

(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2005-177277

(P2005-177277A)

(43) 公開日 平成17年7月7日(2005.7.7)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A 6 3 F 7/02 3 5 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

テーマコード (参考)

2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 9 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2003-424971 (P2003-424971)

(22) 出願日 平成15年12月22日 (2003.12.22)

(71) 出願人 390031772

株式会社オリンピア

東京都台東区東上野2丁目11番7号

(74) 代理人 100107238

弁理士 米山 尚志

(72) 発明者 山上 日吉

東京都台東区東上野二丁目11番7号 株

式会社オリンピア内

Fターム(参考) 2C088 AA34 AA42 DA07 DA13 EB68

EB78

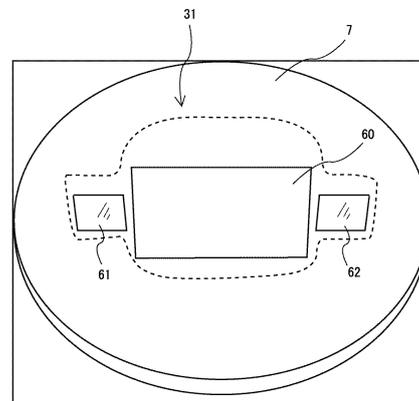
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技者の後方を容易に確認することができる遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技者の後方を確認するためのミラー61, 62が遊技盤7の両側部に設けられている。ミラー61, 62は、後方確認が可能なサイズを有しており、側部に設けられた図示しないヒンジにより回動自在に固定されている。すなわち、ミラー61, 62は、ミラー駆動装置、例えばステップモータに組み合わせられヒンジに取り付けられた歯車によって、所定の角度に開閉することができる。通常の遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態(大当たり遊技状態)となった場合や、店員を呼び出す呼び出しスイッチを押した場合に、ミラー61, 62が後方を確認できる状態に動かすことができる。

【選択図】 図8



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技盤の遊技領域に遊技球が発射される遊技機であって、
前記遊技盤に遊技者が後方を確認するためのミラーを備える
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、
前記遊技盤は、表示装置をさらに備え、前記ミラーはこの表示装置に設けられている
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技機であって、
前記ミラーは、前記表示装置の少なくとも一方の側部に設けられている
ことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 4】

請求項 1 ~ 請求項 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機であって、
前記ミラーは、後方の視野領域が変更するように動くことができる可動式ミラーである
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の遊技機であって、
前記遊技機は、遊技者に有利な特別遊技状態が生起されるか否かの抽選を行う制御手段
と、
前記ミラーを駆動するミラー駆動装置とをさらに備え、
前記制御手段は、遊技者に有利な特別遊技状態が生起されたときに、前記ミラー駆動装
置を制御することにより前記ミラーを動かす
ことを特徴とする遊技機。

20

【請求項 6】

請求項 4 に記載の遊技機であって、
前記遊技機は、制御手段と、
前記ミラーを駆動するミラー駆動装置とをさらに備え、
前記制御手段は、前記遊技機の近傍に設けられ店員を呼び出すための呼び出しスイッチ
が押下されたときに、前記ミラー駆動装置を制御することにより前記ミラーを動かす
ことを特徴とする遊技機。

30

【請求項 7】

請求項 1 ~ 請求項 6 のいずれか 1 項に記載の遊技機であって、
前記ミラーは、凸面状のミラーである
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 8】

請求項 1 に記載の遊技機であって、
前記ミラーは、前記遊技盤上に設けられたハーフミラーである
ことを特徴とする遊技機。

40

【請求項 9】

請求項 8 に記載の遊技機であって、
前記ハーフミラーの表面には、遊技球による損傷を防止する保護層が設けられている
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、弾球遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

50

一般に、パチンコ遊技機等の弾球遊技機には、ハンドル操作によって遊技球を発射する発射装置が設けられ、この発射装置によって発射された遊技球が特定入賞口（始動入賞口）を通過するのに応じて、表示装置に表示される特別図柄の変動（電子的な当否抽選）が開始される。そして、当否抽選の結果当選した場合には、表示装置に所定の特別図柄の組み合わせが表示され、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態が生起される。大当たり遊技状態では、特別入賞口（大入賞口）が開閉して遊技球を受け入れるので、遊技者は多くの賞球を獲得することができる。

【0003】

ところで、前記のような弾球遊技機の中には、遊技盤にハーフミラーのような光の透過や反射を利用したミラー媒体を設けて演出を行うことにより、遊技者の興味を引き付けて遊技性を高めた弾球遊技機があった。

10

【0004】

なお、出願人が認識している関連先行技術は文献公知発明に係るものではないため、先行技術文献情報は記載していない。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、従来までの弾球遊技機では、前記のようなミラー媒体を演出媒体として使用する遊技機は存在していたが、これは演出を行うための位置や角度にミラー媒体を設けたものであり、遊技状態にある遊技者の後方を確認することができるミラー媒体は存在していなかった。このため、出玉交換時等の際に、遊技者にとって有利な遊技状態における演出を遊技機設置営業店の店員等に妨げられる場合があった。

20

【0006】

本発明は、前記課題を解決するためになされたものであり、その目的は、遊技中に遊技者が後方を容易に確認することで、出玉交換時等の際に遊技者にとって有利な遊技状態における演出の妨げにならない遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

前記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、遊技盤の遊技領域に遊技球が発射される遊技機であって、前記遊技盤に遊技者が後方を確認するためのミラーを備えている。

30

【0008】

このような構成では、遊技中の遊技者は、振り返ることなく遊技盤に設けられたミラーによって後方を確認することができるので、後方確認のために遊技を妨げられるという煩わしさを感じるものが解消され、遊技球の挙動や遊技者にとって有利な遊技状態等における演出などを集中して遊技を楽しむことができる。

【0009】

また、前記遊技盤は、表示装置をさらに備え、前記ミラーはこの表示装置に設けられていてもよい。このような構成では、表示装置において繰り広げられる演出から遊技者の視点移動を最小限に抑えて後方を確認することができる。

【0010】

また、前記ミラーは、表示装置の少なくとも一方の側部に設けられていてもよい。このような構成では、遊技者の側部後方の確認を一層容易に行うことができる。

40

【0011】

また、前記ミラーは、後方の視野領域が変更するように動くことができる可動式ミラーであってもよい。このような構成では、ミラーの移動に伴って、後方の視界領域を広げることができる。

【0012】

また、前記遊技機は、遊技者に有利な特別遊技状態が生起されるか否かの抽選を行う制御手段と、前記ミラーを駆動するミラー駆動装置とをさらに備え、前記制御手段は、遊技者に有利な特別遊技状態が生起されたときに、前記ミラー駆動装置を制御することにより

50

前記ミラーを動かしてもよい。このような構成では、遊技者にとって有利な遊技状態等における演出を集中して見ることができると共に、遊技者にとって有利な遊技状態を報知する媒体にもすることができる。

【0013】

また、前記遊技機は、制御手段と、前記ミラーを駆動するミラー駆動装置とをさらに備え、前記制御手段は、前記遊技機の近傍に設けられ店員を呼び出すための呼び出しスイッチが押下されたときに、前記ミラー駆動装置を制御することにより前記ミラーを動かしてもよい。このような構成では、前記呼び出しスイッチに応じて近づいてきた店員を容易に確認することができる。

【0014】

また、前記ミラーは、凸面状のミラーであってもよい。このような構成では、後方視野角が増大し、後方の視認性を増すことができる。さらに、他の遊技機も見ることが可能となり、他の遊技機が使用されているか否かを容易に確認することができる。

【0015】

また、前記ミラーは、前記遊技盤上に設けられたハーフミラーであってもよい。このような構成では、ハーフミラーが演出機能とミラー機能とを併せて備えているため、演出機能を有する部材をハーフミラーで置き換えることにより部品点数を減少することができると共に、ハーフミラーの大きさを自由に選択することができる。

