

(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2010-12239
(P2010-12239A)

(43) 公開日 平成22年1月21日(2010.1.21)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 A 2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 23 頁)

| | | | |
|--------------|------------------------------|----------|-----------------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2009-135517 (P2009-135517) | (71) 出願人 | 598098526 株式会社ユニバーサルエンターテインメント |
| (22) 出願日 | 平成21年6月4日(2009.6.4) | (74) 代理人 | 100106002 弁理士 正林 真之 |
| (31) 優先権主張番号 | 61/078583 | (72) 発明者 | 野崎 卓 東京都江東区有明3丁目1番地25 |
| (32) 優先日 | 平成20年7月7日(2008.7.7) | (72) 発明者 | 森 浩一 東京都江東区有明3丁目1番地25 |
| (33) 優先権主張国 | 米国 (US) | (72) 発明者 | 平田 崇 東京都江東区有明3丁目1番地25 |

最終頁に続く

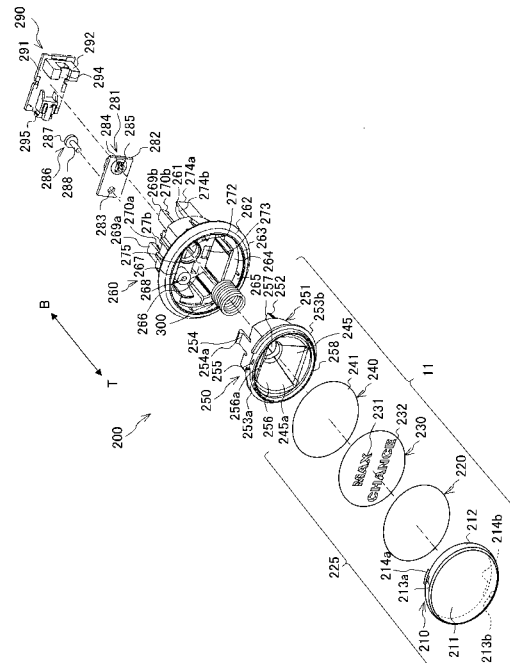
(54) 【発明の名称】 遊技者が視認できる文字を変化させることができる操作ボタンユニットを備える遊技機

(57) 【要約】

【課題】 視認できる文字を変化させることができる操作ボタンユニットを備えることで、1つのボタンに複数の機能を設けても、遊技者にボタンの機能を容易に把握させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】 パチスロ1は、遊技者が操作可能に構成された操作ボタンユニット200を備え、操作ボタンユニット200は、基部開口部245を有するボタン基部250と、基部開口部245と係合し、異なる色により構成された透光性を有する複数の文字が描かれたボタンカバー部225と、ボタンカバー部225の裏面に対しボタンカバー部225に描かれた各文字と同系色の光を照射する発光体284と、を備える。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者が操作可能に構成された操作ボタンユニットを備え、
前記操作ボタンユニットは、
開口部を有するボタン基部と、
前記開口部と係合し、異なる色により構成された透光性を有する複数の文字が描かれた
ボタンカバーと、
前記ボタンカバーの裏面に対し前記ボタンカバーに描かれた各文字と同系色の光を照射
する発光体と、
を備えることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

遊技者が操作可能に構成された操作ボタンユニットを備え、
前記操作ボタンユニットは、
開口部を有するボタン基部と、
前記開口部と係合し、異なる色により構成された透光性を有する複数の文字が描かれた
ボタンカバーと、
前記ボタンカバーの裏面に対し前記ボタンカバーに描かれた各文字と同系色の光を照射
する発光体と、を備え、
前記ボタンカバーは、
前記複数の文字が描かれた文字シートと、
前記文字シートの表面側に配置され、前記発光体から照射される照射光の一部を透過さ
せる半透過部材と、
を備えることを特徴とする遊技機。

20

【請求項 3】

遊技者が操作可能に構成された操作ボタンユニットを備え、
前記操作ボタンユニットは、
開口部を有するボタン基部と、
前記開口部と係合し、異なる色により構成された透光性を有する複数の文字が描かれた
ボタンカバーと、
前記ボタンカバーの裏面に対し前記ボタンカバーに描かれた各文字と同系色の光を照射
する発光体と、を備え、
前記ボタン基部は、前記発光体から照射される光を反射し、前記ボタンカバーに向かっ
て広角に形成されたテーパ状の反射部材を有することを特徴とする操作ボタンユニット
を備える遊技機。

30

【請求項 4】

遊技者が操作可能に構成された操作ボタンユニットを備え、
前記操作ボタンユニットは、
開口部を有するボタン基部と、
前記開口部と係合し、異なる色により構成された透光性を有する複数の文字が描かれた
ボタンカバーと、
前記ボタンカバーの裏面に対し前記ボタンカバーに描かれた各文字と同系色の光を照射
する発光体と、を備え、
前記ボタン基部は、前記発光体から照射される光を反射し、前記ボタンカバーに向かっ
て広角に形成されたテーパ状の反射部材を有し、
前記ボタンカバーは、
前記複数の文字が描かれた文字シートと、
前記文字シートの表面側に配置され、前記発光体から照射される照射光の一部を透過さ
せる半透過部材と、
を備えることを特徴とする遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

50

【技術分野】

【0001】

本発明は、操作ボタンユニットを備える遊技機に関し、より詳細には、遊技者が視認できる文字を変化させることができる操作ボタンユニットを備える遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機では、遊技内容に合わせて液晶表示装置等において所定の演出が行われるものが知られている。特許文献1には、遊技機において、液晶表示装置に表示される演出内容を変化させるため、遊技者が操作可能な演出専用のボタン(十字ボタン)を備えている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2004-113415号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、演出専用のボタンを備えると、演出操作を容易に行うことができ、また、演出内容を変化させる操作に集中することができるため遊技の興趣が向上するという反面、遊技機の必須の構成要素である操作ボタンとは別に新たに演出専用のボタンを設ける必要があることから、コストアップにつながるおそれがあった。また、遊技機はデザイン上の観点から配置スペースに限界があり、演出専用のボタンをそもそも遊技機のどこに配置するか否かという、配置スペース上の制約の問題が発生していた。

20

【0005】

ここで、遊技機の必須の構成要素である操作ボタンと演出ボタンとを兼用することも考えられるが、演出ボタンを他の操作ボタンと兼用してしまうと、1つのボタンで複数の機能を有することとなり、遊技者がこのボタンの機能を把握できなくなってしまうおそれがあった。

【0006】

本発明は、視認できる文字を変化させることができる操作ボタンユニットを備えることで、1つのボタンに複数の機能を設けても、遊技者にボタンの機能を容易に把握させることができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 遊技者が操作可能に構成された操作ボタンユニットを備え、前記操作ボタンユニットは、開口部を有するボタン基部と、前記開口部と係合し、異なる色により構成された透光性を有する複数の文字が描かれたボタンカバーと、前記ボタンカバーの裏面に対し前記ボタンカバーに描かれた各文字と同系色の光を照射する発光体と、を備えることを特徴とする遊技機。

40

【0008】

このため、発光体からボタンカバーに描かれた複数の文字のうち一の文字の色と同系色の光をボタンカバーの裏面に向かって照射することにより、ボタンカバーに描かれたその一の文字は発光体から照射された光に紛れるため、遊技者はその一の文字を視認することができなくなる。その一方で、一の文字の色とは異なる他の文字の色は、発光体から照射されたその一の文字と同系色の光に紛れることがないことから、その発光体により照射される一の文字と同系色の光により遊技者は他の文字を視認することができるようになる。

【0009】

また、発光体からボタンカバーに描かれた複数の文字のうち他の文字の色と同系色の光をボタンカバーの裏面に向かって照射することにより、ボタンカバーに描かれた該他の文

50

字は発光体から照射された光に紛れるため、遊技者は該他の文字を視認することができなくなる。その一方で、他の文字の色とは異なる一の文字の色は、発光体から照射された該他の文字と同系色の光に紛れることがないことから、その発光体により照射される他の文字と同系色の光により遊技者は一の文字を視認することができるようになる。

【0010】

したがって、1つの操作ボタンユニットに遊技機の複数の機能を設けた場合であっても、発光体により照射される光の色を変えることにより、遊技者が視認できる文字を変化させることができることから、遊技機の機能に合わせて操作ボタンユニットに表示される文字を変化させることができる。

【0011】

これにより、1つの操作ボタンユニットに複数の機能を設けても、操作ボタンユニットに設けられた機能を遊技者に対し容易に把握させることができる。

【0012】

したがって、例えば演出に用いられる操作ボタンユニットと、遊技に用いられるメダルの枚数を決定するための操作ボタンユニットと、を兼用することによりコストの低減を図ることができるとともに、配置スペース上の制約の問題を解消することができる。

