

(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2014-180355

(P2014-180355A)

(43) 公開日 平成26年9月29日(2014.9.29)

(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 0 4 D 2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 228 頁)

(21) 出願番号 特願2013-55746 (P2013-55746)
 (22) 出願日 平成25年3月18日 (2013.3.18)

(71) 出願人 597044139
 株式会社大都技研
 東京都台東区東上野一丁目1番14号
 (74) 代理人 100077827
 弁理士 鈴木 弘男
 (72) 発明者 大林 啓吾
 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
 式会社大都技研内
 (72) 発明者 菊田 宏文
 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
 式会社大都技研内
 Fターム(参考) 2C088 BC25 DA07 EB68

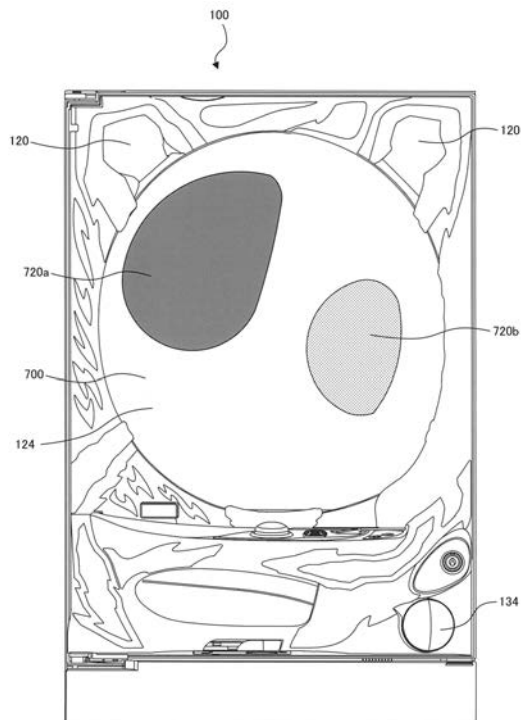
(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させる遊技台を提供することにある。

【解決手段】遊技領域が少なくとも設けられた遊技盤と、前記遊技盤の前側に設けられた透過手段と、を備えた遊技台であって、前記透過手段へ光を少なくとも照射可能な照射手段を備え、前記透過手段は、第一の発光手段が少なくとも設けられたものであり、前記透過手段は、第二の発光手段が少なくとも設けられたものであり、前記第一の発光手段は、前記照射手段により照射された光を前側へ少なくとも導くことが可能なものであり、前記第二の発光手段は、前記照射手段により照射された光を前側へ少なくとも導くことが可能なものであり、前記第一の発光手段は、第一の態様で少なくとも表示可能とされるものであり、前記第二の発光手段は、第二の態様で少なくとも表示可能とされるものであり、前記第一の態様は、前記第二の態様と異なる態様である、ことを特徴とする。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技領域が少なくとも設けられた遊技盤と、
前記遊技盤の前側に設けられた透過手段と、
を備えた遊技台であって、
前記透過手段へ光を少なくとも照射可能な照射手段を備え、
前記透過手段は、第一の発光手段が少なくとも設けられたものであり、
前記透過手段は、第二の発光手段が少なくとも設けられたものであり、
前記第一の発光手段は、前記照射手段により照射された光を前側へ少なくとも導くことが可能なものであり、
前記第二の発光手段は、前記照射手段により照射された光を前側へ少なくとも導くことが可能なものであり、
前記第一の発光手段は、第一の態様で少なくとも表示可能とされるものであり、
前記第二の発光手段は、第二の態様で少なくとも表示可能とされるものであり、
前記第一の態様は、前記第二の態様と異なる態様である、
ことを特徴とする遊技台。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台において、
前記遊技盤は、表示を少なくとも実行可能な表示手段が設けられたものであり、
前記透過手段は、前記表示手段を少なくとも臨む位置に設けられたものである、
ことを特徴とする遊技台。

20

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技台において、
前記表示は、第一の表示を含むものであり、
前記第一の発光手段は、前記第一の表示の少なくとも一部の前側に、少なくとも設けられているものである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 2 または 3 に記載の遊技台において、
前記表示は、第一の表示を含むものであり、
前記第二の発光手段は、前記第一の表示の少なくとも一部の前側に、少なくとも設けられていないものである、
ことを特徴とする遊技台。

30

【請求項 5】

請求項 2 乃至 4 のいずれか一項に記載の遊技台において、
前記表示は、第二の表示を含むものであり、
前記第一の発光手段は、前記第二の表示の前側に少なくとも設けられていないものであり、
前記第二の発光手段は、前記第二の表示の前側に少なくとも設けられていないものである、
ことを特徴とする遊技台。

40

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機やスロットマシン（パチスロ機）、封入式遊技機に代表される遊技台に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に、遊技球が入賞可能な始動口と、複数個の図柄を変動表示可能な図柄表示部を備え、始動口に遊技球が入賞すると、図

50

柄表示部の図柄を所定時間変動して、変動後の図柄が予め定めた特定図柄の組み合わせである特定態様になった場合に、可変入賞手段を所定時間開放させる等、遊技者に有利な遊技状態を発生させるようにしている（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2008-200302号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

ところで、特許文献1に記載のような遊技台においては、可動体などに代表される演出装置により興趣の向上を図る演出が実施されている。

【0005】

しかし、最近では、新たな演出装置を搭載して欲しいといった要望が高まっている。

【0006】

本発明の目的は、遊技の興趣を向上させる遊技台を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は上記の目的を達成するために、遊技領域が少なくとも設けられた遊技盤と、前記遊技盤の前側に設けられた透過手段と、を備えた遊技台であって、前記透過手段へ光を少なくとも照射可能な照射手段を備え、前記透過手段は、第一の発光手段が少なくとも設けられたものであり、前記透過手段は、第二の発光手段が少なくとも設けられたものであり、前記第一の発光手段は、前記照射手段により照射された光を前側へ少なくとも導くことが可能なものであり、前記第二の発光手段は、前記照射手段により照射された光を前側へ少なくとも導くことが可能なものであり、前記第一の発光手段は、第一の態様で少なくとも表示可能とされるものであり、前記第二の発光手段は、第二の態様で少なくとも表示可能とされるものであり、前記第一の態様は、前記第二の態様と異なる態様である、ことを特徴とする。

20

【発明の効果】

【0008】

30

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】パチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】図1のパチンコ機100を背面側から見た外観図である。

【図3】遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【図4】本発明に係る透過部の構成の第1の実施例を示す図であって、遊技台100を正面から見た概略図である。

【図5】本発明に係る透過部の構成の第2の実施例を示す図であって、透過部700を正面から見た概略図である。

40

【図6】本発明に係る透過部の構成の第3の実施例を示す図であって、(a)は遊技盤200を正面から見た概略図であり、(b)は(a)のA-A'断面図であり、(c)は(a)のB-B'断面図である。

【図7】本発明に係る透過部の構成の第4の実施例を示す図であって、透過部700を正面から見た概略図である。

【図8】本発明に係る透過部の構成の第5の実施例を示す図であって、(a)は透過部700の所定位置での概略断面図であり、(b)は(a)と異なる位置での透過部700の概略断面図である。

【図9】本発明に係る透過部の構成の第6の実施例を示す図であって、遊技盤200を正面から見た概略図である。

50

【図10】本発明に係る透過部の構成の第7の実施例を示す図であって、遊技盤200を正面から見た概略図である。

【図11】本発明に係る透過部の構成の第8の実施例を示す図であって、透過部700の具体的構成の一例の正面図である。

【図12】図11に示す透過部700の斜視図である。

【図13】図11に示す透過部700の分解斜視図である。

【図14】図11に示す透過部700に用いる発光手段701を示す斜視図である。

【図15】図14に示す基板701eを示す図であって、(a)は基板701eを光源の発光面から見た平面図であり、(b)は基板701eを光源を上側にした側面図であり、(c)は基板701eを光源の発光面の反対側から見た底面図である。

10

【図16】図14に示す基板701fを示す図であって、(a)は基板701fを光源の発光面から見た平面図であり、(b)は基板701fを光源を上側にした側面図であり、(c)は基板701fを光源の発光面の反対側から見た底面図である。

【図17】図14に示す基板701gを示す図であって、(a)は基板701gを光源の発光面から見た平面図であり、(b)は基板701gを光源を上側にした側面図であり、(c)は基板701gを光源の発光面の反対側から見た底面図である。

【図18】図14に示す基板701hを示す図であって、(a)は基板701hを光源の発光面から見た平面図であり、(b)は基板701hを光源を上側にした側面図であり、(c)は基板701hを光源の発光面の反対側から見た底面図である。

【図19】図14に示す基板701iを示す図であって、(a)は基板701iを光源の発光面から見た平面図であり、(b)は基板701iを光源を上側にした側面図であり、(c)は基板701iを光源の発光面の反対側から見た底面図である。

20

【図20】図14に示す基板701jを示す図であって、(a)は基板701jを光源の発光面から見た平面図であり、(b)は基板701jを光源を上側にした側面図であり、(c)は基板701jを光源の発光面の反対側から見た底面図である。

【図21】図14に示す基板701kを示す図であって、(a)は基板701kを光源の発光面から見た平面図であり、(b)は基板701kを光源を上側にした側面図であり、(c)は基板701kを光源の発光面の反対側から見た底面図である。

【図22】基板701kを内側ガラスユニット枠704bに固定する様子を示す斜視図である。

30

【図23】透過部材703を内側ガラスユニット枠704bに固定する様子を示す斜視図であって、(a)は斜視図であり、(b)は(a)の部分Eを拡大して示す斜視図であり、(c)は(b)において透過部材703を嵌め込んだ状態を示す斜視図である。

【図24】本発明に係る透過部の構成の第9の実施例を示す図であって、遊技盤200を正面から見た概略図である。

【図25】(a)は、本発明に係る透過部の構成の第10の実施例を示す図であって、透過部700を正面から見た概略図であり、(b)は、本発明に係る透過部の構成の第11の実施例を示す図であって、透過部700を正面から見た概略図である。

【図26】(a)、(b)および(c)は、本発明に係る透過部に用いる発光部の別の例を示す図であって、光源の発光面から見た平面図である。

40

【図27】本発明を適用可能なスロットマシンの一例を説明する図である。

【図28】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100を正面側(遊技者側)から見た外観斜視図である。

【図29】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100を背面側から見た外観図である。

【図30】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【図31】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の制御部の回路ブロック図である。

【図32】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100での表示図柄の一例であって、

50

(a) は特図の停止表示図柄の一例を示し、(b) は装飾図柄の一例を示し、(c) は普図の停止表示図柄の一例を示す図である。

【図 3 3】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 4】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 5】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の第 1 副制御部での処理の流れを示すフローチャートであり、(a) は第 1 副制御部メイン処理の流れを示し、(b) は第 1 副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、(c) は第 1 副制御部タイマ割込処理の流れを示し、(d) は第 1 副制御部画像処理の流れを示している。

10

【図 3 6】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の第 2 副制御部での処理の流れを示すフローチャートであり、(a) は第 2 副制御部メイン処理の流れを示し、(b) は第 2 副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、(c) は、第 2 副制御部タイマ割込処理の流れを示している。

【図 3 7】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 に記憶された当否判定用テーブルおよび特図決定用テーブルを示す図であり、(a) は高確率時に用いられる当否判定用テーブルの一例を示し、(b) は低確率時に用いられる当否判定用テーブルの一例を示し、(c) は特図決定用テーブルの一例を示している。

【図 3 8】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 に記憶された特図変動表示時間決定テーブルを示す図であり、(a) は特図 1 変動表示時間決定テーブルの一例を示し、(b) は特図 2 変動時間決定テーブルの一例を示している。

20

【図 3 9】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の第 1 副制御部 4 0 0 の ROM 4 0 6 に記憶された予告抽選 1 に用いられる予告テーブル 1 の一例を示す図である。

【図 4 0】本発明の一実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の装飾図柄表示装置 2 0 8 の特図 1 保留アイコン表示領域および特図 2 保留アイコン表示領域に表示するアイコン画像の一例を示しており、(a) には「変化なし」の先読み予告時に表示される保留アイコンである「丸印」を表した画像を示し、(b) には「保留 A」の先読み予告時に表示される保留アイコンである「爺」を表したキャラクタ画像を示し、(c) には「保留 B」の先読み予告時に表示される保留アイコンである「吉宗」を表したキャラクタ画像を示している。

30

【図 4 1】特図先読み処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】特図先読み処理を示すフローチャートであって図 4 1 に続く処理を示す図である。

【図 4 3】第 1 特図始動口 2 3 0 または第 2 特図始動口 2 3 2 に入賞したタイミングで実行される始動入賞時サブ側先読み予告実行処理のフローチャートである。

【図 4 4】特図 1 変動遊技または特図 2 変動遊技が開始されるタイミングで実行される変動開始時サブ側先読み予告実行処理のフローチャートである。

【図 4 5】本発明に係る透過部の構成の第 1 2 の実施例を示す図であって、透過部 7 0 0 の具体的構成の一例の図であり、(a) は正面図であり、(b) は (a) に示した透過部 7 0 0 の透過領域において模様を発光させた状態を示す図であり、(c) は、(b) に示した透過領域に光を照射する様子を示す図である。

40

【図 4 6】(a)、(b) は図 4 5 に示した構成において、異なる位置の光源を発光させることで、浮かび上がらせる模様を異ならせる点について説明する図である。

【図 4 7】(a)、(b) は図 4 5 に示した構成において、異なる位置の光源を発光させることで、浮かび上がらせる模様を異ならせる点について説明する図である。

【図 4 8】図 4 5 に示した構成において、光源の向きと透過領域との関係を説明する図であって、(a) は光源の向きを示す図であり、(b) は (a) において四角形 A で囲んだ箇所を拡大して示す図である。

【図 4 9】図 4 5 に示した構成において、透過領域において発光する模様を形成するレンズカットについて、(a) は模様および光源の向きを示す図であり、(b) は (a) にお

50

いて破線の楕円Fで囲んだ箇所を拡大して示す図である。

【図50】図30とは別の遊技盤200の構成の例を示す図であって、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【図51】図50に示した遊技盤200からハーフミラー役物710aおよび710b並びに羽根役物711aおよび711bを取り外して示す分解斜視図である。

【図52】図51に示したハーフミラー役物710bを示す図であり、(a)は正面斜視図であり、(b)は背面斜視図である。

【図53】図52に示したハーフミラー役物710bの分解斜視図である。

【図54】(a)は、図52に示したハーフミラー役物710bの正面図であり、(b)は、図54(a)のA-A断面図である。

【図55】図52に示したハーフミラー役物710bの構造を説明する図であり、(a)は、図54(a)のA-A断面図であり、(b)は羽根役物711bの配置とともにハーフミラー役物710bの構造を説明する模式図である。

【図56】図50に示したハーフミラー役物710bおよび羽根役物711bの構成を説明する正面図であって、(a)はLED717a、LED717bおよびLED717cを発光させた状態を示す図であり、(b)、(c)および(d)はLED717a、LED717bおよびLED717cを発光させていない状態で羽根役物711bを駆動する様子を示す図である。

【図57】図30に示した遮蔽装置246の分解斜視図である。

【図58】図57とは別の遮蔽装置246の例を示す正面図であり、(a)、(b)および(c)は遮蔽装置246の扉が動く様子を示す図である。

【図59】図57に示した遮蔽装置246の構造を示す概略図であり、(a)は平面図であり、(b)は左右のLEDを発光した状態の正面図であり、(c)は上下のLEDを発光した状態の正面図であり、(d)は、左右および上下のLEDを発光した状態の正面図である。

【図60】図57に示した遮蔽装置246の構造を示す概略図であり、(a)は各扉にレンズカットにより施された模様を示す正面図であり、(b)は平面図であり、(c)は扉部に設けた光源としてのLEDの配置を示す正面図であり、(d)は端に設けた上下のLEDを発光した状態の正面図であり、(e)は、左右のLEDおよび中央上下のLEDを発光した状態の正面図である。

【図61】複数の透過部を積層して発光演出を行う構成の例を示す図であって、(a)は複数の透過部を重ねずに平置きした状態の正面図であり、(b)は複数の透過部を重ねた状態の斜視図であり、(c)複数の透過部を重ねて間隔を広げて示す斜視図であり、(d)は複数の透過部を積層して発光演出する模様を示す斜視図である。

【図62】複数の透過部を重ねて発光演出する実施例を示す遊技盤200の分解斜視図である。

【図63】複数の透過部を重ねて発光演出する実施例を示す遊技盤200の分解斜視図である。

【図64】(a)～(g)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図65】(a)～(c)は、図64(a)～(g)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図66】(a)～(e)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図67】(a)～(h)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図68】(a)～(h)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図69】(a)～(g)は、図68(a)～(h)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図70】(a)～(h)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図71】(a)～(h)は、図70(a)～(h)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図72】(a)～(h)は、図71(a)～(h)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図73】装飾図柄表示装置208とは別の液晶表示装置208iを設けこの液晶表示装置208iにおいて普図変動遊技の普図変動演出を行う場合であって、その図柄とパターンを示す図であり、(a)は普図変動遊技の結果に応じて普図表示装置210が停止表示する普図の停止図柄態様の一例を示したものであり、(b)は普図変動遊技の結果に応じて液晶表示装置208iに停止表示する普図装飾図柄の一例を示したものであり、(c)は(a)の普図と(b)の普図装飾図柄との対応を示し、普図変動遊技の抽選結果がそれぞれとなった場合の電チュー開放パターンを示す図であり、(d)は液晶表示装置208iに変動表示する普図変動演出のパターンを示す図である。

【図74】(a)～(f)は、順に、液晶表示装置208iにおける表示、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図75】図74(a)～(h)に続いて、液晶表示装置208iにおける表示、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図76】(a)～(e)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図77】(a)～(d)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図78】装飾図柄表示装置208、第1特別図柄表示装置212、第2特別図柄表示装置214の表示と、透過部材703に発光表示する模様703eの関係を説明する図である。

【図79】(a)～(c)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図80】パチンコ機100を正面側(遊技者側)から見た外観斜視図である。

【図81】図80のパチンコ機100を背面側から見た外観図である。

【図82】遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【図83】本発明に係る透過部の構成の第13の実施例を示す図であって、透過部700の具体的構成の一例の図であり、(a)は正面図であり、(b)は(a)に示した透過部700の透過領域において模様を発光させた状態を示す図である。

【図84】図83(b)に示した透過領域に光を照射する様子を示す図である。

【図85】(a)、(b)は図83および図84に示した構成において、異なる位置の光源を発光させることで、浮かび上がらせる模様を異ならせる点について説明する図である。

【図86】(a)、(b)は図83および図84に示した構成において、異なる位置の光源を発光させることで、浮かび上がらせる模様を異ならせる点について説明する図である。

【図87】図83および図84に示した構成において、光源の向きと透過領域との関係を説明する図であって、(a)は光源の向きを示す図であり、(b)は(a)において四角形Aで囲んだ箇所を拡大して示す図である。

【図88】図83および図84に示した構成において、透過領域において発光する模様を形成するレンズカットについて、(a)は模様および光源の向きを示す図であり、(b)は(a)において破線の楕円Fで囲んだ箇所を拡大して示す図である。

【図89】図30とは別の遊技盤200の構成の例を示す図であって、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【図90】(a)～(f)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部

10

20

30

40

50

の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 9 1】(a) および (b) は、図 9 0 (a) ~ (f) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 9 2】(a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 9 3】(a) および (b) は、図 9 2 (a) ~ (f) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 9 4】(a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 9 5】(a) および (b) は、図 9 4 (a) ~ (f) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 9 6】図 9 6 (a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 9 7】(a) ~ (c) は、図 9 4 (a) ~ (f) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 9 8】(a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 9 9】(a) ~ (c) は、図 9 8 (a) ~ (f) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 1 0 0】(a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 1 0 1】(a) ~ (f) は、図 1 0 0 (a) ~ (f) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 1 0 2】(a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 1 0 3】(a) ~ (f) は、図 1 0 2 (a) ~ (f) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 1 0 4】遊技盤 2 0 0 で行う演出の例を説明する図であって、遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

【図 1 0 5】(a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 1 0 6】(a) ~ (f) は、図 1 0 5 (a) ~ (f) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 1 0 7】(a) ~ (c) は、図 1 0 6 (a) ~ (f) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 1 0 8】(a) ~ (e) は、図 1 0 7 (a) ~ (c) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 1 0 9】(a) および (b) は、遊技盤 2 0 0 で行う演出の例を説明する図であって、遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

【図 1 1 0】(a) および (b) は、遊技盤 2 0 0 で行う演出の例を説明する図であって、遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

【図 1 1 1】(a) および (b) は、遊技盤 2 0 0 で行う演出の例を説明する図であって、遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

【図 1 1 2】遊技盤 2 0 0 で行う演出の例を説明する図であって、遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

【図 1 1 3】図 3 0 とは別の遊技盤 2 0 0 の構成の例を示す図であって、遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

【図 1 1 4】(a) ~ (d) は、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 1 1 5】(a) ~ (d) は、図 1 1 4 (a) ~ (d) に続いて、順に、装飾図柄表示

10

20

30

40

50

装置 208 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 116】(a) ~ (d) は、図 115 (a) ~ (d) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 208 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 117】(a) および (b) は、図 116 (a) ~ (d) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 208 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 118】(a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 208 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【図 119】(a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 208 におけるデモ画面表示および透過部の模様の発光の具体例を示す図である。

【図 120】(a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 208 におけるデモ画面表示および透過部の模様の発光の具体例を示す図である。

【図 121】(a) ~ (d) は、遊技盤 200 で行う演出の例を説明する図であって、遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

< 第一の実施の形態 >

第一 ~ 第三の実施形態とそれらに記載されている実施例の内容及び技術思想は、根本的な瑕疵がない限りは相互に組み合わせ可能であり、また、三以上の組み合わせや一部の構成の追加、削除、も同様に適宜設定可能である。

【0011】

以下、図面を用いて、本発明の実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機 100 等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。

【0012】

< 全体構成 >

まず、図 1 を用いて、本発明の実施形態 1 に係るパチンコ機 100 の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機 100 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【0013】

パチンコ機 100 は、外部的構造として、外枠 102 と、本体 104 と、前面枠扉 106 と、球貯留皿付扉 108 と、発射装置 110 と、遊技盤 200 と、をその前面に備える。

【0014】

外枠 102 は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【0015】

本体 104 は、外枠 102 の内部に備えられ、ヒンジ部 112 を介して外枠 102 に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体 104 は、枠状に形成され、内側に空間部 114 を有している。

【0016】

前面枠扉 106 は、ロック機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機 100 の前面側となる本体 104 の前面に対しヒンジ部 112 を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部 116 とした扉部材である。なお、この前面枠扉 106 には、開口部 116 にガラス製又は樹脂製の透明板部材 118 が設けられ、前面側には、スピーカ 120 や枠ランプ 122 が取り付けられている。前面枠扉 106 の後面と遊技盤 200 の前面とで遊技領域 124 を区画形成する。

【0017】

球貯留皿付扉 108 は、パチンコ機 100 の前面において本体 104 の下側に対して、ロック機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。球貯留皿付扉 108 は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置

10

20

30

40

50

110へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿126と、上皿126に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿128と、遊技者の操作によって上皿126に貯留された遊技球を下皿128へと排出させる球抜ボタン130と、遊技者の操作によって下皿128に貯留された遊技球を不図示の遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー132と、遊技者の操作によって発射装置110へと案内された遊技球を遊技盤200の遊技領域124へと打ち出す球発射ハンドル134と、遊技者の操作によって各種演出装置206（図3参照）の演出態様に変化を与えるチャンスボタン136と、チャンスボタン136を発光させるチャンスボタンランプ138と、遊技店に設置された不図示のカードユニット（CRユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン140と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン142と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部144と、を備える。

10

【0018】

発射装置110は、本体104の下方に取り付けられ、球発射ハンドル134が遊技者に操作されることによって回動する発射杆146と、遊技球を発射杆146の先端で打突する発射槌148と、を備える。

【0019】

遊技盤200は、前面に遊技領域124を有し、本体104の空間部114に臨むように、所定の固定部材を用いて本体104に着脱自在に装着されている。なお、遊技領域124は、遊技盤200を本体104に装着した後、開口部116から観察することができる。

20

【0020】

図2は、図1のパチンコ機100を背面側から見た外観図である。

【0021】

図2に示すように、パチンコ機100の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク150と、球タンク150の下方に位置し、球タンク150の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を、背面右側に位置する払出装置152に導くためのタンクレール154とを配設している。

【0022】

タンクレール154はツインレールとも称され、例えば第1副基板160と少なくとも一部が前後方向に重畳するように配置されている。本実施の形態によるパチンコ機100では、部材の配置領域を節約するため、制御基板にノイズを与える恐れのあるタンクレール154が第1副基板160に重畳して配置されている。しかしながら、パチンコ機100は、タンクレール154にノイズ対策が施されている場合、タンクレール154と第1副基板160とが重畳して配置されていても、第1副基板160のノイズによる影響を軽減することができる場合がある。また、タンクレール154にはノイズ対策が施されているので、タンクレール154の側面を絶縁性の透明部材で形成することができる。これにより、タンクレール154がパチンコ機100に設置された場合に、パチンコ機100背面側に位置するタンクレール154の側面を透して、タンクレール154での遊技球の流下状況を目視により確認することができる場合がある。

30

【0023】

払出装置152は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール154を通過して払出装置152内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置152の下方へ1個ずつ送り出すように構成している。

40

【0024】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部600へ出力する。なお、この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機100の表

50

側に配設した払出通路 1 2 1 (図 1 参照) から上皿 1 2 6 に到達するように構成しており、パチンコ機 1 0 0 は、この構成により遊技者に対して球の払い出しを行う。

【 0 0 2 5 】

払出装置 1 5 2 の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部 3 0 0 を構成する主基板 1 5 6 を収納する主基板ケース 1 5 8、主制御部 3 0 0 が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第 1 副制御部 4 0 0 を構成する第 1 副基板 1 6 0 を収納する第 1 副基板ケース 1 6 2、第 1 副制御部 4 0 0 が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第 2 副制御部 5 0 0 を構成する第 2 副基板 1 6 4 を収納する第 2 副基板ケース 1 6 6、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部 6 0 0 を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ 1 6 8 を備える払出基板 1 7 0 を収納する払出基板ケース 1 7 2、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部 6 3 0 を構成する発射基板 1 7 4 を収納する発射基板ケース 1 7 6、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源制御部 6 6 0 を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ 1 7 8 と電源投入時に操作されることによって R W M クリア信号を主制御部 3 0 0 に出力する R W M クリアスイッチ 1 8 0 とを備える電源基板 1 8 2 を収納する電源基板ケース 1 8 4、および払出制御部 6 0 0 とカードユニットとの信号の送受信を行う C R インタフェース部 1 8 6 を配設している。C R インタフェース部 1 8 6 は、例えば D - s u b (D - s u b m i n i a t u r e) コネクタで構成された C R ユニット接続部 1 8 6 a を有している。C R インタフェース部 1 8 6 は、C R ユニット接続部 1 8 6 a を介して払出制御部 6 0 0 とカードユニットとの信号の送受信を行うようになっている。

10

20

【 0 0 2 6 】

第 1 副基板 1 6 0 を収納する第 1 副基板ケース 1 6 2 の図中左上には、例えばスピーカ 1 2 0 の音量を調整する音量調整スイッチ 1 9 2 を設けている。音量調整スイッチ 1 9 2 は、例えばロータリースイッチで構成される。

【 0 0 2 7 】

パチンコ機 1 0 0 は、その背面側から見て、球タンク 1 5 0 の右側であってタンクレー 1 5 4 の上方に中継基板 1 9 6 を有している。中継基板 1 9 6 はパチンコ機 1 0 0 とホールコンピュータとの電氣的接続に用いられる。遊技盤 2 0 0 の交換を行う場合にパチンコ機 1 0 0 とホールコンピュータとの配線を変更する必要がないため、遊技盤 2 0 0 は、中継基板 1 9 6 を介して本体 1 0 4 とホールコンピュータとを接続したままで交換される。但し、機種によってはパチンコ機 1 0 0 からホールコンピュータに送信する信号の種類を変更する必要があるため、パチンコ機 1 0 0 は、遊技盤 2 0 0 の取り外し時に、パチンコ機 1 0 0 の正面 (手前) 側から中継基板 1 9 6 の接続状況が把握できるように構成されていてもよい。

30

【 0 0 2 8 】

同様に、外部と接続の必要がある他の構成 (例えば不図示の電源コード) についても、本体 1 0 4 に備えておくことが好ましい。

【 0 0 2 9 】

パチンコ機 1 0 0 は、その背面側から見て、中継基板 1 9 6 の右側に電源コネクタ 1 9 1 を有している。電源コネクタ 1 9 1 には、不図示の電源コードが接続されるようになっている。

40

【 0 0 3 0 】

パチンコ機 1 0 0 の機種を変更する際には、遊技盤 2 0 0 を交換するが、このとき主基板 1 5 6、第 1 副基板 1 6 0 および第 2 副制御部 5 0 0 も交換することになる場合があるので、主基板 1 5 6、第 1 副基板 1 6 0 および第 2 副制御部 5 0 0 は遊技盤 2 0 0 に設ける場合がある。

【 0 0 3 1 】

また、パチンコ機 1 0 0 の機種を変更する場合であっても、本体 1 0 4 は交換せずそのまま使用することができる場合があり、このとき払出基板 1 7 0、発射基板 1 7 4 および

50

電源基板 182 も交換の必要がない場合があるので、払出基板 170、発射基板 174 および電源基板 182 は本体 104 に設ける場合がある。

【0032】

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0033】

遊技盤200には、外レール202と内レール204とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域124を区画形成している。

【0034】

遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。この演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208(液晶表示装置208)を配設し、装飾図柄表示装置208の上方に演出可動体224を配設している。

10

【0035】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施例では液晶表示装置(Liquid Crystal Display)によって構成するが、本発明はこれに限られるものではなく、EL等を用いた表示装置を用いてもよい。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL(ElectroLuminescence)表示装置、リール(ドラム)式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

20

【0036】

遊技盤200の右下部には、普通図柄表示装置210と、第1特別図柄表示装置212と、第2特別図柄表示装置214と、普通図柄保留ランプ216と、第1特別図柄保留ランプ218と、第2特別図柄保留ランプ220と、高確中ランプ222と、を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」と称する場合がある。

30

【0037】

また、本実施形態では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、および右図柄表示領域208cのそれぞれに表示する装飾図柄に次ぐ4つ目の装飾図柄として第4図柄を設けている。この第4図柄は、特図1用としての特図1用第4図柄219、および特図2用としての特図2用第4図柄221の2つを設けており、演出表示領域208d(例えば下部)に表示する。第4図柄は、変動/停止を表示するものであり、例えば黒色は停止表示を示し、グレー色は変動表示を示す。

【0038】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では7セグメントLEDによって構成する。第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では7セグメントLEDによって構成する。

40

【0039】

普図保留ランプ216は、保留している普図変動遊技(詳細は後述)の数を示すためのランプであり、本実施例では、普図変動遊技を所定数(例えば、2つ)まで保留することを可能としている。第1特図保留ランプ218および第2特図保留ランプ220は、保留している特図変動遊技(詳細は後述)の数を示すためのランプであり、本実施例では、特図変動遊技を所定数(例えば、4つ)まで保留することを可能としている。高確中ランプ222は、遊技状態が大当たりが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態にな

50

ることを示すためのランプであり、遊技状態を大当たりが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

【0040】

また、この演出装置206の周囲には、一般入賞口226と、普図始動口228と、第1特図始動口230と、第2特図始動口232と、可変入賞口234と、を配設している。

【0041】

一般入賞口226は、本実施例では遊技盤200に複数配設しており、この一般入賞口226への入球を所定の球検出センサ(図示省略)が検出した場合(一般入賞口226に入賞した場合)、払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、10個)の球を賞球として上皿126に排出する。上皿126に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。

10

【0042】

なお、一般入賞口226に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施例では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球(遊技球)」と呼ぶ。

【0043】

普図始動口228は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域124の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施例では遊技盤200の右側に1つ配設している。普図始動口228を通過した球は一般入賞口226に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口228を通過したことを所定の玉検出センサが検出した場合、パチンコ機100は、普図表示装置210による普図変動遊技を開始する。

20

【0044】

第1特図始動口230は、本実施例では遊技盤200の中央に1つだけ配設している。この第1特図始動口230への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、3個)の球を賞球として上皿126に排出するとともに、第1特図表示装置212による特図変動遊技を開始する。なお、第1特図始動口230に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

30

【0045】

第2特図始動口232は、電動チューリップ(電チュー)と呼ばれ、本実施例では遊技盤200の右側に1つだけ配設している。この第2特図始動口232は、左右に開閉自在な羽根232aを備え、羽根232aの閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置210が当たり図柄を停止表示した場合に羽根232aが所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第2特図始動口232への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、4個)の球を賞球として上皿126に排出するとともに、第2特図表示装置214による特図変動遊技を開始する。なお、第2特図始動口232に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

40

【0046】

可変入賞口234は、大入賞口またはアタッカーと呼ばれ、本実施例では遊技盤200の中央部下方に1つ、右部下方に1つの計2つ配設している。この可変入賞口234は、開閉自在な扉部材234aを備え、扉部材234aの閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置212、214が大当たり図柄を停止表示した場合に扉部材234aが所定の時間間隔(例えば、開放時間2.9秒、閉鎖時間1.5秒)、所定の回数(例えば15回)で開閉する。

【0047】

可変入賞口234への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆

50

動し、所定の個数（例えば、15個）の球を賞球として上皿126に排出する。なお、可変入賞口234に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0048】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材236や、遊技釘238を複数個、配設していると共に、内レール204の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口240を設けている。

【0049】

このパチンコ機100は、遊技者が上皿126に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の球発射ハンドル134の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆146および発射槌148によって外レール202、内レール204を通過させて遊技領域124に打ち出す。そして、遊技領域124の上部に到達した球は、打球方向変換部材236や遊技釘238等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口226、可変入賞口234）や始動口（第1特図始動口230、第2特図始動口232）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口228を通過するのみでアウト口240に到達する。

10

【0050】

上述の打球方向変換部材236や遊技釘238などの遊技球が接触可能な部品が、遊技領域に配置されると共に発射された遊技球が接触可能な遊技部品である。

20

【0051】

< 演出装置206 >

次に、パチンコ機100の演出装置206について説明する。演出装置206は、第1副制御部400や第2副制御部500により駆動制御される。

【0052】

この演出装置206の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置242およびステージ244を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体224を配設している。また、演出装置206の背面側には、装飾図柄表示装置208および遮蔽装置246（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置206において、装飾図柄表示装置208および遮蔽装置246は、ワープ装置242、ステージ244、および演出可動体224の後方に位置することとなる。

30

【0053】

ワープ装置242は、演出装置206の左上方に設けたワープ入口242aに入った遊技球を演出装置206の前面下方のステージ244にワープ出口242bから排出する。

【0054】

ステージ244は、ワープ出口242bから排出された球や、遊技盤200の遊技釘238などによって乗上げた球などが転動可能である。転動領域であるステージ244上で、受入孔244bに進入した遊技球は放出部である放出孔244aから放出され、放出した球が第1特図始動口230へ入球し易くなる場合を設けている。

【0055】

演出可動体224は、本実施例では、装飾図柄表示装置208の視認可能な領域を制限するよう、不図示のモータによって装飾図柄表示装置208の前方を上下動する。

40

【0056】

遮蔽装置246は、格子状の左扉246aおよび右扉246bからなり、装飾図柄表示装置208および前面ステージ244の間に配設する。左扉246aおよび右扉246bの上部には、不図示の2つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉246aおよび右扉246bは、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。

【0057】

遮蔽装置246は、左扉246aおよび右扉246bを閉じた状態ではそれぞれの内側

50

端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 208 を視認し難いように遮蔽する。左扉 246 a および右扉 246 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 208 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 208 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 246 a および右扉 246 b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。

【0058】

なお、左扉 246 a および右扉 246 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 208 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 208 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 208 を全く視認不可にしてもよい。

10

【0059】

< 透過領域の構成 >

ここで、本発明に係る透過領域の構成の一例について説明する。

【0060】

本発明では、遊技領域 124 が設けられた遊技盤 200 と、遊技盤 200 の前側に設けられ、遊技領域 124 を少なくとも臨む透過領域を有する透過部と、を備えている。透過部の透過領域へは発光手段による光が照射され、透過部は発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段を備え、方向変化手段は、透過領域の第一の領域と第二の領域に少なくとも設けられており、第一の領域は前記第二の領域よりも明るいことを特徴とする。

20

【0061】

<< 第 1 の実施例 >>

図 4 は、本発明に係る透過部の構成の第 1 の実施例を示す図であって、遊技台 100 を正面から見た概略図である。

【0062】

この第 1 の実施例では、遊技台 100 の遊技領域 124 には透過部 700 を設けており、この透過部 700 には、第一の領域 720 a および第二の領域 720 b を設けており、この第一の領域 720 a および第二の領域 720 b では、詳しくは後述する方向変化手段によって発光手段からの光を遊技者側に向ける。

30

【0063】

また、この第 1 の実施例では、第一の領域 720 a は、第二の領域 720 b よりも明るく発光している。

【0064】

<< 第 2 の実施例 >>

図 5 は、本発明に係る透過部の構成の第 2 の実施例を示す図であって、透過部 700 を正面から見た概略図である。

【0065】

この第 2 の実施例では、透過部 700 に光を照射する発光手段 701 a、701 b を、透過部 700 の側面に設け、透過部 700 の第一の領域 720 a および第二の領域 720 b に設けた方向変化手段では、発光手段 701 a、701 b からの光を遊技者側に向ける。

40

【0066】

発光手段 701 a は、例えば光源を密に（間隔を狭めて）設けており、また発光手段 701 b は、例えば光源を粗に（間隔を広げて）設けており、これにより発光手段 701 a の近傍の第一の領域 720 a では、狭い領域で明るく発光し、発光手段 701 b の近傍の第二の領域 720 b では、広い領域で暗く発光している。

【0067】

<< 第 3 の実施例 >>

50

図6は、本発明に係る透過部の構成の第3の実施例を示す図であって、(a)は遊技盤200を正面から見た概略図であり、(b)は(a)のA-A'断面図であり、(c)は(a)のB-B'断面図である。

【0068】

第3の実施例において領域720は第一の領域720aおよび第二の領域720bを有して成る。第一の領域720aおよび第二の領域720bの両方とも方向変化手段700aはほぼ等間隔で設けている(図6(b)、(c)参照)。一方、光源702a、702bから透過部700までの距離は、光源702aの方が長い。このため、透過部700に入射する光束の数は702bからのものの方が多く、図6(b)に示す第二の領域720bよりも図6(c)に示す第一の領域720aの方が明るく発光する。

10

【0069】

<<第4の実施例>>

図7は、本発明に係る透過部の構成の第4の実施例を示す図であって、透過部700を正面から見た概略図である。

【0070】

この第4の実施例では、透過部700に光を照射する発光手段701cの光源702c(例えばLED)と、発光手段701dの光源702d(例えばLED)とで光照射の向きが異なる。

【0071】

第一の発光手段である発光手段701dは第一の曲面に設けられており、第二の発光手段である発光手段701cは第二の曲面に設けられている。第二の局面には第一の曲面よりも曲率が高い区間Dが含まれており、光源702cは、この区間Dに設けられることによって、光源702dと異なる向きに光を照射している。

20

【0072】

<<第5の実施例>>

図8は、本発明に係る透過部の構成の第5の実施例を示す図であって、(a)は透過部700の所定位置での概略断面図であり、(b)は(a)と異なる位置での透過部700の概略断面図である。

【0073】

第5の実施例において、第一の領域720aの方向変化手段700aの配置間隔は、第二の領域720bの方向変化手段700bの配置間隔よりも狭くしている。このため、方向変化手段700aで向きを変えられる光束は、方向変化手段700bで向きを変えられる光束よりも多く、図8(b)に示す第二の領域720bよりも図8(a)に示す第一の領域720aの方が明るく発光する。

30

【0074】

<<第6の実施例>>

図9は、本発明に係る透過部の構成の第6の実施例を示す図であって、遊技盤200を正面から見た概略図である。

【0075】

透過部700の所定の領域720には、光源702からの光を方向変化手段(図9では不図示)により、進行方向を遊技者側へ変化させて所定の模様を発光表示する。図9では、所定の模様として、キャラクタを表示しているが、所定の模様は各種画像のほか、文字などであってもよい。

40

【0076】

領域720は、明るく発光表示する第一の領域720aのほか、第一の領域720aよりも暗く発光表示する第二の領域720bを有する。

【0077】

方向変化手段は、遊技球101が通過する領域には設けない場合がある。また、遊技球101が通過する領域では、遊技球101の直径よりも細く光るように方向変化手段を設ける場合がある。遊技球101が通過する領域では、所定の模様を明るく発光表示しても

50

よく、遊技球 101 の直径よりも太く（例えばベタ塗りのように）光るように方向変化手段を設ける場合がある。

【0078】

遊技球 101 が通過する領域としては、例えば、発射レール 202、204 周辺、遊技球 101 が最初に当る釘の周辺、始動口（第一特図始動口、第二特図始動口、普図始動口（ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる））、風車（打球変化部材）を含む場合がある。

【0079】

遊技球 101 が通過しない（通過できない）領域であっても方向変化手段を設けない場合がある。例えば、遊技領域 124 内に設けられた液晶表示装置 208 や、可動物 224 など）の近傍には方向変化手段を設けない場合がある。

10

【0080】

また、方向変化手段は、遊技に関する情報を表示する装置の領域（たとえば特図表示装置、普図表示装置、保留ランプなどが配置されている領域、第 4 図柄が表示されている領域）近傍には設けない場合があり、この場合、遊技の状態（図柄変動中か？停止中か？保留が記憶されているか？高確率中か？大当り中か？右打ち期間中か？など）が常に視認可能の状態にすることができる場合があり、遊技の進行に影響を及ぼすのを防ぐことができる場合がある。

【0081】

<< 第 7 の実施例 >>

図 10 は、本発明に係る透過部の構成の第 7 の実施例を示す図であって、遊技盤 200 を正面から見た概略図である。

20

【0082】

透過部 700 の所定の領域 720 には、光源 702 からの光を方向変化手段（図 10 では不図示）により、進行方向を遊技者側へ変化させて所定の模様を発光表示する。図 10 では、所定の模様として、キャラクタを表示しているが、所定の模様は各種画像のほか、文字などであってもよい。

【0083】

領域 720 は、明るく発光表示する第一の領域 720 a のほか、第一の領域 720 a よりも暗く発光表示する第二の領域 720 b を有する。

【0084】

第一の領域 720 a は光源 702 から近いいため明るく発光表示し、第二の領域 720 b は光源 702 から遠いため暗く発光表示する場合がある。

30

【0085】

<< 第 8 の実施例 >>

図 11 は、本発明に係る透過部の構成の第 8 の実施例を示す図であって、透過部 700 の具体的構成の一例の正面図である。図 12 は、図 11 に示す透過部 700 の斜視図である。図 13 は、図 11 に示す透過部 700 の分解斜視図である。

【0086】

透過部 700 は、上述した第一の領域や第二の領域に相当する位置にレンズカットを施して方向変化手段としての役割を果たす透過性部材 703 と、透過性部材 703 の側面から光を入射する発光手段 701 と、透過性部材 703 の遊技者側に設けた外側ガラス 705 と、透過性部材 703 の反対側に設けた内側ガラス 706 と、外側ガラス 705 を嵌め込む外側ガラスユニット枠 704 a と、内側ガラス 706 を嵌め込む内側ガラスユニット枠 704 b とを有し、外側ガラス 705 と内側ガラス 706 との間に透過性部材 703 を挿んだ状態で各部材をネジ 707 で固定して成る。

40

【0087】

外側ガラスユニット枠 704 a と内側ガラスユニット枠 704 b とでガラスユニット枠 704 を構成する。ガラスユニット枠 704 の上部には、作業者が持ち運びやすいように取っ手 704 c を設けている。

【0088】

50

発光手段701の光源(例えばLED)に電源供給するコネクタ708は、ガラスユニット枠704の外周に露出している。

【0089】

図14は、図11に示す透過部700に用いる発光手段701を示す斜視図である。

【0090】

発光手段701は、詳しくは後述する発光部を実装した複数の基板701e、701g、701h、701i、701jおよび701kを、透過性部材703の外周に配置して成る。透過性部材703の外周形状に応じ、湾曲の曲率が小さい箇所には長い基板(例えば基板701f)を配置することができ、曲率が大きい箇所は所定の基板と別の基板との間(例えば基板701kと基板701eとの間)にすることができる。複数の基板701e~701kは、リジット基板を用いることができ、フレキシブル基板を用いてもかまわない。

10

【0091】

光源に電源供給する基板上の電気回路は、複数の光源(例えばLED)を直列接続した回路とする場合がある。

【0092】

図15は、図14に示す基板701eを示す図であって、(a)は基板701eを光源の発光面から見た平面図であり、(b)は基板701eを光源を上側にした側面図であり、(c)は基板701eを光源の発光面の反対側から見た底面図である。

【0093】

基板701eは、3個の光源702e1、702e2および702e3を有し、ほぼ等間隔に配置している。これら光源702e1~702e3に電源を供給するコネクタ708eは、基板701eの裏面であって光源702e3の直下に配置している。

20

【0094】

図16は、図14に示す基板701fを示す図であって、(a)は基板701fを光源の発光面から見た平面図であり、(b)は基板701fを光源を上側にした側面図であり、(c)は基板701fを光源の発光面の反対側から見た底面図である。

【0095】

基板701fは、6個の光源702f1、702f2、702f3、702f4、702f5および702f6を有し、ほぼ等間隔に配置している。これら光源702f1~702f6に電源を供給するコネクタ708fは、基板701fの裏面であって光源702f1の直下に配置している。

30

【0096】

基板701fは、その一端に、ガラスユニット枠704にネジ止めするためのネジ孔709fを有する。ネジ孔709fの形状は、基板701fを湾曲させてガラスユニット枠704に固定する場合、基板701fを固定する位置がずれてもよいように孔を広く(基板701fの長手方向へ広げる)している。

【0097】

図17は、図14に示す基板701gを示す図であって、(a)は基板701gを光源の発光面から見た平面図であり、(b)は基板701gを光源を上側にした側面図であり、(c)は基板701gを光源の発光面の反対側から見た底面図である。

40

【0098】

基板701gは、4個の光源702g1、702g2、702g3および702g4を有し、ほぼ等間隔に配置している。これら光源702g1~702g4に電源を供給するコネクタ708gは、基板701gの裏面であって光源702g2と光源702g3との間に配置している。

【0099】

基板701gは、その一端に、ガラスユニット枠704にネジ止めするためのネジ孔709gを有する。ネジ孔709gの形状は、基板701gを湾曲させてガラスユニット枠704に固定する場合、基板701gを固定する位置がずれてもよいように孔を広く(基

50

板 701g の長手方向へ広げる) している。

【0100】

図 18 は、図 14 に示す基板 701h を示す図であって、(a) は基板 701h を光源の発光面から見た平面図であり、(b) は基板 701h を光源を上側にした側面図であり、(c) は基板 701h を光源の発光面の反対側から見た底面図である。

【0101】

基板 701h は、4 個の光源 702h1、702h2、702h3 および 702h4 を有し、ほぼ等間隔に配置している。これら光源 702h1 ~ 702h4 に電源を供給するコネクタ 708h は、基板 701h の裏面であって光源 702h2 の直下に配置している。

10

【0102】

基板 701h は、その一端に、ガラスユニット枠 704 にネジ止めするためのネジ孔 709h を有する。ネジ孔 709h の形状は、基板 701h を湾曲させてガラスユニット枠 704 に固定する場合、基板 701h を固定する位置がずれてもよいように孔を広く(基板 701h の長手方向へ広げる)している。

【0103】

図 19 は、図 14 に示す基板 701i を示す図であって、(a) は基板 701i を光源の発光面から見た平面図であり、(b) は基板 701i を光源を上側にした側面図であり、(c) は基板 701i を光源の発光面の反対側から見た底面図である。

【0104】

基板 701i は、6 個の光源 702i1、702i2、702i3、702i4、702i5 および 702i6 を有し、ほぼ等間隔に配置している。これら光源 702i1 ~ 702i6 に電源を供給するコネクタ 708i は、基板 701i の裏面であって基板 701i の一端と光源 702i1 との間に配置している。基板 701i の一端には、光源を配置しない領域を長く確保している。

20

【0105】

基板 701i は、その他端に、ガラスユニット枠 704 にネジ止めするためのネジ孔 709i を有する。ネジ孔 709i の形状は、基板 701i を湾曲させてガラスユニット枠 704 に固定する場合、基板 701i を固定する位置がずれてもよいように孔を広く(基板 701i の長手方向へ広げる)している。

30

【0106】

図 20 は、図 14 に示す基板 701j を示す図であって、(a) は基板 701j を光源の発光面から見た平面図であり、(b) は基板 701j を光源を上側にした側面図であり、(c) は基板 701j を光源の発光面の反対側から見た底面図である。

【0107】

基板 701j は、4 個の光源 702j1、702j2、702j3 および 702j4 を有し、ほぼ等間隔に配置している。これら光源 702j1 ~ 702j4 に電源を供給するコネクタ 708j は、基板 701j の裏面であって光源 702j1 と光源 702j2 との間に配置している。

【0108】

図 21 は、図 14 に示す基板 701k を示す図であって、(a) は基板 701k を光源の発光面から見た平面図であり、(b) は基板 701k を光源を上側にした側面図であり、(c) は基板 701k を光源の発光面の反対側から見た底面図である。

40

【0109】

基板 701k は、4 個の光源 702k1、702k2、702k3 および 702k4 を有し、ほぼ等間隔に配置している。これら光源 702k1 ~ 702k4 に電源を供給するコネクタ 708k は、基板 701k の裏面であって光源 702k1 と光源 702k2 との間に配置している。

【0110】

図 22 は、基板 701k を内側ガラスユニット枠 704b に固定する様子を示す斜視図

50

である。

【0111】

内側ガラスユニット枠704bの所定箇所には、基板701kの一端を固定する爪部701k a aを有し、基板701kの一端をこの爪部701k a aに引っかけた状態で基板701kの他端に固定部材701k bの天面部701k a 1に載置し、固定部材701k bをネジ701k cで内側ガラスユニット枠704bに固定する。これにより、基板701kの他端は内側ガラスユニット枠704bと固定部材701k bとに挟まれて固定される。

【0112】

図23は、透過部材703を内側ガラスユニット枠704bに固定する様子を示す斜視図であって、(a)は斜視図であり、(b)は(a)の部分Eを拡大して示す斜視図であり、(c)は(b)において透過部材703を嵌め込んだ状態を示す斜視図である。

10

【0113】

透過部700において、外側ガラスユニット枠704aと内側ガラスユニット枠704bとは、例えば一端を軸にして相対的に回転して開き、間に挟んである透過部材703を容易に交換可能な構成としている。

【0114】

内側ガラスユニット枠704bの所定箇所には突部703 a aを有し、透過部材703は、この突部703 a aに対応した位置に、切り欠き部703 aを有する。

【0115】

20

内側ガラスユニット枠704bに透過部材703を固定する際には、この突部703 a aを有し、透過部材703は、この突部703 a aと切り欠き部703 aとを嵌合させる。これにより、透過部材703を内側ガラスユニット枠704bから取り外すときの外しやすさを向上することができる場合がある。突部703 a aと切り欠き部703 aとの組み合わせは、透過部材703の外周上に複数設けてもよい。図23では、斜め上に2か所設けている。

【0116】

<<第9の実施例>>

図24は、本発明に係る透過部の構成の第9の実施例を示す図であって、遊技盤200を正面から見た概略図である。

30

【0117】

透過部700の所定の領域720には、光源(図24では不図示)からの光を方向変化手段(図24では不図示)により、進行方向を遊技者側へ変化させて所定の模様を発光表示する。図24では、所定の模様として、「吉宗」の文字やその周辺の枠などのグレーで示した部分を発光表示している。

【0118】

領域720の発光表示する箇所は、例えば遊技球が通過しない箇所とすることができるが、遊技球が通過する箇所であっても、すでにアウト口240に向かう可能性しかない場合の遊技球が通過する箇所は発光表示する箇所としてもよい場合がある。

【0119】

40

<<第10の実施例>>

図25(a)は、本発明に係る透過部の構成の第10の実施例を示す図であって、透過部700を正面から見た概略図である。

【0120】

この実施例では、透過部700の所定の領域720には、光源702からの光を方向変化手段(図25(a)では不図示)により、進行方向を遊技者側へ変化させて所定の模様を発光表示する。図25(a)では、所定の模様として、「熱」の文字やその周辺の星印を発光表示している。

【0121】

光源702は、所定の領域720の近傍位置(図25(a)では下部)、およびその光

50

源 702 に対向する位置 (図 25 (a) では上部) に配置している。

【0122】

<< 第 11 の実施例 >>

図 25 (b) は、本発明に係る透過部の構成の第 11 の実施例を示す図であって、透過部 700 を正面から見た概略図である。

【0123】

この実施例では、透過部 700 の所定の領域 720 には、光源 702 からの光を方向変化手段 (図 25 (b) では不図示) により、進行方向を遊技者側へ変化させて所定の模様を発光表示する。図 25 (b) では、所定の模様として、「熱」の文字やその周辺の星印を発光表示している。

10

【0124】

この実施例では、光源 702 は、透過部 700 の外周全体に略均等に配置し、所定の領域 720 が透過部 700 の全体に広がっている場合に対応している。しかしながら、光源 702 を略均等に配置した場合であっても、透過部の外郭形状や、光源 702 から模様までの距離の違いなどにより、所定の模様が必ずしも均等に発光するわけではない。

【0125】

< 発光手段の別の構成例 >

図 26 (a)、(b) および (c) は、本発明に係る透過部に用いる発光部の別の例を示す図であって、光源の発光面から見た平面図である。

【0126】

図 26 (a) の例では、基板 701 m に光源 702 m 1、702 m 2 および 702 m 3 を配置している。

20

【0127】

図 26 (b) の例では、基板 701 n に光源 702 n 1、702 n 2、702 n 3 および 702 n 4 を配置している。

【0128】

図 26 (c) の例では、基板 701 p に光源 702 p 1、702 p 2、702 p 3 および 702 p 4 を配置している。

【0129】

各光源の配置は、1列でもよいし、図 26 (a)、(b) および (c) に示すように複数列であってもよい。なお、各基板に対して略水平方向に光源が配置されているが、必ずしもこれに限定される必要はなく、やや斜め方向から基板に向けて光源を配置してもよい。

30

【0130】

< スロットマシンへの適用 >

本発明に係る遊技台は、図 27 に示す「複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール 1002 と、リールの回転を指示するためのスタートレバー 1004 と、各々のリールに対応して設けられ、リールの回転を個別に停止させるための停止ボタン 1006 と、複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段 (入賞役内部抽選) と、抽選手段の抽選結果に基づいてリールの回転の停止に関する停止制御を行うリール停止制御手段 (リール停止制御処理) と、抽選手段の抽選結果に基づいて停止されたリールによって表示される図柄組合せが、内部当選した役に対応して予め定めた図柄組合せであるか否かの判定をする判定手段 (入賞判定処理) と、図柄の停止態様が所定の入賞態様である場合、所定の入賞態様に対応する遊技媒体を払出す遊技媒体払出処理を行う払出制御手段 (メダル払出処理 1008) と、に加え、抽選手段の抽選結果に基づいて演出を実行する演出手段 1010 を備え、この演出手段が、所定の遊技領域 1012 に球を発射する発射装置 1014 と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口 1016 と、入賞口 1016 に入球した球を検知する検知手段 1018 と、検知手段 1018 が球を検知した場合に球を払出す払出手段 1020 と、所定の図柄 (識別情報) を変動表示する可変表示装置 1022 と、可変表示装置 1022 を遮蔽する位置に移動可能なシャッタ 10

40

50

24と、所定動作態様で動作する可動体1026と、を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置1022が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技を演出するような演出装置1010、であるスロットマシン1000」にも好適である。

【0131】

<封入式遊技機への適用>

本発明に係る遊技台は、遊技機内に封入された遊技球を循環使用する封入式遊技機にも適用可能である。

【0132】

<第二の実施の形態>

以下、図面を用いて、本発明の実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機100等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。

【0133】

<全体構成>

まず、図28を用いて、本発明の実施形態1に係るパチンコ機100の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【0134】

パチンコ機100は、外部的構造として、外枠102と、本体104と、前面枠扉106と、球貯留皿付扉108と、発射装置110と、遊技盤200と、をその前面に備える。

【0135】

外枠102は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【0136】

本体104は、外枠102の内部に備えられ、ヒンジ部112を介して外枠102に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体104は、枠状に形成され、内側に空間部114を有している。

【0137】

前面枠扉106は、ロック機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機100の前面側となる本体104の前面に対しヒンジ部112を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部116とした扉部材である。なお、この前面枠扉106には、開口部116にガラス製又は樹脂製の透明板部材118が設けられ、前面側には、スピーカ120や枠ランプ122が取り付けられている。前面枠扉106の後面と遊技盤200の前面とで遊技領域124を区画形成する。

【0138】

球貯留皿付扉108は、パチンコ機100の前面において本体104の下側に対して、ロック機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。球貯留皿付扉108は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置110へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿126と、上皿126に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿128と、遊技者の操作によって上皿126に貯留された遊技球を下皿128へと排出させる球抜ボタン130と、遊技者の操作によって下皿128に貯留された遊技球を不図示の遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー132と、遊技者の操作によって発射装置110へと案内された遊技球を遊技盤200の遊技領域124へと打ち出す球発射ハンドル134と、遊技者の操作によって各種演出装置206（図30参照）の演出態様に変化を与えるチャンスボタン136と、チャンスボタン136を発光させるチャンスボタンランプ138と、遊技店に設置された不図示のカードユニット（CRユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン140と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン142と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部144と、を備える。

10

20

30

40

50

【0139】

発射装置110は、本体104の下方に取り付けられ、球発射ハンドル134が遊技者に操作されることによって回転する発射杆146と、遊技球を発射杆146の先端で打突する発射槌148と、を備える。

【0140】

遊技盤200は、前面に遊技領域124を有し、本体104の空間部114に臨むように、所定の固定部材を用いて本体104に着脱自在に装着されている。なお、遊技領域124は、遊技盤200を本体104に装着した後、開口部116から観察することができる。

【0141】

図29は、図28のパチンコ機100を背面側から見た外観図である。

【0142】

図29に示すように、パチンコ機100の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク150と、球タンク150の下方に位置し、球タンク150の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を、背面右側に位置する払出装置152に導くためのタンクレール154とを配設している。

【0143】

タンクレール154はツインレールとも称され、例えば第1副基板160と少なくとも一部が前後方向に重畳するように配置されている。本実施の形態によるパチンコ機100では、部材の配置領域を節約するため、制御基板にノイズを与える恐れのあるタンクレール154が第1副基板160に重畳して配置されている。しかしながら、パチンコ機100は、タンクレール154にノイズ対策が施されている場合、タンクレール154と第1副基板160とが重畳して配置されていても、第1副基板160のノイズによる影響を軽減することができる場合がある。また、タンクレール154にはノイズ対策が施されているので、タンクレール154の側面を絶縁性の透明部材で形成することができる。これにより、タンクレール154がパチンコ機100に設置された場合に、パチンコ機100背面側に位置するタンクレール154の側面を透して、タンクレール154での遊技球の流下状況を目視により確認することができる場合がある。

【0144】

払出装置152は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール154を通過して払出装置152内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置152の下方へ1個ずつ送り出すように構成している。

【0145】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部600へ出力する。なお、この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機100の表側に配設した払出通路121（図28参照）から上皿126に到達するように構成しており、パチンコ機100は、この構成により遊技者に対して球の払い出しを行う。

【0146】

払出装置152の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部300を構成する主基板156を収納する主基板ケース158、主制御部300が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第1副制御部400を構成する第1副基板160を収納する第1副基板ケース162、第1副制御部400が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第2副制御部500を構成する第2副基板164を収納する第2副基板ケース166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部600を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ168を備える払出基板170を収納する払出基板ケース172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射

10

20

30

40

50

制御部 630 を構成する発射基板 174 を収納する発射基板ケース 176、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源制御部 660 を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ 178 と電源投入時に操作されることによって RWM クリア信号を主制御部 300 に出力する RWM クリアスイッチ 180 とを備える電源基板 182 を収納する電源基板ケース 184、および払出制御部 600 とカードユニットとの信号の送受信を行う CR インタフェース部 186 を配設している。CR インタフェース部 186 は、例えば D-sub (D-subminiature) コネクタで構成された CR ユニット接続部 186a を有している。CR インタフェース部 186 は、CR ユニット接続部 186a を介して払出制御部 600 とカードユニットとの信号の送受信を行うようになっている。

10

【0147】

第 1 副基板 160 を収納する第 1 副基板ケース 162 の図中左上には、例えばスピーカ 120 の音量を調整する音量調整スイッチ 192 を設けている。音量調整スイッチ 192 は、例えばロータリースイッチで構成される。

【0148】

パチンコ機 100 は、その背面側から見て、球タンク 150 の右側であってタンクレール 154 の上方に中継基板 196 を有している。中継基板 196 はパチンコ機 100 とホールコンピュータとの電氣的接続に用いられる。遊技盤 200 の交換を行う場合にパチンコ機 100 とホールコンピュータとの配線を変更する必要がないため、遊技盤 200 は、中継基板 196 を介して本体 104 とホールコンピュータとを接続したままで交換される。但し、機種によってはパチンコ機 100 からホールコンピュータに送信する信号の種類を変更する必要があるため、パチンコ機 100 は、遊技盤 200 の取り外し時に、パチンコ機 100 の正面（手前）側から中継基板 196 の接続状況が把握できるように構成されていてもよい。

20

【0149】

同様に、外部と接続の必要がある他の構成（例えば不図示の電源コード）についても、本体 104 に備えておくことが好ましい。

【0150】

パチンコ機 100 は、その背面側から見て、中継基板 196 の右側に電源コネクタ 191 を有している。電源コネクタ 191 には、不図示の電源コードが接続されるようになっている。

30

【0151】

パチンコ機 100 の機種を変更する際には、遊技盤 200 を交換するが、このとき主基板 156、第 1 副基板 160 および第 2 副制御部 500 も交換することになる場合があるので、主基板 156、第 1 副基板 160 および第 2 副制御部 500 は遊技盤 200 に設ける場合がある。

【0152】

また、パチンコ機 100 の機種を変更する場合であっても、本体 104 は交換せずそのまま使用することができる場合があり、このとき払出基板 170、発射基板 174 および電源基板 182 も交換の必要がない場合があるので、払出基板 170、発射基板 174 および電源基板 182 は本体 104 に設ける場合がある。

40

【0153】

図 30 は、遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。

【0154】

遊技盤 200 には、外レール 202 と内レール 204 とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域 124 を区画形成している。

【0155】

遊技領域 124 の略中央には、演出装置 206 を配設している。この演出装置 206 には、略中央に装飾図柄表示装置 208（液晶表示装置 208）を配設し、装飾図柄表示装置 208 の上方に演出可動体 224 を配設している。

50

【0156】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施例では液晶表示装置(Liquid Crystal Display)によって構成するが、本発明はこれに限られるものではなく、EL等を用いた表示装置を用いてもよい。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL(ElectroLuminescence)表示装置、リール(ドラム)式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

10

【0157】

遊技盤200の右下部には、普通図柄表示装置210と、第1特別図柄表示装置212と、第2特別図柄表示装置214と、普通図柄保留ランプ216と、第1特別図柄保留ランプ218と、第2特別図柄保留ランプ220と、高確中ランプ222と、を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」と称する場合がある。

20

【0158】

また、本実施形態では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、および右図柄表示領域208cのそれぞれに表示する装飾図柄に次ぐ4つ目の装飾図柄として第4図柄を設けている。この第4図柄は、特図1用としての特図1用第4図柄219、および特図2用としての特図2用第4図柄221の2つを設けており、演出表示領域208d(例えば下部)に表示する。第4図柄は、変動/停止を表示するものであり、例えば黒色は停止表示を示し、グレー色は変動表示を示す。

【0159】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では7セグメントLEDによって構成する。第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では7セグメントLEDによって構成する。

30

【0160】

普図保留ランプ216は、保留している普図変動遊技(詳細は後述)の数を示すためのランプであり、本実施例では、普図変動遊技を所定数(例えば、2つ)まで保留することを可能としている。第1特図保留ランプ218および第2特図保留ランプ220は、保留している特図変動遊技(詳細は後述)の数を示すためのランプであり、本実施例では、特図変動遊技を所定数(例えば、4つ)まで保留することを可能としている。高確中ランプ222は、遊技状態が大当たりが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を大当たりが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

40

【0161】

また、この演出装置206の周囲には、一般入賞口226と、普図始動口228と、第1特図始動口230と、第2特図始動口232と、可変入賞口234と、を配設している。

【0162】

一般入賞口226は、本実施例では遊技盤200に複数配設しており、この一般入賞口226への入球を所定の球検出センサ(図示省略)が検出した場合(一般入賞口226に入賞した場合)、払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、10個)の球を賞球として上皿126に排出する。上皿126に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可

50

能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。

【0163】

なお、一般入賞口226に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施例では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球（遊技球）」と呼ぶ。

【0164】

普図始動口228は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域124の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施例では遊技盤200の右側に1つ配設している。普図始動口228を通過した球は一般入賞口226に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口228を通過したことを所定の玉検出センサが検出した場合、パチンコ機100は、普図表示装置210による普図変動遊技を開始する。

10

【0165】

第1特図始動口230は、本実施例では遊技盤200の中央に1つだけ配設している。この第1特図始動口230への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、3個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、第1特図表示装置212による特図変動遊技を開始する。なお、第1特図始動口230に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

20

【0166】

第2特図始動口232は、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれ、本実施例では遊技盤200の右側に1つだけ配設している。この第2特図始動口232は、左右に開閉自在な羽根232aを備え、羽根232aの閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置210が当たり図柄を停止表示した場合に羽根232aが所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第2特図始動口232への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、4個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、第2特図表示装置214による特図変動遊技を開始する。なお、第2特図始動口232に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

30

【0167】

可変入賞口234は、大入賞口またはアタッカーと呼ばれ、本実施例では遊技盤200の中央部下方に1つ、右部下方に1つの計2つ配設している。この可変入賞口234は、開閉自在な扉部材234aを備え、扉部材234aの閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置212、214が大当たり図柄を停止表示した場合に扉部材234aが所定の時間間隔（例えば、開放時間29秒、閉鎖時間1.5秒）、所定の回数（例えば15回）で開閉する。