【0016】

また、前記ハーフミラーの表面には、遊技球による損傷を防止する保護層が設けられていてもよい。このような構成では、ハーフミラーに遊技球が衝突してもハーフミラーの損傷を防止することができる。

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、遊技盤に設けられたミラーによって遊技者が後方を確認することができるので、遊技者にとって有利な遊技状態等における演出を集中して見ることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

以下、図面を参照して、遊技機設置営業店等の場所に設置され、遊技媒体（例えば、遊技球やメダル等）の供給に基づいて遊技者に遊技を行わせる遊技機（例えば、弾球遊技機や回胴式遊技機）の構成及び動作について説明する。

【0019】

なお、本実施形態では、図1に示すような、現金等の対価を支払って遊技機設置営業店から遊技者が購入したプリペイドカードをプリペイドカードユニット（以下、CRユニットと称す）1に読み込ませることにより、遊技に使用する遊技球を借り受ける形態下で遊技者が遊技する遊技機の構成及び動作について説明する。より具体的には、この遊技機は、図3に示すように、借り受けた遊技球が予め定められた特定入賞口（スタートチャッカー、始動入賞口）2に受け入れられ入賞状態になった時に電子的な当否抽選を行い、抽選の結果が当選の場合には、通常の遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態となるように、特別入賞口（大入賞口）3を遊技球が入賞し易い状態にする弾球遊技機（以下、遊技機と称す）である。但し、本発明は、本実施形態の遊技機に拘らず、例えば、風俗営業の適正化等の規制及び業務の適性化等に関する法律（風営適正化法）及び同法施行規則において、パチンコ遊技機又は回胴式遊技機として区分されているものについても適用可能である。

【0020】

[遊技機の構造概略]

本実施形態の遊技機は、外部的構造として、外枠（木枠）4，本体部材（本体）5，開口枠6，遊技盤7，球受皿付き扉8，球受皿9，回動式操作ハンドル（球発射ハンドル）10，球貸し関係操作部11，及び球受皿9用の貯留球排出操作ボタン12等をその前面側に備えている。また、この遊技機は、内部的構造として、主制御装置13，副制御装

10

20

30

40

50

置 1 4 , 遊技球払出装置 1 5 , 球貸信号制御装置 1 6 , 可動物制御装置 1 7 , 回収通路部材 1 8 , 貯留タンク 1 9 , 遊技球を払い出すときに用いる通路部材 (賞球口) 2 0 , 及びその他 , 電源供給装置 2 1 , 発射制御装置 2 2 , 発射駆動装置 2 3 等をその後面側に備えている。

【 0 0 2 1 】

以下、図 1 ~ 図 7 を参照して、本実施形態の遊技機の構成を、外部的構造 , 内部的構造 , 遊技領域の構成 , 及び電氣的構成の順に詳しく説明する。

【 0 0 2 2 】

〔 外部的構造 〕

始めに、本実施形態の遊技機の外部的構造について説明する。

10

【 0 0 2 3 】

前記外枠 4 は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所 (島設備等) へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【 0 0 2 4 】

前記本体部材 5 は、外枠 4 の内部に備えられ、ヒンジ部 2 6 を介して外枠 4 に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体部材 5 は、枠状に形成され、内側に空間部を有している。

【 0 0 2 5 】

前記開口枠扉 6 は、ロック機能 2 5 付きで且つ開閉自在となるように遊技機の前面側となる本体部材 5 の前面に対しヒンジ部 2 6 を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部 2 7 とした扉部材である。なお、この開口枠扉 6 には、開口部 2 7 に対向してガラス製又は樹脂製の透明板部材 2 8 が設けられ、さらに、開口部 2 7 近傍には、電飾 2 9 やスピーカ 3 0 が取り付けられている。

20

【 0 0 2 6 】

前記遊技盤 7 は、その盤面に遊技領域 3 1 を有し、本体部材 5 の空間部に臨むように、所定の固定部材を用いて本体部材 5 に着脱自在に装着されている。なお、遊技領域 3 1 は、遊技盤 7 を本体部材 5 に装着した後、開口部 2 7 から観察することができる。

【 0 0 2 7 】

前記球受皿付き扉 8 は、遊技機前面において本体部材 5 の下側に対して、ロック機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。なお、本実施形態では、球受皿付き扉 8 には以下の部材が取り付けられている。

30

(1) 複数の遊技球が貯留可能で且つ、発射駆動装置 2 3 へと遊技球を案内させる通路が設けられた球受皿 9 。

(2) 発射駆動装置 2 3 へと案内された遊技球を遊技盤 7 の盤面に設けられた遊技領域 3 1 へと打ち出す操作を行う、遊技球の発射停止ボタン 1 0 a を備えた回動式操作ハンドル 1 0 。

(3) プリペイドカード読み込み処理関係、及び遊技者が借り受ける遊技球 (以下、貸球と称す) の貸し出し処理関係の指示を行うボタンを備えた球貸し関係操作部 1 1 。

(4) 球受皿 9 に貯留させた遊技球を遊技者が遊技球収集容器 (俗称、ドル箱) へと排出させるための球受皿 9 用の貯留球排出操作ボタン 1 2 。

40

【 0 0 2 8 】

〔 内部的構造 〕

次に、本実施形態の遊技機の内部的構造について説明する。

【 0 0 2 9 】

前記主制御装置 1 3 は、本発明に係る制御手段として機能し、本体部材 5 若しくは遊技盤 7 又はこれらに備え付けられる支持部材等を介して設けられている。この主制御装置 1 3 は、電氣的な遊技制御の処理を行い、主要な処理情報を生成する。

【 0 0 3 0 】

前記副制御装置 1 4 は、本体部材 5 若しくは遊技盤 7 又はこれらに備え付けられる支持部材等を介して設けられ、主制御装置 1 3 が生成した処理情報に従って、所定の出力態様

50

処理を実行させる制御を行う装置である。なお、詳しくは後述するが、副制御装置 1 4 は、図柄制御装置 1 4 a , ランプ制御装置 1 4 b , 音声制御装置 1 4 c , 及び払出制御装置 1 4 d を有する。

【 0 0 3 1 】

前記遊技球払出装置 1 5 は、予め定められた入賞条件が成立するのに応じて遊技利益として所定数の遊技球を払出す（以下、賞球と称す）駆動源を備えた装置である。

【 0 0 3 2 】

前記球貸信号制御装置 1 6 は、プリペイドカード読み込み処理関係、及び貸球の貸し出し処理関係の制御を行う装置である。

【 0 0 3 3 】

前記可動物制御装置 1 7 は、主制御装置 1 3 が生成した処理情報に従って、遊技領域 3 1 内に配設された複数の可動物（例えば、可動片 4 4、可動扉 4 5、入賞領域振分物、演出用移動物等）を作動状態にするための装置であり、複数の可動物に対応して個別に設けられている。なお、本実施形態では、詳しくは後述するが、可動物制御装置 1 7 は、可動片駆動装置、可動扉駆動装置、入賞領域振分駆動装置、及びミラー駆動装置を有する。

10

【 0 0 3 4 】

前記回収通路部材 1 8 は、回動式操作ハンドル 1 0 によって遊技盤 7 の盤面に設けられた遊技領域 3 1 へと打ち出された遊技球を遊技盤 7 の裏側へと回収する通路（俗称、集合樋）となる部材である。

