81a3 における左リール LR、中リール CR 及び右リール RR の構成について説明する。この左リールユニット 81a1、中リールユニット 81a2 及び右リールユニット 81a3 の構成は、同一又は同等であるため、図 59 では、左リールユニット 81a1 (左リール LR) を例に挙げて説明する。

【0947】

左リールユニット 81a1 は、円筒状の基体である円筒部材 610 と、該円筒部材 610 の外周面において無端状に巻回された左リール LR とを備えている。そして、円筒部材 610 に対して左リール LR が巻回された状態を維持するように、左リール LR の長辺両側に沿って形成された一対のシール部 (図示せず) を介して円筒部材 610 に該左リール LR が貼付されている。

【0948】

左リール LR の外周面には、上述したように、識別情報としての数字図柄および「チャンス」図柄が等間隔ごとに印刷されている (図 4 参照)。この円筒部材 610 の中心部には、取付け凹部 610a が形成されており、この取付け凹部 610a に対して、円盤状の連結板 611 を介してステッピングモータ 600 の駆動軸が取り付けられている。これにより、ステッピングモータ 600 の駆動軸が回転することで、その駆動軸を中心として円筒部材 610 が回転され、その回転によって表示領域形成部材 430 (図 6 参照) から視認可能な左リール LR の数字図柄および「チャンス」図柄が変化するように構成されている。

【0949】

ステッピングモータ 600 は、ドラム表示装置 81 内において起立状態に配置された固定プレート (図示せず) の側面にネジ等の固定部材 (図示せず) で固定されている。この固定プレートには、発光素子 621 と受光素子 622 とが所定間隔をおいて保持されたりール位置検知センサ 620 が固定されている。

【0950】

また、円筒部材 610 と一体化された連結板 611 には、半径方向に延びる初期位置部材 630 の基端部 632 がネジ等の固定部材 (図示せず) で固定されている。

【0951】

この初期位置部材 630 の先端部 631 は、基端部 632 から略直角に屈曲されて、リール位置検知センサ 620 の発光素子 621 及び受光素子 622 の間を通過可能に位置合わせがなされている。そして、左リール LR が 1 回転するごとに、初期位置部材 630 の先端部 631 の通過をリール位置検知センサ 620 が検出し、その検出の都度、表示制御装置 114 (図 33 参照) に検出信号が出力される。表示制御装置 114 は、この検出信号に基づいて左リール LR の角度位置を 1 回転ごとに確認し補正できる。

【0952】

ステッピングモータ 600 は、例えば、400 パルスの励磁信号を与えることにより左リール LR が 1 回転されるように設定されており、この励磁信号の出力態様によってステッピングモータ 600 の回転位置、即ち、左リール LR の回転位置が表示制御装置 114 によって駆動制御される。

【0953】

より詳細には、左リール LR には、その長辺方向 (周回方向) に複数個の図柄および領域 (第 5 実施形態では、数字図柄および「チャンス」図柄、並びに、ブランク領域の計 16 個) が描かれている。よって、所定の位置にある図柄 (領域) から次の領域 (図柄) へ切り替えるため、即ち、1 コマ分図柄を変化させるためには、25 パルス (=  $400 \div 16$  図柄 = 16 コマ) を要する。そして、リール位置検知センサ 620 の検出信号が出力された時点からのパルス数により、どの図柄および領域が表示領域形成部材 430 の中央開

10

20

30

40

50

図 4 3 1 (図 6 参照) から視認可能な状態となっているかを認識したり、任意の図柄および領域を表示領域形成部材 4 3 0 の中央開口 4 3 1 から視認可能な状態にする図柄制御を行うことができる。

【0954】

従って、上述したように、左リール L R、中リール C R および右リール R R に付された図柄および領域のうち、表示領域形成部材 4 3 0 の中央開口 4 3 1 を介して視認可能な図柄および領域数は、該図柄 (領域) の大きさと、中央開口 4 3 1 の上下方向の長さによって決定されており、第 5 実施形態では、各リール L R, C R, R R 3 個ずつとなるように構成されている。このため、各リール L R, C R, R R がすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$  個の図柄および領域が遊技者により視認可能な状態となる。

10

【0955】

次に、図 6 0 から図 6 6 を参照して、ステッピングモータ 6 0 0 のより詳細な構成について説明する。

【0956】

まず、図 6 0 及び図 6 1 を参照して、ステッピングモータ 6 0 0 の動作原理について説明する。図 6 0 は、第 5 実施形態におけるステッピングモータ 6 0 0 の動作原理を示す模式図である。また、図 6 1 は、第 5 実施形態におけるステッピングモータ 6 0 0 の駆動系を示す接続図である。

【0957】

第 5 実施形態のステッピングモータ 6 0 0 は、1 - 2 相励磁駆動方式を採用したハイブリッド型の 2 相励磁駆動方式のステッピングモータを採用している。なお、ステッピングモータ 6 0 0 は、ハイブリッド型や 2 相ステッピングモータに限らず、4 相励磁駆動方式あるいは 5 相励磁駆動方式のステッピングモータや 1 相励磁駆動方式のステッピングモータなど、種々のステッピングモータを採用してもよい。

20

【0958】

図 6 0 で示すように、ハイブリッド型のステッピングモータ 6 0 0 は、中央に配置された回転部 6 0 2 と、回転部 6 0 2 の周囲に配置された第 1 軸部 6 0 3、第 2 軸部 6 0 4、第 3 軸部 6 0 5 及び第 4 軸部 6 0 6 を有する固定部 6 0 1 とで構成されている。

【0959】

回転部 6 0 2 は、N 極に着磁された手前側回転部 6 0 2 a と、S 極に着磁された奥側回転部 6 0 2 b とで構成され、手前側回転部 6 0 2 a の周囲 (外周) に設けられた歯と歯との間に、奥側回転部 6 0 2 b の周囲 (外周) に設けられた歯が位置するように 1 / 2 ピッチだけ相対的にずらされた状態で回転軸に取り付けられている。そして、手前側回転部 6 0 2 a と奥側回転部 6 0 2 b との間には筒状磁石 (図示せず) が取着されている。

30

【0960】

第 1 軸部 6 0 3 と第 3 軸部 6 0 5 には、図 6 1 で示すように、励磁コイル L 1 と励磁コイル L 3 とがバイファイラ巻きされ、励磁コイル L 1 の巻き終わり端と励磁コイル L 3 の巻き始め端とが結線され、ここに所定の直流電源 + B (例えば、24 ボルト) が印加される。また、同じく、第 2 軸部 6 0 4 と第 4 軸部 6 0 6 とにも励磁コイル L 2 と励磁コイル L 4 とがバイファイラ巻きされ、励磁コイル L 2 の巻き終わり端と励磁コイル L 4 の巻き始め端とが結線され、ここにも上述した直流電源 + B が印加される。

40

【0961】

ここで、第 1 軸部 6 0 3 の励磁コイル L 1 に励磁信号を印加し、第 1 軸部 6 0 3 を S 極に励磁するとともに第 3 軸部 6 0 5 を N 極に励磁する相を「A 相」と称する。また、「A 相」とは逆に、第 3 軸部 6 0 5 の励磁コイル L 3 に励磁信号を印加し、第 1 軸部 6 0 3 を N 極に励磁するとともに第 3 軸部を S 極に励磁する相を「逆 A 相」(図 6 1 では、「A」の上部に「」を表記している) と称する。

【0962】

同様に、第 2 軸部 6 0 4 の励磁コイル L 2 に励磁信号を印加し、第 2 軸部 6 0 4 を S 極に励磁するとともに第 4 軸部 6 0 6 を N 極に励磁する相を「B 相」と称する。また、「B

50



相」とは逆に、第4軸部606の励磁コイルL4に励磁信号を印加し、第2軸部604をN極に励磁するとともに第4軸部606をS極に励磁する相を「逆B相」(図61では、「B」の上部に「」を表記している)と称する。

#### 【0963】

第5実施形態では、1-2相励磁駆動方式のステッピングモータ600において、1相励磁駆動方式の場合には、「A相」、「B相」、「逆A相」および「逆B相」に対して順次励磁信号を印加することにより、回転部602を時計方向又は反時計方向に回転駆動させることができる。

#### 【0964】

即ち、例えば、まず、「A相」に印加(通電)すると、S極になった第1軸部603の突起と手前側回転部602aの歯と、N極になった第3軸部605の突起と奥側回転部602bの歯とがそれぞれ吸引力により向き合う。また、次に、「B相」に印加(通電)すると、S極になった第2軸部604の突起と手前側回転部602aの歯と、N極になった第4軸部606の突起と奥側回転部602bの歯とがそれぞれ吸引力により向き合う。さらに、次に、「逆A相」に印加(通電)すると、N極になった第1軸部603の突起と奥側回転部602bの歯と、S極になった第3軸部605の突起と手前側回転部602aの歯とがそれぞれ吸引力により向き合う。また、次に、「逆B相」に印加(通電)すると、N極になった第2軸部604の突起と奥側回転部602bの歯と、S極になった第4軸部606の突起と手前側回転部602aの歯とがそれぞれ吸引力により向き合う。この順序で励磁することにより、回転部602が図60において時計回りに回転する。

#### 【0965】

ここで、図62を参照して、第5実施形態のステッピングモータ600の励磁シーケンスについて説明する。図62は、第5実施形態における励磁データと励磁順ポイントとの関係を示す説明図である。第5実施形態では、1相励磁と2相励磁とを交互に行う1-2相励磁駆動方式が採用されている。1相励磁では、第1~第4軸部603~606の1組のみの励磁が行われ、2相励磁では、第1~第4軸部603~606の隣り合う2組の励磁が行われる。この1-2相励磁駆動方式では、以下の(a)から(h)の励磁シーケンス(励磁順序)に従って励磁される。

#### 【0966】

1-2相励磁駆動方式とは、具体的には、まず、(a)「A相」のみに通電し(1相励磁)、次いで、(b)「A相」及び「B相」の両方に通電し(2相励磁)、次いで、(c)「B相」のみに通電し(1相励磁)、次いで、(d)「B相」及び「逆A相」の両方に通電し(2相励磁)、次いで、(e)「逆A相」のみに通電し(1相励磁)、次いで、(f)「逆A相」及び「逆B相」の両方に通電し(2相励磁)、次いで、(g)「逆B相」のみに通電し(1相励磁)、次いで、(h)「逆B相」及び「A相」の両方に通電し(2相励磁)、その後、(a)に戻るような駆動方式である。

#### 【0967】

第5実施形態では、400パルスの励磁信号により、左リールLRが1周する構成であるため、1パルスの励磁信号に基づく角度変化、即ち、1ステップあたりの角度変化は、9度となる。

#### 【0968】

ステッピングモータ600に対する励磁信号は、図62で示す励磁データとしてモータドライバ607(図61参照)に与えられる。この励磁データは、表示制御装置114のRAM(図示せず)に格納されており、表示制御装置114のMPU(図示せず)によって音声ランプ制御装置113のメイン処理における定期処理(図46のS1102~S1109参照)の等倍間隔である2ミリ秒ごとに実行されるタイマ割込み処理によって、表示制御装置114の入出力ポート608に適切な励磁データが出力される。この励磁データによってステッピングモータ600に対する励磁相が定まり、その励磁相に対して励磁信号(電流)が通電される。なお、表示制御装置114のタイマ割込み処理の間隔を、音声ランプ制御装置113のメイン処理における定期処理と同一間隔である1ミリ秒ごとに

行うように構成してもよい。

【0969】

ステッピングモータ600の初期励磁に際しての励磁相は、2相励磁を行うように構成されている。1相励磁の場合には、2相励磁と比較して発生する回転トルクが小さいため、十分な初速が得られない可能性がある。十分な初速が得られなければ、脱調する可能性が高くなるため、初期励磁は2相励磁が好ましい。

【0970】

また、ステッピングモータ600を停止させる際には、2相励磁を行った直後に4相励磁を行うように構成されている。2相励磁のみにてブレーキ処理を行った場合、強い制動力によって回転速度が急激に低下して、各リールLR, CR, RRの制動時の動きに遊技者が違和感を覚えてしまうことが懸念される。これに対し、2相励磁直後に4相励磁を行うことにより、滑らかに各リールLR, CR, RRを停止させることができる。

【0971】

第5実施形態のステッピングモータ600を使用する場合、図63又は図64に示すような駆動特性が要求される。図63は、第5実施形態における一連の変動演出で実行されるステッピングモータ600の駆動特性の一例を示す図である。また、図64は、第5実施形態における「全回転」の演出時に実行されるステッピングモータ600の駆動特性の一例を示す図である。

【0972】

図63で示す例では、「非リーチ(ロング)」演出態様におけるステッピングモータ600の駆動特性を示しており、変動演出が開始されてからステッピングモータ600が回転を始め、遊技者に図柄が視認困難な程度の高速で一定速回転に至るまでの加速期間Taと、該高速定速回転(例えば、100msで1コマ変化)される高速定速期間Tbと、該高速定速回転から遊技者に図柄が視認可能となる程度の低速で一定速回転に至るまで減速される第1減速期間Tcと、上記低速で一定速回転される低速定速期間Tdと、該低速定速回転から停止に至るまでの第2減速期間Teとに分けられる。

【0973】

即ち、加速期間Taと高速定速期間Tbとで構成される期間は、変動演出における「高速変動(長)」の変動要素の実行時間と一致しており、 $Ta + Tb = 10$ 秒となるように設定されている。また、第1減速期間Tcと低速定速期間Tdと第2減速期間Teとで構成される期間は、変動演出における「低速変動」の変動要素の実行時間中における左リールLRが停止されるまでの時間と一致し、 $Tc + Td + Te = 5$ 秒となるように設定されている。

【0974】

図64で示す例では、「再変動」演出態様の一種である「全回転」の演出時におけるステッピングモータ600の駆動特性を示している。「全回転」の演出では、いずれかの有効ライン上に大当たり図柄(例えば、「5」図柄による大当たり結果)が現出した状態で、該大当たり図柄が再び変動して、各リールLR, CR, RRがそれぞれ約1回転して、別の大当たり図柄(例えば、「6」図柄による大当たり結果)に変化する演出が実行される。そして、その再変動と仮停止とが複数回実行され、最終的に大当たり抽選に当選した大当たり結果に対応する大当たり図柄(例えば、「7」図柄による大当たり結果)が停止される。

【0975】

図64で示す例では、各種変動要素において仮停止されていた図柄が「全回転」の演出が開始されてからステッピングモータ600が回転を始め、遊技者に図柄が視認困難な程度の高速で一定速回転に至るまでの第1加速期間T1と、該高速定速回転される第1高速定速期間T2と、該高速定速回転されていた全リールLR, CR, RRが同時停止(所謂、ビタ停止)されてから再び回転開始するまで仮停止期間である第1仮停止期間T3と、再び高速定速回転に至るまでの第2加速期間T4と、該高速定速回転される第2高速定速期間T5とに分けられる。

## 【 0 9 7 6 】

即ち、第 1 加速期間 T 1 と第 1 高速定速期間 T 2 とで構成される期間において、「全回転」の演出開始前に現出していた第 1 仮停止図柄（例えば、「 1 」図柄の大当たり）が次の第 2 仮停止図柄（例えば、「 2 」図柄の大当たり）に変化し、第 1 仮停止期間 T 3 において第 2 仮停止図柄が遊技者に示され、第 2 加速期間 T 4 と第 2 高速定速期間 T 5 とで構成される期間において、第 2 仮停止図柄が次の本停止図柄（例えば、「 3 」図柄の大当たり）に変化するように設定されている。

## 【 0 9 7 7 】

第 5 実施形態では、「全回転」の演出時において、全リール L R , C R , R R における第 1 加速期間 T 1 及び第 1 高速定速期間 T 2 は、2 秒（2 0 0 0 ミリ秒。以下、ミリ秒を、「 m s 」と称する場合がある。）で実行され、また、全リール L R , C R , R R において第 2 仮停止図柄が表示される第 1 仮停止期間 T 3 は、0 . 5 秒（5 0 0 m s ）で実行され、さらに、全リール L R , C R , R R における第 2 加速期間 T 4 及び第 2 高速定速期間 T 5 は、2 秒（2 0 0 0 m s ）で実行されるように構成されている。従って、「再変動」の変動要素において、上記「全回転」の演出が実行された場合、第 1 仮停止図柄から本停止図柄が現出するまでの実行時間は、4 . 5 秒（4 5 0 0 m s ）となり、その後、本停止図柄が 0 . 5 秒（5 0 0 m s ）の確定表示が実行されることで「再変動」の変動要素が終了するように構成されている。

## 【 0 9 7 8 】

ここで、上述したように、左リール L R と中リール C R 及び右リール R R とは、図柄の配列が逆になっているため、「全回転」の演出時において、第 1 仮停止図柄から全リール L R , C R , R R を 1 回転前後（即ち、約 1 6 図柄前後 = 1 6 コマ前後（± 2 コマ程度）駆動。以下、全リール L R , C R , R R を 1 4 コマ ~ 1 8 コマ回転させることを、「約 1 回転」と称する場合がある。）させて第 2 仮停止図柄に変化させる場合、左リール L R における図柄の変化量と、中リール C R 及び右リール R R における図柄の変化量とが異なるように構成されている。

## 【 0 9 7 9 】

具体的には、例えば、「リーチ表示」の結果、各リール L R , C R , R R の中段位置に「 1 」図柄の大当たり図柄が第 1 仮停止図柄として仮停止している状態で「全回転」の演出が実行される場合、第 2 仮停止図柄として「 2 」図柄の大当たり図柄を各リール L R , C R , R R の中段位置に停止させるためには、降順に図柄配列された左リール L R は、1 回転分の 1 6 コマ - 2 コマ = 1 4 コマ分、図柄を変化させる必要がある一方、昇順に図柄配列された中リール C R 及び右リール R R は、1 回転分の 1 6 コマ + 2 コマ = 1 8 コマ分、図柄を変化させる必要がある。即ち、「全回転」の演出において、1 の仮停止図柄から次の仮停止図柄まで変化させる場合、左リール L R と中リール C R 及び右リール R R とでは、左リール L R の方が中リール C R 及び右リール R R より 4 コマ分、変動量が少なくなるような構成となっている。

## 【 0 9 8 0 】

この場合、第 1 加速期間 T 1 又は第 1 高速定速期間 T 2 において高速で変動していた各リール L R , C R , R R が同時停止して第 2 仮停止図柄へ変化させるためには、該第 1 加速期間 T 1 又は第 1 高速定速期間 T 2 中に全リール L R , C R , R R を第 2 仮停止図柄で揃えた状態で回転させる必要がある。第 1 加速期間 T 1 第 1 高速定速期間 T 2 中に全リール L R , C R , R R を揃えるためには、（ 1 ）第 1 仮停止図柄（例えば、「 1 」図柄の大当たり図柄）で停止表示されている全リール L R , C R , R R を同時に回転開始しつつ、左リール L R のみ、変動パターン（加速パターンや高速定速時間、或いは、高速定速速度等）を中リール C R 及び右リール R R の変動パターン（加速パターンや高速定速時間、或いは、高速定速速度等）と異ならせて、全リール L R , C R , R R の約 1 回転後に第 2 仮停止図柄（例えば、「 2 」図柄の大当たり図柄）を同時停止させるか、（ 2 ）第 1 仮停止図柄で停止表示されている全リール L R , C R , R R のうち、第 2 仮停止図柄までの変化量が多い中リール C R 及び右リール R R を先に回転開始させ、中リール C R 及び右リール

R Rの第2仮停止図柄に対応する数字図柄(例えば、中リールC R及び右リールR Rの「2」図柄)が左リールL Rの第2仮停止図柄に対応する数字図柄(例えば、左リールL Rの「2」図柄)付近に到達するタイミングで該左リールL Rの回転を開始させ、少なくとも第1高速定速期間T 2のいずれかの期間において全リールL R, C R, R Rにおいて第2仮停止図柄を揃えた状態、かつ、回転速度を合わせた状態で、第1高速定速期間T 2終了時に全リールL R, C R, R Rを同時停止させるか、のいずれかの駆動制御パターンが考えられる。

#### 【0981】

しかしながら、(1)の駆動制御パターンの場合、全リールL R, C R, R Rの回転開始時期は同期するものの、第1加速期間T 1における各リールL R, C R, R Rによって加速パターンを複数パターン用意する必要であったり、第1高速定速期間T 2中の各リールL R, C R, R Rの回転速度を複数パターン用意する必要であったり、上記加速パターン及び回転速度の実行タイミングを調整する制御が必要であったりと、加速パターンと回転速度とを調整する各リールL R, C R, R Rの駆動制御が煩雑になる。また、各リールL R, C R, R Rには、数字図柄の間にブランク領域がそれぞれ形成されているため、第1高速定速期間T 2の比較的長い時間定速回転される各リールL R, C R, R Rにおいて、回転速度等が異なる(ズレる)こと数字図柄が揃っていないことで、数字図柄の横方向にブランク領域が並ぶことによって数字図柄が揃っているかのような変動が行われ、遊技者に違和感を与えてしまい、「全回転」の演出において遊技に興奮めさせてしまうおそれがある。

10

20

#### 【0982】

一方、(2)の駆動制御パターンの場合は、第1加速期間T 1における各リールL R, C R, R Rによって加速パターンを複数パターン用意する必要があるのと、上記加速パターン及び回転速度の実行タイミングを調整する制御が必要であるものの、第1高速定速期間T 2中の各リールL R, C R, R Rの回転速度を複数パターン用意する必要がない。よって、左リールL Rの回転開始時期が中リールC R及び右リールR Rの回転開始時期とズレることによる違和感が生じるものの、各リールL R, C R, R Rの第1高速定速期間T 2の比較的早い段階で全リールL R, C R, R Rを揃えた状態かつ定速で変動させることが可能となる。その結果、(1)の駆動制御パターンより各リールL R, C R, R Rの駆動制御を簡易なものとすることができ、制御負担を軽減できるとともに、第1高速定速期間T 2の比較的早い段階(少なくとも後半部分)では遊技者に違和感を与えず、遊技に興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。よって、第5実施形態のパチンコ機10では、上記(2)の駆動制御パターンにより「全回転」の演出時において各リールL R, C R, R Rを駆動制御するように構成されている。

30

#### 【0983】

また、上述したように、ステッピングモータ600は、所定の加速期間を経て定速回転の状態に遷移するように構成されているが、かかる加速期間は、先の変動演出の停止時から、後の変動演出が明確に実行されている状態(即ち、「高速変動」の変動要素における高速定速回転)への遷移時間であるため、ステッピングモータ600は、加速状態からできるだけ早く定速回転の状態に遷移させることが望ましい。そのためには、ステッピングモータ600の励磁相の切り替えを早く行うようにすればよいが、そうすると脱調や回転の不安定性をもたらすおそれがある。

40

#### 【0984】

特に、ステッピングモータ600においては、初期励磁の際に回転部602の歯が各軸部603~606の突起に吸引される場合に、回転部602の初期の回転揺れ(往復動を伴った微小振動)が発生する。該回転揺れは、各仕様によっても相違するが、例えば、30msで1往復する揺れが5~6往復程度発生する場合がある。従って、このような初期の回転揺れを考慮に入れながら、加速期間における励磁相の切り替え態様を設定する必要がある。

#### 【0985】

50

第5実施形態における各リールLR, CR, RRは、上述した初期の回転揺れの影響を抑制しながら、「全回転」の演出時における加速パターンが、左リールLRと中リールCR及び右リールRRとで異なるように設定されている。具体的には、中リールCR及び右リールRRは、通常の変動開始時と同様の通常加速パターン(図65及び図70のS2015参照)で回転開始される一方、左リールLRは、該通常加速パターンと異なる特殊加速パターンで回転開始される。

#### 【0986】

ここで、図65から図68を参照して、「全回転」の演出時における各リールLR, CR, RRの加速時の各励磁パターンについて説明する。図65は、第5実施形態における通常加速処理の励磁パターンの一例を説明するための説明図であり、図66は、第5実施形態における特殊加速処理の励磁パターンの一例を説明するための説明図である。また、図67は、第5実施形態における「全回転」の演出時において、各リールLR, CR, RRの駆動態様と楽曲の出力態様との関係を示したタイミングチャートである。さらに、図68は、第5実施形態におけるドラム表示装置81で行われる「全回転」の演出の推移を示した模式図であり、図68(a)は、「1」図柄による仮の大当たり結果が停止している状態を示した模式図であり、図68(b)は、図68(a)の状態から、中リールCRおよび右リールRRが通常加速処理にて回転し始めた状態を示した模式図であり、図68(c)は、図68(b)の状態から、中リールCR及び右リールRRが高速かつ定速で回転しているとともに、左リールLRが特殊加速処理にて回転し始めた状態を示した模式図であり、図68(d)は、図68(c)の状態から、左リールLR、中リールCR及び右リールRRが高速かつ定速で回転している状態を示した模式図であり、図68(e)は、図68(d)の状態と同様、左リールLR、中リールCR及び右リールRRが高速かつ定速で回転している状態を示した模式図であり、図68(f)は、図68(e)の状態から、「2」図柄による仮の大当たり結果が停止した状態を示した模式図である。なお、図68において、ドラム表示装置81の構成および第3図柄の表示態様は省略して(模式的に)表現している。

#### 【0987】

まず、図65で示す通常加速処理の例では、変動演出における各リールLR, CR, RRの変動開始時と同様の加速処理であり、初期励磁である「加速順序1」(1パルス分)として、2相励磁に設定した状態が67割込み(即ち、タイマ割込み処理67回分=134ms)に亘って保持される。その後、「加速順序2」として、1相励磁に切り替えられ、その状態が8割込み(即ち、16ms)に亘って保持される。その後、「加速順序3」として、2相励磁に切り替えられ、その状態が7割込み(即ち、14ms)に亘って保持される。その後、励磁相の切り替えを交互に行いつつ、徐々に励磁相の切り替え間隔が短くなるように設定されている。その結果、通常加速処理の「加速順序1~25」まで、即ち、1図柄変化分である25パルス出力される期間は、150割込み=2ms×150=300msが励磁期間として設定され、その間に、上記初期の回転揺れを消失させることが可能となる。また、変動開始時に使用される加速パターンを流用することで、加速パターンの種類を少なくし、各リールLR, CR, RRの駆動制御を簡易化することができる。

#### 【0988】

一方、図66で示す特殊加速処理の例では、初期励磁である「加速順序1」(1パルス分)として、2相励磁に設定した状態が17割込み(即ち、タイマ割込み処理17回分=34ms)に亘って保持される。その後、「加速順序2」として、通常加速処理と同様、1相励磁に切り替えられ、その状態が8割込み(即ち、16ms)に亘って保持される。その後、「加速順序3」として、2相励磁に切り替えられ、その状態が7割込み(即ち、14ms)に亘って保持される。その後、励磁相の切り替えを交互に行いつつ、徐々に励磁相の切り替え間隔が短くなるように設定されている。その結果、特殊加速処理の「加速順序1~25」まで、即ち、1図柄変化分である25パルス出力される期間は、100割込み=2ms×100=200msが励磁期間として設定され、その間に、上記初期の回

転揺れを消失させることができる。

【0989】

即ち、特殊加速処理は、通常加速処理より100ms短い期間で高速定速回転まで加速するように左リールLRを駆動制御する。よって、「全回転」の演出において、左リールLRを比較的短時間で高速定速回転させることができる。

【0990】

より詳細には、図67及び図68で示すように、「全回転」の演出時において、まず、第1仮停止図柄（即ち、「1」図柄）で停止表示されている中リールCR及び右リールRRを通常加速処理によって同時に回転開始する（図67における中リールCR及び右リールRRにおける回転開始時、並びに、図68（a）及び（b）参照）。そして、定速である所定の高速に到達した時点で該高速定速回転を維持しながら中リールCR及び右リールRRを回転させる。次いで、高速定速回転される中リールCR及び右リールRRの第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が左リールLRにおける第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）に対応する位置の手前側に到達するタイミング（図67における左リールLRの回転開始時、並びに、図68（c）参照）で、第1仮停止図柄（即ち、「1」図柄）で停止表示されている左リールLRを特殊加速処理によって回転開始する。そして、左リールLRが上記高速定速回転に到達するタイミング（図67における全リールLR, CR, RRの定速状態、並びに、図68（d）及び（e）参照）で、左リールLRの第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）と、中リールCR及び右リールRRの第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）とが横一列に揃った状態を維持しながら高速定速回転するように設定される。その後、次に第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が中段の有効ライン上に到達するタイミングで、高速定速回転されていた全リールLR, CR, RRを同時かつ所謂ビタ停止して、該中段の有効ライン上において第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）がそれぞれ停止表示される（図67において全リールLR, CR, RRが停止されるタイミング、並びに、図68（f）参照）。

【0991】

このように構成することで、各リールLR, CR, RRの駆動制御を簡易なものとし、ことができ、制御負担を軽減できるとともに、第1高速定速期間T2の少なくとも後半部分では数字図柄の横方向にブランク領域が存在しない状態で数字図柄同士を揃えながら回転させることができるため、遊技者に違和感を与えず、遊技に興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0992】

ここで、第5実施形態では、「全回転」の演出時において、中リールCR及び右リールRRの回転開始タイミングと、左リールLRの回転開始タイミングとが異なるために生じる遊技者の違和感を抑制するために、1の仮停止図柄（例えば、「1」図柄）から次の仮停止図柄（例えば、「2」図柄）に変化するまでの期間において、所定の楽曲の出力タイミングを合わせることで、上記違和感を緩和するように構成されている。

【0993】

具体的には、「全回転」の演出時における第1仮停止図柄（即ち、「1」図柄）から第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が停止表示して現出するまでの期間に、該期間と同期する所定の楽曲を出力するように構成されている。また、該楽曲において等しい間隔で出力される（打たれる）拍（リズム）に合わせて、各リールLR, CR, RRの回転開始タイミングを合わせるように構成されている。

【0994】

より詳細には、図67で示す例では、「全回転」の演出時において、18コマ分変化する中リールCR及び右リールRRが、第1仮停止図柄（即ち、「1」図柄）から第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）の変化時間を2秒に設定するとともに、該変化時間中に出力する楽曲のテンポを、1分間における拍数を示すビート・パー・ミニット（Beats・Per・Minute。以下、「BPM」と称する場合がある。）が120、即ち、0.5秒ごとに1拍刻むテンポの楽曲とし、該楽曲の1小節分を4分の4拍子で出力するよう

に構成する。そして、18コマ分変化する中リールCR及び右リールRRが、上記1小節における1拍目の開始と同時に回転を開始するとともに、14コマ分変化する左リールLRが、上記1小節における2拍目のタイミングで回転を開始するように構成する。

【0995】

この場合、18コマ分変位する中リールCR及び右リールRRは、最初の1コマ分（即ち、「1」図柄から1つ上のブランク領域まで）を、300msで加速変動する通常加速処理で回転させるとともに、残り17コマ（即ち、上記ブランク領域から「2」図柄まで）の1コマ分を、100msで回転させる高速定速回転で行うため、合計2000msの間に第1仮停止図柄から第2仮停止図柄へと変化する。即ち、BPM120かつ4分の4拍子の楽曲における1小節の1拍目（強拍）開始に同期するように中リールCR及び右リールRRの回転を開始する。

10

【0996】

一方、14コマ分変位する左リールLRは、最初の1コマ分（即ち、「1」図柄から1つ上のブランク領域まで）を、200msの特殊加速処理で回転させるとともに、残り13コマ（即ち、上記ブランク領域から「2」図柄まで）の1コマ分を、100msで回転させる高速定速回転で行われるため、合計1500msの間に第1仮停止図柄から第2仮停止図柄へと変化する。即ち、BPM120かつ4分の4拍子の楽曲における1小節の2拍目（弱拍）開始に同期するように左リールLRの回転を開始する。

【0997】

そして、全リールLR, CR, RRが高速定速回転している状態で、1小節の3拍目（弱拍）と4拍目（弱拍）が出力され、その後、該1小節の終了時（4拍目終了後。中リールCR及び右リールRRの回転開始から2000ms後）に同期するように、全リールLR, CR, RRの回転が同時停止し、中段の有効ライン上に第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が停止表示される。

20

【0998】

このように構成することで、「全回転」の演出時において、遊技者により視認され得る各リールLR, CR, RRの回転開始時期のズレを、遊技者の聴覚により認識され得る楽曲の拍を合わせることで、上記視認によるズレを聴覚によるテンポの調和（同期）により打ち消し（抑制し）、該「全回転」の演出において遊技者に違和感を与えず、遊技で最も大当たり期待度が高い「全回転」演出における遊技に興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【0999】

次に、図69及び図70を参照して、表示制御装置114内のMPU（図示せず）によって実行される各制御処理を説明する。かかるMPUの処理として、主に、ステッピングモータ600を駆動制御するモータ制御処理（図69参照）と、該モータ制御処理内で実行されるリール回転開始処理（図70参照）とが実行される。

【1000】

図69は、第5実施形態の表示制御装置114内のMPUにより実行されるモータ制御処理を示すフローチャートである。なお、モータ制御処理を表示制御装置114以外の制御装置、例えば、音声ランプ制御装置113のMPU221、又は、主制御装置110のMPU201により実行するように構成してもよい。

40

【1001】

図69で示すモータ制御処理は、表示制御装置114における所定の立ち上げ処理が終了した後に定期的に行われるメイン処理内で実行され、主として、ドラム表示装置81におけるステッピングモータ600に関する駆動制御を実行する。

【1002】

このモータ制御処理では、まず、いずれかのリールLR, CR, RRに対応するステッピングモータ600の制御が必要であるか否かを判別する（S2001）。判別の結果、いずれかのリールLR, CR, RRに対応するステッピングモータ600の制御が不要であると判別された場合（S2001：No）、即ち、全リールLR, CR, RRの停止時

50

であれば、このモータ制御処理を終了する。

【1003】

一方、S2001の処理において、いずれかのリールLR, CR, RRに対応するステップモータ600の制御が必要であると判別された場合は(S2001: Yes)、リール位置検知センサ620の検知結果と励磁データの出力回数とに基づき、処理対象となるリールLR, CR, RRの回転位置を把握する処理を実行する(S2002)。

【1004】

次いで、処理対象となるリールLR, CR, RRの制動開始タイミングが到来しているか否かを判別する(S2003)。判別の結果、処理対象となるリールLR, CR, RRの制動開始タイミングが到来していると判別された場合は(S2003: Yes)、処理対象となるリールLR, CR, RRの回転を開始するべく、リール回転処理(S2004)へ移行し、該リール回転処理(S2004)の処理の実行後は、処理をS2005へ移行する。一方、処理対象となるリールLR, CR, RRの制動開始タイミングが到来していないと判別された場合は(S2003: No)、S2004の処理をスキップして、処理をS2005へ移行する。

10

【1005】

ここで、図70を参照して、リール回転開始処理(S2004)について説明する。図70は、第5実施形態の表示制御装置114内のMPUにより実行されるリール回転開始処理(S2004)を示すフローチャートである。

【1006】

このリール回転開始処理(S2004)では、まず、各リールLR, CR, RRの制動開始タイミングが変動演出の開始時期か否かを判別する(S2011)。判別の結果、変動演出の開始時期であると判別された場合は(S2011: Yes)、全リールLR, CR, RRを通常加速処理で回転開始し(S2012)、このリール回転開始処理(S2004)を終了して、モータ制御処理(図69参照)に戻る。なお、変動演出の開始時期と判別された場合、さらに、保留球数が少ない場合に実行される通常変動か、保留球数が多い場合に実行される短縮変動か否かを判別し、通常変動である場合は通常加速処理で各リールLR, CR, RRの回転を開始する一方、短縮変動である場合は特殊加速処理で各リールLR, CR, RRの回転を開始するように構成してもよい。

20

【1007】

一方、S2011の処理において、変動演出の開始時でないと判別された場合は(S2011: No)、次いで、「全回転」の演出時か否かを判別する(S2013)。判別の結果、「全回転」の演出時でなければ(S2013: No)、このリール回転開始処理(S2004)を終了して、モータ制御処理(図69参照)に戻る。一方、「全回転」の演出時であると判別された場合は(S2013: Yes)、次いで、全リールLR, CR, RRが仮停止されている状態であって、該仮停止時間が経過したタイミング、即ち、中リールCR及び右リールRRの回転開始タイミングか否かを判別する(S2014)。

30

【1008】

S2014の判別の結果、全リールLR, CR, RRが仮停止されている状態であって、該仮停止時間が経過したタイミングであると判別された場合は(S2014: Yes)、中リールCR及び右リールRRを通常加速処理(図65参照)で回転開始し(S2015)、該タイミングにおいて、「全回転」の演出に対応する楽曲(即ち、BPM120かつ4分の4拍子)の1小節における1拍目を音声出力装置226から出力し(S2016)、このリール回転開始処理(S2004)を終了して、モータ制御処理(図69参照)に戻る。

40

【1009】

一方、S2014の判別の結果、全リールLR, CR, RRが仮停止されている状態であって、該仮停止時間が経過したタイミングでないと判別された場合は(S2014: No)、次に、左リールLRが仮停止されている状態であって、該仮停止時間が経過したタイミング、即ち、左リールLRの回転開始タイミングか否かを判別する(S2017)。

50



## 【 1 0 1 0 】

S 2 0 1 7 の判別の結果、左リール L R が仮停止されている状態であって、該仮停止時間が経過したタイミングであると判別された場合は ( S 2 0 1 7 : Y e s )、左リール L R を特殊加速処理 ( 図 6 6 参照 ) で回転開始し ( S 2 0 1 8 )、該タイミングにおいて、「全回転」の演出時に対応する楽曲の 1 小節における 2 拍目を音声出力装置 2 2 6 から出力し ( S 2 0 1 9 )、このリール回転開始処理 ( S 2 0 0 4 ) を終了して、モータ制御処理 ( 図 6 9 参照 ) に戻る。なお、S 2 0 1 7 の処理において、左リール L R が仮停止されている状態であって、該仮停止時間が経過したタイミングではないと判別された場合は ( S 2 0 1 7 : N o )、このリール回転開始処理 ( S 2 0 0 4 ) を終了して、モータ制御処理 ( 図 6 9 参照 ) に戻る。

10

## 【 1 0 1 1 】

図 6 9 に戻って、説明を続ける。S 2 0 0 5 の処理では、リール制御処理を行い ( S 2 0 0 5 )、処理を S 2 0 0 6 へ移行する。このリール制御処理 ( S 2 0 0 5 ) では、ステッピングモータ 6 0 0 に対する回転制御のための励磁データの生成処理を行う。また、第 5 実施形態の励磁パターンを実現するために、表示制御装置 1 1 4 の R O M ( 図示せず ) には、複数の加速用テーブル ( 図 6 5 及び図 6 6 参照 ) が格納されており、該加速用テーブルでは、少なくとも加速カウンタのデータと、該加速カウンタのデータに 1 対 1 で対応させた切り替え間隔のデータとが設定されている。

## 【 1 0 1 2 】

S 2 0 0 5 のリール制御処理では、表示制御装置 1 1 4 の R A M ( 図示せず ) に設けられた切り替え間隔カウンタ、加速カウンタ及び励磁順ポインタを使用する。切り替え間隔カウンタには、励磁相の切り替え間隔に対応したタイマ割込み数が設定される。励磁順ポインタは、ステッピングモータ 6 0 0 に対する励磁相を決めるときに使用されるポインタである。1 - 2 相励磁のステッピングモータ 6 0 0 を使用した場合、1 相励磁と 2 相励磁とを交互に行うが、そのときの相励磁パターンは、図 6 2 に示すように 8 パターンとなる。いずれの相励磁のときのいずれの励磁データを出力励磁データとして取得し、これを表示制御装置 1 1 4 の R A M に一時的に保線するかが、この励磁順ポインタの値 ( 0 ~ 7 ) によって指定される。

20

## 【 1 0 1 3 】

このリール制御処理では、各リール L R , C R , R R が制動中であるか否かを判定し、制動中でない場合には、切り替え間隔カウンタの数値情報が「1」以上であることを条件として、該切り替え間隔カウンタの数値情報を 1 減算し、その減算後の数値情報が「0」であるか否かを判別する。数値情報が「0」ではない場合には、リール制御処理を終了する一方、数値情報が「0」である場合には、表示制御装置 1 1 4 の R O M ( 図示せず ) から加速用テーブルを読み出し、該加速用テーブルのうち、現状の加速カウンタの値に対応した切り替え間隔のデータを切り替え間隔カウンタにセットする。例えば、各リール L R , C R , R R の回転開始時には、リール回転開始処理 ( 図 7 0 参照 ) が実行されることにより、加速カウンタの数値情報は、加速用テーブルにおいて加速順序の 1 番目に対応した「25」となっている。この場合、「2」の数値情報を切り替え間隔カウンタにセットする。

30

40

## 【 1 0 1 4 】

次いで、励磁順ポインタの更新処理を実行する。具体的には、励磁順ポインタの数値情報に 1 加算し、その加算後の数値情報が励磁順ポインタの最大値「7」を超えた場合には、該数値情報を「0」にクリアする。その後、図 6 2 で示すような励磁データテーブルを表示制御装置 1 1 4 の R O M から読み出し、現状の励磁順ポインタの数値情報に対応した励磁データを読み出す。そして、その読み出した励磁データを、該リール制御処理の実行対象となったリール L R , C R , R R についての今回の励磁データとして、R A M に記憶する。

## 【 1 0 1 5 】

次いで、加速カウンタの数値情報が「1」以上であることを条件として、加速カウンタ

50

の数値情報を1減算する。これにより、今回の処理対象となっているリールLR, CR, RRについて次の励磁相の切り替えを実行する場合、この減算後における加速カウンタの数値情報に対応した切り替え間隔のデータが設定される。この場合、加速カウンタの数値情報が「1」以上であることを条件として実行されるため、加速カウンタの数値情報が既に「0」となっている場合にはその状態が維持される。また、加速カウンタの数値情報が「0」である場合の切り替え間隔は、1割込みとなっている。従って、加速カウンタの数値情報が一旦「0」となった場合には、タイマ割込み処理が1回実行される毎に、励磁相の切り替えを励磁順ポイントの数値情報に従って実行する。この状態が定速状態である。

#### 【1016】

10

S2006の処理では、回転中の全てのリールLR, CR, RRに対してステッピングモータ600の制御が終了したか否かを判別し(S2006)、回転中の全てのリールLR, CR, RRに対してステッピングモータ600の制御が終了した場合は(S2006: Yes)、回転中の各リールLR, CR, RRに対する励磁データを表示制御装置114の入出力ポート608(図61参照)に出力し(S2007)、このモータ制御処理を終了する。一方、S2006の処理において、回転中の全てのリールLR, CR, RRに対してステッピングモータ600の制御が終了していない場合には(S2006: No)、S2007の処理をスキップして、このモータ制御処理を終了する。

#### 【1017】

20

表示制御装置114の入出力ポート608への出力は、入出力ポート608に対応する出力ポート(図示せず)へのデータ書き込み処理であるため、モータドライバ607(図61参照)には励磁データの入出力ポート608への書き込みと同時に励磁データが供給されたことになる。その結果、ステッピングモータ600は即座に励磁データによって指定された励磁相への通電処理を行い、回転部602に対する励磁処理がなされることとなる。

#### 【1018】

30

以上、説明したように、第5実施形態のパチンコ機10では、「全回転」の演出時において、第1仮停止図柄で停止表示されている中リールCR及び右リールRRを通常加速処理によって同時に回転開始する。そして、定速である所定の高速に到達した時点で該高速定速回転を維持しながら中リールCR及び右リールRRを回転させる。次いで、高速定速回転される中リールCR及び右リールRRの第2仮停止図柄が左リールLRにおける第2仮停止図柄で、第1仮停止図柄で停止表示されている左リールLRを特殊加速処理によって回転開始する。そして、左リールLRが上記高速定速回転に到達するタイミングで、左リールLRの第2仮停止図柄と、中リールCR及び右リールRRの第2仮停止図柄とが横一列に揃った状態を維持しながら高速定速回転するように設定される。その後、次に第2仮停止図柄が中段の有効ライン上に到達するタイミングで、高速定速回転されていた全リールLR, CR, RRを同時かつ所謂ビタ停止して、該中段の有効ライン上において第2仮停止図柄がそれぞれ停止表示される。このように構成することで、各リールLR, CR, RRの駆動制御を簡易なものとし、制御負担を軽減できるとともに、第1高速定速期間T2の少なくとも後半部分では数字図柄の横方向にブランク領域が存在しない状態で数字図柄同士を揃えながら回転させることができるため、遊技者に違和感を与えず、遊技に興醒めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

#### 【1019】

40

また、第5実施形態のパチンコ機10では、「全回転」の演出時において、18コマ分変化する中リールCR及び右リールRRが、第1仮停止図柄から第2仮停止図柄の変化時間を2秒に設定するとともに、該変化時間中に出力する楽曲のテンポを、1分間における拍数を示すBPM120の楽曲とし、該楽曲の1小節分を4分の4拍子で出力するように構成する。そして、18コマ分変化する中リールCR及び右リールRRが、上記1小節における1拍目の開始と同時に回転を開始するとともに、14コマ分変化する左リールLRが、上記1小節における2拍目のタイミングで回転を開始するように構成する。このよう

50

に構成することで、「全回転」の演出時において、遊技者により視認され得る各リール L R , C R , R R の回転開始時期のズレを、遊技者の聴覚により認識され得る楽曲の拍を合わせることで、上記視認によるズレを聴覚によるテンポの調和（同期）により打ち消し（抑制し）、該「全回転」の演出において遊技者に違和感を与えず、遊技で最も大当たり期待度が高い「全回転」演出における遊技に興醒めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1020】

その他、第5実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第4実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【1021】

<第6実施形態>

次に、図71を参照して、本発明を採用した第6実施形態におけるパチンコ機10について説明する。

【1022】

第5実施形態のパチンコ機10では、「全回転」の演出時に、第1仮停止図柄から第2仮停止図柄まで変化する間に、楽曲の1小節分の音を出力するとともに、該1小節における1拍目に中リール C R 及び右リール R R の回転を開始させ、該1小節の2拍目に左リール L R の回転を開始させ、各リール L R , C R , R R の回転開始タイミングと楽曲のテンポと同期させていた。この場合、中リール C R 及び右リール R R の回転開始時の加速パターンと、左リール L R の回転開始時の加速パターンとを異ならせることで、各リール L R , C R , R R の回転開始時と楽曲のテンポとをタイミングを同期するように構成している。

【1023】

これに対し、第6実施形態のパチンコ機10では、「全回転」の演出時に、第1仮停止図柄から第2仮停止図柄まで変化する間に、主たる音（例えば、大音量や主旋律、女性パート（ソプラノ若しくはアルト）、メロディライン等）を形成する主音と、該主音に対する補助的な音（例えば、大音量より小さい音量や副旋律（伴奏）、男性パート（テノール若しくはバス）、ベースライン等）を形成する副音とで構成される楽曲を出力するとともに、中リール C R 及び右リール R R の回転開始とともに上記主音を出力し、さらに、左リール L R の回転開始とともに上記副音を出力するように構成する。そして、この場合、中リール C R 及び右リール R R の加速パターンと、左リール L R の加速パターンとを同一のパターン（即ち、通常加速処理）で実行する。

【1024】

以下、第6実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態乃至第5実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第1実施形態乃至第5実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【1025】

第6実施形態では、図71を参照して、「全回転」演出時における各リール L R , C R , R R の駆動態様及びタイミングと、主音および副音で構成される楽曲の出力態様およびタイミングについて説明する。図71は、第6実施形態における「全回転」の演出時において、各リール L R , C R , R R の駆動態様と楽曲の出力態様との関係を示したタイミングチャートである。

【1026】

図71で示すように、第6実施形態の「全回転」の演出時において、まず、第1仮停止図柄（即ち、「1」図柄）で停止表示されている中リール C R 及び右リール R R を通常加速処理によって同時に回転開始する（図71における中リール C R 及び右リール R R における回転開始時）。そして、定速である所定の高速に到達した時点で該高速定速回転を維持しながら中リール C R 及び右リール R R を回転させる。次いで、高速定速回転される中リール C R 及び右リール R R の第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が左リール L R における第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）に対応する位置の手前側に到達するタイミング