【0168】

可変入賞口234への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、15個）の球を賞球として上皿126に排出する。なお、可変入賞口234に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

40

【0169】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材236や、遊技釘238を複数個、配設していると共に、内レール204の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口240を設けている。

【0170】

このパチンコ機100は、遊技者が上皿126に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の球発射ハンドル134の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し

50

、発射杆 1 4 6 および発射槌 1 4 8 によって外レール 2 0 2、内レール 2 0 4 を通過させて遊技領域 1 2 4 に打ち出す。そして、遊技領域 1 2 4 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 2 3 6 や遊技釘 2 3 8 等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 2 2 6、可変入賞口 2 3 4）や始動口（第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口 2 2 8 を通過するのみでアウト口 2 4 0 に到達する。

【 0 1 7 1 】

上述の打球方向変換部材 2 3 6 や遊技釘 2 3 8 などの遊技球が接触可能な部品が、遊技領域に配置されると共に発射された遊技球が接触可能な遊技部品である。

【 0 1 7 2 】

< 演出装置 2 0 6 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の演出装置 2 0 6 について説明する。演出装置 2 0 6 は、第 1 副制御部 4 0 0 や第 2 副制御部 5 0 0 により駆動制御される。

【 0 1 7 3 】

この演出装置 2 0 6 の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置 2 4 2 およびステージ 2 4 4 を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体 2 2 4 を配設している。また、演出装置 2 0 6 の背面側には、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置 2 0 6 において、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6 は、ワープ装置 2 4 2、ステージ 2 4 4、および演出可動体 2 2 4 の後方に位置することとなる。

【 0 1 7 4 】

ワープ装置 2 4 2 は、演出装置 2 0 6 の左上方に設けたワープ入口 2 4 2 a に入った遊技球を演出装置 2 0 6 の前面下方のステージ 2 4 4 にワープ出口 2 4 2 b から排出する。

【 0 1 7 5 】

ステージ 2 4 4 は、ワープ出口 2 4 2 b から排出された球や、遊技盤 2 0 0 の遊技釘 2 3 8 などによって乗上げた球などが転動可能である。転動領域であるステージ 2 4 4 上で、受入孔 2 4 4 b に進入した遊技球は放出部である放出孔 2 4 4 a から放出され、放出した球が第 1 特図始動口 2 3 0 へ入球し易くなる場合を設けている。

【 0 1 7 6 】

演出可動体 2 2 4 は、本実施例では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の視認可能な領域を制限するよう、不図示のモータによって装飾図柄表示装置 2 0 8 の前方を上下動する。

【 0 1 7 7 】

遮蔽装置 2 4 6 は、左扉 2 4 6 a および 2 4 6 b 並びに右扉 2 4 6 c および 2 4 6 d からなり、装飾図柄表示装置 2 0 8 の前面に配設する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 c の上部には、図 5 7 を参照して後述するように、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 c のそれぞれを左右方向に移動可能な移動機構 2 4 6 e を有する。

【 0 1 7 8 】

左扉 2 4 6 a および 2 4 6 b 並びに右扉 2 4 6 c および 2 4 6 d のそれぞれは、詳しくは図 5 7 を参照して後述するが、不透明の枠部の内側に、透明の透過部を設けて構成される。

【 0 1 7 9 】

< 制御部 >

次に、図 3 1 を用いて、パチンコ機 1 0 0 の制御部の回路構成について詳細に説明する。

【 0 1 8 0 】

なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。パチンコ機 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 4 0 0 と、第 1 副制御部 4 0 0 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 5 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払

10

20

30

40

50

い出しに関する制御を行う払出制御部 600 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 630 と、パチンコ機 100 に供給される電源を制御する電源制御部 660 と、によって構成している。

【0181】

まず、パチンコ機 100 の主制御部 300 について説明する。主制御部 300 は、主制御部 300 の全体を制御する基本回路 302 を備えており、基本回路 302 には、CPU 304 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 306 と、一時的にデータを記憶するための RAM 308 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 310 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 312 と、プログラム処理の異常を監視する WDT 314 を搭載している。なお、ROM 306 や RAM 308 については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第 1 副制御部 400 および第 2 副制御部 500 についても同様である。基本回路 302 の CPU 304 は、水晶発振器 316 b が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

10

【0182】

また、基本回路 302 には、水晶発振器 316 a が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 65535 の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数値生成回路 318 (この回路には 2 つのカウンタを内蔵しているものとする) と、所定の球検出センサ、例えば各始動口、入賞口、可変入賞口を通過する遊技球を検出するセンサや、前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサを含む各種センサ 320 が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を乱数値生成回路 318 および基本回路 302 に出力するためのセンサ回路 322 と、所定の図柄表示装置、例えば特図 1 表示装置 212 や特図 2 表示装置 214 の表示制御を行うための駆動回路 324 と、所定の図柄表示装置、例えば普図表示装置 210 の表示制御を行うための駆動回路 326 と、各種状態表示部 328 (例えば、普図保留ランプ 216、特図 1 保留ランプ 218、特図 2 保留ランプ 220、高確中ランプ 222 等) の表示制御を行うための駆動回路 330 と、所定の可動部材、例えば特図 2 始動口 232 の羽根部材 232 a や可変入賞口 234 の扉部材 234 a 等を開閉駆動する各種ソレノイド 332 を制御するための駆動回路 334 を接続している。

20

【0183】

なお、特図 1 始動口 230 に球が入賞したことを球検出センサ 320 が検出した場合には、センサ回路 322 は球を検出したことを示す信号を乱数値生成回路 318 に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路 318 は、特図 1 始動口 230 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図 1 始動口 230 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路 318 は、特図 2 始動口 232 に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、特図 2 始動口 232 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図 2 始動口 232 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

30

【0184】

さらに、基本回路 302 には、情報出力回路 336 を接続しており、主制御部 300 は、情報出力回路 336 を介して、外部のホールコンピュータ (図示省略) 等が備える情報入力回路 350 にパチンコ機 100 の遊技情報 (例えば、遊技状態) を出力する。

40

【0185】

また、主制御部 300 には、電源制御部 660 から主制御部 300 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 338 を設けており、電圧監視回路 338 は、電源の電圧値が所定の値 (本実施例では 9V) 未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 302 に出力する。

【0186】

また、主制御部 300 には、電源が投入されると起動信号 (リセット信号) を出力する起動信号出力回路 (リセット信号出力回路) 340 を設けており、CPU 304 は、起動信号出力回路 340 から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する (後述する主制

50

御部メイン処理を開始する)。

【0187】

また、主制御部300は、第1副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部600にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ備えており、この構成により、第1副制御部400および払出制御部600との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400および払出制御部600との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400および払出制御部600にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第1副制御部400および払出制御部600からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。なお、パチンコ機100は、主制御部300から第1副制御部400への一方方向通信に限られず、主制御部300と第1副制御部400との間で双方向にコマンド等の信号を送信できるように構成されていてもよい。

10

【0188】

次に、パチンコ機100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主に主制御部300が送信したコマンド等に基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えており、基本回路402には、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

20

【0189】

また、基本回路402には、スピーカ120(およびアンプ)の制御を行うための音源IC416と、各種ランプ418(例えば、チャンスボタンランプ138)の制御を行うための駆動回路420と、遮蔽装置246の駆動制御を行うための駆動回路432と、遮蔽装置246の現在位置を検出する遮蔽装置センサ430と、チャンスボタン136および設定操作部139に備えられた各ボタンのそれぞれの押下を検出するチャンスボタン検出センサ426と、遮蔽装置センサ430やチャンスボタン検出センサ426からの検出信号を基本回路402に出力するセンサ回路428と、制御プログラムや各種演出データを記憶するためのROM406と、CPU404からの信号に基づいてROM406に記憶された画像データ等を読み出してVRAM436のワークエリアを使用して表示画像を生成して装飾図柄表示装置208に画像を表示するVDP434(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)と、を接続している。なお、ROM406は、制御プログラムと各種演出データとを別々のROMに記憶させてもよい。

30

【0190】

次に、パチンコ機100の第2副制御部500について説明する。第2副制御部500は、第1副制御部400が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第2副制御部500の全体を制御する基本回路502を備えており、基本回路502は、CPU504と、一時的にデータを記憶するためのRAM508と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O510と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ512を搭載している。基本回路502のCPU504は、水晶発振器514が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

40

【0191】

また、基本回路502には、第2副制御部500の全体を制御するための制御プログラムおよびデータ、画像表示用のデータ等が記憶されたROM506と、演出可動体224の駆動制御を行うための駆動回路516と、演出可動体224の現在位置を検出する演出可動体センサ424と、演出可動体センサ424からの検出信号を基本回路502に出力するセンサ回路518と、遊技盤用ランプ532の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路530と、遊技台枠用ランプ542の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路540と、遊技盤用ランプ駆動回路530と遊技台枠用ランプ駆動回路540との間でシリ

50

アル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路 5 2 0 と、を接続している。

【 0 1 9 2 】

次に、パチンコ機 1 0 0 の払出制御部 6 0 0、発射制御部 6 3 0、電源制御部 6 6 0 について説明する。払出制御部 6 0 0 は、主に主制御部 3 0 0 が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装置 1 5 2 の払出モータ 6 0 2 を制御すると共に、払出センサ 6 0 4 が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部 6 0 6 を介して、パチンコ機 1 0 0 とは別体で設けられたカードユニット 6 0 8 との通信を行う。

【 0 1 9 3 】

発射制御部 6 3 0 は、払出制御部 6 0 0 が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル 1 3 4 内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル 1 3 4 の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆 1 4 6 および発射槌 1 4 8 を駆動する発射モータ 6 3 2 の制御や、上皿 1 2 6 から発射装置 1 1 0 に球を供給する球送り装置 6 3 4 の制御を行う。

【 0 1 9 4 】

電源制御部 6 6 0 は、パチンコ機 1 0 0 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0 等の各制御部や払出装置 1 5 2 等の各装置に供給する。さらに、電源制御部 6 6 0 は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 等）に所定の期間（例えば 1 0 日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源制御部 6 6 0 から払出制御部 6 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 に所定電圧を供給し、払出制御部 6 0 0 から主制御部 3 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 と発射制御部 6 3 0 に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

【 0 1 9 5 】

次に、図 3 2 (a) ~ (c) を用いて、パチンコ機 1 0 0 の特図 1 表示装置 2 1 2、特図 2 表示装置 2 1 4、装飾図柄表示装置 2 0 8、普図表示装置 2 1 0 が停止表示する特図および普図の種類について説明する。

【 0 1 9 6 】

図 3 2 (a) は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。特図 1 始動口 2 3 0 に球が入球したことを第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、特図 2 始動口 2 3 2 に球が入球したことを第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、特図 1 表示装置 2 1 2 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 1 の変動表示」を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、特図 2 表示装置 2 1 4 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」を行う。これらの「特図 1 の変動表示」および「特図 2 の変動表示」が本実施形態にいう図柄の変動表示の一例に相当する。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間（本実施形態にいう変動時間が相当）が経過すると、特図 1 表示装置 2 1 2 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間（これも本実施形態にいう変動時間が相当）が経過すると、特図 2 表示装置 2 1 4 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図 1 の変動表示」を開始してから特図 1 の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図 2 の変動表示」を開始してから特図 2 の停止図柄態様を停止表示するまでが本実施形態にいう図柄変動表示の一例に相当し、以下、この「特図 1 又は 2 の変動表示」を開始してから特図 1 又は 2 の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動表示と称する。後述するように、図柄変動表示は複数回、連続して行われることがある。

【 0 1 9 7 】

図 3 2 (a) には、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図 A」から「特図 J」までの 1 0 種類の特図が示されている。図 3 2 (a) においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示して

いる。「特図A」は15ラウンド(15R)特別大当り図柄であり、「特図B」は15R大当り図柄である。本実施形態のパチンコ機100では、後述するように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと特別大当りの違いは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い(特別大当り)か低い(大当り)かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、15R特別大当り遊技終了後および15R大当り遊技終了後はいずれも電サボ状態(時短状態という場合もある)に移行する。電サボ状態については詳しくは後述するが、電サボ状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、電サボ状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。15R特別大当り図柄である「特図A」は、特図高確率普図高確率状態であり、15R大当り図柄である「特図B」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図A」および「特図B」は、遊技者に対する有利度が相対的に大きくなる図柄である。

10

20

30

40

50

【0198】

「特図C」は突然確変と称される2R大当り図柄であり、特図高確率普図高確率状態である。すなわち、15Rである「特図A」と比べて、「特図C」は2Rである点が異なる。「特図D」は突然時短と称される2R大当り図柄であり、特図低確率普図高確率状態である。すなわち、15Rである「特図B」と比べて、「特図D」は2Rである点が異なる。「特図E」は隠れ確変と称される2R大当り図柄であり、特図高確率普図低確率状態である。「特図F」は突然通常と称される2R大当り図柄であり、特図低確率普図低確率状態である。これら「特図E」および「特図F」はいずれも、2Rであるとともに、電サボ状態に移行しない状態である。なお、「特図E」および「特図F」は、大当りした時の普図の状態が普図高確率状態である場合には、大当りした後の普図の遊技状態は普図高確率状態となり、大当りしたことにより電サボ状態が終わってしまうということが起こらないように構成されている。

【0199】

「特図G」は第1小当り図柄であり、「特図H」は第2小当り図柄であり、何れも小当りした時の遊技状態となる図柄である。例えば、小当りした時の遊技状態が、特図高確率普図高確率状態であったならば、小当り終了後も特図高確率普図高確率状態となり、小当りした時の遊技状態が、特図低確率普図低確率状態であったならば、小当り終了後も特図低確率普図低確率状態となる。ここにいう小当りは、2R電サボ無し大当りとほぼ同じアタッカーの挙動を示す。すなわち、この「特図G」、「特図H」は「特図E」、「特図F」と同じ状態であり、装飾図柄表示装置208に表示される演出も同じ態様とすることで、特図の遊技状態が高確率に移行していることを期待させることができるようになっている。

【0200】

また、「特図I」は第1はずれ図柄であり、「特図J」は第2はずれ図柄であり、遊技者に対する有利度が相対的に小さくなる図柄である。なお、本実施形態のパチンコ機100には、15R特別大当り図柄として「特図A」以外の図柄も用意されており、15R大当り図柄等の他の図柄についても同様である。

【0201】

詳細は後述するが、本実施の形態によるパチンコ機100は、当否判定において大当りとするか、小当りとするか、はずれとするかの決定を行い、その後、当該当否判定の結果に基づいて、図柄変動表示後に「特図A」～「特図J」のいずれを特図1または特図2表示装置212、214に停止表示するのかを決定するように構成されている。このため、本実施の形態によるパチンコ機100は、図柄変動表示後に停止表示する図柄(停止図柄)を決定することにより、大当り遊技のラウンド数や大当り遊技後の利益状態(例えば、特図確変状態の有無や電サボ状態の有無)が自動的に決定されるようになっている。しかしながら、パチンコ機100は、これに限られず、例えば、停止図柄の決定とは別に、大当り遊技のラウンド数や大当り遊技後の利益状態を抽選により決定するように構成されて

いてもよい。また、パチンコ機 100 は、例えば停止図柄を決定すると大当り遊技のラウンド数が自動的に決定するのに対し、大当り遊技後の利益状態を抽選により決定するといったように、停止図柄、当該ラウンド数および当該利益状態を適宜関連付けて構成されていてもよい。

【0202】

図 32 (b) は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾 1」～「装飾 10」の 10 種類がある。特図 1 始動口 230 または特図 2 始動口 232 に球が入賞したこと、すなわち、特図 1 始動口 230 に球が入球したことを第 1 始動口センサが検出したこと、あるいは特図 2 始動口 232 に球が入球したことを第 2 始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置 208 の左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b、右図柄表示領域 208 c の各図柄表示領域に、「装飾 1」「装飾 2」「装飾 3」・・・「装飾 9」「装飾 10」「装飾 1」・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。以下の図面において、「装飾図柄の変動表示」を矢印で示す場合があるが、実際には、表示する装飾図柄を、このように切り替える場合がある。

10

【0203】

そして、「特図 A」の 15 R 特別大当りまたは「特図 B」の 15 R 大当りを報知する場合には、図柄表示領域 208 a ~ 208 c に同じ装飾図柄が 3 つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾 1 - 装飾 1 - 装飾 1」や「装飾 2 - 装飾 2 - 装飾 2」等）を停止表示する。「特図 A」の 15 R 特別大当りを明示的に報知する場合には、同じ奇数の装飾図柄が 3 つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾 3 - 装飾 3 - 装飾 3」や「装飾 7 - 装飾 7 - 装飾 7」等）を停止表示する。

20

【0204】

また、「特図 E」の隠れ確変と称される 2 R 大当り、「特図 F」の突然通常と称される 2 R 大当り、あるいは「特図 G」の第 1 小当り、「特図 H」の第 2 小当りを報知する場合には、「装飾 1 - 装飾 2 - 装飾 3」を停止表示する。さらに、「特図 C」の突然確変と称される 2 R 大当り、あるいは「特図 D」の突然時短と称される 2 R 大当りを報知する場合には、「装飾 1 - 装飾 3 - 装飾 5」を停止表示する。

【0205】

一方、「特図 I」の第 1 はずれ、「特図 J」の第 2 はずれを報知する場合には、図柄表示領域 208 a ~ 208 c に図 32 (b) に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

30

【0206】

図 32 (c) は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図 A」と、はずれ図柄である「普図 B」の 2 種類がある。普図始動口 228 を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置 210 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図 A」を停止表示し、普図変動遊技のはずれを報知する場合には「普図 B」を停止表示する。図 32 (c) においても、図中の白抜き部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

40

【0207】

次に、図 33 を用いて、主制御部 300 の CPU 304 が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。上述したように、主制御部 300 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340 を設けている。この起動信号を入力した基本回路 302 の CPU 304 は、リセット割込によりリセットスタートして ROM 306 に予め記憶している制御プログラムに従って図 33 に示す主制御部メイン処理を実行する。

【0208】

50

ステップ10101では、初期設定1を行う。初期設定1では、CPU304のスタックポインタ(SP)へのスタック初期値の設定(仮設定)、割込マスクの設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可および初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、WDT314に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。

【0209】

ステップ10101の次のステップ10103では、WDT314のカウンタの値をクリアし、WDT314による時間計測を再始動する。ステップ10103の次のステップ10105では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路338が、電源制御部660から主制御部300に供給している電源の電圧値が所定の値(本実施形態では9V)未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合(CPU304が電源の遮断を検知した場合)にはステップ10103に戻り、低電圧信号がオフの場合(CPU304が電源の遮断を検知していない場合)にはステップ10107に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値(9V)に達しない場合にもステップ10103に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップ10105は繰り返し実行される。

10

【0210】

ステップ10107では、初期設定2を行う。初期設定2では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ312に設定する処理、I/O310の所定のポート(例えば試験用出力ポート、第1副制御部400への出力ポート)からクリア信号を出力する処理、RAM308への書き込みを許可する設定等を行う。

20

【0211】

ステップ10107の次のステップ10109では、電源の遮断前(電断前)の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合(主制御部300の基本回路302を初期状態にする場合)には初期化処理(ステップ10113)に進む。具体的には、最初に、電源基板に設けたRWMクリアスイッチ180を遊技店員などが操作した場合に送信されるRAMクリア信号がオン(操作があったことを示す)であるか否か、すなわちRAMクリアが必要であるか否かを判定し、RAMクリア信号がオンの場合(RAMクリアが必要な場合)には、基本回路302を初期状態にすべくステップ10113に進む。一方、RAMクリア信号がオフの場合(RAMクリアが必要でない場合)には、RAM308に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路302を初期状態にすべくステップ10113に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、RAM308の所定の領域(例えば全ての領域)に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値(例えば0)であるか否か(チェックサムの結果が正常であるか否か)を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値(例えば0)の場合(チェックサムの結果が正常である場合)には電断前の状態に復帰すべくステップ10111に進み、チェックサムの結果が特定の値(例えば0)以外である場合(チェックサムの結果が異常である場合)には、パチンコ機100を初期状態にすべくステップ10113に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップ10113に進む。

30

40

【0212】

ステップ10111では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時にRAM308に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定(本設定)する。また、電断時にRAM308に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU304が、再設定後のスタックポインタ

50

やレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機100は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理(後述)に分岐する直前に行った(ステップ10115内の所定の)命令の次の命令から処理を再開する。また、図31に示す主制御部300における基本回路302に搭載されているRAM308には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップ10111では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップ10233において、第1副制御部400へ送信される。

【0213】

ステップ10113では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定(本設定)、RAM308の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部300のRAM308に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期化処理(ステップ10113)が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップ10233において、第1副制御部400へ送信される。

10

【0214】

ステップ10113の次のステップ10115では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、大当たりか否かの当否判定で大当たりと判定された場合に、特図変動遊技での停止図柄を決定する抽選に用いる当り時特図決定用乱数値を生成する当り時特図決定用乱数カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタ(以下、「当り時特図決定用乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタ」と称する。)を更新する。また、普図変動遊技の当否判定に用いる普図当選乱数値を生成する普図当選乱数カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタ(以下、「普図当選乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタ」という。)を更新する。例えば、当り時特図決定用乱数値として取り得る数値範囲が0~99とすると、RAM308に設けた当り時特図決定用乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が100であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。普図当選乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタも同様に更新する。なお、当り時特図決定用乱数カウンタおよび普図当選乱数カウンタに対応するそれぞれの初期値生成用乱数カウンタは、後述するステップ10207でも更新する。主制御部300は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、ステップ10115の処理を繰り返し実行する。

20

30

【0215】

次に、図34を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。主制御部300は、所定の周期(本実施形態では約2msに1回)でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

40

【0216】

ステップ10201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。ステップ10201の次のステップ10203では、WDT314のカウント値が初期設定値(本実施形態では32.8ms)を超えてWDT割込が発生しないように(処理の異常を検出しないように)、WDTを定期的に(本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回)リスタートを行う。

【0217】

ステップ10203の次のステップ10205では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、上述の前面枠扉

50

開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサ、各種の球検出センサを含む各種センサ 320 の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308 に各種センサ320 ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約4ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308 に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をRAM308 に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約2ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308 に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の

10

【0218】

また、ステップ10205では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、ステップ10205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図31に示す主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。ステップ10205では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口226、可変入賞口234、特図1始動口230、および特図2始動口232への入球、または普図始動口228の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口226、234やこれらの始動口230、232、228への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

20

30

40

【0219】

ステップ10205の次のステップ10207およびその次のステップ10209では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。ステップ10207の基本乱数初期値更新処理では、上記ステップ10115で行った、当り時特図決定用乱数カウンタおよび普図当選乱数カウンタにそれぞれ対応する初期値生成用乱数カウンタの更新を行い、次のステップ10209の基本乱数更新処理では、主制御部300で使用する、当

50

り時用特図決定用乱数カウンタおよび普図当選乱数カウンタが更新される。例えば、当り時用特図決定用乱数値として取り得る数値範囲が0～99とすると、当り時用特図決定用乱数値を生成するためにRAM308に設けた当り時用特図決定用乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算してから元の当り時用特図決定用乱数カウンタに記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が100であれば0を元の当り時用特図決定用乱数カウンタに記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、当り時用特図決定用乱数カウンタが一周していると判定した場合には当り時用特図決定用乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、当り時用特図決定用乱数カウンタにセットする。例えば、0～99の数値範囲で変動する当り時用特図決定用乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば7）である場合に、当り時用特図決定用乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、当り時用特図決定用乱数カウンタにセットすると共に、当り時用特図決定用乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、当り時用特図決定用乱数カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、普図当選乱数カウンタが1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。当り時用特図決定用乱数カウンタは、特図1用の乱数値を取得するためのカウンタと特図2用の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けてもよいし、あるいは、同一のカウンタを用いてもよい。

10

20

【0220】

ステップ10209の次のステップ10211では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部300で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。具体的には、特図変動遊技での図柄変動時間を決めるための特図タイマ番号決定用乱数値を生成する特図タイマ番号決定用乱数カウンタを更新する。また、普図変動遊技での図柄変動時間を決めるための普図タイマ番号決定用乱数値を生成する普図タイマ番号決定用乱数カウンタを更新する。

【0221】

ステップ10211の次のステップ10213では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普図表示装置210に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、特図1表示装置212に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図1表示図柄更新タイマ、特図2表示装置214に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図2表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

30

【0222】

ステップ10213の次のステップ10215では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口226、234や始動口230、232、228に入賞があった場合に、RAM308に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【0223】

また、ステップ10215の次のステップ10217では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、特図1始動口230、特図2始動口232、普図始動口228および可変入賞口234への入賞があったか否かを判定する。ここでは、ステップ10205における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。

40

【0224】

特図1始動口230へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する特図1保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数4で満タンとなる）でない場合、乱数値生成回路（ハード乱数回路）318の特図1始動口230に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した当り判定用乱数値を取得するとともに、RAM308に設けた当り時用特図決定用乱数カウンタから当り時用特図決定用乱数値

50

を取得して特図1乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図1乱数値記憶領域内の当り判定用乱数値および当り時特図決定用乱数値の組（以下、「特図1乱数値の組」または「特図1始動情報」と称する場合は）は、特図1保留数記憶領域に記憶された特図1保留数と同数分だけ格納される。特図1乱数値記憶領域内では、特図1保留数が1つ減るごとに保留順位が最上位（最先であり最も過去に記憶されている）の特図1乱数値の組のデータが消去されるとともに、残余の特図1乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図1保留数が1つ増えるごとに、保留順位が最下位（最後）の特図1乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図1乱数値の組のデータが書き込まれる。

【0225】

10

特図2始動口232へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する特図2保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数4で満タンとなる）でない場合、乱数値生成回路318の特図2始動口232に対応する内蔵のカウンタ値記憶レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した当り判定用乱数値を取得するとともに、RAM308に設けた当り時特図決定用乱数カウンタから当り時特図決定用乱数値を取得して特図2乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図2乱数値記憶領域内の当り判定用乱数値および当り時特図決定用乱数値の組（以下、「特図2乱数値の組」または「特図2始動情報」と称する場合は）は、特図2保留数記憶領域に記憶された特図2保留数と同数分だけ格納される。特図2乱数値記憶領域内では、特図2保留数が1つ減るごとに保留順位が最上位の特図2乱数値の組のデータが消去されるとともに、残余の特図2乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図2保留数が1つ増えるごとに、保留順位が最下位の特図2乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図2乱数値の組のデータが書き込まれる。

20

【0226】

普図始動口228へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、普図当選乱数値生成用乱数カウンタから値を普図当選乱数値として取得して対応する普図乱数値記憶領域に格納する。可変入賞口234へ入賞があった場合には、可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口234に球が入球したことを示す情報を格納する。

【0227】

30

ステップ10217の次のステップ10219では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は、例えば1バイトで構成しており、ビット7にストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【0228】

ステップ10219の次のステップ10221では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの1つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が1以上）における普図状態更新処理では、普図表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普図表示装置210は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

40

【0229】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、普図当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普図表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、普図当りフラグがオフの場合には、はずれ図柄の表示態様となるように普図表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部300のRAM308には、普図状態更新処理に限らず各種の処理

50

において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普図表示装置 210 は、当り図柄（図 32（c）に示す普図 A）およびはずれ図柄（図 32（c）に示す普図 B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 500 ミリ秒（ms）間）、その表示を維持するために RAM 308 に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【0230】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンにされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理では、RAM 308 の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば 2 秒間）、特図 2 始動口 232 の羽根部材 232 a の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 332 の一部）に、羽根部材 232 a を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

【0231】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 500 m 秒間）、羽根部材の開閉駆動用のソレノイド 332 に、羽根部材を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

【0232】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、RAM 308 の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がはずれであれば、後述するように、普図当りフラグがオフにされる。この普図当りフラグがオフの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理でも、RAM 308 の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップ 10223 に移行するようにしている。

【0233】

ステップ 10223 では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および特図 2 始動口 232 の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が 1 以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定を行い、当選とする場合には RAM 308 に設けた普図当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、普図当りフラグにオフを設定する。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置 210 に普図を変動表示する時間を 1 つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM 308 に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM 308 に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から 1 を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

【0234】

ステップ 10223 の次のステップ 10224 では、特図先読み処理を行う。特図先読み処理は、特図 1 始動口 230 または特図 2 始動口 232 に入賞があると、入賞により増

10

20

30

40

50

加した保留に係る始動情報を先読みして、特図変動遊技の停止図柄等を特図関連抽選処理での当否判定より前に事前判定する。

【0235】

このステップ10224の特図先読み処理について、図41および図42を参照して説明する。図41は特図先読み処理を示すフローチャートであり、図42は特図先読み処理を示すフローチャートであって図41に続く処理を示す図である。

【0236】

図41のステップ11101ではまず、現在の制御状態が電サボ中か否かを判断し、電サボ中であると判断すると(ステップ11101: Yes)、特図2始動口232への入賞があったか否かを判断し(ステップ11103)、特図2始動口232への入賞があったと判断すると(ステップ11103: Yes)、入賞した特図2始動情報に係る当り判定用乱数値および当り時特図決定用乱数値を先読みし、特図2関連抽選処理(図34のステップ10229)での当否判定に先立って、特図確率変動フラグの値と先読みした当り判定用乱数値と図37(a)または図37(b)に示す当否判定用テーブルとを用いて、当該当否判定が大当りとなるか否かの事前判定を行い(ステップ11105)、大当りであれば(ステップ11105: Yes)ステップ11107に進み、小当りであれば(ステップ11105: No、ステップ11111: Yes)ステップ11113に進み、大当りでも小当りでもなければ(ステップ11105: No、ステップ11111: No)ステップ11115に進む。

【0237】

次いで、ステップ11107、ステップ11113、ステップ11115では、先読みした当り時特図決定用乱数値と図37(c)に示す特図決定用テーブルとを用いて、特図2変動遊技後に停止表示する図柄(停止図柄)を事前判定する。

【0238】

次いで、ステップ11109では、事前判定された停止図柄と、特図タイマ番号決定用乱数値と、図38(b)に示す特図2変動表示時間決定テーブルとを用いて特図変動遊技の変動時間(特図タイマ番号)を事前判定する。次いで、事前判定して得られた事前判定結果(当否判定結果、停止図柄、特図タイマ番号)を主制御部300のRAM308内に設けられた特図2先読み結果記憶部(不図示)に記憶する。主制御部300は、事前判定した特図2変動遊技の停止図柄および特図タイマ番号を特図2先読み結果として、特図2先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶するようになっている。本実施の形態では、特図2先読み結果記憶部は、例えば4個まで特図2先読み結果を格納できるようになっている。

【0239】

また、RAM308内には、特図2先読み結果記憶部に記憶されている特図2先読み結果の数を特図2先読み数として記憶する特図2先読み数記憶領域が設けられている。主制御部300は、特図2先読み数が1つ増えるごとに、順位が最下位(最後)の特図2先読み結果の情報の次の順位に新たな特図2先読み結果の情報を書き込む。なお、本実施の形態では保留の増加分だけ先読み処理をするようにしているが、毎回全保留に対して特図先読み処理を実施するようにしてもよい。

【0240】

図41のステップ11101において、現在の制御状態が電サボ中ではないと判断すると(ステップ11101: Yes)、図42に進み、特図1始動口230への入賞があったか否かを判断し(ステップ11117)、特図1始動口230への入賞があったと判断すると(ステップ11117: Yes)、入賞した特図1始動情報に係る当り判定用乱数値および当り時特図決定用乱数値を先読みし、特図1関連抽選処理(図34のステップ10231)での当否判定に先立って、特図確率変動フラグの値と先読みした当り判定用乱数値と図37(a)または図37(b)に示す当否判定用テーブルとを用いて、当該当否判定が大当りとなるか否かの事前判定を行い(ステップ11119)、大当りであれば(ステップ11119: Yes)ステップ11121に進み、小当りであれば(ステップ

10

20

30

40

50

1 1 1 1 9 : N o、ステップ 1 1 1 2 5 : Y e s) ステップ 1 1 1 2 7 に進み、大当りでも小当りでもなければ (ステップ 1 1 1 1 9 : N o、ステップ 1 1 1 2 5 : N o) ステップ 1 1 1 2 9 に進む。

【 0 2 4 1 】

次いで、ステップ 1 1 1 2 1、ステップ 1 1 1 2 7、ステップ 1 1 1 2 9 では、先読みした当り時特図決定用乱数値と図 3 7 (c) に示す特図決定用テーブルとを用いて、特図 1 変動遊技後に停止表示する図柄 (停止図柄) を事前判定する。

【 0 2 4 2 】

次いで、ステップ 1 1 1 2 3 では、事前判定された停止図柄と、特図タイマ番号決定用乱数値と、図 3 8 (a) に示す特図 1 変動表示時間決定テーブルとを用いて特図変動遊技の変動時間 (特図タイマ番号) を事前判定する。次いで、事前判定して得られた事前判定結果 (当否判定結果、停止図柄、特図タイマ番号) を主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 内に設けられた特図 1 先読み結果記憶部 (不図示) に記憶する。主制御部 3 0 0 は、事前判定した特図 1 変動遊技の停止図柄および特図タイマ番号を特図 1 先読み結果として、特図 1 先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶するようになっている。本実施の形態では、特図 1 先読み結果記憶部は、例えば 4 個まで特図 1 先読み結果を格納できるようになっている。

【 0 2 4 3 】

また、R A M 3 0 8 内には、特図 1 先読み結果記憶部に記憶されている特図 1 先読み結果の数を特図 1 先読み数として記憶する特図 1 先読み数記憶領域が設けられている。主制御部 3 0 0 は、特図 1 先読み数が 1 つ増えるごとに、順位が最下位 (最後) の特図 1 先読み結果の情報の次の順位に新たな特図 1 先読み結果の情報を書き込む。なお、本実施の形態では保留の増加分だけ先読み処理をするようにしているが、毎回全保留に対して特図先読み処理を実施するようにしてもよい。

【 0 2 4 4 】

なお、特図先読み処理は、当否判定時に用いる当否判定用テーブル、特図決定用テーブルを参照することにより実行されるが、先読み処理用に特別の判定テーブルを用いてもよい。

【 0 2 4 5 】

また、この特図先読み処理では、特図先読み処理の結果に基づくコマンド (例えば、先読み結果情報コマンド、先読み予告のコマンド) を、上述の送信情報記憶領域にセットする。

【 0 2 4 6 】

次いで、図 3 4 の説明に戻り、特図 1 および特図 2 それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図 2 についての特図状態更新処理 (特図 2 状態更新処理) を行う (ステップ 1 0 2 2 5)。この特図 2 状態更新処理は、特図 2 の状態に応じて、次の複数 (本例では 9 つ) の処理のうち 1 つの処理を行う。

【 0 2 4 7 】

例えば、特図 2 変動開始のタイミングにおける特図 2 状態更新処理では、R A M 3 0 8 に設けた特図 2 保留数記憶領域に記憶された特図 2 保留数の値を 1 だけ減算した値を特図 2 保留数記憶領域に記憶し直す。それとともに、特図 2 保留ランプ 2 2 0 の点消灯を制御する。例えば、図 3 0 の特図 2 保留ランプ 2 2 0 の 4 つの L E D を図左から右に向かって順に L E D 番号 1 - 4 とすると、L E D 番号の若い方から順に特図 2 保留数分の L E D を例えば赤色に点灯させ、他を消灯させる。

【 0 2 4 8 】

また例えば、特図 2 変動表示の途中 (上述の特図 2 表示図柄更新タイマの値が 1 以上) における特図 2 状態更新処理では、特図 2 表示装置 2 1 4 を構成する 7 セグメント L E D の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図 2 表示装置 2 1 4 は特図 2 の変動表示 (特図 2 変動遊技) を行う。また、コマンド設定送信処理 (ステップ 1 0 2 3 3) で回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報

10

20

30

40

50

を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

【0249】

また、主制御部300のRAM308には、15R大当りフラグ、2R大当りフラグ、第1小当りフラグ、第2小当りフラグ、第1はずれフラグ、第2はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図2変動表示時間が経過したタイミング（特図2表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、15R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には図32(a)に示す特図A、15R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図B、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には特図C、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図D、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグはオフの場合には特図E、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグもオフの場合には特図F、第1小当りフラグがオンの場合には特図G、第2小当りフラグがオンの場合には特図H、第1はずれフラグがオンの場合には特図I、第2はずれフラグがオンの場合には特図Jそれぞれの態様となるように、特図2表示装置214を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、RAM308の設定領域に特図2停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図2表示装置214は、15R特別大当り図柄（特図A）、15R大当り図柄（特図B）、突然確変図柄（特図C）、突然時短図柄（特図D）、隠れ確変図柄（特図E）、突然通常図柄（特図F）、第1小当り図柄（特図G）、第2小当り図柄（特図H）、第1はずれ図柄（特図I）、および第2はずれ図柄（特図J）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500ms間）その表示を維持するためにRAM308に設けた特図2停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図2が所定期間停止表示され、特図2変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、RAM308に設けられた電サボ（詳細は後述）回数記憶部に記憶された電サボ回数が1以上であれば、その電サボ回数から1を減算し、減算結果が1から0となった場合は、特図確率変動中（詳細は後述）でなければ、時短フラグをオフにする。さらに、大当り遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフにする。また、コマンド設定送信処理（ステップ10233）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図2であることを示す特図2識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報としてRAM308に追加記憶してから処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0250】

また、特図2変動遊技の結果が大当りであれば、後述するように、大当りフラグがオンにされる。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図2停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図2状態更新処理では、RAM308の設定領域に特図2作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置208による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するためにRAM308に設けた特図2待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ10233）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【0251】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図2待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、所定の開放期間（例えば29秒間、または可変入賞口234に所定球数（例えば10球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口234の扉部材234aの開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド332の一部）に、扉部材234aを開放状態に保持する信号を出力するとともに、

R A M 3 0 8 に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ 1 0 2 3 3）で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【 0 2 5 2 】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 1 . 5 秒間）可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 a の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 3 3 2 の一部）に、扉部材 2 3 4 a を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ 1 0 2 3 3）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

10

【 0 2 5 3 】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施形態では 1 5 ラウンドか 2 ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図 2 状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 2 0 8 による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために R A M 3 0 8 に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当り遊技の終了と同時に、R A M 3 0 8 に設けられた電サポ回数記憶部に電サポ回数（例えば、1 0 0 回）をセットするとともに、R A M 3 0 8 に設けられた時短フラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、電サポ回数記憶部に電サポ回数をセットすることもなく、また時短フラグをオンにすることもない。ここでの電サポ状態とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くするため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。この時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率（普図確変）状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技で当りになる確率が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、特図 2 始動口 2 3 2 の一对の羽根部材 2 3 2 a の 1 回の開放における開放時間が長くなり易い（電チュー開延）。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一对の羽根部材 2 3 2 a は多く開き易い。これらの普図確変、普図変短、電チュー開延による遊技状態をまとめて、電サポ（電動チューリップによる始動口入賞サポート）状態と呼ぶ。

20

30

【 0 2 5 4 】

また、上述のごとく、時短フラグは、大当り遊技中（特別遊技状態中）にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当り遊技中に普図高確率状態であると、大当り遊技中に可変入賞口 2 3 4 に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に特図 2 始動口 2 3 2 に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。さらに、コマンド設定送信処理（ステップ 1 0 2 3 3）で終了演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

40

【 0 2 5 5 】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 非作動中を設定する。さらに、特図 2 変動遊技の結果がはずれであれば、後述するように、はずれフラグがオンにされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における特図 2 状態更新処理でも、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 非作動中を設定する。特図 2 非作動中の場合における特図 2 状態更新処理では、何もせずに次のステップ 1 0 2 2 7 に移行するようにしている。

50

【0256】

続いて、特図1についての特図状態更新処理（特図1状態更新処理）を行う（ステップ10227）。この特図1状態更新処理では、特図1の状態に応じて、上述の特図2状態更新処理で説明した各処理を行う。この特図1状態更新処理で行う各処理は、上述の特図2状態更新処理で説明した内容の「特図2」を「特図1」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。なお、特図2状態更新処理と特図1状態更新処理の順番は逆でもよい。

【0257】

ステップ10225およびステップ10227における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図1および特図2それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図2についての特図関連抽選処理（特図2関連抽選処理）を行い（ステップ10229）、その後で、特図1についての特図関連抽選処理（特図1関連抽選処理）を行う（ステップ10231）。これらの特図関連抽選処理についても、主制御部300が特図2関連抽選処理を特図1関連抽選処理よりも先に行うことで、特図2変動遊技の開始条件と、特図1変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図2変動遊技が先に変動中となるため、特図1変動遊技は変動を開始しない。また、特図2変動遊技の保留数が0より多い場合には、特図1変動遊技の保留に関する抽選処理や変動遊技は行われぬ。装飾図柄表示装置208による、特図変動遊技の大当り判定の結果の報知は、第1副制御部400によって行われ、特図2始動口232への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、特図1始動口230への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。

【0258】

特図2関連抽選処理（ステップ10229）の場合には、特図2乱数値記憶領域内の最先の（最も過去に記憶された）保留位置から特図2乱数値の組を取得し、取得した特図2乱数値の組のうちの大当り判定用乱数値に対して図37（a）または図37（b）に示す当否判定用テーブルを参照して、大当りとするか、小当りとするか、はずれとするかの決定を行う。次いで主制御部300は、当否判定結果が大当りまたは小当りの場合は、取得した特図2乱数値記憶領域内の当り時特図決定用乱数値に対して図37（c）に示す特図決定用テーブルを参照して特図2の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）の決定を行う。詳細は後述するが、当否判定結果がはずれの場合は、はずれ図柄決定用乱数値を別途取得し、当該乱数値に対して図37（c）に示す特図決定用テーブルを参照して停止図柄を決定する。

【0259】

特図2乱数値記憶領域から最先の特図2乱数値の組を取り出した後、特図2乱数値記憶領域における当該特図2乱数値の組の記憶はクリアされるとともに、特図2保留数を1減算する。このとき特図2乱数値記憶領域から取り出した特図2乱数値の組をRAM308に設けた一時領域（第2の始動情報記憶手段の一例）に当該特図2乱数値の組を記憶し、この一時領域に記憶している当該特図2乱数値の組に基づいて上述の決定を行うようにしてもよい。

【0260】

特図1関連抽選処理（ステップ10231）の場合も、特図2関連抽選処理（ステップ10229）と同様であるのでその説明は省略する。

ステップ10231の次のステップ10233では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は例えば16ビットで構成しており、ビット15はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット11～14はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、先読み結果情報コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAMクリアコマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット0～10はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

【0261】

具体的には、ストローク情報は上述のコマンド送信処理でオンまたはオフになるようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、主制御部300のRAM308に格納されている15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択した特図タイマ番号を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値などを含み、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当りラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当りラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、特図1始動口230への入賞の有無、特図2始動口232への入賞の有無、可変入賞口234への入賞の有無などを含む。

10

【0262】

また、先読み結果情報コマンドには、コマンドデータに先読み結果記憶部に記憶された先読み結果の情報（先読みされた停止図柄の情報）と、当該先読みされた停止図柄が何個目の保留に対応しているのかを示す保留個数情報とが含まれる。先読み結果情報コマンド内の先読み結果の情報および保留個数情報は増加分のみでもよいし、全保留に対する先読み結果の情報および保留個数情報を含んでいるようにしてもよい。

【0263】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図1関連抽選処理および特図2関連抽選処理で選択した特図タイマ番号、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。また、このステップ10233では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータにRAM308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図1または特図2を示す情報）を設定する。第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

20

30

40

【0264】

ステップ10233の次のステップ10235では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路336を介してパチンコ機100とは別体の情報入力回路350に出力する。

【0265】

ステップ10235の次のステップ10237では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップ10205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、所定のエラーの有無、例えば前面枠扉開放エラーの有無また

50

は下皿満タンエラーの有無などを監視し、前面枠扉開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド332を駆動して特図2始動口232や、可変入賞口234の開閉を制御したり、駆動回路324、326、330を介して普図表示装置210、特図1表示装置212、特図2表示装置214、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理(ステップ10219)で設定した出力予定情報を出力ポート(I/O310)を介して第1副制御部400に出力する。

【0266】

ステップ10237の次のステップ10239では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合(電源の遮断を検知した場合)にはステップ10243に進み、低電圧信号がオフの場合(電源の遮断を検知していない場合)にはステップ10241に進む。ステップ10241では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップ10201で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図33に示す主制御部メイン処理に復帰する。一方、ステップ10243では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図33に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0267】

次に、図35を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、同図(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理(ストロブ割込み処理)のフローチャートである。同図(c)は、第1副制御部400のタイマ変数更新割込処理のフローチャートである。同図(d)は、第1副制御部400の画像制御処理のフローチャートである。

【0268】

まず、同図(a)のステップ10301では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップ10301で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等を行う。この初期化処理は、例えば約30秒の時間を要する。

【0269】

ステップ10301の次のステップ10303では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップ10305の処理に移行する。ステップ10305では、タイマ変数に0を代入する。

【0270】

ステップ10305の次のステップ10307では、コマンド処理を行う。第1副制御部400のCPU404は、主制御部300からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0271】

ステップ10307の次のステップ10309では、演出制御処理を行う。例えば、ステップ10307で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【0272】

ステップ10309の次のステップ10311では、チャンスボタンの押下を検出していた場合、ステップ10309で更新した演出データをチャンスボタンの押下に応じた演出データに変更する処理を行う。

【0273】

ステップ10311の次のステップ10313では、ステップ10309で読み出した

10

20

30

40

50

演出データの中にVDP434への命令がある場合には、この命令をVDP434に出力する(詳細は後述)。

【0274】

ステップ10313の次のステップ10315では、ステップ10309で読み出した演出データの中に音源IC416への命令がある場合には、この命令を音源IC416に出力する。

【0275】

ステップ10315の次のステップ10317では、ステップ10309で読み出した演出データの中に各種ランプ418への命令がある場合には、この命令を駆動回路420に出力する。

10

【0276】

ステップ10317の次のステップ10319では、ステップ10309で読み出した演出データの中に遮蔽装置246への命令がある場合には、この命令を駆動回路432に出力する。

【0277】

ステップ10319の次のステップ10321では、ステップ10309で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップ10303へ戻る。

【0278】

次に、同図(b)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ10401では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

20

【0279】

次に、同図(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期(本実施例では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。第1副制御部タイマ割込処理のステップ10501では、図35(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップ10303において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ10303において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

30

【0280】

ステップ10501の次のステップ10503では、第1副制御部400のメイン処理におけるステップ10321で設定された第2副制御部500への制御コマンドの送信やその他演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0281】

次に、同図(d)を用いて、第1副制御部400のメイン処理におけるステップ10313の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示した図である。

40

【0282】

ステップ10601では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU404は、まず、VRAM436の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が装飾図柄表示装置208に表示される。次に、CPU404は、VDP434のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標(ROM406の転送元アドレス)、VRAM座標(VRAM436の転送先アドレス)などを設定した後、ROM406からVRAM436への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP434は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM406からV

50

R A M 4 3 6 に転送する。その後、V D P 4 3 4 は、転送終了割込信号を C P U 4 0 4 に
対して出力する。

【 0 2 8 3 】

ステップ 1 0 6 0 1 の次のステップ 1 0 6 0 3 では、V D P 4 3 4 からの転送終了割込
信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップ 1 0 6
0 5 に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。ステップ 1 0 6
0 5 では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラ
メータ設定を行う。ここでは、C P U 4 0 4 は、ステップ 1 0 6 0 1 で V R A M 4 3 6 に
転送した画像データに基づいて V R A M 4 3 6 の表示領域 A または B に表示画像を形成す
るために、表示画像を構成する画像データの情報 (V R A M 4 3 6 の座標軸、画像サイズ
、 V R A M 座標 (配置座標) など) を V D P 4 3 4 に指示する。V D P 4 3 4 はアトリビ
ュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行
う。

10

【 0 2 8 4 】

ステップ 1 0 6 0 5 の次のステップ 1 0 6 0 7 では、描画指示を行う。この描画指示で
は、C P U 4 0 4 は、V D P 4 3 4 に画像の描画開始を指示する。V D P 4 3 4 は、C P
U 4 0 4 の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【 0 2 8 5 】

ステップ 1 0 6 0 7 の次のステップ 1 0 6 0 9 では、画像の描画終了に基づく V D P 4
3 4 からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力
された場合はステップ 1 0 6 1 1 に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力さ
れるのを待つ。ステップ 1 0 6 1 1 では、R A M 4 0 8 の所定の領域に設定され、何シー
ンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント (+ 1) して
処理を終了する。

20

【 0 2 8 6 】

図 3 6 を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の処理について説明する。なお、同図 (a) は、
第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。同図
(b) は、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図 (c)
は、第 2 副制御部 5 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。

【 0 2 8 7 】

まず、同図 (a) のステップ 1 0 7 0 1 では、各種の初期設定を行う。電源投入が行わ
れると、まずステップ 1 0 7 0 1 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出
力ポートの初期設定や、R A M 5 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

30

【 0 2 8 8 】

ステップ 1 0 7 0 1 の次のステップ 1 0 7 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判
定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となっ
たときには、ステップ 1 0 7 0 5 の処理に移行する。ステップ 1 0 7 0 5 では、タイマ変数
に 0 を代入する。

【 0 2 8 9 】

ステップ 1 0 7 0 5 の次のステップ 1 0 7 0 7 では、コマンド処理を行う。第 2 副制御
部 5 0 0 の C P U 5 0 4 は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 からコマンドを受信した
か否かを判別する。

40

【 0 2 9 0 】

ステップ 1 0 7 0 7 の次のステップ 1 0 7 0 9 では、演出制御処理を行う。例えば、ス
テップ 1 0 7 0 7 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出デー
タを R O M 5 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出
データの更新処理を行う。

【 0 2 9 1 】

ステップ 1 0 7 0 9 の次のステップ 1 0 7 1 1 では、第 1 副制御部 4 0 0 からの遊技盤
用ランプ 5 3 2 や遊技台枠用ランプ 5 4 2 への命令がある場合には、この命令をシリアル

50

通信制御回路 5 2 0 に出力する。

【 0 2 9 2 】

ステップ 1 0 7 1 1 の次のステップ 1 0 7 1 3 では、第 1 副制御部 4 0 0 からの演出可動体 2 2 4 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 5 1 6 に出力し、ステップ 1 0 7 0 3 に戻る。

【 0 2 9 3 】

次に、同図 (b) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 2 副制御部 5 0 0 が、第 1 副制御部 4 0 0 が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ 1 0 8 0 1 では、第 1 副制御部 4 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 5 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

10

【 0 2 9 4 】

次に、同図 (c) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 によって実行する第 2 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、所定の周期 (本実施例では 2 m s に 1 回) でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。第 2 副制御部タイマ割込処理のステップ 1 0 9 0 1 では、図 3 6 (a) に示す第 2 副制御部メイン処理におけるステップ 1 0 7 0 3 において説明した R A M 5 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ 1 0 7 0 3 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎 (2 m s × 1 0) となる。第 2 副制御部タイマ割込処理のステップ 1 0 9 0 3 では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

20

【 0 2 9 5 】

次に、本実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 での特図変動遊技等について図 3 7 乃至図 4 0 を用いて説明する。

【 0 2 9 6 】

まず、本実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 において用いられる当否判定用テーブルについて図 3 7 を用いて説明する。図 3 7 に示すデータテーブルは、例えば主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されている。図 3 7 (a) および図 3 7 (b) は、主制御部タイマ割込処理の特図 2 または特図 1 関連抽選処理 (ステップ 1 0 2 2 9 、 1 0 2 3 1) における特図 2 または特図 1 の当否判定処理で用いられる当否判定用テーブルの一例を示している。図 3 7 (a) は、特図高確率中に用いられるテーブルを示し、図 3 7 (b) は、特図低確率中に用いられるテーブルを示している。

30

【 0 2 9 7 】

図 3 7 (a) および図 3 7 (b) に示す当否判定用テーブルは、左から 1 列目に「特図確率」、2 列目に「乱数範囲」、3 列目に「当否結果」の項目で構成されている。

【 0 2 9 8 】

図 3 7 (a) に示す 1 列目の「特図確率」での「高確率」は当否判定時の遊技状態が特図高確率状態であることを表している。2 列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲 (0 ~ 6 5 5 3 5) を示している。「乱数範囲」は、数値 0 ~ 1 0 0 0 0 、数値 1 0 0 0 1 ~ 1 1 6 3 8 および数値 1 1 6 3 9 ~ 1 1 9 4 0 、数値 1 1 9 4 1 ~ 6 5 5 3 5 の 4 つに区分されている。3 列目の「当否結果」は、「高確率」かつ数値 0 ~ 1 0 0 0 0 、数値 1 1 9 4 1 ~ 6 5 5 3 5 に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値 1 0 0 0 1 ~ 1 1 6 3 8 に対応して「大当り」が割り当てられ、数値 1 1 6 3 9 ~ 1 1 9 4 0 に対応して「小当り」が割り当てられている。

40

【 0 2 9 9 】

図 3 7 (b) に示す 1 列目の「特図確率」での「低確率」は当否判定時の遊技状態が特図低確率状態であることを表している。2 列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲 (0 ~ 6 5 5 3 5) を示している。「乱数範囲」は、数値 0 ~ 1 0 0 0 0 、数値 1 0 0 0 1 ~ 1 0 1 6 2 、数値 1 0 1 6 3 ~ 1 0 4 6 4 および数値 1 0 4 6 5 ~ 6 5 5 3 5 の 4 つに区分されている。3 列目の「当否結果」は、「低確率」

50

かつ数値 0 ~ 1 0 0 0 0、数値 1 0 4 6 5 ~ 6 5 5 3 5 に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値 1 0 0 0 1 ~ 1 0 1 6 2 に対応して「大当り」が割り当てられ、数値 1 0 1 6 3 ~ 1 0 4 6 4 に対応して「小当り」が割り当てられている。

【 0 3 0 0 】

主制御部 3 0 0 の基本回路 3 0 2 は、特図 1 または特図 2 の変動遊技の結果を当選（当り）とするか、不当選（はずれ）とするかを決定するために、取得した当り判定用乱数値に対して当否判定用テーブルを参照して当否判定を行う。例えば、基本回路 3 0 2 は、当否判定時の遊技状態が特図高確率状態である場合には図 3 7 (a) に示す当否判定用高確率テーブルを ROM 3 0 6 から読み出し、当否判定時の遊技状態が特図低確率状態である場合には図 3 7 (b) に示す当否判定用低確率テーブルを ROM 3 0 6 から読み出して、それぞれ参照するようになっている。

10

【 0 3 0 1 】

図 3 7 (c) は、図柄変動終了後に停止表示される図柄を決定するために用いられる特図決定用テーブルを示している。図 3 7 (c) に示す特図決定用テーブルは、左列から「当否判定結果」、「図柄乱数の範囲」、「停止図柄」の項目で構成されている。左列の「当否判定結果」は「大当り」、「小当り」および「はずれ」に区分されている。「大当り」は図 3 7 (a) または図 3 7 (b) に示す特図当否判定用テーブルを用いた当否判定の結果、「大当り」と判定された場合を示し、「小当り」は特図当否判定用テーブルを用いた当否判定の結果、「小当り」と判定された場合を示し、「はずれ」は特図当否判定用テーブルを用いた当否判定の結果、「はずれ」と判定された場合を示している。

20

【 0 3 0 2 】

図 3 7 (c) に示すテーブルの中列の項目「図柄乱数の範囲」は、取得した当り時特図 1 または特図 2 決定用乱数値またははずれ図柄決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲を示している。「図柄乱数の範囲」は、左列「当否判定結果」の項目「大当り」に対応して、数値 0 ~ 4 9、数値 5 0 ~ 6 9、数値 7 0 ~ 7 7、数値 7 8 ~ 8 3、数値 8 4 ~ 9 1 および数値 9 2 ~ 9 9 の 6 つに区分され、「小当り」に対応して、数値 0 ~ 4 9 および数値 5 0 ~ 9 9 の 2 つに区分され、「はずれ」に対応して、数値 0 ~ 4 9 および数値 5 0 ~ 9 9 の 2 つに区分されている。

【 0 3 0 3 】

図 3 7 (c) に示すテーブルの右列の項目「停止図柄」は、特図 1 変動遊技または特図 2 変動遊技における停止図柄を表している。「停止図柄」は、「大当り」かつ図柄乱数の範囲が数値 0 ~ 4 9 に対応して「特図 A」、数値 5 0 ~ 6 9 に対応して「特図 B」、数値 7 0 ~ 7 7 に対応して「特図 C」、数値 7 8 ~ 8 3 に対応して「特図 D」、数値 8 4 ~ 9 1 に対応して「特図 E」、数値 9 2 ~ 9 9 に対応して「特図 F」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。また、「停止図柄」は、「小当り」かつ図柄乱数の範囲が数値 0 ~ 4 9 に対応して「特図 G」、数値 5 0 ~ 9 9 に対応して「特図 H」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。さらに、「停止図柄」は、「はずれ」かつ図柄乱数の範囲が数値 0 ~ 4 9 に対応して「特図 I」、数値 5 0 ~ 9 9 に対応して「特図 J」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。

30

【 0 3 0 4 】

このように、主制御部 3 0 0 の基本回路 3 0 2 は、特図 1 始動口 2 3 0 または特図 2 始動口 2 3 2 への入球に基づく当否判定結果が大当りの場合、特図 1 表示装置 2 1 2 または特図 2 表示装置 2 1 4 に「特図 A」~「特図 F」のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した当り時特図決定用乱数値に対して特図決定用テーブルを参照して決定する。

40

【 0 3 0 5 】

また、主制御部 3 0 0 の基本回路 3 0 2 は、特図 1 始動口 2 3 0 または特図 2 始動口 2 3 2 への入球に基づく当否判定結果が小当りの場合、特図 1 表示装置 2 1 2 または特図 2 表示装置 2 1 4 に「特図 G」および「特図 H」のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した当り時特図決定用乱数値に対して特図決定用テーブルを参照して決定す

50

る。

【0306】

また、主制御部300の基本回路302は、特図1始動口230または特図2始動口232への入賞に基づく当否判定結果がはずれの場合、特図1表示装置212または特図2表示装置214に「特図I」および「特図J」のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得したはずれ図柄決定用乱数値に対して特図決定用テーブルを参照して決定する。なお、はずれ図柄決定用乱数値は、はずれの停止図柄を決定する際に、RAM308に設けられたはずれ図柄決定用乱数カウンタから取得される。

【0307】

図38は、特図変動遊技における図柄変動表示の変動時間を決定する特図変動表示時間決定テーブルの一例を示している。

10

【0308】

図38(a)は、特図1変動遊技における図柄変動表示の変動時間を決定する特図1変動表示時間決定テーブルの一例を示している。特図1変動表示時間決定テーブルは、主制御部タイマ割込処理の特図1関連抽選処理(ステップ10231)において用いられる。図38(a)に示すデータテーブルは、例えば主制御部300のROM306に記憶されている。図38(a)に示すように、特図1変動表示時間決定テーブルは、左列から「停止図柄」、「テーブル」、「乱数選択範囲」、「変動時間」および「装飾図柄表示装置での演出態様」の5項目で構成されている。

【0309】

左列の「停止図柄」は、図37(c)の特図決定用テーブルを用いて決定された停止図柄であって、「特図A・特図B」、「特図C～特図H」および2種類の「特図I・特図J」の4つに区分されている。「テーブル」は、4つに区分された「停止図柄」にそれぞれ対応して、「1」～「4」の4つに区分されている。テーブル「1」は、「停止図柄」の「特図A・特図B」に対応し、テーブル「2」は、「特図C～特図H」に対応している。「停止図柄」が「特図A・特図B」の場合に選択される「テーブル」は、変動時間決定時の遊技状態が電サポ状態で有るか否か(電サポ有無)および特図1変動遊技の保留数にかかわらず、テーブル「1」で共通になっている。また、「停止図柄」が「特図C～特図H」である場合に選択される「テーブル」は、変動時間決定時の電サポ有無および特図1変動遊技の保留数にかかわらず、テーブル「2」で共通になっている。

20

30

【0310】

「停止図柄」が「特図I・特図J」の場合には、変動時間決定時の電サポ有無および特図1変動遊技の保留数に応じて、テーブル「3」またはテーブル「4」が選択されるようになっている。停止図柄として特図Iまたは特図Jのいずれかに決定され、電サポ無しかつ特図1変動遊技の保留数が3個の場合にはテーブル「3」が選択され、電サポ無しかつ当該保留数が0～2個の場合または電サポ有りかつ当該保留数が0～3の場合にはテーブル「4」が選択されるようになっている。

【0311】

「テーブル」の図中右隣の「乱数選択範囲」は、取得した特図タイマ番号決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲(0～65535)を示している。特図タイマ番号決定用乱数値は、例えば特図1の始動情報取得と同時に取得されてRAM308の所定の記憶領域に記憶され、特図1変動表示時間決定時に当該所定の記憶領域から読み出されるようになっている。テーブル「1」では、「乱数選択範囲」は数値0～1000、数値1001～2000および数値20001～65535の3つに区分されている。テーブル「2」では、「乱数選択範囲」は数値による区分がされていない。テーブル「3」では、「乱数選択範囲」は数値0～65000、数値65001～65400、数値65401～65500および数値65501～65535の4つに区分されている。テーブル「4」では、「乱数選択範囲」は数値0～50000、数値50001～60000、数値60001～65000および数値65001～65535の4つに区分されている。

40

【0312】

50

「乱数選択範囲」の図中右隣の「変動時間」は、特図1変動遊技の変動時間を示している。「変動時間」は、テーブル「1」かつ、乱数選択範囲が数値0～1000に対応して「15000ms」、数値1001～20000に対応して「45000ms」、数値20001～65535に対応して「65000ms」がそれぞれ割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「2」かつ、乱数選択範囲が数値0～65535に対応して「12000ms」が割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「3」かつ、乱数選択範囲が数値0～65000に対応して「3000ms」、数値65001～65400に対応して「10000ms」、数値65401～65500に対応して「40000ms」、数値65501～65535に対応して「60000ms」がそれぞれ割り当てられている。さらに、「変動時間」は、テーブル「4」かつ、乱数選択範囲が数値0～50000に対応して「8000ms」、数値50001～60000に対応して「10000ms」、数値60001～65000に対応して「40000ms」、数値65001～65535に対応して「60000ms」がそれぞれ割り当てられている。
【0313】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」および選択された「変動時間」の組合せに対応する特図1変動遊技の演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図A・特図B」かつ、変動時間「1500ms」に対応して「ノーマルリーチ当り」、変動時間「45000ms」に対応して「リーチA当り」、変動時間「65000ms」に対応して「リーチB当り」がそれぞれ割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図C～特図H」かつ変動時間「12000ms」に対応して「チャンス目全消灯」が割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図I・特図J」かつ、変動時間「3000ms」に対応して「短縮はずれ」、変動時間「8000ms」に対応して「はずれ」、変動時間「10000ms」に対応して「ノーマルリーチはずれ」、変動時間「40000ms」に対応して「リーチAはずれ」、変動時間「60000ms」に対応して「リーチBはずれ」がそれぞれ割り当てられている。
【0314】

図38(b)は、特図2変動遊技における図柄変動表示の変動時間を決定する特図2変動表示時間決定テーブルの一例を示している。特図2変動表示時間決定テーブルは、主制御部タイマ割込処理の特図2関連抽選処理(ステップ10229)において用いられる。図38(b)に示すデータテーブルは、例えば主制御部300のROM306に記憶されている。図38(b)に示すように、特図2変動表示時間決定テーブルは、左列から「停止図柄」、「テーブル」、「乱数選択範囲」、「変動時間」および「装飾図柄表示装置での演出態様」の5項目で構成されている。
【0315】

左列の「停止図柄」は、図37(c)の特図決定用テーブルを用いて決定された停止図柄であって、「特図A・特図B」、「特図C～特図H」および3種類の「特図I・特図J」の5つに区分されている。「テーブル」は、5つに区分された「停止図柄」にそれぞれに対応して「5」～「9」の5つに区分されている。特図2変動表示時間決定テーブルにおける「テーブル」の番号は、特図1変動表示時間決定テーブルにおける「テーブル」の番号からの連番となっている。テーブル「5」は、「停止図柄」の「特図A・特図B」に対応し、テーブル「6」は、「特図C～特図H」に対応している。「停止図柄」が「特図A・特図B」の場合に選択される「テーブル」は、変動時間決定時の電サボ有無および特図2変動遊技の保留数にかかわらず、テーブル「5」で共通になっている。また、「停止図柄」が「特図C～特図H」である場合に選択される「テーブル」は、変動時間決定時の電サボ有無および特図2変動遊技の保留数にかかわらず、テーブル「6」で共通になっている。
【0316】

「停止図柄」が「特図I・特図J」の場合には、変動時間決定時の電サボ有無および特図2変動遊技の保留数に応じて、テーブル「7」～「9」のいずれかが選択されるように

なっている。停止図柄として特図 I または特図 J のいずれかに決定され、電サボ有りがつ特図 2 変動遊技の保留数が 1 ~ 3 個の場合には、テーブル「7」が選択され、電サボ有りがつ当該保留数が 0 個の場合には、テーブル「8」が選択され、電サボ無しかつ当該保留数が 0 ~ 3 の場合にはテーブル「9」が選択されるようになっている。

【0317】

「テーブル」の図中右隣の「乱数選択範囲」は、取得した特図タイマ番号決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲(0 ~ 65535)を示している。特図タイマ番号決定用乱数値は、例えば特図 2 の始動情報取得と同時に取得され RAM 308 の所定の記憶領域に記憶され、特図 2 変動表示時間決定時に当該所定の記憶領域から読み出されるようになっている。テーブル「5」では、「乱数選択範囲」は数値 0 ~ 1000、数値 1001 ~ 2000 および数値 2001 ~ 65535 の 3 つに区分されている。テーブル「6」~「8」では、「乱数選択範囲」は数値による区分がされていない。テーブル「9」では、「乱数選択範囲」は数値 0 ~ 50000、数値 50001 ~ 60000、数値 60001 ~ 65000 および数値 65001 ~ 65535 の 4 つに区分されている。

10

【0318】

「乱数選択範囲」の図中右隣の「変動時間」は、特図 2 変動遊技の変動時間を示している。「変動時間」は、テーブル「5」かつ、乱数選択範囲が数値 0 ~ 1000 に対応して「15000ms」、数値 1001 ~ 20000 に対応して「45000ms」、数値 20001 ~ 65535 に対応して「65000ms」がそれぞれ割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「6」かつ乱数選択範囲が数値 0 ~ 65535 に対応して「12000ms」が割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「7」かつ乱数選択範囲が数値 0 ~ 65535 に対応して「1500ms」が割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「8」かつ乱数選択範囲が数値 0 ~ 65535 に対応して「8000ms」が割り当てられている。さらに、「変動時間」は、テーブル「9」かつ、乱数選択範囲が数値 0 ~ 50000 に対応して「8000ms」、数値 50001 ~ 60000 に対応して「10000ms」、数値 60001 ~ 65000 に対応して「40000ms」、数値 65001 ~ 65535 に対応して「60000ms」がそれぞれ割り当てられている。