【 0 0 3 5 】

前記遊技球を払い出す時に用いる通路部材 2 0 は、球受皿 9 に賞球又は貸球を案内する通路となる部材である。

20

【 0 0 3 6 】

前記電源供給装置 2 1 は、電源が投入されるのに応じて遊技機内の各制御装置に対して電力を供給する装置である。

【 0 0 3 7 】

前記発射制御装置 2 2 は、回動式操作ハンドル 1 0 を介して遊技球を遊技領域 3 1 へと打ち出す操作が行われた時に、発射作動間隔（例えば、1 分間に遊技球を 1 0 0 球発射させるようにする等）の制御と、回動式操作ハンドル 1 0 の回動量に応じた遊技球の発射強度の調整を行う装置である。

30

【 0 0 3 8 】

前記発射駆動装置 2 3 は、発射制御装置 2 2 による打ち出し制御に応じて、遊技球の打ち出し駆動部を作動させ、遊技球を遊技領域 3 1 へと打ち出す装置である。

【 0 0 3 9 】

〔遊技領域の構成〕

次に、本実施形態の遊技機の遊技領域 3 1 の構成について説明する。

【 0 0 4 0 】

前記遊技領域 3 1 は、遊技球を滑走させるガイドレール 3 2 と遊技球規制レール 3 3 によって略円形状となるように区画形成され、回動式操作ハンドル 1 0 によって打ち出された遊技球の移動範囲を規制する領域である。なお、遊技球規制レール 3 3 は前記ガイドレール 3 2 に連続的に接続するように構成され、ガイドレール 3 2 と遊技球規制レール 3 3 は全体として螺旋をなして遊技盤 7 の盤面に配設されている。

40

【 0 0 4 1 】

また、遊技領域 3 1 内には、可変表示装置（特別図柄表示装置）3 4 , L E D（Light Emitting Diode）表示装置 3 5 , ステージ 3 6 , 所定入賞口（一般入賞口）3 7 , 所定通過口（スルーチャッカー）3 8 , 4 6 , アウト口 3 9 , 遊技釘（図示せず）, 風車 4 0 , 特定保留数表示ランプ 4 1 , 通過保留数表示ランプ 4 2 , 演出用表示ランプ 4 3 等が設けられている。

【 0 0 4 2 】

前記可変表示装置 3 4 は、予め定められた条件が成立（例えば、予め定められた入賞口

50

への遊技球の入賞等)するのに応じて実行される電子的な当否抽選の結果に従って、識別情報としての識別表示情報(例えば、図柄、キャラクタ、背景画像等)を可変表示させた後に停止表示する表示制御装置である。なお、この可変表示装置34には、液晶表示装置(Liquid Crystal Display)、ドラム式表示装置、ドットマトリクス表示装置、7セグ表示装置、EL(Electro Luminescence)表示装置等の表示装置を適用することができる。

【0043】

前記LED表示装置35は、予め定められた条件が成立(例えば、予め定められた通過口への遊技球の通過等)するのに応じて実行される電子的な当否抽選の結果に従って、識別情報としての識別点灯情報をLEDにより可変表示させた後に停止表示する表示制御装置である。

10

【0044】

前記ステージ36は、可変表示装置34の下方において遊技球を一時的に滞在状態とし、その後、遊技球の落下を許容する踊り場部を備えた構造物である。

【0045】

前記所定入賞口37は、遊技領域31内における適宜な位置に複数設けられ、落下してくる遊技球を受け入れる開口部を備えた構造物である。なお、前記特定入賞口2及び前記特別入賞口3もこの所定入賞口37に含まれる。

【0046】

ここで、前記特定入賞口2とは、複数の入賞口の何れかであって、入賞口の開口範囲の拡縮を行わせる電動式の可動片44を備え、遊技球が入賞口に入賞するのに応じて、可変表示装置34に識別表示情報を可変表示させると共に、遊技者に賞球を獲得させる入賞口である。また、前記特別入賞口3とは、複数の入賞口の何れかであって、入賞口を露出させる開口状態と入賞口を閉鎖する閉口状態を生成する電動式の可動扉45を備え、遊技球が入賞口に入賞するのに応じて、他の入賞口と比較して多くの賞球を遊技者に獲得させる入賞口である。なお、以下では、特定入賞口2及び特別入賞口3以外の複数の所定入賞口37をその他入賞口37と称する。

20

【0047】

前記所定通過口38、46は、遊技領域31内における適宜な位置に所定数設けられ、落下してくる遊技球を通過させるゲートを備えた構造物である。

【0048】

前記アウト口39は、所定入賞口37の何れにも入ることがなかった遊技球を集束する位置に設けられた遊技球の回収開口部である。

30

【0049】

前記遊技釘は、遊技球と接触させることにより遊技球の移動方向を不規則にする、若しくは遊技球の移動方向を規制するために、遊技盤7の盤面の適宜な位置に打ち込まれる複数の棒状部材である。

【0050】

前記風車40は、遊技球の接触によって自転可能な回転部材である。

【0051】

前記特定保留数表示ランプ41は、前記特定入賞口2への入賞後の可変表示開始に係る保留状態を点灯又は消灯により報知する発光装置である。

40

【0052】

前記通過保留数表示ランプ42は、前記所定通過口38への通過達成後の可変表示開始に係る保留状態を点灯又は消灯により報知する発光装置である。

【0053】

前記演出用表示ランプ43は、電源投入後の遊技状態の変化に応じて多彩な点灯態様とする発光装置である。

【0054】

また、本実施形態では、図8に示すように、遊技者の後方を確認するためのミラー61、62が遊技盤7の表示装置60の両側に設けられている。なお、図8~10では、表示

50

装置 60 として、液晶表示装置を使用した一例を示している。ミラー 61, 62 は、後方確認が可能なサイズを有しており、側部に設けられた図示しないヒンジにより回動自在に固定されている。すなわち、ミラー 61, 62 は、可動物制御装置 17 に含まれるミラー駆動装置 71、例えばステップモータに組み合わせられヒンジに取り付けられた歯車によって、所定の角度に開閉することができる。図 9 は、遊技盤 7 上のミラー 61, 62 が後方を確認できるように動いた状態を示している。

【0055】

ミラー 61, 62 は、通常の遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態（大当たり遊技状態）となった場合だけでなく、遊技機の上部に設けられ点灯することにより店員を呼び出す呼び出しスイッチ 70 が押された場合にも、後方を確認できる状態に動くことができる。なお、遊技者が所定のスイッチを押すことにより、遊技者の要求に応じたタイミングでミラー 61, 62 を後方が確認できる状態に動かすことも可能である。

10

【0056】

図 10 は、後方を確認するためのミラーとして、凸面状のミラー 63, 64 が遊技盤 7 の両側部に固定された場合を示している。凸面状ミラー 63, 64 を使用した場合、通常の遊技状態においても後方の視認性が増すので、遊技者が他の遊技機を選択する際に、他の遊技機が使用されているか否かを容易に確認できる利点も有する。

【0057】

さらに、図 11 に示すように、ミラーをハーフミラー 65, 66 により構成することができる。この場合、ハーフミラー 65, 66 の裏面にバックライト（図示しない）を設け、通常の遊技状態ではこのバックライトを点灯し、ハーフミラー 65, 66 に表示される例えば星形 67 を点滅させるなどにより演出を行うことができる。また、遊技者にとって有利な遊技状態（大当たり遊技状態）が生起された場合にバックライトを消灯し、ハーフミラー 65, 66 をミラーとして機能させることができる。このように、ハーフミラー 65, 66 は演出機能とミラー機能とを併せて備えているため、演出機能を有する部材をハーフミラーで置き換えることにより部品点数を減少することができ、ハーフミラーの大きさを自由に選択することができる。例えば、ハーフミラーを液晶表示装置 60 の画面上に設け、液晶表示装置 60 の点灯、消灯によりハーフミラーの演出機能とミラー機能とを切り換えても良い。この場合、液晶表示装置 60 単体で後方を確認できる利点を有すると共に、部品点数を減少することができる。さらに、演出機能を有する部材例えば各種のランプや LED 表示装置 35, 演出用表示ランプ 43 などをハーフミラーで置き換えることにより、遊技盤 7 の盤面全体をハーフミラーにより構成してもよく、この場合、広い領域で後方の確認が可能となる。また、ハーフミラーの表面には、遊技球による損傷を防止する保護層が設けられていてもよい。このような構成では、ハーフミラーに遊技球が衝突してもハーフミラーの損傷を防止することができる。

