

(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2007-325880  
(P2007-325880A)

(43) 公開日 平成19年12月20日(2007.12.20)

(51) Int. Cl. F I 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 D  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2006-161658 (P2006-161658)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25
(22) 出願日	平成18年6月9日(2006.6.9)	(74) 代理人	100088155 弁理士 長谷川 芳樹
		(74) 代理人	100092657 弁理士 寺崎 史朗
		(74) 代理人	100117558 弁理士 白井 和之
		(72) 発明者	田辺 保昭 東京都江東区有明3丁目1番地25

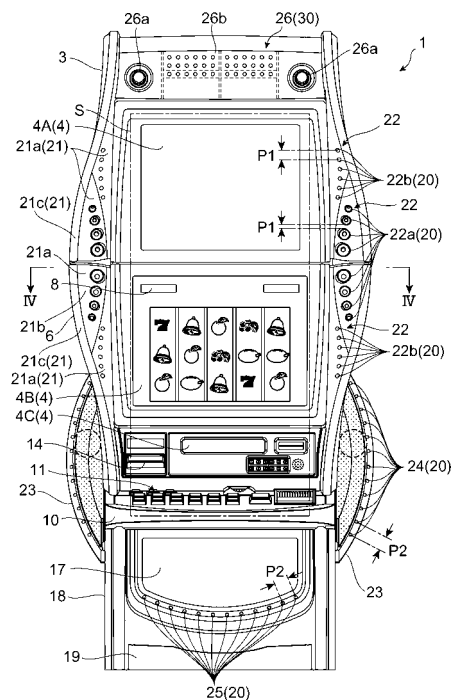
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技機の周囲にいる観客に対して当該遊技機をアピールすることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】 遊技に関する情報が表示される表示部4Bを筐体3の前面側に配置し、発光する発光部24を筐体3の側面側に設置する。これにより、発光部24による光が遊技者の遊技の妨げとなることを防止して、遊技機1の周囲にいる観客に対して当該遊技機のアピールを行うことができる。

【選択図】 図2



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技に関する情報が表示される表示部が前面側に設置された筐体と、  
前記筐体の側面側に設置され、発光する発光部とを備えたことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

前記発光部は、前記筐体の側面から前記筐体の斜め後方側へ遠ざかるように延伸する傾斜面と、

前記傾斜面から前方へ突出して配置された光源とを有することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記発光部は、前記表示部の側方の端部から所定の間隔を置いて設置されることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

## 【請求項 4】

前記筐体の前面側に設置されて、遊技の実行を指示する操作部を更に有し、

前記表示部は、前記操作部より上方に配置され、

前記発光部が前記操作部以上、前記表示部以下の高さに配置されることを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れか一項に記載の遊技機。

## 【請求項 5】

前記発光部の前面が、前記表示部の前面と平行になるように配置されていることを特徴とする請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載の遊技機。

## 【請求項 6】

前記筐体の側面で側方に張り出して、音を出力する音源部を更に有し、

前記発光部は、前記音源部と同じ高さであって、前記音源部の前面に配置されることを特徴とする請求項 1 ~ 5 の何れか一項に記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、複数列に並んだ図柄が可変表示されるスロットマシン等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、図柄列が外周に設けられた回転リール（可変表示装置）を回転させることによって、図柄を可変表示させて遊技を行う遊技機（例えば、スロットマシン等）が知られている。このような遊技機に組み込まれる可変表示装置は、実際の回転リールを機械的に回転させて図柄を可変させるもの、或いは液晶表示装置や CRT 等の画像表示装置上で擬似的に回転リールを回転させて図柄を可変表示させるものが知られている。

## 【0003】

このようなタイプの遊技機は、一般的に、メダルやコイン（以下、遊技媒体と称する）を投入し、所定の開始操作（スピンボタンの押下操作等）を行うことによって、複数の可変表示装置を変動させ、内部抽選による抽選結果に基づいて、変動している複数の図柄の停止処理が行われる。そして、停止した図柄の組合せに基づいて、遊技者に対し、所定量の遊技媒体を付与するようになっている（例えば、特許文献 1 参照）。

## 【特許文献 1】米国特許 6 3 3 4 6 1 2 号明細書

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

上記特許文献 1 に記載の従来技術では、遊技者の肉体的疲労の軽減等への考慮が為され、実際に遊技を行う遊技者にのみ配慮が為されているが、観客に対する配慮は為されていなかった。そして、遊技場内にいる多くの人に遊んでもらうためには、該遊技機の周囲にいる観客に対して当該遊技機をアピールすることが必要である。

## 【0005】

10

20

30

40

50

本発明は、このような課題を解決するために成されたものであり、遊技機の周囲にいる観客に対して当該遊技機をアピールすることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明による遊技機は、遊技に関する情報が表示される表示部が前面側に設置された筐体と、筐体の側面側に設置され、発光する発光部とを備えたことを特徴としている。

【0007】

この遊技機によれば、遊技に関する情報が表示される表示部が筐体の前面側に配置され、発光する発光部が筐体の側面側に設置されているため、発光部による光が遊技者の遊技の妨げとなることなく、遊技機の周囲にいる観客に対して当該遊技機のアピールを行うことができる。

10

【0008】

ここで、発光部は、筐体の側面から筐体の斜め後方側へ遠ざかるように延伸する傾斜面と、傾斜面から前方へ突出して配置された光源とを有することが好ましい。筐体の側面に対して傾斜する傾斜面が形成され、傾斜面は斜め前方を向いている。発光部には傾斜面から前方へ突出する光源が設置されている。これにより、筐体の正面から光源を見た場合より、筐体の斜め前方（傾斜面と対面する位置）から光源を見た場合の方が、光源の発光範囲が広く見える。その結果、発光部の傾斜面と略対面する位置にいる観客の視線を発光部に着目させ易くなるため、当該遊技機のアピール効果を一層向上させることができる。

20

【0009】

また、発光部は、表示部の側方の端部から所定の間隔を置いて設置されることが好ましい。これにより、発光部からの光が遊技者の視界に入り難くなる。また、発光部からの光が遠方から見易くなるため、遊技機を遠方から観戦している観客に対するアピール効果が一層向上される。なお、「表示部の側方の端部から所定の間隔を置いて設置される」とは、表示部を見ている遊技者の視界に入り難い位置に設置されることを指す。

【0010】

また、筐体の前面側に設置されて、遊技の実行を指示する操作部を更に有し、表示部は、操作部より上方に配置され、発光部が操作部以上、表示部以下の高さに配置されることが好ましい。これにより、観客の視線と同じ高さになるように表示部、発光部を配置することで、発光部に着目した観客の視線を、そのまま表示部に集めることができる。

30

【0011】

また、発光部の前面が、表示部の前面と平行になるように配置されていることが好ましい。このように、発光部を表示部と平行になるように配置することで、発光部に着目した観客の視線を、そのまま表示部に集めることができる。

【0012】

また、筐体の側面で側方に張り出して、音を出力する音源部を更に有し、発光部は、音源部と同じ高さであって、音源部の前面に配置されることが好ましい。発光部が、側方に張り出した音源部の前面に配置され、正面視において発光部が音源部に重なる位置に配置されている。これにより、筐体の側方に張り出す音源部を設置しても、遊技機の横方向の幅を省スペース化することができる。例えば、低音域の発音不足を解消して音質向上を図るべく、音源部内のスピーカ本体の口径を大きくする場合であっても、遊技機の横方向の幅を省スペース化することができる。

40

【発明の効果】

【0013】

本発明の遊技機によれば、発光部による光が遊技者の遊技の妨げとなることなく、発光部からの光によって、遊技機の周囲にいる観客に対して当該遊技機のアピールを行うことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

50

以下、図面を参照しつつ本発明に係る遊技機の好適な実施形態について詳細に説明する。

[ 遊技機の全体説明 ]

【 0 0 1 5 】

図 1 ~ 図 3 に示すように、遊技機 1 は、カジノなどの遊技場に設置されるアップライト型のスロットマシンであり、所定の遊技態様を実行するための電氣的又は機械的部品を收容するための筐体 3 を有している。遊技者の遊技操作に基づいた遊技情報を表示するための表示部 4 として、例えば、上段側の可変表示部 4 A と中段側の可変表示部 4 B と下段側の可変表示部 4 C があり、縦長の筐体 3 の前面には、各表示部 4 A ~ 4 C が取り付けられている。

10

【 0 0 1 6 】

上段側の可変表示部 4 A は、ゲーム時の配当表、ゲームルール及びボーナスゲームの表示などを表示させるための液晶パネルによって構成されている。そして、この液晶パネル 4 A は、視点が概ね中段側の可変表示部 4 B の高さに位置することになる遊技者の視認性を良くするために前側に倒れるように傾斜している。

【 0 0 1 7 】

中段側の可変表示部 4 B は、遊技者が常時注視している回転図柄表示パネルであり、この可変表示部 4 B は、筐体 3 の上側前面扉 6 に固定された透光性液晶パネルである。この液晶パネル 4 B には、5 本の透明な表示窓 7 が設けられ、筐体 3 の内部に配置された 5 連メカニカルリールの図柄は、各表示窓 7 を介して外から見通すことができる。また、液晶パネル 4 B には、5 本の表示窓 7 を水平及び斜めに横切る複数本の入賞ラインが表示されている。そして、この液晶パネル 4 B では、入賞時などに動画の演出が行われる。さらに、この液晶パネル 4 B の上部にはペイアウト数表示部 8 やクレジット数表示部 9 が設けられている。そして、中段側の可変表示部 4 B は、上部が後方に倒れるように傾けられ、視点が概ね中段側の可変表示部 4 B の高さに位置することになる遊技者からは少し見下ろすようになるため、遊技者にとって楽な姿勢で画面を見ることが出来る。なお、メカニカルリールを液晶パネル 4 B の背面側に設置して、図柄の変更表示を行う場合について説明したが、メカニカルリールでなくても、液晶パネル 4 B 上にビデオリールを表示してもよい。また、メカニカルリールの数は 5 本に限定されることはない。

20

【 0 0 1 8 】

下段側の可変表示部 4 C は、カードに記録されているポイント数やゲームのポイント数を表示するための液晶パネルである。この液晶パネル 4 C に表示される数値は、中段側の可変表示部 4 B の表示結果に基づくものであり、可変表示部 4 B で図柄が揃って「入賞」が発生すると、液晶パネル 4 C に表示されるゲームポイント数が、当たり結果に基づいて加算される。そして、この液晶パネル 4 C の左側には、チケットプリンタ 1 4 が設置され、液晶パネル 4 C の右側には、カードリーダー 1 5 が設置されている。

30

【 0 0 1 9 】

この下段側の可変表示部 4 C の下方には、筐体 3 の前面から前方に張り出した操作テーブル 1 0 が配置され、この操作テーブル 1 0 上には、遊技者が遊技の操作を行うための操作部としての操作ボタン 1 1 (例えば、BET ボタン、コレクトボタン、スタートボタン、ストップボタンなど) が配列されている。さらに、操作テーブル 1 0 には、コイン投入口 1 2 や紙幣投入口 1 3 が設けられている。

40

【 0 0 2 0 】

この操作テーブル 1 0 の下方には腰パネル 1 7 が配置され、この腰パネル 1 7 は、遊技に関する画像が印刷されたプラスチックパネルである。この腰パネル 1 7 は、下側前面扉 1 8 に固定されていると共に、冷陰極管により照らし出されている。さらに、腰パネル 1 7 の下方には、ゲーム結果に基づいて払い出されたコインを溜めておくためのコイン用受皿 1 9 が配置されている。

[ イルミネーション ]

【 0 0 2 1 】

50

図1及び図2に示すように、上段側の可変表示部4Aと中段側の可変表示部4Bと下段側の可変表示部4Cとからなる表示部4と、操作テーブル10上の操作ボタン(操作部)11とを含んだ遊技領域Sを囲むように、筐体3には発光部20が配置されている。遊技者の位置としては、図7に示すように、下側表示部4Bの高さに概ね遊技者の視点が位置するようになる。この遊技者の位置は遊技領域Sの略中央でもあり、遊技者が最も注目する領域である。発光部20は、筐体3の前面側左右両端端部で且つ上段側可変表示部4A、可変表示部4B及び下段側の可変表示部4Cに渡って側部で弓形に突出した傾斜部21上に設けられたサイドランプ22と、筐体3の左右両端部で且つ操作テーブル10の近傍で側方に突出した円弧状のスピーカ23に設けられると共に、スピーカ23の縁に沿って配列されたスピーカランプ24と、下側前面扉18に設けられると共に、腰パネル17の下縁に沿って配列されたアンダーランプ25と、上段側可変表示部4Aの上方に設けられたトップランプ26とからなる。そして、この発光部20は、発光制御によって、魅力的なイルミネーションを作り出している。

10

**【0022】**

図2及び図4に示すように、左右の傾斜部21は、表示部4A、4Bの前面4a、4b(図1参照)から離れるにしたがって表示部4A、4B側に傾斜し、傾斜部21は、傾斜面21aと太枠部21cとからなり、この傾斜面21aの中央には、クロムメッキが施された反射面21bが設けられ、サブランプ22bが配置される面は、シボ加工されている。傾斜部21の外縁は、中央部が外側に膨らむような弓形の太枠部21cが上下方向に延在し、この太枠部21cは、断面半円形状を有すると共に、クロムメッキが施されている。さらに、反射面21b上には、8個のメインサイドランプ22aが上下方向に並べられ、メインサイドランプ22aは、中央から下又は上に向かうにつれて徐々に小さくなる発光部である。サイドランプ22において、メインサイドランプ22aの上方及び下方にはサブサイドランプ22bが上下方向に配列され、サブサイドランプ22bは、メインサイドランプ22aと略連続するような線状配列になっている。

20

**【0023】**

このように遊技機1は、遊技に関する情報を表示する表示部4と、遊技者が遊技の操作を行うための操作部としての操作ボタン11とを有する筐体3と、表示部4と操作部11とを含む遊技領域Sを囲むように発光部20が配置されている。

**【0024】**

表示部4や操作部11を含んだ遊技領域Sを囲むように発光部20を配置させているので、遊技領域Sを囲むように遊技機1自体を発光させることができ、周囲の観客に対し、遊技機1自体のアピールが可能となる。これと同時に、実際に行われている遊技内容が表示される表示部や、遊技者が行う遊技の操作手順、方法などが確認できる操作部は、周囲の観客にとっては最も関心が高い所であるため、そのような表示部や操作部を含む遊技領域Sへの注目度を高める効果もある。例えば、観客は、図7で示すような位置で遊技を観察する。

30

**【0025】**

また、表示部4A、4Bの前面4a、4b(図1参照)から離れるにしたがって表示部4A、4B側に傾斜する傾斜面21a上に発光部20の一部が配置されている。そして、図6に示すように、遊技者の向かって右側に配置された傾斜部21は、遊技者の左斜め後方の観客に略対面し、遊技者の向かって左側に配置された傾斜部21は、遊技者の右斜め後方の観客に略対面するので、このような傾斜面21aは、遊技者の斜め後方の観客にも略対面するので、その観客の視野にも入り易く、傾斜面21a上に配置されたランプ22a、22bの光によって、遊技機をアピールすることができ、より多くの観客に対するアピール効果が得られる。図6に示すように、傾斜面21a上の発光部20は、角度だけ傾斜させたことで、対面領域以外にいる観客、特に遊技者の斜め後方にいる観客に対しても光を対面させることができ、この光に気づいた観客が表示部4A、4Bに誘導され易い。この角度は、30~60度位が好ましい。

40

**【0026】**

50

さらに、図5(a)に示すように、傾斜部21に配列されたメインサイドランプ22aは、LEDからなる発光源29と、発光源29を包囲するロート状の反射面27とからなる。このような構成によって、LED29から出射される光が、LED29を包囲するロート状の反射面27で反射されるため、見かけ上の光の直径D2を、実際のLED29から出射される光の直径D1よりも大きく見せることが可能となり、アピール度の向上を図ることができると共に、LED29の光量を抑えた場合でも、実際のLED29から出射される光の直径D1よりも大きく見せることは可能であるため、その分、小さくすることができるため、省エネ効果も得られる。さらに、遊技領域S付近において、反射面27がロート形状をなしているため、発光源29が距離C4だけ反射部分の奥側に配置されることになるので、ランプ22aから出射される光が遊技者の視界に直接入ることがなく、遊技者の目の負担や疲労を軽減することができる。

10

**【0027】**

反射面27は階段状に形成されている。反射面27内のロート状を形成する傾斜面27aでは、LED29からの光が、正面(図中の矢印方向)へ反射される一方で、LED29が設置される面27cと平行となる面27bでは光は反射されていない。したがって、反射面27内において、リング形状の影になる部分を作り出すことができるので、図5(b)に示すように、段数に応じた数のリング光が作り出される。これにより、光に装飾性を付与することができ、周囲の観客に対するアピール度を向上させることができる。さらに、この光は影になる部分をもっているため、遊技者の目に入る光量を落とすことができ、遊技者の目の負担や疲労を軽減することができる。

20

**【0028】**

さらに、図2に示すように、筐体側面に設置されるスピーカランプ24は、筐体3の前面から所定間隔後方へずらして設置されているが、サブサイドランプ22b及びアンダーランプ25と視覚的に略連続するような線状配列になっている。スピーカボックス23の縁に沿ってスピーカランプ24が配列されるので、筐体3から側方に突出したスピーカボックス23や筐体3の側面をより一層際立たせることができる。

**【0029】**

さらに、アンダーランプ25は、スピーカランプ24と視覚的に略連続するような線状配列になっている。そして、このアンダーランプ25によって腰パネル4cを際立たせている。

30

**【0030】**

トップランプ26は、両側に配置されたパワーランプ26aと、中央で水平方向に配列された帯状ランプ26bとからなり、パワーランプ26aは、魚眼レンズによって非常に強い光が作り出され、帯状ランプ26bは、LEDを横に並べて横長い光が作り出されている。そして、このように構成されたトップランプ26は、サブサイドランプ22bと視覚的に略連続するような線状配列になっている。

**【0031】**

さらに、筐体3内には、発光部20の点滅を制御する制御装置28(図3参照)が配置され、制御装置28によって制御される各ランプ22a, 22b, 24, 25, 26a, 26bは、線状に配列される。これにより、流れるような光のイルミネーションなど、動きのある光を作り出すことができるため、観客に対する遊技機1のアピール度がより向上する。また、例えば、発光部20の一部が設けられているスピーカボックス23が前面扉6, 17や表示部4等と同一の平面になくて、後方に下がっている場合や、発光部20を設置する箇所に凹凸が存在する場合や発光部20が等間隔でない場合であっても、遊技領域Sを縁取るような枠を光によって演出することができるため、観客や遊技を始めようとする観客にとって、注目すべき遊技領域Sの特定が一層容易になる。

40

**【0032】**

また、表示部4の側方に配置されるサイドランプ22のそれぞれの間隔P1は、操作ボタン11の側方及び下方に配置されるスピーカランプ24及びアンダーランプ25のそれぞれの間隔P2より狭い。第1の間隔P1で配置されたサイドランプ22と第2の間隔P

50

2で配置されたスピーカランプ24及びアンダーランプ25に関して、流れるような光を作り出すために同じ点滅時間制御の実行を制御装置28で行った場合、第2の間隔P2が第1の間隔P1より広く設定されているため、第1の間隔P1で配列された光の流れ速度は、第2の間隔P2で配列された光の流れ速度より遅く見せることができる。従って、遊技者や周囲の観客が注目する遊技領域Sにおいて、最も注目すべき表示部周辺では、光の流れる速度が遅くなるので、遊技領域S中で表示部4の注目度を高めることができる。ここで、間隔P1と間隔P2とは相対的にP2の方が大きく設定されていれば、メインサイドランプ22aの間隔P1と、サブサイドランプ22bの間隔P1とは同じである必要はなく、また、アンダーランプ25の間隔P2とスピーカランプ24の間隔P2とも同じである必要はない。

