

(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2014-233375

(P2014-233375A)

(43) 公開日 平成26年12月15日(2014.12.15)

(51) Int.Cl.	F I	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 0 4 D	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 6 D	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 3 4	
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 33 頁)

(21) 出願番号 特願2013-115645 (P2013-115645)  
 (22) 出願日 平成25年5月31日 (2013.5.31)

(71) 出願人 512153175  
 有限会社トラスト  
 愛知県名古屋市瑞穂区豆田町一丁目4番  
 (74) 代理人 110000291  
 特許業務法人コスモス特許事務所  
 (72) 発明者 金光 勝正  
 愛知県名古屋市瑞穂区豆田町一丁目4番  
 有限会社トラスト内  
 Fターム(参考) 2C088 BC22 BC23 BC25 BC27 BC31  
 EA02 EA08  
 2C333 AA11 CA76 CA77 DA04 GA05

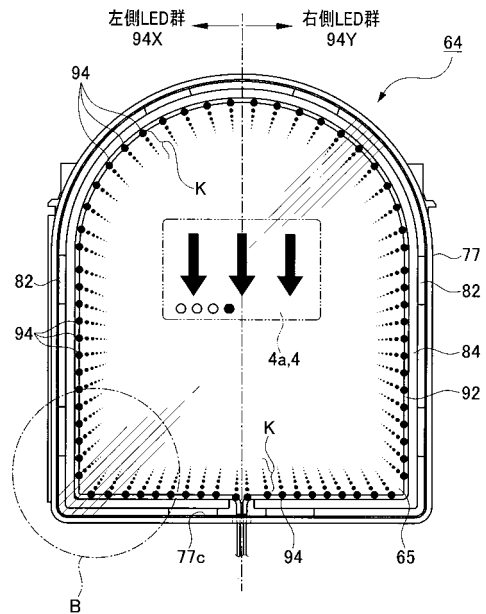
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】透明板ユニットに設けられた発光素子の点灯を利用して、今までにない斬新な発光表示を行うことのできるパチンコ遊技機を提供すること。

【解決手段】パチンコ遊技機1は、遊技機枠40の窓部45に取り付けられたガラスユニット(透明板ユニット)64を有している。ガラスユニットは、樹脂フレーム77(フレーム部材)と、前側ガラス板65a(前側透明板)と、後側ガラス板65b(後側透明板)と、複数のLED94(発光素子)が実装されたフレキシブル基板93(帯状基板)とを備えている。フレキシブル基板は、前側ガラス板と後側ガラス板とに挟まれた樹脂フレームの内側に、樹脂フレームの内周面77cに対して所定の間隔をあけて、LEDの発光面94aを内側へ向けて配置されている。LEDの発光時、遊技者からは、後側ガラス板の後方にLEDから線状に続く複数の光の点の虚像が見える。

【選択図】図9



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技球が流下する遊技領域が形成されている遊技盤と、  
 前記遊技領域を前方から視認可能とする窓部、及び、前記窓部に取り付けられている透明板ユニットを有し、前記遊技盤を内部に収納している遊技機枠と、  
 前記遊技領域に打ち出された遊技球が入球可能な入賞口と、  
 前記入賞口への遊技球の入賞を契機に大当たりの抽選を行う抽選手段と、  
 前記抽選の結果を報知する装飾図柄変動演出を行う装飾図柄変動演出実行手段と、を備え、

前記透明板ユニットは、

開口部を有する環状のフレーム部材と、

前記フレーム部材の開口部に前側から取り付けられている前側透明板と、

前記前側透明板との間に隙間を設けて、前記フレーム部材の開口部に後ろ側から取り付けられている後側透明板と、

複数の発光素子が実装されている带状基板と、を備え、

前記带状基板は、前記前側透明板と前記後側透明板とに挟まれた前記フレーム部材の内側に、前記フレーム部材の内周面に対して所定の間隔をあけて、前記発光素子の発光面を内側へ向けて配置されているものであるパチンコ遊技機であって、

前記装飾図柄変動演出中に前記発光素子を予め定めた態様で発光させる発光素子制御手段を備え、

前記発光素子制御手段による前記発光素子の発光時、前記発光素子が放つ光が前記前側透明板と前記後側透明板との間で繰り返し反射し、当該パチンコ遊技機の遊技者からは、前記後側透明板の後方に前記発光素子から線状に続く複数の光の点の虚像が見えることを特徴とするパチンコ遊技機。

## 【請求項 2】

請求項 1 に記載のパチンコ遊技機であって、

前記発光素子制御手段は、大当たり当選の期待度に応じて前記発光素子の発光態様を変えるものであることを特徴とするパチンコ遊技機。

## 【請求項 3】

遊技球が流下する遊技領域が形成されている遊技盤と、

前記遊技領域を前方から視認可能とする窓部、及び、前記窓部に取り付けられている透明板ユニットを有し、前記遊技盤を内部に収納している遊技機枠と、

前記遊技領域に打ち出された遊技球が入球可能な入賞口と、

前記入賞口への遊技球の入賞を契機に大当たりの抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果が大当たりである場合に、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技中に演出画像を表示部に表示する演出画像表示手段と、を備え、

前記透明板ユニットは、

開口部を有する環状のフレーム部材と、

前記フレーム部材の開口部に前側から取り付けられている前側透明板と、

前記前側透明板との間に隙間を設けて、前記フレーム部材の開口部に後ろ側から取り付けられている後側透明板と、

複数の発光素子が実装されている带状基板と、を備え、

前記带状基板は、前記前側透明板と前記後側透明板とに挟まれた前記フレーム部材の内側に、前記フレーム部材の内周面に対して所定の間隔をあけて、前記発光素子の発光面を内側へ向けて配置されているものであるパチンコ遊技機であって、

前記演出画像の表示中に前記発光素子を予め定めた態様で発光させる発光素子制御手段を備え、

前記発光素子制御手段による前記発光素子の発光時、前記発光素子が放つ光が前記前側透明板と前記後側透明板との間で繰り返し反射し、当該パチンコ遊技機の遊技者からは、

10

20

30

40

50

前記後側透明板の後方に前記発光素子から線状に続く複数の光の点の虚像が見えることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 4】

遊技球が流下する遊技領域が形成されている遊技盤と、  
前記遊技領域を前方から視認可能とする窓部、及び、前記窓部に取り付けられている透明板ユニットを有し、前記遊技盤を内部に収納している遊技機枠と、  
前記遊技領域に打ち出された遊技球が入球可能な入賞口と、  
不正な方法で前記入賞口へ遊技球を入賞させる不正行為を検知する不正行為検知手段と、  
を備え、

前記透明板ユニットは、  
開口部を有する環状のフレーム部材と、  
前記フレーム部材の開口部に前側から取り付けられている前側透明板と、  
前記前側透明板との間に隙間を設けて、前記フレーム部材の開口部に後ろ側から取り付けられている後側透明板と、

複数の発光素子が実装されている带状基板と、を備え、  
前記带状基板は、前記前側透明板と前記後側透明板とに挟まれた前記フレーム部材の内側に、前記フレーム部材の内周面に対して所定の間隔をあけて、前記発光素子の発光面を内側へ向けて配置されているものであるパチンコ遊技機であって、

前記不正行為検知手段により前記不正行為が検知されたときに前記発光素子を予め定めた態様で発光させる発光素子制御手段を備え、

前記発光素子制御手段による前記発光素子の発光時、前記発光素子が放つ光が前記前側透明板と前記後側透明板との間で繰り返し反射し、当該パチンコ遊技機の遊技者からは、前記後側透明板の後方に前記発光素子から線状に続く複数の光の点の虚像が見えることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 から請求項 4 までのいずれかに記載のパチンコ遊技機であって、

前記带状基板が取り付けられている基板取付部材と、  
前記基板取付部材を前記フレーム部材の内周面に対して離して保持しているスペーサ部材と、を備えていることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 6】

請求項 1 から請求項 5 までのいずれかに記載のパチンコ遊技機であって、

前記遊技盤は、透明な合成樹脂材料からなる透明遊技盤であることを特徴とするパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機に関し、特に、遊技機枠に設けられる透明板ユニットであって発光素子が配されている透明板ユニットを備えるパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機は、遊技機枠を備えている。遊技機枠は、遊技領域が形成されている遊技盤を内部に収納するものである。この遊技機枠には、遊技者が遊技領域を視認するための遊技窓（窓部）が設けられている。遊技窓には、透明板としてのガラス板を用いたガラスユニット（透明板ユニット）が取り付けられている。

【0003】

従来より、遊技窓に嵌められるガラスユニットとして、下記特許文献 1 に示されたガラスユニットが知られている。この文献に記載のガラスユニットは、樹脂フレームの前方および後方から、それぞれガラス板が嵌められた構造となっている。そして、樹脂フレームの内周面よりも内部に入り込んだ箇所には、樹脂フレームの周方向に沿って、带状のフレキシブル基板が取り付けられている。フレキシブル基板には、チップ型の LED（発光素子

10

20

30

40

50

)が面実装されている。樹脂フレームにフレキシブル基板が取り付けられた状態において、各LEDの発光面は、樹脂フレームの内周面に設けられた開口部を介して、樹脂フレームの内側へ臨むようになっている。すなわち、各LEDの発光面は、樹脂フレームの内側を向いている。なお、各LEDは、樹脂フレームの周方向に沿って間隔をあけて複数設けられている。

【0004】

各LEDが点灯されると、樹脂フレームの内側全体、すなわち、2枚のガラス板の間が発光装飾される。そのため、下記特許文献1の技術によれば、ムードのある遊技窓を有したパチンコ遊技機を提供できるとされている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2010-104725号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上記特許文献1に記載のガラスユニットでは、樹脂フレームの内周面よりも樹脂フレームの内部に入り込んだ箇所に、LEDが配されている。そのため、樹脂フレームの内周面に設けられた開口部から樹脂フレームの外へ放出されるLEDの光は、ぼんやりと2枚のガラス板の間の空間を照らすのみである。従って、遊技中など、遊技盤に設けられた各種のランプや液晶表示装置が明るく光っている中では、ガラスユニットのLEDの発光は、遊技者から見てほとんどわからないものであった。そのため、このガラスユニットによる光の演出は、遊技者に新たな興味を感じさせるものではなかった。

【0007】

そこで本願発明は、上記事情に鑑み、透明板ユニットに設けられた発光素子の点灯を利用して、今までにない斬新な発光表示を行うことのできるパチンコ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】

【0008】

本発明の一態様におけるパチンコ遊技機は、遊技球が流下する遊技領域が形成されている遊技盤と、遊技領域を前方から視認可能とする窓部、及び、窓部に取り付けられている透明板ユニットを有し、遊技盤を内部に収納している遊技機枠と、遊技領域に打ち出された遊技球が入球可能な入賞口と、入賞口への遊技球の入賞を契機に大当たりの抽選を行う抽選手段と、抽選の結果を報知する装飾図柄変動演出を行う装飾図柄変動演出実行手段と、を備える。透明板ユニットは、開口部を有する環状のフレーム部材と、フレーム部材の開口部に前側から取り付けられている前側透明板と、前側透明板との間に隙間を設けて、フレーム部材の開口部に後側から取り付けられている後側透明板と、複数の発光素子が実装されている带状基板と、を備える。带状基板は、前側透明板と後側透明板とに挟まれたフレーム部材の内側に、フレーム部材の内周面に対して所定の間隔をあけて、発光素子の発光面を内側へ向けて配置されているものである。さらにこの態様のパチンコ遊技機は、装飾図柄変動演出中に発光素子を予め定めた態様で発光させる発光素子制御手段を備え、発光素子制御手段による発光素子の発光時、発光素子が放つ光が前側透明板と後側透明板との間で繰り返し反射し、当該パチンコ遊技機の遊技者からは、後側透明板の後方に発光素子から線状に続く複数の光の点の虚像が見えることを特徴とする。

【0009】

本発明によれば、前側透明板と後側透明板の間に、フレーム部材の内周面に対して所定の間隔をあけて発光素子が配置されているため、発光素子を点灯させると、前側透明板と後側透明板とが合わせ鏡のように作用して、遊技者からは、後側透明板の後方に発光素子から線状に断続的に続く複数の光の点の虚像が見える。このような発光素子の点灯は、装飾図柄変動演出中に実行される。従って、遊技者に対して、今までにない奥行き感のある

10

20

30

40

50

斬新な発光演出を伴った装飾図柄変動演出を提供することができる。

【0010】

特に本発明では、带状基板を、フレーム部材の内周面に対して所定の間隔をあけて配置している。よって、带状基板をフレーム部材の内周面に対して間隔をあけずに配した場合のように、発光素子から発せられた光がフレーム部材に反射するといったことがない。そのため、発光素子の後方へ連続して見える光が、真球度の高いきれいな球状となる。

【0011】

また本発明では、带状基板をフレーム部材の内周面に対して所定の間隔をあけて配置しているため、前側透明板および後側透明板を介して遊技領域を視認している遊技者に対して、光が遊技領域の前方に浮かびあがっているかのような不可思議な印象を与えることができる。なお、この印象は、仮に带状基板がフレーム部材の内周面に対して間隔をあけずに配置されている場合には与えることのできない印象である。

10

【0012】

さらに本発明によれば、带状基板をフレーム部材の内周面に対して所定の間隔をあけて配置しているため、带状基板は、透明板の周縁よりも内側に位置している。よって、遊技中の遊技者が発光素子の光を視認しやすい。そのため、発光素子を用いた光の演出に遊技中の遊技者が気づかず、光の演出が意味をなさなかったといった不具合も生じ難い。

【0013】

ここで上記構成のパチンコ遊技機では、発光素子制御手段は、大当たり当選の期待度に応じて発光素子の発光態様を変えるものであることが望ましい。このように構成すれば、発光素子の発光態様の違いにより、大当たり当選の期待度を遊技者に示唆することができるからである。ここで発光態様の変化には、発光色の変化、点灯消灯を切り替える速さの変化、輝度の変化、その他の発光態様の変化（例えば、複数の発光素子を一齐に点灯する第1態様、複数の発光素子を一齐に点滅する第2態様、及び、複数の発光素子を所定の向きに順次点灯させることにより光が流れているように見せる第3態様の間での変化）が含まれる。

20

【0014】

なお、装飾図柄変動中に大当たり期待度を示唆する予告演出としては、従来から、カットイン画像の枠の色や柄、キャラクタのセリフを表示する文字や吹き出しの色や柄、キャラクタやアイテムの種類や色や柄、保留表示の種類や色や柄などを変えることで大当たり期待度を示唆するものが知られている。これらの予告演出は、装飾図柄変動演出がなされている表示画面内で行われていた。これに対して本発明では、遊技機枠に嵌められた透明板ユニットが備える発光素子にて大当たり期待度を示唆している。そのため、表示画面内にとどまらない（さらに言えば遊技盤内にとどまらない）スケールの大きな予告演出を行うことができる。よって、上記した2枚の透明板が合わせ鏡のように作用することも手伝って、遊技者に対して斬新な演出であるとの印象を与えることができる。

30

【0015】

また本発明の他の態様におけるパチンコ遊技機は、遊技球が流下する遊技領域が形成されている遊技盤と、遊技領域を前方から視認可能とする窓部、及び、窓部に取り付けられている透明板ユニットを有し、遊技盤を内部に収納している遊技機枠と、遊技領域に打ち出された遊技球が入球可能な入賞口と、入賞口への遊技球の入賞を契機に大当たりの抽選を行う抽選手段と、抽選の結果が大当たりである場合に、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、特別遊技中に演出画像を表示部に表示する演出画像表示手段と、を備える。透明板ユニットは、開口部を有する環状のフレーム部材と、フレーム部材の開口部に前側から取り付けられている前側透明板と、前側透明板との間に隙間を設けて、フレーム部材の開口部に後側から取り付けられている後側透明板と、複数の発光素子が実装されている带状基板と、を備える。带状基板は、前側透明板と後側透明板とに挟まれたフレーム部材の内側に、フレーム部材の内周面に対して所定の間隔をあけて、発光素子の発光面を内側へ向けて配置されているものである。さらにこの態様のパチンコ遊技機は、演出画像の表示中に発光素子を予め定めた態様で発光させる発光素子制御手段を備え、