20

30

【0058】

また、本実施形態では、図 12 に示すように、遊技者の後方を確認するためのミラー 61, 62 が、表示装置 60 内の側部に設けられていてもよい。ミラー 61, 62 が表示装置 60 内の側部に設けられている場合、表示装置 60 において繰り広げられる演出から遊技者の視点移動を最小限に抑えながら、遊技者の後方を確認することができる。なお、ミラーは、表示装置 60 内の少なくとも一方の側部に設けることができる。ミラーを表示装置 60 内の一方の側部だけに設けた場合、両方の側部に設けた場合に比べて表示装置 60 の表示領域 60a を広げることができ、より広い表示領域で 60a で演出を行うことができる。同時に、遊技者が後方を確認する機能も確保できる。

40

【0059】

〔電氣的構成〕

次に、本実施形態の遊技機の電氣的構成について説明する。

【0060】

本実施形態となる遊技機は、電氣的構成として、CRユニット 1, 主制御装置 13, 副制御装置 14, 球貸信号制御装置 16, 可動物制御装置 17, 電源供給装置 21, 発射制

50

御装置 2 2 , 発射駆動装置 2 3 , 検知センサ 4 7 , 集中管理装置 4 8 等を備える。なお、C R ユニット 1 , 球貸信号制御装置 1 6 , 可動物制御装置 1 7 , 電源供給装置 2 1 , 発射制御装置 2 2 , 及び発射駆動装置 2 3 の構成は上述の通りであるので、以下ではその説明を省略する。

【 0 0 6 1 】

前記主制御装置 1 3 は、C P U (Central Processing Unit : 中央命令処理部) 1 3 a , 予め定められた制御プログラム (コンピュータプログラム) を格納する R O M (Read Only Memory : 書換不可記憶部) 1 3 b , 生成された処理情報の一時記憶及び記憶した情報の削除を行う R A M (Random Access Memory : 書換可能記憶部) 1 3 c , 周期的な信号を発生させる周波数発生回路部 1 3 d 等により構成され、遊技機内における主要な情報処理を行うと共に、副制御装置 1 4 に入力する処理情報を生成する装置である。

10

【 0 0 6 2 】

前記副制御装置 1 4 は、図柄制御装置 1 4 a , ランプ制御装置 1 4 b , 音声制御装置 1 4 c , 及び払出制御装置 1 4 d により構成され、主制御装置 1 3 が生成した処理情報に従って所定の出力態様処理を行う。なお、副制御装置 1 4 は、出力態様処理毎の装置として構成しても、各出力態様処理を複数組み合わせ構成してもよい。また、副制御装置 1 4 を構成する各制御装置は、処理情報に従って独立して処理を実行可能なように、内部に C P U , R O M , R A M を備える。

【 0 0 6 3 】

ここで、前記図柄制御装置 1 4 a は、主制御装置 1 3 が生成した処理情報に従って、ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ (V D P) 5 0 を介して可変表示装置 3 4 、又は L E D 表示装置 3 5 を制御することにより、識別点灯情報又は識別表示情報を変動表示させた後に停止表示する制御を行う装置である。

20

【 0 0 6 4 】

前記ランプ制御装置 1 4 b は、主制御装置 1 3 が生成した処理情報に従って、開口枠扉 6 の電飾 2 9 (演出報知ランプ、払出ランプ、トラブルランプを含む) や遊技領域 3 1 内に設けられた演出用表示ランプ (電飾) 4 3 、又は特定保留数表示ランプ 4 1 、通過保留数表示ランプ 4 2 等を点灯制御する装置である。なお、特定保留数表示ランプ 4 1 又は通過保留数表示ランプ 4 2 が表す情報は可変表示装置 3 4 による識別表示情報として報知してもよい。

30

【 0 0 6 5 】

前記音声制御装置 1 4 c は、主制御装置 1 3 が生成した処理情報に従ってスピーカ 3 0 やサウンドプロセッサ等の音声発生装置 5 1 を制御して音声を発生させる装置である。

【 0 0 6 6 】

前記払出制御装置 1 4 d は、主制御装置 1 3 が生成した処理情報に従って、遊技球払出装置 1 5 により所定数の賞球を払出す制御を行う装置である。また、前記払出制御装置 1 4 d は、主制御装置 1 3 が生成した処理情報に従って、球貸信号制御装置 1 6 を介して、C R ユニット 1 に読み込ませたプリペイドカードに格納したデータ情報を参照して、所定数の貸球を払出す制御を行うと共に、貸球の払出し個数を計数して管理をする装置である。

40

【 0 0 6 7 】

前記検知センサ 4 7 は、特定入賞球検知センサ 4 7 a , 特別入賞球検知センサ 4 7 b , 入賞特定領域検知センサ 4 7 c , 通過球検知センサ 4 7 d , その他入賞球検知センサ 4 7 e , 遊技球払出検知センサ 4 7 f , 及びエラー検知センサ 4 7 g により構成される。そして、各検知センサはそれぞれ、特定入賞口 2 , 特別入賞口 3 , 入賞特定領域 (例えば、特別入賞口 3 の略中央部より右側領域) , 所定通過口 3 8 , 4 6 , その他入賞口 3 7 , 賞球口 2 0 , 及び球詰まりが発生し易い球通路部材 4 9 の球通路 4 9 a 近傍に設けられ、各場所における遊技球の通過の有無を検知する。

【 0 0 6 8 】

前記集中管理装置 4 8 は、主制御装置 1 3 が生成した処理情報を遊技機の外部において

50

管理する装置である。

【0069】

〔遊技機の動作〕

次に、本実施形態の遊技機の動作を主制御装置13，副制御装置14，及び可動物制御装置17の動作に分けて説明する。

【0070】

〔主制御装置の動作〕

始めに、主たる遊技制御を行う主制御装置13の動作について説明する。

【0071】

前記電源供給装置21は、電源が投入されるのに応じて、遊技機の電氣的な制御装置に対し電力を供給する。そして、制御手段である主制御装置13のCPU13aは、電源が供給されると、初期設定として下記必要確認事項のチェックを行い、遊技機が適正な起動状態となっているか否かをチェックする。

【0072】

ここで、本実施形態におけるメインルーチン処理は、主制御装置13に備えられたROM13bに予め格納された制御プログラム（コンピュータプログラム）により実行される。そして、主制御装置13のCPU13aは、メインルーチン処理として、乱数更新処理，入力検知受信処理，入力管理処理，異常監視処理，特別図柄制御処理，普通図柄制御処理，ランプ管理処理，準備球払出処理，外部情報管理処理，及び出力管理処理を行う。

【0073】

なお、このメインルーチン処理とは、周波数発生回路部13dが生成する周期的な信号に基づく分周設定により定期的なタイミングパルス（例えば4ミリ秒）を生成し、生成されたタイミングパルスに合わせて、CPU13aが、前記各処理の読み込み更新、又は書き込み記憶、又は該記憶の削除等を含む制御実行処理を繰り返し実行する基本ルーチンのことである。