10

[ 前面扉 ]

【 0033 】

図8及び図9に示すように、遊技機1は、可変表示部4B及び操作テーブル10が設けられた上側前面扉(第1の開閉扉)6と、腰パネル17及びコイン受皿19が設けられた下側前面扉(第2の開閉扉)18とを備えている。上側前面扉6及び下側前面扉18は開閉作業性の良い横開きであり、上側前面扉6は、筐体3の前面に設けられると共に、ヒンジ40を介して筐体3の左側に支持されている。この上側前面扉6は、前面が後方に倒れるように傾斜した筐体3の左端にヒンジ40によって連結されているので、上側前面扉6を90度以上開くと、上側前面扉6は、右側が持ち上がるようにして開くことができる。

【 0034 】

20

この上側前面扉6を開けると、上側前面扉6と一緒に下側前面扉18も回動し、筐体3の前面に大きな開口41が出現する。そして、上側前面扉6を開けることによって、筐体3内のメカニカルリール42や配線のメンテナンスを行うことができ、筐体3内に設置された回収ボックス43を露出させることができる。この回収ボックス43は、紙幣投入口13から投入された紙幣を回収するために利用されている。また、この開口41にはコイン投入口から投入されたコインが蓄積されるコインホッパ(不図示)も備えており、必要に応じてシューター47を通り、下側前面扉18の裏面18aから見て右側に配されたコイントレイシュート19aを通過した後に、コイン受皿19にコインが払い出される。

【 0035 】

さらに、上側前面扉6の上部には液晶パネル4Bが固定され、上側前面扉6の下部には仕切板6aが設けられている。この仕切板6aの右側には、回収ボックス43の蓋43aに作業者がアクセスできるようにした矩形の窓部6bが設けられている。この窓部6bを介して作業者は回収ボックス43を外部から見る事ができる。

30

【 0036 】

図10に示すように、上側前面扉6の前面下部には、上側前面扉6の一部を開閉するための下側前面扉(第2の開閉扉)18が設けられている。この下側前面扉18の左端は、ヒンジ45を介して上側前面扉(第1の開閉扉)6の左端の前方に支持されている。そして、下側前面扉18を開けることによって、矩形の開口部46が出現し、この開口部46の奥側には上側前面扉6の仕切板6aが配置され、仕切板6aには、コイン受皿19に払い出すためのコイン通過用のシューター47が固定されている。さらに、作業者は、仕切板6aに設けられた矩形の窓部6bを通じて回収ボックス43の蓋43aの解錠を行うことができる。解錠後、蓋部43aを前に倒すことで、作業者は、窓部6bを介して回収ボックス43内の紙幣を回収することができる。

40

【 0037 】

このように、主として紙幣回収等に利用される下側前面扉18の前面側の下端には、コイン受皿19が固定されている。このコイン受皿19は、下側前面扉18の略全幅に渡って延在し、開口41の奥側に配置された前述のコインホッパ(不図示)から払い出されたコインが、シューター47を通り、下側前面扉18の裏面18aから見て右側に配されたコイントレイシュート19aを通過した後に、コイン受皿19内に貯留されていく。そして、コイン受皿19にコインがコイン受皿19の上端を越えて貯留されている場合に、遊

50

技機 1 の内部のメンテナンスや、遊技機 1 の内の回収ボックス 4 3 から紙幣を取り出す作業が必要となった場合、図 8 に示すように、上側前面扉 6 又は下側前面扉 1 8 を開いても、受皿 1 9 が下側前面扉（第 2 の開閉扉）1 8 に設置されているので、上側前面扉 6 又は下側前面扉 1 8 をスムーズに開けることができる。また、上側前面扉 6 又は下側前面扉 1 8 が開いている状態でも、コイン受皿 1 9 が作業者に接触しなくなるため、筐体 3 内の作業の邪魔にならず、作業効率が向上する。なお、コイン受皿 1 9 は、コインに限らず、メダル、トークンやチケットなどの筐体 1 から払い出された遊技媒体を貯留したり、遊技者の所持している所持物（例えば、タバコやハンドバック等）が置かれるものである。

**【 0 0 3 8 】**

図 1 0 及び図 1 1 に示すように、上側前面扉 6 に固定された仕切板 6 a の下端には、折り曲げ形成によって作り出された補強部材 5 0 が設けられている。この補強部材 5 0 は、下側前面扉 1 8 を開いたときに出現する矩形の開口部 4 6 の周縁に形成された枠部 5 1 の両側部 5 1 a 間を架け渡すように連結されている。そして、補強部材 5 0 の上端は、周縁部が枠部 5 1 に固定された仕切板 6 a の下端に溶接により固定されている。また、補強部材 5 0 が設けられていることにより上側前面扉 6 の枠部 5 1 を安定できるため、枠部 5 1 のゆがみを軽減することができる。

10

**【 0 0 3 9 】**

補強部材 5 0 は、架け渡し方向に延在する折れ目 5 2 a ~ 5 2 d に沿って折り曲げ形成されているので、補強部材 5 0 の剛性を簡単な構成をもって達成させることができる。具体的にこの補強部材 5 0 は、S 字状になるように、第 1 ~ 第 4 の折れ目 5 2 a ~ 5 2 d に沿って折り曲げられると共に、略水平方向に延在する第 1 の板片 5 0 a と、第 1 の板片 5 0 a の前端で略直立するように折り曲げられた第 2 の板片 5 0 b と、第 2 の板片 5 0 b の上端から内側に折り曲げられて略水平に延在する第 3 の板片 5 0 c と、第 3 の板片 5 0 c の後端で略直立するように折り曲げられた第 4 の板片 5 0 d と、第 4 の板片 5 0 d の上端から外側に折り曲げられて略水平に延在する第 5 の板片 5 0 e とで構成されている。そして、下端側に位置する第 1 の板片 5 0 a は、枠部 5 1 に両端が固定された裏板 5 3 に溶接によって固定され、上端側に位置する第 5 の板片 5 0 e の先端は、仕切板 6 a の下端に溶接により固定されている。架け渡し方向に延在する折り曲げ形成については、上述に限定されない。少なくとも一回折り曲げ形成されていればよい。

20

**【 0 0 4 0 】**

さらに、下側前面扉（第 2 の開閉扉）1 8 の裏面 1 8 a には、開口部 4 6 側に向けて突出して水平方向に延在し、且つコイン投入口 1 2 から投入されたコインをカウントするためのカウンタ 5 5 が、ローラ 5 7 の上部に設けられている。そして、このカウンタ 5 5 の前端は、下側前面扉 1 8 が閉鎖状態のとき、第 3 の板片 5 0 c と第 4 の板片 5 0 d と第 5 の板片 5 0 e によって断面コ字状に形成された凹部 5 6 内に入り込む。これにより、上側前面扉 6 と下側前面扉 1 8 との底面側の隙間 5 8 から針金を差し込んでも、カウンタ 5 5 によって阻止されるので、それ以上の針金の侵入を阻止することができ、悪意で扉を開くなどの不正行為を防止することができる。さらに、カウンタ 5 5 より、後述するローラ 5 7 が支持されるため、下側前面扉 1 8 が閉状態のときに、コイン受皿 1 9 や下側前面扉 1 8 の自重に対しても強度を増すことができる。

30

40

**【 0 0 4 1 】**

また、補強部材 5 0 の上端には、第 4 の板片 5 0 d から下側前面扉（第 2 の開閉扉）1 8 に向けて折り曲げられた第 5 の板片（障害部）5 0 e が設けられている。この障害部 5 0 e によって、隙間 5 8 から針金などを差し込んでも、それ以上の針金の侵入が阻止されるので、悪意で扉を開くなどの不正行為を防止することができる。

**【 0 0 4 2 】**

また、補強部材 5 0 の下部には、架け渡し方向に延在する第 2 の板片（閉鎖部）5 0 b が設けられ、第 2 の板片 5 0 b は、裏板 5 3 に接するように配されている。この閉鎖部 5 0 b によって、隙間 5 8 から針金などを差し込んでも、それ以上の針金の侵入が阻止されるので、悪意で扉を開くなどの不正行為を防止することができる。さらに、第 1 の板片 5

50



0 a は裏板 5 3 の下部 5 3 b に接合されているので、針金の侵入を阻止することができ、不正行為への対応を更に強化することができる。

また、裏板 5 3 の下端には、下側前面扉 1 8 の底面 1 8 b に掛かるように延在する舌片 5 3 a が設けられている。この舌片 5 3 a によって、隙間 5 8 から針金などを差し込んで、それ以上の針金の侵入が阻止されるので、悪意で扉を開くなどの不正行為を防止することができる。

#### 【0043】

さらに、下側前面扉（第 2 の開閉扉）1 8 の裏側に上側前面扉（第 1 の開閉扉）6 の開口部 4 6 に周縁の枠部 5 1 の下方に設けられた補強部材 5 0 上に載るように下端から上端 10 に対し、所定の間隔を配して設けられたカウンタ 5 5 の左端には、突出部としてのローラ部 5 7 が取り付けられている。また、このローラ部 5 7 は、下側前面扉 1 8 の下部に設けられたコイン受皿 1 9 の裏側の先端側に位置している。よって、下側前面扉 1 8 が閉位置にあるとき、ローラ部 5 7 は、補強部材 5 0 の第 3 の板片 5 0 c 上で支持される。したがって、コイン受皿 1 9 や下側前面扉 1 8 の自重、コイン受皿 1 9 にコインなどが入っている場合の負荷を分散することができる。さらに、回転自在なローラ部 5 7 の採用により、摩耗が軽減されるため、下側前面扉 1 8 の開閉作業をスムーズに行うことができる。

#### 【0044】

さらに、図 1 2 に示すように、上側前面扉 6 は後方に傾斜して配置され、下側前面扉 1 8 の前面側には、腰パネル（演出部）1 7 が設けられ、下側前面扉 1 8 の上部は、上側前面扉 6 よりも前方に突出している。上側前面扉 6 が後方に傾斜して配置されているので、20 上側前面扉 6 を開いたときでも、上側前面扉 6 の自重により、上側前面扉 6 が急に全開する事態を防止できる。さらに、下側前面扉 1 8 の上部は、上側前面扉 6 よりも前方に突出することで、下側前面扉 1 8 を筐体底面に対して垂直に位置させることで、演出内容が表示された腰パネル 1 7 を水平方向に対して略垂直にできるため、遠方にいる観客に対しても、腰パネル 1 7 の演出内容を見やすくすることができ、下側前面扉 1 8 の裏面側に収容スペースを確保することができる。

#### 【0045】

また、演出内容が表示された腰パネル 1 7 は、下側前面扉 1 8 の裏面側に配置された発光手段（例えば冷陰極管、蛍光灯、LED ランプ等）1 0 3 によって照らされる。そして、下側前面扉 1 8 の上部を下部よりも前方に突出させることにより形成される下側前面扉 30 1 8 の裏面側に設けられた収容スペースを、冷陰極管 1 0 3 の放熱スペースとして活用することができる。なお、演出内容が表示された腰パネル 1 7 は、液晶パネル等であってもよい。

#### [ 操作テーブル、腰パネル及びアンダーランプ ]

#### 【0046】

図 1 3 及び図 1 4 に示すように、操作テーブル（突出部）1 0 は、筐体 3 の前面 3 a に配置され、前方に向けて突き出している。操作テーブル 1 0 の上面は、筐体 3 側よりも遊技者 P（図 1 5 参照）側の方が低くなるように傾斜しており、遊技者 P が手を置いて寄りかかり易くなっている。さらに、操作テーブル 1 0 上には、遊技の実行を指示する操作部 40 として、各種操作ボタン 1 1 が配列され、さらに、コイン投入口 1 2 や紙幣投入口 1 3 が設けられている。

#### 【0047】

筐体 3 の操作テーブル 1 0 よりも下方には、アンダー表示部 1 0 0 が設けられている。アンダー表示部 1 0 0 は、操作テーブル 1 0 の前端 1 0 a よりも奥まった位置にあり、腰パネル 1 7 と、腰パネル 1 7 の外縁に沿って腰パネル 1 7 を囲む枠部 1 0 1 と、腰パネル 1 7 の下縁に沿って枠部 1 0 1 に固定された複数のアンダーランプ（発光部）2 5 と、腰パネル 1 7 の裏側から腰パネル 1 7 に向けて光を照射する蛍光灯 1 0 3 とからなる。

#### 【0048】

腰パネル 1 7 は、遊技機 1 の名称を示すロゴマークやキャラクタ等の画像が表示されたフィルムと透明なアクリル板とが重なり合って形成される。腰パネル 1 7 は、筐体 3 の下 50

部前面に配置され、筐体3の内部に設けられた蛍光灯ボックス104と枠部101との間で位置決めされている。蛍光灯ボックス104には、左右一对の蛍光灯ソケットが固定されており、蛍光灯ソケットに蛍光灯103のピンが差し込まれる。蛍光灯103からの照射光は、腰パネル17を透過してロゴマークやキャラクタ等の画像を浮き上がらせる。その結果として、腰パネル17に表示された画像は、遊技者Pの斜め後ろからスロットゲームを観戦する観客Aの目に入り易くなり、遊技機1を他の機種から差別化してアピール度を向上する。

#### 【0049】

枠部101は、腰パネル17に近い内側よりも外側の方が僅かに盛り上がっている。腰パネル17の下縁は緩やかに湾曲し、枠部101の下部も腰パネル17の形状に倣って湾曲している。枠部101の下部で、且つ、枠部101の内側には、腰パネル17の下縁に沿ってアンダーランプ25が配置されている。各アンダーランプ25は、光の三原色（赤色、青色、緑色）を発光可能な単体のLED素子を組み合わせたフルカラーLEDであり、LED駆動回路が実装されたLED基板上に固定されている。また、アンダーランプ25の下方には、スロットゲームの結果に基づいて払い出されたコイン（遊技媒体）を貯留する受皿19が設けられている。アンダーランプ25は、腰パネル17を下方から照らすとともに、受皿19を上方から照らす。

10

#### 【0050】

アンダーランプ25と操作テーブル10とは、筐体3の側方から見た場合において、アンダーランプ25と操作テーブル10の前端10aとを結ぶ直線の延長線L1が、可変表示部4Bの中央CPを通る可変表示部4Bの垂線L2に対して鋭角になるように配置されている。遊技者Pはスロットゲームの実行状況を表示する中段側の可変表示部4Bを最も注目してスロットゲームを行うために、可変表示部4Bは遊技者Pの視線を考慮して配置が決定される。そして、図15に示すように、可変表示部4Bの配置に基づいて上記のようにアンダーランプ25と操作テーブル10とを配置することにより、アンダーランプ25から遊技者P側に発せられる光の一部は、操作テーブル10によって遮られ、遊技者Pの目には届きにくくなる。

20

#### 【0051】

遊技機1によれば、アンダーランプ25を点滅させたり、様々な色彩の光を発することによって遊技者Pの斜め後ろの観客Aに遊技機1をアピールできる。さらに、アンダーランプ25から光を発して観客Aにアピールしたとしても、その光の一部は、操作テーブル10によって遮られるために、遊技者Pの目には届きにくい。その結果として、アンダーランプ25の光による観客Aへのアピールと遊技者Pの目の疲労軽減とを両立でき、観客Aを惹き付けながら、遊技者Pには、過度の負担をかけずに遊技に集中させることが可能になる。さらに、遊技者Pは、操作テーブル10に手を載せながらスロットゲームの操作を行うことができるので、長時間にわたって同じ体勢でスロットゲームを行ったとしても疲れにくく、スロットゲーム中における遊技者Pの肉体的な疲労を軽減できる。

30

#### 【0052】

さらに、アンダーランプ25は腰パネル17を照らし出すように腰パネル17の下縁に沿って配置されている（図13及び図14参照）。その結果として、腰パネル17は、アンダーランプ25から発せられる光に照らされるため、観客Aの目に付きやすくなる。その結果として、腰パネル17による観客Aへのアピール度が向上する。

40

#### 【0053】

さらに、遊技内容を表示する可変表示部4Bの配置が決まれば、アンダーランプ25と操作テーブル10との配置関係や、筐体3から前方に迫り出す操作テーブル10の寸法を容易に決定できる。その結果として、他の様々な機種の遊技機にも容易に適合させることができる。

#### 【0054】

さらに、アンダーランプ25は、受皿19の上方に配置されているために、受皿19の周りの光量アップを図ることができる。

50

## 〔間接照明〕

## 【0055】

図16～図18に示すように、中段側の可変表示部4Bは液晶パネルであり、可変表示部4Bの周縁には、矩形の周縁枠110が固定されている。周縁枠110は、可変表示部4Bの前面FP2に沿った樹脂製で環状の前面遮光板部113と、前面遮光板部113の側縁に沿って上下方向に延在し、前面遮光板部113の左右の側部に固定された側面遮光板部114と、側面遮光板部114の裏側に接着されたアクリル製の透明板部115とからなる。側面遮光板部114は、前面遮光板部113に直交しており、後方側が抜けている切欠孔HLが上下方向に並んで二個形成されている。透明板部115は、側面遮光板部114に当接している平坦な外面115aと、波形の内面115bとを有する。

10

## 【0056】

前面遮光板部113の裏側には、上下方向に延在するブラケット117が設けられており、このブラケット117には、透明板部115と対面するようにして上下方向に延在するLED基板119が固定されている。LED基板119には、LED駆動回路が実装されると共に、複数のフルカラーLED121が長手方向に沿って実装されている。フルカラーLED121は、光の三原色（赤色、青色、緑色）を発光可能な単体のLED素子を組み合わせて構成される。フルカラーLED121から発せられた光の一部は前面遮光板部113及び側面遮光板部114によって遮られ、その他の光は透明板部115の波形の内面115bで屈折した後に透明板部115を透過し、さらに、切欠孔HLを通過して周縁枠110の側方に向けて照射される。

20

## 【0057】

図19に示すように、上段側の可変表示部4Aも可変表示部4Bと同様に液晶パネルであり、可変表示部4Aの周縁にも、矩形の周縁枠123が固定されている。そして、周縁枠123内には、複数のフルカラーLED（発光部）125が実装されたLED基板127が配置されている。周縁枠123は、可変表示部4Bの周縁を囲む周縁枠110と同様に、前面遮光板部128、側面遮光板部130、透明板部129を有しており、フルカラーLED125から発せられた光の一部は前面遮光板部128、側面遮光板部130によって遮られ、その他の光は透明板部129を透過した後に切欠孔HLを通過して周縁枠123の側方に向けて照射される。

30

## 【0058】

図16～図19に示すように、筐体3の左右端部には、可変表示部4A及び可変表示部4Bに渡って側方に弓形に張り出した傾斜部21が形成されている。傾斜部21は、傾斜面21aと太周縁枠21cとからなり、傾斜面21aの一部及び太周縁枠21cには、光を反射するように樹脂にクロムメッキを施した部材からなる反射面21dが形成されている。さらに、傾斜部21aのその他の領域には、シボ加工が施されて表面に微細な複数の凹凸が形成された乱反射面21fが形成されている。反射部131は、反射面21dと乱反射面21fとによって構成される。さらに、反射面21d上には、8個のメインサイドランプ22aが上下方向に並べられ、メインサイドランプ22aは、中央から下又は上に向かうにつれて徐々に小さなランプになっている。