40

50

発光素子制御手段による発光素子の発光時，発光素子が放つ光が前側透明板と後側透明板との間で繰り返し反射し，当該パチンコ遊技機の遊技者からは，後側透明板の後方に発光素子から線状に続く複数の光の点の虚像が見えることを特徴とする。

**【0016】**

本発明によれば，特別遊技の実行に並行して演出画像が表示されているときに，発光素子が発光する。この発光素子は，前側透明板と後側透明板の間に，フレーム部材の内周面に対して所定の間隔をあけて配置されている。従って，この発光素子が発光すると，2枚の透明板による合わせ鏡の作用によって，遊技者からは，発光素子から後方へ線状に続く複数の光の点の虚像が見える。従って，遊技者は，特別遊技の実行中に，従来にない斬新な発光演出を見ることができ。よって特別遊技中の遊技興趣を高めることができる。

10

**【0017】**

また本発明のさらに他の態様のパチンコ遊技機は，遊技球が流下する遊技領域が形成されている遊技盤と，遊技領域を前方から視認可能とする窓部，及び，窓部に取り付けられている透明板ユニットを有し，遊技盤を内部に収納している遊技機枠と，遊技領域に打ち出された遊技球が入球可能な入賞口と，不正な方法で入賞口へ遊技球を入賞させる不正行為を検知する不正行為検知手段と，を備える。透明板ユニットは，開口部を有する環状のフレーム部材と，フレーム部材の開口部に前側から取り付けられている前側透明板と，前側透明板との間に隙間を設けて，フレーム部材の開口部に後側から取り付けられている後側透明板と，複数の発光素子が実装されている带状基板と，を備える。带状基板は，前側透明板と後側透明板とに挟まれたフレーム部材の内側に，フレーム部材の内周面に対して所定の間隔をあけて，発光素子の発光面を内側へ向けて配置されているものである。さらにこの態様のパチンコ遊技機は，不正行為検知手段により不正行為が検知されたときに発光素子を予め定めた態様で発光させる発光素子制御手段を備え，発光素子制御手段による発光素子の発光時，発光素子が放つ光が前側透明板と後側透明板との間で繰り返し反射し，当該パチンコ遊技機の遊技者からは，後側透明板の後方に発光素子から線状に続く複数の光の点の虚像が見えることを特徴とする。

20

**【0018】**

本発明によれば，不正行為がなされた場合には，発光素子が発光する。この発光素子は，前側透明板と後側透明板の間に，フレーム部材の内周面に対して所定の間隔をあけて配置されている。従って，この発光素子が発光すると，2枚の透明板による合わせ鏡の作用によって，遊技者からは，発光素子から後方へ線状に続く複数の光の点の虚像が見える。これは，従来にない斬新な発光表示である。そのため，不正行為をした遊技者に，不正行為の実行がホールスタッフや自分以外の来店者にばれたのではないかという気持ちを強く抱かせることができる。またこの発光素子の発光は，店内を巡回しているホールスタッフや他の来店者に対して，不正行為の実行を報知することにもなる。よって，ホールスタッフ等による不正行為の発見が可能となるとともに，不正行為の抑止効果が期待できる。

30

**【0019】**

ここで本発明のパチンコ遊技機は，带状基板が取り付けられた基板取付部材と，基板取付部材をフレーム部材の内周面に対して離して保持するスペーサ部材と，を備えているとよい。このように構成すれば，好適に，带状基板を樹脂フレームの内周面に対して所定の間隔をあけて配置することができるからである。

40

**【0020】**

また本発明のパチンコ遊技機は，遊技機枠の内部に収納する遊技盤として，透明な合成樹脂材料からなる透明遊技盤を備えていることが望ましい。このように構成すれば，透明板ユニットの発光素子を発光させると，遊技者からは，透明遊技盤と後側透明板との間の領域に，発光素子から後方へ向かって連続する光の点の列が視認されるだけでなく，透明遊技盤の後方の領域にも，透明遊技盤の背面から後方へ向かって連続する光の点の列が視認される。従って，発光素子の発光により醸し出される奥行き感を，一層強めることができる。

50

## 【発明の効果】

## 【0021】

本発明によれば、透明板ユニットに設けられた発光素子の点灯を利用して、今までにな  
い斬新な発光表示を行うことができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0022】

【図1】第1実施形態に係るガラスユニットを備えるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】同パチンコ遊技機が備える遊技機枠の構造を示す斜視図である。

【図3】同遊技機枠が備えるガラスユニットの分解斜視図である。

【図4】同ガラスユニットの正面図である。

10

【図5】図4に示すA部分の拡大図である。

【図6】図4に示すVI-VI端面図である。

【図7】同ガラスユニットが備える帯状基板を示す概略図である。

【図8】同ガラスユニットが備える発光素子の点灯時の光の見え方を説明するための概略  
図である。

【図9】同発光素子が点灯している状態を示す概略図である。

【図10】図9に示すB部分の拡大斜視図である。

【図11】同パチンコ遊技機の電気系統の概略ブロック図である。

【図12】メイン側タイマ割込処理のフローチャートである。

【図13】始動口SW処理のフローチャートである。

20

【図14】特別図柄処理のフローチャートである。

【図15】停止中処理のフローチャートである。

【図16】大入賞口処理のフローチャートである。

【図17】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図18】優先割込処理のフローチャートである。

【図19】サブ側タイマ割込処理のフローチャートである。

【図20】コマンド受信処理のフローチャートである。

【図21】第2実施形態に係るガラスユニットの構成を説明するための概略図である。

【図22】第3実施形態に係るガラスユニットの構成を説明するための概略図である。

【図23】第4実施形態に係るガラスユニットの構成を説明するための概略図である。

30

【図24】第5実施形態に係るパチンコ遊技機において、ガラスユニットが備える発光素  
子が点灯している状態を示す概略図である。

【図25】発光素子の発光態様の一変更例を説明するための概略図である。

【図26】発光素子の発光態様の他の変更例を説明するための概略図である。

## 【発明を実施するための形態】

## 【0023】

以下、本発明を具体化した実施の形態について、添付図面を参照しつつ詳細に説明する  
。

## (第1実施形態)

## 1. パチンコ遊技機の構造

40

本形態のパチンコ遊技機1は、図1に示すように、遊技機枠40の内部に遊技盤2が取  
り付けられている。本形態では、遊技盤2は、ベニヤ板からなる。遊技盤2には、発射ハ  
ンドル装置56の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域3が、レール部材11  
で囲まれて形成されている。遊技領域3には、遊技球を誘導する案内釘(図示せず)が多  
数突設されている。遊技機枠40には、スピーカ17及び複数の枠ランプ18が配設され  
ている。なお、本明細書中、上下左右は、図1を基準にいうものとし、また、前後は、パ  
チンコ遊技機1の正面側を前方、パチンコ遊技機1の背面側を後方というものとする。

## 【0024】

遊技領域3には、液晶表示装置である画像表示器4の表示画面(表示部に相当)4aが  
配置されている。画像表示器4は、客待ち用のデモ表示、装飾図柄変動演出、大当たり遊

50

技に並行して行われる大当たり演出などを表示画面4aに表示する。装飾図柄変動演出は、数字等の装飾図柄と装飾図柄以外の演出画像とにより構成されて、変動表示を経て停止表示された装飾図柄により、大当たり抽選（即ち、大当たり乱数の取得とその大当たり乱数を用いた判定、特別図柄抽選ともいう）の結果を報知する演出である。この装飾図柄変動演出は、後述する特別図柄変動に並行して行われる。

#### 【0025】

遊技領域3の中央部であって画像表示器4の前方には、センター役物装置30が配置されている。センター役物装置30は、図1において図示を省略するが、多数のLEDが搭載された演出用の可動役物37（図11参照）を備えている。演出用の可動役物37は、演出時には、LEDを点灯させながら移動する。

10

#### 【0026】

遊技領域3の左右方向における中央下部には、始動入賞装置50が設けられている。始動入賞装置50は、遊技球の入球し易さが常時変わらない第1始動入賞口51aと、電動チューリップ（以下「電チュー」という。）52により開閉される第2始動入賞口51bと、を備えている。電チュー52は、電チューソレノイド53（図11参照）により駆動される。第2始動入賞口51bは、電チュー52が開いているときのみ遊技球が入賞可能となる。

#### 【0027】

また、遊技領域3には、大入賞装置70が設けられている。大入賞装置70は、始動入賞装置50の右方に配置されており、大入賞口71と、大入賞口ソレノイド72（図11参照）により動作する開閉部材73とを備えている。大入賞口71は、開閉部材73により開閉される。

20

#### 【0028】

また、遊技領域3には、複数の普通入賞装置90、遊技球が通過可能なゲート8が設けられている。各普通入賞装置90は、始動入賞装置50の左方に配置されている。各普通入賞装置90に入った遊技球は、その普通入賞装置90内の普通入賞口91に入賞する。ゲート8は、センター役物装置30の左方に配置されている。

#### 【0029】

また、遊技領域3における始動入賞装置50の下方には、いずれの入賞装置にも入賞しなかった遊技球が通過するアウト口38が設けられている。アウト口38を通過した遊技球は、遊技盤2の裏面側へ至り回収される。

30

#### 【0030】

### 2. 遊技機枠の構造

続いて、本形態のパチンコ遊技機1の特徴的な構成について、図2～7に基づいて説明する。図2は、遊技機枠40の構造を示す分解斜視図、図3は、図2に示すガラスユニット64の分解斜視図である。図2に示すように、遊技機枠40は、外枠41と内枠42と前枠43とを備えている。また、遊技機枠40は、左端部にヒンジ部44を備えて構成され、ヒンジ部44により、前枠43は、外枠41および内枠42に対してそれぞれ回動自在に連結され、内枠42は、外枠41および前枠43に対してそれぞれ回動自在に連結されている。なお、図2は、内枠42が外枠41に固定された状態を示している。外枠41は、パチンコ遊技機1の外郭部となる枠体であり、内枠42は、遊技盤2（図1参照）が取り付けられる枠体であり、前枠43は、遊技盤面を保護するとともに発射ハンドル装置56などが配設される枠体である。内枠42は、合成樹脂製とされ、前方から見て中央が貫通された略長方形の枠形状とされている。なお、図2において図示を省略するが、遊技盤2は、内枠42に対して前方から取り付けられ、内枠42に取り付けられた遊技盤2は、図示しない係止部材で、内枠42から外れないよう係止される。

40

#### 【0031】

前枠43は、遊技盤2の前面に形成される遊技領域3（図1参照）を前方に臨ませるための開口45（以下「窓部45」という）を備えている。窓部45には、透明なガラス板65を備えたガラスユニット（透明板ユニットに相当する）64が後方から取り付けられ

50



る。なお、正面から見た窓部 4 5 の形状と、ガラス板 6 5 の形状は略同じ形状であり、遊技者は、窓部 4 5 に取り付けられたガラス板 6 5 を介して、前方から遊技領域 3 を視認することとなる（図 1 参照）。

#### 【 0 0 3 2 】

ここで、前枠 4 3 の窓部 4 5 に対するガラスユニット 6 4 の取り付けをより具体的に説明する。前枠 4 3 の裏面側の窓部 4 5 周縁には、後方から窓部 4 5 に合わせて配置したガラスユニット 6 4 を前枠 4 3 から外れないように固定するための留め具 4 6、4 6 が設けられている。各留め具 4 6 は、前後方向に沿った回転軸周りに回動可能となっている。前枠 4 3 の裏面側にガラスユニット 6 4 を配した後、留め具 4 6 の回転軸から離れた先端部を窓部 4 5 側へ突出させるように留め具 4 6 を回転させれば、ガラスユニット 6 4 の後述する樹脂フレーム 7 7 に設けられた被係止部 7 8 が留め具 4 6 に係止される。これにより、ガラスユニット 6 4 の後方への移動が規制され、ガラスユニット 6 4 は前枠 4 3 に対して取り付けられる。

10

#### 【 0 0 3 3 】

図 3 はガラスユニット 6 4 の分解斜視図である。図 3 に示すように、ガラスユニット 6 4 は、樹脂フレーム（フレーム部材に相当する）7 7 と、2 枚のガラス板 6 5、6 5 と、を備えており、樹脂フレーム 7 7 には、スペーサ部材 8 2 と、基板取付部材 8 4 と、LED テーブライト 9 2 と、が組み付けられている。樹脂フレーム 7 7 は、合成樹脂製とされ、正面から見て略楕円形状の環状部材である。樹脂フレーム 7 7 は、遊技機枠 4 0 の窓部 4 5 よりも大きな開口部 7 7 a を有している。また樹脂フレーム 7 7 の右上部および左上部には、外方へ突出した被係止部 7 8、7 8 がそれぞれ設けられている。被係止部 7 8、7 8 は、上述したように、ガラスユニット 6 4 を遊技機枠 4 0 に取り付けの際に留め具 4 6 に止められる部分である。

20

#### 【 0 0 3 4 】

ガラス板 6 5 は、樹脂フレーム 7 7 の開口部 7 7 a の前端を閉鎖する前側ガラス板（前側透明板に相当する）6 5 a と、樹脂フレーム 7 7 の開口部 7 7 a の後端を閉鎖する後側ガラス板（後側透明板に相当する）6 5 b と、からなる。各ガラス板 6 5 は、樹脂フレーム 7 7 に接着され固定される。

#### 【 0 0 3 5 】

図 4 は、ガラスユニット 6 4 の正面図であり、図 5 は、図 4 に示す A 部分の拡大図であり、図 6 は、図 4 に示す VI-VI 端面図である。図 3 ~ 6 に示すように、スペーサ部材 8 2 は、樹脂フレーム 7 7 の内周面 7 7 c に接着剤 8 6 を用いて接着されている（図 5 参照）。スペーサ部材 8 2 は、樹脂フレーム 7 7 の周方向に沿って、間隔を置いて複数（本形態では 8 個）取り付けられている。スペーサ部材 8 2 は、略直方体形状である。スペーサ部材 8 2 の前後方向に沿う長さ寸法は、樹脂フレーム 7 7 に取り付けられた 2 枚のガラス板 6 5 a、6 5 b の間に配置できる程度の寸法である。スペーサ部材 8 2 は、例えばアクリル系エラストマーなどの無色透明な合成樹脂部材からなる。

30

#### 【 0 0 3 6 】

基板取付部材 8 4 は、スペーサ部材 8 2 と同様、例えばアクリル系エラストマーなどの無色透明な合成樹脂部材からなっている。基板取付部材 8 4 は、前後方向に沿う長さ寸法を、樹脂フレーム 7 7 に取り付けられた 2 枚のガラス板 6 5 a、6 5 b の間に配置できる程度の寸法とした、長尺板状の部材である。この基板取付部材 8 4 は、樹脂フレーム 7 7 の内側に配され、上部が弧状に湾曲した環状である樹脂フレーム 7 7 の形状に沿うように曲げられている。基板取付部材 8 4 の外周面 8 4 a は、スペーサ部材 8 2 に対して接着剤 8 6 を用いて接着されている（図 5 参照）。すなわち、基板取付部材 8 4 は、スペーサ部材 8 2 を介して、樹脂フレーム 7 7 の内側に取り付けられている。本形態ではこの基板取付部材 8 4 は、樹脂フレーム 7 7 の略全周に渡って取り付けられている。