【0013】

(2) 遊技者が操作可能に構成された操作ボタンユニットを備え、前記操作ボタンユニットは、開口部を有するボタン基部と、前記開口部と係合し、異なる色により構成された透光性を有する複数の文字が描かれたボタンカバーと、前記ボタンカバーの裏面に対し前記ボタンカバーに描かれた各文字と同系色の光を照射する発光体と、を備え、前記ボタンカバーは、前記複数の文字が描かれた文字シートと、前記文字シートの表面側に配置され、前記発光体から照射される照射光の一部を透過させる半透過部材と、を備えることを特徴とする遊技機。

【0014】

このため、ボタンカバーを構成する文字シートに描かれた複数の文字のうち、一の文字の色と同系色の光を発光体から照射することにより、文字シートに描かれたその一の文字は発光体から照射された光に紛れることとなる。

【0015】

また、この一の文字と同系色の光を発光体から照射した場合であっても、この一の文字は目立たないことから、この半透過部材を設けることによりさらに遊技者はその一の文字を視認することができなくなる。

【0016】

その一方で、一の文字の色とは異なる他の文字の色は、発光体から照射されたその一の文字と同系色の光に紛れることがなく、かつ、この半透過部材により、一の文字を略視認出来ないように表示することができる。したがって、一の文字の色と同系色の光を発光体から照射し、他の文字の色と同系色の光の照射を行わない場合には、この他の文字のみを強調することができる。したがって、遊技者は発光体により照射される一の文字と同系色の光により他の文字をクリアに視認することができるようになる。

【0017】

また、発光体から文字シートに描かれた複数の文字のうち他の文字の色と同系色の光をボタンカバーの裏面に向かって照射することにより、文字シートに描かれた該他の文字は発光体から照射された光に紛れるため、遊技者は該他の文字を視認することができなくなる。その一方で、他の文字の色とは異なる一の文字の色は、発光体から照射された該他の文字と同系色の光に紛れることがないことから、その発光体により照射される他の文字と同系色の光により遊技者は一の文字を視認することができるようになる。

【0018】

したがって、1つの操作ボタンユニットに遊技機の複数の機能を設けた場合であっても、発光体により照射される光の色を変えることにより、遊技者が視認できる文字を変化させることができることから、遊技機の機能に合わせて操作ボタンユニットに表示される文

10

20

30

40

50

字を変化させることができる。

【0019】

これにより、1つの操作ボタンユニットに複数の機能を設けても、操作ボタンユニットに設けられた機能を遊技者に対し容易に把握させることができる。

【0020】

したがって、例えば演出に用いられる操作ボタンユニットと、遊技に用いられるメダルの枚数を決定するための操作ボタンユニットと、を兼用することによりコストの低減を図ることができるとともに、配置スペース上の制約の問題を解消することができる。

【0021】

(3) 遊技者が操作可能に構成された操作ボタンユニットを備え、前記操作ボタンユニットは、開口部を有するボタン基部と、前記開口部と係合し、異なる色により構成された透光性を有する複数の文字が描かれたボタンカバーと、前記ボタンカバーの裏面に対し前記ボタンカバーに描かれた各文字と同系色の光を照射する発光体と、を備え、前記ボタン基部は、前記発光体から照射される光を反射し、前記ボタンカバーに向かって広角に形成されたテーパ状の反射部材を有することを特徴とする操作ボタンユニットを備える遊技機。

10

【0022】

このため、発光体からボタンカバーに描かれた複数の文字のうち一の文字の色と同系色の光をボタンカバーの裏面に向かって照射することにより、ボタンカバーに描かれたその一の文字は発光体から照射された光に紛れるため遊技者はその一の文字を視認することができなくなる。その一方で、一の文字の色とは異なる他の文字の色は、発光体から照射されたその一の文字と同系色の光に紛れることがないことから、その発光体により照射される光により遊技者は他の文字を視認することができるようになる。

20

【0023】

また、発光体からボタンカバーに描かれた複数の文字のうち他の文字の色と同系色の光をボタンカバーの裏面に向かって照射することにより、ボタンカバーに描かれた該他の文字は発光体から照射された光に紛れるため、遊技者は該他の文字を視認することができなくなる。その一方で、他の文字の色とは異なる一の文字の色は、発光体から照射された該他の文字と同系色の光に紛れることがないことから、その発光体により照射される他の文字と同系色の光により遊技者は一の文字を視認することができるようになる。

30

【0024】

したがって、1つの操作ボタンユニットに遊技機の複数の機能を設けた場合であっても、発光体により照射される光の色を変えることにより、遊技者が視認できる文字を変化させることができることから、遊技機の機能に合わせて操作ボタンユニットに表示される文字を変化させることができる。

【0025】

これにより、1つの操作ボタンユニットに複数の機能を設けても、操作ボタンユニットに設けられた機能を遊技者に対し容易に把握させることができる。

【0026】

したがって、例えば演出に用いられる操作ボタンユニットと、遊技に用いられるメダルの枚数を決定するための操作ボタンユニットと、を兼用することによりコストの低減を図ることができるとともに、配置スペース上の制約の問題を解消することができる。

40

【0027】

さらに、ボタンユニットを構成するボタン基部には、発光体から照射される光を反射し、ボタンカバーに向かって広角に形成されたテーパ状の反射部材を備えたことから、発光体から出射された光をこの反射部材により反射させ、複数の文字が描かれたボタンカバーに対し集中して効果的に光を到達させることができる。

【0028】

このため、一の文字の色と同系色の色を発光体からボタンカバーに対し照射することにより、反射部材がない場合と比較してボタンカバーに対する照度をあげることができ、よ

50

り明るい色で他の文字を強調して表示することができる。

【0029】

(4) 遊技者が操作可能に構成された操作ボタンユニットを備え、前記操作ボタンユニットは、開口部を有するボタン基部と、前記開口部と係合し、異なる色により構成された透光性を有する複数の文字が描かれたボタンカバーと、前記ボタンカバーの裏面に対し前記ボタンカバーに描かれた各文字と同系色の光を照射する発光体と、を備え、前記ボタン基部は、前記発光体から照射される光を反射し、前記ボタンカバーに向かって広角に形成されたテーパ状の反射部材を有し、前記ボタンカバーは、前記複数の文字が描かれた文字シートと、前記文字シートの表面側に配置され、前記発光体から照射される照射光の一部を透過させる半透過部材と、を備えることを特徴とする遊技機。

10

【0030】

このため、ボタンカバーを構成する文字シートに描かれた複数の文字のうち、一の文字の色と同系色の光を発光体から照射することにより、文字シートに描かれたその一の文字は発光体から照射された光に紛れることとなる。

【0031】

また、この一の文字と同系色の光を発光体から照射した場合であっても、この一の文字は目立たないことから、この半透過部材を設けることによりさらに遊技者はその一の文字を視認することができなくなる。

【0032】

その一方で、一の文字の色とは異なる他の文字の色は、発光体から照射されたその一の文字と同系色の光に紛れることがなく、かつ、この半透過部材により、一の文字を略視認出来ないように表示することができる。したがって、一の文字の色と同系色の光を発光体から照射し、他の文字の色と同系色の光の照射を行わない場合には、この他の文字のみを強調することができる。したがって、遊技者は発光体により照射される一の文字と同系色の光により他の文字をクリアに視認することができるようになる。

20

【0033】

また、発光体から文字シートに描かれた複数の文字のうち他の文字の色と同系色の光をボタンカバーの裏面に向かって照射することにより、文字シートに描かれた該他の文字は発光体から照射された光に紛れるため、遊技者は該他の文字を視認することができなくなる。その一方で、他の文字の色とは異なる一の文字の色は、発光体から照射された該他の文字と同系色の光に紛れることがないことから、その発光体により照射される他の文字と同系色の光により遊技者は一の文字を視認することができるようになる。

30

【0034】

したがって、1つの操作ボタンユニットに遊技機の複数の機能を設けた場合であっても、発光体により照射される光の色を変えることにより、遊技者が視認できる文字を変化させることができることから、遊技機の機能に合わせて操作ボタンユニットに表示される文字を変化させることができる。

【0035】

これにより、1つの操作ボタンユニットに複数の機能を設けても、操作ボタンユニットに設けられた機能を遊技者に対し容易に把握させることができる。

40

【0036】

したがって、例えば演出に用いられる操作ボタンユニットと、遊技に用いられるメダルの枚数を決定するための操作ボタンユニットと、を兼用することによりコストの低減を図ることができるとともに、配置スペース上の制約の問題を解消することができる。