40

## 【0059】

乱反射面21f及び反射面21dは、上下に重なる可変表示部4Aと可変表示部4Bとの境界面BP（図16参照）を挟んで略面対照である。乱反射面21fは可変表示部4Aまたは可変表示部4Bに近い内側に形成され、反射面21dは可変表示部4Aまたは可変表示部4Bから遠い外側で、且つ上下方向の境界面BP寄りの位置に形成されている。さらに、乱反射面21fは傾斜部21の中央から離れるにしたがって幅が広がり、反射面21dは傾斜部21の中央から離れるにしたがって幅が狭くなっている。

## 【0060】

反射面21dの外側の端部131a（図18及び図19参照）は、可変表示部4Aや可変表示部4Bの前面4a、4bに略面一になるよう位置合わせされている。反射面21dの内側の端部131bは、可変表示部4Aや可変表示部4Bの前面4a、4bよりも奥ま

50

った位置にあり、且つ外側の端部 1 3 1 a よりも、可変表示部 4 A や可変表示部 4 B に近い位置にある。このように、反射面 2 1 d は、内側の端部 1 3 1 b が外側の端部 1 3 1 a よりも後方に位置しており、可変表示部 4 A や可変表示部 4 B の前面 4 a、4 b から後方に離れるにしたがって可変表示部 4 A や可変表示部 4 B 側に傾斜している。

【 0 0 6 1 】

乱反射面 2 1 f の外側の端部 1 3 1 c は、反射面 2 1 d の内側の端部 1 3 1 b につながっており、さらに、乱反射面 2 1 f の内側の端部 1 3 1 d には、透明板部 1 1 5、1 2 9 が固定されている。乱反射面 2 1 f は、外側の端部 1 3 1 c よりも内側の端部 1 3 1 d の方が奥まった位置にあり、且つ可変表示部 4 A や可変表示部 4 B に近い位置となるように傾斜している。

10

【 0 0 6 2 】

遊技機 1 では、周縁枠 1 1 0、1 2 3 内のフルカラー LED 1 2 1、1 2 5 を点滅させたり、様々な色彩の光を発することによって光の演出が行われる。フルカラー LED 1 2 1、1 2 5 から発せられた光の一部は、周縁枠 1 1 0、1 2 3 の前面遮光板部 1 1 3、1 2 8 及び側面遮光板部 1 1 4、1 3 0 によって遮られ、遊技者の目には届きにくくなっている。その他の光は透明板部 1 1 5、1 2 9 を透過した後、切欠孔 HL を通過して傾斜部 2 1 の反射部 1 3 1 で反射される。反射光 L 1、L 2 は遊技者や遊技者の斜め後ろからスロットゲームを観戦する観客の目に入り遊技機 1 のアピール性を向上する。

【 0 0 6 3 】

遊技機 1 では、フルカラー LED 1 2 1、1 2 5 が、上段側の可変表示部 3 A や中段側の可変表示部 3 B の前面 4 a、4 b よりも筐体 3 の内部側に配置されているために遊技者の目に入り難い。さらに、光を反射する部材によって構成された反射部 1 3 1 での反射光はフルカラー LED 1 2 1、1 2 5 からの照射光よりも光量が抑えられ、遊技者の目の負担が軽減される。その結果として、遊技者の目の疲労軽減を図りながらフルカラー LED 1 2 1、1 2 5 からの光による演出が可能になる。さらに、フルカラー LED 1 2 1、1 2 5 が筐体 3 の内部側に配置されているために、遊技者が触れてフルカラー LED 1 2 1、1 2 5 が損傷してしまうことがない。

20

【 0 0 6 4 】

さらに、傾斜部 2 1 の反射部 1 3 1 には乱反射面 2 1 f が形成されており、乱反射面 2 1 f による反射光 L 2 は反射面 2 1 d による反射光 L 1 よりも光量が抑えられる。そのため、遊技者の感じる眩しさが軽減され、遊技者を遊技に集中させ易くできる。

30

【 0 0 6 5 】

さらに、反射部 1 3 1 は可変表示部 4 A 及び可変表示部 4 B の左右の周縁に沿って配置されている。遊技者や周囲の観客は、遊技に係る情報を表示する可変表示部 4 A や可変表示部 4 B を最も注目している。そして、可変表示部 4 A や可変表示部 4 B の左右の側縁は、反射部 1 3 1 が配置された箇所に対向しており、反射部 1 3 1 からの反射光 L 1、L 2 によって可変表示部 4 A や可変表示部 4 B の側縁近傍の光量アップが図られる。その結果として、可変表示部 4 A や可変表示部 4 B が引き立てられて、遊技者の目の負担を抑えながら観客に対する遊技機 1 のアピール度を向上できる。

【 0 0 6 6 】

さらに、フルカラー LED 1 2 1、1 2 5 は、周縁枠 1 1 0、1 2 3 内で、且つ反射部 1 3 1 に対向するように配置されており、可変表示部 4 A や可変表示部 4 B に近接している。可変表示部 4 A や可変表示部 4 B とフルカラー LED 1 2 1、1 2 5 とは、共通の電源から電力の供給を受けており、フルカラー LED 1 2 1、1 2 5 が可変表示部 4 A や可変表示部 4 B に近づくことによって配線をまとめ易くなる。さらに、フルカラー LED 1 2 1、1 2 5 を周縁枠 1 1 0、1 2 3 内に配置することによって周縁枠 1 1 0、1 2 3 から漏れた光によっても可変表示部 4 A や可変表示部 4 B が引き立てられ、遊技機 1 のアピール度を向上できる。

40

【 0 0 6 7 】

反射部 1 3 1 の反射面 2 1 d は、可変表示部 4 A や可変表示部 4 B の左右側方に配置さ

50

れている。さらに、反射面 2 1 d は、可変表示部 4 A や可変表示部 4 B の前面 4 a、4 b から筐体 3 の奥側に向けて離れるにしたがって可変表示部 4 A や可変表示部 4 B 側に傾斜している。その結果として、反射面 2 1 d に反射された反射光 L 1 は、遊技者の斜め後ろに位置する観客の目に届き易くなり、遊技者の目の負担を抑えながら観客に対するアピール度が向上する。

[ 遊技機用表示装置 ]

【 0 0 6 8 】

図 2 0 に示すように、遊技機用表示装置 1 5 0 は、遊技機 1 の筐体 3 の上端に支柱部 1 5 1 を介して固定されている。遊技機用表示装置 1 5 0 は、図 2 1 ~ 図 2 3 に示すように、前面側の透明なアクリル板 1 5 3 と背面側の不透明なリヤカバー 1 5 5 とからなる表示装置用ケース（筐体）1 5 7 を有する。アクリル板 1 5 3 の裏側で、且つアクリル板 1 5 3 の略中央には、スロットゲームの名称を示すロゴマークやキャラクタ画像が表示されたフィルム 1 5 9（図 2 3 参照）が配置されている。フィルム 1 5 9 の後方には、蛍光灯 1 6 1 を収容した蛍光灯ボックス 1 6 2（図 2 2 参照）が備え付けられている。フィルム 1 5 9 は、アクリル板 1 5 3 と蛍光灯ボックス 1 6 2 との間で挟み付けられて固定されている。フィルム 1 5 9 に重なるアクリル板 1 5 3 の中央部分 1 5 3 a とフィルム 1 5 9 とによって遊技に関する情報を表示する表示部 1 6 0 が構成される。蛍光灯 1 6 1 から照射された光は表示部 1 6 0 を透過し、フィルム 1 5 9 に表示された画像を浮き上がらせる。

10

【 0 0 6 9 】

表示装置用ケース 1 5 7 の上部には、アクリル板 1 5 3 の上縁に沿って延在する LED ユニット 1 6 3 が固定されている。LED ユニット 1 6 3 は、クロムメッキが施されると共に、前面に複数のレンズ体 1 6 3 a が装着された横長のケース 1 6 3 b と、ケース 1 6 3 b 内に収容され、且つケース 1 6 3 b の長手方向に沿って延在する LED 基板と、LED 基板上に実装された複数の白色 LED とを有している。表示装置用ケース 1 5 7 の下部にも、同様の LED ユニット 1 6 3 が設けられている。LED ユニット 1 6 3 内の白色 LED から発せられた白色光 L 3 は、レンズ体 1 6 3 a を透過して前方に照射される。

20

【 0 0 7 0 】

リヤカバー 1 5 5 の左右側部には、上下方向に沿って延在する LED 基板 1 6 7（図 2 2 及び図 2 3 参照）が固定されており、LED 基板 1 6 7 上には前方に向けて指向された複数の白色 LED 1 6 9 が実装されている。LED 基板 1 6 7 とアクリル板 1 5 3 との間には、LED 基板 1 6 7 の長手方向に沿って複数のレンズ体 1 7 1 が装着された斜光部 1 7 3 が設けられている。白色 LED 1 6 9 から照射された白色光 L 3 は、斜光部 1 7 3 のレンズ体 1 7 1 及びアクリル板 1 5 3 を透過して前方に照射される。さらに、斜光部 1 7 3 の前面には、光が反射可能となるように樹脂にクロムメッキを施した反射面 1 7 3 a が形成されている。反射面 1 7 3 a は、アクリル板 1 5 3 に対面すると共に、表示部 1 6 0 から遠い側の外端 1 7 3 b がアクリル板 1 5 3 に近く、内端 1 7 3 c がアクリル板 1 5 3 から遠くなるように傾斜している。

30

【 0 0 7 1 】

左右の斜光部 1 7 3 よりも中央寄りで、且つ表示部 1 6 0 の裏側には、上下方向に延在する LED 基板 1 7 5 が配置されている。LED 基板 1 7 5 は、板状のブラケット部 1 7 6 に固定されている。ブラケット部 1 7 6 は、リヤカバー 1 5 5 の内壁面に固定されており、リヤカバー 1 5 5 の内壁面から前方に向けて突き出している。LED 基板 1 7 5 上には、斜光部 1 7 3 の反射面 1 7 3 a 側に向けて指向された複数のフルカラー LED（発光部）1 7 7 が実装されている。LED 基板 1 7 5 と反射面 1 7 3 a との間には、半透明な乳白板 1 7 9 がブラケット部 1 7 6 に固定されている。フルカラー LED 1 7 7 から照射された光は、乳白板 1 7 9 を透過したのちに反射面 1 7 3 a によって反射される。反射面 1 7 3 a からの反射光 L 4 は、アクリル板 1 5 3 の左右の端部分 1 5 3 b を透過して前方に照射される。

40

【 0 0 7 2 】

遊技機用表示装置 1 5 0 では、フルカラー LED 1 7 7 が、表示装置用ケース 1 5 7 の

50

内部に配置されているために遊技者の目に入り難い。さらに、反射面 173 a からの反射光 L4 はフルカラー LED 177 からの照射光よりも光量が抑えられ、遊技者の目の負担が軽減される。その結果として、遊技者の目の疲労軽減を図りながらフルカラー LED 177 からの光による演出が可能になる。さらに、フルカラー LED 177 が表示装置用ケース 157 内に配置されているために、フルカラー LED 177 に遊技者が触れて壊してしまうことがない。

#### 【0073】

さらに、反射面 173 a は、遊技に係る情報を表示する表示部 160 の側縁に沿って配置されている。どの遊技機を選択しようか迷っている遊技者は、遊技機 1 の可変表示部 4 B や可変表示部 4 A のみならず、遊技機用表示装置 150 の表示部 160 にも注目している。そして、表示部 160 の左右の側縁は、反射面 173 a が配置された箇所に対向しており、反射面 173 a からの反射光 L4 によって表示部 160 の側縁近傍の光量アップが図られ、表示部 160 が引き立てられて、遊技者の目の負担を抑えながら観客に対する遊技機 1 のアピール度を向上できる。

10

#### 【0074】

さらに、反射面 173 a は、表示装置用ケース 157 の前側に配置されたアクリル板 153 から奥側に向けて離れるにしたがって表示部 160 側に傾斜している。その結果として、反射面 173 a に反射された反射光 L4 は、遊技者の斜め後ろに位置する観客の目に届き易くなり、遊技者の目の負担を抑えながら観客に対するアピール度が向上する。

#### [スピーカ]

20

#### 【0075】

図 3 に示すように、可変表示部 4 B と操作テーブル 10 との間において、筐体 3 の左右両側の側面には、遊技の演出を実行する演出手段として、側方に張り出したスピーカ 23 A, 23 B が各々設けられている。スピーカ 23 A が筐体 3 の右側面に設置され、スピーカ 23 B が筐体 3 の左側面に設置されている。そして、スピーカ 23 A は、横開きの前面扉（開閉扉）6 が筐体 3 の横方向に突出する開状態にあるときに前面扉 6 の後方に生じる領域に配置されている。

#### 【0076】

図 2 4 は、図 2 中のスピーカを拡大して示す側面図、図 2 5 は、図 2 4 の X X V - X X V 線に沿う断面図、図 2 6 は、図 2 4 に示したスピーカの分解斜視図、図 2 7 は、ネットを取外した状態のスピーカを示す正面図である。スピーカ 23 A, 23 B は、側方に張り出した弓形とされ、図 2 5 ~ 図 2 7 に示すように、スピーカ 23 A, 23 B 内には、音を出力する音源部 201 が配置されている。この音源部 201 は、スピーカ本体 202 と、このスピーカ本体 202 を収容するスピーカボックス 203 とを備えている。そして、スピーカ本体 202 は、その前面が、スピーカボックス 203 の前面壁に固定され、スピーカボックス 203 は、筐体 3 の側面に固定されている。

30

#### 【0077】

スピーカ本体 202 は、操作テーブル 10 以上、可変表示部 4 B 以下の高さに配置されている。また、スピーカ 23 A, 23 B は、上部が後方に倒れるように傾けられ、スピーカ 23 A, 23 B 内のスピーカ本体 202 は、スピーカ本体 202 の前面が可変表示部 4 B の前面と平行になるように配置されている。このようにスピーカ本体 202 を斜め上方に傾斜させて、スピーカ本体 202 から出力される音を遊技者に向けることで、遊技者に対する音響効果を向上させることができる。

40

#### 【0078】

図 2 8 は、前面扉が開放された状態を示す右側面図である。筐体 3 の前面には、略垂直方向に延在するヒンジ 207 を介し略水平方向に回動して開閉可能な前面扉 6 が設けられ、スピーカ 23 A は、ヒンジ 207 より後方に配置されている。具体的には、スピーカ 23 A は、前面扉 6 の開閉の際にスピーカ 23 A が邪魔にならない位置に配置されている。これにより、前面扉 6 を全開にした場合であっても、前面扉 6 とスピーカ 23 A との接触を回避させることができるので、前面扉 6 とスピーカ 23 A との衝突による損傷を防止す

50

ることができる。

【0079】

このスピーカ23A, 23Bは、図24～図27に示すように、更に、音源部201の前面を覆うネット204と、このネット204が固定されるフレーム205と、音源部201の側面及び背面を覆う後側部カバー206とを備えている。そして、ネット204は、フレーム205を介して、後側部カバー206の前端部に固定され、フレーム205及び後側部カバー206は、筐体3の側面に取り付けられている。

【0080】

フレーム205は、スピーカ23A, 23Bの前面の周縁部を構成するものであり、音源部201の前面に配置されている。また、フレーム205の外側の周縁部(コーナ部)は、筐体3の側面に対して傾斜する傾斜面205aとされている。この傾斜面205aは、筐体3の側面側から筐体の斜め後方側へ遠ざかるように延伸している。すなわち、傾斜面205aは、斜め前方を向く傾斜面を形成している。

【0081】

このフレーム205の傾斜面205aには、スピーカランプ(光源)24を露出させるための開口205b(図26参照)が形成されている。そして、スピーカ23A, 23Bの前面外側の周縁部には、上述した発光部20の一部が配置されている。この発光部20は、傾斜面205a及びスピーカランプ24を有している。

【0082】

スピーカランプ24は、図25及び図26に示すように基板207上に固定され、スピーカ23A, 23Bの外側の周縁部に沿って上下方向に配置されている。図29は、スピーカ内の音源部、基板及びスピーカランプの配置を示す正面図である。基板207は、図29に示すように、音源部201の前面に固定されている。そして、スピーカランプ24の一部は、正面視において、音源部201に重なる位置に配置されている。これにより、遊技機1の横方向の幅を省スペース化することができる。

【0083】

図30は、傾斜面及びスピーカランプを拡大して示す側面図、図31は、傾斜面及びスピーカランプを拡大して示す断面図、図32は、図24に示したスピーカを傾斜面と対面する方向から示す斜視図である。スピーカランプ24は、図31に示すように、円筒体24aを有し、この円筒体24aの軸線方向が筐体3の前後方向に沿うように配置されている。また、スピーカランプ24の先端24bは、球面状とされている。そして、基板207は、スピーカボックス203の前面における外側の縁に固定され、基板208の主面は、筐体3の前方に向けられている。図30～図32に示すように、スピーカランプ24は、傾斜面205aから前方に突出して状態となる。すなわち、スピーカランプ24の軸線と傾斜面205aは、所定の角度で交差し、円筒体24aの一部及び先端24bが傾斜面205aから露出している。

【0084】

次に、遊技機1の周囲にいる観客から遊技機1を見た場合のスピーカランプ24の見え方について説明する。図31に示すように、遊技機1の正面(方向A)からスピーカランプ24を見た場合、スピーカランプ24の発光範囲の大きさは、スピーカランプ24の径Rの大きさと略同じ大きさに見える。また、遊技機1の斜め前方、具体的には、傾斜面205aと対面する方向(方向B)からスピーカランプ24を見た場合、スピーカランプ24の発光範囲の大きさは、スピーカランプ24の径Rより大きいaRとなる。これにより、傾斜面205aと略対面する位置にいる観客がスピーカランプ24に注目し易くなるため、当該遊技機1のアピール度を向上させることができる。

【0085】

図33は、図24に示したスピーカを遊技機の斜め後方から示す斜視図である。スピーカ23A, 23Bの前面外側のコーナ部は後方へ傾斜された傾斜面205aとされ、この傾斜面205aにスピーカランプ24が配置されているので、遊技機1の斜め後方からスピーカランプ24を見ることができる。このように、スピーカランプ24による光の見

10

20

30

40

50

える範囲を遊技機 1 の斜め後方まで広げることが可能となり、遊技機 1 の斜め後方にいる観客に対する当該遊技機 1 のアピール度を向上させることができる。

【0086】

このように、本実施形態の遊技機 1 では、前面扉 6 が開状態とされ筐体 3 の横方向に突出したときに生じる前面扉 6 の後方の領域に、スピーカ 23A が配置されているので、音響効果を向上させつつ、隣接する遊技機 1 の筐体間の空スペースを有効利用することができる。なお、遊技機 1 では、「演出装置」として、スピーカ 23A を備える構成としているが、例えば、発光装置、モニタ等のその他の演出装置を備える遊技機としてもよい。また、前面扉 6 は、略水平方向に回転するものでも良く、略水平方向にスライドするものでもよい。

10

【0087】

また、遊技機 1 は、筐体 3 の前面側に設置されて、遊技に関する情報を表示する可変表示部 4B と、筐体 3 の前面側に設置されて、遊技の実行を指示する操作部を有する操作テーブル 10 とを備え、可変表示部 4B は、操作テーブル 10 より上方に配置され、スピーカ本体 202 は、操作テーブル 10 以上、可変表示部 4B 以下の高さ位置に配置されている。これにより、スピーカ本体 202 を遊技者の近傍に配置することができ、遊技者に対する音響効果を一層向上させることができる。

