

(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2015-19997
(P2015-19997A)

(43) 公開日 平成27年2月2日(2015.2.2)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 3 4	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 13 頁)

(21) 出願番号	特願2013-152396 (P2013-152396)	(71) 出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ
(22) 出願日	平成25年7月23日 (2013.7.23)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	100095669 弁理士 上野 登
		(72) 発明者	田中 勝巳 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		F ターム(参考)	2C088 BC22 BC31 EA06 EA10 2C333 AA15 EA03

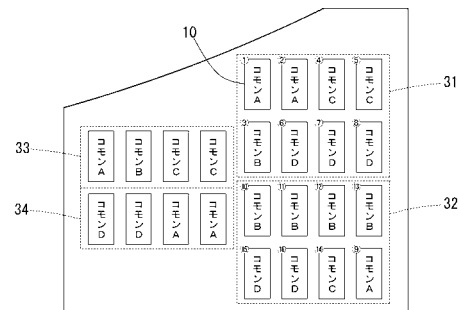
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】ダイナミック点灯方式によって複数の発光部材の点灯パターンが制御される遊技機において、当該点灯パターンを解読されにくくすること。

【解決手段】複数の発光部材 10 と、これら複数の発光部材 10 が複数の発光部材群 4 1 ~ 4 4 に区分されるとともに、各発光部材群に含まれる発光部材 10 が共通線によって電気的に接続されていることを利用し、複数の発光部材 10 によって発現される点灯パターンをダイナミック点灯方式によって制御する点灯制御手段と、を備え、遊技に関するある遊技情報が、ある共通線に接続された発光部材群に含まれる発光部材 10 の少なくとも一部と、それとは異なる共通線に接続された発光部材群に含まれる発光部材 10 の少なくとも一部と、を含む複数の発光部材 10 の点灯パターンによって報知される。

【選択図】 図 3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の発光部材と、
前記複数の発光部材が複数の発光部材群に区分されるとともに、各発光部材群に含まれる発光部材がコモン線によって電氣的に接続されていることを利用し、複数の発光部材によって発現される点灯パターンをダイナミック点灯方式によって制御する点灯制御手段と、
を備え、

遊技に関するある遊技情報が、第一コモン線に接続された発光部材群に含まれる発光部材の少なくとも一部と、それとは異なる第二コモン線に接続された発光部材群に含まれる発光部材の少なくとも一部と、を含む複数の発光部材の点灯パターンによって報知されることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

遊技球の入賞が当否判定を行う契機となる一または複数の入賞口を備え、

前記一または複数の入賞口のうちの第一入賞口に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果の内容が、前記第一コモン線に接続された発光部材群に含まれる発光部材の少なくとも一部と、それとは異なる前記第二コモン線に接続された発光部材群に含まれる発光部材の少なくとも一部と、を含む複数の発光部材の点灯パターンによって報知されることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第一入賞口に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果の内容を報知する複数の発光部材のうちの一部が含まれる発光部材群には、前記第一入賞口とは別の第二入賞口に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果の内容、または保留されている当否判定結果の数である保留数の少なくともいずれか一方を報知するための一または複数の発光部材が含まれることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技情報を報知するための複数の発光部材を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

30

【0002】

このような発光部材を備えた遊技機としては、例えば下記特許文献 1 に記載のものが公知である。複数の発光部材による点灯パターンによって、大当たりの内容や、当該時点での保留数といったものが表示される。この発光部材の点灯パターンの制御は、いわゆるダイナミック点灯方式によってなされるものが多い。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2011 - 72473 号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

この種の遊技機では、ある遊技情報を報知するために用いる複数の発光部材 10 は、一のコモン線に接続されている。つまり、報知する遊技情報それぞれに対して一群の発光部材群が設定され、当該発光部材群に含まれる複数の発光部材は一のコモン線に接続されている。例えば、図 8 および図 9 に示すように、第一特別図柄の表示は、コモン線 A に接続された複数の発光部材 10 の点灯パターンによって示され、第二特別図柄の表示は、コモン線 B に接続された複数の発光部材 10 によって示され、第一特別図柄の保留数の表示は、コモン線 C に接続された複数の発光部材 10 の点灯パターンによって示され、第二特別図柄の保留数の表示は、コモン線 D に接続された複数の発光部材 10 の点灯パターンによ

50

って示される、というように、各発光部材群のそれぞれと、報知する遊技情報とが予め対応づけられている。

【0005】

上述したように点灯パターンの制御はダイナミック点灯方式によってなされるため、各発光部材群のそれぞれと報知する遊技情報とが対応づけられていると、ある遊技情報が報知される際には、一のコモン線に接続された発光部材群に含まれる発光部材が同時に点灯する。したがって、カメラ等を用いて点灯した瞬間を撮像することによって得られた点灯パターンと、当該点灯パターンが発生したときの遊技情報（大当たりの内容等）を対応づけることにより、各点灯パターンがどのような情報（意味）をもつものであるかが解読されてしまう。このように点灯パターンが解読されてしまうと、点灯パターンが報知する遊技情報の種類によっては、不正行為に使用されてしまうおそれもある。