40

#### 【 0 0 3 7 】

基板取付部材 8 4 の内周面 8 4 b には、その全周に渡って、LED テーブライト 9 2 が貼付されている。LED テーブライトの幅寸法は、約 1 cm 程度である。LED テーブラ

50

イト 9 2 は、図 7 に示すように、チップ型の LED (発光素子に相当する) 9 4 を、一列に等間隔で多数、表面実装したフレキシブル基板 (帯状基板に相当する) 9 3 を備えるものである。なお LED 9 4 は、単色であってもフルカラーであってもよい。本形態では、フルカラーの LED を採用している。このフレキシブル基板 9 3 には、チップ型の抵抗 9 5 も表面実装されている。複数の LED 9 4 や抵抗 9 5 は、フレキシブル基板 9 3 に予め形成された銅箔パターンに従って配線されている。

#### 【 0 0 3 8 】

このフレキシブル基板 9 3 は、透明な合成樹脂材料 (例えばポリ塩化ビニール) からなる被覆部材 9 7 で覆われている (図 3 参照)。被覆部材 9 7 は、無色透明であっても、有色透明であってもよい。例えば、被覆部材 9 7 として、フレキシブル基板 9 3 の実装面 9 3 a とは反対側の面を覆っている箇所が黒色に着色されているものを用いれば、LED 9 4 の発光面 9 4 a から放出される光の拡散を減らして、LED 9 4 の光を、より際立たせることができる。

10

#### 【 0 0 3 9 】

フレキシブル基板 9 3 の実装面 9 3 a とは反対側の LED テーブライト 9 2 の裏面 9 2 a (図 5, 6 参照) は、粘着面となっている。LED テーブライト 9 2 は、この粘着面を利用して、基板取付部材 8 4 の内周面 8 4 b に貼付されている。このようにして、LED テーブライト 9 2 は、LED 9 4 の発光面 9 4 a を樹脂フレーム 7 7 の内側に向けた状態で固定されている。すなわち、LED テーブライト 9 2 は、樹脂フレーム 7 7 の内周面 7 7 c に対して、スペーサ部材 8 2 および基板取付部材 8 4 の厚さの合計分の間隔をあけて配されている。なお、厚さとは、樹脂フレーム 7 7 の内外方向に沿う長さである。

20

#### 【 0 0 4 0 】

また、図 3, 図 4 に示すように、樹脂フレーム 7 7 の下フレーム部 7 7 b には、左右方向の中央位置に、上下方向 (内外方向) に沿って貫通する貫通孔 7 9 が形成されている。LED テーブライト 9 2 のフレキシブル基板 9 3 から延びるリード線 9 6 は、この貫通孔 7 9 を通って、図示しない中継基板に接続されている。なお、この中継基板には、遊技機枠 4 0 に設けられた枠ランプ 1 8 などの他の電気部品も接続されている。この中継基板は、後述するランプ制御基板 2 4 (図 1 1 参照) に接続されている。従って、LED テーブライト 9 2 は、中継基板を介して、ランプ制御基板 2 4 と接続されていることとなる。このため、ランプ制御基板 2 4 による LED 9 4 の点灯制御が可能となっている。すなわち、ランプ制御基板 2 4 からの点灯信号や点滅信号が、中継基板を介して、フレキシブル基板 9 3 に実装された LED 9 4 に伝わり、LED 9 4 の発光面 9 4 a が点灯したり、点滅したりすることができるようになっている。

30

#### 【 0 0 4 1 】

より詳細には、LED 9 4 は、樹脂フレーム 7 7 中の左側に配されている左側 LED 群 (左側発光素子群) 9 4 X と、樹脂フレーム 7 7 中の右側に配されている右側 LED 群 (右側発光素子群) 9 4 Y とからなっている (図 9 参照)。左側 LED 群 9 4 X と右側 LED 群 9 4 Y とは、ランプ制御基板 2 4 により独立して制御される。すなわち、左側 LED 群 9 4 X と右側 LED 群 9 4 Y とは、異なる発光態様で発光させることが可能となっている。

40

#### 【 0 0 4 2 】

このように構成されたガラスユニット 6 4 において、LED 9 4 を点灯させると、LED 9 4 の発光面 9 4 a から光が放出される。この光は、図 8 に示すように、後側ガラス板 6 5 b と前側ガラス板 6 5 a との間で反射を繰り返して進む (図 8 中の線 H 参照)。そのため、遊技者 (図 8 中に符号 I として遊技者の目を示す) からは、LED 9 4 が発した光と後側ガラス板 6 5 b に映り込んだ光 (図 8 中の符号 J 参照) が視認される。ここで、遊技者は、ガラスユニット 6 4 の略中央 (前後及び左右の中央) に顔を正対させて遊技をしているため、これらの光を、後側ガラス板 6 5 b と平行ではなく斜めに見る。従って、遊技者からは、後側ガラス板 6 5 b に映り込んだ光が、LED 9 4 の後方に位置しているように見える (図 8 中の符号 K 参照)。すなわち、遊技者から見ると、前側ガラス板 6 5 a

50

と後側ガラス板 65b による合わせ鏡の作用によって、図 9 および図 10 に示すように、あたかも、LED 94 が配されている位置から、後方に向かって複数の LED が連続して配置されているかのような見え方をする。従って、遊技者に対して、ガラスユニット 64 から奥へ向かう光の広がりを感じさせることができ、今までのパチンコ遊技機にはない斬新な発光表示であるとの印象を与えることができる。なお、図 8 ~ 図 10 においては、LED 94 の後方に発生する後ろに向かって連続する光の列を符号 K で示している。また、図 8 は、図 4 の VI-VI 線で示す部分の図である。平面視において遊技者の目 I (図 8 参照) と後側ガラス板 65b とのなす角 (図 8 中の符号 参照) が小さくなるほど、LED 94 から後方へ向かって連続する光の数は多くなり、より奥行き感の強い印象となる。また図 9 では、ガラスユニット 64 と、ガラスユニット 64 のガラス板 65 を介して視認される表示画面 4a を模式的に示している。また図 10 は、図 9 に示す B 部分の拡大斜視図である。

10

#### 【0043】

加えて本形態では、LED 94 が樹脂フレーム 77 の内周面 77c から所定距離 (スペーサ部材 82 と基板取付部材 84 の厚さ分) 離れた位置にある。そのため、LED 94 の後方へ連続して見える光 (図 8 ~ 図 10 に示す符号 K 参照) が、真球度の高いきれいな球状となる。なお、LED 94 を樹脂フレーム 77 の内周面 77c に対して間隔をあけずに配した場合には、LED 94 から発せられた光が樹脂フレーム 77 に反射してしまい、真球度の高いきれいな球状にはなりにくい。

#### 【0044】

さらに本形態では、LED 94 が樹脂フレーム 77 の内周面 77c から所定距離離れた位置にあるため、光が遊技領域 3 の前方に浮かび上がっているかのような印象を与えることができる。これは、フレーム部材 77 の内周面 77c に対して間隔をあけずに LED 94 を配した場合には与えることのできない不可思議な印象である。間隔をあけずに LED 94 を配した場合には、樹脂フレーム 77 から光が放出されているように見え、光が遊技領域 3 の前方に浮かび上がっているようには見えないからである。このように本形態では、LED 94 を用いた発光表示が不可思議なものとなるため、遊技者に対して、斬新な発光表示であるとの印象を強く与えることができる。なお本形態では、LED 94 は、遊技領域 3 の左上部において、レール部材 11 と前後方向で重なる程度の位置に配されている。

20

30

#### 【0045】

### 3. パチンコ遊技機の電気系統

次に、本形態のパチンコ遊技機 1 の電気系統について説明する。図 11 に示すように、本形態のパチンコ遊技機 1 は、メイン制御基板 (遊技制御基板) 20、払出制御基板 21、サブ制御基板 25 を備えている。サブ制御基板 25 は、演出制御基板 22、画像制御基板 23、及び、ランプ制御基板 24 を備えている。そして、払出制御基板 21 及び演出制御基板 22 はメイン制御基板 20 に接続され、画像制御基板 23 及びランプ制御基板 24 は演出制御基板 22 に接続されている。各制御基板は、CPU、ROM、RAM 等を備えている。また、メイン制御基板 20 は、RAM 内に第 1 特図保留記憶部 27a と第 2 特図保留記憶部 27b を有する特図保留記憶部 27、及び普図保留記憶部 28 を備えている。なお、メイン制御基板 20 及びサブ制御基板 25 は、遊技盤 2 の裏面側に組み付けられている。

40

#### 【0046】

メイン制御基板 20 は、大当たりの抽選や遊技状態の移行など主に利益に関わる制御を行うものである。メイン制御基板 20 には、第 1 始動入賞口 51a 内に設けられて第 1 始動入賞口 51a に入賞した遊技球を検出する第 1 始動口 SW (スイッチ) 54a、第 2 始動入賞口 51b 内に設けられて第 2 始動入賞口 51b に入賞した遊技球を検出する第 2 始動口 SW 54b、電チュー 52 を駆動する電チューソレノイド 53、ゲート 8 内に設けられてゲート 8 を通過した遊技球を検出するゲート SW 80、大入賞口 71 内に設けられて大入賞口 71 に入賞した遊技球を検出する大入賞口 SW 74、開閉部材 73 を駆動する大

50

入賞口ソレノイド72，各普通入賞口91内にそれぞれ設けられてその普通入賞口91に入賞した遊技球を検出する普通入賞口SW91a，第1特別図柄表示器14a，第2特別図柄表示器14b，普通図柄表示器13，第1特別図柄保留ランプ16a，第2特別図柄保留ランプ16b，普通図柄保留ランプ15がそれぞれ接続され，図11に矢印で示すように，各スイッチからはメイン制御基板20に信号が入力され，各ソレノイドやランプ等にはメイン制御基板20から信号が出力される。

【0047】

またメイン制御基板20には，各種の不正行為検知器（扉開閉センサ32，磁気センサ33，振動センサ34）が接続されている。扉開閉センサ32は，例えばフォトセンサからなり，遊技機枠40（前枠43）が開いていることを検知するものである。扉開閉センサ32により検知可能な不正行為としては，例えば，不正に前枠43を瞬間的に開き，ワイヤー等を使って第1始動入賞口51aの上方の案内釘（所謂ヘソ釘と呼ばれるもので，第1始動口51aへ入賞する遊技球の量を調整する釘）を曲げて遊技球を第1始動入賞口51aに入賞させやすくする行為や，開いた遊技機枠40の隙間からワイヤー等を差し入れて，そのワイヤーで電チュー52を開いた状態に維持する行為等がある。磁気センサ33は，磁石を用いた遊技球の誘導を検知するものである。磁気センサ33は，始動入賞装置50やゲート8の近傍に配置されている。振動センサ34は，パチンコ遊技機1を叩くなどして不正に遊技球の転動方向を変える行為を検知するものである。

10

【0048】

なお，普通図柄表示器13，第1特別図柄表示器14a，第2特別図柄表示器14b，普通図柄保留ランプ15，第1特別図柄保留ランプ16a，及び，第2特別図柄保留ランプ16bは，図1では図示を省略したが，遊技盤面右下のレール部材11の外側に，窓部45を介して視認可能に設けられているものである。

20

【0049】

第1特別図柄表示器14a，第2特別図柄表示器14bは，それぞれ，遊技球の第1始動入賞口51a，第2始動入賞口51bへの入賞を契機として行われる大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果を，変動表示を経て停止表示される特別図柄により報知する（これを「特別図柄変動」という）ものである。第1特別図柄表示器14a，第2特別図柄表示器14bに停止表示された特別図柄が大当たり図柄であれば，大入賞口71を所定回数開閉する大当たり遊技が行われる。

30

【0050】

特別図柄の変動表示中または大当たり遊技中に，遊技球が第1始動入賞口51aまたは第2始動入賞口51bに入賞すると，メイン制御基板20は，その入賞に対して取得した大当たり乱数等の乱数を，第1始動入賞口51aへの入賞であれば第1特図保留記憶部27aに，第2始動入賞口51bへの入賞であれば第2特図保留記憶部27bに，特図保留記憶として記憶する。そして，特別図柄変動を実行可能になったときに，記憶しておいた特図保留記憶に基づいて大当たりか否かの判定を行い，特別図柄変動を実行する。

【0051】

第1特別図柄保留ランプ16a，第2特別図柄保留ランプ16bは，それぞれ，第1特図保留記憶部27a，第2特図保留記憶部27bに記憶されている特図保留記憶の個数を表示するものである。なお，第1特図保留記憶部27a，第2特図保留記憶部27bに記憶される特図保留記憶の個数は，それぞれ4個が上限とされているため，第1特図保留記憶部27aに4個の特図保留記憶がある状態で遊技球が第1始動入賞口51aに入賞したときや，第2特図保留記憶部27bに4個の特図保留記憶がある状態で遊技球が第2始動入賞口51bに入賞したときは，その入賞に対して大当たり乱数等の乱数は取得されない。

40

【0052】

普通図柄表示器13は，遊技球のゲート8への通過を契機として行われる普通図柄抽選の結果を，変動表示を経て停止表示される普通図柄により報知する（これを「普通図柄変動」という）ものである。普通図柄表示器13に停止表示された普通図柄が当たり図柄で

50

あれば、所定時間及び所定回数、電チュー５２を開く補助遊技が行われる。

【 0 0 5 3 】

普通図柄の変動表示中または補助遊技中に、遊技球がゲート８を通過すると、メイン制御基板２０は、その通過に対して取得した当たり乱数等の乱数を、普図保留記憶部２８に普図保留記憶として記憶する。そして、普通図柄変動を開始可能な状態になったときに、記憶しておいた普図保留記憶に基づいて当たりか否かの判定を行い、普通図柄変動を実行する。

【 0 0 5 4 】

普通図柄保留ランプ１５は、普図保留記憶部２８に記憶されている普図保留記憶の個数を表示するものである。なお、普図保留記憶部２８に記憶される普図保留記憶の個数は、４個が上限とされているため、普図保留記憶部２８に４個の普図保留記憶がある状態で遊技球がゲート８を通過したときは、その通過に対して当たり乱数は取得されない。

【 0 0 5 5 】

また図１１に示すように、メイン制御基板２０は、払出制御基板２１に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板２１から信号を受信する。払出制御基板２１には、図示しない払出装を駆動する払出駆動モータ２９が接続され、払出制御基板２１は、メイン制御基板２０から受信した賞球コマンドに従って払出駆動モータ２９を動作させ、賞球の払出を行わせる。

【 0 0 5 6 】

また、メイン制御基板２０は、演出制御基板２２に対し各種コマンドを送信し、演出制御基板２２は、画像制御基板２３との間でコマンドや信号の送受信を行う。画像制御基板２３には画像表示器４、スピーカ１７が接続されている。画像制御基板２３は、演出制御基板２２から受信したコマンドに従って、画像表示器４の表示画面４ａに装飾図柄や大当たり演出としての画像など種々の画像を表示し、スピーカ１７から音声を出力する。

【 0 0 5 7 】

また、演出制御基板２２は、ランプ制御基板２４との間でコマンドや信号の送受信を行う。ランプ制御基板２４には枠ランプ１８やＬＥＤテープライト９２が接続されている。ランプ制御基板２４は、演出制御基板２２から受信したコマンドに従って、枠ランプ１８やＬＥＤテープライト９２のＬＥＤ９４（左側ＬＥＤ群９４Ｘ及び右側ＬＥＤ群９４Ｙ）を点灯・消灯する。なお、ランプ制御基板２４にはセンター役物装置３０に設けられた可動役物３７も接続されている。ランプ制御基板２４は、演出制御基板２２から受信したコマンドに従って、可動役物３７を動作させる。

