

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6945834号  
(P6945834)

(45) 発行日 令和3年10月6日 (2021. 10. 6)

(24) 登録日 令和3年9月17日 (2021. 9. 17)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 41 頁)

(21) 出願番号 特願2017-45039 (P2017-45039)  
 (22) 出願日 平成29年3月9日 (2017. 3. 9)  
 (65) 公開番号 特開2018-143716 (P2018-143716A)  
 (43) 公開日 平成30年9月20日 (2018. 9. 20)  
 審査請求日 令和2年3月9日 (2020. 3. 9)

(73) 特許権者 599104196  
 株式会社サンセイアールアンドディ  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号  
 (74) 代理人 100111970  
 弁理士 三林 大介  
 (74) 代理人 100163315  
 弁理士 安藤 健二  
 (72) 発明者 稲垣 忠  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
 内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

表側に文字が表示された文字ユニットと、  
 前記文字ユニットの裏側に位置する発光体と、  
 を備え、

前記文字ユニットには、表側からみて当該文字ユニットから離れる方向に前記発光体の光を透過させる透過部位が複数設けられており、

前記文字ユニットとして、第1文字ユニットと第2文字ユニットとを備えており、

前記第1文字ユニットの前記透過部位の一部と、前記第2文字ユニットの前記透過部位の一部とは互いに対向しており、

前記互いに対向している前記透過部位の間には、当該互いに対向している前記透過部位を透過する前記発光体の光を乱反射させる乱反射部が設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機（パチンコ機）に関する。

10

20

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機が知られている。このような遊技機では、遊技の進行過程において種々の演出を行うことが一般的である。例えば、液晶表示器を設けて、該液晶表示器に種々の画像を表示する演出が実行される。

## 【0003】

近年では、演出効果（視覚効果）を更に高めるために、移動可能に設けられた役物を移動させる演出が一般的になりつつあり、なかには、該役物を発光させる演出を行う遊技機も存在する。例えば、特許文献1には、バナナを模した役物を揺動動作させると共に、該役物の内部にLEDを設けて発光させる演出について開示されている。

10

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【特許文献1】特開2010-220863号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

しかしながら、上述したような単にLEDを発光させる演出は、一般的な遊技者にとって周知の技術であり、遊技興趣を十分に高めることができないという問題があった。

20

## 【0006】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技興趣をより高める演出を実行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】

## 【0007】

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

表側に文字が表示された文字ユニットと、  
前記文字ユニットの裏側に位置する発光体と、  
を備え、

30

前記文字ユニットには、表側からみて当該文字ユニットから離れる方向に前記発光体の光を透過させる透過部位が複数設けられており、

前記文字ユニットとして、第1文字ユニットと第2文字ユニットとを備えており、  
前記第1文字ユニットの前記透過部位の一部と、前記第2文字ユニットの前記透過部位の一部とは互いに対向しており、

前記互いに対向している前記透過部位の間には、当該互いに対向している前記透過部位を透過する前記発光体の光を乱反射させる乱反射部が設けられている

ことを特徴とする。

40

## 【発明の効果】

## 【0008】

本発明によれば、遊技興趣をより高める演出を行うことができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0009】

【図1】本実施例のパチンコ機の正面図である。

【図2】本実施例の遊技盤の盤面構成を示す説明図である。

【図3】本実施例のパチンコ機における制御回路の構成を示すブロック図である。

【図4】本実施例のセグメント表示部の構成を示す説明図である。

【図5】本実施例の大当たり遊技におけるラウンド遊技回数を示す説明図である。

50

【図 6】本実施例の大当り遊技終了後の遊技状態を示す説明図である。

【図 7】本実施例の演出表示装置 41 の表示内容を例示する説明図である。

【図 8】本実施例の主制御基板の CPU によって実行される遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図 9】本実施例の変動パターン選択テーブルを概念的に示す説明図である。

【図 10】本実施例の変動パターン選択テーブルの種類を示す説明図である。

【図 11】本実施例のサブ制御基板の CPU によって実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 12】本実施例のサブ制御基板の CPU の受信コマンドに対応する処理を示す説明図である。

10

【図 13】本実施例の「役物上昇演出」を示す説明図である。

【図 14】本実施例の「役物上昇演出」の大当り期待度を示す説明図である。

【図 15】本実施例の「移動役物 70」を示す説明図である。

【図 16】本実施例の「移動役物 70」を前方からみた分解斜視図である。

【図 17】本実施例の上下動部材 72 に文字ユニット 80 L ~ K が組み付けられていく様子

を示す斜視図である。

【図 18】本実施例の上下動部材 72 に文字ユニット 80 L ~ K が組み付けられていく様子

を示す斜視図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0010】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明を「セブン機」や「デジパチ」と呼ばれるタイプのパチンコ機（遊技機）に適用した実施例について説明する。尚、実施例においては、特に断りがない限りは、パチンコ機正面に向かって右側を「右」と表現し、左側を「左」と表現する。

【0011】

また、以下の実施例は次のような順序に従って説明する。

30

A．パチンコ機の装置構成：

A - 1．装置前面側の構成：

A - 2．遊技盤の構成：

A - 3．制御回路の構成：

B．遊技の内容：

C．遊技制御処理：

D．演出制御処理：

E．役物上昇演出：

E - 1．役物上昇演出の概要：

E - 2．移動役物 70：

40

【0012】

A．パチンコ機の装置構成：

A - 1．装置前面側の構成：

図 1 は、本実施例のパチンコ機 1 の正面図である。図 1 に示すように、パチンコ機 1 の前面部には、前面枠 4 が設けられている。前面枠 4 は、一端（図 1 における左側）が中枠 3 に対して回動可能に軸支されている。中枠 3 の前面側には遊技盤 20（図 2 参照）が着脱可能に取り付けられており、前面枠 4 が中枠 3 に対してパチンコ機 1 前方側に回動（開放）されると、遊技盤 20 が露出された状態となる。中枠 3 は、一端（図 1 における左側）が本体枠 2 に対して回動可能に軸支されている。本体枠 2 は、木製の板状部材を組み立てて構成された略長方形の枠体であり、パチンコ機 1 の外枠を形成している。

50

## 【 0 0 1 3 】

前面枠 4 の略中央部には窓部 4 a が形成されており、この窓部 4 a にはガラス板等の透明板 4 b が嵌め込まれている。遊技者は、窓部 4 a (透明板 4 b) を通して奥側に配置される遊技盤 2 0 の遊技領域を視認可能である。また、前面枠 4 における窓部 4 a の右下方には、小窓部 4 c が形成されており、この小窓部 4 c には合成樹脂板等の透明板 4 d が嵌め込まれている。遊技者は、小窓部 4 c (透明板 4 d) を通して奥側に配置された遊技盤 2 0 のセグメント表示部を視認可能である。詳しくは後述するが、セグメント表示部とは、複数の L E D の組合せによって遊技に係る情報を表示する表示部である。

## 【 0 0 1 4 】

前面枠 4 における窓部 4 a の上方には上部ランプ 5 a が設けられ、窓部 4 a の周縁部における右部には右サイドランプ 5 b が設けられ、窓部 4 a の周縁部における左部には左サイドランプ 5 c が設けられている。また、前面枠 4 における窓部 4 a の左右上方には上部スピーカー 6 a が設けられており、本体枠 2 の下部の前面には下部スピーカー 6 b が設けられている。これらの上部ランプ 5 a、右サイドランプ 5 b、左サイドランプ 5 c、上部スピーカー 6 a、下部スピーカー 6 b は、遊技上の演出効果を高めるために駆動される。

## 【 0 0 1 5 】

前面枠 4 における窓部 4 a の下方には、上皿部 7 が設けられている。上皿部 7 には、カードユニット 2 4 2 (図 3 参照) を介して貸し出される遊技球や、パチンコ機 1 から払い出される遊技球が貯留される。また、上皿部 7 の下方には下皿部 8 が設けられており、上皿部 7 の容量を超えて貸し出された遊技球や、上皿部 7 の容量を超えて払い出された遊技球が貯留される。

## 【 0 0 1 6 】

前面枠 4 における下皿部 8 の右方には、発射ハンドル 9 が設けられている。発射ハンドル 9 の回転軸は、発射ハンドル 9 の奥側に搭載された発射装置ユニット 2 6 1 (図 3 参照) に接続されている。この発射装置ユニット 2 6 1 には、上皿部 7 に貯留された遊技球が供給される。遊技者が発射ハンドル 9 を回転させると、その回転が発射装置ユニット 2 6 1 に伝達され、発射装置ユニット 2 6 1 に内蔵された発射モーターが回転して、回転角度に応じた強さで遊技球が発射される。

## 【 0 0 1 7 】

また、上皿部 7 の縁部には遊技者による押下操作が可能な演出ボタン 1 0 a が設けられており、下皿部 8 の左方には遊技者による押込操作や回転操作 (回転させる操作) が可能なジョグシャトル 1 0 b が設けられている。これらの演出ボタン 1 0 a やジョグシャトル 1 0 b は、何れも遊技者によって操作される演出操作部であり、所定の条件成立時に遊技者によって操作されると、所定の遊技演出が行われる。

## 【 0 0 1 8 】

A - 2 . 遊技盤の構成 :

図 2 は、遊技盤 2 0 の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤 2 0 は中枠 3 の前面側に着脱可能に取り付けられている。図 2 に示すように、遊技盤 2 0 の中央には略円形状の遊技領域 2 1 が形成されている。発射装置ユニット 2 6 1 (図 3 参照) から発射された遊技球は、外レール 2 2 と内レール 2 3 との間を通過して遊技領域 2 1 に放出され、遊技領域 2 1 の上方から下方に向かって流下する。遊技領域 2 1 は、前面枠 4 の窓部 4 a を通して遊技者に視認されるので、当然ながら、遊技領域 2 1 を流下する遊技球の様子も窓部 4 a を通して遊技者に視認されることとなる。

## 【 0 0 1 9 】

遊技領域 2 1 の略中央には周縁部に装飾が施された開口部である演出用開口部 4 0 が設けられており、この演出用開口部 4 0 の後方には液晶表示器によって構成された演出表示装置 4 1 が設けられている。演出表示装置 4 1 の表示画面上には、演出用の種々の画像を表示することが可能であり、遊技者は、演出用開口部 4 0 を通して演出表示装置 4 1 の表示画面を視認することができる。

## 【 0 0 2 0 】

遊技領域 2 1 における演出用開口部 4 0 ( 演出表示装置 4 1 ) の下方には、入球口の大きさが不変 ( 一定 ) であり遊技球が常時入球可能な始動口である第 1 始動口 2 4 が設けられている。第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 1 始動口 2 4 の内部の通路には第 1 始動口センサー 2 4 s ( 図 3 参照 ) が設けられており、第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球を検知可能である。

【 0 0 2 1 】

また、遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の下方には、遊技球の入球可能性が変化する入球口 ( 始動口 ) である第 2 始動口 2 5 が設けられている。すなわち、第 2 始動口 2 5 は、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 6 を備えており、開閉扉 2 6 が略直立して遊技球が入球不能 ( または入球困難 ) な閉鎖状態と、開閉扉 2 6 がパチンコ機 1 の前方側に回動して遊技球が入球可能 ( または入球容易 ) な開放状態とに変化可能である。図 2 では、第 2 始動口 2 5 が開放状態となっている様子が示されている。第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 2 始動口 2 5 の内部の通路には第 2 始動口センサー 2 5 s ( 図 3 参照 ) が設けられており、第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球を検知可能である。

【 0 0 2 2 】

また、遊技領域 2 1 において演出用開口部 4 0 ( 演出表示装置 4 1 ) の右方には、普通図柄作動ゲート 2 7 が設けられており、普通図柄作動ゲート 2 7 の内部には、遊技球の通過を検知するゲートセンサー 2 7 s ( 図 3 参照 ) が設けられている。

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の右方には、略長形状に大きく開口された大入賞口 2 8 ( 可変入球口 ) が設けられている。大入賞口 2 8 は、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 9 を備えており、開閉扉 2 9 が略直立して遊技球が入球不能な閉鎖状態と、開閉扉 2 9 がパチンコ機 1 の前方側に回動して遊技球が入球可能な開放状態 ( 入球可能状態 ) とに変化可能である。図 2 では、大入賞口 2 8 が開放状態となっている様子が示されている。大入賞口 2 8 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。大入賞口 2 8 の内部の通路には大入賞口センサー 2 8 s ( 図 3 参照 ) が設けられており、大入賞口 2 8 に入球した遊技球を検知可能である。

【 0 0 2 4 】

また、上述した各遊技装置の周辺には、遊技球が入球可能な一般入球口 3 0 や、遊技球の流下経路に影響を与える風車型ホイール 3 1 や多数の障害釘 ( 図示省略 ) が設けられている。また、遊技領域 2 1 の最下部であって第 2 始動口 2 5 の左下方と右下方には、2 つのアウト口 3 3 が設けられており、上述した第 1 始動口 2 4、第 2 始動口 2 5、大入賞口 2 8、一般入球口 3 0 の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口 3 3 から遊技盤 2 0 の裏側に排出される。

【 0 0 2 5 】

上述した第 1 始動口 2 4 には、演出用開口部 4 0 ( 演出表示装置 4 1 ) の左方の領域を流下する遊技球が入球可能である。これに対して、第 2 始動口 2 5、普通図柄作動ゲート 2 7、大入賞口 2 8 には、演出用開口部 4 0 ( 演出表示装置 4 1 ) の右方の領域を流下する遊技球が入球可能 ( または通過可能 ) である。以下では、演出用開口部 4 0 ( 演出表示装置 4 1 ) の左方の領域を流下するように遊技球を発射させることを「左打ち」とも表現し、演出用開口部 4 0 ( 演出表示装置 4 1 ) の右方の領域を流下するように遊技球を発射させることを「右打ち」とも表現する。尚、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 始動口 2 4、第 2 始動口 2 5、一般入球口 3 0 の何れかに遊技球が入球した場合は、3 個の遊技球が遊技者に払い出され、大入賞口 2 8 に遊技球が入球した場合は、13 個の遊技球が遊技者に払い出される。

【 0 0 2 6 】

遊技盤 2 0 における遊技領域 2 1 の右下方には、LED の組合せによって遊技に係る情報を表示するセグメント表示部 5 0 が設けられている。セグメント表示部 5 0 は、前面枠 4 に設けられた小窓部 4 c ( 図 1 参照 ) を通して遊技者に視認される。尚、セグメント表

10

20

30

40

50

示部 50 の詳しい表示内容については、後述する「B. 遊技の内容」欄において説明する。

#### 【0027】

##### A-3. 制御回路の構成 :

次に、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成について説明する。図 3 は、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成を示したブロック図である。図示されているようにパチンコ機 1 の制御回路は、多くの制御基板や、各種基板、中継端子板などから構成されている。詳しくは、遊技の基本的な進行に係る制御を司る主制御基板 200 と、遊技の演出に係る制御を司るサブ制御基板 220 と、サブ制御基板 220 の制御下で画像の表示や音声の出力に係る制御を司る画像音声制御基板 230 と、サブ制御基板 220 の制御下でランプの発光に係る制御を司るランプ制御基板 226 と、遊技球の貸し出しや払い出しに係る制御を司る払出制御基板 240 と、遊技球の発射に係る制御を司る発射制御基板 260 などから構成されている。これら制御基板は、各種論理演算および算出演算を実行する CPU (図 3 における CPU 201、221、231 等) や、CPU で実行される各種プログラムやデータが記憶されている ROM (図 3 における ROM 202、222、232 等)、プログラムの実行に際して CPU が一時的なデータを記憶する RAM (図 3 における 203、223、233 等)、入出力用回路など、種々の周辺 LSI がバスで相互に接続されて構成されている。