【0074】

以下、前記メインルーチン処理の各処理について詳しく説明する。

【0075】

『乱数更新処理』

前記乱数更新処理は、抽選遊技処理と複数の所定数値群のグループから成る乱数生成範囲とを対応するように個別の種類毎に設定し、この設定に基づいて乱数を生成する処理である。なお、本実施形態における乱数とは、抽選遊技処理毎に応じた乱数生成範囲を設定した乱数生成プログラム（例えば、当否判定用の乱数生成範囲は0～699，変動パターン決定用の乱数生成範囲は0～39，表示図柄決定用の乱数生成範囲は0～11等）に従って、タイミングパルス（例えば、4ミリ秒）に応じて前記乱数生成範囲内において数値を+1ずつ更新した時の数値を意味する。また、この乱数更新処理は、主制御装置13のROM13bに格納される制御プログラムによるソフトウェア的な処理に限られず、外部に設けられた物理的装置となる乱数発生手段に基づいて乱数の更新処理を行わせ、この乱数を主制御装置13のCPU13aに取り込んで乱数抽出の制御処理をさせるようにしてもよい。

【0076】

『入力検知受信処理』

前記入力検知受信処理は、特定入賞球検知センサ47a，特別入賞球検知センサ47b，入賞特定領域検知センサ47c，通過球検知センサ47d，その他入賞球検知センサ47e，遊技球払出検知センサ47f，及びエラー検知センサ47gにより生成された入力情報があるか否かをタイミングパルス（例えば、4ミリ秒）に応じて監視、及びセンサからの入力情報を受信する処理である。

【0077】

『入力管理処理』

前記入力管理処理は、入力検知受信処理により受信した入力情報を解析し、どの検知セ

10

20

30

40

50

ンサからの入力信号であるか等の解析結果に応じて、例えば、複数の入賞口毎に入賞させた各々の遊技球個数の計数管理や、入賞検知に係る受信時から該入賞に基づく制御処理が開始されるまでの時間管理等の処理を行い、後述する異常監視処理、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理、ランプ管理処理、及び賞球払出処理を行う上で、適宜に該処理結果を使用できるようにする処理である。

【 0 0 7 8 】

『異常監視処理』

前記異常監視処理は、球受皿 9 に遊技球を貯留させた場合における容量オーバーのエラー、遊技球流動時における球詰まりエラー、制御処理実行時の不良エラー等、前記入力管理処理にてエラー処理情報が生成されていないか否かを、タイミングパルス（例えば、4 ミリ秒）に従って監視し、エラー処理情報が生成されている場合には、そのエラー処理情報に対応した出力態様の報知処理情報を生成する処理である。また、この異常監視処理では、主制御装置 1 3 の CPU 1 3 a は、前記入力管理処理によってエラー状態の解除の処理情報が受信した場合、エラー解除の出力態様の報知処理情報も生成する。

10

【 0 0 7 9 】

そして、主制御装置 1 3 の CPU 1 3 a は、生成した報知処理情報を副制御装置 1 4 側へ送信し、異常監視処理におけるエラー報知の出力態様として実行するべく、報知処理情報を記憶手段（例えば、RAM 1 3 c）に記憶する。なお、前記副制御装置 1 4 側へ送信するために記憶される報知処理情報とは、例えば通常遊技状態時の異常監視処理を意味する「先行コマンド番号」と、実行させる報知のエラー出力態様を意味する「後続コマンド番号」との組み合わせから成る。以下、メインルーチン処理にて生成する処理情報は、どのような遊技状態の何々処理を意味する「先行コマンド番号」と、実行させる所定の出力態様を意味する「後続コマンド番号」の組み合わせ（以下、単に番号又はコマンド番号と称す）により構成されるものとする。

20

【 0 0 8 0 】

『特別図柄制御処理』

前記特別図柄制御処理は、特定入賞口 2 の近傍に設けられた特定入賞球検知センサ 4 7 a から入力情報を受信するのに応じて電子的な当否抽選を行い、当選の場合には、通常の遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態（大当たり遊技状態）となるように特別入賞口 3 に遊技球が入賞し易くする処理である。また、この特別図柄制御処理では、主制御装置 1 3 の CPU 1 3 a は、可変表示装置 3 4 で識別表示情報（以下、特別図柄と称す）を表示制御することに関係する処理も行う。

30

【 0 0 8 1 】

ここで、特別図柄とは、前記特定入賞口 2 への遊技球の入賞に基づく前記当否抽選の結果を可変表示する複数の識別情報（例えば、左・中・右の 3 つの図柄）である。抽選結果が当選の場合には、複数の識別情報が、予め定められた特定の組み合わせで停止した表示態様（例えば、左・中・右の 3 つの図柄が全て同じ図柄で揃った状態）となり、これにより、遊技者にとって有利な遊技状態（大当たり遊技状態）に移行したことが報知される。係る遊技状態では、通常遊技状態と比較して短時間に多くの賞球が獲得可能な状態が連続的に発生する。一方、抽選結果が外れの場合には、複数の識別情報が、予め定められた特定の組み合わせ以外で停止した表示態様（例えば、左・中・右の 3 つの図柄のうち少なくとも一つが他と異なっている状態）となり、これにより、通常遊技状態が継続していることが報知される。

40

【 0 0 8 2 】

また、前記特別図柄における可変表示とは、予め設定された、互いに異なる複数種類の特別図柄（例えば、1 2 種類）を、所定速度で周期的に順次表示させる態様を、複数の表示領域（例えば、左・中・右等の 3 つ）にて行う表示方法である。以下、可変表示及びこれに付随する背景変動（キャラクタ表示を含む）における演出を報知演出と称する。

【 0 0 8 3 】

この特別図柄制御処理では、前記有利な遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか

50

否かの当否判定の結果が当たりとなり、この当たり結果を報知するため、前記特別図柄の組み合わせによる予め定められた停止表示の態様を実行する場合において、主制御装置13のCPU13aは、以下のような処理をする。即ち、主制御装置13のCPU13aは、当たりに対応して、前記有利な遊技状態に移行させるために、(a)前記特別入賞口3に対して閉口するように備えさせていた可動扉45を開口状態とし、(b)該開口状態が所定時間(例えば、30秒)経過するか、又は該特別入賞口3に対して所定個数(例えば、10個)の遊技球を入賞させるかの何れかの条件を満たすことを条件に、可動扉45を閉口制御し、更に、(c)該開口状態中に入賞した遊技球の何れかが特別入賞口3内に設けられた入賞特定領域を通過して、入賞特定領域検知センサ47cにて検定されたことを条件として、可動扉45を連続的に開口状態とし、(d)前述と同様の条件成立の推移にて可動扉45を開閉することを、所定上限回数(例えば、16回)が達成されるまで繰り返すよう指示する処理情報を生成する。

10

【0084】

『普通図柄制御処理』

前記普通図柄制御処理は、遊技者にとって有利な遊技状態とする処理であり、所定通過口38近傍に設けられた通過球検知センサ47dからの入力情報を受信するのに応じて電子的な当否抽選を行い、当選の場合に前記特定入賞口2の入口両側に設けた可動片44を拡大して、その開口範囲を拡大させ、打ち出した遊技球を該特定入賞口2に入り易くする処理である。また、この普通図柄制御処理では、LED表示装置35で普通図柄と称される識別情報を表示制御する処理も行う。

20

【0085】

ここで、普通図柄とは、前記通過球検知センサ47dからの入力情報に応じた当否抽選の結果を可変表示又は点滅表示する所定数の識別情報(例:「・-」当選図柄、「-・x」外れ図柄)である。抽選結果が当選の場合には、所定数の識別情報が予め定められた特定の組み合わせで停止した表示態様(例:「・-」)となり、これにより、遊技者にとって有利な遊技状態(例えば、小当たり)に移行したことが報知される。係る遊技状態では、通常遊技状態と比較して、打ち出した遊技球が入賞し易い状態が単発的又は連続的に発生する。一方、抽選結果が外れの場合には、所定数の識別情報が、予め定められた特定の組み合わせ以外で停止した表示態様(例:「-・x」)となり、これにより、通常遊技状態が継続していることが報知される。なお、本発明においては、識別情報を表示制御するLED表示装置35の代わりに、前記可変表示装置34又はドラム式やドットマトリクス式の表示装置等でもよく、表示方法には拘らない。