【0037】

さらに、ボタンユニットを構成するボタン基部には、発光体から照射される光を反射し、前記ボタンカバーに向かって広角に形成されたテーパ状の反射部材を備えたことから、発光体から出射された光をこの反射部材により反射させ、複数の文字が描かれた文字シートに対し集中して効果的に光を到達させることができる。

【0038】

50

このため、一の文字の色と同系色の色を発光体からボタンカバーに対し照射することにより、反射部材がない場合と比較してボタンカバーに対する照度をあげることができ、より明るい色で他の文字を強調して表示することができる。

【発明の効果】

【0039】

本発明によれば、視認できる文字を変化させることができる操作ボタンユニットを備えることで、1つのボタンに複数の機能を設けても、遊技者にボタンの機能を容易に把握させることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0040】

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技機の操作ボタンユニットの分解図である。

【図2】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図3】本発明の一実施形態に係る遊技機の外観斜視図である。

【図4】本発明の一実施形態に係る遊技機の主制御回路のブロック図である。

【図5】本発明の一実施形態に係る遊技機の操作ボタンユニットの斜視図である。

【図6】図5のA-A断面の斜視図である。

【図7】本発明の一実施形態に係る遊技機の操作ボタンユニットの青ランプのみを点灯した略図である。

【図8】本発明の一実施形態に係る遊技機の操作ボタンユニットの赤ランプのみを点灯した略図である。

【図9】本発明の別実施形態に係る遊技機の文字シートの斜視図である。

【図10】本発明の別実施形態に係る遊技機の操作ボタンユニットの青ランプのみを点灯した略図である。

【図11】本発明の別実施形態に係る遊技機の操作ボタンユニットの赤ランプのみを点灯した略図である。

【発明を実施するための形態】

【0041】

以下、本発明に係る実施形態について、図面に基づいて説明する。

本発明の遊技機に係る実施の形態について、以下、図面を参照しながら説明する。はじめに、図2から図3を参照して、本実施の形態における遊技機（以下、パチスロという）1の機能フローについて説明する。図2は、パチスロ1の正面図であり、図3はパチスロ1の斜視図である。

【0042】

パチスロ1は、リール3L, 3C, 3Rや回路基板等を収容する筐体となるキャビネット1aと、キャビネット1aの前面側F（図3におけるF方向）に対して開閉可能に取り付けられるフロントドア2とフロントドア2の前面側Fにフロントパネル8とを備える。キャビネット1aの内部には、3つのリール3L, 3C, 3Rが横並びに設けられている。各リール3L, 3C, 3Rは、円筒状のフレームの周面に、複数の図柄が回転方向に沿って連続的に配置された帯状のシートを貼り付けて構成されている。

【0043】

フロントドア2の中央には、液晶表示装置5が設けられている。また、液晶表示装置5は、図柄表示領域21L, 21C, 21Rを含む表示画面5aを備え、正面から見て3つのリール3L, 3C, 3Rに重畳する手前側（図3におけるF方向）に位置するように設けられている。図柄表示領域21L, 21C, 21Rは、3つのリール3L, 3C, 3Rのそれぞれに対応して設けられており、その背面側R（図3におけるR方向）に設けられたリール3L, 3C, 3Rを透過することが可能な構成を備えている。

【0044】

つまり、図柄表示領域21L, 21C, 21Rは、表示窓としての機能を果たすものであり、その背後に設けられたリール3L, 3C, 3Rの回転及びその停止の動作が遊技者側から視認可能となる。また、本実施の形態では、図柄表示領域21L, 21C, 21R

10

20

30

40

50

を含めた表示画面 5 a の全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【 0 0 4 5 】

図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、その背後に設けられたリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止されたとき、リール 3 L , 3 C , 3 R の表面に配された複数種類の図柄のうち、その枠内における上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ 1 個の図柄（合計で 3 個）を表示する。また、各図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R が有する上段、中段及び下段からなる 3 つの領域のうち予め定められたいずれかをそれぞれ組合せてなる擬似的なラインを、入賞か否かの判定を行う対象となるライン（入賞判定ライン）として定義する。

【 0 0 4 6 】

フロントドア 2 には、遊技者による操作の対象となる各種装置が設けられている。メダル投入口 1 0 は、遊技者によって外部から投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口 1 0 に受け入れられたメダルは、所定枚数（例えば 3 枚）を上限として 1 回の遊技に投入され、所定枚数を越えた分はパチスロ 1 内部に預けることが可能となる（いわゆるクレジット機能）。

【 0 0 4 7 】

操作ボタンユニット 2 0 0 は、遊技者が操作可能な操作ボタン 1 1 を備えている。操作ボタン 1 1 は、パチスロ 1 内部に預けられているメダルから 1 回の遊技に投入する枚数を決定したり、液晶表示装置 5 において行われる演出内容を切り替えたりするために設けられる。精算ボタン 1 2 は、パチスロ 1 内部に預けられているメダルを外部に引き出すために設けられる。

【 0 0 4 8 】

スタートレバー 6 は、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を開始するために設けられる。ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R は、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R のそれぞれに対応づけられ、対応するリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止するために設けられる。

【 0 0 4 9 】

ランプ（LED 等）1 4 は、演出内容に応じた点消灯のパターンにて光を出力する。スピーカ 9 L , 9 R は、演出内容に応じた効果音や楽曲等の音を出力する。メダル払出口 1 5 は、排出されるメダルを外部に導く。メダル払出口 1 5 から排出されたメダルは、メダル受皿 1 6 に貯められる。

【 0 0 5 0 】

次に、図 4 を参照して、本実施の形態におけるパチスロ 1 が備える回路の構成について説明する。本実施の形態におけるパチスロ 1 は、主制御回路 7 1、副制御回路 7 2 及びこれらと電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）を備える。

【 0 0 5 1 】

図 4 は、本実施の形態におけるパチスロ 1 の主制御回路 7 1 の構成を示す。

主制御回路 7 1 は、回路基板上に設置されたマイクロコンピュータ 3 0 を主たる構成要素としている。マイクロコンピュータ 3 0 は、CPU（以下、メイン CPU）3 1、ROM（以下、メイン ROM）3 2 及び RAM（以下、メイン RAM）3 3 により構成される。

【 0 0 5 2 】

メイン ROM 3 2 には、メイン CPU 3 1 により実行される制御プログラム、データテーブル、副制御回路 7 2 に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶されている。メイン RAM 3 3 には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。

【 0 0 5 3 】

メイン CPU 3 1 には、クロックパルス発生回路 3 4、分周器 3 5、乱数発生器 3 6 及びサンプリング回路 3 7 が接続されている。クロックパルス発生回路 3 4 及び分周器 3 5 は、クロックパルスを発生する。メイン CPU 3 1 は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。乱数発生器 3 6 は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5）を発生する。サンプリング回路 3 7 は、発生された乱数の中から 1

10

20

30

40

50

つの値を抽出する。

【0054】

マイクロコンピュータ30の入力ポートには、スイッチ等が接続されている。メインCPU31は、スイッチ等の入力を受けて、ステッピングモータ49L、49C、49R等の周辺装置の動作を制御する。ストップスイッチ7Sは、3つのストップボタン7L、7C、7Rのそれぞれが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。また、スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。

【0055】

メダルセンサ42Sは、メダル投入口10に受け入れられたメダルが前述のセクタ42内を通過したことを検出する。また、操作スイッチ11Sは、操作ボタン11が遊技者により押されたことを検出する。また、精算スイッチ12Sは、精算ボタン12が遊技者により押されたことを検出する。

【0056】

マイクロコンピュータ30により動作が制御される周辺装置としては、ステッピングモータ49L、49C、49R、7セグ表示器13及びホッパー40がある。また、マイクロコンピュータ30の出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するための回路が接続されている。

【0057】

モータ駆動回路39は、各リール3L、3C、3Rに対応して設けられたステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動を制御する。リール位置検出回路50は、発光部と受光部とを有する光センサにより、リール3L、3C、3Rが一回転したことを示すリールインデックスを各リール3L、3C、3Rに応じて検出する。

【0058】

ステッピングモータ49L、49C、49Rは、運動量がパルスの出力数に比例し、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。ステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動力は、所定の減速比をもったギアを介してリール3L、3C、3Rに伝達される。ステッピングモータ49L、49C、49Rに対して1回のパルスが出力されるごとに、リール3L、3C、3Rは一定の角度で回転する。