10

【0006】

本発明の目的は、ダイナミック点灯方式によって複数の発光部材の点灯パターンが制御される遊技機において、当該点灯パターンを解読されにくくすることにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するためになされた請求項1の発明にかかる遊技機は、複数の発光部材と、前記複数の発光部材が複数の発光部材群に区分されるとともに、各発光部材群に含まれる発光部材がコモン線によって電氣的に接続されていることを利用し、複数の発光部材によって発現される点灯パターンをダイナミック点灯方式によって制御する点灯制御手段と、を備え、遊技に関するある遊技情報が、第一コモン線に接続された発光部材群に含まれる発光部材の少なくとも一部と、それとは異なる第二コモン線に接続された発光部材群に含まれる発光部材の少なくとも一部と、を含む複数の発光部材の点灯パターンによって報知されることを特徴とする。

20

【0008】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、遊技球の入賞が当否判定を行う契機となる一または複数の入賞口を備え、前記一または複数の入賞口のうちの第一入賞口に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果の内容が、前記第一コモン線に接続された発光部材群に含まれる発光部材の少なくとも一部と、それとは異なる前記第二コモン線に接続された発光部材群に含まれる発光部材の少なくとも一部と、を含む複数の発光部材の点灯パターンによって報知されることを特徴とする。

30

【0009】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機において、前記第一入賞口に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果の内容を報知する複数の発光部材のうちの一部が含まれる発光部材群には、前記第一入賞口とは別の第二入賞口に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果の内容、または保留されている当否判定結果の数である保留数の少なくともいずれか一方を報知するための一または複数の発光部材が含まれることを特徴とする。

【発明の効果】

【0010】

請求項1の遊技機によれば、遊技に関するある遊技情報が、あるコモン線（第一コモン線）に接続された発光部材と、それとは異なるコモン線（第二コモン線）に接続された発光部材を含む複数の発光部材の点灯パターンによって報知されることになる。つまり、当該ある遊技情報を報知する点灯パターンを発現するための複数の点灯部材は、全て同時に点灯するものではないから、点灯した瞬間を撮像すること等による点灯パターンの解読を困難にすることが可能である。

40

【0011】

特に、請求項2のように、ある入賞口（第一入賞口）に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果の内容を報知する点灯パターンの制御に適用されるものであれば、点灯パターンの解読が、遊技状況が有利になるようにする行為に利用されてしまうことを抑制

50

することが可能である。

【 0 0 1 2 】

請求項 3 に記載の発明のように、ある入賞口（第一入賞口）とは別の入賞口（第二入賞口）に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果の内容や、保留数を報知するための発光部材が設けられることを利用し、一のコモン線に接続された複数の発光部材のみによってある入賞口（第一入賞口）に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果の内容が報知されることがないようにすれば、従来よりも発光部材やコモン線が増加してしまうことを防止することが可能である。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 3 】

【 図 1 】 本発明の一実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【 図 2 】 図 1 に示した遊技機の制御ブロック図である。

【 図 3 】 図 1 に示した遊技機における発光部材の配置を説明するための図である。

【 図 4 】 図 1 に示した遊技機における大当たり時の点灯パターンを説明するための図（表）であって、（ a ）は第一始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機とする抽選に当選した場合の大当たり時の点灯パターンを、（ b ）は第二始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機とする抽選に当選した場合の大当たり時の点灯パターンを示している。

【 図 5 】 図 1 に示した遊技機における小当たり時の点灯パターンを説明するための図（表）である。

【 図 6 】 図 1 に示した遊技機における各発光部材が接続されているコモン線およびセグメント線を説明するための図（表）である。

【 図 7 】 変形例にかかる遊技機における発光部材の配置を説明するための図である。

【 図 8 】 従来遊技機における発光部材の配置を説明するための図である。

【 図 9 】 従来遊技機における各発光部材が接続されているコモン線およびセグメント線を説明するための図（表）である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 4 】

以下、本発明にかかる実施形態について図面を参照して詳細に説明する。まず、遊技機 1 の全体構成について簡単に説明する。なお、図 1 では、遊技機 1 の枠体、遊技球（本発明における遊技媒体に相当する）を発射する発射装置、遊技球を貯留する下皿や上皿など、本発明に関係のない遊技機 1 の構成要素は省略している。これらについては公知の遊技機と同様の構造のものが適用できる。

【 0 0 1 5 】

遊技機 1 は遊技盤 9 0 を備える。遊技盤 9 0 は、ほぼ正方形の合板により成形されており、発射装置の操作によって発射された遊技球を遊技領域 9 1 に案内する金属製の薄板からなる帯状のガイドレール 9 6 が略円弧形状となるように設けられている。遊技盤 9 0 には開口 9 0 1 が形成されており、当該開口を通じて表示装置 9 2 が視認可能である。表示装置 9 2 では、遊技機に関する種々の演出が実行される。

【 0 0 1 6 】

遊技領域 9 1 には、第一始動入賞口 9 3 1（いわゆるヘソ入賞口）、第二始動入賞口 9 3 2（いわゆる電チュー入賞口）、大入賞口 9 4、アウト口 9 5 などが設けられている。第二始動入賞口 9 3 2 は、その幅方向両側に設けられる開閉部材 9 3 2 L、9 3 2 R が開放状態となったときに入賞可能な入賞口である。