30

【0086】

また、該普通図柄制御処理では、前記有利な遊技状態とするために、(a)前記特定入賞口2に対して開口範囲を縮小するようにさせていた一对の可動片44を作動させて該開口範囲を所定時間(例えば、0.2秒)拡大する(特定入賞口2を開放する)処理をし、(b)その後元の状態に戻す、という処理を所定回数(例えば、1回)行わせる指示をする処理情報を生成する。

【0087】

『ランプ管理処理』

前記ランプ管理処理は、前記入力管理処理にて生成する入賞処理情報等のランプ点灯に係る処理情報があるか否かを、タイミングパルス(例えば、4ミリ秒)に応じて監視し、該ランプ点灯に係る処理情報がある場合に、その処理情報に対応した出力態様となる発光処理情報を生成する処理である。そして、主制御装置13のCPU13aは、前記生成した発光処理情報を副制御装置14側へ送信し、ランプ管理処理における点灯報知の出力態様とし実行するべく、該発光処理情報を記憶手段に記憶する。

40

【0088】

『準備球払出処理』

前記準備球払出処理は、前記入力管理処理にて生成する入賞処理情報等の賞球払出に係

50

る処理情報があるか、又は前記球貸信号制御装置 16 から球貸払出に係る処理情報が生成されていないか否かを所定時間毎に監視し、該賞球払出又は球貸払出に係る処理情報がある場合に、その払出処理情報に対応した出力態様となる払出操作情報を生成する処理である。そして、主制御装置 13 の CPU 13 a は、前記生成した払出動作情報を副制御装置 14 側へ送信し、準備球払出処理における払出動作の出力態様として実行すべく、該払出動作情報を記憶手段に記憶する。また、この処理では、前記払出動作情報を生成するのに伴って、遊技球払出制御に係る動作時間、及び 1 つの遊技球を払い出す動作毎の回数を所定の計数手段にて計数する時の合計値を主制御装置 13 の CPU 13 a にて設定し、払出動作の実行管理を行う。なお、前記準備球とは、賞球払出又は球貸払出用として予め備えておく遊技球のことである。

10

【0089】

『外部情報管理処理』

前記外部情報管理処理は、副制御装置 14 側へと送信するために生成した記憶手段に記憶した記憶情報を、遊技機外部において管理を行う時に必要な記憶情報であるか否かを判断し、該判断結果に応じて管理すべき記憶情報を集中管理装置 48 側へ送信する処理である。

【0090】

『出力管理処理』

前記出力管理処理とは、異常監視処理，特別図柄制御処理，普通図柄制御処理，ランプ管理処理，及び準備球払出処理により生成された処理情報を、副制御装置 14 側へ送信するために、出力データを編集し、該処理情報の出力タイミングを通知するためのストロブ (STB) 信号を伴わせて、該出力編集した記憶情報を送信する処理である。

20

【0091】

〔副制御装置の動作〕

次に、副制御装置 14 の動作について説明する。

【0092】

前記副制御装置 14 は、電源投入による起動開始時、初期設定を行い、必要確認事項のチェック処理を行う。そして、チェック処理結果が正常であれば、該副制御装置 14 におけるメインルーチン処理への移行を許可し、主制御装置 13 の CPU 13 a から送信された記憶情報である主制御起動開始情報等を受信する。

30

【0093】

なお、前記副制御装置 14 のメインルーチン処理とは、図柄制御装置 14 a，ランプ制御装置 14 b，音声制御装置 14 c，及び払出制御装置 14 d のそれぞれに備えられた ROM に予め格納された主要な制御プログラムを、周波数派生回路部で生成した定期的なタイミングパルス (例えば、4 ミリ秒) に合わせて、読み込み更新、又は書き込み記憶、又は該記憶の削除等を含む制御実行処理を繰り返し実行する基本ルーチンのことである。以下、前記副制御装置 14 のメインルーチン処理における基本的な処理の一例について説明する。

【0094】

始めに、副制御装置 14 は、前記出力管理処理にて送信した処理情報を受信したか否かをタイミングパルスに応じて監視し、受信が行われている場合に記憶手段 (例えば、RAM) に記憶する。次に、副制御装置 14 は、該受信した処理情報の解析処理を行い、どのような遊技状態における異常監視処理，特別図柄制御処理，普通図柄制御処理，ランプ管理処理，及び球払出処理の何れかの処理情報 (先行コマンド) で且つ、どのような出力態様を実行させる処理情報 (後続コマンド番号) かの判別を行う。

40

【0095】

そして、副制御装置 14 は、該解析処理の結果に応じたフラグの設定、及び出力態様に係る制御処理実行時間に基づきカウント演算するタイマを設定し、予め定められた制御プログラムを格納する記憶手段 (例えば、ROM) から、該解析処理の結果に応じた出力態様用の制御プログラムを読み出して実行する制御処理を行う。

50

【 0 0 9 6 】

〔可動物制御装置の動作〕

次に、可動物制御装置 17 の動作のうち、可動扉駆動装置、入賞領域振分駆動装置、及びミラー駆動装置の動作に分けて説明する。

【 0 0 9 7 】

『可動扉駆動装置の動作』

主制御装置 13 による処理において、特別図柄制御用の通常遊技状態又は特典遊技状態における大当たり移行指示番号を生成するのに応じて、前記可動扉駆動装置は、前記可動扉駆動装置に設けられたソレノイド等の駆動部に対して所定電圧を送信する。そして、前記可動扉駆動装置は、前記特別入賞口 3 に対して閉口させていた可動扉 45 を作動させて開口状態とし、開口となってから所定時間（例えば、30 秒）経過するか、又は該特別入賞口 3 に対して所定個数（例えば、10 個）の遊技球を入賞させるかの何れかの条件を満たしたら、再び閉口状態とする実行処理を行う指示をするコマンドを生成する。

10

【 0 0 9 8 】

更に、前記開口状態中に入賞させた遊技球の何れかが特別入賞口 3 内に設けられた入賞特定領域を通過して、入賞特定領域検知センサ 47c にて検知されたことを条件として、前記可動扉駆動装置は、可動扉 45 を再び閉口状態となるようにし、前記と同様の条件成立時に可動扉 45 を開閉することを所定上限回数が達成されるまで繰り返すように、ソレノイド等の駆動部に対して所定電圧を印加指示するコマンドを生成する。

【 0 0 9 9 】

なお、前記可動扉駆動装置における開閉処理の実行中に、特別図柄制御用の遊技者にとって有利な遊技状態における大当たり移行指示番号が生成された場合には、該開閉処理が終了するまで、大当たり移行指示番号の生成に基づく制御処理は行われずに保留状態とする。

20

【 0 1 0 0 】

『入賞領域振分駆動装置の動作』

主制御装置 13 による処理において、前記特別入賞口 3 を開口状態とするコマンドを生成するのに応じて、入賞領域振分駆動装置は、前記特別入賞口 3 内にある入賞領域振分物に設けられたソレノイド等の駆動物に対して所定電圧（例えば、12V）を印加し、特定入賞領域振分のシーソー運動となるように該開口状態中において可動させるコマンドを生成する。