【0059】

メインCPU31は、リールインデックスを検出してからステッピングモータ49L、49C、49Rに対してパルスを出した回数をカウントすることによって、リール3L、3C、3Rの回転角度（主に、リール3L、3C、3Rが図柄何個分だけ回転したか）を管理し、リール3L、3C、3Rの表面に配された各図柄の位置を管理するようにしている。

【0060】

表示部駆動回路48は、7セグ表示器13の動作を制御する。また、ホッパー駆動回路41は、ホッパー40の動作を制御する。また、払出完了信号回路51は、ホッパー40に設けられたメダル検出部40Sが行うメダルの検出を管理し、ホッパー40から外部に排出されたメダルが払出枚数に達したか否かをチェックする。

【0061】

副制御回路72は、主制御回路71と電氣的に接続されており、主制御回路71から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。副制御回路72には、液晶表示装置5、スピーカ9L、9R、ランプ14が接続されており、主制御回路71から送信されたコマンドに応じてこれらのアクチュエータを制御する。

【0062】

以下、図1、図5及び図6を用いて操作ボタンユニット200について説明する。

図5は、本発明の一実施形態に係る遊技機の操作ボタンユニットの斜視図である。図6は、図5のA-A断面の斜視図である。

【0063】

10

20

30

40

50

操作ボタンユニット 200 は、下方（図 3 における B 方向）に向かって押し下げ可能に配置された操作ボタン 11 を備える。前記操作ボタン 11 は、表示画面 5 a の下方（図 3 における B 方向）に設けられた水平面の台座部 17 の前面部の左寄り（図 3 における L 方向）に設けられる。

【0064】

操作ボタンユニット 200 は、ボタン本体部 260 と、操作ボタン 11 と、ボタン本体部 260 と、スプリング 300 と、発光体ユニット 281 と、接点ユニット 290 と、により構成される。

【0065】

操作ボタン 11 は、ボタン基部 250 と、操作ボタン 11 のボタンカバーとしてのボタンカバー部 225 と、により構成される。操作ボタン 11 は、遊技者が操作可能に構成され、ボタン本体部 260 に対し摺動可能に収容される。

10

【0066】

ボタンカバー部 225 は、ボタン基部 250 の上側 T に配置される。このボタンカバー部 225 は、ボタン基部 250 の上側 T に設けられた基部開口部 245 と係合して固定される。ボタンカバー部 225 は、操作ボタン 11 のおもて面を構成するボタンカバーとしての機能を有する。ボタンカバー部 225 は、ボタンキャップ 210 と、文字シート 230 と、半透過部材からなるハーフミラー 220 と、プリズムシート 240 と、を備える。

【0067】

ボタンキャップ 210 は、操作ボタンユニット 200 の一番上側 T に配置されている。このボタンキャップ 210 は、短外筒部 212 と、短外筒部 212 の上側 T を閉塞する面状のボタンキャップ面 211 と、により構成されている。ボタンキャップ 210 の下側 B は開口し、短円筒形状に形成されている。短外筒部 212 には、外方に向かって突出するキャップ突出部 214 a, 214 b が対向する位置に一对に設けられている。また、ボタンキャップ 210 の各キャップ突出部 214 a, 214 b の上方（図 1 における T 方向）には、それぞれキャップ係合孔 213 a, 213 b が設けられている。

20

【0068】

ハーフミラー 220 は、ボタンキャップ 210 と文字シート 230 との間に配置されている。ハーフミラー 220 は、平面円板状のシートにより構成された半透過部材により構成されている。本実施形態によれば、ハーフミラー 220 は、発光体 284 から照射される照射光の一部を透過させることができるフィルム素材により構成されている。

30

【0069】

文字シート 230 は、ボタンキャップ 210 の下側 B において、ハーフミラー 220 と、プリズムシート 240 との間に配置されている。この文字シート 230 は、平面円板状の光透過性の樹脂シートにより構成されている。文字シート 230 のおもて面（図 1 における T 方向）には、異なる色により構成された透光性を有する文字が描かれている。本実施形態によれば、文字シート 230 には、赤色の文字に構成された MAX 文字 231 と、青色の文字に形成された CHANCE 文字 232 と、がシルク印刷により描かれている。

【0070】

プリズムシート 240 は、文字シート 230 の裏側において、ボタンカバー 225 の一番下に配置される。このプリズムシート 240 は、平面円板状の光透過性の樹脂シートからなり、発光体 284 から照射される光を文字シート 230 方向の面に配光性を持たせる。このため、プリズムシート 240 に対し発光体 284 から光を照射することにより、発光体 284 から照射された光を一様に均一にさせ、文字シート 230 全体の光量を均一化する。

40

【0071】

ボタン基部 250 は、ボタン本体部 260 の上側 T に配置される。このボタン基部 250 は、ボタン本体部 260 に対し摺動可能に収容される。このボタン基部 250 は、略円筒形状の基部外筒部 251 を備えている。基部外筒部 251 の内方は、基部外筒部 251 の下方（図 1 における B 方向）に向かって、基部外筒部 251 の直径が次第に減少してい

50

るテーパ面 256 が形成されている。

【0072】

テーパ面 256 には、反射部材からなる反射シート 245a がテーパ面 256 に沿ってテーパ状に貼着されている。発光体 284 から照射される光が文字シート 230 に反射する。これにより、文字シート 230 に描かれた MAX 文字 231 及び CHANCE 文字を効率よく照らすことができる。

【0073】

基部外筒部 251 の上側 T には、基部開口部 245 が設けられている。基部開口部 245 には、基部外筒部 251 の直径方向外方に突出して形成された基部フランジ部 253a, 253b が対向する位置に一对に形成されている。基部フランジ部 253a, 253b の上側 T には、基部外筒部 251 の基部フランジ部 253a, 253b に沿って突出して短円筒形状に形成された突出縁部 258 が設けられている。

【0074】

基部フランジ部 253a, 253b から基部外筒部 251 の上端までの高さ寸法は、ボタンキャップ 210 の短外筒部 212 の高さ寸法と略同寸法に形成されている。また、基部外筒部 251 の外側面における直径寸法は、短外筒部 212 の内側面における直径寸法と略同寸法に形成されている。これにより、基部外筒部 251 の上端が短外筒部 212 の内方で係合される。

【0075】

また、ハーフミラー 220、文字シート 230 及びプリズムシート 240 の直径寸法は、基部外筒部 251 の内側面における直径寸法よりも若干小さい直径寸法に形成されている。したがって、ハーフミラー 220、文字シート 230 及びプリズムシート 240 を基部外筒部 251 の内方において、基部フランジ部 253a, 253b の上端面に入れ替え可能に配置することができる。

【0076】

各基部フランジ部 253a と基部フランジ部 253b との間には一定の間隔寸法に形成された空隙がそれぞれ設けられている。この各空隙にはそれぞれ基部外筒部 251 の直径方向外方に突出した基部係合突部 255 が形成されている。各基部係合突部 255 は、ボタンキャップ 210 に設けられているキャップ係合孔 213a, 213b とそれぞれ係合する。各基部係合突部 255 と、キャップ係合孔 213a, 213b とをそれぞれ係合したり、この係合を解除をしたりすることにより、ボタンキャップ 210 をボタン基部 250 に対し着脱可能に固定することができる。このため、ボタンキャップ 210 とボタン基部 250 との係合を解除することにより、基部外筒部 251 の内方において基部フランジ部 253a, 253b の上端面に配置されているハーフミラー 220、文字シート 230 又はプリズムシート 240 を容易に交換することができる。

【0077】

各基部係合突部 255 の下側 B には、基部係合突部 255 の下方 B に向かって突出して形成された基部突出片 254 がそれぞれ形成されている。各基部突出片 254 の下側 B の先端には、それぞれ基部外筒部 251 の直径方向外方に向かって突出された基部突出片係合爪部 254a が設けられている。

【0078】

ボタン基部 250 のテーパ面 256 の下側 B の端縁には、短円筒形状の基部短筒部 256a が形成されている。基部短筒部 256a は、テーパ面 256 から下方 B に向かって延設されている。基部短筒部 256a の内方には、基部小孔部 257 が形成されている。発光体から照射された光が基部小孔部 257 を通過して、文字シート 230 へ照射される。

【0079】

基部短筒部 256a は、後述のスプリング 300 の内径寸法と略同寸法に形成されている。基部短筒部 256a の外側にスプリング 300 を配置し、スプリング 300 の上側 T の端部を係止する。

【0080】

テーパ面256の下側Bには、テーパ面256の下方Bに向かって突出して形成された接点片部252が設けられている。接点片部252は、後述の接点部294と接触し、遊技者が操作ボタン11を押し下げて押しボタン操作を行ったことを検知するために設けられている。接点片部252の下側Bには、接点片部下端部252aが設けられている。