【 0 0 5 8 】

より具体的には、ランプ制御基板２４のＲＯＭには、演出制御基板２２にて決定される演出内容に応じた枠ランプ１８及びＬＥＤテープライト９２の発光パターンデータ（点灯/点滅や発光色に関するデータ）が記憶されている。ランプ制御基板２４のＣＰＵは、ＲＯＭに記憶された発光パターンデータの中から、演出制御基板２２から受信したコマンドに対応したものを選択して読み出し、読み出した発光パターンデータに従って枠ランプ１８、及びＬＥＤテープライト９２の発光を制御する。また、ランプ制御基板２４のＲＯＭには、演出制御基板２２にて決定される演出内容に応じた可動役物３７の動作パターンデータが記憶されている。ランプ制御基板２４のＣＰＵは、読み出した動作パターンデータに従って、可動役物３７の動作を制御する。

【 0 0 5 9 】

#### ４．遊技状態等の説明

次に、実施形態のパチンコ遊技機１の遊技状態等について説明する。実施形態のパチンコ遊技機１は、通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態の４つの遊技状態と、大当たり遊技、小当たり遊技とを有している。なお、時短遊技状態と確変遊技状態は、他の遊技状態よりも電チュー５２が開放され易い時短付き遊技状態に相当する。

【 0 0 6 0 】

時短遊技状態とは、通常遊技状態よりも第２始動口５１ｂへ遊技球が入賞し易い状態を

10

20

30

40

50

いい、通常遊技状態では、普通図柄抽選の当選確率が約  $1/10$ 、普通図柄変動時間が4秒、電チュー52の開放時間が0.15秒、電チュー52の開放回数が1回であるのに対して、時短遊技状態では、普通図柄抽選の当選確率が約  $9/10$ 、普通図柄変動時間が1.5秒、電チュー52の開放時間が1.80秒、電チュー52の開放回数が3回となっている。

【0061】

確変遊技状態とは、通常遊技状態よりも大当たりで当選しやすく、かつ第2始動口51bへ遊技球が入賞し易い状態をいい、通常遊技状態では、大当たり当選確率が約  $1/300$  であるのに対して、確変遊技状態では、大当たり当選確率が約  $1/30$  となっている。また、確変遊技状態では、時短遊技状態と同様、普通図柄抽選の当選確率が約  $9/10$ 、普通図柄変動時間が1.5秒、電チュー52の開放時間が1.80秒、電チュー52の開放回数が3回となっている。

10

【0062】

潜確遊技状態とは、通常遊技状態よりも大当たりで当選しやすい状態をいい、潜確遊技状態では、確変遊技状態と同様、大当たり当選確率が約  $1/30$  となっている。また、潜確遊技状態では、通常遊技状態と同様、普通図柄抽選の当選確率が約  $1/10$ 、普通図柄変動時間が4秒、電チュー52の開放時間が0.15秒、電チュー52の開放回数が1回となっている。

【0063】

そして、初期状態では（即ち、電源が投入されて最初の遊技が開始される時は）通常遊技状態であり、大当たりが発生すれば、大入賞口71を所定回数開閉する大当たり遊技を経て、その大当たりの種類に応じた遊技状態に遷移する。大当たりの種類には、ほとんど賞球の獲得が望めない短当たりとして、2R（ラウンド）潜確大当たりがあり、多くの賞球を獲得可能な長当たりとして、16R（ラウンド）確変大当たり、8R（ラウンド）通常大当たりがある。また、これら大当たりの他に小当たりがある。なお、ラウンドとは大入賞口71の開放期間を言う。2R潜確大当たりでは、大入賞口71を極短時間2回開放する大当たり遊技を行った後、潜確遊技状態に遷移し、16R確変大当たりでは、大入賞口71を16回開放する大当たり遊技を行った後、確変遊技状態に遷移し、8R通常大当たりでは、大入賞口71を8回開放する大当たり遊技を行った後、時短遊技状態に遷移する。また、小当たりは、見かけ上2R潜確大当たりと変わらない動作をするもので、大入賞口71を極短時間2回開放する小当たり遊技を行うが、遊技状態は遷移しない。なお、時短遊技状態において途中で大当たりが発生することなく100回の特別図柄変動が行われたときも、通常遊技状態に遷移する。

20

30

【0064】

なお、大当たり及び小当たりの抽選は大当たり乱数を用いて行われ、大当たりで当選した場合に当選した大当たりがいずれの種類の大当たりとなるかの抽選は、大当たり図柄乱数を用いて行われる。大当たり乱数は、例えば0～299までの範囲で値をとることとされ、通常遊技状態時又は時短遊技状態時では、大当たりで当選する割合が  $1/300$  となるよう大当たりで当選する乱数値が定められるとともに、小当たりで当選する割合が  $3/300$  となるよう、小当たりで当選する乱数値が定められている。また、大当たり乱数は、確変遊技状態時又は潜確遊技状態時では、大当たりで当選する割合が  $10/300$  となるよう、大当たりで当選する乱数値が定められるとともに、小当たりで当選する割合が  $3/300$  となるよう、小当たりで当選する乱数値が定められている。

40

【0065】

大当たり図柄乱数は、例えば0～249までの範囲で値をとることとされ、第1始動口51aへの入賞に対しては、8R通常大当たりで当選する割合が  $100/250$  となり、16R確変大当たりで当選する割合が  $75/250$  となり、2R潜確大当たりで当選する割合が  $75/250$  になるよう各大当たりで当選する乱数値が定められ、第2始動口51bへの入賞に対しては、8R通常大当たりで当選する割合が  $100/250$  となり、16R確変大当たりで当選する割合が  $125/250$  となり、2R潜確大当たりで当選する割合が  $25/250$  になるよう各大当たりで当選する乱数値が定められており、第1始動口

50

5 1 a へ入賞したときよりも長当たりにも当選する割合が高くなっている。

【 0 0 6 6 】

5 . パチンコ遊技機の動作

次に、図 1 2 ~ 1 8 に基づいてメイン制御基板 2 0 の動作について説明する。なお、後述する各カウンタは、R A M に設けられ、パチンコ遊技機 1 の電源投入時にゼロクリアされる。

【 0 0 6 7 】

[メイン側タイマ割込処理]メイン制御基板 2 0 は、図 1 2 に示すメイン側タイマ割込処理を数msecといった短時間毎に繰り返す。まず、メイン制御基板 2 0 は、大当たり抽選に用いる大当たり乱数、大当たり図柄の種類（8 R 通常図柄、1 6 R 確変図柄、または 2 R 潜確図柄）を決めるための大当たり図柄乱数、装飾図柄変動演出においてリーチ状態とするか否かを決めるためのリーチ乱数、装飾図柄変動演出の変動パターン（例えばスーパーリーチや擬似連を行うかなど）を決めるための変動パターン乱数、普通図柄抽選に用いる当たり乱数等を更新する乱数更新処理を行う（ステップS101）。

10

【 0 0 6 8 】

次に、メイン制御基板 2 0 は、後述する始動口 S W 処理（S102）の他、ゲート S W 処理（S103）、大入賞口 S W 処理（S104）及び普通入賞口 S W 処理（S105）を行う。ゲート S W 処理（S103）は、ゲート S W 8 0 がONしていれば、すでに普図保留記憶部 2 8 に記憶されている当たり乱数が 4 個未満であることを条件に当たり乱数を取得する処理である。大入賞口 S W 処理は、大入賞口 S W 7 4 がONしていれば、大当たり遊技中又は小当たり遊技中（後述する当たり遊技フラグがON）か否かを判定して、大当たり遊技中又は小当たり遊技中であれば、入賞個数カウンタの値 C に 1 を加算するとともに、大入賞口カウンタの値に 1 を加算する処理である。普通入賞口 S W 処理は、普通入賞口 S W 9 1 a がONしていれば普通入賞口カウンタの値に 1 を加算する処理である。

20

【 0 0 6 9 】

続いて、メイン制御基板 2 0 は、後述する特別図柄処理（S106）、及び大入賞口処理（S108）の他、普通図柄処理（S107）、及び電チュー処理（S109）を行う。普通図柄処理（S107）は、ゲート S W 処理にて取得した当たり乱数を判定し、その判定結果を報知するための普通図柄変動の開始および停止をする処理である。電チュー処理（S109）は、普通図柄処理の結果、補助遊技に当選していた場合に、所定の開放パターン（開放回数、1 回当たりの開放時間）に従って電チュー 5 2 を開放させる処理である。

30

【 0 0 7 0 】

次に、メイン制御基板 2 0 は、始動入賞口カウンタの値に応じた数の賞球（実施形態では 1 カウントあたり 3 球）、大入賞口カウンタの値に応じた数の賞球（実施形態では 1 カウントあたり 1 5 球）、及び、普通入賞口カウンタの値に応じた数の賞球（実施形態では 1 カウントあたり 1 0 球）を払い出すためのコマンドをセットして、それらのカウンタをゼロクリアする賞球処理（S110）を行い、以上の各処理においてセットしたコマンドを払出制御基板 2 1 及び演出制御基板 2 2 に出力する出力処理（S111）を行う。

【 0 0 7 1 】

[始動口 S W 処理]図 1 3 に示すように、始動口 S W 処理では、メイン制御基板 2 0 は第 1 始動口 S W 5 4 a がONしたか否かを判定し（S201）、ONしていなければステップS206に進み、ONしていれば、第 1 特図保留記憶部 2 7 a に記憶されている大当たり乱数の個数を数える第 1 始動口保留カウンタの値 U 1 が、上限値の 4 未満か否かを判定する（S202）。4 未満でない場合はステップS206に進み、4 未満の場合は、U 1 に 1 を加算し（S203）、各種乱数（大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数）を取得して第 1 特図保留記憶部 2 7 a に格納する（S204）。そして、第 1 保留数増加コマンドをセットして（S205）、ステップS206に進む。

40

【 0 0 7 2 】

ステップS206では、メイン制御基板 2 0 は第 2 始動口 S W 5 4 b がONしたか否かを判定し、ONしていなければ始動口 S W 処理を終え、ONしていれば、第 2 特図保留記憶部 2 7 b

50

に記憶されている大当たり乱数の個数を数える第2始動口保留カウンタの値U2が、上限値の4未満か否かを判定する(S207)。4未満でない場合は始動口SW処理を終え、4未満の場合は、U2に1を加算し(S208)、各種乱数(大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数)を取得して第2特図保留記憶部27bに格納する(S209)。そして、第2保留数増加コマンドをセットして(S210)、始動口SW処理を終える。

#### 【0073】

[特別図柄処理]図14に示すように、特別図柄処理では、メイン制御基板20は、当たり遊技中か否かを示す当たり遊技フラグ(即ち、小当たり遊技フラグ、長当たり遊技フラグ、又は、短当たり遊技フラグ)がONか否かを判定し(S301)、ONであれば特別図柄処理を終え、ONでなければ特別図柄の変動中か否かを判定する(S302)。そして、変動中であらばステップS311に進み、変動中でなければ、第2始動口保留カウンタの値U2又は第1始動口保留カウンタの値U1が1以上か否かを判定する(S303、S305)。そして、U2及びU1が1以上でなければ特別図柄処理を終え、U2又はU1が1以上であればU2又はU1から1を減算して(S304、S306)、ステップS204又はS209で格納しておいた大当たり乱数を用いて後述する大当たり判定処理(S307)を行い、次いで、後述する変動パターン選択処理を行う(S308)。

10

#### 【0074】

その後、メイン制御基板20は、第1特別図柄表示器14aまたは第2特別図柄表示器14bにおいて特別図柄の変動を開始し(S309)、変動開始コマンドをセットして(S310)、ステップS311に進む。ステップS311では、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、経過していなければ特別図柄処理を終えるが、経過していれば特別図柄の変動を停止して、大当たり判定処理でセットされた図柄で特別図柄を確定表示し(S312)、変動停止コマンドをセットする(S313)。そして、後述する停止中処理(S314)を行って、特別図柄処理を終える。

20

#### 【0075】

ステップS307の大当たり判定処理では、メイン制御基板20は、遊技状態に応じた大当たり判定用テーブルを用いて、大当たり乱数が大当たりか否かの判定を行う。そして、大当たりであれば、ステップS204又はステップS209で格納しておいた大当たり図柄乱数がどの大当たり図柄を示すものを判定し、その大当たり図柄をセットする。なお、大当たり図柄によって、大当たりの種類が決まる。一方、大当たり乱数が大当たりでないが、小当たりであれば、小当たり図柄をセットする。小当たりでもなければ、ハズレ図柄をセットする。

30

#### 【0076】

ステップS308の変動パターン選択処理では、メイン制御基板20は、直前の大当たり判定処理(S307)において大当たりと判定していれば、乱数値と変動パターンとの対応を示す変動パターンテーブルとして大当たり用テーブルを参照し、小当たりと判定していれば小当たり用テーブルを参照し、大当たりでも小当たりでもない判定していればハズレ用テーブルを参照して、ステップS204又はS209で格納しておいた変動パターン乱数がいずれの変動パターンを示すかの判定を行い、変動パターンをセットする。なお、変動パターンには変動時間を示す情報が含まれている。

40

#### 【0077】

[停止中処理]図15に示すように、停止中処理では、メイン制御基板20は、時短遊技状態か否かを示す時短遊技フラグがONか否かを判定し(S401)、ONでない場合はステップS405に進むが、ONの場合は、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数を数える時短変動カウンタの値Jを1減算し(S402)、Jが0であれば時短遊技状態を終えるために時短遊技フラグをOFFして(S403、S404)、ステップS405に進む。

#### 【0078】

ステップS405では、メイン制御基板20は、確変遊技状態か否かを示す確変遊技フラグ又は潜確遊技状態か否かを示す潜確遊技フラグがONか否かを判定し、ONでない場合はステップS409に進むが、ONの場合は、確変遊技状態中又は潜確遊技状態中の特別図柄の変動回

50



数を数える確変潜確変動カウンタの値 X を 1 減算し (S406) , X が 0 であれば確変遊技状態又は潜確遊技状態を終えるために確変潜確遊技フラグをOFFして (S407, S408) , ステップS409に進む。

**【 0 0 7 9 】**

ステップS409では, メイン制御基板 2 0 は, 大当たりか否か (即ち, 停止した特別図柄が大当たり図柄か否か) を判定する。大当たりである場合は (S409でYES) , 長当たりか否か判定し (S410) , 長当たりであれば長当たり遊技フラグをONし (S411) , 長当たりでなければ短当たり遊技フラグをONする (S412) 。その後, 時短変動カウンタの値 J 及び確変潜確変動カウンタの値 X をゼロクリアするとともに (S413) , 時短遊技フラグ, 確変遊技フラグ, 潜確遊技フラグをOFFして (S414) , ステップS417に進む。

10

**【 0 0 8 0 】**

一方, 大当たりでない場合は (S409でNO) , メイン制御基板 2 0 は, 小当たりか否か (即ち, 停止した特別図柄が小当たり図柄か否か) を判定し (S415) , 小当たりでない場合には停止中処理を終え, 小当たりである場合には, 小当たり遊技フラグをONして (S416) , ステップS417に進む。

**【 0 0 8 1 】**

ステップS417では, メイン制御基板 2 0 は, 当たり遊技 (大当たり遊技又は小当たり遊技) のオープニングを開始する。その後メイン制御基板 2 0 は, オープニングコマンドをセットして (S418) , 停止中処理を終える。