【 0 0 1 7 】

また、遊技領域 9 1 には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域 9 1 を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

【 0 0 1 8 】

遊技領域 9 1 外（本実施形態では遊技領域 9 1 の下側）には、サブ制御基板 9 7 2 に接続されたランプ制御回路 2 0 によって制御される発光体とは別の複数の発光部材 1 0 が設

10

20

30

40

50

けられている。この複数の発光部材 10 の点灯パターン（点灯する発光部材 10 の組み合わせ）によって様々な遊技に関する情報が報知される。遊技機 1 の背面側には、図 2 に示すような主制御基板 971、サブ制御基板 972 の各種制御基板や、発射装置、球タンク、レール等が設けられている。上記発光部材 10 は、主制御基板 971（点灯制御手段）によって制御される。主制御基板 971（点灯制御手段）複数の発光部材 10 の制御方法等の詳細については後述する。

【0019】

このような遊技機 1 では、図示しない発射ハンドルの操作により、発射装置から遊技領域 91 に遊技球を発射し、遊技領域 91 を流下する遊技球が、始動入賞口 931、932 や大入賞口 94 等の入賞口に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

10

【0020】

本実施形態にかかる遊技機 1 の遊技の概要は以下の通りである。本実施形態にかかる遊技機 1 は、第一始動入賞口 931 または第二始動入賞口 932 に遊技球が入賞したときの抽選に当選することによって大当たりを獲得することができ、あるいは、V 入賞口 991 に遊技球が入賞することによっても大当たりを獲得することができるというもの（一種二種混合機などとも称されるもの）である。

【0021】

図 1 に示すように、本実施形態における遊技領域 91 は、左側遊技領域 91L と右側遊技領域 91R を含む。通常遊技状態中は左側遊技領域 91L を遊技球が流下するように遊技し（いわゆる左打ち遊技を行い）、時間短縮遊技状態に突入したときには右側遊技領域 91R を遊技球が流下するように遊技する（いわゆる右打ち遊技を行う）。

20

【0022】

左打ち遊技時には、開閉部材が 932L、932R が開放状態となることはほとんどない。そのため、通常遊技状態中における大当たりの抽選のほとんどは、第一始動入賞口 931 に遊技球が入賞することを契機とするものである。通常遊技状態中にいわゆる左打ち遊技を行い、大当たりで当選する（例えば、当選確率が 1/399 に設定される）と、当該大当たり遊技終了後に時間短縮遊技状態に突入する可能性がある（例えば、大当たり当選時の約 55%（6/11）で時間短縮遊技状態に突入するように設定される）。

【0023】

時間短縮遊技状態に突入し、いわゆる右打ち遊技を行い、右側遊技領域 91R に設けられるゲート 933 を遊技球が通過すると、開閉部材が 932L、932R を開放状態とするか否かの抽選を行う。時間短縮遊技状態中は、当該当選確率が通常遊技状態中よりも極めて高く設定されているため、頻りに開閉部材が 932L、932R を開放状態となる。いわゆる右打ち遊技を行ったとき、右側遊技領域 91R に進入した遊技球は、ほとんど右側遊技領域 91R の右下にある遊技球通路 98 を通過して遊技領域 91 中央に向かう。当該遊技球通路 98 の出口は、第一始動入賞口 931 よりも下方に設けられているため、いわゆる右打ち遊技時に遊技球が第一始動入賞口 931 に入賞することはほとんどない。つまり、時間短縮遊技状態中の抽選のほとんどは、第二始動入賞口 932 に遊技球が入賞することを契機とするものである。

30

40

【0024】

このように、時間短縮遊技状態中の抽選のほとんどは、第二始動入賞口 932 に遊技球が入賞することを契機とするものである。具体的には、第二始動入賞口 932 に遊技球が入賞することを契機として、大当たり抽選および小当たり抽選を行う。本実施形態では、第二始動入賞口 932 に遊技球が入賞したときの当否判定結果にはずれはなく、大当たりまたは小当たりで当選するように構成されている（例えば、大当たりの当選確率が 1/399 に、小当たりの当選確率が 398/399 に設定される）。つまり、第一始動入賞口 931 に遊技球が入賞することを契機とする当否判定結果は大当たりまたははずれとなり、第二始動入賞口 932 に遊技球が入賞することを契機とする当否判定結果は大当たりまたは小当たりとなる。なお、第二始動入賞口 932 に遊技球が入賞することを契機とする

50

抽選に、はずれとなる場合があるように設定されていてもよい。

【 0 0 2 5 】

第二始動入賞口 9 3 2 に遊技球が入賞することを契機として大当たりに当選した場合には、第一始動入賞口 9 3 1 に遊技球が入賞することを契機として大当たりに当選した場合と同様に、時間短縮遊技状態が継続するかを判定し、当該大当たりが大当たり遊技終了後に時間短縮遊技状態に突入するものである場合には、時間短縮遊技状態が継続する。