10

20

30

40

50

(図71における左リールLRの回転開始時)で、第1仮停止図柄(即ち、「1」図柄)で停止表示されている左リールLRを、中リールCR及び右リールRRと同様、通常加速処理によって回転開始する。そして、左リールLRが上記高速定速回転に到達するタイミング(図71における全リールLR, CR, RRの定速状態)で、左リールLRの第2仮停止図柄(即ち、「2」図柄)と、中リールCR及び右リールRRの第2仮停止図柄(即ち、「2」図柄)とが横一列に揃った状態を維持しながら高速定速回転するように設定される。その後、次に第2仮停止図柄(即ち、「2」図柄)が中段の有効ライン上に到達するタイミングで、高速定速回転されていた全リールLR, CR, RRを同時かつ所謂ビタ停止して、該中段の有効ライン上において第2仮停止図柄(即ち、「2」図柄)がそれぞれ停止表示される(図71において全リールLR, CR, RRが停止されるタイミング)

10

#### 【1027】

このように構成することで、各リールLR, CR, RRの回転開始時の加速処理を共通化して駆動制御を簡易なものとすることができ、制御負担を軽減できるとともに、第1高速定速期間T2の少なくとも後半部分では数字図柄の横方向にブランク領域が存在しない状態で数字図柄同士を揃えながら回転させることができるため、遊技者に違和感を与えず、遊技に興醒めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

#### 【1028】

ここで、第6実施形態では、「全回転」の演出時において、中リールCR及び右リールRRの回転開始タイミングと、左リールLRの回転開始タイミングとが異なるために生じる遊技者の違和感を抑制するために、1の仮停止図柄(例えば、「1」図柄)から次の仮停止図柄(例えば、「2」図柄)に変化するまでの期間において、所定の楽曲の出力タイミングを合わせることで、上記違和感を緩和するように構成されている。

20

#### 【1029】

具体的には、「全回転」の演出時における第1仮停止図柄(即ち、「1」図柄)から第2仮停止図柄(即ち、「2」図柄)が停止表示して現出するまでの期間に、該期間と同期する所定の楽曲を出力するように構成されている。また、該楽曲を主音と副音とで構成し、主音の出力開始タイミング及び副音の出力開始タイミングに各リールLR, CR, RRの回転開始タイミングを合わせるように構成されている。

#### 【1030】

より詳細には、図71で示す例では、「全回転」の演出時において、18コマ分変化する中リールCR及び右リールRRが、第1仮停止図柄(即ち、「1」図柄)から第2仮停止図柄(即ち、「2」図柄)の変化時間を2秒に設定するとともに、該変化時間中に出力する楽曲も2秒間出力するように構成する。そして、18コマ分変化する中リールCR及び右リールRRが、上記楽曲における主音の出力開始と同時に回転を開始するとともに、14コマ分変化する左リールLRが、上記楽曲における副音の出力開始のタイミングで回転を開始するように構成する。

30

#### 【1031】

この場合、18コマ分変位する中リールCR及び右リールRRは、最初の1コマ分(即ち、「1」図柄から1つ上のブランク領域まで)を、300msで加速変動する通常加速処理で回転させるとともに、残り17コマ(即ち、上記ブランク領域から「2」図柄まで)の1コマ分を、100msで回転させる高速定速回転で行うため、合計2000msの間に第1仮停止図柄から第2仮停止図柄へと変化する。即ち、2秒間の楽曲の主音の出力に同期するように中リールCR及び右リールRRの回転を開始する。

40

#### 【1032】

また、14コマ分変位する左リールLRは、最初の1コマ分(即ち、「1」図柄から1つ上のブランク領域まで)を、中リールCR及び右リールRRと同様、300msの通常加速処理で回転させるとともに、残り13コマ(即ち、上記ブランク領域から「2」図柄まで)の1コマ分を、100msで回転させる高速定速回転で行われるため、合計1600msの間に第1仮停止図柄から第2仮停止図柄へと変化する。即ち、2秒間の楽曲の開

50

始から 400ms 後に出力される副音の出力に同期するように左リール L R の回転を開始する。

【1033】

そして、全リール L R , C R , R R が高速定速回転している状態で、楽曲の主音と副音とがそれぞれ継続して出力され、その後、該楽曲の終了時（中リール C R 及び右リール R R の回転開始から 2000ms 後）に同期するように、全リール L R , C R , R R の回転が同時停止し、中段の有効ライン上に第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が停止表示される。

【1034】

このように構成することで、「全回転」の演出時において、遊技者により視認され得る各リール L R , C R , R R の回転開始時期のズレを、遊技者の聴覚により認識され得る楽曲を構成する各要素の出力に合わせて駆動することで、上記視認によるズレを聴覚による音楽の調和（同期）により打ち消し（抑制し）、該「全回転」の演出において遊技者に違和感を与えず、遊技で最も大当たり期待度が高い「全回転」演出における遊技に興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1035】

また、「全回転」演出時における各リール L R , C R , R R の回転開始時の加速処理を通常加速処理で共通化して実行することで、特殊加速処理等の特別な加速パターンを設ける必要がなくなり、各リール L R , C R , R R の駆動制御を簡易なものとすることができ、図柄制御に関する制御負担を軽減できる。

【1036】

その他、第 6 実施形態におけるパチンコ機 10 は、第 1 実施形態乃至第 5 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【1037】

< 第 7 実施形態 >

次に、図 72 を参照して、本発明を採用した第 7 実施形態におけるパチンコ機 10 について説明する。

【1038】

第 5 実施形態のパチンコ機 10 では、「全回転」の演出時に、第 1 仮停止図柄から第 2 仮停止図柄まで変化する間に、楽曲の 1 小節分の音を出力するとともに、該 1 小節における 1 拍目に中リール C R 及び右リール R R の回転を開始させ、該 1 小節の 2 拍目に左リール L R の回転を開始させ、各リール L R , C R , R R の回転開始タイミングと楽曲のテンポと同期させていた。この場合、中リール C R 及び右リール R R の回転開始時の加速パターンと、左リール L R の回転開始時の加速パターンとを異ならせることで、各リール L R , C R , R R の回転開始時と楽曲のテンポとをタイミングを同期するように構成している。

【1039】

これに対し、第 7 実施形態のパチンコ機 10 では、「全回転」の演出時に、第 1 仮停止図柄から第 2 仮停止図柄まで変化する間に、3 以上の音（例えば、ドレミ（コード C））を合成して形成される和音（コード）を構成する少なくとも 1 以上の音である第 1 音（例えば、ドミ）と、該和音の残りの音である第 2 音（例えば、ソ）とで構成される楽曲（効果音）を出力するとともに、中リール C R 及び右リール R R の回転開始とともに上記第 1 音を出力し、さらに、左リール L R の回転開始とともに上記第 2 音を出力するように構成する。そして、この場合、第 6 実施形態と同様、中リール C R 及び右リール R R の加速パターンと、左リール L R の加速パターンとを同一のパターン（即ち、通常加速処理）で実行する。

【1040】

以下、第 7 実施形態におけるパチンコ機 10 について、第 1 実施形態乃至第 6 実施形態におけるパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第 1 実施形態乃至第 6 実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

## 【 1 0 4 1 】

第 7 実施形態では、図 7 2 を参照して、「全回転」演出時における各リール L R , C R , R R の駆動態様及びタイミングと、第 1 音および第 2 音で構成される楽曲（効果音）の出力態様およびタイミングについて説明する。図 7 2 は、第 7 実施形態における「全回転」の演出時において、各リール L R , C R , R R の駆動態様と楽曲の出力態様との関係を示したタイミングチャートである。

## 【 1 0 4 2 】

図 7 2 で示すように、第 7 実施形態の「全回転」の演出時において、まず、第 1 仮停止図柄（即ち、「1」図柄）で停止表示されている中リール C R 及び右リール R R を通常加速処理によって同時に回転開始する（図 7 2 における中リール C R 及び右リール R R における回転開始時）。そして、定速である所定の高速に到達した時点で該高速定速回転を維持しながら中リール C R 及び右リール R R を回転させる。次いで、高速定速回転される中リール C R 及び右リール R R の第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が左リール L R における第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）に対応する位置の手前側に到達するタイミング（図 7 2 における左リール L R の回転開始時）で、第 1 仮停止図柄（即ち、「1」図柄）で停止表示されている左リール L R を、中リール C R 及び右リール R R と同様、通常加速処理によって回転開始する。そして、左リール L R が上記高速定速回転に到達するタイミング（図 7 2 における全リール L R , C R , R R の定速状態）で、左リール L R の第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）と、中リール C R 及び右リール R R の第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）とが横一列に揃った状態を維持しながら高速定速回転するように設定される。その後、次に第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が中段の有効ライン上に到達するタイミングで、高速定速回転されていた全リール L R , C R , R R を同時かつ所謂ビタ停止して、該中段の有効ライン上において第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）がそれぞれ停止表示される（図 7 2 において全リール L R , C R , R R が停止されるタイミング）。

## 【 1 0 4 3 】

ここで、第 7 実施形態では、「全回転」の演出時において、中リール C R 及び右リール R R の回転開始タイミングと、左リール L R の回転開始タイミングとが異なるために生じる遊技者の違和感を抑制するために、1 の仮停止図柄（例えば、「1」図柄）から次の仮停止図柄（例えば、「2」図柄）に変化するまでの期間において、所定の楽曲の出力タイミングを合わせることで、上記違和感を緩和するように構成されている。

## 【 1 0 4 4 】

より詳細には、図 7 2 で示す例では、「全回転」の演出時において、1 8 コマ分変化する中リール C R 及び右リール R R が、第 1 仮停止図柄（即ち、「1」図柄）から第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）の変化時間を 2 秒に設定するとともに、該変化時間中に出力する楽曲も 2 秒間出力するように構成する。そして、1 8 コマ分変化する中リール C R 及び右リール R R が、和音である楽曲における第 1 音（第 7 実施形態では、ドミソの三和音のうち、ドミ）の出力開始と同時に回転を開始するとともに、1 4 コマ分変化する左リール L R が、上記和音である楽曲における第 2 音（第 7 実施形態では、ドレミの三和音のうち、ソ）の出力開始のタイミングで回転を開始するように構成する。

## 【 1 0 4 5 】

この場合、1 8 コマ分変位する中リール C R 及び右リール R R は、最初の 1 コマ分（即ち、「1」図柄から 1 つ上のブランク領域まで）を、3 0 0 m s で加速変動する通常加速処理で回転させるとともに、残り 1 7 コマ（即ち、上記ブランク領域から「2」図柄まで）の 1 コマ分を、1 0 0 m s で回転させる高速定速回転で行うため、合計 2 0 0 0 m s の間に第 1 仮停止図柄から第 2 仮停止図柄へと変化する。即ち、2 秒間の楽曲の第 1 音の出力に同期するように中リール C R 及び右リール R R の回転を開始する。

## 【 1 0 4 6 】

また、1 4 コマ分変位する左リール L R は、最初の 1 コマ分（即ち、「1」図柄から 1 つ上のブランク領域まで）を、中リール C R 及び右リール R R と同様、3 0 0 m s の通常

10

20

30

40

50

加速処理で回転させるとともに、残り 13 コマ（即ち、上記ブランク領域から「2」図柄まで）の 1 コマ分を、100ms で回転させる高速定速回転で行われるため、合計 1600ms の間に第 1 仮停止図柄から第 2 仮停止図柄へと変化する。即ち、2 秒間の楽曲の開始から 400ms 後に出力される第 2 音の出力に同期するように左リール LR の回転を開始する。

【1047】

そして、全リール LR, CR, RR が高速定速回転している状態で、楽曲の第 1 音と第 2 音とがそれぞれ継続して出力することで和音を構成し、その後、該楽曲の終了時（中リール CR 及び右リール RR の回転開始から 2000ms 後）に同期するように、全リール LR, CR, RR の回転が同時停止し、中段の有効ライン上に第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が停止表示される。

10

【1048】

このように構成することで、「全回転」の演出時において、遊技者により視認され得る各リール LR, CR, RR の回転開始時期のズレを、遊技者の聴覚によりハーモニーとして認識され得る和音を構成する第 1 音及び第 2 音の出力に合わせて駆動することで、上記視認によるズレを聴覚による音楽のハーモニー（調和）により打ち消し（抑制し）、該「全回転」の演出において遊技者に違和感を与えず、遊技で最も大当たり期待度が高い「全回転」演出における遊技に興醒めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1049】

20

なお、第 7 実施形態において、第 2 仮停止図柄から本停止図柄までの各リール LR, CR, RR の回転時に、第 1 仮停止図柄から第 2 仮停止図柄までの各リール LR, CR, RR の回転時に出力していた和音（例えば、ドレミ（コード C））との組み合わせで違和感が生じない和音（例えば、レシソ（コード G））を出力するように構成してもよい。このように構成することで、「全回転」演出全体時における図柄制御と音声出力制御とを一体的かつ調和のとれた演出として実行し、該「全回転」の演出において遊技者に違和感を与えず、遊技で最も大当たり期待度が高い「全回転」演出における遊技に興醒めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1050】

30

また、第 7 実施形態では、「全回転」演出時において、各リール LR, CR, RR の回転に合わせてドミソの三和音を出力するように構成していたが、これに代えて、他の三和音（長三和音（メジャー・トライアド）、短三和音（マイナー・トライアド）、増三和音（オーグメンテッド・トライアド）、減三和音（ディミニッシュト・トライアド））や四和音（長七の和音（メジャー・セブンス）、短七の和音（マイナー・セブンス）、短三長七の和音（マイナー・メジャー・セブンス）、減五短七の和音（ハーフ・ディミニッシュト）、減七の和音（ディミニッシュト・セブンス）、増七の和音（オーグメンテッド・メジャー・セブンス）、五和音（属九の和音（ナインス）、属七短九の和音（メジャー・ナインス））を出力するように構成してもよい。

【1051】

40

その他、第 7 実施形態におけるパチンコ機 10 は、第 1 実施形態乃至第 6 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【1052】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【1053】

50

## &lt; 変形例 1 &gt;

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 をアクリル素材（アクリル系樹脂、屈折率約 1.49 ~ 1.53）で構成していた。これに対し、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 をポリカーボネート（ポリカーボネート系樹脂、屈折率約 1.59）や、光学プラスチック（ポリメタクリル酸メチル樹脂、屈折率約 1.491 ~ 1.57）、ナイロン（ナイロン系樹脂、屈折率約 1.53）、或いは、ポリエステル（ポリエステル系樹脂、屈折率約 1.60）で構成してもよい。この場合、各樹脂における屈折率に応じて後側上方用拡散レンズ 4 2 3 及び後側下方用拡散レンズ 4 2 5 の形状（即ち、左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b、右方向拡散部 4 2 5 c）を適宜変更するように構成し、第 1 装飾図柄群 4 2 1 に対して確実に光を照射（拡散）するように構成するとよい。

10

## 【 1 0 5 4 】

## &lt; 変形例 2 &gt;

上記第 1 実施形態では、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 及び後側下方用拡散レンズ 4 2 5 における 1 の凹部が、左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b 及び右方向拡散部 4 2 5 c の 3 つの辺で構成され、各 LED 4 2 2 c, 4 2 4 による光の照射方向に対して左方向、正面方向及び右方向の 3 方向に光を拡散するように構成していた。これに対し、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 及び後側下方用拡散レンズ 4 2 5 における 1 の凹部を、2 つの辺、或いは、4 つ以上の辺で構成し、光の拡散方向を、2 方向或いは 4 方向以上となるように構成してもよい。

20

## 【 1 0 5 5 】

## &lt; 変形例 3 &gt;

上記第 1 実施形態では、後側導光板 4 2 0 における後側上方用 LED 4 2 2 c 及び後側下方用 LED 4 2 4 の 1 の LED がそれぞれ上下方向で対となるような位置（鉛直上下方向で重なる位置）となるように設けられていた。また、前側導光板 4 1 0 の前側右方用 LED 4 1 5 c 及び前側左方用 LED 4 1 6 c の 1 の LED がそれぞれ左右方向で対となるような位置（水平左右方向で重なる位置）となるように設けられていた。これに対し、後側上方用 LED 4 2 2 c 及び後側下方用 LED 4 2 4 の 1 の LED、又は、前側右方用 LED 4 1 5 c 及び前側左方用 LED 4 1 6 c の 1 の LED が、鉛直上下方向又は水平左右方向に重ならない位置にずらして設けるように構成してもよい。このように構成することで、前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 において、光が照射されない空白地帯が生じてしまうことを抑制し、前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 の全面において各装飾図柄 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 を確実に表示することができ、遊技への注目度を高めることができる。

30

## 【 1 0 5 6 】

## &lt; 変形例 4 &gt;

上記第 1 実施形態では、後側導光板 4 2 0 の上下端面において、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 及び後側下方用拡散レンズ 4 2 5 を各 LED 4 2 2 c, 4 2 4 の 1 の LED の発光面の幅分それぞれ形成するように構成していた。これに対し、後側導光板 4 2 0 の上下端面全体に後側上方用拡散レンズ 4 2 3 及び後側下方用拡散レンズ 4 2 5 を構成するようにしてもよい。このように構成することで、各 LED 4 2 2 c, 4 2 4 の位置を考慮することなく後側上方用拡散レンズ 4 2 3 及び後側下方用拡散レンズ 4 2 5 を形成することができ、後側導光板 4 2 0 の生産効率を向上するとともに、各 LED 4 2 2 c, 4 2 4 の配置に関する設計自由度を高めることができる。

40

## 【 1 0 5 7 】

## &lt; 変形例 5 &gt;

上記第 1 実施形態では、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 及び後側下方用拡散レンズ 4 2 5 の 1 の凹部を構成する左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b および右方向拡散部 4 2 5 c の各辺の長さが均等となるように構成していた。これに対し、左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b および右方向拡散部 4 2 5 c の各辺の長さが異なるよう

50



に構成してもよい。特に、後側導光板 420 における表示対象となる装飾図柄の大きさがそれぞれ異なる場合に、該表示対象の大きさに応じて各辺の長さを形成するように構成してもよい。具体的には、例えば、表示対象の大きさが所定の大きさである第 1 表示対象と、該第 1 表示対象の 2 倍の大きさである第 2 表示対象がある場合、第 2 表示対象に向かう光路に対応する辺の長さを、第 1 表示対象に向かう光路に対応する辺の長さの 2 倍となるように構成する。このように、表示対象の大きさに応じるように拡散レンズの各辺の長さを形成することで、各表示対象を適切に点灯することができる。

#### 【1058】

##### < 変形例 6 >

上記第 1 実施形態では、外形が円筒形であるドラム表示装置 81 の外周に沿った形状の前側導光板 410 及び後側導光板 420 で導光ユニット 400 を構成していた。これに対し、円筒形のドラム表示装置 81 の外周形状に沿った導光板と、ドラム表示装置 81 の外周形状とは無関係の形状（例えば、平板形状）の導光板とで導光ユニット 400 を構成してもよい。また、円筒形のドラム表示装置 81 の外周形状とは無関係の形状（例えば、平板形状）の複数の導光板で導光ユニット 400 を構成してもよい。さらに、ドラム表示装置 81 の代わりに液晶表示装置等の表示部が平面状の表示装置で第 3 図柄の変動演出を行う場合、平面状の液晶表示装置の外形状に沿った導光板（例えば、平板形状）と、液晶表示装置の外形状とは無関係の形状（例えば、一部に R 形状部を有する形状）の導光板とで導光ユニット 400 を構成してもよい。また、ドラム表示装置 81 の代わりに液晶表示装置等の表示部が平面状の表示装置で第 3 図柄の変動演出を行う場合、平面状の液晶表示装置の外形状とは無関係の形状（例えば、一部に R 形状部を有する形状）の複数の導光板で導光ユニット 400 を構成してもよい。

#### 【1059】

##### < 変形例 7 >

上記第 1 実施形態では、前側導光板 410 に 3 種類の装飾図柄（即ち、第 2 装飾図柄群 411、第 3 装飾図柄 412 および第 4 装飾図柄群 413）を表示可能に構成し、後側導光板 420 に 1 種類の装飾図柄（即ち、第 1 装飾図柄群 421）を表示可能に構成し、2 の導光板 410、420 によって、導光板 410、420 の枚数より多い 4 種類の演出を実行可能に構成していた。これに対し、3 以上の導光板によって該導光板の枚数より多い複数種類（例えば、4 種類以上）の演出を実行可能に構成してもよい。

#### 【1060】

##### < 変形例 8 >

上記第 1 実施形態では、前側導光板 410 と後側導光板 420 とを、ともにドラム表示装置 81 の外周形状に沿った正 R 形状部を有する形状で構成していた。これに対し、パチンコ機 10 の手前側の導光板を正 R 形状を有する形状で形成する一方、背面側の導光板を正 R 形状と逆（対）になる逆 R 形状部を有する形状部で形成するように構成してもよい。この場合、手前側の正 R 形状を有する導光板と、背面側の逆 R 形状を有する導光板との間の空間に、所定の演出装置（例えば、可動役物や液晶表示装置）を設けてもよい。このように構成することで、手前側の導光板と背面側の導光板とによる一体的かつ立体的な迫力ある演出を行うことで、各導光板の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

#### 【1061】

##### < 変形例 9 >

上記第 1 実施形態では、確定ランプ 311 の点灯時に、第 1 装飾図柄群 421 の縦幅を縮小して実行するように構成していた。これに対し、確定ランプ 311 の実行時における第 1 装飾図柄群 421 の実行態様を横方向に縮小して実行するように構成してもよい。また、確定ランプ 311 の実行時に第 1 装飾図柄群 421 を表示する場合に、盤面第 1 装飾図柄群 60a 及び盤面第 2 装飾図柄群 60b を実行しないように構成してもよい。このように構成することで、第 1 装飾図柄群 421 の演出と確定ランプ 311 の演出とが重複しない若しくはし難いように区画化することができ、より確定ランプ 311 による演出を目

立たせることができる。よって、遊技として重要な確定ランプ 3 1 1 の演出を阻害しないように構成することができる。また、複雑な制御を行うことなく確定ランプ 3 1 1 による演出と第 1 装飾図柄群 4 2 1 による演出とを同時に実行することが容易となり、演出バリエーションを増加することができる。

【 1 0 6 2 】

< 変形例 1 0 >

上記第 1 実施形態では、確定ランプ 3 1 1 の実行時に第 1 装飾図柄群 4 2 1 を実行する場合、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の上部の魚群図柄を点灯しないように構成していた。これに対し、確定ランプ 3 1 1 の実行時に第 1 装飾図柄群 4 2 1 を実行する場合、確定ランプ 3 1 1 側の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の表示色を、確定ランプ 3 1 1 の表示色（例えば、「赤」）と明確に異なる表示色（例えば、「青」）で実行するように構成してもよい。このように構成することで、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出と確定ランプ 3 1 1 の演出とが重複しない若しくはし難いように区画化することができ、より確定ランプ 3 1 1 による演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な確定ランプ 3 1 1 の演出を阻害しないように構成することができる。また、複雑な制御を行うことなく確定ランプ 3 1 1 による演出と第 1 装飾図柄群 4 2 1 による演出とを同時に実行することが容易となり、演出バリエーションを増加することができる。

10

【 1 0 6 3 】

< 変形例 1 1 >

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 による演出と後側導光板 4 2 0 による演出とが重複しないように別々に実行していた。これに対し、前側導光板 4 1 0 と後側導光板 4 2 0 とによる演出を同時に行うことで、多彩な演出を実行して、前側導光板 4 1 0 および後側導光板 4 2 0 の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

20

【 1 0 6 4 】

< 変形例 1 2 >

上記第 1 実施形態では、確定ランプ 3 1 1 の実行時に、第 1 装飾図柄群 4 2 1 が実行される場合に、該第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出規模を縮小するように構成していた。これに対し、確定ランプ 3 1 1 の実行時に、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 が実行される場合、或いは、ドラム表示装置 8 1 で行われる変動演出が実行される場合に、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 若しくは第 4 装飾図柄群 4 1 3、又は、変動演出の演出規模を縮小して実行するように構成してもよい。演出規模の縮小としては、例えば、演出幅若しくは演出範囲を縮小する場合や、演出色若しくは演出輝度を低下させる場合、演出時間を少なくする場合等が例示される。

30

【 1 0 6 5 】

< 変形例 1 3 >

上記第 1 実施形態では、ドラム表示装置 8 1 を使用して、第 3 図柄の変動演出により大当たりを抽選するか否かを実行していた。これに対し、液晶表示装置や 7 セグメント表示装置、回転式ベルト表示装置で変動演出を実行して大当たり抽選を行ったり、クルーン付きの抽選装置に設けられた所定入賞口に球が入賞するか否かにより大当たりが付与されるか否かの抽選を行うように構成してもよい。

40

【 1 0 6 6 】

< 変形例 1 4 >

上記第 1 実施形態では、確定ランプ 3 1 1 が点灯する場合に第 1 装飾図柄群 4 2 1 が実行されるとき、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出幅を縮小して実行するように構成していた。これに対し、変動演出における遊技結果を事前に示唆可能な可動役物を設け、該可動役物の可動域が第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出部位と重複する場合に、可動役物の可動域と重複しないように第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出幅を縮小するように構成してもよい。また、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出幅と重複しないように可動役物の可動域を縮小するように構成してもよい。この場合、変動演出に対する大当たり期待度が高い方の演出を優先するように構成する。このように構成することで、複数の演出が重複しない若しくはし難いように

50

区別可能にすることができ、大当たり期待度が高い演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な演出を阻害しないように構成することができる。

#### 【 1 0 6 7 】

##### < 変形例 1 5 >

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 において、該前側導光板 4 1 0 の下方の平板部および下方逆 R 形状部の横方向端面から光を入射可能に構成して第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯可能に構成するとともに、該前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の下方向端面から光を入射可能に構成して第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 を点灯可能に構成していた。これに対し、いずれの装飾図柄群 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 も横方向端面からそれぞれ光を入射可能に構成して、各装飾図柄群 4 1 1 , 4 1 2 , 4 1 3 を点灯可能に構成してもよい。具体的には、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部および下方逆 R 形状部の横方向端面から光を入射可能に構成して第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯可能に構成するとともに、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部の横方向端面から光を入射可能に構成して第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 を点灯可能に構成してもよい。

10

#### 【 1 0 6 8 】

この場合、大当たり期待度が低い第 4 装飾図柄群 4 1 3 の点灯に関し、集光レンズを採用して、第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯させたい場合に第 4 装飾図柄群 4 1 3 以外の装飾図柄群 4 1 1 , 4 1 2 が点灯されないように構成する一方、大当たり期待度が第 4 装飾図柄群 4 1 3 より高い第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 の点灯に関し、拡散レンズを採用して、第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 を点灯させたい場合に第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 を明確に点灯させるように構成してもよい。仮に、第 2 装飾図柄群 4 1 1 又は第 3 装飾図柄 4 1 2 が点灯表示されている場合に第 4 装飾図柄群 4 1 3 が点灯表示された場合であっても、演出上の齟齬は小さい。よって、第 2 装飾図柄群 4 1 1 又は第 3 装飾図柄 4 1 2 を点灯させる際に大当たり期待度が最も低い第 4 装飾図柄群 4 1 3 がパチンコ機 1 0 の正面側から視認可能となってしまう場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる。

20

#### 【 1 0 6 9 】

なお、第 3 図柄の変動演出の結果を示すドラム表示装置 8 1 が配設される位置に対応するように形成される第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 の配設位置は、変動演出に対する演出を実行する可動役物等が収納及び配設されている部位でもある。この場合、可動役物の配設位置および可動範囲を避けるように第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 の点灯用の LED 基板等を配設しなければならず、可動役物又は LED 基板の設計自由度が低下してしまうおそれがある。そのため、第 3 図柄の変動演出の結果を示すドラム表示装置 8 1 が配設される位置に対応するように形成される第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 を点灯するための LED 基板を、可動役物の配設位置および可動範囲と干渉しない部位（例えば、前側導光板 4 1 0 の上方側又は下方側）に形成することで、可動役物又は LED 基板の設計自由度を高めることができる。

30

#### 【 1 0 7 0 】

##### < 変形例 1 6 >

上記第 1 実施形態では、後側導光板 4 2 0 において、第 1 装飾図柄群 4 2 1 を正面視右側から左側に移動表示するかのように LED 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯させていた。これに対し、第 1 装飾図柄群 4 2 1 を下方若しくは上方から、上方若しくは下方に移動表示するかのように LED 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯させるように構成してもよい。この場合、LED 4 2 2 c , 4 2 4 を後側導光板 4 2 0 の左右方向に配設し、該左右方向に配設された LED 4 2 2 c , 4 2 4 をいずれかの方向から多方向へと順次点灯することで、第 1 装飾図柄群 4 2 1 を下方若しくは上方から、上方若しくは下方に移動表示するかのような演出を実行してもよい。

40

#### 【 1 0 7 1 】

##### < 変形例 1 7 >

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 では集光レンズ 4 1 4 d , 4 1 5 d , 4 1 6

50

dを採用して、各装飾図柄群411, 412, 413をそれぞれ点灯可能に構成し、後側導光板420では拡散レンズ423, 425を採用して、第1装飾図柄群421を点灯可能に構成していた。これに対し、1の導光板において、集光レンズと拡散レンズとを採用して各装飾図柄をそれぞれ点灯可能に構成してもよい。具体的には、例えば、大当たり期待度が低い低信頼度装飾図柄を集光レンズの点灯により視認可能となる位置に配設するとともに、大当たり期待度が高い高信頼度装飾図柄を拡散レンズの点灯により視認可能となるように配設する。この場合、低信頼度装飾図柄を点灯する際には、集光レンズによる光の集光によって高信頼度装飾図柄が点灯し得ないように構成する一方、高信頼度装飾図柄を点灯する際には、拡散レンズによる光の拡散によって低信頼度装飾図柄が点灯し得るように構成する。仮に、高信頼度装飾図柄が点灯表示されている場合に低信頼度装飾図柄が点灯表示された場合であっても、演出上の齟齬は小さい。よって、高信頼度装飾図柄を点灯させる際に大当たり期待度が最も低い低信頼度装飾図柄がパチンコ機10の正面側から視認可能となってしまう場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる。

10

#### 【1072】

##### <変形例18>

上記第1実施形態では、大当たり期待度が最も低い第4装飾図柄群413と、該第4装飾図柄群より大当たり期待度が高い第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412とを、前側導光板410に集約して形成し、第4装飾図柄群413、第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412より大当たり期待度が高い第1装飾図柄群421を、前側導光板410と異なる後側導光板420に形成していた。これに対し、大当たり期待度が最も低い第4装飾図柄群413のみを前側導光板410に形成し、該第4装飾図柄群413より大当たり期待度が高い第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412を後側導光板420に形成してもよい。

20

#### 【1073】

##### <変形例19>

上記第1実施形態では、前側導光板410の下方逆R形状部と正R形状部とが切り替わる部位にいずれの装飾図柄411, 412, 413も位置しないように各装飾図柄411, 412, 413を形成していた。これに対し、上方の平板部と上方逆R形状部とが切り替わる部位、上方逆R形状部と正R形状部とが切り替わる部位、正R形状部と下方逆R形状部とが切り替わる部位、或いは、下方逆R形状部と下方の平板部とが切り替わる部位、にいずれかの装飾図柄411, 412, 413, 421が位置するように構成してもよい。

30

#### 【1074】

##### <変形例20>

上記第1実施形態では、各導光板410, 420の上方の平板部または下方の平板部から光を入射するように構成していた。これに対し、いずれかのR形状部の端面から光を入射するように構成してもよい。

#### 【1075】

##### <変形例21>

上記第1実施形態では、ドラム表示装置81における第3図柄の変動演出を行うに際し、左リールLRの図柄配列を降順で配列し、中リールCR及び右リールRRの図柄配列を昇順で配列していた。また、中リールCRには、左リールLRおよび右リールRRには配列されていない「4」図柄が配列されている。このため、大当たり形成図柄として「4」図柄を含む大当たり図柄が存在しないことから、「リーチ表示」としても「4」図柄を含むリーチ形成図柄が発生し得ない。よって、「疑似変動」等の演出において、リーチ形成図柄をステップアップする場合、例えば、昇順にリーチ形成図柄の数字を上昇させる場合に、「4」が含まれるステップアップ演出を行うことができない。具体的には、3段階のステップアップ演出として、「1」「2」「3」や「5」「6」「7」の演出はできても、「2」「3」「4」や「3」「4」「5」の演出を行うことができな

40

50

い。よって、「疑似変動」等によってリーチ形成図柄のステップアップ演出を行う場合は、「4」が含まれないような図柄からステップアップ演出を行うように構成する。このように構成することで、演出齟齬が生じない違和感のない演出を実行することができる。

【1076】

<変形例22>

上記第1実施形態では、ドラム表示装置81における第3図柄の変動演出を行うに際し、左リールLRの図柄配列を降順で配列し、中リールCR及び右リールRRの図柄配列を昇順で配列していた。このため、変動演出においてすべてのリールLR, CR, RRの図柄を揃えて変動させる所謂全回転演出を実行する場合、共に昇順配列である中リールCRと右リールRRとの図柄を揃えた状態で回転を開始し、全回転中に仮停止させたい中リールCR及び右リールRRの図柄が、左リールLRの図柄と並んだ場合に、左リールLRの図柄と、中リールCR及び右リールRRの図柄が揃うように回転を開始する。そして、いずれかの有効ライン上(例えば、中段ライン)に上記揃った図柄を仮停止させ、それを複数回繰り返すことで、全回転演出を実行するように構成されている。この場合、仮停止されるタイミングに合わせて楽曲(効果音)を出力するとともに、各リールLR, CR, RRの回転開始時および回転中にも合わせて楽曲(効果音)を出力することで、リズムカルでテンポが良い迫力ある演出を実行することができる。

【1077】

<変形例23>

上記第1実施形態では、遊技盤13に魚群図柄を模した盤面第1装飾図柄群60a及び盤面第2装飾図柄群60bを設け、後側導光板420に上記魚群図柄と同形態の第1装飾図柄群421を設け、遊技盤13と後側導光板420とで一体的な演出を実行するように構成していた。この場合に、遊技盤13の盤面第1装飾図柄群60a又は盤面第2装飾図柄群60bと、後側導光板420の第1装飾図柄群421とで1の魚図柄を完成するように魚図柄を配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、盤面第1装飾図柄群60aにおいて魚の一部が途切れた図柄を配置し、該魚の残りの絵柄部分を後側導光板420を配置して、パチンコ機10の正面から見た場合に1の魚図柄が形成されるように構成する。このように構成することで、遊技盤13と後側導光板420とで左右方向に対して連続して一体的な演出を実行することができ、遊技盤13と後側導光板420との境界部分において1の魚図柄が不連続となることによる不自然さを好適に抑制できる。なお、遊技盤13の盤面位置と後側導光板420との高低差(パチンコ機10の前後方向の高さ)を考慮して、分断された各魚図柄の大きさを形成し、パチンコ機10の正面方向から見た場合に1の魚図柄が違和感なく(不自然とならないように)認識できるように構成するとよい。

【1078】

<変形例24>

上記第1実施形態では、表示領域形成部材430に装飾図柄等を配置せず、ドラム表示装置81における有効ラインを明確化するように構成していた。これに対し、表示領域形成部材430に装飾図柄を配置し、導光ユニット400又は遊技盤13とで一体的な演出を実行可能に構成してもよい。具体的には、例えば、表示領域形成部材430においても第1装飾図柄群421並びに盤面第1装飾図柄群60a及び盤面第2装飾図柄群60bの魚群図柄と同形態の魚群装飾図柄を形成し、遊技盤13、後側導光板420および表示領域形成部材430とで一体的な演出を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、盤面第1装飾図柄群60a若しくは後側導光板420又は後側導光板420において魚の一部が途切れた図柄を配置し、該魚の残りの絵柄部分を表示領域形成部材430を配置して、パチンコ機10の正面から見た場合に1の魚図柄が形成されるように構成する。このように構成することで、遊技盤13又は後側導光板420と表示領域形成部材430とで左右方向に対して連続して一体的な演出を実行することができる。

【1079】

<変形例25>

上記第1実施形態では、表示領域形成部材430のレンズカット432を複数のリブ形状で構成していた。これに対し、レンズカット432として、細かな凹凸状をなす光拡散加工（例えば、シボ加工）によって前側導光板410及び後側導光板420に対して外部からの光が入射され難いように構成してもよい。

【1080】

<変形例26>

上記第1実施形態では、各集光レンズ414d、415d、416dによって、各LED414c、415c、416cから照射された光を集光して、各LED414c、415c、416cの正面方向に対して指向性を有する光を照射して、前側導光板410に対して光を入射するように構成していた。これに対し、上記構成とは異なる指向性を有する発光手段を用いて、前側導光板410に対して光を入射するように構成してもよい。具体的には、例えば、正面方向以外の光を吸収して、正面方向の光のみを各LED414c、415c、416cの正面方向に照射するレンズを用いてもよい。

【1081】

<変形例27>

上記第1実施形態では、後側上方用拡散レンズ423と後側下方用拡散レンズ425との左方向拡散部425a、正面方向拡散部425bおよび右方向拡散部425cを同一形状に構成し、各拡散レンズ423、425に対して照射された光に対してそれぞれ同一の角度で光を拡散するように構成していた。これに対し、後側上方用拡散レンズ423と後側下方用拡散レンズ425とで各拡散部425a等の形状を異なるように形成し、後側上方用拡散レンズ423と後側下方用拡散レンズ425とで拡散する光の角度が異なるように構成してもよい。このように構成することで、後側導光板420内に対して様々な方向から光を導光させ、該後側導光板420内に網羅的に光を導光して、すべての第1装飾図柄群421を適切に点灯させることができる。また、後側上方用拡散レンズ423によって拡散される光の進行方向の角度と、後側下方用拡散レンズ425によって拡散される光の進行方向の角度とを異ならせることで、第1装飾図柄群421の点灯（発光）表示にランダム性を持たせることができ、該第1装飾図柄群421の発光表示が単調になることを抑制できる。

【1082】

<変形例28>

上記第1実施形態では、後側下方用拡散レンズ425において、すべての凹部において共通的に左方向拡散部425a、正面方向拡散部425b及び右方向拡散部425cを構成し、後側導光板420の最右端部または最左端部における後側下方用拡散レンズ425においても、右方向拡散部425c又は左方向拡散部425aを有するように構成していた。これに対し、後側導光板420の最右端部または最左端部における後側下方用拡散レンズ425において、右方向拡散部425c又は左方向拡散部425aを形成せず、正面方向拡散部425b及び左方向拡散部425a、又は、正面方向拡散部425b及び右方向拡散部425cのみで後側下方用拡散レンズ425を形成するように構成してもよい。このように構成することで、第1装飾図柄群421が配置されない方向に対して光を拡散せず、各LED424が照射した光を無駄なく後側導光板420に対して照射することができる。

【1083】

<変形例29>

上記第1実施形態では、前側導光板410及び後側導光板420において変動演出における大当たり期待度示唆を報知し、確定ランプ311において変動演出における大当たり発生示唆を報知し、異なる表示装置によってそれぞれの示唆を実行するように構成していた。これに対し、1の表示装置、例えば、1の導光板やドラム表示装置81、液晶表示装置によって大当たり期待度示唆と大当たり発生示唆とを実行するように構成してもよい。この場合、大当たり発生示唆と大当たり期待度示唆との実行タイミングが複合する場合、第1装飾図柄群421の実行時に確定ランプ311を点灯する場合と同様、実行中の大当

10

20

30

40

50

たり期待度示唆の実行領域を縮小して、大当たり発生示唆を実行すると好適である。

【1084】

<変形例30>

上記第1実施形態では、第3図柄の変動演出を実行するドラム表示装置81の前面側に前側導光板410と後側導光板420とを配設し、各導光板410、420によって変動演出における予告演出を実行するように構成していた。これに対し、ドラム表示装置81の前面側にシャッター役物のような可動役物を1又は複数配設し、該可動役物によって変動演出における予告演出を実行するように構成してもよい。

【1085】

<変形例31>

上記第1実施形態では、ドラム表示装置81のパチンコ機10正面側に表示領域形成部材430を配置し、該表示領域形成部材430の中央開口431から視認可能なドラム表示装置81の領域を有効ラインとして構成していた。これに対し、表示領域形成部材430を駆動可能に構成し、中央開口431から視認可能なドラム表示装置81の表示領域を可変式に構成して、有効ライン数を変更可能に構成してもよい。

【1086】

<変形例32>

上記第1実施形態では、可変入賞装置65を遊技盤13の正面視下方(第1始動口64aの正面視下方側)に設け、該可変入賞装置65に大当たり時にのみ開閉し得る大入賞口65aを設け、遊技球の入賞装置としての機能のみを搭載していた。これに対し、可変入賞装置65に、第1特別図柄の変動演出の実行状況を報知可能な第1特別図柄の変動演出に対応して可変表示する第1特別図柄ランプや、第2特別図柄の変動演出に対応して可変表示する第2特別図柄ランプ、第1特別図柄の保留数に対応する第1保留数ランプ、第2特別図柄の保留数に対応する第2保留数ランプ、遊技球の発射態様を遊技者に示唆する発射態様報知ランプ(所謂、右打ち報知ランプ)、パチンコ機10において正常な遊技が実行できていないことを遊技者に報知するエラー報知ランプ等、所謂第4図柄表示装置や遊技状況示唆装置等の機能を付加してもよい。このように構成することで、可変入賞装置65のみによっても遊技の状況を把握することができるので、ドラム表示装置81や各種報知ランプ等が故障した場合であっても、該可変入賞装置65における報知機能によって遊技者に遊技状況等を的確に示唆することが可能となる。また、可変入賞装置65やスルーゲート67および第2始動口64bを遊技盤13の正面視右側に配置して、遊技者にとって有利な遊技状態(即ち、「確率変動状態」や「時間短縮状態」)において、遊技者に所謂右打ち遊技を行わせるようなパチンコ機の場合は、可変入賞装置65に所謂第4図柄表示装置や遊技状況示唆装置等の機能を付加しておくことで、上記遊技状態時に可変入賞装置65を確認することで遊技内容(結果)を遊技者に簡潔に示唆することが可能となる。

【1087】

<変形例33>

上記第1実施形態では、後側導光板420に設けられる後側上方用拡散レンズ423と後側下方用拡散レンズ425とを同一の形状で形成していた。これに対し、後側上方用拡散レンズ423の形状と後側下方用拡散レンズ425の形状とを異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、後側上方用拡散レンズ423によって拡散される光の光路の角度と、後側下方用拡散レンズ425によって拡散される光の光路の角度とが異なる角度となるように後側上方用拡散レンズ423と後側下方用拡散レンズ425との形状を構成する。このように構成することで、後側上方用拡散レンズ423から拡散される光の光路と後側下方用拡散レンズ425から拡散される光の光路との重複部分にランダム性が生まれ、意外性のある装飾図柄の点灯表示を実現でき、多様な演出を実行することができる。

【1088】

<変形例34>

上記第1実施形態では、後側下方用拡散レンズ425の1の凹部を形成する左方向拡散部425a、正面方向拡散部425bおよび右方向拡散部425cから照射される光の光

10

20

30

40

50

路幅が同一となるように、左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b および右方向拡散部 4 2 5 c の辺長さを形成していた。これに対し、左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b および右方向拡散部 4 2 5 c から照射される光の光路幅がそれぞれ異なるように形成してもよい。具体的には、例えば、左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b および右方向拡散部 4 2 5 c の辺長さを同一（例えば、全て 50 μm）で構成し、正面方向拡散部 4 2 5 b から照射される光の光路幅と、左方向拡散部 4 2 5 a 及び右方向拡散部 4 2 5 c から照射される光の光路幅とが異なるように構成してもよい。このように構成することで、各拡散部 4 2 5 a ~ 4 2 5 c から拡散される光の光路にランダム性が生まれ、意外性のある装飾図柄の点灯表示を実現でき、多様な演出を実行することができる。

10

#### 【1089】

##### <変形例 3 5>

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 における第 4 装飾図柄群 4 1 3 に対応する前側右方用 LED 4 1 5 c および前側左方用 LED 4 1 6 c を配置して、第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯表示し得るように構成していた。これに対し、いずれか一方側（例えば、右方向）にのみ第 4 装飾図柄群 4 1 3 に対応する LED（例えば、前側右方用 LED 4 1 5 c）を配置し、第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯表示するように構成してもよい。このように構成することで、LED の設置コストを削減することができる。

#### 【1090】

##### <変形例 3 6>

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 における各装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3 を点灯表示し得るために、各 LED 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c から照射される光を集光する各集光レンズ 4 1 4 d, 4 1 5 d, 4 1 6 d を配置していた。これに対し、各集光レンズ 4 1 4 d, 4 1 5 d, 4 1 6 d の少なくとも 1 以上の集光レンズ 4 1 4 d, 4 1 5 d, 4 1 6 d を配置せず、部位によっては各 LED 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c から照射される光を、集光レンズ等を介さず、直接、前側導光板 4 1 0 に照射するように構成してもよい。特に、各 LED 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c からの光を集光する必要性に乏しい部位（例えば、異なる装飾図柄同士が隣接していない装飾図柄（即ち、第 4 装飾図柄群 4 1 3））に対応する LED には集光レンズを配設しないように構成する。このように構成することで、演出上の齟齬が生じ難い部分の集光レンズをなくし、導光ユニット 4 0 0 の部品点数を削減して、製造コストを削減することができる。

20

30

#### 【1091】

##### <変形例 3 7>

上記第 1 実施形態では、後側導光板 4 2 0 において、後側上方平板部の上方側端面と後側下方平板部の下方側端面とにそれぞれ拡散レンズ 4 2 3, 4 2 5 を形成して、各拡散レンズ 4 2 3, 4 2 5 から拡散される光によって第 1 装飾図柄群 4 2 1 を点灯表示し得るように構成していた。これに対し、いずれか一方の端面（例えば、後側下方平板部の下方側端面）にのみ拡散レンズ 4 2 5 を形成し、他方の端面（例えば、後側上方平板部の上方側端面）には拡散レンズを形成せず、上記一方の端面に形成された拡散レンズ 4 2 5 によってのみ第 1 装飾図柄群 4 2 1 を点灯し得るように構成してもよい。このように構成することで、導光ユニット 4 0 0 の部品点数を削減して、製造コストを削減することができる。

40

#### 【1092】

##### <変形例 3 8>

上記第 2 実施形態では、2 の導光板 4 4 0, 4 5 0 において、第 2 前側導光板 4 4 0 における唯一の R 形状部である第 2 前側下方逆 R 形状部 4 4 0 a を有する第 2 前側導光板 4 4 0 と、第 2 後側導光板 4 5 0 における唯一の R 形状部である第 2 後側下方正 R 形状部 4 5 0 a を有する第 2 後側導光板 4 5 0 とによって導光ユニット 4 0 0 を形成していた。これに対し、導光ユニット 4 0 0 として、パチンコ機 1 0 の正面側に位置する前方の導光板に、唯一の R 形状部として正 R 形状部（即ち、ドラム表示装置 8 1 の正面側外周形状と同方向の R 形状）を有する前方導光板と、該前方導光板の背面側に位置する後方の導光板に

50



、唯一の R 形状部として逆 R 形状部（即ち、ドラム表示装置 8 1 の正面側外周形状と逆の R 形状部）を有する後方導光板とを設けるように構成してもよい。このように構成することで、前方導光板と後方導光板とにおける上方平板部の間に所定の空間を形成することができるので、例えば、該所定の空間に他の演出装置による演出（例えば、可動役物を出没等）を実行可能に構成することで、導光ユニット 4 0 0 と他の演出装置とによって多彩な演出を実行し、遊技の興趣向上を図ることができる。また、第 2 実施形態では、ドラム表示装置 8 1 の下方側にそれぞれ唯一の R 形状部を形成した導光板 4 4 0 , 4 5 0 を設けていた。これに対し、ドラム表示装置 8 1 の上方側や左方側、或いは、右方側に唯一の R 形状部を形成した導光板を設けるように構成してもよい。