10

#### 【0028】

主制御基板 200 には、第 1 始動口 24 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動口センサー 24s や、第 2 始動口 25 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動口センサー 25s、大入賞口 28 へ入球した遊技球を検知する大入賞口センサー 28s、普通図柄作動ゲートを通する遊技球を検知するゲートセンサー 27s などが接続されている。主制御基板 200 の CPU 201 は、第 1 始動口センサー 24s や、第 2 始動口センサー 25s、大入賞口センサー 28s、ゲートセンサー 27s などから遊技球の検知信号の入力があると、その検知信号の入力のあったセンサーに対応するコマンドを、サブ制御基板 220 や、払出制御基板 240、発射制御基板 260 などに向けて送信する。

20

#### 【0029】

また、主制御基板 200 には、第 2 始動口 25 に設けられた開閉扉 26 に開閉動作を行わせるための (第 2 始動口 25 を開放状態、閉鎖状態にするための) 始動口ソレノイド 26m や、大入賞口 28 に設けられた開閉扉 29 に開閉動作を行わせるための (大入賞口 28 を開放状態、閉鎖状態にするための) 大入賞口ソレノイド 29m、セグメント表示部 50 などが接続されている。主制御基板 200 の CPU 201 は、始動口ソレノイド 26m、大入賞口ソレノイド 29m、セグメント表示部 50 に向けて駆動信号を送信することにより、これらの動作の制御を行う。

30

#### 【0030】

サブ制御基板 220 には、画像音声制御基板 230 や、ランプ制御基板 226、演出操作基板 228 が接続されている。サブ制御基板 220 の CPU 221 は、主制御基板 200 からの各種コマンドを受信すると、コマンドの内容を解析して、その内容に応じた遊技演出を行う。すなわち、画像音声制御基板 230 に対しては、出力画像や、出力音声を指定するコマンドを送信し、ランプ制御基板 226 に対しては、上部ランプ 5a、右サイドランプ 5b、左サイドランプ 5c (以下「各種ランプ 5a ~ 5c」ともいう) の発光パターンを指定するコマンドを送信することによって、遊技の演出を行う。また、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、演出操作基板 228 を介して、演出ボタン 10a やジョグシヤトル 10b (演出操作部 10a, 10b) に対する遊技者の操作を検知すると、該操作に対応する遊技演出を行う。

40

#### 【0031】

ここで、詳しくは後述するが、本実施例のパチンコ機 1 では、演出表示装置 41 の前方において、「LUCK」という文字が表示された「移動役物 70」を下から上に移動させる演出 (「移動役物 70」を演出表示装置 41 の前方に出現させる演出、以下「役物上昇

50

演出」ともいう)を行うことがある。このような「役物上昇演出」を行うために、サブ制御基板220は画像音声制御基板230に対して、「移動役物70」の駆動パターンを指定するコマンドを送信することがある。

【0032】

また、「移動役物70」にはLED71L, 71U, 71C, 71K, 71Xも搭載されており(以下、これらのLEDを特に区別しない場合は、これら全部あるいは一部をLED71ともいう)、これらのLED71はランプ制御基板226に接続されている。そして、サブ制御基板220は、ランプ制御基板226に対して、「移動役物70」に搭載されたLED71の発光パターンを指定するコマンドを送信することがある。

【0033】

画像音声制御基板230は、CPU231、ROM232、RAM233に加えて、VDP234、画像ROM236、音声ROM237を備えている。また、画像音声制御基板230には、演出表示装置41や、「移動役物70」を駆動する(「役物上昇演出」を行う)ためのステッピングモーター70m、音声を増幅させるアンプ基板224などが接続されている。

【0034】

画像音声制御基板230のCPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する画像の表示をVDP234に指示する。VDP234は、指示された画像の表示に利用する画像データ(例えば、スプライトデータや動画データなど)を画像ROM236から読み出して画像を生成し、演出表示装置41の表示画面に出力する。また、画像音声制御基板230のCPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する音声データを音声ROM237から読み出して、該音声データに基づく音声を、アンプ基板224を介して、上部スピーカー6aおよび下部スピーカー6b(以下「各種スピーカー6a, 6b」ともいう)から出力する。また、画像音声制御基板230のCPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、ステッピングモーター70mを駆動することによって、受信したコマンドに対応する駆動パターンで「移動役物70」を駆動する(「役物上昇演出」を行う)。

【0035】

払出制御基板240には、上皿部7に設けられた球貸ボタン241(図1では図示省略)や、パチンコ機1に並設されたカードユニット242、払出モーター243などが接続されている。球貸ボタン241が操作されると、この信号は、払出制御基板240を介してカードユニット242に伝達される。カードユニット242は、払出制御基板240とデータを通信しながら、払出モーター243を駆動して遊技球の貸し出しを行う。また、主制御基板200から遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを受信した場合も、払出モーター243を駆動して遊技球の払い出しを行う。

【0036】

また、払出制御基板240には発射制御基板260が接続されており、発射制御基板260には、遊技球を発射させるための発射モーター262や遊技者が発射ハンドル9に触れていることを検知するタッチスイッチ263等を有する発射装置ユニット261が接続されている。発射制御基板260は、タッチスイッチ263を介して遊技者が発射ハンドル9に触れていることを検知すると、発射モーター262を駆動することによって、発射ハンドル9の回転角度に応じた強さで遊技球を発射する。

【0037】

B. 遊技の内容 :

本実施例のパチンコ機1では、次のようにして遊技が進行する。上皿部7に遊技球が貯留された状態で発射ハンドル9が回転されると、上皿部7に貯留された遊技球が1球ずつ発射装置ユニット261に供給されて、図2を用いて前述した遊技領域21に発射される。遊技球を打ち出す強さは発射ハンドル9の回転角度に対応するので、遊技者は発射ハンドル9の回転角度を変化させることによって、遊技者は所望する領域に遊技球を流下させることができる。例えば、演出用開口部40(演出表示装置41)の左方の領域を流下す

10

20

30

40

50

るように遊技球を発射させたり（左打ちを行ったり）、演出用開口部 40（演出表示装置 41）の右方の領域を流下するように遊技球を発射させたり（右打ちを行ったり）することができる。

#### 【0038】

##### < 特別図柄の変動表示 >

図 2 を用いて前述したように、第 1 始動口 24 には左打ちされた遊技球が入球可能である。左打ちされた遊技球が第 1 始動口 24 に入球し、その入球した遊技球が第 1 始動口センサー 24s により検知されると、所定の判定乱数（後述する大当たり判定乱数など）を取得し、該判定乱数に基づいて大当たりであるか外れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第 1 の特別図柄（以下「第 1 特図」ともいう）を変動表示させた後に停止表示させる。また、図 2 を用いて前述したように、第 2 始動口 25 には右打ちされた遊技球が入球可能である。右打ちされた遊技球が第 2 始動口 25 に入球し、その入球した遊技球が第 2 始動口センサー 25s により検知されると、所定の判定乱数（後述する大当たり判定乱数など）を取得し、該判定乱数に基づいて大当たりであるか外れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第 2 の特別図柄（以下「第 2 特図」ともいう）を変動表示させた後に停止表示させる。ここで、第 1 特図、第 2 特図について説明する。

#### 【0039】

図 4 は、セグメント表示部 50 を拡大して示す説明図である。前述したように、セグメント表示部 50 は遊技盤 20 における遊技領域 21 の右下方に設けられており（図 2 参照）、遊技者は前面枠 4 の小窓部 4c（図 1 参照）を通してセグメント表示部 50 を視認可能である。図 4 に示すように、セグメント表示部 50 には、第 1 特図を表示する第 1 特図表示部 51 と、第 2 特図を表示する第 2 特図表示部 52 が設けられており、これらの表示部にはそれぞれ 8 個の LED が配置されている。第 1 特図および第 2 特図（以下、これらを特に区別をしない場合は、まとめて「特別図柄」という）は、それぞれの表示部において、8 個の LED のうち点灯する LED を切り換えることによって変動表示され、8 個の LED のうち所定の LED を点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図として、大当たり図柄 1 ~ 100、外れ図柄 101 の 101 種類の図柄を停止表示可能であり、第 2 特図として、大当たり図柄 201 ~ 300、外れ図柄 301 の 101 種類の図柄を停止表示可能である。また、これらの図柄の種類は、点灯する LED の組合せの相違によって識別可能である。遊技球が第 1 始動口 24 に入球することに基づく大当たり判定（以下「第 1 特図についての大当たり判定」ともいう）の結果が大当たりである場合は、第 1 特図が大当たり図柄 1 ~ 100 の何れかで停止表示され、第 1 特図についての大当たり判定の結果が外れである場合は、第 1 特図が外れ図柄 101 で停止表示される。また、遊技球が第 2 始動口 25 に入球することに基づく大当たり判定（以下「第 2 特図についての大当たり判定」ともいう）の結果が大当たりである場合は、第 2 特図が大当たり図柄 201 ~ 300 の何れかで停止表示され、第 2 特図についての大当たり判定の結果が外れである場合は第 2 特図が外れ図柄 301 で停止表示される。こうして特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）を大当たり図柄または外れ図柄で停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示（以下「確定表示」ともいう）を行う。以下では、特別図柄が変動表示を開始してから、所定の変動時間の経過により当該変動表示が終了して、特別図柄が大当たり図柄または外れ図柄で確定表示されるまでの遊技、すなわち 1 回の変動表示の結果が得られるまでの遊技を「図柄変動遊技」とも表現する。

#### 【0040】

##### < 大当たり遊技 >

第 1 特図または第 2 特図が何れかの大当たり図柄で停止表示されると、大入賞口 28 が開放状態となるラウンド遊技が複数回行われる大当たり遊技を開始する。図 2 を用いて前述したように、大入賞口 28 には右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当たり遊技中は右打ちが行われることとなる。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 4 1 】

本実施例のパチンコ機 1 では、停止表示された大当り図柄の種類によって、1 回の当り遊技におけるラウンド遊技の回数が異なる。すなわち、図 5 ( a ) に示すように、第 1 特図が大当り図柄 1 ~ 5 0 で停止表示された場合は ( 第 1 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 5 0 % の確率で )、4 回のラウンド遊技が行われる 4 ラウンド大当り遊技が行われ、第 1 特図が大当り図柄 5 1 ~ 9 0 で停止表示された場合は ( 第 1 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 4 0 % の確率で )、6 回のラウンド遊技が行われる 6 ラウンド大当り遊技が行われ、第 1 特図が大当り図柄 9 1 ~ 9 4 で停止表示された場合は ( 第 1 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 4 % の確率で )、7 回のラウンド遊技が行われる 7 ラウンド大当り遊技が行われ、第 1 特図が大当り図柄 9 5 ~ 1 0 0 で停止表示された場合は ( 第 1 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 6 % の確率で )、1 6 回のラウンド遊技が行われる 1 6 ラウンド大当り遊技が行われる。また、図 5 ( b ) に示すように、第 2 特図が大当り図柄 2 0 1 ~ 2 5 0 で停止表示された場合は ( 第 2 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 5 0 % の確率で ) 4 ラウンド大当り遊技が行われ、第 2 特図が大当り図柄 2 5 1 ~ 2 9 0 で停止表示された場合は ( 第 2 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 4 0 % の確率で ) 6 ラウンド大当り遊技が行われ、第 2 特図が大当り図柄 2 9 1 ~ 2 9 4 で停止表示された場合は ( 第 2 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 4 % の確率で ) 7 ラウンド大当り遊技が行われ、第 2 特図が大当り図柄 2 9 5 ~ 3 0 0 で停止表示された場合は ( 第 2 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 6 % の確率で ) 1 6 ラウンド大当り遊技が行われる。

## 【 0 0 4 2 】

本実施例のパチンコ機 1 において、1 回のラウンド遊技は、9 個の遊技球が入球した場合 ( 9 カウント ) または 3 0 秒が経過した場合に終了するので、ほとんどの場合において 1 回のラウンド遊技では 1 1 7 個 ( 9 カウント × 払出数 1 3 個 ) の遊技球が払い出される。従って、当然ながら、ラウンド遊技回数の多い大当り遊技の方が、ラウンド遊技回数が少ない大当り遊技よりも遊技者に多くの遊技球が払い出されることとなる。このため、ラウンド遊技回数のより多い大当り遊技が行われることを遊技者に期待させることができる。尚、このことは、遊技者にとっての有利度合が互いに異なる複数の大当り遊技 ( 特定遊技 ) を実行可能であると捉えることができる。

## 【 0 0 4 3 】

上述した大当り遊技の実行中は、セグメント表示部 5 0 のラウンド表示部 5 5 に実行中の大当り遊技の種類 ( ラウンド遊技回数 ) が表示される。すなわち、図 4 に示すように、ラウンド表示部 5 5 には 3 個の L E D が配置されており、このラウンド表示部 5 5 では、3 個の L E D のうち左の L E D を点灯することで 4 ラウンド大当り遊技の実行中であることを示し、中の L E D を点灯することで 6 ラウンド大当り遊技の実行中であることを示し、右の L E D を点灯することで 7 ラウンド大当り遊技の実行中であることを示し、3 個全ての L E D を点灯することで 1 6 ラウンド大当り遊技の実行中であることを示す。

## 【 0 0 4 4 】

## &lt; 特別図柄の保留 &gt;

遊技球が第 1 始動口 2 4 に入球すると、上述したように第 1 特図についての大当り判定や変動表示が行われるものの、これらの大当り判定や変動表示は、遊技球が第 1 始動口 2 4 に入球後に直に行われるのではなく、取得された判定乱数を第 1 特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第 1 特図保留に基づいて大当り判定や第 1 特図の変動表示を行う。このような第 1 特図保留は 4 個を上限として記憶される。第 1 特図保留の記憶数 ( 第 1 特図保留数 ) は、セグメント表示部 5 0 の第 1 特図保留表示部 5 3 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、第 1 特図保留表示部 5 3 には 2 個の L E D が配置されており、この第 1 特図保留表示部 5 3 では、2 個の L E D のうち 1 個の L E D を点灯することで第 1 特図保留数が 1 個であることを示し、2 個の L E D を点灯することで第 1 特図保留数が 2 個であることを示し、1 個の L E D を点滅することで第 1 特図保留数が 3 個であることを示し、2 個の L E D を点滅することで第 1 特図保留数が 4

10

20

30

40

50

個であることを示す。

【 0 0 4 5 】

また、遊技球が第2始動口25に入球すると、上述したように第2特図についての当たり判定や変動表示が行われるものの、これらの当たり判定や変動表示も、遊技球が第2始動口25に入球後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を第2特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第2特図保留に基づいて当たり判定や第2特図の変動表示を行う。このような第2特図保留も4個を上限として記憶される。第2特図保留の記憶数(第2特図保留数)は、セグメント表示部50の第2特図保留表示部54に表示される。すなわち、図4に示すように、第2特図保留表示部54にも2個のLEDが配置されており、この第2特図保留表示部54では、2個のLEDのうち1個のLEDを点灯することで第2特図保留数が1個であることを示し、2個のLEDを点灯することで第2特図保留数が2個であることを示し、1個のLEDを点滅することで第2特図保留数が3個であることを示し、2個のLEDを点滅することで第2特図保留数が4個であることを示す。

10

【 0 0 4 6 】

尚、本実施例のパチンコ機1では、何れかの特別図柄の変動表示中や、何れかの特別図柄の確定表示中、当たり遊技中は、第1特図保留や第2特図保留が記憶されていても、これらの保留に係る当たり判定や変動表示は行わない。また、第1特図保留および第2特図保留のうち第1特図保留のみが記憶されている場合は、最先に記憶された第1特図保留に係る当たり判定および第1特図の変動表示を行うが、第2特図保留が記憶されている場合は第1特図保留が記憶されているか否かに拘わらず、最先に記憶された第2特図保留に係る当たり判定および第2特図の変動表示を行う。すなわち、第2特図を第1特図に優先して変動表示させる(いわゆる第2特図の優先変動機能を有する)。