【 0 0 2 6 】

一方、第二始動入賞口 9 3 2 に遊技球が入賞することを契機として小当たりに当選した場合には、右側遊技領域 9 1 R に設けられた V アタッカー 9 9 が開放する。V アタッカー 9 9 が開放した場合に遊技球が進入可能な領域には、V 入賞口 9 9 1 が設けられており、当該 V 入賞口 9 9 1 に遊技球が入賞した場合、大当たりとなる。V 入賞口 9 9 1 の周囲には、V 入賞口 9 9 1 を開閉する部材が設けられていてもよい。すなわち、V アタッカー 9 9 によって開放する領域に遊技球が進入した場合、確実に V 入賞口 9 9 1 に遊技球が入賞する構成であってもよいし、V アタッカー 9 9 によって開放する領域に遊技球が進入した場合、V 入賞口 9 9 1 に遊技球が入賞することもあれば、V 入賞口 9 9 1 に遊技球が入賞しないこともある構成であってもよい。本実施形態では、V アタッカー 9 9 が開放し、V 入賞口 9 9 1 に入賞する可能性が生ずる当たりを「小当たり」と称する。以下の説明では、小当たりに当選することによって当選した大当たりを「小当たりを経た大当たり」と称することもある。

【 0 0 2 7 】

このように、本実施形態にかかる遊技機 1 において大当たりとなる場合は、第一始動入賞口 9 3 1 または第二始動入賞口 9 3 2 に遊技球が入賞したことを契機とする抽選によって当選した場合と、第二始動入賞口 9 3 2 への遊技球の入賞により小当たりに当選し、V アタッカー 9 9 が開放することによって V 入賞口 9 9 1 に遊技球が入賞した場合の二つのパターンがある。小当たりを経た大当たりの場合、所定の確率で大当たり遊技終了後も時間短縮遊技が継続する（例えば約 5 5 % (6 / 1 1) に設定される）。時間短縮遊技が継続するか否かの抽選は、第二始動入賞口 9 3 2 に遊技球が入賞したときに行う。つまり、小当たりに当選したとき、当該当選によって V アタッカー 9 9 が開放することにより V 入賞口 9 9 1 に遊技球が入賞した場合に、時間短縮遊技が継続する大当たりとなるかどうかの抽選も行われる。すなわち、時間短縮遊技が継続することになる小当たり当選時に V 入賞口 9 9 1 に遊技球が入賞した場合には、大当たり遊技終了後も時間短縮遊技が継続するが、時間短縮遊技が終了する小当たり当選時に V 入賞口 9 9 1 に遊技球が入賞した場合には、大当たり遊技終了後に時間短縮遊技が終了し、通常の遊技状態に移行することになる。

【 0 0 2 8 】

以下、上記複数の発光部材 1 0 の構成、および点灯制御手段 2 0 によるその制御方法について説明する。各発光部材 1 0 は、所定の発光色（例えば赤色）で発光する点状の発光源（例えば LED）である。図 3 に示すように、本実施形態では、計 2 4 個の発光部材 1 0 が搭載されている。発光部材 1 0 は、所定の態様で並べられて配置されている。発光部材 1 0 が配置された箇所には、並べられた発光部材 1 0 を区画するように「枠」が記載されている。本実施形態では、8 個の発光部材 1 0 が内側に位置するように記載された枠が二つ（以下、当該枠に囲まれる領域を第一領域 3 1 および第二領域 3 2 と称する）、4 個の発光部材 1 0 が内側に位置するように記載された枠が二つ（以下、当該枠に囲まれる領域を第三領域 3 3 および第四領域 3 4 と称する）設けられている。このように、本実施形態では、各領域に属する発光部材 1 0 がひとつかたまりになるように並べられて配置されている。

【 0 0 2 9 】

第一領域 3 1 に位置する複数の発光部材 1 0 は、これらの発光部材 1 0 による点灯パターンの組み合わせによって、上記第一始動入賞口 9 3 1 に遊技球が入賞したことを契機として実行された当否判定結果の内容（大当たりの当否や、大当たりの種類（大当たり遊技

10

20

30

40

50

終了後に時間短縮遊技状態に突入するか否か)を報知する(第一特別図柄表示)。第二領域32に位置する複数の発光部材10は、これらの発光部材10による点灯パターンの組み合わせによって、上記第二始動入賞口932に遊技球が入賞したことを契機として実行された当否判定結果の内容(大当たり、小当たりの当否や、大当たり、小当たりの種類(大当たり遊技終了後に時間短縮遊技状態に突入するか否か))を報知する(第二特別図柄表示)。第三領域33に位置する複数の発光部材10は、これらの発光部材10による点灯パターンの組み合わせによって、上記第一始動入賞口931に遊技球が入賞したことを契機として実行された当否判定結果が保留されている数(保留数)を報知する(第一特別図柄保留数表示)。第四領域34に位置する複数の発光部材10は、これらの発光部材10による点灯パターンの組み合わせによって、上記第二始動入賞口932に遊技球が入賞したことを契機として実行された当否判定結果が保留されている数(保留数)を報知する(第二特別図柄保留数表示)。