20

【0319】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」および選択された「変動時間」の組合せに対応する特図 2 変動遊技の演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図 A・特図 B」かつ、変動時間 15000ms に対応して「ノーマルリーチ当り」、変動時間 45000ms に対応して「リーチ A 当り」、変動時間 65000ms に対応して「リーチ B 当り」がそれぞれ割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図 C ~ 特図 H」かつ変動時間 12000ms に対応して「チャンス目全消灯」が割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図 I・特図 J」かつ、変動時間 1500ms に対応して「超短縮はずれ」、変動時間 8000ms に対応して「はずれ」、変動時間 10000ms に対応して「ノーマルリーチはずれ」、変動時間 40000ms に対応して「リーチ A はずれ」、変動時間 60000ms に対応して「リーチ B はずれ」がそれぞれ割り当てられている。

30

40

【0320】

図 39 は、始動入賞時サブ側先読み予告実行処理(詳細は図 43 を参照して後述)における保留変化の抽選処理(図 43 のステップ 11205)で用いられる保留変化予告抽選テーブル 1 の一例を示している。

【0321】

保留変化予告抽選テーブル 1 は、例えば第 1 副制御部 400 の ROM 406 に記憶されている。保留変化予告抽選テーブル 1 は、装飾図柄表示装置 208 による先読み予告演出の実行の有無を決定するために用いられる。先読み予告は、保留中の特図変動遊技の当否判定結果の予告を意味している。保留変化予告抽選テーブル 1 は、特図 1 および特図 2 で

50

共通して用いられるようになっている。ここでは、一例として、装飾図柄表示装置 208 の特図 1 保留アイコン表示領域および特図 2 保留アイコン表示領域に表示するアイコンを決定する。

【0322】

図 40 は、装飾図柄表示装置 208 の特図 1 保留アイコン表示領域および特図 2 保留アイコン表示領域に表示するアイコン画像の一例を示している。図 40 (a) には「変化なし」の先読み予告時に表示される保留アイコンである「丸印」を表した画像を示し、図 40 (b) には「保留 A」の先読み予告時に表示される保留アイコンである「爺」を表したキャラクタ画像を示し、図 40 (c) には「保留 B」の先読み予告時に表示される保留アイコンである「吉宗」を表したキャラクタ画像を示している。

10

【0323】

図 39 に示す保留変化予告抽選テーブル 1 は、左列から「変動時間」、「装飾図柄表示装置での演出態様」、「変化なし」、「保留 A」、「保留 B」および「可動体」の 6 個に区分されている。「変動時間」は、図 38 に示す特図 1 または特図 2 変動表示時間決定テーブルを用いて決定された「変動時間」であって、図 34 に示す主制御部タイマ割込処理でのコマンド送信設定処理（ステップ 10233）において、主制御部 300 から第 1 副制御部 400 に特図タイマ番号として送信された変動時間を示している。「変動時間」は、「10000ms」、「40000ms」、「60000ms」、「15000ms」、「45000ms」および「65000ms」の 6 個に区分されている。

20

【0324】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、特図変動遊技の演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、図 38 に示す特図 1 または特図 2 変動表示時間決定テーブルでの「変動時間」と「装飾図柄表示装置での演出態様」との対応付けと同じになるように、「変動時間」に対応付けられている。「10000ms」では「ノーマルリーチハズレ」となり、「40000ms」では「リーチ A ハズレ」となり、「60000ms」では「リーチ B ハズレ」となり、「15000ms」では「ノーマルリーチ当り」となり、「45000ms」では「リーチ A 当り」となり、「65000ms」では「リーチ B 当り」となる。

【0325】

「装飾図柄表示装置での演出態様」の図中右隣の「変化なし」は、図 40 (a) の「通常保留」アイコンを装飾図柄表示装置 208 に表示することを示し、その右隣の「保留 A」は、図 40 (b) の「保留 A」アイコンを装飾図柄表示装置 208 に表示することを示し、その右隣の「保留 B」は、図 40 (c) の「保留 B」アイコンを装飾図柄表示装置 208 に表示することを示し、その右隣の「可動体」は、例えば遮蔽装置 246 を動作させることを示している。「変化なし」、「保留 A」、「保留 B」および「可動体」は、RAM 408 に設けられた保留変化予告抽選用乱数カウンタから取得した保留変化予告抽選用乱数値と比較する乱数の数値範囲（0～99）でそれぞれ区分され、「変動時間」に対応して 6 個に区分されている。

30

【0326】

「変動時間」が「10000ms」の場合には保留変化予告抽選用乱数値と比較する乱数の数値範囲として、「変化なし」に数値 0～89 が割り当てられ、「保留 A」に数値 90～99 が割り当てられ、「保留 B」および「可動体」に数値が割り当てられていない。なお、図 39 では、数値が割り当てられていないことは、「-」として表している。「変動時間」が「40000ms」の場合には当該数値範囲として、「変化なし」に数値 0～39 が割り当てられ、「保留 A」に数値 40～69 が割り当てられ、「保留 B」に数値 80～95 が割り当てられ、「可動体」に数値 96～99 が割り当てられている。「変動時間」が「60000ms」の場合には当該数値範囲として、「変化なし」に数値 0～29 が割り当てられ、「保留 A」に数値 30～79 が割り当てられ、「保留 B」に数値 80～89 が割り当てられ、「可動体」に数値 90～99 が割り当てられている。「変動時間」が「15000ms」の場合には当該数値範囲として、「変化なし」に数値 0～69 が割

40

50

り当てられ、「保留 A」に数値 70 ~ 95 が割り当てられ、「保留 B」に数値 96 ~ 97 が割り当てられ、「可動体」に数値 98 ~ 99 が割り当てられている。「変動時間」が「45000ms」の場合には当該数値範囲として、「変化なし」に数値 0 ~ 29 が割り当てられ、「保留 A」に数値 30 ~ 69 が割り当てられ、「保留 B」に数値 70 ~ 85 が割り当てられ、「可動体」に数値 86 ~ 99 が割り当てられている。「変動時間」が「65000ms」の場合には当該数値範囲として、「変化なし」に数値 0 ~ 19 が割り当てられ、「保留 A」に数値 20 ~ 49 が割り当てられ、「保留 B」に数値 50 ~ 79 が割り当てられ、「可動体」に数値 80 ~ 99 が割り当てられている。

【0327】

図 43 は、第 1 特図始動口 230 または第 2 特図始動口 232 に入賞したタイミングで実行される始動入賞時サブ側先読み予告実行処理のフローチャートである。この始動入賞時サブ側先読み予告実行処理は、例えば、第 1 副制御部 400 の CPU 404 が実行する第 1 副制御部メイン処理の演出制御処理（図 35 のステップ 10309）内で実行される。

10

【0328】

ステップ 11201 では、先読み実行中フラグの状態を判定する。先読み実行中フラグがオフでなければ（ステップ 11201：No）、ステップ 11213 に進む。先読み実行中フラグがオンであれば（ステップ 11201：Yes）、今回の特図先読み処理のステップ 11109 または 11123 で抽選した変動時間が、図 39 の保留変化予告抽選テーブル 1 の「変動時間」にあるか否かを判定する（ステップ 11203）。

20

【0329】

ステップ 11203 において、今回の変動時間が、図 39 の保留変化予告抽選テーブル 1 の「変動時間」になれば（ステップ 11203：No）、ステップ 11213 に進む。今回の変動時間が、図 39 の保留変化予告抽選テーブル 1 の「変動時間」にあれば（ステップ 11203：Yes）、上述した図 39 の保留変化予告抽選テーブル 1 を用いた、保留変化の抽選処理を実行する（ステップ 11205）。

【0330】

ステップ 11205 の抽選処理の結果が当選ではない場合（図 39 の「変化なし」の場合）には（ステップ 11207：No）、ステップ 11213 に進む。ステップ 11205 の抽選処理の結果が当選の場合（図 39 の「変化なし」以外の場合）には（ステップ 11207：Yes）、先読み予告実行回数を設定し（ステップ 11209）、先読み実行中フラグをオンする（ステップ 11211）。次いで、ステップ 11213 では保留コマンドを出力し、終了する。

30

【0331】

図 44 は、特図 1 変動遊技または特図 2 変動遊技が開始されるタイミングで実行される変動開始時サブ側先読み予告実行処理のフローチャートである。この変動開始時サブ側先読み予告実行処理は、例えば、第 1 副制御部 400 の CPU 404 が実行する第 1 副制御部メイン処理の演出制御処理（図 35 のステップ 10309）内で実行される。

【0332】

ステップ 11301 では、先読み実行中フラグの状態を判定する。先読み実行中フラグがオンでなければ（ステップ 11301：No）、ステップ 11308 に進む。先読み実行中フラグがオンであれば（ステップ 11301：Yes）、先読み予告実行回数を 1 減算し（ステップ 11303）、1 減算した結果の先読み予告実行回数が 0 であるかを判定する（ステップ 11305）。

40

【0333】

ステップ 11305 において、先読み予告実行回数が 0 でなければ（ステップ 11305：No）、ステップ 11308 に進む。先読み予告実行回数が 0 であれば（ステップ 11305：Yes）、先読み実行中フラグをオフにする（ステップ 11307）。

【0334】

ステップ 11308 では通常予告抽選処理を実行し、次いで、ステップ 11309 では

50

通常予告のコマンド出力を行い、終了する。

【 0 3 3 5 】

図 4 5 は、本発明に係る透過部の構成の第 1 2 の実施例を示す図であって、透過部 7 0 0 の具体的構成の一例の図であり、(a) は正面図であり、(b) は (a) に示した透過部 7 0 0 の透過領域において模様を発光させた状態を示す図であり、(c) は、(b) に示した透過領域に光を照射する様子を示す図である。

【 0 3 3 6 】

透過部 7 0 0 は、透過領域 7 0 3 b、7 0 3 c のスマイルマークの模様に対応する位置に例えばレンズカットを施して方向変化手段としての役割を果たす透過性部材 7 0 3 と、透過性部材 7 0 3 の側面から光を照射する発光手段 7 0 1 と、透過性部材 7 0 3 の遊技者側に設けた外側ガラス 7 0 5 と、透過性部材 7 0 3 の反対側に設けた内側ガラス 7 0 6 と、外側ガラス 7 0 5、透過性部材 7 0 3 および内側ガラス 7 0 6 を嵌め込むガラスユニット枠 7 0 4 とを有して成る。

10

【 0 3 3 7 】

発光手段 7 0 1 は、例えば LED である光源 7 0 2 A、7 0 2 B、7 0 2 C、7 0 2 D、7 0 2 E、7 0 2 F、7 0 2 G および 7 0 2 H を備えてなり、この光源 7 0 2 A ~ 7 0 2 H に電源供給するコネクタ 7 0 8 は、ガラスユニット枠 7 0 4 の外周に露出している。光源 7 0 2 A ~ 7 0 2 H を発光させると、透過性部材 7 0 3 の透過領域 7 0 3 b、7 0 3 c に施したレンズカットにより、光が遊技者側に方向変化させられてスマイルマークの模様が発光する。

20

【 0 3 3 8 】

図 4 6 および図 4 7 は、図 4 5 に示した構成において、異なる位置の光源を発光させることで、浮かび上がらせる模様を異ならせる点について説明する図である。

【 0 3 3 9 】

図 4 6 (a) に示すように、透過領域 7 0 3 b におけるスマイルマークの模様 (例えば目および口) 7 0 3 b a を発光させるには、光源 7 0 2 A および 7 0 2 E を発光させることで実現される。光源 7 0 2 A および 7 0 2 E を発光させたとき、他の模様も発光するものであってもよいし、模様 7 0 3 b a のみが発光するものであってもよい。

【 0 3 4 0 】

図 4 6 (b) に示すように、透過領域 7 0 3 b におけるスマイルマークの模様 (例えば顔の輪郭) 7 0 3 b b を発光させるには、光源 7 0 2 B および 7 0 2 F を発光させることで実現される。光源 7 0 2 B および 7 0 2 F を発光させたとき、他の模様も発光するものであってもよいし、模様 7 0 3 b b のみが発光するものであってもよい。

30

【 0 3 4 1 】

このように透過領域 7 0 3 b におけるスマイルマークの模様のうち、例えば部分的にレンズカットの向きを異ならせることによって、反射対象の光源を異ならせ、発光する光源を制御することで、一つの模様を段階的に発光させることが可能である。

【 0 3 4 2 】

透過領域 7 0 3 b におけるスマイルマークの模様 7 0 3 b a および 7 0 3 b b を発光させるには、光源 7 0 2 A、7 0 2 B、7 0 2 E および 7 0 2 F を発光させることで実現される。光源 7 0 2 A、7 0 2 B、7 0 2 E および 7 0 2 F を発光させたとき、他の模様も発光するものであってもよいし、模様 7 0 3 b a および 7 0 3 b b のみが発光するものであってもよい。

40

【 0 3 4 3 】

図 4 7 (a) に示すように、透過領域 7 0 3 c におけるスマイルマークの模様 (例えば顔の輪郭) 7 0 3 c a を発光させるには、光源 7 0 2 C および 7 0 2 G を発光させることで実現される。光源 7 0 2 C および 7 0 2 G を発光させたとき、他の模様も発光するものであってもよいし、模様 7 0 3 c a のみが発光するものであってもよい。

【 0 3 4 4 】

図 4 7 (b) に示すように、透過領域 7 0 3 c におけるスマイルマークの模様 (例えば

50

目および口) 703cbを発光させるには、光源702Dおよび702Hを発光させることで実現される。光源702Dおよび702Hを発光させたとき、他の模様も発光するものであってもよいし、模様703cbのみが発光するものであってもよい。

【0345】

このように透過領域703cにおけるスマイルマークの模様のうち、例えば部分的にレンズカットの向きを異ならせることによって、反射対象の光源を異ならせ、発光する光源を制御することで、一つの模様を段階的に発光させることが可能である。

【0346】

透過領域703cにおけるスマイルマークの模様703caおよび703cbを発光させるには、光源702C、702D、702Gおよび702Hを発光させることで実現される。光源702C、702D、702Gおよび702Hを発光させたとき、他の模様も発光するものであってもよいし、模様703caおよび703cbのみが発光するものであってもよい。

10

【0347】

図48は、図45に示した構成において、光源の向きと透過領域との関係を説明する図であって、(a)は光源の向きを示す図であり、(b)は(a)において四角形Aで囲んだ箇所を拡大して示す図である。

【0348】

透過部材703の側方の周囲には、透過部材703の中央に向けて発光可能なように光源702A~702Hを配置している。透過部材703の各領域では、光源から距離や光源に対する向きの違いにより、光源から受ける光の強さが異なる。ここでは、各領域において均等な発光演出が可能ないように、図48(b)の領域B、C、DおよびEのそれぞれについて、領域と光源との関係を説明する。光源702A~702Hのそれぞれによる光の出力は指向性を有し、光源に正対した方向の中央に直進する光が最も強く、斜め方向には中央よりも弱い光が直進する。

20

【0349】

領域Bは、上下二つの光源(例えば、光源702A、702E)からの光の照射を受ける。この領域Bには、上下二つの光源の向き両方と正対しており、光源の指向性によって強い光が直進するが、上下二つの光源からの距離が遠いためにその光は減衰する。そこで、この領域Bでは、上下二つの光源からの光を受けることによって演出に必要な光量の確保を可能としている。

30

【0350】

領域Cは、下ひとつの光源(例えば、光源702E)からの光の照射を受ける。この領域Cには、下ひとつの光源の向きと正対しており、光源の指向性によって強い光が直進し、この下ひとつの光源からの距離は近い。そこで、この領域Cでは、下ひとつの光源からの光を受けることによって演出に必要な光量の確保を可能としている。

【0351】

領域Dは、ひとつの光源(例えば、光源702E)からの距離は近いが、このひとつの光源に対して斜め方向に位置しており、正対する場合と比べて受ける光は弱い。そこで、この領域Dでは、他の近隣の光源(例えば、光源702E)からの光も受けて演出に必要な光量の確保を可能としている。

40

【0352】

領域Eは、光源(例えば、光源702D、702E)からの距離は近いが、この光源に対して大きく斜め方向に位置しており、光は届きにくい。

【0353】

図49は、図45に示した構成において、透過領域において発光する模様を形成するレンズカットについて、(a)は模様および光源の向きを示す図であり、(b)は(a)において破線の楕円Fで囲んだ箇所を拡大して示す図である。

【0354】

透過部材703の透過領域703dにはスマイルマークの模様を発光可能なようにレン

50

ズカットを施してある。図49(b)の拡大図を参照すると、楕円Fで囲んだ箇所には、レンズカット703da、703db、703dc、703dd、703deを施してある。各レンズカット703da、703db、703dc、703dd、703deのそれぞれは、光源から照射された光の向きに合わせてカットの角度が異なる。例えば、レンズカット703dcは、光源702Fに正対した向きのカットを有し、レンズカット703deは、光源702Eに正対した向きのカットを有する。

【0355】

なお、上述したように透過部に対して模様のレンズカットを施し、光源からの光を遊技者側に向けて模様の発光表示を行うことを、以下において、「透過部(あるいは透過部材)に施した模様の発光表示」という場合がある。

10

【0356】

図50は、図30とは別の遊技盤200の構成の例を示す図であって、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0357】

図51は、図50に示した遊技盤200からハーフミラー役物710aおよび710b並びに羽根役物711aおよび711bを取り外して示す分解斜視図である。

【0358】

図50に示す遊技盤200は、基本構成は図30に示した例と同じであるので詳しい説明は省略し、相違する箇所のみを説明する。

【0359】

遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。この演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208を配設している。演出装置206において、装飾図柄表示装置208の前面側には、両脇にハーフミラー役物710aおよび710bを配設している。ハーフミラー役物710aの後ろ側には羽根役物711aを配設し、ハーフミラー役物710bの後ろ側には可動体である羽根役物711bを配設している。

20

【0360】

羽根役物711aおよび711bは、装飾図柄表示装置208の視認可能な領域を制限するよう、不図示のモータによって装飾図柄表示装置208の前方を移動する。

【0361】

図52は、図51に示したハーフミラー役物710bを示す図であり、(a)は正面斜視図であり、(b)は背面斜視図である。ハーフミラー役物710aは、ハーフミラー役物710bと同様の構成であるので、ここでは代表してハーフミラー役物710bの構成について説明する。

30

【0362】

図53は、図52に示したハーフミラー役物710bの分解斜視図である。また、図54(a)は、図52に示したハーフミラー役物710bの正面図であり、図54(b)は、図54(a)のA-A断面図である。

【0363】

ハーフミラー役物710bは、板状の透明部材713、714および715並びに板状のハーフミラー部材716を重ねて、ベース部材712に取り付けて構成される。板状の透明部材713、714および715の側方にはLED基板717を設けており、板状の透明部材713、714および715の側方から光を照射可能にしている。

40

【0364】

図55は、図52に示したハーフミラー役物710bの構造を説明する図であり、(a)は、図54(a)のA-A断面図であり、(b)は羽根役物711bの配置とともにハーフミラー役物710bの構造を説明する模式図である。

【0365】

LED基板717に搭載されたLED717aは、透明部材713の側方に配置している。透明部材713には模様を発光させるレンズカット713aを施してあり、このレンズカット713aによって、LED717aから照射された光を前側(遊技者側)に反射

50

する。

【0366】

LED基板717に搭載されたLED717bは、透明部材714の側方に配置している。透明部材714には模様を発光させるレンズカット714aを施しており、このレンズカット714aによって、LED717bから照射された光を前側（遊技者側）に反射する。

【0367】

LED基板717に搭載されたLED717cは、透明部材715の側方に配置している。透明部材715には模様を発光させるレンズカット715aを施しており、このレンズカット715aによって、LED717cから照射された光を前側（遊技者側）に反射する。

10

【0368】

ハーフミラー部材716は、透明部材713、714および715の後方に配置しており、LED717a、LED717bおよびLED717cの全てが発光していないときには、ハーフミラー部材716は遊技者側から見て透明状態になってハーフミラー部材716よりも後方が遊技者側から視認可能になり、LED717a、LED717bおよびLED717cのうちの少なくともひとつが発光しているときには、ハーフミラー部材716は遊技者側から見て鏡状態になってハーフミラー部材716よりも後方が遊技者側から視認不可能になる。すなわち、LED717a、LED717bおよびLED717cの全てが発光していないときには、遊技者は、ハーフミラー部材716の後方の羽根役物711bを視認可能であり、LED717a、LED717bおよびLED717cのうちの少なくともひとつが発光しているときには、遊技者は、ハーフミラー部材716の後方の羽根役物711bを視認不可能となる。

20

【0369】

LED基板717は、透明部材713、714および715のそれぞれに対応したLED717a、LED717bおよびLED717cを搭載しており、発光させるLEDを選択制御することによって、透明部材713、714および715のうちのどの模様を発光させるかを選択し、多彩な演出を行うことができる。

【0370】

図56は、図50に示したハーフミラー役物710bおよび羽根役物711bの構成を説明する正面図であって、(a)はLED717a、LED717bおよびLED717cを発光させた状態を示す図であり、(b)、(c)および(d)はLED717a、LED717bおよびLED717cを発光させていない状態で羽根役物711bを駆動する様子を示す図である。ハーフミラー役物710aおよび羽根役物711aは、ハーフミラー役物710bおよび羽根役物711bと同様の構成であるので、ここでは代表してハーフミラー役物710bおよび羽根役物711bの構成について説明する。

30

【0371】

図56(a)に示すように、LED717a、LED717bおよびLED717cを発光させた状態では、透明部材713、714および715のレンズカット713a、714aおよび715aによって模様が発光し、また、ハーフミラー部材716が鏡状態になり、ハーフミラー役物710bの後方の羽根役物711bは遊技者側から視認不可能である。

40

【0372】

図56(b)に示す状態では、LED717a、LED717bおよびLED717cを発光させていないことによってハーフミラー部材716が透明状態になり、ハーフミラー役物710bの後方の羽根役物711bは遊技者側から視認可能となる。

【0373】

図56(c)に示す状態では、LED717a、LED717bおよびLED717cを発光させていない状態で、ハーフミラー役物710bの後方の羽根役物711bを駆動している。羽根役物711bは、駆動軸718を中心にした回転移動が可能であり、不図

50

示のモータで駆動される。このとき、LED 717a、LED 717bおよびLED 717cを発光させて、透明部材713、714および715の模様の発光演出を行ってもよい。

【0374】

図56(d)に示す状態では、LED 717a、LED 717bおよびLED 717cを発光させていない状態で、ハーフミラー役物710bの後方の羽根役物711bを駆動している。羽根役物711bは、図56(c)の状態からさらに、羽根711baの駆動軸719を中心にした回転移動が可能であり、不図示のモータで駆動される。このとき、LED 717a、LED 717bおよびLED 717cを発光させて、透明部材713、714および715の模様の発光演出を行ってもよい。

10

【0375】

図57は、図30に示した遮蔽装置246の分解斜視図である。

【0376】

遮蔽装置246は、左扉246aおよび246b並びに右扉246cおよび246dからなり、装飾図柄表示装置208の前面に配設する。左扉246aおよび右扉246cの上部には、左扉246aおよび右扉246cのそれぞれを左右方向に移動可能な移動機構246eを有する。

【0377】

左扉246aおよび246b並びに右扉246cおよび246dのそれぞれは、詳しくは後述するように透過部を有する。

20

【0378】

図58は、図57とは別の遮蔽装置246の例を示す正面図であり、(a)、(b)および(c)は遮蔽装置246の扉が動く様子を示す図である。

【0379】

遮蔽装置246は、装飾図柄表示装置208の前側に配置され、左扉246fおよび右扉246gを有する。左扉246fおよび右扉246gは不図示のモータ等の移動機構により左右方向に移動可能である。

【0380】

左扉246fは透過部246faを有し、透過部246faにはレンズカットにより模様246faaが形成してある。左扉246fは左側にLED 720a、720bおよび720cを有し、このLED 720a、720bおよび720cを発光させることで模様246faaが発光する。

30

【0381】

右扉246gは透過部246gaを有し、透過部246gaにはレンズカットにより模様246gaaが形成してある。右扉246gは右側にLED 721a、721bおよび721cを有し、このLED 721a、721bおよび721cを発光させることで模様246gaaが発光する。

【0382】

この実施例においては、左扉246fや右扉246gに光源であるLEDが設けられているため、図58(b)、(c)に示すように、可動体である左扉246fや右扉246gが左右方向に移動した場合であっても、光源と透過部との位置関係は変化することがなく、安定して確実に発光演出を行うことができる。

40

【0383】

図59は、図57に示した遮蔽装置246の構造を示す概略図であり、(a)は平面図であり、(b)は左右のLEDを発光した状態の正面図であり、(c)は上下のLEDを発光した状態の正面図であり、(d)は、左右および上下のLEDを発光した状態の正面図である。

【0384】

左扉246aおよび246b並びに右扉246cおよび246dは、枠部246Aの内側に配置されており、本実施例では、左扉246aは左端に固定されており、右扉246

50

cは右端に固定されており、左扉246bおよび右扉246dは左右方向に移動可能にしているが、全ての扉を左右方向に移動可能にしてもよいし、任意の扉のみを移動可能にしてもよい。

【0385】

光源であるLED722a、722b、722c、723a、723b、723c、724a、724b、724c、724d、725a、725b、725cおよび725dは、枠部246Aに設けられており、LED722a、722bおよび722cは枠部246Aの左側部に設けられ、LED723a、723bおよび723cは枠部246Aの右側部に設けられ、LED724a、724b、724cおよび724dは枠部246Aの上側部に設けられ、LED725a、725b、725cおよび725dは枠部246Aの下側部に設けられている。

10

【0386】

左扉246bは透過部246baを有し、この透過部246baには、レンズカットによって模様246baaおよび246babが形成してある。右扉246dは透過部246daを有し、この透過部246daには、レンズカットによって模様246daaおよび246dabが形成してある。

【0387】

左扉246bの模様246baaおよび右扉246dの模様246daaは、左右方向からの光を反射して発光するレンズカットで形成してあり、LED722a、722b、722c、723a、723bおよび723cを発光させることで、発光演出を行う(図59(b)参照)。

20

【0388】

左扉246bの模様246babおよび右扉246dの模様246dabは、上下方向からの光を反射して発光するレンズカットで形成してあり、LED724a、724b、724c、724d、725a、725b、725cおよび725dを発光させることで、発光演出を行う(図59(c)参照)。

【0389】

LED722a、722b、722c、723a、723bおよび723cのみを発光させたときは、左扉246bの模様246babおよび右扉246dの模様246dabは発光演出せず(図59(b)参照)、LED724a、724b、724c、724d、725a、725b、725cおよび725dのみを発光させたときは、左扉246bの模様246baaおよび右扉246dの模様246daaは発光演出しない(図59(c)参照)。

30

【0390】

LED722a、722b、722c、723a、723b、723c、724a、724b、724c、724d、725a、725b、725cおよび725dの全てを発光させたときは、左扉246bの模様246bab、右扉246dの模様246dab、左扉246bの模様246baaおよび右扉246dの模様246daaの全てが発光演出し、丸に三つ葉葵の家紋が浮かび上がる(図59(d)参照)。

【0391】

図60は、図57に示した遮蔽装置246の構造を示す概略図であり、(a)は各扉にレンズカットにより施された模様を示す正面図であり、(b)は平面図であり、(c)は枠部に設けた光源としてのLEDの配置を示す正面図であり、(d)は端に設けた上下のLEDを発光した状態の正面図であり、(e)は、左右のLEDおよび中央上下のLEDを発光した状態の正面図である。

40

【0392】

左扉246aおよび246b並びに右扉246cおよび246dは、枠部246Aの内側に配置されており、本実施例では、左扉246aは左端に固定されており、右扉246cは右端に固定されており、左扉246bおよび右扉246dは左右方向に移動可能にしているが、全ての扉を左右方向に移動可能にしてもよいし、任意の扉のみを移動可能にし

50

てもよい。

【0393】

光源であるLED722a、722b、722c、723a、723b、723c、724a、724b、724c、724d、725a、725b、725c、725d、726a、726b、726c、726d、727a、727b、727c、727d、728a、728b、728c、728d、729a、729b、729cおよび729dは、枠部246Aに設けられており、LED722a、722bおよび722cは枠部246Aの左側部に設けられ、LED723a、723bおよび723cは枠部246Aの右側部に設けられ、LED724a、724b、724cおよび724dは枠部246Aの上側部の中央付近に設けられ、LED725a、725b、725cおよび725dは枠部246Aの下側部の中央付近に設けられ、LED726aおよび726bは枠部246Aの上側部の左側付近で左扉246aの上部に設けられ、LED726cおよび726dは枠部246Aの上側部の左側付近で左扉246bの上部に設けられ、LED727aおよび727bは枠部246Aの上側部の右側付近で右扉246cの上部に設けられ、LED727cおよび727dは枠部246Aの上側部の右側付近で右扉246dの上部に設けられ、LED728aおよび728bは枠部246Aの下側部の左側付近で左扉246aの下部に設けられ、LED728cおよび728dは枠部246Aの下側部の左側付近で左扉246bの下部に設けられ、LED729aおよび729bは枠部246Aの下側部の右側付近で右扉246cの下部に設けられ、LED729cおよび729dは枠部246Aの下側部の右側付近で右扉246dの下部に設けられている。

10

20

【0394】

左扉246aは透過部246aaを有し、この透過部246aaには、レンズカットによって模様246aaaが形成してある。右扉246cは透過部246caを有し、この透過部246caには、レンズカットによって模様246caaが形成してある。

【0395】

左扉246aの模様246aaaは、上下方向からの光を反射して発光するレンズカットで形成してあり、LED726a、726b、728aおよび728bを発光させることで、発光演出を行う(図60(d)参照)。右扉246cの模様246caaは、上下方向からの光を反射して発光するレンズカットで形成してあり、LED727a、727b、729aおよび729bを発光させることで、発光演出を行う(図60(d)参照)。

30

【0396】

左扉246bは透過部246baを有し、この透過部246baには、レンズカットによって模様246baa、246babおよび246bacが形成してある。右扉246dは透過部246daを有し、この透過部246daには、レンズカットによって模様246daa、246dabおよび246dacが形成してある。

【0397】

左扉246bの模様246baaおよび右扉246dの模様246daaは、左右方向からの光を反射して発光するレンズカットで形成してあり、LED722a、722b、722c、723a、723bおよび723cを発光させることで、発光演出を行う(図59(b)参照)。

40

【0398】

左扉246bの模様246babおよびbac並びに右扉246dの模様246dabおよび246dacは、上下方向からの光を反射して発光するレンズカットで形成してあり、LED724a、724b、724c、724d、725a、725b、725c、725d、726c、726d、727c、727d、728c、728d、729cおよび729dを発光させることで、発光演出を行う(図59(c)、図60(d)参照)。

【0399】

図60(d)に示すように、左扉246bおよび右扉246dを内側に移動させ、左扉

50

246bの模様246bacがLED726cおよび726dの下方になり、右扉246dの模様246dacがLED727cおよび727dの下方になった状態では、LED726a、726b、726c、726d、727a、727b、727c、727d、728a、728b、728c、728d、729a、729b、729cおよび729dを発光させることで、透過部246aaと246baとが重なった部分において、模様246aaaおよび246bacの発光演出を行うことができ、透過部246caと246caとが重なった部分において、模様246caaおよび246dacの発光演出を行うことができる。またこのとき、模様246babおよび246dabについても上下斜め方向からの弱い光を受けてうっすらと発光するものとしてもよいし、発光しないものとしてもよい。

10

【0400】

図60(d)に示すように、左扉246bおよび右扉246dを内側に移動させて突き合わせ、LED722a、722b、722c、723a、723b、723c、724a、724b、724c、724d、725a、725b、725cおよび725dを発光させると、左扉246bの模様246bab、右扉246dの模様246dab、左扉246bの模様246baaおよび右扉246dの模様246daaが発光演出し、丸に三つ葉葵の家紋が浮かび上がる(図60(e)参照)。

【0401】

図61は、複数の透過部を積層して発光演出を行う構成の例を示す図であって、(a)は複数の透過部を重ねずに平置きした状態の正面図であり、(b)は複数の透過部を重ねた状態の斜視図であり、(c)複数の透過部を重ねて間隔を広げて示す斜視図であり、(d)は複数の透過部を積層して発光演出する模様を示す斜視図である。

20

【0402】

本実施例では、平板状の透過部246ha、256iaおよび246jaを設け、透過部246haにはキャラクタ(吉宗)の頭部および俵を発光表示するレンズカットによる模様246haaを施し、透過部246iaにはキャラクタの上半身を発光表示するレンズカットによる模様246iaaを施し、透過部246jaにはキャラクタの下半身を発光表示するレンズカットによる模様246jaaを施している。

【0403】

透過部246ha、256iaおよび246jaを積層して発光演出することで、例えば、キャラクタの上部が手前で下部が奥側にあるといった立体感のある発光演出を行うことができる。

30

【0404】

図62は、複数の透過部を重ねて発光演出する実施例を示す遊技盤200の分解斜視図である。

【0405】

上述の構成と同じ構成には同じ参照番号を付して詳しい説明を省略する。

【0406】

透過部700の透過部材703には、キャラクタ(吉宗)の顔を発光表示するレンズカットによる模様703eが施されている。また、遮蔽装置246の透過部246kaには家紋(丸に三つ葉葵)を発光表示するレンズカットによる模様246kaaを施し、透過部246laには家紋(丸に三つ葉葵)を発光表示するレンズカットによる模様246laaを施している。

40

【0407】

遊技盤200において、透過部700の透過部材703は、遮蔽装置246の透過部246kaや透過部246laよりも前面に重なって配置されている。

【0408】

複数の透過部が重なって配置されるとは、ハーフミラー役物710aや710bのようにひとつのデバイスが複数の透過部を有して、この複数の透過部が重なって配置される場合のほか、透過部700および遮蔽装置246といった異なる複数のデバイスのそれぞれ

50

に設けた複数の透過部が重なって配置される場合もある。

【0409】

図63は、複数の透過部を重ねて発光演出する実施例を示す遊技盤200の分解斜視図である。

【0410】

上述の構成と同じ構成には同じ参照番号を付して詳しい説明を省略する。

【0411】

透過部材703には、ハートマークを発光表示するレンズカットによる模様703fが施されている。本実施例では、可動体である羽根役物711bの羽根711baが移動した状態において、模様703fと重なる状態となる。

10

【0412】

なお、上述した全ての発光演出に係る構成は、以下に説明する演出の具体例において適宜適用可能である。

【0413】

図64(a)~(g)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0414】

図65(a)~(c)は、図64(a)~(g)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

20

【0415】

装飾図柄表示装置208の表示領域は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cを有している。装飾図柄表示装置208の右上部には、保留している特図1変動遊技の数を表示する特図1用保留数報知領域730aおよび、保留している特図2変動遊技の数を表示する特図2用保留数報知領域730bを設けている。装飾図柄表示装置208の右下部には特図1用第四図柄領域731aおよび特図2用第四図柄領域731bを設けている。装飾図柄表示装置208の下部中央には、枠部733を表示し、枠部733の左側には、保留している特図1変動遊技の数だけアイコンを表示する特図1用保留アイコン表示領域732aを設け、枠部733の右側には、保留している特図2変動遊技の数だけアイコンを表示する特図2用保留アイコン表示領域732bを設けている。

30

【0416】

特図1用第四図柄領域731aには、前回の特図1変動遊技の結果を、図32(a)に示した特図A~特図Jに対応したアルファベットで表示する。また、特図2用第四図柄領域731bには、前回の特図2変動遊技の結果を、図32(a)に示した特図A~特図Jに対応したアルファベットで表示する。

【0417】

図64(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、前回の特図1変動遊技の結果が特図J(第2はずれ図柄)であり、特図1変動遊技の保留数が3である場合を示している。

【0418】

図64(a)に続いて、図64(b)では、保留していた特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、最も中央寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に中央寄りへとずらして表示する。特図1用保留数報知領域730aでは、保留数を1減算して2を表示する。

40

【0419】

図64(b)に続いて、図64(c)では、左図柄表示領域208a、右図柄表示領域208c、中図柄表示領域208bの順で装飾図柄を停止表示し、この特図1変動遊技の結果が特図Jである旨として特図1用第四図柄領域731aにJを表示する。

【0420】

50

図64(c)に続いて、図64(d)では、保留していた特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、最も中央寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に中央寄りへとずらして表示する。特図1用保留数報知領域730aでは、保留数を1減算して1を表示する。

【0421】

図64(d)に続いて、図64(e)では、リーチ予告として、中図柄表示領域208bにキャラクタ(パンダ)を表示する。

【0422】

図64(e)に続いて、図64(f)では、左図柄表示領域208aおよび右図柄表示領域208cでは装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域208bには、リーチ!と表示するとともに装飾図柄を変動表示する。

10

【0423】

図64(f)に続いて、図64(g)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703eを発光表示する。模様703eは、装飾図柄表示装置208の表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。

【0424】

このとき、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cは模様703eと重なっている。特図1用保留数報知領域730aおよび特図2用保留数報知領域730bは模様703eと重なっていない。特図1用第四図柄領域731aおよび特図2用第四図柄領域731bは模様703eと重なっていない。枠部733、特図1用保留アイコン表示領域732aおよび特図2用保留アイコン表示領域732bは模様703eと重なっている。特図1用保留数報知領域730aおよび特図2用保留数報知領域730bと特図1用保留アイコン表示領域732aおよび特図2用保留アイコン表示領域732bとは、同一種類の情報を表示する領域である。装飾図柄表示装置208の表示領域のうち模様703eと重なっている領域は、重なっている領域よりも目立つ場合があり、重なっている領域よりも目立たない場合がある。

20

【0425】

図64(g)に続いて、図65(a)および図65(b)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて演出を行う。このとき、装飾図柄表示装置208の一部領域(例えば上部)で装飾図柄の変動表示をしている。

30

【0426】

図65(b)に続いて、図65(c)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、この特図1変動遊技の結果が特図Jである旨として特図1用第四図柄領域731aにJを表示する。

【0427】

図66(a)~(e)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0428】

図66(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、前回の特図1変動遊技の結果が特図J(第2はずれ図柄)であり、特図1変動遊技の保留数が3である場合を示している。

40

【0429】

図66(a)に続いて、図66(b)では、保留していた特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、最も中央寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に中央寄りへとずらして表示する。特図1用保留数報知領域730aでは、保留数を1減算して2を表示する。

【0430】

50

図 6 6 (b) に続いて、図 6 6 (c) では、左図柄表示領域 2 0 8 a および右図柄表示領域 2 0 8 c では装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 2 0 8 b には、リーチ！と表示するとともに装飾図柄を変動表示する。

【 0 4 3 1 】

図 6 6 (c) に続いて、図 6 6 (d) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の前方に、遮蔽装置 2 4 6 の左扉 2 4 6 b および右扉 2 4 6 d を移動させ、透過部 2 4 6 b a および透過部 2 4 6 d a に施した模様 2 4 6 b a a および 2 4 6 d a a を発光表示する。左扉 2 4 6 b は不透明の枠部 2 4 6 b b を有し、右扉 2 4 6 d は不透明の枠部 2 4 6 d b を有する。

【 0 4 3 2 】

このとき、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c は模様 2 4 6 b a a および 2 4 6 d a a と重なっている。このため、装飾図柄は一部視認困難である場合がある。特図 1 用保留数報知領域 7 3 0 a および特図 2 用保留数報知領域 7 3 0 b は模様 7 0 3 e とは重なっていないが、不透明の枠部 2 4 6 d b と重なっている。このため、特図 1 用保留数報知領域 7 3 0 a および特図 2 用保留数報知領域 7 3 0 b は一部視認不可能である場合がある。特図 1 用第四図柄領域 7 3 1 a および特図 2 用第四図柄領域 7 3 1 b は模様 7 0 3 e と重なっていないが、不透明の枠部 2 4 6 d b と重なっている。このため、特図 1 用第四図柄領域 7 3 1 a および特図 2 用第四図柄領域 7 3 1 b は一部視認不可能である場合がある。一部視認困難な領域と一部視認不可能との領域とが存在することで、相対的に、一部視認困難な領域に表示する装飾図柄に遊技者を注目させることができる場合がある。

【 0 4 3 3 】

図 6 6 (d) に続いて、図 6 6 (e) では、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を停止表示し、この特図 1 変動遊技の結果が特図 J である旨として特図 1 用第四図柄領域 7 3 1 a に J を表示する。

【 0 4 3 4 】

図 6 7 (a) ~ (h) は、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【 0 4 3 5 】

図 6 7 (a) では、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を停止表示し、前回の特図 1 変動遊技の結果が特図 J (第 2 はずれ図柄) であり、特図 1 変動遊技の保留数が 2 である場合を示している。

【 0 4 3 6 】

図 6 7 (a) に続いて、図 6 7 (b) では、保留していた特図 1 変動遊技を開始し、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を変動表示し、特図 1 用保留アイコン表示領域 7 3 2 a では、最も中央寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に中央寄りへとずらして表示する。特図 1 用保留数報知領域 7 3 0 a では、保留数を 1 減算して 1 を表示する。

【 0 4 3 7 】

図 6 7 (b) に続いて、図 6 7 (c) では、第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞があり、特図 1 変動遊技の保留が 1 つ増えた状態を示している。特図 1 用保留アイコン表示領域 7 3 2 a では、最も外側に今回の追加された保留についてのアイコンを追加して表示する。特図 1 用保留数報知領域 7 3 0 a では、保留数を 1 加算して 2 を表示する。

【 0 4 3 8 】

図 6 7 (c) に続いて、図 6 7 (d) では、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を停止表示し、この特図 1 変動遊技の結果が特図 J である旨として特図 1 用第四図柄領域 7 3 1 a に J を表示する。

【 0 4 3 9 】

図 6 7 (d) に続いて、図 6 7 (e) では、保留していた特図 1 変動遊技を開始し、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を変動表示し、特図 1 用保留アイコン表示領域 7 3 2 a では、最も中央寄りに表

10

20

30

40

50

示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に中央寄りへとずらして表示する。特図1用保留数報知領域730aでは、保留数を1減算して1を表示する。

【0440】

図67(e)に続いて、図67(f)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703gを発光表示する。模様703gは、装飾図柄表示装置208の表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。

【0441】

このとき、模様703gは、特図1用保留アイコン表示領域732aに表示しているアイコンを目立たせるものである場合があり、例えば、模様703gはこのアイコンを囲んで発光表示するものである場合がある。

10

【0442】

図67(f)に続いて、図67(g)では、特図1用保留アイコン表示領域732aに表示しているアイコンが通常の丸印からキャラクタ(パンダ)へと変化する。アイコンの形状は、上述した先読み抽選処理の抽選結果に応じて変化させる場合がある。

【0443】

図67(g)に続いて、図67(h)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、この特図1変動遊技の結果が特図Jである旨として特図1用第四図柄領域731aにJを表示する。

【0444】

図68(a)~(h)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

20

【0445】

図69(a)~(g)は、図68(a)~(h)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0446】

図68(a)では、特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示する。

【0447】

図68(a)に続いて、図68(b)では、リーチ予告として、中図柄表示領域208bにキャラクタ(パンダ)を表示する。

30

【0448】

図68(b)に続いて、図68(c)では、左図柄表示領域208aおよび右図柄表示領域208cでは装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域208bには、リーチ!と表示するとともに装飾図柄を変動表示する。

【0449】

図68(c)に続いて、図66(d)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703eを発光表示する。模様703eは、装飾図柄表示装置208の表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。

【0450】

このとき、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cは模様703eと重なっている。特図1用保留数報知領域730aおよび特図2用保留数報知領域730bは模様703eと重なっていない。特図1用第四図柄領域731aおよび特図2用第四図柄領域731bは模様703eと重なっていない。枠部733、特図1用保留アイコン表示領域732aおよび特図2用保留アイコン表示領域732bは模様703eと重なっている。装飾図柄表示装置208の表示領域のうち模様703eと重なっている領域は、重なっている領域よりも目立つ場合があり、重なっている領域よりも目立たない場合がある。図68(d)では、特図変動遊技の保留数が0であるので、特図1用保留アイコン表示領域732aおよび特図2用保留アイコン表示領域732bにはアイコンの表示がないので、アイコンと模様703eとが重なっておらず、模様703eはアイコンを隠さないことになる。

40

50

【0451】

図68(d)に続いて、図68(e)、図68(f)および図68(g)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて演出を行う。このとき、装飾図柄表示装置208の一部領域(例えば上部)で装飾図柄の変動表示をしている。

【0452】

図68(g)に続いて、図68(h)では、中図柄表示領域208bに装飾図柄を停止表示し、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703hを発光表示する。模様703hは、装飾図柄表示装置208の表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。

【0453】

このとき、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cは模様703hと重なっている。特図1用保留数報知領域730aおよび特図2用保留数報知領域730bは模様703eと重なっていない。特図1用第四図柄領域731aおよび特図2用第四図柄領域731bは模様703eと重なっている。枠部733、特図1用保留アイコン表示領域732aおよび特図2用保留アイコン表示領域732bは模様703eと重なっていない。

【0454】

図68(h)に続いて、図69(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、この特図1変動遊技の結果が特図Aである旨として特図1用第四図柄領域731aにAを表示する。

【0455】

図69(a)に続いて、図69(b)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて大当りの演出を行う。

【0456】

図69(b)に続いて、図69(c)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて大当りの演出を行う。このときの演出としては、大当たり中に遊技球が遊技領域124の右側に行くように打つと遊技者にとって有利である(可変入賞口234に入賞しやすい)ことから、右打ちを示唆する演出を行う場合がある。

【0457】

図69(c)に続いて、図69(d)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて大当りの演出を行う。このときの演出としては、どのような演出に発展すれば遊技者に有利な状態となるかを示唆する演出を行う場合がある。図69(d)では、第2特図始動口232への入賞が2球あり、特図2変動遊技の保留が2つ増えた状態を示している。特図2用保留アイコン表示領域732bでは、今回の追加された保留についてのアイコンを2つ追加して表示する。特図2用保留数報知領域730bでは、保留数を2加算して2を表示する。

【0458】

図69(d)に続いて、図69(e)では、装飾図柄表示装置208の前方に、遮蔽装置246の左扉246bおよび右扉246dを移動させ、透過部246aa、246ba、246caおよび透過部246daに施した模様246aaa、246bac、246caaおよび246dacを発光表示する。

【0459】

図69(e)に続いて、図69(f)では、装飾図柄表示装置208の前方で、左扉246bおよび右扉246dを移動させて閉じ、透過部246baおよび透過部246daに施した模様246baa、246bab、246daaおよび246dabを発光表示する。また、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703eを発光表示する。装飾図柄表示装置208の表示内容は適宜変更してもよく、何も表示しない、あるいはいずれかの情報は表示しないようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0460】

図69(f)に続いて、図69(g)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて遊技者に有利な状態になった旨を示唆する演出を行う。

【0461】

図70(a)~(h)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0462】

図71(a)~(h)は、図70(a)~(h)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

10

【0463】

図72(a)~(h)は、図71(a)~(h)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0464】

図70(a)では、今回の特図1変動遊技の結果が特図Aである場合で、特図2の変動遊技の保留が2つある場合について示している。また、高確率状態(特図高確率状態普図高確率状態)になったことを表示している。

【0465】

図70(a)に続いて、図70(b)では、装飾図柄表示装置208に現在高確率状態(特図高確率状態普図高確率状態)であることを表示しながら、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cでは装飾図柄を停止表示する。

20

【0466】

図70(b)に続いて、図70(c)では、装飾図柄表示装置208に現在高確率状態(特図高確率状態普図高確率状態)であることを表示しながら、保留していた特図2変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図2用保留アイコン表示領域732bでは、最も中央寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に中央寄りへとずらして表示する。特図2用保留数報知領域730bでは、保留数を1減算して1を表示する。

【0467】

図70(c)に続いて、図70(d)では、第2特図始動口232への入賞が3つあり、特図2変動遊技の保留が3つ増えた状態を示している。特図2用保留アイコン表示領域732bでは、最も外側に今回の追加された保留についてのアイコンを3つ追加して表示する。特図2用保留数報知領域730bでは、保留数を3加算して4を表示する。このとき、左から2番目のアイコンについては、先読み抽選処理の抽選結果に応じてキャラクタ(パンダ)を表示している。

30

【0468】

図70(d)に続いて、図70(e)では、装飾図柄表示装置208に現在高確率状態(特図高確率状態普図高確率状態)であることを表示しながら、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cでは装飾図柄を停止表示する。

【0469】

図70(e)に続いて、図70(f)では、装飾図柄表示装置208に現在高確率状態(特図高確率状態普図高確率状態)であることを表示しながら、保留していた特図2変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図2用保留アイコン表示領域732bでは、最も中央寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に中央寄りへとずらして表示する。特図2用保留数報知領域730bでは、保留数を1減算して3を表示する。

40

【0470】

図70(f)に続いて、図70(g)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703iを発光表示する。模様703iは、装飾図柄表示装置208の表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。

50

【0471】

このとき、模様703iは、特図2用保留アイコン表示領域732bに表示しているアイコンを目立たせるものである場合があり、例えば、模様703iはこのアイコンを囲んで発光表示するものである場合がある。

【0472】

図70(g)に続いて、図70(h)では、特図2用保留アイコン表示領域732bに表示しているアイコンがキャラクタ(パンダ)から別のキャラクタ(番長)へと変化する。アイコンの形状は、上述した先読み抽選処理の抽選結果に応じて変化させる場合がある。

【0473】

図70(h)に続いて、図71(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、この特図2変動遊技の結果が特図Jである旨として特図1用第四図柄領域731aにJを表示する。

【0474】

図71(a)に続いて、図71(b)では、装飾図柄表示装置208に現在高確率状態(特図高確率状態普図高確率状態)であることを表示しながら、保留していた特図2変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図2用保留アイコン表示領域732bでは、最も中央寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に中央寄りへとずらして表示する。特図2用保留数報知領域730bでは、保留数を1減算して2を表示する。ここで開始する特図2変動遊技は、キャラクタ(番長)の保留アイコンで表示していた変動遊技であり、以降の演出は、このキャラクタ(番長)の保留アイコンに応じた演出となる。ここでは、装飾図柄表示装置208を4分割して表示する演出を行う。

【0475】

図71(b)に続いて、図71(c)では、装飾図柄表示装置208を4分割した表示領域208e、208f、208gおよび208hのそれぞれで装飾図柄の変動表示を行う。

【0476】

図71(c)に続いて、図71(d)では、表示領域208eにおいてリーチの表示を行う。

【0477】

図71(d)に続いて、図71(e)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703jを発光表示する。模様703jは、リーチ表示をしている表示領域208eを目立たせるものである場合があり、例えば、模様703jはこの表示領域208eを囲んで発光表示するものである場合がある。図71(e)では、表示領域208gにおいて停止表示しているが、表示領域208gではリーチ表示ではないため、この表示領域208eを目立たせる模様の発光表示はしていない。図71(f)も同様である。

【0478】

図71(f)に続いて、図71(g)では、表示領域208fにおいて停止表示しているが、表示領域208fではリーチ表示ではないため、この表示領域208fを目立たせる模様の発光表示はしていない。

【0479】

図71(g)に続いて、図71(h)では、表示領域208hにおいてリーチの表示を行う。

【0480】

図71(h)に続いて、図72(a)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703kを発光表示する。模様703kは、リーチ表示をしている表示領域208hを目立たせるものである場合があり、例えば、模様703kはこの表示領域208hを囲んで発光表示するものである場合がある。

10

20

30

40

50

【0481】

図72(a)に続いて、図72(b)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703jおよび703kの発光表示を停止し、模様703lを発光表示する。模様703lは、リーチ表示をしている表示領域208eおよび208h以外を目立たせなくものである場合があり、例えば、模様703lは表示領域208eおよび208h以外(例えば表示領域208fおよび208g)を隠すように発光表示するものである場合がある。

【0482】

図72(b)に続いて、図72(c)では、装飾図柄表示装置208の4分割表示を終了し、リーチ表示として中図柄表示領域208bの変動表示を行う。

10

【0483】

図72(c)に続いて、図72(d)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703eを発光表示する。模様703eは、装飾図柄表示装置208の表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。

【0484】

図72(d)に続いて、図72(e)、図72(f)および図72(g)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて演出を行う。

【0485】

図72(g)に続いて、図72(h)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、この特図2変動遊技の結果が特図Aである旨として特図2用第四図柄領域731bにAを表示する。

20

【0486】

図73は、装飾図柄表示装置208とは別の液晶表示装置208iを設けこの液晶表示装置208iにおいて普図変動遊技の普図変動演出を行う場合であって、その図柄とパターンを示す図であり、(a)は普図変動遊技の結果に応じて普図表示装置210が停止表示する普図の停止図柄態様の一例を示したものであり、(b)は普図変動遊技の結果に応じて液晶表示装置208iに停止表示する普図装飾図柄の一例を示したものであり、(c)は(a)の普図と(b)の普図装飾図柄との対応を示し、普図変動遊技の抽選結果がそれぞれとなった場合の電チュー開放パターンを示す図であり、(d)は液晶表示装置208iに変動表示する普図変動演出のパターンを示す図である。

30

【0487】

本実施例の普図の停止表示態様には、当り図柄1である「普図A」と、当り図柄2である「普図B」と、はずれ図柄である「普図C」の3種類がある。普図始動口228を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動時間が経過し、普図変動遊技の当選を報知する場合には普図表示装置210は「普図A」、「普図B」を停止表示し、普図変動遊技のはずれを報知する場合には普図表示装置210は「普図C」を停止表示する。普図変動時間は低確率のときで2000msであり、高確率のときで1000msである。この普図変動時間内において、液晶表示装置208i(図74参照)で普図変動演出を行う。普図変動演出を行うのは普図変動時間内のどのタイミングであってもよい。普図変動演出は、装飾図柄表示装置208の枠部733で行ってもよい。なお、普図変動演出は導出される結果と、普図や特図の当否判定の結果が矛盾しないタイミングであればよい。

40

【0488】

図73(d)の(1)に示すように、パターン1としては、「普図装飾1」、「普図装飾2」、「普図装飾3」の表示を3秒繰り返す演出を行う。

【0489】

図73(d)の(2)に示すように、パターン2としては、「普図装飾1」、「普図装飾2」、「普図装飾3」の表示を15秒繰り返す演出を行う。

50

【0490】

図73(d)の(3)に示すように、パターン3としては、「普図装飾2」の表示を10秒繰り返す演出を行う。

【0491】

図73(d)の(4)に示すように、パターン4としては、「普図装飾1」、「普図装飾2」、「普図装飾3」、「激アツ！」の表示を10秒繰り返す演出を行う。「激アツ！」は文字でなく図柄であってもよい。

【0492】

図73(d)の(5)に示すように、パターン5としては、「普図装飾2」、「激アツ！」の表示を10秒繰り返す演出を行う。「激アツ！」は文字でなく図柄であってもよい。

10

【0493】

図73(d)の(6)に示すように、パターン6としては、「潜伏?」、「突確」、「大当たり」の表示を5秒繰り返す演出を行う。「潜伏?」、「突確」、「大当たり」は文字でなく図柄であってもよい。

【0494】

図73(d)の(7)に示すように、パターン7としては、「キャラクタ(吉宗)の図柄」を1秒表示する演出を行う。この演出は、いきなり行われる場合と、普図Bに当選した場合とがある。

【0495】

図73(d)の(8)に示すように、パターン8としては、「潜伏?」、「突確」、「激アツ!」、「大当たり」のいずれかを8秒表示する演出を行う。「潜伏?」、「突確」、「激アツ!」、「大当たり」は文字でなく図柄であってもよい。

20

【0496】

図74(a)~(f)は、順に、液晶表示装置208iにおける表示、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0497】

図75は、図74(a)~(h)に続いて、液晶表示装置208iにおける表示、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

30

【0498】

図74(a)では、液晶表示装置208iでは、ロゴ表示などを行っている。また、装飾図柄表示装置208では、前回の特図1変動遊技の結果が特図Jである場合で、特図1の変動遊技の保留が1つある場合について示している。

【0499】

図74(a)に続いて、図74(b)では、保留していた特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、最も中央寄りに表示していたアイコンを消去する。特図1保留数報知領域730aでは、保留数を1減算して0を表示する。また、普図変動遊技を開始し、液晶表示装置208iでは、図73(d)に示したパターンの普図変動演出を開始する。このとき、液晶表示装置208iの前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703mを発光表示する。模様703mは、液晶表示装置208iの表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。また、装飾図柄表示装置208の枠部733では、液晶表示装置208iの表示に対応した表示を行う。

40

【0500】

図74(b)に続いて、図74(c)では、液晶表示装置208iでは、図73(d)に示したパターンの普図変動演出を行う。

【0501】

図74(c)に続いて、図74(d)では、液晶表示装置208iでは、普図変動遊技

50

の抽選結果に応じた普図装飾図柄を停止表示する。ここでは、図73(b)の普図装飾2を停止表示する。

【0502】

図74(d)に続いて、図74(e)では、液晶表示装置208iが下に移動して装飾図柄表示装置208の前面に達し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cを隠すように配置する。このとき、液晶表示装置208iの前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703nを発光表示する。模様703nは、液晶表示装置208iの表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。模様703nは、装飾図柄表示装置208の表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。

10

【0503】

図74(e)に続いて、図74(f)では、液晶表示装置208iが上に移動して装飾図柄表示装置208の前面を視認可能にする。液晶表示装置208iでは「電チュー開放中」の表示を行い、装飾図柄表示装置208の枠部733では、これに対応してキャラクタ(吉宗)を表示する。このとき、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703oを発光表示する。模様703oは、模様703oは、装飾図柄表示装置208の表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。

【0504】

図74(f)に続いて、図75では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cに装飾図柄を停止表示し、今回の特図1変動遊技の結果が特図Jである旨として特図1用第四図柄領域731aにJを表示する。

20

【0505】

図76(a)~(e)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0506】

図76(a)では、前回の特図1変動遊技の結果が特図Jである場合で、特図1の変動遊技の保留が1つある場合について示している。

【0507】

図76(a)に続いて、図76(b)では、保留していた特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、最も中央寄りに表示していたアイコンを消去する。特図1保留数報知領域730aでは、保留数を1減算して0を表示する。このとき、枠部733は、変動アイコン表示領域として機能し、特図1用保留アイコン表示領域732aに表示して今回の特図1変動遊技で消化した保留アイコンが枠部733に移動して変動アイコン(図76(b)ではキャラクタ(パンダ))として表示される。枠部733に表示される変動アイコンは今回の図柄変動表示の予告演出として用いる。

30

【0508】

図76(b)に続いて、図76(c)では、例えば中図柄表示領域208bにおいてキャラクタ(埴輪)を表示して予告演出を行う。

40

【0509】

図76(c)に続いて、図76(d)では、例えば中図柄表示領域208bにおいてキャラクタ(埴輪)をキャラクタ(パンダ)に変更表示して予告演出を行う。この予告も、今回の図柄変動表示の予告演出として用いる。このとき、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703pを発光表示する。模様703pは、装飾図柄表示装置208の表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。模様703pは、枠部733を隠すように表示する場合がある。

【0510】

図76(d)に続いて、図76(e)では、左図柄表示領域208aおよび右図柄表示領域208cでは装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域208bには、リーチ!と表示

50

するとともに装飾図柄を変動表示する。その後、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を停止表示し、この特図 1 変動遊技の結果を特図 1 用第四図柄領域 731 a に表示する。

【0511】

図 77 (a) ~ (d) は、順に、装飾図柄表示装置 208 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0512】

図 77 (a) では、前回の特図 1 変動遊技の結果が特図 J である場合で、特図 1 の変動遊技の保留が 1 つある場合について示している。

【0513】

図 77 (a) に続いて、図 77 (b) では、保留していた特図 1 変動遊技を開始し、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を変動表示し、特図 1 用保留アイコン表示領域 732 a では、最も中央寄りに表示していたアイコンを消去する。特図 1 保留数報知領域 730 a では、保留数を 1 減算して 0 を表示する。このとき、装飾図柄表示装置 208 ではステップアップ予告を行う。ステップアップ予告とは、ステップを重ねるほど大当りの信頼度が高まる予告である。図 77 (b) では、ステップ 1 のステップアップ予告 208 a a を行っている。

【0514】

図 77 (b) に続いて、図 76 (c) では、ステップ 2 のステップアップ予告 208 b a を行っている。このとき、装飾図柄表示装置 208 の前方（遊技者側）で透過部材 703 に施した模様 703 q および 703 r を発光表示する。模様 703 q および 703 r は、装飾図柄表示装置 208 の表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。模様 703 q はステップ 1 のステップアップ予告 208 a a を隠すように発光表示している。このとき、特にステップアップ予告 208 a a のステップ数（図 76 (c) では 1）を隠すことで識別の重要な部分を隠す場合がある。模様 703 r はステップ 2 のステップアップ予告 208 b a を囲むように発光表示している。ステップ 1 のステップアップ予告 208 a a とステップ 2 のステップアップ予告 208 b a とは同系統の予告である。

【0515】

図 77 (c) に続いて、図 77 (d) では、左図柄表示領域 208 a および右図柄表示領域 208 c では装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 208 b には、リーチ！と表示するとともに装飾図柄を変動表示する。その後、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を停止表示し、この特図 1 変動遊技の結果を特図 1 用第四図柄領域 731 a に表示する。

【0516】

図 78 は、装飾図柄表示装置 208、第 1 特別図柄表示装置 212、第 2 特別図柄表示装置 214 の表示と、透過部材 703 に発光表示する模様 703 e の関係を説明する図である。

【0517】

装飾図柄表示装置 208 の左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c においては装飾図柄を変動表示し、抽選の結果に応じて装飾図柄を停止表示する。第 1 特別図柄表示装置 212、第 2 特別図柄表示装置 214 の表示は、これと同一の種類の情報に応じた表示である。

【0518】

模様 703 e は、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c を隠し、第 1 特別図柄表示装置 212 および第 2 特別図柄表示装置 214 を隠さない場合がある。

【0519】

模様 703 e は、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c を隠さず、第 1 特別図柄表示装置 212 および第 2 特別図柄表示装置 214 を隠す場合がある。

10

20

30

40

50

【0520】

模様703eは、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cを隠し、第1特別図柄表示装置212および第2特別図柄表示装置214を隠す場合がある。

【0521】

模様703eは、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cを隠さず、第1特別図柄表示装置212および第2特別図柄表示装置214を隠さない場合がある。

【0522】

図79(a)~(c)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

10

【0523】

図79(a)では、前回の特図1変動遊技の結果が特図Jである場合で、特図1の変動遊技の保留が2つある場合について示している。特図1用保留アイコン表示領域732aにおいて、1つ目の保留は通常アイコンで示し、2つ目の保留はキャラクタ(パンダ)のアイコンで示している。

【0524】

図79(a)に続いて、図79(b)では、保留していた特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、最も中央寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に中央寄りへとずらして表示する。特図1用保留数報知領域730aでは、保留数を1減算して1を表示する。

20

【0525】

図79(b)に続いて、図79(c)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cに装飾図柄を停止表示し、今回の特図1変動遊技の結果が特図Jである旨として特図1用第四図柄領域731aにJを表示する。このとき、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703eを発光表示する。模様703eは、装飾図柄表示装置208の表示領域よりも大きい場合があり、小さい場合がある。このように変動停止時に透過部による発光表示を多なう場合がある。

30

【0526】

< 第三の実施の形態 >

以下、図面を用いて、本発明の実施形態に係る遊技台(例えば、パチンコ機100等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機)について詳細に説明する。

【0527】

< 全体構成 >

まず、図80を用いて、本発明の実施形態1に係るパチンコ機100の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機100を正面側(遊技者側)から見た外観斜視図である。

【0528】

パチンコ機100は、外部的構造として、外枠102と、本体104と、前面枠扉106と、球貯留皿付扉108と、発射装置110と、遊技盤200と、をその前面に備える。

40

【0529】

外枠102は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所(島設備等)へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【0530】

本体104は、外枠102の内部に備えられ、ヒンジ部112を介して外枠102に回転自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体104は、枠状に形成され、内側に空間部114を有している。

50

【0531】

前面枠扉106は、ロック機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機100の前面側となる本体104の前面に対しヒンジ部112を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部116とした扉部材である。なお、この前面枠扉106には、開口部116にガラス製又は樹脂製の透明板部材118が設けられ、前面側には、スピーカ120や枠ランプ122が取り付けられている。前面枠扉106の後面と遊技盤200の前面とで遊技領域124を区画形成する。

【0532】

球貯留皿付扉108は、パチンコ機100の前面において本体104の下側に対して、ロック機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。球貯留皿付扉108は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置110へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿126と、上皿126に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿128と、遊技者の操作によって上皿126に貯留された遊技球を下皿128へと排出させる球抜ボタン130と、遊技者の操作によって下皿128に貯留された遊技球を不図示の遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー132と、遊技者の操作によって発射装置110へと案内された遊技球を遊技盤200の遊技領域124へと打ち出す球発射ハンドル134と、遊技者の操作によって各種演出装置206（図82参照）の演出態様に変化を与えるチャンスボタン136と、遊技者が操作する操作ボタン136aと、チャンスボタン136を発光させるチャンスボタンランプ138と、遊技店に設置された不図示のカードユニット（CRユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン140と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン142と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部144と、を備える。

【0533】

発射装置110は、本体104の下方に取り付けられ、球発射ハンドル134が遊技者に操作されることによって回動する発射杆146と、遊技球を発射杆146の先端で打突する発射槌148と、を備える。

【0534】

遊技盤200は、前面に遊技領域124を有し、本体104の空間部114に臨むように、所定の固定部材を用いて本体104に着脱自在に装着されている。なお、遊技領域124は、遊技盤200を本体104に装着した後、開口部116から観察することができる。

【0535】

図81は、図80のパチンコ機100を背面側から見た外観図である。

【0536】

図81に示すように、パチンコ機100の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク150と、球タンク150の下方に位置し、球タンク150の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を、背面右側に位置する払出装置152に導くためのタンクレール154とを配設している。