**【 0 0 8 2 】**

[大入賞口処理] 図 1 6 に示すように, 大入賞口処理では, メイン制御基板 2 0 は, まず, 当たり遊技フラグがONか否かを判定し (S501) , ONでなければ大入賞口処理を終えるが, ONであれば, オープニング中であるか否かを判定する (S502) 。オープニングとは, 当たり遊技の開始から第 1 ラウンドの開始までの期間をいう。メイン制御基板 2 0 は, オープニング中と判定した場合には, オープニング時間が経過したか否かを判定し (S503) , 経過していなければ大入賞口処理を終え, 経過していれば, 当たりの種類に応じた最大 R 数 (ラウンド数) と作動パターンとを設定する (S504) 。そして, 入賞個数カウンタの値 C をゼロクリアし (S505) , ラウンドカウンタの値 R に 1 を加算し (S506) , 大入賞口 7 1 の作動 (開放) を開始する (S507) 。

20

**【 0 0 8 3 】**

次に, メイン制御基板 2 0 は, 大入賞口 7 1 の作動時間 (開放時間。実施形態では, 長当たりであれば 29.5 秒, 短当たりまたは小当たりであれば 0.1 秒) が経過したか否かを判定し (S508) , 経過していれば大入賞口 7 1 を閉口し (S510) , 経過していなければ, 入賞個数カウンタの値 C が規定個数 (実施形態では, 9 個) であるか否かを判定して (S509) , 規定個数でなければ大入賞口処理を終え, 規定個数であれば大入賞口 7 1 を閉口する (S510) 。

30

**【 0 0 8 4 】**

そして, メイン制御基板 2 0 は, ラウンドカウンタの値 R が最大 R 数であるか否かを判定し (S511) , 最大 R 数でなければ大入賞口処理を終え, 最大 R 数であれば, エンディングを開始して (S512) , エンディングコマンドをセットし (S513) , ラウンドカウンタの値 R をゼロクリアする (S514) 。なお, エンディングとは, 最終ラウンドの終了から当たり遊技の終了までの期間をいう。次に, メイン制御基板 2 0 は, エンディング時間が経過したか否かを判定し (S517) , 経過していなければ大入賞口処理を終え, 経過していれば後述する遊技状態設定処理を行って (S518) , 当たり遊技フラグをOFFする (S519) 。

40

**【 0 0 8 5 】**

一方, メイン制御基板 2 0 は, ステップS502においてオープニング中でないと判定したときは, エンディング中であるか否かを判定し (S515) , エンディング中であればステップS517に移行し, エンディング中でなければ大入賞口 7 1 の作動中か否かを判定する (S516) 。そして, 作動中でなければステップS505に移行し, 作動中であればステップS508に移行する。

50

## 【 0 0 8 6 】

[遊技状態設定処理] 図 1 7 に示すように、遊技状態設定処理では、メイン制御基板 2 0 は、終了する当たり遊技が、小当たりであれば (S601 で YES)、遊技状態を遷移させないので遊技状態設定処理を終え、8 R 通常大当たりであれば (S602 で YES)、時短遊技状態に遷移させるため時短遊技フラグを ON するとともに (S603)、時短変動カウンタの値 J を 100 として (S604)、遊技状態設定処理を終える。また、終了する当たり遊技が、1 6 R 確変大当たりであれば (S605 で YES)、確変遊技状態に遷移させるため確変遊技フラグを ON するとともに (S606)、確変潜確変動カウンタの値 X を 10000 として (S608)、遊技状態設定処理を終える。また、終了する当たり遊技が、2 R 潜確大当たりであれば (S605 で NO)、潜確遊技状態に遷移させるため潜確遊技フラグを ON するとともに (S607)、確変潜確変動カウンタの値 X を 10000 として (S608)、遊技状態設定処理を終える。

10

## 【 0 0 8 7 】

[優先割込処理] またメイン制御基板 2 0 は、メイン側タイマ割込処理 (図 1 2) よりも優先度の高い割込処理として、図 1 8 に示す優先割込処理を実行する。優先割込処理は、扉開閉スイッチ 3 2、磁気センサ 3 3、又は振動センサ 3 4 が不正行為を検知したときに実行される。すなわち、メイン制御基板 2 0 は、扉開閉スイッチ 3 2、磁気センサ 3 3、又は振動センサ 3 4 の作動に基づいて、図 1 8 に示すように不正検知コマンドを演出制御基板 2 2 に出力する (S801)。

## 【 0 0 8 8 】

以上のメイン制御基板 2 0 における処理と並行して、演出制御基板 2 2 では図 1 9、図 2 0 に示す処理を行う。以下、演出制御基板 2 2 の動作について説明する。

20

## 【 0 0 8 9 】

[サブ側タイマ割込処理] 演出制御基板 2 2 は、図 1 9 に示すようなサブ側タイマ割込処理を所定の短時間毎に繰り返す。サブ側タイマ割込処理では、後述するコマンド受信処理 (S1001) と、コマンド受信処理でセットしたコマンドを画像制御基板 2 3 やランプ制御基板 2 4 に送信するコマンド送信処理 (S1002) とを行う。コマンド送信処理が実行されると、各種コマンドを受信した画像制御基板 2 3 やランプ制御基板 2 4 は、各種演出装置 (画像表示器 4、スピーカ 1 7、枠ランプ 1 8、可動役物 3 7、ガラスユニット 6 4 の LED テーブライト 9 2) を用いて、各種演出 (装飾図柄変動演出や大当たり演出など) を実行したり不正報知を実行したりする。

30

## 【 0 0 9 0 】

[コマンド受信処理] 図 2 0 に示すように、コマンド受信処理では、演出制御基板 2 2 は、メイン制御基板 2 0 から保留数増加コマンド (第 1 保留数増加コマンドまたは第 2 保留数増加コマンド) を受信したか否かを判定し (S1101)、受信していれば、第 1 保留数増加コマンドであれば第 1 保留数を、第 2 保留数増加コマンドであれば第 2 保留数を加算し (S1102)、その保留数を表示部 4 a に表示させるための保留数コマンドをセットする (S1103)。

## 【 0 0 9 1 】

次に、演出制御基板 2 2 は、メイン制御基板 2 0 から変動開始コマンドを受信していれば演出選択処理を行う (S1104, S1105)。演出選択処理は、メイン制御基板 2 0 から受信した変動開始コマンドの解析結果、演出モードを示すモードフラグ、及び、変動演出パターンテーブルに基づいて、変動演出パターンを選択した後、選択した変動演出パターンにて装飾図柄変動演出を開始するための変動演出開始コマンドをセットする処理である。

40

## 【 0 0 9 2 】

ここで、選択される変動演出パターンには、装飾図柄変動演出中に LED テーブライト 9 2 の LED 9 4 を発光させる演出が含まれている。従って、この演出が選択された場合には、上記したコマンド送信処理 (S1002) にて変動演出開始コマンドが送信されると、これを受信したランプ制御基板 2 4 は、LED テーブライト 9 2 の LED 9 4 を発光させることになる。すなわち図 9 に示すように、画像表示器 4 の表示画面 4 a でなされる装飾図柄変動演出に並行して、LED 9 4 を点灯させることになる。なお図 9 では、ガラスコ

50

ニット64と、ガラスユニット64のガラス板65を介して視認される表示画面4aを模式的に示している。

【0093】

しかも、この演出(LED94の発光演出)では、LED94の発光色の違いにより、遊技者に対して大当たり期待度(実行中の装飾図柄変動演出が大当たりへの当選を報知するものである確率)を示唆するようになっていいる。具体的には、LED94の発光態様としては、(a)青色発光、(b)緑色発光、(c)赤色発光、(d)青色及び緑色の2色での発光、(e)緑色及び赤色の2色での発光、(f)青色・緑色・赤色の3色での発光の6つの発光態様がある。そして、この順(a, b, c, d, e, fの順)に、示唆される大当たり期待度が高くなるように設定されている。すなわち、aが選択される場合のうち、大当たり当選時にaが選択される割合が3%程度、はずれ時にaが選択される割合が97%となっている。またfが選択される場合のうち、大当たり当選時にfが選択される割合が55%程度、はずれ時にfが選択される割合が45%程度となっている。b~eは、その間の割合で選択されるようになっていいる。

10

【0094】

よって遊技者は、装飾図柄変動演出中のLED94の発光色を見ることにより、大当たり期待度を知ることができる。しかも、LED94の発光は、前側ガラス板65aと後側ガラス板65bとが合わせ鏡のように作用することで、後側ガラス板65bの後方へ線状に続く複数の光の点として見える(図9及び図10参照)。従って、遊技者に対して今までにない斬新な演出であるとの印象を与えることができる。また、このLED94の発光演出は、表示画面4a内で行われる公知の種々の予告演出とは異なり、ガラスユニット64に配されたLED94を使った予告演出となるため、遊技盤2内にとどまらないスケールの大きさを遊技者に感じさせることができる。

20

【0095】

次に、演出制御基板22は、メイン制御基板20から変動停止コマンドを受信していれば変動演出終了中処理を行う(S1106,S1107)。変動演出終了中処理は、変動停止コマンドを解析するとともに、演出モードの継続や変更に関する処理を行った後、装飾図柄変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする処理である。

【0096】

次に、演出制御基板22は、メイン制御基板20からオープニングコマンドを受信していれば、当たり演出選択処理を行う(S1108,S1109)。当たり演出選択処理では、演出制御基板22は、オープニングコマンドを解析して、解析したオープニングコマンドに基づいて、当たり演出のパターンを選択する当たり演出パターン選択処理を行う。そして、演出制御基板22は、当たり演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをセットする。なお、当たり演出とは、小当たり遊技時又は大当たり遊技時に実行される演出をいう。

30

【0097】

ここで、選択される当たり演出には、大当たり遊技中にLEDテーブルライト92のLED94を発光させる演出が含まれている。従って、この演出が選択された場合には、上記したコマンド送信処理(S1002)にてオープニング演出開始コマンドが送信されると、これを受信したランプ制御基板24は、LEDテーブルライト92のLED94を発光させることになる。

40

【0098】

しかも、この演出(LED94の発光演出)では、LED94の発光態様により、遊技者に対して、ラウンドの継続(8Rで終了するのではなく16Rまで続くこと)を示唆するようになっていいる。具体的には、8Rの実行中に、LED94を青色・緑色・赤色の3色で発光させることにより遊技者に対して9R以降も大当たり遊技が続くこと(16Rの大当たりであること)を示唆するようになっていいる。逆に8Rの実行中に、LED94を単色で発光させることにより遊技者に対して8Rで大当たり遊技が終了すること(8Rの大当たりであること)を示唆するようになっていいる。なお、8Rの大当たりである場合に

50

は、LED94を発光させない(LED94の発光態様を消灯状態とする)こととしてもよい。本実施形態では、8Rの大当たりは、通常大当たりであり、16Rの大当たりは、確変大当たりである。そのため、この発光演出により、大当たり遊技後の遊技状態が時短遊技状態ではなく確変遊技状態であることも遊技者に対して示唆される。

#### 【0099】

すなわち、この発光演出は、大当たりへの当選により遊技者に与えられる利益の大きさ(当選した大当たりのラウンド数や、大当たり遊技後の遊技状態が確変遊技状態であるか否か等)を示唆するものである。従ってこのような発光演出によれば、特別遊技が何ラウンド継続するか(例えば8Rであるか、16Rであるか)が遊技者に対して確定的に示されていない場合に、遊技者に対して8R以降もラウンドが継続すること(すなわち例えば8Rで終了する大当たりではなく16Rで終了する大当たりであること)を報知したり、大当たり後の遊技状態が時短遊技状態か確変遊技状態かが遊技者に対して確定的に示されていない場合に、時短遊技状態ではなく確変遊技状態であることを報知したりすることができる。言い換えれば、いわゆる昇格演出としてLED94を発光させることで、従来にない奥行き感のある昇格演出を行うことができる。その結果、今まで以上に遊技興趣の高い遊技機とすることができる。

10

#### 【0100】

次に、演出制御基板22は、メイン制御基板20からエンディングコマンドを受信していれば、エンディング演出選択処理を行う(S1110,S1111)。エンディング演出選択処理では、演出制御基板22は、エンディングコマンドを解析するとともに、モードフラグを参照し、解析したエンディングコマンドおよび参照したモードフラグに基づいて、エンディング演出のパターンを選択するエンディング演出パターン選択処理を行う。そして、演出制御基板22は、エンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをセットする。なお、エンディング演出とは、当たり遊技の終了を遊技者に報知するための演出である。

20

#### 【0101】

ここで、選択されるエンディング演出には、エンディング中にLEDテーパーライト92のLED94を発光させる演出が含まれていてもよい。この場合、この演出が選択され、上記したコマンド送信処理(S1002)にてエンディング演出開始コマンドが送信されると、これを受信したランプ制御基板24は、LEDテーパーライト92のLED94を発光させることとなる。さらにこの場合、この演出(LED94の発光演出)により、遊技者に対して大当たり遊技後の遊技状態が時短遊技状態ではなく確変遊技状態であることを示唆するようになるとなお良い。例えば、大当たり遊技の終了後には遊技状態を確変遊技状態とするが、このことが遊技者に対して確定的に報知されていない場合にのみ、LED94を発光させる構成とするとよい。

30

#### 【0102】

次に、演出制御基板22は、メイン制御基板20から不正検知コマンドを受信していれば、不正報知を行うための不正報知コマンドをセットする(S1112,S1113)。上記したコマンド送信処理(S1002)により不正報知コマンドが送信されると、これを受信したランプ制御基板24は、LEDテーパーライト92のLED94を発光させる。これにより、不正行為が行われている旨が報知される。なお、LED94の発光による不正報知とともに、他の不正報知を実行してもよい。他の不正報知としては、例えば、枠ランプ18を点灯点滅させたり、スピーカ17から警告音を鳴らしたり、画像表示器4の表示部4aに異常発生 of 文字を表示したりする方法がある。

40

#### 【0103】

### 6. 実施形態の作用効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機1における遊技機枠40のガラスユニット64(透明板ユニット)は、遊技盤2を内部に収納し、遊技盤2に形成された遊技領域3を前方から視認可能とする窓部45を備える遊技機枠40の、窓部45に取り付けられるものである。ガラスユニット64は、開口部77aを有する環状の樹脂フレーム

50

77 (フレーム部材)と、樹脂フレーム77の開口部77aに前側から取り付けられる前側ガラス板65a (前側透明板)と、前側ガラス板65aとの間に隙間を設けて、樹脂フレーム77の開口部77aに後側から取り付けられる後側ガラス板65b (後側透明板)と、複数のLED94 (発光素子)が実装されたフレキシブル基板93 (帯状基板)と、を備えている。フレキシブル基板93は、前側ガラス板65aと後側ガラス板65bとに挟まれた樹脂フレーム77の内側に、樹脂フレーム77の内周面77cに対して所定の間隔(図4に示すX参照)をあけて、LED94の発光面94aを内側へ向けて、配置されている。

#### 【0104】

本形態によれば、前側ガラス板65aと後側ガラス板65bとに挟まれた樹脂フレーム77の内側に配置されたLED94が発光すると、前側ガラス板65aと後側ガラス板65bとが合わせ鏡のように作用して、遊技者からは、後側ガラス板65bの後方にLED94から線状に断続的に続く複数の光の点の虚像が見える(図9及び図10の符号K参照)。言い換えれば、奥へ向かって(後方へ向かって)光が連続しているような視覚的な広がりが生まれる。そのため、遊技者に対して、今までにない斬新な発光表示であるとの印象を与えることができる。

#### 【0105】

特にこのLED94の発光は、装飾図柄変動演出中に実行される。従って、遊技者に対して、今までにない奥行き感のある斬新な発光演出を伴った装飾図柄変動演出を提供することができる。また、このLED94の発光は、大当たり遊技の実行に並行して大当たり演出としての演出画像が表示画面4aに表示されているときにも実行される。従って、遊技者は、大当たり遊技の実行中に、従来にない斬新な発光演出を見ることができる。よって大当たり遊技中の遊技興趣を高めることができる。さらに、このようなLED94の発光(従来にない斬新な発光表示)は、不正行為がなされた場合にも実行される。そのため、不正行為をした遊技者に、不正行為の実行がホールスタッフや自分以外の来店者にばれたのではないかという気持ちを強く抱かせることができる。またこのLED94の発光は、店内を巡回しているホールスタッフや他の来店者に対して、不正行為の実行を報知することにもなる。よって、ホールスタッフ等による不正行為の発見が可能となるとともに、不正行為の抑止効果が期待できる。