10

20

30

40

50

【0030】

第一始動入賞口931に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果の内容を報知する段(タイミング)になったときには、第一領域31に位置する複数の発光部材10のうち少なくともいずれか一つを点灯させる点灯パターンを表示することにより、その当否判定が大当たりであったか否か、大当たりである場合にはその内容が示される。つまり、大当たり遊技終了後に時間短縮状態に突入するものであるかどうかを示される。同様に、第二始動入賞口932に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果の内容を報知する段(タイミング)になったときには、第二領域32に位置する複数の発光部材10のうち少なくともいずれか一つを点灯させる点灯パターンを表示することにより、その当否判定が大当たりであったか小当たりであったか、およびこれらの当たりの内容が示される。つまり、大当たりであった場合には、大当たり遊技終了後に時間短縮状態に突入するものであるかどうかを示され、小当たりであった場合には、Vアタッカー99が開放することによりV入賞口991に遊技球が入賞したときに、時間短縮遊技が継続する大当たりとなるものであるかどうかを示される。

【0031】

本実施形態における具体的な点灯パターンは図4および図5に示す通りである。大当たり遊技終了後に時間短縮遊技に突入するか否かは、大当たりとなったときに(第一始動入賞口931または第二始動入賞口932に遊技球が入賞したとき)に取得される大当たり図柄乱数によって決定される。本実施形態では、0~10の乱数を含む乱数源が大当たり図柄乱数源として設定されており、当該乱数源から取得された大当たり図柄乱数が0、1、3、5、7、9であった場合には、大当たり遊技終了後に時間短縮遊技に突入する大当たりとなる。それ以外の大当たり図柄乱数、すなわち2、4、6、8、10であった場合には、大当たり遊技終了後に時間短縮遊技に突入せず、通常の遊技状態となる大当たりとなる。大当たり時の点灯パターンは、この取得された大当たり図柄乱数によって決まる。第一始動入賞口931に遊技球が入賞したことを契機とする大当たりの場合は、第一領域31に位置する発光部材10による点灯パターン(図4(a)参照)が示され、第二始動入賞口932に遊技球が入賞したことを契機とする大当たりの場合(小当たりを経た大当たりを除く)は、第二領域32に位置する発光部材10による点灯パターン(図4(b)参照)が示される。図4に示されるように、第一始動入賞口931に遊技球が入賞したことによって大当たりに当選した場合には第一領域31に位置する発光部材10の少なくとも一つを点灯させる点灯パターンが表示され、第二始動入賞口932に遊技球が入賞したことによって大当たりに当選した場合には第二領域32に位置する発光部材10の少なくとも一つを点灯させる点灯パターンが表示される。

【0032】

一方、小当たりとなった場合、その小当たりによってVアタッカー99が開放することによりV入賞口991に遊技球が入賞した場合、時間短縮遊技が継続する大当たりとなるか否かは、小当たりとなったときに(第二始動入賞口932に遊技球が入賞したとき)に取得される小当たり図柄乱数によって決定される。本実施形態では、0~10の乱数を含

む乱数源が小当たり図柄乱数源として設定されており、当該乱数源から取得された小当たり図柄乱数が0、1、3、5、7、9であった場合には、当該小当たりを経て大当たりとなったときに当該大当たり遊技終了後に時間短縮遊技に突入する大当たりとなる。それ以外の小当たり図柄乱数、すなわち2、4、6、8、10であった場合には、当該小当たりを経て大当たりとなったときに当該大当たり遊技終了後に時間短縮遊技に突入せず、通常の遊技状態となる大当たりとなる。小当たり時の点灯パターンは、この取得された小当たり図柄乱数によって決まる。図5に示すように、第二領域32に位置する発光部材10の少なくとも一つを点灯させる点灯パターンが表示される。

【0033】

このように、大当たりまたは小当たりとなったときには、第一領域31または第二領域32に位置する発光部材10による点灯パターンが発現される。当該点灯パターンには単純な法則性はないため、点灯パターンを一瞥しただけでは、遊技者は当否判定結果や当たりの内容は判断することができない。なお、当否判定結果は、表示装置92等において、遊技者がはっきりと認識できるようにしたり、暗示されるようにしたりしてもよい。

10

【0034】

第一始動入賞口931に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果で保留されているものがある場合には、第三領域33に位置する複数の発光部材10のうちの少なくともいずれか一つを点灯させる点灯パターンを表示することにより、その保留数を示す。同様に、第二始動入賞口932に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果で保留されているものがある場合には、第四領域34に位置する複数の発光部材10のうちの少なくともいずれか一つを点灯させる点灯パターンを表示することにより、その保留数を示す。本実施形態では、それぞれの当否判定結果を最大四つまで保留することが可能であり、保留数が一つの場合は各領域における最も左側の発光部材10のみを点灯し、二つの場合は各領域における最も左側の発光部材10、およびその右側に隣接する発光部材10を点灯し、三つの場合には各領域における最も左側の発光部材10、その右側に隣接する発光部材10、およびさらにその右側に隣接する発光部材10を点灯し、四つの場合には各領域における全ての発光部材10を点灯させる。なお、本実施形態では、第一始動入賞口931への入賞を契機とする保留および第二始動入賞口932への入賞を契機とする保留の両方が存在する場合、第二始動入賞口932への入賞を契機とする保留を優先して消化(当否判定結果を報知)する(いわゆる電チュー優先消化である)。