【0081】

ボタン基部250と、ボタン本体部260の間には、ボタン基部250を下方Bに向かって押し下げる力に対し反発しうるように形成されたスプリング300が設けられている。スプリング300は、略円筒形状に形成されたコイルばねにより形成され、ボタン基部250と、ボタン本体部260とを互いに反発しうるように配置されている。このため、スプリング300は、遊技者が操作ボタン11を下方Bに向かって押し下げる力に対して反発する。

10

【0082】

ボタン本体部260は、略円筒形状の本体外筒部261を備えている。本体外筒部261の上方Tは開口され、ボタン基部250を収納しうるように形成されている。したがって、基部外筒部251の外形寸法は、本体外筒部261の内径寸法よりも大きい寸法に形成されている。

【0083】

本体外筒部261の上側Tには、本体外筒部261の直径方向外方に向かって延設された本体台座部264を介して本体上筒部265が設けられている。本体上筒部265は、本体外筒部261の外形寸法と略同寸法に形成され、本体外筒部261の内径寸法よりも大きい寸法に形成されている。

20

【0084】

本体上筒部265には、本体上筒部265の直径方向外方に突出して形成された本体フランジ部262が形成されている。本体フランジ部262は、本体上筒部265の上側Tの端部に設けられた上端縁263に沿って形成されている。

【0085】

本体外筒部261の下側Bには、本体外筒部261の下端を閉塞しうる本体筒部下端面部266が設けられている。

30

【0086】

本体筒部下端面部266には、円筒形状の螺子受筒部267と、本体小筒部275と、2つの本体係合孔部273と、接点片挿通孔部276と、が設けられている。

【0087】

螺子受筒部267は、本体筒部下端面部266の上方Tに突出して形成されている。螺子受筒部267は、円筒に形成され、後述の螺子286と螺合可能に形成された本体螺子穴268を有する。

【0088】

本体小筒部275は、本体筒部下端面部266の上方Tに突出して形成されている。本体小筒部275の内方には、発光体284からの光を通過しうるように形成された本体孔部272が形成されている。また、本体小筒部275は、スプリング300の内径寸法と略同寸法に形成されている。該スプリング300の内方に本体小筒部275を配置し、スプリング300の下側Bの端部を係止する。

40

【0089】

これにより、スプリング300の上側Tの端部を基部短筒部256aにより係止し、スプリング300の下側Bの側端部を本体小筒部275により係止している。

【0090】

したがって、遊技者が操作ボタン11を下方Bに向かって押し下げるボタン操作を行うことにより、基部外筒部251は、ボタン本体部260を構成する本体外筒部261の内方において、操作ボタンユニット200の下方Bに向かって移動する。

50

【0091】

基部外筒部251が移動することにより、ボタン基部250に設けられた接点片部252が操作ボタンユニット200の下方Bに移動して接点ユニット290を構成する接点検知部292と接触する。これにより、遊技者がボタン操作を行ったことがCPU31により検知される。

【0092】

そして、遊技者が操作ボタン11を下方Bに向かって押し下げるボタン操作をやめると、スプリング300の反発力によりボタン基部250が操作ボタンユニット200の上方Tに向かって移動する。

【0093】

これにより、ボタン基部250に設けられた接点片部252が操作ボタンユニット200の上方Tに移動して接点ユニット290を構成する接点検知部292との接触が解除される。これにより、遊技者がボタン操作を行っていないことがCPU31により検知される。

【0094】

各本体係合孔部273は、各基部突出片254を挿通しうるように、基部突出片254の外形寸法よりも大きい寸法に形成されている。また、各基部突出片254の間隔寸法は、各基部突出片254の間隔寸法と略同じ寸法に形成されている。また、基部外筒部251の直径方向外方に向かって突出して形成されている各基部突出片係合爪部254aの間隔寸法は、各基部突出片254の間隔寸法よりも大きい間隔寸法に形成されている。したがって、各本体係合孔部273に各基部突出片254を挿通するとともに、各基部突出片254により、スプリング300の付勢に反して各基部突出片254が各本体係合孔部273から抜け落ちることを防止することができる。これにより、ボタン基部250と、ボタン本体部260とを互いに係止することができる。

【0095】

接点片挿通孔部276は、接点片部252を挿通しうるように、接点片部252の外形寸法よりも大きい寸法に形成されている。

【0096】

また、本体筒部下端面部266の下側Bには、本体筒部下端面部266の下方Bに対し突出して互いに対向する位置に配置された4本の本体部突出片269aと本体部突出片269c（図示せず）及び、本体部突出片269bと本体部突出片269d（図示せず）とが形成されている。各本体部突出片269aと本体部突出片269cと、本体部突出片269bと本体部突出片269dとの間隔寸法は、後述の接点ユニット290を構成する接点ユニット基板291の幅寸法と略同寸法に形成されている。

【0097】

本体部突出片269a、269b、269c、269dには、それぞれ対向する方向へ突出された本体部突出片係合爪部270a、270b、270c（図示せず）、270d（図示せず）が設けられている。本体部突出片係合爪部270aと本体部突出片係合爪部270c及び、本体部突出片係合爪部270bと本体部突出片係合爪部270dとの間隔寸法は、該接点ユニット基板291の幅寸法よりも小さい間隔寸法に形成されている。このため、本体部突出片係合爪部270aと本体部突出片係合爪部270c及び、本体部突出片係合爪部270bと本体部突出片係合爪部270d同士で、接点ユニット基板291を係止することができる。

【0098】

また、本体筒部下端面部266の下側Bには、本体部突出係止片部274aが形成されている。本体部突出係止片部274aは、本体部突出片269a、269b、269c、269dとは別に、本体筒部下端面部266の下方Bに対し突出して形成されている。本体部突出係止片部274aには、接点ユニット基板291と当接して係止しうるように窪んで形成された本体部突出係止凹部274bが形成されている。本体部突出係止凹部274bと、接点ユニット基板291の上側Tに設けられた面とが当接することにより、ボタ

10

20

30

40

50

ン基部 250 と、接点ユニット基板 291 とが互いに固定される。

【0099】

ボタン本体部 260 の下方 B には、発光体ユニット 281 が配置されている。前記発光体ユニット 281 は、複数種類の色を照射しうる LED 285 を有する発光体 284 と、発光体 284 を固定する平面状に形成された発光体ユニット基板 282 とを備える。発光体 284 は、メイン CPU 31 から送信される信号に基づいて、文字シート 230 に描かれた赤色の MAX 文字 231 と同系色である赤、ピンク又はオレンジ色等の光や、青色の CHANCE 文字 232 と同系色である、青、水色又は緑色等の光を照射しうるように形成されている。

【0100】

発光体ユニット基板 282 には、発光体ユニット孔部 283 が設けられている。発光体ユニット孔部 283 は螺子 286 を構成する螺子軸部 288 が挿通するとともに、螺子 286 を構成する螺子 286 の直径寸法よりも大きい寸法に形成された螺子頭部 287 が挿通できない直径寸法に形成されている。螺子軸部 288 を発光体ユニット孔部 283 を介して発光体ユニット基板 282 の下方 B から上方 T に向かって挿通させることができる。これにより螺子軸部 288 を螺子受筒部 267 の本体螺子穴 268 に係合させることにより、発光体ユニット 281 を、ボタン本体部 260 に固定することができる。

【0101】

発光体ユニット 281 の下方 B には、接点ユニット 290 が配置されている。接点ユニット 290 は、接点検知部 292 と、接点検知部 292 を固定する接点ユニット基板 291 と、送信コネクタ部 295 とを備える。接点ユニット基板 291 は、平板に形成されている。

【0102】

送信コネクタ部 295 は、接点ユニット基板 291 に固定され、接点検知部 292 が検知した信号をメイン CPU 31 に送信する。

【0103】

接点検知部 292 は、接点ユニット基板 291 の上側 T の面に配置されている。接点検知部 292 は、横断面口字状に形成されている。接点検知部 292 の上側 T の端部には、接点部 294 が設けられている。この接点部 294 と、ボタン基部 250 に設けられた接点片部下端部 252 a とが接触することにより、遊技者が操作ボタン 11 を押し下げて押しボタン操作を行ったことを検知することができる。

【0104】

図 7、図 8 を参照して、発光体 284 から文字シート 230 に描かれた赤色の MAX 文字 231 と同系色、又は青色の CHANCE 文字 232 と同系色である光を照射した場合について説明する。