【 1 0 9 3 】

< 変形例 3 9 >

上記第 2 実施形態では、2 の導光板 4 4 0 , 4 5 0 において、それぞれ R 形状部を有するように構成していた。これに対し、いずれか一方の導光板 4 4 0 , 4 5 0 にのみ R 形状部を形成し、他方の導光板 4 5 0 , 4 4 0 には R 形状部を形成しない、即ち、平板部のみの導光板で構成してもよい。また、1 の R 形状部を有する 1 の導光板のみを用いて各種演出を実行するように構成してもよい。

【 1 0 9 4 】

< 変形例 4 0 >

上記第 2 実施形態では、第 2 前側下方逆 R 形状部 4 4 0 a（第 2 後側下方正 R 形状部 4 5 0 a）に設けられた第 2 前側下部装飾図柄 4 4 3（第 2 後側下部装飾図柄 4 5 3）を点灯させ得るために、第 2 前側下方逆 R 形状部 4 4 0 a（第 2 後側下方正 R 形状部 4 5 0 a）の下方位置に第 2 前側下方用 L E D 4 4 1（第 2 後側下方用 L E D 4 5 1）を配置していた。これに対し、第 2 前側下方用 L E D 4 4 1（第 2 後側下方用 L E D 4 5 1）によって、第 2 前側上部装飾図柄 4 4 2（第 2 後側上部装飾図柄 4 5 2）を点灯可能に構成してもよい。このように構成することで、導光ユニット 4 0 0 における L E D の配置に関する制約を緩和することができ、導光ユニット 4 0 0 の設計自由度を向上することができる。

【 1 0 9 5 】

< 変形例 4 1 >

上記第 1 実施形態では、2 の導光板 4 1 0 , 4 2 0 を設け、一方の導光板 4 1 0 に対して集光レンズ 4 1 4 d , 4 1 5 d , 4 1 6 d を介して光を照射し、他方の導光板 4 2 0 に対して拡散レンズ 4 2 3 , 4 2 5 を介して光を照射するように構成していた。また、第 3 実施形態では、1 の導光板 4 7 0 を設け、該導光板 4 7 0 に対して集光レンズ 4 7 5 b , 4 7 6 b を介して光を照射するとともに、拡散レンズ 4 7 3 を介して光を照射するように構成していた。これに対し、2 の導光板を設けた場合には、点灯させたい装飾図柄の種別または態様に応じて、一方の導光板に対して、1 の集光レンズのみ、複数の集光レンズ、1 の拡散レンズのみ、複数の拡散レンズ、集光レンズ及び拡散レンズの組み合わせ、若しくは、集光レンズ及び拡散レンズともに無し、で光を照射するとともに、他方の導光板に対して、1 の集光レンズのみ、複数の集光レンズ、1 の拡散レンズのみ、複数の拡散レンズ、集光レンズと拡散レンズの組み合わせ、若しくは集光レンズ及び拡散レンズともに無し、で光を照射するように構成してもよい。また、1 の導光板を設けた場合には、点灯させたい装飾図柄の種別または態様に応じて、該導光板に対して、1 の集光レンズのみ、複数の集光レンズ、1 の拡散レンズのみ、複数の拡散レンズ、集光レンズ及び拡散レンズの組み合わせ、若しくは、集光レンズ及び拡散レンズともに無し、で光を照射するように構成してもよい。このように構成することで、点灯させたい装飾図柄の種別または態様に応じて適宜集光レンズまたは拡散レンズを採用することで、導光板における装飾図柄に対して所望の点灯表示を行うことができ、導光板における演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる。

【 1 0 9 6 】

< 変形例 4 1 >

上記第 4 実施形態では、各リール L R , C R , R R において「チャンス」図柄をそれぞ

10

20

30

40

50

れ配列し、「チャンス」が停止するか否かの遊技を創出するように構成していた。これに対し、各リールLR, CR, RRに「チャンス」図柄を配列せず、数字図柄のみで図柄配列を構成するように構成してもよい。このように構成することで、「疑似変動」の変動要素や全回転時において、「チャンス」図柄を配列した場合に該「チャンス」図柄をスキップするために必要であった加減速パターンや定速変動の時間尺の変更、及び、スベリ戻りの微調整等の図柄制御を簡易化することができるとともに、各リールLR, CR, RRの加減速パターン、変動時間およびスベリ戻りのバリエーションを共通化することができ、各リールLR, CR, RRの図柄制御の制御負担を軽減することができる。

【1097】

<変形例42>

上記第4実施形態では、「疑似変動」の変動要素における疑似停止図柄を含む図柄制御について説明した。これに対し、上記疑似停止図柄の図柄制御を、変動演出中に大当たり図柄が変化する再抽選演出や全回転演出において採用するように構成してもよい。このように構成することで、再抽選演出における図柄制御のパターンや「全回転」演出における図柄制御のパターンを簡易化することができ、図柄制御に関する制御負担を軽減することができる。

【1098】

<変形例43>

上記第5～第7実施形態では、「全回転」演出における図柄制御および音声出力制御について説明した。これに対し、上記図柄制御および音声出力制御を、変動演出における他の変動要素、例えば、「疑似変動」の変動要素や、「再変動」の変動要素、或いは、いずれかの「リーチ表示」の一部分の演出において採用するように構成してもよい。このように構成することで、変動演出における図柄制御および音声出力制御を連動することで、図柄制御に基づく違和感を聴覚による音楽のハーモニー（調和）により打ち消し（抑制し）、該変動演出において遊技者に違和感を与えず、遊技に興醒めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1099】

<変形例44>

上記第1実施形態では、各リールLR, CR, RRにおいて、揃っただけでは大当たりが付与されず、いずれかの「リーチ表示」に発展する図柄である「チャンス」図柄をそれぞれ配列していた。これに対し、各リールLR, CR, RRにおいて、直接的に大当たりを付与しない「チャンス」図柄を配列せず、揃った場合に直接的に大当たりが付与される数字図柄のみで図柄配列を構成してもよい。このように構成することで、「疑似変動」の変動要素や「全回転」演出時における所謂図柄ステップアップ演出を行う場合に、「チャンス」図柄を考慮せずに図柄制御を行うことができる。その結果、図柄制御を簡易化することで、図柄制御に関する制御負担を軽減することができる。

【1100】

<変形例45>

上記第4実施形態では、中リールCRに、他のリールLR, RRには配列されていない「345」図柄を配列していた。これに対し、中リールCRも、他のリールLR, RRと同様の図柄配列とし、「345」図柄のような特殊な図柄を含まない配列で構成してもよい。このように構成することで、「疑似変動」の変動要素や「全回転」演出時における所謂図柄ステップアップ演出を行う場合に、「345」図柄を考慮せずに図柄制御を行うことができる。その結果、図柄制御を簡易化することで、図柄制御に関する制御負担を軽減することができる。

【1101】

<変形例46>

上記第5～第7実施形態では、「全回転」演出時の仮停止ごとに楽曲の出力と非出力とを繰り返し替えるように構成していた。これに対し、「全回転」演出中に継続的に所定の楽曲を出力するとともに、各仮停止および回転開始に合わせて、他の楽曲を出力するように構

10

20

30

40

50

成してもよい。

【 1 1 0 2 】

< 変形例 4 7 >

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 のいずれかの端部から各 L E D 4 1 4 c 等によって発光された光を入射するように構成していた。これに対し、例えば、前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 の平板部又は R 形状部において所定の凹部を設け、該凹部に対して光を照射することで、該前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 の内部に向けて光を照射し、該前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 に光を導光させるように構成してもよい。このように構成することで、各 L E D 4 1 4 c の配置等の設計自由度を向上することができる。

10

【 1 1 0 3 】

< 変形例 4 8 >

上位第 1 実施形態では、表示手段（演出手段）として、各リール L R , C R , R R を有するドラム表示装置 8 1 により、各リール L R , C R , R R を回転駆動することで、各リール L R , C R , R R に付された第 3 図柄の変動演出を実行するように構成していた。これに対し、複数のプーリに対してループ状に巻きつけられ、複数の第 3 図柄が印刷された複数のベルト部材で構成された回転ベルト式リール機構により該ベルト部材をそれぞれ回転駆動することで、各ベルト部材に付された第 3 図柄の変動演出を実行してもよい。

【 1 1 0 4 】

< 変形例 4 9 >

上記第 1 実施形態では、後側導光板 4 2 0 において、正面視右端から正面視左側方向へ順に各 L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯表示することで、第 1 装飾図柄群 4 2 1 が正面視右側から正面視左側へ移動するかの演出を実行するように構成していた。これに対し、後側導光板 4 2 0 の正面視右端から正面視左側方向へ順に L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯表示するとともに、後側導光板 4 2 0 の正面視左端から正面視右側方向へ順に L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯表示して、後側導光板 4 2 0 の両端から中央方向へ第 1 装飾図柄群 4 2 1 が移動するかの演出を実行してもよい。

20

【 1 1 0 5 】

< 変形例 5 0 >

上記第 1 実施形態において、複数の演出の実行が重複する場合、即ち、後側導光板 4 2 0 における第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯表示と、確定ランプ 3 1 1 による点灯表示とが同時に行われ得る場合に、遊技にとって重要度が高い（大当たり基体度が高いことを示唆する）確定ランプ 3 1 1 による演出を明確に実行するために、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出領域を削減するように構成していた。これに対し、複数の演出の実行が重複する場合に、予め定められた所定の優先順（例えば、演出期待度の高さ若しくは低さ、演出実行領域の大きさ若しくは小ささ、演出順の早さ若しくは遅さ、演出時間の長さ若しくは短さ、示唆情報（遊技者に伝達する情報）量の多さ若しくは少なさ、パチンコ機 1 0 の前後方向における前方側若しくは後方側等）に基づいて 1 の演出を優先的に（他の演出の削減して）実行するように構成してもよい。このように構成することで、予め設定された所定のルールに基づいて優先すべき演出を的確に遊技者に認識させることができる。

30

40

【 1 1 0 6 】

< 変形例 5 1 >

上記第 1 実施形態では、各集光レンズ 4 1 4 d 等によって、各 L E D 4 1 4 c 等から発せられた光を集光し、該集光レンズ 4 1 4 d 等によって指向性が高められた光を、各 L E D 4 1 4 c 等のほぼ正面側方向の前側導光板 4 1 0 に向けて照射するように構成していた。これに対し、各 L E D 4 1 4 c 等から照射される光を、該 L E D 4 1 4 c 等のみによって光が照射（拡散）される場合より指向性を高めて前側導光板 4 1 0 に向けて光を照射するように構成してもよい。具体的には、例えば、各 L E D 4 1 4 c 等の正面方向と該正面方向の斜め方向（例えば、± 1 5 度程度）に光を拡散可能な集光レンズを用いて、各 L E D 4 1 4 c 等からの光を集光およびやや拡散させて前側導光板 4 1 0 に照射するように構

50

成してもよい。

【 1 1 0 7 】

< 変形例 5 2 >

上記第 1 実施形態では、各拡散レンズ 4 2 5 等によって、各 L E D 4 2 4 等から発せられた光を拡散し、該拡散レンズ 4 2 5 等によって拡散性が高められた光を、各 L E D 4 2 4 等から正面方向、該正面方向から左側に約 2 0 度傾斜した左方向、該正面方向から右側に約 2 0 度傾斜した右方向の 3 方向に導光させるように構成していた。これに対し、各 L E D 4 2 4 等から照射される光を、該 L E D 4 2 4 等のみによって光が照射（拡散）される場合より拡散性を高めて後側導光板 4 2 0 内を導光させるように構成してもよい。具体的には、例えば、各 L E D 4 2 4 等の正面方向と、該正面方向から左側に約 1 5 度以内に傾斜した左方向、該正面方向から右側に約 1 5 度以内に傾斜した右方向、の 3 方向に光を拡散可能な拡散レンズを用いて、各 L E D 4 2 4 等からの光を拡散させて後側導光板 4 2 0 に照射するように構成してもよい。

10

【 1 1 0 8 】

< 変形例 5 3 >

上記第 4 実施形態では、中リール C R にのみ配列された「 3 4 5 」図柄に含まれる「 4 」図柄を含んだパターンでの「疑似変動」の変動要素を実行しないように構成していた。即ち、「 2 」 「 3 」 「 4 」や、「 3 」 「 4 」 「 5 」、 「 4 」 「 5 」 「 6 」等の非共通である「 4 」図柄を直接的に含むパターンを実行しないように構成するとともに、「 2 」 「 3 」 「 5 」や「 3 」 「 5 」 「 6 」等の非共通である「 4 」図柄をスキップし（省いて）、「 4 」図柄が間接的に含まれるパターンでの「疑似変動」の変動要素も実行しないように構成していた。これに対し、非共通である「 4 」図柄を直接的に含むパターンでの「疑似変動」の変動要素は実行しないものの、「 2 」 「 3 」 「 5 」や「 3 」 「 5 」 「 6 」等の非共通である「 4 」図柄を間接的に含むパターンを「疑似変動」の変動要素のパターンとして実行するように構成してもよい。この場合、「 4 」図柄を含まないパターンを予め記憶するとともに、順列通り（例えば、「 1 」 「 2 」 「 3 」）に変化するパターンとは図柄の変化量（変動量）が異なるため、該順列通りの図柄制御とは異なる図柄制御が必要になるものの、「疑似変動」の変動要素のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 1 1 0 9 】

上記各実施形態では、確率設定値を「 1 」～「 6 」の 6 段階で変更可能として、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は 6 段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

30

【 1 1 1 0 】

上記各実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【 1 1 1 1 】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合に、「 1 」～「 6 」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「 1 」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

40

【 1 1 1 2 】

上記実施形態では、R A M 判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、R A M 判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、R A M 判定値が正常か否かの判定（図 2 0 の S 1 0 7 ）を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機 1 0 を設定

50

変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【 1 1 1 3 】

上記実施形態では、R A M 判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、R A M 判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【 1 1 1 4 】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機 1 0 を立ち上げた場合に、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー 5 0 1 にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー 5 0 1 を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー 5 0 1 が回されると、自動でオン状態に設定キー 5 0 1 が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー 5 0 1 をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

10

【 1 1 1 5 】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機 1 0 を立ち上げた場合に、設定キー 5 0 1 をオフ状態にすることによって、又は、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス 1 0 0 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 1 0 0 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

20

【 1 1 1 6 】

上記実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、R A M 消去スイッチ 5 0 3 と設定キー 5 0 1 との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠 1 2 の開放を必須条件とし、その他、R A M 消去スイッチ 5 0 3 と設定キー 5 0 1 との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠 1 2 の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

30

【 1 1 1 7 】

上記各実施形態では、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を主制御装置 1 1 0 に搭載していた。これに対し、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を電源装置 1 1 5 や払出制御装置 1 1 1 に搭載するように構成してもよい。

【 1 1 1 8 】

上記各実施形態では、設定キー 5 0 1 により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー 5 0 1 により、1 の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、3 個 5 個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（3 秒 5 秒への変更）や駆動幅（例えば、2 0 m m 3 0 m m への変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）、パチンコ機 1 0 自体の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

40

【 1 1 1 9 】

上記各実施形態では、設定キー 5 0 1 の鍵孔をパチンコ機 1 0 の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー 5 0 1 の鍵孔の向きを、パチンコ機 1 0 の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機 1 0 の斜め方向、或いは、パチンコ機 1 0 の前面側に向くように構成してもよい。

【 1 1 2 0 】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数

50

値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「49」以下か否か）可能に構成し、主制御装置110の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「0～999」で更新される大当たり乱数カウンタC1の場合に、大当たり乱数値として「7, 341, 555, 777, 831」とし、小当たり乱数値として「77, 175, 223, 315, 415, 526, 634, 717, 845」としてもよい。

#### 【1121】

ここで、パチンコ機10の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「0～50」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

10

#### 【1122】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機10が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

20

#### 【1123】

上記実施形態では、タイマ割込処理（図23参照）等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタC1や大当たり種別乱数C2等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ICによって大当たり乱数カウンタC1等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

#### 【1124】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「1」から「3」までは、大当たり乱数値を「2」ずつ増加させる一方、設定値「4」から「6」までは、大当たり乱数値を「5」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

30

#### 【1125】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタC1の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタC2又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

40

#### 【1126】

上記実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とで共通の時短カウンタを用いて「時間短縮状態」における各特別図柄の実行回数を計数するように構成していた。これに対し、第2特別図柄の変動演出の回数のみを計数する特図2時短カウンタ、及び、第1特別図柄および第2特別図柄の変動演出の合計回数を計数する合計時短カウンタを用いて「時間短縮状態」における各特別図柄の動的表示の実行回数を計数するように構成して、「時間短縮状態」の終了条件を判定してもよいし、第1特別図柄の変動演出の回数のみを計数す

50

る特図 1 時短カウンタを設け、第 1 特別図柄の実行回数によって「時間短縮状態」を終了する場合があるように構成して、「時間短縮状態」の終了条件を判定してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 1 2 7 】

上記実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行するように構成していた。これに対し、動的表示を取得した順（保留された順）で各特別図柄を実行するように構成してもよいし、第 1 特別図柄の動的表示を第 2 特別図柄の動的表示より優先的に実行するように構成してもよい。

【 1 1 2 8 】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 1 2 9 】

上記第 2 実施形態では、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【 1 1 3 0 】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【 1 1 3 1 】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される「ハズレ乱数値の範囲」と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて

追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【 1 1 3 2 】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（10倍アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを10倍以下（例えば、2倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を5倍、小当たり確率も5倍）に設定し

10

【 1 1 3 3 】

上記第2実施形態では、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率が高くなるように構成されていた。これに対し、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第1特別図柄と第2特別図柄とにおける小当たり遊技の当選確率を同等に構成してもよい。

【 1 1 3 4 】

上記実施形態では、「確率変動状態」に突入した場合に、次回の大当たりが発生するまで「確率変動状態」を維持する所謂ループタイプの遊技仕様で構成していた。これに対し、大当たり終了後に、いずれの大当たりにも当選した場合でも、該大当たり終了後に所定回数の動的表示の実行を終了条件とする「確率変動状態」（所謂、STタイプ）が付与される遊技仕様で構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上に貢献することができる。

20

【 1 1 3 5 】

上記実施形態では、すべての設定値において、特別図柄の低確率状態から高確率状態に変化する場合に、大当たり確率を均等に増加（すべて10倍アップ）するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり確率の増加率を変更（例えば、設定値「1」は5倍、設定値「2」は6倍、・・・設定値「6」は10倍等）するように構成してもよい。このように構成することで、高設定ほど特別図柄の高確率状態で大当たりにも当選し易くなることで、高確率状態において大当たり遊技に早く当選する現象自体が設定示唆となる。よって、高確率状態において如何に早く大当たりにも当選するか否かという遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 1 1 3 6 】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【 1 1 3 7 】

上記第2実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 1 1 3 8 】

50



上記第1実施形態では、「設定示唆演出」の実行タイミングとして選定された大当たりラウンドが存在しない場合、「設定示唆演出」を他のタイミング（エンディング演出）で行うように構成していた。これに対し、「設定示唆演出」の実行タイミングとして選定された大当たりラウンドが存在しない場合、当該大当たりにおいて存在する他のラウンドで「設定示唆演出」を実行するように構成してもよい。この場合、確率設定値と一致しているラウンド以外で「設定示唆演出」を実行することが選定されたにもかかわらず、当該ラウンドが存在しない場合には、確率設定値と一致するラウンドを除いた他のラウンドで「設定示唆演出」を行うように構成してもよい。

#### 【1139】

上記実施形態では、複数段階に設定可能な確率設定値を示唆する演出として「設定示唆演出」を設け、確率設定値および抽選結果に基づいて「設定示唆演出」において遊技者に示唆するように構成していた。これに対し、パチンコ機10において生じ得る複数段階の事象を抽選結果に基づいて遊技者に示唆するように構成してもよい。例えば、複数段階設けられたパチンコ機10の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」、「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」）のいずれの状態（段階）であるを示唆してもよいし、複数段階の演出のいずれの状態（ステップ）であるかを示唆してもよいし、複数段階の大当たり期待度のいずれの状態であるかを示唆するように構成してもよい。

#### 【1140】

上記実施形態では、主制御装置110から各コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信され、その音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置110から表示制御装置114に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを1の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを1つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

#### 【1141】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113にて実行されるコマンド判定処理（S911）において、停止種別コマンドを受信すれば必ず変動開始フラグをオンに設定する場合について説明したが、変動パターンコマンドの受信があった上で停止種別コマンドを受信した場合に、変動開始フラグをオンに設定してもよい。これにより、変動パターンコマンドの受信がなく、停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

#### 【1142】

また、変動パターンコマンドを受信したタイミングで、変動開始フラグをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置113にて実行される変動表示処理（S910）では、変動開始フラグがオンされたことに基づいて、変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置114へ通知する表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113にて停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置114に対して、この表示用変動パターンコマンドに基づき、変動演出をドラム表示装置81に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置113では、停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置114では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、ドラム表示装置81に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

#### 【1143】

上記実施形態において、変動演出が行われるドラム表示装置81にて連続予告演出を実行してもよいし、ドラム表示装置81とは別の第4図柄表示装置を設け、ドラム表示装置81で実行される変動演出と合わせて、第4図柄表示装置に第4図柄を表示させることに

よって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第4図柄表示装置の制御を表示制御装置114で行ってもよいし、音声ランプ制御装置113で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機10に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置113の制御により、パチンコ機10の音声出力装置226から連続予告演出用の音声出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機10の電飾部29～33を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

#### 【1144】

より詳細には、第4図柄表示装置として、第1特別図柄の変動演出に対応して可変表示する第1特別図柄ランプと、第2特別図柄の変動演出に対応して可変表示する第2特別図柄ランプと、第1特別図柄に対応する第1保留数ランプと、第2特別図柄に対応する第2保留数ランプとを設け、第1始動口64aへの入賞に応じて第1保留数ランプの点灯制御（例えば、第1特別図柄の保留球数に応じた増減表示）を行い、第2始動口64bへの入賞に応じて第2保留数ランプの点灯制御（例えば、第2特別図柄の保留球数に応じた増減表示）を行い、第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出の実行に伴って（対応するように）第1特別図柄ランプの点灯制御（例えば、第1特別図柄ランプの点滅表示）を行い、第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出の実行に伴って（対応するように）第2特別図柄ランプの点灯制御（例えば、第2特別図柄ランプの点滅表示）を行う。このように、第4図柄表示装置において、実行中の特別図柄の種類等を報知することで、変動演出の実行態様を遊技者に示唆することができる。

#### 【1145】

これにより、ドラム表示装置81（および特別図柄表示装置37）において変動演出が行われる度に、連続して第4図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置226から音声出力されたり、若しくは、電飾部29～33が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われるドラム表示装置81を注視して遊技を継続して行うが、ドラム表示装置81とは別の第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、若しくは電飾部29～33の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、または電飾部29～33の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

#### 【1146】

また、連続予告演出を音声出力装置226からの音声出力や、電飾部29～33の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置113によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置110に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置113に行わせ、変動演出を表示制御装置114に行わせることで、パチンコ機10により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のMPUに求められる性能を低く抑えることができる。

#### 【1147】

尚、ドラム表示装置81における連続予告演出用の図柄の表示、第4図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置226からの音声出力、及び、電飾部29～33の点灯または点滅のうち、少なくとも2以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（ドラム表示装置81による表示、第4図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、電飾部29～33の点灯または点滅、又は、それらの

組み合わせ)を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態(10R確変大当たり、5R確変大当たり、10R通常大当たり、外れ)に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

#### 【1148】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像がドラム表示装置81に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置114のMPU221で実行されるコマンド判定処理(図27(c)のS1602)にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、ドラム表示装置81において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

#### 【1149】

上記実施形態において、主制御装置110は、第1始動口64a、第2始動口64bへの入賞(始動入賞)があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置113へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタC1~C3、CS1をそのまま含めて、音声ランプ制御装置113へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタC1~C3、CS1の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置110より音声ランプ制御装置113に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置113に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置113へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置113へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置113へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第1~第4エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

#### 【1150】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタC1~C3、CS1の値そのものをRAM223に格納してもよいし、保留球数コマンド(又は、各カウンタの値が示されるコマンド)を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、RAM223に格納してもよい。

#### 【1151】

また、例えば、第2始動口64bへの始動入賞に基づく変動演出が、第1始動口64aへの始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。または、第1始動口64aへの始動入賞に基づく変動演出が、第2始動口64bへの始動入賞に基づ

く変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。これにより、優先して変動演出が行われる始動口を、遊技者に対してより注目させることができる。

【 1 1 5 2 】

上記実施形態において、入球した場合に大当たりの抽選が開始される始動口として、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b と 2 つの始動口が遊技盤 1 3 に配設されている場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、始動口の数は 1 つであってもよいし、3 つ以上の複数であってもよい。なお、始動口が 2 以上ある場合、各々の始動口に対して、対応する保留球数カウンタを R A M 2 0 3 に用意し、始動口毎に、対応する始動口への入賞に伴って保留された保留球数をカウントするようにしてもよい。また、始動口毎に、対応する始動口への始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を設定してもよい。

10

【 1 1 5 3 】

また、始動口が 2 以上ある場合、始動口への入賞に伴って保留が行われたことを通知するために主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する保留球数コマンドには、いずれの始動口への入賞によって保留が行われたかものかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口により保留された変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、始動口毎にそれぞれ保留球数カウンタを用意しておき、保留球数コマンドを受信した場合、その保留球数コマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタに保留球数を設定し、変動パターンコマンドを受信した場合、その変動パターンコマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタを 1 減らせば、始動口毎に保留球数をカウントすることができる。

20

【 1 1 5 4 】

また、複数の始動口が遊技盤 1 3 に配設される場合、それぞれの始動口への入賞（始動入賞）に伴って取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知してもよい。この場合、主制御装置 1 1 0 が始動入賞に伴い取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知するためのコマンドには、いずれの始動口への始動入賞に伴って取得されたものであるかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口への始動入賞に伴う変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。更に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 において、始動口毎にそれぞれ先読み情報格納エリアを用意し、対応する始動口への始動入賞に伴って主制御装置 1 1 0 より送信された各カウンタ値を、対応する先読み情報格納エリアに格納してもよい。これにより、変動パターンコマンドを受信する毎に、その変動パターンコマンドで示される変動演出の実行契機となった始動入賞を検出した始動口に対応する先読み情報格納エリアに対してシフト処理を行うことができる。よって、始動口毎に保留中の変動演出に対応する各カウンタの値を、音声ランプ制御装置 1 1 3 においても保持させることができる。従って、始動入賞した始動口により、大当たりとなる確率や大当たり種別の振り分け確率、外れ種別の振り分け確率等が異なるような場合に、先読み処理において、それぞれの変動演出について、大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合の大当たり種別、外れとなる場合の外れ種別などを、どの始動口への始動入賞かに基づいて正しく判定することができる。また、1 の始動口への始動入賞に基づく変動演出が、他の始動口への始動入賞に基づく変動演出に優先して行われるような場合に、1 の始動口への始動入賞に基づく変動演出に対応するカウンタの値から順番に先読み処理を行うことができ、直近で大当たりとなる変動演出の保留回数を正しく判断することができる。

30

40

【 1 1 5 5 】

また、複数の始動口が設けられている場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、始動口への始動入賞に基づいて取得された各カウンタの値をコマンドにより主制御装置 1 1 0 から受信した場合に連続予告演出の開始を決定すると、始動入賞があった始動口に関わらず、その時点で保留されている全ての変動演出（保留球）にわたって、連続予告演出を実行させ

50

てもよい。また、複数の始動口が設けられており、一の始動口への入賞に対する変動演出を、他の始動口への入賞に対する変動演出よりも優先的に実行するパチンコ機においては、その優先的に変動演出が実行される始動口への入賞に対して取得されたカウンタ値の先読み結果のみから、連続予告演出の開始を決定するようにしてもよい。これにより、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されない。仮に、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して連続予告演出が開始され、優先度の高い始動口に絶え間なく変動演出が保留される場合に、連続予告演出がなかなか終了しないという事態が生じるおそれがある。これに対し、本変形例では、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されないで、そのような事態が生じることを抑えることができる。

10

#### 【1156】

上記実施形態においては、第1始動口64a及び第2始動口64bへの入賞およびスルージェット67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定してもよい。また、第1始動口64a及び第2始動口64bへの入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第1始動口64a及び第2始動口64bへの入賞に基づく変動表示の保留球数を、ドラム表示装置81の一部において、数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置37とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

20

#### 【1157】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、ドラム表示装置81による縦回転のリール駆動によるものに限定されず、ドラム表示装置81による横回転のリール駆動によるものや、液晶表示装置の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向や横方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、第3図柄として用いられる。

30

#### 【1158】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレバチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

40

#### 【1159】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する

50

表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 1 1 6 0 】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機的具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

10

【 1 1 6 1 】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

20

【 1 1 6 2 】

< A 群：拡散レンズにより 1 の L E D の点灯によって複数の表示部位を表示 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 1 1 6 3 】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 8 - 1 2 6 2 9 6 号公報））。

30

【 1 1 6 4 】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 1 6 5 】

A 群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 1 6 6 】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0 ）、を備え、

40

前記演出手段は、

光を発光する発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4 ）を有する発光手段（例えば、下方 L E D ユニット）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1 ）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板 4 2 0 ）と、

前記発光手段からの光を、前記発光部の幅より拡散させる拡散手段（例えば、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 ）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 A 0 。

【 1 1 6 7 】

50

遊技機 A 0 によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段が、光を発光する発光部を有し、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。そして、拡散手段により、発光手段からの光が、発光部の幅より拡散される。これにより、発光手段の発光部の幅より範囲が大きい所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 1 6 8 】

遊技機 A 0 において、  
前記所定の部位は、  
前記導光手段の所定の端部であり、  
前記拡散手段は、  
前記導光手段の所定の端部に一体的に形成される  
ことを特徴とする遊技機 A 1。

10

【 1 1 6 9 】

遊技機 A 1 によれば、遊技機 A 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の部位が、導光手段の所定の端部であり、拡散手段が、導光手段の所定の端部に一体的に形成される。これにより、演出手段において、導光手段と拡散手段とを一体的に形成して、部品点数を少なくすることで、演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

20

【 1 1 7 0 】

遊技機 A 0 又は A 1 において、  
前記拡散手段は、  
少なくとも、前記発光手段からの光を、所定の第 1 方向（例えば、左方向）へ照射する第 1 方向照射部（例えば、左方向拡散部 4 2 5 a）と、前記第 1 方向と異なる第 2 方向（例えば、正面方向）へ照射する第 2 方向照射部（例えば、正面方向拡散部 4 2 5 b）と、を有する複数方向照射手段（例えば、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 の 1 の凹部）、を備えている  
ことを特徴とする遊技機 A 2。

【 1 1 7 1 】

遊技機 A 2 によれば、遊技機 A 0 又は A 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、拡散手段に設けられた複数方向照射手段に、少なくとも、発光手段からの光を、第 1 方向へ照射する第 1 方向照射部と、第 2 方向へ照射する第 2 方向照射部とが設けられる。これにより、複数の方向に配置された所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【 1 1 7 2 】

遊技機 A 0 から A 2 のいずれかにおいて、  
前記第 1 方向と前記第 2 方向とは交差しない  
ことを特徴とする遊技機 A 3。

40

【 1 1 7 3 】

遊技機 A 3 によれば、遊技機 A 0 から A 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 方向と第 2 方向とが交差しないように構成される。これにより、少なくとも発光部から照射された光が拡散手段によって 2 つの方向に拡散しながら照射されるため、発光手段の発光部の幅より範囲が大きい所定情報、又は、異なる位置に設けられた複数の所定図柄を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 1 7 4 】

遊技機 A 2 又は A 3 において、  
前記拡散手段は、

50

前記所定の端部において、複数の前記複数方向照射手段を備えていることを特徴とする遊技機 A 4。

【 1 1 7 5 】

遊技機 A 4 によれば、遊技機 A 2 又は A 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の端部において、拡散手段に、複数の複数方向照射手段が設けられている。これにより、各複数方向照射手段によって第 1 方向と第 2 方向とに光を束状にして拡散させることができるので、第 1 方向に配置された所定情報と第 2 方向に配置された所定情報とを的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 1 7 6 】

遊技機 A 4 において、  
前記拡散手段は、  
前記所定の端部において、複数の前記複数方向照射手段を連続的に形成することを特徴とする遊技機 A 5。

【 1 1 7 7 】

遊技機 A 5 によれば、遊技機 A 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の端部において、拡散手段に、複数の複数方向照射手段が連続的に形成される。これにより、所定の端部側のいずれの部位に発光手段の発光部を配置した場合であっても、所定の端部に連続的に設けられた複数方向照射手段によって、導光手段において発光部からの光を連続的に拡散させ、所定情報を視認可能にすることができる。よって、発光手段の発光部の配置に関する設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【 1 1 7 8 】

遊技機 A 2 から A 5 のいずれかにおいて、  
前記複数方向照射手段は、  
前記発光手段からの光を、前記第 1 方向及び前記第 2 方向とは異なる第 3 方向（例えば、右方向）へ照射する第 3 方向照射部（例えば、右方向拡散部 4 2 5 c）、を備えていることを特徴とする遊技機 A 6。

【 1 1 7 9 】

遊技機 A 6 によれば、遊技機 A 2 から A 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数方向照射手段に設けられた第 3 方向照射部により、発光手段からの光が、第 1 方向及び第 2 方向とは異なる第 3 方向へ照射される。これにより、少なくとも 3 方向に配置された所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 1 8 0 】

遊技機 A 6 において、  
前記第 3 方向は、  
前記第 1 方向および前記第 2 方向と交差しないことを特徴とする遊技機 A 7。

【 1 1 8 1 】

遊技機 A 7 によれば、遊技機 A 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 3 方向が、第 1 方向および第 2 方向と交差しないように構成される。これにより、少なくとも発光部から照射された光が拡散手段によって 3 つの方向に拡散しながら照射されるため、発光手段の発光部の幅より範囲が大きい所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 1 8 2 】

遊技機 A 0 から A 7 のいずれかにおいて、  
前記拡散手段は、  
少なくとも、前記導光手段の 2 の端部（例えば、後側導光板 4 2 0 の上方側端部および下方側端部）にそれぞれ形成される

10

20

30

40

50



ことを特徴とする遊技機 A 8。

【 1 1 8 3 】

遊技機 A 8 によれば、遊技機 A 0 から A 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、導光手段の 2 の端部に拡散手段がそれぞれ形成される。これにより、複数の端部からそれぞれ光を拡散させることで、導光手段に対して網羅的に光を拡散することができる。よって、導光手段に設けられた所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 1 8 4 】

遊技機 A 8 において、

前記拡散手段は、

前記導光手段の所定の第 1 端部（例えば、後側導光板 4 2 0 の下方側端部）と、該第 1 端部と対になる第 2 端部（例えば、後側導光板 4 2 0 の上方側端部）とにそれぞれ形成される

ことを特徴とする遊技機 A 9。

【 1 1 8 5 】

遊技機 A 9 によれば、遊技機 A 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、導光手段の所定の第 1 端部と、第 1 端部と対になる第 2 端部とに、拡散手段がそれぞれ形成される。これにより、1 の端部と該端部と対になる端部とからそれぞれ光を拡散させることで、導光手段に対して網羅的に光を拡散することができる。よって、導光手段に設けられた所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 1 8 6 】

< B 群：光路上に図柄配置、異なる色の光路が重複する部分にも図柄を配置 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 1 1 8 7 】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 8 - 1 2 6 2 9 6 号公報））。

【 1 1 8 8 】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 1 8 9 】

B 群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 1 9 0 】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0）、を備え、

前記演出手段は、

光を発光する第 1 発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4 の 1 の L E D）と、前記第 1 発光部と異なる第 2 発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4 の他の L E D）と、を有する発光手段（例えば、下方 L E D ユニット）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、を備え、

前記所定情報は、

少なくとも、前記第 1 発光部から発せられた光の光路、又は、前記第 2 発光部から発せ

10

20

30

40

50

られた光の光路と重なる位置に形成される  
ことを特徴とする遊技機 B 0。

【 1 1 9 1 】

遊技機 B 0 によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段に、光を発光する第 1 発光部と、その第 1 発光部と異なる第 2 発光部とが設けられる。そして、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、少なくとも、第 1 発光部から発せられた光の光路、又は、第 2 発光部から発せられた光の光路と重なる位置に、所定情報が形成される。これにより、発光手段の第 1 発光部又は第 2 発光部から発せられた光により所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【 1 1 9 2 】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0 ）、を備え、

前記演出手段は、

光を発光する第 1 発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4 の 1 の L E D、又は、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 の正面方向拡散部 4 2 5 b）と、前記第 1 発光部と異なる第 2 発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4 の他の L E D、又は、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 の左方向拡散部 4 2 5 a 若しくは右方向拡散部 4 2 5 c）と、を有する発光手段（例えば、下方 L E D ユニット 4 1 4）と、

20

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、前記所定演出として、遊技に関する所定情報（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の複数の魚図柄、又は、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の 1 の魚図柄）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、を備え、

前記所定情報は、

少なくとも、前記第 1 発光部から発せられる光の光路、又は、前記第 2 発光部から発せられる光の光路と重なる位置に形成される

ことを特徴とする遊技機 B 1。

【 1 1 9 3 】

30

遊技機 B 1 によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段が、光を発光する第 1 発光部と、該第 1 発光部と異なる第 2 発光部とを有し、導光手段に、その発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。そして、所定情報が、少なくとも、第 1 発光部から発せられる光の光路、又は、第 2 発光部から発せられる光の光路と重なる位置に形成される。これにより、第 1 発光部又は第 2 発光部のいずれかによって、所定情報を的確に遊技機前方側から視認可能にすることができるので、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 1 9 4 】

40

遊技機 B 1 において、

前記所定情報は、

前記第 1 発光部から発せられる光の光路幅、又は、前記第 2 発光部から発せられる光の光路幅の範囲内の大きさで形成される

ことを特徴とする遊技機 B 2。

【 1 1 9 5 】

遊技機 B 2 によれば、遊技機 B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報が、第 1 発光部から発せられた光の光路幅、又は、第 2 発光部から発せられた光の光路幅の範囲内の大きさで形成される。これにより、第 1 発光部または第 2 発光部によって所定情報を的確に遊技機前方側から視認可能にすることができるので、導光手段を有する

50

演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 1 9 6 】

遊技機 B 1 又は B 2 において、

前記所定情報は、

前記第 1 発光部から発せられる光の光路と前記第 2 発光部から発せられる光の光路とで形成される光路幅の範囲内の大きさで形成される

ことを特徴とする遊技機 B 3。

【 1 1 9 7 】

遊技機 B 3 によれば、遊技機 B 1 又は B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報が、第 1 発光部から発せられる光の光路と第 2 発光部から発せられる光の光路とで形成される光路幅の範囲内の大きさで形成される。これにより、第 1 発光部と第 2 発光部とによって所定情報を的確に遊技機前方側から視認可能にすることができるので、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【 1 1 9 8 】

遊技機 B 1 から B 3 のいずれかにおいて、

前記所定情報は、

前記第 1 発光部から発せられる光の光路と前記第 2 発光部から発せられる光の光路とが重複する位置に形成される

ことを特徴とする遊技機 B 4。

20

【 1 1 9 9 】

遊技機 B 4 によれば、遊技機 B 1 から B 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報が、第 1 発光部から発せられる光の光路と第 2 発光部から発せられる光の光路とが重複する位置に形成される。これにより、第 1 発光部と第 2 発光部とによって所定情報を的確に遊技機前方側から視認可能にすることができるので、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 2 0 0 】

遊技機 B 1 から B 4 のいずれかにおいて、

前記発光手段は、

前記第 1 発光部から所定の第 1 発光色（例えば、「赤」）の光を発する場合に、前記第 2 発光部から前記第 1 発光色と異なる第 2 発光色（例えば、「青」）の光を発する異色発光手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機 B 5。

30

【 1 2 0 1 】

遊技機 B 5 によれば、遊技機 B 1 から B 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発光手段に設けられた異色発光手段により、第 1 発光部から所定の第 1 発光色の光を発する場合に、第 2 発光部から第 1 発光色と異なる第 2 発光色の光を発するように構成される。これにより、所定情報を多様な表示色で発光することができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 2 0 2 】

遊技機 B 5 において、

前記所定情報は、

所定の第 1 所定部分と、該第 1 所定部分と異なる第 2 所定部分とで構成され、

前記異色発光手段は、

前記第 1 所定部分に対して前記第 1 発光部から発せられる光を照射するとともに、前記第 2 所定部分に対して前記第 2 発光部から発せられる光を照射する

ことを特徴とする遊技機 B 6。

40

【 1 2 0 3 】

遊技機 B 6 によれば、遊技機 B 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報が、所定の第 1 所定部分と、該第 1 所定部分と異なる第 2 所定部分とで構成される。

50

そして、異色発光手段により、第 1 所定部分に対して第 1 発光部から発せられる光が照射されるとともに、第 2 所定部分に対して第 2 発光部から発せられる光が照射される。これにより、所定情報を異なる色で発光させることができ、所定情報を多様な表示色で発光することができるので、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある

【 1 2 0 4 】

遊技機 B 1 から B 6 のいずれかにおいて、

前記発光手段からの光を、前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部の幅より拡散させる拡散手段（例えば、後側下方用拡散レンズ 4 2 5）と、を備えていることを特徴とする遊技機 B 7。

10

【 1 2 0 5 】

遊技機 B 7 によれば、遊技機 B 1 から B 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、拡散手段により、発光手段からの光が、第 1 発光部又は第 2 発光部の幅より拡散される。これにより、発光手段の第 1 発光部又は第 2 発光部の幅より範囲が大きい所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 2 0 6 】

遊技機 B 7 において、

前記所定の部位は、

前記導光手段の所定の端部であり、

前記拡散手段は、

前記導光手段の所定の端部に一体的に形成される

ことを特徴とする遊技機 B 8。

20

【 1 2 0 7 】

遊技機 B 8 によれば、遊技機 B 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の部位が、導光手段の所定の端部であり、拡散手段が、導光手段の所定の端部に一体的に形成される。これにより、演出手段において、導光手段と拡散手段とを一体的に形成して、部品点数を少なくすることで、演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【 1 2 0 8 】

< C 群：所定方向区画エリアごとに異なる L E D を順次点灯し、移動表示 & カラフル表示 >

30

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 1 2 0 9 】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 8 - 1 2 6 2 9 6 号公報））。

40

【 1 2 1 0 】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 2 1 1 】

C 群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 2 1 2 】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0）、を備え、

前記演出手段は、

50

光を発光する第 1 発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4 の右端の L E D）と、前記第 1 発光部より所定方向側に配置された第 2 発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4 の右端の L E D の 1 つ左側の L E D）と、前記第 2 発光部よりさらに前記所定方向側に配置された第 3 発光部（後側下方用 L E D 4 2 4 の右端の L E D の 2 つ左側の L E D）と、を有する発光手段（例えば、下方 L E D ユニット）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、を備え、

前記発光手段を、所定方向側から順次点灯させる順次点灯手段（例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 C 0。

#### 【 1 2 1 3 】

遊技機 C 0 によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段に、光を発光する第 1 発光部と、その第 1 発光部より所定方向側に配置された第 2 発光部と、その第 2 発光部よりさらに所定方向側に配置された第 3 発光部とが設けられる。そして、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、順次点灯手段により、発光手段が、所定方向側から順次点灯される。これにより、導光手段に設けられた所定情報を所定方向側から順次視認可能とすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【 1 2 1 4 】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0、又は、導光ユニット 4 0 0 及び遊技盤 1 3）、を備え、

前記演出手段は、

少なくとも、光を発光する第 1 発光部（例えば、後側導光板 4 2 0 の右側領域に対応する後側下方用 L E D 4 2 4、又は、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a）と、前記第 1 発光部より所定方向（例えば、正面視左）側に配置された第 2 発光部（例えば、後側導光板 4 2 0 の中央領域に対応する後側下方用 L E D 4 2 4、又は、後側導光板 4 2 0）と、を有する発光手段（例えば、下方 L E D ユニット 4 1 4、又は、遊技盤 1 3）と、

前記発光手段（少なくとも前記第 2 発光部）から光が発せられた場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、を備え、

前記発光手段を、前記第 1 発光部から前記所定方向側へ順次発光する順次発光手段（例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 による第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯制御、又は、音声ランプ制御装置 1 1 3 による第 1 装飾図柄群 4 2 1、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a および盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b の点灯制御）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 C 1。

#### 【 1 2 1 5 】

遊技機 C 1 によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段に、光を発光する第 1 発光部と、その第 1 発光部より所定方向側に配置された第 2 発光部とが設けられる。そして、導光手段に、その発光手段から光が発せられた場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、順次発光手段により、発光手段が第 1 発光部から所定方向側へ順次発光される。これにより、演出手段に設けられた所定情報を第 1 発光部の配設位置から所定方向側へ順次視認可能とすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【 1 2 1 6 】

遊技機 C 1 において、

10

20

30

40

50

前記順次発光手段によって前記第 1 発光部から前記所定方向側へ順次発光された前記発光手段を、前記第 1 発光部から所定方向側へ順次消灯させる順次消灯手段（例えば、音声ランプ制御装置 113 による消灯制御）、を備えていることを特徴とする遊技機 C 2。

【1217】

遊技機 C 2 によれば、遊技機 C 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、順次消灯手段により、順次発光手段によって第 1 発光部から所定方向側へ順次発光された発光手段が、第 1 発光後から所定方向側へ順次消灯される。これにより、演出手段に設けられた所定情報を第 1 発光部の配設位置から所定方向側へ順次視認可能にした後、第 1 発光部から所定方向側へ所定情報を順次視認不能若しくは視認困難にすることで、所定情報が第 1 発光部の配設位置から所定方向側へ移動していくかのような迫力ある演出を実行することができる。その結果、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【1218】

遊技機 C 1 又は C 2 において、  
前記順次発光手段は、

前記第 2 発光部を発光させる場合に、前記第 1 発光部で発光していた発光色で発光させる発光色引継手段、を備えていることを特徴とする遊技機 C 3。

【1219】

遊技機 C 3 によれば、遊技機 C 1 又は C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、順次発光手段に設けられた発光色引継手段により、第 2 発光部を発光させる場合に、第 1 発光部で発光していた発光色で発光させる。これにより、所定の発光色で視認可能となっていた所定情報が第 1 発光部の配設位置から所定方向側へ移動していくかのような迫力ある演出を実行することができる。その結果、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

20

【1220】

遊技機 C 1 から C 3 のいずれかにおいて、  
前記順次発光手段は、

少なくとも、前記第 1 発光部と前記第 2 発光部との発光色を異ならせる異色発光手段、を備えていることを特徴とする遊技機 C 4。

30

【1221】

遊技機 C 4 によれば、遊技機 C 1 から C 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、順次発光手段に設けられた異色発光手段により、少なくとも、第 1 発光部と第 2 発光部との発光色が異なるように構成されている。これにより、複数色で視認可能となった所定情報が第 1 発光部の配設位置から所定方向側へ移動していくかのようなカラフルな演出を実行することができる。その結果、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1222】

遊技機 C 4 において、  
前記異色発光手段は、

前記第 1 発光部から所定の第 1 発光色（例えば、「赤」）が発せられた後、前記第 2 発光部を前記第 1 発光色で発光するとともに、前記第 1 発光部を前記第 1 発光色と異なる第 2 発光色（例えば、「青」）で発光することを特徴とする遊技機 C 5。

40

【1223】

遊技機 C 5 によれば、遊技機 C 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、異色発光手段により、第 1 発光部から所定の第 1 発光色が発せられた後、第 2 発光部が第 1 発光色で発光されるとともに、第 1 発光部が第 1 発光色と異なる第 2 発光色で発光される。