20

30

【0035】

このように当否判定結果の内容および保留数を表示する複数の発光部材10は、複数の発光部材群に区分される。当該発光部材群の区分けは、上記領域(第一領域31~第四領域34)による区分けとは異なる。本実施形態では、6個の発光部材10を含む発光部材群二つ(以下、第一発光部材群41、第二発光部材群42と称する)と、5個の発光部材10を含む発光部材群(以下、第三発光部材群43と称する)一つと、7個の発光部材10を含む発光部材群(以下、第四発光部材群44と称する)一つに区分されている。

【0036】

ある発光部材群に属する複数の発光部材10は、複数のコモン線のうちのいずれかに電氣的に接続されている。本実施形態では、コモン線A~コモン線Dのうちのいずれかに接続されている。複数のコモン線のうちのあるコモン線に接続された複数の発光部材10は、同じ発光部材群に属する。図6に示すように、コモン線Aに接続された複数の発光部材10は第一発光部材群41に属し、コモン線Bに接続された複数の発光部材10は第二発光部材群42に属し、コモン線Cに接続された複数の発光部材10は第三発光部材群43に属し、コモン線Dに接続された複数の発光部材10は第四発光部材群44に属する。

40

【0037】

各発光部材10は、複数のセグメント線のうちのいずれかに電氣的に接続されている。本実施形態では、セグメント線A~セグメント線Hのうちのいずれかに接続されている。図6に示すように、同じ発光部材群に属する発光部材10は、各々が別のセグメント線に接続されている。つまり、同じ発光部材群に属する二以上の発光部材10が、同じセグメ

50

ント線に接続されることはない。ただし、同じコモン・セグメント間に配置する発光部材 10 は一つでも複数でもよい。

【0038】

このように電氣的接続がなされた複数の発光部材 10 は、所定の点灯パターンを発現するに際し、主制御基板 971 (点灯制御手段) によってダイナミック点灯方式により制御される。ダイナミック点灯方式は、あるコモン線 (第一コモン線) に接続されている発光部材群に含まれる複数の発光部材 10 のうち、点灯させるべきものをセグメント線の ON/OFF を制御することにより同時に点灯させ、それを消灯させた後、別のコモン線 (第二コモン線) に接続されている発光部材群に含まれる複数の発光部材 10 のうち、点灯させるべきものをセグメント線の ON/OFF を制御することにより同時に点灯させる、というように、全ての発光部材 10 を同時に点灯させるのではなく、発光部材群単位 (コモン線単位) で発光部材 10 の点灯 (消灯) を制御し、それを高速で切り替えることにより、人間の視覚的には全ての発光部材 10 が同時に点灯しているかのように認識されるものである。このような制御方式を用いることにより、配線および制御構造の簡易化が実現できる。本実施形態では、第一発光部材群 41 (コモン線 A)、第二発光部材群 42 (コモン線 B)、第三発光部材群 43 (コモン線 C)、第四発光部材群 44 (コモン線 D)、第一発光部材群 41 (コモン線 A)・・・というように、点灯を制御する発光部材群を切り替えていく。なお、上述したあるコモン線 (第一コモン線) は、コモン線 A ~ コモン線 D の何れに相当するものであってもよい。同様に、上述した別のコモン線 (第二コモン線) は、第一コモン線とは別のコモン線 A ~ コモン線 D のうちの何れかのコモン線に相当するものである。

10

20

【0039】

このように、本実施形態では、上述した特別図柄表示や保留数等の遊技に関する遊技情報を報知するに際し、あるコモン線 (第一コモン線) に接続された発光部材群に含まれる発光部材 10 の少なくとも一部と、それとは異なるコモン線 (第二コモン線) に接続された発光部材群に含まれる発光部材 10 の少なくとも一部と、を含む複数の発光部材 10 の点灯パターンによって報知される。例えば、第二始動入賞口 932 に遊技球が入賞したことを契機とする当否判定結果の内容 (第二特別図柄表示) は、第二領域 32 内に位置する複数の発光部材 10 による点灯パターンによって示されることになるが、当該第二領域 32 に位置する複数の発光部材 10 には、全ての発光部材群に属する発光部材 10 が存在する (本実施形態では第一発光部材群 41 に属する 1 個の発光部材、第二発光部材群 42 に属する 4 個の発光部材、第三発光部材群 43 に属する 1 個の発光部材、第四発光部材群 44 に属する 2 個の発光部材群が含まれる) ことになる。そのため、第二特別図柄表示は、視覚的には、同時に点灯しているかのように見えるが、実際には点灯すべき発光部材 10 が、接続されたコモン線に応じて経時的に切り替わっているということになる。それゆえ、カメラなどの撮像手段によって静止画を撮像したとしても、当該静止画は一の発光部材群に属する (一のコモン線に接続された) 一または複数の発光部材 10 を点灯 (一部を点灯させたというものだけではなく、全てを点灯させたり、全てを消灯したままにしたりする場合もある) させた瞬間を捉えたものに過ぎず、第二特別図柄表示そのものを捉えることはできないことになる。