20

【 0 0 4 7 】

< 普通図柄の変動表示、普図当り遊技 >

図2を用いて前述したように、普通図柄作動ゲート27は右打ちされた遊技球が通過可能である。右打ちされた遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過し、その遊技球がゲートセンサー27sにより検知されると、所定の判定乱数(後述する普図当り判定乱数)を取得し、該判定乱数に基づいて普図当りであるか外れであるかを判定する普図当り判定を行う。そして、この普図当り判定の結果に基づいて、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる。図4に示すように、セグメント表示部50には、普通図柄を表示する普図表示部56が設けられており、普図表示部56には2個のLEDが配置されている。普通図柄は、普図表示部56において、2個のLEDのうち点灯するLEDを切り換えることによって変動表示され、2個のLEDのうち所定のLEDを点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機1では、普通図柄として、2個のLEDのうち左のLEDを点灯させた普図当り図柄と、右のLEDを点灯させた普図外れ図柄の2種類の図柄を停止表示可能である。普図当り判定の結果が普図当りである場合は普通図柄が普図当り図柄で停止表示され、普図当り判定の結果が普図外れである場合は普通図柄が普図外れ図柄で停止表示される。こうして普通図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示(確定表示)を行う。そして、普通図柄が普図当り図柄で停止表示された場合は、第2始動口25が開放状態となった後に閉鎖状態となる普図当り遊技が行われる。

30

40

【 0 0 4 8 】

< 普通図柄の保留 >

遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過すると、普図当り判定や普通図柄の変動表示が行われるものの、これらの普図当り判定や変動表示は、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を普図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した普図保留に基づいて普図当り判定や普通図柄の変動表示を行う。このような普図保留も4個を上限として記憶される。普図保留の

50

記憶数（普図保留数）は、セグメント表示部 50 の普図保留表示部 57 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、普図保留表示部 57 には 2 個の LED が配置されており、この普図保留表示部 57 では、2 個の LED のうち 1 個の LED を点灯することで普図保留数が 1 個であることを示し、2 個の LED を点灯することで普図保留数が 2 個であることを示し、1 個の LED を点滅することで普図保留数が 3 個であることを示し、2 個の LED を点滅することで普図保留数が 4 個であることを示す。尚、本実施例のパチンコ機 1 では、普図保留が記憶されている場合において、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中、普図当り遊技中の何れでもなければ、最先に記憶された普図保留に係る普図当り判定および普通図柄の変動表示を行う。

【0049】

< 遊技状態 >

ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、大当たり判定において大当たりと判定される確率に係る遊技状態と、第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態とが適宜設定される。これらのうち大当たり判定において大当たりと判定される確率に係る遊技状態は、「大当たり判定において大当たりと判定される確率が低い（99.9 分の 1 の確率である）低確率状態」または「大当たり判定において大当たりと判定される確率が高い（11.9 分の 1 の確率である）高確率状態」に設定される。また、第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態は、「第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が低い非電サボ状態」または「第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が高い電サボ状態」に設定される。

【0050】

上述した遊技状態の設定態様について図 6 を用いて説明する。尚、これらの遊技状態は大当たり遊技終了後に設定されるため、図 6 では、図 5 を用いて前述したラウンド遊技の回数も再掲している。また、図 6 において、「高確回数」とは、高確率状態が設定された状態で実行可能な図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）の回数であり、「電サボ回数」とは、電サボ状態が設定された状態で実行可能な図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）の回数である。

【0051】

本実施例のパチンコ機 1 では、何れの大当たり遊技が行われた場合であっても、大当たり遊技終了後は高確率状態と電サボ状態が併せて設定されるものの、電サボ回数が大当たり遊技の開始契機となった大当たり図柄の種類によって異なる。すなわち、図 6（a）（b）に示すように、高確回数については、何れの大当たり図柄が停止表示された場合であっても 6 回に設定される。これに対して、電サボ回数については、図 6（a）に示すように、第 1 特図が大当たり図柄 1～45 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 45% の確率で）25 回に設定され、第 1 特図が大当たり図柄 46～50、51～90、91～94 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 5% + 40% + 4% = 49% の確率で）50 回に設定され、第 1 特図が大当たり図柄 95～100 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 6% の確率で）100 回に設定される。また、図 6（b）に示すように、第 2 特図が大当たり図柄 201～245 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 45% の確率で）25 回に設定され、第 2 特図が大当たり図柄 246～250、251～290、291～294 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 5% + 40% + 4% = 49% の確率で）50 回に設定され、第 2 特図が大当たり図柄 295～300 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 6% の確率で）100 回に設定される。

【0052】

尚、高確回数が 6 回に設定された後に図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）が 6 回行われた場合は、高確率状態は終了し、電サボ状態が設定されたまま低確率状態が設定される。また、25 回、50 回、100 回の電サボ回数が設定された後に該電サボ回数と同数の図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）が行われた場合は、電サボ状態は終了し、非電サボ状態が設定される。遊技者にとっては、電サボ状態の方が非電サボ状態よりも有利な状態

10

20

30

40

50

であることから、より多くの電サポ回数が設定されることを遊技者に期待させることができる。

#### 【0053】

ここで、セグメント表示部50には、上述した電サポ状態の設定中であることを示す電サポ表示部58が設けられている。すなわち、図4に示すように、電サポ表示部58には、3個のLEDが配置されており、電サポ状態の設定中は、この3個のLEDを点灯することによって電サポ状態の設定中であることを示す。また、図4に示すように、セグメント表示部50には、右打ちを行うことを示す右打ち表示部59が設けられている。電サポ状態の設定中は第2始動口25への遊技球の入球頻度が高く、且つ、第2始動口25は右打ちされた遊技球が入球可能であるので、電サポ状態の設定中は右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。また、大入賞口28も右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当たり遊技中も右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。そこで、電サポ状態の設定中および大当たり遊技中は、右打ち表示部59に配置された2個のLEDを点灯することによって右打ちを行うことを示す。

#### 【0054】

< 演出表示装置41の表示内容 >

上述したような遊技の進行は、主に主制御基板200のCPU201によって行われる。本実施例のパチンコ機1では、上述したような遊技の進行に合わせて、演出表示装置41に種々の画像を表示する演出を行う。このような演出は、主にサブ制御基板220のCPU221によって行われる。

#### 【0055】

例えば、演出表示装置41では、第1特図または第2特図の変動表示（図柄変動遊技）に合わせた演出（以下「図柄変動演出」ともいう）が行われる。すなわち、特別図柄（第1特図または第2特図）の変動表示（図柄変動遊技）の開始タイミングと同期して、演出表示装置41において3つの識別図柄41a、41b、41cの変動表示を開始する。その後、特別図柄の変動時間が経過するまで種々の態様で識別図柄41a、41b、41cの変動表示を行う。そして、特別図柄の変動表示の終了タイミング（特別図柄の停止表示）と同期して識別図柄41a、41b、41cの変動表示を終了する。本実施例のパチンコ機1では、識別図柄として「1」～「9」までの9つの数字を意匠化した図柄を表示可能である。

#### 【0056】

図7(a)には、3つの識別図柄41a、41b、41cが一斉に変動表示している様子が概念的に示されている。変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、初めに左識別図柄41aが停止表示され、次に右識別図柄41cが停止表示され、最後に中識別図柄41bが停止表示される。これら演出表示装置41で停止表示される3つの識別図柄41a、41b、41cの組合せは、前述した第1特図表示部51または第2特図表示部52にて停止表示される特別図柄（第1特図または第2特図）と対応するように構成されている。例えば、第1特図または第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は、演出表示装置41の3つの識別図柄41a、41b、41cが同じ図柄となる図柄組合せ（以下「ゾロ目」ともいう）で停止表示される。また、第1特図または第2特図が外れ図柄で停止表示される場合は、3つの識別図柄41a、41b、41cは同じ図柄で揃わない図柄組合せ（以下「バラケ目」ともいう）で停止表示される。尚、停止表示された識別図柄41a、41b、41cは、特別図柄の確定表示時間が経過するまで停止表示された状態となる（確定表示される）。

#### 【0057】

このように、第1特図表示部51または第2特図表示部52で表示される特別図柄と、演出表示装置41で表示される3つの識別図柄41a、41b、41cとは、表示内容が互いに対応しており、変動表示中の特別図柄が停止表示する際には、3つの識別図柄41a、41b、41cも停止表示するようになっている。しかも、図2に示すように、演出表示装置41は、第1特図表示部51または第2特図表示部52（セグメント表示部50

）よりも目に付き易い位置に設けられており、表示画面も大きく、表示内容も分かり易いので、遊技者は演出表示装置 4 1 の画面を見ながら遊技を行うことが通常である。従って、図 7 ( b ) に示すように、演出表示装置 4 1 の表示画面上で初めに停止表示される左識別図柄 4 1 a と、続いて停止表示される右識別図柄 4 1 c とが同じ図柄であった場合には、最後に停止表示される中識別図柄 4 1 b も同じ図柄で停止して、「大当たり遊技が開始されるのではないか」と、遊技者は識別図柄の変動表示（図柄変動演出）を注視することになる。このように、2 つの識別図柄（複数の識別図柄のうち一の識別図柄を除いた識別図柄）を同じ図柄（ゾロ目となり得る態様）で停止させて最後の識別図柄（一の識別図柄）を変動表示させた状態で行われる演出は「リーチ演出」と呼ばれており、このリーチ演出を発生させることで遊技興趣を高めることが可能である。

10

#### 【 0 0 5 8 】

また、演出表示装置 4 1 の表示画面上の下部には、第 1 特図保留数を示すための第 1 保留表示領域 4 1 d と、第 2 特図保留数を示すための第 2 保留表示領域 4 1 e とが設定されている。本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 保留表示領域 4 1 d に第 1 特図保留数と同数の「保留図柄（図中、小さい円形の図柄）」を表示することで第 1 特図保留数（上限数は 4 個）を示し、第 2 保留表示領域 4 1 e に第 2 特図保留数（上限数は 4 個）と同数の「保留図柄」を表示することで第 2 特図保留数を示す。従って、図 7 に示す例では、第 1 特図保留数が 4 個であり、第 2 特図保留数が 4 個であることが示されている。尚、当然ながら、演出表示装置 4 1 の表示画面上に表示された保留図柄によって示される保留数と、セグメント表示部 5 0 の第 1 特図保留表示部 5 3 および第 2 特図保留表示部 5 4 にて示される保留数とは一致する。

20

#### 【 0 0 5 9 】

##### C . 遊技制御処理 :

図 8 は、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 が、遊技の進行に係る制御として行う遊技制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。遊技制御処理は、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 によって、所定周期毎（例えば 4 m 秒毎）に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。以下、フローチャートに従って、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 が行う遊技進行制御処理について説明する。尚、以下の説明では、C P U 2 0 1 の初期化处理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

30

#### 【 0 0 6 0 】

##### < 出力処理 >

図 8 に示すように、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は遊技制御処理を開始するとまず、出力処理（S 1 0 0）を行う。本実施例のパチンコ機 1 では、後述する各種処理において、サブ制御基板 2 2 0 を初めとする各種制御基板に向けて送信する各種コマンドを R A M 2 0 3 に確保された出力バッファに記憶する。出力処理（S 1 0 0）では、このように出力バッファに記憶された各種コマンドを各種制御基板に向けて送信する。こうすることにより、例えば、サブ制御基板 2 2 0 では、遊技の進行に合わせた演出の制御が行われることになり、払出制御基板 2 4 0 では、払出モーター 2 4 3 を駆動して遊技球の払い出しが行われることとなる。

40

#### 【 0 0 6 1 】

##### < 入力処理 >

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、続いて、入力処理（S 2 0 0）を行う。本実施例のパチンコ機 1 では上述したように、第 1 始動口 2 4、第 2 始動口 2 5、一般入球口 3 0 の何れかに遊技球が入球した場合は 3 個の遊技球が払い出され、大入賞口 2 8 に遊技球が入球した場合は 1 3 個の遊技球が払い出される。そこで、入力処理（S 2 0 0）の処理では、これらの入球を検知するセンサー類（第 1 始動口センサー 2 4 s や、第 2 始動口センサー 2 5 s、大入賞口センサー 2 8 s 等）について、遊技球を検知したか否かを判断する。その結果、遊技球を検知している場合は、払い出す遊技球の数を示す払出コマンドを上述した出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された払出コマンドは次回

50

の出力処理（S100）で払出制御基板240に向けて送信される。

【0062】

<乱数更新処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、乱数更新処理（S300）を行う。本実施例のパチンコ機1では上述したように、大当り判定や普図当り判定は所定の判定乱数に基づいて行われる。詳しくは、大当り判定は「大当り判定乱数」に基づいて行われ、普図当り判定は「普図当り判定乱数」に基づいて行われる。また、本実施例のパチンコ機1における特別図柄の変動表示は後述する変動パターンに基づいて行われるが、この変動パターンは「変動パターン選択乱数」に基づいて選択される。また、本実施例のパチンコ機1では、大当り判定結果が大当りである場合は、100種類の大当り図柄（大当り図柄1～100あるいは大当り図柄201～300）のうち何れかの大当り図柄が停止表示されるが、この大当り図柄の種類は「図柄選択乱数」に基づいて選択される。乱数更新処理（S300）では、これらの乱数を更新する。尚、これらの乱数の更新は、乱数更新処理（S300）においてだけでなく、遊技制御処理を終了してから次の遊技制御処理を開始する（次のタイマ割り込み）までの期間にも行うこととしてもよい。また、乱数更新の専用回路を設けて、この専用回路で乱数を更新することとしてもよい。

10

【0063】

<始動口等センサー検出処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、始動口等センサー検出処理（S400）を行う。この始動口等センサー検出処理（S400）では、普図保留、第1特図保留、第2特図保留を記憶する処理が行われる。すなわち、主制御基板200のCPU201は先ず、ゲートセンサー27sの検知結果に基づいて、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過したか否かを判断する。その結果、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過した場合は、普図保留数が上限値である4個に達しているか否かを判断する。そして、普図保留数が4個に達していなければ、普図当り判定乱数を取得すると共に該普図当り判定乱数を普図保留として記憶する。普図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM203に確保された普図保留記憶領域に記憶される。尚、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過していなかった場合や、普図保留数が既に4個に達していた場合は、新たな普図保留は記憶しない。

20

【0064】

こうして普図保留の記憶に係る処理を行ったら、続いて、第1始動口センサー24sの検知結果に基づいて、遊技球が第1始動口24に入球したか否かを判断する。その結果、遊技球が第1始動口24に入球した場合は、第1特図保留数が上限値である4個に達しているか否かを判断する。そして、第1特図保留数が4個に達していなければ、大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数を取得すると共にこれらの乱数を第1特図保留として記憶する。第1特図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM203に確保された第1特図保留記憶領域に記憶される。

30

【0065】

ここで、第1特図の変動表示（図柄変動遊技）は、第1特図保留として取得された大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数に基づいて行われる。また、第1特図の変動表示に合わせて行われる演出（図柄変動演出）も、第1特図保留として取得された大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数に基づいて行われる。従って、第1特図保留を記憶した場合は、未だ該第1特図保留に基づく変動表示が開始されていなくても（変動開始条件が成立していなくても）、該第1特図保留に基づく変動表示や演出（第1特図保留に基づく図柄変動遊技や図柄変動演出）の態様を判定することが可能である。例えば、第1特図保留に基づく変動表示が行われる前であっても、該第1特図保留に基づく変動表示が行われた場合に大当り図柄が停止表示されるか否かや、リーチ演出が行われるか否か等を判定することが可能である。このような判定は事前判定と称されるものであって、本実施例のパチンコ機1では、第1特図保留を記憶すると、該第1特図保留について事前判定を行い、該事前判定結果を該第1特図保留と対応付けて記憶する。こうして