#### 【0106】

また本形態では、フレキシブル基板93を、樹脂フレーム77の内周面77cに対して所定の間隔(図4に示すX参照)をあけて配置している。そのため、LED94の後方へ連続して見える光が、真球度の高いきれいな球状となる。また、前側ガラス板65aおよび後側ガラス板65bを介して遊技領域3を視認している遊技者に対して、光が遊技領域3の前方に浮かびあがっているかのような不可思議な印象を与えることができる。なお、この印象は、仮にフレキシブル基板93が樹脂フレーム77の内周面77cに対して間隔をあけずに配置されている場合には与えることのできない印象である。

#### 【0107】

さらに本形態によれば、フレキシブル基板93を樹脂フレーム77の内周面77cに対して所定の間隔をあけて配置しているため、フレキシブル基板93は、ガラス板65の周縁よりも内側に位置している。よって、LED94の光が、遊技中の遊技者の目に留まりやすい。そのため、LED94を用いた光の演出に遊技中の遊技者が気づかず、光の演出が意味をなさなかったといった不具合も生じ難い。

#### 【0108】

また本形態の遊技機枠40のガラスユニット64は、フレキシブル基板93(帯状基板)が取り付けられた基板取付部材84と、基板取付部材84を樹脂フレーム77の内周面77cに対して離して保持するスペーサ部材82と、を備えている。そのため、好適に、フレキシブル基板93を樹脂フレーム77の内周面77cに対して所定の間隔をあけて配置することができる。

#### 【0109】

また本形態の遊技機枠 40 のガラスユニット 64 では、フレキシブル基板 93 ( 帯状基板 ) は、樹脂フレーム 77 の略全周に渡って設けられている。そのため、遊技領域 3 の前方に、遊技領域 3 の周縁部近傍を環状に囲う光の環を形成できるため、遊技者に対してインパクトの強い光の演出を提供することができる。またこの光の環を構成する LED 94 の各発光のそれぞれについて、後方へ向かって連続する光の列が視認されるため ( 図 9 及び図 10 の符号 K 参照 )、遊技者に視認される光が醸し出す奥行き感はとても高いものとなる。

#### 【 0 1 1 0 】

また本形態の遊技機枠 40 のガラスユニット 64 では、フレキシブル基板 93 ( 帯状基板 ) は、裏面 92 a が粘着面である LED テーブライト 92 を構成するものである。従って、LED テーブライト 92 の粘着面を基板取付部材 84 に張り付けるだけで、比較的簡単に樹脂フレーム 77 の内側にフレキシブル基板 93 を環状に配置することができる。

10

#### 【 0 1 1 1 】

また本形態の遊技機枠 40 のガラスユニット 64 では、フレキシブル基板 93 ( 帯状基板 ) は、実装面 93 a 側における LED 94 の発光面 94 a を除く箇所が、黒色の合成樹脂フィルム 97 により覆われている ( 図 3 参照 )。そのため、LED 94 の発光面 94 a から出る光の拡散が減り、LED 94 の発光面 94 a から出る光を一層際立たせて見せることができる。なお、合成樹脂フィルム 97 には、合成樹脂テープや合成樹脂カバーなど、合成樹脂製であってフレキシブル基板 93 を保護するために覆うその他のものも含まれる。

20

#### 【 0 1 1 2 】

また本形態の遊技機枠 40 のガラスユニット 64 では、基板取付部材 84 は、無色透明の合成樹脂部材 ( アクリル系エラストマー ) からなっている。そのため、遊技者が前方からガラスユニット 64 を介して遊技領域 3 を視認する際に、基板取付部材 84 がその視認の妨げとなりにくい。なおこの点を考慮しなければ、基板取付部材 84 は、黒色など他の色の部材により構成してもよい。この場合、樹脂フレーム 77 と同じ色 ( すなわち樹脂フレーム 77 が黒色であれば黒色 ) とすれば、樹脂フレーム 77 との一体感を強め、遊技者に違和感を与えないガラスユニット 64 とすることができる。さらにこの場合、スペーサ部材 82 も、樹脂フレーム 77 と同じ黒色とすることが望ましい。

#### 【 0 1 1 3 】

以下、その他の形態について説明する。なお、その他の形態の説明において、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 と同様の符号を付して説明を省略する。

30

#### 【 0 1 1 4 】

( 第 2 実施形態 )

以下、他の形態について説明する。なお、他の形態の説明において、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 と同様の符号を付して説明を省略する。

#### 【 0 1 1 5 】

第 1 実施形態では、樹脂フレーム 77 との間にはスペーサ部材 82 を介して基板取付部材 84 を取り付けたが、基板取付部材を、図 21 に示すように構成してもよい。図 21 は、図 4 の A 部分の変更例を示す図である。図 21 に示すように、第 2 実施形態に係る基板取付部材 100 は、樹脂フレーム 77 の形状に沿って湾曲した基板取付部材本体部 101 と、基板取付部材本体部 101 の外周面 101 a 側に設けられたスペーサ部 102 と、スペーサ部 102 から図 21 中右向きに延びる挿通部 103 と、挿通部 103 の右端から延設された係合部 104 と、を備える。

40

#### 【 0 1 1 6 】

基板取付部材本体部 101 は、第 1 実施形態における基板取付部材 84 と同一の構成である。スペーサ部 102 は、樹脂フレーム 77 の内外方向 ( 図 21 中、左右方向 ) に沿う厚さが、第 1 実施形態のスペーサ部材 82 と同じである。従って、第 2 実施形態では、基

50

板取付部材本体部 101 と樹脂フレーム 77 との離隔距離は、第 1 実施形態における基板取付部材 84 と樹脂フレーム 77 との離隔距離と同じである。挿通部 103 は、樹脂フレーム 77 を内外方向に沿って貫通する挿通孔 77d に、挿通されている。係合部 104 は、弾性変形可能な傘状の部材であり、貫通孔 77d に対して、樹脂フレーム 77 の内側から圧入されて、樹脂フレーム 77 の外側へ出ているものである。係合部 104 を樹脂フレーム 77 の貫通孔 77d に挿通した後は、係合部 104 とスペーサ部 102 により樹脂フレーム 77 が挟持される。これにより、基板取付部材 100 が樹脂フレーム 77 に対して組み付けられ固定される。基板取付部材本体部 101 の内周面 101b には、LED テーブライト 92 が貼付されている。なお、図 21 では図 4 の A 部分に対応する箇所のみを示したが、第 2 実施形態では、図 4 においてスペーサ部材 82 が配置されている全ての箇所が、図 21 に示すような構成となっている。この第 2 実施形態では、基板取付部材本体部 101 が、特許請求の範囲にいう「基板取付部材」に相当し、スペーサ部 102、挿通部 103、及び係合部 104 が、特許請求の範囲にいう「スペーサ部材」を構成する。なお、係合部 104 は、挿通部 103 を貫通孔 77d から抜けないよう留めておくことができれば、例えば、挿通部 103 の先端を樹脂フレーム 77 の外周面側に係止するワイヤーなど他の構成としてもよい。

10

## 【0117】

## (第 3 実施形態)

第 1 実施形態では、樹脂フレーム 77 との間にスペーサ部材 82 を介して基板取付部材 84 を取り付けたが、図 22 に示すように、スペーサ部材 82 を用いることなく、基板取付部材 84 の前面 84c に接着剤 110 をつけ、基板取付部材 84 を前側ガラス板 65a に対して接着してもよい。なお、図 22 は、図 4 の VI-VI 線で示す部分の変更例を示す図である。図 22 に示すように構成する場合、さらに、基板取付部材 84 の後面 84d にも接着剤をつけ、基板取付部材 84 を後側ガラス板 65b に対しても接着してもよい。もちろん、基板取付部材 84 を前側ガラス板 65a に対して接着することなく、後側ガラス板 65b に対してのみ接着する構成としてもよい。

20

## 【0118】

このように接着により基板取付部材 84 をガラス板 65 に対して直接固定する場合には、基板取付部材 84 の外周面 84a と、樹脂フレーム 77 の内周面 77c とを、所定距離離して配置する。ここでいう所定距離は、第 1 実施形態のスペーサ部材 82 の厚さ（樹脂フレーム 77 の内外方向に沿ったスペーサ部材 82 の長さ）と同じである。なお、図 22 では図 4 の VI-VI 線で示す箇所のみを示したが、第 3 実施形態では、基板取付部材 84 は、その全周に渡って、前面 84c を前側ガラス板 65a に接着させている。また、基板取付部材の内周面 84b には、LED テーブライト 92 が貼付されている。なお、基板取付部材 84 は、接着剤 110 に換えて、両面テープを用いてガラス板 65 に固着してもよい。

30

## 【0119】

## (第 4 実施形態)

第 1 実施形態では、樹脂フレーム 77 との間にスペーサ部材 82 を介して基板取付部材 84 を取り付けたが、図 23 に示すように樹脂フレームを構成して基板取付部材 84 を保持させてもよい。図 23 に示す樹脂フレーム 120 は、樹脂フレーム本体部 121（第 1 実施形態の樹脂フレーム 77 と同様に構成されている部分）の内周面 121c の前縁部から内側へ向かって延設された片持ちばり状の延設部 122 を有している。延設部 122 には、係合溝 123 が形成されている。この係合溝 123 には、基板取付部材 84 の前部が係合している。なお、図 23 は、図 4 の VI-VI 線で示す部分の変更例を示す図である。

40

## 【0120】

図 23 に示すように構成する場合には、基板取付部材 84 の外周面 84a と、樹脂フレーム本体部 121 の内周面 121c とが、第 1 実施形態のスペーサ部材 82 の厚さ（樹脂フレーム 77 の内外方向に沿ったスペーサ部材 82 の長さ）と同じ距離離れて位置するように、係合溝 123 を設ける。なお、図 23 では図 4 の VI-VI 線で示す箇所のみを示した

50

が、この第4実施形態では、樹脂フレーム121は、図4においてスペーサ部材82が配置されている全ての箇所、係合溝123を有した延設部122を有しているものである。また、基板取付部材の内周面84bには、LEDテープライト92が貼付されている。なお、図23に示すように延設部122の係合溝123に基板取付部材84を係合させる構成とする場合には、係合溝123は、基板取付部材84の略全周に渡って連続して設けられていてもよい。この第4実施形態では、樹脂フレーム本体部121が、特許請求の範囲にいう「フレーム部材」に相当し、延設部122が、特許請求の範囲にいう「スペーサ部材」に相当する。

#### 【0121】

(第5実施形態)

第1実施形態では、遊技盤2は、ベニヤ板により構成した。これに対して、図24に示す第5実施形態では、遊技盤は、例えば、アクリル樹脂など、透明な合成樹脂材料からなる透明遊技盤2Aである。なお、透明遊技盤2Aは、無色透明であっても有色透明であってもよいが、無色透明であるほうが好ましい。透明遊技盤2Aの後方に装飾品等を配置した場合に、その装飾品を透明遊技盤2Aの前方から、遊技者が視認しやすいからである。また、透明遊技盤2Aは、ポリカーボネイト等の他の透明な合成樹脂材料を用いて構成されたものであってもよい。この第5実施形態に係るパチンコ遊技機1Aは、遊技盤を透明遊技盤2Aとしている他は、第1実施形態のパチンコ遊技機1と同様の構成である。

#### 【0122】

第5実施形態のパチンコ遊技機1Aによれば、ガラスユニット64のLED94を点灯させた際には、図24に示すように、遊技者からは、透明遊技盤2Aの後方にも、後ろへ向かって連続する光の点の列(図24に示す符号L参照)が視認される。この光の点の列(図24の符号L)は、透明遊技盤2Aの前面と後側ガラス板65bの後面との間に見える光の点の列(図24に示す符号K参照)と連なっているように同一直線上に現れる。従って、遊技者からは、LED94から後方へ向かって連続する光の点の列(図24のK及びL参照)が、透明遊技盤2Aを貫通して、さらに奥(後方)まで連続しているように見える。よって、この第5実施形態に係るパチンコ遊技機1Aによれば、LED94の発光により醸し出される奥行き感を、第1実施形態よりも、一層強めることができる。

#### 【0123】

またこのように構成したパチンコ遊技機1Aによれば、透明遊技盤2Aの後方にまで及ぶ光の点の列が、窓部45(図1参照)の周縁近傍に全周に渡って現れる。そのため、遊技者がこの光の演出から受けるインパクトは、従来技術をはるかに超えたものとなる。

#### 【0124】

なお、このように透明遊技盤2Aの後方にまで光が連続して見えるのは、透明遊技盤2Aと後側ガラス板65bの間でも、図8に示したのと同じ現象が起こるからである。すなわち、LED94から放出され、後側ガラス板65bを通過した光が、透明遊技盤2Aの前面で反射して遊技者に届く。透明遊技盤2Aの前面での光の反射は、樹脂フレーム77の内側に向かって繰り返される。そのため、遊技者から見ると、透明遊技盤2Aの後方には連続する光の点の列(図24の符号L)が見えるのである。

#### 【0125】

(その他の変更例)

上記した実施形態では、図4のVI-VI断面が矩形形状のLEDテープライト92を用いたが、この断面形状が半円形状や円形状のLEDテープライトを用いてもよい。また上記した実施形態では、基板取付部材84やスペーサ部材82は、アクリル系エラストマーにより構成したが、シリコン樹脂など、他の無色透明な合成樹脂部材により構成してもよい。また上記した実施形態では、透明板ユニットは、ガラス板65を備えるガラスユニット64として構成したが、ガラス板65の代わりに、透明アクリル板などの透明な合成樹脂製の板を備えるものであってもよい。また第1実施形態では、スペーサ部材82を接着剤86により、樹脂フレーム77および基板取付部材84に固着させたが、接着剤86に換えて、両面テープなど他の固着手段により固着させてもよい。

10

20

30

40

50



## 【0126】

また上記実施形態では、LED94の発光色を変えたが、複数のLED94を一斉に点灯させたり、一斉に点滅させたり、所定の向きに順次点灯させることにより光が流れているように表示させたりといったかたちでLED94の発光態様を変化させてもよい。そして、これらの発光態様の違いにより、遊技者に示唆される大当たり期待度が異なるようにしてもよい。また、光が流れるような発光態様とした場合には、光りが流れる向きを変えてもよい。例えば、図25に示すように、中央に位置するLED94sから左右両端に位置するLED94tへ向かって光が流れるようにしたり（第1態様）、図26に示すように、左右両端に位置するLED94tから中央に位置するLED94sへ向かって光が流れるようにしたり（第2態様）してもよい。この場合、第2態様よりも第1態様の方が、大当たり期待度が高いことを示唆するようにしてもよいし、その逆でもよい。

10

## 【0127】

また各LED94の点滅スピードや光が流れるスピード、すなわち、各LED94の点灯と消灯（オンオフ）の切り替えスピードを変化させてもよい。この場合例えば、スピードが速いほど、大当たり期待度が高いことを示唆するようにしてもよい。また各LED94の点灯時の輝度を変化させてもよい。この場合例えば、輝度が高いほど大当たり期待度が高いことを示唆するようにしてもよい。また点灯させるLED94の数を変化させてもよい。この場合例えば、点灯させるLED94の数が多いほど大当たり期待度が高いことを示唆するようにしてもよい。