【0537】

タンクレール154はツインレールとも称され、例えば第1副基板160と少なくとも一部が前後方向に重畳するように配置されている。本実施の形態によるパチンコ機100では、部材の配置領域を節約するため、制御基板にノイズを与える恐れのあるタンクレール154が第1副基板160に重畳して配置されている。しかしながら、パチンコ機100は、タンクレール154にノイズ対策が施されている場合、タンクレール154と第1副基板160とが重畳して配置されていても、第1副基板160のノイズによる影響を軽減することができる場合がある。また、タンクレール154にはノイズ対策が施されているので、タンクレール154の側面を絶縁性の透明部材で形成することができる。これにより、タンクレール154がパチンコ機100に設置された場合に、パチンコ機100背面側に位置するタンクレール154の側面を透して、タンクレール154での遊技球の流

10

20

30

40

50

下状況を目視により確認することができる場合がある。

【0538】

払出装置152は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール154を通過して払出装置152内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置152の下方へ1個ずつ送り出すように構成している。

【0539】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部600へ出力する。なお、この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機100の表側に配設した払出通路121(図80参照)から上皿126に到達するように構成しており、パチンコ機100は、この構成により遊技者に対して球の払い出しを行う。

【0540】

払出装置152の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部300を構成する主基板156を収納する主基板ケース158、主制御部300が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第1副制御部400を構成する第1副基板160を収納する第1副基板ケース162、第1副制御部400が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第2副制御部500を構成する第2副基板164を収納する第2副基板ケース166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部600を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ168を備える払出基板170を収納する払出基板ケース172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部630を構成する発射基板174を収納する発射基板ケース176、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源制御部660を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ178と電源投入時に操作されることによってRWMクリア信号を主制御部300に出力するRWMクリアスイッチ180とを備える電源基板182を収納する電源基板ケース184、および払出制御部600とカードユニットとの信号の送受信を行うCRインタフェース部186を配設している。CRインタフェース部186は、例えばD-sub(D-subminiature)コネクタで構成されたCRユニット接続部186aを有している。CRインタフェース部186は、CRユニット接続部186aを介して払出制御部600とカードユニットとの信号の送受信を行うようになっている。

【0541】

第1副基板160を収納する第1副基板ケース162の図中左上には、例えばスピーカ120の音量を調整する音量調整スイッチ192を設けている。音量調整スイッチ192は、例えばロータリースイッチで構成される。

【0542】

パチンコ機100は、その背面側から見て、球タンク150の右側であってタンクレール154の上方に中継基板196を有している。中継基板196はパチンコ機100とホールコンピュータとの電氣的接続に用いられる。遊技盤200の交換を行う場合にパチンコ機100とホールコンピュータとの配線を変更する必要がないため、遊技盤200は、中継基板196を介して本体104とホールコンピュータとを接続したままで交換される。但し、機種によってはパチンコ機100からホールコンピュータに送信する信号の種類を変更する必要があるため、パチンコ機100は、遊技盤200の取り外し時に、パチンコ機100の正面(手前)側から中継基板196の接続状況が把握できるように構成されていてもよい。

【0543】

同様に、外部と接続の必要がある他の構成(例えば不図示の電源コード)についても、本体104に備えておくことが好ましい。

10

20

30

40

50

【0544】

パチンコ機100は、その背面側から見て、中継基板196の右側に電源コネクタ191を有している。電源コネクタ191には、不図示の電源コードが接続されるようになっている。

【0545】

パチンコ機100の機種を変更する際には、遊技盤200を交換するが、このとき主基板156、第1副基板160および第2副制御部500も交換することになる場合があるので、主基板156、第1副基板160および第2副制御部500は遊技盤200に設ける場合がある。

【0546】

また、パチンコ機100の機種を変更する場合であっても、本体104は交換せずそのまま使用することができる場合があり、このとき払出基板170、発射基板174および電源基板182も交換の必要がない場合があるので、払出基板170、発射基板174および電源基板182は本体104に設ける場合がある。

【0547】

図82は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0548】

遊技盤200には、外レール202と内レール204とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域124を区画形成している。

【0549】

遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。この演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208(液晶表示装置208)を配設し、装飾図柄表示装置208の上方に演出可動体224を配設している。

【0550】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施例では液晶表示装置(Liquid Crystal Display)によって構成するが、本発明はこれに限られるものではなく、EL等を用いた表示装置を用いてもよい。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL(Electro Luminescence)表示装置、リール(ドラム)式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【0551】

遊技盤200の右下部には、普通図柄表示装置210と、第1特別図柄表示装置212と、第2特別図柄表示装置214と、普通図柄保留ランプ216と、第1特別図柄保留ランプ218と、第2特別図柄保留ランプ220と、高確中ランプ222と、を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」と称する場合がある。

【0552】

また、本実施形態では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、および右図柄表示領域208cのそれぞれに表示する装飾図柄に次ぐ4つ目の装飾図柄として第4図柄を設けている。この第4図柄は、特図1用としての特図1用第4図柄219、および特図2用としての特図2用第4図柄221の2つを設けており、演出表示領域208d(例えば下部)に表示する。第4図柄は、変動/停止を表示するものであり、例えば黒色は停止表示を示し、グレー色は変動表示を示す。

10

20

30

40

50

【0553】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では7セグメントLEDによって構成する。第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では7セグメントLEDによって構成する。

【0554】

普図保留ランプ216は、保留している普図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施例では、普図変動遊技を所定数（例えば、2つ）まで保留することを可能としている。第1特図保留ランプ218および第2特図保留ランプ220は、保留している特図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施例では、特図変動遊技を所定数（例えば、4つ）まで保留することを可能としている。高確中ランプ222は、遊技状態が大当たりが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を大当たりが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

【0555】

また、この演出装置206の周囲には、一般入賞口226と、普図始動口228と、第1特図始動口230と、第2特図始動口232と、可変入賞口234と、を配設している。

【0556】

一般入賞口226は、本実施例では遊技盤200に複数配設しており、この一般入賞口226への入球を所定の球検出センサ（図示省略）が検出した場合（一般入賞口226に入賞した場合）、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、10個）の球を賞球として上皿126に排出する。上皿126に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。

【0557】

なお、一般入賞口226に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施例では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球（遊技球）」と呼ぶ。

【0558】

普図始動口228は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域124の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施例では遊技盤200の右側に1つ配設している。普図始動口228を通過した球は一般入賞口226に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口228を通過したことを所定の玉検出センサが検出した場合、パチンコ機100は、普図表示装置210による普図変動遊技を開始する。

【0559】

第1特図始動口230は、本実施例では遊技盤200の中央に1つだけ配設している。この第1特図始動口230への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、3個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、第1特図表示装置212による特図変動遊技を開始する。なお、第1特図始動口230に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0560】

第2特図始動口232は、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれ、本実施例では遊技盤200の右側に1つだけ配設している。この第2特図始動口232は、左右に開閉自在な羽根232aを備え、羽根232aの開鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置210が当たり図柄を停止表示した場合に羽根232aが所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第2特図始動口232への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、4個）の球を賞球とし

10

20

30

40

50

て上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 2 特図表示装置 2 1 4 による特図変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 2 3 2 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0561】

可変入賞口 2 3 4 は、大入賞口またはアタッカーと呼ばれ、本実施例では遊技盤 2 0 0 の中央部下方に 1 つ、右部下方に 1 つの計 2 つ配設している。この可変入賞口 2 3 4 は、開閉自在な扉部材 2 3 4 a を備え、扉部材 2 3 4 a の閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置 2 1 2、2 1 4 が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材 2 3 4 a が所定の時間間隔（例えば、開放時間 2 9 秒、閉鎖時間 1 . 5 秒）、所定の回数（例えば 1 5 回）で開閉する。

10

【0562】

可変入賞口 2 3 4 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、1 5 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出する。なお、可変入賞口 2 3 4 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0563】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材 2 3 6 や、遊技釘 2 3 8 を複数個、配設していると共に、内レール 2 0 4 の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口 2 4 0 を設けている。

20

【0564】

このパチンコ機 1 0 0 は、遊技者が上皿 1 2 6 に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の球発射ハンドル 1 3 4 の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆 1 4 6 および発射槌 1 4 8 によって外レール 2 0 2、内レール 2 0 4 を通過させて遊技領域 1 2 4 に打ち出す。そして、遊技領域 1 2 4 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 2 3 6 や遊技釘 2 3 8 等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 2 2 6、可変入賞口 2 3 4）や始動口（第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口 2 2 8 を通過するのみでアウト口 2 4 0 に到達する。

【0565】

上述の打球方向変換部材 2 3 6 や遊技釘 2 3 8 などの遊技球が接触可能な部品が、遊技領域に配置されると共に発射された遊技球が接触可能な遊技部品である。

30

【0566】

< 演出装置 2 0 6 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の演出装置 2 0 6 について説明する。演出装置 2 0 6 は、第 1 副制御部 4 0 0 や第 2 副制御部 5 0 0 により駆動制御される。

【0567】

この演出装置 2 0 6 の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置 2 4 2 およびステージ 2 4 4 を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体 2 2 4 を配設している。また、演出装置 2 0 6 の背面側には、装飾図柄表示装置 2 0 8 を配設している。すなわち、演出装置 2 0 6 において、装飾図柄表示装置 2 0 8 は、ワープ装置 2 4 2、ステージ 2 4 4、および演出可動体 2 2 4 の後方に位置することとなる。

40

【0568】

ワープ装置 2 4 2 は、演出装置 2 0 6 の左上方に設けたワープ入口 2 4 2 a に入った遊技球を演出装置 2 0 6 の前面下方のステージ 2 4 4 にワープ出口 2 4 2 b から排出する。

【0569】

ステージ 2 4 4 は、ワープ出口 2 4 2 b から排出された球や、遊技盤 2 0 0 の遊技釘 2 3 8 などによって乗上げた球などが転動可能である。転動領域であるステージ 2 4 4 上で、受入孔 2 4 4 b に進入した遊技球は放出部である放出孔 2 4 4 a から放出され、放出した球が第 1 特図始動口 2 3 0 へ入球し易くなる場合を設けている。

50

【0570】

演出可動体224は、本実施例では、装飾図柄表示装置208の視認可能な領域を制限するよう、不図示のモータによって装飾図柄表示装置208の前方を上下動する。

【0571】

図83は、本発明に係る透過部の構成の第13の実施例を示す図であって、透過部700の具体的構成の一例の図であり、(a)は正面図であり、(b)は(a)に示した透過部700の透過領域において模様を発光させた状態を示す図である。

【0572】

図84は、図83(b)に示した透過領域に光を照射する様子を示す図である。

【0573】

透過部700は、透過領域703b、703cのスマイルマークの模様に対応する位置に例えばレンズカットを施して方向変化手段としての役割を果たす透過性部材703と、透過性部材703の側面から光を照射する発光手段701と、透過性部材703の遊技者側に設けた外側ガラス705と、透過性部材703の反対側に設けた内側ガラス706と、外側ガラス705、透過性部材703および内側ガラス706を嵌め込むガラスユニット枠704とを有して成る。

【0574】

発光手段701は、例えばLEDである光源702A、702B、702C、702D、702E、702F、702Gおよび702Hを備えてなり、この光源702A~702Hに電源供給するコネクタ708は、ガラスユニット枠704の外周に露出している。光源702A~702Hを発光させると、透過性部材703の透過領域703b、703cに施したレンズカットにより、光が遊技者側に方向変化させられてスマイルマークの模様が発光する。この光源が、前記透過領域へ向かって光を少なくとも照射可能な照射手段である。

【0575】

図85および図86は、図83および図84に示した構成において、異なる位置の光源を発光させることで、浮かび上がらせる模様を異ならせる点について説明する図である。

【0576】

図85(a)に示すように、透過領域703bにおけるスマイルマークの模様(例えば目および口)703baを発光させるには、光源702Aおよび702Eを発光させることで実現される。光源702Aおよび702Eを発光させたとき、他の模様も発光するものであってもよいし、模様703baのみが発光するものであってもよい。

【0577】

図85(b)に示すように、透過領域703bにおけるスマイルマークの模様(例えば顔の輪郭)703bbを発光させるには、光源702Bおよび702Fを発光させることで実現される。光源702Bおよび702Fを発光させたとき、他の模様も発光するものであってもよいし、模様703bbのみが発光するものであってもよい。

【0578】

このように透過領域703bにおけるスマイルマークの模様のうち、例えば部分的にレンズカットの向きを異ならせることによって、反射対象の光源を異ならせ、発光する光源を制御することで、一つの模様を段階的に発光させることが可能である。

【0579】

透過領域703bにおけるスマイルマークの模様703baおよび703bbを発光させるには、光源702A、702B、702Eおよび702Fを発光させることで実現される。光源702A、702B、702Eおよび702Fを発光させたとき、他の模様も発光するものであってもよいし、模様703baおよび703bbのみが発光するものであってもよい。

【0580】

図86(a)に示すように、透過領域703cにおけるスマイルマークの模様(例えば顔の輪郭)703caを発光させるには、光源702Cおよび702Gを発光させること

10

20

30

40

50

で実現される。光源 702C および 702G を発光させたとき、他の模様も発光するものであってもよいし、模様 703ca のみが発光するものであってもよい。

【0581】

図 86 (b) に示すように、透過領域 703c におけるスマイルマークの模様 (例えば目および口) 703cb を発光させるには、光源 702D および 702H を発光させることで実現される。光源 702D および 702H を発光させたとき、他の模様も発光するものであってもよいし、模様 703cb のみが発光するものであってもよい。

【0582】

このように透過領域 703c におけるスマイルマークの模様のうち、例えば部分的にレンズカットの向きを異ならせることによって、反射対象の光源を異ならせ、発光する光源を制御することで、一つの模様を段階的に発光させることが可能である。

10

【0583】

透過領域 703c におけるスマイルマークの模様 703ca および 703cb を発光させるには、光源 702C、702D、702G および 702H を発光させることで実現される。光源 702C、702D、702G および 702H を発光させたとき、他の模様も発光するものであってもよいし、模様 703ca および 703cb のみが発光するものであってもよい。

【0584】

図 87 は、図 83 および図 84 に示した構成において、光源の向きと透過領域との関係を説明する図であって、(a) は光源の向きを示す図であり、(b) は (a) において四角形 A で囲んだ箇所を拡大して示す図である。

20

【0585】

透過部材 703 の側方の周囲には、透過部材 703 の中央に向けて発光可能なように光源 702A ~ 702H を配置している。透過部材 703 の各領域では、光源から距離や光源に対する向きの違いにより、光源から受ける光の強さが異なる。ここでは、各領域において均等な発光演出が可能ないように、図 87 (b) の領域 B、C、D および E のそれぞれについて、領域と光源との関係を説明する。光源 702A ~ 702H のそれぞれによる光の出力は指向性を有し、光源に正対した方向の中央に直進する光が最も強く、斜め方向には中央よりも弱い光が直進する。

【0586】

30

領域 B は、上下二つの光源 (例えば、光源 702A、702E) からの光の照射を受ける。この領域 B には、上下二つの光源の向き両方と正対しており、光源の指向性によって強い光が直進するが、上下二つの光源からの距離が遠いためにその光は減衰する。そこで、この領域 B では、上下二つの光源からの光を受けることによって演出に必要な光量の確保を可能としている。

【0587】

領域 C は、下ひとつの光源 (例えば、光源 702E) からの光の照射を受ける。この領域 C には、下ひとつの光源の向きと正対しており、光源の指向性によって強い光が直進し、この下ひとつの光源からの距離は近い。そこで、この領域 C では、下ひとつの光源からの光を受けることによって演出に必要な光量の確保を可能としている。

40

【0588】

領域 D は、ひとつの光源 (例えば、光源 702E) からの距離は近いが、このひとつの光源に対して斜め方向に位置しており、正対する場合と比べて受ける光は弱い。そこで、この領域 D では、他の近隣の光源 (例えば、光源 702E) からの光も受けて演出に必要な光量の確保を可能としている。

【0589】

領域 E は、光源 (例えば、光源 702D、702E) からの距離は近いが、この光源に対して大きく斜め方向に位置しており、光は届きにくい。

【0590】

図 88 は、図 83 および図 84 に示した構成において、透過領域において発光する模様

50

を形成するレンズカットについて、(a)は模様および光源の向きを示す図であり、(b)は(a)において破線の楕円Fで囲んだ箇所を拡大して示す図である。

【0591】

透過部材703の透過領域703dにはスマイルマークの模様を発光可能なようにレンズカットを施してある。図88(b)の拡大図を参照すると、楕円Fで囲んだ箇所には、レンズカット703da、703db、703dc、703dd、703deを施してある。各レンズカット703da、703db、703dc、703dd、703deのそれぞれは、光源から照射された光の向きに合わせてカットの角度が異なる。例えば、レンズカット703dcは、光源702Fに正対した向きのカットを有し、レンズカット703deは、光源702Eに正対した向きのカットを有する。また、レンズカット703d

10

【0592】

なお、上述したように透過部に対して模様のレンズカットを施し、光源からの光を遊技者側に向けて模様の発光表示を行うことを、以下において、「透過部(あるいは透過部材)に施した模様の発光表示」という場合がある。

【0593】

図89は、図30とは別の遊技盤200の構成の例を示す図であって、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0594】

装飾図柄表示装置208の前側(遊技者側)には、上述した透過部材703を設けており、透過部材703に設けた透過領域の発光表示する模様703tは、遊技者から見て、装飾図柄表示装置208と重なる位置に設けている。

20

【0595】

装飾図柄表示装置208の表示領域は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cを有している。装飾図柄表示装置208の右下部には特図1用第四図柄領域731aおよび特図2用第四図柄領域731bを設けている。装飾図柄表示装置208の下部左側には、保留している特図1変動遊技の数だけアイコンを表示する特図1用保留アイコン表示領域732aを設け、装飾図柄表示装置208の下部右側には、保留している特図2変動遊技の数だけアイコンを表示する特図2用保留アイコン表示領域732bを設けている。

30

【0596】

特図1用第四図柄領域731aは、特図1変動遊技の変動/停止を表示するものであり、図中では、例えば黒色は停止表示を示し、グレー色は変動表示を示す。特図1用第四図柄領域731aにおいて停止表示は所定色に発色したり、所定色の点滅をしたり、所定図柄を表示したり、複数の所定図柄を交互表示したりする場合がある。特図1用第四図柄領域731aにおいて変動表示は所定色に発色したり、所定色の点滅をしたり、所定図柄を表示したり、複数の所定図柄を交互表示したりする場合があり、停止表示と区別可能であればよい。

【0597】

また、特図2用第四図柄領域731bは、特図2変動遊技の変動/停止を表示するものであり、図中では、例えば黒色は停止表示を示し、グレー色は変動表示を示す。特図2用第四図柄領域731bにおいて停止表示は所定色に発色したり、所定色の点滅をしたり、所定図柄を表示したり、複数の所定図柄を交互表示したりする場合がある。特図2用第四図柄領域731bにおいて変動表示は所定色に発色したり、所定色の点滅をしたり、所定図柄を表示したり、複数の所定図柄を交互表示したりする場合があり、停止表示と区別可能であればよい。

40

【0598】

図89に示した例では、特図1用保留アイコン表示領域732a、特図2用保留アイコン表示領域732b、特図1用第四図柄領域731a、特図2用第四図柄領域731bに

50

は、模様 703 t が重ならないようにしているが、これらに透過部材 703 に設けた透過領域の発光表示する模様が重なって隠すように配置してもよい。

【0599】

図 90 (a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 208 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0600】

図 91 (a) ~ (b) は、図 90 (a) ~ (f) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 208 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0601】

図 90 (a) では、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を停止表示し、特図 1 変動遊技の保留数が 4 である場合を示している。特図 1 用第四図柄領域 731 a は停止表示している。 10

【0602】

図 90 (a) に続いて、図 90 (b) では、保留していた特図 1 変動遊技を開始し、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を変動表示し、特図 1 用保留アイコン表示領域 732 a では、最も外寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に外寄りへとずらして表示する。特図 1 用第四図柄領域 731 a は変動表示する。

【0603】

図 90 (b) に続いて、図 90 (c) では、変動表示を継続する。 20

【0604】

図 90 (c) に続いて、図 90 (d) では、左図柄表示領域 208 a の装飾図柄を停止表示する。

【0605】

図 90 (d) に続いて、図 90 (e) では、右図柄表示領域 208 c の装飾図柄を停止表示する。

【0606】

図 90 (e) に続いて、図 90 (f) では、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を行う。 30

【0607】

図 90 (f) に続いて、図 91 (a) では、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を継続する。

【0608】

図 91 (a) に続いて、図 91 (b) では、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を停止表示し、特図 1 用第四図柄領域 731 a は停止表示する。

【0609】

図 92 (a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 208 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。 40

【0610】

図 93 (a) および (b) は、図 92 (a) ~ (f) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 208 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0611】

なお、図 92 (a) ~ (f) および図 93 (a) ~ (b) の時系列は、図 90 (a) ~ (f) および図 91 (a) ~ (b) の時系列と同じであってもよい。

【0612】

図 92 (a) では、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を停止表示し、特図 1 変動遊技の保留数が 4 である場合 50

を示している。特図 1 用第四図柄領域 7 3 1 a は停止表示している。

【 0 6 1 3 】

図 9 2 (a) に続いて、図 9 2 (b) では、保留していた特図 1 変動遊技を開始し、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を変動表示し、特図 1 用保留アイコン表示領域 7 3 2 a では、最も外寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に外寄りへとずらして表示する。特図 1 用第四図柄領域 7 3 1 a は変動表示する。

【 0 6 1 4 】

図 9 2 (b) に続いて、図 9 2 (c) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 は変動表示を継続する。図 9 2 (c) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の前方（遊技者側）で透過部材 7 0 3 に施した模様 7 0 3 s を発光表示する。模様 7 0 3 s は、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c に表示されている装飾図柄のうちの 1 つを囲うように（図 9 2 (d) では中図柄表示領域 2 0 8 b の装飾図柄を囲うように）発光表示している。なお、複数の装飾図柄や演出表示などの周囲を、透過部材 7 0 3 に施した模様で発光表示するようにしてもよく、透過部材 7 0 3 に施した模様の発光表示が、装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示する別の装飾図柄や、他の透過部に施した模様の発光表示の少なくとも一部の前側に設けられてもよい。

【 0 6 1 5 】

ところで、演出において、例えば透過部材 7 0 3 に施した模様のうち発光表示する模様の違いで、大当りの信頼度の違いを表すようにしてもよい。例えば模様 7 0 3 s を発光表示する演出は、図 9 4 に示す模様 7 0 3 t を発光表示する演出よりも信頼度が低い設定とすることができる。なお、当該変動が少なくとも大当りであるときにこの模様の発光表示の演出を実施してもよく、当該変動がハズレのときのみこの模様の発光表示の演出を実施してもよい。また、この模様の発光表示の演出は、当該変動が大当りのときよりもはずれの時の方が出やすくてもよく、その逆でもよく、同じ頻度で出てもよい。

【 0 6 1 6 】

図 9 2 (c) に続いて、図 9 2 (d) では、左図柄表示領域 2 0 8 a の装飾図柄を停止表示する。模様 7 0 3 s の発光表示は継続する。

【 0 6 1 7 】

図 9 2 (d) に続いて、図 9 2 (e) では、右図柄表示領域 2 0 8 c の装飾図柄を停止表示する。模様 7 0 3 s の発光表示は継続する。

【 0 6 1 8 】

図 9 2 (e) に続いて、図 9 2 (f) では、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を行う。模様 7 0 3 s の発光表示は継続する。図 9 2 (f) では、揺れ変動の開始に合わせて模様 7 0 3 s の発光表示を停止してもよい。

【 0 6 1 9 】

図 9 2 (f) に続いて、図 9 3 (a) では、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を継続する。図 9 3 (a) では、揺れ変動を継続中に模様 7 0 3 s の発光表示は停止する。すなわち、模様 7 0 3 s の発光表示は、装飾図柄の停止表示よりも前に消える。なお、装飾図柄の停止表示（揺れ変動を含む）よりも前に模様 7 0 3 s の発光表示を停止するようにしてもよく、図柄停止よりも後に模様 7 0 3 s の発光表示を停止するようにしてもよい。

【 0 6 2 0 】

図 9 3 (a) に続いて、図 9 3 (b) では、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を停止表示し、特図 1 用第四図柄領域 7 3 1 a において停止表示を行う。

【 0 6 2 1 】

なお、発光表示される模様は、異なる位置の複数の光源を発光させることで、浮かび上

がらせる模様であってもよい。以降に記載した例についても同様である。

【0622】

図94(a)~(f)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0623】

図95(a)および(b)は、図94(a)~(f)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0624】

なお、図94(a)~(f)および図95(a)~(b)の時系列は、図90(a)~(f)および図91(a)~(b)の時系列と同じであってもよい。また、異なってもよい。

10

【0625】

図94(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、特図1変動遊技の保留数が4である場合を示している。特図1用第四図柄領域731aは停止表示している。

【0626】

図94(a)に続いて、図94(b)では、保留していた特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、最も外寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に外寄りへとずらして表示する。特図1用第四図柄領域731aは変動表示する。

20

【0627】

図94(b)に続いて、図94(c)では、装飾図柄表示装置208は変動表示を継続する。図94(c)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703tを発光表示する。模様703tは、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cに表示されている装飾図柄のうちの1つを隠すように(図94(d)では中図柄表示領域208bの装飾図柄を隠すように)発光表示している。なお、複数の装飾図柄や演出表示などを隠すように、透過部材703に施した模様で発光表示するようにしてもよく、透過部材703に施した模様の発光表示が、装飾図柄表示装置208に表示する別の装飾図柄や、他の透過部に施した模様の発光表示の少なくとも一部の前側に設けられてもよい。

30

【0628】

ところで、演出において、例えば透過部材703に施した模様のうち発光表示する模様の違いで、大当りの信頼度の違いを表すようにしてもよい。例えば模様703tを発光表示する演出は、図92に示す模様703sを発光表示する演出よりも信頼度が高い設定とすることができる。なお、当該変動が少なくとも大当りであるときにこの模様の発光表示の演出を実施してもよく、当該変動がハズレのときのみこの模様の発光表示の演出を実施してもよい。また、この模様の発光表示の演出は、当該変動が大当りのときよりもはずれの時の方が出やすくてもよく、その逆でもよく、同じ頻度で出てもよい。

【0629】

図94(c)に続いて、図94(d)では、左図柄表示領域208aの装飾図柄を停止表示する。模様703tの発光表示は継続する。

40

【0630】

図94(d)に続いて、図94(e)では、右図柄表示領域208cの装飾図柄を停止表示し、リーチ表示をしている。模様703tの発光表示は継続する。

【0631】

図94(e)に続いて、図94(f)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を行う。模様703tの発光表示は継続する。図94(f)では、揺れ変動の開始に合わせて模様703tの発光表示を停止してもよい。

50

【0632】

図94(f)に続いて、図95(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を継続する。図95(a)では、揺れ変動を継続中には模様703sの発光表示も継続する。

【0633】

図95(a)に続いて、図95(b)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、特図1用第四図柄領域731aにおいて停止表示を行う。模様703tの発光表示の停止は、装飾図柄を停止表示した後に行う。なお、装飾図柄の停止表示の前までに模様703tの発光表示を停止してもよく、装飾図柄の停止表示をするまでの間(第1特別図柄表示装置212や第2特別図柄表示装置214で停止表示するまでの間)に模様703tの発光表示の停止をしてもよい。

10

【0634】

図96(a)~(f)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0635】

図97(a)~(c)は、図94(a)~(f)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0636】

図96(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、特図1変動遊技の保留数が4である場合を示している。特図1用第四図柄領域731aは停止表示している。

20

【0637】

図96(a)に続いて、図96(b)では、保留していた特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、最も外寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に外寄りへとずらして表示する。特図1用第四図柄領域731aは変動表示する。

【0638】

図96(b)に続いて、図96(c)では、装飾図柄表示装置208の中央領域208j1では演出を行い、装飾図柄の変動表示は、装飾図柄表示装置208の例えば右上に設けた隅領域208j2において表示する。

30

【0639】

図96(c)に続いて、図96(d)では、装飾図柄表示装置208の中央領域208j1で実施している演出を進行させている。中央領域208j1で実施している演出において、例えば宝箱から出てきた物品によって大当りの信頼度が異なる演出である場合があり、ここでは、扇子が当該変動遊技の信頼度を示唆する演出である場合がある。

【0640】

図96(d)に続いて、図96(e)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703uを発光表示する。模様703uは、当該変動遊技の信頼度を示唆する演出(ここでは扇子)の周囲を囲うように発光表示している。本実施例では、扇子の表示がされた後に模様703uの発光表示をしている。なお、扇子の表示開始とほぼ同時に模様703uの発光表示を開始してもよく、扇子が表示される前に模様703uの発光表示を開始してもよい。

40

【0641】

図96(e)に続いて、図96(f)では、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいては装飾図柄の変動表示を行い、左図柄表示領域208aでは装飾図柄の停止表示を行う。本実施例では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cのうちのいずれかで装飾図柄の停止表示を行う前に、模様

50

703uの発光表示を停止してもよい。なお、装飾図柄の停止表示中（揺れ変動を含む）に模様703uの発光表示を停止してもよく、装飾図柄が停止表示された後に模様703uの発光表示を停止してもよい。なお、扇子の表示が消えると同時に模様703uの発光表示を停止してもよく、扇子の表示が消える前に模様703uの発光表示を停止してもよい。

【0642】

図96(f)に続いて、図97(a)では、右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄の停止表示を行い、リーチ表示をしている。

【0643】

図97(a)に続いて、図97(b)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を行う。

【0644】

図97(b)に続いて、図97(c)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、特図1用第四図柄領域731aにおいて停止表示を行う。

【0645】

図98(a)～(f)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0646】

図99(a)～(c)は、図98(a)～(f)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0647】

図98(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、特図1変動遊技の保留数が4である場合を示している。特図1用第四図柄領域731aは停止表示している。

【0648】

図98(a)に続いて、図98(b)では、保留していた特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、最も外寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に外寄りへとずらして表示する。特図1用第四図柄領域731aは変動表示する。

【0649】

図98(b)に続いて、図98(c)では、装飾図柄表示装置208の中央領域208j1では演出を行い、装飾図柄の変動表示は、装飾図柄表示装置208の例えば右上に設けた隅領域208j2において表示する。

【0650】

図98(c)に続いて、図98(d)では、装飾図柄表示装置208の中央領域208j1で実施している演出を進行させている。中央領域208j1で実施している演出において、例えば宝箱から出てきた物品によって大当りの信頼度が異なる演出である場合があり、ここでは、扇子が当該変動遊技の信頼度を示唆する演出である場合がある。

【0651】

図98(d)に続いて、図98(e)では、装飾図柄表示装置208の前方（遊技者側）で透過部材703に施した模様703uを発光表示する。さらに装飾図柄表示装置208の前方（遊技者側）で透過部材703に施した模様703vを発光表示する。模様703uは、当該変動遊技の信頼度を示唆する演出（ここでは扇子）の周囲を囲うように発光表示している。本実施例では、扇子の表示がされた後に模様703uの発光表示をしている。なお、扇子の表示開始とほぼ同時に模様703uの発光表示を開始してもよく、扇子が表示される前に模様703uの発光表示を開始してもよい。模様703vは、扇子の一部を隠すように発光表示している。本実施例では、扇子の表示よりも後に模様703vの

10

20

30

40

50

発光表示を開始している。なお、扇子の表示よりも前に模様 703v の発光表示を開始してもよく、扇子の表示開始と同時に模様 703v の発光表示を開始してもよい。

【0652】

図 98 (e) に続いて、図 98 (f) では、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c においては装飾図柄の変動表示を行い、左図柄表示領域 208a では装飾図柄の停止表示を行う。本実施例では、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c のうちのいずれかで装飾図柄の停止表示を行った後も、模様 703u の発光表示および模様 703v の発光表示を継続している。模様 703u の発光表示や模様 703v の発光表示は常に表示されたままでもよく、点灯と消灯を繰り返している状態でもよい。また、模様 703u の発光表示や模様 703v の発光表示の色を異ならせるようにしてもよく、同じ色であってもよい。

10

【0653】

図 98 (f) に続いて、図 99 (a) では、右図柄表示領域 208c において装飾図柄の停止表示を行い、リーチ表示をしている。このときも、模様 703u の発光表示および模様 703v の発光表示を継続している。

【0654】

図 99 (a) に続いて、図 99 (b) では、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c において装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を行う。図 99 (b) では、当該変動遊技がはずれの場合を示している。このとき、模様 703u の発光表示および模様 703v の発光表示は停止（常に点灯状態）している。なお、停止していなくてもよい。

20

【0655】

なお、図 99 (a) の状態と図 99 (b) の状態の間にスーパーリーチ用の演出表示が行われてもよい。その場合、図 99 (a) の状態の表示からスーパーリーチの表示に切り替わるまでの間に、模様 703u の発光表示および模様 703v の発光表示を停止するようにしてもよく、スーパーリーチの表示に切り替わるよりも前に、模様 703u の発光表示および模様 703v の発光表示を停止するようにしてもよく、スーパーリーチの表示に切り替わった後に、模様 703u の発光表示および模様 703v の発光表示を停止するようにしてもよい。スーパーリーチ中は、模様 703u の発光表示および模様 703v の発光表示を停止するようにしてもよく、そのまま継続してもよい。またスーパーリーチ中は装飾図柄の変動表示中とは異なる発光表示を透過部で行う（種々の色や模様、点灯パターンなど）ようにしてもよい。

30

【0656】

図 99 (b) に続いて、図 99 (c) では、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c において装飾図柄を停止表示し、特図 1 用第四図柄領域 731a において停止表示を行う。図 99 (c) では、当該変動遊技がはずれの場合の確定表示をしている。本実施例では、当該変動遊技がはずれの場合に透過部材に施した模様の発光表示を行う例について示したが、当該変動遊技が大当りの場合にも透過部材に施した模様の発光表示を行うようにしてもよい。当該変動遊技がはずれの場合と大当りの場合で少なくとも一部または全部が同じ演出（透過部材に施した模様の発光表示も含め）を行ってもよい。また、当該変動遊技がはずれと大当りの場合で少なくとも一部または全部が異なる演出（透過部材に施した模様の発光表示を含め）を行ってもよい。

40

【0657】

図 100 ~ 図 108 は、透過部の模様の発光により先読み演出が行われる遊技機の例を示す図である。図 100 および図 101 は、先読み予告実行処理（例えば、図 43、44 で行われる先読み予告実行処理など）により、抽選に当選しなかった場合に行われる演出の例である。図 102 ~ 図 108 は先読み予告実行処理（例えば、図 43、44 で行われる先読み予告実行処理など）により、抽選に当選した場合について行われる演出の例である。図 100 (a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 208 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

50

【0658】

図101(a)～(f)は、図100(a)～(f)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0659】

図100(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、特図1変動遊技の保留数が2である場合を示している。特図1用第四図柄領域731aは停止表示している。

【0660】

図100(a)に続いて、図100(b)では、保留していた特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、最も外寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に外寄りへとずらして表示する。特図1用第四図柄領域731aは変動表示する。

10

【0661】

図100(b)に続いて、図100(c)では、装飾図柄表示装置208の中央領域208j1では演出を行い、装飾図柄の変動表示は、装飾図柄表示装置208の例えば右上に設けた隅領域208j2において表示する。また、図100(c)では、第1特図始動口230への入賞があり、特図1変動遊技の保留が1つ増えた状態を示している。特図1用保留アイコン表示領域732aでは、すでに表示している保留アイコンのうち最も内側に表示している保留アイコンのさらに内側に今回の追加された保留についてのアイコンを追加して表示する。

20

【0662】

図100(c)に続いて、図100(d)では、装飾図柄表示装置208の中央領域208j1で実施している演出を進行させている。中央領域208j1で実施している演出において、例えば宝箱から出てきた物品によって大当りの信頼度が異なる演出である場合があり、ここでは、扇子が当該変動遊技の信頼度を示唆する演出である場合がある。

【0663】

図100(d)に続いて、図100(e)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703uを発光表示する。さらに装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703vを発光表示する。模様703uは、当該変動遊技の信頼度を示唆する演出(ここでは扇子)の周囲を囲うように発光表示している。模様703vは、扇子の一部を隠すように発光表示している。

30

【0664】

図100(e)に続いて、図100(f)では、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいては装飾図柄の変動表示を行い、左図柄表示領域208aでは装飾図柄の停止表示を行う。本実施例では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cのうちのいずれかで装飾図柄の停止表示を行った後も、模様703uの発光表示および模様703vの発光表示を継続している。

【0665】

図100(f)に続いて、図101(a)では、右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄の停止表示を行う。このときも、模様703uの発光表示および模様703vの発光表示を継続している。

40

【0666】

図101(a)に続いて、図101(b)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を行う。図101(b)では、当該変動遊技がはずれの場合を示している。このとき、模様703uの発光表示および模様703vの発光表示は停止している。

【0667】

図101(b)に続いて、図101(c)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて揺れ変動を継続している。

50

【0668】

図101(c)に続いて、図101(d)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、特図1用第四図柄領域731aにおいて停止表示を行う。図101(d)では、当該変動遊技がはずれの場合の確定表示をしている。

【0669】

ここで、特図1用保留アイコン表示領域732aに表示している保留アイコンのうち、次の特図1変動遊技で消化する保留アイコンはアイコン732aaで示しており、さらにその次の特図1変動遊技で消化する保留アイコンはアイコン732abで示している。

【0670】

図101(d)に続いて、図101(e)では、保留していた次の特図1変動遊技を開始するにあたり、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示する前に、保留アイコンの移動アニメーションを装飾図柄表示装置208において開始する。なお、装飾図柄の変動表示と同時に保留アイコンの移動アニメーションが行われてもよく、変動表示の開始の後に移動アニメーションが行われてもよい。この保留アイコンの移動アニメーションは、例えば、アイコン732aaの表示を徐々に薄くしていくとともに、アイコン732abが外側に移動する。最終的にアイコン732aaの表示は消え、アイコン732aaが表示されていた位置にアイコン732abを表示する。特図1用第四図柄領域731aの変動表示の開始は、装飾図柄の変動表示の開始よりも前に行ってもよいし、同時に開始してもよい。また、特図1用第四図柄領域731aの変動表示の開始は、保留アイコンの移動アニメーションの開始よりも前に行ってもよいし、同時に開始してもよい。

【0671】

図101(e)に続いて、図101(f)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、アイコン732abを最も外寄りに表示する。

【0672】

図102(a)~(f)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0673】

図103(a)~(f)は、図102(a)~(f)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0674】

図102(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、特図1変動遊技の保留数が2である場合を示している。特図1用第四図柄領域731aは停止表示している。

【0675】

図102(a)に続いて、図102(b)では、保留していた特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、最も外寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に外寄りへとずらして表示する。特図1用第四図柄領域731aは変動表示する。

【0676】

図102(b)に続いて、図102(c)では、装飾図柄表示装置208の中央領域208j1では演出を行い、装飾図柄の変動表示は、装飾図柄表示装置208の例えば右上に設けた隅領域208j2において表示する。また、図102(c)では、第1特図始動口230への入賞があり、特図1変動遊技の保留が1つ増えた状態を示している。特図1用保留アイコン表示領域732aでは、すでに表示している保留アイコンのうち最も内側に表示している保留アイコン732aaのさらに内側に今回の追加された保留についてのアイコン732abを追加して表示する。また、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者

10

20

30

40

50

側)で透過部材703に施した模様703wを発光表示する。模様703wは、追加表示したアイコン732abの周囲を囲うように発光表示している。模様703wの発光表示は、上述の先読み抽選処理の結果で大当りの可能性を示唆する先読み演出として用いることができる。本実施例では、アイコン732abを表示した後に模様703wを発光表示している。なお、アイコン732abの表示と同時に模様703wを発光表示してもよく、アイコン732abの表示よりも前に模様703wを発光表示してもよい。

【0677】

図102(c)に続いて、図102(d)では、装飾図柄表示装置208の中央領域208j1で実施している演出を進行させている。中央領域208j1で実施している演出において、例えば宝箱から出てきた物品によって大当りの信頼度が異なる演出である場合があり、ここでは、扇子が当該変動遊技の信頼度を示唆する演出である場合がある。模様703wの発光表示は継続している。

10

【0678】

図102(d)に続いて、図102(e)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703uを発光表示する。さらに装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703vを発光表示する。模様703uは、当該変動遊技の信頼度を示唆する演出(ここでは扇子)の周囲を囲うように発光表示している。模様703vは、扇子の一部を隠すように発光表示している。模様703wの発光表示は継続している。本実施例では、模様703wと、模様703u、703vにおいて、それぞれを発光表示する光源(照射手段)を異ならせている(例えばレンズカットの向きを異ならせている)。これによって模様703wと、模様703u、703vのどちらかのみを発光表示する(どちらかのみを照射手段で照射)こと、両者を発光表示する(両方の照射手段で照射)ことを可能にしている。なお、模様703wと、模様703u、703vにおいて、それぞれを発光表示する光源(照射手段)を同じにしてもよい。本実施例では、模様703wと、模様703u、703vを異なる色で発光表示するようにしている。なお、模様703wと、模様703u、703vを同じ色で発光表示するようにしてもよい。

20

【0679】

図102(e)に続いて、図102(f)では、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいては装飾図柄の変動表示を行い、左図柄表示領域208aでは装飾図柄の停止表示を行う。本実施例では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cのうちのいずれかで装飾図柄の停止表示を行った後も、模様703uの発光表示、模様703vの発光表示および模様703wの発光表示を継続している。

30

【0680】

図102(f)に続いて、図103(a)では、右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄の停止表示を行う。このときも、模様703uの発光表示、模様703vの発光表示および模様703wの発光表示を継続している。

【0681】

図103(a)に続いて、図103(b)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を行う。図103(b)では、当該変動遊技がはずれの場合を示している。このとき、模様703uの発光表示および模様703vの発光表示は揺れ変動の開始よりも前に停止している。模様703wの発光表示は継続している。なお、模様703uの発光表示および模様703vの発光表示は、揺れ変動を開始した後に停止してもよく、揺れ変動等同時に停止してもよい。

40

【0682】

図103(b)に続いて、図103(c)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて揺れ変動を継続している。

【0683】

50

図103(c)に続いて、図103(d)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、特図1用第四図柄領域731aにおいて停止表示を行う。模様703wの発光表示は継続している。図103(d)では、当該変動遊技がはずれの場合の確定表示をしている。なお、模様703wの発光表示は、装飾図柄の停止表示中には停止し、次の装飾図柄の変動表示の開始時に当該保留アイコンを囲むように再度発光表示してもよい。

【0684】

図103(d)に続いて、図103(e)では、保留していた次の特図1変動遊技を開始するにあたり、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示する前に、保留アイコンの移動アニメーションを装飾図柄表示装置208において開始する。なお、装飾図柄の変動表示と同時に保留アイコンの移動アニメーションが行われてもよく、変動表示の開始の後に移動アニメーションが行われてもよい。この保留アイコンの移動アニメーションは、例えば、アイコン732aaの表示を徐々に薄くしていくとともに、アイコン732abが外側に移動する。最終的にアイコン732aaの表示は消え、アイコン732aaが表示されていた位置にアイコン732abを表示する。特図1用第四図柄領域731aの変動表示の開始は、装飾図柄の変動表示の開始よりも前に行ってもよいし、同時に開始してもよい。また、特図1用第四図柄領域731aの変動表示の開始は、保留アイコンの移動アニメーションの開始よりも前に行ってもよいし、同時に開始してもよい。本実施例では、保留アイコンの移動アニメーションが開始された後に模様703wの発光表示が徐々に薄くなりながら消えるように光源である照射手段が照射する光量を徐々に低下させていく。なお、保留アイコンの移動アニメーション中に模様703wの発光表示が徐々に消えだしてもよく、保留アイコン732abの移動後に模様703wの発光表示が消えるようにしてもよい。例えば光源であるLEDが徐々に輝度を落とすよう制御すれば徐々に模様が消えるように見え、LEDをすぐに消灯させるよう制御すれば、模様がすぐに消えたように見える。

【0685】

図103(e)に続いて、図103(f)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、アイコン732abを最も外寄りに表示する。模様703wの発光表示は停止している。本実施例では、アイコン732abの移動後に、模様703wとは別の模様703xを発光表示する。模様703xは移動後のアイコン732abを囲むように発光表示する。なお、保留アイコン732abの移動前に模様703xが発光表示されるようにしてもよく、保留アイコン732abの移動中に模様703xが発光表示されるようにしてもよい。模様703xの発光表示は徐々に明るくする(徐々に濃く表示する)ようなものであってもよい。

【0686】

なお、図103(e)から開始される図柄変動が終わり、次の図柄変動が開始された場合に、模様703xは、アイコン732abと同時に消えるものであってもよい。また、模様703xは、アイコン732abより先に消えるものであってもよく、アイコン732abよりも後に消えるものであってもよい。

【0687】

図104は、遊技盤200で行う演出の例を説明する図であって、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0688】

装飾図柄表示装置208の前側(遊技者側)には、上述した透過部材703を設けており、透過部材703に設けた透過領域の発光表示する模様703yは、遊技者から見て、装飾図柄表示装置208と重なる位置に設けている。模様703yは、装飾図柄表示装置208の表示領域以外の箇所にも重なるように発光表示する。

【0689】

模様703yは、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域

10

20

30

40

50

208c、特図1用保留アイコン表示領域732a、特図2用保留アイコン表示領域732b、特図1用第四図柄領域731a、特図2用第四図柄領域731bに重ならないよう発光表示してもよく、これらいずれかの一部に重なって一部を隠すように発光表示してもよく、これらいずれかのすべてに重なってすべてを隠すように発光表示してもよい。

【0690】

図105(a)～(f)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0691】

図106(a)～(f)は、図105(a)～(f)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

10

【0692】

図107(a)～(c)は、図106(a)～(f)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0693】

図108(a)～(e)は、図107(a)～(c)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0694】

図105(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、特図1変動遊技の保留数が2である場合を示している。特図1用第四図柄領域731aは停止表示している。

20

【0695】

図105(a)に続いて、図105(b)では、保留していた特図1変動遊技を開始し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を変動表示し、特図1用保留アイコン表示領域732aでは、最も外寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に外寄りへとずらして表示する。特図1用第四図柄領域731aは変動表示する。

【0696】

図105(b)に続いて、図105(c)では、装飾図柄表示装置208の中央領域208j1では演出を行い、装飾図柄の変動表示は、装飾図柄表示装置208の例えば右上に設けた隅領域208j2において表示する。また、図105(c)では、第1特図始動口230への入賞があり、特図1変動遊技の保留が1つ増えた状態を示している。特図1用保留アイコン表示領域732aでは、すでに表示している保留アイコンのうち最も内側に表示している保留アイコン732aaのさらに内側に今回の追加された保留についてのアイコン732abを追加して表示する。

30

【0697】

図105(c)に続いて、図105(d)では、装飾図柄表示装置208の中央領域208j1で実施している演出を進行させている。中央領域208j1で実施している演出において、例えば宝箱から出てきた物品によって大当りの信頼度が異なる演出である場合があり、ここでは、扇子が当該変動遊技の信頼度を示唆する演出である場合がある。

【0698】

図105(d)に続いて、図105(e)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703uを発光表示する。さらに装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703vを発光表示する。模様703uは、当該変動遊技の信頼度を示唆する演出(ここでは扇子)の周囲を囲うように発光表示している。模様703vは、扇子の一部を隠すように発光表示している。

40

【0699】

図105(e)に続いて、図105(f)では、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいては装飾図柄の変動表示を行い、左図柄表示領域208aでは装飾図柄の停止表示を行う。本実施例では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cのうちのいずれかで装飾図柄の停止表示を行った後も

50

、模様 703u の発光表示および模様 703v の発光表示を継続している。

【0700】

図 105 (f) に続いて、図 106 (a) では、右図柄表示領域 208c において装飾図柄の停止表示を行う。このときも、模様 703u の発光表示および模様 703v の発光表示を継続している。

【0701】

図 106 (a) に続いて、図 106 (b) では、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c において装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を行う。図 106 (b) では、当該変動遊技がはずれの場合を示している。このとき、模様 703u の発光表示および模様 703v の発光表示は停止している。

10

【0702】

図 106 (b) に続いて、図 106 (c) では、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c において揺れ変動を継続している。

【0703】

図 106 (c) に続いて、図 106 (d) では、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c において装飾図柄を停止表示し、特図 1 用第四図柄領域 731a において停止表示を行う。図 106 (d) では、当該変動遊技がはずれの場合の確定表示をしている。

【0704】

図 106 (d) に続いて、図 106 (e) では、保留していたアイコン 732aa に対応する特図 1 変動遊技を開始するにあたり、特図 1 用保留アイコン表示領域 732a では、最も外寄りに表示していたアイコン 732aa を消去し、アイコン 732ab を、アイコン 732aa のあった位置に移動して表示する。その後、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c において装飾図柄を変動表示する。また、装飾図柄表示装置 208 の前方 (遊技者側) で透過部材 703 に施した模様 703y を発光表示する。特図 1 用第四図柄領域 731a は変動表示する。本実施例では、アイコン 732ab を移動した後で装飾図柄の変動表示を開始している。また、装飾図柄の変動表示が開始した後に模様 703y の発光表示を開始している。なお、装飾図柄の変動開始前に模様 703y の発光表示を開始してもよく、装飾図柄の変動開始と同時に模様 703y の発光表示を行うようにしてもよい。模様 703y の発光表示は、アイコン 732a

20

30

【0705】

図 106 (e) に続いて、図 106 (f) では、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c において装飾図柄を変動表示している。模様 703y の発光表示は継続している。

【0706】

図 106 (f) に続いて、図 107 (a) では、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c において装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を行う。図 107 (a) では、当該変動遊技がはずれの場合を示している。模様 703y の発光表示は継続している。

40

【0707】

図 107 (a) に続いて、図 107 (b) では、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c において装飾図柄を停止表示し、特図 1 用第四図柄領域 731a において停止表示を行う。図 107 (d) では、当該変動遊技がはずれの場合の確定表示をしている。模様 703y の発光表示は継続している。

【0708】

図 107 (b) に続いて、図 107 (c) では、保留していたアイコン 732ab に対応する特図 1 変動遊技を開始するにあたり、特図 1 用保留アイコン表示領域 732a では、アイコン 732ab を徐々に薄くして消去する。その後、左図柄表示領域 208a、中

50

図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を変動表示する。模様 703 y の発光表示は継続する。特図 1 用第四図柄領域 731 a は変動表示する。

【0709】

図 107 (c) に続いて、図 108 (a) では、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を変動表示している。模様 703 y の発光表示は継続している。

【0710】

図 108 (a) に続いて、図 108 (b) では、左図柄表示領域 208 a および右図柄表示領域 208 c では装飾図柄を停止表示し、中図柄表示領域 208 b では装飾図柄を変動表示し、リーチ表示をしている。模様 703 y の発光表示は継続している。

10

【0711】

図 108 (b) に続いて、図 108 (c) では、模様 703 y の発光表示を停止する。本実施例では、リーチ表示を行った後に模様 703 y の発光表示を停止している。なお、リーチ表示を行う前に模様 703 y の発光表示を停止してもよく、リーチ表示と同時に模様 703 y の発光表示を停止してもよい。

【0712】

図 108 (c) に続いて、図 108 (d) では、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を行う。図 108 (d) では、当該変動遊技がはずれの場合を示している。

【0713】

図 108 (d) に続いて、図 108 (e) では、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c において装飾図柄を停止表示し、特図 1 用第四図柄領域 731 a は停止表示する。図 108 (e) では、当該変動遊技がはずれの場合の確定表示をしている。

20

【0714】

本例では、先読み演出として用いられている模様 703 y と先読み演出でない模様 703 u、703 v を同時に表示しないようにしている。これにより、装飾図柄表示装置 208 などの表示手段に表示されている装飾図柄などの表示が模様の発光により見えにくくなることを防ぐことができる場合がある。なお、先読み演出として用いられている模様 703 y と先読み演出でない模様 703 u、703 v を同時に表示してもよい。

30

【0715】

図 109 (a) および (b) 並びに図 110 (a) および (b) は、遊技盤 200 で行う演出の例を説明する図であって、遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。上述と同様の構成には同じ参照番号を付して詳しい説明を省略する。

【0716】

図 109 (a) の例では、装飾図柄表示装置 208 において大当りの開始を表示している大当り開始表示中の状態を示している。本実施例では、大当り開始表示中に透過部材に施した模様の発光表示を行わない。また、大当り開始表示中に可変入賞口 234 は開放していない。なお、大当り開始表示中に透過部材に施した模様の発光表示を行ってもよい。なお、大当り開始表示中に可変入賞口 234 が開放していてもよい。

40

【0717】

図 109 (b) の例では、大当りのときの処理で扉部材 234 a の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施例の場合、15 ラウンド大当りであれば、15 回、2 ラウンド大当りであれば、2 回）繰り返す際の今回のラウンド数を装飾図柄表示装置 208 において表示しているラウンド表示中の状態を示している。図 109 (b) では、ラウンド表示部 208 k に今回のラウンド数である「5R」を表示し、今回の大当りの当選の際に停止表示した装飾図柄を示す当選図柄表示部 208 m に「7」を表示している。本実施例では、装飾図柄表示装置 208 の前方（遊技者側）で透過部材 703 に施した模様 703 A、703 B、703 C、703 D を発光表示する。

【0718】

50

本実施例では、ラウンド表示中に透過部材に施した模様の発光表示を行っている。ラウンド間の表示（例えば5 R 6 Rに切り替わるとき）も透過部材に施した模様の発光表示を行っている。なお、ラウンド表示中に透過部材に施した模様の発光表示を行わない場合があってもよい（例えば、装飾図柄表示装置208に、二次元コードの表示中や確変昇格演出中、保留内連荘の示唆演出中には透過部材に施した模様の発光表示を行わない場合がある）。また、ラウンド間の表示中に透過部材に施した模様の発光表示を行わないようにしてもよい。

【0719】

なお、透過部材に施した模様の発光表示は、常にすべての模様がすべて同じ色で発光表示しているものでもよく、いずれかの模様が発光表示したりしなかったりしてもよく、いずれかの模様が異なる色で発光表示してもよく、様々に表示態様を異ならせるようにしてもよい。

10

【0720】

本実施例では、模様703Dは、当選図柄表示部208mを隠すように発光表示している。なお、当選図柄表示部208mを隠さないものであってもよい。本実施例では、ラウンド表示部208kは、透過部材に施した模様の発光表示によって隠されていない。なお、透過部材に施した模様の発光表示によってラウンド表示部208kを隠すようにしてもよい。

【0721】

本実施例では、模様703Cは、右側の可変入賞口234を覆うように発光表示しており、さらに特図2始動口232の一部を覆うように発光表示している。また、可変入賞口234の開放中と閉鎖中の両方で少なくとも模様の発光表示をしている。なお、透過部材に施した模様の発光表示は、可変入賞口234の周囲を覆わないようにしてもよく、特図2始動口232の一部を覆わないようにしてもよい。なお、可変入賞口234の開放中のみ透過部材に施した模様の発光表示を行うようにしてもよく、可変入賞口234の閉鎖中のみ透過部材に施した模様の発光表示を行うようにしてもよい。

20

【0722】

図110(a)の例では、装飾図柄表示装置208のエラー表示欄208nに下皿満タンエラーを表示している状態を示している。本実施例では、装飾図柄表示装置208の前方（遊技者側）で透過部材703に施した模様703A、703B、703C、703Dを発光表示する。

30

【0723】

本実施例では、エラー表示欄208nにエラー表示中もエラー表示前と同様に透過部材に施した模様の発光表示を行っている。なお、エラー表示中（下皿満タンエラーを含む）は透過部材に施した模様の発光表示を行わないようにしてもよく、特定のエラー表示（例えば、いわゆるゴト行為に関わる磁気検知や払出系のエラーなどの重大なエラー）の時は透過部材に施した模様の発光表示を行わないようにしてもよい。また、エラー表示中に行われる透過部材に施した模様の発光表示は、大当り中のものと同じ表示態様であってもよく、大当り中のものとは異なる表示態様であってもよい。なお、図110(a)では、透過部材に施した模様としてハート型の模様を4つ発光表示しているが、その数は、0でもよく、そのほかいくつであってもよい。なお、本実施例では、模様703Cは、右側の可変入賞口234を覆うように発光表示しており、この右側の可変入賞口234は開放しており、透過部材に施した模様で覆っていない中央の可変入賞口234は閉鎖している。すなわち、開放している可変入賞口234のみを透過部材に施した模様で覆うように発光表示してもよい。

40

【0724】

図110(b)の例では、確率変動突入などの次の遊技状態を示す表示中は透過部材に施した模様の発光表示を行わないようにしている。なお、次の遊技状態を示す表示中であっても透過部材に施した模様の発光表示を行うようにしてもよく、その場合大当り中の透過部材に施した模様の発光表示と同じ表示態様で行うようにしてもよく、異なるようにし

50

てもよい。

【0725】

図111(a)および(b)は、遊技盤200で行う演出の例を説明する図であって、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。上述と同様の構成には同じ参照番号を付して詳しい説明を省略する。

【0726】

図111(a)の例では、枠ランプ122が点灯している状態を示している。本実施例では、枠ランプ122などの枠や盤のランプ(例えばLEDを含む)が点灯中に透過部材に施した模様の発光表示を行わない。なお、枠や盤のランプが点灯中であっても透過部材に施した模様の発光表示を行ってもよい。

10

【0727】

図111(b)の例では、枠ランプ122が点灯していない状態を示している。本実施例では、枠ランプ122などの枠や盤のランプ(例えばLEDを含む)が消灯中に、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703Eを発光表示する。模様703Eは、当該遊技台の機種名に関連した「吉宗」といったロゴ表示などを発光表示する模様である。なお、枠や盤のランプが点灯中に透過部材に施した模様の発光表示を行ってもよい。

枠や盤のLEDが消灯中にガラス発光を行っている。なお、透過部材に施した模様の発光表示により、広告表示(遊技台のメーカー名、機種名、スペック)やシステム表示(右打ちの示唆表示や輝度調整用の表示など)を行うようにしてもよい。

20

【0728】

また、例えば、省エネモードなどのモードの変更により、図111(a)の制御を行うモードと図111(b)の制御を行うモードを切り替えるよう制御するようにしてもよい。

【0729】

図112は、遊技盤200で行う演出の例を説明する図であって、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。上述と同様の構成には同じ参照番号を付して詳しい説明を省略する。

【0730】

遊技台100の電源投入時(電断後の復電も含める)は、枠側のランプ(例えば枠ランプ122)と透過部材に施した模様703Fの発光表示を同時に発光させる。盤側のランプは点灯させない。なお、枠側のランプが点灯してから透過部材に施した模様の発光表示をさせるようにしてもよく、その逆であってもよい。また、電源投入時に盤側のランプも点灯させるようにしてもよい。なお、電源投入時は、透過部材に施した模様の発光表示を行わないようにしてもよい。また、これらのすべての組み合わせが可能である。

30

【0731】

図113は、図30とは別の遊技盤200の構成の例を示す図であって、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0732】

装飾図柄表示装置208の上部には、液晶表示装置208Aを設け、液晶表示装置208Aの前面には、液晶表示装置208Aの表示領域を開閉可能に駆動するシャッタ246Aおよび246Bを設けている。

40

【0733】

図114(a)~(d)は、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0734】

図115(a)~(d)は、図114(a)~(d)に続いて、順に、装飾図柄表示装置208における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【0735】

図116(a)~(d)は、図115(a)~(d)に続いて、順に、装飾図柄表示装

50

置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【 0 7 3 6 】

図 1 1 7 (a) ~ (b) は、図 1 1 6 (a) ~ (d) に続いて、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【 0 7 3 7 】

図 1 1 4 (a) では、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を停止表示し、特図 1 変動遊技の保留数が 4 である場合を示している。特図 1 用第四図柄領域 7 3 1 a は停止表示している。装飾図柄表示装置 2 0 8 の上部には液晶表示装置 2 0 8 A を設けている。液晶表示装置 2 0 8 A には、その表示領域を開閉可能に駆動するシャッタ 2 4 6 A および 2 4 6 B を設けているが、液晶表示装置 2 0 8 A はこのシャッタ 2 4 6 A および 2 4 6 B を設けていないものであってもよい。また、液晶表示装置 2 0 8 A には、装飾図柄表示装置 2 0 8 と同様の情報を表示してもよく、例えば、背景表示や保留表示、当該変動の信頼度を示唆する予告や装飾図柄、第四図柄などを表示してもよい。

10

【 0 7 3 8 】

図 1 1 4 (a) に続いて、図 1 1 4 (b) では、保留していた特図 1 変動遊技を開始し、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を変動表示し、特図 1 用保留アイコン表示領域 7 3 2 a では、最も外寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に外寄りへとずらして表示する。特図 1 用第四図柄領域 7 3 1 a は変動表示する。

20

【 0 7 3 9 】

図 1 1 4 (b) に続いて、図 1 1 4 (c) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 は変動表示を継続する。図 1 1 4 (c) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の前方（遊技者側）で透過部材 7 0 3 に施した模様 7 0 3 t を発光表示する。模様 7 0 3 t は、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c に表示されている装飾図柄のうちの一つを隠すように（図 1 1 4 (d) では中図柄表示領域 2 0 8 b の装飾図柄を隠すように）発光表示している。なお、複数の装飾図柄や演出表示などを隠すように、透過部材 7 0 3 に施した模様で発光表示するようにしてもよく、透過部材 7 0 3 に施した模様の発光表示が、装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示する別の装飾図柄や、他の透過部に施した模様の発光表示の少なくとも一部の前側に設けられてもよい。

30

【 0 7 4 0 】

液晶表示装置 2 0 8 A は移動可能な可動体であり、図 1 1 4 (c) では、移動前の位置にある液晶表示装置 2 0 8 A を示している。図 1 1 4 (c) では、透過部材に施した模様は、移動前の液晶表示装置 2 0 8 A を覆わない位置で発光表示を行っている。なお、移動前の液晶表示装置 2 0 8 A を覆う位置で透過部材に施した模様の発光表示を行ってもよい。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 と移動前の液晶表示装置 2 0 8 A の両方を覆う位置で透過部材に施した模様の発光表示を行うようにしてもよい。

【 0 7 4 1 】

図 1 1 4 (c) に続いて、図 1 1 4 (d) では、左図柄表示領域 2 0 8 a の装飾図柄を停止表示する。模様 7 0 3 t の発光表示は継続する。

40

【 0 7 4 2 】

図 1 1 4 (d) に続いて、図 1 1 5 (a) では、右図柄表示領域 2 0 8 c の装飾図柄を停止表示し、リーチ表示をしている。模様 7 0 3 t の発光表示は継続する。液晶表示装置 2 0 8 A でもリーチ表示している。

【 0 7 4 3 】

図 1 1 5 (a) に続いて、図 1 1 5 (b) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の中央領域 2 0 8 j 1 では、画面背景の切り替えを伴うリーチであるスーパーリーチ演出を行い、液晶表示装置 2 0 8 A では装飾図柄の変動表示におけるリーチ表示をしている。模様 7 0 3 t の発光表示はスーパーリーチ演出に切り替わる前に停止する。なお、図 1 1 5 (a) から図 1 1 5 (b) に切り替わる途中で模様 7 0 3 t の発光表示が消えてもよく、スーパーリーチ

50

一チ演出に切り替わった後で模様703tの発光表示が消えるようにしてもよい。また、透過部材に施した模様の発光表示を継続してもよい。その場合、透過部材に施した模様の発光表示の表示態様は、図115(a)と同じく模様703tの発光表示であってもよく、異なってもよい。

【0744】

図115(b)に続いて、図115(c)では、スーパーリーチ演出中のあるタイミングで、模様703tとは別の表示態様(例えば同じ図柄であるが大きさが異なる)の模様である、透過部材703に施した模様703Gの発光表示を行う。この模様703Gも、移動前の液晶表示装置208Aを覆わない位置で発光表示を行っている。なお、模様703tと703Gは、異なる位置の複数の光源を発光させることで、浮かび上がらせる模様であってもよく、模様703tを発光する場合は、模様703Gを発光させる光源を消灯させるようにしてもよい。また、逆であってもよい。

10

【0745】

図115(c)に続いて、図115(d)では、装飾図柄表示装置208において演出を進行する。

【0746】

図115(d)に続いて、図116(a)では、装飾図柄が停止表示される前に液晶表示装置208Aが移動開始する。液晶表示装置208Aでは装飾図柄の揺れ変動を表示している。なお、装飾図柄の停止表示と同時に液晶表示装置208Aが移動開始してもよく、装飾図柄が停止表示された後に液晶表示装置208Aが移動開始してもよい。また、液晶表示装置208Aの移動中は、透過部材に施した模様の発光表示を行っていないが、透過部材に施した模様の発光表示を行うようにしてもよい。その場合、液晶表示装置208Aの移動前に透過部材に施した模様の発光表示を行ってもよく、移動中であってもよく、移動後であってもよい。

20

【0747】

図116(a)に続いて、図116(b)では、液晶表示装置208Aが、装飾図柄表示装置208の中央領域208j1の位置にまで移動する。この液晶表示装置208Aの移動後も透過部材に施した模様の発光表示を行っていない。なお、このとき透過部材に施した模様の発光表示を行ってもよい。その場合、装飾図柄の少なくとも一部を隠すように透過部材に施した模様の発光表示を行ってもよく、隠さないように模様の発光表示を行ってもよい。

30

【0748】

図116(b)に続いて、図116(c)では、液晶表示装置208Aが、装飾図柄表示装置208の中央領域208j1の位置から、元の装飾図柄表示装置208の上部へと戻る。この液晶表示装置208Aが戻る時も透過部材に施した模様の発光表示を行っていない。なお、このとき透過部材に施した模様の発光表示を行ってもよい。

【0749】

図116(c)に続いて、図116(d)では、液晶表示装置208Aが、装飾図柄表示装置208の上部に戻った状態を示している。

【0750】

図116(d)に続いて、図117(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を揺らしながら表示する、揺れ変動を行う。液晶表示装置208Aは、装飾図柄表示装置208がスーパーリーチ演出から装飾図柄の停止表示へ切り替え開始すると同時に、表示された装飾図柄の揺れ変動表示が消去する。なお、液晶表示装置208Aにおける装飾図柄の消去は、装飾図柄表示装置208における装飾図柄の停止表示への切り替え開始よりも先に消去されてもよく、後に消去されてもよい。

40

【0751】

図117(a)に続いて、図117(b)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、特図1用第

50

四図柄領域 7 3 1 a において停止表示を行う。

【 0 7 5 2 】

図 1 1 8 (a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示および透過部の模様の発光による演出の具体例を示す図である。

【 0 7 5 3 】

図 1 1 8 (a) では、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を停止表示し、特図 1 変動遊技の保留数が 4 である場合を示している。特図 1 用第四図柄領域 7 3 1 a は停止表示している。