40

50

、第1特図保留を記憶すると共に該第1特図保留についての事前判定結果を記憶したら、この事前判定結果を示す事前判定結果コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された事前判定結果コマンドは次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板220は、第1特図保留の事前判定結果に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。尚、遊技球が第1始動口24に入球していなかった場合や、第1特図保留数が既に4個に達していた場合は、新たな第1特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

#### 【0066】

こうして第1特図保留の記憶に係る処理を行ったら、続いて、第2始動口センサー25sの検知結果に基づいて、遊技球が第2始動口25に入球したか否かを判断する。その結果、遊技球が第2始動口25に入球した場合は、第2特図保留数が上限値である4個に達しているか否かを判断する。そして、第2特図保留数が4個に達していなければ、大当たり判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数を取得すると共にこれらの乱数を第2特図保留として記憶する。第2特図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM203に確保された第2特図保留記憶領域に記憶される。こうして第2特図保留を記憶したら、該第2特図保留についても上述と同様の事前判定を行い、該事前判定結果を該第2特図保留と対応付けて記憶する。こうして、第2特図保留を記憶すると共に該第2特図保留についての事前判定結果を記憶したら、この事前判定結果を示す事前判定結果コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された事前判定結果コマンドも次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板220は、第2特図保留の事前判定結果に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。尚、遊技球が第2始動口25に入球していなかった場合や、第2特図保留数が既に4個に達していた場合は、新たな第2特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

#### 【0067】

##### <普通動作処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、普通動作処理(S500)を行う。この普通動作処理(S500)では、普通図柄を変動表示させたり、普図当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板200のCPU201は先ず、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合は、上述の普図保留記憶領域に普図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、普図保留記憶領域に普図保留が記憶されている場合は、記憶されている普図保留のうち最先に記憶された普図保留を読み出す。そして、読み出した普図保留、すなわち、普図当り判定乱数に基づいて普図当り判定を行う。

#### 【0068】

普図当り判定を行ったら、該普図当り判定の結果が普図当りであるか否かを判断する。その結果、普図当り判定の結果が普図当りである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄(停止図柄)として普図当り図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部56の左のLED(図4参照)を点灯させることを記憶する。これに対して、普図当り判定の結果が普図外れである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄(停止図柄)として普図外れ図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部56の右のLED(図4参照)を点灯させることを記憶する。

#### 【0069】

こうして、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部56の左のLEDを点灯させること、あるいは、普図表示部56の右のLEDを点灯させることを記憶したら、普通図柄の変動時間を設定して、普通図柄の変動表示を開始する。そして、今回の普図当り判定の対象となった普図保留を普図保留記憶領域から消去する。

#### 【0070】

以上は、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、普通図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の普通図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の普通図柄を予め記憶しておいた態様で停止表示する。すなわち、普図当り判定の結果が普図当りであった場合は普図表示部 56 の左の LED を点灯した状態とし（普図当り図柄を停止表示し）、普図当り判定の結果が外れであった場合は普図表示部 56 の右の LED を点灯した状態とする（外れ図柄を停止表示する）。このように普通図柄が停止表示されたら、普通図柄の確定表示が開始されるので、普通図柄の確定表示時間を設定する。

#### 【0071】

10

以上は、普通図柄の変動表示中である場合の処理について説明した。これに対して、普通図柄の確定表示中である場合は、確定表示時間が経過したか否かを判断する。その結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示（確定表示）された普通図柄が普図当り図柄（普図表示部 56 の左の LED の点灯）であるか否かを判断する。その結果、停止表示された普通図柄が普図当り図柄であった場合は、普図当り遊技における第 2 始動口 25 の開放パターン（開放回数、開放時間、閉鎖時間など）を設定した後、普図当り遊技を開始する。

#### 【0072】

以上は、普通図柄の確定表示中である場合の処理について説明した。これに対して、普図当り遊技中である場合は、上述の開放パターンで第 2 始動口 25 が開放状態・閉鎖状態となるように、始動口ソレノイド 26m を制御して開閉扉 26 を動作させる。そして、この開放パターンに従う制御が終了したら普図当り遊技を終了する。

20

#### 【0073】

ここで、図 6 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態が「第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が低い非電サボ状態」または「第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が高い電サボ状態」に設定される。このような非電サボ状態および電サボ状態の設定は次のように実現される。

#### 【0074】

すなわち、電サボ状態は非電サボ状態と比較して、普図当り判定の結果が普図当りとなる確率（普図当り確率）が高く、普通図柄の変動時間（普図変動時間）が短く、普図当り遊技における第 2 始動口 25 の開放時間が長く設定される。従って、電サボ状態は非電サボ状態と比較して、第 2 始動口 25 が高頻度で開放状態になるとともに該開放状態にある期間が長くなるので、第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が高くなる（高頻度状態）。例えば、非電サボ状態が設定されている場合は、普図当り確率を 100 分の 1 の確率に設定し（普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち 100 分の 1 の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を 20 秒に設定し、普図当り遊技における第 2 始動口 25 の開放時間を 0.3 秒（0.1 秒 × 3 回開放）に設定する。これに対して、電サボ状態が設定されている場合は、普図当り確率を 100 分の 99 の確率に設定し（普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち 100 分の 99 の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を 1 秒に設定し、普図当り遊技における第 2 始動口 25 の開放時間を 4.5 秒（1.5 秒 × 3 回開放）に設定する。

30

40

#### 【0075】

##### < 特別動作処理 >

主制御基板 200 の CPU 201 は、続いて、特別動作処理（S600）を行う。この特別動作処理（S600）では、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）を変動表示させたり、大当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板 200 の CPU 201 はまず、大当り遊技中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、大当り遊技中、特別図柄の変動表示中、特別図柄の確定表示中の何れでもない場合は、第 2 特図保留記憶領域に第 2 特図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、

50



第2特図保留記憶領域に第2特図保留が記憶されている場合は、記憶されている第2特図保留のうち最先に記憶された第2特図保留（大当たり判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数）を読み出す。そして、読み出した第2特図保留に含まれる大当たり判定乱数に基づいて大当たり判定を行う。

【0076】

これに対して、第2特図保留記憶領域に第2特図保留が記憶されていない場合は、今度は、第1特図保留記憶領域に第1特図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、第1特図保留記憶領域に第1特図保留が記憶されている場合は、記憶されている第1特図保留のうち最先に記憶された第1特図保留（大当たり判定乱数、図柄選択乱数、変動パターン選択乱数）を読み出す。そして、読み出した第1特図保留に含まれる大当たり判定乱数

10

【0077】

ここで、図6を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、大当たり判定において大当たりと判定される確率に係る遊技状態は「大当たり判定において大当たりと判定される確率が低い（99.9分の1の確率である）低確率状態」または「大当たり判定において大当たりと判定される確率が高い（11.9分の1の確率である）高確率状態」に設定される。このような低確率状態あるいは高確率状態の設定は次のように実現される。すなわち、低確率状態が設定されている場合は、第1特図保留または第2特図保留として取得可能な大当たり判定乱数のうち99.9分の1の乱数を大当たりとし、高確率状態が設定されている場合は、第1特図保留または第2特図保留として取得可能な大当たり判定乱数のうち11.9分の1の乱数を大当たりとする。

20

【0078】

こうして第1特図保留または第2特図保留について大当たり判定を行ったら、該大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判断する。その結果、大当たり判定の結果が大当たりである場合は、今回読み出した第1特図保留または第2特図保留に含まれる図柄選択乱数に基づいて、今回の特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）にて停止表示する大当たり図柄の種類を選択する。すなわち、図5を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、第1特図としては大当たり図柄1～100が停止表示可能であり、第2特図としては大当たり図柄201～300が停止表示可能である。そこで、第1特図保留を読み出した場合は、大当たり図柄1～100に図柄選択乱数が割り振られた図柄選択テーブル（図示省略）を参照して、第1特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する大当たり図柄を、停止表示する図柄として選択する。また、第2特図保留を読み出した場合は、大当たり図柄201～300に図柄選択乱数が割り振られた図柄選択テーブルを参照して、第2特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する大当たり図柄を、停止表示する図柄として選択する。尚、図柄選択テーブルは、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。

30

【0079】

一方、大当たり判定の結果が外れである場合においては、第1特図保留を読み出した場合は外れ図柄101を停止表示する図柄として選択し、第2特図保留を読み出した場合は外れ図柄301を停止表示する図柄として選択する。尚、停止表示する図柄として選択された大当たり図柄、外れ図柄は、RAM203に確保された停止図柄記憶領域に記憶される。

40

【0080】

こうして停止表示する図柄を選択したら、特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）の変動パターンを選択する。変動パターンとは、特別図柄（第1特図または第2特図）が変動表示を開始してから停止表示するまでの時間（変動時間）であり、各変動パターンには他の変動パターンと識別するための情報（変動パターンID）が付されている。変動パターンを選択する処理では変動パターン選択テーブルを参照する。変動パターン選択テーブルとは、図9に示すように、複数の変動パターン（変動パターンID、変動時間）に変動パターン選択乱数が割り振られたテーブルである。変動パターンを選択する処理では、このような変動パターン選択テーブルにおいて、今回第1特図保留または第2特図保留として読み出した変動パターン選択乱数に対応する変動パターンを、今回の変動パターンとして決

50

定する。従って、各変動パターンが選択される確率は、取得可能な変動パターン選択乱数のうち各変動パターンに割り振られた乱数の割合によって決定される。

【 0 0 8 1 】

このように選択された変動パターンは後述の変動パターン指定コマンドとして、サブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、変動パターン指定コマンドを受信すると、該変動パターン指定コマンドに基づいて今回の図柄変動遊技の変動パターンを認識し、該変動パターンに基づく演出パターンで図柄変動演出を実行する。

【 0 0 8 2 】

上述した変動パターンを選択する処理では、常時同じ変動パターン選択テーブルを参照するのではなく、図 1 0 に示すように、特別図柄の種類（第 1 特図または第 2 特図）や、現在設定されている遊技状態、大当たり判定の結果、記憶されている第 1 特図保留および第 2 特図保留の数などの種々の遊技進行状況に対応する変動パターン選択テーブルを参照する。こうすることで、種々の遊技進行状況に対応する変動パターンを選択可能となり、ひいては、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は種々の遊技進行状況に対応する演出パターンで図柄変動演出を実行可能となる。例えば、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、大当たり判定の結果が大当たりである場合は、リーチ演出の後に識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をゾロ目で停止表示する図柄変動演出を実行し、大当たり判定の結果が外れである場合は、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をバラケ目で停止表示する図柄変動演出を実行する。また、大当たり判定の結果が外れである場合において所定の変動パターンが選択された場合はリーチ演出を行う。尚、各変動パターン選択テーブルは、主制御基板 2 0 0 の R O M 2 0 2 に予め記憶されている。

【 0 0 8 3 】

こうして、今回の特別図柄の変動表示にて停止表示させる図柄を選択すると共に、今回の特別図柄の変動表示の変動パターンを選択したら、特別図柄の変動表示を開始する。そして、今回選択された変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動パターン指定コマンドは、次の出力処理（ S 1 0 0 ）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。また、今回の大当たり判定の対象となった第 1 特図保留または第 2 特図保留を、第 1 特図保留記憶領域または第 2 特図保留記憶領域から消去する。

【 0 0 8 4 】

以上は、大当たり遊技中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示中、特別図柄の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、特別図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の特別図柄を予め停止図柄記憶領域に記憶しておいた図柄で停止表示する（確定表示を開始する）。このように特別図柄が停止表示されたら、特別図柄の確定表示が開始されるので、特別図柄の確定表示時間を設定する。そして、特別図柄を停止表示したことを示す変動停止コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動停止コマンドは、次の出力処理（ S 1 0 0 ）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

【 0 0 8 5 】

特別図柄の確定表示中である場合は、確定表示時間が経過したか否かを判断する。その結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示（確定表示）された特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判断する。その結果、停止表示された特別図柄が外れ図柄であった場合は、高確率状態が設定されているか否かを判断し、高確率状態が設定されている場合は、高確回数 を 1 回減算する。その結果、高確回数が 0 回になったら、高確率状態に代えて低確率状態を設定する。また、電サポ状態が設定されているか否かも判断し、電サポ状態が設定されている場合は電サポ回数を 1 回減算する。その結果、電サポ回数が 0 回になったら、電サポ状態に代えて非電サポ状態を設定する。このように遊技状態を設定した場合は、設定された遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに

10

20

30

40

50

記憶する。このように出力バッファに記憶された遊技状態指定コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0086】

これに対して、停止表示された特別図柄が大当り図柄であった場合は、大当り遊技における大入賞口28の開放パターン（開放回数、開放時間、閉鎖時間など）を設定する。図5を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、停止表示された大当り図柄の種類によって大当り遊技中のラウンド遊技の回数が異なる。従って、停止表示された大当り図柄の種類に対応して大入賞口28の開放パターンを設定する。こうして大入賞口28の開放パターンを設定したら、大当り遊技を開始する。そして、大当り遊技の開始を示す大当り遊技開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。この大当り遊技開始コマンドには、今回開始する大当り遊技におけるラウンド遊技回数を示す情報も含まれている。出力バッファに記憶された大当り遊技開始コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。

10

【0087】

一方、大当り遊技中である場合は、上述の開放パターンで大入賞口28が開放状態・閉鎖状態となるように、大入賞口ソレノイド29mを制御して開閉扉29を動作させる。そして、ラウンド遊技の開始時には、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶し、ラウンド遊技の終了時には、ラウンド遊技の終了を示すラウンド遊技終了コマンドをRAM203の出力バッファに記憶される。このように出力バッファに記憶されたラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。

20

【0088】

また、上述の開放パターンに従う大入賞口ソレノイド29mの制御（開閉扉29の動作）が終了したら大当り遊技を終了する。そして、大当り遊技の終了を示す大当り遊技終了コマンドをRAM203の出力バッファに記憶される。このように出力バッファに記憶された大当り遊技終了コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。大当り遊技を終了したら、図6を用いて前述したように、遊技状態を高確率状態且つ電サポ状態に設定する。このとき、高確回数は、何れの大当り図柄が停止表示された場合も6回に設定されるが、電サポ回数は、停止表示された大当り図柄の種類に応じて、25回、50回、100回の何れかに設定される。このように遊技状態を設定した場合は、設定された遊技状態（高確回数や電サポ回数も含む）を示す遊技状態指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された遊技状態指定コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。

30

【0089】

尚、特別図柄は「識別情報」として捉えることもでき、特別図柄を変動表示させる主制御基板200のCPU201は「識別情報表示手段」として捉えることもでき、大当り図柄は「特定態様」として捉えることもできる。また、大入賞口28は「可変入球口」として捉えることもでき、大当り遊技は「特定遊技」として捉えることもでき、大当り遊技を実行する主制御基板200のCPU201は「特定遊技実行手段」として捉えることもできる。

40

【0090】

< 保留数処理 >

主制御基板200のCPU201は、続いて、保留数処理（S700）を行う。この保留数処理（S700）では、第1特図保留記憶領域に記憶されている第1特図保留の数、および、第2特図保留記憶領域に記憶されている第2特図保留の数を読み出して、これらの数を示す保留数伝達コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された保留数伝達コマンドも次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板220は、第1特図保留の数や第2特図保留の数に対応する保留図柄を演出表示装置41に表示する等、これら

50

の数に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。

【0091】

D．演出制御処理：

図11は、サブ制御基板220のCPU221が、演出に係る制御として行う演出制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。演出制御処理は、サブ制御基板220のCPU221によって、所定周期毎（例えば10m秒毎）に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。以下、フローチャートに従って、サブ制御基板220のCPU221が行う演出制御処理について説明する。尚、以下の説明では、CPU221の初期化处理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