【0088】

また、可変表示部 4B は、遊技者に向けられて後方へ倒れるように傾斜して配置され、スピーカ本体 202 の前面が可変表示部 4B の前面と平行になるように配置されている。このように、可変表示部 4B を斜め上方に傾斜させて遊技者に向けることで、遊技者が楽な姿勢で表示部を見ることができる。さらに、スピーカ本体を可変表示部 4B と平行になるように配置させて遊技者に向けることで、遊技者に対する音響効果を一層向上させることができる。

20

【0089】

また、遊技機 1 は、演出装置として、スピーカ 23A、23B を備えているため、スピーカ 23A、23B 内の音源部 201 から出力される音によって演出を行うことができる。また、筐体 3 の側方に配置される演出装置を音源部 201 としているため、発光装置による光の演出やモニタを用いた映像による演出と異なり、遊技者は、側方に配置された演出装置を見るために視線を動かす必要がなく、遊技に集中することができる。

30

【0090】

また、音源部 201 が筐体 3 の左右両側の側面に設けられているため、音源部 201 同士の間隔を従来に比して広げることができ、音源部 201 (特にスピーカ本体 202) によるステレオ効果、サラウンド効果等の音響効果を向上させると共に、筐体の左右方向における両側の空スペースを有効利用することができる。

【0091】

また、遊技機 1 によれば、可変表示部 4B が筐体 3 の前面側に配置され、スピーカランプ 24 が筐体 3 の側面側に設置されているため、スピーカランプ 24 による光が遊技者の遊技の妨げとなることなく、遊技機 1 の周囲にいる観客に対して当該遊技機 1 のアピールを行うことができる。

40

【0092】

また、スピーカランプ 24 は、筐体 3 の側面に対して傾斜し斜め前方を向く傾斜面 205a から前方に突出するように設置されている。これにより、筐体 3 の正面からスピーカランプ 24 を見た場合より、筐体 3 の斜め前方であって、傾斜面 205a と略対面する位置からスピーカランプ 24 を見た場合の方が、スピーカランプ 24 の発光部分が広く見える。その結果、傾斜面 205a と略対面する位置にいる観客がスピーカランプ 24 に注目し易くなるため、当該遊技機 1 のアピール効果を向上させることができる。

【0093】

スピーカランプ 24 は、可変表示部 4B の側方の端部から所定の間隔を置いて設置されているので、スピーカランプ 24 からの光が遊技者の視界に一層入り難くなると共に、遊

50



技機 1 を遠方から観戦している観客に対するアピール効果を一層向上させることができる。

【0094】

また、スピーカランプ 24 が操作テーブル 10 以上、可変表示部 4 B 以下の高さに配置されているので、可変表示部 4 B 及びスピーカランプ 24 を観客の視線と同じ高さに配置することで、スピーカランプ 24 に注目した観客の視線を、そのまま可変表示部 4 B に集めることができる。また、スピーカランプ 24 を可変表示部 4 B と平行になるように配置することで、スピーカランプ 24 に注目した観客の視線を、そのまま可変表示部 4 B に集めることができる。

【0095】

また、筐体 3 の側面で側方に張り出す音源部 201 の前面にスピーカランプ 24 が配置されている。すなわち、正面視においてスピーカランプ 24 が音源部 201 に重なる位置に配置されている。これにより、遊技機 1 の横方向の幅を省スペース化することができる。例えば、低音域の発音不足を解消して音質向上を図るべく、音源部 201 内のスピーカ本体 202 の口径を大きくする場合であっても、遊技機 1 の横方向の幅を省スペース化することができる。

10

【0096】

なお、スピーカランプ 24 の一部、スピーカ本体 202 は、操作テーブル 10 以上、可変表示部 4 B 以下の高さ位置に配置されているが、スピーカランプ 24、スピーカ本体 202 を、その他の高さ位置に配置してもよい。

20

[トッランプ]

【0097】

上述したトッランプ 26 のパワーランプ 26 a について、図 34 及び図 35 を参照しつつ詳しく説明する。

【0098】

トッランプ 26 の前面には、カバープレート 26 c が配置されており、パワーランプ 26 a は、そのカバープレート 26 c から突き出すように設けられている。このパワーランプ 26 a は、略水平方向に光を出射するランプであり、光を発するパワーランプ発光部（発光部）300 と、パワーランプ発光部 300 の光を出射口 310 a から出射する鏡筒部（遮光部）310 によって構成されている。

30

【0099】

パワーランプ発光部 300 は、4 つの LED（光源）302 が設けられた基板 304 と、基板 304 を支持する支持部 306 と、LED 302 の光が透過するレンズ 308 によって構成されている。基板 304 は、鏡筒部 310 の出射口 310 a に向くように略鉛直に配置されており、その前面 304 a には 4 つの LED 302 が縦横 2 列に整列して設けられている。これらの LED 302 は、フルカラータイプの LED であり、図示しない信号回路によって点灯や点滅、発光色の制御が行われる。

【0100】

支持部 306 は、基板 304 をその後面 304 b 側から支持しており、上述した筐体 3 の一部に固定されている。レンズ 308 は、球形のレンズ（球レンズ）であり、4 つの LED 302 の前方に近接して配置されている。そのため、各 LED 302 から出射される光はレンズ 308 を透過して、鏡筒部 310 の出射口 310 a に向かう。なお、各 LED 302 から出射される光は、レンズ 308 を透過する際に屈折され、略水平方向に向かう集束光として出力される。

40

【0101】

鏡筒部 310 は、略水平方向に沿って延びる略円筒形状を有しており、カバープレート 26 c から奥側に反るように管状に設けられたランプ設置部 26 d に嵌め込まれている。この鏡筒部 310 は、パワーランプ発光部 300 の基板 304 及びレンズ 308 を一体的に囲んでおり、パワーランプ発光部 300 の光を前側の開口である出射口 310 a から出射する。

50

## 【0102】

鏡筒部310は、外側の外筒部312と、外筒部312の内側に位置する内筒部314とを有している。外筒部312は、略円筒形状を有しており、前方に向かうに従ってなだらかに縮径している。この外筒部312の後端部312bは、上述したパワーランプ発光部300の支持部306に固定されている。内筒部314は、外筒部312の前端部312aから内側に入り込むように設けられており、後方に向かうに従って縮径するロート状の形状を有している。

## 【0103】

外筒部312と内筒部314との間であって、内筒部314の上下の位置には、一对の支柱部316が形成されている。この支柱部316は、外筒部312の前端部312aから後方に延びる柱状部分であり、外筒部312と内筒部314との間を通過して内筒部314の後端部314aよりも後方の位置まで延びている。一对の支柱部316の間には、上述したパワーランプ発光部300の基板304に対して平行なプレート318が架け渡されており、このプレート318は各支柱部316の後端部316aの端面においてネジ320で固定されている。

10

## 【0104】

プレート318の中心部には、円孔318aが形成されており、この円孔318aに上述したレンズ308が前側から嵌め込まれている。レンズ308は、レンズ308よりも前方に位置する内筒部314の後端部314aに当接しており、内筒部314の後端部314aとプレート318とによって前後方向から挟み込まれるように支持されている。

20

## 【0105】

このようなパワーランプ26aにおいては、パワーランプ発光部300のLED302が発光すると、その光は、LED302の前方に配置されたレンズ308に入射されると共に、レンズ308内において屈折されて集束光となる。すなわち、LED302の光は、レンズ308を透過することによって集束されて、略水平方向に向かう直進性の高い光になる。そして、レンズ308を透過した光は、内筒部314の内側を經由して、鏡筒部310の出射口310aから出射される。

## 【0106】

つまり、パワーランプ26aにおいては、鏡筒部310によってパワーランプ発光部300のLED302及びレンズ308が囲まれているため、LED302から出射される光のうち、レンズ308を透過した光のみが出射口310aから出射され、その他の光は鏡筒部310に遮られる。従って、パワーランプ26aのパワーランプ発光部300の出射光は、その照射領域が、レンズ308から略水平前方に向かう集束光の領域(図35の一点鎖線参照)に限定されている。

30

## 【0107】

そのため、遊技機1の前面に配置された表示部4及び操作テーブル10の操作ボタン11(操作部)に対峙して、パワーランプ26aの略真下の方向で遊技を行う遊技者は、パワーランプ26aの照射領域から外れており、遊技者にはパワーランプ26aの光が照射されない。それにより、パワーランプ26aの光は遊技者の視界に入らず、遊技者の疲労の低減が実現されており、また、遊技者は遊技に集中することができる。

40

## 【0108】

また、パワーランプ26aの光は、レンズ308を用いて略水平方向に集束されるため、光が拡散する場合に比べて、パワーランプ発光部300の出射光が遊技者のいる下側により向かいにくくなっている。つまり、レンズ308によって、より効果的に遊技者の視界にパワーランプ発光部300の光が入る事態が回避されている。加えて、レンズ308によって集束された光は遠くまで到達し易くなっており、遠くにいる観客への光のアピール度の増大が図られている。その上、パワーランプ26aは、パワーランプ発光部300の光源にフルカラーLED302を用いているため、単色光源では実現できない様々な光演出を実現することができ、演出効果の向上を図ることができる。

## 【0109】

50

なお、鏡筒部などの遮光部は、必ずしもパワーランプ発光部の周囲を囲むように設ける必要はなく、遊技者側に向かう光の少なくとも一部を遮ることができるようにパワーランプ発光部と遊技者との間に介在する態様であればよい。ただし、遮光部が、パワーランプ発光部の周囲を囲んでいる場合には、周囲を囲まない場合に比べて、遮光部から光が漏れる事態が高い確度で避けられるため、遊技者の視界にパワーランプ発光部の光が入る事態をより確実に回避することができる点で好ましい。

【0110】

次に、トップランプ26の帯状ランプ26bについて、図36～図38を参照しつつ詳しく説明する。

【0111】

トップランプ26の両側に配置された上述のパワーランプ26aの間には、カバープレート26cの奥側に、パワーランプ26a間の略全長に亘って左右に延びる凹部330が設けられている。この凹部330は、トップランプ26やトップランプ26の下側に位置するアップー表示部4A等が設けられた筐体3の前面を基準に後方に窪むように設けられており、その断面は略矩形形状である。

【0112】

凹部330は、カバープレート26cに対して直交する3枚の壁部332によって左右2つの部分に仕切られており、一对の壁部332に挟まれた右側凹部330Aと左側凹部330Bとに区別されている。そして、右側凹部330A及び左側凹部330Bそれぞれの内部には、光を発する光源ユニット340と、光源ユニット340の光を反射する反射プレート350とが収容されている。そして、帯状ランプ(発光部)26bは、凹部330と光源ユニット340と反射プレート350とによって構成されている。

【0113】

光源ユニット340は、各凹部330A, 330Bの略中間の高さ位置において左右方向に延在するように配置されており、短冊状の基板342と、この基板342の延在方向に沿って基板表面に等間隔に設置された6つのLED(光源)344とによって構成されている。基板342は、水平に延在しており、且つ、その表面が斜め上を向くように傾斜している。基板342に設けられた各LED344は、例えば白色のLEDであり、図示しない信号回路によって点灯や点滅の制御が行われる。このLED344の位置は、LED344と凹部330の下縁部330aとを結ぶ直線を直線Lとすると(図37参照)、その直線Lが筐体3の前面の垂線(例えば、アップー表示部4Aの表示面4sの垂線4p)と鋭角の角度で交差する位置となっている。

【0114】

反射プレート350は、ステンレス板材を折り曲げ成形することにより作製された部材であり、光源ユニット340を下方から支持する支持部352と、支持部352の上側に位置する反射部354とによって構成されている。支持部352は、凹部330の底面330bから立ち上がるように設けられており、光源ユニット340の基板342をその裏面側から支持している。反射部354は、光源ユニット340の奥側に位置する支持部352の上端部352aから、斜め上前方に向かって延びている。反射部354は、その下端部354aと上端部354bとの中央付近の屈曲部354cで下向きに屈曲しており、その屈曲部354cより下側の第1の反射部354Aと屈曲部354cより上側の第2の反射部354Bとに区別される。

【0115】

ここで、第1の反射部354A及び第2の反射部354Bはそれぞれ、その前面が鏡面化されて反射面356A, 356Bとなっており、第1の反射部354Aの反射面356Aは水平面Hに対して傾斜角(第1の傾斜角)で傾斜し、第2の反射部354Bの反射面356Bは水平面Hに対して傾斜角(第2の傾斜角)で傾斜している。なお、上述したように、反射部354は屈曲部354cにおいて下向きに屈曲しているため、第2の反射部354Bの反射面356Bの傾斜角は、第1の反射部354Aの反射面356Aの傾斜角より小さくなっている。

10

20

30

40

50

## 【0116】

光源ユニット340のLED344の光は、その一部が、反射部354の反射面356A、356Bにおいて反射されて、帯状ランプ26bの出射口である凹部330の開口に向かう。このとき、第2の反射部354Bが第1の反射部354AよりもLED344から離れた側に位置しており、且つ、第2の反射部354Bの反射面356Bの傾斜角が第1の反射部354Aの反射面356Aの傾斜角よりも小さくなっているため、第1の反射部354Aの反射面356Aにおける反射光と第2の反射部354Bの反射面356Bにおける反射光とは上下にずれて略同じ進行方向で進行する。

## 【0117】

次に、帯状ランプ26bにおける光の見え方について説明する。

10

## 【0118】

観客は立った状態で遊技機1と向き合うため、観客M1の目線の高さは帯状ランプ26bの高さと同程度であり、帯状ランプ26bから水平方向に出射される光が観客に届く。すなわち、観客M1には、図37の矢印L1に示すように、光源ユニット340のLED344の光が帯状ランプ26bの出射口（すなわち、凹部330の開口）に嵌められたカバープレート26cを介して直接届く。また、そのLED344の直接の光L1とは別に、図37の矢印L2、L3に示すように、反射部354において反射されたLED344の光L2、L3がカバープレート26cを介して観客M1に届く。なお、反射部354は、第1の反射部354Aと第2の反射部354Bとを有するため、その反射光L2、L3は、上段の反射光L3と下段の反射光L2との上下2段になって観客M1に届く。

20

## 【0119】

従って、観客には、図36に示すように、LED344の発光L1及び反射部354の反射光L2、L3の3段の光が視認可能となっている。そのため、帯状ランプ26bにおいては、観客の目線から、右側凹部330Aの3段の光と左側凹部330Bの3段の光とが視認可能となっている。なお、右側凹部330Aと左側凹部330Bとの間を仕切る壁部332の厚さが薄いため、観客には、右側凹部330Aの光と左側凹部330Bの光とが連続しているように見え、帯状ランプ26b全体として上下3段に分かれた帯状の光が視認される。

## 【0120】

一方、遊技者は座った状態で遊技機1と向き合うため、遊技者M2の目線の高さは帯状ランプ26bより数十センチ程度下側であり、LED344と凹部330の下縁部330aとを結ぶ直線Lよりもわずかだけ上側にある。そのため、遊技者M2は、LED344の発光を視認することはできるが、反射部354の反射光を視認することはできない。これは、第1の反射部354Aにおける反射光に関してはLED344の発光と略重なって見えなくなるためであり、第2の反射部354Bにおける反射光に関しては遊技者の視点の方向に反射されないためである。

30

## 【0121】

従って、遊技者には、図38に示すように、LED344の発光の1段の光のみが視認可能となっている。そのため、帯状ランプ26bにおいては、遊技者の目線から、右側凹部330Aの1段の光と左側凹部330Bの1段の光とが視認可能となっており、帯状ランプ26b全体として1本の帯状の光が視認される。

40

## 【0122】

以上で説明したように、遊技機1の帯状ランプ26bにおいては、観客には3本の帯状の光が見えるのに対し、遊技者には1本の帯状の光しか見えない。そのため、帯状ランプ26bでは、遊技者に向かう光量が観客に向かう光量に比べて小さくなっている。つまり、帯状ランプ26bから遊技者の視界に入ってくる光の光量低減が図られており、それにより、遊技を続ける遊技者の疲労が低減される。

## 【0123】

また、反射部354が第1の反射部354A及び第2の反射部354Bを有するため、LED344の反射光は、2つの経路L2、L3で観客側に向かっている。そのため、L

50

LED 344の反射光が1つの経路で観客に向かう場合に比べて、帯状ランプ26bの光量の増大や発光領域の拡大が図られており、帯状ランプ26bの観客に対するアピール度が向上している。その上、反射部354によるLED 344の鏡像により見かけ上の光源の数が増加することで、実際に用いるLED 344の数を1/3に削減することができおり、部品点数の削減や省エネルギー化が実現されている。

【0124】

さらに、帯状ランプ26bにおいては、光源ユニット340のLED 344が、LED 344と凹部330の下縁部330aとを結ぶ直線Lが筐体3の前面の垂線に対して鋭角の角度で交差するように配置されているため、遊技者側に向かうLED 344の光の大部分が凹部330の下縁部330aによって遮られ、遊技者に向かう光量が効果的に低減されている。

10

【0125】

なお、帯状ランプ26bの光量を調整するため、図39に示すように、カバープレート26cの表面に偏光フィルタ360を貼付してもよい。この偏光フィルタ360は、カバープレート26cの全体を覆うように貼られており、垂直に近い角度で入射してくる光を透過し、所定角度以上の入射角で入射してくる光を遮光する。そのため、偏光フィルタ360の高さと目線が略同じ高さである観客は、偏光フィルタ360を介して帯状ランプ26bの出射光を、偏光フィルタ360がない場合と同程度に視認することができる。一方、偏光フィルタ360を下方から見上げる遊技者は、帯状ランプ26bの出射光を偏光フィルタ360によって遮られ、帯状ランプ26bの光をほとんど視認することができない。

20

【0126】

なお、上述した帯状ランプ26bは、図40に示すように、光源ユニット340と反射プレート350との位置関係を上下逆さまにした態様にすることもできる。すなわち、図40に示す帯状ランプ26bでは、凹部330の天井面330cに光源ユニット340が設置されており、その下側に反射部354が配置されている。

【0127】

この反射部354では、屈曲部354cより上側の部分が、傾斜角の反射面356Aを有する第1の反射部354Aとなっており、屈曲部354cより下側の部分が、傾斜角の反射面356Bを有する第2の反射部354Bとなっている。すなわち、上述した実施形態と同様に、第2の反射部354Bが第1の反射部354AよりもLED 344から離れた側に位置しており、且つ、第2の反射部354Bの反射面356Bの傾斜角が第1の反射部354Aの反射面356Aの傾斜角よりも小さくなっている。

30

【0128】

上述した帯状ランプ26bにおいても、上述した実施形態と同様に、観客M1には、LED 344の発光及び反射部354の反射光の3段の光L1, L2, L3が視認可能となっており、遊技者M2には、LED 344の発光のみが視認可能となっている。これは、反射部354の反射光が、LED 344と凹部330の下縁部330aとを結ぶ直線Lよりもわずかだけ上側にある遊技者M2の視点の方向には反射されないためである。

40

【0129】

すなわち、図40に示した態様の帯状ランプ26bにおいても、図37に示した帯状ランプ26bと同様に、観客には3本の帯状の光が見えるのに対し、遊技者には1本の帯状の光しか見えず、遊技者に向かう光量が観客に向かう光量に比べて小さくなっている。そのため、帯状ランプ26bから遊技者の視界に入ってくる光の光量が低減されており、遊技を続ける遊技者の疲労の低減が実現されている。