【 0 7 5 4 】

図 1 1 8 (a) に続いて、図 1 1 8 (b) では、保留していた特図 1 変動遊技を開始し、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を変動表示し、特図 1 用保留アイコン表示領域 7 3 2 a では、最も外寄りに表示していたアイコンを消去し、他のアイコンを順に外寄りへとずらして表示する。特図 1 用第四図柄領域 7 3 1 a は変動表示する。

10

【 0 7 5 5 】

図 1 1 8 (b) に続いて、図 1 1 8 (c) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 は変動表示を継続する。図 1 1 8 (c) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の前方（遊技者側）で透過部材 7 0 3 に施した模様 7 0 3 t を発光表示する。

【 0 7 5 6 】

図 1 1 8 (c) に続いて、図 1 1 8 (d) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 のエラー表示欄 2 0 8 n に、係員を呼ぶように要請するエラーを表示している状態を示している。このエラーとしては、例えば、いわゆるゴト行為に関わる磁気検知や払出系のエラーなどの重大なエラー、遊技の継続が不可能なエラーである場合がある。透過部材に施した模様の発光表示は、このエラー表示が表示される前に消去する。エラー表示の表示と同じタイミングで透過部材に施した模様の発光表示を消してもよく、エラー表示が表示された後に透過部材に施した模様の発光表示を消してもよい。

20

【 0 7 5 7 】

図 1 1 8 (d) に続いて、図 1 1 8 (e) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 のエラー表示欄 2 0 8 n でのエラー表示を継続している。

【 0 7 5 8 】

図 1 1 8 (e) に続いて、図 1 1 8 (f) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 のエラー表示欄 2 0 8 n でのエラー表示を継続している。なお、エラー表示中も透過部材に施した模様の発光表示を行うようにしてもよい。その場合、エラー表示前と異なる表示態様の模様の発光表示を行ってもよく、エラー表示前と同じ表示態様の模様の発光表示を行ってもよい。エラーが解消されたら、透過部材に施した模様の発光表示を行うようにしてもよい。なお、エラーの種類によって透過部材に施した模様の発光表示を行わないようにしてもよい。たとえば、扉開放報知のときは透過部材に施した模様の発光表示を行うようにし、不正系のエラーのときは透過部材に施した模様の発光表示を行わないようにしてもよい。正しく遊技をおこなっている遊技者には不利益を与えずに、不正行為をしている遊技者にはペナルティを与えることができる場合がある。

30

40

【 0 7 5 9 】

図 1 1 9 (a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 におけるデモ画面表示および透過部の模様の発光の具体例を示す図である。

【 0 7 6 0 】

図 1 1 9 (a) では、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c において装飾図柄を停止表示し、その背景ではデモ画像を表示している。特図 1 用第四図柄領域 7 3 1 a や特図 2 用第四図柄領域 7 3 1 b は停止表示している。

【 0 7 6 1 】

図 1 1 9 (a) に続いて、図 1 1 9 (b) では、オプションメニューが表示可能である旨を示す表示を表示欄 2 0 8 o に表示する。なお、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、図柄変

50

動停止中は、図柄を停止させた表示をするようにしてもよい。また、図 1 1 9 (b) のような表示欄 2 0 8 o の表示をする場合であっても、図柄停止から所定時間（たとえば、図柄停止から 1 . 5 秒）はオプションメニューが表示できないようにし、表示可能となつてから図 1 1 9 (b) のような表示をしてもよい。さらに、図柄停止から所定時間が経過しても、図 1 1 9 (b) の表示を所定時間（たとえば、表示可能となつてから 3 秒間）は行わないようにしてもよい。

【 0 7 6 2 】

図 1 1 9 (b) に続いて、図 1 1 9 (c) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の前方（遊技者側）で透過部材 7 0 3 に施した模様 7 0 3 H を発光表示する。模様 7 0 3 H は、表示欄 2 0 8 o の一部を隠すように発光表示する。

10

【 0 7 6 3 】

図 1 1 9 (c) に続いて、図 1 1 9 (d) では、当該遊技台の機種タイトルの表示などのデモ映像が流れている間も、メニュー表示可能であることを示す表示（表示欄 2 0 8 o ）を行つてもよい。なお、この場合にメニュー表示可能であることを示す表示（表示欄 2 0 8 o ）を行わないようにしてもよい。このときも透過部材に施した模様の発光表示を行つてもよい。なお、透過部材に施した模様の発光表示を行わないようにしてもよい。

【 0 7 6 4 】

図 1 1 9 (d) に続いて、図 1 1 9 (e) では、表示欄 2 0 8 o の表示を参照して遊技者が例えばチャンスボタン 1 3 6 を押すと、遊技台 1 0 0 ではこれを受け、装飾図柄表示装置 2 0 8 にオプションメニューを表示する。遊技者の操作により、オプションメニューが表示された場合、透過部材 7 0 3 に施した模様 7 0 3 H の発光表示を停止し、透過部材に施した模様の発光表示が消える。本実施例では、遊技者の操作があった後に透過部材に施した模様の発光表示を消している。なお、遊技者の操作と同時に透過部材に施した模様の発光表示を消してもよい。図 1 1 9 (e) では、オプションメニューとして、「ユーザー M E N U 」、「機種情報」、「大当り履歴」、「サウンド調整」、「明るさ調整」といった操作の選択入力が可能である。これらの操作は遊技者が例えば操作ボタン 1 3 6 a を操作して遊技台 1 0 0 に対して操作入力を行う。

20

【 0 7 6 5 】

図 1 1 9 (e) に続いて、図 1 1 9 (f) では、図 1 1 9 (e) において遊技者が「サウンド調整」を選択した場合の装飾図柄表示装置 2 0 8 示している。この画面では、遊技者が例えば操作ボタン 1 3 6 a を操作して遊技台 1 0 0 に対して操作入力を行い、ボリューム調整を行うことができる。遊技者による操作が行われる画面では透過部材に施した模様を行わない。なお、遊技者による操作が行われる画面で透過部材に施した模様を行つてもよい。

30

【 0 7 6 6 】

なお、図 1 1 9 (e) のオプションメニューでは透過部材に施した模様の発光表示は継続し、オプションメニューにおいて遊技者が操作した後の次の画面である「ユーザー M E N U 画面」、「機種情報画面」、「大当り履歴画面」、「サウンド調整画面」（図 1 1 9 (f) ）、「明るさ調整画面」などのときに透過部材に施した模様の発光表示を行わないようにしてもよい。この場合、オプションメニューにおいて遊技者が操作した後の次の画面に表示が切り替わった後に透過部材に施した模様の発光表示を消してもよい。なお、オプションメニューにおいて遊技者が操作した後の次の画面に表示が切り替わるのと同時に透過部材に施した模様の発光表示を消してもよい。なお、オプションメニューにおいて遊技者が操作した後の次の画面に表示が切り替わる前に透過部材に施した模様の発光表示を消してもよい。また、オプションメニューにおいて遊技者が操作した後に透過部材に施した模様の発光表示を消してもよい。なお、オプションメニューにおいて遊技者が操作したのと同時に透過部材に施した模様の発光表示を消してもよい。なお、オプションメニューにおいて遊技者が操作する前に透過部材に施した模様の発光表示を消してもよい。

40

【 0 7 6 7 】

図 1 2 0 (a) ~ (f) は、順に、装飾図柄表示装置 2 0 8 におけるデモ画面表示およ

50

び透過部の模様の発光の具体例を示す図である。

【0768】

図120(a)では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて装飾図柄を停止表示し、その背景ではデモ画像を表示している。特図1用第四図柄領域731aや特図2用第四図柄領域731bは停止表示している。

【0769】

図120(a)に続いて、図120(b)では、メニューが表示可能である旨を示す表示を表示欄208oに表示する。なお、装飾図柄表示装置208には、図柄変動停止中は、図柄を停止させた表示をするようにしてもよい。また、図120(b)のような表示欄208oの表示をする場合であっても、図柄停止から所定時間(たとえば、図柄停止から1.5秒)はメニューが表示できないようにし、表示可能となってから図120(b)のような表示をしてもよい。さらに、図柄停止から所定時間が経過しても、図120(b)の表示を所定時間(たとえば、表示可能となってから3秒間)は行わないようにしてもよい。

10

【0770】

図120(b)に続いて、図120(c)では、装飾図柄表示装置208の前方(遊技者側)で透過部材703に施した模様703Hを発光表示する。模様703Hは、表示欄208oの一部を隠すように発光表示する。

【0771】

図120(c)に続いて、図120(d)では、当該遊技台の機種タイトルの表示などのデモ映像が流れている間も、メニュー表示可能であることを示す表示(表示欄208o)を行ってもよい。なお、この場合にメニュー表示可能であることを示す表示(表示欄208o)を行わないようにしてもよい。このときも透過部材に施した模様の発光表示を行ってもよい。なお、透過部材に施した模様の発光表示を行わないようにしてもよい。

20

【0772】

図120(d)に続いて、図120(e)では、表示欄208oの表示を参照して遊技者が例えばチャンスボタン136を押すと、遊技台100ではこれを受け、装飾図柄表示装置208にメニューを表示する。このとき、装飾図柄表示装置208の左下部の操作案内表示欄208sには、メニュー画面における操作を遊技者に案内する表示を行う。本実施例では、操作案内表示欄208sにアイコン208p、208qおよび208rを表示する。アイコン208pおよびアイコン208qは操作ボタン136aに対応するアイコンであり、アイコン208rはチャンスボタン136に対応するアイコンである。操作ボタン136aは複数のボタンから構成されるものであり、操作案内表示欄208sにおいて、アイコン208pでは、操作ボタン136aのうちメニュー画面の項目選択に用いるボタン(上下左右の4つのボタン)を例えば色付きで表示し、また、アイコン208qでは、操作ボタン136aのうちメニュー画面の選択項目決定に用いるボタン(中央の1つのボタン)を例えば色付きで表示し、アイコン208rでは、メニュー画面の選択項目決定にチャンスボタン136も用いることができることを示す。遊技者の操作により、メニューが表示された場合、透過部材703に施した模様703Hの発光表示を継続する。本実施例では、模様703Hは操作案内表示欄208sの少なくとも一部を隠すように発光表示している。なお、透過部材に施した模様の発光表示が操作案内表示欄208sを隠さなくてもよい。本実施例では、メニューを表示する前と表示した後で同じ表示態様で透過部材に施した模様の発光表示を行っている。なお、メニューを表示する前と表示した後で異なる表示態様(模様の数、色、形、大きさ、明るさ、表示位置等の少なくともひとつ以上が異なる)で透過部材に施した模様の発光表示を行ってもよい。図120(e)では、メニューとして、「会員登録」、「パスワード入力」、「二次元コード発行」、「個人データクリア」、「終了」といった操作の選択入力が可能である。これらの操作は遊技者が例えば操作ボタン136aを操作して遊技台100に対して操作入力を行う。

30

40

【0773】

図120(e)に続いて、図120(f)では、図120(e)において遊技者が「会

50

員登録」を選択した場合の装飾図柄表示装置 208 示している。この画面では、二次元コードを表示しており、この二次元コードを利用してパスワードを取得した遊技者が例えば操作ボタン 136a を操作して遊技台 100 に対してパスワードの入力を行い、会員登録を行うことができる。二次元コードの表示中は透過部材に施した模様の発光表示を行わない。発光表示していると二次元コードを読み取りにくくなり遊技者に不便な場合がある。なお、二次元コードの表示中に透過部材に施した模様の発光表示を行うようにしてもよい。また、二次元コードの表示中は遊技台 100 の前面枠扉 106 や遊技盤 200 に設けた全てのランプを消灯させる。なお、二次元コードの表示中に遊技台 100 の前面枠扉 106 や遊技盤 200 に設けたいずれかのランプを点灯させるようにしてもよい。

【0774】

また、二次元コードを表示した後に透過部材に施した模様の発光表示を消してもよい。なお、二次元コードの表示と同時に透過部材に施した模様の発光表示を消してもよい。なお、二次元コードを表示する前に透過部材に施した模様の発光表示を消してもよい。

【0775】

また、二次元コードを表示した後に遊技台 100 の前面枠扉 106 や遊技盤 200 に設けたランプを消灯してもよい。なお、二次元コードの表示と同時に遊技台 100 の前面枠扉 106 や遊技盤 200 に設けたランプを消灯してもよい。なお、二次元コードを表示する前に遊技台 100 の前面枠扉 106 や遊技盤 200 に設けたランプを消灯してもよい。

【0776】

図 121(a) ~ (d) は、遊技盤 200 で行う演出の例を説明する図であって、遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。上述と同様の構成には同じ参照番号を付して詳しい説明を省略する。

【0777】

図 121(a) では、例えば特図変動遊技中に、装飾図柄表示装置 208 の前方（遊技者側）で透過部材 703 に施した模様 703J を発光表示する。

【0778】

図 121(b) では、例えば特図変動遊技中に、装飾図柄表示装置 208 の前方（遊技者側）で透過部材 703 に施した模様 703J および 703K を発光表示する。

【0779】

図 121(c) では、例えば特図変動遊技中に、装飾図柄表示装置 208 の前方（遊技者側）で透過部材 703 に施した模様 703J、703K および 703L を発光表示する。

【0780】

図 121(d) では、例えば特図変動遊技中に、装飾図柄表示装置 208 の前方（遊技者側）で透過部材 703 に施した模様 703J、703K、703L および 703M を発光表示する。

【0781】

本実施例では、特図変動遊技中（普図変動遊技中であってもよい）に、発光表示する透過部材に施した模様の表示態様（模様の数、色、形、大きさ、明るさ、表示位置等の少なくともひとつ以上が異なる）によって、当該特図変動遊技の大当りについての信頼度を示唆する。例えば、図 121(a) < 図 121(b) < 図 121(c) < 図 121(d) の順で信頼度が高くなっている。この信頼度の示唆は、当該変動遊技についてのものであってもよく、次回以降の変動遊技の大当りについての信頼度を示唆するものであってもよい。

【0782】

< 付記 1 >

なお、以上説明した本発明は、

1.

遊技領域が設けられた遊技盤と、

前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、

10

20

30

40

50

を備えた遊技台であって、

前記透過領域へ光を照射可能な複数の発光手段を備え、

前記透過領域における第一の領域および第二の領域には、方向変化手段が少なくとも設けられており、

前記方向変化手段は、前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化可能なものであり、

前記第一の領域は、前記第二の領域よりも明るく光が発せられることが可能なものである

ことを特徴とする遊技台、としたので、

多彩な演出を行え、遊技の興趣を向上させる遊技台を提供することができる。

10

【0783】

また、発光により明るい領域と暗い領域を作ることにより、多彩な表示態様を行うことができる場合がある。

【0784】

また、発光により明るい領域と暗い領域を作ることにより、明るい領域では装飾効果をあげ、暗い領域では遊技領域の視認性をよくすることができる場合がある。演出効果をあげつつ、遊技に支障がでるのを防ぐことができる場合がある。

【0785】

また本発明は、

2.

20

1. に記載の遊技台において、

前記複数の発光手段は、第一の発光手段と第二の発光手段とを含み、

前記第一の発光手段は、第一の間隔で配置された第一の数の光源を有し、

前記第二の発光手段は、第二の間隔で配置された第二の数の光源を有し、

前記第一の間隔は前記第二の間隔よりも短い

ことを特徴とする遊技台、としたので、

明るくしたくない領域を避けて装飾効果を高めることができる場合がある。

【0786】

また本発明は、

3.

30

2. に記載の遊技台において、

前記第一の領域へ向いた光源のうち該第一の領域に最も近い光源から該第一の領域までの距離は第一の距離であり、

前記第二の領域へ向いた光源のうち該第二の領域に最も近い光源から該第二の領域までの距離は第二の距離であり、

前記第一の距離は前記第二の距離よりも近い

ことを特徴とする遊技台、としたので、

明るくしたくない領域を避けて装飾効果を高めることができる場合がある。

【0787】

また本発明は、

4.

40

1. 乃至 3. のうちのいずれか 1 項に記載の遊技台において、

前記複数の発光手段のうち第一の発光手段は、第一の曲面を有し、

前記複数の発光手段のうち第二の発光手段は、前記第一の曲面の曲率よりも大きく、該第二の発光手段において最も大きい曲率である所定の区間を少なくとも含む第二の曲面を有する

ことを特徴とする遊技台、としたので、

発光部の配置位置を変えずに明度を異ならせることができる場合がある。

【0788】

また、同じ装飾でも発光手段の向く方向により見え方が異ならせることができる場合が

50

ある。

【0789】

また本発明は、

5 .

1 .乃至4 .のうちのいずれか1項に記載の遊技台において、

前記第一の領域には、前記第二の領域よりも多くの前記方向変化手段が設けられていることを特徴とする遊技台、としたので、

視認性をよくしたい領域に方向変化手段を少なくすることで、明るいところと暗いところのメリハリをつけることができる場合がある。

【0790】

10

また、方向変化手段の密度を異ならせることで装飾のパリエーションを増やし、装飾効果を高めることができる場合がある。

【0791】

<付記2>

なお、以上説明した本発明は、

1 .

遊技領域が設けられた遊技盤と、

前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、

前記透過領域を介して前側から画像を視認させることが可能な画像表示手段と、

装飾が施された装飾手段と、

20

を備えた遊技台であって、

前記装飾手段は、前記画像表示手段よりも高い位置に少なくとも設けられたものであり、

前記画像表示手段は、装飾図柄の変動表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記透過領域へ光を照射可能な複数の発光手段を備え、

前記透過領域における複数の領域には、方向変化手段が少なくとも設けられており、

前記複数の領域のうちの少なくとも一つの領域は、第一の領域であり、

前記複数の領域のうちの少なくとも一つの領域は、第二の領域であり、

前記方向変化手段は、前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、少なくとも前側へ変化可能なものであり、

30

前記画像表示手段は、該画像表示手段の一部の表示領域である第一の表示領域に、変動中の装飾図柄を少なくとも表示可能なものであり、

前記第一の領域の少なくとも一部が、前記第一の表示領域における少なくとも一部の領域の前側に設けられたものであり、

前記第二の領域の少なくとも一部は、前記装飾手段の少なくとも一部の前側に設けられたものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

多彩な演出を行え、遊技の興趣を向上させる遊技台を提供することができる。

【0792】

また本発明は、

40

2 .

1 .に記載の遊技台において、

前記透過領域は、第三の領域が少なくとも設けられたものであり、

前記第三の領域は、前記方向変化手段が設けられていない領域であり、

前記第三の領域の少なくとも一部が、前記第一の表示領域における少なくとも一部の領域の前側に設けられたものである、

ことを特徴とする遊技台、とした。

【0793】

また本発明は、

3 .

50

2. に記載の遊技台において、
前記遊技領域には、遊技球が転動可能な転動領域が設けられており、
前記第三の領域の少なくとも一部は、前記転動領域における少なくとも一部の領域の前側に設けられたものである、
ことを特徴とする遊技台とした。

【0794】

また本発明は、

4.

3. に記載の遊技台において、
前記複数の領域のうちの少なくとも一つの領域は、第四の領域であり、
前記第四の領域は、前記転動領域における少なくとも一部の領域の前側に設けられたものである、
ことを特徴とする遊技台、とした。

10

【0795】

また本発明は、

5.

4. に記載の遊技台において、

前記第一の領域の高さおよび幅の両方は、遊技球の直径よりも大きく、
前記第四の領域の高さおよび幅のうちの少なくとも一方は、遊技球の直径よりも小さい、
ことを特徴とする遊技台、とした。

20

【0796】

<その他の構成>

ところで、ガラスユニットの枠に帯状で複数の発光部を有する基板を設けることが考えられるが、本発明では、さらに、特徴的構成である複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段を有する。

【0797】

また、本発明は、

1 - 1.

遊技領域が設けられた遊技盤と、
前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、
を備えた遊技台であって、
前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、
前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、
を備え、
前記方向変化手段は、遊技球が通過する領域以外に設けられている、
ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

30

1 - 2.

遊技領域が設けられた遊技盤と、
前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、
を備えた遊技台であって、
前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、
前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、
を備え、
前記方向変化手段は、遊技球が通過しない領域に設けられている、
ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

40

1 - 3.

1 - 1. に記載の遊技台において、

50

前記遊技球が通過する領域は、
 発射レール周辺、
 遊技球が最初に当る釘の周辺、
 始動口（第一特図始動口、第二特図始動口、普図始動口（ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる））、
 風車（打球変化部材）
 を含む

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

1 - 4 .

遊技領域が設けられた遊技盤と、
 前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、
 を備えた遊技台であって、
 前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、
 前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、
 を備え、

前記方向変化手段は、遊技球が通過する領域では、遊技球の直径よりも細く光の進行方向を遊技者側へ変化させる

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

1 - 5 .

1 - 2 に記載の遊技台において、
 前記遊技球が通過しない領域は、
 遊技球が通過できない領域（遊技領域内に設けられた液晶表示装置や、可動物など）である

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

1 - 6 .

遊技領域が設けられた遊技盤と、
 前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、
 を備えた遊技台であって、
 前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、
 前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、
 を備え、

前記方向変化手段は、遊技に関する情報を表示する装置の領域（たとえば特図表示装置、普図表示装置、保留ランプなどが配置されている領域、第4図柄が表示されている領域）以外に設けられている、

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、この場合、遊技の状態（図柄変動中か？停止中か？保留が記憶されているか？高確率中か？大当り中か？右打ち期間中か？など）が常に視認可能な状態にすることができる場合があり、遊技の進行に影響を及ぼすのを防ぐことができる場合があり、

また、上述の各構成によれば、

遊技球を視認可能な状態にし、遊技に影響を与えるのを防ぐ場合がある。また、遊技球が通過しない領域（液晶や可動物など）の装飾効果をさらに高めることができる場合がある。

【0798】

また、本発明は、

2 - 1 .

遊技領域が設けられた遊技盤と、
 前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、
 を備えた遊技台であって、

前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、
前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、
を備え、

前記方向変化手段により、進行方向を遊技者側へ変化させた光が、所定の模様を発光表示する

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

2 - 2 .

2 - 1 . に記載の遊技台において、

前記方向変化手段は、前記透過領域の第一の領域と第二の領域に少なくとも設けられており、

前記第一の領域は前記第二の領域よりも明るく。

【0799】

前記所定の模様は前記第一の領域である、

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

2 - 3 .

2 - 1 . に記載の遊技台において、

前記方向変化手段は、前記透過領域の第一の領域と第二の領域に少なくとも設けられており、

前記第一の領域は前記第二の領域よりも明るく。

【0800】

前記所定の模様は前記第二の領域以外である、

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、この場合、たとえばまったく光っていない部分、または、模様から少しはみ出して光っている部分が第二の領域である場合があり、

2 - 4 .

2 - 1 . に記載の遊技台において、

前記方向変化手段は、前記透過領域の第一の領域と第二の領域に少なくとも設けられており、

前記第一の領域は前記第二の領域よりも明るく、

前記所定の模様は、前記第一の領域（明るい部分）と前記第二の領域（第一の領域より暗いが光っている部分またはまったく光っていない部分）の両方により構成されていることを特徴とする遊技台、である場合があり、この場合、遊技球が通過する領域も含んで所定の模様を表示させることができる場合があり、所定の模様の場所や大きさを選ばない場合があり、

また、上述の各構成によれば、装飾効果を高めることができる場合がある。

【0801】

また本発明は、

3 - 1 .

遊技領域が設けられた遊技盤と、

前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、
を備えた遊技台であって、

前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、

前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、
を備え、

前記方向変化手段は、前記透過領域の第一の領域と第二の領域に少なくとも設けられており、

前記第一の領域は前記第二の領域よりも明るく、

前記第一の領域または前記第二の領域に最も近い部位と、該最も近い部位と向かいあう

10

20

30

40

50

部位とに、前記発光手段を設ける

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

3 - 2 .

遊技領域が設けられた遊技盤と、

前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、

を備えた遊技台であって、

前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、

前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、

を備え、

前記方向変化手段は、前記透過領域の第一の領域と第二の領域に少なくとも設けられており、

前記第一の領域は前記第二の領域よりも明るく、

前記複数の発光手段のそれぞれを等間隔（または略等間隔）に配置する

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、この場合、発光表示される模様（第一の領域）の位置や形状によらず発光させることができる場合があり、

3 - 3 .

遊技領域が設けられた遊技盤と、

前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、

を備えた遊技台であって、

前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、

前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、

を備え、

前記方向変化手段は、前記透過領域の第一の領域と第二の領域に少なくとも設けられており、

前記第一の領域は前記第二の領域よりも明るく、

前記複数の発光手段のそれぞれは、該発光手段の所定の部分（中央部、端部など）を結ぶ線に沿って設けられている

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

3 - 4 .

遊技領域が設けられた遊技盤と、

前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、

を備えた遊技台であって、

前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、

前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、

を備え、

前記方向変化手段は、前記透過領域の第一の領域と第二の領域に少なくとも設けられており、

前記第一の領域は前記第二の領域よりも明るく、

前記複数の発光手段のそれぞれは、同一直線上に一列に設けられている

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

3 - 4 ' .

遊技領域が設けられた遊技盤と、

前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、

を備えた遊技台であって、

前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、

前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記方向変化手段は、前記透過領域の第一の領域と第二の領域に少なくとも設けられており、

前記第一の領域は前記第二の領域よりも明るく、

前記複数の発光手段のそれぞれは、複数列に分かれて設けられている

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

3 - 5 .

遊技領域が設けられた遊技盤と、

前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、

を備えた遊技台であって、

前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、

前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、

を備え、

前記方向変化手段は、前記透過領域の第一の領域と第二の領域に少なくとも設けられており、

前記第一の領域は前記第二の領域よりも明るく、

前記複数の発光手段から前記方向変化手段までの距離を異ならせることができる

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

3 - 6 .

遊技領域が設けられた遊技盤と、

前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、

を備えた遊技台であって、

前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、

前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、

を備え、

前記方向変化手段は、前記透過領域の第一の領域と第二の領域に少なくとも設けられており、

前記第一の領域は前記第二の領域よりも明るく、

前記第一の領域および前記第二の領域の明るさを可変とした

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、この場合、演出効果（例えば、模様が見えたり見えなかったりで大当りへの期待度を異ならせることができる）や装飾効果を高めることができる場合があり、

また、上述の各構成によれば、装飾効果を高めることができる場合がある。

【0802】

また本発明は、

4 - 1 .

遊技領域が設けられた遊技盤と、

前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、

を備えた遊技台であって、

前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、

前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化させる方向変化手段と、

を備え、

前記方向変化手段は、前記透過領域の第一の領域と第二の領域に少なくとも設けられており、

前記第一の領域は前記第二の領域よりも明るく、

前記発光手段は、所定の基板に所定数ずつ配置されている

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

10

20

30

40

50

4 - 2 .

4 - 1 . に記載の遊技台において、
前記所定の基板は1枚である（例えばフレキシブル基板であってもよい）
ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

4 - 3 .

4 - 1 . に記載の遊技台において、
前記所定の基板は複数枚である（例えばリジット基板であってもよい）
ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

4 - 4 .

4 - 3 . に記載の遊技台において、
前記複数枚の所定の基板は、第一の基板と第二の基板とを含み、前記第一の基板の長さ
と前記第二の基板の長さとは同じ（略同一）である
ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

4 - 5 .

4 - 3 . に記載の遊技台において、
前記複数枚の所定の基板は、第一の基板と第二の基板とを含み、前記第一の基板の長さ
は前記第二の基板の長さよりも長い
ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

4 - 6 .

4 - 3 . に記載の遊技台において、
前記複数枚の所定の基板は、第一の基板と第二の基板とを含み、前記第一の基板の長さ
は前記第二の基板の長さよりも短い
ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

また、上述の各構成によれば、所定の基板が1枚であれば、装飾効果を高めることができ
る場合があり、所定の基板が複数枚であれば、枠の形状に合わせて基板を配置すること
ができるので、基板に実装された部品や基板自体の破損を防ぐことができる場合がある。

【0803】

また本発明は、

5 - 1 .

4 - 1 . に記載の遊技台において、
前記基板のコネクタは、枠部材における所定の部位の周囲へ配置される
ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

5 - 2 .

5 - 1 . に記載の遊技台において、
前記所定の部位、少なくとも扉体に設けられたスピーカーの周辺である。
ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

5 - 3 .

5 - 1 . に記載の遊技台において、
前記所定の部位、少なくとも開口部の四隅である
ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

また、上述の各構成によれば、所定の部位にコネクタを集中させることができる場合が
あり、メンテナンス性を高めることができる場合がある。

【0804】

また本発明は、

6 - 1 .

4 - 1 . に記載の遊技台において、
前記基板が設置可能な面のうち、所定の面には該基板を設けない
ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

6 - 2 .

6 - 1 . に記載の遊技台において、

10

20

30

40

50

前記基板を設けない面は、角度がきつい部分であることを特徴とする遊技台、である場合があり、この場合、基板の破損を防ぐことができる場合があり、

6 - 3 .

6 - 1 . に記載の遊技台において、

前記基板を設けない面は、前記透過領域に別部材（たとえば取っ手）が設けられている部分であることを

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、この場合、透過領域による荷重で別部材（たとえば取っ手）が取れるのを防ぐことができる場合があり、別部材（たとえば取っ手）と透過領域とのつなぎ目の強度を高めることができる場合があり、

10

6 - 4 .

6 - 1 . に記載の遊技台において、

前記基板が設けられていない部分は、前記基板が設けられている部分の基板の設置面と同色またはそれに近い色である

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

6 - 5 .

6 - 1 . に記載の遊技台において、

前記基板が設けられていない部分は、光を反射する色（たとえば白色）である

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、この場合、光を反射することで、発光手段を設置していない面からも光を出すことができる場合があり、

20

また、上述の各構成によれば、透過領域や基板の破損を防ぐことができる場合がある。

【0805】

また本発明は、

7 - 1 .

4 - 1 . に記載の遊技台において、

前記所定の基板は、基板設置可能な面に沿って設けられている

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

7 - 2 .

7 - 1 . に記載の遊技台において、

前記基板設置可能な面は曲面または平面である

30

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

7 - 3 .

7 - 2 . に記載の遊技台において、

前記基板設置可能な面の曲面または平面の方向によって光の向きが決まる

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

7 - 4 .

7 - 2 . に記載の遊技台において、

前記所定の基板が平面に設けられている場合と曲面に設けられている場合で明るさが異なる

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

40

7 - 5 .

7 - 1 . に記載の遊技台において、

前記基板設置可能な面は支持枠に設けられている

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

7 - 6 .

7 - 1 . に記載の遊技台において、

前記基板設置可能な面は支持枠以外に設けられている

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

また、上述の各構成によれば、発光手段の配置位置を変えずに明るさを異ならせることができる場合があり、また、同じ装飾でも発光手段の向く方向により見え方を異なら

50

せることができる場合がある。

【0806】

また本発明は、

8 - 1 .

4 - 1 . に記載の遊技台において、

前記発光手段は、前記所定の基板に複数の所定の数（2個または3個）で電氣的に直列接続して実装されている

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

また、上述の各構成によれば、発光手段が破損した場合に直列に接続された発光手段も光らなくなるので、発光手段の破損に気づきやすい場合があり、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。

10

【0807】

また本発明は、

9 - 1 .

4 - 1 . に記載の遊技台において、

前記透過領域に前記基板を固定する部材を設ける

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

9 - 2 .

4 - 1 . に記載の遊技台において、

前記基板が、前記透過領域にネジ止めする孔を有する

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、この場合、基板を曲げて固定する場合、基板を固定する位置がずれてもよいように孔を広く（基板の長手方向へ広げる）する場合があり、

20

9 - 3 .

4 - 1 . に記載の遊技台において、

支持枠に前記基板を固定する爪部を有する

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

また、上述の各構成によれば、発光手段の位置がずれるのを防ぎ、明るくしたい領域が暗くなってしまうたり、暗くしたい領域を明るくしてしまうのを防ぐことができる場合がある。

30

【0808】

また本発明は、

10 - 1 .

1 - 1 . に記載の遊技台において、

前記方向変化手段の形状（例えば光を反射させる部分1つ1つの形状）がすべて同じである

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

10 - 2 .

1 - 1 . に記載の遊技台において、

前記方向変化手段の形状（例えば光を反射させる部分1つ1つの形状）を領域ごとに異ならせた

40

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

10 - 3 .

1 - 1 . に記載の遊技台において、

前記方向変化手段の数が領域を問わずにすべて同じである

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、

10 - 4 .

1 - 1 . に記載の遊技台において、

前記方向変化手段の数を領域ごとに異ならせた

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、この場合、前記第一の領域に設けられた方

50

向変化手段の数が前記第二の領域に設けられた方向変化手段の数よりも多い（または少ない）場合があり、また、方向変化手段が少ないというのは方向変化手段の数がゼロである場合を含むものである場合がある。

【0809】

また本発明は、

11-1.

1-1.に記載の遊技台において、

前記第一の領域は遊技盤上の遊技球が通過しない部位であり、前記第二の領域はそれ以外の部位である

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、領域とは、遊技球の直径よりも大きい距離にわたって連続的に形成されているものをいう場合がある。

10

【0810】

また本発明は、

12-1.

1-1.に記載の遊技台において、

特定の方向変化手段と該特定の方向変化手段に光を照射する二つの光源（第一の光源、第二の光源）について、

特定の方向変化手段と第一の光源の間に図柄表示手段（特図表示手段やランプなどの明るくさせたくない部分）を透過して遊技者に視認させるための透過領域が設けられ、

特定の方向変化手段と第二の光源の間に演出用可動手段を透過して遊技者に視認させるための透過領域が設けられ、

特定の方向変化手段と第一の光源の距離よりも、特定の方向変化手段と第二の光源の距離に近い

ことを特徴とする遊技台、である場合があり、この場合、第一の光源から特定の方向変化手段までは離れているので、光が分散し特図表示装置側が明るく照らされるのを防ぐことができる場合がある。

20

【0811】

（その他）

なお、本発明は、以下の構成であってもよい。

【0812】

・透過領域における第一の領域および第二の領域の二つの領域以外の所定の領域にも、方向変化手段が設けられていてもよい。

30

【0813】

・方向変化手段は、第一の領域に少しでも設けられていればよく、領域内の全体に亘って隙間なく設けられている必要はない。

【0814】

・方向変化手段は、第二の領域に少しでも設けられていればよく、領域内の全体に亘って隙間なく設けられている必要はない。

【0815】

・方向変化手段が、光の進行方向を遊技者側に向けるための透過領域の所定の形状によるものである場合は、所定の形状の数、所定の形状の種類、当該透過領域の所定の領域における所定の形状が施されている数などは明るさを決定するために任意に決めるようにしてもよい

40

・透過領域は遊技領域を遊技者に透過可能な領域を含んでいればよく、図13の透過部700（ガラスユニット）を適用してもよい。

【0816】

・透過領域は一枚の透過部材（透過部材703など）を適用してもよいし、複数枚の透過部材（透過部材703など）を適用してもよい。

【0817】

・透過領域は一枚のガラス（外側ガラス705、内側ガラス706など）を適用して

50

もよいし、複数枚のガラス（外側ガラス705、内側ガラス706など）を適用してもよい。

【0818】

・透過領域は一枚の透過部材（透過部材703など）を適用してもよいし、複数枚の透過部材（透過部材703など）を適用してもよい。

【0819】

・透過領域は一枚または複数枚のガラス（外側ガラス705、内側ガラス706など）と、一枚または複数枚の透過部材（透過部材703など）と、の組合せを適用してもよい。

【0820】

・透過領域は一枚または複数枚のその他の透過部材（透過部材703、外側ガラス705、および内側ガラス706以外の所定の部材）を適用してもよい。

【0821】

・透過領域は一枚または複数枚のガラス（外側ガラス705、内側ガラス706など）と、一枚または複数枚の透過部材（透過部材703など）と、一枚または複数枚のその他の透過部材（透過部材703、外側ガラス705、および内側ガラス706以外の所定の部材）と、いずれか複数の組合せを適用してもよい。

【0822】

・全ての発光手段は、発光可能な最大の明るさが全て同一であってもよいし、最小の明るさが全て同一であってもよい。

【0823】

・発光手段の夫々は、発光可能な最大の明るさが異なってもよいし、最小の明るさが異なってもよい。

【0824】

・透過領域の周囲に設けられ、当該透過領域の側面に向かって発光する全ての発光手段は、発光可能な最大の明るさが同一であってもよい、最小の明るさが全て同一であってもよい。

【0825】

・透過領域の周囲に設けられ、当該透過領域の側面に向かって発光する発光手段の夫々は、発光可能な最大の明るさが異なってもよいし、最小の明るさが異なってもよい。

【0826】

なお、すべての実施形態では、次の構成が記載されている。

すなわち、遊技の結果を報知可能な遊技結果表示手段と、

前記遊技結果表示手段の前側に、当該遊技結果表示手段を少なくとも臨む透過領域と、

前記透過領域へ光を照射する複数の発光手段と、を備え、

前記透過領域における第一の領域および第二の領域には、方向変化手段が少なくとも設けられており、

前記方向変化手段は、前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、遊技者側へ変化可能なものであり、

前記第一の領域は、前記第二の領域よりも明るく光が発せられることが可能なものである

ことを特徴とする遊技台であって、この遊技台であれば遊技の興趣を向上することができる。

【0827】

遊技結果表示手段は、スロットマシンにおけるリールを適用してもよいし、ぱちんこ機の遊技盤を適用してもよい。

【0828】

なお、第一の領域（明るい）と第二の領域（暗い）については以下の構成であってもよい。

10

20

30

40

50

【0829】

- ・第一の領域および第二の領域の両方は所定の形状をしているものであってもよい。

【0830】

- ・第一の領域および第二の領域の両方は、方向変化手段によって進行方向が変化させられた光によって、所定の形状の絵柄が表示される領域であってもよい。

【0831】

- ・上述の所定の形状は、例えば所定のキャラクタ形状、所定の文字形状、所定の文字列形状、所定の数字形状、所定の人の形状、所定の人の顔の形状、所定の動物の形状、所定の動物の顔の形状、遊技を演出する演出手段（例えば、液晶表示装置208、装飾図柄表示装置208など）によって表示される絵柄と同一の形状・関連する形状などであつてもよい。

10

【0832】

- ・上述の所定の形状の絵柄は、例えば上述の所定の形状に所定の模様が施されているもの、所定の形状の外郭線が所定の模様でできているもの、などであつてもよい。

【0833】

- ・第一の領域の透過領域に置ける位置が、第二の領域の透過領域に置ける位置がよりも上の位置であつてもよい。

【0834】

- その際、透過領域の上側に配置された発光手段の数は、透過領域の下側に配置された発光手段の数よりも多くされていてもよいし、透過領域の上側に配置されている隣合う任意の二つの発光手段の間隔が、透過領域の下側に配置されている隣合う任意の二つの発光手段の間隔よりも狭くてもよい。

20

【0835】

- ・第一の領域の透過領域に置ける位置が、第二の領域の透過領域に置ける位置がよりも下の位置であつてもよい。

【0836】

- その際、透過領域の下側に配置された発光手段の数は、透過領域の上側に配置された発光手段の数よりも多くされていてもよいし、透過領域の下側に配置されている隣合う任意の二つの発光手段の間隔が、透過領域の上側に配置されている隣合う任意の二つの発光手段の間隔よりも狭くてもよい。

30

【0837】

- ・第一の領域の透過領域に置ける位置が、第二の領域の透過領域に置ける位置がよりも左の位置であつてもよい。

【0838】

- その際、透過領域の左側に配置された発光手段の数は、透過領域の右側に配置された発光手段の数よりも多くされていてもよいし、透過領域の左側に配置されている隣合う任意の二つの発光手段の間隔が、透過領域の右側に配置されている隣合う任意の二つの発光手段の間隔よりも狭くてもよい。

【0839】

- ・第一の領域の透過領域に置ける位置が、第二の領域の透過領域に置ける位置がよりも右の位置であつてもよい。その際、透過領域の右側に配置された発光手段の数は、透過領域の左側に配置された発光手段の数よりも多くされていてもよいし、透過領域の右側に配置されている隣合う任意の二つの発光手段の間隔が、透過領域の左側に配置されている隣合う任意の二つの発光手段の間隔よりも狭くてもよい。

40

【0840】

- ・第一の領域から最も近くに配置された隣合う任意の二つの発光手段の間隔が、第二の領域から最も近くに配置された隣合う任意の二つの発光手段の間隔よりも狭くてもよい。

【0841】

- ・第一の領域と当該第一の領域から最も近くにある発光手段までの距離が、第二の領

50

域と当該第二の領域から最も近くにある発光手段までの距離よりも、近いものであってもよい。

【0842】

・第一の領域に向く発光手段の数が、第二の領域に向く発光手段の数よりも多くされていてもよい。

【0843】

・第一の領域の大きさは、第二の領域の大きさのよりも大きいものであってもよい。

【0844】

・第一の領域の大きさは、第二の領域の大きさのよりも小さいものであってもよい。

【0845】

<付記3>

なお、以上説明した本発明は、

1.

遊技領域が設けられた遊技盤と、

前記遊技盤の前側に設けられ、前記遊技領域を少なくとも臨む透過領域と、

図柄の変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、

前記図柄表示手段とは別体であり、前記透過領域を介して前側から画像を視認させることが可能な画像表示手段と、

前記遊技領域に設けられた始動口と、

前記始動口に遊技球が入賞した場合に、当否判定を実行可能な当否判定手段と、
を備えた遊技台であって、

前記図柄表示手段は、図柄の変動表示を行った後で、前記当否判定の結果に対応する図柄停止態様を少なくとも表示可能なものであり、

前記画像表示手段は、装飾図柄の変動表示を行った後で、前記当否判定の結果に対応する装飾図柄停止態様を少なくとも表示可能なものであり、

前記透過領域へ光を照射可能な複数の発光手段を備え、

前記透過領域における複数の領域には、方向変化手段が少なくとも設けられており、

前記方向変化手段は、前記複数の発光手段により照射された光の進行方向を、前側へ変化可能なものであり、

前記複数の領域のうちの第一の領域の大きさは、前記複数の領域のうちの第二の領域の大きさよりも大きな領域であり、

前記画像表示手段は、該画像表示手段の一部の表示領域である第一の表示領域に、変動中の装飾図柄を表示可能なものであり、

前記第一の領域の少なくとも一部が、前記第一の表示領域における少なくとも一部の領域の前側に設けられていることで、変動中の装飾図柄の少なくとも一部の前側の前記透過領域を発光させることを可能とした、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

多彩な演出を行え、遊技の興趣を向上させる遊技台を提供することができる。

【0846】

また本発明は、

2.

1.に記載の遊技台において、

前記画像表示手段は、複数の装飾図柄の変動表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記透過領域は、第三の領域を有するものであり、

前記第三の領域は、前記方向変化手段が設けられていない領域であり、

前記画像表示手段は、前記第一の表示領域に、前記複数の装飾図柄のうちの一つの装飾図柄を変動表示可能なものであり、

前記画像表示手段は、該画像表示手段の一部の表示領域である第二の表示領域に、前記複数の装飾図柄のうちの一つの装飾図柄を変動表示可能なものであり、

前記第二の表示領域の前側には、前記第一および第二の領域は設けられておらず、前記

10

20

30

40

50

第三の領域が設けられている、
ことを特徴とする遊技台、とした。

【0847】

また本発明は、

3 .

1 . または 2 . に記載の遊技台において、

前記第二の領域の少なくとも一部が、前記第一の表示領域における少なくとも一部の領域の前側に設けられていることで、変動中の装飾図柄の少なくとも一部の前側の前記透過領域を発光させることを可能とした、
ことを特徴とする遊技台、とした。

10

【0848】

また本発明は、

4 .

2 . に記載の遊技台において、

前記遊技領域には、遊技球が転動可能な転動領域が設けられており、
前記第一の領域は、前記転動領域の前側に設けられておらず、
前記第二の領域の少なくとも一部は、前記転動領域の前側に設けられており、
前記第三の領域の少なくとも一部は、前記転動領域の前側に設けられている、
ことを特徴とする遊技台、とした。

20

【0849】

また本発明は、

5 .

1 . 乃至 4 . のうちのいずれか 1 項に記載の遊技台において、

前記第一の領域の高さおよび幅の両方は、遊技球の直径よりも大きく、

前記第二の領域の高さおよび幅のうちの少なくとも一方は、遊技球の直径よりも小さい

、
ことを特徴とする遊技台、とした。

【0850】

< 付記 4 >

なお、以上説明した本発明は、

1 .

遊技領域が少なくとも設けられた遊技盤と、
遊技に関する演出を少なくとも実行可能な演出手段と、
を備えた遊技台であって、

30

前記演出手段は、複数備えられたものであり、

前記複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、第一の演出手段であり、

前記複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、第二の演出手段であり、

前記第一の演出手段および前記第二の演出手段のうちの少なくとも一方は、背面側を透過可能な透過領域が少なくとも設けられたものであり、

前記第一の演出手段は、前記遊技領域に少なくとも備えられたものであり、

40

前記第一の演出手段は、第一の位置と第二の位置に少なくとも移動可能なものであり、

前記第一の演出手段が前記第一の位置となる場合に、前記第一の演出手段および前記第二の演出手段が少なくとも一部の領域において前後方向に重なるように構成され、

前記透過領域が設けられた演出手段は、他方の演出手段よりも前方側に位置するものであり、

前記透過領域へ向かって光を少なくとも発光可能な発光手段を備え、

前記透過領域は、前記発光手段から発光された光を、少なくとも前方に向かわせることが可能なものであり、

前記透過領域は、第一の透過領域を少なくとも備えたものであり、

前記透過領域は、第二の透過領域を少なくとも備えたものであり、

50

前記第二の透過領域は、前記第一の透過領域以外の領域であり、
後方側に位置する演出手段の少なくとも一部の領域の前方側で、前記第一の透過領域を
少なくとも発光可能なものである、
ことを特徴とする遊技台、としたので、
多彩な演出を行え、遊技の興趣を向上させる遊技台を提供することができる。

【0851】

また、第一の演出手段、第二の演出手段を用いて立体的な演出を行うことができる場合
がある。

【0852】

また、第一の演出手段はシャッタである場合があり、第二の演出手段は液晶表示手段で
ある場合があり、シャッタが液晶表示手段の前方側に出てきた場合（第一の演出手段が第
一の位置にいる場合）に、液晶表示手段の前方側でシャッタが発光する場合がある。

10

【0853】

また、第一の演出手段は羽根役物である場合があり、第二の演出手段は、イルミネーシ
ョン部材である場合があり、羽根役物の前でイルミネーション部材が発光する場合がある
。また、この場合、例えばイルミネーション部材がハーフミラーを有し、このハーフミラ
ーで羽根役物を隠しつつ装飾する場合があり、これに対して、羽根役物を隠さずに見せて
装飾する場合がある。なお、この場合、羽根役物が初期位置にいる場合が第一の位置に相
当する。

【0854】

また、第一の演出手段は各種役物である場合があり、第二の演出手段はガラス発光部材
である場合があり、役物が動作した場合、もしくは初期位置にいる場合のいずれも第一の
位置として適用可能である（例えば、第一の演出手段が第二の位置にいるときでも、第一
の演出手段と第二の演出手段が前後方向に重なる場合がある）。前方でガラス発光部材に
よりガラス発光が行われて装飾する場合がある。

20

【0855】

また本発明は、

2 .

1 . に記載の遊技台であって、

前記発光手段は、前記第一の演出手段が前記第一の位置にいる場合に、少なくとも前記
透過領域に発光可能なものである、
ことを特徴とする遊技台、としたので、

30

第一の演出手段と第二の演出手段が重なっている場合に確実に発光演出を行うことが
できる場合がある。

【0856】

第一の透過領域を有する演出手段は、第一の演出手段であっても、第二の演出手段であ
ってもよい。

【0857】

また本発明は、

3 .

1 . または 2 . に記載の遊技台であって、

前記第一の演出手段は、前記透過領域が少なくとも設けられたものであり、

前記発光手段は、前記第一の演出手段に設けられたものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

40

第一の演出手段が、第二の演出手段と重ならない場合であっても、第一の透過領域を用
いた発光演出を実行することができる場合がある。

【0858】

また、第一の透過領域と、発光手段との相対的な位置関係が変化しないので、より確実
に発光演出を行うことができる場合がある。

【0859】

50

この場合、例えば、発光手段と第一の演出手段とが一体である場合があり、その例として、シャッタの縁に発光手段が設けられている場合があり、また、イルミネーション部材である場合がある。

【0860】

また本発明は、

4.

1.または2.に記載の遊技台であって、
前記発光手段は、前記第一の演出手段とは別体で設けられているものである、
ことを特徴とする遊技台、としたので、
第一の演出手段を軽量化できる場合がある。

10

【0861】

また、第一の演出手段が第一の位置にいない場合であっても、発光手段を用いた演出を行うことができる場合がある。

【0862】

なお、発光手段は、第一の演出手段の移動に伴って移動するものではない場合がある。

【0863】

なお、前記発光手段は、前記第一の演出手段が前記第二の位置にいる場合に、前記第二の演出手段に対する発光演出を少なくとも実行可能なものである場合がある。

【0864】

なお、前記第二の演出手段に対する発光演出を行うことができる場合がある。

20

【0865】

なお、前記第二の演出手段のみに対する発光演出を行うことができる場合がある。

【0866】

また本発明は、

5.

1.乃至4.のうちのいずれか1項に記載の遊技台であって、
前記第二の演出手段は、液晶表示手段であり、
前記液晶表示手段は、遊技演出を少なくとも実行可能なものであり、
前記第一の演出手段は、前記第一の位置となる場合に前記液晶表示手段の表示領域の少なくとも一部の表示領域の前方に位置するものであり、
前記第一の演出手段は、前記透過領域により該第一の演出手段の背面側の前記表示領域を少なくとも視認可能とするものであり、
前記背面側の表示領域は、複数の表示領域を備えたものであり、
前記複数の表示領域のうち少なくとも一の表示領域は、第一の表示領域であり、
前記複数の表示領域のうち少なくとも一の表示領域は、第二の表示領域であり、
前記第一の表示領域は、前記第一の透過領域の背面側に位置する領域であり、
前記第二の表示領域は、前記第二の透過領域の背面側に位置する領域であり、
前記第一の透過領域を発光させた場合に、前記第一の表示領域は、前記第二の表示領域よりも視認しにくい、
ことを特徴とする遊技台、としたので、
液晶表示手段の前側で演出を盛り上げることができる場合がある。

30

40

【0867】

また本発明は、

6.

5.に記載の遊技台であって、
前記液晶表示手段は、第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、
前記液晶表示手段は、前記第一の演出手段が前記第一の位置にいる場合に、前記第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の透過領域は、前記第一の画像に少なくとも関連する模様が少なくとも形成されたものである、

50

ことを特徴とする遊技台、としたので、

発光演出を行った場合に、液晶表示と第一の透過領域とで、第一の画像に関する表示を立体的に演出することができる場合がある。

【0868】

また本発明は、

7.

1.乃至6.のうちのいずれか1項に記載の遊技台であって、

前記第一の透過領域は、複数備えられたものであり、

前記複数の第一の透過領域に対応する前記発光手段を発光させることで、前記第一の透過領域を少なくとも発光させることが可能なものである、

10

ことを特徴とする遊技台、としたので、

演出を多彩にできる場合がある。

【0869】

また本発明は、

8.

1.乃至7.のうちのいずれか1項に記載の遊技台であって、

前記第一の透過領域は、該透過領域自体が発光しないものである、

ことを特徴とする遊技台、とした。

【0870】

<付記5>

20

なお、以上説明した本発明は、

1.

遊技領域が少なくとも設けられた遊技盤と、

遊技に関する演出を少なくとも実行可能な演出手段と、

を備えた遊技台であって、

前記演出手段は、複数備えられたものであり、

複数の前記演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、第一の演出手段であり、

複数の前記演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、第二の演出手段であり、

前記第一の演出手段および前記第二の演出手段のうちの少なくとも一方は、透過領域が少なくとも設けられたものであり、

30

前記第一の演出手段は、前記遊技領域に少なくとも備えられたものであり、

前記第一の演出手段は、第一の位置と第二の位置に少なくとも移動可能なものであり、

前記第一の演出手段が前記第一の位置となる場合に、前記第一の演出手段および前記第二の演出手段が少なくとも一部の領域において前後方向に重なるように構成され、

前記透過領域が設けられた演出手段は、他方の演出手段よりも前方側に位置するものであり、

前記透過領域へ向かって光を少なくとも照射可能な照射手段(例えば発光手段701)を備え、

前記照射手段により前記透過領域に照射された光は、少なくとも前方側に導光可能とされるものであり、

40

前記透過領域は、第一の透過領域を少なくとも備えたものであり、

前記透過領域は、第二の透過領域を少なくとも備えたものであり、

前記第二の透過領域は、前記第一の透過領域以外の領域であり、

後方側に位置する演出手段の少なくとも一部の領域の前方側で、前記第一の透過領域が少なくとも発光可能とされるものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

多彩な演出を行え、遊技の興趣を向上させる遊技台を提供することができる。

【0871】

また、第一の演出手段、第二の演出手段を用いて立体的な演出を行うことができる場合がある。

50

【0872】

また、第一の演出手段はシャッタである場合があり、第二の演出手段は液晶表示手段である場合があり、シャッタが液晶表示手段の前方側に出てきた場合（第一の演出手段が第一の位置にいる場合）に、液晶表示手段の前方側でシャッタが発光する場合がある。

【0873】

また、第一の演出手段は羽根役物である場合があり、第二の演出手段はイルミネーション部材である場合があり、羽根役物の前でイルミネーション部材が発光する場合がある。また、この場合、例えばイルミネーション部材がハーフミラーを有し、このハーフミラーで羽根役物を隠しつつ装飾する場合があり、これに対して、羽根役物を隠さずに見せて装飾する場合がある。なお、この場合、羽根役物が初期位置にいる場合が第一の位置に相当する。

10

【0874】

また、第一の演出手段は各種役物である場合があり、第二の演出手段はガラス発光部材である場合があり、役物が動作した場合、もしくは初期位置にいる場合のいずれも第一の位置として適用可能である（例えば、第一の演出手段が第二の位置にいるときでも、第一の演出手段と第二の演出手段が前後方向に重なる場合がある）。前方でガラス発光部材によりガラス発光が行われて装飾する場合がある。

【0875】

また本発明は、

2 .

1 . に記載の遊技台であって、

前記照射手段は、前記第一の演出手段が前記第一の位置にいる場合に、少なくとも前記透過領域に照射可能なものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

第一の演出手段と第二の演出手段が重なっている場合に確実に発光演出を行うことができる場合がある。

20

【0876】

第一の透過領域を有する演出手段は、第一の演出手段であっても、第二の演出手段であってもよい。

【0877】

また本発明は、

3 .

1 . または 2 . に記載の遊技台であって、

前記第一の演出手段は、前記透過領域が少なくとも設けられたものであり、

前記照射手段は、前記第一の演出手段に設けられたものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

第一の演出手段が、第二の演出手段と重ならない場合であっても、第一の透過領域を用いた発光演出を実行することができる場合がある。

30

【0878】

また、第一の透過領域と、発光手段との相対的な位置関係が変化しないので、より確実に発光演出を行うことができる場合がある。

40

【0879】

この場合、例えば、発光手段と第一の演出手段とが一体である場合があり、その例として、シャッタの縁に発光手段が設けられている場合があり、また、イルミネーション部材である場合がある。

【0880】

また本発明は、

4 .

1 . または 2 . に記載の遊技台であって、

前記照射手段は、前記第一の演出手段とは別体で設けられているものである、

50

ことを特徴とする遊技台、としたので、

第一の演出手段を軽量化できる場合がある。

【0881】

また、第一の演出手段が第一の位置にいない場合であっても、発光手段を用いた演出を行うことができる場合がある。

【0882】

なお、発光手段は、第一の演出手段の移動に伴って移動するものではない場合がある。

【0883】

なお、前記発光手段は、前記第一の演出手段が前記第二の位置にいる場合に、前記第二の演出手段に対する発光演出を少なくとも実行可能なものである場合がある。

10

【0884】

なお、前記第二の演出手段に対する発光演出を行うことができる場合がある。

【0885】

なお、前記第二の演出手段のみに対する発光演出を行うことができる場合がある。

【0886】

また本発明は、

5 .

1 .乃至 4 .のうちのいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第二の演出手段は、液晶表示手段であり、

前記液晶表示手段は、遊技演出を少なくとも実行可能なものであり、

20

前記第一の演出手段は、前記第一の位置となる場合に前記液晶表示手段の表示領域の少なくとも一部の表示領域の前方側に位置するものであり、

前記第一の演出手段は、前記透過領域により該第一の演出手段の後方側の前記表示領域を少なくとも視認可能とするものであり、

前記第一の演出手段の後方側となる前記表示領域は、複数の表示領域を備えたものであり、

複数の前記表示領域のうちの少なくとも一の表示領域は、第一の表示領域であり、

複数の前記表示領域のうちの少なくとも一の表示領域は、第二の表示領域であり、

前記第一の表示領域は、前記第一の透過領域の後方側に位置する領域であり、

前記第二の表示領域は、前記第二の透過領域の後方側に位置する領域であり、

30

前記第一の透過領域を発光させた場合に、前記第一の表示領域は、前記第二の表示領域よりも視認しにくい、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

液晶表示手段の前側で演出を盛り上げることができる場合がある。

【0887】

また本発明は、

6 .

5 .に記載の遊技台であって、

前記液晶表示手段は、第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、

前記液晶表示手段は、前記第一の演出手段が前記第一の位置にいる場合に、前記第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、

40

前記第一の透過領域は、前記第一の画像に少なくとも関連する模様が少なくとも形成されたものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

発光演出を行った場合に、液晶表示と第一の透過領域とで、第一の画像に関する表示を立体的に演出することができる場合がある。

【0888】

また本発明は、

7 .

1 .乃至 6 .のうちのいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

50

前記第一の透過領域は、複数備えられたものであり、
 複数の前記第一の透過領域に対応する前記照射手段により光が照射されることで、前記
 第一の透過領域を少なくとも発光させることが可能なものである、
 ことを特徴とする遊技台、としたので、
 演出を多彩にできる場合がある。

【0889】

また本発明は、
 8 .
 1 .乃至7 .のうちのいずれか1項に記載の遊技台であって、
 前記透過領域は、非自発光である、
 ことを特徴とする遊技台、とした。

10

【0890】

また本発明は、
 A .
 1 .に記載の遊技台であって、
 前記第二の演出手段は、前記第一の演出手段よりも前方に位置するものであり、
 前記第二の演出手段は、前記透過領域が少なくとも設けられたものであり、
 前記発光手段は、前記第一の演出手段が前記第二の位置にいる場合に、前記第一の透過
 領域の少なくとも一部を発光させることが可能なものである、
 ことを特徴とする遊技台、としたので、
 第一の演出手段と第二の演出手段を独立して演出することも可能な場合がある。

20

【0891】

また本発明は、
 A' .
 A .に記載の遊技台であって、
 前記第二の演出手段は、前記第一演出手段が、前記第一の位置にいる場合に、該第一の
 演出手段を少なくとも視認困難とするものである、
 ことを特徴とする遊技台、としたので、
 第一の透過領域の発光演出によって、第一の演出手段の存在を薄めることができるので
 、第一の演出手段が可動した場合によりインパクトを与えることができる場合がある。

30

【0892】

また本発明は、
 B .
 1 .に記載の遊技台であって、
 前記第二の演出手段は、前記遊技領域を少なくとも透過可能な透過部材（例えば、ガラ
 ス部材）であり、
 前記第一の演出手段は、前記第一の位置にいる場合に、全部の領域が前記第二の演出手
 段と重なるものであり、
 前記第一の演出手段は、前記第二の位置にいる場合にも、全部の領域が前記第二の演出
 手段と重なるものである、
 ことを特徴とする遊技台、としたので、
 第一の演出手段の位置に関わらず、関連した演出を行うことができる場合がある。

40

【0893】

また本発明は、
 C .
 1 .に記載の遊技台であって、
 前記透過領域が設けられた演出手段は、前後方向に少なくとも離間した複数の前記第一
 の透過領域を備えたものであり、
 前記複数の第一の透過領域は、互いに関連した模様が少なくとも形成されたものである

50

ことを特徴とする遊技台、としたので、

第一の透過領域を備えた演出手段のみで立体的な演出を行うことができる場合がある。

【0894】

また本発明は、

C'.

C. に記載の遊技台であって、

前記透過領域が設けられた演出手段は、前記遊技領域を少なくとも透過可能な透過部材（例えば、ガラス部材）であり、

前記透過部材は前後方向に複数備えられたものであり、

前記複数の透過部材のうちの少なくとも一の透過部材は、第一の透過部材であり、

前記複数の透過部材のうちの少なくとも一の透過部材は、第二の透過部材であり、

前記第一の透過部材は、第一の模様となる前記第一の透過領域が形成されたものであり

10

、
前記第二の透過部材は、第二の模様となる前記第一の透過領域が形成されたものであり

、
前記第一の模様と前記第二の模様は少なくとも関連した模様である、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

立体的に模様を演出できる場合がある。例えば、合成表示なども可能である場合がある。

【0895】

また本発明は、

D.

1. に記載の遊技台であって、

前記透過領域が設けられた演出手段は、前記遊技領域を少なくとも透過可能な透過部材（例えば、ガラス部材）であり、

前記遊技領域に演出表示を少なくとも実行可能な液晶表示手段を備え、

前記第一の位置は、前記液晶表示手段における表示領域の少なくとも一部の表示領域の前方側である、

20

ことを特徴とする遊技台、としたので、

液晶表示手段、可動体、ガラス発光の3段階での演出が可能である場合がある。

30

【0896】

（その他）

なお、本発明は、以下の構成であってもよい。

【0897】

・第一の透過領域によって模様を形成する場合に、他方の演出手段と関連する模様であっても関連しない模様であってもよい。演出手段と（例えば液晶の表示）と合成するような関連表示であってもよい。

【0898】

・前後方向に複数の第一の透過領域を備えた演出手段を採用することもできる。この場合、前後方向に第一の透過領域が重なっていれば、立体的な演出を際立たせることができる場合がある。また、前後方向に第一の透過領域が重ならなくてもよい。この場合は、奥行き感のある模様を演出することができる場合がある。

40

【0899】

・実施例では極力光を遊技者側となる真正面側に向けて変化させているが、本発明はこれに限られない。例えば、前方に向ける光の量を少なくするような方向変化手段（カットなど）を設ければ、その部分の第一の透過領域となる模様は薄く表示される場合もある。つまり、色の濃淡等で演出に変化を与えることができる場合がある（例えば、前後方向に第一の透過領域がなくても立体的に見せるなど）。

【0900】

・さらには、例えば発光手段（照射手段とも言う場合がある）による光の量を調節可

50

能とすることができ、遊技者に見せたい部分は光量を少なくして模様を薄くする等もできる場合がある。例えば、第四図柄や、先読み保留表示などの前側において光量を多くして模様を濃くすれば、逆に遊技者に注目させることができる場合があるし、逆に光量を少なくして薄くすれば、視認性を妨げずに演出を行うことができる場合がある。

【0901】

・模様の濃淡は、カットの大きさ、方向、密度（細かさ）、発光手段（光源）からの距離等の組み合わせにより適宜設定可能である。

【0902】

・第一の透過領域は、絵、文字、記号、写真、模様等、如何なるものであってもよい。

10

【0903】

・個々の発光手段が、模様を浮かび上がらせる担当領域となる第一の透過領域を定めることも可能である。例えば、ある発光手段と別の発光手段の間に存在する第一の透過領域は、双方の発光手段からの光を前方側に向けて変化させることが可能な方向のカットを形成するようにしてもよい。また、発光手段の位置もカットの方向に合わせて側面側から以外の位置も採用可能である。

【0904】

・共通となる領域に複数の模様が出るように第一の透過領域を設けてもよい。複数の模様のうちの第一の模様は第一の方向からの発光に対応し、複数の模様のうちの第二の模様は第二の方向からの発光に対応してそれぞれカット方向を異ならせることで、個別に模様を表示できる場合がある。

20

【0905】

・液晶表示手段を覆う演出可動体であるシャッタについては、液晶表示手段のすべてを覆わなくてもよいし、液晶表示手段の表示領域のすべてを覆い、さらに外側の一部を覆うようにしてもよい。後者の場合は表示領域よりも大きい範囲で演出を行うことができる場合がある。

【0906】

・第一の演出手段が第一の位置にいない場合であっても第一の透過領域を演出に使用することもできる。

【0907】

・前後方向に複数の第一の透過領域を備えた演出手段では、関連した模様を演出してもよいし、タイミングをずらすなどして異なる演出を行うことも可能である。また、タイミングをずらした場合であっても関連する演出を行ってもよい（例えばステップアップ予告などは関連する演出の例である）。

30

【0908】

・特別図柄表示装置や普図表示装置などのメイン制御手段により制御される表示装置などは、遊技領域外（透過部材により視認可能であり、かつ、ガラス発光が行われないあるいはガラス発光を行っても効果が薄い領域）に配置することもできる。

【0909】

・第一の透過領域を施した演出手段が、他方の演出手段よりも後方側に位置する構成であってもよい。例えばシャッタの前に別の可動体が動くような構成（シャッタが発光演出）であれば、可動体の動作をより目立たせることができる場合がある。

40

【0910】

・第一の演出手段および第二の演出手段の双方が、第一の透過領域を有して、発光演出を実行可能な構成であってもよい。

【0911】

・上述の実施形態では、第一の透過領域をカットにより構成したが、これに限定されるものではない。例えば、ガラス面に写真フィルム、印刷物、画像等を貼り付けて、そこに光を発光させて模様を出す構成であってもよい。また、ガラスや透明樹脂などの透過部材内部に、照射された光を反射する光散乱性粒子や気泡を

50

設け、これにより光を反射させて発光させ模様を出す構成であってもよい。

【0912】

・また、この場合のガラスや透明樹脂は、光拡散剤を含むようにすれば、発光演出をより盛り上げることができる場合がある。なお、この光拡散剤を含む透明部材の採用は、上述のいずれの実施形態にも適用可能である。さらには、透明遊技盤に適用し、後方から光を発光することも可能である。

【0913】

・透明遊技盤を採用し、後方から発光させるようにしても、第一の透過領域を形成する模様が浮かぶため採用可能である。

【0914】

・実施例では、発光手段は、第一の透過領域に対して横方向から光を発光可能な構成であったが、真後ろから発光可能な構成であってもよい。例えば透明遊技盤に第一の透過領域を設けるなどして後方から模様を浮かび上がらせることもできる。

【0915】

<付記6>

なお、以上説明した本発明は、

1.