50

これにより、複数色で視認可能となった所定情報が第 1 発光部の配設位置から所定方向側へ移動していくかのようなカラフルな演出を実行することができる。その結果、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 2 2 4 】

遊技機 C 1 から C 5 のいずれかにおいて、

前記演出手段は、

少なくとも、遊技球が流下可能な遊技領域形成部材（例えば、遊技盤 1 3）に設けられた所定の第 1 演出手段（例えば、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a）と、

前記第 1 演出手段の前記所定方向側であって、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、ドラム表示装置 8 1）の遊技機前方側に設けられた第 2 演出手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、を備え、

前記順次発光手段は、

前記第 1 演出手段に対して光を発光した後、前記第 2 演出手段に対して光を発光することを特徴とする遊技機 C 6。

【 1 2 2 5 】

遊技機 C 6 によれば、遊技機 C 1 から C 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段として、少なくとも、遊技球が流下可能な遊技領域形成部材に所定の第 1 演出手段が設けられ、その第 1 演出手段の所定方向側であって、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段の遊技機前方側に第 2 演出手段が設けられる。そして、順次発光手段により、第 1 演出手段に対して光が発光された後、第 2 演出手段に対して光が発光される。これにより、遊技領域形成部材における第 1 演出手段と、識別情報の動的表示が行われる表示手段の遊技機前方側に設けられた第 2 演出手段とにより一体的な演出を実行することで、識別情報の動的表示と所定情報による所定演出とによる迫力ある演出を実行可能に構成し、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 2 2 6 】

遊技機 C 6 において、

前記所定情報として、前記第 1 演出手段と前記第 2 演出手段とで同種の図柄を視認可能に表示する

ことを特徴とする遊技機 C 7。

【 1 2 2 7 】

遊技機 C 7 によれば、遊技機 C 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報として、第 1 演出手段と第 2 演出手段とで同種の図柄が視認可能に表示される。これにより、第 1 演出手段と第 2 演出手段とで一連一体的な演出を実行することで、迫力ある演出を実行可能に構成し、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 2 2 8 】

遊技機 C 7 において、

前記所定情報として、前記第 1 演出手段と前記第 2 演出手段とで 1 の図柄を形成することを特徴とする遊技機 C 8。

【 1 2 2 9 】

遊技機 C 8 によれば、遊技機 C 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報として、第 1 演出手段と第 2 演出手段とで 1 の図柄が形成される。これにより、第 1 演出手段と第 2 演出手段とを跨る演出を実行する際に、違和感が生じることを抑制し、一連一体的な演出を実行することで、迫力ある演出を実行可能に構成し、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 2 3 0 】

遊技機 C 1 から C 8 のいずれかにおいて、

前記導光手段は、

前記発光手段から発せられる光が所定の端部から入射される場合に、前記所定情報を遊

10

20

30

40

50

遊技機前方側から視認可能とする  
ことを特徴とする遊技機 C 9。

【 1 2 3 1 】

遊技機 C 9 によれば、遊技機 C 1 から C 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発光手段から発せられる光が所定の端部から入射される場合に、導光手段に設けられた所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。これにより、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 2 3 2 】

遊技機 C 1 から C 9 のいずれかにおいて、

前記発光手段からの光を、前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部の幅より拡散させる拡散手段（例えば、後側下方用拡散レンズ 4 2 5）と、を備えている  
ことを特徴とする遊技機 C 1 0。

10

【 1 2 3 3 】

遊技機 C 1 0 によれば、遊技機 C 1 から C 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、拡散手段により、発光手段からの光が、第 1 発光部又は第 2 発光部の幅より拡散される。これにより、発光手段の第 1 発光部又は第 2 発光部の幅より範囲が大きい所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 2 3 4 】

遊技機 C 9 又は C 1 0 において、

前記拡散手段は、

前記導光手段の所定の端部に一体的に形成される

ことを特徴とする遊技機 C 1 1。

20

【 1 2 3 5 】

遊技機 C 1 1 によれば、遊技機 C 9 又は C 1 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、拡散手段が、導光手段の所定の端部に一体的に形成される。これにより、演出手段において、導光手段と拡散手段とを一体的に形成して、部品点数を少なくすることで、演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【 1 2 3 6 】

< D 群：演出が複数重複する場合に、一方の演出を他方の演出より優先して表現 >

30

【 1 2 3 7 】

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 1 2 3 8 】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 8 - 1 2 6 2 9 6 号公報））。

【 1 2 3 9 】

40

D 群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 2 4 0 】

遊技の進行に伴って第 1 演出（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯又は非点灯）を行う第 1 演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0）と、

遊技の進行に伴って前記第 1 演出より遊技にとって重要な第 2 演出（例えば、確定ランプ 3 1 1 の点灯又は非点灯）を行う第 2 演出手段（例えば、確定ランプ 3 1 1）と、を備え、

前記第 1 演出手段は、

光を発光する発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4）を有する発光手段（例えば、

50



下方ＬＥＤユニット）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第１装飾図柄群４２１）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板４２０）と、を備え、

前記第２演出手段によって前記第２演出が実行されるとともに、前記第１演出手段によって前記第１演出が実行される場合に、前記第１演出より前記第２演出を優先的に実行する第２演出優先手段（例えば、後側上方用ＬＥＤ４２２ｃの消灯）、を備えていることを特徴とする遊技機Ｄ０。

#### 【１２４１】

遊技機Ｄ０によれば、第１演出手段により、遊技の進行に伴って第１演出が行われる。また、第２演出手段により、遊技の進行に伴って第１演出より遊技にとって重要な第２演出が行われる。そして、第１演出手段に設けられた発光手段が、光を発光する発光部を有し、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方から視認可能となる。ここで、第２演出手段によって第２演出が実行されるとともに、第１演出手段によって第１演出が実行される場合に、第２演出優先手段により、第１演出より第２演出が優先的に実行される。これにより、第１演出と第２演出とが重複する場合であっても、遊技にとって第１演出より重要な第２演出を優先的に実行して、第１演出より第２演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な第２演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【１２４２】

遊技の進行に伴って第１演出（例えば、第１装飾図柄群４２１の点灯又は非点灯）を行う第１演出手段（例えば、導光ユニット４００）と、

遊技の進行に伴って前記第１演出と異なる第２演出（例えば、確定ランプ３１１の点灯又は非点灯）を行う第２演出手段（例えば、確定ランプ３１１）と、

前記第２演出手段によって前記第２演出が実行され得るとともに、前記第１演出手段によって前記第１演出が実行され得る場合に、前記第１演出の演出規模を低減して実行する第１演出低減手段（例えば、後側上方用ＬＥＤ４２２ｃの消灯）、を備えていることを特徴とする遊技機Ｄ１。

#### 【１２４３】

遊技機Ｄ１によれば、第１演出手段により、遊技の進行に伴って第１演出が行われる。また、第２演出手段により、遊技の進行に伴って第１演出と異なる第２演出が行われる。ここで、第２演出手段によって第２演出が実行され得るとともに、第１演出手段によって第１演出が実行され得る場合に、第１演出低減手段により、第１演出の演出規模が低減して実行される。これにより、第１演出と第２演出とが並行して実行される場合であっても、第１演出の演出規模を低減させることで、相対的に第２演出を目立たせることができる。よって、少なくとも、第２演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【１２４４】

なお、「演出規模を低減して実行する」とは、例えば、演出の実行領域を縮小する場合や、演出として現出する図柄の大きさや量を縮小若しくは減少させる場合、注目度（大当たり期待度）の高い演出から注目度の低い演出に差し替える場合、演出の発光輝度を低下（透明度を増加）させる場合、演出の音量を低下させる場合、或いは、他の演出を優先的（手前側）に実行することで相対的に視認困難になる場合等が例示される。

#### 【１２４５】

遊技機Ｄ１において、

前記第２演出は、

前記第１演出より所定の遊技価値が付与される期待度が高い演出であることを特徴とする遊技機Ｄ２。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 4 6 】

遊技機 D 2 によれば、遊技機 D 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 演出が、第 1 演出より所定の遊技価値が付与される期待度が高い演出として設定されている。これにより、

第 1 演出と第 2 演出と並行して実行される場合であっても、第 2 演出より所定の遊技価値が付与される期待度が低い第 1 演出の演出規模を低減し、相対的に第 2 演出を優先して実行することで、第 2 演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な第 2 演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

## 【 1 2 4 7 】

遊技機 D 1 又は D 2 において、

前記第 1 演出を実行するか否かを抽選する第 1 演出抽選手段（例えば、導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e 及び導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d）と、

前記第 2 演出を実行するか否かを抽選する第 2 演出抽選手段（例えば、確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f 及び確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e）と、

前記第 2 演出抽選手段の抽選結果に基づいて前記第 2 演出を実行する場合に、前記第 1 演出抽選手段の抽選結果に基づいて前記第 1 演出を実行するか否かを判別する第 1 演出判別手段（例えば、導光パターン設定処理（S 1 4 1 5））と、を備え、

前記第 1 演出低減手段は、

前記第 1 演出判別手段により前記第 1 演出を実行すると判別された場合に、前記第 1 演出の演出規模を低減することを特徴とする遊技機 D 3。

## 【 1 2 4 8 】

遊技機 D 3 によれば、遊技機 D 1 又は D 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出抽選手段により、第 1 演出を実行するか否かが抽選され、第 2 演出抽選手段により、第 2 演出を実行するか否かが抽選される。また、第 2 演出抽選手段の抽選結果に基づいて第 2 演出を実行する場合に、第 1 演出判別手段により、第 1 演出抽選手段の抽選結果に基づいて第 1 演出を実行するか否かが判別される。そして、その第 1 演出判別手段により第 1 演出を実行すると判別された場合に、第 1 演出低減手段により、第 1 演出の演出規模が低減される。これにより、それぞれ別々に実行抽選が行われる第 1 演出と第 2 演出とが並行して実行され得る場合であっても、第 1 演出が実行されるか否かに応じて第 1 演出の演出規模を低減させることで、相対的に第 2 演出を目立たせることができる。よって、少なくとも、第 2 演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

## 【 1 2 4 9 】

遊技機 D 1 から D 3 のいずれかにおいて、

前記第 1 演出は、

前記第 2 演出の演出領域より広い領域で実行され得ることを特徴とする遊技機 D 4。

## 【 1 2 5 0 】

遊技機 D 4 によれば、遊技機 D 1 から D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出が、第 2 演出の演出領域より広い領域で実行され得る。即ち、第 2 演出と、該第 2 演出より演出領域が広い第 1 演出とが並行して実行される場合であっても、実行される第 1 演出の演出規模を低減させることで、第 1 演出の演出規模が低減される分、第 2 演出を目立たせることができる。よって、第 2 演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

## 【 1 2 5 1 】

遊技機 D 1 から D 4 のいずれかにおいて、

前記第 1 演出手段は、

光を発光する第 1 発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4）と、光を発光する第 2 発光部（例えば、後側上方用 L E D 4 2 2 c）と、を備えた発光手段と、

前記第 1 演出として、少なくとも、前記 1 発光部又は前記第 2 発光部のいずれか一方から光が照射された場合に、遊技に関する所定情報を視認し易くする被照射手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、を備え、

前記第 1 演出低減手段は、

前記第 2 演出手段によって前記第 2 演出が実行され得るとともに、前記第 1 演出手段によって前記第 1 演出が実行され得る場合に、前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部のいずれか一方からの光の照射を低減又は停止して前記所定情報の視認可能範囲を縮小する照射低減手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機 D 5。

#### 【 1 2 5 2 】

遊技機 D 5 によれば、遊技機 D 1 から D 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出手段として、発光手段に設けられた第 1 発光部から光が発光され、同じく発光手段に設けられた第 2 発光部から光が発光される。また、第 1 演出として、少なくとも、第 1 発光部又は第 2 発光部のいずれか一方から光が照射された場合に、被照射手段により、遊技に関する所定情報が視認され易く構成されている。ここで、第 2 演出手段によって第 2 演出が実行され得るとともに、第 1 演出手段によって第 1 演出が実行され得る場合に、第 1 演出低減手段に設けられた照射低減手段により、第 1 発光部又は第 2 発光部のいずれか一方からの光の照射が低減又は停止されて所定情報の視認可能範囲が縮小される。これにより、第 1 演出と第 2 演出とが並行して実行される場合であっても、第 1 演出に用いられる第 1 発光部又は第 2 発光部のいずれか一方からの光の照射低減又は停止して第 1 演出としての所定情報の視認可能範囲を縮小させることで、相対的に第 2 演出を目立たせることができる。よって、少なくとも、第 2 演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【 1 2 5 3 】

なお、「光の照射を低減又は停止する」とは、例えば、光の発光領域を縮小する場合や、光の発光輝度を低下させる場合、光の発光を中止若しくは中断する場合、光の発光時間を減少させる場合、或いは、光の発光を断続的に行う場合等が例示される。

#### 【 1 2 5 4 】

遊技機 D 5 において、

前記照射低減手段は、

前記第 2 演出手段側の前記所定情報に対応する前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部からの光の照射を低減又は停止する

ことを特徴とする遊技機 D 6。

#### 【 1 2 5 5 】

遊技機 D 6 によれば、遊技機 D 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、照射低減手段により、第 2 演出手段側の所定情報に対応する第 1 発光部又は第 2 発光部からの光の照射が低減又は停止される。これにより、所定情報のうち、第 2 演出手段側の所定情報の視認可能範囲を縮小させることで、少なくとも第 2 演出近傍で実行される第 1 演出を目立たなくし、相対的に第 2 演出を目立たせることができる。よって、少なくとも、第 2 演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【 1 2 5 6 】

遊技機 D 5 又は D 6 において、

前記被照射手段は、

前記発光手段から光が発せられた場合に、前記所定情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板 4 2 0）、であり、

前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部からの光を、前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部の

幅より拡散させる拡散手段（例えば、後側下方用拡散レンズ４２５）と、を備えていることを特徴とする遊技機Ｄ７。

【１２５７】

遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ５又はＤ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、被照射手段としての導光手段により、発光手段から光が発せられた場合に、所定情報を遊技機前方から視認可能となる。そして、拡散手段により、第１発光部又は第２発光部からの光が、第１発光部又は第２発光部の幅より拡散される。これにより、発光手段の第１発光部又は第２発光部の幅より範囲が大きい所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【１２５８】

遊技機Ｄ７において、  
前記所定の部位は、  
前記導光手段の所定の端部であり、  
前記拡散手段は、  
前記導光手段の所定の端部に一体的に形成されることを特徴とする遊技機Ｄ８。

【１２５９】

遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の部位が、導光手段の所定の端部であり、拡散手段が、導光手段の所定の端部に一体的に形成される。これにより、演出手段において、導光手段と拡散手段とを一体的に形成して、部品点数を少なくすることで、演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

20

【１２６０】

< E 群：弱予告・中予告を１の導光板、強予告表示は別導光板 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【１２６１】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１８－１２６２９６号公報））。

30

【１２６２】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２６３】

E 群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２６４】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア２０３ｆ）と、

40

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、前記所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第１示唆情報（例えば、第４装飾図柄群４１３）、前記第１示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第２示唆情報（例えば、第３装飾図柄４１２）、又は、前記第２示唆情報より前記所定の遊技価値が付

50

与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第3示唆情報（例えば、第1装飾図柄群421）のいずれかの実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU221）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第1示唆情報または前記第2示唆情報を実行可能な第1演出手段（例えば、前側導光板410）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第3示唆情報を実行可能な第2演出手段（例えば、後側導光板420）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機E0。

#### 【1265】

遊技機E0によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報、又は、第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第3示唆情報のいずれかの実行が抽選される。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、第1演出手段により、第1示唆情報または第2示唆情報が実行可能に構成され、同じく示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、第2演出手段により、第3示唆情報が実行可能に構成される。これにより、第1示唆情報および第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第3示唆演出を、該第3示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを示唆可能な第1示唆演出および第2示唆演出とは異なる演出手段によって実行することで、ノイズや誤動作により誤って実行されてしまった場合に演出齟齬が大きい第3示唆情報が異常実行されてしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【1266】

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な示唆情報による示唆の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU221）、を備え、

前記示唆情報は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報（例えば、第4装飾図柄群413）と、前記第1示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報（例えば、第3装飾図柄412）と、前記第2示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第3示唆情報（例えば、第1装飾図柄群421）と、を有し、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第1示唆情報または前記第2示唆情報を実行可能な第1演出手段（例えば、前側導光板410および各LED414c等）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第3示唆情報を実行可能な第2演出手段（例えば、後側導光板420および各LED424等）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機E1。

#### 【1267】

遊技機E1によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定

が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。また、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な示唆情報による示唆の実行が抽選される。ここで、示唆情報として、少なくとも、所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報と、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報と、第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第3示唆情報とが設けられる。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、第1演出手段により、第1示唆情報または第2示唆情報が実行可能に構成され、同じく示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、第2演出手段により、第3示唆情報が実行可能に構成される。これにより、第1示唆情報および第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第3示唆演出を、該第3示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを示唆可能な第1示唆演出および第2示唆演出とは異なる演出手段によって実行することで、ノイズや誤動作により誤って実行されてしまった場合に演出齟齬が大きい第3示唆情報が異常実行されてしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

#### 【1268】

遊技機E1において、

前記第1演出手段は、

20

所定の第1方向（例えば、正面視左方向又は正面視右方向）に向けて光を照射する第1発光部（例えば、前側右方用LED415c又は前側左方用LED416c）と、

前記第1方向とは異なる第2方向（例えば、正面視上方向）に向けて光を照射する第2発光部（例えば、前側下方用LED414c）と、

前記第1発光部から発せられる光が所定の第1部位から入射される場合に、前記第1示唆情報を遊技機前方側から視認可能とし、また、前記第2発光部から発せられる光が前記第1部位と異なる第2部位から入射される場合に、前記第2示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする第1導光手段（例えば、前側導光板410）と、を備え、

前記第1導光手段は、

30

前記第1方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第2方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない若しくはし難い第1出射部（例えば、第4装飾図柄群413の各泡図柄を形成する縦溝）と、

前記第2方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第1方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない又はし難い第2出射部（例えば、第3装飾図柄412のマンボウ図柄、又は、第2装飾図柄群411の各桜図柄群を形成する横溝）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機E2。

#### 【1269】

遊技機E2によれば、遊技機E1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1演出手段に設けられた第1発光部により、所定の第1方向に向けて光が照射され、第1演出手段に設けられた第2発光部により、第1方向と異なる第2方向に向けて光が照射される。また、第1導光手段に対して、第1発光部から発せられる光が所定の第1部位から入射される場合に、第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能となり、第2発光部から発せられる光が第1部位と異なる第2部位から入射される場合に、第2示唆情報が遊技機前方側から視認可能となる。そして、第1導光手段に設けられた第1出射部により、第1方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第2方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。また、第1導光手段に設けられた第2出射部により、第2方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第1方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。即ち、第1演出手段において、第1方向からの光

40

50

によっては第 1 示唆情報を視認可能にしつつ第 2 示唆情報を視認不能若しくは困難にし、第 2 方向からの光によっては第 2 示唆情報を視認可能にしつつ第 1 示唆情報を視認不能若しくは困難にすることで、1 の第 1 演出手段においても複数の示唆情報が表現可能に構成される。これにより、第 1 演出手段に複数の示唆情報を設けた場合であっても、第 1 発光部又は第 2 発光部をそれぞれ発光制御することで、各示唆情報を区別して視認可能にすることができ、第 1 演出手段において複数の示唆情報を表現可能にすることで該第 1 演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【 1 2 7 0 】

遊技機 E 2 において、

前記第 1 演出手段は、少なくとも、

前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部から照射された光の指向性を高める指向性向上手段（例えば、前側下方用集光レンズ 4 1 4 d、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d 又は前側左方用 L E D 4 1 6 c）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 E 3。

#### 【 1 2 7 1 】

遊技機 E 3 によれば、遊技機 E 1 又は E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出手段に設けられた指向性向上手段により、少なくとも、第 1 発光部又は第 2 発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、第 1 演出手段に複数の示唆情報を設けた場合であっても、照射対象の示唆情報のみを的確に視認可能にすることができる。よって第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆演出を、該第 1 示唆情報と同じ第 1 演出手段で実行する場合であっても、第 1 発光部又は第 2 発光部をそれぞれ発光制御することで、各示唆情報を区別して視認可能にすることができる。その結果、所望の示唆情報を的確に視認可能にすることができ、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【 1 2 7 2 】

遊技機 E 1 から E 3 のいずれかにおいて、

前記第 2 演出手段は、

光を発光する第 3 発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4）と、

前記第 3 発光部から発せられる光が所定の第 3 部位から入射される場合に、前記第 3 示唆情報のみを遊技機前方側から視認可能とする第 2 導光手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、

前記第 3 発光部からの光を、前記第 3 発光部の幅より拡散させる拡散手段（例えば、後側下方用拡散レンズ 4 2 5）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 E 4。

#### 【 1 2 7 3 】

遊技機 E 4 によれば、遊技機 E 1 から E 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 演出手段として、第 3 発光部から光が発光され、第 3 発光部から発せられる光が所定の第 3 部位から入射される場合に、第 2 導光手段により、第 3 示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされる。そして、拡散手段により、第 3 発光部からの光が、その第 3 発光部の幅より拡散される。これにより、1 の示唆情報のみが設けられた第 2 導光手段において、第 3 発光部から発光される光を、第 3 発光部の幅より拡散させることで、第 3 発光部の配置分よりも広い範囲に光を照射することができる。その結果、例えば、第 2 導光手段において第 3 示唆情報を大きく設けた場合であっても、該第 3 示唆情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【 1 2 7 4 】

遊技機 E 4 において、

前記拡散手段は、

前記第2導光手段の前記第3部位に一体的に形成されることを特徴とする遊技機E5。

【1275】

遊技機E5によれば、遊技機E4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2導光手段の第3部位に一体的に形成される。これにより、第2演出手段において、第2導光手段と拡散手段とを一体的に形成して、部品点数を少なくすることで、第2演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【1276】

遊技機E1からE5のいずれかにおいて、  
前記第1演出手段及び前記第2演出手段は、  
遊技機正面方向に対して重複して配置されることを特徴とする遊技機E6。

10

【1277】

遊技機E6によれば、遊技機E1からE5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1演出手段及び第2演出手段が、遊技機正面方向に対して重複して配置される。これにより、1の演出領域において、複数の示唆情報を視認可能にすることで、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1278】

遊技機E6において、  
前記第1演出手段は、  
前記第2演出手段より遊技機正面方向に対して手前側に配置されることを特徴とする遊技機E7。

20

【1279】

遊技機E7によれば、遊技機E6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1演出手段が、第2演出手段より遊技機正面方向に対して手前側に配置される。即ち、第3示唆情報が視認可能に構成される第2演出手段の遊技機正面側に、該第3示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報及び第2示唆情報が視認可能に構成される第1演出手段が配置される。これにより、例えば、遊技機正面側から遊技ホールの室内照明等による光が照射された場合であっても、第1演出手段によって第2演出手段に到来する光の量を削減することができ、他の示唆情報より演出齟齬の影響が大きい第3示唆情報の誤点灯を抑制できる、という効果がある。

30

【1280】

< F群：1の導光板に複数の表示物、表示物ごとにLEDの光路方向が異なる、1の導光板内に少方向系の領域（1方向、マンボウ、桜）と多方向系の領域（2方向、泡群）、少方向が強演出（光路が重複する場所には弱演出）>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1281】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

40

【1282】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1283】

F群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1284】

50



所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 2 0 3 f）と、

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、前記所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報（例えば、第 4 装飾図柄群 4 1 3）、又は、前記第 1 示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆情報（例えば、第 3 装飾図柄 4 1 2）の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、M P U 2 2 1）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第 1 示唆情報または前記第 2 示唆情報を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0）と、を備え、

前記演出手段は、

所定の第 1 方向（例えば、左右方向）に光を照射する第 1 発光手段（例えば、前側右方用 L E D 4 1 5 c 及び前側左方用 L E D 4 1 6 c）と、

前記第 1 方向と異なる第 2 方向（例えば、上方向）に光を照射する第 2 発光手段（例えば、前側下方用 L E D 4 1 4 c）と、

前記第 1 発光手段から発せられる光が所定の第 1 部位（例えば、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部及び下方逆 R 形状部の左右方向端面）から入射される場合に、前記第 1 示唆情報を遊技機前方側から視認可能とするとともに、前記第 2 発光手段から発せられた光が前記第 1 部位と異なる第 2 部位（例えば、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の下方向端面）から入射される場合に、前記第 2 示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板 4 1 0）と、を備え、

少なくとも、前記第 2 示唆情報は、

前記演出手段において、前記第 1 方向と前記第 2 方向とが重ならない位置（例えば、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部）に設けられる

ことを特徴とする遊技機 F 0。

【 1 2 8 5 】

遊技機 F 0 によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報、又は、第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆情報の実行が抽選される。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、第 1 示唆情報または第 2 示唆情報が実行可能に構成される。ここで、演出手段に設けられた第 1 発光手段により、所定の第 1 方向へ光が照射され、同じく演出手段に設けられた第 2 発光手段により、第 1 方向と異なる第 2 方向へ光が照射される。そして、導光手段において、第 1 発光手段から発せられる光が所定の第 1 部位から入射される場合に、第 1 示唆情報が遊技機前方側から視認可能となるとともに、第 2 発光手段から発せられる光が第 1 部位と異なる第 2 部位から入射される場合に、第 2 示唆情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、演出手段において、少なくとも、第 1 方向と第 2 方向とが重ならない位置に第 2 示唆情報が設けられる。即ち、第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆演出を、第 1 発光手段および第 2 発光手段の光が重ならない位置に設ける。これにより、ノイズや誤動作により誤って実行されてしまった場合に演出齟齬が大きい第 2 示唆情報が異常実行されてしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

## 【 1 2 8 6 】

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 2 0 3 f ）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 2 0 1 ）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な示唆情報による示唆の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、M P U 2 2 1 ）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記示唆情報による示唆を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0 ）と、を備え、

前記示唆情報は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報（例えば、第 4 装飾図柄群 4 1 3 ）と、前記第 1 示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆情報（例えば、第 3 装飾図柄 4 1 2 ）と、を有し

前記演出手段は、

所定の第 1 方向（例えば、左右方向）に光を照射する第 1 発光部（例えば、前側右方用 L E D 4 1 5 c 及び前側左方用 L E D 4 1 6 c ）と、

前記第 1 方向と異なる第 2 方向（例えば、上方向）に光を照射する第 2 発光部（例えば、前側下方用 L E D 4 1 4 c ）と、

前記第 1 発光部から発せられる光が所定の第 1 部位（例えば、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部及び下方逆 R 形状部の左右方向端面）から入射される場合に、前記第 1 示唆情報を遊技機前方側から視認可能とし、また、前記第 2 発光部から発せられた光が前記第 1 部位と異なる第 2 部位（例えば、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の下方向端面）から入射される場合に、前記第 2 示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板 4 1 0 ）と、を備え、

前記第 2 示唆情報は、

前記導光手段において、前記第 1 方向へ発せられた光の光路と前記第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置（例えば、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部）に設けられることを特徴とする遊技機 F 1。

## 【 1 2 8 7 】

遊技機 F 1 によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。また、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な示唆情報による示唆の実行が抽選される。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、示唆情報が実行可能に構成される。ここで、示唆情報として、少なくとも、所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報と、第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆情報とが設けられる。そして、演出手段に設けられた第 1 発光部により、所定の第 1 方向に光が照射され、同じく演出手段に設けられた第 2 発光部により、第 1 方向と異なる第 2 方向に光が照射される。また、演出手段に設けられた導光手段により、第 1 発光部から発せられる光が所定の第 1 部位から入射される場合に、第 1 示唆情報が遊技機前方側から視認可能に構成され、第 2 発光部から発せられる光が第 1 部位と異なる第 2 部位から入射される場合に、第 2 示唆情報が遊技機前方側から視認可能に構成される。ここで、第 2 示唆情報が、導光手段において、第 1 方向へ発せられた光の光路と第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置に設けられる。即ち、第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技

10

20

30

40

50

者に示唆可能な第2示唆情報は、少なくとも、第1発光部又は第2発光部のいずれか一方から照射される光でのみ視認可能な位置に形成される。これにより、ノイズや誤動作により誤って第1発光部から光が発せられてしまった場合であっても、演出齟齬が大きい第2示唆情報が視認可能となってしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1288】

遊技機F1において、

前記演出手段は、少なくとも、

前記第1発光部から照射された光の指向性を高める指向性向上手段（例えば、前側右方用集光レンズ415d又は前側左方用集光レンズ416d）、を備えていることを特徴とする遊技機F2。

10

【1289】

遊技機F2によれば、遊技機F1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段に設けられた指向性向上手段により、少なくとも、第1発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、演出手段に複数の示唆情報を設けた場合、少なくとも、第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを遊技者に示唆可能な第1示唆演出を演出手段で実行する場合であっても、第1発光部から照射される光を的確に第1示唆情報が設けられた位置に照射し、第2示唆情報が設けられた位置に到達しない若しくはし難くすることで、第1発光部から発せられた光によって第2示唆情報が視認可能となってしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

20

【1290】

遊技機F1又はF2において、

前記第1示唆情報は、

前記導光手段において、前記第1方向へ発せられた光の光路と前記第2方向へ発せられた光の光路とが交差する位置（例えば、前側導光板410の下方平板部及び下方逆R形状部）に設けられる

ことを特徴とする遊技機F3。

30

【1291】

遊技機F3によれば、遊技機F1又はF2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1示唆情報が、導光手段において、第1方向へ発せられた光の光路と第2方向へ発せられた光の光路とが交差する位置に設けられる。即ち、第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを遊技者に示唆可能な第1示唆情報は、第1発光部及び第2発光部のいずれからも照射される光の光路上に形成される。ここで、仮に、第2示唆情報に対する光によって第1示唆情報が視認可能となった場合であっても、該第2示唆情報に対する光は、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第2示唆情報を視認可能にさせるものであり、第2示唆情報が視認可能となる場合に第1示唆情報が視認可能となった場合であっても、演出上の齟齬は小さい。これにより、第2示唆情報に対する第2方向の光の光路と、第1示唆情報に対応する第1方向の光の光路とが交差する部分に所定の遊技価値が付与される期待度が第2示唆情報より低い第1示唆情報を設けることで、意図しないタイミングで第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能となってしまう場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる、という効果がある。

40

【1292】

遊技機F1からF3のいずれかにおいて、

前記演出手段は、

前記第2発光部から照射された光の指向性を高める第2指向性向上手段（例えば、前側下方用集光レンズ414d）、を備えている

50

ことを特徴とする遊技機 F 4。

【 1 2 9 3 】

遊技機 F 4 によれば、遊技機 F 1 から F 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段に設けられた第 2 指向性向上手段により、第 2 発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、演出手段に複数の示唆情報を設けた場合、第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆演出を演出手段で実行する場合であっても、第 2 発光部から照射される光を的確に第 2 示唆情報が設けられた位置に照射して第 2 示唆情報を遊技機前方側から視認可能とすることで、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【 1 2 9 4 】

遊技機 F 1 から F 3 のいずれかにおいて、  
前記演出手段は、

前記第 2 発光部から照射された光を、前記第 2 発光部の幅より拡散させる拡散手段（例えば、第 3 上方用拡散レンズ 4 7 3）、を備えている  
ことを特徴とする遊技機 F 5。

【 1 2 9 5 】

遊技機 F 5 によれば、遊技機 F 1 から F 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段に設けられた拡散手段により、第 2 発光部から照射された光が、該第 2 発光部の幅より拡散される。ここで、仮に、拡散手段を介して第 2 発光部から照射された第 2 示唆情報に対する光によって第 1 示唆情報が視認可能となった場合であっても、該第 2 示唆情報に対する光は、第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第 2 示唆情報を視認可能にさせるものであり、第 2 示唆情報が視認可能となる場合に第 1 示唆情報が視認可能となった場合であっても、演出上の齟齬は小さい。これにより、第 2 発光部からの光を拡散させて、第 2 示唆情報に対して該拡散された光を網羅的に照射することで第 2 示唆情報を明確に認識可能にすることができるとともに、意図しないタイミングで第 1 示唆情報が遊技機前方側から視認可能となってしまった場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる、という効果がある。

20

【 1 2 9 6 】

遊技機 F 1 から F 5 のいずれかにおいて、  
前記導光手段は、

前記第 1 方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第 2 方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない若しくはし難い第 1 出射部（例えば、第 4 装飾図柄群 4 1 3 の各泡図柄を形成する縦溝）と、

前記第 2 方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第 1 方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない又はし難い第 2 出射部（例えば、第 3 装飾図柄 4 1 2 のマンボウ図柄、又は、第 2 装飾図柄群 4 1 1 の各桜図柄群を形成する横溝）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 F 6。

40

【 1 2 9 7 】

遊技機 F 6 によれば、遊技機 F 1 から F 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、導光手段に設けられた第 1 出射部により、第 1 方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第 2 方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。また、導光手段に設けられた第 2 出射部により、第 2 方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第 1 方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。即ち、演出手段において、第 1 方向からの光によっては第 1 示唆情報を視認可能にしつつ第 2 示唆情報を視認不能若しくは困難にし、第 2 方向からの光によっては第 2 示唆情報を視認可能にしつつ第 1 示唆情報を視認不能若しくは困難にすることで、1 の演出手段に

50

においても複数の示唆情報が表現可能に構成される。これにより、演出手段に複数の示唆情報を設けた場合であっても、第1発光部又は第2発光部をそれぞれ発光制御することで、各示唆情報を区別して視認可能にすることができ、演出手段において複数の示唆情報を表現可能にすることで該演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1298】

< G群：1の導光板に複数の表示物、表示物ごとにLEDの光路方向が異なる、1の導光板内に少方向系の領域（1方向、マンボウ、桜）と多方向系の領域（2方向、泡群）、少方向が表示器（メイン表示器、メインドラム、メイン液晶）の前に位置>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1299】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【1300】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1301】

G群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1302】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、表示手段（例えば、ドラム表示装置81）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置114）と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、前記所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報（例えば、第4装飾図柄群413）、又は、前記第1示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報（例えば、第3装飾図柄412）の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU221）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第1示唆情報または前記第2示唆情報を実行可能な演出手段（例えば、前側導光板410）と、を備え、

前記演出手段は、

所定の第1方向（例えば、左右方向）に光を照射する第1発光手段（例えば、前側右方用LED415c及び前側左方用LED416c）と、

前記第1方向と異なる第2方向（例えば、上方向）に光を照射する第2発光手段（例えば、前側下方用LED414c）と、

前記第1発光手段から発せられる光が所定の第1部位（例えば、前側導光板410の下方の平板部及び下方逆R形状部の左右方向端面）から入射される場合に、前記第1示唆情報を遊技機前方側から視認可能とするとともに、前記第2発光手段から発せられた光が前記第1部位と異なる第2部位（例えば、前側導光板410の下方の平板部の下方向端面）から入射される場合に、前記第2示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板410）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、

前記演出手段において、前記第 1 方向と前記第 2 方向とが重ならない位置（例えば、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部）の正面視背面側に配設されることを特徴とする遊技機 G 0。

【 1 3 0 3 】

遊技機 G 0 によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、動的実行手段により、表示手段において識別情報の動的表示が行われる。また、動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報、又は、第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆情報の実行が抽選される。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、第 1 示唆情報または第 2 示唆情報が実行可能に構成される。ここで、演出手段に設けられた第 1 発光手段により、所定の第 1 方向へ光が照射され、同じく演出手段に設けられた第 2 発光手段により、第 1 方向と異なる第 2 方向へ光が照射される。そして、導光手段において、第 1 発光手段から発せられる光が所定の第 1 部位から入射される場合に、第 1 示唆情報が遊技機前方側から視認可能となるとともに、第 2 発光手段から発せられる光が第 1 部位と異なる第 2 部位から入射される場合に、第 2 示唆情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、演出手段において、少なくとも、第 1 方向と第 2 方向とが重ならない位置の正面視背面側に表示手段が設けられる。即ち、動的表示の表示結果を現出する表示手段を、第 1 発光手段および第 2 発光手段の光が重ならない位置に設ける。これにより、ノイズや誤動作によって誤って第 1 発光手段又は第 2 発光手段が発光してしまった場合であっても、遊技の結果を示す表示手段が配設されている位置において誤動作による第 1 示唆情報又は第 2 示唆情報が実行される蓋然性を低下させることができる。その結果、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 3 0 4 】

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 2 0 3 f）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技に関する所定演出を実行可能な表示手段（例えば、ドラム表示装置 8 1）と、を備え、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な示唆情報による示唆の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、M P U 2 2 1）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記示唆情報を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0）と、を備え、

前記示唆情報は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報（例えば、第 4 装飾図柄群 4 1 3）と、前記第 1 示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆情報（例えば、第 3 装飾図柄 4 1 2）と、を有し

前記演出手段は、

所定の第 1 方向（例えば、左右方向）に光を照射する第 1 発光部（例えば、前側右方用 L E D 4 1 5 c 及び前側左方用 L E D 4 1 6 c）と、

10

20

30

40

50

前記第 1 方向と異なる第 2 方向（例えば、上方向）に光を照射する第 2 発光部（例えば、前側下方用 LED 4 1 4 c）と、

前記第 1 発光部から発せられる光が所定の第 1 部位（例えば、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部及び下方逆 R 形状部の左右方向端面）から入射される場合に、前記第 1 示唆情報を遊技機前方側から視認可能とし、また、前記第 2 発光部から発せられた光が前記第 1 部位と異なる第 2 部位（例えば、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の下方向端面）から入射される場合に、前記第 2 示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板 4 1 0）と、を備え、

前記表示手段は、

前記導光手段において、前記第 1 方向へ発せられた光の光路と前記第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置（例えば、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部）の遊技機正面視背面側に配設される

ことを特徴とする遊技機 G 1。

#### 【 1 3 0 5 】

遊技機 G 1 によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、判定手段による判定結果に基づいて、表示手段により、遊技に関する所定演出が実行可能に構成される。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、判定手段による判定結果に基づいて、示唆情報抽選手段により、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な示唆情報による示唆の実行が抽選され、その示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、示唆情報が実行可能に構成される。そして、示唆情報として、少なくとも、所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報と、その第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆情報とが設けられる。ここで、演出手段に設けられた第 1 発光部により、所定の第 1 方向に光が照射され、同じく演出手段に設けられた第 2 演出手段により、第 1 方向と異なる第 2 方向に光が照射される。そして、演出手段に設けられた導光手段により、第 1 発光部から発せられる光が所定の第 1 部位から入射される場合に、第 1 示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされ、第 2 発光部から発せられた光が第 1 部位と異なる第 2 部位から入射される場合に、第 2 示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされる。ここで、表示手段が、導光手段において、第 1 方向へ発せられた光の光路と第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置の遊技機正面視背面側に配設される。これにより、演出手段における第 1 方向の光の光路と第 2 方向の光の光路とが交差しない位置の遊技機背面側に、遊技に関する所定演出を実行可能な表示手段を配置することで、表示手段で実行される遊技に関する所定演出を演出を阻害しないように構成しつつ、演出手段において所定情報を視認可能に構成することで、表示手段と演出手段との演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【 1 3 0 6 】

遊技機 G 1 において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、前記表示手段の所定の表示領域において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において、所定の表示結果が現出された場合に、前記遊技価値を遊技者に付与し得る遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備え、

を備え、

前記表示領域は、

前記導光手段において、前記第 1 方向へ発せられた光の光路と前記第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置（例えば、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部）の遊技機正面視背面側に配設される

ことを特徴とする遊技機 G 2。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 0 7 】

遊技機 G 2 によれば、遊技機 G 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的実行手段により、判定手段による判定結果に基づいて、表示手段の所定の表示領域において識別情報の動的表示が行われ、その動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技価値付与手段により、遊技価値が遊技者に付与され得る。そして、表示手段の表示領域が、導光手段において、第 1 方向へ発せられた光の光路と第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置の遊技機正面視背面側に配設される。これにより、演出手段における第 1 方向の光の光路と第 2 方向の光の光路とが交差しない位置の遊技機背面側に、遊技価値を付与するか否かを示す識別情報の動的表示が行われる表示手段を配置することで、表示手段で実行される動的表示を演出を阻害しないように構成しつつ、演出手段において遊技価値が付与される期待度を示す所定情報を視認可能に構成することで、表示手段と演出手段との演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

## 【 1 3 0 8 】

遊技機 G 1 又は G 2 において、  
前記演出手段は、少なくとも、

前記第 1 発光部から照射された光の指向性を高める指向性向上手段（例えば、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d 又は前側左方用集光レンズ 4 1 6 d）、を備えている  
ことを特徴とする遊技機 G 3。

## 【 1 3 0 9 】

20

遊技機 G 3 によれば、遊技機 G 1 又は G 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段に設けられた指向性向上手段により、少なくとも、第 1 発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、演出手段に複数の示唆情報を設けた場合、少なくとも、第 2 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを遊技者に示唆可能な第 1 示唆演出を演出手段で実行する場合であっても、第 1 発光部から照射される光を的確に第 1 示唆情報が設けられた位置に照射し、第 2 示唆情報が設けられた位置に到達しない若しくはし難くすることで、第 1 発光部から発せられた光によって第 2 示唆情報が視認可能となってしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

## 【 1 3 1 0 】

遊技機 G 1 から G 3 のいずれかにおいて、  
前記第 1 示唆情報は、

前記導光手段において、前記第 1 方向へ発せられた光の光路と前記第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差する位置（例えば、前側導光板 4 1 0 の下方平板部及び下方逆 R 形状部）に設けられる  
ことを特徴とする遊技機 G 4。

## 【 1 3 1 1 】

遊技機 G 4 によれば、遊技機 G 1 から G 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 示唆情報が、導光手段において、第 1 方向へ発せられた光の光路と第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差する位置に設けられる。即ち、第 2 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報は、第 1 発光部及び第 2 発光部のいずれからも照射される光の光路上に形成される。ここで、仮に、第 2 示唆情報に対する光によって第 1 示唆情報が視認可能となった場合であっても、該第 2 示唆情報に対する光は、第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第 2 示唆情報を視認可能にさせるものであり、第 2 示唆情報が視認可能となる場合に第 1 示唆情報が視認可能となった場合であっても、演出上の齟齬は小さい。これにより、第 2 示唆情報に対する第 2 方向の光の光路と、第 1 示唆情報に対応する第 1 方向の光の光路とが交差する部分に所定の遊技価値が付与される期待度が第 2 示唆情報より低い第 1 示唆情報を設けることで、意図しないタイミングで第 1 示唆情報が遊技機前方側から視認可能となってしまう

40

50



った場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる、という効果がある。

【 1 3 1 2 】

遊技機 G 1 から G 4 のいずれかにおいて、

前記第 2 示唆情報は、

前記導光手段において、前記第 1 方向へ発せられた光の光路と前記第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置（例えば、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部）であって、前記表示手段の遊技機正面視前面側に設けられることを特徴とする遊技機 G 5。

【 1 3 1 3 】

10

遊技機 G 5 によれば、遊技機 G 1 から G 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 示唆情報が、導光手段において、第 1 方向へ発せられた光の光路と第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置であって、表示手段の遊技機正面視前面側に設けられる。これにより、演出手段における第 1 方向の光の光路と第 2 方向の光の光路とが交差しない位置の遊技機背面側の部分において、遊技に関する所定演出を実行可能な表示手段と、所定の遊技価値が付与される期待度を示す示唆情報とをともに実行可能にすることで、所定演出と示唆情報とを同一の視野内で視認可能に構成し、表示手段と演出手段との演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 3 1 4 】

遊技機 G 1 から G 5 のいずれかにおいて、

前記演出手段は、

前記第 2 発光部から照射された光の指向性を高める第 2 指向性向上手段（例えば、前側下方用集光レンズ 4 1 4 d）、を備えていることを特徴とする遊技機 G 6。

20

【 1 3 1 5 】

遊技機 G 6 によれば、遊技機 G 1 から G 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段に設けられた第 2 指向性向上手段により、第 2 発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、演出手段に複数の示唆情報を設けた場合、第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆演出を演出手段で実行する場合であっても、第 2 発光部から照射される光を的確に第 2 示唆情報が設けられた位置に照射して第 2 示唆情報を遊技機前方側から視認可能とすることで、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【 1 3 1 6 】

遊技機 G 1 から G 6 のいずれかにおいて、

前記導光手段は、

前記第 1 方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第 2 方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない若しくはし難い第 1 出射部（例えば、第 4 装飾図柄群 4 1 3 の各泡図柄を形成する縦溝）と、

前記第 2 方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第 1 方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない又はし難い第 2 出射部（例えば、第 3 装飾図柄 4 1 2 のマンボウ図柄、又は、第 2 装飾図柄群 4 1 1 の各桜図柄群を形成する横溝）と、を備えている

40

ことを特徴とする遊技機 G 7。

【 1 3 1 7 】

遊技機 G 7 によれば、遊技機 G 1 から G 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、導光手段に設けられた第 1 出射部により、第 1 方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第 2 方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。また、導光手段に設けられた第 2 出射部により、第 2 方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、

50

第 1 方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。即ち、演出手段において、第 1 方向からの光によっては第 1 示唆情報を視認可能にしつつ第 2 示唆情報を視認不能若しくは困難にし、第 2 方向からの光によっては第 2 示唆情報を視認可能にしつつ第 1 示唆情報を視認不能若しくは困難にすることで、1 の演出手段においても複数の示唆情報が表現可能に構成される。これにより、演出手段に複数の示唆情報を設けた場合であっても、第 1 発光部又は第 2 発光部をそれぞれ発光制御することで、各示唆情報を区別して視認可能にすることができ、演出手段において複数の示唆情報を表現可能にすることで該演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 3 1 8 】

10

< H 群：平面形状と R 形状とで 1 の導光板、いずれの形状も平面形状の部分から導光（R 形状部からは導光しない） >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 1 3 1 9 】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 8 - 1 2 6 2 9 6 号公報））。

20

【 1 3 2 0 】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 3 2 1 】

H 群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 3 2 2 】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0）、を備え、

前記演出手段は、

30

光を発光する発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4）を有する発光手段（例えば、下方 L E D ユニット）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、を備え、

前記導光手段は、

少なくとも、所定の平板形状部（例えば、上方の平板部または下方の平板部）と、

前記平板形状部から所定方向に屈曲した屈曲形状部（例えば、上方逆 R 形状部、正 R 形状部または下方逆 R 形状部）と、を備え、

前記発光手段は、

40

前記平板形状部における前記所定の部位に対応する位置に配設されることを特徴とする遊技機 H 0。

【 1 3 2 3 】

遊技機 H 0 によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段が、光を発光する発光部を有し、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。そして、導光手段に、少なくとも、所定の平板形状部と、その平板形状部から所定方向に屈曲した屈曲形状部とを設け、平板形状部における所定の部位に対応する位置に発光手段が配設される。これにより、導光手段の平板形状部の所定の部位から発光手段によって該導光手段に光を入射して所定情報を視認可能にすることが

50

でき、発光手段に関する設計自由度を向上し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 3 2 4 】

遊技に関する第 1 演出（例えば、第 3 図柄の変動演出）を実行可能な第 1 演出手段（例えば、ドラム表示装置 8 1）と、

前記第 1 演出に関連する第 2 演出（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯又は非点灯）を実行可能な第 2 演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0）と、を備え、

前記第 2 演出手段は、

光を発光する発光部（例えば、前側下方用 L E D 4 1 4 c）を有する発光手段（例えば、下方 L E D ユニット 4 1 4）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第 2 装飾図柄群 4 1 1）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板 4 1 0）と、を備え、

前記導光手段は、

少なくとも、所定の平板形状部（例えば、上方の平板部または下方の平板部）と、

前記平板形状部から連続して形成されて、前記第 1 演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部（例えば、上方逆 R 形状部、正 R 形状部または下方逆 R 形状部）と、を備え、