【0130】

以下、図面を参照しつつ本発明の他の実施形態について詳細に説明する。

【0131】

50

図4-1に示すように、遊技機401は、カジノなどの遊技場に設置されるアップライト型のスロットマシンであり、所定の遊技態様を実行するための電氣的又は機械的部品を収容するための筐体403を有している。遊技に関する情報を表示するための表示部404として例えば、アップー表示部404Aと中段側の可変表示部404Bとアンダー表示部404Cがあり、縦長の筐体403の前面には、各表示部404A～404Cが取り付けられている。アップー表示部404Aは、可変表示部404Bの上方に配置された液晶パネル405Aを有しており、液晶パネル405Aにより、例えば、演出画像、遊技内容の紹介、遊技上のルール説明などを表示する。アンダー表示部404Cは、可変表示部404Bの下方に配置され、画像が印画されたプラスチックパネル405Cを有し、このプラスチックパネル405Cをバックライトにより照らし出している。

10

#### 【0132】

遊技の実行状況を表示するための可変表示部404Bは、筐体403の前面扉に固定された透明な液晶パネル405Bを有しており、この液晶パネル405Bを介して、遊技者は、筐体403の内部に配置された3連リールR1、R2、R3の図柄を外から見通すことができる。可変表示部404Bには、3連リールR1、R2、R3に対応する領域に、水平及び斜めに横切る複数本の入賞ラインがプリントされている。さらに、可変表示部404Bの上部には、ペイアウト数表示部408やクレジット数表示部409が表示される。そして、中段側の可変表示部404Bは、上部が後方に倒れるように傾けられ、遊技者が楽な姿勢で遊技できるようになっている。

#### 【0133】

20

中段側の可変表示部404Bとアンダー表示部404Cとの間において、筐体403の前面には、前方に迫り出した操作テーブル410が設けられ、この操作テーブル410上には、遊技の実行を指示する操作部として、BETボタン、コレクトボタン、スタートボタン、ストップボタンなどの各種操作ボタン411が配列されている。操作テーブル410には、コイン投入口412や紙幣投入口413が設けられている。そして、操作テーブル410と中段側の可変表示部404Bとの間には、チケットプリンタ414やカードリーダー415が設けられている。さらに、筐体403の最下部にはコイントレイ416が設けられている。

#### 【0134】

また、遊技機401の筐体403には、アップー表示部404A、中段側の可変表示部404B、アンダー表示部404C及び操作テーブル410を含んだ遊技領域を囲むように、発光部420が配置されている。発光部420は、筐体403の左右端部で且つアップー表示部404A及び可変表示部404Bに渡って側方に弓形に張り出した斜光ベース部421に設けられたサイドランプ422と、筐体403の左右端部で且つ操作テーブル近傍位置で側方に張り出した円弧状のスピーカ423の縁に設けられたスピーカランプ424と、アンダー表示部404Cの下縁に設けられたアンダーランプ425と、アップー表示部404Aの上方に設けられ、両側に配置されたパワーランプ426aと中央で水平方向に配列された帯状ランプ426bとを有するトップランプ426とからなる。そして、この発光部420は、ランプ制御によって、魅力的なイルミネーションを作り出している。

30

40

#### 【0135】

前述した遊技機401は、表示部404や操作テーブル410上の操作ボタン411の光を、遊技領域を囲むように配置された発光部420で補うことによって、遊技領域内の表示部404や操作テーブル410上の操作ボタン411の光と遊技領域を囲んだ発光部420の光との協働により、観客に対する光による遊技機401のアピール度を格段に向上させることができる。さらに、発光部420の点灯状況や点滅状況を適宜変更することで、他の機種に対し光による差別化を簡単に図ることができる。これによって、魅力ある遊技機を創出することができる。

#### 【0136】

遊技機401は、さらに、筐体403上に搭載されたトッパー演出装置428（演出装

50

置)を備えている。このトッパ-演出装置428は、矩形ボード形状を有しており、アッパ-表示部404Aの液晶パネル405Aと略平行になるように配置されている。

【0137】

トッパ-演出装置428の前面には、画像が印画されたプラスチックパネル428aが嵌め込まれており、このプラスチックパネル428aが内蔵のバックライト498(図41では図示せず)によって照らし出される構成となっている。また、トッパ-演出装置428の前面には、プラスチックパネル428aの上下の辺に沿って複数のLED428bが等間隔に配置されている。

【0138】

次に、上述した遊技機401の内部構成について、図42~図45を参照しつつ説明する。 10

【0139】

図42は、遊技機401全体の内部構成を示したブロック図である。図42に示すように、遊技機401は、マイクロコンピュータ431を含む主制御基板471を中心に複数の構成要素を有している。その主制御基板471は、マイクロコンピュータ431と、乱数発生器435、サンプリング回路436、クロックパルス発生回路437および分周器438を有し、照明演出駆動回路461、ホッパ-駆動回路463、払出完了信号回路465および表示部駆動回路467を有している。

【0140】

マイクロコンピュータ431は、メインCPU432と、RAM433と、ROM434とを有している。メインCPU432は、ROM434に記憶されているプログラムに従って作動し、I/Oポート439を介して他の構成要素との信号の入出力を行って、遊技機401全体の動作制御を行う。RAM433はメインCPU432が作動する際に用いるデータやプログラムが記憶され、例えば、後述するサンプリング回路436によりサンプリングされる乱数値がゲーム開始後、一時的に保持されるとともに、リールR1、R2、R3のコードナンバ、図柄ナンバが記憶されている。ROM434にはメインCPU432が実行するプログラムと、恒久的なデータが記憶されている。 20

【0141】

乱数発生器435は、メインCPU432の指示に従って作動し、一定範囲の乱数を発生させる。サンプリング回路436は、メインCPU432の指示に従い、乱数発生器435が発生させた乱数の中から任意の乱数を抽出すると共に、その抽出した乱数をメインCPU432に入力する。クロックパルス発生回路437は、メインCPU432を作動させるための基準クロックを発生させ、分周器438はその基準クロックを一定周期で分周した信号をメインCPU432に入力する。 30

【0142】

また、主制御基板471には、リール駆動ユニット450が接続されている。このリール駆動ユニット450は、リールR1、R2、R3のそれぞれの位置を検出するリール位置検出回路451と、各リールR1、R2、R3を回転させるためのモータM1、M2、M3に駆動信号を入力するモータ駆動回路452を有している。モータ駆動回路452から駆動信号が入力されることによって、モータM1、M2、M3が作動し、そのそれぞれがリールR1、R2、R3を回転させる。 40

【0143】

さらに、主制御基板471には、上記リールR1、R2、R3の停止指示を入力するためのストップボタン、スタートボタン、コレクトボタン、BETボタン等を含む操作ボタン411が接続されており、それらのボタン押下に応じた信号が、I/Oポート439を介してメインCPU432に入力されるようになっている。

【0144】

照明演出駆動回路461は、上述した発光部420及びトッパ-演出装置428に照明演出を行わせるための演出信号を出力する。発光部420は、図43に示すように、上述したスピーカランプ424、アンダーランプ425、パワーランプ426a及び帯状ラン 50

ブ 4 2 6 b を含む複数のランプや L E D によって構成されている。図 4 3 に示すメインサイドランプやサブサイドランプは、斜光ベース部 4 2 1 に設けられた上述のサイドランプ 4 2 2 を構成するものである。また、図 4 3 に示すフルカラー L E D は液晶パネル 4 0 5 B の側面に取り付けられ液晶パネル 4 0 5 B の左右両側を装飾するものであり、下部フルカラー L E D はコイントレイ 1 6 を照らし出すものである。そして、このような構成の発光部 4 2 0 を介して、トッパー演出装置 4 2 8 が、照明演出駆動回路 4 6 1 にシリアル接続によって接続されている。

#### 【 0 1 4 5 】

ホッパー駆動回路 4 6 3 はメイン C P U 4 3 2 の制御に従ってホッパー 4 6 4 を駆動させ、ホッパー 4 6 4 はコインの払出を行うための動作を行い、コイントレイ 4 1 6 からコインを払出させる。払出完了信号回路 4 6 5 は、接続されているコイン検出部 4 6 6 からコインの枚数値データを入力し、その枚数値が設定された枚数の値に達したときにコインの払出完了を通知する信号をメイン C P U 4 3 2 に入力する。コイン検出部 4 6 6 は、ホッパー 4 6 4 により払出されたコインの枚数を計測し、その計測した枚数値のデータを払出完了信号回路 4 6 5 に入力する。表示部駆動回路 4 6 7 は、ペイアウト数表示部 4 0 8 、クレジット数表示部 4 0 9 等の各種表示部の表示動作を制御する。

#### 【 0 1 4 6 】

さらに、主制御基板 4 7 1 には副制御基板 4 7 2 が接続されている。副制御基板 4 7 2 は、図 4 4 に示すように、主制御基板 4 7 1 からコマンドを入力して、アッパー表示部 4 0 4 A の液晶パネル 4 0 5 A 及び可変表示部 4 0 4 B の液晶パネル 4 0 5 B の表示制御、スピーカ 4 2 3 による音声の出力制御を行う。この副制御基板 4 7 2 は主制御基板 4 7 1 を構成する回路基板とは別の回路基板上に構成され、マイクロコンピュータ（以下「サブマイクロコンピュータ」という） 4 7 3 を主たる構成要素とし、スピーカ 4 2 3 から出力される音声を制御する音源 I C 4 7 8 、増幅器としてのパワーアンプ 4 7 9 および液晶パネル 4 0 5 A , 4 0 5 B の表示制御手段として作動する画像制御回路 4 8 1 を有している。

#### 【 0 1 4 7 】

サブマイクロコンピュータ 4 7 3 は、主制御基板 4 7 1 から送信された制御命令に従って制御動作を行うサブ C P U 4 7 4 と、記憶手段としてのプログラム R O M 4 7 5 と、ワーク R A M 4 7 6 と、 I / O ポート 4 7 7 , 4 8 0 を有している。副制御基板 4 7 2 はクロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、サブ C P U 4 7 4 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。プログラム R O M 4 7 5 は、サブ C P U 4 7 4 で実行する制御プログラムを記憶している。ワーク R A M 4 7 6 は、上記制御プログラムをサブ C P U 4 7 4 で実行するときの一時記憶手段として構成されている。

#### 【 0 1 4 8 】

画像制御回路 4 8 1 は、画像制御 C P U 4 8 2 、画像制御ワーク R A M 4 8 3 、画像制御プログラム R O M 4 8 4 、画像 R O M 4 8 6 、ビデオ R A M 4 8 7 及び画像制御 I C 4 8 8 を有している。画像制御 C P U 4 8 2 は、サブマイクロコンピュータ 4 7 3 で設定されたパラメータに基づき、画像制御プログラム R O M 4 8 4 に記憶されている画像制御プログラムに従い、液晶パネル 4 0 5 A , 4 0 5 B で表示される画像を決定する。

#### 【 0 1 4 9 】

画像制御プログラム R O M 4 8 4 は、液晶パネル 4 0 5 A , 4 0 5 B における表示に関する画像制御プログラムや各種選択テーブルが記憶されている。画像制御ワーク R A M 4 8 3 は、画像制御プログラムを画像制御 C P U 4 8 2 で実行するときの一時記憶手段として構成されている。画像制御 I C 4 8 8 は、画像制御 C P U 4 8 2 で決定された内容に応じた画像を形成し、液晶パネル 4 0 5 A , 4 0 5 B へ出力する。

#### 【 0 1 5 0 】

画像 R O M 4 8 6 は、画像を形成するためのドットデータを格納している。ビデオ R A M 4 8 7 は、画像制御 I C 4 8 8 で画像を形成するときの一時記憶手段として作動する。



## 【0151】

図45は、遊技機401のトッパー演出装置428の内部構成を示したブロック図である。図45に示すように、トッパー演出装置428は、装置外部にある照明演出駆動回路461からの情報を受け付けるINポート490と、各種演算処理を行うCPU491と、演出信号の選択出力を行うセクタ492と、演出信号をLED428bに送出するOUTポート493とを有している。

## 【0152】

トッパー演出装置428のINポート490は、上述したように、主制御基板471の照明演出駆動回路461と、発光部420を介してシリアル接続されている。このINポート490は、演出情報受付手段であり、トッパー演出装置428の照明演出に関する演出情報（以下、第1の演出情報と称す。）を照明演出駆動回路461から受け付ける。この第1の演出情報には、各LED428bの点灯パターン等の演出内容を指示する演出内容情報が含まれている。そのため、第1の演出情報がOUTポート493から演出信号として出力された場合、演出手段であるLED428bは、その第1の演出情報に含まれる演出内容情報に応じた照明演出を行う。なお、INポート490で受け付けた第1の演出情報は、CPU491及びセクタ492に対してパラレルに出力される。

10

## 【0153】

CPU491には、演出情報格納手段であるROM494とRAM495とが接続されており、ROM494には、トッパー演出装置428の照明演出に関する演出情報（以下、第2の演出情報と称す。）が格納されている。この第2の演出情報にも、第1の演出情報と同様に、各LED428bの点灯パターン等の演出内容を指示する演出内容情報が含まれているが、その演出内容情報は、第1の演出情報に含まれる演出内容情報とは異なるものとなっている。

20

## 【0154】

CPU491は、所定の演出条件が成立した際、ROM494に格納されている第2の演出情報に含まれる演出内容情報に応じた演出信号をセクタ492に対して出力すると共に、この演出信号を第1の演出情報に代えて出力するように指示する切替コマンドを、セクタ492に送る。ここで、本実施形態における演出条件は、INポート490からCPU491への第1の演出情報の入力がないこととなっている。すなわち、INポート490からCPU491に対して第1の演出情報の入力がないときに、第2の演出情報に対応する演出信号をセクタ492に出力すると共に、切替コマンドをセクタ492に送る。なお、演出条件は、上述した条件に限らず、規定時間の経過や規定時刻の到来、照明演出駆動回路461からの特定の信号の受信等であってもよい。

30

## 【0155】

セクタ492は、CPU491から送られてくる切替コマンドに基づいて、INポート490から送られてきた第1の演出情報に応じた演出信号、又は、CPU491から送られてきた第2の演出情報に応じた演出信号のいずれか一方を、OUTポート493を介してLED428bに出力する。つまり、上述したCPU491、セクタ492及びOUTポート493によって、演出信号出力手段が構成されており、この演出信号出力手段が、所定の演出条件に基づいて、INポート490によって受け付けた第1の演出情報に基づく演出信号、及び、ROM494に格納された第2の演出情報に基づく演出信号のいずれか一方をLED428bに出力する。

40

## 【0156】

さらに、CPU491には、輝度調整スイッチ496と、点灯パターンスイッチ497と、バックライト498とが接続されている。輝度調整スイッチ496は、各LED428bのON/OFFの時間間隔を制御して輝度を調整するためのディップスイッチであり、CPU491に対し、多段階の輝度調整（例えば、4段階調整）をCPU491に行わせるための信号を送る。点灯パターンスイッチ497は、後述する演出変更条件として、LED428bの点灯パターンを設定するために用いられるスイッチであり、CPU491に、各種点灯パターンの設定をCPU491に行わせるための信号を入力する。なお、

50

CPU 491が、複数のLED 428bのうち所定箇所のLED 428bのみを点灯/点滅させることによって、どの点灯パターンに設定されているかの確認が行われる。バックライト 498は、CPU 491の出力信号に応じて、上述したトッパ演出装置 428のプラスチックパネル 428aを照らし出す照明ユニットであり、例えば冷陰極管などが採用される。

【0157】

次に、図 46を参照しつつ、トッパ演出装置 428における演出処理の手順について説明する。

【0158】

CPU 491は、INポート 490が第1の演出情報を受け付けているか否かを、INポート 490から送られてくる第1の演出情報の受信によって、常時若しくは断続的に監視し、演出条件の判定を行う(ステップ1)。そして、INポート 490からの第1の演出情報の受信を検知した場合には、CPU 491は、第1の演出情報に応じた演出信号を出力させる切替コマンドをセクタ 492に送り、その演出信号が、セクタ 492からOUTポート 493を介してLED 428bに出力される(ステップ2)。

【0159】

一方、CPU 491が、演出条件の判定を行って(ステップ1)、INポート 490からの第1の演出情報の受信を検知しなかった場合には、CPU 491は、ROM 494から第2の演出情報を抽出する(ステップ3)。そして、この第2の演出情報に応じた演出信号と共に、第2の演出情報の演出信号を出力させる切替コマンドをセクタ 492に送る。続いて、CPU 491からセクタ 492に送られてきた演出信号が、セクタ 492から、OUTポート 493を介してLED 428bに出力される(ステップ4)。

【0160】

そして、LED 428bは、OUTポート 493から送られてきた演出信号に応じた演出を行う(ステップ5)。トッパ演出装置 428では、演出処理として、以上のステップ1~5が繰り返される。従って、照明演出駆動回路 461からトッパ演出装置 428に第1の演出情報が入力されているときには、矢印A1に示すように、LED 428bは、その第1の演出情報の演出信号に応じた照明演出をおこなうこととなる。一方、照明演出駆動回路 461からトッパ演出装置 428に第1の演出情報が入力されていないときには、矢印A2に示すように、LED 428bは、トッパ演出装置 428のROM 494に格納されている第2の演出情報の演出信号に応じた照明演出をおこなうこととなる。

【0161】

すなわち、トッパ演出装置 428では、LED 428bは、外部から受け付ける第1の演出情報の演出信号に応じた照明演出だけでなく、ROM 494に格納された第2の演出情報の演出信号に応じた演出も行うため、演出の多様化が図られており、より興趣に富んだ演出を行うことができるようになっている。その上、ラインの断線等の理由で、照明演出駆動回路 461からトッパ演出装置 428への第1の演出情報の入力途絶えた場合でも、第2の演出情報による演出が行われるため、トッパ演出装置 428による演出を継続して行うことができるようになっている。

【0162】

また、上述した実施形態では、第1の演出情報にLED 428bの演出内容に関する演出内容情報が含まれているため、トッパ演出装置 428が、その演出内容情報を格納しておく必要がない。つまり、トッパ演出装置 428は、上記演出内容情報のために、新たに格納手段を設けたり、第2の演出情報が格納されたROM 494の記録領域の一部を割り当てたりする必要がなく、トッパ演出装置 428の記録領域の効率的利用が図られている。

【0163】

ただし、必要に応じて、LED 428bの演出内容に関する演出内容情報の少なくとも一部をROM 494に格納しておき、INポート 490に第1の演出情報が入力された際に、CPU 491がその演出内容情報を抽出してLED 428bに対して送る態様にする

10

20

30

40

50

ことも可能である。例えば、ROM 494にLED 428bの点灯パターンに関する演出内容情報を格納しておき、演出内容情報として発光タイミングのみを含む第1の演出情報がINポート490に入力された際に、CPU 491がその点灯パターンに関する演出内容情報を抽出してLED 428bに対して送る態様にすることも可能である。

【0164】

さらに、上述した実施形態では、トッパ演出装置428は、主制御基板471の照明演出駆動回路461と、発光部420を介してシリアル接続されている。このようなシリアル接続の採用により、発光部や演出装置の増設が可能となっており、また、接続に必要な配線の削減が図られている。

【0165】

なお、上述した実施形態では、ROM 494に1つの第2の演出情報が格納された態様を示しているが、異なる演出内容情報を含んだ複数の第2の演出情報がROM 494に格納された態様に適宜変更してもよい。この場合、トッパ演出装置428の演出処理におけるステップ3で、CPU 491は、複数の第2の演出情報のうちから1つを選出して抽出し、ステップ4では、その選出した第2の演出情報の演出信号をLED 428bに出力する(図46参照)。このようにROM 494に複数の第2の演出情報を格納することで、トッパ演出装置428は、CPU 491による第2の演出情報の選出のやり方次第で多様な演出を実現することができる。