遊技領域（例えば、遊技領域124）が少なくとも設けられた遊技盤（例えば、遊技盤200）と、

表示を少なくとも実行可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

前記表示手段を少なくとも臨む位置に設けられた透過手段（例えば、透過部材703）と、

を備えた遊技台であって、

前記透過手段へ光を少なくとも照射可能な照射手段（例えば、光源702A、702B、702C、702D、702E、702F、702Gおよび702H）を備え、

前記透過手段は、発光手段（例えば、レンズカット703da、703db、703dc、703dd、703de、模様703ba、703bb、703ca、703cb）が少なくとも設けられたものであり、

前記発光手段は、前記照射手段により照射された光を前側へ少なくとも導くことが可能なものであり、

前記表示手段は、第一の表示（例えば、装飾図柄、保留表示、演出表示）を少なくとも表示可能なものであり、

前記発光手段は、前記第一の表示の少なくとも一部の前側に設けられているものであり、

、

前記発光手段は、第一の条件が成立した場合に少なくとも発光可能なものであり、

前記発光手段は、第二の条件が成立した場合に少なくとも発光しないものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

多彩な演出を行うことができる。

【0916】

また、多彩な演出を行うことができる場合がある。

【0917】

また、遊技者から表示を見えにくくすることにより、遊技者の注意を表示へ向けさせることができる場合がある。

【0918】

表示手段としては、装飾図柄表示装置（液晶、リール、7セグなど）、画像表示装置（液晶など）などである場合がある。

【0919】

発光手段としては、デラガラス、レンズカットによる凹部や印刷による凸部などである場合がある。

【0920】

10

20

30

40

50

第一の表示としては、装飾図柄、保留表示、演出表示（当該変動の信頼度を示唆する演出表示、次回以降の変動の信頼度を示唆する先読み演出表示、信頼度（当該変動または次回以降の変動の信頼度）を示唆しない演出表示）などである場合がある。

【0921】

発光手段としては、反射によって前記照射手段により照射された光を前側へ少なくとも導くもののほか、屈折によって前記照射手段により照射された光を前側へ少なくとも導くものである場合がある。

【0922】

なお、前記透過手段は前記遊技盤の前側に設けられたものである場合がある。

【0923】

なお、第一の条件の成立中に、第二の条件が成立した場合は、第二の条件を優先させるようにしてもよい。

10

【0924】

なお、第一の条件の成立中に、第二の条件が成立した場合は、第一の条件を優先させるようにしてもよい。

【0925】

また、本発明は、

2 .

1 . に記載の遊技台において、

前記発光手段は、非自発光型の発光を行うものである、
ことを特徴とする遊技台、としたので、
多彩な演出を行うことができる場合がある。

20

【0926】

また、遊技者から表示を見えにくくすることにより、遊技者の注意を表示へ向けさせることができる場合がある。

【0927】

なお、「前記発光手段による前記非自発光型の発光」とは、前記発光手段自体が発光しないことを示している。また、「前記発光手段による前記非自発光型の発光」とは、前記発光手段に前記照射手段が設けられていないことを示している。

【0928】

30

また、本発明は、

3 .

1 . または 2 . に記載の遊技台において、

前記発光手段は、前記照射手段により光が照射された場合に、少なくとも発光可能なものである、
ことを特徴とする遊技台、としたので、
多彩な演出を行うことができる場合がある。

【0929】

また、遊技者から表示を見えにくくすることにより、遊技者の注意を表示へ向けさせることができる場合がある。

40

【0930】

また、本発明は、

4 .

1 . 乃至 3 . のうちのいずれか 1 項に記載の遊技台において、

前記発光手段は、第一の発光手段（例えば、模様 703 b a、703 b b、703 c a、703 c b、703 v）を少なくとも含むものであり、

前記発光手段は、第二の発光手段（例えば、模様 703 b a、703 b b、703 c a、703 c b、703 u）を少なくとも含むものであり、

前記第一の発光手段は、前記第二の発光手段と異なるものである、
ことを特徴とする遊技台、としたので、

50

より多彩な演出を行うことができる場合がある。

【0931】

なお、第一の発光手段は、第一の態様で表示されるものであってもよい。

【0932】

なお、第二の発光手段は、第二の態様で表示されるものであってもよい。

【0933】

なお、第一の態様は、第二の態様と異なるたいようであってもよい。

【0934】

また、第一の態様は、第二の態様と同じであってもよい。

【0935】

また、本発明は、

5 .

1 .乃至4 .のうちのいずれか1項に記載の遊技台において、

前記表示手段は、第二の表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記発光手段は、前記第二の表示の前側に少なくとも設けられていないものである、
ことを特徴とする遊技台、としたので、

第二の表示をクリアに見せることにより、遊技者が表示を見逃すのを防ぐことができる
場合がある。

【0936】

また、遊技者にとって重要な情報を常時確認できる状態にし、遊技者の不利益になるこ
とを防ぐことができる場合がある。

【0937】

第二の表示としては、第四図柄、保留（画像表示装置周辺に設けられたものまたは特図
表示装置の保留など）、特図表示手段の図柄、装飾図柄、演出表示などである場合がある
。

【0938】

また本発明は、

A .

遊技領域が設けられた遊技盤と、

前記遊技盤に設けられ、複数の表示を少なくとも実行可能な表示手段と、

前記遊技盤の前側に設けられ、前記表示手段を少なくとも臨む透過手段と、
を備えた遊技台であって、

前記透過手段へ光を少なくとも照射可能な照射手段を備え、

前記透過手段は、発光手段が少なくとも設けられたものであり、

前記発光手段は、前記照射手段により照射された光を前側へ少なくとも導くものであり

、

前記複数の表示は、第一の表示が含まれているものであり、

前記第一の発光手段は、前記第一の表示の少なくとも一部の前側に設けられているもの
であり、

前記発光手段は、第一の条件が成立した場合に発光するものであり、

前記発光手段は、第二の条件が成立した場合に発光しないものであり、

前記発光手段は、前記第二の条件が成立した場合であって第三の条件が成立した場合に
発光するものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技者から表示を見えにくくすることにより、遊技者の注意を表示へ向けさせることが
できる場合がある。

【0939】

また本発明は、

B .

1 .に記載の遊技台において、

10

20

30

40

50

前記照射手段は、第一の照射手段を含むものであり、
 前記照射手段は、第二の照射手段を含むものであり、
 前記発光手段は、第一の発光手段を含むものであり、
 前記発光手段は、第二の発光手段を含むものであり、
 前記第一の発光手段は、前記第一の照射手段（例えば遊技者から見て上下方向に配置された光源であるLED）による照射により発光し、
 前記第二の発光手段は、前記第一の照射手段による照射では発光しないものであり、
 前記第二の発光手段は、前記第二の照射手段（例えば遊技者から見て左右方向に配置された光源であるLED）による照射により発光し、
 前記第一の発光手段は、前記第二の照射手段による照射では発光しないものである、
 ことを特徴とする遊技台、としたので、
 演出のバリエーションを増やすことができる場合がある。

10

【0940】

なお、前記第一の発光手段は、前記第二の照射手段による照射により発光可能であってもよい。

【0941】

なお、前記第二の発光手段は、前記第一の照射手段による照射により発光可能であってもよい。

【0942】

また本発明は、
 C.

20

1. に記載の遊技台において、

前記発光手段は、第一の発光手段を含むものであり、

前記発光手段は、第二の発光手段を含むものであり、

前記第一の発光手段と前記第二の発光手段のうちの少なくとも一方の発光手段は、前記第一の表示の少なくとも一部の前側に設けられている、
 ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技者から表示を見えにくくする場合を設けることにより、遊技者の注意を表示へ向けさせることができる場合がある。

【0943】

30

なお、前記第一の発光手段および前記第二の発光手段の両方の発光手段は、前記第一の表示の少なくとも一部の前側に設けられていてもよい。

【0944】

なお、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段のうちの他方の発光手段は、前記第一の表示の少なくとも一部の前側に設けられていないものであってもよい。

【0945】

なお、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段のうちの一方と他方は逆でもよい。

【0946】

また本発明は、
 D.

40

4. に記載の遊技台において、

遊技球が通過する領域（例えば遊技領域）の前側に、前記発光手段（例えば前記第一の発光手段）の少なくとも一部を設けないものとした、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技球を視認可能な状態にし、遊技に影響を与えるのを防ぐ場合がある。

【0947】

遊技球が通過する領域としては、発射レール周辺、遊技球が最初に当る釘の周辺、始動口（第一特図始動口、第二特図始動口、普図始動口（ゲートやスルーチャッカー））、風車（打球変化部材）などが該当する場合がある。

【0948】

50

なお、遊技球が通過する領域の前側に、発光手段の全部を設けないようにしてもよい。

【0949】

遊技球が通過可能な領域の前側に発光手段を設けてもよい、その場合、発光領域の幅が遊技球の直径よりも短くなるようにしてもよく、発光領域の幅が遊技球の直径よりも短くなるようにしてもよい。また、遊技球の直径よりも長くなってもよい。

【0950】

また本発明は、

D1.

4. に記載の遊技台において、

遊技球が通過する領域（例えば遊技領域）の前側に、前記発光手段（例えば前記第二の発光手段）の少なくとも一部を設けないものとした、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

【0951】

また本発明は、

D2.

4. に記載の遊技台において、

遊技球が通過する領域（例えば遊技領域）の前側に、前記発光手段（例えば前記第一の発光手段および前記第二の発光手段）の少なくとも一部を設けないものとした、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

【0952】

また本発明は、

D3.

1. に記載の遊技台において、

前記発光手段は、複数の発光手段を含むものであり

遊技球が通過する領域（例えば遊技領域）の前側に、前記複数の発光手段の少なくとも一部を設けないものとした、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技球を視認可能な状態にし、遊技に影響を与えるのを防ぐ場合がある。

【0953】

また本発明は、

D4.

1. に記載の遊技台において、

前記発光手段は、複数の発光手段を含むものであり

前記複数の発光手段のうちの少なくとも一つの発光手段は、遊技球が通過する領域（例えば遊技領域）の前側に、少なくとも一部を設けないものとした、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技球を視認可能な状態にし、遊技に影響を与えるのを防ぐ場合がある。

【0954】

また本発明は、

D5.

1. に記載の遊技台において、

前記発光手段は、複数の発光手段を含むものであり

前記複数の発光手段のうちの少なくとも一つの発光手段は、遊技球が通過する領域（例えば遊技領域）の前側に、少なくとも一部を設けないものとし、

前記複数の発光手段のうちの他の少なくとも一つの発光手段は、遊技球が通過する領域（例えば遊技領域）の前側に全てを設けている、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技球を視認可能な状態にし、遊技に影響を与えるのを防ぐ場合がある。

10

20

30

40

50

【0955】

また本発明は、

E .

4 . に記載の遊技台において、

遊技球が通過しない領域（例えば遊技領域以外、または遊技領域内であって遊技球が通過不可能な領域）の前側に、前記発光手段（例えば前記第一の発光手段）の少なくとも一部を設けるものとした、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技球が通過しない領域（液晶や可動物など）の装飾効果をさらに高めることができる場合がある。

10

【0956】

遊技球が通過しない領域としては、遊技球が通過できない領域である場合がある。遊技球が通過しない領域としては、例えば、液晶周辺（液晶や液晶の周辺に配置された可動物など）である場合がある。

【0957】

なお、遊技球が通過しない領域の前側に第一の発光手段の全部を設けるようにしてもよい。

【0958】

なお、遊技球が通過しない領域の前側に第一の発光手段の少なくとも一部を設けないようにしてもよい。

20

【0959】

なお、遊技球が通過しない領域の前側に第一の発光手段の全部を設けないようにしてもよい。

【0960】

また本発明は、

E 1 .

4 . に記載の遊技台において、

遊技球が通過しない領域（例えば遊技領域以外、または遊技領域内であって遊技球が通過不可能な領域）の前側に、前記発光手段（例えば前記第二の発光手段）の少なくとも一部を設けるものとした、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技球が通過しない領域（液晶や可動物など）の装飾効果をさらに高めることができる場合がある。

30

【0961】

また本発明は、

E 2 .

4 . に記載の遊技台において、

遊技球が通過しない領域（例えば遊技領域以外、または遊技領域内であって遊技球が通過不可能な領域）の前側に、前記発光手段（例えば前記第一の発光手段および前記第二の発光手段）の少なくとも一部を設けるものとした、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技球が通過しない領域（液晶や可動物など）の装飾効果をさらに高めることができる場合がある。

40

【0962】

また本発明は、

E 3 .

1 . に記載の遊技台において、

前記発光手段は、複数の発光手段を含むものであり

遊技球が通過しない領域（例えば遊技領域以外、または遊技領域内であって遊技球が通過不可能な領域）の前側に、前記複数の発光手段の少なくとも一部を設けるものとした、

50

ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技球が通過しない領域（液晶や可動物など）の装飾効果をさらに高めることができる場合がある。

【0963】

また本発明は、

E 4 .

1 . に記載の遊技台において、

前記発光手段は、複数の発光手段を含むものであり

前記複数の発光手段のうちの少なくとも一つの発光手段は、遊技球が通過しない領域（例えば遊技領域以外、または遊技領域内であって遊技球が通過不可能な領域）の前側に、少なくとも一部を設けるものとした、

10

ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技球が通過しない領域（液晶や可動物など）の装飾効果をさらに高めることができる場合がある。

【0964】

また本発明は、

E 5 .

1 . に記載の遊技台において、

前記発光手段は、複数の発光手段を含むものであり

前記複数の発光手段のうちの少なくとも一つの発光手段は、遊技球が通過しない領域（例えば遊技領域以外、または遊技領域内であって遊技球が通過不可能な領域）の前側に、少なくとも一部を設けるものとし、

20

前記複数の発光手段のうちの他の少なくとも一つの発光手段は、遊技球が通過しない領域（例えば遊技領域以外、または遊技領域内であって遊技球が通過不可能な領域）の前側に全てを設けない、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技球が通過しない領域（液晶や可動物など）の装飾効果をさらに高めることができる場合がある。

【0965】

また本発明は、

F .

1 . に記載の遊技台において、

遊技球が通過しない領域であっても特定の領域である場合は、前記特定の領域の少なくとも一部の前に発光手段を設けないものとした、

30

ことを特徴とする遊技台、としたので、

遊技状態（例えば図柄変動中か？停止中か？保留が記憶されているか？高確率中か？大当たり中か？右打ち期間中か？）などを遊技者に視認可能な状態にし、遊技の進行に影響を及ぼすのを防ぐことができる場合がある。

【0966】

特定の領域としては、特図表示装置、普図表示装置、保留ランプなどが配置されている領域、第4図柄などである場合がある。

40

【0967】

なお、特図表示装置の少なくとも一部の前に発光手段が設けられていてもよい。

【0968】

なお、普図表示装置の少なくとも一部の前に発光手段が設けられていてもよい。

【0969】

なお、保留ランプ（メイン）の少なくとも一部の前に発光手段が設けられていてもよい。

【0970】

なお、第4図柄の少なくとも一部の前に発光手段が設けられていてもよい。

50

【0971】

なお、特定の領域の少なくとも一部の前側に発光手段が設けられていてもよい。

【0972】

なお、ある発光手段（例えば、4.に記載の第一の発光手段）は設けられていないが、他の発光手段（例えば、4.に記載の第二の発光手段）が前記特定の領域の一部の前側に設けられていてもよい。

【0973】

<その他>

(1) 前記第二の条件の例

(i) 図柄変動中は発光手段による発光（例えば、透過部に施した模様の発光表示、ガラス発光）を少なくとも実行可能だが、図柄停止中はガラス発光手段による発光を少なくとも行わない場合がある。この図柄は特図表示手段の図柄である場合がある。なお、図柄停止中は発光手段による発光を少なくとも実行可能だが、図柄変動中はガラス発光手段による発光を少なくとも行わない場合がある。

10

【0974】

(ii) 装飾図柄の変動表示中は発光手段による発光を実行可能だが、装飾図柄停止表示中は発光手段による発光を行わない場合がある。装飾図柄表示手段は画像表示手段とは異なるもの（例えば、リールやセグ表示）である場合がある。なお、装飾図柄の停止表示中は発光手段による発光を実行可能だが、装飾図柄変動表示中は発光手段による発光を行わない場合がある。

20

【0975】

(iii) 先読み演出中は発光手段による発光を実行可能だが、それ以外は発光手段による発光を行わない場合がある。なお、先読み演出中は発光手段による発光を行わないが、それ以外は発光手段による発光を実行可能な場合がある。

【0976】

(iv) ある遊技状態のときは発光手段による発光を実行可能だが、別の遊技状態のときは発光手段による発光を行わない場合がある。

・例えば、特図高確のときは発光手段による発光を実行可能だが、特図低確のときは発光手段による発光を行わない場合がある。なお、特図低確のときは発光手段による発光を実行可能だが、特図高確のときは発光手段による発光を行わない場合がある。

30

・また、その他遊技状態の例としては、普図高確（電サボ中）/普図低確（非電サボ中）、潜伏確変（特図高確普図低確）/小当り（特図低確普図低確）、大当り中/通常遊技中（大当り以外の状態のとき）、確変（出玉あり大当り終了後の確変状態）/突然確変（出玉なし大当り終了後の確変状態）、これらの組み合わせのそれぞれで、一方は発光手段による発光を実行可能であり、他方は発光手段による発光を行わない場合がある。これらの例以外の遊技状態においても、一方は発光手段による発光を実行可能であり、他方は発光手段による発光を行わない場合がある。

【0977】

(v) デモンストレーション演出（以下、デモ演出）中は発光手段による発光を実行可能だが、それ以外は発光手段による発光を行わない場合がある。なお、デモ演出中は発光手段による発光を行わないが、それ以外は発光手段による発光を実行可能である場合がある。また、図柄停止した後（または直後）からデモ演出が開始されるまでの間は発光手段による発光を行わず、それ以外は発光手段による発光を実行可能なものであってもよい。なお、図柄停止した後（または直後）からデモ演出が開始されるまでの間は発光手段による発光を実行可能であり、それ以外は発光手段による発光を行わないものであってもよい。

40

なお、デモンストレーション演出とは、

図柄変動表示が終了してから所定時間（例えば30秒）経過するまでに、次の図柄変動表示が開始しない場合に実行される演出である。例えば、単に図柄変動表示の模擬変動を行うものや、遊技台のタイトル表示を行うもの、所定のキャラクタ等を表示して遊技台の特

50

徴説明を行う演出や、これらの演出に伴うランプ演出、音声演出などが該当する。第1副制御部400のRAM408にはデモ中フラグが用意されており、このデモ中フラグがオンに設定されると、第1副制御部400は第2副制御部500に、装飾図柄表示装置208にデモンストレーション演出を表示させることを指示する。装飾図柄表示装置208には、デモ画面が表示される。なお、デモンストレーション演出は、所定の契機によって終了する。例えば、特図始動口に新たな入賞があったことを契機に終了する。デモンストレーション演出の終了に伴って、デモ中フラグはオフに設定される。

【0978】

(vi) 演出可動手段の停止中は発光手段による発光を実行可能だが、演出可動手段の動作中は発光手段による発光を行わない場合がある。

- ・演出可動手段は、画像表示手段であってもよい。
- ・演出可動手段は、装飾図柄表示手段であってもよい。
- ・なお、演出可動手段の停止中は発光手段による発光を行わないが、演出可動手段の動作中は発光手段による発光を実行可能である場合がある。また、演出可動手段の停止中も動作中も発光手段による発光を行ってもよい場合があり、演出可動手段の停止中も動作中も発光手段による発光を行わないようにしてもよい。

10

【0979】

(vii) 保留表示の移動中は発光手段による発光を行わず、それ以外のときは発光手段による発光を実行可能な場合がある。

- ・図柄変動開始時に保留表示が増減表示や移動表示が行われる。そのときは発光手段による発光を行わない場合がある。
- ・なお、保留表示の移動中は発光手段による発光を実行可能であり、それ以外のときは発光手段による発光を行わない場合がある。

20

【0980】

(viii) ユーザー設定画面中は発光手段による発光を行わない場合がある。

- ・ユーザー設定画面（音量調整、輝度調整など）中は、発光手段による発光を行わない場合がある。
- ・ユーザー設定画面（音量調整、輝度調整など）中は、照射手段による透過手段への光の照射を行わない場合がある。

30

【0981】

(2) 発光手段（例えば、4.の第一の発光手段）が囲う表示

(i) 装飾図柄の少なくとも一部を発光手段が囲う場合がある。

- ・上述の実施例では、3つの装飾図柄が表示されており、少なくとも一以上の装飾図柄の一部を発光手段が囲う場合がある。
- ・なお、一の装飾図柄の一部のみ、または一の装飾図柄の全部を発光手段が少なくとも囲ってもよい。
- ・なお、複数（上述の実施例の場合は2つまたは3つ）の装飾図柄の一部のみ、または複数（上述の実施例の場合は2つまたは3つ）の装飾図柄の全部を発光手段が少なくとも囲ってもよい。
- ・なお、装飾図柄以外の表示の一部または全部も装飾図柄の一部または全部とともに囲ってもよい。
- ・発光手段が装飾図柄表示を囲っているときは、発光手段により他の表示は囲われないようにしてもよい。

40

【0982】

(ii) 保留表示（例えばアイコン）の少なくとも一部を発光手段が囲う場合がある。

- ・上述の実施例では、先読み演出の一つとして発光手段により保留表示の少なくとも一部を囲っている。
- ・なお、当該変動の演出として保留表示を囲ってもよい。
- ・上述の実施例では、最大で4つの保留表示が表示されており、少なくとも一以上の保留表示の一部を発光手段が囲う場合がある。

50

- ・なお、一の保留表示の一部のみ、または一の保留表示の全部を発光手段が少なくとも囲ってもよい。
- ・なお、複数（上述の実施例の場合は2つ、3つまたは4つ）の保留表示の一部のみ、または複数（上述の実施例の場合は2つ、3つまたは4つ）の保留表示の全部を発光手段が少なくとも囲ってもよい。
- ・なお、保留表示以外の表示の一部または全部も保留表示の一部または全部とともに囲ってもよい。
- ・発光手段が保留表示を囲っているときは、発光手段により他の表示は囲われないようにしてもよい。
- ・1つの保留が囲われている場合、発光手段により囲われた保留表示の信頼度を示唆していてもよく、囲われている保留以外の保留表示の信頼度が示唆されているものであってもよい（例えば、2つ目の保留表示が発光手段により囲われているが、実際は3つ目の保留の信頼度を示唆している...など）。
- ・複数の保留が囲われている場合、発光手段により囲われている保留表示の信頼度を示唆していてもよく、囲われている保留以外の保留表示の信頼度が示唆されているものであってもよい（例えば、2つ目と3つ目の保留が囲われているが、実際は1つ目の保留の信頼度を示唆している...など）。

10

【0983】

(iii) 演出表示の少なくとも一部を発光手段が囲う場合がある。

- ・複数の演出表示のうちの、少なくとも一以上の演出表示の一部を発光手段が囲う場合がある。
- ・なお、一の演出表示の一部のみ、または一の演出表示の全部を発光手段が少なくとも囲ってもよい。
- ・なお、複数の演出表示の一部のみ、または複数の演出表示の全部を発光手段が少なくとも囲ってもよい。
- ・なお、演出表示以外の表示の一部または全部も演出表示の一部または全部とともに囲ってもよい。
- ・発光手段が演出表示を囲っているときは、発光手段により他の表示は囲われないようにしてもよい。
- ・当該変動の演出 / 先読み演出 / 信頼度を示さない演出の3つの全ての演出表示を発光手段で囲ってもよい。
- ・当該変動の演出 / 先読み演出 / 信頼度を示さない演出の3つのうちの少なくとも1つまたは2つの演出表示を発光手段で囲ってもよい。
- ・当該変動の演出 / 先読み演出 / 信頼度を示さない演出の3つのうちの当該変動の演出のみを発光手段で囲い、他の演出は発光手段で囲わなくてもよい。
- ・当該変動の演出 / 先読み演出 / 信頼度を示さない演出の3つのうちの先読み演出のみを発光手段で囲い、他の演出は発光手段で囲わなくてもよい。
- ・当該変動の演出 / 先読み演出 / 信頼度を示さない演出の3つのうちの信頼度を示さない演出のみを発光手段で囲い、他の演出は発光手段で囲わなくてもよい。
- ・発光手段が演出表示を囲っているときは、発光手段により他の表示は囲われないようにしてもよい。

20

30

40

【0984】

(3) 発光手段（例えば、4.の第一の発光手段）が隠す表示

(i) 装飾図柄の少なくとも一部を発光手段が隠す場合がある。

- ・上述の実施例では、3つの装飾図柄が表示されており、少なくとも一以上の装飾図柄の一部を発光手段が隠す場合がある。
- ・なお、一の装飾図柄の一部のみ、または一の装飾図柄の全部を発光手段が少なくとも隠してもよい。
- ・なお、複数（上述の実施例の場合は2つまたは3つ）の装飾図柄の一部のみ、または複数（上述の実施例の場合は2つまたは3つ）の装飾図柄の全部を発光手段が少なくとも隠

50

してもよい。

- ・なお、装飾図柄以外の表示の一部または全部も装飾図柄の一部または全部とともに隠してもよい。

- ・発光手段が装飾図柄表示を隠しているときは、発光手段により他の表示は隠さないようにしてもよい。

- ・装飾図柄の一部は発光手段により囲われ、一部は発光手段により隠される（例えば、1つめの装飾図柄の一部は発光手段により囲われており、2つめの装飾図柄の一部は発光手段により隠されている）場合がある。

- ・ある表示の全部が発光手段により囲われ、別のある表示の一部は発光手段により隠される（例えば、1つめの装飾図柄全体が囲われており、2つめの装飾図柄の一部は発光手段により隠されている）場合がある。

10

【0985】

(ii) 保留表示（例えばアイコン）の少なくとも一部を発光手段が隠す場合がある。

- ・上述の実施例では、先読み演出の一つとして発光手段により保留表示の少なくとも一部を隠している。

- ・なお、当該変動の演出として保留表示を隠してもよい。

- ・上述の実施例では、最大で4つの保留表示が表示されており、少なくとも一以上の保留表示の一部を発光手段が隠す場合がある。

- ・なお、一の保留表示の一部のみ、または一の保留表示の全部を発光手段が少なくとも隠してもよい。

20

- ・なお、複数（上述の実施例の場合は2つ、3つまたは4つ）の保留表示の一部のみ、または複数（上述の実施例の場合は2つ、3つまたは4つ）の保留表示の全部を発光手段が少なくとも隠してもよい。

- ・なお、保留表示以外の表示の一部または全部も保留表示の一部または全部とともに隠してもよい。

- ・発光手段が保留表示を隠しているときは、発光手段により他の表示は隠さないようにしてもよい。

- ・1つの保留が隠されている場合、発光手段により隠された保留表示の信頼度を示唆していてもよく、隠されている保留以外の保留表示の信頼度が示唆されているものであってもよい（例えば、2つ目の保留表示が発光手段により隠されているが、実際は3つ目の保留の信頼度を示唆している...など）。

30

- ・複数の保留が隠されている場合、発光手段により隠されている保留表示の信頼度を示唆していてもよく、隠されている保留以外の保留表示の信頼度が示唆されているものであってもよい（例えば、2つ目と3つ目の保留が隠されているが、実際は1つ目の保留の信頼度を示唆している...など）。

- ・保留表示の一部は発光手段により囲われ、一部は発光手段により隠される（例えば、1つめの保留表示の一部は発光手段により囲われており、2つめの保留表示の一部は発光手段により隠されている）場合がある。

- ・ある表示の全部が発光手段により囲われ、別のある表示の一部は発光手段により隠される（例えば、1つめの保留表示全体が囲われており、2つめの保留表示の一部は発光手段により隠されている）場合がある。

40

【0986】

(iii) 演出表示の少なくとも一部を発光手段が隠す場合がある。

- ・複数の演出表示のうちの、少なくとも一以上の演出表示の一部を発光手段が隠す場合がある。

- ・なお、一の演出表示の一部のみ、または一の演出表示の全部を発光手段が少なくとも隠してもよい。

- ・なお、複数の演出表示の一部のみ、または複数の演出表示の全部を発光手段が少なくとも隠してもよい。

- ・なお、演出表示以外の表示の一部または全部も演出表示の一部または全部とともに隠し

50

てもよい。

・発光手段が演出表示を隠しているときは、発光手段により他の表示は隠されないようにしてもよい。

・当該変動の演出／先読み演出／信頼度を示さない演出の3つの全ての演出表示を発光手段で隠してもよい。

・当該変動の演出／先読み演出／信頼度を示さない演出の3つのうちの少なくとも1つまたは2つの演出表示を発光手段で隠してもよい。

・当該変動の演出／先読み演出／信頼度を示さない演出の3つのうちの当該変動の演出のみを発光手段で隠し、他の演出は発光手段で隠さなくてもよい。

・当該変動の演出／先読み演出／信頼度を示さない演出の3つのうちの先読み演出のみを発光手段で隠し、他の演出は発光手段で隠さなくてもよい。

・当該変動の演出／先読み演出／信頼度を示さない演出の3つのうちの信頼度を示さない演出のみを発光手段で隠し、他の演出は発光手段で隠さなくてもよい。

・発光手段が演出表示を隠しているときは、発光手段により他の表示は隠されないようにしてもよい。

・演出表示の一部は発光手段により囲われ、一部は発光手段により隠される（例えば、1つめの演出表示の一部は発光手段により囲われており、2つめの演出表示の一部は発光手段により隠されている）場合がある。

・ある表示の全部が発光手段により囲われ、別のある表示の一部は発光手段により隠される（例えば、1つめの演出表示全体が囲われており、2つめの演出表示の一部は発光手段により隠されている）場合がある。

【0987】

（4）第二の発光手段

（i）第一の発光手段と第二の発光手段の形状

・第一の発光手段と第二の発光手段の形状は同じでもよく、異なってもよい。

【0988】

（ii）第一の発光手段と第二の発光手段の大きさ

・第一の発光手段の大きさと第二の発光手段の大きさは同じでもよく、異なってもよい。第一の発光手段が第二の発光手段よりも大きいてもよく、第一の発光手段が第二の発光手段よりも小さくてもよい。

【0989】

（iii）第一の発光手段と第二の発光手段における発光のタイミング

・第一の発光手段の発光タイミングと第二の発光手段の発光タイミングは同じでもよく、異なってもよい。第一の発光手段の発光タイミングが第二の発光手段の発光タイミングよりも早くてもよく、第一の発光手段の発光タイミングが第二の発光手段の発光タイミングよりも遅くてもよい。

【0990】

（iv）第一の発光手段と第二の発光手段について

・第一の発光手段は、第一の照射手段（例えば上下方向から照射するLED）からの光により少なくとも発光可能であり、第二の発光手段は、第二の照射手段（例えば左右方向から照射するLED）からの光により少なくとも発光可能なものである。

・第一の発光手段の発光中は、第二の発光手段は発光されないようにしてもよい。

・第一の発光手段の発光中に、第二の発光手段が発光されるようにしてもよい。

・なお、第一の発光手段と第二の発光手段が逆になった場合についても同様である。

・第一の発光手段と第二の発光手段は同時期に発光されてもよい。

【0991】

（v）第一の発光手段と第二の発光手段の色

・第一の発光手段の色と第二の発光手段の色は同じでもよく、異なってもよい。

・第一の発光手段と第二の発光手段の形状が同じで色が異なるものであってもよい。

・第一の発光手段と第二の発光手段の形状が同じで色が同じものであってもよい。

10

20

30

40

50

- ・第一の発光手段と第二の発光手段の形状が異なり、色が同じものであってもよい。
- ・第一の発光手段と第二の発光手段の形状が異なり、色が異なるものであってもよい。

【0992】

(5) 第二の表示

(i) 第二の表示は、少なくとも発光手段（例えば、4.の第一の発光手段）によって隠されない位置に設けられている場合がある。

- ・なお、第二の表示は、発光手段にのみ隠されない位置に設けられていてもよい。

【0993】

(ii) 複数の発光領域の場合

・第二の表示は、第一の発光手段と第二の発光手段のうちの少なくとも一方の発光手段によって少なくとも隠されない位置に設けられている。

・第二の表示は、第一の発光手段と第二の発光手段のうちの一方の発光手段のみによって少なくとも隠されない位置に設けられている。

・第二の表示は、第一の発光手段と第二の発光手段の両方の発光手段によって隠されない位置に設けられていてもよい。

・なお、他方の発光手段によって隠されない位置に設けられていてもよく、隠される位置に設けられていてもよい。

・なお、第二の表示は少なくとも一方の発光手段によって囲われる位置に設けられていてもよく、一方の発光手段により囲われない位置に設けられていてもよい。

・なお、第二の表示は少なくとも他方の発光手段によって囲われる位置に設けられていてもよく、他方の発光手段に囲われない位置に設けられていてもよい。

【0994】

(iii) 複数の発光手段（3以上の発光手段）について

・第二の表示は、複数の発光手段によって少なくとも隠されない位置に設けられている。

・第二の表示は、複数の発光手段のうちの少なくとも一の発光手段によって隠されない位置に設けられている。

・第二の表示は、複数の発光手段のうちの少なくとも一以上の発光手段によって隠されない位置に設けられている。

・第二の表示は、複数の発光手段の全ての発光手段により隠されない位置に設けられている。

・なお、第二の表示は、複数の発光手段のうちの少なくとも一以上の発光手段以外の発光手段によって隠される位置に設けられていてもよく、隠されない位置に設けられていてもよい。

・なお、第二の表示は、複数の発光手段のうちの少なくとも一以上の発光手段（隠している発光手段とは別の発光手段）により隠される位置に設けられていてもよく、設けられていなくてもよい。

【0995】

・なお、第二の表示は、複数の発光手段のうちの少なくとも一以上の発光手段（隠している発光手段とは別の発光手段）により囲われる位置に設けられていてもよく、設けられていなくてもよい。

【0996】

(6) 第三の条件

(i) 第二の条件が成立している場合に、第三の条件が成立すると発光手段による発光は実行可能である。発光手段による発光を行わない条件の場合であっても、発光手段による発光を実行可能な場合がある。

・例えば、図柄（装飾図柄）が停止した場合（(1)(i)または(1)(ii)）は通常は発光手段による発光を行わないが、先読み演出中は図柄停止（または装飾図柄の停止表示）中も発光手段による発光を実行可能である場合がある。

・なお、第二の条件が成立している場合に、第三の条件が成立した場合であっても発光手段による発光を行わないようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 9 9 7 】

(ii) 第二の条件が非成立中に、第三の条件が成立すると発光手段による発光は実行可能である。

・なお、第二の条件が非成立中に、第三の条件が成立した場合に、発光手段による発光は行われなくてもよい。

【 0 9 9 8 】

(7) 演出としての発光手段による発光

(i) 当該変動の演出としての発光手段による発光

・当該変動が開始した後（または直後、または同時）に発光手段による発光が開始されるようにしてもよい。

・当該変動が停止した後（または直後、または同時）に発光手段による発光が消えるようにしてもよい。

・なお、当該変動が終了した後も発光手段による発光を継続してもよい。

・なお、次変動が開始した後（または直後、または同時）に発光手段による発光が消えるようにしてもよい。

【 0 9 9 9 】

(ii) 通常遊技中の先読み演出としての発光手段による発光

・先読みしている保留の変動が開始するまで発光手段による発光を継続してもよい。

また、先読みしている保留の変動が終了するまで発光手段による発光を継続してもよい。

・先読みしている保留の変動が開始するまで、図柄停止表示（特図または装飾図柄）のたびに発光手段による発光が実行されてもよい（例えば、図柄停止時に発光手段による発光がされる）。

・先読みしている保留の変動が開始するまで、図柄変動表示（特図または装飾図柄）が開始されるたびに発光手段による発光が実行されてもよい（例えば、図柄の変動開始時に発光手段による発光がされる）。

・先読みしている保留の変動が開始するまで、図柄変動中に発光手段による発光が実行されてもよい（発光手段による発光が実行されるタイミングは、図柄変動中であれば任意である）。

・なお、先読みしている保留の変動が開始するまでは発光手段による発光を行わないようにしてもよい。

【 1 0 0 0 】

(iii) 大当たり中の演出としての発光手段による発光

・大当たり中に先読み演出として発光手段による発光を行う場合、特定のラウンドで発光手段による発光が開始してから、前記特定のラウンドが終了するまでの間は発光手段による発光を継続してもよく、大当たりが終了するまで発光手段による発光を継続してもよく、先読みしている保留の変動の開始（または終了、または変動中の特定のタイミング）の後（または直後、または同時）まで発光手段による発光を継続してもよい。

・なお、大当たり中の先読み演出中は発光手段による発光をせず、それ以外のタイミングでは発光手段による発光を行うようにしてもよい。

・なお、大当たり開始時または終了時は発光手段による発光を行わないものであってもよく、発光手段による発光を実行可能なものであってもよい。

・大当たり中は特定の領域（例えば、アタッカーなど）を隠さない位置（または囲わない位置）で発光手段による発光を行うものであってもよく、任意の位置で発光手段による発光を行ってもよい。

【 1 0 0 1 】

(iv) 信頼度を示唆しない演出としての発光手段による発光

・デモ演出（遊技台のタイトル（例えば、CR吉宗）の表示、メーカー名の表示、キャラクターや模様などの表示）として、発光手段による発光を行ってもよい。

・図柄の変動中や停止中に装飾として、発光手段による発光を行ってもよい。

・大当たり中に装飾として、発光手段による発光を行ってもよい。

10

20

30

40

50

【 1 0 0 2 】

(v) 発光手段による発光の色、形状、領域の大きさ

- ・発光手段による発光の色によって、当該変動や次回以降の変動の信頼度を示唆するものであってもよい。
- ・発光手段による発光の色によって、大当たり回数や出玉数、遊技状態（例えば、電サボ / 非電サボ、確変 / 非確変）、エラー状態、不正を検知した状態などの報知を行うものであってもよい。
- ・発光手段による発光の形状によって、当該変動や次回以降の変動の信頼度を示唆するものであってもよい。
- ・発光手段による発光の形状によって、大当たり回数や出玉数、遊技状態（例えば、電サボ / 非電サボ、確変 / 非確変）、エラー状態、不正を検知した状態などの報知を行うものであってもよい。
- ・発光手段による発光の領域の大きさによって、当該変動や次回以降の変動の信頼度を示唆するものであってもよい。
- ・発光手段による発光の領域の大きさによって、大当たり回数や出玉数、遊技状態（例えば、電サボ / 非電サボ、確変 / 非確変）、エラー状態、不正を検知した状態などの報知を行うものであってもよい。

10

【 1 0 0 3 】

(vi) 発光手段による発光の発光期間

- ・電源が投入された後の特定のタイミング（例えば、可動体の初期動作終了後など）から電断（停電などによる電断や電源OFFなど）までの間は、発光手段による発光が継続して行われるようにしてもよい。なお、継続して行われなくてもよい。

20

【 1 0 0 4 】

(8) その他事項

- ・上述の実施例では、画像表示手段は装飾図柄表示手段であるが、画像表示手段と装飾図柄表示手段は異なるものであってもよい。
- ・上述の実施例では、画像表示手段に保留表示領域が含まれているが、画像表示手段とは別に保留表示手段（例えばLEDによる保留表示など）が設けられていてもよい。
- ・画像表示手段は、複数（2以上）設けられていてもよい。その場合、装飾図柄（特図1、特図2）、特図1保留表示、特図2保留表示および第四図柄のそれぞれは、第一の画像表示手段または第二の画像表示手段の一方または両方に設けられている場合があり、もしくは両方に設けられていない場合がある。
- ・画像表示手段は可動体として動作可能（例えば、移動可能）である場合がある。また、画像表示手段が複数設けられている場合は、少なくとも1つが可動体として動作可能（例えば、移動可能）であり、少なくとも1つが可動体として動作可能（例えば、移動可能）ではない（例えば、固定されている）ものであってもよく、複数の画像表示手段のすべてが可動体として動作可能（例えば、移動可能）であってよく、複数の画像表示手段のすべてが可動体として動作可能（例えば、移動可能）ではないものであってもよい。

30

【 1 0 0 5 】

< 付記7 >

40

なお、以上説明した本発明は、

1 .

- 遊技領域が少なくとも設けられた遊技盤と、
- 遊技に関する演出を少なくとも実行可能な演出手段と、
- を備えた遊技台であって、
- 前記演出手段は、複数備えられたものであり、
- 前記複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、第一の演出手段であり、
- 前記複数の演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、第二の演出手段であり、
- 前記第一の演出手段は、前記演出に関連する表示を少なくとも実行可能な表示手段であり、

50

前記表示手段は、第一の表示を少なくとも実行可能なものであり、
 前記表示手段は、第二の表示を少なくとも実行可能なものであり、
 前記第一の表示は、前記第二の表示と少なくとも関連する表示であり、
 前記第二の演出手段は、前記第一の演出手段よりも前方側に位置するものであり、
 前記第二の演出手段は、背面側を透過可能な透過領域が少なくとも設けられたものであり、

前記透過領域に向かって光を少なくとも発光可能な発光手段を備え、
 前記透過領域は、前記発光手段から発光された光を、少なくとも前方に向かわせることが可能なものであり、

前記透過領域は、第一の透過領域を少なくとも備えたものであり、
 前記透過領域は、第二の透過領域を少なくとも備えたものであり、
 前記第二の透過領域は、前記第一の透過領域以外の領域であり、
 前記第二の演出手段は、前記第一の透過領域を発光させることで、前記表示手段の前方で発光演出を少なくとも実行可能なものであり、
 前記第一の透過領域は、前記第一の表示および前記第二の表示のうちの一方の表示における少なくとも一部の前方側に位置するものである、
 ことを特徴とする遊技台、としたので、

多彩な演出を行え、遊技の興趣を向上させる遊技台を提供することができる。

【1006】

また、発光演出により、一方の表示が視認困難となる場合であっても、他方の表示で遊技者に表示を認識させることができる場合がある。

【1007】

また、発光演出により、一方の表示を目立たせることができる場合がある。発光演出が重なっている方が目立つ場合もあるし、相対的に他方の表示が目立つ場合もある。

【1008】

また本発明は、

2.

1.に記載の遊技台であって、

前記第一の表示および前記第二の表示の両方を表示可能とされる表示期間が少なくとも設けられたものであり、

前記第二の演出手段は、前記表示期間中に前記第一の表示および前記第二の表示のうちの一方の表示における少なくとも一部の前方側で前記発光演出を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

多彩な演出を行え、遊技の興趣を向上させる遊技台を提供することができる。

【1009】

また、発光演出により、一方の表示が視認困難となる場合であっても、他方の表示で遊技者に表示を認識させることができる場合がある。

【1010】

また、発光演出により、一方の表示を目立たせることができる場合がある。発光演出が重なっている方が目立つ場合もあるし、相対的に他方の表示が目立つ場合もある。

【1011】

また本発明は、

3.

1.または2.に記載の遊技台であって、

前記第一の表示は、遊技に少なくとも関連する第一の情報に応じた表示であり、

前記第二の表示は、前記第一の情報に応じた表示である、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

同じ情報を複数の表示により行うことにより発光演出が行われた場合にも、確実に情報を報知できる場合がある。

10

20

30

40

50

【 1 0 1 2 】

また本発明は、

4 .

3 . に記載の遊技台であって、

当否判定を少なくとも実行可能な当否判定手段を備え、

前記第一の表示は、前記当否判定の結果に少なくとも対応した第一の図柄表示であり、

前記第二の表示は、前記当否判定の結果に少なくとも対応した第二の図柄表示である、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

一方の図柄は、発光演出によって隠されないため、遊技者が知りたい情報を確実に報知できる場合がある。

10

【 1 0 1 3 】

また、発光演出により図柄を装飾して目立たせることができる場合がある。

【 1 0 1 4 】

また本発明は、

5 .

3 . に記載の遊技台であって、

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段を備え、

前記表示手段は、前記図柄変動表示の開始を保留している回数を少なくとも報知可能な第一の保留表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記表示手段は、前記図柄変動表示の開始を保留している回数を少なくとも報知可能な第二の保留表示を少なくとも実行可能なものであり、

20

前記第一の表示は、前記第一の保留表示であり、

前記第二の表示は、前記第二の保留表示である、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

一方の保留表示は、確実に保留数を報知することができる場合がある。

【 1 0 1 5 】

また本発明は、

6 .

5 . に記載の遊技台であって、

前記第一の保留表示は、保留アイコンであり、

30

前記第二の保留表示は、文字情報を少なくとも含む表示であり、

前記表示手段は、前記図柄変動表示の開始を保留している回数に対応した数の前記保留アイコンを表示することにより前記第一の保留表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記表示手段は、前記文字情報により、前記図柄変動表示の開始を保留している回数を報知する前記第二の保留表示を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

第一の透過領域によって隠されない第二の保留表示は、簡潔に遊技者に保留数を報知できる場合がある。

【 1 0 1 6 】

また、保留アイコンは発光演出によって、より注目させることができる場合がある。

40

【 1 0 1 7 】

また本発明は、

7 .

6 . に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、複数種類の前記保留アイコンを少なくとも表示可能なものであり、

前記複数種類の保留アイコンのうちの少なくとも一の種類の保留アイコンは、第一の保留アイコンであり、

前記複数種類の保留アイコンのうちの少なくとも一の種類の保留アイコンは、第二の保留アイコンであり、

前記表示手段は、前記発光演出が行われることに少なくとも関連して、表示している前

50

記第一の保留アイコンを前記第二の保留アイコンに少なくとも変化可能とするものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

発光演出を表示手段で行われる予告の変化と関連付けることができる場合がある（予告自体として機能することができる場合がある）。

【1018】

また本発明は、

8 .

1 .乃至7 .のうちのいずれか1項に記載の遊技台であって、
前記第一の透過領域は、該透過領域自体が発光しないものである、

ことを特徴とする遊技台、とした。

【1019】

<付記8>

なお、以上説明した本発明は、

1 .

遊技領域が少なくとも設けられた遊技盤と、
遊技に関する演出を少なくとも実行可能な演出手段と、

を備えた遊技台であって、

前記演出手段は、複数備えられたものであり、

複数の前記演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、第一の演出手段であり、

複数の前記演出手段のうちの少なくとも一の演出手段は、第二の演出手段であり、

前記第一の演出手段は、前記演出に関連する表示を少なくとも実行可能な表示手段であり、

前記表示手段は、第一の表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記表示手段は、第二の表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の表示は、前記第二の表示と少なくとも関連する表示であり、

前記第二の演出手段は、前記第一の演出手段よりも前方側に位置するものであり、

前記第二の演出手段は、透過領域が少なくとも設けられたものであり、

前記透過領域に向かって光を少なくとも照射可能な照射手段（例えば発光手段701）

を備え、

前記照射手段により前記透過領域に照射された光は、少なくとも前方側に導光可能とされるものであり、

前記透過領域は、第一の透過領域を少なくとも備えたものであり、

前記透過領域は、第二の透過領域を少なくとも備えたものであり、

前記第二の透過領域は、前記第一の透過領域以外の領域であり、

前記第二の演出手段は、前記第一の透過領域を発光させることで、前記表示手段の前方側で発光演出が少なくとも実行可能とされるものであり、

前記第一の透過領域は、前記第一の表示および前記第二の表示のうちの一方の表示における少なくとも一部の前方側に位置するものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

多彩な演出を行え、遊技の興趣を向上させる遊技台を提供することができる。

【1020】

また、発光演出により、一方の表示が視認困難となる場合であっても、他方の表示で遊技者に表示を認識させることができる場合がある。

【1021】

また、発光演出により、一方の表示を目立たせることができる場合がある。発光演出が重なっている方が目立つ場合もあるし、相対的に他方の表示が目立つ場合もある。

【1022】

また本発明は、

2 .

10

20

30

40

50

1. に記載の遊技台であって、

前記第一の表示および前記第二の表示の両方を表示可能とされる表示期間が少なくとも設けられたものであり、

前記第二の演出手段（前記第一の透過領域）は、前記表示期間中に前記第一の表示および前記第二の表示のうち一方の表示における少なくとも一部の前方側で前記発光演出を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

多彩な演出を行え、遊技の興趣を向上させる遊技台を提供することができる。

【1023】

また、発光演出により、一方の表示が視認困難となる場合であっても、他方の表示で遊技者に表示を認識させることができる場合がある。

10

【1024】

また、発光演出により、一方の表示を目立たせることができる場合がある。発光演出が重なっている方が目立つ場合もあるし、相対的に他方の表示が目立つ場合もある。

【1025】

また本発明は、

3.

1. または2. に記載の遊技台であって、

前記第一の表示は、遊技に少なくとも関連する第一の情報に応じた表示であり、

前記第二の表示は、前記第一の情報に応じた表示である、

20

ことを特徴とする遊技台、としたので、

同じ情報を複数の表示により行うことにより発光演出が行われた場合にも、確実に情報を報知できる場合がある。

【1026】

また本発明は、

4.

3. に記載の遊技台であって、

当否判定を少なくとも実行可能な当否判定手段を備え、

前記第一の表示は、前記当否判定の結果に少なくとも対応した第一の図柄表示であり、

前記第二の表示は、前記当否判定の結果に少なくとも対応した第二の図柄表示である、

30

ことを特徴とする遊技台、としたので、

一方の図柄は、発光演出によって隠されないため、遊技者が知りたい情報を確実に報知できる場合がある。

【1027】

また、発光演出により図柄を装飾して目立たせることができる場合がある。

【1028】

また本発明は、

5.

3. に記載の遊技台であって、

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段を備え、

40

前記表示手段は、前記図柄変動表示の開始を保留している回数を少なくとも報知可能な第一の保留表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記表示手段は、前記図柄変動表示の開始を保留している回数を少なくとも報知可能な第二の保留表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の表示は、前記第一の保留表示であり、

前記第二の表示は、前記第二の保留表示である、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

一方の保留表示は、確実に保留数を報知することができる場合がある。

【1029】

また本発明は、

50

6 .

5 . に記載の遊技台であって、

前記第一の保留表示は、保留アイコンであり、

前記第二の保留表示は、文字情報を少なくとも含む表示であり、

前記表示手段は、前記図柄変動表示の開始を保留している回数に対応した数の前記保留アイコンを表示することにより前記第一の保留表示が少なくとも実行可能とされるものであり、

前記表示手段は、前記文字情報により、前記図柄変動表示の開始を保留している回数を報知する前記第二の保留表示が少なくとも実行可能とされるものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

第一の透過領域によって隠されない第二の保留表示は、簡潔に遊技者に保留数を報知できる場合がある。

【1030】

また、保留アイコンは発光演出によって、より注目させることができる場合がある。

【1031】

また本発明は、

7 .

6 . に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、複数種類の前記保留アイコンを少なくとも表示可能なものであり、

複数種類の前記保留アイコンのうちの少なくとも一の種類の保留アイコンは、第一の保留アイコンであり、

複数種類の前記保留アイコンのうちの少なくとも一の種類の保留アイコンは、第二の保留アイコンであり、

前記表示手段は、前記発光演出が行われることに少なくとも関連して、表示している前記第一の保留アイコンが前記第二の保留アイコンに少なくとも変化可能とされるものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

発光演出を表示手段で行われる予告の変化と関連付けることができる場合がある（予告自体として機能することができる場合がある）。

【1032】

また本発明は、

8 .

1 . 乃至 7 . のうちのいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記透過領域は、非自発光である、

ことを特徴とする遊技台、とした。

【1033】

また本発明は、

A .

4 . に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、装飾図柄の変動表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記表示手段は、第四図柄の変動表示を少なくとも実行可能なものであり

前記第一の図柄表示は前記装飾図柄であり、

前記第二の図柄表示は第四図柄であり、

前記第一の透過領域は、前記装飾図柄の少なくとも一部の前方で前記発光演出を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

第四図柄で当否判定の結果を確実に報知することができる場合がある。

【1034】

なお、装飾図柄の変動表示と第四図柄の変動表示は同時に開始し、同時に停止するものである場合がある。装飾図柄の変動表示は第四図柄の変動表示よりも先に開始し、先に停

10

20

30

40

50

止するものである場合がある。装飾図柄の変動表示は第四図柄の変動表示よりも先に開始し、後に停止するものである場合がある。装飾図柄の変動表示は第四図柄の変動表示よりも後に開始し、先に停止するものである場合がある。装飾図柄の変動表示は第四図柄の変動表示よりも後に開始し、後に停止するものである場合がある。

【 1 0 3 5 】

なお、装飾図柄の表示領域の大きさは、第四図柄の表示領域の大きさよりも大きい場合がある。装飾図柄の表示領域の大きさは、第四図柄の表示領域の大きさと同じ場合がある。装飾図柄の表示領域の大きさは、第四図柄の表示領域の大きさよりも小さい場合がある。

【 1 0 3 6 】

装飾図柄の変動表示は、複数の図柄組み合わせにより構成され、遊技者が認識可能なタイミングが異なる場合がある（リーチ演出など実行可能）。第四図柄は、1または複数の図柄（組み合わせ）により結果が報知されるが、変動停止のタイミングでほぼ一斉に停止する（リーチ演出等実行しない）。

【 1 0 3 7 】

第四図柄の変動表示領域は固定である。なお、第四図柄の変動表示領域は変化してもよい。

【 1 0 3 8 】

使用される装飾図柄は、遊技状態（確変・電サボ・演出モードなど）により異なる、または、同じ装飾図柄を使用する。第四図柄は特図1用の第四図柄、特図2用の第四図柄で異なるのみであり、遊技状態等に依存しない。

【 1 0 3 9 】

また本発明は、

B .

1 . に記載の遊技台であって、

前記第一の透過領域は、第三の透過領域を少なくとも備えたものであり、

前記第一の透過領域は、第四の透過領域を少なくとも備えたものであり

前記第三の透過領域は、前記表示手段の表示領域前方となる領域であり、

前記第四の透過領域は、前記遊技領域の前方であって、前記表示手段の表示領域前方の領域とは異なる領域であり、

前記第三の領域の少なくとも一部および前記第四の透過領域の少なくとも一部を含む領域で前記発光演出を実行可能とした、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

表示領域外でも発光演出を行うことができるので興趣が向上する場合がある。

【 1 0 4 0 】

上述の実施例では、シャッタ役物やガラス発光を演出手段の例としているが、演出手段は、ガラス発光のように表示領域外で発光演出が可能なものであってもよい。

【 1 0 4 1 】

また本発明は、

B ´ .

1 . に記載の遊技台であって、

複数の前記表示手段が設けられたものであり、

複数の前記表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、第一の表示手段であり、

複数の前記表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、第二の表示手段であり、

前記第一の表示手段は、前記第一の表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の表示手段は、前記第二の表示を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

一方の表示手段を注目することに遊技者が集中できる場合がある。演出に注目したければ、第一の透過領域の発行により隠されている第一の表示手段に注目すればよいし、情報に注目したければ第一の透過領域に隠されていない第二の表示手段に注目することができ

10

20

30

40

50

る場合がある。

【1042】

前記第一の表示手段と前記第二の表示手段の組み合わせの例としては、例えば、
・メイン液晶表示手段（例えば装飾図柄表示装置208）が第一の表示手段であり、サブ液晶表示手段（液晶表示装置208i）が第二の表示手段である場合がある。第一の表示手段と第二の表示手段が逆の場合もある。

・メイン液晶表示手段（例えば装飾図柄表示装置208）が第一の表示手段であり、特図等表示手段（例えば、特図表示、普図表示、特図保留、普図保留、遊技状態表示、右打ち表示などの各種情報が表示されている表示手段）が第二の表示手段である場合がある。第一の表示手段と第二の表示手段が逆の場合もある。

10

・サブ液晶表示手段が第一の表示手段であり、特図等表示手段が第二の表示手段である場合がある。第一の表示手段と第二の表示手段が逆の場合もある。

・盤面ランプでモード報知等の情報報知機能を備えたものが第一の表示手段であり、各種液晶表示手段で同様の表示をする場合の当該液晶表示手段が第二の表示手段である場合がある。第一の表示手段と第二の表示手段が逆の場合もある。

【1043】

また本発明は、

C.

1. に記載の遊技台であって、

予告を少なくとも実行可能な予告手段を備え、

20

前記予告手段は、前記発光演出に少なくとも関連して、前記予告を少なくとも実行可能なものであり、

前記予告手段は、（例えば、前記第一の透過領域と重なっている）前記第一の表示の表示態様を変化させることで前記予告を実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

発光演出を表示手段と関連した予告として機能させることができる。また、予告として機能させることで第一の表示に注目させることができる場合がある。例えば、保留アイコンの変化を先読み予告として実行することができ、予告手段は、先読み予告手段を含む場合がある。

【1044】

30

また本発明は、

C'.

1. に記載の遊技台であって、

当否判定を少なくとも実行可能な当否判定手段と、

図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段と、

を備え、

前記表示手段は、装飾図柄の変動表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記表示手段は、一回の前記図柄変動表示中に複数の装飾図柄表示を行うことが可能なものであり、

前記当否判定の結果が大当りの場合には、複数の前記装飾図柄変動表示のうちの少なくとも一の装飾図柄変動表示で、大当りに応じた装飾図柄態様を導出可能であり、

40

前記当否判定の結果がはずれの場合には、複数の前記装飾図柄変動表示のうちのすべての装飾図柄変動表示で、はずれに応じた装飾図柄態様を導出可能であり、

複数の前記装飾図柄変動表示のうちの少なくとも一部の装飾図柄変動表示が前記第一の表示である、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

複数の装飾図柄変動表示を同時に行うことで興趣の向上を図りつつ、注目すべき装飾図柄変動表示を遊技者に認識させることができる場合がある。

【1045】

なお、リーチや大当りを形成しなかったものを発光演出で隠す（または視認困難とする

50

) 場合がある。

【1046】

なお、リーチや大当りの部分を発光演出で強調して注目させる場合がある。

【1047】

なお、図柄の書き換え予告などの各種予告演出についてもC.に記載の予告手段として適用可能である場合がある。

【1048】

(その他)

なお、本発明は、以下の構成であってもよい。

【1049】

前記第一の表示手段と前記第二の表示手段の組み合わせの例としては、例えば、以下のものがある。前記第一の表示手段と前記第二の表示手段の組み合わせの例は、上述のものを含め、適宜、相互に組み替えて組み合わせ可能である。

・普図変動演出と普図表示手段が、相互に第一の表示手段と第二の表示手段である場合がある。また、特図変動演出と特図表示手段が、相互に第一の表示手段と第二の表示手段である場合がある。

・ルーレット演出の一部を発光演出が重なる場合があり、一方が第一の表示であり、他方が第二の表示である場合がある。例えば、3択等の演出で、第一の表示と第二の表示が分かれる場合がある。

・所定の予告と別の所定の予告との組み合わせで、いずれかの予告が第一の表示であり、他方が第二の表示である場合がある。

・同系統の予告(例えばステップアップ予告のステップ1が第一の表示に相当し、ステップ2が第二の表示に相当するなど)の一方が第一の表示であり、他方が第二の表示である場合がある。この場合、最新の予告を注目させることができる場合がある。

・第四図柄の特図1を第一の表示、第四図柄の特図2を第二の表示としてもよい。例えば、特図2変動中には、特図1の第四図柄を発光演出で視認困難にしてもよいし、特図2の第4図柄に注目させるべく発光演出を行うようにしてもよい。

【1050】

また、本発明は、第一の透過領域(発光演出)により、第一の表示と第二の表示の両方と重なる構成であってもよい。

【1051】

第一の表示、第二の表示は一の表示手段に表示されてもよいし、複数の表示手段に別々に表示される構成であってもよい。

【1052】

各実施形態の現象は、すべての期間で行われる必要はない。例えば、同一のリーチ演出(特図の変動時間で決定されている同一の時間で行われる演出)であっても、各予告等の出現率は100%でないことが一般的であるため、発光演出により第一の表示と重なる演出が行われる場合も行われない場合も存在する。

【1053】

第一の表示を目立たせる効果を奏するには、発光演出により第一の透過領域が必ずしも第一の表示と重なる必要性はない。例えば、目立たせたい表示を囲むような発光演出や、矢印等で特定するような発光演出であってもよい。

【1054】

発光演出の実行は、図柄変動中に行われるものに限定されない。例えば以下のようなタイミングが想定され、第一の表示第二の表示に相当する演出が行われる場合がある。

・大当たり中・・・確変演出などで複数の表示がなされる場合がある。図柄が変わるか否かの部分と、何らかのミッションを達成することで確変報知がなされるものを第一の表示、第二の表示として適用することも可能である。

・ダイトモ(例えば、モバイル(例えば携帯電話)と遊技台演出の連動システム)設定中
 ・・・・ミッション達成やレベルアップ表示の各種表示がダイトモ(第一の情報)に関連す

10

20

30

40

50

る第一の表示や第二の表示として適用可能である。

・その他デモ中や、電源投入後の画面などでも適用可能である。

【1055】

発光演出により第一の表示や第二の表示が必ずしも視認困難となるものではない。発光演出の様式によっては、表示が目立つ場合や相対的に視認容易になる場合もある。

【1056】

<付記9>

なお、以上説明した本発明は、

1.

遊技領域（例えば、遊技領域124）が少なくとも設けられた遊技盤（例えば、遊技盤200）と、

前記遊技盤の前側に設けられた透過手段（例えば、透過部材703）と、
を備えた遊技台であって、

前記透過手段へ光を少なくとも照射可能な照射手段（例えば、光源702A、702B、702C、702D、702E、702F、702Gおよび702H）を備え、

前記透過手段は、第一の発光手段（例えば、レンズカット703da、703db、703dc、703dd、703de、模様703ba、703bb、703ca、703cb）が少なくとも設けられたものであり、

前記透過手段は、第二の発光手段（例えば、レンズカット703da、703db、703dc、703dd、703de、模様703ba、703bb、703ca、703cb）が少なくとも設けられたものであり、

前記第一の発光手段は、前記照射手段により照射された光を前側へ少なくとも導くことが可能なものであり、

前記第二の発光手段は、前記照射手段により照射された光を前側へ少なくとも導くことが可能なものであり、

前記第一の発光手段は、第一の態様（例えば、模様703ba、703bb、703ca、703cb）で少なくとも表示可能とされるものであり、

前記第二の発光手段は、第二の態様（例えば、模様703ba、703bb、703ca、703cb）で少なくとも表示可能とされるものであり、

前記第一の態様は、前記第二の態様と異なる態様である、
ことを特徴とする遊技台、としたので、

多彩な演出を行うことができる。

【1057】

また、多彩な演出を行うことができる場合がある。

【1058】

また、本発明は、

2.

1.に記載の遊技台において、

前記遊技盤は、表示（例えば、図99(a)における左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208c、特図1用第四図柄領域731a、特図2用第四図柄領域731b、特図1用保留アイコン表示領域732a）を少なくとも実行可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）が設けられたものであり、

前記透過手段は、前記表示手段を少なくとも臨む位置に設けられたものである、
ことを特徴とする遊技台、としたので、

多彩な演出を行うことができる場合がある。

【1059】

また、本発明は、

3.

2.に記載の遊技台において、

前記表示は、第一の表示（例えば、図99(a)における中図柄表示領域208b）を

含むものであり、

前記第一の発光手段（例えば、模様 7 0 3 v）は、前記第一の表示の少なくとも一部の
前側に、少なくとも設けられているものである、
ことを特徴とする遊技台、としたので、

表示へ注意を引き付けることができる場合がある。

【 1 0 6 0 】

また、本発明は、

4 .

2 . または 3 . に記載の遊技台において、

前記表示は、第一の表示（例えば、図 9 9（ a ）における中図柄表示領域 2 0 8 b）を
含むものであり、

前記第二の発光手段（例えば、模様 7 0 3 u）は、前記第一の表示の少なくとも一部の
前側に、少なくとも設けられていないものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

第一の表示をクリアに見せることにより、遊技者が表示を見逃すのを防ぐことができる
場合がある。

【 1 0 6 1 】

また、本発明は、

5 .