10

【0092】

演出制御処理を開始すると、サブ制御基板220のCPU221は先ず、コマンド解析処理を行う(S800)。ここで、サブ制御基板220のCPU221は、主制御基板200からコマンドを受信するたびに、外部割り込み処理として、このコマンドをRAM223の受信コマンド記憶領域に記憶している。コマンド解析処理(S800)では、この受信コマンド記憶領域に記憶されたコマンド、すなわち、主制御基板200から受信したコマンドに対応する演出を決定し、この演出を行うために画像音声制御基板230やランプ制御基板226等に送信するコマンドをRAM223に確保された出力バッファに記憶する。

【0093】

サブ制御基板220のCPU221は、続いて、出力処理を行う(S900)。この処理では、RAM223の出力バッファに記憶されたコマンドを画像音声制御基板230やランプ制御基板226等に送信する。サブ制御基板220からコマンドを受信すると、画像音声制御基板230は、受信したコマンドに対応する画像を演出表示装置41に表示すると共に、受信したコマンドに対応する音声を各種スピーカー6a, 6b等から出力する。また、ランプ制御基板226は、受信したコマンドに対応する発光パターンで各種ランプ5a~5c等を発光させる。

20

【0094】

以上のように、サブ制御基板220は、画像音声制御基板230やランプ制御基板226等と協働して各種演出を実行するが、本明細書では説明の便宜上、サブ制御基板220が画像音声制御基板230やランプ制御基板226等と協働して各種演出を実行することを、単に、「サブ制御基板220のCPU221が各種演出を実行する」とも表現する。

30

【0095】

図12には、主制御基板200から受信したコマンドに対応して、サブ制御基板220のCPU221が行う処理を示している。図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221は、事前判定結果コマンドを受信した場合は、事前判定結果に基づく演出である事前演出を行う。例えば、事前判定結果に対応するキャラクター等の画像を演出表示装置41に表示させたり、演出表示装置41の第1保留表示領域41dや第2保留表示領域41fに表示する保留図柄の態様を事前判定結果に対応する態様としたりする。尚、事前判定演出は、事前判定結果コマンドを受信した場合において、常時行う必要はなく、所定の条件が成立したら（例えば所定の実行抽選に当選したら）行うこととしてもよい。

40

【0096】

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221は、保留数伝達コマンドを受信すると、このコマンドによって示される第1特図保留数および第2特図保留数と同数の保留図柄を、演出表示装置41の第1保留表示領域41dや第2保留表示領域41fに表示する。尚、第1特図保留数および第2特図保留数の両方を常時表示する必要はなく、例えば、左打ちが行われる非電サボ状態、すなわち、第1特図主体の遊技が行われる状態においては、第1特図保留数を表示し、右打ちが行われる非電サボ状態、すなわち、第2特図主体の遊技が行われる状態においては、第2特図保留数を表示することとしてもよい。

50

## 【 0 0 9 7 】

また、図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、変動パターン指定コマンドを受信すると、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示に合わせて、変動パターン指定コマンドが示す変動パターンに対応する図柄変動演出（識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を含む）を開始する。図柄変動演出は、変動パターンに対応して行われるので、図柄変動演出の一環として行われるリーチ演出（図 7（b）参照）も、対応する変動パターンが選択された場合に行われる。詳しくは、大当たり判定の結果が大当たりである場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がゾロ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。また、大当たり判定の結果が外れである場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されたと、リーチ演出が行われた後、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がバラケ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。そして、図柄変動演出の実行中に変動停止コマンドを受信すると、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をゾロ目またはバラケ目で停止表示する。

10

## 【 0 0 9 8 】

また、図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、大当たり遊技開始コマンドを受信すると、大当たり遊技中であることを示す大当たり遊技演出を開始する。例えば、大当たり遊技が開始されるタイミングで、大当たり遊技の開始を示すファンファーレ演出を実行すると共に、大当たり遊技中であることを示す動画（いわゆるムービー）の表示を開始する。また、開始された大当たり遊技のラウンド遊技回数（4 ラウンド大当たり遊技、6 ラウンド大当たり遊技、7 ラウンド大当たり遊技、1 6 ラウンド大当たり遊技の何れか）を示唆する演出や、開始された大当たり遊技終了後に設定される遊技状態や、高確回数（6 回）、電サポ回数（2 5 回、5 0 回、1 0 0 回の何れか）を示唆する演出を実行する。

20

## 【 0 0 9 9 】

また、図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、大当たり遊技中にラウンド遊技開始コマンドを受信すると、ラウンド遊技中であることを示すラウンド遊技演出を（例えば、大当たり遊技演出に重ねて）開始する。例えば、実行中の大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数を示す演出（例えば、1 R , 2 R , 3 R . . . を表示する演出など）を開始する。そして、ラウンド遊技終了コマンドを受信すると、ラウンド遊技演出を終了し、大当たり遊技終了コマンドを受信すると、大当たり遊技演出を終了する。

30

## 【 0 1 0 0 】

また、図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は、遊技状態指定コマンドを受信すると、設定された遊技状態に対応する演出を開始する。例えば、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c やその背景画像を遊技状態に対応する態様（色彩や形状など）とする演出を実行したり、高確率状態が設定された場合は残りの高確回数を表示する演出を開始したり、電サポ状態が設定された場合は残りの電サポ回数を表示する演出を開始したりする。

## 【 0 1 0 1 】

E . 役物上昇演出 :

ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、上述した図柄変動演出の一環として、「移動役物 7 0」を下から上へ移動させる「役物上昇演出」を実行可能である。以下では、このような「役物上昇演出」について説明する。

40

## 【 0 1 0 2 】

E - 1 . 役物上昇演出の概要 :

図 1 3 は、本実施例の「役物上昇演出」が行われる様子を示す説明図である。図 1 3 に示すように、「役物上昇演出」では、演出表示装置 4 1 の前方において「移動役物 7 0」を下から上に移動させる演出を行う。演出用開口部 4 0 が設けられた遊技盤 2 0 と演出表示装置 4 1 との間には、「移動役物 7 0」を収容するスペースが確保されており、「役物上昇演出」が行われていない場合は、「移動役物 7 0」は該スペース（原点位置）に収容されている。これに対して、「役物上昇演出」が行われる場合は、「移動役物 7 0」は該

50

スペース（原点位置）から上方の位置（出現位置）へ移動されて、演出表示装置４１の前方に出現する。このような「役物上昇演出」が行われる場合は、遊技者は演出用開口部４０を通して、演出表示装置４１の前方に出現した「移動役物７０」のＬＵＣＫの文字を視認することができる。

#### 【０１０３】

本実施例のパチンコ機１では、「役物上昇演出」が実行されるか否かによって「リーチ期待度」や「大当たり期待度」が異なる。「リーチ期待度」とはリーチ演出が行われる可能性であり、「大当たり期待度」とは大当たり判定で「大当たり」と判定された可能性（大当たり遊技が行われる可能性）である。このような「リーチ期待度」や「大当たり期待度」は、「役物上昇演出」が行われない場合よりも、「役物上昇演出」が行われる場合の方が高い。

10

#### 【０１０４】

このような「役物上昇演出」に係る「リーチ期待度」および「大当たり期待度」は、「役物上昇演出」の実行確率、すなわち、「役物上昇演出」に対応する変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって実現される。つまり、「役物上昇演出」は、「役物上昇演出」に対応する変動パターンが選択された場合に実行されるように構成して、このような変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって、上述したような「リーチ期待度」および「大当たり期待度」を実現することができる。

#### 【０１０５】

例えば、図１４に示すように、大当たり判定の結果が大当たりである場合（あるいはリーチ演出を行う場合）は、「役物上昇演出を行わない変動パターンが選択される確率（役物上昇演出を行わない確率）」よりも、「役物上昇演出を行う変動パターンが選択される確率（役物上昇演出を行う確率）」の方が高くなるように設定する。また、大当たり判定の結果が外れである場合（あるいはリーチ演出を行わない場合）は、「役物上昇演出を行わない変動パターンが選択される確率（役物上昇演出を行わない確率）」よりも、「役物上昇演出を行う変動パターンが選択される確率（役物上昇演出を行う確率）」の方が低くなるように設定する。

20

#### 【０１０６】

E - 2 . 移動役物 70 :

以下では、「移動役物 70」について、更に詳しく説明する。図１５は、裏パック６０内に設けられた「移動役物 70」を示す斜視図である。遊技盤２０（図２参照）の後方には、前部が開口した箱状の裏パック６０が設けられており、「移動役物 70」は、この裏パック６０内に設けられている。図１５では、裏パック６０や、「移動役物 70」以外の構成については適宜その図示を省略している。

30

#### 【０１０７】

図１５に示すように、裏パック６０の後壁には、演出表示装置４１の表示画面用の開口部である表示画面用開口部６０aが開口されている。裏パック６０の後方には演出表示装置４１（ここでは図示せず）が設けられており、その表示画面は前方に向けられると共に表示画面用開口部６０aに対応する位置に配置されている。従って、遊技者は、演出表示装置４１の表示画面を、前述した「遊技盤２０の演出用開口部４０（図１３参照）」と、「裏パック６０の表示画面用開口部６０a」とを通して視認することができる。

40

#### 【０１０８】

このように演出表示装置４１は裏パック６０の後方に設けられているところ、「移動役物 70」は裏パック６０内に設けられているので、「移動役物 70」は演出表示装置４１の表示画面の前方で動作することとなる。そして、遊技者は、このように演出表示装置４１の表示画面の前方で動作する「移動役物 70」を遊技盤２０の演出用開口部４０を通して視認することができる（図１３参照）。

#### 【０１０９】

「移動役物 70」は、図１５に示すように、裏パック６０の表示画面用開口部６０a下方に設けられており、左右に伸びた板状の「上下動部材 72」と、Ｌの文字が表示された円盤状の「Ｌ文字ユニット 80 L」と、Ｕの文字が表示された円盤状の「Ｕ文字ユニット

50

８０Ｕ」と、Ｃの文字が表示された円盤状の「Ｃ文字ユニット８０Ｃ」と、Ｋの文字が表示された円盤状の「Ｋ文字ユニット８０Ｋ」とを備えている。また、裏パック６０内の左右には、役物駆動ユニット６１，６２が設けられており、上下動部材７２の両側部は、役物駆動ユニット６１，６２に上下動可能に支持されている。役物駆動ユニット６１，６２には、上下動部材７２を上下動させるためのステッピングモーター７０ｍや、該ステッピングモーター７０ｍの動力を上下動部材８１に伝達するためのギヤ（歯車）、上下動部材７２の上下動を案内（ガイド）するためのガイドレール等が設けられており、これらのうち、ステッピングモーター７０ｍを駆動させることによって、上下動部材７２、ひいては、「移動役物７０」を上下動させることができる。

#### 【０１１０】

上下動部材７２の前部側には、Ｌ文字ユニット８０Ｌ、Ｕ文字ユニット８０Ｕ、Ｃ文字ユニット８０Ｃ、Ｋ文字ユニット８０Ｋ（以下、これらを特に区別しない場合は、まとめて「文字ユニット８０Ｌ～Ｋ」ともいう）が左右に並べて設けられている。詳しくは後述するが、文字ユニット８０Ｌ～Ｋの後方には、複数のＬＥＤ７１Ｌ，７１Ｕ，７１Ｃ，７１Ｋ，７１Ｘ（ＬＥＤ７１）が設けられており、「役物上昇演出」を行う際は、これら複数のＬＥＤ７１を発光させることによって、文字ユニット８０Ｌ～Ｋに表示された文字が発光したように遊技者に感じさせる。これによって、文字ユニット８０Ｌ～Ｋに表示された文字、すなわち、「移動役物７０」に表示されたＬＵＣＫの文字を目立たせることができ、ひいては、「役物上昇演出」を目立たせることが可能となる。

#### 【０１１１】

次に、文字ユニット８０Ｌ～Ｋについて詳しく説明する。図１６には、「移動役物７０」を前方からみた分解斜視図が示されている。図１６に示すように、上下動部材７２の前部側には、ＬＥＤ７１Ｌ，７１Ｕ，７１Ｃ，７１Ｋ，７１Ｘ（ＬＥＤ７１）が設けられており、これらのＬＥＤ７１に重ねて、文字ユニット８０Ｌ～Ｋが設けられている。文字ユニット８０Ｌ～Ｋは、文字の形状に係る構成を除いては互いに同様の構成を備えている。すなわち、Ｌ文字ユニット８０Ｌは、後フレーム８１Ｌと、文字型不透過部材８２Ｌと、文字型シート８３Ｌと、文字型透過部材８４Ｌと、前フレーム８５Ｌとを備え、Ｕ文字ユニット８０Ｕは、後フレーム８１Ｕと、文字型不透過部材８２Ｕと、文字型シート８３Ｕと、文字型透過部材８４Ｕと、前フレーム８５Ｕとを備え、Ｃ文字ユニット８０Ｃは、後フレーム８１Ｃと、文字型不透過部材８２Ｃと、文字型シート８３Ｃと、文字型透過部材

#### 【０１１２】

以下では、後フレーム８１Ｌ，８１Ｕ，８１Ｃ，８１Ｋを特に区別しない場合は、これらをまとめて「後フレーム８１Ｌ～Ｋ」とも表現し、文字型不透過部材８２Ｌ，８２Ｕ，８２Ｃ，８２Ｋを特に区別しない場合は、これらをまとめて「文字型不透過部材８２Ｌ～Ｋ」とも表現し、文字型シート８３Ｌ，８３Ｕ，８３Ｃ，８３Ｋを特に区別しない場合は、これらをまとめて「文字型シート８３Ｌ～Ｋ」とも表現し、文字型透過部材８４Ｌ，８４Ｕ，８４Ｃ，８４Ｋを特に区別しない場合は、これらをまとめて「文字型透過部材８４

#### 【０１１３】

図１７～図２０には、上下動部材７２の前部側に文字ユニット８０Ｌ～Ｋが徐々に組み付けられていく様子が示されている。図１７に示すように、上下動部材７２の前部側には、複数のＬＥＤ７１が発光方向を前方に向けて設けられている。詳しくは、上下動部材７２の前部側の領域のうち、Ｌ文字ユニット８０Ｌが取り付けられる領域には、前方からみてＬの文字に沿って配置された６個のＬＥＤ７１Ｌと、前方からみてこれらのＬＥＤ７１Ｌを囲むように配置された６個のＬＥＤ７１Ｘが配置されている。また、Ｕ文字ユニット８０Ｕが取り付けられる領域には、前方からみてＵの文字に沿って配置された７個のＬ

D 7 1 Uと、前方からみてこれらのL E D 7 1 Uを囲むように配置された6個のL E D 7 1 Xが配置されている。また、C文字ユニット8 0 Cが取り付けられる領域には、前方からみてCの文字に沿って配置された9個のL E D 7 1 Cと、前方からみてこれらのL E D 7 1 Cを囲むように配置された6個のL E D 7 1 Xが配置されている。また、K文字ユニット8 0 Kが取り付けられる領域には、前方からみてKの文字に沿って配置された9個のL E D 7 1 Kと、前方からみてこれらのL E D 7 1 Kを囲むように配置された6個のL E D 7 1 Xが配置されている。

【0 1 1 4】

また、上下動部材7 2の前部側の領域のうち、L文字ユニット8 0 Lが取り付けられる領域とU文字ユニット7 0 Uが取り付けられる領域との間の領域には、光を乱反射させる乱反射板7 3が取り付けられている。このような乱反射板7 3は、U文字ユニット8 0 Uが取り付けられる領域とC文字ユニット7 0 Cが取り付けられる領域との間の領域や、C文字ユニット8 0 Cが取り付けられる領域とK文字ユニット7 0 Kが取り付けられる領域との間の領域にも設けられている。