【0166】

また、ROM 494に複数の第2の演出情報が格納された上述の態様では、CPU 491は、ステップ3の際、演出変更条件が成立する毎にROM 494から選出する第2の演出情報を変更するようにしてもよい。この演出変更条件としては、規定時間の経過や規定時刻の到来、照明演出駆動回路461からの変更信号の受信の有無、点灯パターンスイッチ497の信号入力等がある。演出変更条件として、点灯パターンスイッチ497の信号入力に応じて、選出する第2の演出情報を変更する態様の場合には、点灯パターンスイッチ497の操作により、任意の第2の演出情報に設定することが可能である。

【0167】

このように、演出変更条件に応じてROM 494から選出する第2の演出情報を変更することで、トッパ演出装置428は、演出変更条件に応じた様々な演出態様を実現することができる。なお、ROM 494から選出する第2の演出情報を必ずしも変更する必要はなく、演出変更条件が成立する毎に、選出する第2の演出情報をランダムに再抽選するだけでも、様々な演出態様を実現することができる。

【0168】

なお、以上の説明では、演出装置としてトッパ演出装置428を例に説明を行ったが、トッパ演出装置428を含む遊技機401全体も演出装置となりうる。この場合、遊技機401は、図45に示したトッパ演出装置428のブロック図のシステムと同様若しくは同等のシステムを有し、遊技機401の外部(例えば、別の遊技機やゲームサーバ等)から第1の演出情報を受け付ける。そして、遊技機401は、所定の演出条件に基づいて、第1の演出情報に基づく演出信号、及び、遊技機401の演出情報格納手段(例えば、ROM 434)に格納された第2の演出信号に基づく演出信号のいずれか一方を出力し、その信号に応じた演出を演出手段(例えば、発光部420やスピーカ423)に行わせる。それにより、遊技機401自体が演出装置である場合にも、トッパ演出装置428が演出装置である場合と同様に、遊技機401による演出の多様化が図られ、より興趣に富んだ演出が行われる。

【0169】

本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、様々な変形が可能である。例えば、演出手段は、照明演出を行うLED 428bなどに限らず、音響演出を行う装置や画像演出を行う装置等であってもよい。

【図面の簡単な説明】

【0170】

10

20

30

40

50

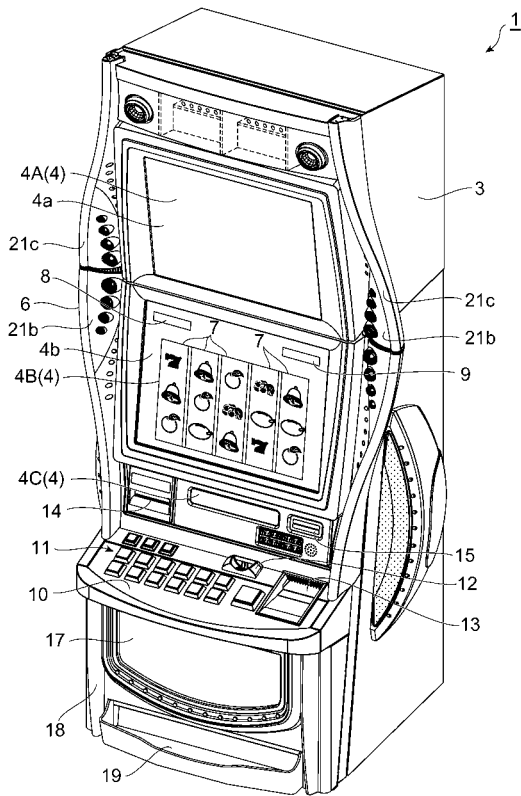
- 【図 1】本発明に係る遊技機の一実施形態を示す斜視図である。
- 【図 2】図 1 に示した遊技機の正面図である。
- 【図 3】図 1 に示した遊技機の側面図である。
- 【図 4】図 2 の I V - I V 線に沿う断面図である。
- 【図 5】( a ) は反射面を示す拡大断面図であり、( b ) は反射光を示す平面図である。
- 【図 6】遊技機の前方に位置する遊技者と観客との関係を示す平面図である。
- 【図 7】遊技機の前方に位置する遊技者と観客との関係を示す正面図である。
- 【図 8】上側前面扉 ( 第 1 の開閉扉 ) を開放した状態を示す側面図である。
- 【図 9】上側前面扉を開放した状態を示す斜視図である。
- 【図 10】下側前面扉 ( 第 2 の開閉扉 ) を開放した状態を示す斜視図である。 10
- 【図 11】上側前面扉と下側前面扉との境界部分の要部拡大断面図である。
- 【図 12】下側前面扉の一部を切り欠いて示す要部拡大側面図である。
- 【図 13】遊技機の下部を拡大して示す斜視図である。
- 【図 14】筐体下部の前面側を一部破断して示す側面図である。
- 【図 15】遊技者が遊技機を操作し、観客がスロットゲームを観戦している状態を示す側面図である。
- 【図 16】本実施の形態に係る遊技機の斜視図である。
- 【図 17】可変表示部の右側方を拡大して示す斜視図である。
- 【図 18】図 17 の P - P 線に沿った断面図である。
- 【図 19】上段側の可変表示部の右側方を拡大して示す斜視図である。 20
- 【図 20】遊技機用表示装置を取り付けた遊技機の斜視図である。
- 【図 21】遊技機用表示装置の斜視図である。
- 【図 22】図 21 の R - R 線に沿った断面図である。
- 【図 23】遊技機用表示装置の左右側部を拡大して示す断面図である。
- 【図 24】図 2 中のスピーカを拡大して示す側面図である。
- 【図 25】図 24 の X X V - X X V 線に沿う断面図である。
- 【図 26】図 24 に示したスピーカの分解斜視図である。
- 【図 27】ネットを取外した状態のスピーカを示す正面図である。
- 【図 28】前面扉が開放された状態を示す右側面図である。
- 【図 29】スピーカ内の音源部、基板及びスピーカランプの配置を示す正面図である。 30
- 【図 30】傾斜面及びスピーカランプを拡大して示す側面図である。
- 【図 31】傾斜面及びスピーカランプを拡大して示す断面図である。
- 【図 32】図 24 に示したスピーカを傾斜面と対面する方向から示す斜視図である。
- 【図 33】図 24 に示したスピーカを遊技機の斜め後方から示す斜視図である。
- 【図 34】図 1 の遊技機のトップランプを示した要部拡大図である。
- 【図 35】図 34 に示したトップランプの X X X V - X X X V 線断面図である。
- 【図 36】図 34 のトップランプのカバープレートを省略した正面図である。
- 【図 37】図 36 に示した帯状ランプの X X X V I I - X X X V I I 線断面図である。
- 【図 38】遊技者視線での図 36 の帯状ランプを示した図である。
- 【図 39】異なる態様の帯状ランプを示した断面図である。 40
- 【図 40】異なる態様の帯状ランプを示した図である。
- 【図 41】本発明の実施形態における遊技機を示した斜視図である。
- 【図 42】図 1 に示した遊技機全体の内部構成を示したブロック図である。
- 【図 43】図 2 に示した発光部の構成を示したブロック図である。
- 【図 44】図 2 に示した副制御基板の内部構成を示したブロック図である。
- 【図 45】図 2 に示したトッパー演出装置の内部構成を示したブロック図である。
- 【図 46】本発明に係るトッパー演出装置における演出処理の手順を示したフロー図である。
- 【符号の説明】
- 【 0 1 7 1 】

1 ... 遊技機、3 ... 筐体、4 ... 表示部、4 A , 4 B , 4 C ... 可変表示部、4 a ... 上段側の可変表示部の前面、4 b ... 中段側の可変表示部の前面、6 ... 上側前面扉（第1の開閉扉）、10 ... 操作テーブル（突出部）、10 a ... 前端、11 ... 操作ボタン（操作部）、17 ... 腰パネル（演出部）、18 ... 下側前面扉（第2の開閉扉）、19 ... コイン受皿、20 ... 発光部、21 ... 傾斜部、23 A , 23 B ... スピーカ（演出装置）、24 ... スピーカランプ（光源）25 ... アンダーランプ（発光部）、27 ... 反射面、S ... 遊技領域、46 ... 第1の開閉扉の開口部、50 ... 補強部材、50 b ... 第2の板片（閉鎖部）、50 e ... 第5の板片（障害部）、51 ... 枠部、51 a ... 枠部の側部、52 a ~ 52 d ... 折れ目、57 ... ローラ部（突出部）、103 ... 冷陰極管（発光手段）、P ... 遊技者、L1 ... 延長線、L2 ... 表示部の垂線、... 鋭角、110 ... 周縁枠、21 f ... 乱反射面、21 b ... 反射面、121 ... フルカラーLED（発光部）、123 ... 周縁枠、125 ... フルカラーLED（発光部）、131 ... 反射部、150 ... 遊技機用表示装置、157 ... 表示装置用ケース（筐体）、173 a ... 反射面（反射部）、177 ... フルカラーLED（発光部）、201 ... 音源部、205 a ... 傾斜面、300 ... パワーランプ発光部、302 ... LED、308 ... レンズ、310 ... 鏡筒部、330 ... 凹部、340 ... 光源ユニット、344 ... LED、350 ... 反射プレート、354 , 354 A , 354 B ... 反射部、356 A , 356 B ... 反射面、360 ... 偏向フィルタ、H ... 水平面、L ... 直線、M1 ... 観客、M2 ... 遊技者、... 傾斜角、... 傾斜角、... 鋭角の角度、401 ... 遊技機、420 ... 発光部、423 ... スピーカ、428 ... トップー演出装置、428 b ... LED、432 ... メインCPU、461 ... 照明演出駆動回路、490 ... I Nポート、491 ... CPU、492 ... セレクタ、493 ... O U Tポート。