2 . 乃至 4 . のうちのいずれか 1 項に記載の遊技台において、

前記表示は、第二の表示（例えば、図 9 9（ a ）における特図 1 用保留アイコン表示領
域 7 3 2 a）を含むものであり、

前記第一の発光手段（例えば、模様 7 0 3 v）は、前記第二の表示の前側に少なくとも
設けられていないものであり、

前記第二の発光手段（例えば、模様 7 0 3 u）は、前記第二の表示の前側に少なくとも
設けられていないものである、

ことを特徴とする遊技台、としたので、

第二の表示をクリアに見せることにより、遊技者が表示を見逃すのを防ぐことができる
場合がある。

【 1 0 6 2 】

また、遊技者にとって重要な情報を常時確認できる状態にし、遊技者の不利益になるこ
とを防ぐことができる場合がある。

【 1 0 6 3 】

本発明の態様は、上述した個々の実施例に限定されるものではなく、個々の実施例の各
要素のいかなる組合せも本発明に含み、また、当業者が想到しうる種々の変形も含むもの
であり、本発明の効果も上述した内容に限定されない。すなわち、特許請求の範囲に規定
された内容およびその均等物から導き出される本発明の概念的な思想と趣旨を逸脱しない
範囲で種々の追加、変更および部分的削除が可能である。

【産業上の利用可能性】

【 1 0 6 4 】

本発明に係る遊技台は、パチンコ機などに代表される遊技台に適用することができる。

【符号の説明】

【 1 0 6 5 】

1 0 0 パチンコ機

1 0 2 外枠

1 0 4 本体

2 0 0 遊技盤

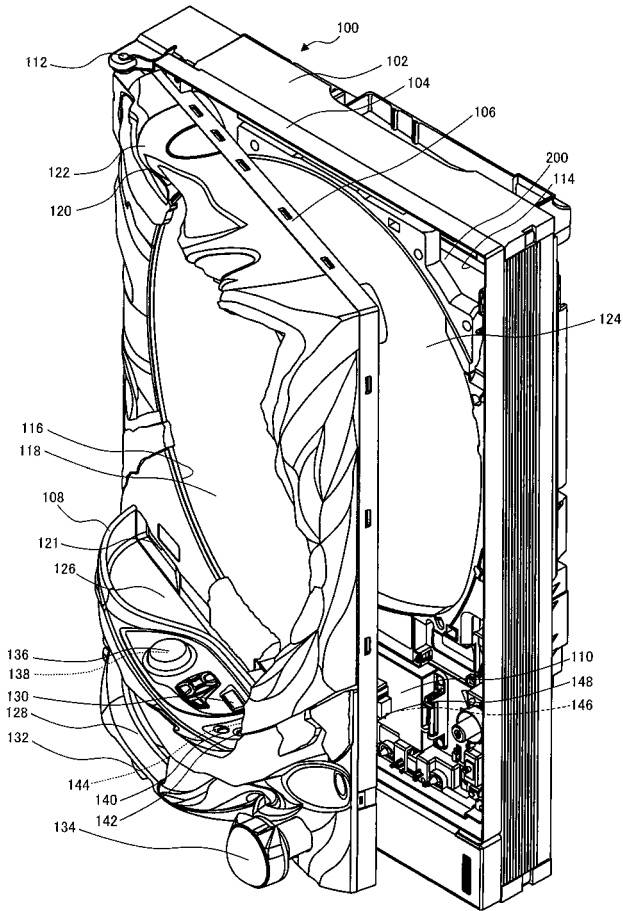
10

20

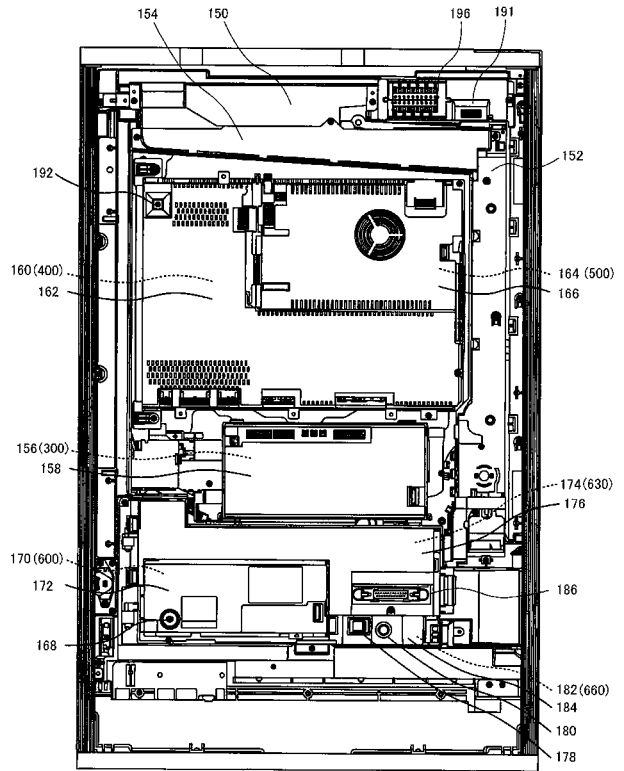
30

40

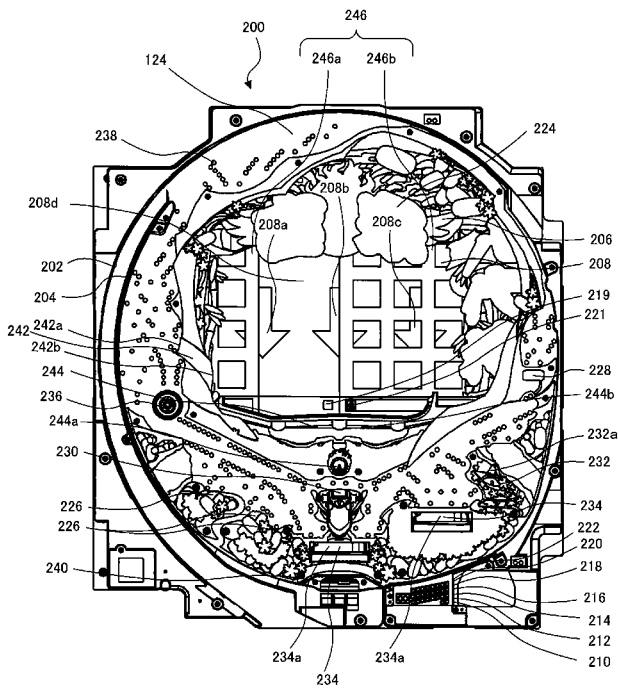
【 図 1 】



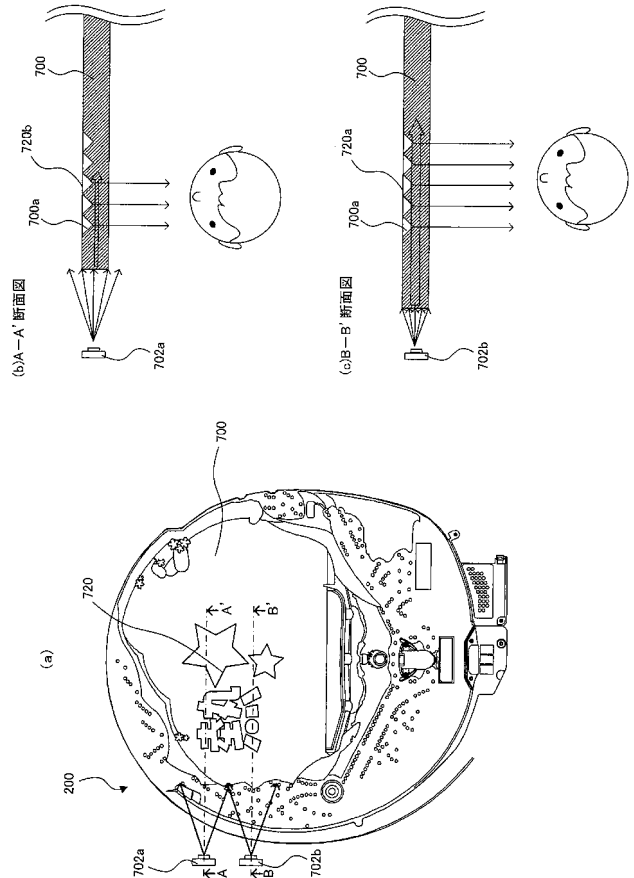
【 図 2 】



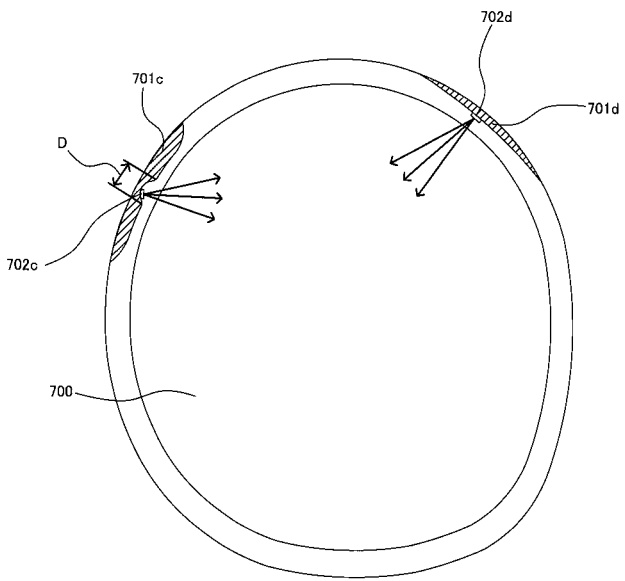
【 図 3 】



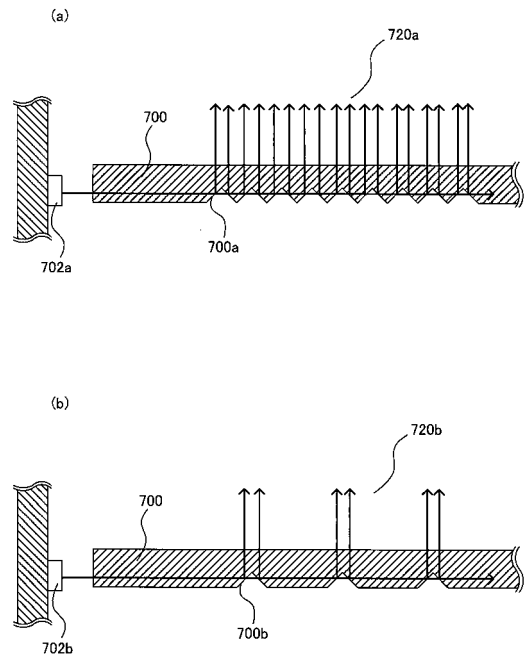
【 図 6 】



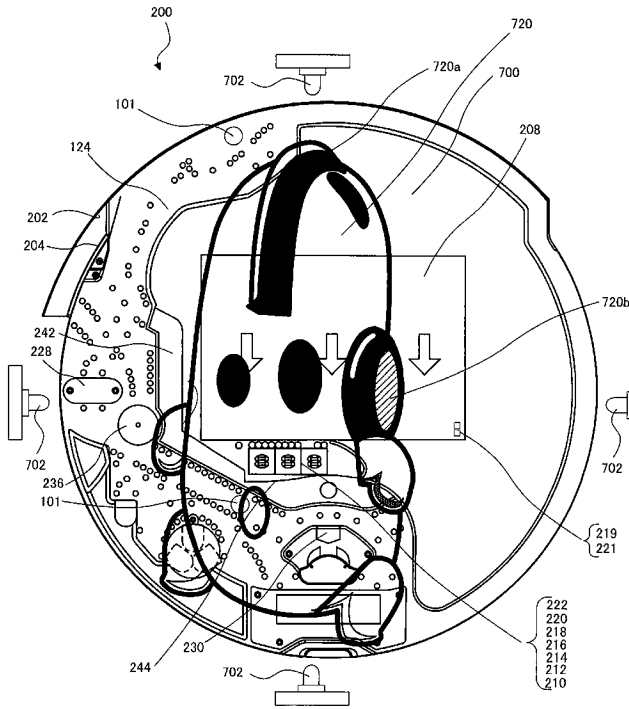
【 図 7 】



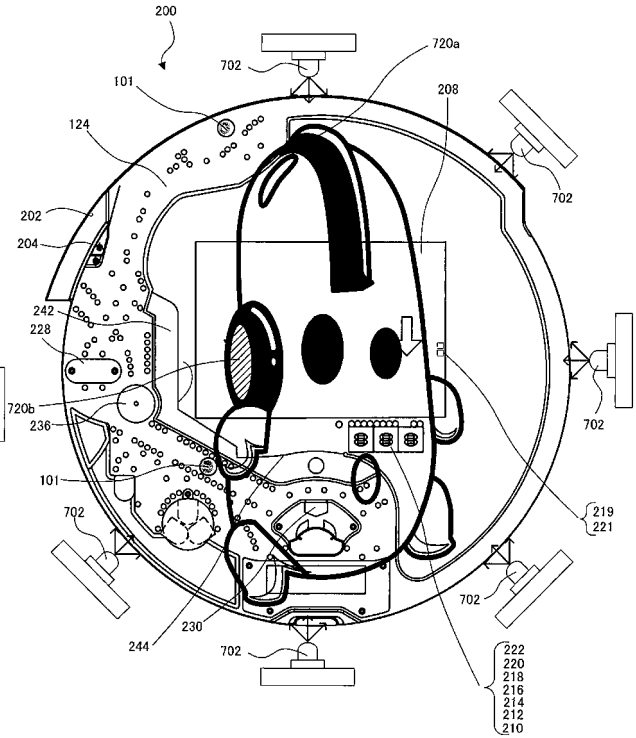
【 図 8 】



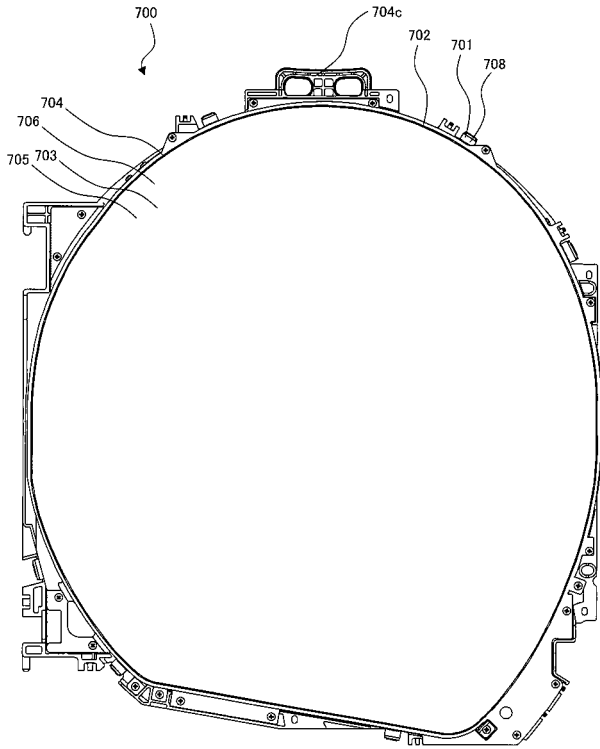
【 図 9 】



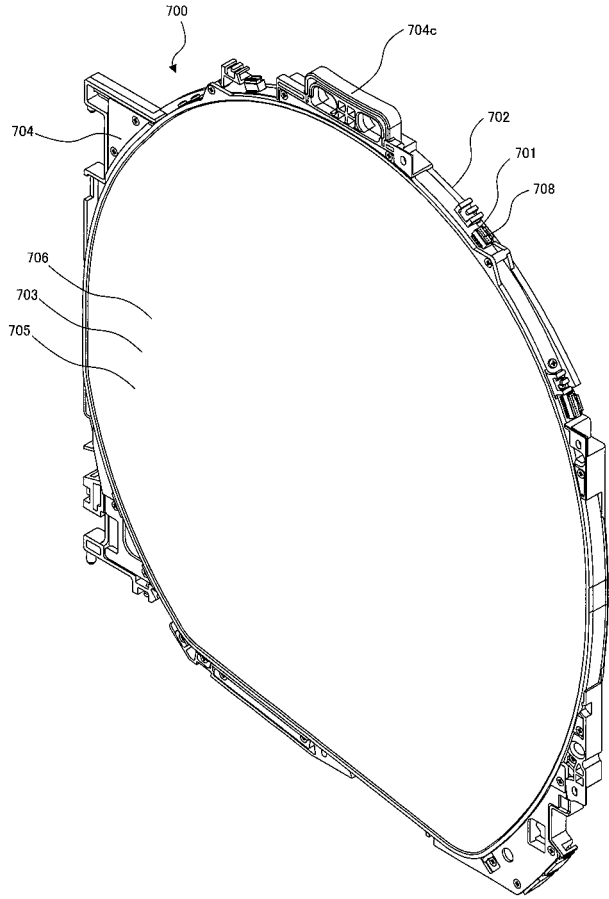
【 図 10 】



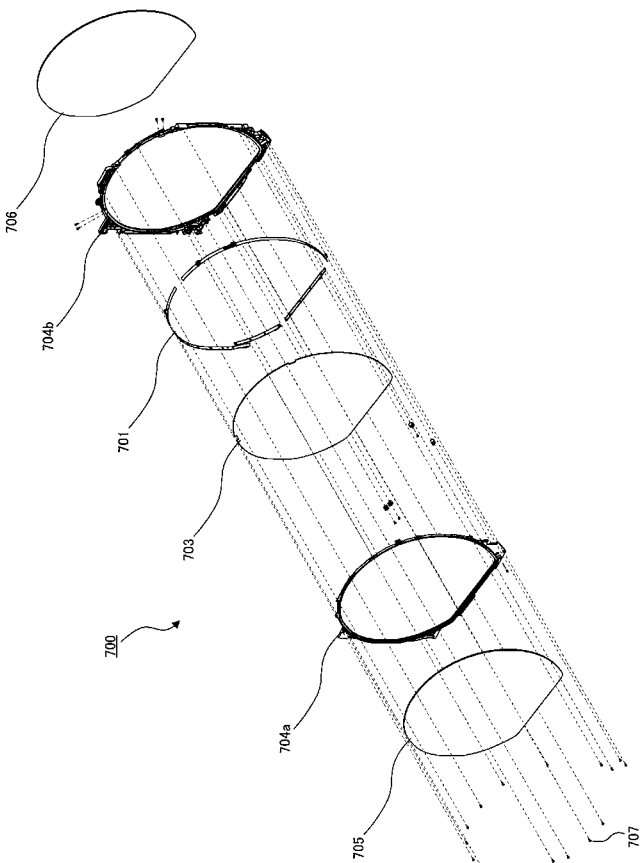
【図 1 1】



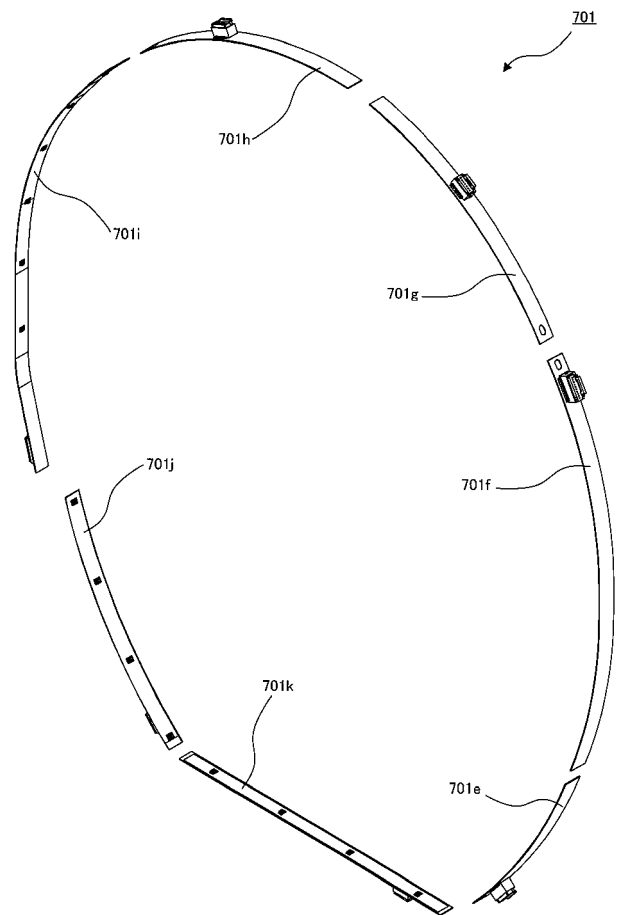
【図 1 2】



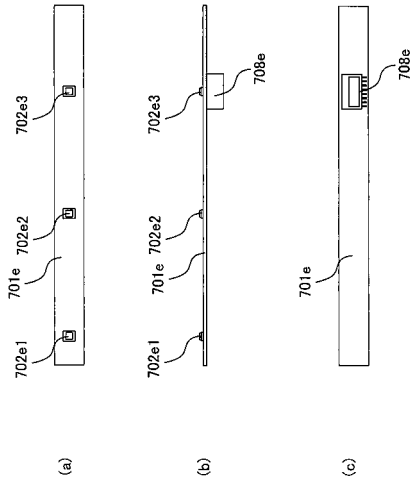
【図 1 3】



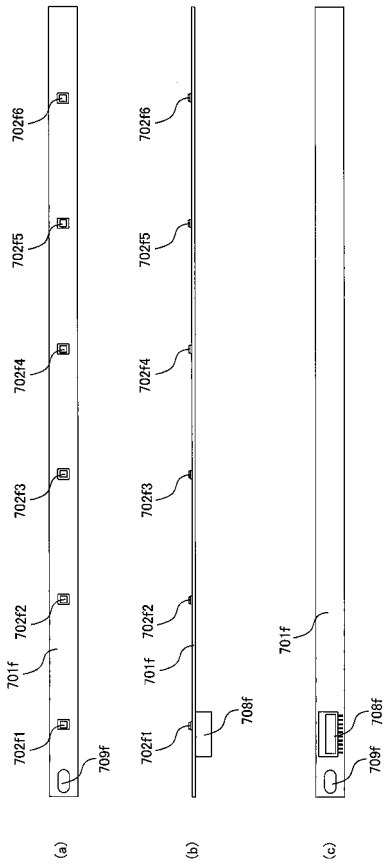
【図 1 4】



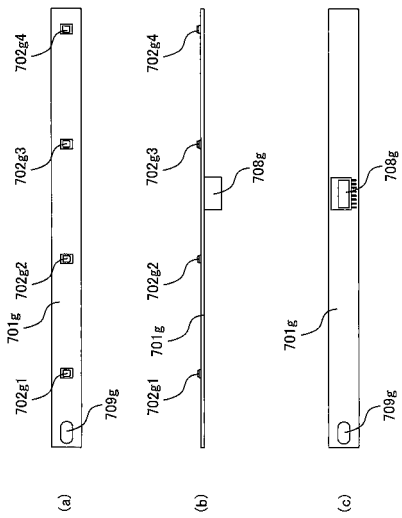
【 図 1 5 】



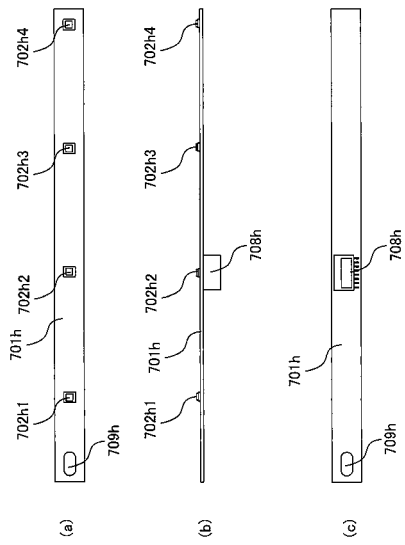
【 図 1 6 】



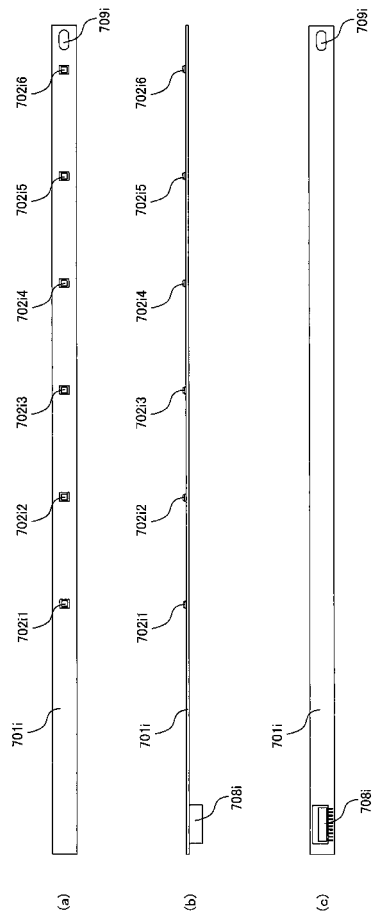
【 図 1 7 】



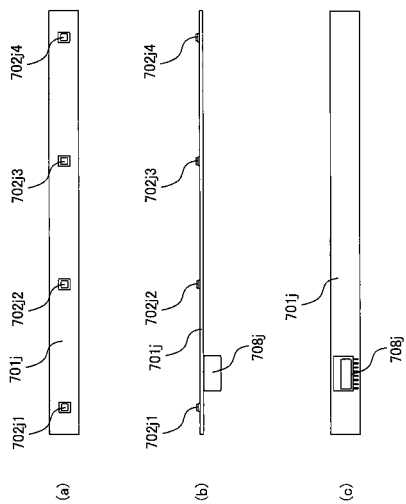
【 図 1 8 】



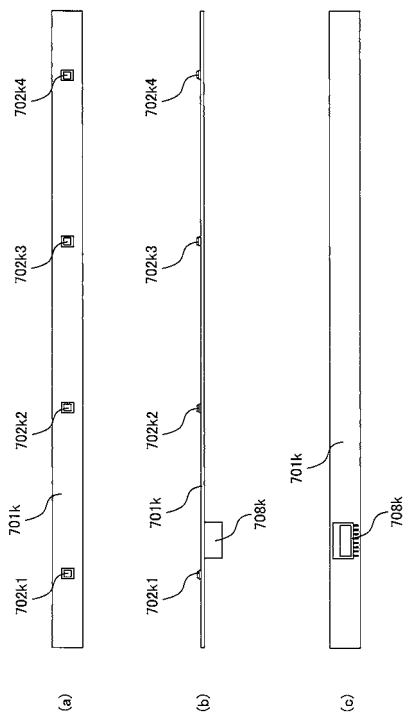
【 図 19 】



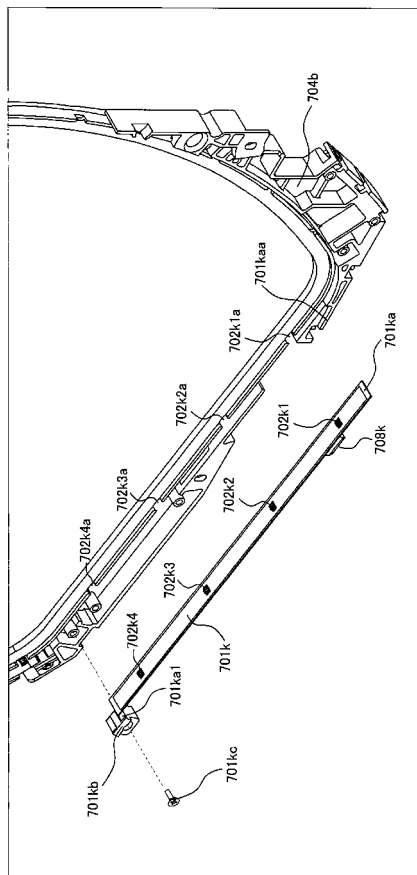
【 図 20 】



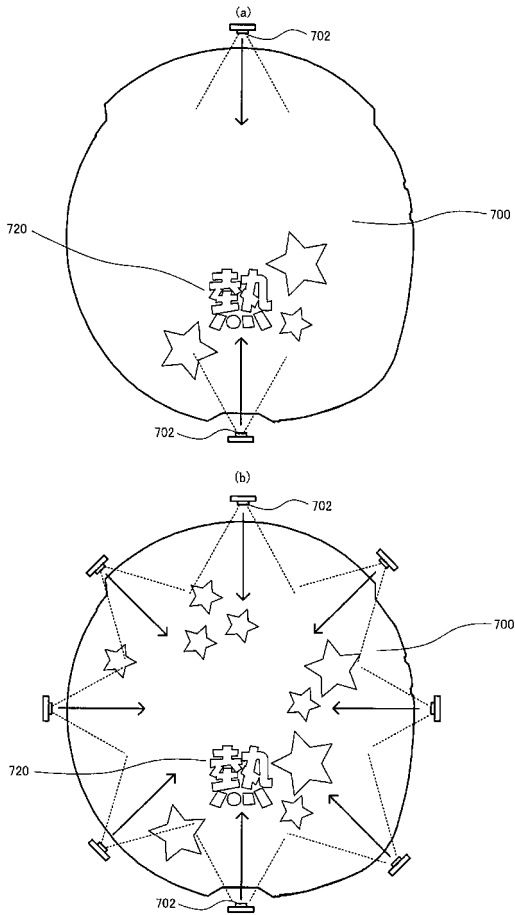
【 図 21 】



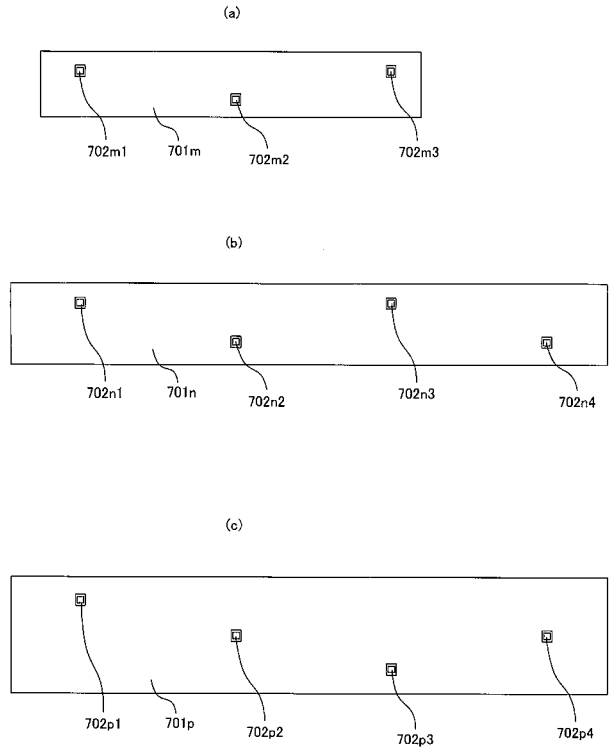
【 図 22 】



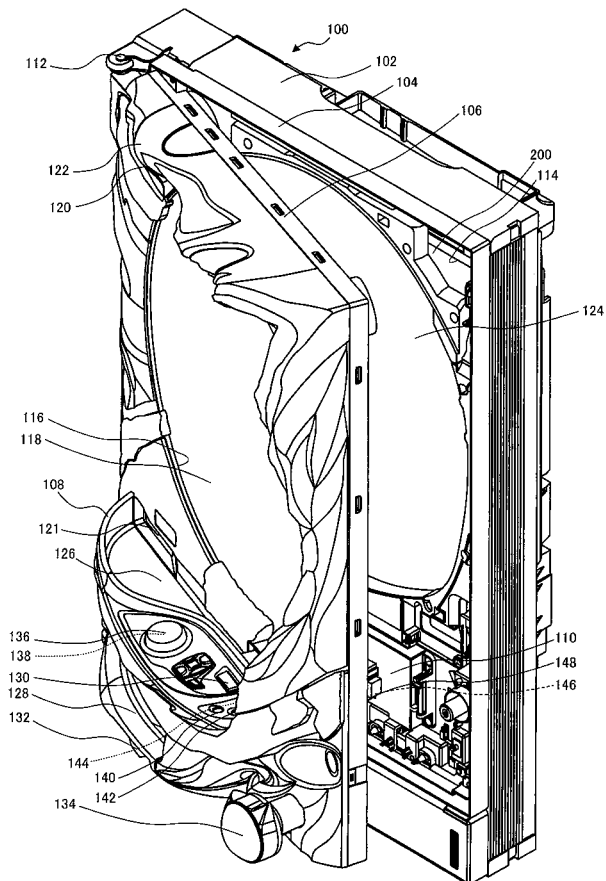
【 図 2 5 】



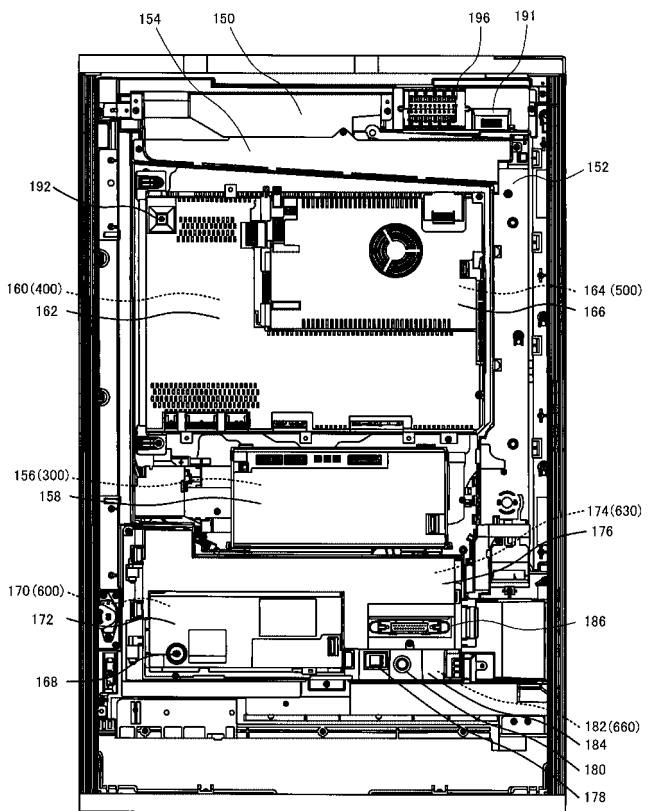
【 図 2 6 】



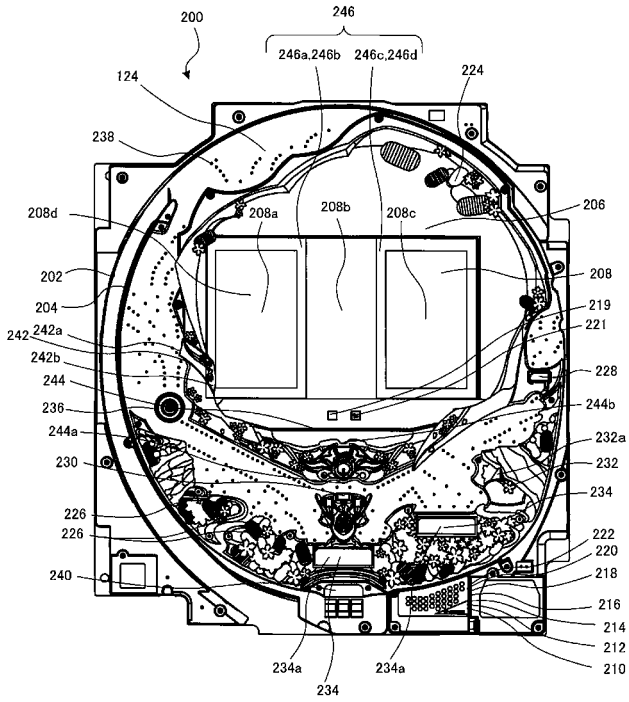
【 図 2 8 】



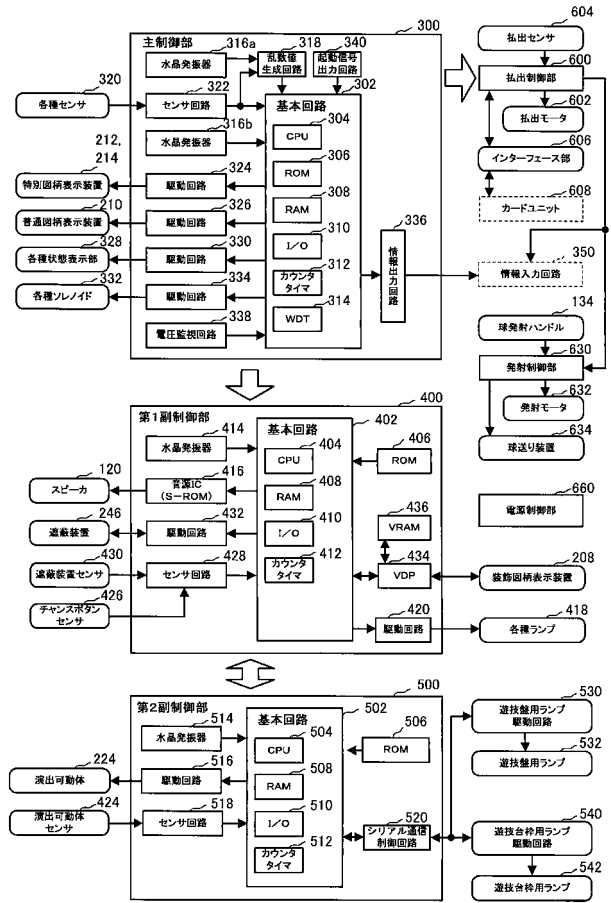
【 図 2 9 】



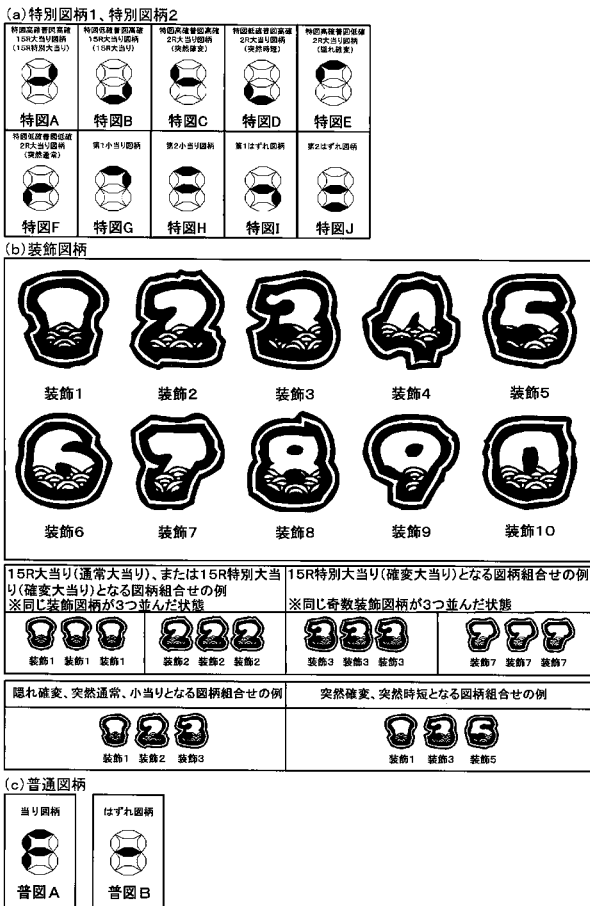
【図30】



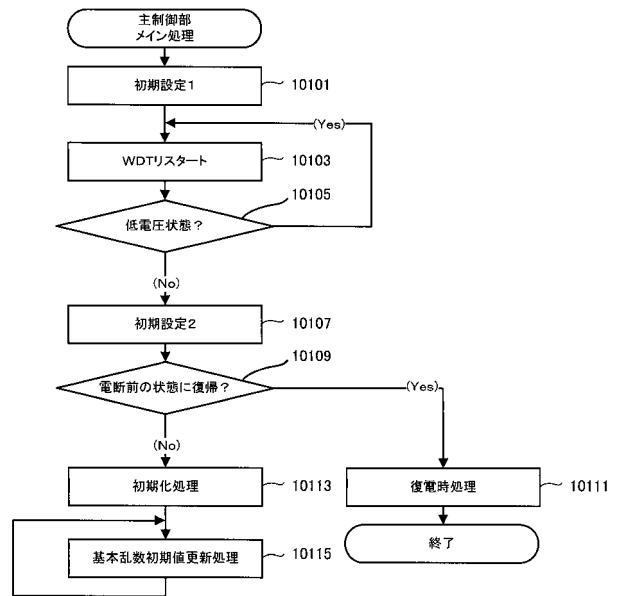
【図31】



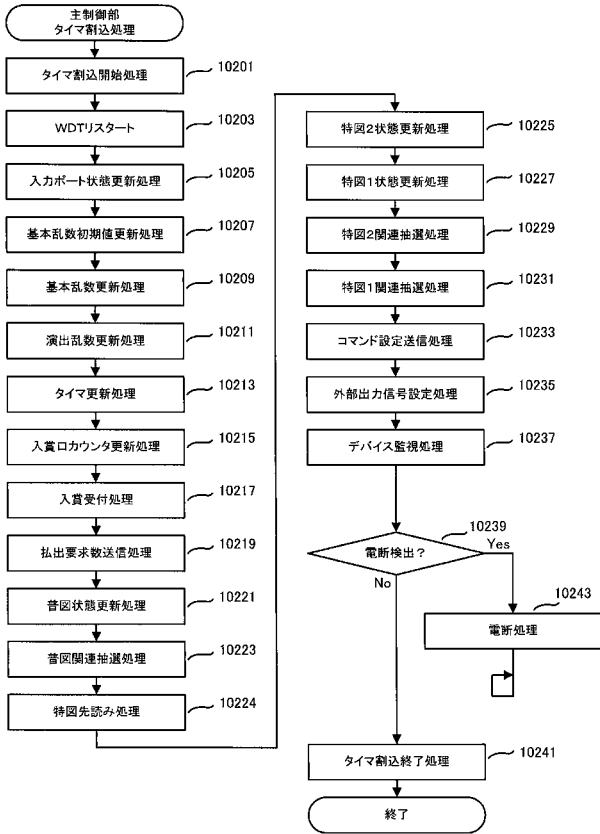
【図32】



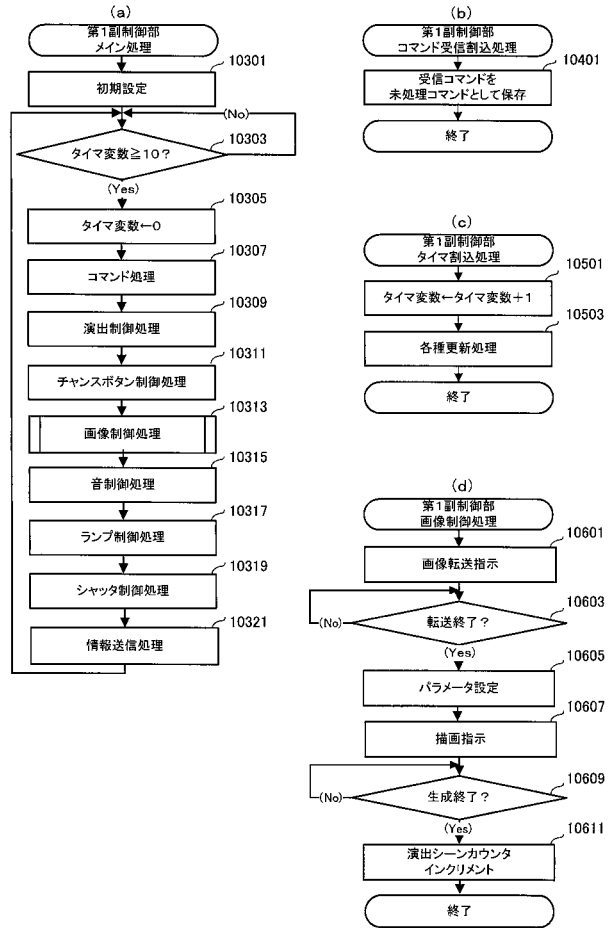
【図33】



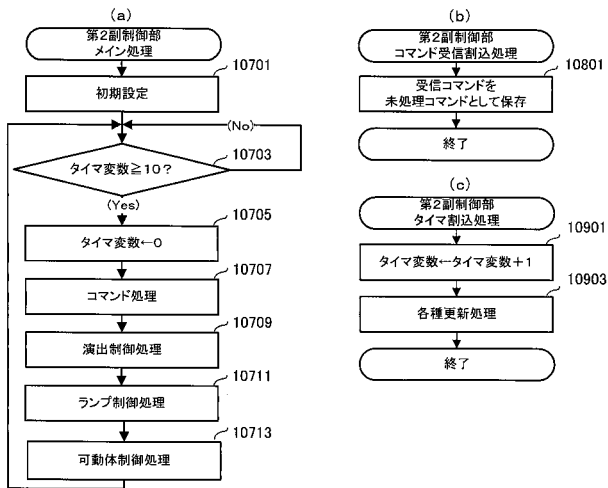
【図34】



【図35】



【図36】



【図37】

(a) 当否判定用高確率テーブル (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
高確率	0~10000	ハズレ
	10001~11638	大当たり
	11639~11940	小当たり
	11941~65535	ハズレ

(b) 当否判定用低確率テーブル (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
低確率	0~10000	ハズレ
	10001~10162	大当たり
	10163~10464	小当たり
	10465~65535	ハズレ

(c) 特図決定用テーブル (乱数範囲: 0~99)

当否判定結果	図柄乱数の範囲	停止図柄
大当たり	0 - 49	特図A
	50 - 69	特図B
	70 - 77	特図C
	78 - 83	特図D
	84 - 91	特図E
	92 - 99	特図F
小当たり	0 - 49	特図G
	50 - 99	特図H
ハズレ	0 - 49	特図I
	50 - 99	特図J

【図38】

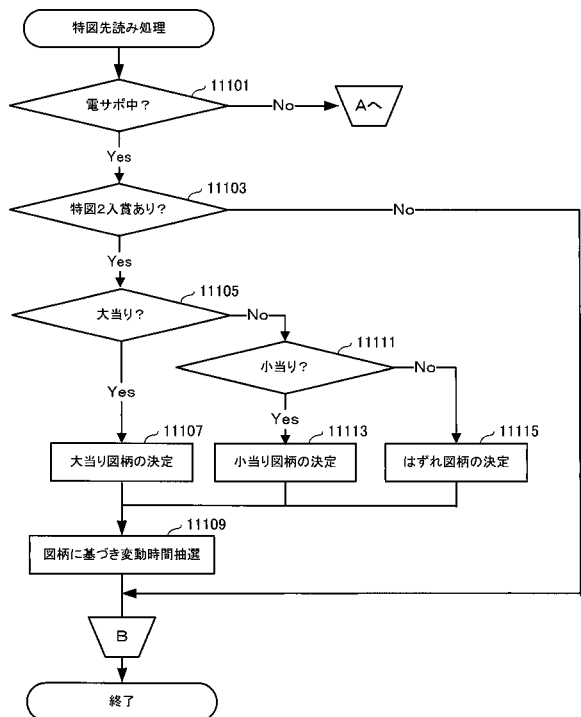
(a) 特図1変動表示時間決定テーブル(乱数範囲: 0~65535)

停止図柄	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出態様	テーブル
A・B (電サボ有無で共通)	15000ms	0~1000	ノーマルリーチ当り	1
	45000ms	1001~20000	リーチA当り	
	65000ms	20001~65535	リーチB当り	
C~H (電サボ有無で共通)	12000ms	0~65535	チャンス目全消灯	2
I・J (電サボ無: 保留3)	3000ms	0~65000	短縮ハズレ	3
	10000ms	65001~65400	ノーマルリーチハズレ	
	40000ms	65401~65500	リーチAハズレ	
	60000ms	65501~65536	リーチBハズレ	
I・J (電サボ無: 保留0~2) (電サボ有: 保留0~3)	8000ms	0~50000	ハズレ	4
	10000ms	50001~60000	ノーマルリーチハズレ	
	40000ms	60001~65000	リーチAハズレ	
	60000ms	65001~65536	リーチBハズレ	

(b) 特図2変動表示時間決定テーブル(乱数範囲: 0~65535)

停止図柄	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出態様	テーブル
A・B (電サボ有無で共通)	15000ms	0~1000	ノーマルリーチ当り	5
	45000ms	1001~20000	リーチA当り	
	65000ms	20001~65535	リーチB当り	
C~H (電サボ有無で共通)	12000ms	0~65535	チャンス目全消灯	6
I・J (電サボ有: 保留1~3)	1500ms	0~65535	超短縮ハズレ	7
I・J (電サボ有: 保留0)	8000ms	0~65535	ハズレ	8
I・J (電サボ無: 保留0~3)	8000ms	0~50000	ハズレ	9
	10000ms	50001~60000	ノーマルリーチハズレ	
	40000ms	60001~65000	リーチAハズレ	
	60000ms	65001~65536	リーチBハズレ	

【図41】

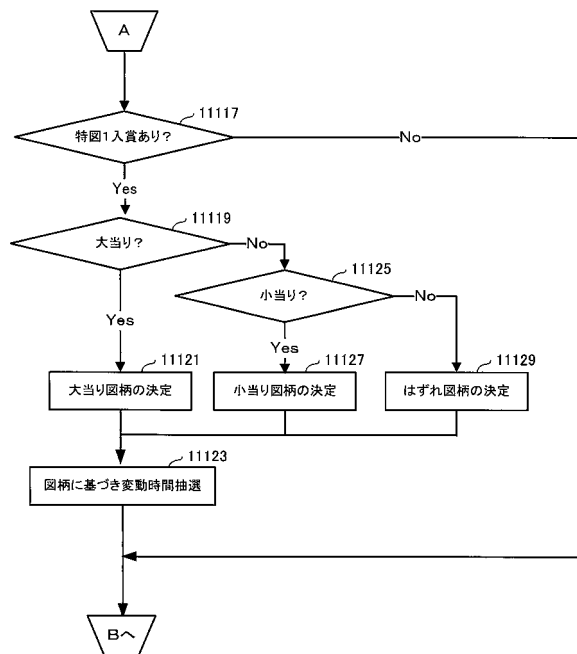


【図39】

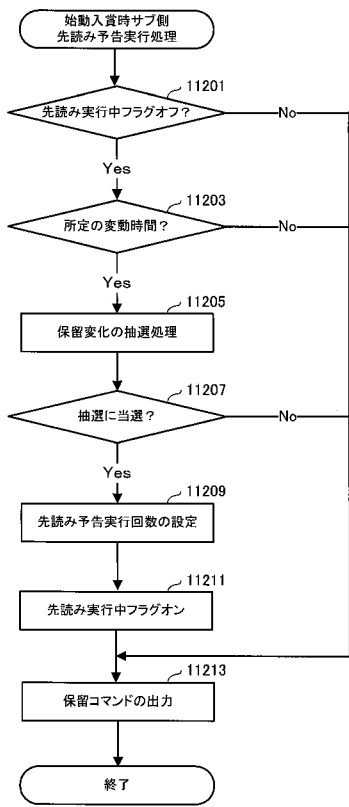
保留変化予告抽選テーブル1(先読み予告: 始動口入賞時)

変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	変化なし	保留A	保留B	可動体
10000ms	ノーマルリーチハズレ	0~89	90~99	—	—
40000ms	リーチAハズレ	0~39	40~69	80~95	96~99
60000ms	リーチBハズレ	0~29	30~79	80~89	90~99
15000ms	ノーマルリーチ当り	0~69	70~95	96~97	98~99
45000ms	リーチA当り	0~29	30~69	70~85	86~99
65000ms	リーチB当り	0~19	20~49	50~79	80~99

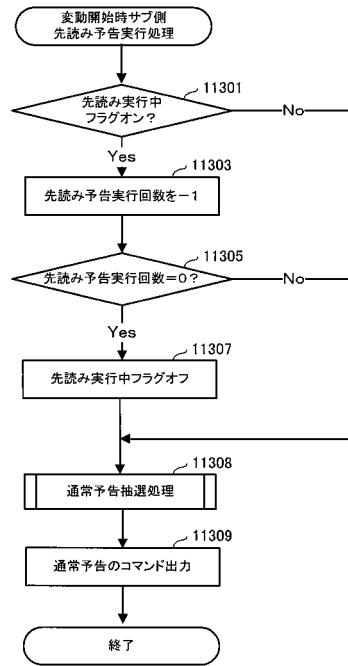
【図42】



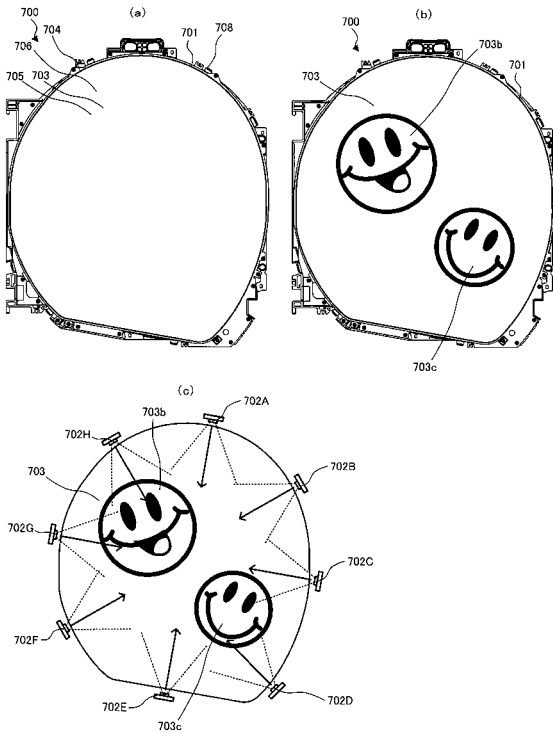
【 図 4 3 】



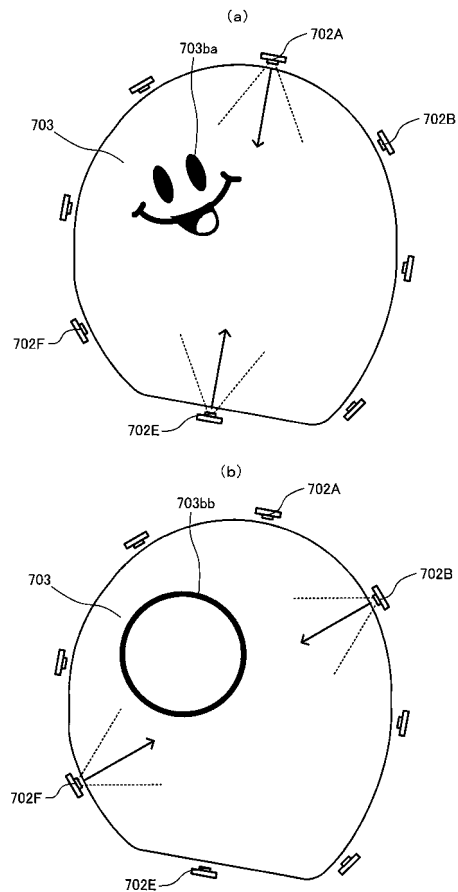
【 図 4 4 】



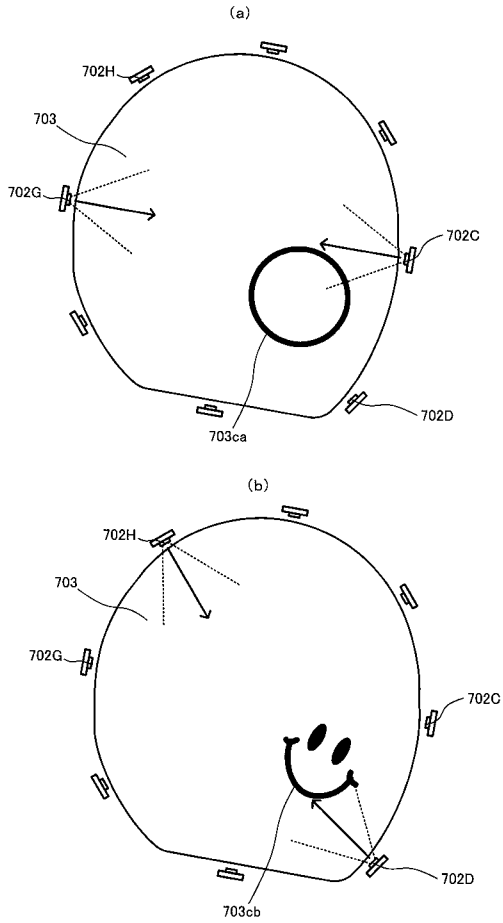
【 図 4 5 】



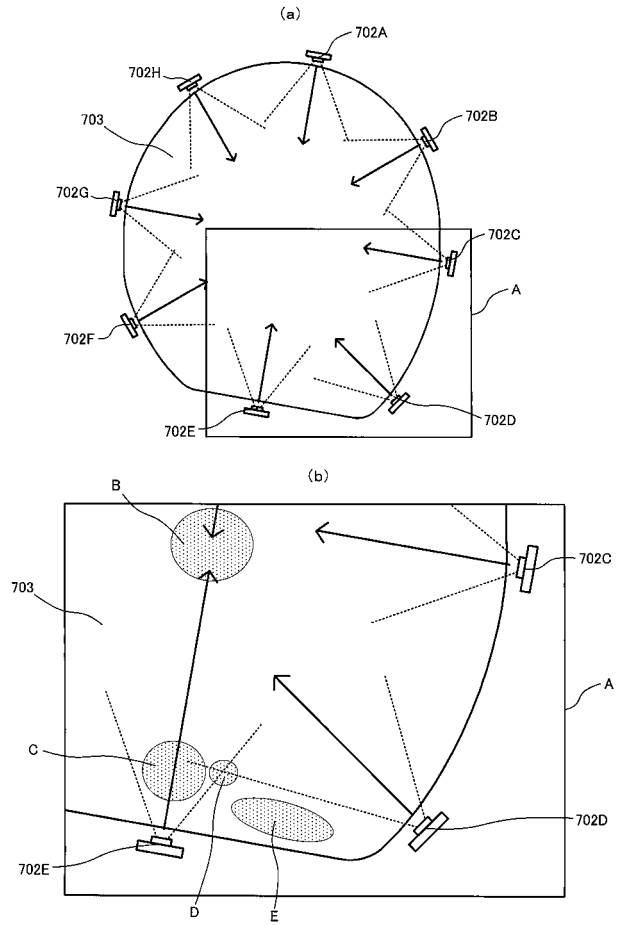
【 図 4 6 】



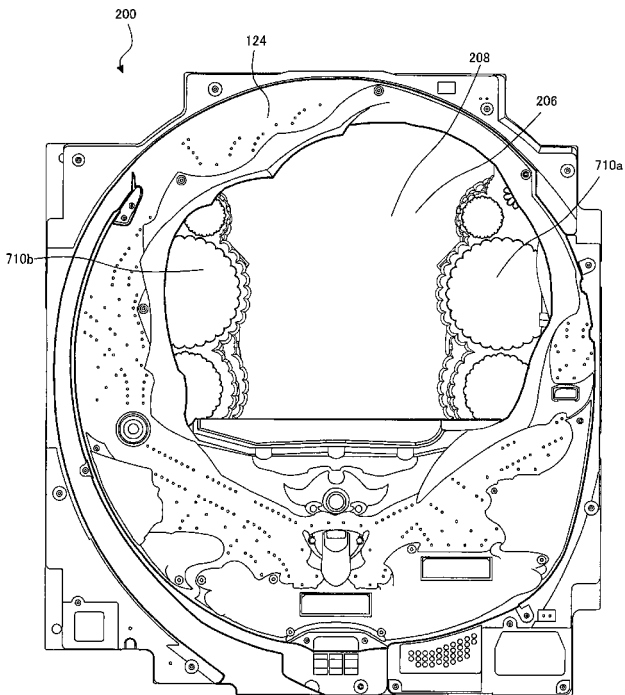
【 図 4 7 】



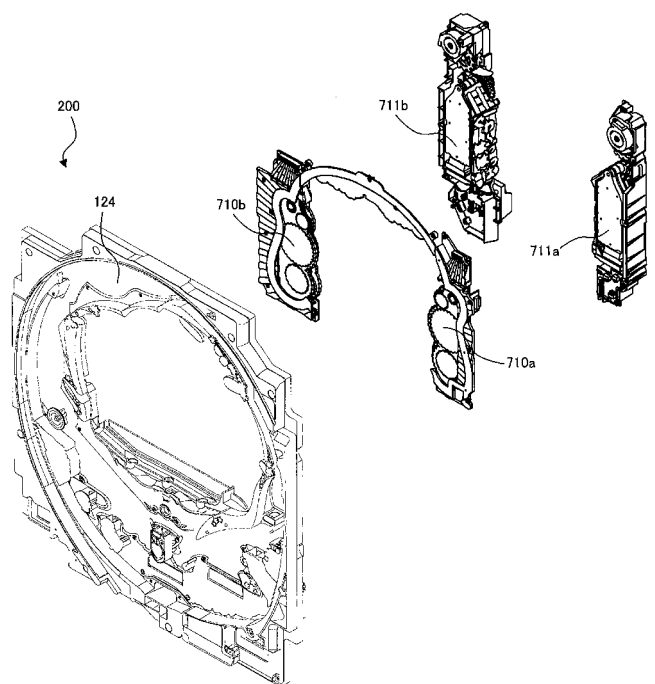
【 図 4 8 】



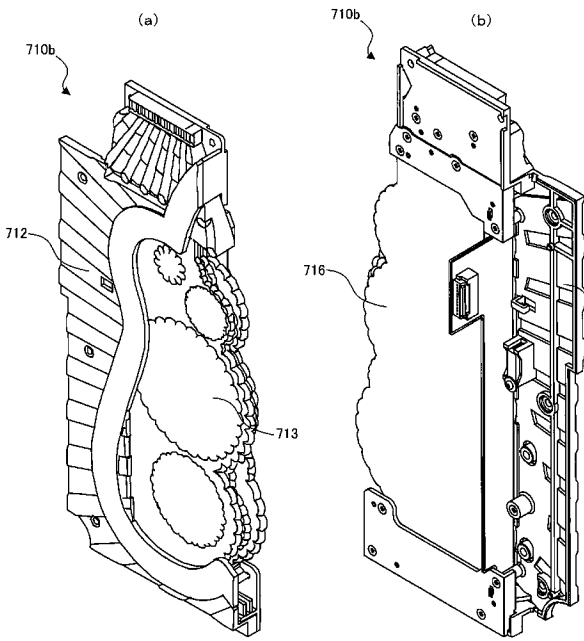
【 図 5 0 】



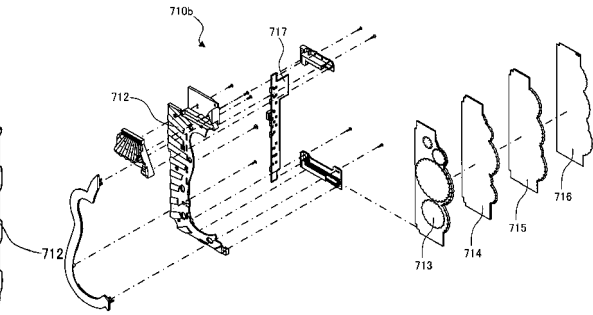
【 図 5 1 】



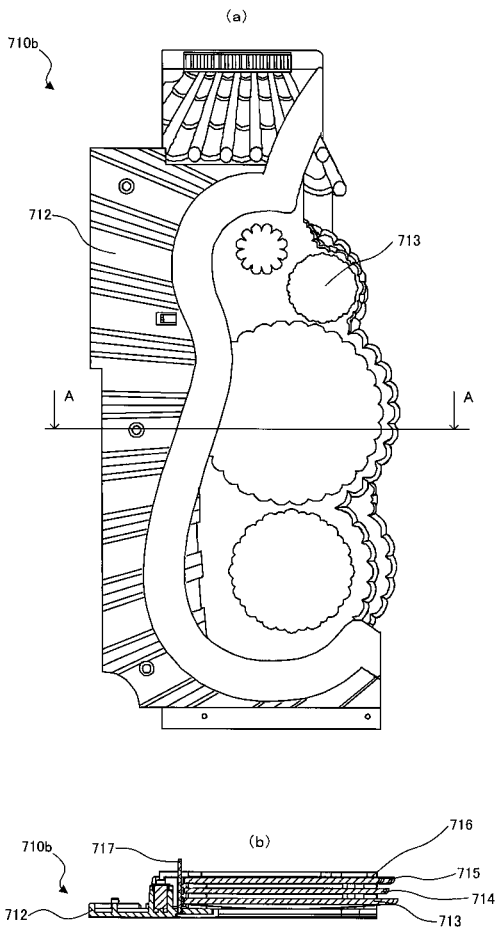
【 図 5 2 】



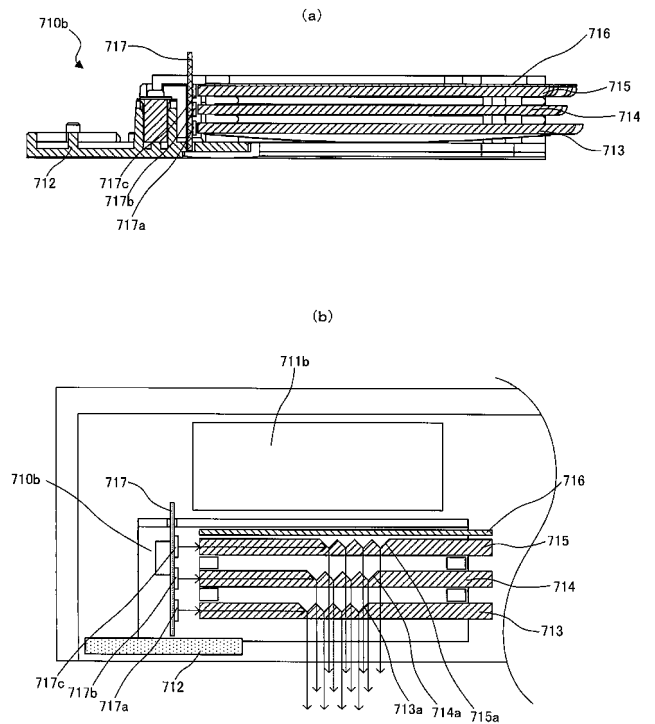
【 図 5 3 】



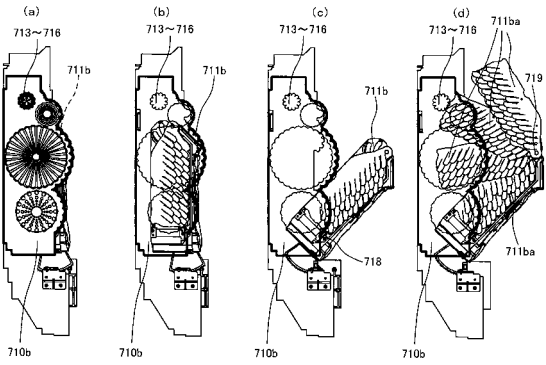
【 図 5 4 】



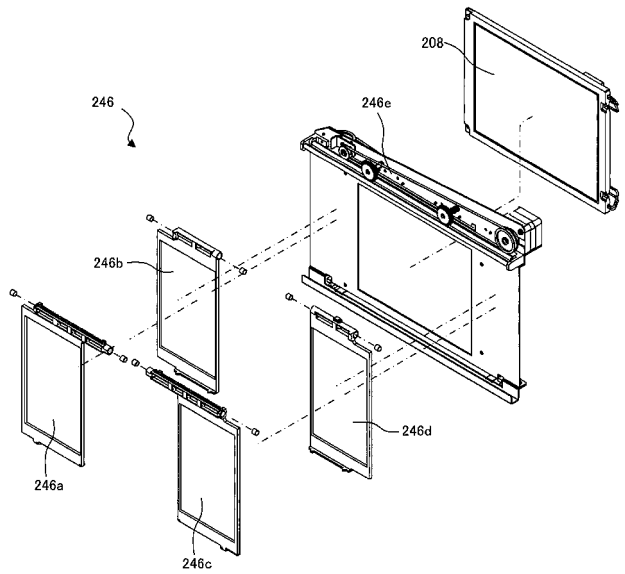
【 図 5 5 】



【図56】



【図57】



【図73】

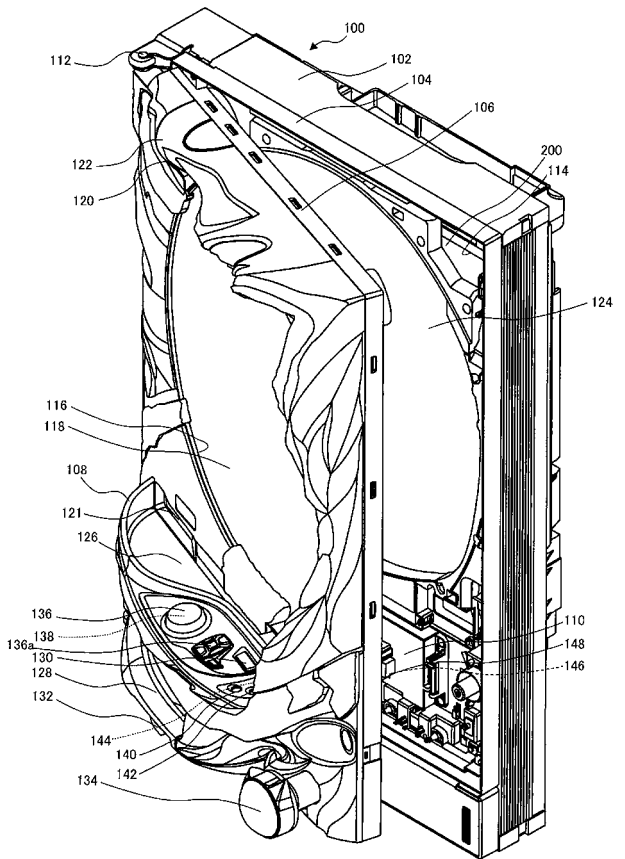


(c)