【0 1 1 5】

尚、文字に沿って配置されたL E D 7 0 L , 7 0 U , 7 0 C , 7 0 Kは「発光体」として捉えることもでき、これらのL E D 7 0 L , 7 0 U , 7 0 C , 7 0 Kを囲むようにして配置されたL E D 7 0 Xは「別の発光体」として捉えることもでき、乱反射板7 3は「乱反射部」として捉えることもできる。

【0 1 1 6】

図1 7に示すように、上下動部材7 2の前部側の文字ユニット8 0 L ~ Kが取り付けられる領域には、まず、「後フレーム8 1 L ~ K」が取り付けられる。後フレーム8 1 L ~ Kは、透明の合成樹脂等の光を透過する材質で形成されており（光を透過するものであり）、前後方向に貫通した貫通孔が設けられている。この貫通孔は、各文字ユニット8 0 L ~ Kが表示する文字に対応した形状を有しており、上下動部材7 2に取り付けられた状態では、該貫通孔に対応する位置に（該貫通孔の後方に）、文字に沿って配置されたL E D 7 1が位置する（貫通孔と、文字に沿って配置されたL E D 7 1とが前後方向に重なる）。従って、文字ユニット8 0 L ~ Kのうち後フレーム8 1 L ~ Kのみが取り付けられた状態では、前方から後フレーム8 1 L ~ Kの貫通孔を通して、文字に沿って配置されたL E D 7 1を視認できるようになっている。詳しくは、後フレーム8 1 Lには、Lの文字に対応した形状の貫通孔が設けられており、該貫通孔に対応する位置に（該貫通孔の後方に）、Lの文字に沿って配置されたL E D 7 1 Lが位置し、後フレーム8 1 Uには、Uの文字に対応した形状の貫通孔が設けられており、該貫通孔に対応する位置に（該貫通孔の後方に）、Uの文字に沿って配置されたL E D 7 1 Uが位置し、後フレーム8 1 Cには、Cの文字に対応した形状の貫通孔が設けられており、該貫通孔に対応する位置に（該貫通孔の後方に）、Cの文字に沿って配置されたL E D 7 1 Cが位置し、後フレーム8 1 Kには、Kの文字に対応した形状の貫通孔が設けられており、該貫通孔に対応する位置に（該貫通孔の後方に）、Kの文字に沿って配置されたL E D 7 1 Kが位置する。

【0 1 1 7】

また、上述したように、上下動部材7 2には、文字に沿って配置されたL E D 7 1を囲むようにして配置されたL E D 7 1 X（以下、これらをまとめて「囲繞L E D 7 1 X」ともいう）も設けられているが、後フレーム8 1 L ~ Kの後部側（後面）の各囲繞L E D 7 1 Xに対応する部位には窪み（収容部）が設けられており、この窪みに囲繞L E D 7 1 Xが収容されている。

【0 1 1 8】

図1 8に示すように、後フレーム8 1 L ~ Kのそれぞれの貫通孔には、「文字型不透過部材8 2 L ~ K」が取り付けられている（嵌め込まれている）。文字型不透過部材8 2 L ~ Kは、有色の合成樹脂等の光を透過しない材質で形成されており（光を透過しないものであり）、前方からみて、各文字ユニット8 0 L ~ Kが表示する文字（後フレーム8 1 L ~ Kの貫通孔）に対応した形状を有している。詳しくは、文字型不透過部材8 2 Lは、L



の文字に対応した形状を有しており、文字型不透過部材 8 2 U は、U の文字に対応した形状を有しており、文字型不透過部材 8 2 C は、C の文字に対応した形状を有しており、文字型不透過部材 8 2 K は、K の文字に対応した形状を有している。また、文字型不透過部材 8 2 L ~ K には、前後方向に貫通された複数の L E D 孔が設けられている。これらの文字型不透過部材 8 2 L ~ K の L E D 孔は、文字に沿って配置された L E D 7 1 に対応する位置に沿って配置されている。そして、文字に沿って配置された L E D 7 1 は、それぞれに対応する L E D 孔に挿入されている。

#### 【 0 1 1 9 】

図 1 9 に示すように、後フレーム 8 1 L ~ K のそれぞれの貫通孔には、文字型不透過部材 8 2 L ~ K に重ねて、「文字型透過部材 8 4 L ~ K」の後端が挿入されている。文字型透過部材 8 4 L ~ K は、透明の合成樹脂等の光を透過する材質で形成されており（光を透過するものであり）、前方からみて、各文字ユニット 8 0 L ~ K が表示する文字（後フレーム 8 1 L ~ K の貫通孔）に対応した形状を有している。詳しくは、文字型透過部材 8 4 L は、L の文字に対応した形状を有しており、文字型透過部材 8 4 U は、U の文字に対応した形状を有しており、文字型透過部材 8 4 C は、C の文字に対応した形状を有しており、文字型透過部材 8 4 K は、K の文字に対応した形状を有している。また、文字型透過部材 8 4 L ~ K は、後部側が開口した箱状に形成されている（後部側に開口部を有する）。そして、この開口部には、文字に沿って配置された L E D 7 1 が対向している（文字型透過部材 8 4 L ~ K の開口部と、文字に沿って配置された L E D 7 1 とが前後方向に重なる）。従って、文字に沿って配置された L E D 7 1 から発せられた光は、文字型透過部材 8 4 L ~ K の開口部から文字型透過部材 8 4 L ~ K 内に進入し、文字型透過部材 8 4 L ~ K の内部を前方へ（遊技者側へ）進行する。

#### 【 0 1 2 0 】

文字型透過部材 8 4 L ~ K の内部には、後部側の開口部から「文字型シート 8 3 L ~ K」が挿入されており、「文字型シート 8 3 L ~ K」の前壁は、文字型透過部材 8 4 L ~ K の前壁内面に当接している。また、文字型シート 8 3 L ~ K は、前方からみて、各文字ユニット 8 0 L ~ K が表示する文字（後フレーム 8 1 L ~ K の貫通孔）に対応した形状を有している。詳しくは、文字型シート 8 3 L は、L の文字に対応した形状を有しており、文字型シート 8 3 U は、U の文字に対応した形状を有しており、文字型シート 8 3 C は、C の文字に対応した形状を有しており、文字型シート 8 3 K は、K の文字に対応した形状を有している。また、文字型シート 8 3 L ~ K は、表面に凹凸が形成された透明の合成樹脂等から形成された可撓性を有するシートであり（シート状（薄板状）に形成されており）、後方からの光を透過させつつ拡散させる。従って、文字に沿って配置された L E D 7 1 から発せられた光は、文字型透過部材 8 4 L ~ K の開口部から文字型透過部材 8 4 L ~ K 内に進入し、文字型シート 8 3 L ~ K を透過する際に拡散された後、文字型透過部材 8 4 L ~ K の前壁を通過して、文字ユニット 8 0 L ~ K の前方へ（遊技者側へ）進行する（抜けていく）。

#### 【 0 1 2 1 】

ここで、文字型シート 8 3 L ~ K が設けられていなければ、文字に沿って配置された L E D 7 1 から発せられた光は、文字型透過部材 8 4 L ~ K の開口部から文字型透過部材 8 4 L ~ K 内に進入し、ほとんど拡散されることなく、文字型透過部材 8 4 L ~ K の前壁を通過して、文字ユニット 8 0 L ~ K の前方へ（遊技者側へ）進行する。従って、遊技者にとっては、文字に沿って配置された L E D 7 1 の形状を認識し易くなってしまう（L E D 7 1 そのものの形状が悪目立ちしてしまい）、文字の存在が希釈化されてしまう。

#### 【 0 1 2 2 】

この点、文字型シート 8 3 L ~ K を設けることとすれば、文字に沿って配置された L E D 7 1 から発せられた光は、拡散されてから遊技者側に進行する。このため、遊技者にとって文字に沿って配置された L E D 7 1 の形状を認識し難くすることができ、且つ、文字全体（文字型透過部材 8 4 L ~ K の前壁全体）が発光しているように感じることができる。この結果、文字の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【 0 1 2 3 】

また、文字に沿って配置されたＬＥＤ７１が発光していない場合は、当該ＬＥＤ７１に反射した自然光（環境光）が拡散されることなく、文字型透過部材８４Ｌ～Ｋの前壁を通して、文字ユニット８０Ｌ～Ｋの前方へ（遊技者側へ）進行する。従って、この場合も、遊技者にとっては、文字に沿って配置されたＬＥＤ７１の形状を認識し易くなってしまう（ＬＥＤ７１そのものの形状が悪目立ちしてしまう）。そして、この場合、遊技者は、発光していない状態のＬＥＤ７１を見せられることとなるので（ひいては、実際に発光する前に光が発せられることを認識してしまうので）、遊技興趣が低下してしまう虞がある。

## 【 0 1 2 4 】

この点、文字型シート８３Ｌ～Ｋを設けることとすれば、文字に沿って配置されたＬＥＤ７１に反射した自然光（環境光）は、拡散されてから遊技者側に進行する。このため、遊技者にとって文字に沿って配置されたＬＥＤ７１の形状、ひいては、発光していない状態のＬＥＤ７１の存在を認識し難くすることができ、遊技興趣が低下してしまうことを抑制することが可能となる。

## 【 0 1 2 5 】

また、文字型シート８３Ｌ～Ｋは可撓性を有するシートであるので、文字に対応する形状に加工し易く、且つ、文字型シート８３Ｌ～Ｋを容易に文字型透過部材８４Ｌ～Ｋの内部に収容させることができ、生産性を高めることが可能となる。

## 【 0 1 2 6 】

尚、前壁が文字を模した文字形状に形成されている文字型透過部材８４Ｌ～Ｋは「箱状体」として捉えることもでき、文字型シート８３Ｌ～Ｋは「レンズ部」として捉えることもできる。

## 【 0 1 2 7 】

図２０に示すように、文字ユニット８０Ｌ～Ｋの前部側には、「前フレーム８５Ｌ～Ｋ」が設けられている。前フレーム８５Ｌ～Ｋは、有色の合成樹脂等の光を透過しない材質で形成されており（光を透過しないものであり）、前後方向に貫通した貫通孔が設けられている。この貫通孔は、各文字ユニット８０Ｌ～Ｋが表示する文字に対応した形状に形成されており、この貫通孔には、文字型透過部材８４Ｌ～Ｋが挿入されている。詳しくは、前フレーム８５Ｌには、Ｌの文字に対応した形状の貫通孔が設けられており、該貫通孔には、文字型透過部材８４Ｌが挿入されている。また、前フレーム８５Ｕには、Ｕの文字に対応した形状の貫通孔が設けられており、該貫通孔には、文字型透過部材８４Ｕが挿入されている。また、前フレーム８５Ｃには、Ｃの文字に対応した形状の貫通孔が設けられており、該貫通孔には、文字型透過部材８４Ｃが挿入されている。また、前フレーム８５Ｋには、Ｋの文字に対応した形状の貫通孔が設けられており、該貫通孔には、文字型透過部材８４Ｋが挿入されている。また、前フレーム８５Ｌ～Ｋの前部側には、遊技者が視認可能な模様が形成されている（装飾が施されている）。

## 【 0 1 2 8 】

ここで、文字に沿って配置されたＬＥＤ７１から発せられた光が文字型透過部材８４Ｌ～Ｋ内に進入した後、離反方向（前方からみて文字から離れる方向）に進行してしまうと、文字（文字型透過部材８４Ｌ～Ｋ）の輪郭がぼやけてしまう虞がある。この点、前フレーム８５Ｌ～Ｋは、光を透過しない材質で形成されており、前フレーム８５Ｌ～Ｋの貫通孔には、文字型透過部材８４Ｌ～Ｋが挿入されている。このため、文字型透過部材８４Ｌ～Ｋ内から離反方向（前方からみて文字から離れる方向）に進行する光の量を抑えることができる。この結果、文字の輪郭がぼやけてしまうことを抑制することができる。この結果、文字の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【 0 1 2 9 】

また、前フレーム８５Ｌ～Ｋの（前方からみて）周縁部には、後方に突出した複数の突出部が設けられている。これらの複数の突出部は、後フレーム８１Ｌ～Ｋの外周壁に当接している。詳しくは、これらの複数の突出部は、後フレーム８１Ｌ～Ｋの外周壁であって、囲繞ＬＥＤ７１Ｘ（図１７参照）の位置に対応しない部位に当接している。このため、

10

20

30

40

50

圍繞ＬＥＤ７１から発せられた光は、圍繞ＬＥＤ７１Ｘの位置に対応しない部位（突出部が当接している部位、以下「不透過部位」ともいう）からは離反方向へ進行しないものの、圍繞ＬＥＤ７１Ｘの位置に対応する部位（突出部が当接していない部位、以下「透過部位」ともいう）からは離反方向（放射方向）へ進行することとなる。このため、文字（文字ユニット８０Ｌ～Ｋ、後フレーム８１Ｌ～Ｋの透過部位）から離反方向（放射方向）に光が出力されることとなる。この結果、遊技者に対して、離反方向（放射方向）に出力された光が文字（文字ユニット８０Ｌ～Ｋ）を装飾しているように感じさせることができ、ひいては、文字の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、「透過部位」は「光通過部」として捉えることもできる。

【０１３０】

10

また、後フレーム８１Ｌ～Ｋの透過部位のうち互いに対向する部位の間には、当該部位から出力される光を乱反射させる乱反射板７３が設けられている。換言すると、当該部位から出力される光の進行方向（離反方向の一部）には、当該光を乱反射させる乱反射板７３が設けられている。すなわち、後フレーム８１Ｌ～Ｋの透過部位のうち互いに対向する部位から出力された光が乱反射板７３で乱反射するので、遊技者に対して、乱反射板７３が発光しているように感じさせることができ、ひいては、乱反射板７３が文字（文字ユニット８０Ｌ～Ｋ）を装飾しているように感じさせることができる。この結果、文字の存在を更に際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１３１】

ここで、圍繞ＬＥＤ７１Ｘから発せられた光が離反方向だけでなく、前方へも進行することとなると、離反方向への光の出力が目立たなくなる虞がある。この点、前フレーム８５Ｌ～Ｋの部位が圍繞ＬＥＤ７１Ｘの前方に重なるので、圍繞ＬＥＤ７１Ｘの光が前方へも進行することがなく、離反方向への光の出力が目立たなくなることを抑制することが可能となる。

20

【０１３２】

尚、前フレーム８５Ｌ～Ｋは「透過抑制部」、「光不透過部」として捉えることもでき、前フレーム８５Ｌ～Ｋの貫通孔は「箱状体収容部」として捉えることもでき、前フレーム８５Ｌ～Ｋの互いに隣り合う突出部の間（後フレーム８１Ｌ～Ｋの透過部位）は「光通過部」として捉えることもできる。また、文字型透過部材８４Ｌ～Ｋの前部側（前壁）および前フレーム８５Ｌ～Ｋの前部側（前壁）は「装飾部」として捉えることもできる。また、文字型透過部材８４Ｌ～Ｋの前部側（前壁）および前フレーム８５Ｌ～Ｋの前部側（前壁）の後方は「装飾部の裏側」として捉えることもでき、また、文字型透過部材８４Ｌ～Ｋの前部側（前壁）および前フレーム８５Ｌ～Ｋの前部側（前壁）の前方は「装飾部の表側」として捉えることもできる。また、文字ユニット８０Ｌ～Ｋのうち隣り合うユニットの文字型透過部材８４Ｌ～Ｋおよび前フレーム８５Ｌ～Ｋは「第１の装飾部」と「第２の装飾部」として捉えることができる。また、前フレーム８５Ｌ～Ｋは「第１の透過抑制部」と「第２の透過抑制部」、あるいは、「第１の光不透過部」と「第２の光不透過部」と捉えることができ、圍繞ＬＥＤ７１Ｘは「第１の発光体」と「第２の発光体」と捉えることができ、前フレーム８５Ｌ～Ｋの互いに隣り合う突出部の間（後フレーム８１Ｌ～Ｋの透過部位）は「第１の光通過部」と「第２の光通過部」と捉えることができる。