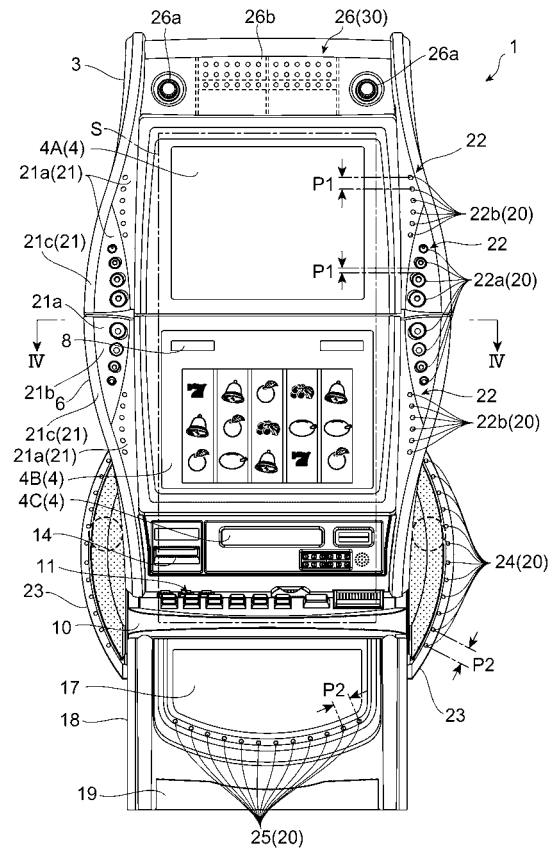
10

20

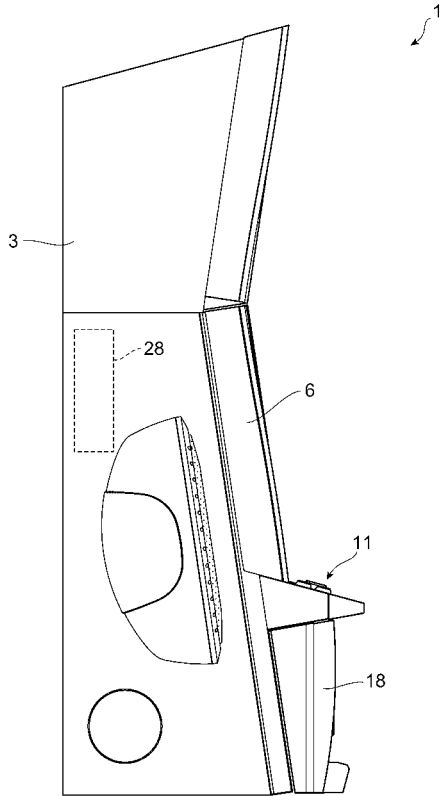
【 図 1 】



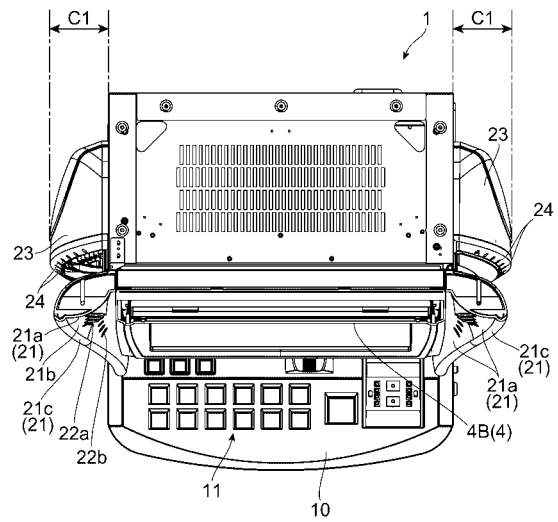
【 図 2 】



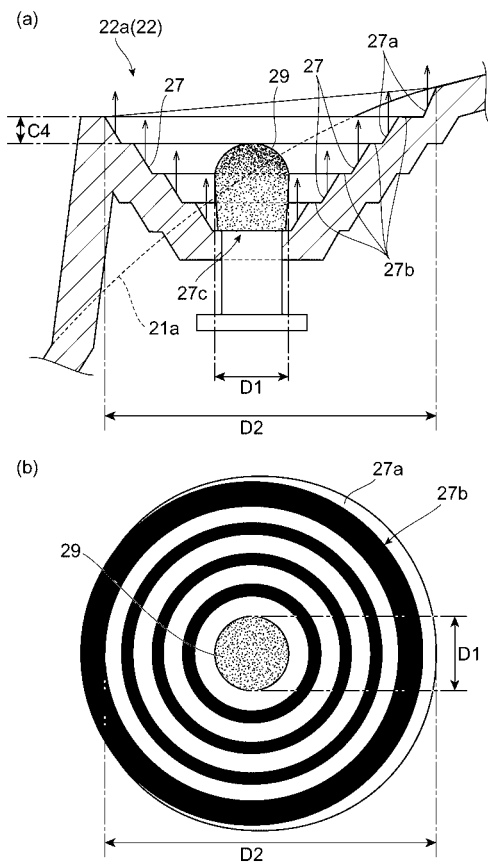
【 図 3 】



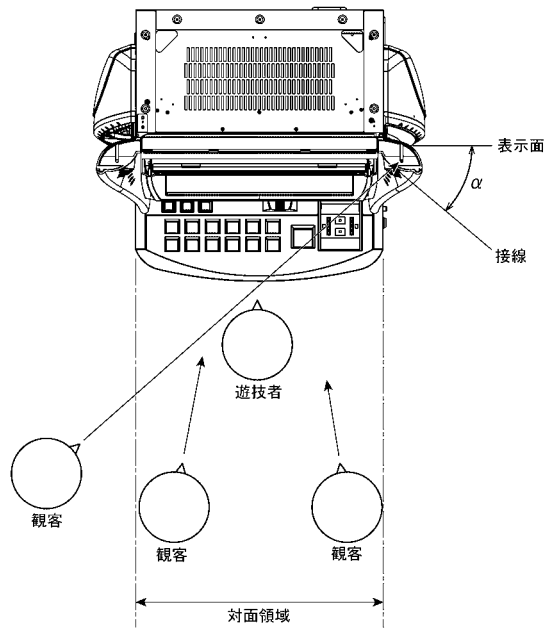
【 図 4 】



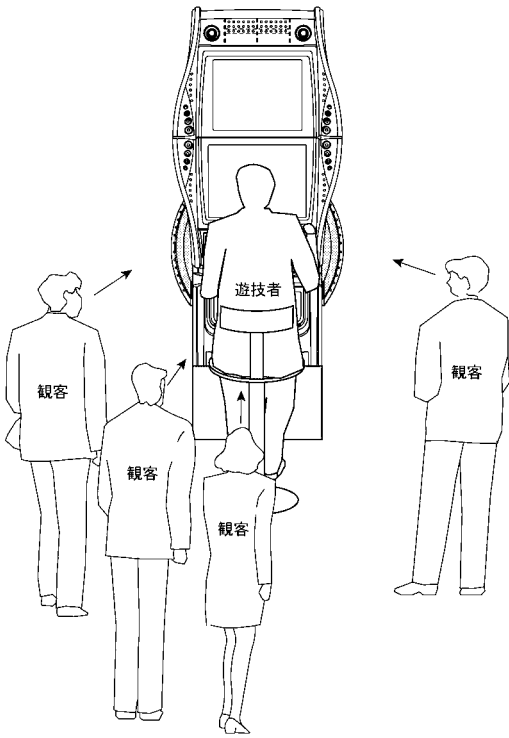
【 図 5 】



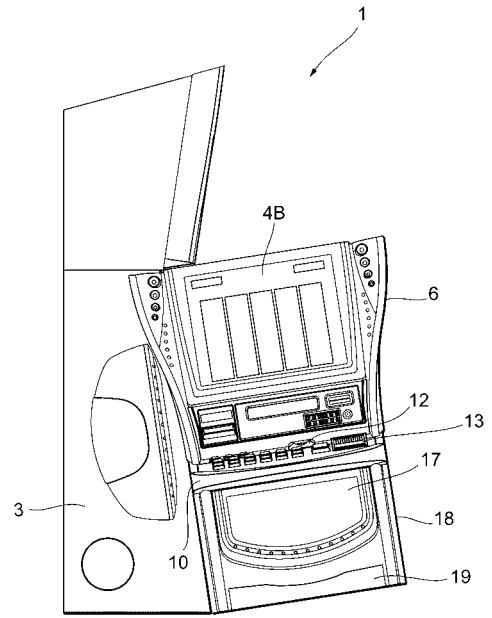
【 図 6 】



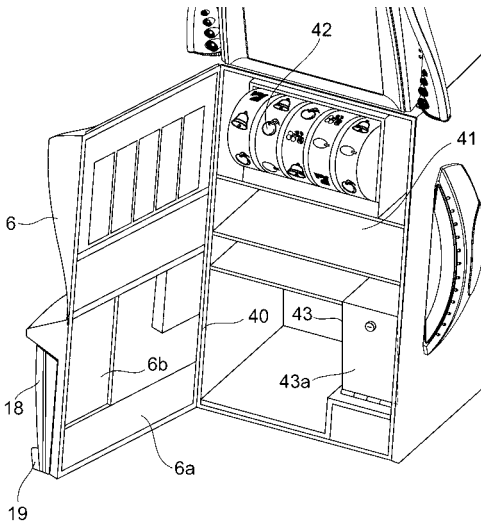
【 図 7 】



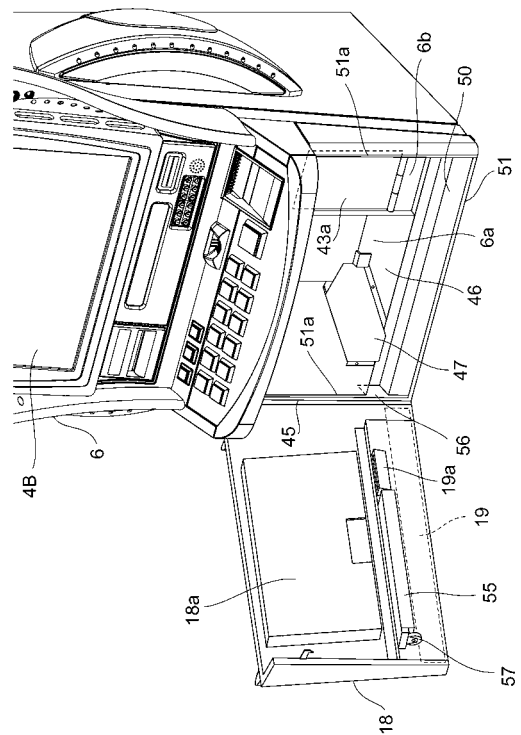
【 図 8 】



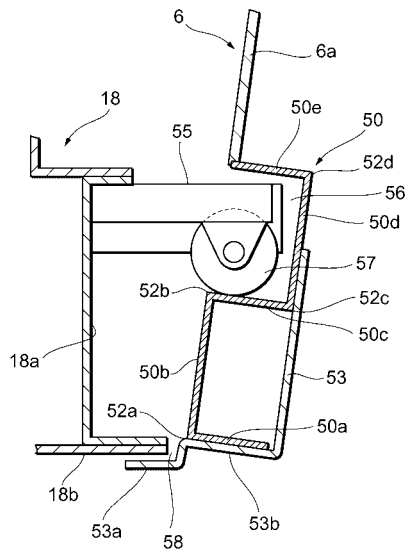
【 図 9 】



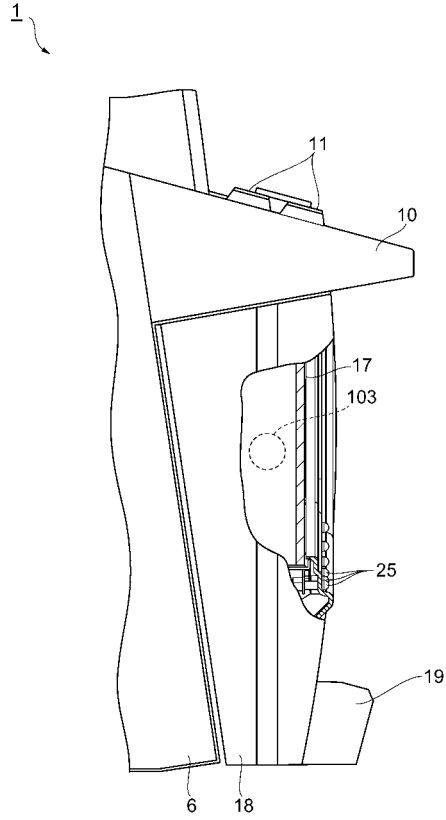
【 図 10 】



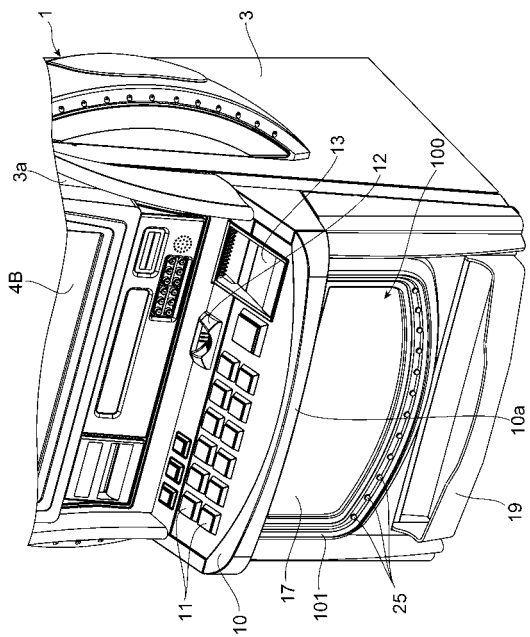
【図 1 1】



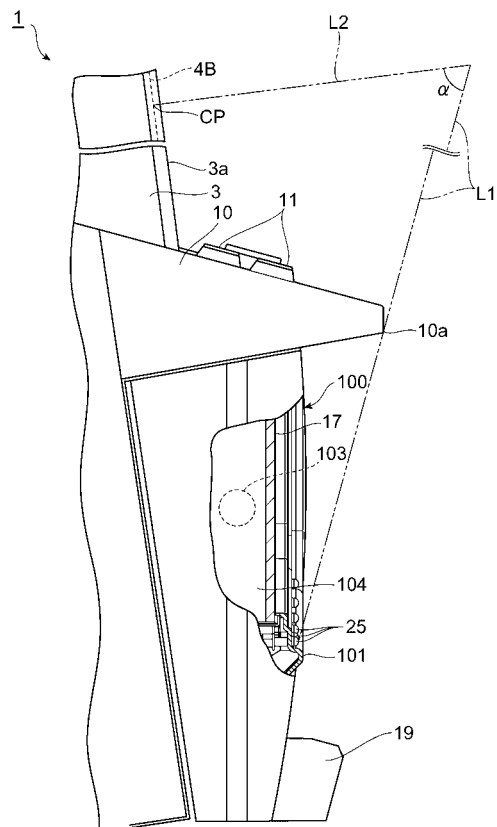
【図 1 2】



【図 1 3】

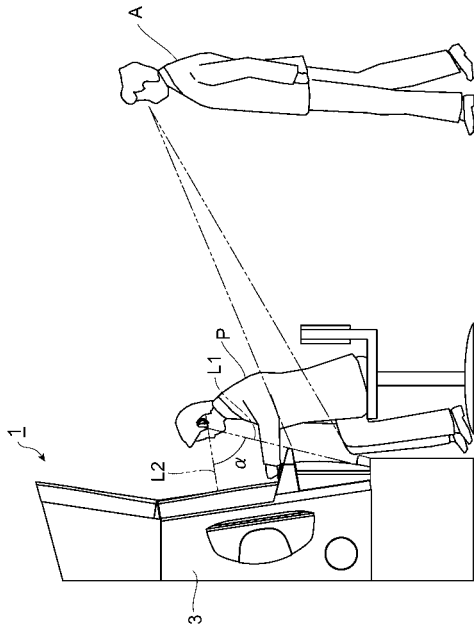


【図 1 4】

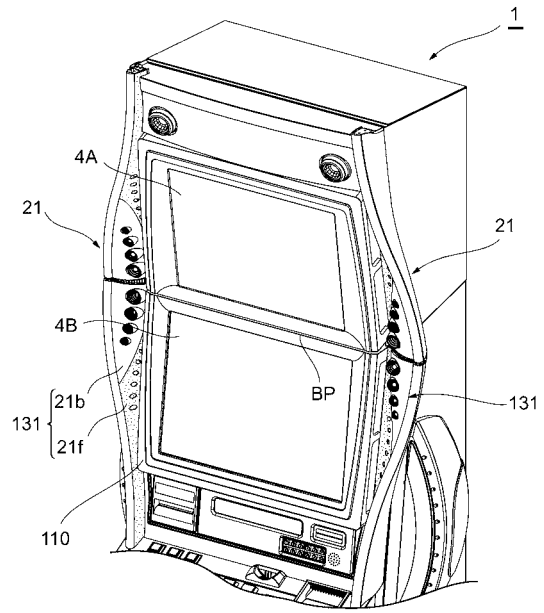




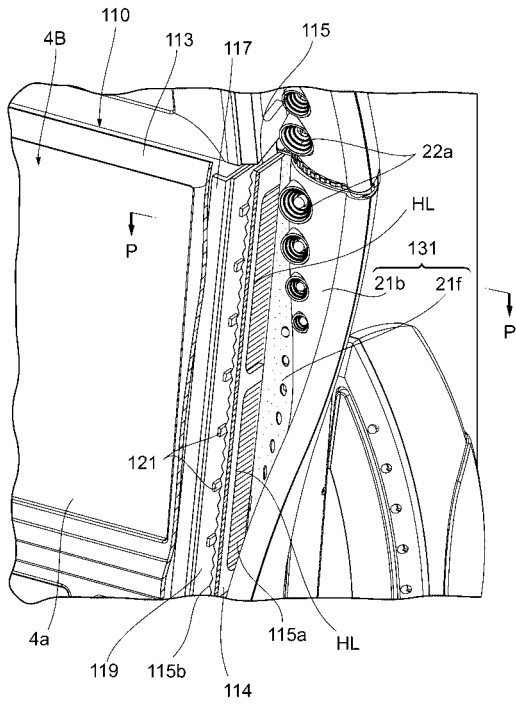
【 図 1 5 】



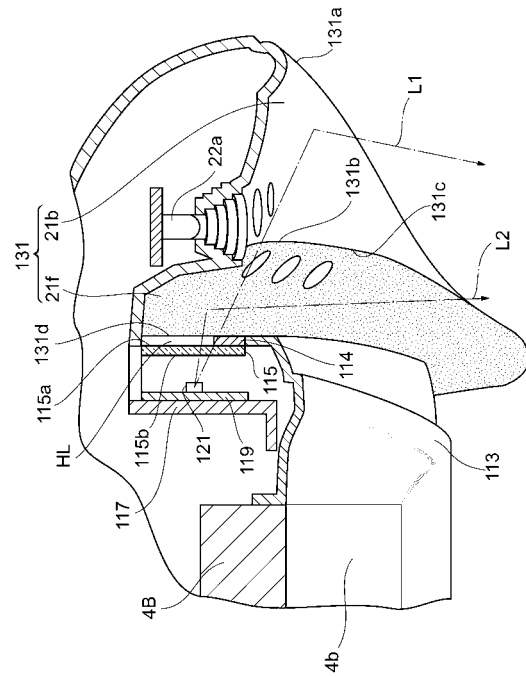
【 図 1 6 】



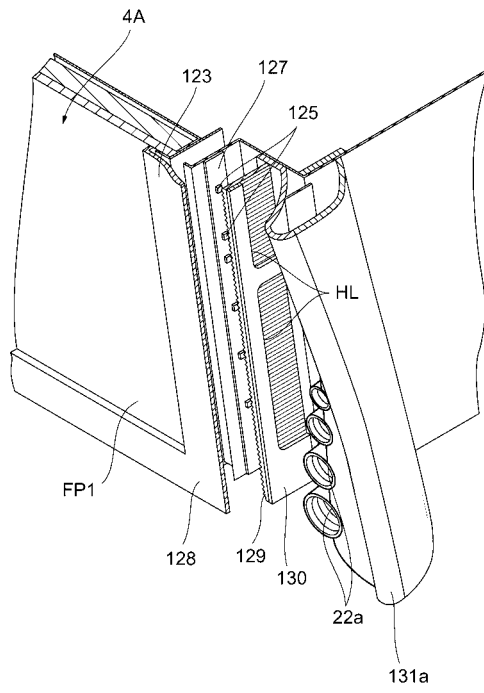
【 図 1 7 】



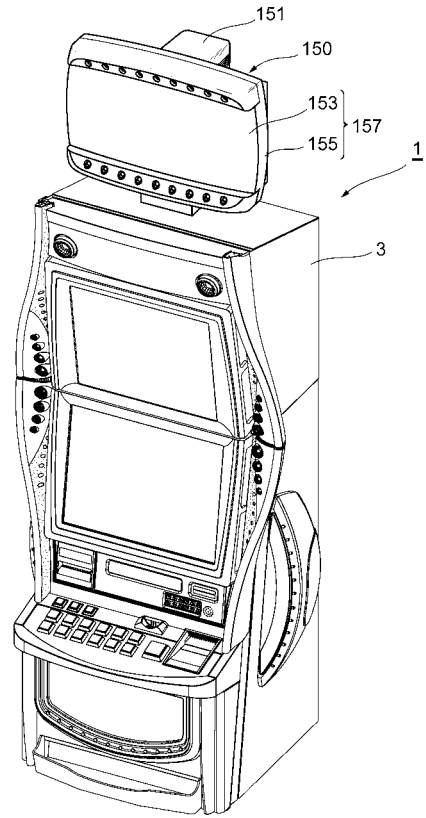
【 図 1 8 】



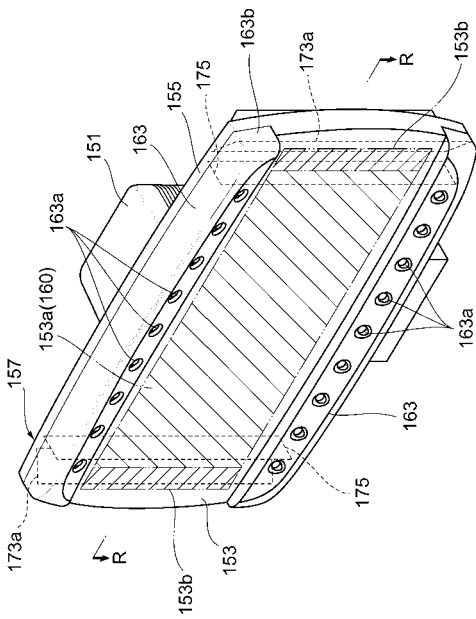
【 図 1 9 】



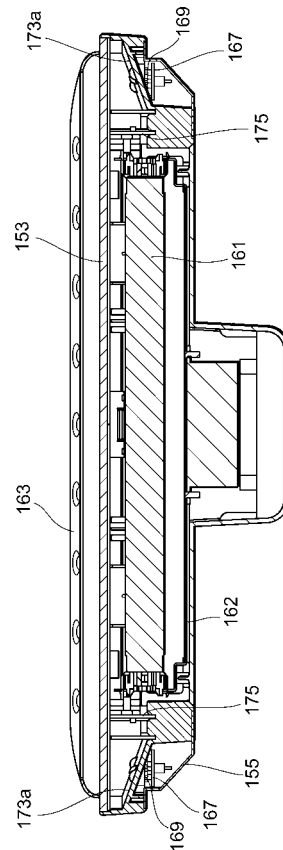
【 図 2 0 】



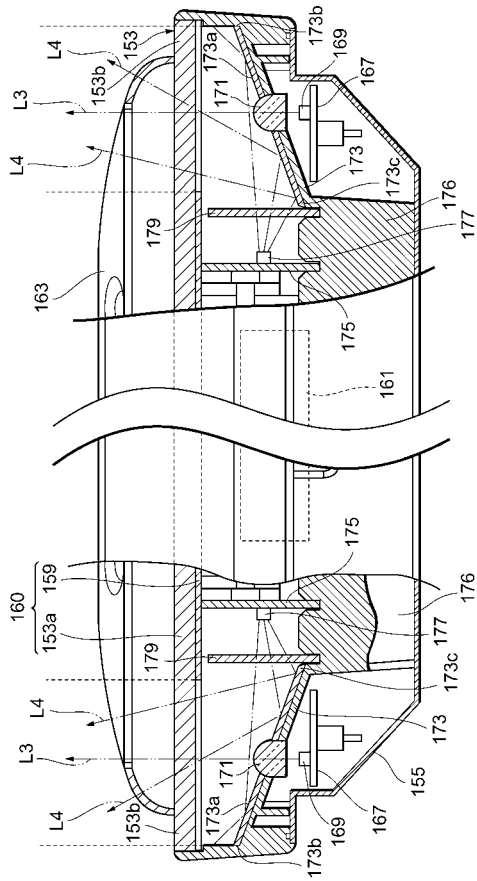
【 図 2 1 】



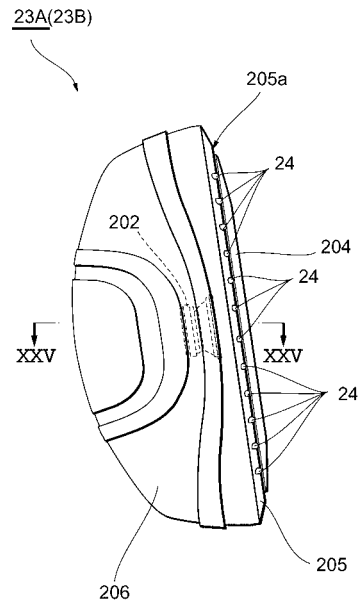