【0105】

図 7 を参照して、文字シート 230 に描かれた青色の CHANCE 文字 232 と同系色である青色の光を発光体 284 から照射した場合について説明する。

【0106】

発光体 284 は、文字シート 230 の裏面に対し青色の光を照射する。そして、発光体 284 から青色の光が照射されている文字シート 230 には、赤色の MAX 文字 231 と青色の CHANCE 文字 232 とが描かれている。この発光体 284 から照射されている光の色は、文字シート 230 に描かれている CHANCE 文字 232 の色と同系色である青色である。これにより、この発光体 284 から照射される青色の光が、文字シート 230 の裏面からおもて面に向かって透過することにより、文字シート 230 のおもて面からは、文字シート 230 に描かれた青色の光と同系色の CHANCE 文字 232 は見えなくなる。

【0107】

一方で、文字シート 230 に描かれた MAX 文字 231 は、発光体 284 から照射される青色の光とは異なる系統の色である赤色である。そのため、発光体 284 から照射され

10

20

30

40

50

る青色の光によってMAX文字231が見えなくなることはない。

【0108】

したがって、発光体284から青色の光が照射されている場合には、この発光体284から照射される光の色と同じ色のCHANCE文字232は光の色に同化されてしまうため、遊技者が文字シート230のおもて面からこの文字シート230を視認した場合であっても、CHANCE文字232を認識することができない。これに対し、発光体284から照射される光と異なる色のMAX文字231は、光の色に同化されないため、遊技者はこのMAX文字231のみを視認することができる。

【0109】

図8を参照して、文字シート230に描かれた赤色のMAX文字231と同系色である赤色の光を発光体284から照射した場合について説明する。

【0110】

発光体284は、文字シート230の裏面に対し赤色の光を照射する。そして、発光体284から赤色の光が照射されている文字シート230には、赤色のMAX文字231と青色のCHANCE文字232とが描かれている。この発光体284から照射されている光の色は、文字シート230に描かれているMAX文字231の色と同系色である赤色である。これにより、この発光体284から照射される赤色の光が、文字シート230の裏面からおもて面に向かって透過することにより、文字シート230のおもて面からは、文字シート230に描かれた赤色の光と同系色のMAX文字231は見えなくなる。

【0111】

一方で、文字シート230に描かれたCHANCE文字232は、発光体284から照射される赤色の光とは異なる系統の色である青色である。そのため、発光体284から照射される赤色の光によってCHANCE文字232が見えなくなることはない。

【0112】

したがって、発光体284から赤色の光が照射されている場合には、この発光体284から照射される光の色と同じ色のMAX文字231は光の色に同化されてしまうため、遊技者が文字シート230のおもて面からこの文字シート230を視認した場合であっても、MAX文字231を認識することができない。これに対し、発光体284から照射される光と異なる色のCHANCE文字232は、光の色に同化されないため、遊技者はこのCHANCE文字232のみを視認することができる。

【0113】

このため、発光体284により照射される光の色を、文字シート230に描かれた必要でない機能を示す文字の色と同系色に変えることにより、必要な機能を示す文字のみを文字シート230に表示することができる。

【0114】

このことから、1つの操作ボタンユニットに遊技機の複数の機能を設けた場合であっても、遊技者が視認できる文字を変化させることができる。したがって、遊技機の機能に合わせて操作ボタンユニット200に表示される文字を変化させることができる。

【0115】

これにより、1つの操作ボタンユニット200に複数の機能を設けても、操作ボタンユニット200に設けられた機能を遊技者に対し容易に把握させることができる。したがって、例えば演出に用いられる操作ボタンユニット200と、遊技に用いられるメダルの枚数を決定するための操作ボタンユニット200と、を兼用することによりコストの低減を図ることができるとともに、配置スペース上の制約の問題を解消することができる。

【0116】

図9、図10、図11を参照して、異なる色により構成された各文字を文字シートに重ねて印刷した実施例について説明する。

図9は、文字シート230aに対し、赤色のMAX文字231aと、青色のCHANCE文字232aとを重ねて印刷した状態を示す図である。

【0117】

10

20

30

40

50

図10、図11を参照して、文字シート230aに対し、赤色のMAX文字231aと、青色のCHANCE文字232aとを重ねて印刷した状態において、発光体284から文字シート230aに描かれた赤色のMAX文字231aと同系色、又は青色のCHANCE文字232aと同系色である光を照射した場合について説明する。

【0118】

図10を参照して、文字シート230aに描かれた青色のCHANCE文字232aと同系色である青色の光を発光体284から照射した場合について説明する。

【0119】

発光体284は、文字シート230aの裏面に対し青色の光を照射する。そして、発光体284から青色の光が照射されている文字シート230aには、赤色のMAX文字231aと青色のCHANCE文字232aとが描かれている。この発光体284から照射されている光の色は、文字シート230aに描かれているCHANCE文字232aの色と同系色である青色である。これにより、この発光体284から照射される青色の光が、文字シート230aの裏面からおもて面に向かって透過することにより、文字シート230aのおもて面からは、文字シート230aに描かれた青色の光と同系色のCHANCE文字232aは見えなくなる。

10

【0120】

一方で、文字シート230aに描かれたMAX文字231aは、発光体284から照射される青色の光とは異なる系統の色である赤色である。そのため、発光体284から照射される青色の光によってMAX文字231aが見えなくなることはない。

20

【0121】

したがって、発光体284から青色の光が照射されている場合には、この発光体284から照射される光の色と同じ色のCHANCE文字232aは光の色に同化されてしまうため、遊技者が文字シート230のおもて面からこの文字シート230aを視認した場合であっても、CHANCE文字232aを認識することができない。これに対し、発光体284から照射される光と異なる色のMAX文字231aは、光の色に同化されないため、遊技者はこのMAX文字231aのみを視認することができる。

【0122】

図11を参照して、文字シート230aに描かれた赤色のMAX文字231aと同系色である赤色の光を発光体284から照射した場合について説明する。

30

【0123】

発光体284は、文字シート230aの裏面に対し青色の光を照射する。そして、発光体284から赤色の光が照射されている文字シート230aには、赤色のMAX文字231aと青色のCHANCE文字232aとが描かれている。この発光体284から照射されている光の色は、文字シート230aに描かれているMAX文字231aの色と同系色である赤色である。これにより、この発光体284から照射される赤色の光が、文字シート230aの裏面からおもて面に向かって透過することにより、文字シート230aのおもて面からは、文字シート230aに描かれた赤色の光と同系色のMAX文字231aは見えなくなる。

【0124】

一方で、文字シート230aに描かれたCHANCE文字232aは、発光体284から照射される赤色の光とは異なる系統の色である青色である。そのため、発光体284から照射される赤色の光によってCHANCE文字232aが見えなくなることはない。

40

【0125】

したがって、発光体284から赤色の光が照射されている場合には、この発光体284から照射される光の色と同じ色のMAX文字231aは光の色に同化されてしまうため、遊技者が文字シート230のおもて面からこの文字シート230aを視認した場合であっても、MAX文字231aを認識することができない。これに対し、発光体284から照射される光と異なる色のCHANCE文字232aは、光の色に同化されないため、遊技者はこのCHANCE文字232aのみを視認することができる。

50

【0126】

したがって、異なる色により構成された各文字を文字シートに重ねて印刷した場合であっても、発光体284により照射される光の色を、文字シート230aに描かれた必要でない機能を示す文字の色と同系色に変えることにより、必要な機能を示す文字のみを文字シート230aに表示することができる。

【0127】

このことから、1つの操作ボタンユニットに遊技機の複数の機能を設けた場合であっても、遊技者が視認できる文字を変化させることができる。したがって、遊技機の機能に合わせて操作ボタンユニット200に表示される文字を変化させることができる。

【0128】

以上、本発明に係るパチスロの実施形態を説明したが、具体例を例示したにすぎず、特に本発明を限定するものではなく、各手段等の具体的構成は、適宜設計変更可能である。また、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【0129】

本実施の形態においては、ボタンカバー部225を構成する文字シート230の下側Bにプリズムシート240を配置しているが、これに限られない。例えば、発光体284から照射される光を文字シート230の下側Bに対し直接照射してもよい。

【0130】

また、本実施の形態においては、ボタンカバー部225を構成する文字シート230のおもて面に該当する上側Tに、発光体284から照射される照射光の一部を透過させる半透過部材からなるハーフミラー220を配置しているが、これに限られない。例えば、スモーク部材を配置してもよい。スモーク部材としては、灰色に着色して透明度を低くするスモーク処理がなされたスモークシートや、表面を金剛砂などのサンドで磨いて透明度を下げたアクリルシートなどを配置してもよい。