前記発光手段は、

前記平板形状部における前記所定の部位に対応する位置に配設されることを特徴とする遊技機 H 1。

【 1 3 2 5 】

遊技機 H 1 によれば、第 1 演出手段により、遊技に関する第 1 演出が実行可能に構成され、第 2 演出手段により、第 1 演出に関連する第 2 演出が実行可能に構成される。また、第 2 演出手段に設けられた発光手段に、光を発光する発光部が設けられ、同じく第 2 演出手段に設けられた導光手段により、発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能に構成される。ここで、導光手段には、少なくとも、所定の平板形状部と、該平板形状部から連続して形成されて、第 1 演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部とが設けられる。そして、発光手段が、平板形状部における所定の部位に対応する位置に配設される。即ち、導光手段に対して、第 1 演出手段の前方側に存在する前方側部に対応する部位ではなく、平板形状部における所定の部位から光を入射するように構成されている。これは、前方側部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が前方側部によって進行方向が変化してしまい、所定情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。また、前方側部の形状に沿って（対応して）発光部等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。さらに、前方側部は、第 1 演出手段の遊技機手前側に位置しており、該前方側部に対応するように発光部等を配置した場合、第 2 演出手段（導光手段）の設計自由度を制約してしまうおそれがある。このため、前方側部を有する第 2 演出手段において、前方側部ではない平板形状部の部位から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、第 2 演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【 1 3 2 6 】

遊技機 H 1 において、

前記前方側部は、

前記第 1 演出手段の外形状に関連した外形状関連部である

ことを特徴とする遊技機 H 2。

【 1 3 2 7 】

遊技機 H 2 によれば、遊技機 H 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前方側部が、第 1 演出手段の外形状に関連した外形状関連部として形成される。これは、外形状関連部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が外形状関連部によって進行方向が変化してしまい、所定情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。また、外形状関連部の形状に沿って（対応して）発光部等を配置しなければ

ならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。さらに、外形状関連部は、第 1 演出手段の遊技機手前側に位置しており、該外形状関連部に対応するように発光部等を配置した場合、第 2 演出手段（導光手段）の設計自由度を制約してしまうおそれがある。これにより、第 1 演出手段の外形状に関連した外形状関連部を有する第 2 演出手段において、外形状関連部ではない平板形状部の部位から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、第 2 演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【 1 3 2 8 】

遊技機 H 1 又は H 2 において、

前記第 1 演出手段は、

前記判定手段による判定結果に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、ドラム表示装置 8 1 ）、を備えていることを特徴とする遊技機 H 3。

10

【 1 3 2 9 】

遊技機 H 3 によれば、遊技機 H 1 又は H 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出手段に設けられた表示手段により、判定手段による判定結果に基づいて、識別情報の動的表示が実行可能に構成される。これにより、識別情報の動的表示に関連する第 2 演出を実行する第 2 演出手段の外形状関連部を、該動的表示を実行可能な表示手段の外形状に関連した形状で形成した場合に、外形状関連部を有する第 2 演出手段において、平板形状部の部位から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、第 2 演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

20

【 1 3 3 0 】

遊技機 H 3 において、

前記表示手段は、

周面に各々が識別可能な複数種類の前記識別情報が配列されたリール（例えば、左リール L R ）と、

前記リールと同心をなす回動軸を中心として回動可能な円筒形状の回動体（例えば、左リールユニット 8 1 a 1 ）と、

前記回動体を回転駆動可能な駆動手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 H 4。

【 1 3 3 1 】

30

遊技機 H 4 によれば、遊技機 H 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、表示手段として、リールに、周面に各々が識別可能な複数種類の識別情報が配列され、円筒形状の回動体により、リールと同心をなす回動軸を中心として回動可能に構成され、駆動手段により、回動体が回転駆動可能に構成される。即ち、表示手段は、リールを回動させるため、回動軸を中心として円筒形状に形成されるため、第 2 演出手段の外形状関連部も、該円筒形状に関連した形状（例えば、屈曲形状）で形成される。この場合、円筒形状の外形状関連部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が外形状関連部によって進行方向が変化してしまい、所定情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。このため、円筒形状の外形状関連部を有する第 2 演出手段において、平板形状部の部位から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、第 2 演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

40

【 1 3 3 2 】

遊技機 H 1 から H 4 のいずれかにおいて、

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 2 0 3 f ）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 2 0 1 ）と、を備え、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記外形状関連部は、

50

前記第2演出として、前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な前記所定情報としての第1示唆情報（例えば、第2装飾図柄群411）を実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機H5。

【1333】

遊技機H5によれば、遊技機H1からH4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、外形状関連部において、第2演出として、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な所定情報としての第1示唆情報が実行可能に構成される。これにより、第1演出手段において第1演出を行いつつ、第1演出手段の外形状に関連した第2演出手段の外形状関連部において、遊技価値が付与される期待度を示す第2演出としての第1示唆情報を実行可能に構成することで、第1演出手段と第2演出手段との演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【1334】

遊技機H5において、

前記平板形状部は、

前記第2演出として、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度が前記第1示唆情報より高いことを示唆可能な第2示唆情報（例えば、第4装飾図柄群413）を実行可能に構成されている

20

ことを特徴とする遊技機H6。

【1335】

遊技機H6によれば、遊技機H5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、平板形状部において、第2演出として、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度が第1示唆情報より高いことを示唆可能な第2示唆情報が実行可能に構成される。これにより、第2演出手段において複数の示唆情報を表現可能にすることで該演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1336】

30

< I群：R形状・逆R形状、切り替わり点（図柄表示領域確定部）まで1の予告表示を表示、R形状が切り替わる部位に図柄を配置しない >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1337】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

40

【1338】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1339】

I群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1340】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第1装飾図柄群421の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット400）、を備え、

前記演出手段は、

50

光を発光する発光部（例えば、後側下方用ＬＥＤ４２４）を有する発光手段（例えば、下方ＬＥＤユニット）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第１装飾図柄群４２１）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板４２０）と、を備え、

前記導光手段は、

少なくとも、所定の平板形状部（例えば、上方の平板部または下方の平板部）と、

前記平板形状部から所定方向に屈曲した第１屈曲形状部（例えば、上方逆Ｒ形状部または下方逆Ｒ形状部）と、

前記第１屈曲形状部から前記所定方向の逆方向に屈曲した第２屈曲形状部（例えば、正Ｒ形状部）と、を備え、

前記所定情報は、

前記第１屈曲形状部と前記第２屈曲形状部との切り替わり部を避けた位置に設けることを特徴とする遊技機Ｉ０。

#### 【１３４１】

遊技機Ｉ０によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段が、光を発光する発光部を有し、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。そして、導光手段に、少なくとも、所定の平板形状部と、その平板形状部から所定方向に屈曲した第１屈曲形状部と、その第１屈曲形状部から所定方向の逆方向に屈曲した第２屈曲形状部とを設け、第１屈曲形状部と第２屈曲形状部との切り替わり部を避けた位置に、所定情報が設けられる。これにより、導光手段内に照射される光の反射が不規則に変化し得る第１屈曲形状部と第２屈曲形状部との切り替わり部に所定情報を配置しないことで、遊技機前方側から所定情報が意図しない見え方になることを抑制することができる。その結果、所定情報の表現を適切にし、齟齬の生じない演出を実行することができ、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【１３４２】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第１装飾図柄群４２１の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット４００）、を備え、

前記演出手段は、

光を発光する発光部（例えば、後側下方用ＬＥＤ４２４）を有する発光手段（例えば、下方ＬＥＤユニット）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第１装飾図柄群４２１）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板４２０）と、を備え、

前記導光手段は、

少なくとも、所定の平板形状部（例えば、上方の平板部または下方の平板部）と、

前記平板形状部から連続的に形成されて、所定方向（例えば、遊技機前方側）に屈曲した第１屈曲形状部（例えば、上方逆Ｒ形状部または下方逆Ｒ形状部）と、

前記第１屈曲形状部から連続的に形成されて、前記所定方向の逆方向（例えば、遊技機後方側）に屈曲した第２屈曲形状部（例えば、正Ｒ形状部）と、を備え、

前記導光手段は、

前記第１屈曲形状部と前記第２屈曲形状部との切り替わり部（例えば、切り替わり点Ｐ）を避けた位置に前記所定情報が配置される

ことを特徴とする遊技機Ｉ１。

#### 【１３４３】

遊技機Ｉ１によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段が、光を発光する発光部を有し、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技

機前方側から視認可能となる。そして、導光手段に、少なくとも、所定の平板形状部と、その平板形状部から連続的に形成されて、所定方向に屈曲した第1屈曲形状部と、その第1屈曲形状部から連続的に形成されて、所定方向の逆方向に屈曲した第2屈曲形状部とが設けられる。ここで、導光手段における第1屈曲形状部と第2屈曲形状部との切り替わり部を避けた位置に、所定情報が配置される。これは、第1屈曲形状部と第2屈曲形状部との切り替わり部における導光手段のいずれかの面では、導光手段内を導光する光の反射角度が均等にならず、衝突する光の量が疎(粗)になりがちであり、該切り替わり部に所定情報を配置したとしても、該所定情報が適切に表現されず、遊技機前方側から該所定情報が適切なタイミングで視認できないおそれがある。また、所定情報は、規定の方向からの光によってのみ視認可能となるように構成されているのに対し、上記切り替わり部に所定情報を配置してしまうと、本来であれば視認可能とならない方向の光の照射によって所定情報が遊技機前方側から視認できる可能性があり、意図しないタイミングで所定情報が視認できてしまうことによって演出内容に齟齬が生じてしまうおそれがある。そこで、導光手段内に照射される光の反射が不規則に変化し得る第1屈曲形状部と第2屈曲形状部との切り替わり部に所定情報を配置せず、該切り替わり部を避けた位置に所定情報を配置することで、遊技機前方側から所定情報が意図しない見え方になることを抑制することができる。その結果、所定情報の表現を適切にし、齟齬の生じない演出を実行することができ、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

20

【1344】

遊技機I1において、  
前記導光手段は、

前記平板形状部と前記第1屈曲形状部とに跨って前記所定情報としての第1所定情報を配置する

ことを特徴とする遊技機I2。

【1345】

遊技機I2によれば、遊技機I1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、導光手段における平板形状部と第1屈曲形状部とに跨って所定情報としての第1所定情報が配置される。導光手段の平板形状部内を導光する光は、反射角度が均等となり易く、そこから連続的に形成されている第1屈曲形状部においても、該平板形状部から導光された光がある程度均等に導光される。その結果、所定情報の表現を適切にし、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【1346】

遊技機I1又はI2において、  
前記導光手段は、

前記第2屈曲形状部に前記第1所定情報と異なる第2所定情報(例えば、第2装飾図柄群411)を配置し、

前記第2所定情報は、

前記第1屈曲形状部に跨らないように配置される

40

ことを特徴とする遊技機I3。

【1347】

遊技機I3によれば、遊技機I1又はI2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、導光手段において、第2屈曲形状部に第1所定情報と異なる第2所定情報が配置され、その第2所定情報が、第1屈曲形状部に跨らないように配置される。導光手段の第2屈曲形状部内を導光する光は、反射角度が安定し易い一方、連続的に形成されている第1屈曲形状部内から上記切り替わり部介して導光された光は、上述したように、反射角度が均等にならず、衝突する光の量が疎(粗)になりがちである。よって、導光される光の反射角度が安定的な第2屈曲形状部の範囲内に配置された第2所定情報の表現を適切にし、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することで、遊技への注目度を高めることができる

50

、という効果がある。

【 1 3 4 8 】

遊技機 I 3 において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、前記所定情報による示唆の実行を抽選する所定情報抽選手段（例えば、M P U 2 2 1）、を備え、

前記導光手段は、

前記所定情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記所定情報による示唆を実行可能に構成され、

前記所定情報は、

前記第 1 所定情報より前記第 2 所定情報の方が、前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能に構成され、

前記発光手段は、

所定の第 1 方向（例えば、左右方向）に光を照射する第 1 発光部（例えば、前側右方用 L E D 4 1 5 c 及び前側左方用 L E D 4 1 6 c）と、

前記第 1 方向と異なる第 2 方向（例えば、上方向）に光を照射する第 2 発光部（例えば、前側下方用 L E D 4 1 4 c）と、を備え、

前記導光手段は、

前記第 1 発光部から発せられる光が所定の第 1 部位（例えば、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部及び下方逆 R 形状部の左右方向端面）から入射される場合に、前記第 1 所定情報を遊技機前方側から視認可能とし、また、前記第 2 発光部から発せられた光が前記第 1 部位と異なる第 2 部位（例えば、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の下方向端面）から入射される場合に、前記第 2 所定情報を遊技機前方側から視認可能とし、

前記演出手段は、少なくとも、

前記第 1 発光部から照射された光の指向性を高める指向性向上手段（例えば、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d 又は前側左方用集光レンズ 4 1 6 d）、を備えていることを特徴とする遊技機 I 4。

【 1 3 4 9 】

遊技機 I 4 によれば、遊技機 I 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、所定情報による示唆の実行が抽選される。そして、所定情報抽選手段の抽選結果に基づいて、導光手段により、所定情報による示唆が実行可能に構成される。また、第 1 所定情報より第 2 所定情報の方が、所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能に構成される。ここで、発光手段に設けられた第 1 発光部により、所定の第 1 方向に光が照射され、同じく発光手段に設けられた第 2 発光部により、第 1 方向と異なる第 2 方向に光が照射される。また、導光手段において、第 1 発光部から発せられる光が所定の第 1 部位から入射される場合に、第 1 所定情報が遊技機前方側から視認可能に構成され、第 2 発光部から発せられる光が第 1 部位と異なる第 2 部位から入射される場合に、第 2 所定情報が遊技機前方側から視認可能に構成される。そして、演出手段に設けられた指向性向上手段により、少なくとも、第 1 発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、導光手段に複数の所定情報を設けた場合、少なくとも、第 2 所定情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを遊技者に示唆可能な第 1 所定情報による示唆を導光手段で実行する場合であっても、第 1 発光部から照射される光を的確に第 1 所定情報が設けられた位置に照射し、第 2 所定情報が設けられた位置に到達しない若しくはし難くすることで、第 1 発光部から発せられた光によって第 2 所定情報が視認可能となってしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 1 3 5 0 】

遊技機 I 2 から I 4 のいずれかにおいて、

前記第 1 所定情報は、

前記導光手段において、前記第 1 方向へ発せられた光の光路と前記第 2 方向へ発せられ

10

20

30

40

50



た光の光路とが交差する位置（例えば、前側導光板 4 1 0 の下方平板部及び下方逆 R 形状部）に設けられる

ことを特徴とする遊技機 I 5。

【 1 3 5 1 】

遊技機 I 5 によれば、遊技機 I 2 から I 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 所定情報が、導光手段において、第 1 方向へ発せられた光の光路と第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差する位置に設けられる。即ち、第 2 所定情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを遊技者に示唆可能な第 1 所定情報は、第 1 発光部及び第 2 発光部のいずれからとも照射される光の光路上に形成される。ここで、仮に、第 2 所定情報に対する光によって第 1 所定情報が視認可能となった場合であっても、該第 2 所定情報に対する光は、第 1 所定情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第 2 所定情報を視認可能にさせるものであり、第 2 所定情報が視認可能となる場合に第 1 所定情報が視認可能となった場合であっても、演出上の齟齬は小さい。これにより、第 2 所定情報に対する第 2 方向の光の光路と、第 1 所定情報に対応する第 1 方向の光の光路とが交差する部分に所定の遊技価値が付与される期待度が第 2 所定情報より低い第 1 所定情報を設けることで、意図しないタイミングで第 1 所定情報が遊技機前方側から視認可能となってしまった場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる、という効果がある。

10

【 1 3 5 2 】

遊技機 I 4 又は I 5 において、

前記演出手段は、

前記第 2 発光部から照射された光の指向性を高める第 2 指向性向上手段（例えば、前側下方用集光レンズ 4 1 4 d）、を備えている

20

ことを特徴とする遊技機 I 6。

【 1 3 5 3 】

遊技機 I 6 によれば、遊技機 I 4 又は I 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段に設けられた第 2 指向性向上手段により、第 2 発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、演出手段に複数の所定情報を設けた場合、第 1 所定情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 所定演出を演出手段で実行する場合であっても、第 2 発光部から照射される光を的確に第 2 所定情報が設けられた位置に照射して第 2 所定情報を遊技機前方側から視認可能とすることで、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【 1 3 5 4 】

遊技機 I 4 から I 6 のいずれかにおいて、

前記導光手段は、

前記第 1 方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第 2 方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない若しくはし難い第 1 出射部（例えば、第 4 装飾図柄群 4 1 3 の各泡図柄を形成する縦溝）と、

前記第 2 方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第 1 方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない又はし難い第 2 出射部（例えば、第 3 装飾図柄 4 1 2 のマンボウ図柄、又は、第 2 装飾図柄群 4 1 1 の各桜図柄群を形成する横溝）と、を備えている

40

ことを特徴とする遊技機 I 7。

【 1 3 5 5 】

遊技機 I 7 によれば、遊技機 I 4 から I 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、導光手段に設けられた第 1 出射部により、第 1 方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第 2 方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。また、導光手段に設けられた第 2 出射部により、第 2 方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、

50

第 1 方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。即ち、演出手段において、第 1 方向からの光によっては第 1 所定情報を視認可能にしつつ第 2 所定情報を視認不能若しくは困難にし、第 2 方向からの光によっては第 2 所定情報を視認可能にしつつ第 1 所定情報を視認不能若しくは困難にすることで、1 の演出手段においても複数の所定情報が表現可能に構成される。これにより、演出手段に複数の所定情報を設けた場合であっても、第 1 発光部又は第 2 発光部をそれぞれ発光制御することで、各所定情報を区別して視認可能にすることができ、演出手段において複数の所定情報を表現可能にすることで該演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【 1 3 5 6 】

< J 群：強予告導光板に対する前面側からの光による異常点灯を防ぐためのカバー（マウンボウ・泡導光板、表示領域形成部材のスリット部）>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

#### 【 1 3 5 7 】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 8 - 1 2 6 2 9 6 号公報））。

#### 【 1 3 5 8 】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【 1 3 5 9 】

J 群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

#### 【 1 3 6 0 】

遊技の進行に伴って第 1 演出（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯又は非点灯）を行う第 1 演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0）と、

遊技の進行に伴って前記第 1 演出と異なる第 2 演出（例えば、確定ランプ 3 1 1 の点灯又は非点灯）を行う第 2 演出手段（例えば、確定ランプユニット 3 1 0）と、を備え、

前記第 1 演出手段は、

光を発光する第 1 発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4）を有する第 1 発光手段（例えば、下方 L E D ユニット 4 1 4）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、を備え、

前記第 2 演出手段は、

光を発光する第 2 発光部（例えば、確定ランプ 3 1 1 を点灯させる L E D）を有する第 2 発光手段（例えば、確定ランプ 3 1 1）、を備え、

前記所定情報と前記第 2 発光手段との間に、前記導光手段に対する前記第 2 発光手段からの光を削減するカバー部（例えば、レンズカット 4 3 2）、を備えていることを特徴とする遊技機 J 0。

#### 【 1 3 6 1 】

遊技機 J 0 によれば、第 1 演出手段により、遊技の進行に伴って第 1 演出が行われる。また、第 2 演出手段により、遊技の進行に伴って第 1 演出と異なる第 2 演出が行われる。そして、第 1 演出手段に設けられた第 1 発光手段が、光を発光する第 1 発光部を有し、導光手段に、その第 1 発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方から視認可能となる。また、第 2 演出手段に設けられた第 2 発光手段が、光を発光する第 2 発光部を有する。ここで、所定情報と第 2 発光手段との

10

20

30

40

50

間に設けられたカバー部により、導光手段に対する第2発光手段からの光が削減される。これにより、第2発光手段からの光が所定情報に照射されることによる所定情報の誤動作を抑制することができ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1362】

遊技の進行に伴って第1演出（例えば、第1装飾図柄群421の点灯又は非点灯）を実行可能な第1演出手段（例えば、導光ユニット400）、を備えた遊技機において、

前記第1演出手段は、

光を発光する第1発光部（例えば、後側下方用LED424）を有する第1発光手段（例えば、下方LEDユニット414）と、

前記第1発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第1装飾図柄群421）を遊技機前方側から視認可能とする第1導光手段（例えば、後側導光板420）と、を備え、

前記導光手段において前記所定情報が配設された位置に対する光の量を削減するカバー部（例えば、レンズカット432）、を備えていることを特徴とする遊技機J1。

【1363】

遊技機J1によれば、第1演出手段により、遊技の進行に伴って第1演出が実行可能に構成される。また、その第1演出手段に設けられた第1発光手段に、光を発光する第1発光部が設けられ、第1発光手段から発せられる光の所定の部位から入射される場合に、第1演出手段に設けられた第1導光手段により、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能に構成される。ここで、カバー部により、第1導光手段において所定情報が配設された位置に対する光が削減される。これにより、第1発光手段以外からの光が所定情報に照射されることによる所定情報の誤動作を抑制することができ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1364】

遊技機J1において、

遊技の進行に伴って前記第1演出と異なる第2演出（例えば、確定ランプ311の点灯又は非点灯）を実行可能な第2演出手段（例えば、確定ランプユニット310）、を備え

前記第2演出手段は、

光を発光する第2発光部（例えば、確定ランプ311を点灯させるLED）を有する第2発光手段（例えば、確定ランプ311）、を備え、

前記カバー部は、

前記第2発光手段と前記所定情報との間に配設されることを特徴とする遊技機J2。

【1365】

遊技機J2によれば、遊技機J1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2演出手段により、遊技の進行に伴って第1演出と異なる第2演出が実行可能に構成される。また、第2演出手段に設けられた第2発光手段に、光を発光する第2発光部が設けられる。そして、カバー部が、第2発光手段と所定情報との間に配設される。これにより、第1発光手段が発光していない状態において、第2発光手段からの光が所定情報に照射されることによる所定情報の誤動作を抑制することができ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1366】

遊技機J2において、

前記第2発光手段は、

前記第2演出実行時に、前記第1発光手段の発光輝度より強い光を発光することを特徴とする遊技機J3。

## 【 1 3 6 7 】

遊技機 J 3 によれば、遊技機 J 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 発光手段により、第 2 演出実行時に、第 1 発光手段の発光輝度より強い光が発光される。即ち、第 2 発光手段の発光時に、第 1 演出手段における所定情報が影響を受ける可能性がある。このため、第 1 発光手段が発光していない状態において、第 2 発光手段からの光が所定情報に照射されることによる所定情報の誤動作を抑制することができ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

## 【 1 3 6 8 】

遊技機 J 1 から J 3 のいずれかにおいて、  
前記カバー部は、  
前記第 1 演出手段より遊技機前方側に配設される  
ことを特徴とする遊技機 J 4。

10

## 【 1 3 6 9 】

遊技機 J 4 によれば、遊技機 J 1 から J 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、カバー部が、第 1 演出手段より遊技機前方側に配設される。これにより、遊技ホールの照明や他の遊技機での演出によって照射される遊技機前方側からの光を、カバー部により削減することで、第 1 発光手段以外からの光が所定情報に照射されることによる所定情報の誤動作を抑制することができ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

20

## 【 1 3 7 0 】

遊技機 J 1 から J 4 のいずれかにおいて、  
光を発光する第 3 発光部（例えば、前側下方用 L E D 4 1 4 c）を有する第 3 発光手段（例えば、下方 L E D ユニット 4 1 4）と、  
前記第 3 発光手段から発せられる光が所定の第 2 部位から入射される場合に、遊技に関する第 2 所定情報（例えば、第 2 装飾図柄群 4 1 1）を遊技機前方側から視認可能とする第 2 導光手段（例えば、前側導光板 4 1 0）と、を備え、  
前記カバー部は、  
前記第 2 導光手段である  
ことを特徴とする遊技機 J 5。

30

## 【 1 3 7 1 】

遊技機 J 5 によれば、遊技機 J 1 から J 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 3 発光手段に、光を発光する第 3 発光部が設けられ、その第 3 発光手段から発せられる光が所定の第 2 部位から入射される場合に、第 2 導光手段により、遊技に関する第 2 所定情報が遊技機前方側から視認可能に構成される。ここで、第 2 導光手段が、カバー部として用いられる。これにより、第 2 所定情報を視認可能に構成される第 2 導光手段が、カバー部として、第 1 導光手段において所定情報が配設された位置に対する光を削減可能に構成される。これにより、第 2 所定情報が設けられた第 2 導光手段により、第 1 発光手段以外からの光が所定情報に照射されることによる所定情報の誤動作を抑制することができ、複数の演出を実行しつつ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

40

## 【 1 3 7 2 】

< K 群： 1 の導光板で強弱演出有り、少なくとも弱領域用照射は、異方性高（直進性良、拡散しない、集光レンズ） >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

## 【 1 3 7 3 】

50

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１８－１２６２９６号公報））。

【１３７４】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３７５】

K群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

10

【１３７６】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタC１の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア２０３f）と、

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU２０１）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、前記所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第１示唆情報（例えば、第４装飾図柄群４１３）、又は、前記第１示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第２示唆情報（例えば、第３装飾図柄４１２）の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU２２１）と、

20

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第１示唆情報または前記第２示唆情報を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット４００）と、を備え、

前記演出手段は、

前記第１示唆情報に対して光を照射可能な第１発光手段（例えば、前側右方用LED４１５c又は前側左方用LED４１６c）と、

前記第２示唆情報に対して光を照射可能な第２発光手段（例えば、前側下方用LED４１４c）と、

前記第１発光手段が発光した場合に、前記第１示唆情報を遊技機前方側から視認可能とするとともに、前記第２発光手段が発光した場合に、前記第２示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板４１０）と、

30

少なくとも、前記第１発光手段による光を集光させて前記第１示唆情報に照射する集光手段（例えば、前側右方用集光レンズ４１５d又は前側左方用集光レンズ４１６d）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機K０。

【１３７７】

遊技機K０によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第１示唆情報、又は、第１示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第２示唆情報の実行が抽選される。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、第１示唆情報または第２示唆情報が実行可能に構成される。ここで、演出手段に設けられた第１発光手段により、第１示唆情報に対して光が照射可能に構成され、同じく演出手段に設けられた第２発光手段により、第２示唆情報に対して光が照射可能に構成される。そして、導光手段により、第１発光手段が発光した場合に、第１示唆情報が遊技機前方側から視認可能となり、第２発光手段が発光した場合に、第２示唆情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、集光手段により、少なくとも、第１発光手段による

40

50

光が集光されて第 1 示唆情報に照射される。これにより、第 1 発光手段による発光によって 1 の導光手段に設けられた第 1 示唆情報を視認可能とする場合に、集光手段によって第 1 発光手段による光を集光させて、同じ導光手段に設けられた第 2 示唆情報に光を照射せず、第 1 示唆情報のみに対して光を照射することができる。よって、第 1 示唆情報を視認可能とする場合における第 2 示唆情報の誤動作を抑制することができ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【 1 3 7 8 】

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 2 0 3 f）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な示唆情報による示唆の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、M P U 2 2 1）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記示唆情報による示唆を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0）と、を備え、

前記示唆情報は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報（例えば、第 4 装飾図柄群 4 1 3）と、前記第 1 示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆情報（例えば、第 3 装飾図柄 4 1 2）と、を有し

前記演出手段は、

前記第 1 示唆情報に対して光を照射可能な第 1 発光手段（例えば、前側右方用 L E D 4 1 5 c 又は前側左方用 L E D 4 1 6 c）と、

前記第 2 示唆情報に対して光を照射可能な第 2 発光手段（例えば、前側下方用 L E D 4 1 4 c）と、

前記第 1 発光手段が発光した場合に、前記第 1 示唆情報を遊技機前方側から視認可能とし、また、前記第 2 発光手段が発光した場合に、前記第 2 示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板 4 1 0）と、を備え、

前記第 2 発光手段から照射される光の指向性より、前記第 1 発光手段から照射される光の指向性が高くなるように構成されている

ことを特徴とする遊技機 K 1。

#### 【 1 3 7 9 】

遊技機 K 1 によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、判定手段による判定結果に基づいて、示唆情報抽選手段により、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な示唆情報による示唆の実行が抽選され、その示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、示唆情報による示唆が実行可能に構成される。そして、示唆情報として、少なくとも、所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報と、その第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆情報とが設けられる。ここで、演出手段に設けられた第 1 発光手段により、第 1 示唆情報に対して光が照射され、同じく演出手段に設けられた第 2 発光手段により、第 2 示唆情報に対して光が照射される。そして、演出手段に設けられた導光手段により、第 1 発光手段が発光した場合に、第 1 示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされ、第 2 発光手段が発光した場合に、第 2 示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされる。ここで、第 1 発光手段から照射される光

の指向性が、第2発光手段から照射される光の指向性より、高くなるように構成される。第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報を視認可能にしようとした場合、同じ導光手段に設けられ、該第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを示唆する第2示唆情報が視認可能になってしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技仕様通りの遊技性の実現できなくなるおそれがある。よって、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報に対する光の指向性を高め、拡散させずに該第1示唆情報へ向けて照射させるように構成することで、第1示唆情報のみを適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる、という効果がある。

【1380】

遊技機K1において、

少なくとも、前記第1発光手段から照射された光の指向性を高めて前記第1示唆情報に照射する第1指向性向上手段（例えば、前側右方用集光レンズ415d又は前側左方用集光レンズ416d）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機K2。

【1381】

遊技機K2によれば、遊技機K1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1指向性向上手段により、少なくとも、第1発光手段から照射された光の指向性が高められて第1示唆情報に照射される。第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報を視認可能にしようとした場合、同じ導光手段に設けられ、該第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを示唆する第2示唆情報が視認可能になってしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技仕様通りの遊技性の実現できなくなるおそれがある。よって、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報に対する光を、第1指向性向上手段によって高め、拡散させずに該第1示唆情報へ向けて照射させるように構成することで、第1示唆情報のみを適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる、という効果がある。

【1382】

遊技機K1又はK2において、

前記第2発光手段から照射された光の指向性を高めて前記第2示唆情報に照射する第2指向性向上手段（例えば、前側下方用集光レンズ414d）、を備えている

ことを特徴とする遊技機K3。

【1383】

遊技機K3によれば、遊技機K1又はK2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2指向性向上手段により、第2発光手段から照射された光の指向性が高められて第2示唆情報に照射される。これにより、2の示唆情報が設けられた導光手段において、それぞれの示唆情報に対する光を各集光手段によって拡散させないように構成することで、各示唆情報をそれぞれ適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる、という効果がある。

【1384】

遊技機K1からK3のいずれかにおいて、

遊技に関する所定演出を実行可能な第2演出手段（例えば、ドラム表示装置81）、を備え、

前記導光手段は、

少なくとも、所定の平板形状部（例えば、上方の平板部または下方の平板部）と、

前記平板形状部から連続して形成されて、前記第2演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部（例えば、上方逆R形状部、正R形状部または下方逆R形状部）と、を備え、

前記第1発光手段は、

前記平板形状部における所定の第1部位に対応する位置に配設され、

前記第2発光手段は、

前記平板形状部における前記第1部位と異なる第2部位に対応する位置に配設される

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機 K 4。

【 1 3 8 5 】

遊技機 K 4 によれば、遊技機 K 1 から K 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 演出手段により、遊技に関する所定演出が実行可能に構成される。また、導光手段に、少なくとも、所定の平板形状部と、該平板形状部から連続して形成されて第 2 演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部とが設けられる。そして、第 1 発光手段が、平板形状部における所定の第 1 部位に対応する位置に配設され、第 2 発光手段が、平板形状部における第 1 部位と異なる第 2 部位に対応する位置に配設される。即ち、導光手段に対して、上記前方側部ではなく、平板形状部における各部位からそれぞれ光を入射するように構成されている。これは、第 2 演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が前方側部によって進行方向が変化してしまい、所定情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。また、前方側部の形状に沿って（対応して）発光手段等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。このため、前方側部を有する導光手段において、平板形状部の各部位からそれぞれ光を入射することで、上記課題を好適に解決し、導光手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

10

【 1 3 8 6 】

遊技機 K 4 において、

前記前方側部は、

前記第 2 演出手段の外形状に関連した外形状関連部である

20

ことを特徴とする遊技機 K 5。

【 1 3 8 7 】

遊技機 K 5 によれば、遊技機 K 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前方側部が、第 2 演出手段の外形状に関連した外形状関連部として形成される。これは、外形状関連部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が外形状関連部によって進行方向が変化してしまい、示唆情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。また、外形状関連部の形状に沿って（対応して）発光部等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。さらに、外形状関連部は、第 2 演出手段の外形状に沿った形状に構成されており、該外形状関連部に対応するように発光部等を配置した場合、第 1 演出手段（導光手段）の設計自由度を制約してしまうおそれがある。これにより、第 2 演出手段の外形状に関連した外形状関連部を有する第 1 演出手段において、外形状関連部ではない平板形状部の部位から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、第 1 演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

30

【 1 3 8 8 】

< L 群： 1 の導光板で強弱演出有り、少なくとも強領域用照射は、等方性高（拡散レンズ、 3 方向レンズ） >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 1 3 8 9 】

40

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 8 - 1 2 6 2 9 6 号公報））。

【 1 3 9 0 】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 3 9 1 】

L 群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

50



## 【 1 3 9 2 】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 2 0 3 f ）と、

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 2 0 1 ）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、前記所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報（例えば、第 4 装飾図柄群 4 1 3 ）、又は、前記第 1 示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆情報（例えば、第 3 装飾図柄 4 1 2 ）の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、M P U 2 2 1 ）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第 1 示唆情報または前記第 2 示唆情報を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0 ）と、を備え、

前記演出手段は、

前記第 1 示唆情報に対して光を照射可能な第 1 発光手段（例えば、前側右方用 L E D 4 1 5 c 又は前側左方用 L E D 4 1 6 c ）と、

前記第 2 示唆情報に対して光を照射可能な第 2 発光手段（例えば、前側下方用 L E D 4 1 4 c ）と、

前記第 1 発光手段が発光した場合に、前記第 1 示唆情報を遊技機前方側から視認可能とするとともに、前記第 2 発光手段が発光した場合に、前記第 2 示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板 4 1 0 ）と、

少なくとも、前記第 2 発光手段による光を拡散させて前記第 2 示唆情報に照射する拡散手段（例えば、後側上方用拡散レンズ 4 2 3 又は後側下方用拡散レンズ 4 2 5 ）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 L 0 。

## 【 1 3 9 3 】

遊技機 L 0 によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報、又は、第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆情報の実行が抽選される。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、第 1 示唆情報または第 2 示唆情報が実行可能に構成される。ここで、演出手段に設けられた第 1 発光手段により、第 1 示唆情報に対して光が照射可能に構成され、同じく演出手段に設けられた第 2 発光手段により、第 2 示唆情報に対して光が照射可能に構成される。そして、導光手段により、第 1 発光手段が発光した場合に、第 1 示唆情報が遊技機前方側から視認可能となり、第 2 発光手段が発光した場合に、第 2 示唆情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、拡散手段により、少なくとも、第 2 発光手段による光が拡散されて第 2 示唆情報に照射される。これにより、遊技として重要な第 2 示唆情報に確実に光を照射して明瞭に視認可能にすることで、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

## 【 1 3 9 4 】

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 2 0 3 f ）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 2 0 1 ）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な示唆情報の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU221）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記示唆情報による示唆を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット400）と、を備え、

前記示唆情報は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報（例えば、第4装飾図柄群413）と、前記第1示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報（例えば、第3装飾図柄412）と、を有し

前記演出手段は、

前記第1示唆情報に対して光を照射可能な第1発光手段（例えば、前側右方用LED415c又は前側左方用LED416c）と、

前記第2示唆情報に対して光を照射可能な第2発光手段（例えば、前側下方用LED414c）と、

前記第1発光手段が発光した場合に、前記第1示唆情報を遊技機前方側から視認可能とし、また、前記第2発光手段が発光した場合に、前記第2示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板410）と、

少なくとも、前記第2発光手段による光を拡散させて前記第2示唆情報に照射する拡散手段（例えば、第3上方用拡散レンズ473）と、を備えていることを特徴とする遊技機L1。

【1395】

遊技機L1によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、判定手段による判定結果に基づいて、示唆情報抽選手段により、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な示唆情報による示唆の実行が抽選され、その示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、示唆情報が実行可能に構成される。そして、示唆情報として、少なくとも、所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報と、その第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報とが設けられる。ここで、演出手段に設けられた第1発光手段により、第1示唆情報に対して光が照射され、同じく演出手段に設けられた第2発光手段により、第2示唆情報に対して光が照射される。そして、演出手段に設けられた導光手段により、第1発光手段が発光した場合に、第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされ、第2発光手段が発光した場合に、第2示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされる。ここで、拡散手段により、少なくとも、第2発光手段による光が拡散されて第2示唆情報に照射される。第2示唆情報は、少なくとも第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高い演出であるため、第2示唆情報に対して拡散手段によって光を網羅的に照射して、該第2示唆情報を遊技者に明確に認識させる必要がある。また、第1示唆情報を視認可能にする場合に、該第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第2示唆情報を視認可能にしてしまうと演出齟齬が生じてしまうが、第2示唆情報を視認可能にする場合に、該第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報が視認可能になってしまっても、遊技者は所定の遊技価値が付与される期待度が高い第2示唆情報の実行の方に着目し、所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報の実行にはそれほど着目していないため、演出齟齬が生じ難い。よって、所定の遊技価値が付与される期待度が高い第2示唆情報に対して拡散手段を採用することで、導光手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1396】

遊技機L1において、

前記第1発光手段から照射された光の指向性を高めて前記第1示唆情報に照射する指向

性向上手段（例えば、第 3 右方用集光レンズ 4 7 5 b 及び第 3 左方用集光レンズ 4 7 6 b）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 L 2。

【 1 3 9 7 】

遊技機 L 2 によれば、遊技機 L 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、指向性向上手段により、第 1 発光手段から照射された光の指向性が高められて第 1 示唆情報に照射される。第 2 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低い第 1 示唆情報を視認可能にしようとした場合、同じ導光手段に設けられ、該第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを示唆する第 2 示唆情報が視認可能になってしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技仕様通りの遊技性が実現できなくなるおそれがある。よって、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度が低い第 1 示唆情報に対する光を指向性向上手段によって拡散させずに該第 1 示唆情報へ向けて照射させるように構成することで、第 1 示唆情報のみを適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる、という効果がある。

10

【 1 3 9 8 】

遊技機 L 1 又は L 2 において、

遊技に関する所定演出を実行可能な第 2 演出手段（例えば、ドラム表示装置 8 1 ）、を備え、

前記導光手段は、

少なくとも、所定の平板形状部（例えば、上方の平板部または下方の平板部）と、

20

前記平板形状部から連続して形成されて、前記第 2 演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部（例えば、上方逆 R 形状部、正 R 形状部または下方逆 R 形状部）と、を備え、

前記第 1 発光手段は、

前記平板形状部における所定の第 1 部位に対応する位置に配設され、

前記第 2 発光手段は、

前記平板形状部における前記第 1 部位と異なる第 2 部位に対応する位置に配設されることを特徴とする遊技機 L 3。

【 1 3 9 9 】

遊技機 L 3 によれば、遊技機 L 1 又は L 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 演出手段により、遊技に関する所定演出が実行可能に構成される。また、導光手段に、少なくとも、所定の平板形状部と、該平板形状部から連続して形成されて第 2 演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部とが設けられる。そして、第 1 発光手段が、平板形状部における所定の第 1 部位に対応する位置に配設され、第 2 発光手段が、平板形状部における第 1 部位と異なる第 2 部位に対応する位置に配設される。即ち、導光手段に対して、上記前方側部ではなく、平板形状部における各部位からそれぞれ光を入射するように構成されている。これは、第 2 演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が前方側部によって進行方向が変化してしまい、所定情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。また、前方側部の形状に沿って（対応して）発光手段等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。このため、前方側部を有する導光手段において、平板形状部の各部位からそれぞれ光を入射することで、上記課題を好適に解決し、導光手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

30

40

【 1 4 0 0 】

遊技機 L 3 おいて、

前記前方側部は、

前記第 2 演出手段の外形状に関連した外形状関連部である

ことを特徴とする遊技機 L 4。

【 1 4 0 1 】

遊技機 L 4 によれば、遊技機 L 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前方側部が、第 2 演出手段の外形状に関連した外形状関連部として形成される。これは、外形

50

状関連部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が外形状関連部によって進行方向が変化してしまい、示唆情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。また、外形状関連部の形状に沿って（対応して）発光部等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。さらに、外形状関連部は、第２演出手段の外形状に沿った形状に構成されており、該外形状関連部に対応するように発光部等を配置した場合、第１演出手段（導光手段）の設計自由度を制約してしまうおそれがある。これにより、第２演出手段の外形状に関連した外形状関連部を有する第１演出手段において、外形状関連部ではない平板形状部の部位から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、第１演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【１４０２】

< M群：複数の導光板、少なくとも拡散手段付きは別導光板 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【１４０３】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１８－１２６２９６号公報））。

【１４０４】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１４０５】

M群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１４０６】

遊技の進行に伴って第１演出を行う第１演出手段（例えば、後側上方ＬＥＤユニット４２２）と、

遊技の進行に伴って前記第１演出と異なる第２演出を行う第２演出手段（例えば、前側右方ＬＥＤユニット４１５）と、を備え、

前記第１演出手段は、

光を発光する第１発光手段（例えば、後側上方用ＬＥＤ４２２ｃ）と、

前記第１発光手段から発せられる光が所定の第１部位から入射される場合に、前記第１演出として遊技に関する第１所定情報（例えば、第１装飾図柄群４２１）を遊技機前方側から視認可能とする第１導光手段（例えば、後側導光板４２０）と、を備え、

前記第２演出手段は、

光を発光する第２発光手段（例えば、前側右方用ＬＥＤ４１５ｃ）と、

前記第２発光手段から発せられる光が所定の第２部位から入射される場合に、前記第２演出として遊技に関する第２所定情報（例えば、第４装飾図柄群４１３）を遊技機前方側から視認可能とする第２導光手段（例えば、前側導光板４１０）と、を備え、

少なくとも、前記第２発光手段による光を拡散させて前記第２所定情報に照射する拡散手段（例えば、後側上方用拡散レンズ４２３又は後側下方用拡散レンズ４２５）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｍ０。

【１４０７】

遊技機Ｍ０によれば、第１演出手段により、遊技の進行に伴って第１演出が行われ、第２演出手段により、遊技の進行に伴って第１演出と異なる第２演出が行われる。ここで、第１演出手段に設けられた第１発光手段により光が発光され、第１導光手段において、その第１発光手段から発せられる光が所定の第１部位から入射される場合に、第１演出として遊技に関する第１所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。また、第２演出手段に

10

20

30

40

50

設けられた第2発光手段により光が発光され、第2導光手段において、その第2発光手段から発せられる光が所定の第2部位から入射される場合に、第2演出として遊技に関する第2所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、拡散手段により、少なくとも第2発光手段による光を拡散させて第2所定情報へ照射される。これにより、拡散手段によって拡散された光の照射によって第2所定情報に関する第2演出を派手に行うことができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1408】

遊技の進行に伴って第1演出を実行可能な第1演出手段（例えば、前側右方LEDユニット415）と、

遊技の進行に伴って前記第1演出と異なる第2演出を実行可能な第2演出手段（例えば、後側上方LEDユニット422）と、を備え、

前記第1演出手段は、

光を発光する第1発光手段（例えば、前側右方用LED415c）と、

前記第1発光手段から発せられる光が所定の第1部位から入射される場合に、前記第1演出として遊技に関する第1所定情報（例えば、第2装飾図柄群411）を遊技機前方側から視認可能とする第1導光手段（例えば、前側導光板410）と、を備え、

前記第2演出手段は、

光を発光する第2発光手段（例えば、後側上方用LED422c）と、

前記第2発光手段から発せられる光が所定の第2部位から入射される場合に、前記第2演出として遊技に関する第2所定情報（例えば、第1装飾図柄群421）を遊技機前方側から視認可能とする第2導光手段（例えば、後側導光板420）と、を備え、

少なくとも、前記第2発光手段による光を拡散させて前記第2所定情報に照射する拡散手段（例えば、後側上方用拡散レンズ423）、を備えていることを特徴とする遊技機M1。

【1409】

遊技機M1によれば、第1演出手段により、遊技の進行に伴って第1演出が実行可能に構成され、第2演出手段により、遊技の進行に伴って第1演出と異なる第2演出が実行可能に構成される。ここで、第1演出手段に設けられた第1発光手段により光が発光され、第1導光手段において、その第1発光手段から発せられる光が所定の第1部位から入射される場合に、第1演出として遊技に関する第1所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。また、第2演出手段に設けられた第2発光手段により光が発光され、第2導光手段において、その第2発光手段から発せられる光が所定の第2部位から入射される場合に、第2演出として遊技に関する第2所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、拡散手段により、少なくとも第2発光手段による光を拡散させて第2所定情報へ照射される。これにより、拡散手段によって拡散された光の照射によって第2所定情報に関する第2演出を派手に行うことができ、遊技への注目度を高めることができる

【1410】

遊技機M1において、

前記第2演出は、

前記第1演出より所定の遊技価値が付与される期待度が高い演出であることを特徴とする遊技機M2。

【1411】

遊技機M2によれば、遊技機M1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2演出が、第1演出より所定の遊技価値が付与される期待度が高い演出として設定されている。これにより、所定の遊技価値が付与される期待度が高い第2示唆情報に対して拡散手段を採用することで、導光手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1412】

遊技機M1又はM2において、

前記所定の部位は、

前記第2導光手段の所定の端部であり、  
前記拡散手段は、  
前記第2導光手段の所定の端部に一体的に形成される  
ことを特徴とする遊技機M3。

【1413】

遊技機M3によれば、遊技機M1又はM2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の部位が、第2導光手段の所定の端部であり、拡散手段が、第2導光手段の所定の端部に一体的に形成される。これにより、第2演出手段において、第2導光手段と拡散手段とを一体的に形成して、部品点数を少なくすることで、第2演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

10

【1414】

遊技機M1からM3のいずれかにおいて、  
前記第1演出として、  
所定の第1所定演出（例えば、第4装飾図柄群413）と、  
前記第1所定演出より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第1特定演出（例えば、第2装飾図柄群411）と、を備え、  
前記第1演出手段は、  
前記第1発光手段から照射された光の指向性を高める指向性向上手段（例えば、前側右方用集光レンズ415d又は前側左方用集光レンズ416d）、を備えている  
ことを特徴とする遊技機M4。

20

【1415】

遊技機M4によれば、遊技機M1からM3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1演出として、所定の第1所定演出と、その第1所定演出より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第1特定演出とが設けられる。そして、第1演出手段に設けられた指向性向上手段により、第1発光手段から照射された光の指向性が高められる。これにより、第1演出手段に複数の第1演出を実行可能に構成した場合、第1発光手段から照射される光を的確に所望の第1演出が設けられた位置に照射し、他の第1演出が設けられた位置に到達しない若しくはし難くすることで、第1発光手段から発せられた光によって所望ではない第1演出が視認可能となってしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【1416】

< N群：図柄配列に対応した疑似停止図柄表示制御 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1417】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

40

【1418】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1419】

N群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1420】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、

50

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、表示手段（例えば、ドラム表示装置 8 1）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記表示手段は、

それぞれ複数種類の前記識別情報が配列された 3 の回動部材（例えば、左リール L R、中リール C R 及び右リール R R）と、

前記回動部材をそれぞれ回転駆動させる回転駆動手段（例えば、モータ）と、

前記回転駆動手段を制御する駆動制御手段（例えば、表示制御装置 1 1 4 の M P U）と、を備え、

前記回動部材は、

前記回動部材に共通する前記識別情報のみで構成された共通回動部材（例えば、左リール L R および右リール R R）と、

前記共通回動部材に含まれない非共通識別情報を含む非共通回動部材（例えば、中リール C R）と、を備え、

前記駆動制御手段は、

前記所定の表示結果の前段階の前記識別情報の組み合わせ（例えば、「リーチ表示」）を形成する前段階識別情報を、段階的に変化させる段階変化手段（例えば、リーチ形成図柄を、「5」「6」「7」と変化）、を備え、