【 図 2 2 】



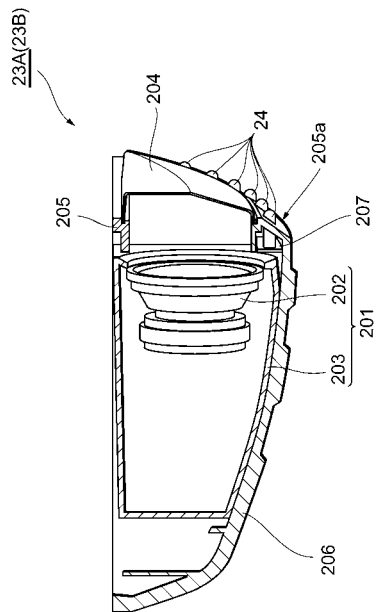
【 図 2 3 】



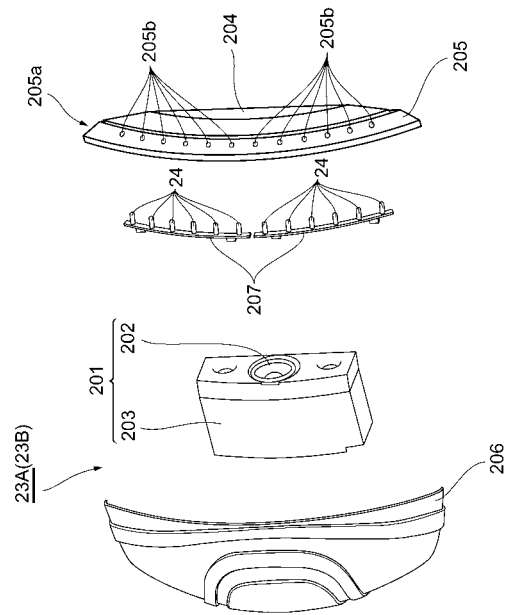
【 図 2 4 】



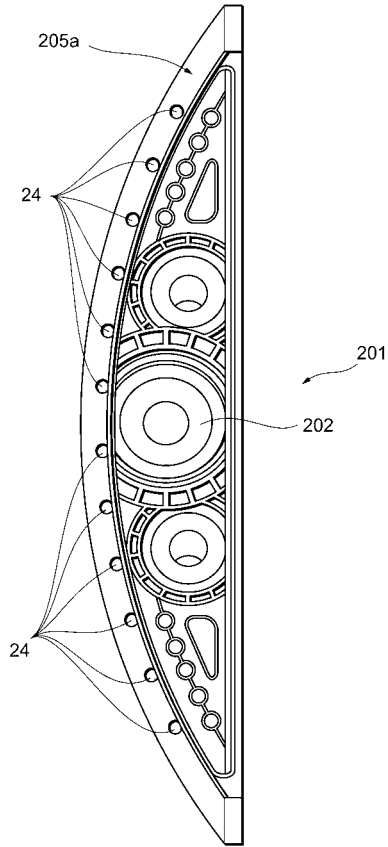
【 図 2 5 】



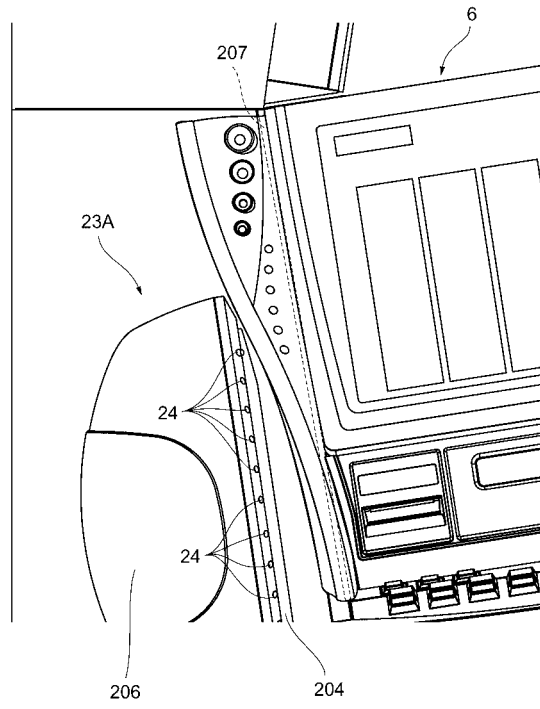
【 図 2 6 】



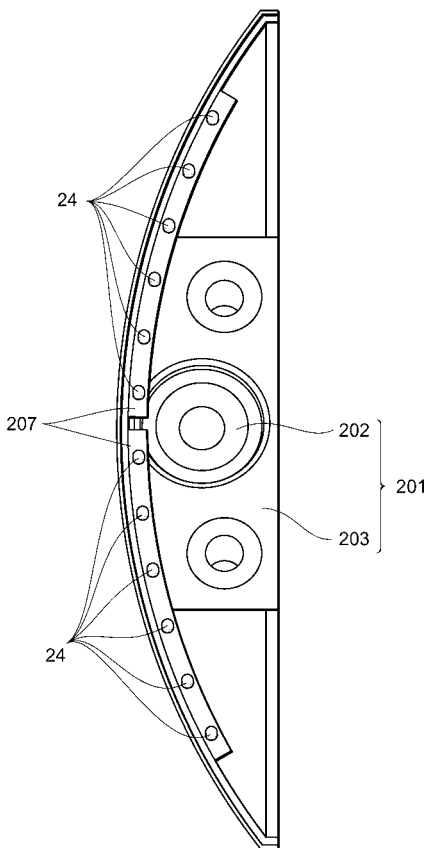
【 図 2 7 】



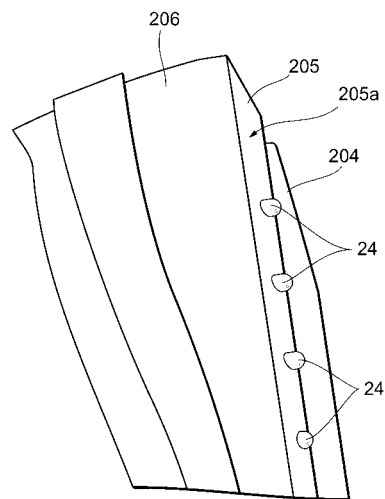
【 図 2 8 】



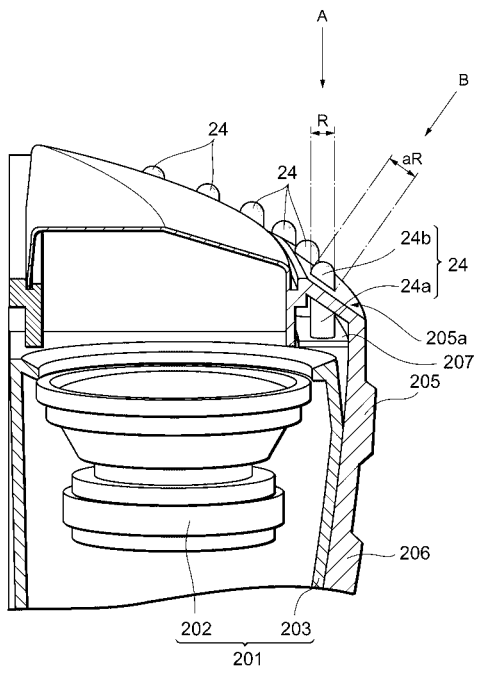
【 図 2 9 】



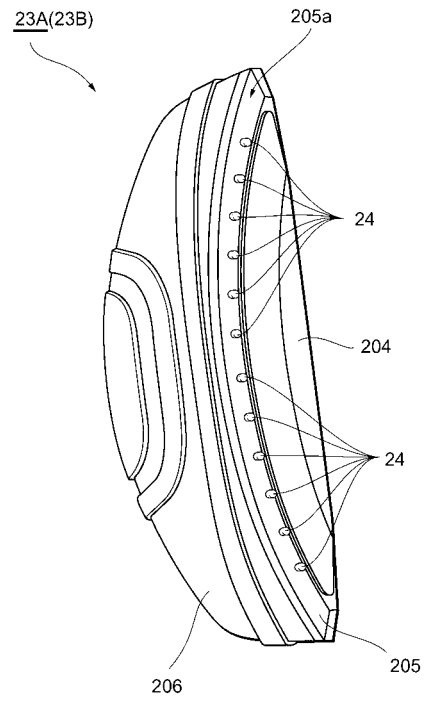
【 図 3 0 】



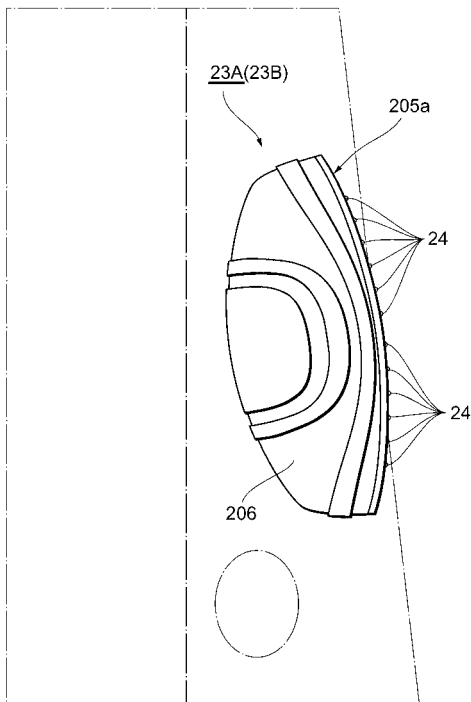
【 図 3 1 】



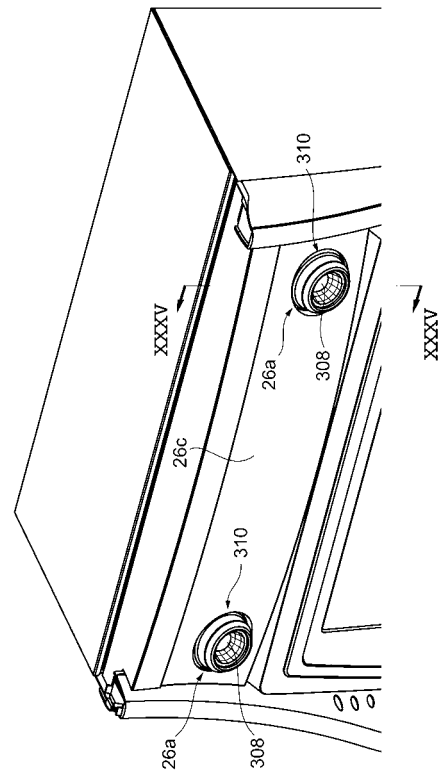
【 図 3 2 】



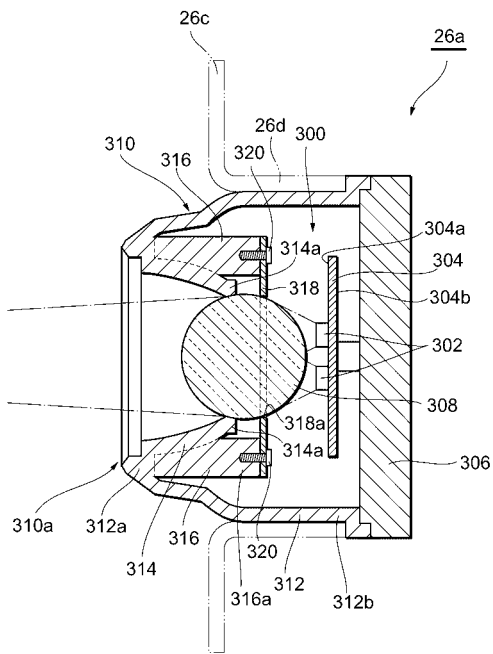
【 図 3 3 】



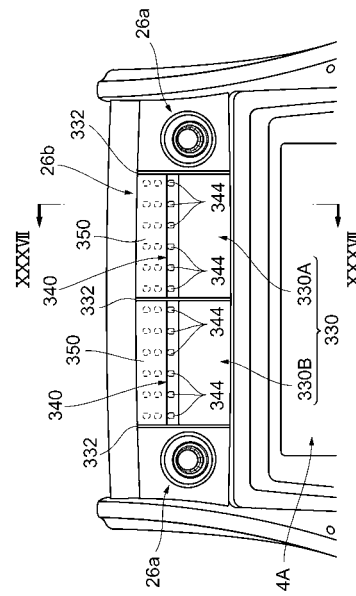
【 図 3 4 】



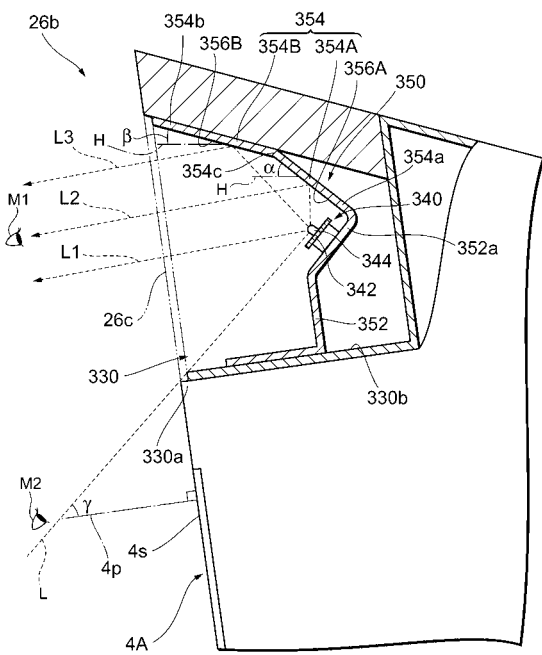
【 図 3 5 】



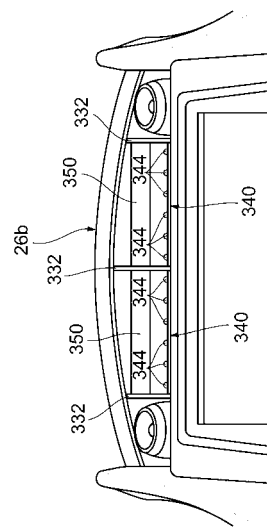
【 図 3 6 】



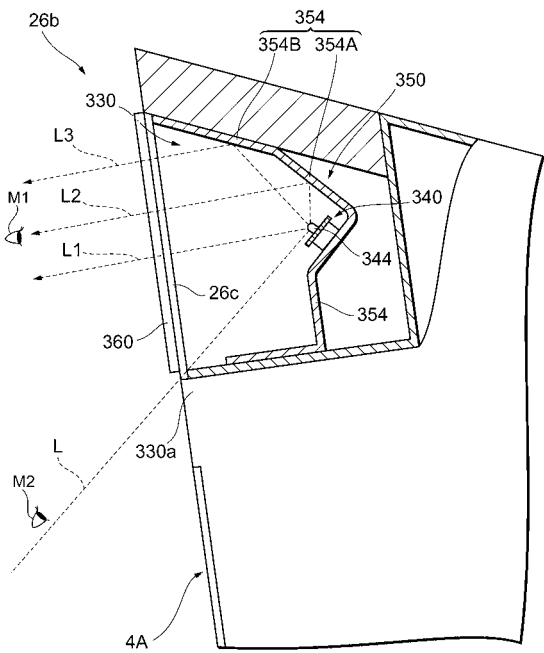
【 図 3 7 】



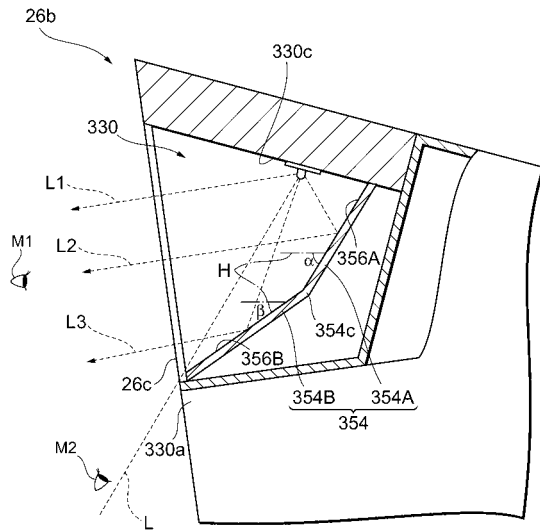
【 図 3 8 】



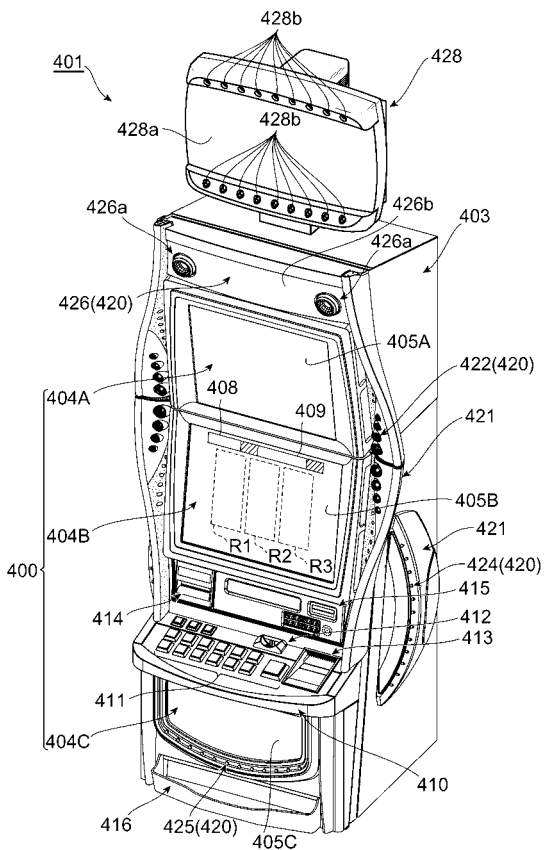
【図39】



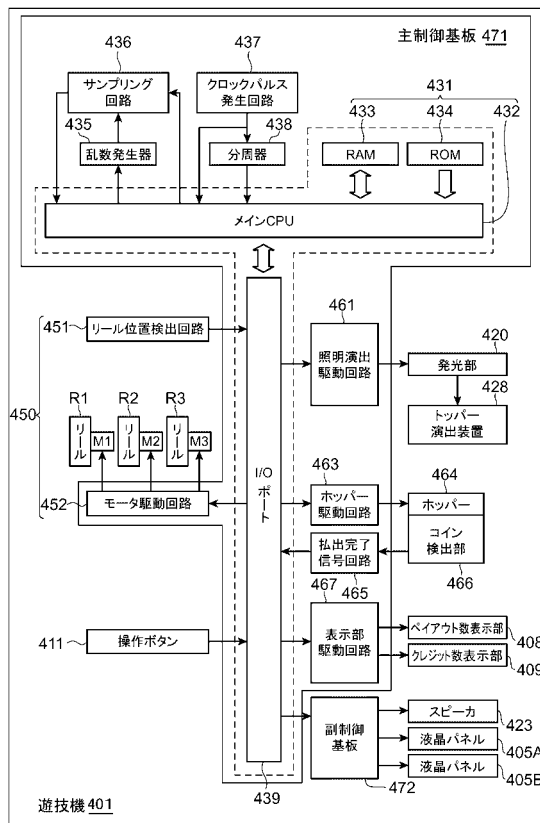
【図40】



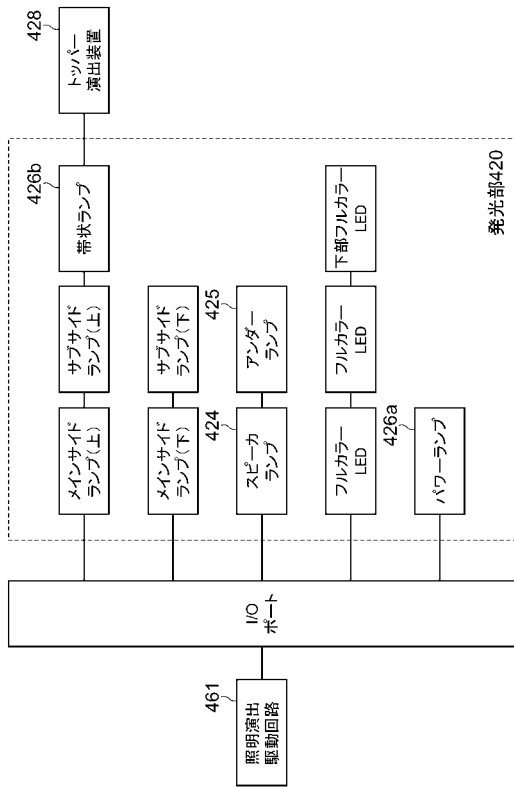
【図41】



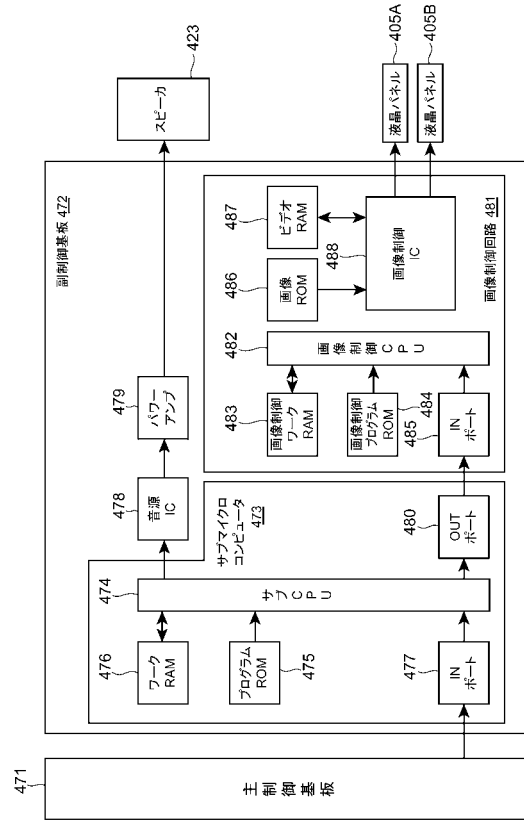
【図42】



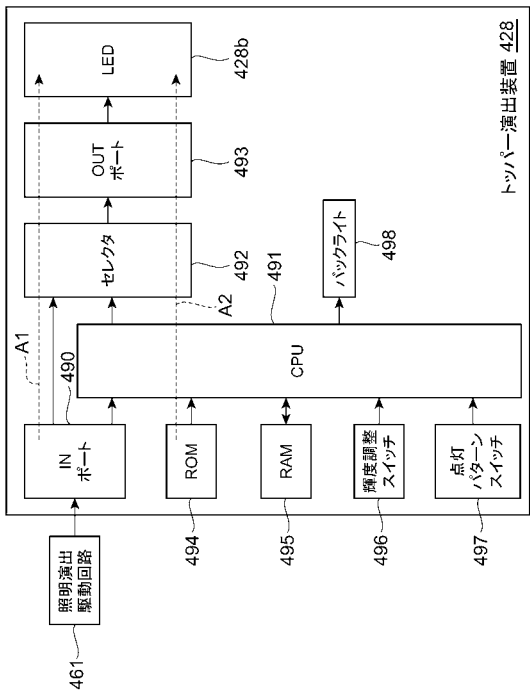
【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



【 図 4 5 】



【 図 4 6 】