## 【0128】

また、LED94の発光タイミングは、装飾図柄変動演出中のいずれであってもよい。例えば、いわゆるSPリーチやSPSPリーチへの発展時であってもよいし、種々のリーチ中であってもよい。勿論リーチ前でもよい。また、いわゆる全回転リーチ等の特定の演出とともにLED94を発光させてもよい。この場合、特定の演出時以外は、LED94を発光させないこととしてもよい。さらには、可動役物37の動作時にLED94を発光させてもよい。この場合、LED94を光が流れるような態様で発光させることとし、可動役物37の移動の向きと、光が流れる向きとを一致させるとよい。可動役物37の動きをLED94の発光により遊技者に示唆することができるからである。加えて、表示画面4a上に装飾図柄以外にキャラクタ等のオブジェクトを表示している場合には、そのキャラクタ等の移動の向きと、光が流れる向きとを一致させてもよい。キャラクタ等の動きをLED94の発光により遊技者に示唆することができるからである。

20

30

## 【0129】

これらの種々のLED94の発光態様は、大当たり遊技中にLED94を発光させる際の発光態様として採用することができる。また、不正行為の検知時においてLED94を発光させる際の発光態様としても採用することができる。

## 【0130】

また実施形態では、LED94の発光色の違いにより、遊技者に対して大当たり期待度を示唆するよう構成したが、大当たり期待度と関係なく、装飾図柄変動演出に伴ってLED94を発光させてもよい。

## 【0131】

また、遊技機枠40に設けられた公知の操作ボタン（演出ボタン、図示省略）を遊技者が押したことを契機として、装飾図柄変動演出中や大当たり演出中にLED94を発光させるようにしてもよい。すなわち、操作ボタンを押したことを検知する操作スイッチ（図示省略）を、演出制御基板22又はランプ制御基板24に接続しておき、操作スイッチからの信号に基づいて、ランプ制御基板24がLED94を発光させる構成としてもよい。

40

## 【0132】

また、いわゆる事前判定に基づく保留先読み演出の一部として、LED94を発光させてもよい。具体的には、表示画面4aの下部において、通常の保留表示（図9に示すの表示）とは異なる態様の特殊保留表示（図9に示すの表示）をしたときに、所定の確率で、LED94を点灯させることとする。このようなLED94の点灯を伴う特殊保留表

50

示は、LED 94の点灯を伴わない特殊保留表示に比べて大当たり期待度が高くなるように、その発生確率を設定しておく。このようなLED 94の点灯を伴う特殊保留表示を行えば、遊技者に大当たりの期待感を強く抱かせることが可能となる。

**【0133】**

また、扉開閉スイッチ32、磁気センサ33、及び振動センサ34は、演出制御基板22に接続されていてもよい。この場合、演出制御基板22が、サブ側タイマ割込処理よりも優先度の高い割込処理として、扉開閉スイッチ32、磁気センサ33、又は振動センサ34の作動に基づいて不正報知コマンド（ステップS1113参照）を画像制御基板23及びランプ制御基板24に送信すればよい。

**【0134】**

また実施形態では、LED 94の発光を、装飾図柄変動演出中、大当たり遊技中、及び不正行為の検知時に行う構成としたが、このうちいずれか1つのケースのみにおいて行う構成としてもよい。

**【0135】**

また上記実施形態では、複数のLED 94を一斉に点灯させた。これに対して、左側LED群94Xと右側LED群94Yとを別々に点灯させてもよい。例えば、装飾図柄変動演出は、表示画面4a上に装飾図柄を変動表示させ、その後停止表示（確定表示）させるものであるが、この装飾図柄は、通常、表示画面4aに、左中右の3列で配されており（図9参照）、順次停止表示される。この装飾図柄の停止タイミングに合わせて、左側LED群94X及び右側LED群94Yを点灯させてもよい。具体的には、左に位置する装飾図柄の停止時に左側LED群94Xを発光させる。また、右に位置する装飾図柄の停止時に右側LED群94Yを発光させる。さらには、中に位置する装飾図柄の停止時に左側LED群94X及び右側LED群94Yを発光させてもよい。また、複数のLEDを、左側LED群、右側LED群、両LED群の間に配された中央LED群（中央発光素子群）の3つの群からなる構成としてもよい。この場合、中に位置する装飾図柄の停止時に、中央LED群を発光させればよい。

**【0136】**

このように構成すれば、ガラスユニット64のLED 94と、表示画面4a上の装飾図柄とに一体感を与えることができる。よって、装飾図柄変動演出を、遊技者に対してスケールの大きさを感じさせ得る演出とすることができる。ちなみに、各LED群の発光色は、異なってもよい。この場合、発光タイミングが遅いLED群ほど大当たり期待度の高い発光色で発光させれば、演出が進むにつれて遊技者の期待感を増加させることができる。勿論、発光タイミングが遅いLED群を、発光タイミングが早いLED群よりも大当たり期待度の低い発光色で発光させてもよい。

**【0137】**

また、左側LED群94Xの発光、右側LED群94Yの発光、両LED群94X、94Yの発光の順に、大当たり期待度が高くなるように、各発光演出の出現割合を設定してもよい。すなわち大当たり期待度の大きさが、「左側LED群94Xのみの発光<右側LED群94Yのみの発光<両LED群94X、94Yの発光」の関係となるように構成してもよい。左側LED群、右側LED群、中央LED群の3群で構成した場合は、大当たり期待度の大きさが、例えば「左側LED群のみの発光<右側LED群のみの発光<中央LED群のみの発光」の関係となるように構成してもよい。

**【0138】**

なお、本実施形態における「メイン制御基板20」は、本発明の「抽選手段」、 「特別遊技実行手段」を構成する。本実施形態における「サブ制御基板25」は、「装飾図柄変動演出実行手段」、 「発光素子制御手段」、 「演出画像表示手段」を構成する。本実施形態における「扉開閉センサ32」、 「磁気センサ33」、 及び「振動センサ34」は、「不正行為検知手段」に相当する。本実施形態の「大当たり遊技」は、「特別遊技」に相当する。

**【符号の説明】**

10

20

30

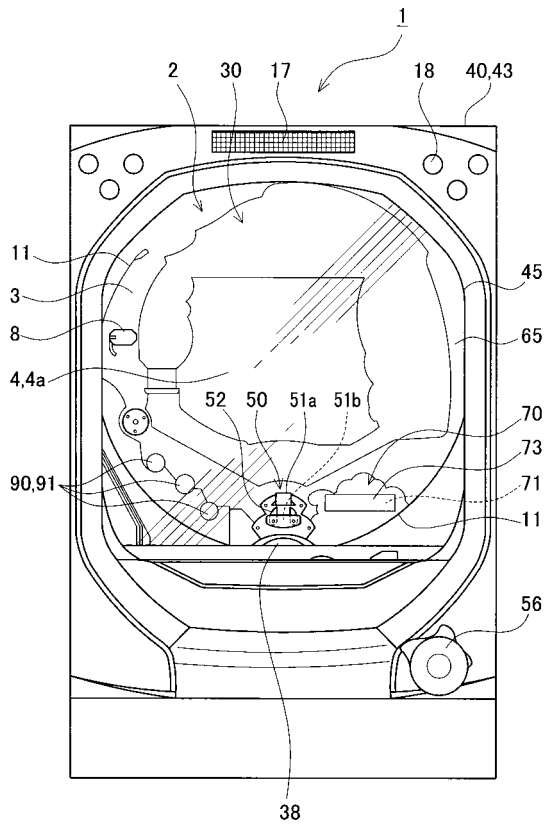
40

50

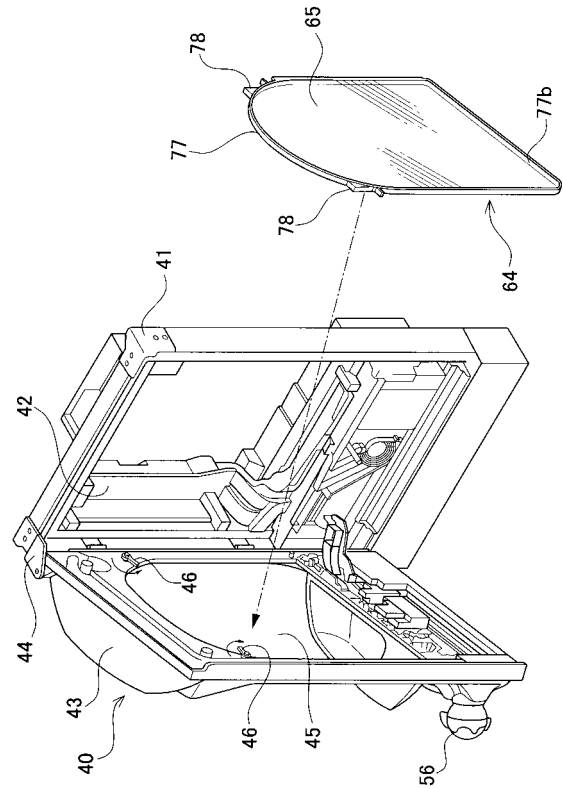
## 【 0 1 3 9 】

1 ...	パチンコ遊技機	
2 ...	遊技盤	
3 ...	遊技領域	
4 ...	画像表示器	
4 a ...	表示画面 (表示部)	
2 0 ...	メイン制御基板	
2 5 ...	サブ制御基板	
3 2 ...	扉開閉センサ	
3 3 ...	磁気センサ	10
3 4 ...	振動センサ	
4 0 ...	遊技機枠	
4 5 ...	窓部	
5 1 a ...	第 1 始動入賞口	
5 1 b ...	第 2 始動入賞口	
6 4 ...	ガラスユニット (透明板ユニット)	
6 5 a ...	前側ガラス板 (前側透明板)	
6 5 b ...	後側ガラス板 (後側透明板)	
7 1 ...	大入賞口	
7 7 ...	樹脂フレーム (フレーム部材)	20
7 7 a ...	開口部	
7 7 c ...	内周面	
8 2 ...	スペーサ部材	
8 4 ...	基板取付部材	
9 1 ...	普通入賞口	
9 2 ...	L E D テープライト	
9 3 ...	フレキシブル基板 (帯状基板)	
9 3 a ...	実装面	
9 4 ...	L E D (発光素子)	
9 4 a ...	発光面	30
9 7 ...	合成樹脂フィルム	