30

【 0 1 0 1 】

『ミラー駆動装置の動作』

ミラー駆動装置 71 は、図 8 に示すミラー 61、62 を遊技者の後方が確認できる状態に駆動する。ミラー駆動装置 71 がミラー 61、62 を駆動するのは、通常の遊技状態から大当たり遊技状態が生起された時点である。すなわち、通常の遊技状態から、電子的な当否抽選が行われた結果当選の場合に、遊技者にとって有利な遊技状態が生起される。このとき、主制御装置 13 の CPU 13a が有利な遊技状態に移行する処理を行うのに対応して、可動物制御装置 17 は、ミラー駆動装置 71 がミラー 61、62 を所定の角度まで動くように制御信号を生成し、ミラー駆動装置 71 がミラー 61、62 を動かす。この動作により、ミラー 61、62 が遊技者の後方を確認できる状態となるので、出玉交換時等の際に、遊技機設置営業店の店員等を振り返ることなくミラー 61、62 によって容易に後方を確認できるので、大当たり遊技状態における演出などに集中して遊技を楽しむことができる。大当たり遊技状態が終了した時点で、可動物制御装置 17 は、ミラー駆動装置 71 がミラー 61、62 を元の位置まで戻すように制御信号を生成し、ミラー駆動装置 71 がミラー 61、62 を元の位置まで戻す。

40

【 0 1 0 2 】

また、ミラー駆動装置 71 は、遊技機の近傍に設けられ店員を呼び出すための呼び出しスイッチ 70 が押下されたときに連動して、ミラー 61、62 を駆動することもできる。すなわち、呼び出しスイッチ 70 の入力信号を可動物制御装置 17 が受信し、可動物制御

50

装置 17 は、ミラー駆動装置 71 がミラー 61, 62 を所定の角度まで動くように制御信号を生成し、ミラー駆動装置 71 がミラー 61, 62 を動かす。これにより、遊技者は、遊技を続行しながら店員が来ることを確認することができる。

【0103】

以上、本発明者によってなされた発明を適用した実施の形態について説明したが、この実施の形態による本発明の開示の一部をなす論述及び図面により本発明は限定されることはない。すなわち、この実施の形態に基づいて当業者等によりなされる他の実施の形態、実施例及び運用技術等は全て本発明の範疇に含まれることは勿論であることを付け加えておく。

【図面の簡単な説明】

10

【0104】

【図1】本発明の実施形態となる遊技機の外觀斜視図である。

【図2】図1に示す遊技機の背面斜視図である。

【図3】図1に示す遊技機の前面斜視図である。

【図4】図1に示す遊技機の背面図である。

【図5】図1に示す遊技機の分解斜視図である。

【図6】図1に示す遊技機の分解斜視図である。

【図7】図1に示す遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図8】ミラーが遊技盤の両側部に設けられた状態を示す概略斜視図である。

【図9】ミラーが後方を確認できるように動いた状態を示す概略斜視図である。

20

【図10】凸面状のミラーが遊技盤の両側部に固定された状態を示す概略斜視図である。

【図11】ハーフミラーが遊技盤の両側部に設けられた状態を示す概略斜視図である。

【図12】ミラーが遊技盤における表示装置内の両側に設けられた状態を示す概略斜視図である。

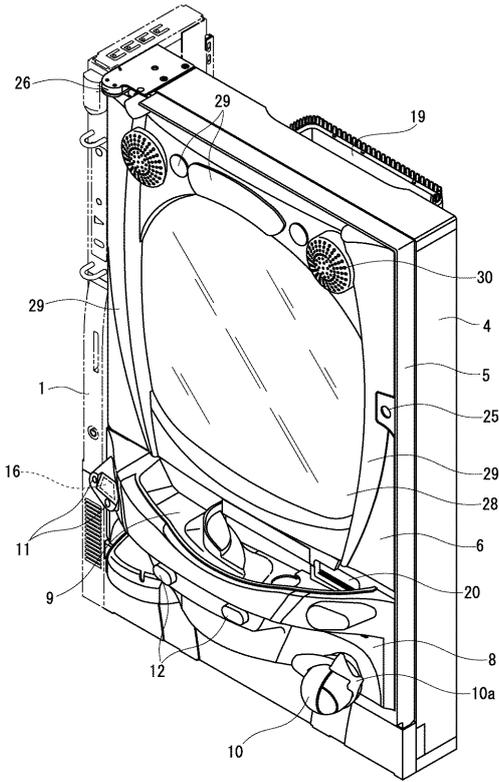
【符号の説明】

【0105】

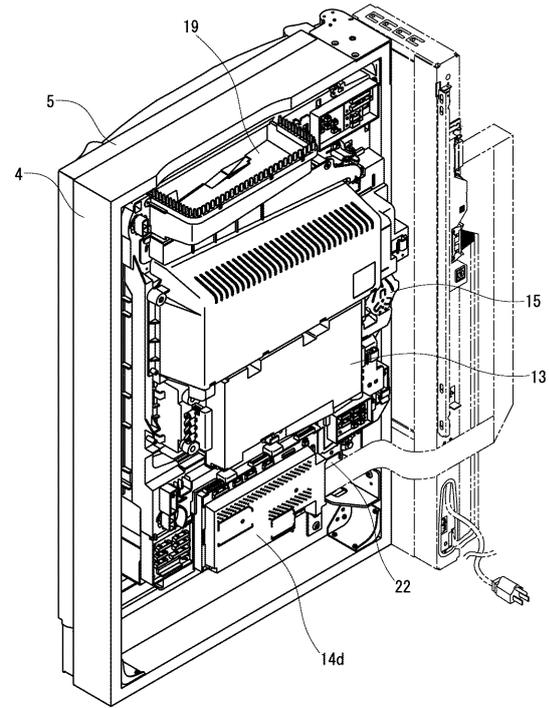
7 ... 遊技盤、13 ... 主制御装置（制御手段）、13a ... CPU、13b ... ROM、13c ... RAM、14 ... 副制御装置、31 ... 遊技領域、60 ... 表示装置、60a ... 表示領域、61, 62 ... ミラー、63, 64 ... 凸面状ミラー、65, 66 ... ハーフミラー、67 ... 星形、70 ... 呼び出しスイッチ