前記段階変化手段は、

前記前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前記非共通回動部材に含まれる前記非共通識別情報を含まないように、前記前段階識別情報の組み合わせを変化させることを特徴とする遊技機 N 0。

#### 【1 4 2 1】

遊技機 N 0 によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、動的実行手段により、表示手段において識別情報の動的表示が行われる。また、動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、表示手段に、それぞれ複数種類の識別情報が配列された 3 の回動部材が設けられ、回転駆動手段により、その回動部材がそれぞれ回転駆動され、駆動制御手段により、回転駆動手段が制御される。そして、回動手段として、共通回動部材が、該回動部材に共通する識別情報のみで構成され、非共通回動部材が、共通回動部材に含まれない非共通識別情報を含んで構成される。ここで、駆動制御手段に設けられた段階変化手段により、所定の表示結果の前段階の識別情報の組み合わせを形成する前段階識別情報が、段階的に変化される。そして、段階変化手段により前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、非共通回動部材に含まれる非共通識別情報が含まれないように、前段階識別情報の組み合わせが変化される。これにより、演出齟齬が生じない違和感のない演出を実行することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

#### 【1 4 2 2】

< N a 群：非共通の識別情報によるリーチ形成図柄を除く >

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 2 0 3 f）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、演出手段（例えば、ドラム表示装置 8 1）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された

場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記演出手段は、

複数種類の前記識別情報が配列された少なくとも2以上の回動手段（例えば、左リール L R、中リール C R 及び右リール R R）と、

前記回動手段をそれぞれ回動させる回動駆動手段（例えば、ステッピングモータ 6 0 0）と、

前記回動駆動手段を制御する駆動制御手段（例えば、表示制御装置 1 1 4 の M P U）と、を備え、

前記回動手段は、

共通する前記識別情報である共通識別情報が配列された共通回動手段（例えば、左リール L R および右リール R R）と、

前記共通識別情報と、前記共通回動手段の配列に含まれない非共通識別情報とが配列された非共通回動手段（例えば、中リール C R）と、を備え、

前記駆動制御手段は、

前記所定の表示結果の前段階の前記識別情報の組み合わせ（例えば、「リーチ表示」）を形成する前段階識別情報を、段階的に変化させる段階変化手段（例えば、リーチ形成図柄を、「1」「2」「3」と変化）、を備え、

前記段階変化手段は、

前記前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前記非共通回動手段に含まれる前記非共通識別情報を含まないように、前記前段階識別情報の組み合わせを変化させることを特徴とする遊技機 N a 1。

【1 4 2 3】

遊技機 N a 1 によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、その判定手段による判定結果に基づいて、動的実行手段により、演出手段において識別情報の動的表示が行われ、その動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、演出手段に、複数種類の識別情報が配列された少なくとも2以上の回動手段が設けられ、その回動手段が、回動駆動手段により、それぞれ回動され、駆動制御手段により、回動駆動手段が制御される。また、回動手段には、共通する識別じょうほうである共通識別情報が配列された共通回動手段と、共通識別情報と共通回動手段の配列に含まれない非共通識別情報とが配列された非共通回動手段とが設けられる。そして、駆動制御手段に設けられた前段階現出手段により、所定の表示結果の前段階の識別情報の組み合わせを形成する前段階識別情報が現出され、同じく駆動制御手段に設けられた段階変化手段により、前段階情報が段階的に変化される。ここで、段階変化手段により、前段階識別情報が段階的に変化される場合、非共通回動手段に含まれる非共通識別情報を含まないように、前段階情報の組み合わせが変化される。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、非共通回動手段以外に存在し得ない非共通識別情報による前段階識別情報を現出させないことで、演出上の齟齬が発生することを抑制して遊技者が違和感を感じて興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【1 4 2 4】

遊技機 N a 1 において

少なくとも、前記共通回動手段は、

前記識別情報が所定順列（例えば、数字の昇順または降順）を形成するように配列され、

前記段階変化手段は、

前記所定順列に対応するように前記前段階識別情報の組み合わせを変化させることを特徴とする遊技機 N a 2。

【1 4 2 5】

遊技機 N a 2 によれば、遊技機 N a 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、



少なくとも、共通回動手段に、識別情報が所定順列を形成するように配列されている。そして、段階変化手段により、所定順列に対応するように前段階識別情報の組み合わせが変化される。これにより、所定順列に対応するように前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、非共通回動手段以外に存在し得ない非共通識別情報による前段階識別情報を現出させないことで、演出上の齟齬が発生することを抑制して遊技者が違和感を感じて興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 4 2 6 】

遊技機 N a 1 又は N a 2 において、  
前記動的実行手段は、

前記共通回動手段においていずれの前記識別情報が現出している場合であっても、前記非共通回動手段において前記非共通識別情報が現出した場合に、前記動的表示を継続する動的継続手段、を備えている  
ことを特徴とする遊技機 N a 3。

10

【 1 4 2 7 】

遊技機 N a 3 によれば、遊技機 N a 1 又は N a 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、共通回動手段においていずれの識別情報が現出している場合であっても、非共通回動手段において非共通識別情報が現出した場合に、動的実行手段に設けられた動的継続手段により、動的表示が継続される。これにより、非共通識別情報が現出するか否かで動的表示が継続する、という遊技性を創出し、非共通回動手段の回動態様に注目させ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

20

【 1 4 2 8 】

遊技機 N a 3 において、  
前記動的表示手段は、

所定の第 1 演出と、

前記第 1 演出より前記所定の表示結果が現出し易い第 2 演出と、を実行可能に構成し、  
前記動的継続手段は、

前記非共通回動手段において前記非共通識別情報が現出した場合に、前記第 2 演出を実行する

ことを特徴とする遊技機 N a 4。

【 1 4 2 9 】

遊技機 N a 4 によれば、遊技機 N a 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示手段により、所定の第 1 演出と、該第 1 演出より所定の表示結果が現出し易い第 2 演出とが、実行可能に構成され、非共通回動手段において非共通識別情報が現出した場合に、動的継続手段により、第 2 演出が実行される。これにより、非共通識別情報が現出するか否かで所定の表示結果が現出し易い第 2 演出が実行される、という遊技性を創出し、非共通回動手段の回動において非共通識別情報が現出するか否かに注目させ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

【 1 4 3 0 】

遊技機 N a 1 から N a 4 のいずれかにおいて、  
前記動的実行手段は、

前記動的表示において、1 の前記回動手段において複数の前記識別情報を現出可能に構成し、また、前記非共通回動手段より、2 の前記共通回動手段を先に停止可能に構成し、  
前記共通回動手段は、

40

1 の前記共通回動手段における前記共通識別情報の配列順（例えば、降順）と、他の前記共通回動手段における前記共通識別情報の配列順（例えば、昇順）とが、逆順に配列される

ことを特徴とする遊技機 N a 5。

【 1 4 3 1 】

遊技機 N a 5 によれば、遊技機 N a 1 から N a 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的実行手段により、動的表示において、1 の回動手段において複数の識別情

50

報が現出可能に構成され、また、非共通回動手段より、2の共通回動手段が先に停止可能に構成され、共通回動手段において、1の共通回動手段における共通識別情報の配列順と、他の共通回動手段における共通識別情報との配列順とが逆順になるように配列されている。これにより、先に停止し得る共通回動手段において複数の前段階識別情報を発生可能に構成するとともに、1の前段階識別情報の現出位置のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

#### 【1432】

遊技機Na1からNa5のいずれかにおいて、  
前記非共通回動手段は、

少なくとも、1の前記共通回動手段における前記識別情報の配列順（例えば、昇順）と同じ配列順（例えば、昇順）で前記識別情報が配列されることを特徴とする遊技機Na6。

10

#### 【1433】

遊技機Na6によれば、遊技機Na1からNa5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、非共通回動手段において、少なくとも、1の共通回動手段における識別情報の配列順と同じ配列順で識別情報が配列される。これにより、1の共通回動手段と非共通回動手段とにおける識別情報の現出順を共通化することができ、遊技者が識別情報の現出順を認識し易くすることができる、という効果がある。

#### 【1434】

遊技機Na2からNa6のいずれかにおいて、  
前記非共通識別情報は、

前記非共通回動手段における前記所定順列の途中に配列されることを特徴とする遊技機Na7。

20

#### 【1435】

遊技機Na7によれば、遊技機Na2からNa6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、非共通識別情報が、非共通回動手段における所定順列の途中に配列される。これにより、共通回動手段には含まれない非共通識別情報の現出に関し、非共通回動手段における識別情報の所定配列に意外性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

#### 【1436】

30

<Nb群：遊技者に付与し得る利益が大きい識別情報によるリーチ形成図柄を除く>

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、演出手段（例えば、ドラム表示装置81）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置114）と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記演出手段は、

40

複数種類の前記識別情報が配列された少なくとも2以上の回動手段（例えば、左リールLR、中リールCR及び右リールRR）と、

前記回動手段をそれぞれ回動させる回動駆動手段（例えば、ステッピングモータ600）と、

前記回動駆動手段を制御する駆動制御手段（例えば、表示制御装置114のMPU）と、を備え、

前記駆動制御手段は、

前記所定の表示結果の前段階の前記識別情報の組み合わせ（例えば、「リーチ表示」）を形成する前段階識別情報を現出させる前段階現出手段と、

前記前段階情報を段階的に変化させる段階変化手段（例えば、リーチ形成図柄を、「1

50

」「 2 」「 3 」と変化)と、を備え、

前記識別情報は、

前記所定の表示結果として現出された場合に、遊技者に所定の第 1 利益を付与可能な第 1 識別情報 (例えば、「 2 」図柄)と、

前記所定の表示結果として現出された場合に、遊技者に前記第 1 利益より大きい第 2 利益を付与可能な第 2 識別情報 (例えば、「 7 」図柄)と、を備え、

前記段階変化手段は、

前記前段階識別情報を段階的に変化させる途中に、前記第 2 識別情報による前記前段階識別情報を含まないように、前記前段階識別情報の組み合わせを変化させることを特徴とする遊技機 N b 1。

10

#### 【 1 4 3 7 】

遊技機 N b 1 によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、その判定手段による判定結果に基づいて、動的実行手段により、演出手段において識別情報の動的表示が行われ、その動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、演出手段に、複数種類の識別情報が配列された少なくとも 2 以上の回動手段が設けられ、その回動手段が、回動駆動手段により、それぞれ回動され、駆動制御手段により、回動駆動手段が制御される。また、駆動制御手段に設けられた前段階現出手段により、所定の表示結果の前段階の識別情報の組み合わせを形成する前段階識別情報が現出され、同じく駆動制御手段に設けられた段階変化手段により、前段階情報が段階的に変化される。ここで、識別情報が、所定の表示結果として現出された場合に、遊技者に所定の第 1 利益を付与可能な第 1 識別情報と、所定の表示結果として現出された場合に、遊技者に第 1 利益より大きい第 2 利益を付与可能な第 2 識別情報とが設けられる。そして、段階変化手段により、前段階識別情報が段階的に変化される途中に、第 2 識別情報による前段階情報を含まないように、前段階情報の組み合わせが変化される。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、第 1 識別情報より遊技者に大きな利益を付与可能な第 2 識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、遊技者が付与され得る利益が減少したと感ずることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

20

30

#### 【 1 4 3 8 】

遊技機 N b 1 において

前記回動手段は、

前記識別情報が所定順列 (例えば、数字の昇順または降順)を形成するように配列され、

前記段階変化手段は、

前記所定順列に対応するように前記前段階識別情報の組み合わせを変化させることを特徴とする遊技機 N b 2。

#### 【 1 4 3 9 】

遊技機 N b 2 によれば、遊技機 N b 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、回動手段に、識別情報が所定順列を形成するように配列されている。そして、段階変化手段により、所定順列に対応するように前段階識別情報の組み合わせが変化される。これにより、所定順列に対応するように前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、第 1 識別情報より遊技者に大きな利益を付与可能な第 2 識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、遊技者が付与され得る利益が減少したと感ずることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

40

#### 【 1 4 4 0 】

遊技機 N b 1 又は N b 2 において、

前記回動手段は、

50

前記第 1 識別情報と前記第 2 識別情報とを交互に配置する交互配置手段（例えば、「1」「2」「3」の部分、若しくは、「5」「6」「7」「8」の部分）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 N b 3。

【1441】

遊技機 N b 3 によれば、遊技機 N b 1 又は N b 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、回動手段の交互配置手段において、第 1 識別情報と第 2 識別情報とが交互に配置されている。これにより、動的表示において第 1 識別情報と第 2 識別情報とを交互に現出させて、遊技のバリエーションを豊富にしつつ、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、第 1 識別情報より遊技者に大きな利益を付与可能な第 2 識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、遊技者が付与され得る利益が減少したと感

10

【1442】

遊技機 N b 1 から N b 3 のいずれかにおいて、

前記段階変化手段は、

少なくとも、前記前段階識別情報である所定の第 1 前段階識別情報を現出した後、該第 1 前段階識別情報を回動させて、前記所定の表示結果の一部分を構成し得る第 2 前段階識別情報を現出可能に構成され、

前記段階変化手段は、

20

前記第 1 前段階識別情報として、前記第 2 識別情報による前記前段階識別情報を現出させない

ことを特徴とする遊技機 N b 4。

【1443】

遊技機 N b 4 によれば、遊技機 N b 1 から N b 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、段階変化手段により、少なくとも、前段階情報である所定の第 1 前段階識別情報を現出した後、その第 1 前段階識別情報が回動されて、所定の表示結果の一部分を構成し得る第 2 前段階識別情報が現出可能に構成される。そして、段階変化手段が、第 1 前段階識別情報として、第 2 識別情報による前段階識別情報が現出されないように構成されている。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、第 1 識別情報より遊技者に大きな利益を付与可能な第 2 識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、遊技者が付与され得る利益が減少したと感

30

【1444】

遊技機 N b 4 において、

前記段階変化手段は、

前記第 2 前段階識別情報として、前記第 2 識別情報による前記前段階識別情報を現出し得る

ことを特徴とする遊技機 N b 5。

【1445】

40

遊技機 N b 5 によれば、遊技機 N b 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、段階変化手段が、第 2 前段階識別情報として、第 2 識別情報による前段階識別情報を現出し得るよう

【1446】

遊技機 N b 1 から N b 5 のいずれかにおいて、

前記動的実行手段は、

50

前記判定手段により前記所定の表示結果が現出しないと判定された場合に、前記第２識別情報による前記前段階識別情報を現出し難いように構成し、

前記判定手段により前記所定の表示結果が現出すると判定された場合に、前記第２識別情報による前記前段階識別情報を現出し易いように構成されていることを特徴とする遊技機 N b 6。

#### 【 1 4 4 7 】

遊技機 N b 6 によれば、遊技機 N b 1 から N b 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的実行手段により、判定手段により所定の表示結果が現出しないと判定された場合に、第２識別情報による前段階識別情報が現出し難いように構成され、また、判定手段により所定の表示結果が現出すると判定された場合に、第２識別情報による前段階識別情報が現出され易いように構成されている。これにより、前段階識別情報が現出した段階において、所定の表示結果に対する期待度を示唆することができ、遊技のバリエーションを豊富にしつつ、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、第１識別情報より遊技者に大きな利益を付与可能な第２識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、遊技者が付与され得る利益が減少したと感ずることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

#### 【 1 4 4 8 】

< N c 群：発展演出への契機となる識別情報によるリーチ形成図柄を除く >

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 2 0 3 f ）と、

20

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 2 0 1 ）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、演出手段（例えば、ドラム表示装置 8 1 ）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置 1 1 4 ）と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記演出手段は、

複数種類の前記識別情報が配列された少なくとも２以上の回動手段（例えば、左リール L R、中リール C R 及び右リール R R ）と、

前記回動手段をそれぞれ回動させる回動駆動手段（例えば、ステッピングモータ 6 0 0 ）と、

30

前記回動駆動手段を制御する駆動制御手段（例えば、表示制御装置 1 1 4 の M P U ）と、を備え、

前記駆動制御手段は、

前記所定の表示結果の前段階の前記識別情報の組み合わせ（例えば、「リーチ表示」）を形成する前段階識別情報を現出させる前段階現出手段と、

前記前段階情報を段階的に変化させる段階変化手段（例えば、リーチ形成図柄を、「１」「２」「３」と変化）、を備え、

前記識別情報は、

複数の前記回動手段において現出した場合に、前記前段階現出手段によって前段階情報になり得る発展識別情報（例えば、「チャンス」図柄）、を備え、

40

前記段階変化手段は、

前記前段階識別情報を段階的に変化させる途中に、前記発展識別情報による前記前段階識別情報を含まないように、前記前段階識別情報の組み合わせを変化させる

ことを特徴とする遊技機 N c 1。

#### 【 1 4 4 9 】

遊技機 N c 1 によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、その判定手段による判定結果に基づいて、動的実行手段により、演出手段において識別情報の動的表示が行われ、その動的実行手段により実行される動的表

50

示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、演出手段に、複数種類の識別情報が配列された少なくとも2以上の回動手段が設けられ、その回動手段が、回動駆動手段により、それぞれ回動され、駆動制御手段により、回動駆動手段が制御される。また、駆動制御手段に設けられた前段階現出手段により、所定の表示結果の前段階の識別情報の組み合わせを形成する前段階識別情報が現出され、同じく駆動制御手段に設けられた段階変化手段により、前段階情報が段階的に変化される。ここで、識別情報が、複数の回動手段によって現出した場合に、前段階現出手段によって前段階情報になり得る発展識別情報が設けられる。そして、段階変化手段により、前段階識別情報が段階的に変化される途中に、発展識別情報による前段階情報を含まないように、前段階情報の組み合わせが変化される。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前段階識別情報の一部分に過ぎない発展識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、前段階識別情報が現出していたにもかかわらず発展識別情報が現出によって演出の進行状況が不明瞭となることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

#### 【1450】

遊技機Nc1において

前記回動手段は、

前記識別情報が所定順列（例えば、数字の昇順または降順）を形成するように配列され

、

前記段階変化手段は、

20

前記所定順列に対応するように前記前段階識別情報の組み合わせを変化させる

ことを特徴とする遊技機Nc2。

#### 【1451】

遊技機Nc2によれば、遊技機Nc1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、回動手段に、識別情報が所定順列を形成するように配列されている。そして、段階変化手段により、所定順列に対応するように前段階識別情報の組み合わせが変化される。これにより、所定順列に対応するように前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前段階識別情報の一部分に過ぎない発展識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、段階識別情報が現出していたにもかかわらず発展識別情報が現出によって演出の進行状況が不明瞭となることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

#### 【1452】

遊技機Nc1又はNc2において、

前記段階変化手段は、

少なくとも、前記前段階識別情報である所定の第1前段階識別情報を現出した後、該第1前段階識別情報を回動させて、前記所定の表示結果の一部分を構成し得る第2前段階識別情報を現出可能に構成され、

前記段階変化手段は、

前記第1前段階識別情報として、前記発展識別情報による前記前段階識別情報を現出させない

40

ことを特徴とする遊技機Nc3。

#### 【1453】

遊技機Nc3によれば、遊技機Nc1又はNc2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、段階変化手段により、少なくとも、前段階情報である所定の第1前段階識別情報を現出した後、その第1前段階識別情報が回動されて、所定の表示結果の一部分を構成し得る第2前段階識別情報が現出可能に構成される。そして、段階変化手段が、第1前段階識別情報として、発展識別情報による前段階識別情報が現出されないように構成されている。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前段階識別情報の一部分に過ぎない発展識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、段階識別情報が現出していたにもかかわらず発展識別情報が現出によって演

50

出の進行状況が不明瞭となることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 4 5 4 】

遊技機 N c 3 において、

前記段階変化手段は、

前記第 2 段階識別情報として、前記発展識別情報による前記段階識別情報を現出させない

ことを特徴とする遊技機 N c 4。

【 1 4 5 5 】

遊技機 N c 4 によれば、遊技機 N c 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、段階変化手段が、第 2 前段階識別情報として、発展識別情報による前段階識別情報が現出されないように構成されている。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前段階識別情報の一部分に過ぎない発展識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の最終段階である第 2 前段階識別情報でも現出させないことで、段階識別情報が現出していたにもかかわらず発展識別情報が現出によって演出の進行状況が不明瞭となることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 1 4 5 6 】

遊技機 N c 1 から N c 4 のいずれかにおいて、

前記段階変化手段は、

前記前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前記発展識別情報を省いて前記前段階識別情報の組み合わせを段階的に変化させる

ことを特徴とする遊技機 N c 5。

20

【 1 4 5 7 】

遊技機 N c 5 によれば、遊技機 N c 1 から N c 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、段階変化手段により、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、発展識別情報を省いて前段階識別情報の組み合わせが段階的に変化される。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前段階識別情報の一部分に過ぎない発展識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報から省いて前段階識別情報を変化させることで、前段階識別情報が現出していたにもかかわらず発展識別情報が現出によって演出の進行状況が不明瞭となることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

【 1 4 5 8 】

遊技機 N c 1 から N c 5 のいずれかにおいて、

前記動的表示手段は、

所定の第 1 演出と、

前記第 1 演出より前記所定の表示結果が現出し易い第 2 演出と、を実行可能に構成し、

前記動的実行手段は、

すべての前記回動手段において前記発展識別情報が現出した場合に、前記第 2 演出を実行する

40

ことを特徴とする遊技機 N c 6。

【 1 4 5 9 】

遊技機 N c 6 によれば、遊技機 N c 1 から N c 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示手段により、所定の第 1 演出と、該第 1 演出より所定の表示結果が現出し易い第 2 演出とが、実行可能に構成され、すべての回動手段において発展識別情報が現出した場合に、動的実行手段により、第 2 演出が実行される。これにより、すべての回動手段において発展識別情報が現出するか否かで所定の表示結果が現出し易い第 2 演出が実行される、という遊技性を創出し、すべての回動手段で発展識別情報が現出するか否かに注目させ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 4 6 0 】

50

遊技機 N c 6 において、  
前記動的実行手段は、

前記前段階識別情報として前記発展識別情報が現出した段階では、前記第 2 演出へ発展しない

ことを特徴とする遊技機 N c 7。

【 1 4 6 1 】

遊技機 N c 7 によれば、遊技機 N c 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的実行手段により、前段階識別情報として発展識別情報が現出した段階では、第 2 演出へ発展しないように構成される。即ち、あくまですべての回動手段において発展識別情報が現出しない限り、第 2 演出へは発展しないように構成される。これにより、すべての回動手段において発展識別情報が現出するか否かで所定の表示結果が現出し易い第 2 演出が実行される、という遊技性を創出し、すべての回動手段で発展識別情報が現出するか否かに注目させ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 1 4 6 2 】

< O 群：全回転時の左図柄列の遅れ同期制御と音との尺合わせ >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 1 4 6 3 】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 8 - 1 2 6 2 9 6 号公報））。

20

【 1 4 6 4 】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 4 6 5 】

O 群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 4 6 6 】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 2 0 3 f）と、

30

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、表示手段（例えば、ドラム表示装置 8 1）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記表示手段は、

それぞれ複数種類の前記識別情報が配列された 3 の回動部材（例えば、左リール L R、中リール C R 及び右リール R R）と、

40

前記回動部材をそれぞれ回転駆動させる回転駆動手段（例えば、モータ）と、

前記回転駆動手段を制御する駆動制御手段（例えば、表示制御装置 1 1 4 の M P U）と、を備え、

前記駆動制御手段は、

少なくとも、2 の前記回動部材における前記識別情報を揃えた状態で、前記回動部材を同期させながら駆動させる 2 部材同期駆動手段（例えば、中リール C R と右リール R R との図柄を揃えて同期変動）と、

前記 2 部材同期駆動手段によって同期させながら回転駆動される前記回動部材の前記識別情報と、残りの 1 の前記回動部材における前記識別情報とを揃えた状態で、前記回動部

50



材を同期させながら駆動させる３部材同期駆動手段（例えば、各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲの図柄を揃えて同期変動）と、を備え、

前記３部材同期駆動手段によって同期駆動される前記回動部材の回転駆動に合わせて楽曲を出力する楽曲同期手段（例えば、全回転時の仮停止時に楽曲出力）、を備えていることを特徴とする遊技機００。

【１４６７】

遊技機００によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、動的実行手段により、表示手段において識別情報の動的表示が行われる。また、動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、表示手段に、それぞれ複数種類の識別情報が配列された３の回動部材が設けられ、回転駆動手段により、その回動部材がそれぞれ回転駆動され、駆動制御手段により、回転駆動手段が制御される。そして、駆動制御手段において、２部材同期駆動手段により、少なくとも、２の回動部材における識別情報を揃えた状態で、回動部材が同期されながら駆動され、３部材同期駆動手段により、２部材同期駆動手段によって同期されながら回転駆動される回動部材の識別情報と、残りの１の回動部材における識別情報とを揃えた状態で、回動部材が同期されながら駆動される。ここで、楽曲同期手段により、３部材同期駆動手段によって同期駆動される回動部材の回転駆動に合わせて楽曲が出力される。これにより、リズムカルでテンポが良い迫力ある演出を実行することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【１４６８】

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア２０３ｆ）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、演出手段（例えば、ドラム表示装置８１）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記演出手段は、

複数種類の前記識別情報が配列された少なくとも２以上の回動手段（例えば、左リールＬＲ、中リールＣＲ及び右リールＲＲ）と、

前記回動手段をそれぞれ回動させる回動駆動手段（例えば、ステッピングモータ６００）と、

前記回動駆動手段を制御する駆動制御手段（例えば、表示制御装置１１４のＭＰＵ）と、を備え、

前記駆動制御手段は、

少なくとも１の前記回動手段を回動させる第１回動手段（例えば、中リールＣＲ及び右リールＲＲを回動）と、

前記第１回動手段によって１の前記回動手段が回動された後に他の前記回動手段を回動させる第２回動手段（例えば、左リールＬＲを回動）と、を備え、

前記第１回動手段および前記第２回動手段によって回動される前記回動手段の回動に対応するように楽曲を出力する楽曲出力手段（例えば、全回転時の仮停止時に楽曲出力）、を備えている

ことを特徴とする遊技機０１。

【１４６９】

遊技機０１によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、その判定手段による判定結果に基づいて、動的実行手段により、演

10

20

30

40

50

出手段において識別情報の動的表示が行われ、動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、演出手段に、複数種類の識別情報が配列された少なくとも2以上の回動手段が設けられ、回動駆動手段により、回動手段がそれぞれ回動され、駆動制御手段により、回動駆動手段が制御される。また、駆動制御手段に設けられた第1回動手段により、少なくとも1の回動手段が回動され、同じく駆動制御手段に設けられた第2回動手段により、第1回動手段によって1の回動手段が回動された後に他の回動手段が回動される。ここで、楽曲出力手段により、第1回動手段および第2回動手段によって回動される回動手段の回動に対応するように楽曲が出力される。これにより、それぞれ回動される回動手段の回動に対応するように楽曲を出力し、回動される回動手段と出力される楽曲との一体感ある演出を実行することで、異なるタイミングで回動される回動手段が回動されることによる違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

#### 【1470】

遊技機O1において、

前記第1回動手段は

少なくとも、2の前記回動手段における所定の第1識別情報を揃えた状態で同期させながら回動させる2手段同期回動手段（例えば、中リールCRと右リールRRとの図柄を揃えて同期変動）、を備え、

前記第2回動手段は、

前記2手段同期回動手段によって同期させながら回動される前記第1識別情報と、他の前記回動手段における前記第1識別情報とを揃えた状態で同期させながら回動させる3手段同期回動手段（例えば、各リールLR, CR, RRの図柄を揃えて同期変動）、を備え、

20

前記楽曲出力手段は、

前記2手段同期回動手段および前記3手段同期回動手段によって同期して回動される前記回動手段の回動開始に対応するように楽曲を出力する楽曲同期手段（例えば、全回転時の仮停止時に楽曲出力）、を備えている

ことを特徴とする遊技機O2。

#### 【1471】

遊技機O2によれば、遊技機O1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1回動手段に設けられた2手段同期回動手段により、少なくとも、2の回動手段における所定の第1識別情報を揃えた状態で同期させながら回動される。また、第2回動手段に設けられた3手段同期回動手段により、2手段同期回動手段によって同期させながら回動される第1識別情報と、他の回動手段における第1識別情報とを揃えた状態で同期させながら回動される。そして、楽曲出力手段に設けられた楽曲同期手段により、2手段同期回動手段および3手段同期回動手段によって同期して回動される回動手段の回動開始に対応するように楽曲が出力される。これにより、それぞれ同期しながら回動される回動手段の回動に対応するように楽曲を出力し、同期して回動される回動手段と出力される楽曲との一体感ある演出を実行することで、異なるタイミングで回動される回動手段の回動により生じ得る違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

40

#### 【1472】

遊技機O1又はO2において、

前記第1回動手段は、

すべての前記回動手段が回動していない状態から、少なくとも1の前記回動手段を回動させる

ことを特徴とする遊技機O3。

#### 【1473】

遊技機O3によれば、遊技機O1又はO2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1回動手段により、すべての回動手段が回動していない状態から、少なくとも1の回動手段が回動される。これにより、1の回動手段の回動開始に対応するように楽曲を出

50

力することで、それぞれ回動される回動手段の回動に対応するように楽曲を出力し、回動される回動手段と出力される楽曲との一体感ある演出を実行することで、異なるタイミングで回動される回動手段の回動による生じ得る違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1474】

遊技機01から03のいずれかにおいて、

前記楽曲出力手段は、

前記第1回動手段による前記回動手段の回動開始から、すべての前記回動手段の回動が停止するタイミングまでの間、所定の所定楽曲を継続して出力することを特徴とする遊技機04。

10

【1475】

遊技機04によれば、遊技機01から03の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、楽曲出力手段により、第1回動手段による回動手段の回動開始から、すべての回動手段の回動が停止するタイミングまでの間、所定の所定楽曲が継続して出力される。これにより、1の回動手段の回動開始に対応するように所定楽曲を出力するとともに、すべての回動手段の回動が停止するタイミングまで所定楽曲の出力を継続することで、回動手段の回動と楽曲の出力との一体感を創出することができる。その結果、該一体感によって、異なるタイミングで回動される回動手段の回動によって生じ得る違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

20

【1476】

遊技機04において、

前記楽曲出力手段は、

前記第1回動手段によって前記回動手段が回動開始されるタイミングで前記所定楽曲を構成する第1音を出力し、

前記第2回動手段によって前記回動手段が回動開始されるタイミングで前記所定楽曲を構成する音であって、前記第1音と異なる第2音を出力することを特徴とする遊技機05。

【1477】

遊技機05によれば、遊技機01から04の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、楽曲出力手段により、第1回動手段によって回動手段が回動開始されるタイミングで所定楽曲を構成する第1音出力され、第2回動手段によって回動手段が回動開始されるタイミングで所定楽曲を構成する音であって、第1音と異なる第2音出力される。これにより、1の回動手段の回動開始に対応するように所定楽曲を構成する第1音出力するとともに、他の回動手段の回動開始に対応するように所定楽曲を構成する第2音出力することで、回動手段の回動に対応するように楽曲が完成することによる一体感を創出することができる。その結果、該一体感によって、異なるタイミングで回動される回動手段の回動によって生じ得る違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【1478】

遊技機05において、

前記楽曲出力手段は、

所定のテンポ（例えば、BPM120の4分の4拍子）における拍子（例えば、1小節における第1拍目と第2拍目）に合わせて前記第1音と前記第2音とを出力することを特徴とする遊技機06。

40

【1479】

遊技機06によれば、遊技機05の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、楽曲出力手段により、所定のテンポにおける拍子に合わせて第1音と第2音とが出力される。これにより、1の回動手段の回動開始に対応するように所定のテンポにおける拍子に合わせて所定楽曲を構成する第1音出力するとともに、他の回動手段の回動開始に対応するように所定テンポにおける拍子に合わせて所定楽曲を構成する第2音出力することで、

50

回動手段の回動に対応するように所定テンポの楽曲が完成することによる楽曲の一体感を創出することができる。その結果、該一体感によって、異なるタイミングで回動される回動手段の回動によって生じ得る違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1480】

遊技機05のいずれかにおいて、

前記楽曲出力手段は、

前記第1音と前記第2音とで所定の調和を生み出す特別音（例えば、和音）を形成することを特徴とする遊技機07。

【1481】

遊技機07によれば、遊技機05の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、楽曲出力手段により、第1音と第2音とで所定の調和を生み出す特別音が形成される。これにより、1の回動手段の回動開始に対応するように特別音を構成する第1音を出力するとともに、他の回動手段の回動開始に対応するように特別音を構成する第2音を出力し、回動手段の回動に対応するように所定の調和を有する特別音が完成することによる一体感を創出することができる。その結果、該一体感によって、異なるタイミングで回動される回動手段の回動によって生じ得る違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【1482】

なお、上記遊技機A0～A9のいずれかの構成に対して、上記遊技機B0，C0，D0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【1483】

なお、上記遊技機B0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，C0，D0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【1484】

なお、上記遊技機C0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，D0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【1485】

なお、上記遊技機D0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【1486】

なお、上記遊技機E0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【1487】

なお、上記遊技機F0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【1488】

なお、上記遊技機G0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，F0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【1489】

なお、上記遊技機H0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，F0，G0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 9 0 】

なお、上記遊技機 I 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 9 , B 0 , C 0 , D 0 , E 0 , F 0 , G 0 , H 0 , J 0 , K 0 , L 0 , M 0 , N 0 , O 0 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

## 【 1 4 9 1 】

なお、上記遊技機 J 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 9 , B 0 , C 0 , D 0 , E 0 , F 0 , G 0 , H 0 , I 0 , K 0 , L 0 , M 0 , N 0 , O 0 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

## 【 1 4 9 2 】

なお、上記遊技機 K 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 9 , B 0 , C 0 , D 0 , E 0 , F 0 , G 0 , H 0 , I 0 , J 0 , L 0 , M 0 , N 0 , O 0 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

## 【 1 4 9 3 】

なお、上記遊技機 L 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 9 , B 0 , C 0 , D 0 , E 0 , F 0 , G 0 , H 0 , I 0 , J 0 , K 0 , M 0 , N 0 , O 0 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

## 【 1 4 9 4 】

なお、上記遊技機 M 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 9 , B 0 , C 0 , D 0 , E 0 , F 0 , G 0 , H 0 , I 0 , J 0 , K 0 , L 0 , N 0 , O 0 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

## 【 1 4 9 5 】

なお、上記遊技機 N 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 9 , B 0 , C 0 , D 0 , E 0 , F 0 , G 0 , H 0 , I 0 , J 0 , K 0 , L 0 , M 0 , O 0 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

## 【 1 4 9 6 】

なお、上記遊技機 O 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 9 , B 0 , C 0 , D 0 , E 0 , F 0 , G 0 , H 0 , I 0 , J 0 , K 0 , L 0 , M 0 , N 0 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

## 【 1 4 9 7 】

なお、上記遊技機 A 0 ~ A 9 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 B 0 ~ B 8 , C 0 ~ C 1 1 , D 0 ~ D 8 , E 0 ~ E 7 , F 0 ~ F 6 , G 0 ~ G 7 , H 0 ~ H 6 , I 0 ~ I 7 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 5 , L 0 ~ L 4 , M 0 ~ M 4 , N 0 , N a 1 ~ N a 7 , N b 1 ~ N b 6 , N c 1 ~ N c 7 , O 0 ~ O 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

## 【 1 4 9 8 】

なお、上記遊技機 B 0 ~ B 8 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 9 , C 0 ~ C 1 1 , D 0 ~ D 8 , E 0 ~ E 7 , F 0 ~ F 6 , G 0 ~ G 7 , H 0 ~ H 6 , I 0 ~ I 7 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 5 , L 0 ~ L 4 , M 0 ~ M 4 , N 0 , N a 1 ~ N a 7 , N b 1 ~ N b 6 , N c 1 ~ N c 7 , O 0 ~ O 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

## 【 1 4 9 9 】

なお、上記遊技機 C 0 ~ C 1 1 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 9 , B 0 ~ B 8 , D 0 ~ D 8 , E 0 ~ E 7 , F 0 ~ F 6 , G 0 ~ G 7 , H 0 ~ H 6 , I 0 ~ I 7 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 5 , L 0 ~ L 4 , M 0 ~ M 4 , N 0 , N a 1 ~ N a 7 , N b 1 ~ N b 6 , N c 1 ~ N c 7 , O 0 ~ O 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

## 【 1 5 0 0 】

なお、上記遊技機 D 0 ~ D 8 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 9 , B 0 ~ B 8 , C 0 ~ C 1 1 , E 0 ~ E 7 , F 0 ~ F 6 , G 0 ~ G 7 , H 0 ~ H 6 , I 0 ~ I 7 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 5 , L 0 ~ L 4 , M 0 ~ M 4 , N 0 , N a 1 ~ N a 7 , N b 1 ~ N b 6 , N c 1 ~ N c 7 , O 0 ~ O 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

## 【 1 5 0 1 】

なお、上記遊技機 E 0 ~ E 7 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 9 , B 0

50

なお、上記遊技機 〇 〇 ～ 〇 7 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 〇 ～ A 9 , B 〇

50

～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 1 2 】

なお、上記遊技機 A 0 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ～ A 9 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 1 3 】

なお、上記遊技機 B 0 の構成に対して、上記遊技機 B 1 ～ B 8 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 1 4 】

なお、上記遊技機 C 0 の構成に対して、上記遊技機 C 1 ～ C 1 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 1 5 】

なお、上記遊技機 D 0 の構成に対して、上記遊技機 D 1 ～ D 8 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 1 6 】

なお、上記遊技機 E 0 の構成に対して、上記遊技機 E 1 ～ E 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 1 7 】

なお、上記遊技機 F 0 の構成に対して、上記遊技機 F 1 ～ F 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 1 8 】

なお、上記遊技機 G 0 の構成に対して、上記遊技機 G 1 ～ G 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 1 9 】

なお、上記遊技機 H 0 の構成に対して、上記遊技機 H 1 ～ H 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 2 0 】

なお、上記遊技機 I 0 の構成に対して、上記遊技機 I 1 ～ I 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 2 1 】

なお、上記遊技機 J 0 の構成に対して、上記遊技機 J 1 ～ J 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 2 2 】

なお、上記遊技機 K 0 の構成に対して、上記遊技機 K 1 ～ K 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 2 3 】

なお、上記遊技機 L 0 の構成に対して、上記遊技機 L 1 ～ L 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 2 4 】

なお、上記遊技機 M 0 の構成に対して、上記遊技機 M 1 ～ M 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 2 5 】

なお、上記遊技機 N 0 の構成に対して、上記遊技機 N a 1 ～ N a 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 2 6 】

なお、上記遊技機 N 0 の構成に対して、上記遊技機 N b 1 ～ N b 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 5 2 7 】

なお、上記遊技機 N 0 の構成に対して、上記遊技機 N c 1 ～ N c 7 のいずれか 1 にて限

10

20

30

40

50

定した構成を適用してもよい。

【１５２８】

なお、上記遊技機００の構成に対して、上記遊技機０１～０７のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１５２９】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【１５３０】

遊技機Ａ０からＡ９、Ｂ０からＢ８、Ｃ０からＣ１１、Ｄ０からＤ８、Ｅ０からＥ７、Ｆ０からＦ６、Ｇ０からＧ７、Ｈ０からＨ６、Ｉ０からＩ７、Ｊ０からＪ５、Ｋ０からＫ５、Ｌ０からＬ４、Ｍ０からＭ４、Ｎ０、Ｎａ１からＮａ７、Ｎｂ１からＮｂ６、Ｎｃ１からＮｃ７、Ｏ０からＯ７のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

10

【１５３１】

遊技機Ａ０からＡ９、Ｂ０からＢ８、Ｃ０からＣ１１、Ｄ０からＤ８、Ｅ０からＥ７、Ｆ０からＦ６、Ｇ０からＧ７、Ｈ０からＨ６、Ｉ０からＩ７、Ｊ０からＪ５、Ｋ０からＫ５、Ｌ０からＬ４、Ｍ０からＭ４、Ｎ０、Ｎａ１からＮａ７、Ｎｂ１からＮｂ６、Ｎｃ１からＮｃ７、Ｏ０からＯ７のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

20

30

【１５３２】

遊技機Ａ０からＡ９、Ｂ０からＢ８、Ｃ０からＣ１１、Ｄ０からＤ８、Ｅ０からＥ７、Ｆ０からＦ６、Ｇ０からＧ７、Ｈ０からＨ６、Ｉ０からＩ７、Ｊ０からＪ５、Ｋ０からＫ５、Ｌ０からＬ４、Ｍ０からＭ４、Ｎ０、Ｎａ１からＮａ７、Ｎｂ１からＮｂ６、Ｎｃ１からＮｃ７、Ｏ０からＯ７のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

40

【符号の説明】

【１５３３】

- １０ パチンコ機（遊技機）
- ６０ａ 盤面第１装飾図柄群

50



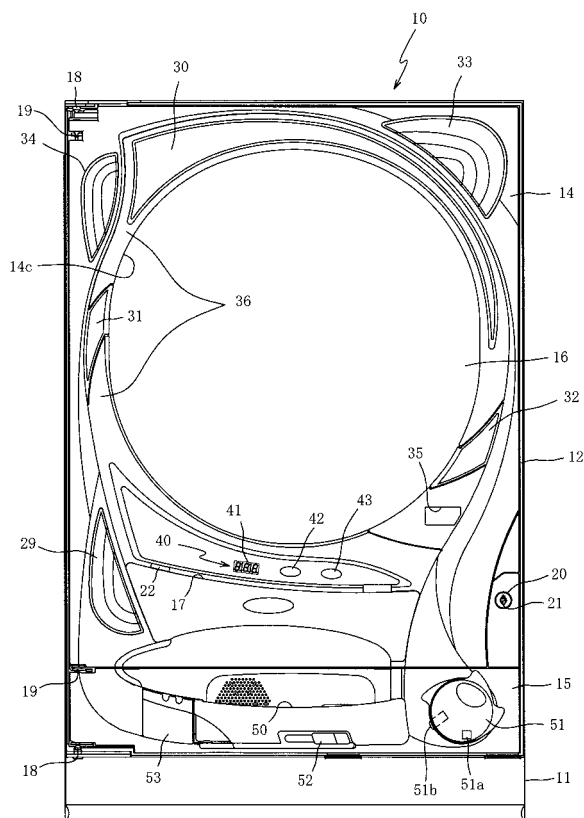
6 0 b	盤面第 2 装飾図柄群	
8 1	ドラム表示装置（表示手段の一部、演出手段の一部、第 2 演出手段の一部）	
1 1 0	主制御装置	
1 1 3	音声ランプ制御装置（順次点灯手段の一部、楽曲出力手段の一部、楽曲同期手段の一部）	
1 1 4	表示制御装置（動的実行手段の一部、駆動制御手段の一部、前段階現出手段の一部、段階変化手段の一部）	
2 0 1	M P U（判定手段の一部）	
2 0 3 f	保留球実行エリア（取得手段の一部）	10
2 2 1	M P U（示唆情報抽選手段の一部）	
2 2 2 e	導光板点灯パターンテーブル	
2 2 2 f	確定ランプ点灯パターンテーブル	
2 2 3 d	導光パターン抽選カウンタ	
2 2 3 e	確定ランプタイミング抽選カウンタ	
3 1 0	確定ランプユニット（第 2 演出手段の一部）	
3 1 1	確定ランプ（第 2 演出手段の一部、第 2 発光手段の一部）	
4 0 0	導光ユニット（演出手段の一部、第 1 演出手段の一部）	
4 1 0	前側導光板（第 1 演出手段の一部、第 2 導光手段の一部）	
4 1 1	第 2 装飾図柄群	20
4 1 2	第 3 装飾図柄（第 2 示唆情報の一部）	
4 1 3	第 4 装飾図柄群（第 1 示唆情報の一部、第 2 所定情報の一部）	
4 1 4	下方 L E D ユニット（発光手段の一部、第 1 発光手段の一部）	
4 1 4 c	前側下方用 L E D（第 2 発光手段の一部）	
4 1 4 d	前側下方用集光レンズ	
4 1 5	前側右方 L E D ユニット（第 2 演出手段の一部）	
4 1 5 c	前側右方用 L E D（第 1 発光手段の一部、第 2 発光手段の一部）	
4 1 5 d	前側右方用集光レンズ（集光手段の一部）	
4 1 6 c	前側左方用 L E D（第 1 発光手段の一部）	
4 1 6 d	前側左方用集光レンズ（集光手段の一部）	30
4 2 0	後側導光板（導光手段の一部、第 2 演出手段の一部、第 1 導光手段の一部）	
4 2 1	第 1 装飾図柄群（所定情報の一部、第 3 示唆情報の一部、第 1 所定情報の一部）	
4 2 2	後側上方 L E D ユニット（第 1 演出手段の一部）	
4 2 2 c	後側上方用 L E D（第 1 発光手段の一部）	
4 2 3	後側上方用拡散レンズ（拡散手段の一部、複数方向照射手段の一部）	
4 2 4	後側下方用 L E D（発光部の一部、第 1 発光部の一部、第 2 発光部の一部、第 3 発光部の一部）	
4 2 5	後側下方用拡散レンズ（拡散手段の一部、複数方向照射手段の一部）	40
4 2 5 a	左方向拡散部（第 1 方向照射部の一部）	
4 2 5 b	正面方向拡散部（第 2 方向照射部の一部）	
4 2 5 c	右方向拡散部（第 3 方向照射部の一部）	
4 3 0	表示領域形成部材	
4 3 1	中央開口	
4 3 2	レンズカット（カバー部の一部）	
C 1	大当たり乱数カウンタ（特別情報の一部）	
C R	中リール（回動手段の一部、共通回動手段の一部、第 2 回動手段の一部、3 手段同期回動手段の一部）	
L R	左リール（回動手段の一部、非共通回動手段の一部、第 1 回動手段の一部）	50

、 2 手段同期回動手段の一部 )

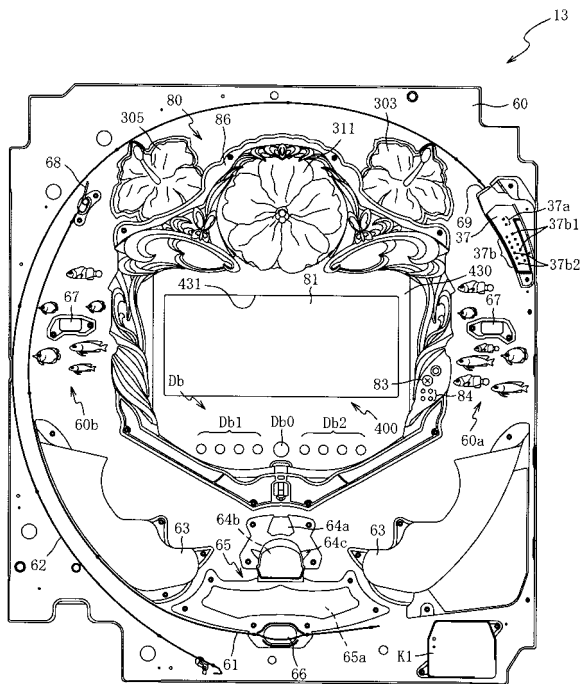
R R                    右リール ( 回動手段の一部、共通回動手段の一部、第 1 回動手段の一部、  
2 手段同期回動手段の一部 )

6 0 0                    ステッピングモータ ( 回動駆動手段の一部 )