30

40

【０１３３】

以上、本発明の実施例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【０１３４】

例えば、上述した実施例では、圍繞ＬＥＤ７１Ｘから発せられた光が離反方向へ出力されることとした。これに限らず、前フレーム８５Ｌ～Ｋの側壁に光が通過する間隙を設け、文字に沿って配置されたＬＥＤ７１から発せられた光が文字型透過部材８４Ｌ～Ｋ内に進入した後、当該間隙を通過して離反方向（前方からみて文字から離れる方向）に進行す

50

るようにしてもよい。

【0135】

また、上述した実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益（遊技価値）を遊技者に付与するパチンコ機1に本発明を適用した例を説明した。これに限らず、「遊技球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入球口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与するタイプのパチンコ機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上述した実施例と同様の効果を得ることができる。なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプのパチンコ機としては、パチンコ機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入球口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成されたパチンコ機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

10

【0136】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 A 1 ~ A 8 >

上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 A 1 ~ A 8 として捉えることもできる。

【0137】

< 遊技機 A 1 >

20

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

装飾が施された装飾部と、  
前記装飾部の裏側に位置する発光体と、  
を備える  
ことを特徴とする遊技機。

【0138】

< 遊技機 A 2 >

遊技機 A 1 において、  
前記装飾部の裏側には、前記発光体の光を、前記装飾部の表側からみて前記装飾部から離れる方向に通過させる光通過部が設けられている

30

ことを特徴とする遊技機。

【0139】

このような遊技機では、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に光が出力される。この結果、遊技者に対して、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に出力された光が装飾部を装飾しているように感じさせることができ、ひいては、装飾部の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0140】

< 遊技機 A 3 >

遊技機 A 2 において、  
前記光通過部は、前記装飾部の表側からみて前記装飾部の周縁に沿って複数が設けられている

40

ことを特徴とする遊技機。

【0141】

このような遊技機では、装飾部から複数の「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」（放射方向）に光が出力される。この結果、遊技者に対して、更に、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に出力された光が装飾部を装飾しているように感じさせることができ、ひいては、装飾部の存在を更に際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0142】

50

## &lt; 遊技機 A 4 &gt;

遊技機 A 2 または遊技機 A 3 において、  
前記装飾部には、前記装飾の少なくとも一部として、文字が表示されている  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 1 4 3 】

装飾として文字が表示されている遊技機では、当該文字を遊技者に認識させることによって遊技興趣を高めることができるところ、遊技機 A 4 では、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に光が出力される。この結果、遊技者に対して、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に出力された光が文字を装飾しているように感じさせることができ、ひいては、文字の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

## 【 0 1 4 4 】

## &lt; 遊技機 A 5 &gt;

遊技機 A 4 において、  
前記装飾部の表側からみて前記装飾部の前記文字の周囲の部位は、前記発光体の光を前記装飾部の表側へ透過させない  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 1 4 5 】

文字の周囲の部位から装飾部の表側へ光が透過すると、該光によって文字の輪郭がぼやけて見える虞がある。この点、遊技機 A 5 では、文字の周囲の部位は、発光体の光を装飾部の表側へ透過させないので、文字の輪郭がぼやけて見えるのを抑制しつつ、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に光が出力される。この結果、文字を認識し易くさせつつ、文字の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

## 【 0 1 4 6 】

## &lt; 遊技機 A 6 &gt;

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 5 の何れか 1 つの遊技機において、  
少なくとも一部の前記光通過部の、前記装飾部の表側からみて前記装飾部から離れる方向には、該光通過部を通過した前記発光体の光を乱反射させる乱反射部が設けられている  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 1 4 7 】

このような遊技機では、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に出力された光が乱反射部で乱反射するので、遊技者に対して、乱反射部が発光しているように感じさせることができ、ひいては、乱反射部が装飾部を装飾しているように感じさせることができる。この結果、装飾部の存在を更に際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

## &lt; 遊技機 A 7 &gt;

遊技機 A 6 において、  
前記装飾部として、第 1 の装飾部と第 2 の装飾部とを備え、  
前記発光体として、前記第 1 の装飾部の裏側に位置する第 1 の発光体と、前記第 2 の装飾部の裏側に位置する第 2 の発光体とを備え、  
前記第 1 の装飾部の裏側には、前記第 1 の発光体の光を、前記第 1 の装飾部の表側からみて前記第 1 の装飾部から離れる方向に通過させる第 1 の光通過部が前記光通過部として設けられ、

40

前記第 2 の装飾部の裏側には、前記第 2 の発光体の光を、前記第 2 の装飾部の表側からみて前記第 2 の装飾部から離れる方向に通過させる第 2 の光通過部が前記光通過部として設けられ、

前記第 1 の光通過部の少なくとも一部と前記第 2 の光通過部の少なくとも一部とは、互いに対向して設けられており、

前記乱反射部は、互いに対向する前記第 1 の光通過部と前記第 2 の光通過部との間に設けられている

50

ことを特徴とする遊技機。

【0148】

このような遊技機では、第1の装飾部から「第1の装飾部の表側からみて第1の装飾部から離れる方向」に出力された光と、第2の装飾部から「第2の装飾部の表側からみて第2の装飾部から離れる方向」に出力された光との両方が乱反射部で乱反射するので、遊技者に対して、乱反射部が更に強く発光しているように感じさせることができ、ひいては、第1の装飾部および第2の装飾部に挟まれた乱反射部がこれらの装飾部を装飾しているように感じさせることができる。この結果、第1の装飾部および第2の装飾部の存在を更に際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0149】

<遊技機A8>

遊技機A2乃至遊技機A7の何れか1つの遊技機において、

前記装飾部の少なくとも一部は、光透過性を有しており、前記発光体の光を発散させながら透過させる

ことを特徴とする遊技機。

【0150】

このような遊技機では、発光体を発光させることによって、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に光が出力されるだけでなく、装飾部の少なくとも一部が発光しているように遊技者に認識させることができる。この結果、この結果、装飾部の存在を更に際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0151】

<上述した実施例から抽出できる遊技機B1～B8>

上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機B1～B8として捉えることもできる。

【0152】

<遊技機B1>

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

装飾が施された装飾部と、

前記装飾部の裏側に位置する発光体と、

を備え、

前記発光体は、所定の演出の実行中に発光する

ことを特徴とする遊技機。

【0153】

<遊技機B2>

遊技機B1において、

前記装飾部の裏側には、前記発光体の光を、前記装飾部の表側からみて前記装飾部から離れる方向に通過させる光通過部が設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【0154】

このような遊技機では、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に光が出力される。この結果、遊技者に対して、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に出力された光が装飾部を装飾しているように感じさせることができ、ひいては、装飾部の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0155】

<遊技機B3>

遊技機B2において、

前記光通過部は、前記装飾部の表側からみて前記装飾部の周縁に沿って複数が設けられている

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 1 5 6 】

このような遊技機では、装飾部から複数の「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」（放射方向）に光が出力される。この結果、遊技者に対して、更に、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に出力された光が装飾部を装飾しているように感じさせることができ、ひいては、装飾部の存在を更に際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【 0 1 5 7 】

## &lt; 遊技機 B 4 &gt;

遊技機 B 2 または遊技機 B 3 において、

前記装飾部には、前記装飾の少なくとも一部として、文字が表示されている

10

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 1 5 8 】

装飾として文字が表示されている遊技機では、当該文字を遊技者に認識させることによって遊技興趣を高めることができるところ、遊技機 A 4 では、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に光が出力される。この結果、遊技者に対して、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に出力された光が文字を装飾しているように感じさせることができ、ひいては、文字の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【 0 1 5 9 】

## &lt; 遊技機 B 5 &gt;

20

遊技機 B 4 において、

前記装飾部の表側からみて前記装飾部の前記文字の周囲の部位は、前記発光体の光を前記装飾部の表側へ透過させない

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 1 6 0 】

文字の周囲の部位から装飾部の表側へ光が透過すると、該光によって文字の輪郭がぼやけて見える虞がある。この点、遊技機 A 5 では、文字の周囲の部位は、発光体の光を装飾部の表側へ透過させないので、文字の輪郭がぼやけて見えるのを抑制しつつ、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に光が出力される。この結果、文字を認識し易くさせつつ、文字の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

## 【 0 1 6 1 】

## &lt; 遊技機 B 6 &gt;

遊技機 B 2 乃至遊技機 B 5 の何れか 1 つの遊技機において、

少なくとも一部の前記光通過部の、前記装飾部の表側からみて前記装飾部から離れる方向には、該光通過部を通過した前記発光体の光を乱反射させる乱反射部が設けられていることを特徴とする遊技機。

## 【 0 1 6 2 】

このような遊技機では、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に出力された光が乱反射部で乱反射するので、遊技者に対して、乱反射部が発光しているように感じさせることができ、ひいては、乱反射部が装飾部を装飾しているように感じさせることができる。この結果、装飾部の存在を更に際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

## &lt; 遊技機 B 7 &gt;

遊技機 B 6 において、

前記装飾部として、第 1 の装飾部と第 2 の装飾部とを備え、

前記発光体として、前記第 1 の装飾部の裏側に位置する第 1 の発光体と、前記第 2 の装飾部の裏側に位置する第 2 の発光体とを備え、

前記第 1 の装飾部の裏側には、前記第 1 の発光体の光を、前記第 1 の装飾部の表側からみて前記第 1 の装飾部から離れる方向に通過させる第 1 の光通過部が前記光通過部として設けられ、

50

前記第2の装飾部の裏側には、前記第2の発光体の光を、前記第2の装飾部の表側からみて前記第2の装飾部から離れる方向に通過させる第2の光通過部が前記光通過部として設けられ、

前記第1の光通過部の少なくとも一部と前記第2の光通過部の少なくとも一部とは、互いに対向して設けられており、

前記乱反射部は、互いに対向する前記第1の光通過部と前記第2の光通過部との間に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【0163】

このような遊技機では、第1の装飾部から「第1の装飾部の表側からみて第1の装飾部から離れる方向」に出力された光と、第2の装飾部から「第2の装飾部の表側からみて第2の装飾部から離れる方向」に出力された光との両方が乱反射部で乱反射するので、遊技者に対して、乱反射部が更に強く発光しているように感じさせることができ、ひいては、第1の装飾部および第2の装飾部に挟まれた乱反射部がこれらの装飾部を装飾しているように感じさせることができる。この結果、第1の装飾部および第2の装飾部の存在を更に際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0164】

<遊技機B8>

遊技機B2乃至遊技機B7の何れか1つの遊技機において、

前記装飾部の少なくとも一部は、光透過性を有しており、前記発光体の光を発散させながら透過させる

ことを特徴とする遊技機。

【0165】

このような遊技機では、発光体を発光させることによって、「装飾部の表側からみて装飾部から離れる方向」に光が出力されるだけでなく、装飾部の少なくとも一部が発光しているように遊技者に認識させることができる。この結果、この結果、装飾部の存在を更に際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0166】

<上述した実施例から抽出できる遊技機C1～C11>

上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機C1～C11として捉えることもできる。

【0167】

<遊技機C1>

遊技盤の前部側に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

光を透過させる光透過部と、

発光方向を前記光透過部に向けて設けられた発光体と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0168】

<遊技機C2>

遊技盤の前部側に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

後部側が開口した箱状に形成されると共に、少なくとも前壁は後方からの光を透過させる光透過性を有する箱状体と、

前記箱状体の前記前壁の後方に、発光方向を該前壁に向けて設けられた発光体と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0169】

このような遊技機では、発光体から発せられた光は、箱状体の内部を進行して前壁に到

10

20

30

40

50



達するところ、一部の光は箱状体の内壁面に反射しながら前壁に到達する。例えば、内壁が光透過性を有していても、一部の（少しの）光は箱状体の内壁面に反射しながら前壁に到達する。このため、前壁に到達する光の量を大きくすることができ、ひいては、遊技者に対して、前壁が発光しているように感じさせやすくなる（前壁を目立たせることができる）。この結果、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0170】

<遊技機C3>

遊技機C2において、

前記箱状体の前記前壁と前記発光体との間には、後方からの光を透過させつつ拡散させるレンズ部が設けられている

10

ことを特徴とする遊技機。

【0171】

このような遊技機では、発光体から発せられた光は、レンズ部によって拡散されてから遊技者側に進行する。このため、発光体の形状を認識し難くすることができ、且つ、前壁全体が発光しているように感じさせることができる。この結果、前壁の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、発光体が発光していない場合は、発光体に反射した自然光（環境光）は、レンズ部によって拡散されてから遊技者側に進行する。このため、遊技者にとって発光体の形状、ひいては、発光していない状態の発光体の存在を認識し難くすることができ、遊技興趣が低下してしまうことを抑制することが可能となる。

20

【0172】

<遊技機C4>

遊技機C2において、

前記箱状体の前記前壁は、前方からみて文字を模した文字形状に形成されている

ことを特徴とする遊技機。

【0173】

このような遊技機では、前方からみて文字形状の前壁が発光しているように感じさせることができるので、該文字形状（文字）を目立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0174】

30

<遊技機C5>

遊技機C4において、

複数の前記発光体が設けられており、

該複数の前記発光体は、前記文字形状に沿って配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【0175】

このような遊技機では、箱状体の文字形状に沿って複数の発光体が配置されているので、発光体から発せられた光を文字形状の前壁全体に到達させ易くなる。例えば、複雑な文字を模した文字形状の前壁であっても、該前壁全体に光を到達させ易くなる。この結果、遊技者に対して、前壁の文字形状（文字）全体が発光しているように感じさせることができ、ひいては、前壁の文字形状（文字）を認識し易くさせることが可能となる。

40

【0176】

<遊技機C6>

遊技機C4または遊技機C5において、

前記箱状体の前部側に設けられた前記透過部と前記発光体との間には、前方からみて前記文字形状に形成され、且つ、後方からの光を透過させつつ拡散させるレンズ部が設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【0177】

このような遊技機では、発光体から発せられた光は、レンズ部によって拡散されてから

50

遊技者側に進行する。このため、発光体の形状を認識し難くすることができ、且つ、文字形状の前壁全体が発光しているように感じさせることができる。この結果、文字形状の前壁（文字）の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、発光体が発光していない場合は、発光体に反射した自然光（環境光）は、レンズ部によって拡散されてから遊技者側に進行する。このため、遊技者にとって発光体の形状、ひいては、発光していない状態の発光体の存在を認識し難くすることができ、遊技興趣が低下してしまうことを抑制することが可能となる。

【 0 1 7 8 】

< 遊技機 C 7 >

遊技機 C 3 または遊技機 C 6 の遊技機において、  
前記レンズ部は、可撓性を有するシート状に形成されている  
ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 1 7 9 】

このような遊技機では、レンズ部が可撓性を有するシート状に形成されているので、レンズ部を所定の形状に加工し易く、且つ、レンズ部を容易に箱状体の内部に収容させることができる。この結果、生産性を高めることが可能となる。特に、前壁が文字形状である場合は、レンズ部も文字形状であるので、レンズ部が複雑な形状になり易い。このような場合であっても、レンズ部が可撓性を有するシート状に形成されていれば、レンズ部を文字形状に加工し易く、且つ、レンズ部を容易に箱状体の内部に収容させることができ、生産性を高めることが可能となる。

20

【 0 1 8 0 】

< 遊技機 C 8 >

遊技機 C 2 乃至遊技機 C 7 の何れか 1 つの遊技機において、  
前記透過部より光を透過させる量が少ない透過抑制部を備え、  
前記透過抑制部には、前後方向に貫通した箱状体収容部が形成されており、  
前記箱状体は、前記透過抑制部の前記箱状体収容部に収容されている  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 8 1 】