【0131】

また、本実施の形態においては、ボタンカバー部225は、ハーフミラー220と、文字シート230と、プリズムシート240と、を備えるとしたがこれに限られない。例えば、文字シート230の下側Bに、異なる色により構成された透光性を有する文字を印刷してもよい。そして、文字シート230のおもて面Tに、発光体284から照射される照射光の一部を透過させるようにしたハーフミラー加工や、灰色に着色して透明度を低くするようにしたスモーク処理を施してもよい。異なる色により構成された透光性を有する文字としては、赤色の文字に構成されたMAX文字や、青色の文字に形成されたCHANCE文字等を印刷してもよい。

【0132】

さらに、例えば、文字シート230のおもて面Tに異なる色により構成された透光性を有する文字を印刷してもよい。そして、文字シート230の下側Bに、プリズム加工を施してもよい。プリズム加工としては、例えば、発光体284から照射される光を各文字が印刷された文字シート230方向の面に配光性を持たせ、発光体284から照射された光を一様に均一にさせ、文字シート230全体の光量を均一化する加工等を施すことが挙げられる。

【0133】

また、本実施の形態においては、ボタンカバー部225は、ボタンキャップ210と、異なる色により構成された透光性を有する文字が印刷された文字シート230と、をそれぞれ備えるとしたがこれに限られない。例えば、文字シート230を配置せずに、ボタンキャップ210の下側Bに、異なる色により構成された透光性を有する文字を印刷してもよい。

【0134】

また、文字シート230には、赤色の文字に構成されたMAX文字231と、青色の文

10

20

30

40

50

字に形成された C H A N C E 文字 2 3 2 と、がシルク印刷により描かれているが、これに限られない。例えば、非画線部を凹、画線部を凸にして凸部にインクをつけ、文字シートに転写する凸版印刷により印刷してもよい。また、平らな版の上に、化学的な処理により、親油性の画線部と親水性の非画線部を作成し、インキを画線部に乗せて、文字シートに転写する平板印刷などにより印刷してもよい。

【 0 1 3 5 】

また、文字シート 2 3 0 には、赤色の文字に構成された M A X 文字 2 3 1 と、青色の文字に形成された C H A N C E 文字 2 3 2 と、が描かれているが、これに限られない。例えば、遊技機の機能に対応する文字を夫々異なる色として複数描いてもよい。文字としては、B E T 機能に対応する “ B E T ” の文字や、遊技機の精算機能に対応する “ 精算 ” の文字が挙げられる。

10

【 符号の説明 】

【 0 1 3 6 】

- 1 パチスロ
- 1 a キャビネット
- 2 フロントドア
- 3 C , 3 L , 3 R リール
- 5 液晶表示装置
- 6 スタートレバー
- 7 ステッピングモータ
- 7 C , 7 L , 7 R ストップボタン
- 8 フロントパネル
- 9 L , 9 R スピーカ
- 1 0 メダル投入口
- 1 1 操作ボタン
- 1 2 精算ボタン
- 1 3 7セグ表示器
- 1 4 ランプ
- 1 5 メダル払出口
- 1 6 メダル受皿
- 1 7 台座部
- 3 0 マイクロコンピュータ
- 3 1 メイン C P U
- 3 2 メイン R O M
- 3 3 メイン R A M
- 7 1 主制御回路
- 7 2 副制御回路
- 2 0 0 操作ボタンユニット
- 2 1 0 ボタンキャップ
- 2 1 1 ボタンキャップ面
- 2 1 2 短外筒部
- 2 1 3 a キャップ係合孔
- 2 1 3 b キャップ係合孔
- 2 1 4 a キャップ突出部
- 2 1 4 b キャップ突出部
- 2 2 0 ハーフミラー
- 2 2 5 ボタンカバー部
- 2 3 0 文字シート
- 2 3 0 a 文字シート
- 2 3 1 文字

20

30

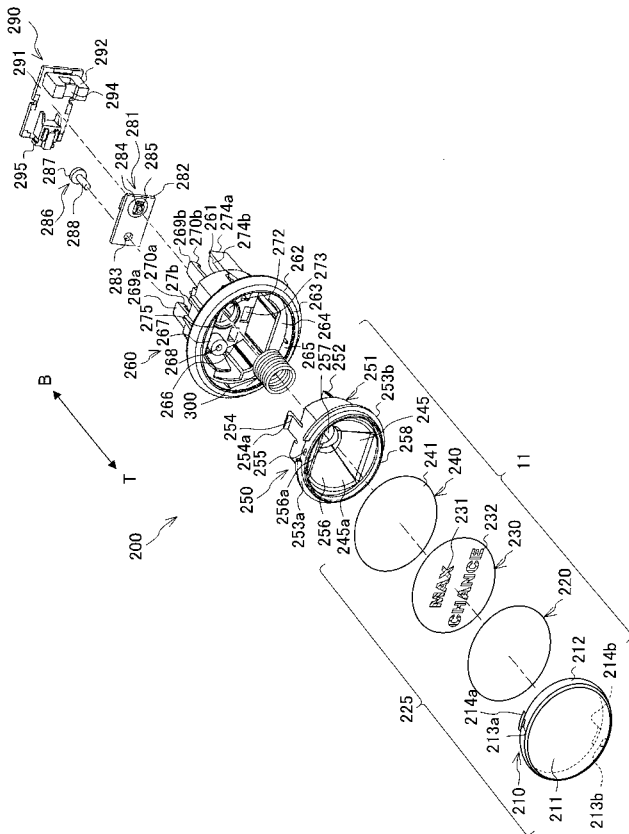
40

50

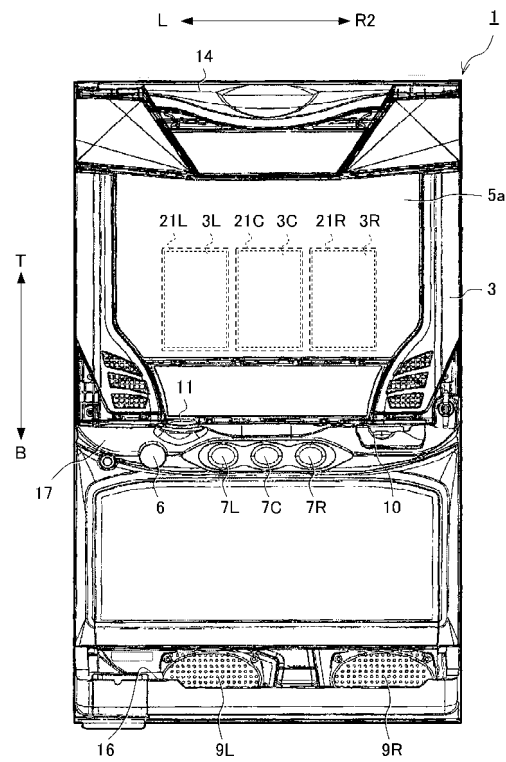
| | | |
|---------|------------|----|
| 2 3 1 a | 文字 | |
| 2 3 2 | 文字 | |
| 2 3 2 a | 文字 | |
| 2 4 0 | プリズムシート | |
| 2 4 5 | 基部開口部 | |
| 2 4 5 a | 反射シート | |
| 2 5 0 | ボタン基部 | |
| 2 5 1 | 基部外筒部 | |
| 2 5 2 | 接点片部 | |
| 2 5 2 a | 接点片部下端部 | 10 |
| 2 5 3 a | 基部フランジ部 | |
| 2 5 3 b | 基部フランジ部 | |
| 2 5 4 | 基部突出片 | |
| 2 5 4 a | 基部突出片係合爪部 | |
| 2 5 5 | 基部係合突部 | |
| 2 5 6 | テーパ面 | |
| 2 5 6 a | 基部短筒部 | |
| 2 5 7 | 基部小孔部 | |
| 2 5 8 | 突出縁部 | |
| 2 6 0 | ボタン本体部 | 20 |
| 2 6 1 | 本体外筒部 | |
| 2 6 2 | 本体フランジ部 | |
| 2 6 3 | 上端縁 | |
| 2 6 4 | 本体台座部 | |
| 2 6 5 | 本体上筒部 | |
| 2 6 6 | 本体筒部下端面部 | |
| 2 6 7 | 螺子受筒部 | |
| 2 6 8 | 本体螺子穴 | |
| 2 6 9 a | 本体部突出片 | |
| 2 6 9 b | 本体部突出片 | 30 |
| 2 6 9 c | 本体部突出片 | |
| 2 6 9 d | 本体部突出片 | |
| 2 7 0 a | 本体部突出片係合爪部 | |
| 2 7 0 b | 本体部突出片係合爪部 | |
| 2 7 0 c | 本体部突出片係合爪部 | |
| 2 7 0 d | 本体部突出片係合爪部 | |
| 2 7 2 | 本体孔部 | |
| 2 7 3 | 本体係合孔部 | |
| 2 7 4 a | 本体部突出係止片部 | |
| 2 7 4 b | 本体部突出係止凹部 | 40 |
| 2 7 5 | 本体小筒部 | |
| 2 7 6 | 接点片挿通孔部 | |
| 2 8 1 | 発光体ユニット | |
| 2 8 2 | 発光体ユニット基板 | |
| 2 8 3 | 発光体ユニット孔部 | |
| 2 8 4 | 発光体 | |
| 2 8 5 | L E D | |
| 2 8 6 | 螺子 | |
| 2 8 7 | 螺子頭部 | |
| 2 8 8 | 螺子軸部 | 50 |