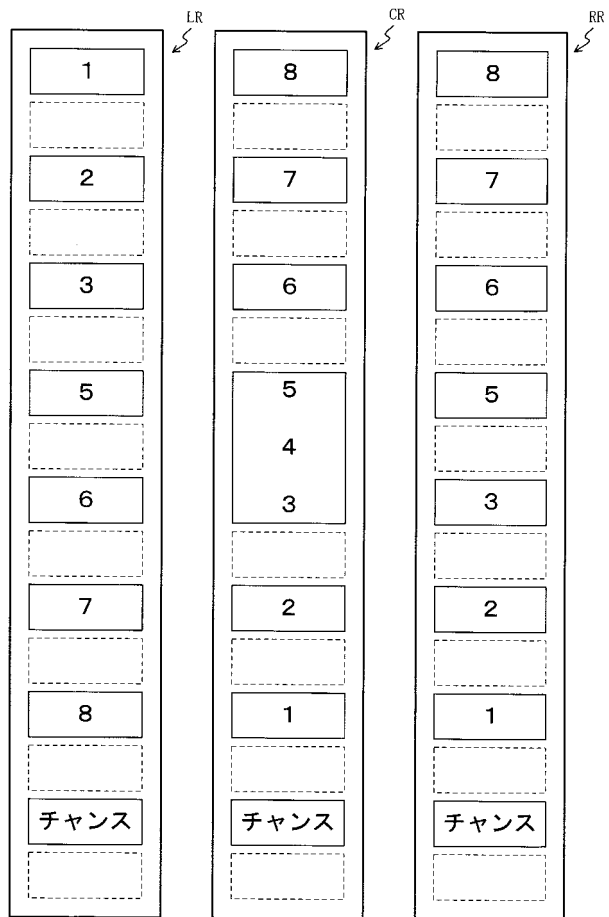
【 図 1 】



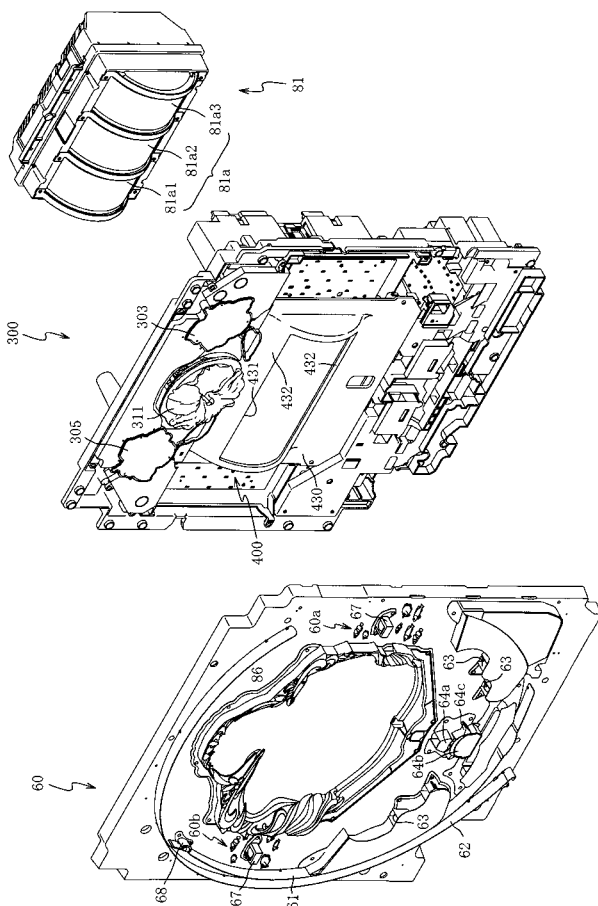
【図 3】



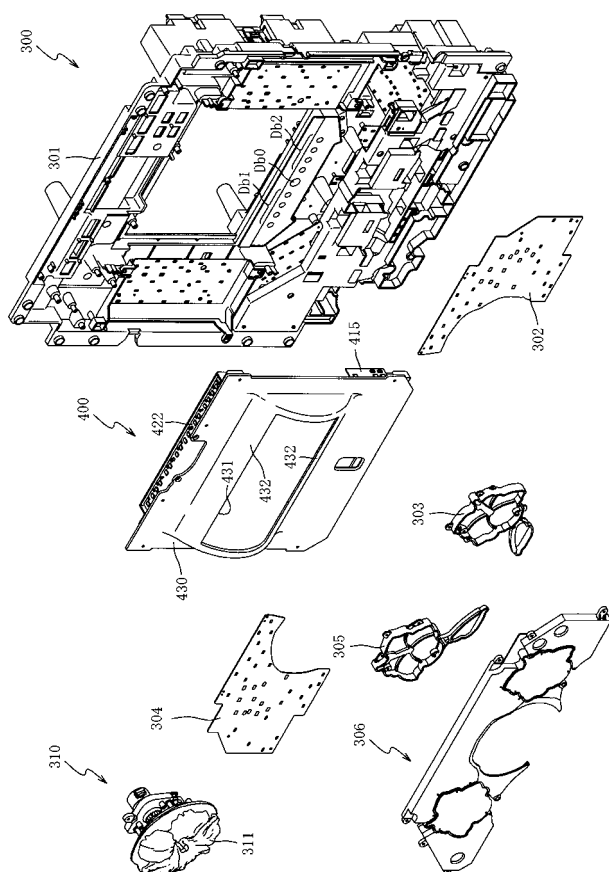
【図 4】



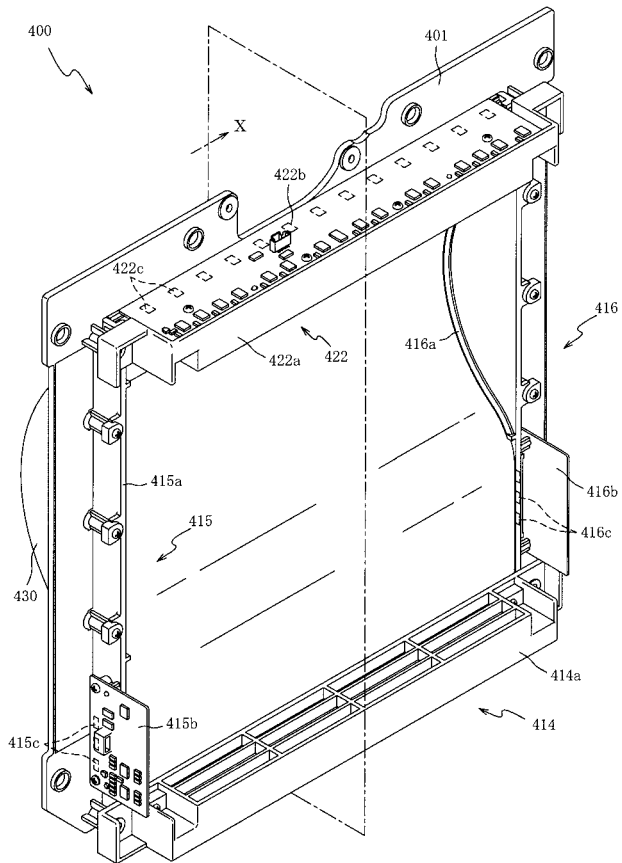
【図 5】



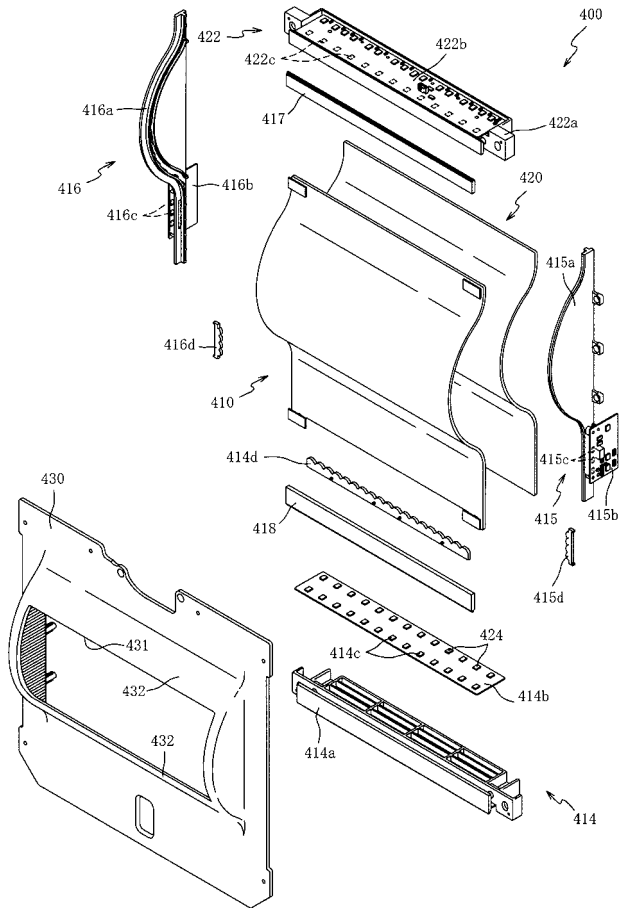
【図 6】



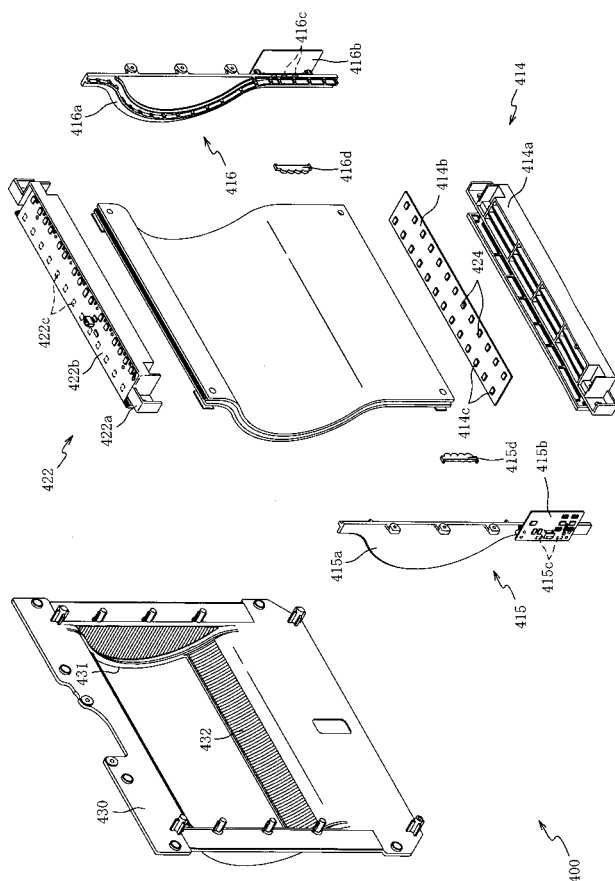
【図 7】



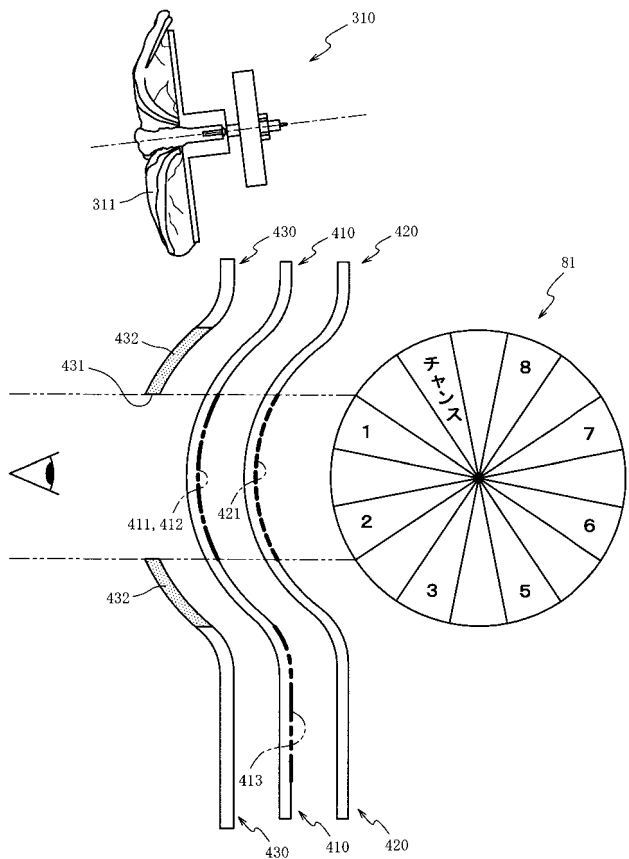
【図 8】



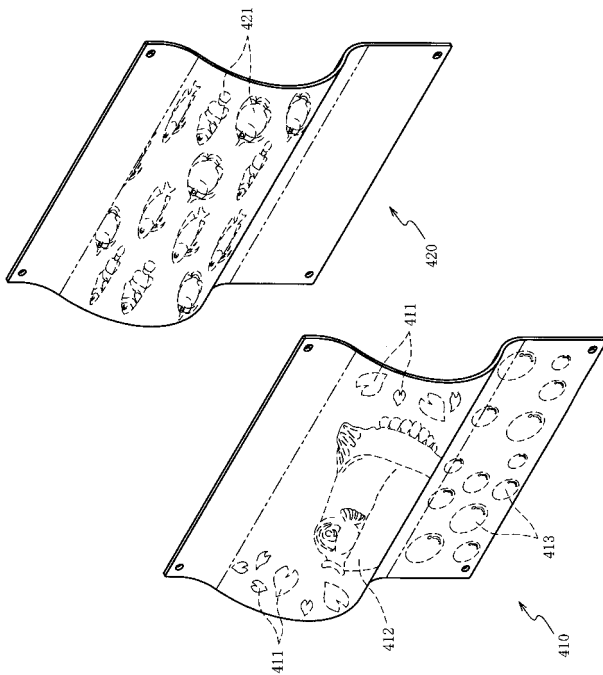
【図 9】



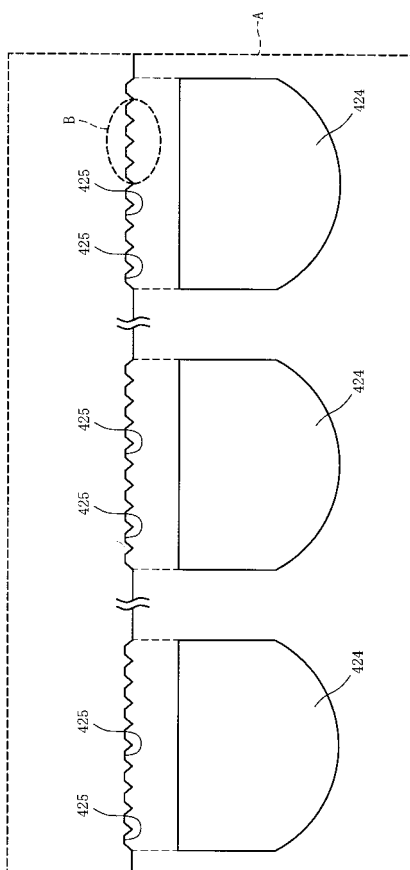
【図 10】



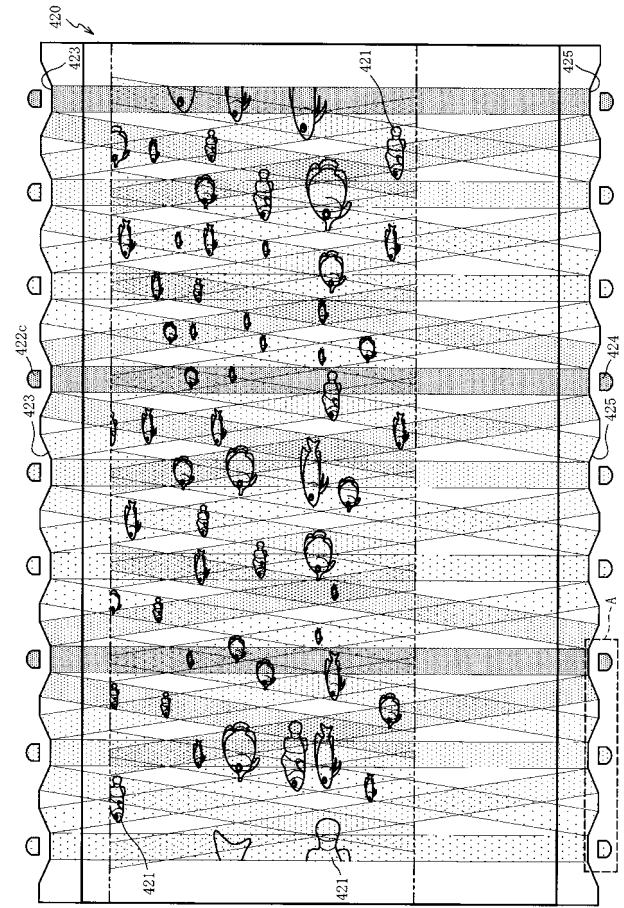
【図 1 1】



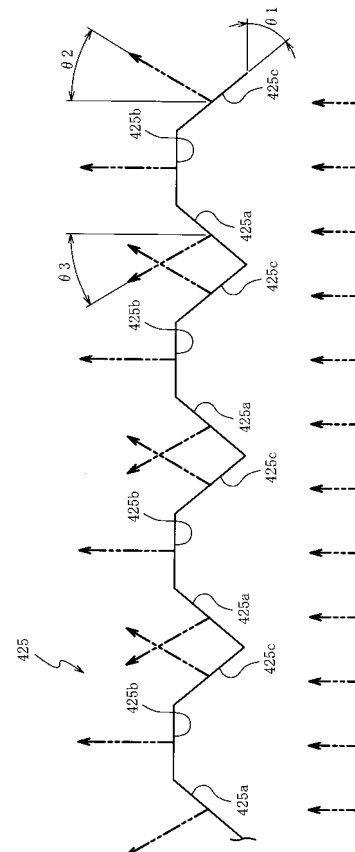
【図 1 3】



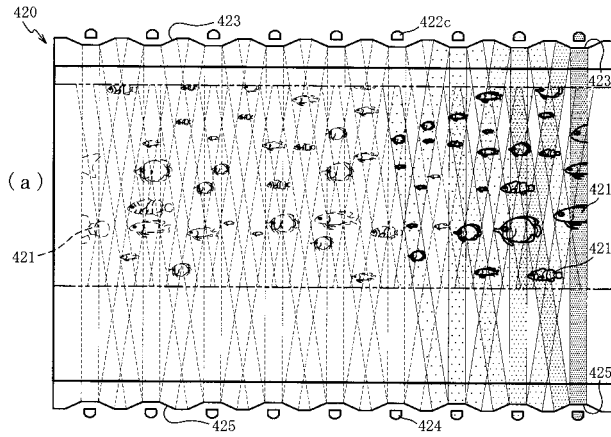
【図 1 2】



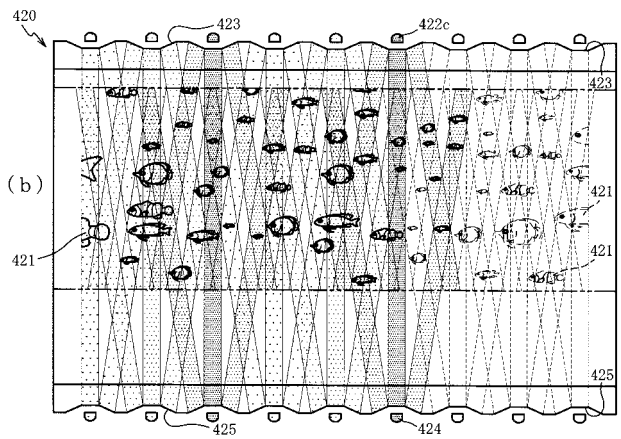
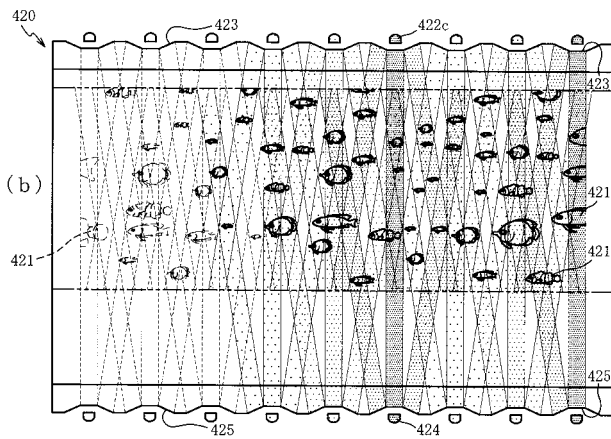
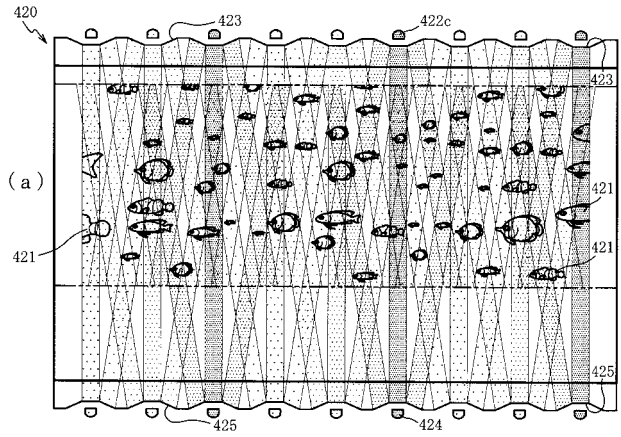
【図 1 4】



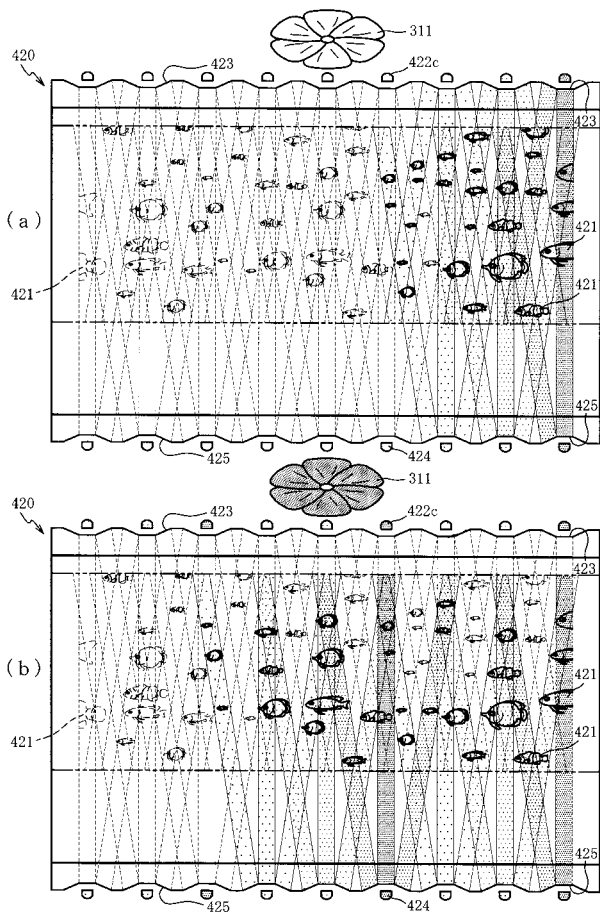
【図 15】



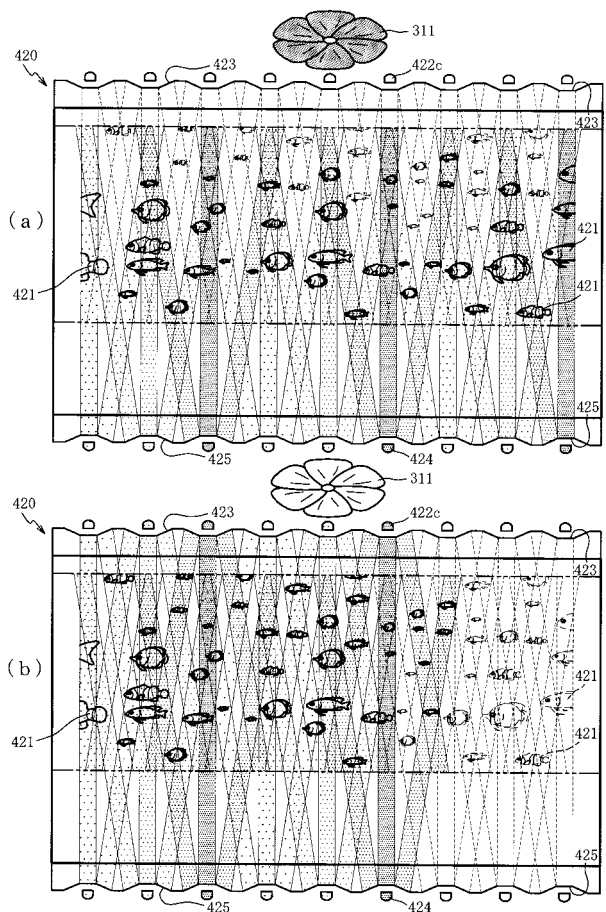
【図 16】



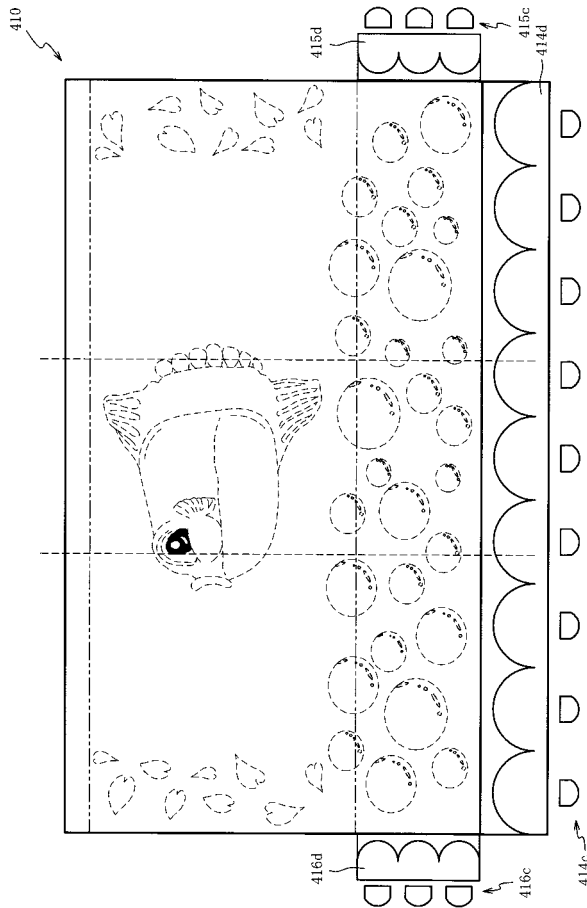
【図 17】



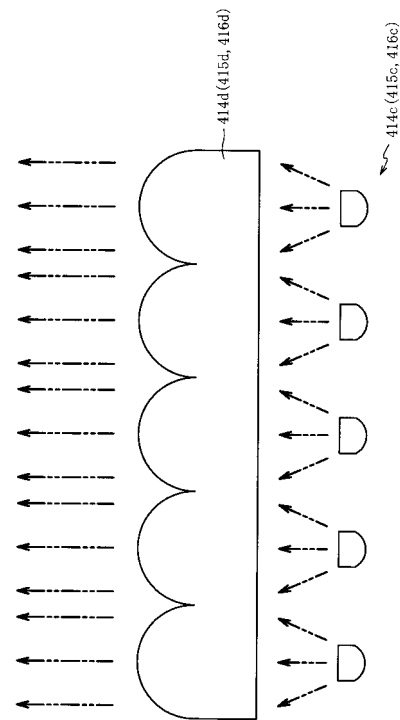
【図 18】



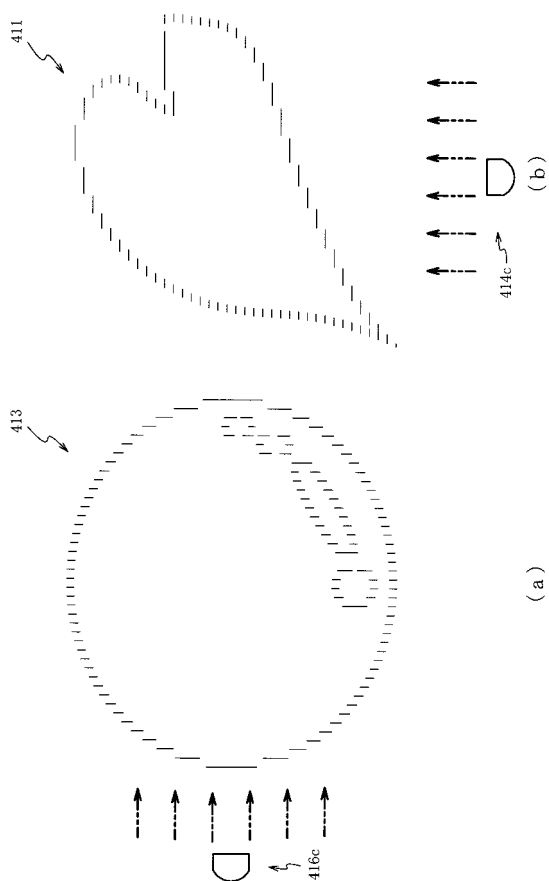
【図 19】



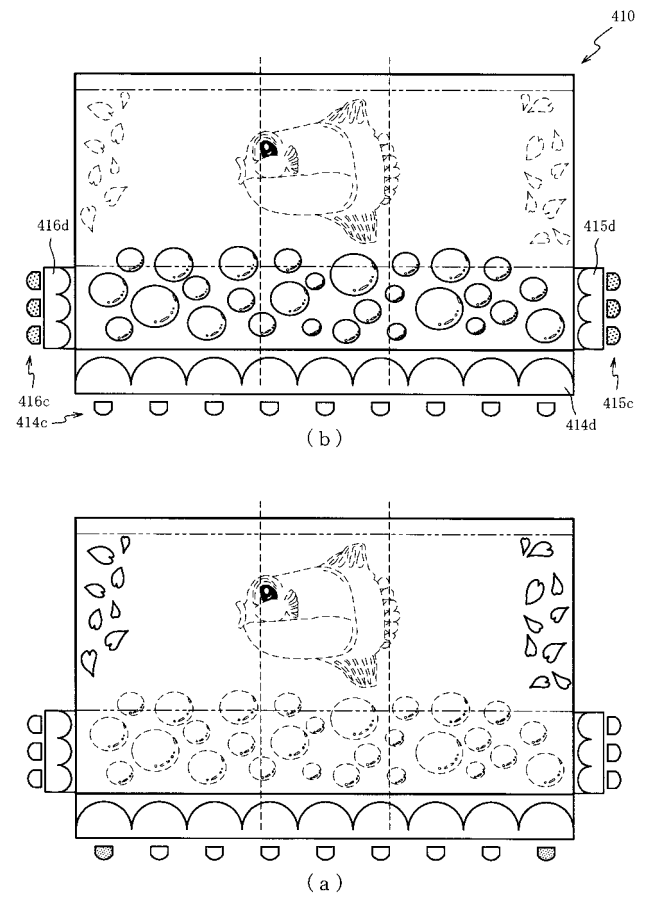
【図 20】



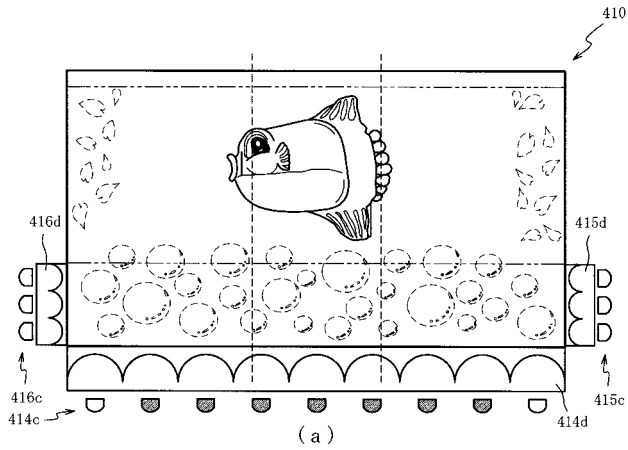
【図 21】



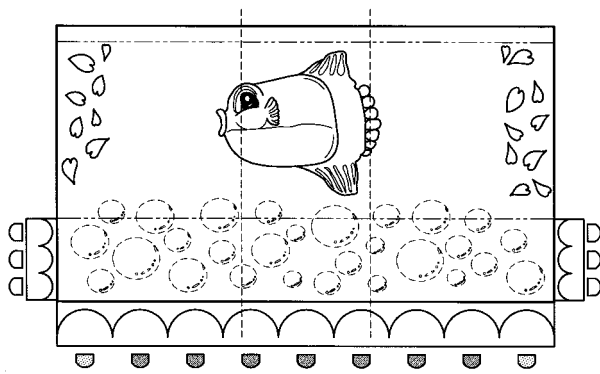
【図 22】



【図 23】

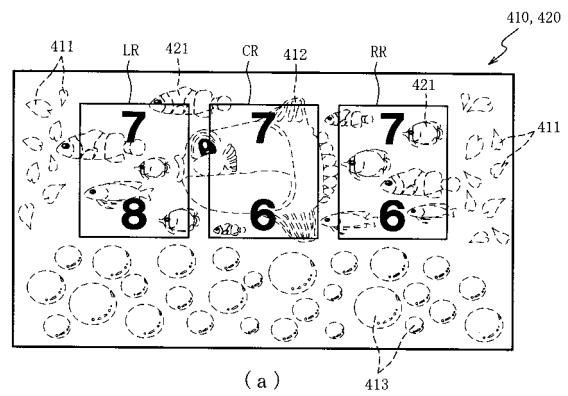


(a)

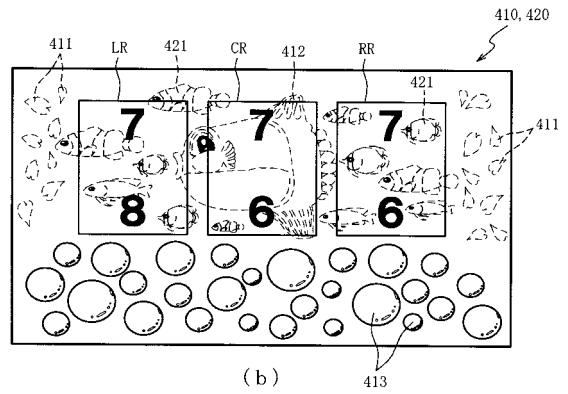


(b)

【図 24】

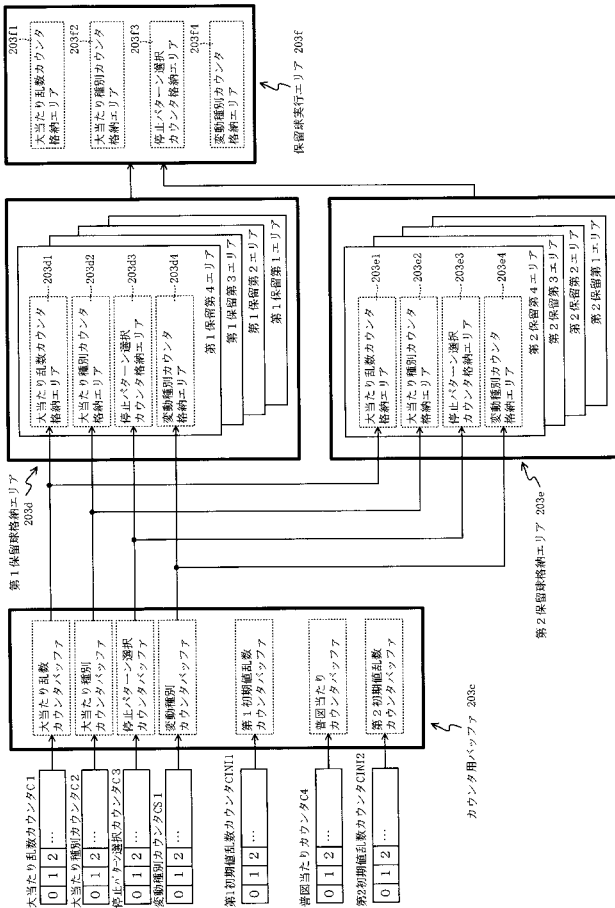


(a)

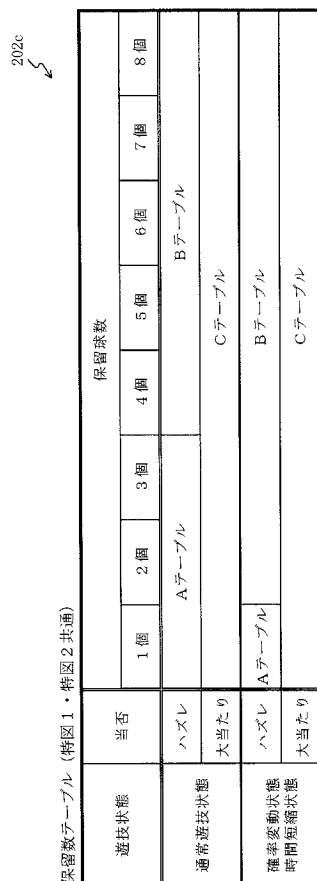




【図 27】



【図 29】



【図 28】

大当たり乱数テーブル (特図 1・特図 2 共通)

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0~49	50個	50~9999	9950個
	高確	0~499	500個	500~9999	9500個
2	低確	0~51	52個	52~9999	9948個
	高確	0~519	520個	520~9999	9480個
3	低確	0~53	54個	54~9999	9946個
	高確	0~539	540個	540~9999	9460個
4	低確	0~55	56個	56~9999	9944個
	高確	0~559	560個	560~9999	9440個
5	低確	0~57	58個	58~9999	9942個
	高確	0~579	580個	580~9999	9420個
6	低確	0~59	60個	60~9999	9940個
	高確	0~599	600個	600~9999	9400個

(a)

大当たり種別テーブル (特図 1・特図 2 共通)

大当たり種別カウンタC2	0~39	40~59	60~99
大当たり種別	10R確変 大当たり	5R確変 大当たり	10R通常 大当たり

(b)

【図 30】

Aテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	0~74
E1	非リーチ・ショート	-
E2	ノーマルリーチ	75~94
E3	スーパーリーチ	95~97
E4	スペシャルリーチ	98, 99

(a)

Bテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	-
E1	非リーチ・ショート	0~74
E2	ノーマルリーチ	75~94
E3	スーパーリーチ	95~97
E4	スペシャルリーチ	98, 99

(b)

Cテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E5	ノーマルリーチ	0~4
E6	スーパーリーチ	5~39
E7	スペシャルリーチ	40~99

(c)

【図 3 1】

202e1

ハズレ用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)
E0	非リーチ (ロング)	0~9	15
E1	非リーチ (ショート)	0~9	5
E2	ノーマルリーチ	0~6	20
		7~9	30
E3	スーパーリーチ	0~7	30
		8, 9	40
E4	スペシャルリーチ	0~8	40
		9	50

変動パターン (演出要素の構成)

高速変動 (長) + 低速変動

高速変動 (短) のみ

高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ

高速変動 (長) + 疑似変動 + 高速変動 (短) + 低速変動 + ノーマルリーチ

高速変動 (長) + 低速変動 + スーパーリーチ

高速変動 (長) + 疑似変動 + 高速変動 (短) + 低速変動 + スーパーリーチ

高速変動 (長) + 低速変動 + スペシャルリーチ

高速変動 (長) + 疑似変動 + 高速変動 + 高速変動 (短) + 低速変動 + スペシャルリーチ

【図 3 2】

202e2

大当たり用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)
		0	20
		1, 2	25
		3~5	30
		6~9	35
		0, 1	30
		2~4	35
		5, 6	40
		7~9	45
		0~2	40
		3, 4	45
		5~7	50
		8, 9	55

変動パターン (演出要素の構成)

高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ

高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動

高速変動 (長) + 疑似変動 + 高速変動 (短) + 低速変動 + ノーマルリーチ

高速変動 (長) + 疑似変動 + 高速変動 (短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動

高速変動 (長) + 低速変動 + スーパーリーチ

高速変動 (長) + 低速変動 + スーパーリーチ + 再変動

高速変動 (長) + 疑似変動 + 高速変動 (短) + 低速変動 + スーパーリーチ

高速変動 (長) + 疑似変動 + 高速変動 (短) + 低速変動 + スーパーリーチ + 再変動

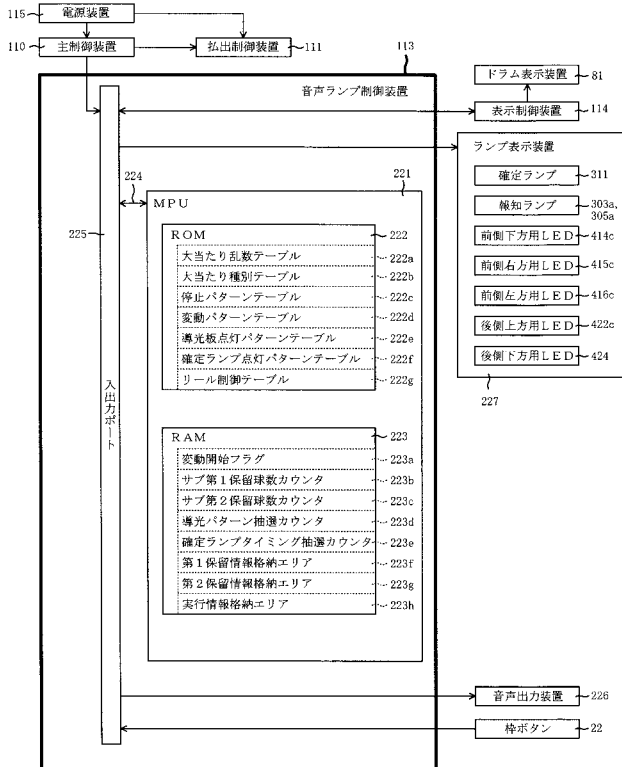
高速変動 (長) + 低速変動 + スペシャルリーチ

高速変動 (長) + 低速変動 + スペシャルリーチ + 再変動

高速変動 (長) + 疑似変動 + 高速変動 + 高速変動 (短) + 低速変動 + スペシャルリーチ

高速変動 (長) + 疑似変動 + 高速変動 + 高速変動 (短) + 低速変動 + スペシャルリーチ + 再変動

【図 3 3】



【図 3 4】

導光板点灯パターンテーブル

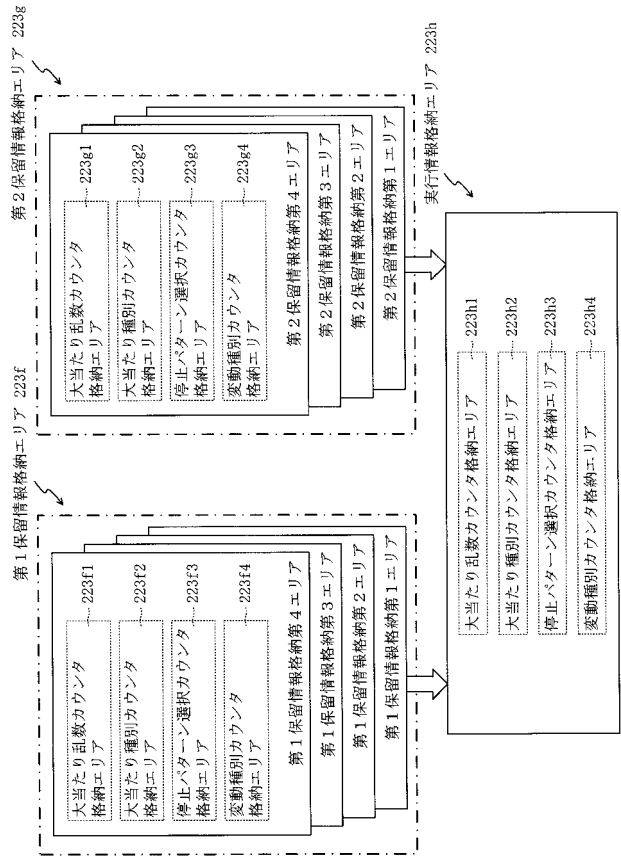
222e

当否	演出態様	点灯図柄	導光パターン抽選カウンタ値
ハズレ	非リーチ	無し	0~99
		泡	-
		桜	-
		マンボウ	-
	ノーマルリーチ	桜&マンボウ	-
		魚群	-
		無し	0~39
		泡	40~69
	スーパーリーチ	桜	70~89
		マンボウ	90~99
		桜&マンボウ	-
大当たり	スペシャルリーチ	魚群	-
		無し	-
		泡	0~39
		桜	40~69
	ノーマルリーチ	マンボウ	70~89
		桜&マンボウ	90~97
		魚群	98, 99
		無し	-
	スーパーリーチ	泡	0~49
		桜	50~79
		マンボウ	80~94
		桜&マンボウ	95~98
大当たり	ノーマルリーチ	魚群	99
		無し	0~9
		泡	10~29
		桜	30~59
	スペシャルリーチ	マンボウ	60~99
		桜&マンボウ	-
		魚群	-
		無し	-
大当たり	ノーマルリーチ	泡	0~4
		桜	5~19
		マンボウ	20~39
		桜&マンボウ	40~59
大当たり	スーパーリーチ	魚群	60~99
		無し	-
		泡	0~4
		桜	5~19
大当たり	スペシャルリーチ	マンボウ	20~39
		桜&マンボウ	40~59
		魚群	60~99
		無し	-

【図 35】

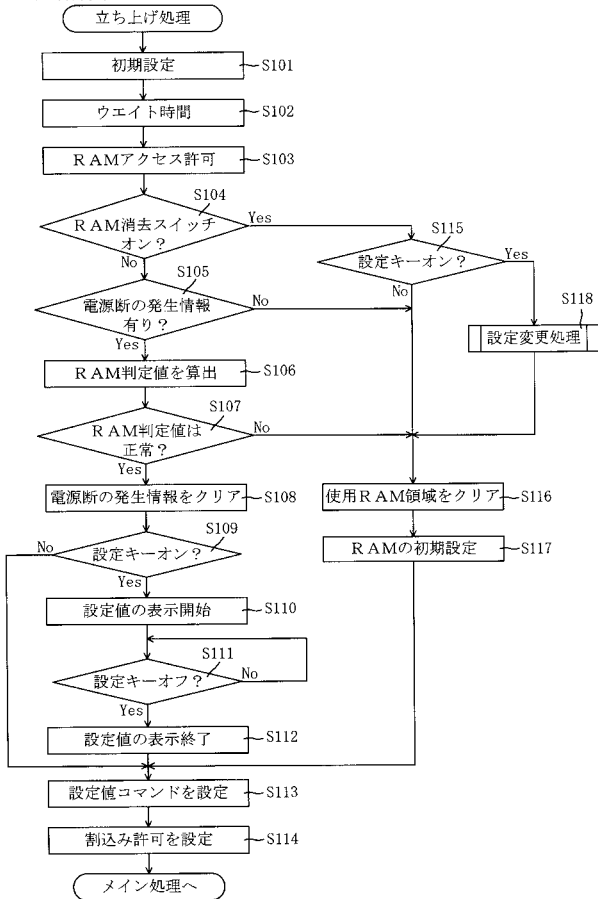
確定ランプ点灯パターンテーブル		点灯タイミング		確定ランプタイミング抽選カウンタ	
当否	演出態様	全演出態様	無し	0~99	222f
大当たり	ノーマルリーチ	全演出態様	変動開始～高速変動終了まで	-	
			リーチ形成～発展前まで	-	
			発展後～再変動前	-	
			再変動～確定	0~99	
	スーパーリーチ	全演出態様	変動開始～高速変動終了まで	0~9	
			リーチ形成～発展前まで	10~29	
			発展後～再変動前	30~59	
			再変動～確定	60~99	
	スペシャルリーチ	全演出態様	変動開始～高速変動終了まで	0~19	
			リーチ形成～発展前まで	20~39	
			発展後～再変動前	40~69	
			再変動～確定	70~99	