発光体から発せられた光が箱状体内に進入した後、離反方向（前方からみて箱状体の前壁から離れる方向）に進行してしまうと、前壁の輪郭がぼやけてしまう虞がある。この点、箱状体は、透過抑制部の箱状体収容部に収容されており、透過抑制部は光を透過させる量が少ないので、箱状体内から離反方向（前方からみて文字から離れる方向）に進行する光の量を抑えることができる。このため、箱状体の前壁の輪郭がぼやけてしまうことを抑制することができる。特に、箱状体の前壁が文字形状である場合は、発光体から発せられた光が箱状体内に進入した後、離反方向（前方からみて箱状体の前壁から離れる方向）に進行してしまうと、文字形状（文字）の輪郭がぼやけてしまう虞がある。この点、箱状体内から離反方向（前方からみて文字から離れる方向）に進行する光の量を抑えることとすると、文字形状（文字）の輪郭がぼやけてしまうことを抑制することができる。この結果、文字の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【 0 1 8 2 】

< 遊技機 C 9 >

遊技機 C 8 において、  
前記発光体とは別の発光体を備え、  
前記別の発光体は、前記透過抑制部の後方側に設けられており、  
前記透過抑制部の後方には、前記別の発光体の光を、前方からみて前記箱状体から離れる方向である離反方向に通過させる間隙が設けられている  
ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 1 8 3 】

このような遊技機では、前方からみて箱状体から離れる方向である離反方向に光が出力される。この結果、遊技者に対して、離反方向に出力された光が箱状体（前壁が文字形状

50

である場合は文字)を装飾しているように感じさせることができ、ひいては、箱状体(前壁が文字形状である場合は文字)の存在を際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0184】

<遊技機C10>

遊技機C9において、

前記間隙は、前方からみて前記箱状体を囲むようにして複数の設けられていることを特徴とする遊技機。

【0185】

このような遊技機では、箱状体(前壁が文字形状である場合は文字)から複数の離反方向(放射方向)に光が出力される。この結果、遊技者に対して、更に、離反方向(放射方向)に出力された光が箱状体(前壁が文字形状である場合は文字)を装飾しているように感じさせることができ、ひいては、箱状体(前壁が文字形状である場合は文字)の存在を更に際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0186】

<遊技機C11>

遊技機C9または遊技機C10において、

少なくとも一部の前記間隙の前記離反方向には、該間隙を通過した前記別の発光体の光を乱反射させる乱反射部が設けられている

ことを特徴とする遊技機。

20

【0187】

このような遊技機では、箱状体(前壁が文字形状である場合は文字)から離反方向に出力された光が乱反射部で乱反射するので、遊技者に対して、乱反射部が発光しているように感じさせることができ、ひいては、乱反射部が(前壁が文字形状である場合は文字)を装飾しているように感じさせることができる。この結果、文字の存在を更に際立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【産業上の利用可能性】

【0188】

本発明は、遊技ホールで用いられる遊技機に利用することができる。

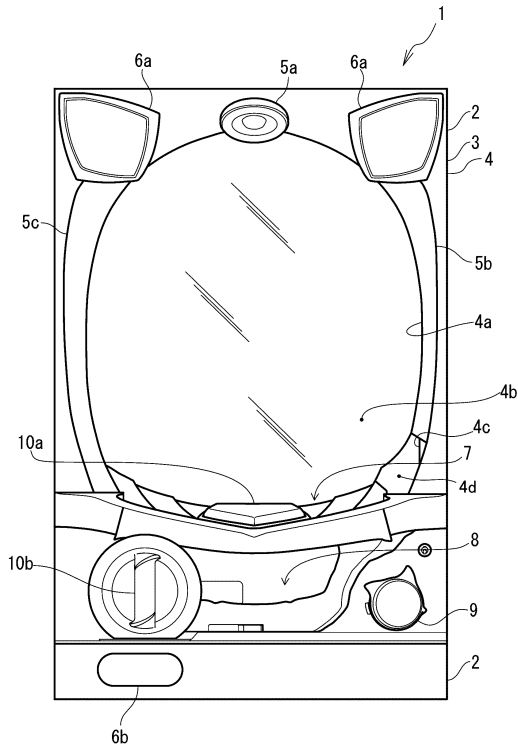
【符号の説明】

30

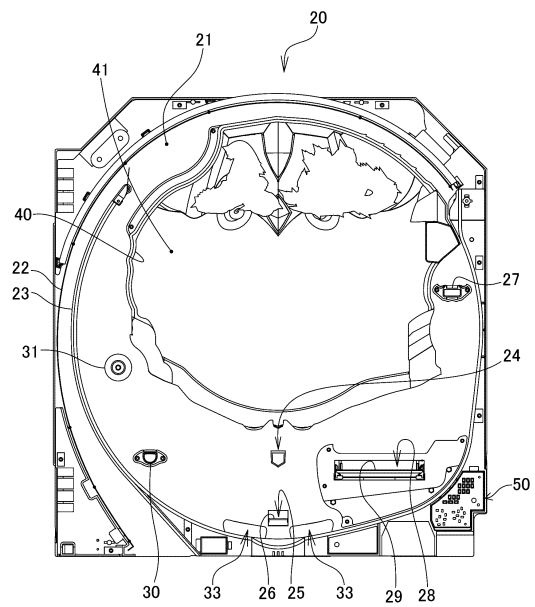
【0189】

1...パチンコ機(遊技機)、20...遊技盤、40...演出用開口部、41...演出表示装置、60...裏パック、60a...表示画面用開口部、70...移動役物、71L,U,C,K,X...LED(発光体、別の発光体)、72...上下動部材、80L~K...文字ユニット、81L~K...後フレーム、82L~K...文字型不透過部材、83L~K...文字型シート(レンズ部)、84L~K...文字型透過部材(箱状体、装飾部)、85L~K...前フレーム(透過抑制部、光不透過部、装飾部)。

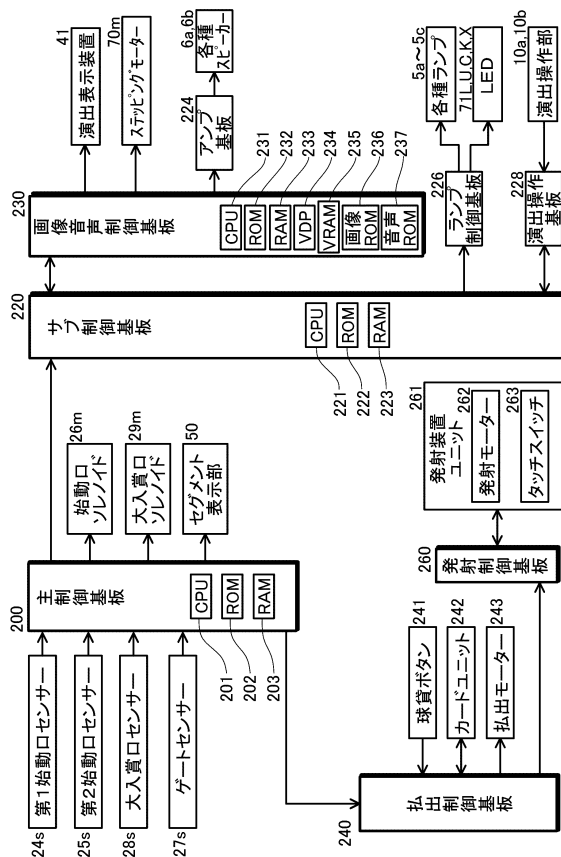
【図 1】



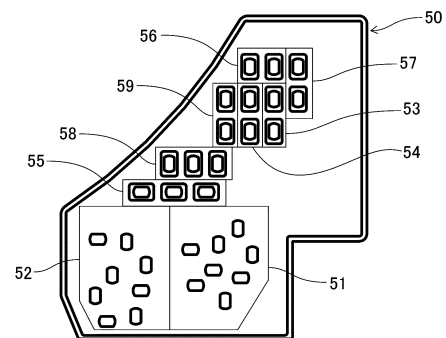
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【 図 5 】

(a)

第1特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数
1～ 50 (50%)	4回(4ラウンド大当り遊技)
51～ 90 (40%)	6回(6ラウンド大当り遊技)
91～ 94 ( 4%)	7回(7ラウンド大当り遊技)
95～100 ( 6%)	16回(16ラウンド大当り遊技)

(b)

第2特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数
201～250 (50%)	4回(4ラウンド大当り遊技)
251～290 (40%)	6回(6ラウンド大当り遊技)
291～294 ( 4%)	7回(7ラウンド大当り遊技)
295～300 ( 6%)	16回(16ラウンド大当り遊技)

【 図 6 】

(a)

第1特図

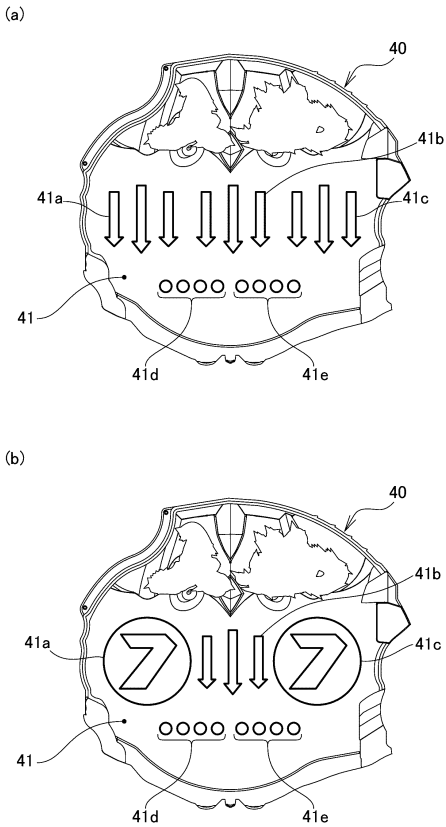
大当り図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サボ回数
1～ 45 (45%)	4回(4ラウンド大当り遊技)	6回	25回
46～ 50 ( 5%)	4回(4ラウンド大当り遊技)	6回	50回
51～ 90 (40%)	6回(6ラウンド大当り遊技)	6回	50回
91～ 94 ( 4%)	7回(7ラウンド大当り遊技)	6回	50回
95～100 ( 6%)	16回(16ラウンド大当り遊技)	6回	100回

(b)

第2特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サボ回数
201～245 (45%)	4回(4ラウンド大当り遊技)	6回	25回
246～250 ( 5%)	4回(4ラウンド大当り遊技)	6回	50回
251～290 (40%)	6回(6ラウンド大当り遊技)	6回	50回
291～294 ( 4%)	7回(7ラウンド大当り遊技)	6回	50回
295～300 ( 6%)	16回(16ラウンド大当り遊技)	6回	100回

【 図 7 】



【 図 8 】



【図 9】

変動パターン選択テーブル

変動パターン選択乱数	変動パターンID	変動時間
0～5	HP001	10.5秒
5～10	HP002	11.3秒
11～12	HP003	13.7秒
12～20	HP004	14.1秒
⋮	⋮	⋮

【図 10】

凡例

→変動パターン選択テーブル

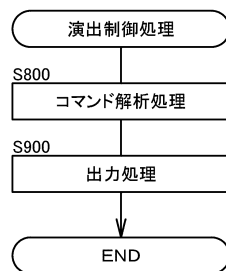
＜第1特図＞

	低確率状態 且つ 非電サボ状態		高確率状態 且つ 電サボ状態		低確率状態 且つ 電サボ状態	
	大当り	外れ	大当り	外れ	大当り	外れ
保留数 1						
保留数 2						
保留数 3						
保留数 4						

＜第2特図＞

	低確率状態 且つ 非電サボ状態		高確率状態 且つ 電サボ状態		低確率状態 且つ 電サボ状態	
	大当り	外れ	大当り	外れ	大当り	外れ
保留数 1						
保留数 2						
保留数 3						
保留数 4						

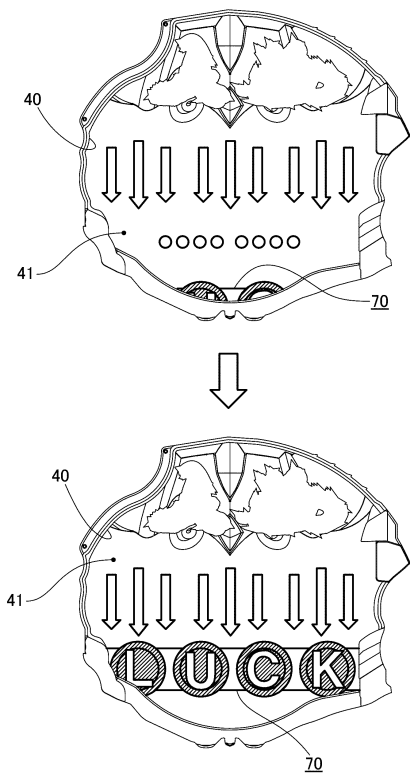
【図 11】



【図 12】

受信コマンド	対応処理
事前判定結果コマンド	事前演出を実行
保留数伝達コマンド	特図保留数を表示
変動パターン指定コマンド	図柄変動演出を開始
変動停止コマンド	図柄変動演出を終了
大当り遊技開始コマンド	大当り遊技演出を開始
ラウンド遊技開始コマンド	ラウンド遊技演出を開始
ラウンド遊技終了コマンド	ラウンド遊技演出を終了
大当り遊技終了コマンド	大当り遊技演出を終了
遊技状態指定コマンド	遊技状態に対応する演出を開始

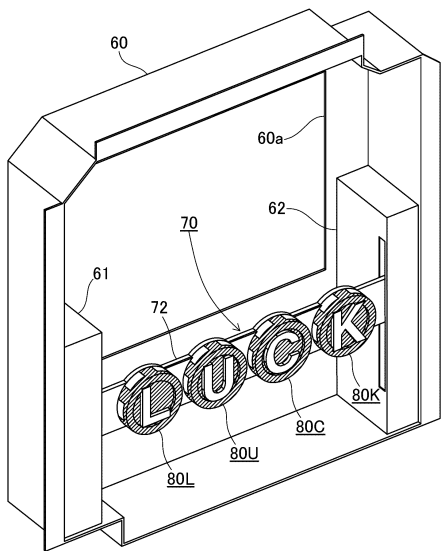
【図 1 3】



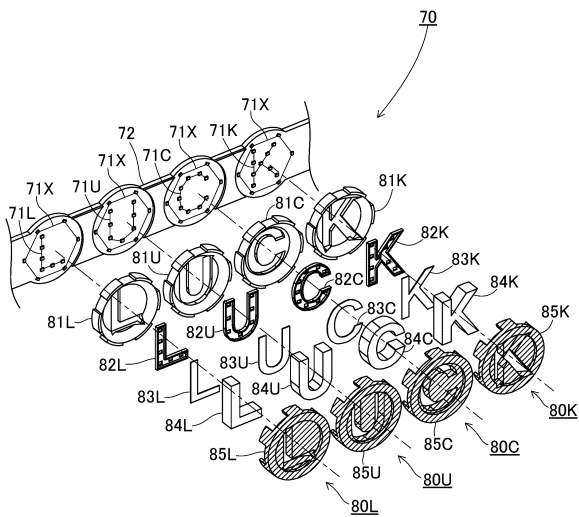
【図 1 4】

役物上昇演出	大当り期待度	大当り時 実行確率	外れ時 実行確率
非実行	低 ↑	低 ↑	高 ↑
実行	高 ↓	高 ↓	低 ↓

【図 1 5】



【図 1 6】







---

フロントページの続き

(72)発明者 宮永 真

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 東松 修太郎

(56)参考文献 特開2002-219215(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02