30

40

【0040】

なお、第二領域 32 に位置する複数の発光部材 10 には、全ての発光部材群に属する発光部材 10 が存在するが、本実施形態における第一領域 31 や第二領域 32 のように、必ずしもすべての発光部材群に属する発光部材 10 が存在しなくてもよい。すなわち、少なくとも二つの発光部材群に属する発光部材 10 が存在するように (異なる発光部材群に属する発光部材 10 が存在するように) 振り分けられていればよい。

【0041】

以上説明した本実施形態にかかる遊技機 1 によれば、次のような作用効果が奏される。

【0042】

本実施形態にかかる遊技機 1 では、遊技に関するある (一つの) 遊技情報が、あるコモ

50

ン線（第一コモン線）に接続された発光部材 10 と、それとは異なるコモン線（第二コモン線）に接続された発光部材 10 を含む複数の発光部材 10 の点灯パターンによって報知されることになる。つまり、当該ある（一つの）遊技情報を報知する点灯パターンを発現するための複数の発光部材 10 は、全て同じコモン線に配置されているのではなく、複数のコモン線に配置されているため、全て同時に点灯するものではないから、点灯した瞬間を撮像すること等による点灯パターンの解読を困難にすることが可能である。

【0043】

特に、本実施形態にかかる遊技機 1 は、第一始動入賞口 931 または第二始動入賞口 932 に遊技球が入賞したときの抽選に当選することによって大当たりを獲得することができるだけでなく、小当たりを経て V 入賞口 991 に遊技球が入賞することにより大当たりを獲得することができるものである。V 入賞口 991 に遊技球が入賞することによる大当たりの場合、当該大当たり遊技終了後に時間短縮遊技状態に突入するか否かは、小当たり時に取得される小当たり図柄乱数によって決まる。そして、取得された小当たり図柄乱数に基づき、第二領域 32 に位置する複数の発光部材 10 による点灯パターンが表示され、その後、V アタッカー 99（V 入賞口 991）が開放する。したがって、点灯パターンが解読され、時間短縮遊技状態が継続する大当たりとなる小当たりであるか否かが判別されてしまうと、時間短縮遊技状態が継続する小当たりが発生した場合のみ V アタッカー 99 を狙って遊技球を発射させる、という行為が発生しうる。本実施形態では、上述したように点灯パターンの解読が困難となっているため、いわゆる一種二種混合機の遊技機におけるこのような行為を困難にすることが可能である。

10

20

【0044】

以下、変形例にかかる遊技機について上記実施形態にかかる遊技機 1 と異なる点を中心に説明する。上記実施形態にかかる遊技機 1 では、図 3 に示すように報知する遊技情報毎に複数の発光部材 10 がひとかたまりに並べられていること（報知する遊技情報毎に第一領域 31 ~ 第四領域 34 に分けられて並べられていることを）を説明したが、変形例にかかる遊技機は、報知する遊技情報毎に複数の発光部材 10 がひとかたまりに並べられるのではなく、秩序なく混在するように並べられたものである。

【0045】

このような遊技機における複数の発光部材 10 の配置例としては、図 7 に示すような例が挙げられる。このようにすれば、ダイナミック点灯方式を採用することによる作用に、ある遊技情報を報知するための発光部材 10 がどの位置に位置しているかが判別しにくくなるという作用が加わるため、点灯パターンの解読をさらに困難にすることが可能である。

30

【0046】

以上、本発明の実施の形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施の形態に何ら限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の改変が可能である。

【0047】

上記実施形態にかかる遊技機 1 は、始動入賞口への遊技球の入賞を契機とする抽選に当選することによる大当たりだけでなく、小当たりを経て V 入賞口 991 に遊技球が入賞することによる大当たりが搭載されたいわゆる一種二種混合（遊技）機であることを説明したが、この種の遊技機以外にも適用可能である。ある入賞口への遊技球の入賞を契機とする抽選に当選することによって大当たりを獲得することができるいわゆる一種遊技機や、ある入賞口に遊技球が入賞することによって大当たりを獲得することができるいわゆる二種遊技機にも適用可能である。つまり、大当たりや小当たり等の当否判定結果の内容、保留数の表示といった遊技に関する遊技情報を、複数の発光部材の点灯パターンによって報知する遊技機に対し、本発明の技術的思想は適用可能である。また、大当たり図柄乱数や小当たり図柄乱数や図柄の数（点灯パターン）や保留の数等は適宜変更可能であり、大当たりの図柄乱数や小当たり図柄乱数や図柄の数（点灯パターン）が多いほど点灯パターンの意味を複雑化させることが可能となる。さらに、時間短縮遊技状態になる（時間短縮遊技状態が継続する）か否かの割合も適宜変更可能である。