- 290 接点ユニット
- 291 接点ユニット基板
- 292 接点検知部
- 294 接点部
- 295 送信コネクタ部
- 300 スプリング

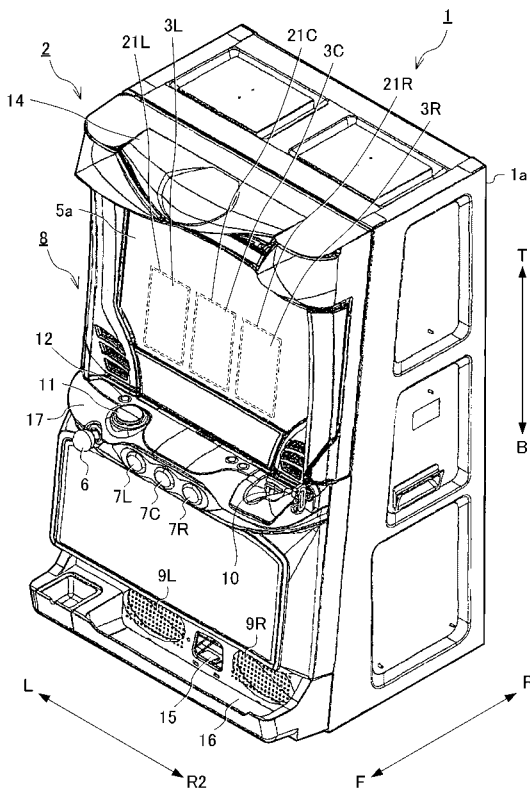
【図1】



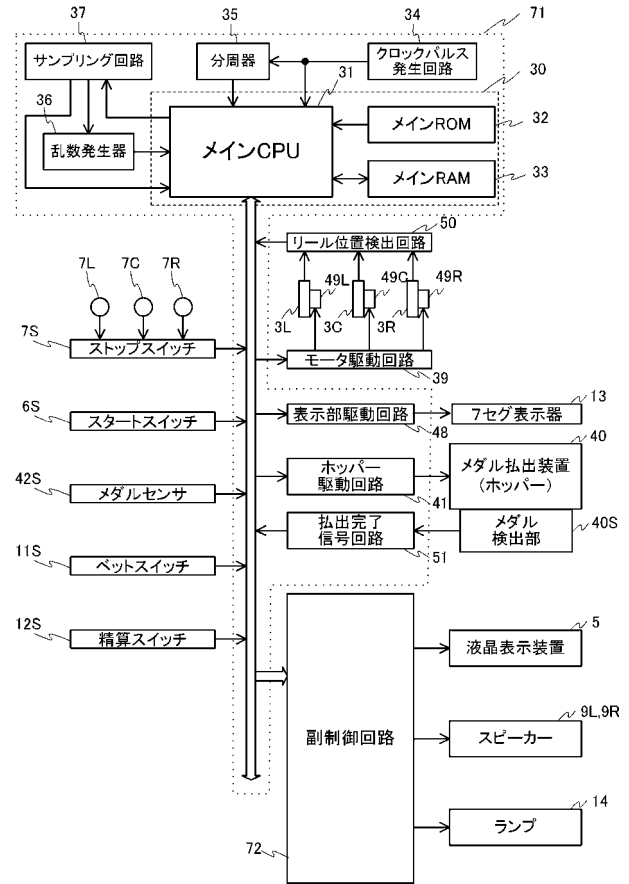
【図2】



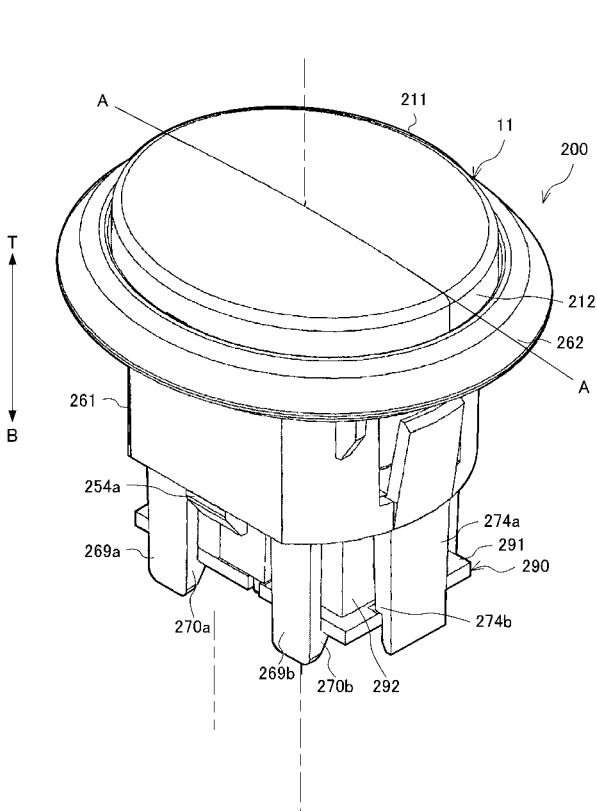
【図3】



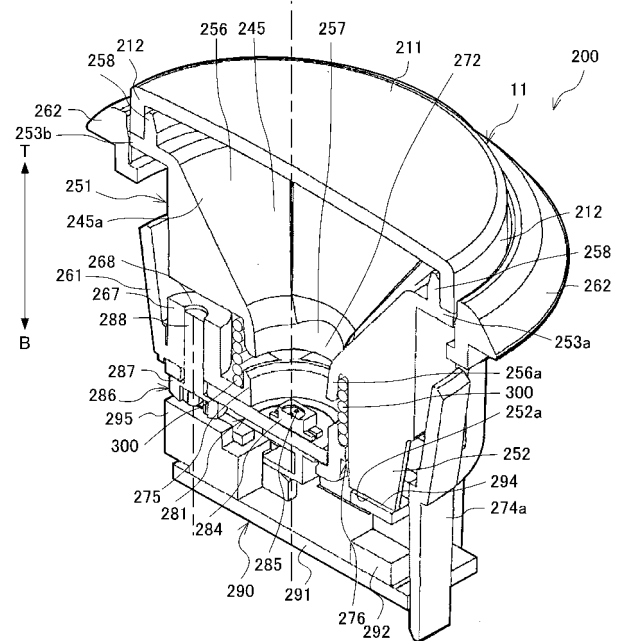
【図4】



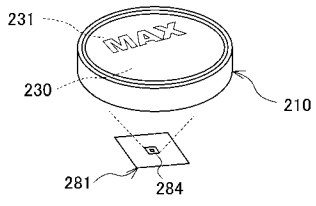
【図5】



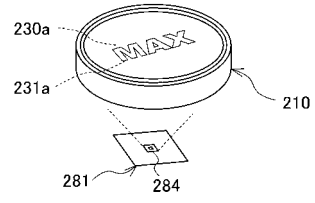
【図6】



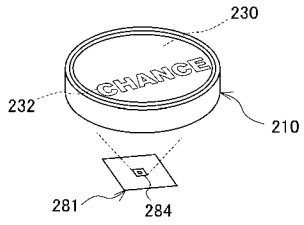
【 図 7 】



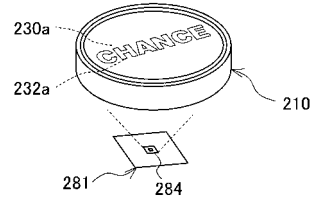
【 図 1 0 】



【 図 8 】



【 図 1 1 】



【 図 9 】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 BB02 BB78 BB80 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02 CA23
CA24 CA25 CB04 CB23 CB32 CB45 CC01 CC13 CD12 CD17
CD32 CD48 CD49 DA52 DA54 DA63