【図 36】



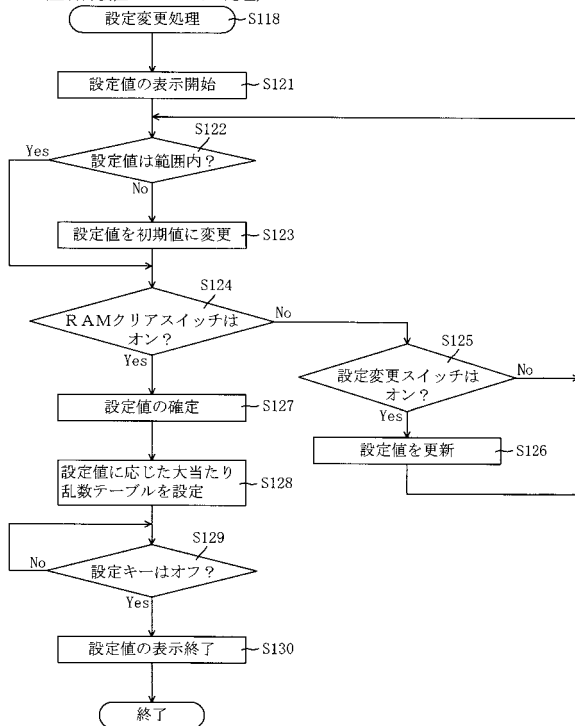
【図 37】

(主制御装置のMPUでの処理)

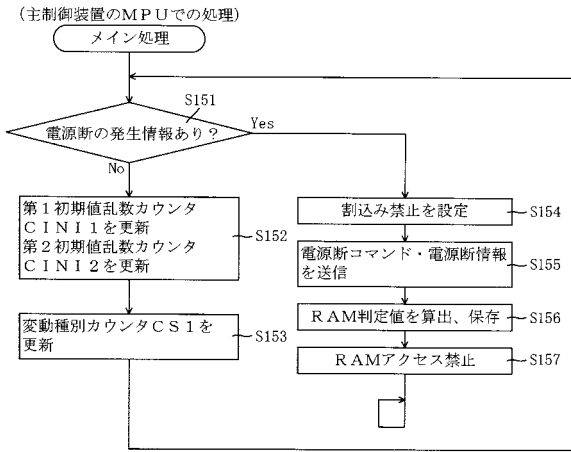


【図 38】

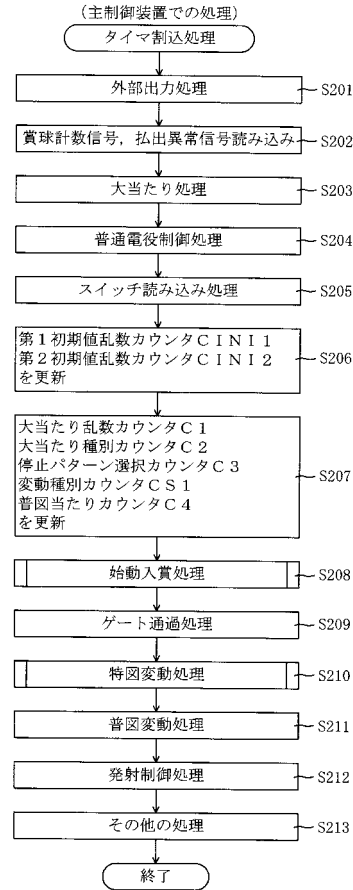
(主制御装置のMPUでの処理)



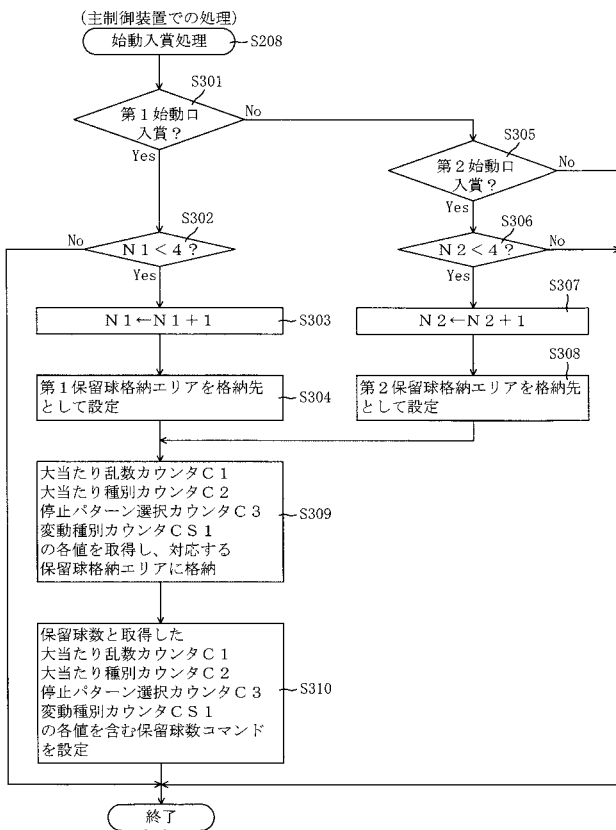
【図 39】



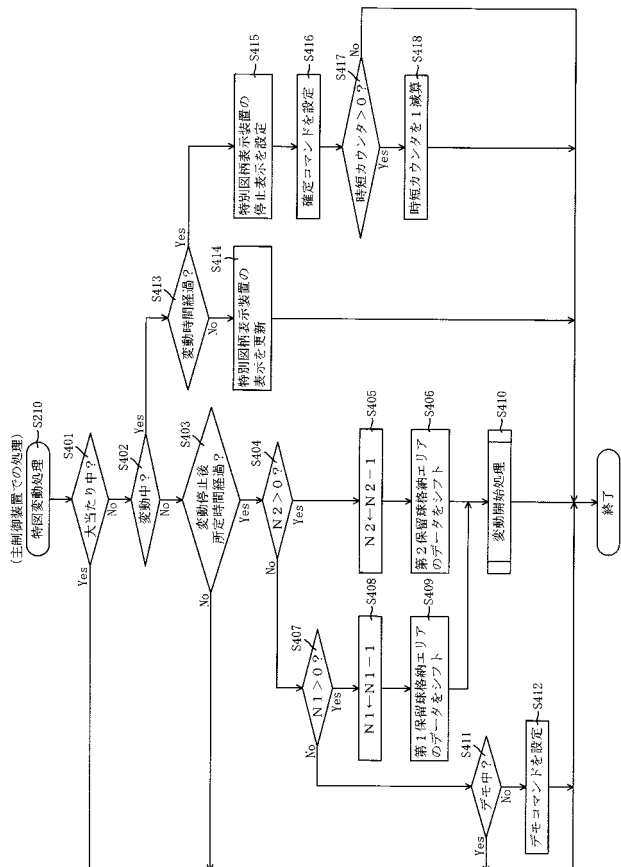
【図 40】



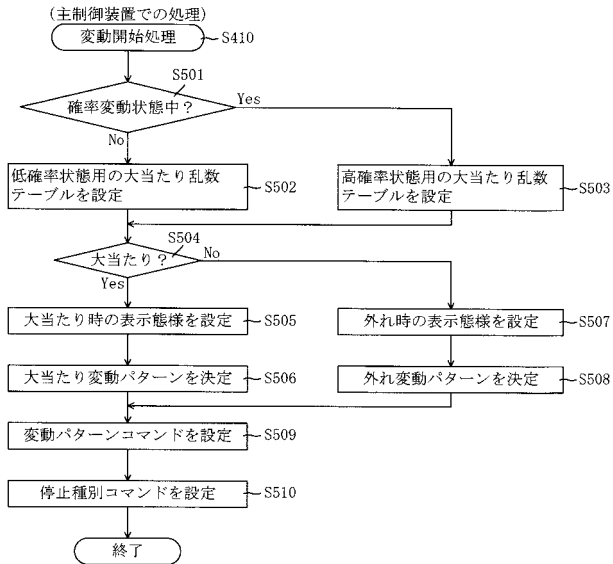
【図 41】



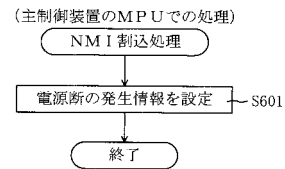
【図 42】



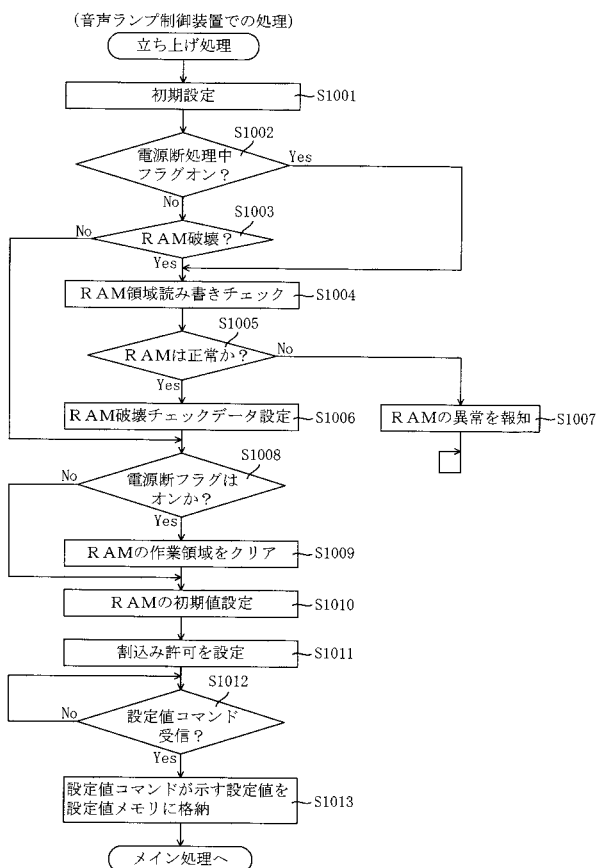
【図 4 3】



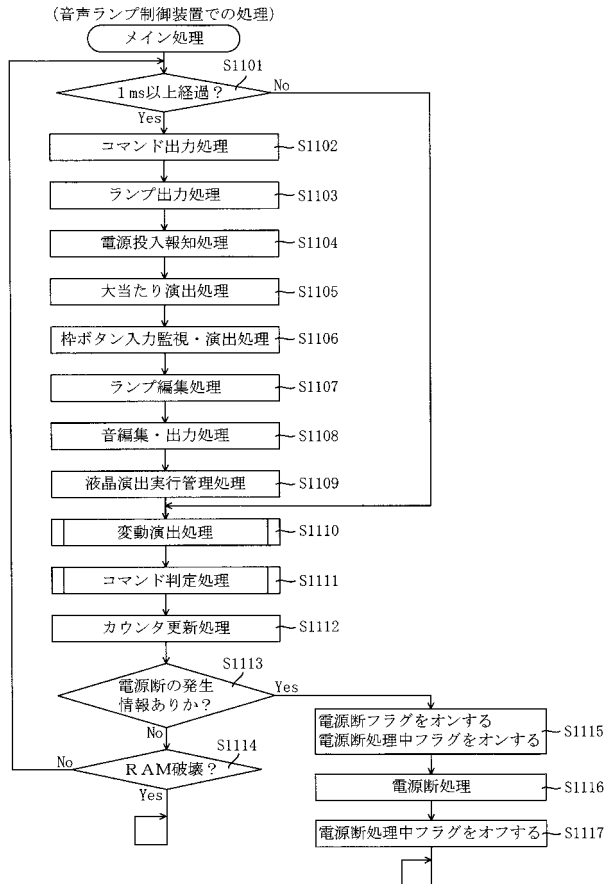
【図 4 4】



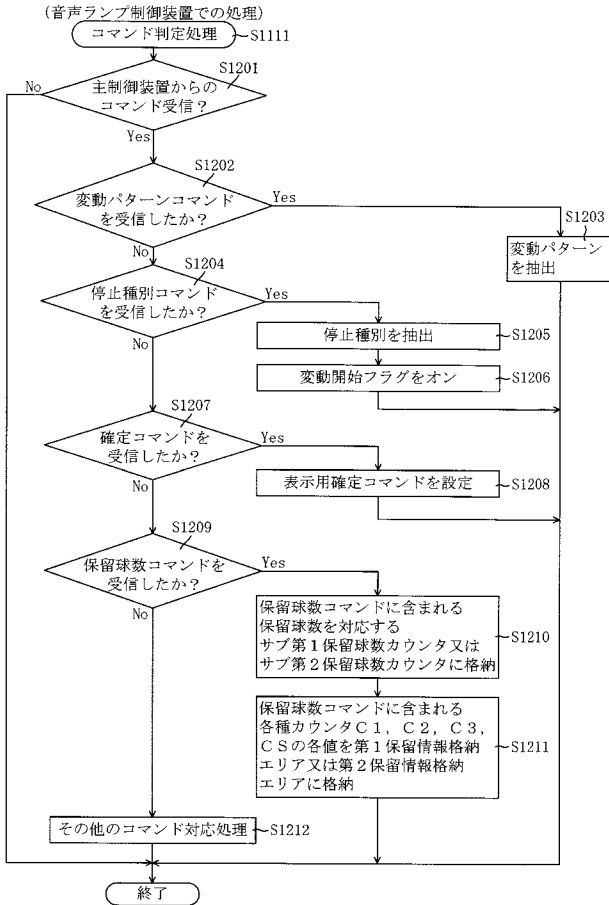
【図 4 5】



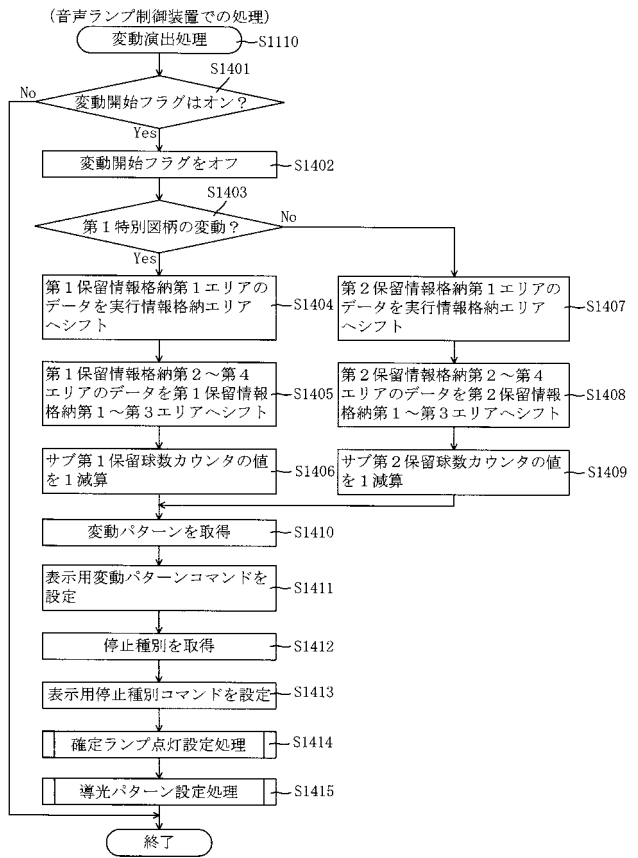
【図 4 6】



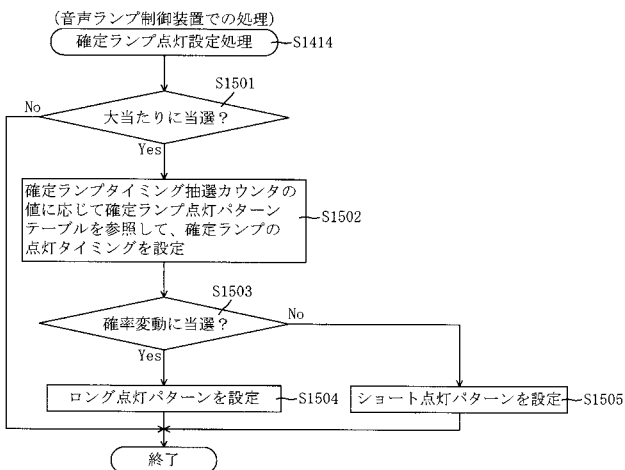
【図 47】



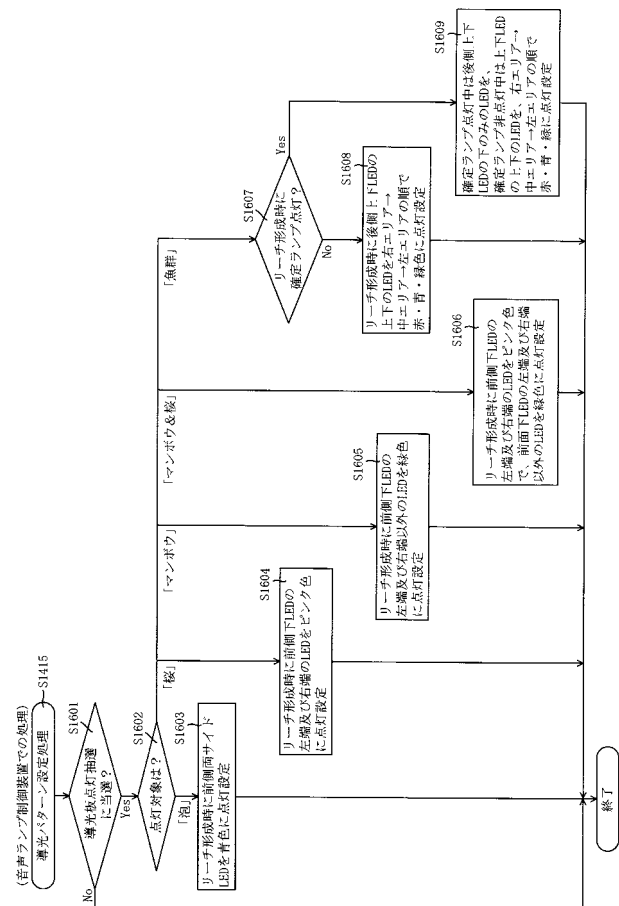
【図 48】



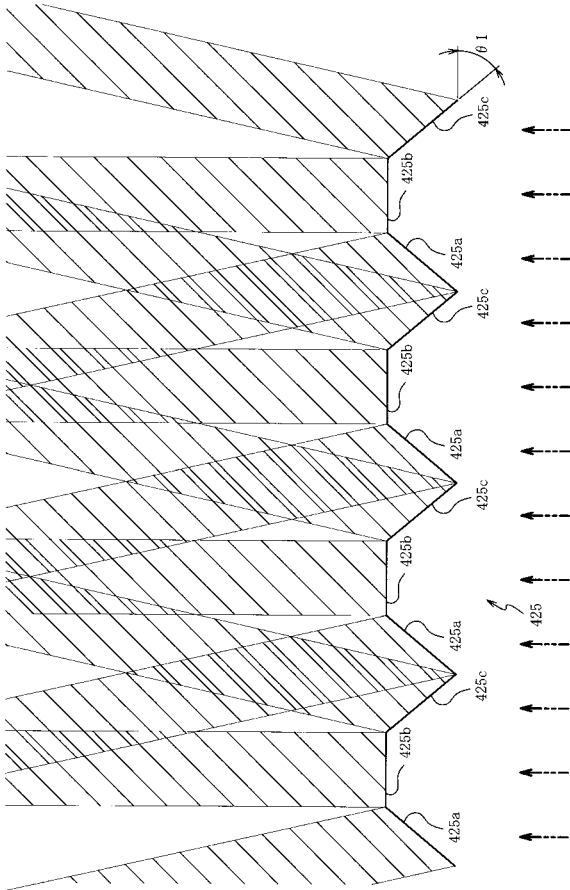
【図 49】



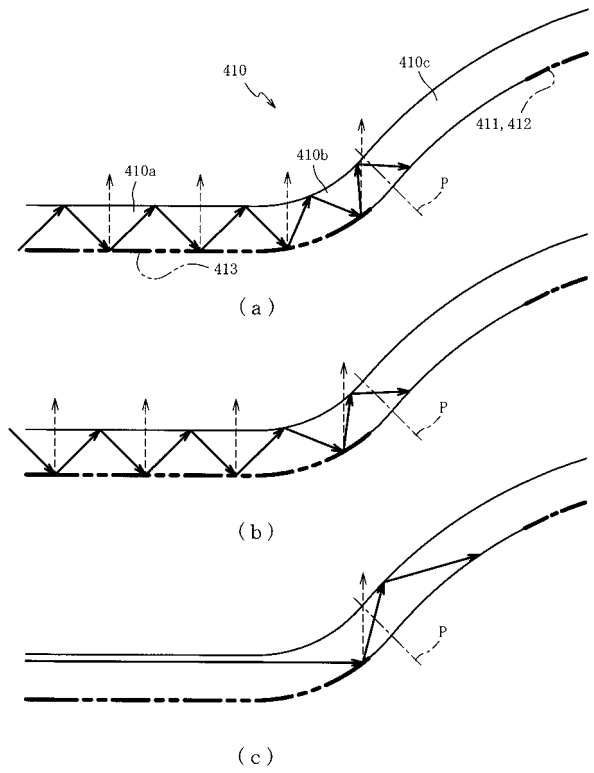
【図 50】



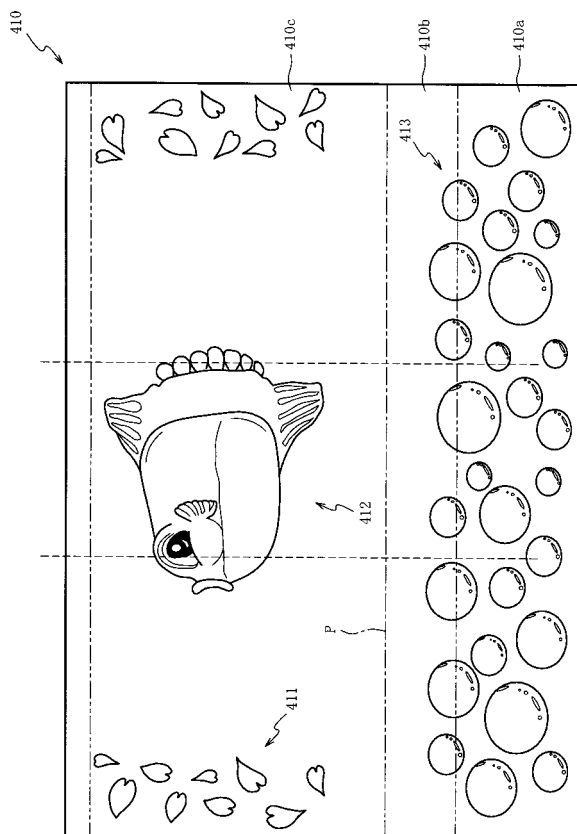
【図 5 1】



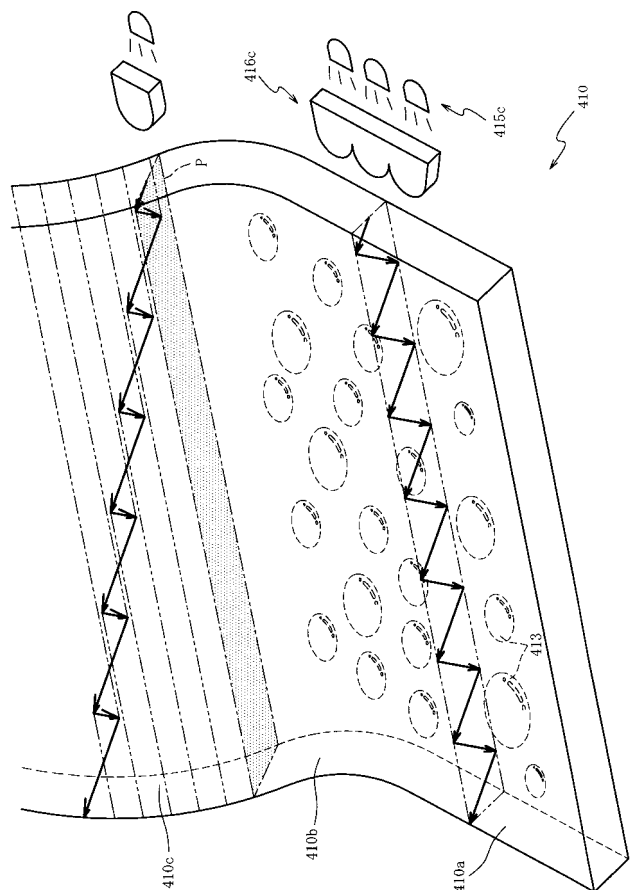
【図 5 2】



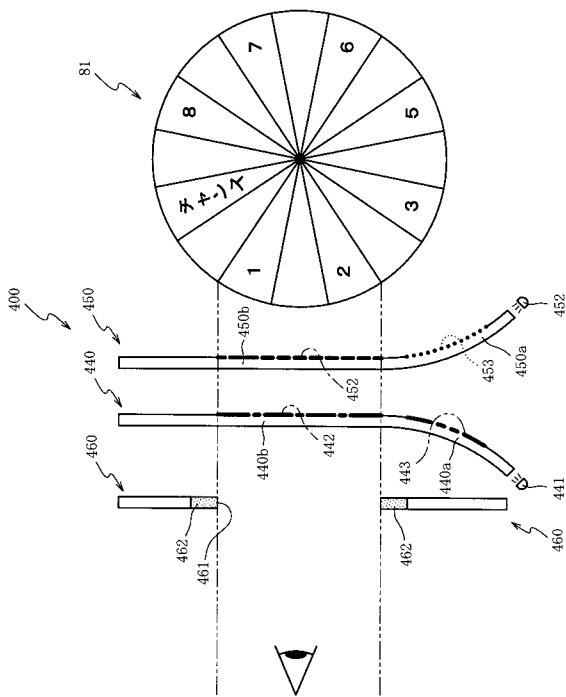
【図 5 3】



【図 5 4】



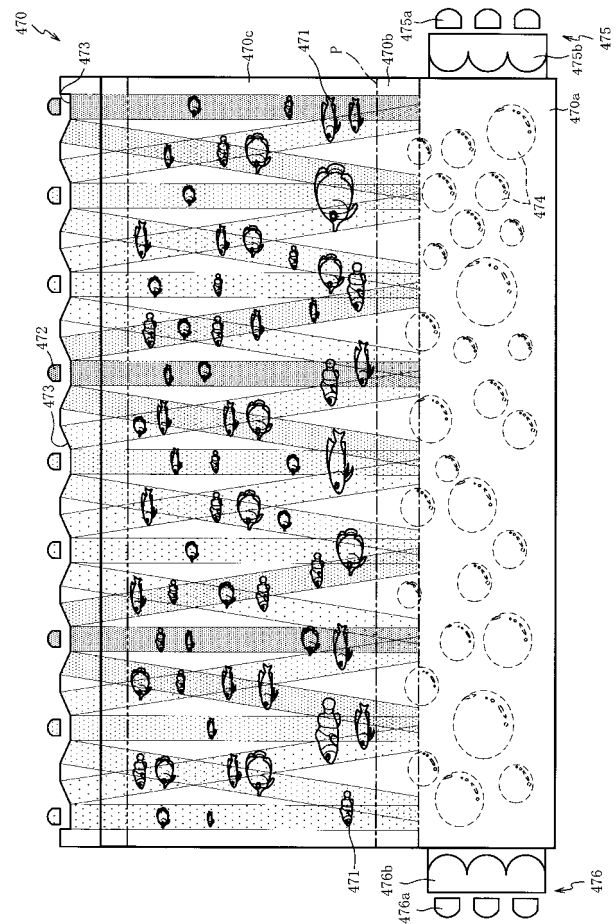
【 図 5 5 】



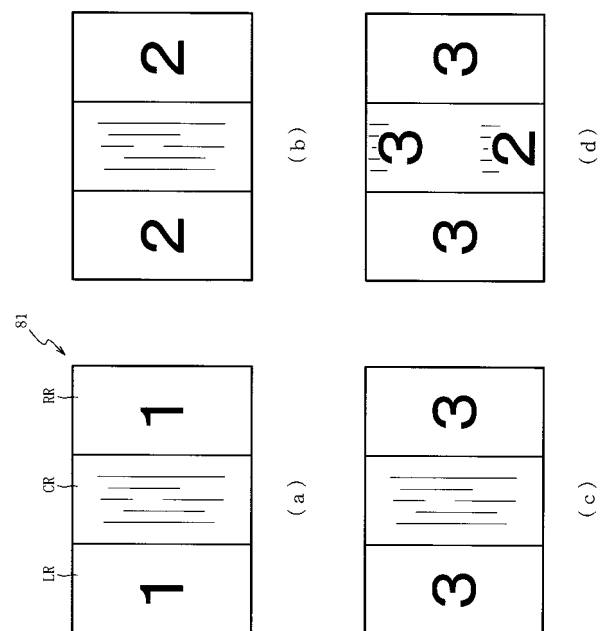
【 図 5 7 】

パターン	疑似停止 1	疑似停止 2	リーチ形成	実行有無
1	1●1 →	2●2 →	3●3	○
2	2●2 →	3●3 →	4●4	×
3	3●3 →	4●4 →	5●5	×
4	3●3 →	5●5 →	6●6	×
5	4●4 →	5●5 →	6●6	×
6	5●5 →	6●6 →	7●7	○
7	6●6 →	7●7 →	8●8	×
8	7●7 →	8●8 →	C●C	×
9	8●8 →	C●C →	1●1	×
10	8●8 →	1●1 →	2●2	○
11	C●C →	1●1 →	2●2	×

【 図 5 6 】

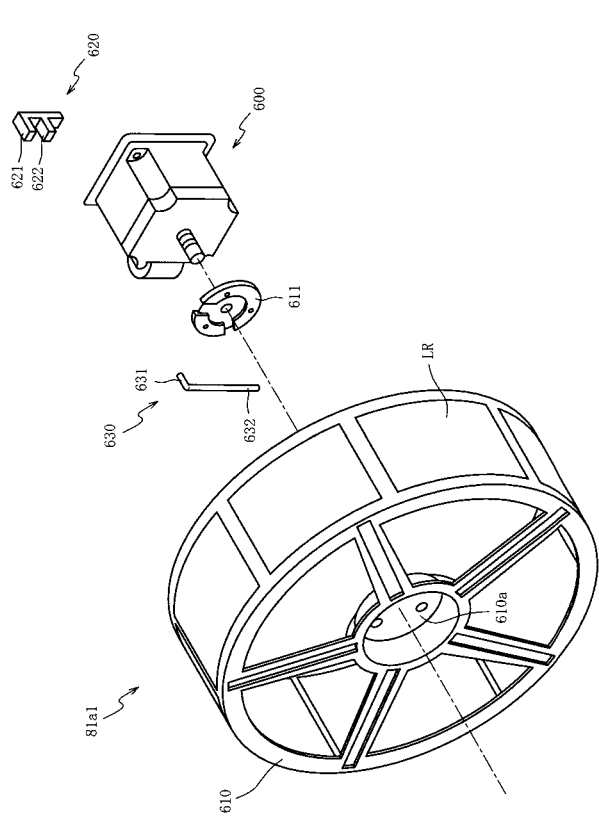


【 図 5 8 】

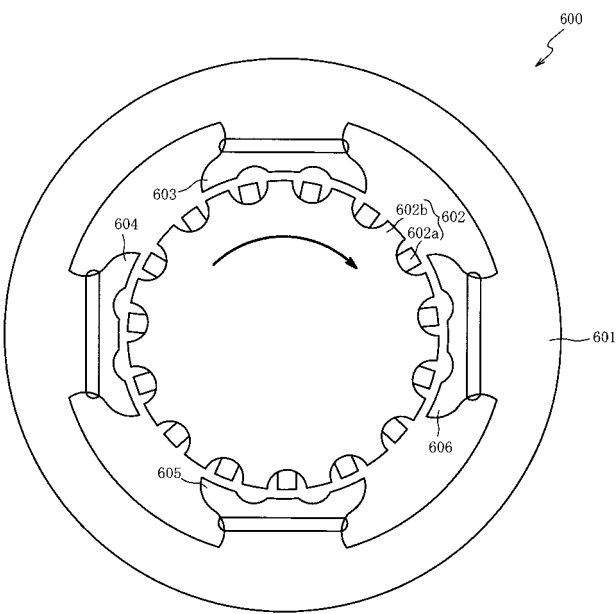




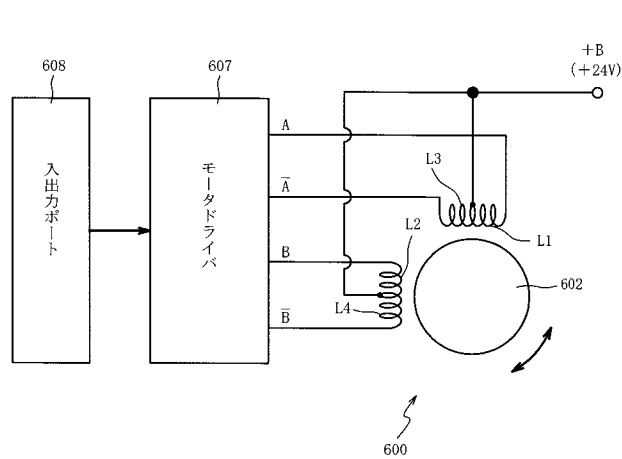
【図 5 9】



【図 6 0】



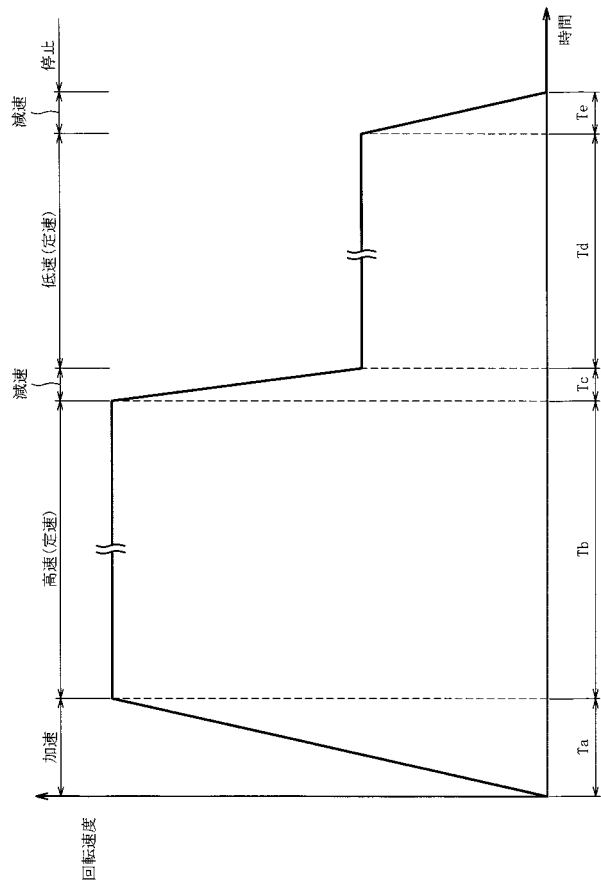
【図 6 1】



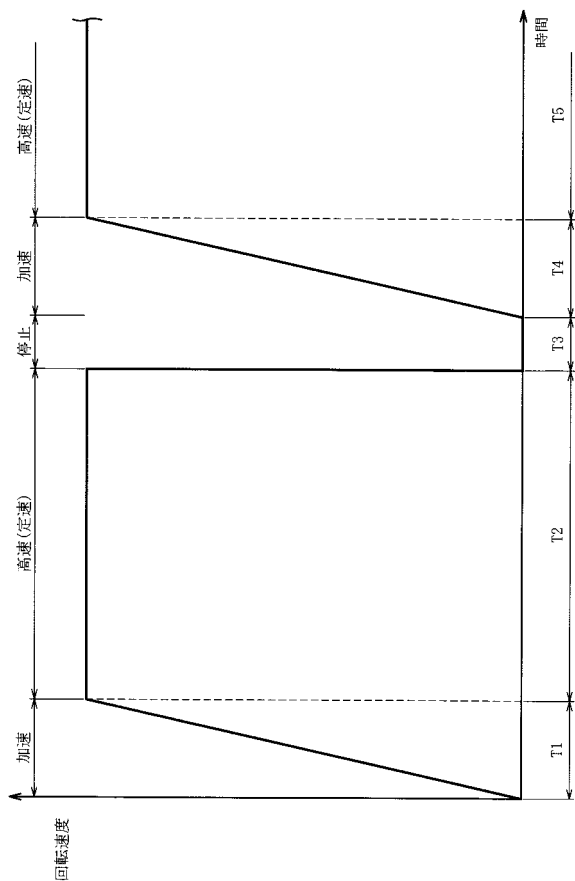
【図 6 2】

励磁順	相	A	B	Ā	B̄	励磁デュータ	相励磁	励磁順 ポイント	モータ制御相
1	オン					0.1H	1相励磁	0	ブレーキ相
2	オン	オン				0.9H	2相励磁	1	
3			オン			0.8H	1相励磁	2	滑動量 (ステップ角数)
4			オン	オン		0.7H	2相励磁	3	
5				オン		0.4H	1相励磁	4	ロータ停止相
6				オン	オン	0.6H	2相励磁	5	初期励磁相
7					オン	0.2H	1相励磁	6	
8	オン	オン			オン	0.3H	2相励磁	7	

【図 6 3】



【図 6 4】



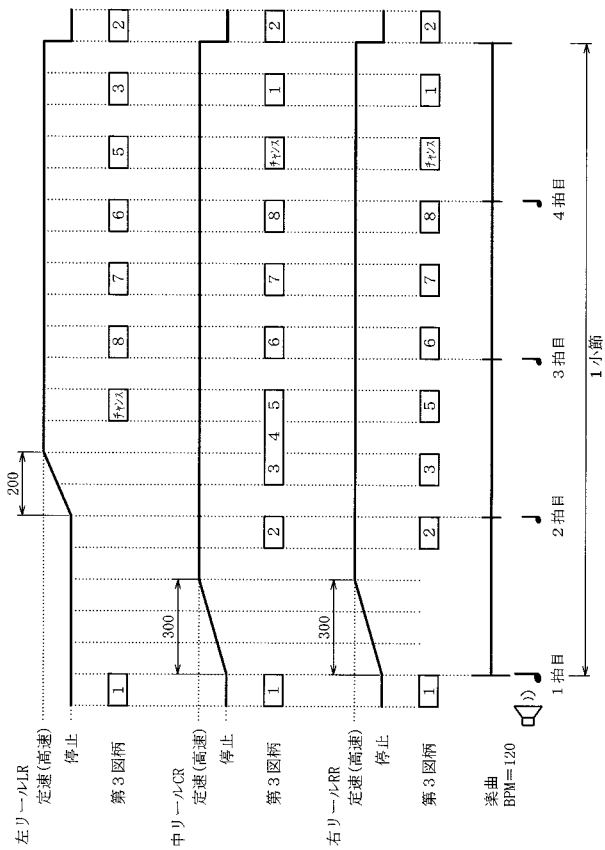
【図 6 5】

加速順序	切り替え間隔	1－2相励磁
1	6 7 割込み	2 相励磁
2	8 割込み	1 相励磁
3	7 割込み	2 相励磁
4	6 割込み	1 相励磁
5	5 割込み	2 相励磁
6	4 割込み	1 相励磁
7	4 割込み	2 相励磁
8	4 割込み	1 相励磁
9	4 割込み	2 相励磁
10	4 割込み	1 相励磁
11	4 割込み	2 相励磁
12	3 割込み	1 相励磁
13	3 割込み	2 相励磁
14	3 割込み	1 相励磁
15	3 割込み	2 相励磁
16	3 割込み	1 相励磁
17	3 割込み	2 相励磁
18	2 割込み	1 相励磁
19	2 割込み	2 相励磁
20	2 割込み	1 相励磁
21	2 割込み	2 相励磁
22	2 割込み	1 相励磁
23	2 割込み	2 相励磁
24	2 割込み	1 相励磁
25	1 割込み	2 相励磁
合計割込み数	1 5 0 割込み	
合計時間	3 0 0 m s	

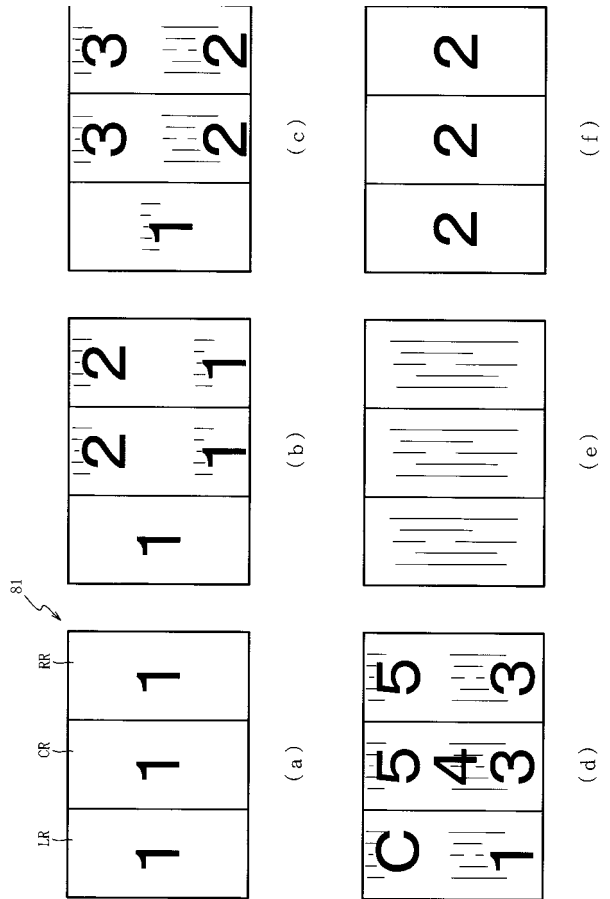
【図 6 6】

加速順序	切り替え間隔	1－2相励磁
1	1 7 割込み	2 相励磁
2	8 割込み	1 相励磁
3	7 割込み	2 相励磁
4	6 割込み	1 相励磁
5	5 割込み	2 相励磁
6	4 割込み	1 相励磁
7	4 割込み	2 相励磁
8	4 割込み	1 相励磁
9	4 割込み	2 相励磁
10	4 割込み	1 相励磁
11	4 割込み	2 相励磁
12	3 割込み	1 相励磁
13	3 割込み	2 相励磁
14	3 割込み	1 相励磁
15	3 割込み	2 相励磁
16	3 割込み	1 相励磁
17	3 割込み	2 相励磁
18	2 割込み	1 相励磁
19	2 割込み	2 相励磁
20	2 割込み	1 相励磁
21	2 割込み	2 相励磁
22	2 割込み	1 相励磁
23	2 割込み	2 相励磁
24	2 割込み	1 相励磁
25	1 割込み	2 相励磁
合計割込み数	1 0 0 割込み	
合計時間	2 0 0 m s	

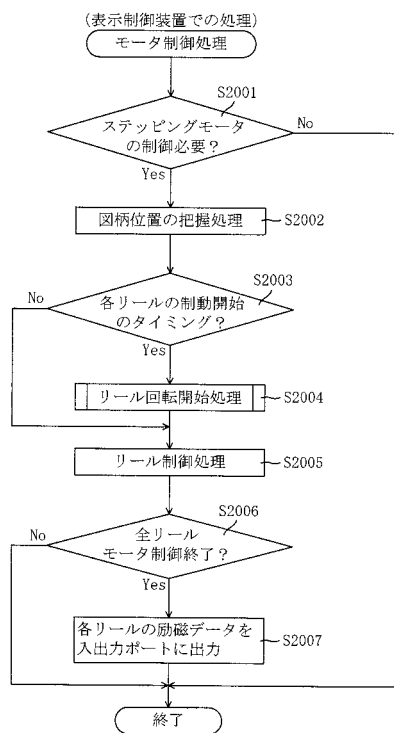
【図 67】



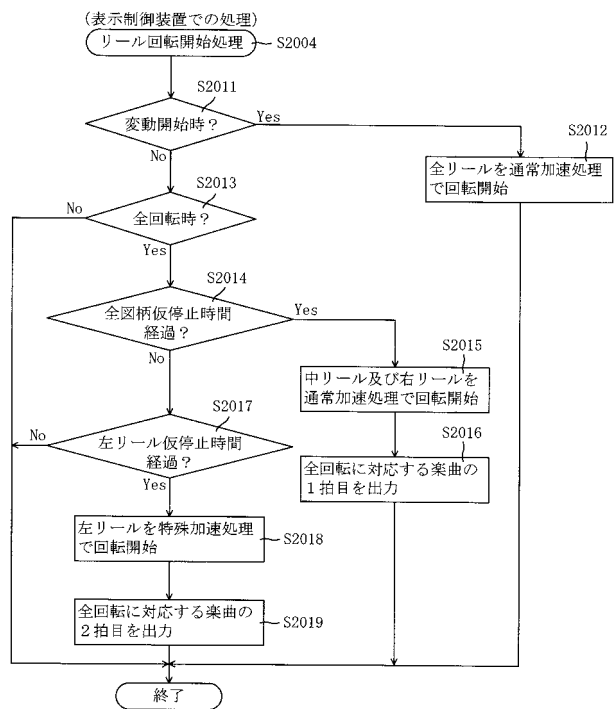
【図 68】



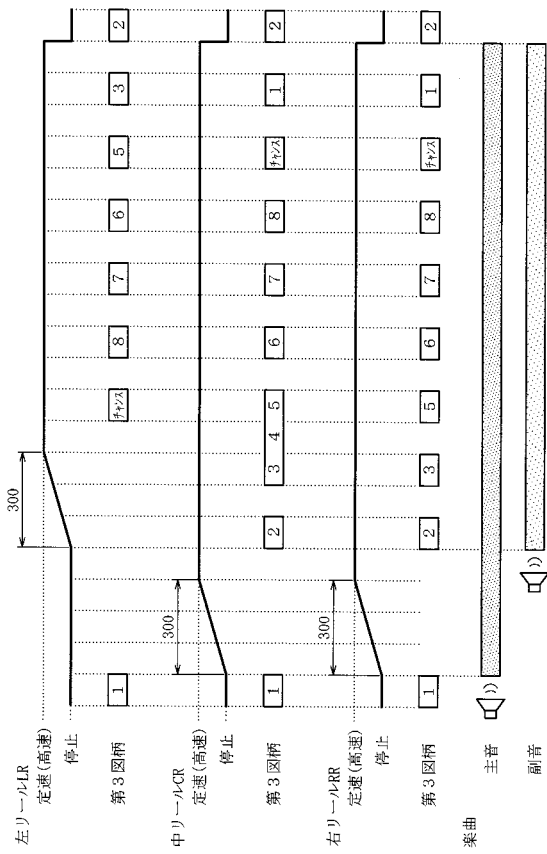
【図 69】



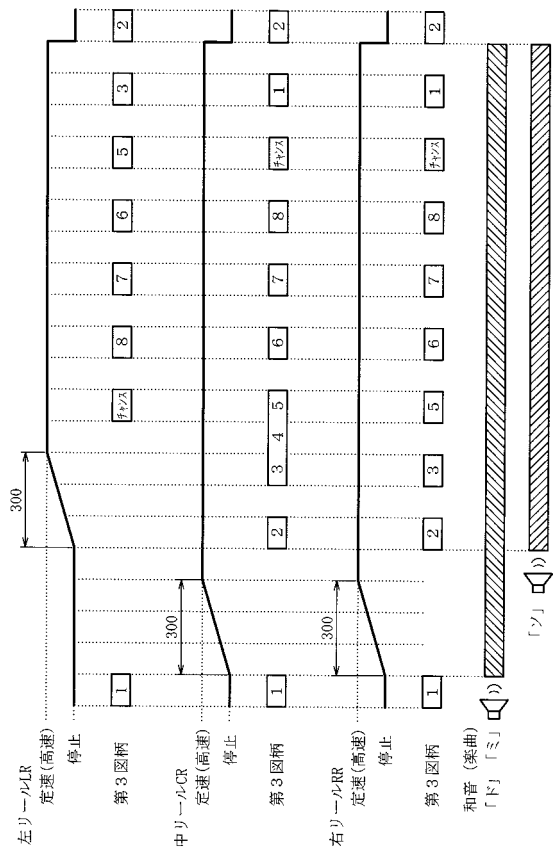
【図 70】



【図 7 1】



【図 7 2】



---

フロントページの続き

(72)発明者 川口 宏二  
名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社サンスリー内

(72)発明者 熊木 彰  
名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社サンスリー内

(72)発明者 神谷 友祥  
名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社サンスリー内

F ターム(参考) 2C088 BC25 EB78  
2C333 AA07 AA11 GA04 GA05