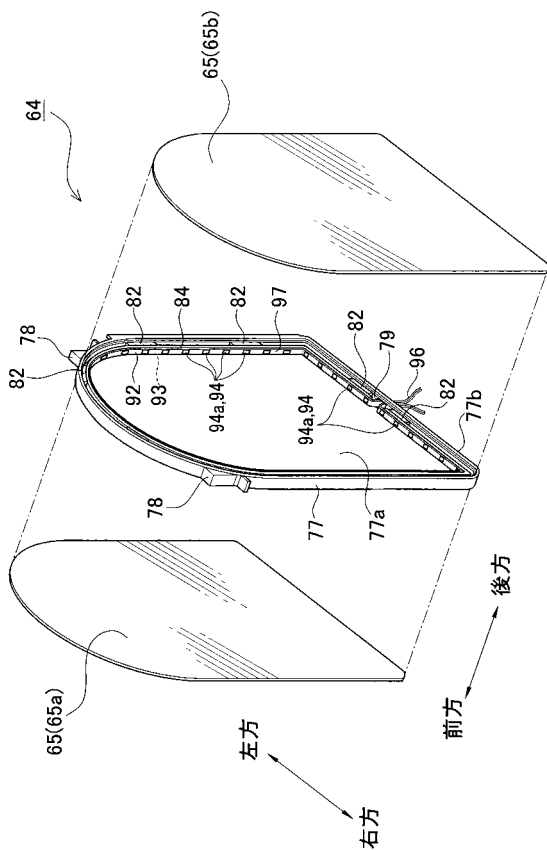
【 図 1 】



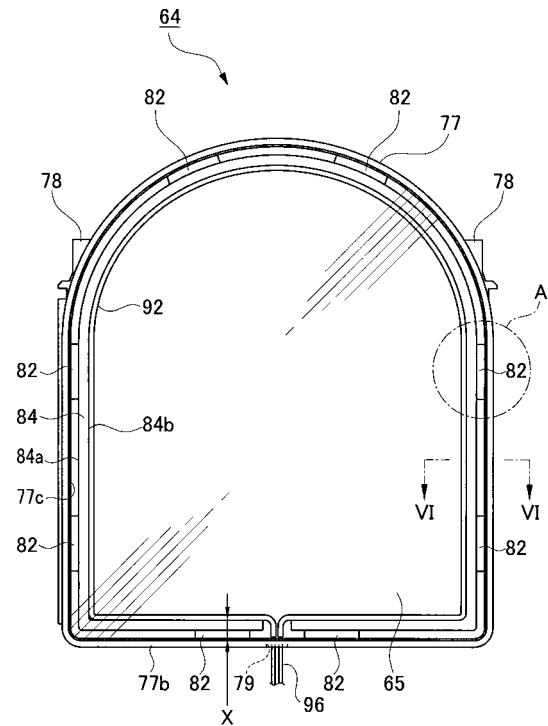
【 図 2 】



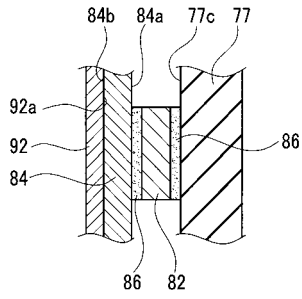
【 図 3 】



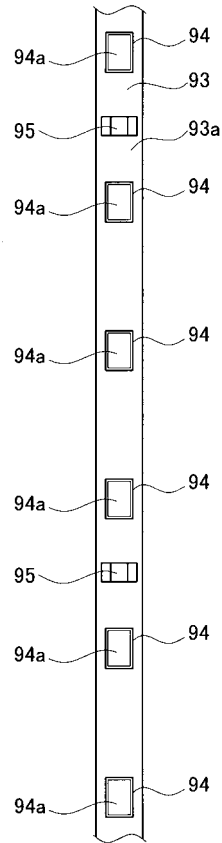
【 図 4 】



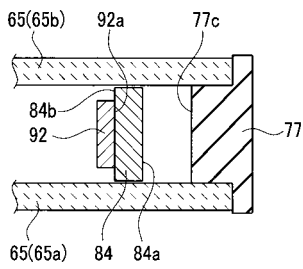
【 図 5 】



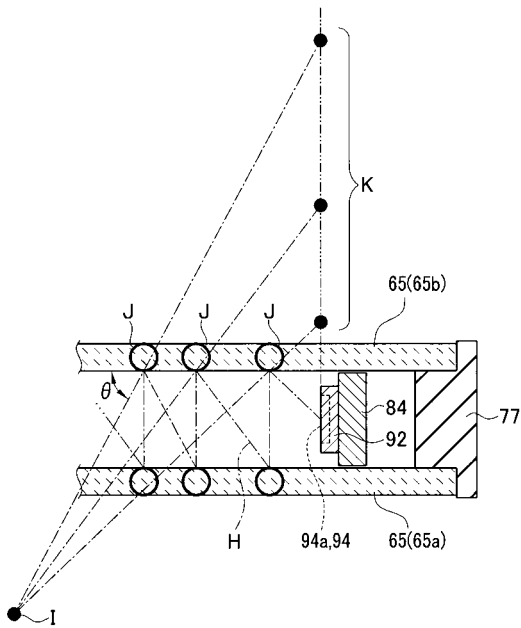
【 図 7 】



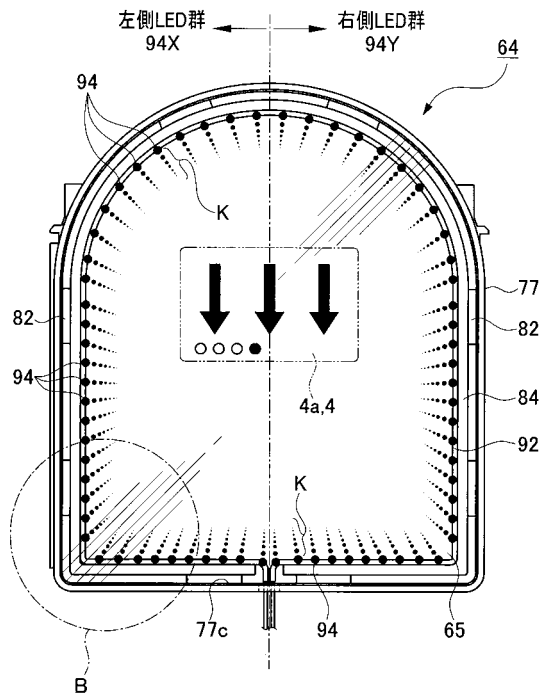
【 図 6 】



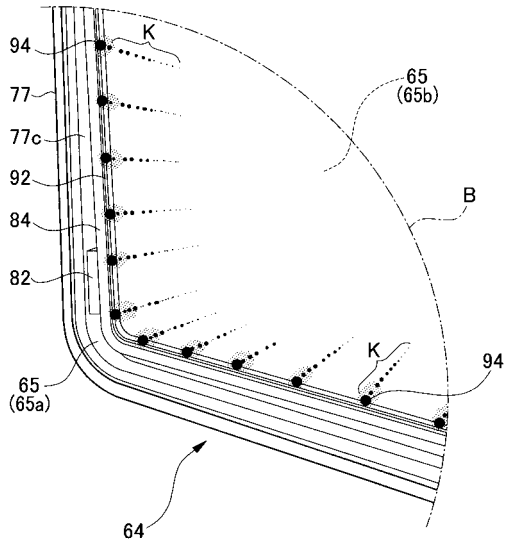
【 図 8 】



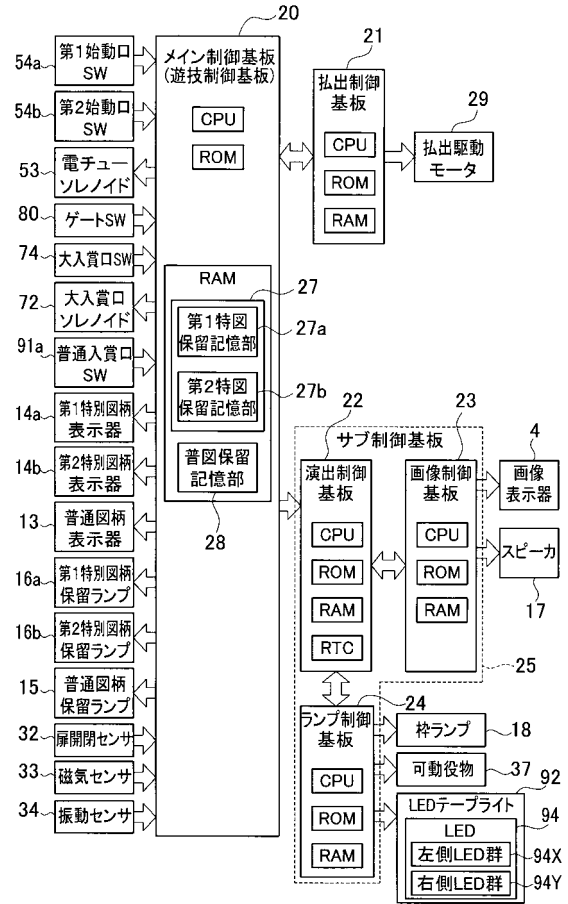
【 図 9 】



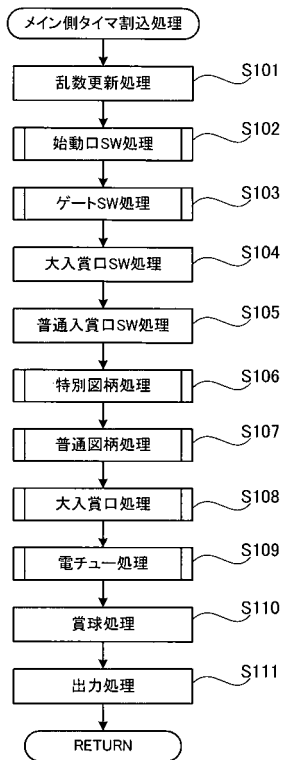
【図10】



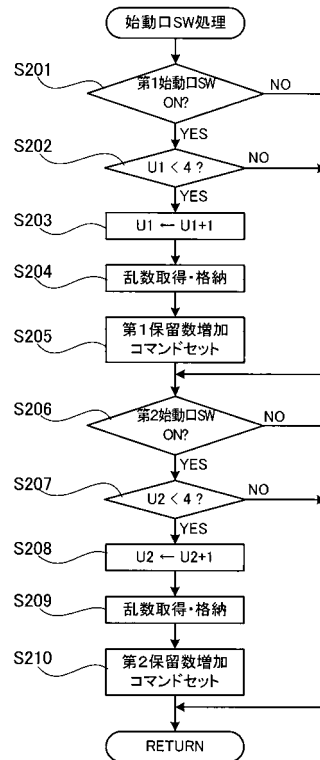
【図11】



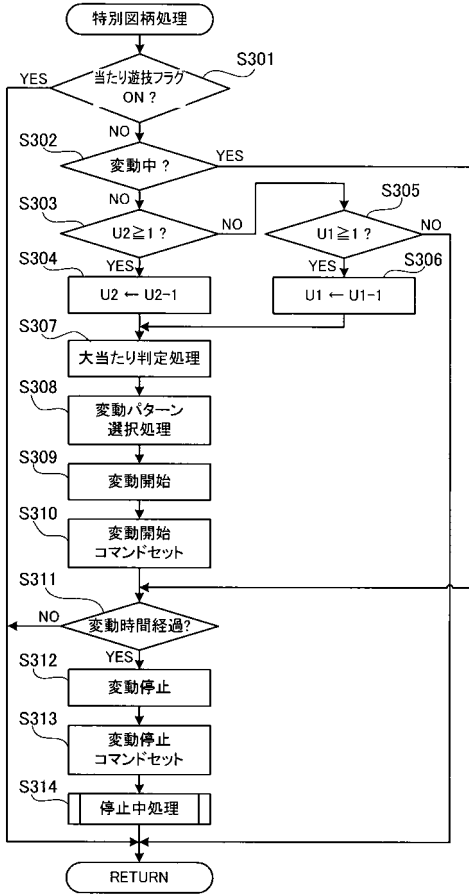
【図12】



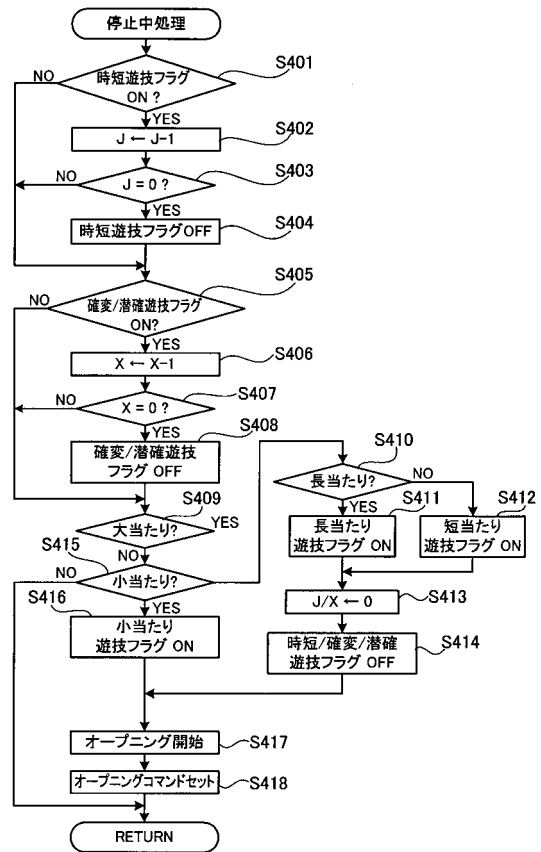
【図13】



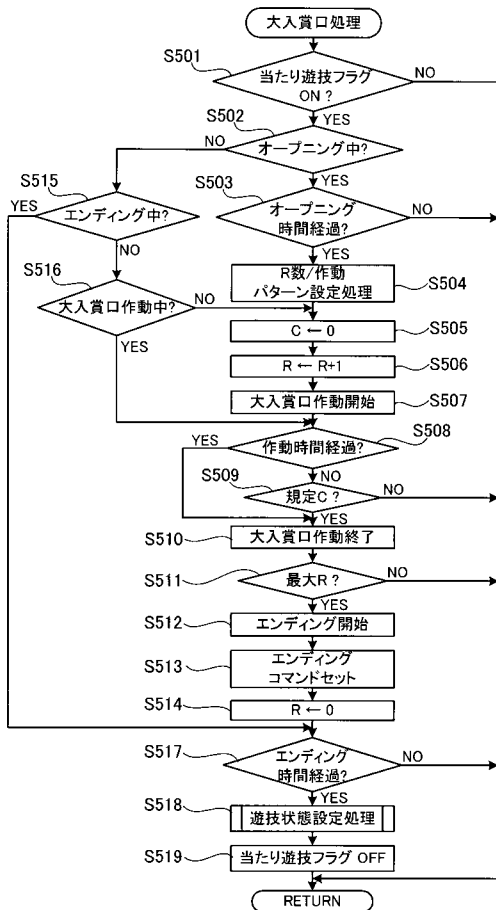
【図14】



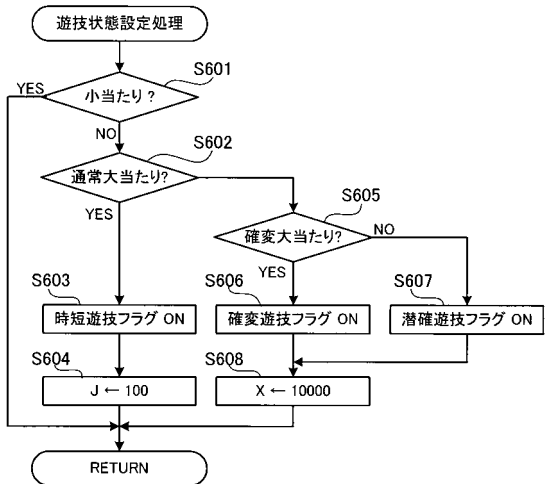
【図15】



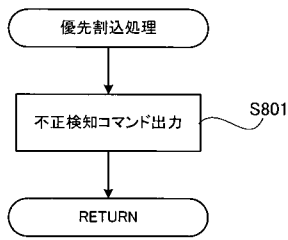
【図16】



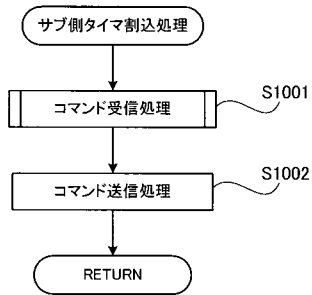
【図17】



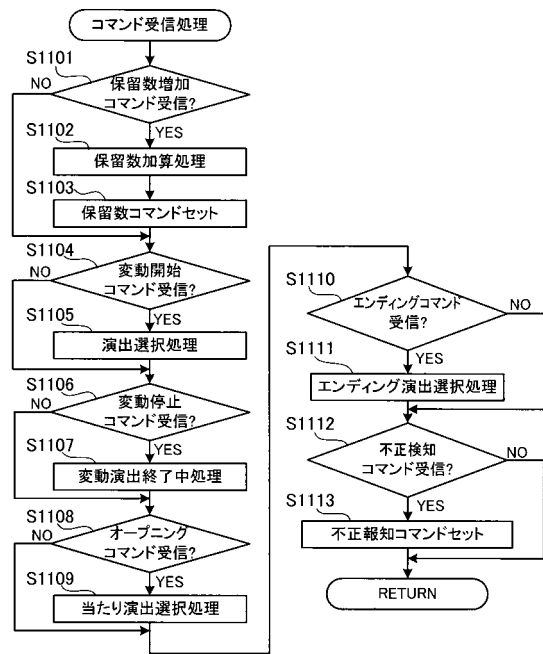
【 図 1 8 】



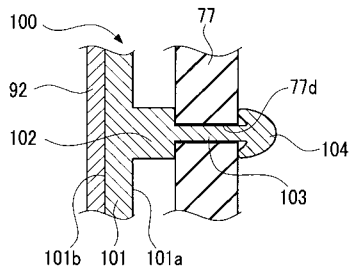
【 図 1 9 】



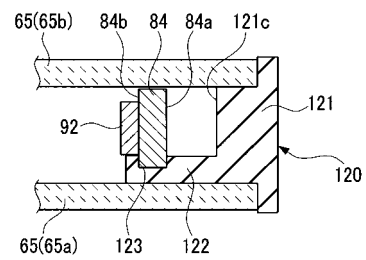
【 図 2 0 】



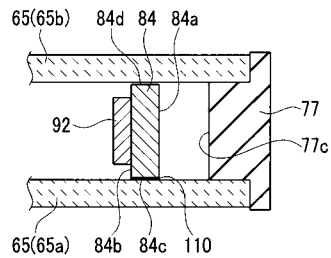
【 図 2 1 】



【 図 2 3 】

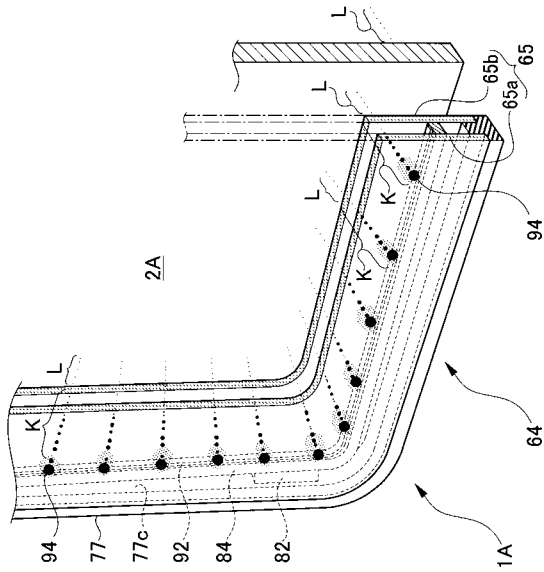


【 図 2 2 】

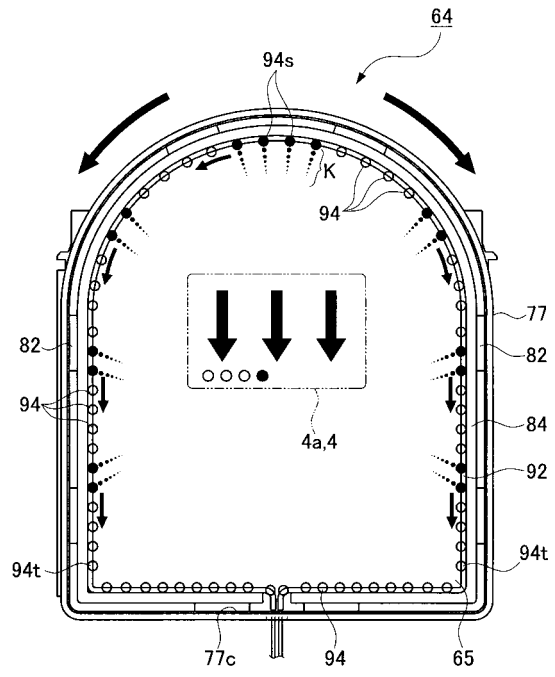




【 図 2 4 】



【 図 2 5 】



【 図 2 6 】