40

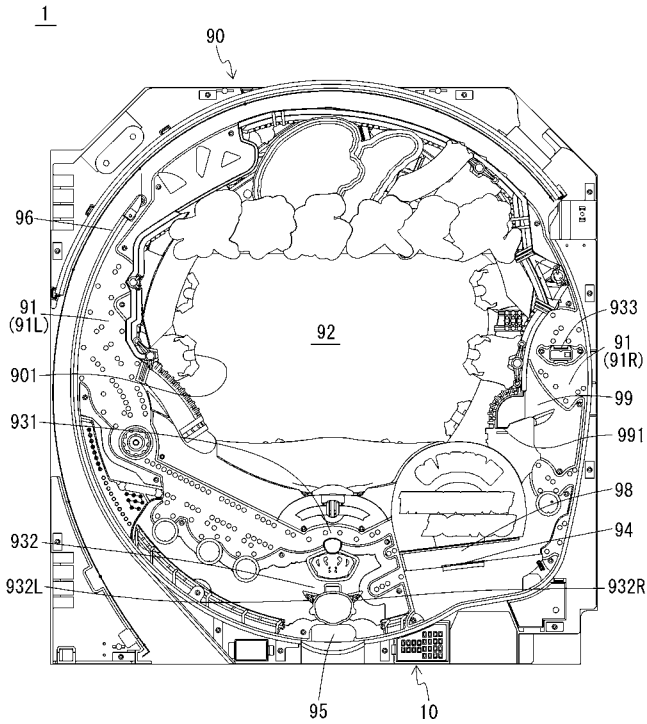
50

【符号の説明】

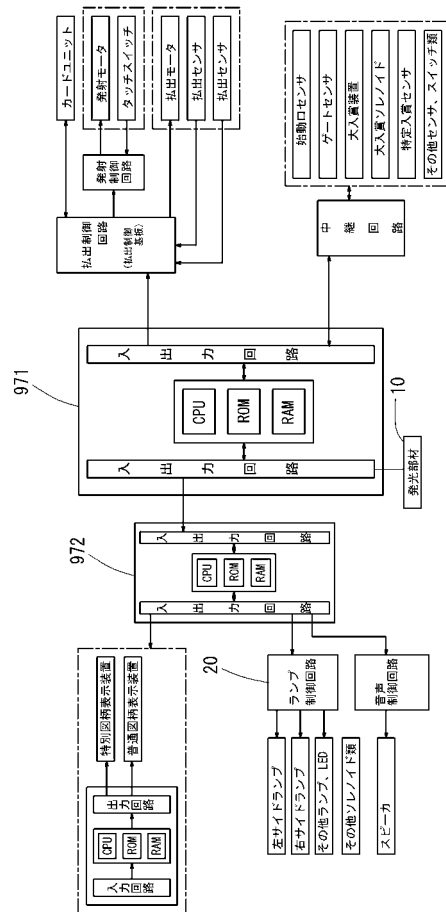
【0048】

- 1 遊技機
- 10 発光部材
- 20 点灯制御手段
- 31 第一領域
- 32 第二領域
- 33 第三領域
- 34 第四領域
- 41 第一発光部材群
- 42 第二発光部材群
- 43 第三発光部材群
- 44 第四発光部材群
- 91 遊技領域
- 91L 左側遊技領域
- 92R 右側遊技領域
- 931 第一始動入賞口
- 932 第二始動入賞口
- 991 V入賞口

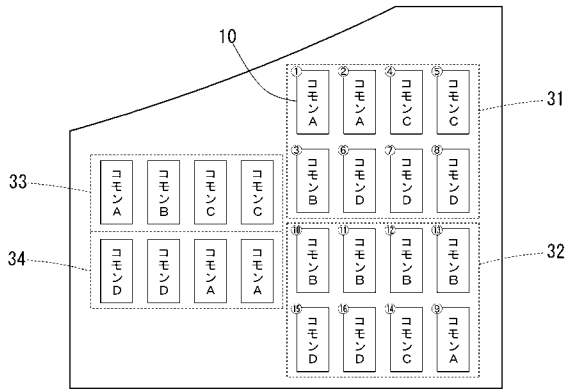
【図1】



【図2】



【 図 3 】



【 図 4 】

(a)

大当たり図柄乱数	点灯パターン	大当たり後の状態
0	①・③	時短
1	②・⑤・⑦	時短
2	⑤・⑧	通常
3	①・④・⑧	時短
4	③・⑥	通常
5	②・⑦・⑧	時短
6	④・⑤	通常
7	③・④・⑦	時短
8	②・⑥・⑧	通常
9	①・②・⑥	時短
10	①・⑤	通常

(b)

大当たり図柄乱数	点灯パターン	大当たり後の状態
0	⑨・⑫	時短
1	⑩・⑬・⑯	時短
2	⑫・⑭	通常
3	⑨・⑪・⑮	時短
4	⑪・⑮	通常
5	⑬・⑭・⑯	時短
6	⑩・⑬	通常
7	⑨・⑩・⑬	時短
8	⑩・⑪・⑯	通常
9	⑪・⑬・⑮	時短
10	⑨・⑭	通常

【 図 5 】

小当たり図柄乱数	点灯パターン	大当たり後の状態
0	⑨・⑪	時短
1	⑩・⑫・⑯	時短
2	⑫・⑯	通常
3	⑨・⑬・⑮	時短
4	⑪・⑭	通常
5	⑬・⑮・⑯	時短
6	⑩・⑮	通常
7	⑨・⑩・⑭	時短
8	⑩・⑭・⑮	通常
9	⑪・⑫・⑮	時短
10	⑨・⑯	通常

【 図 6 】