30

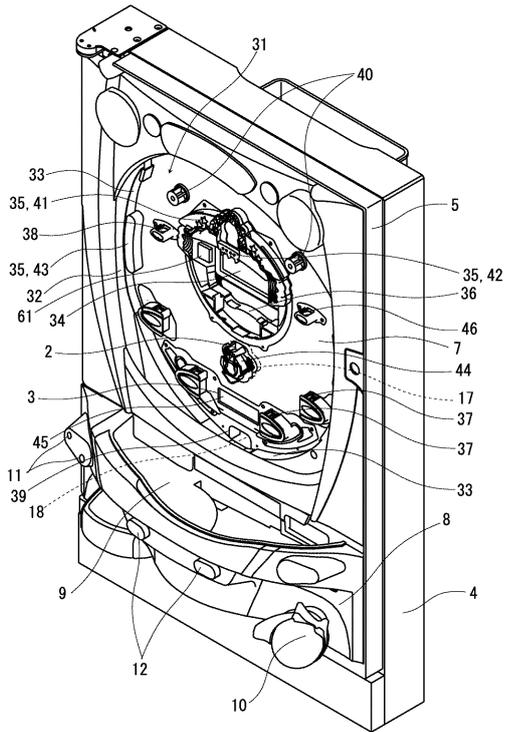
【 図 1 】



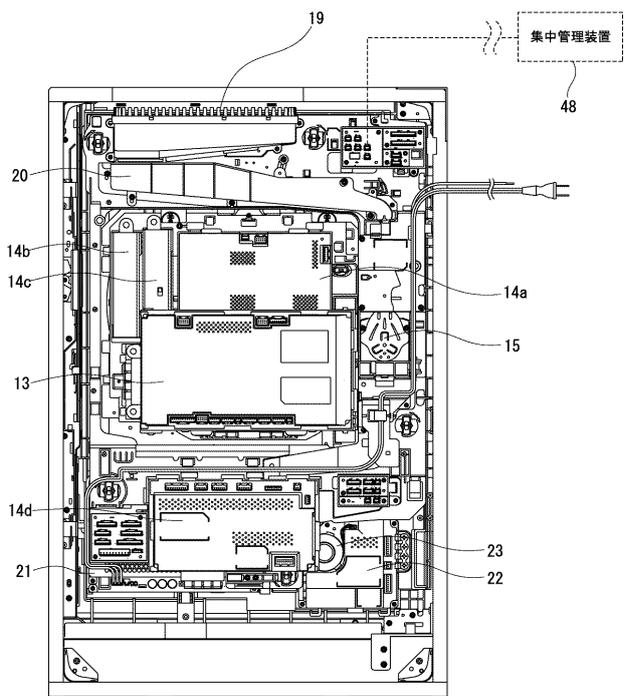
【 図 2 】



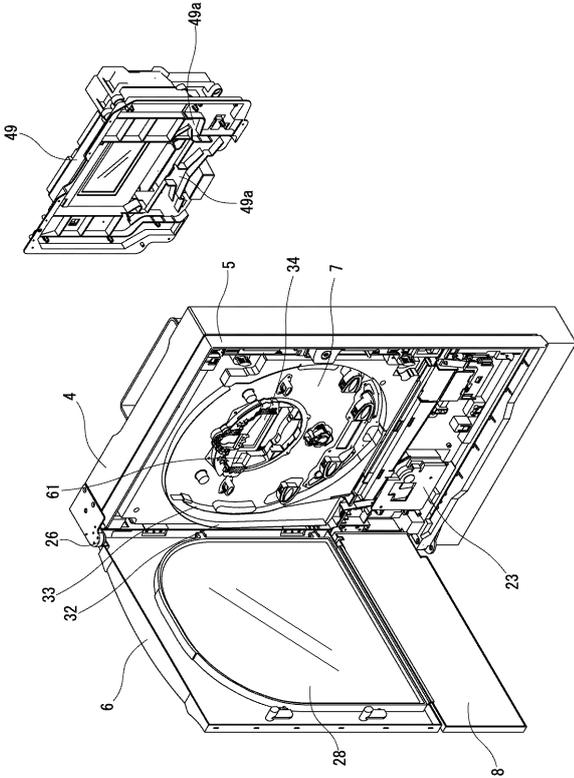
【 図 3 】



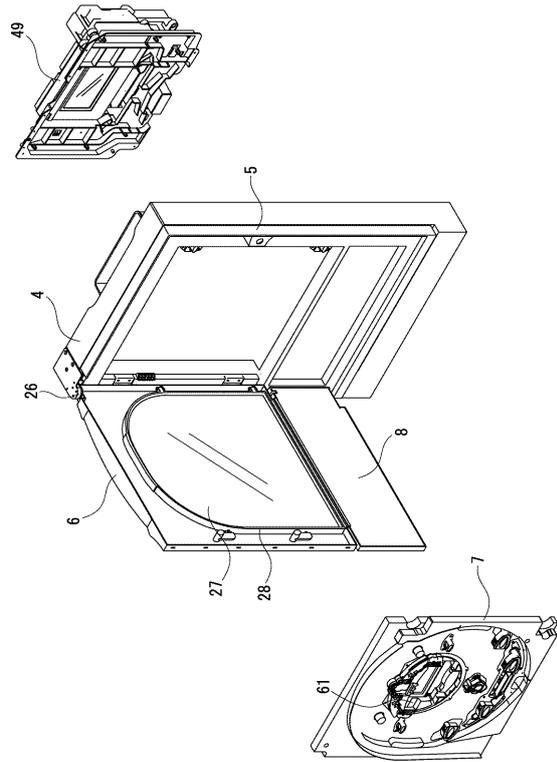
【 図 4 】



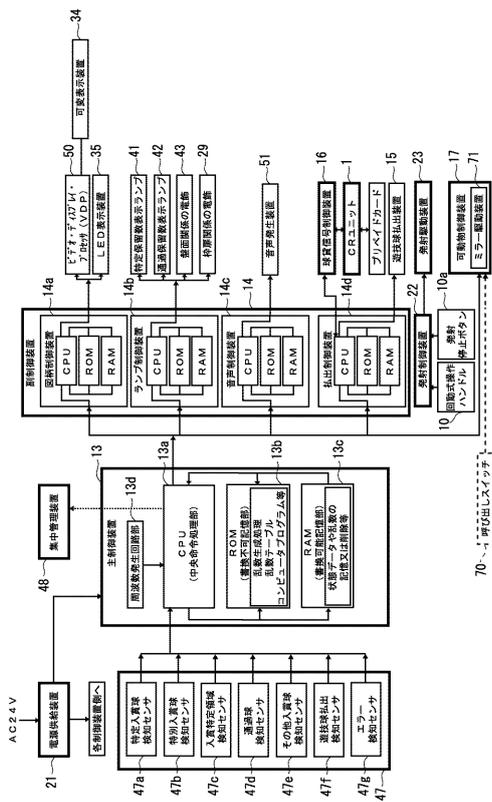
【図5】



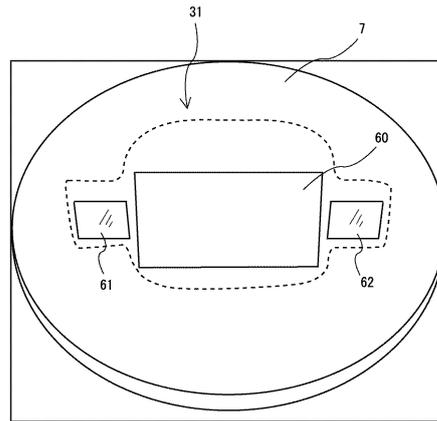
【図6】



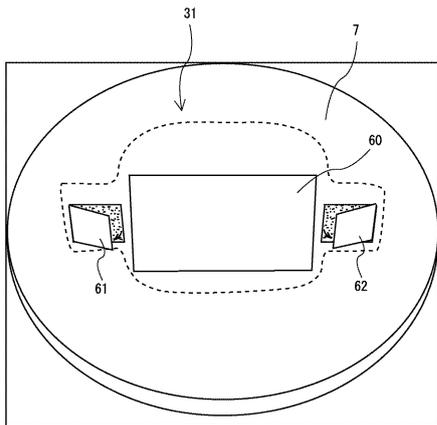
【図7】



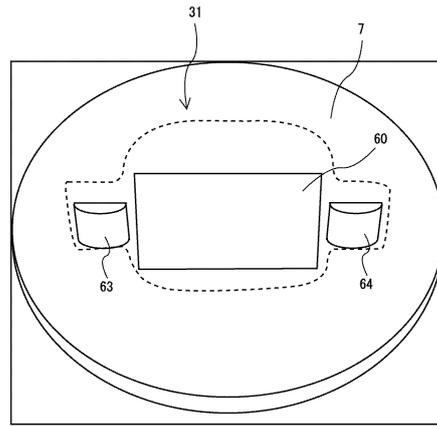
【図8】



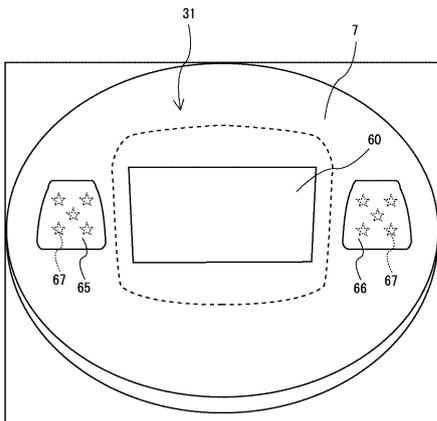
【 図 9 】



【 図 10 】



【 図 11 】



【 図 12 】