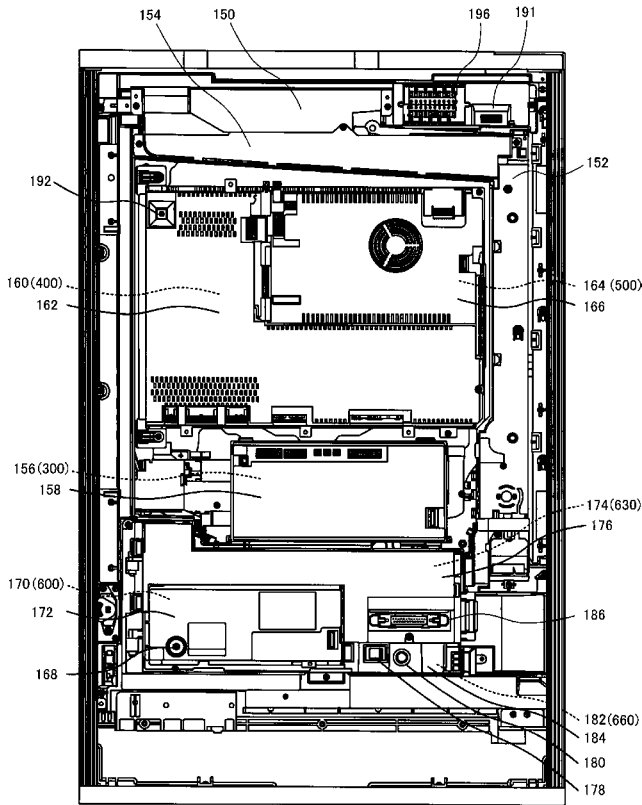
普通の種類	普通装飾図柄の種類	電チュー開放パターン
普通A	○	300ms×1
普通B	●	300ms×1⇒1NT500ms⇒5000ms×1 (ロング開放)
普通C	×	開放しない。

- (d) 普通変動演出のパターン
- (1) 3秒 ○ → ● → × → 繰り返し
 - (2) 15秒 ● → ● → × → 繰り返し※ロング開放期待度アップ
 - (3) 10秒 ● → ● → ● → 繰り返し※ロング開放確定
 - (4) 10秒 ○ → ● → × → 激アツ! → 繰り返し
 - (5) 10秒 ● → 激アツ! → ● → 激アツ! → 繰り返し ※大当たり期待度アップ
 - (6) 5秒 潜伏? → 突確 → 大当り → 繰り返し※アタッカーの開放確定
 - (7) 1秒 → 電チュー開放告知演出
 - (8) 6秒 潜伏? / 突確 / 激アツ! / 大当り...当該特図変動の大当たり予告

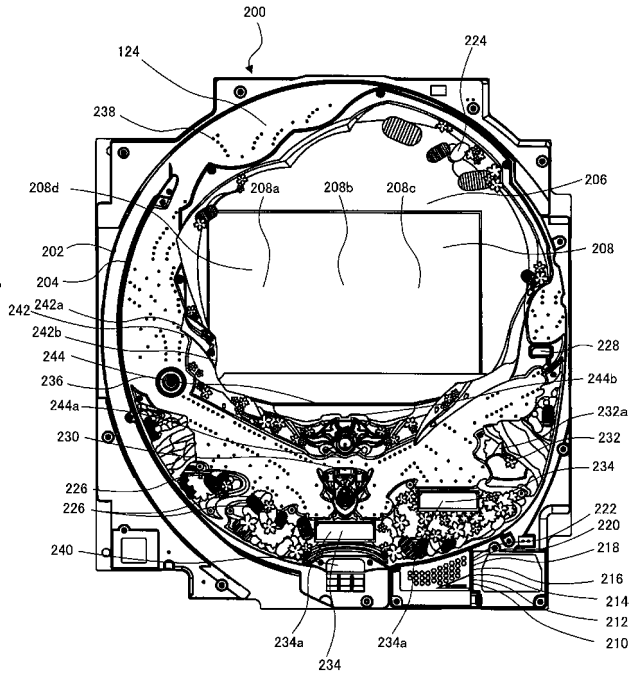
【図80】



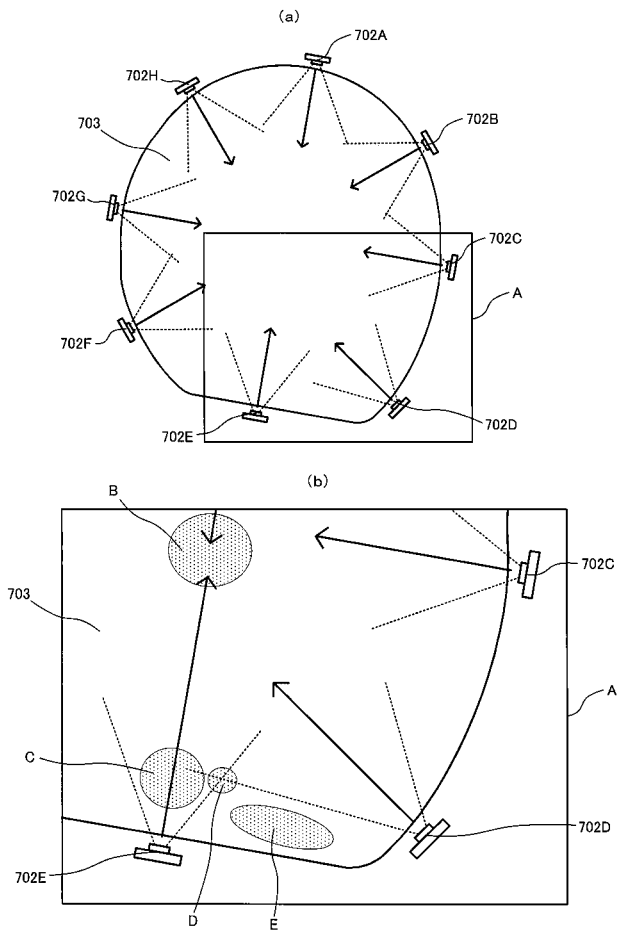
【 図 8 1 】



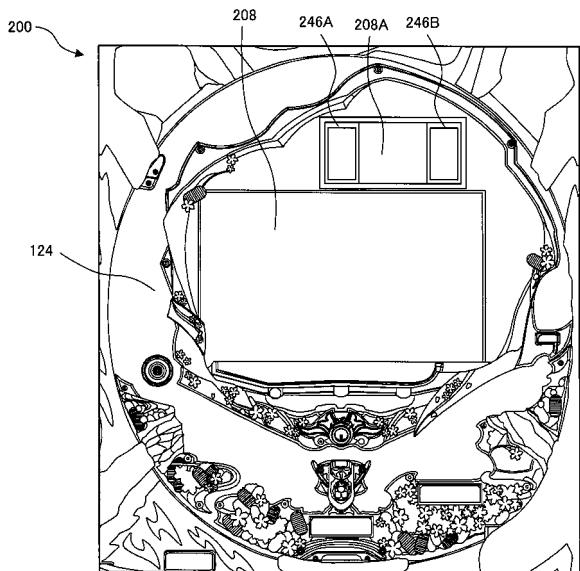
【 図 8 2 】



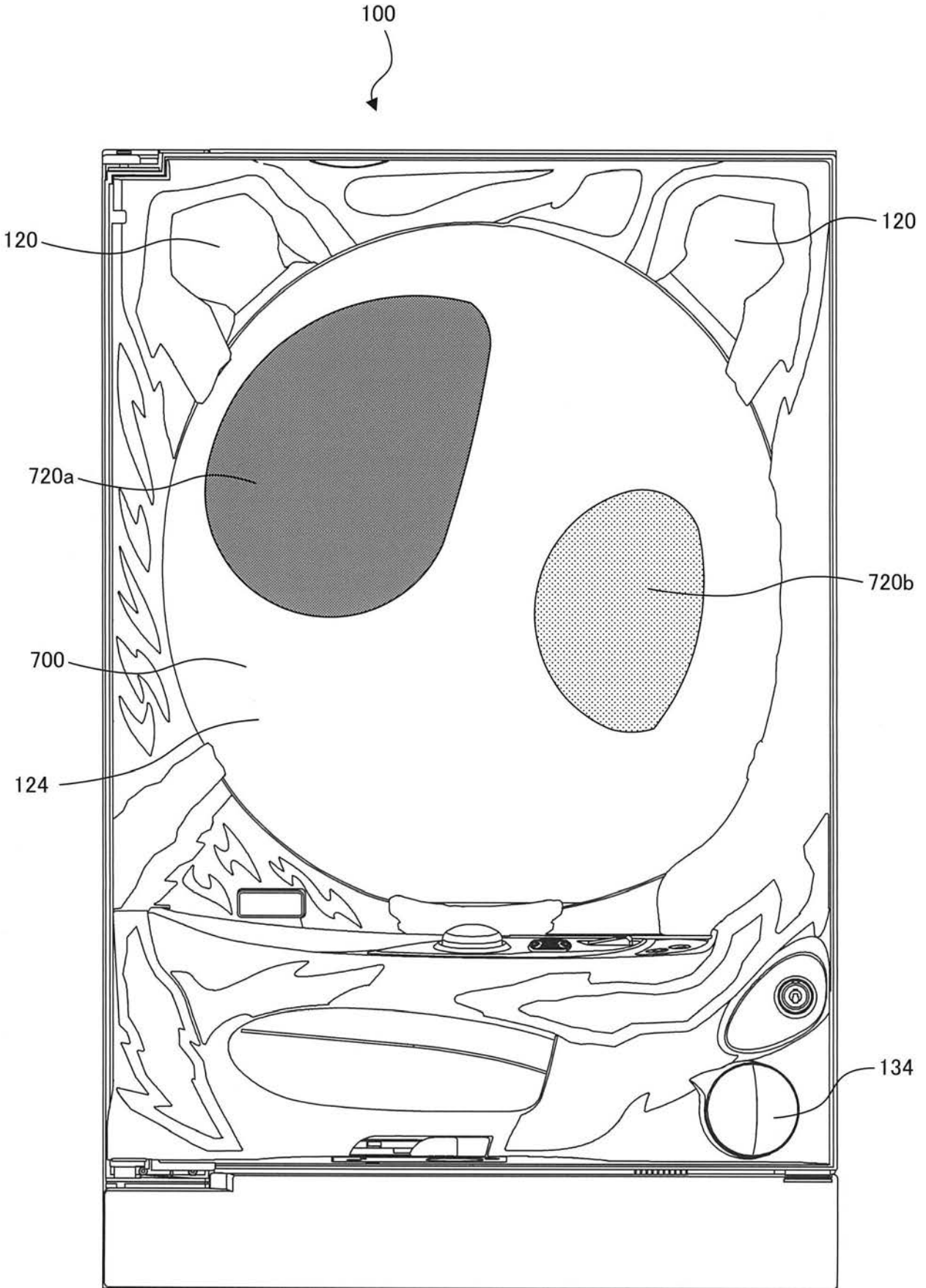
【 図 8 7 】



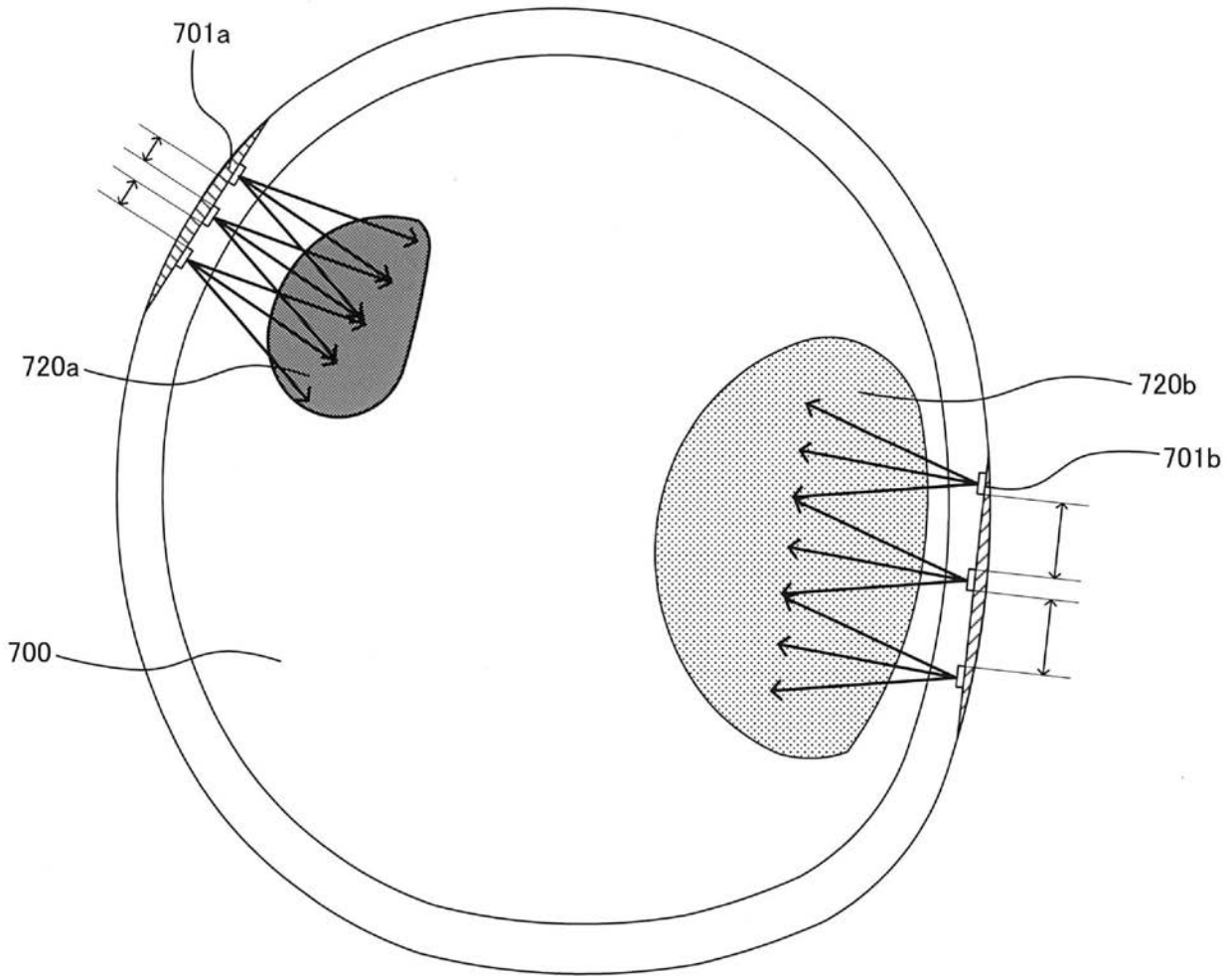
【 図 1 1 3 】



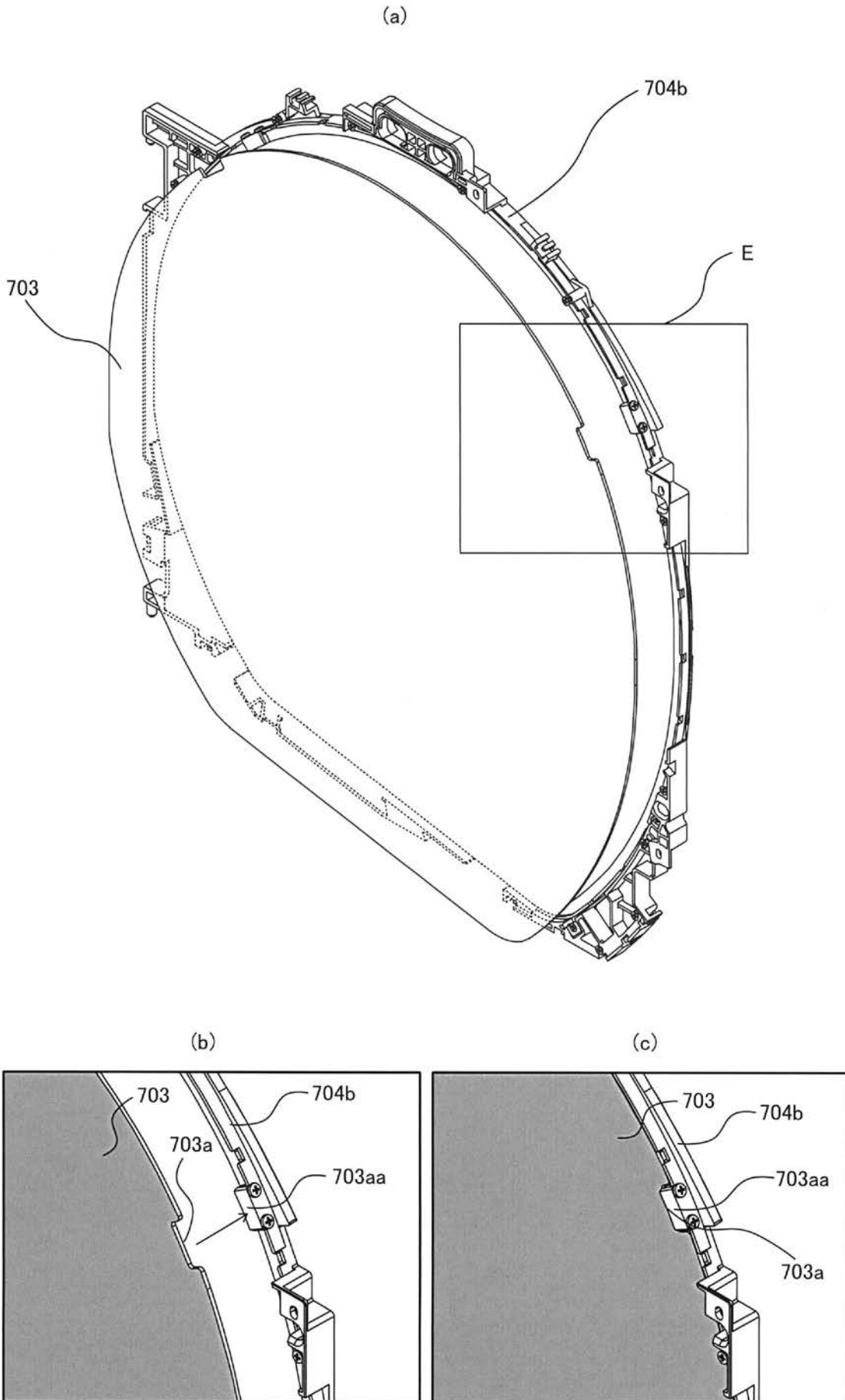
【 図 4 】



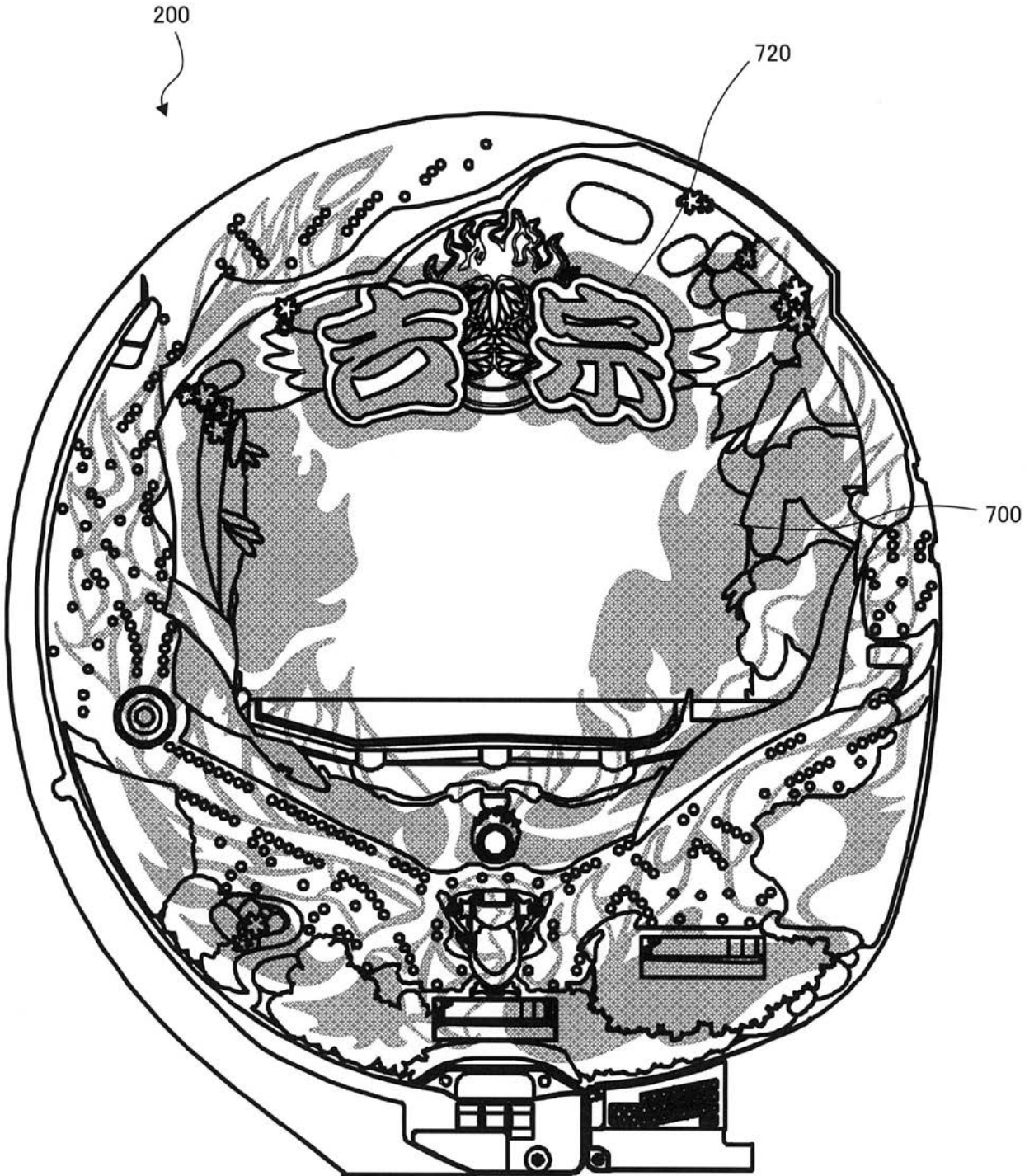
【 図 5 】



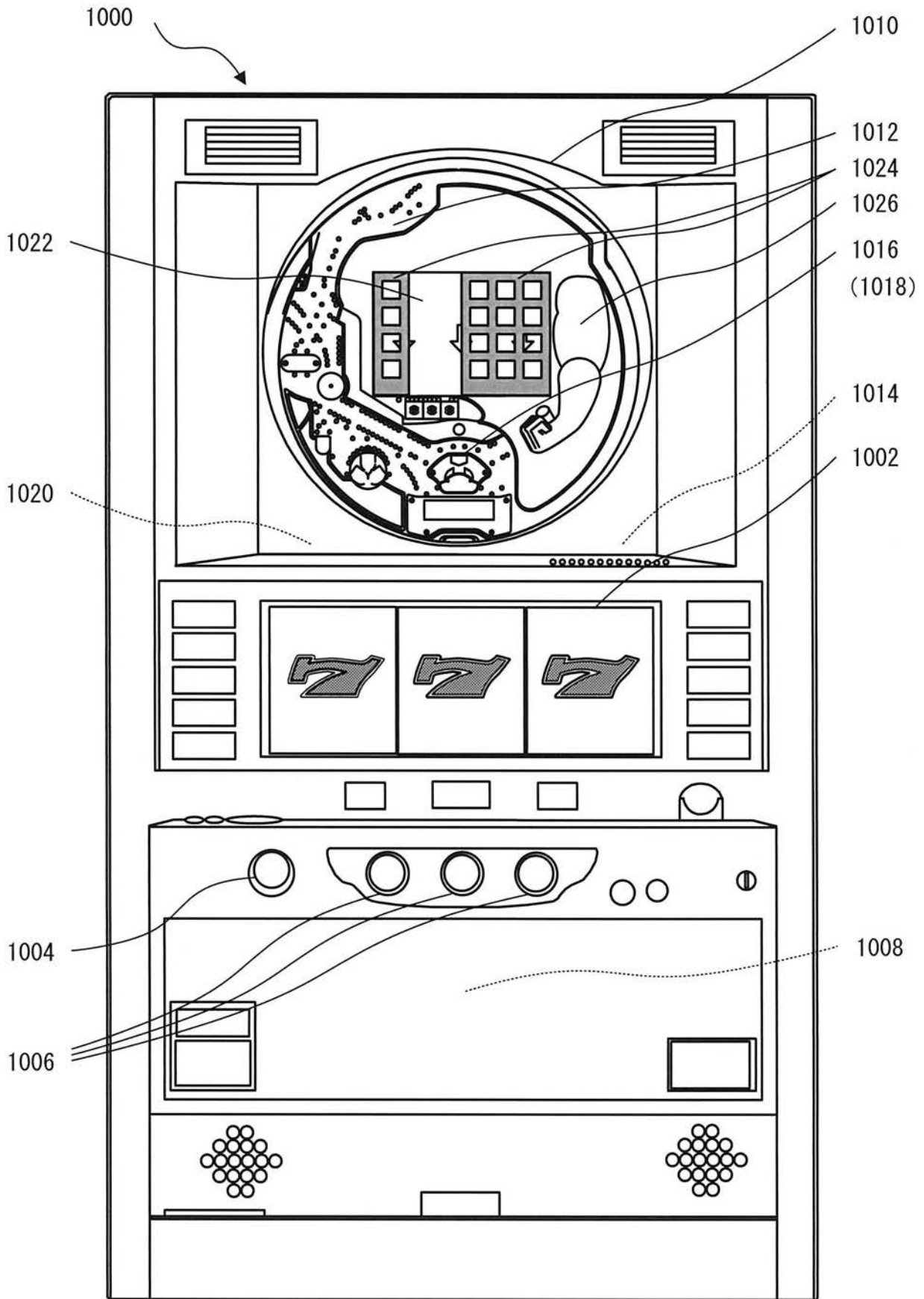
【 図 2 3 】



【 図 2 4 】



【図 27】



【 図 4 0 】

(a) 通常保留



(b) 保留 A

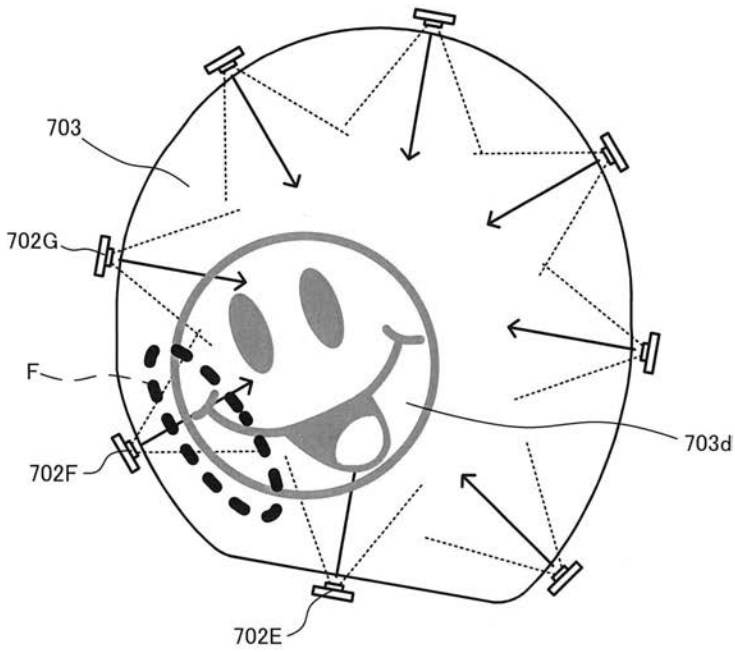


(c) 保留 B

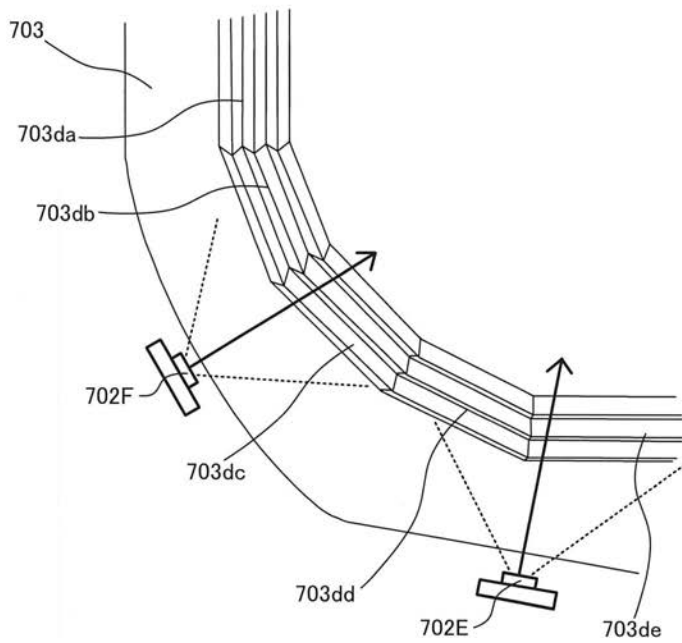


【 図 4 9 】

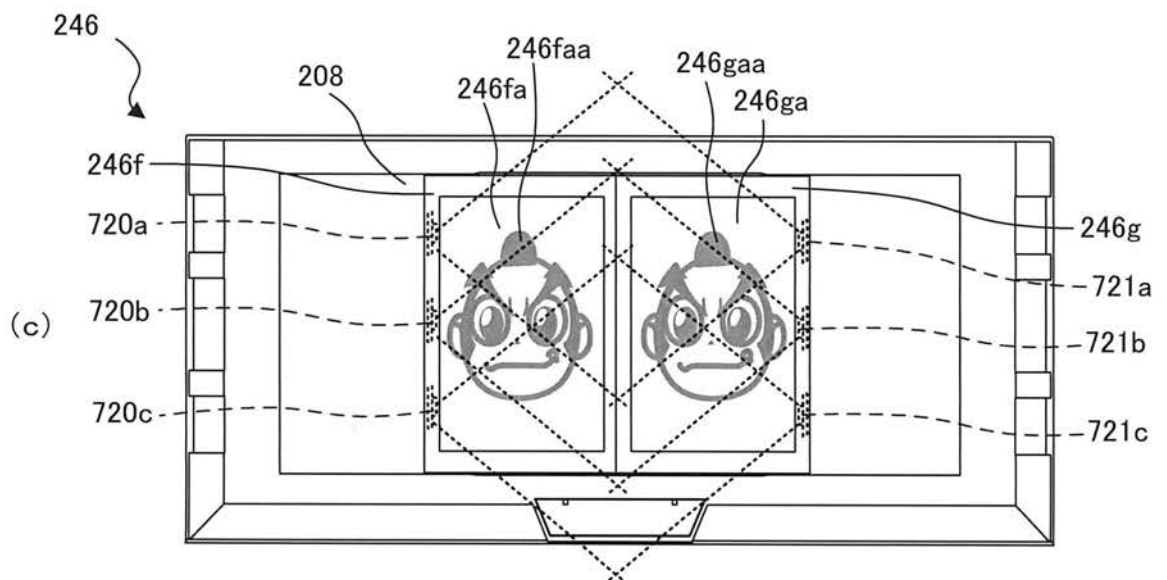
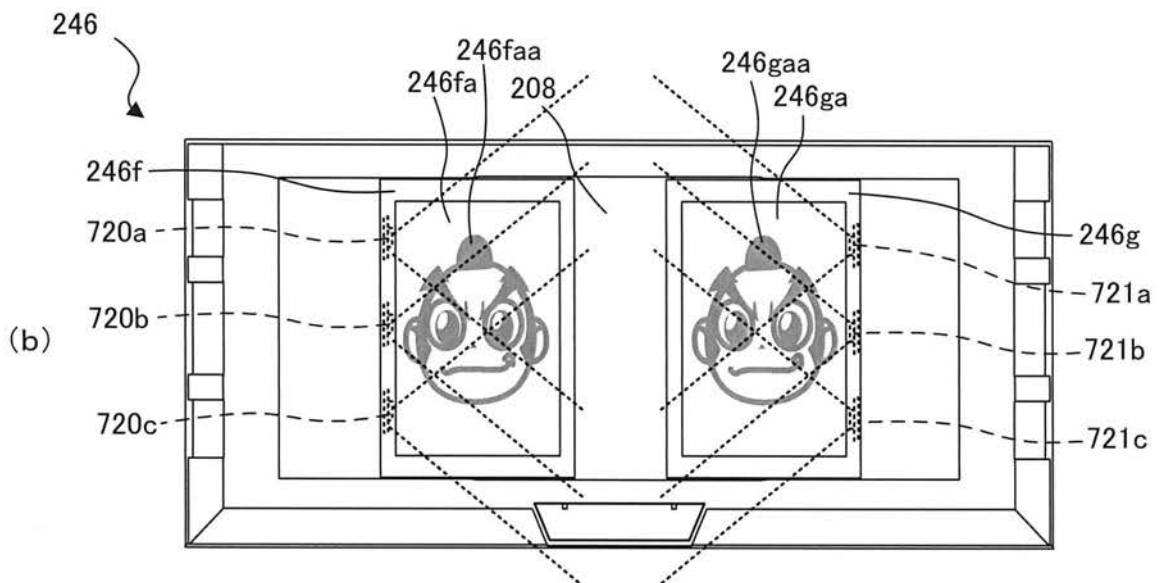
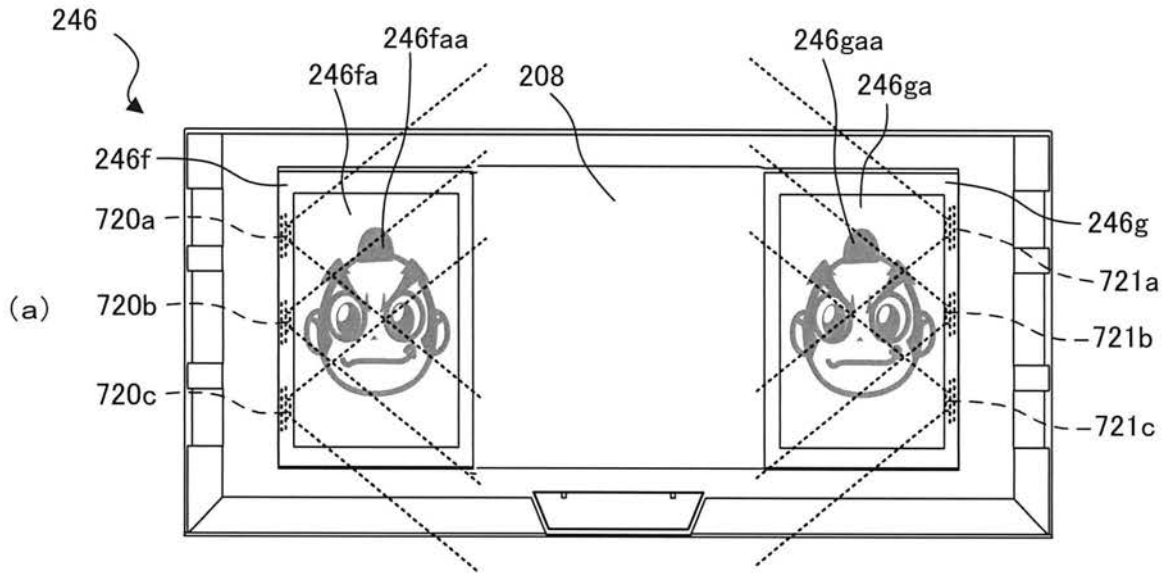
(a)



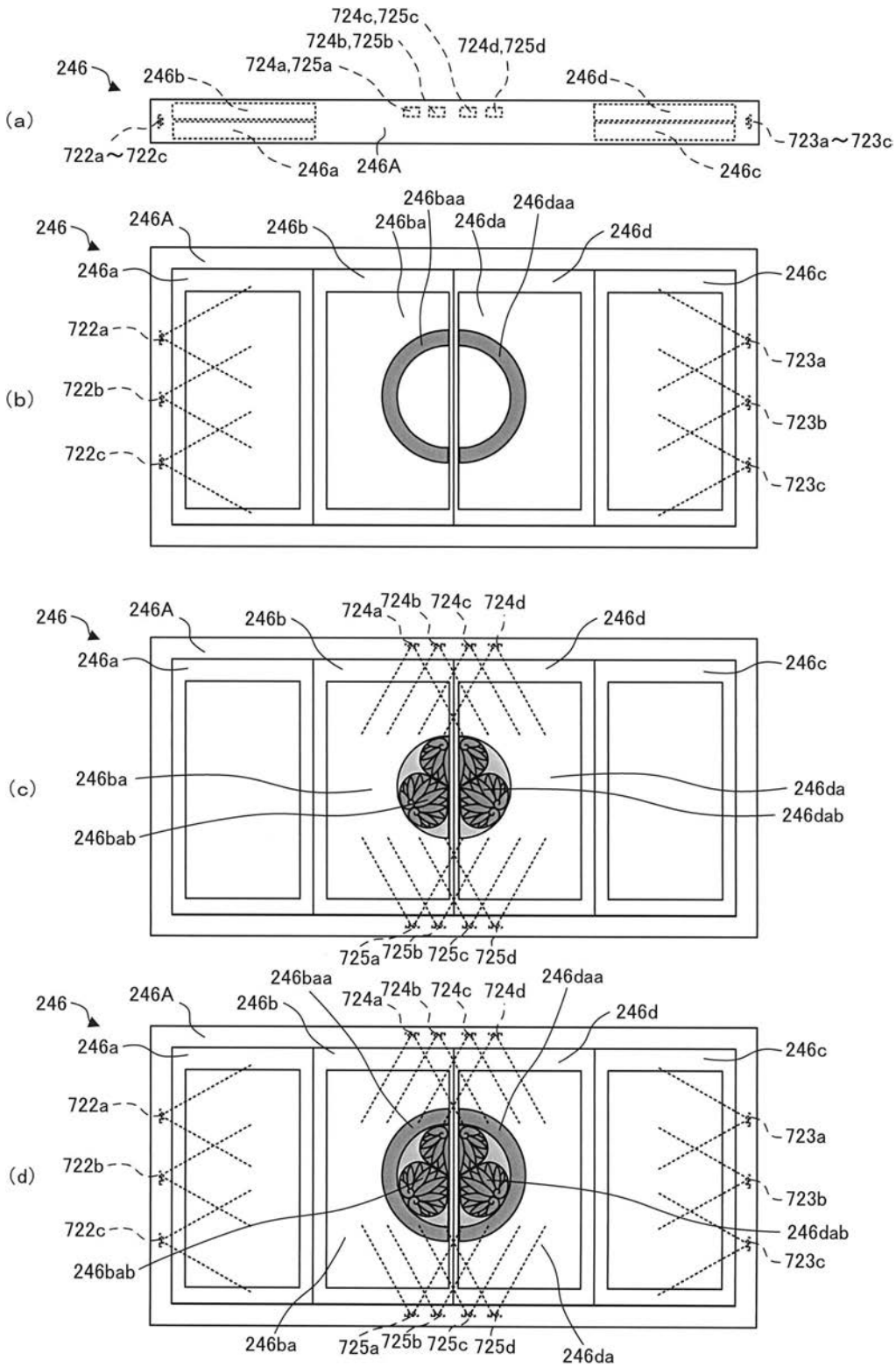
(b)



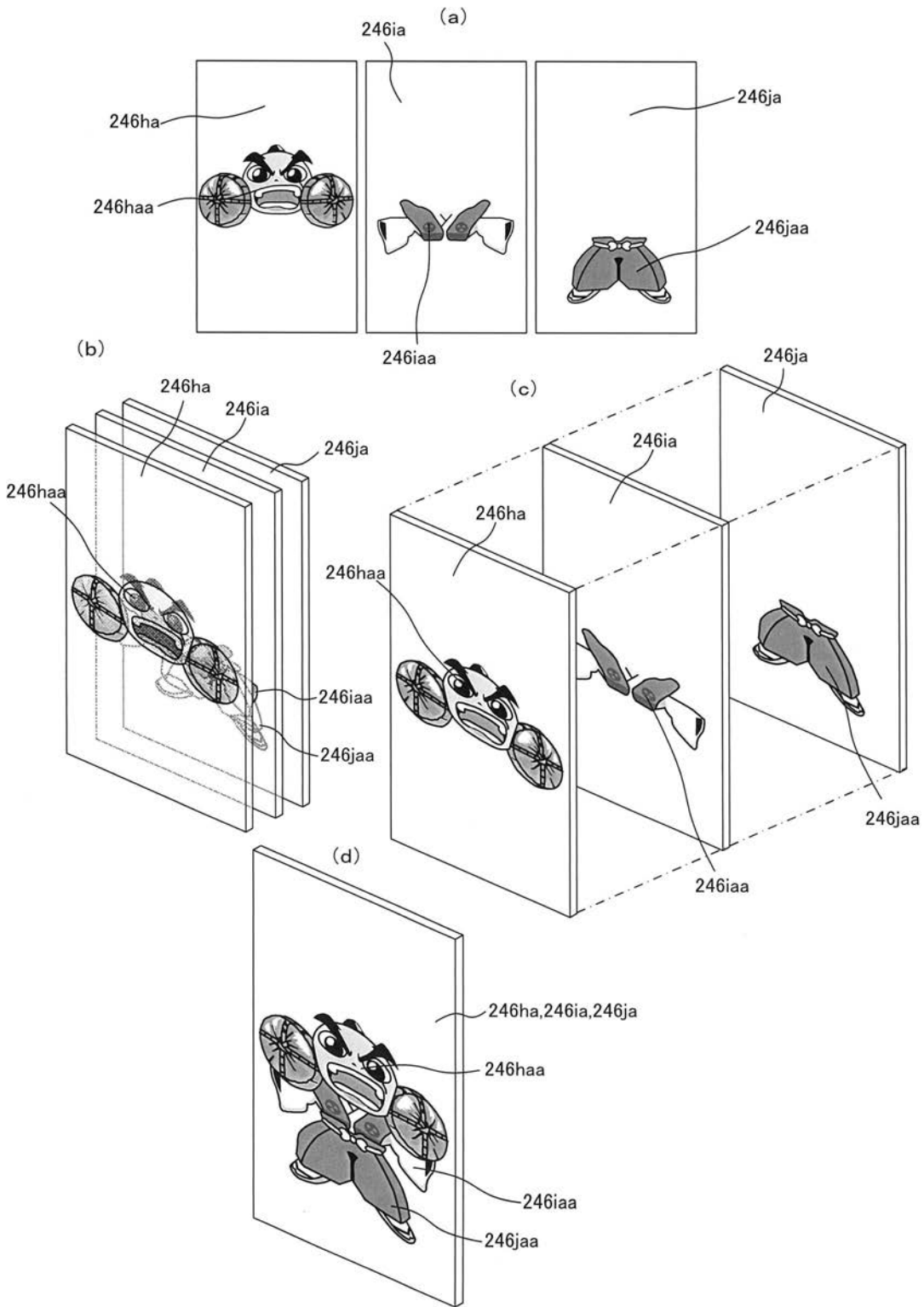
【 図 5 8 】



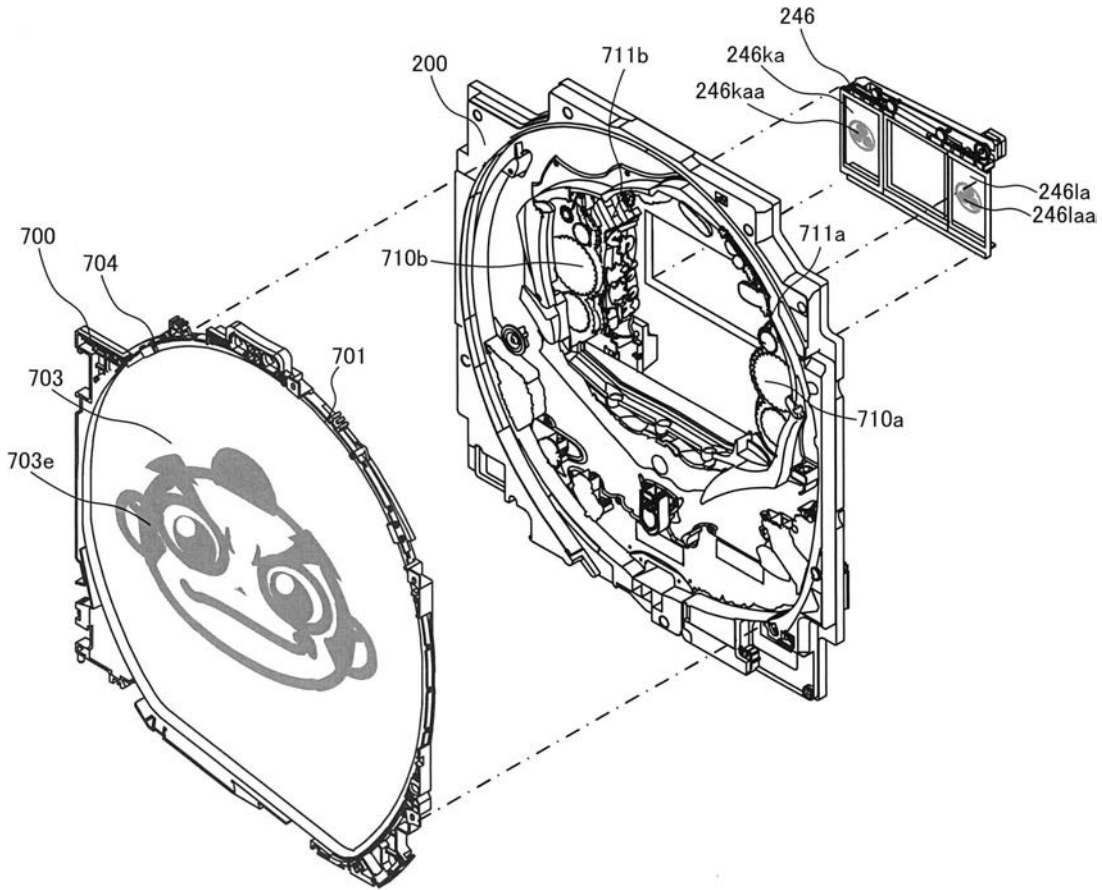
【 図 5 9 】



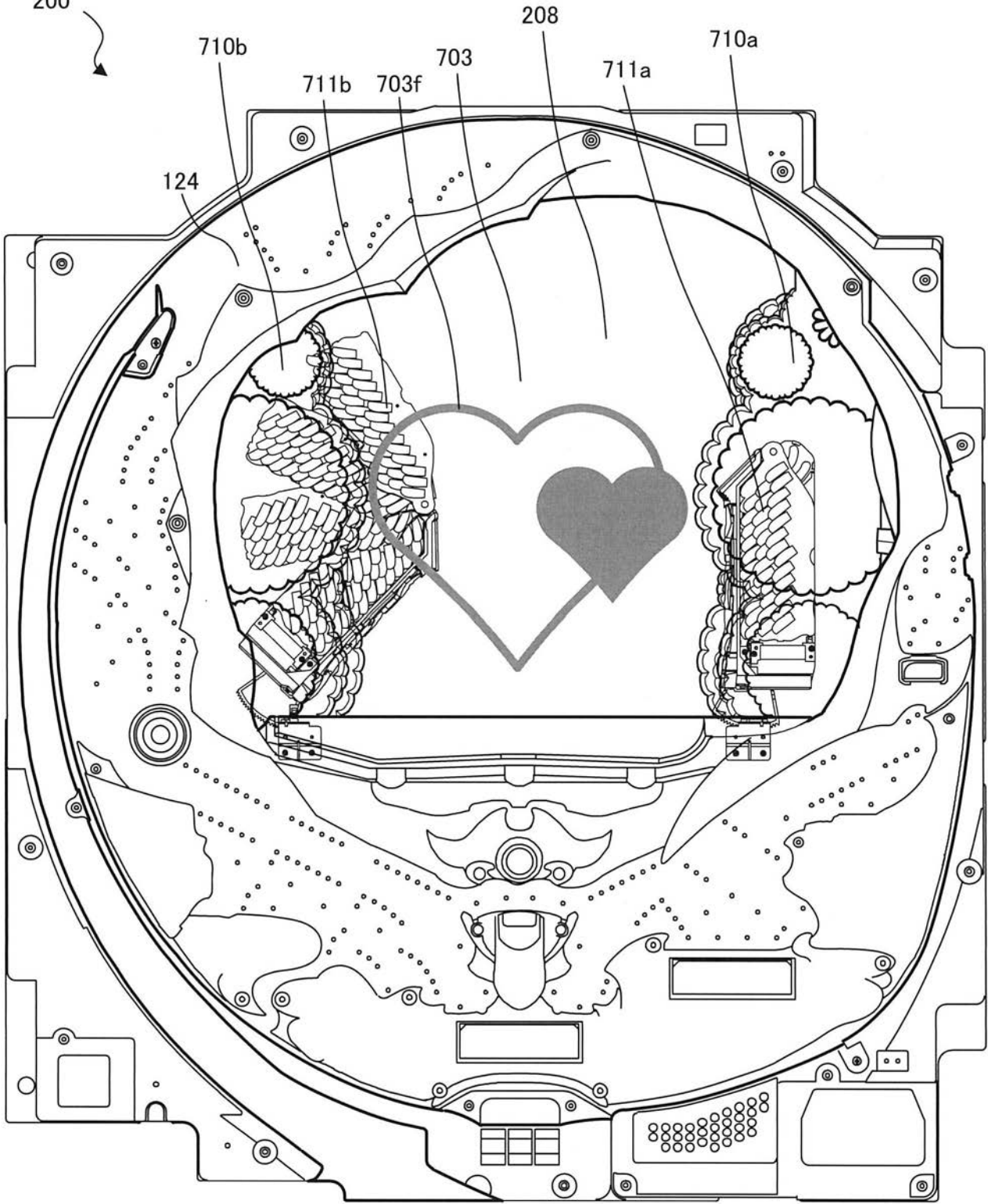
【 図 6 1 】



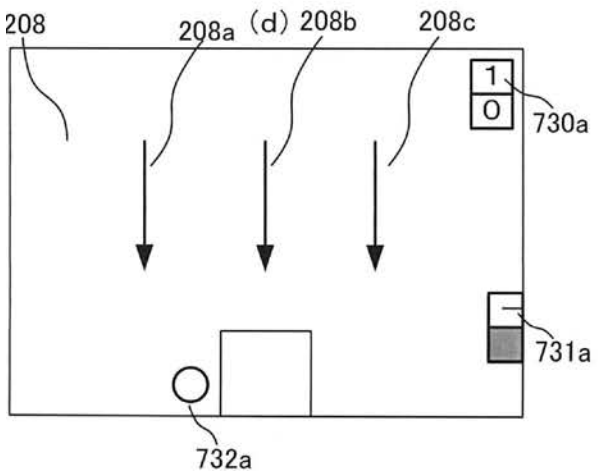
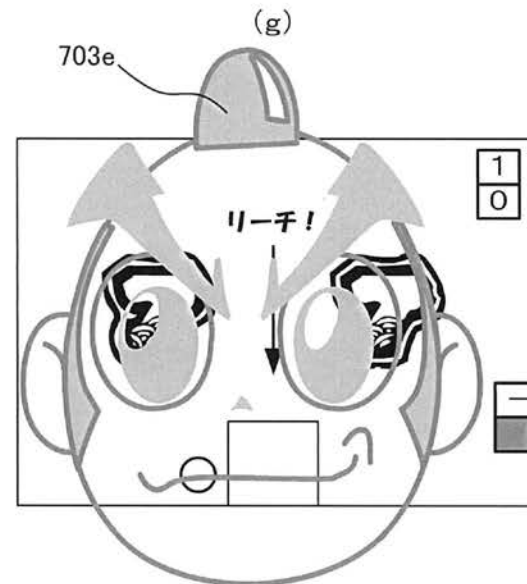
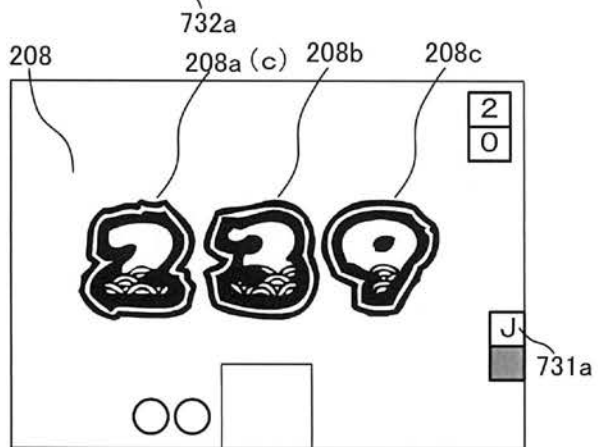
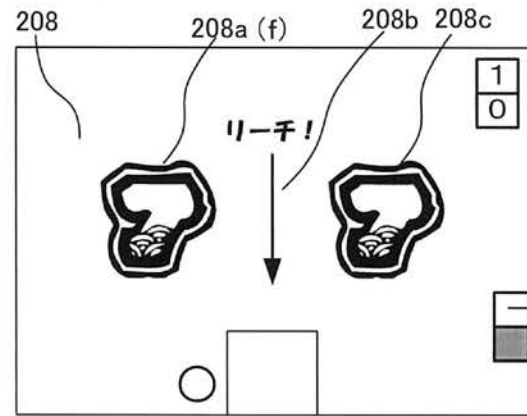
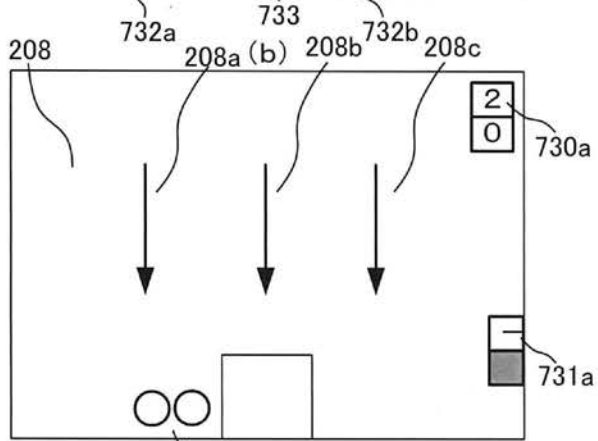
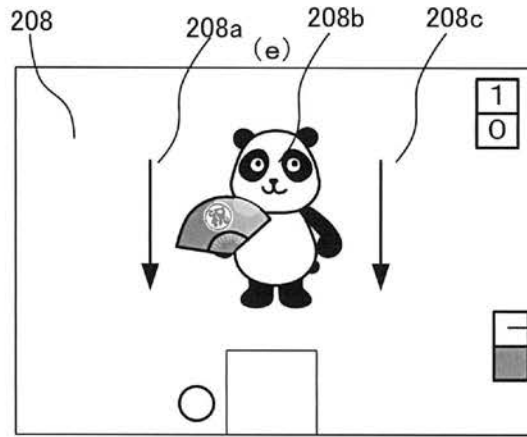
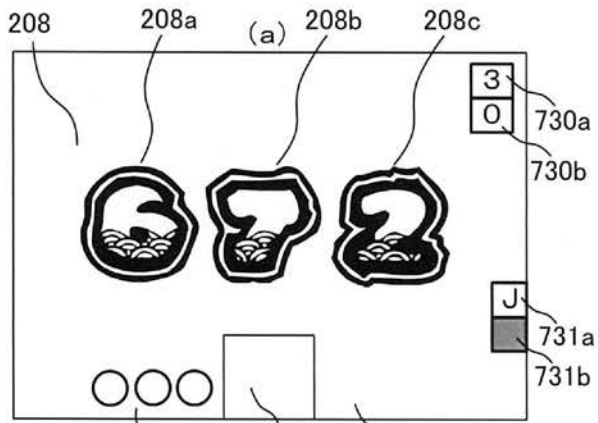
【図 6 2】



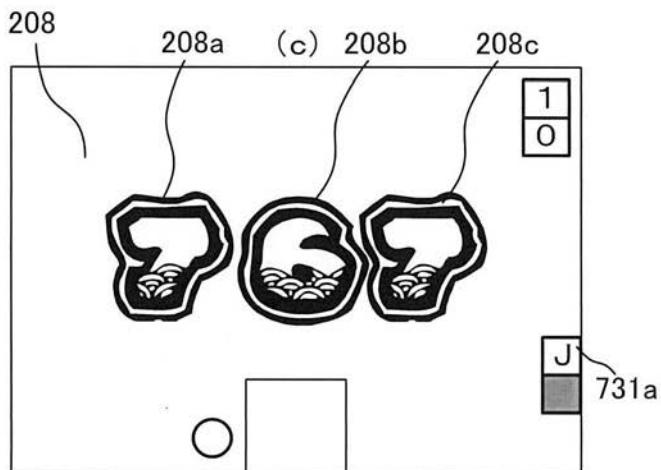
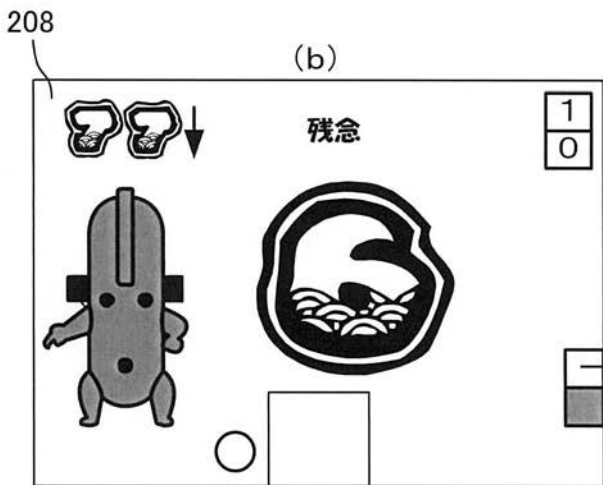
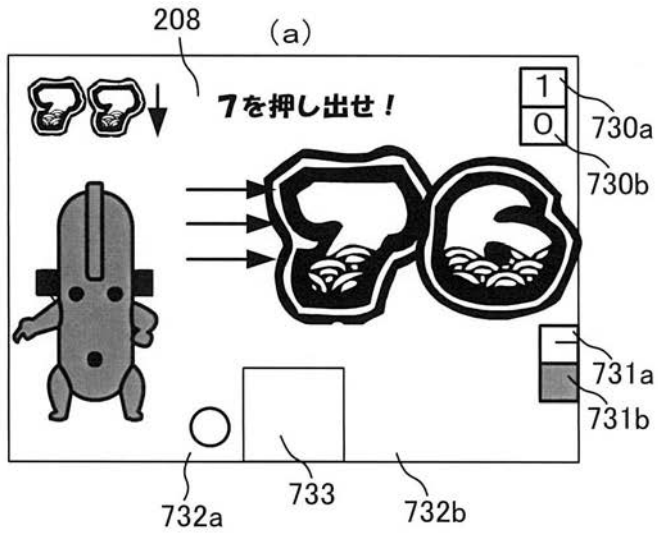
【図 6 3】
200



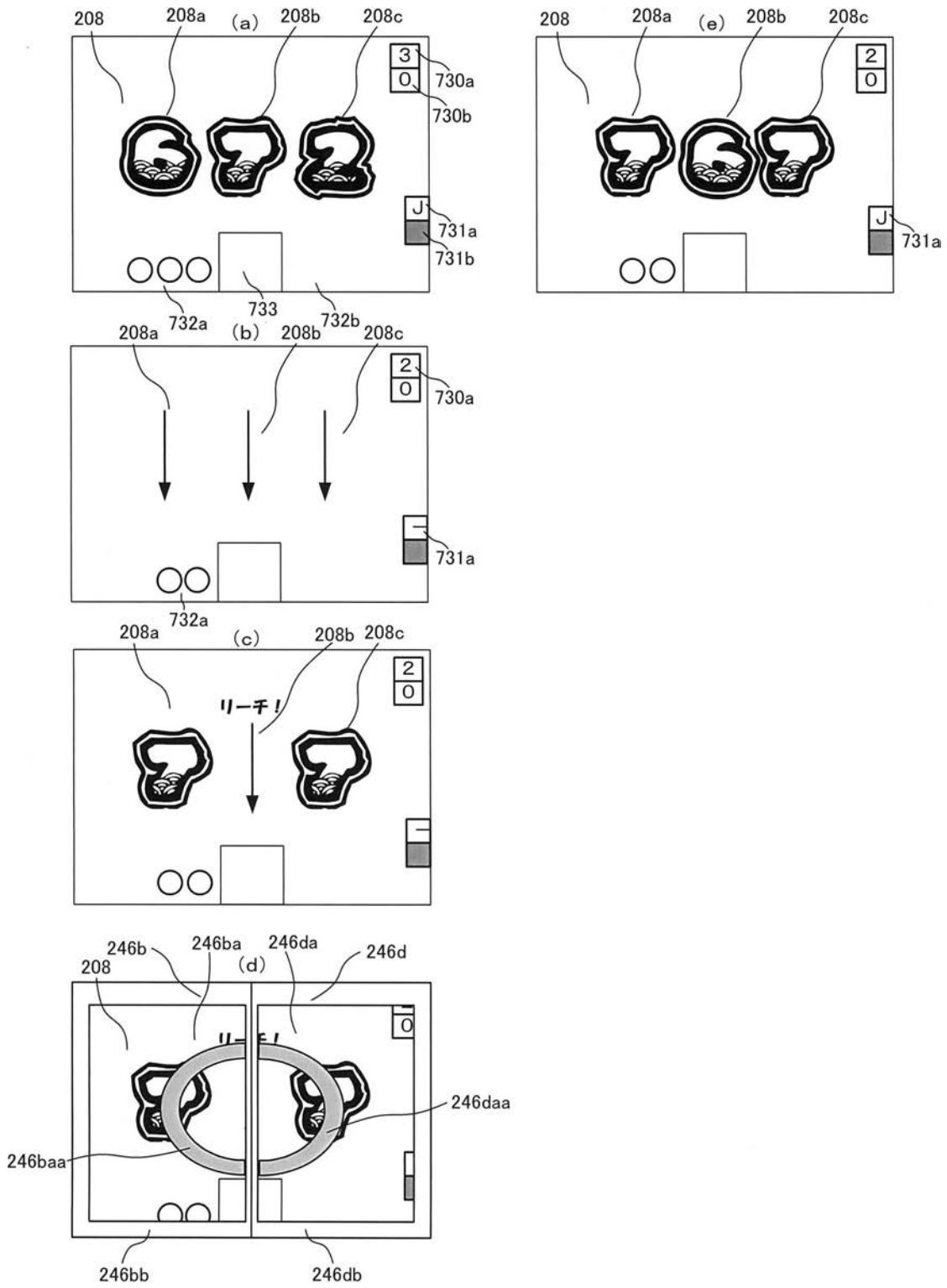
【図64】



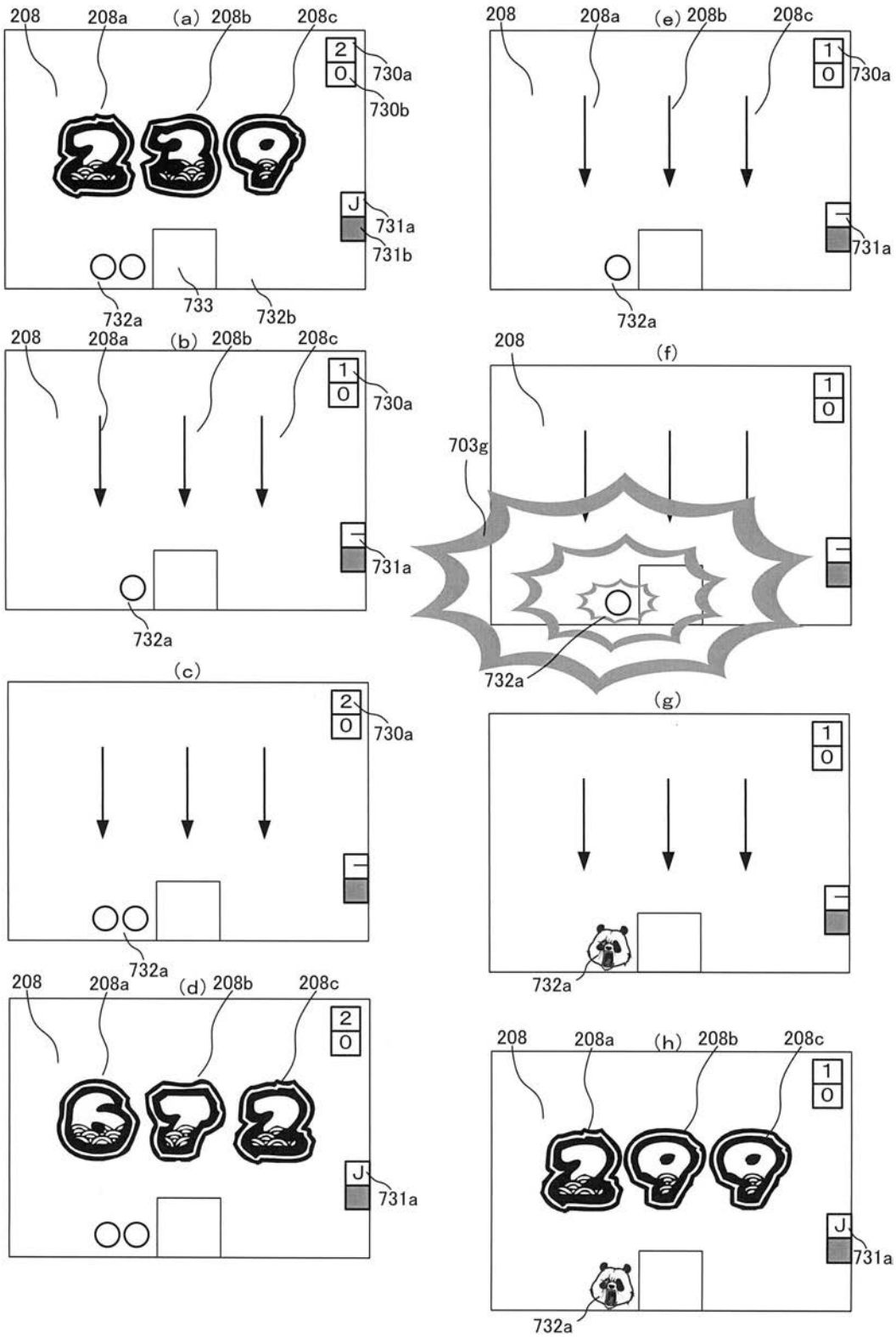
【図65】



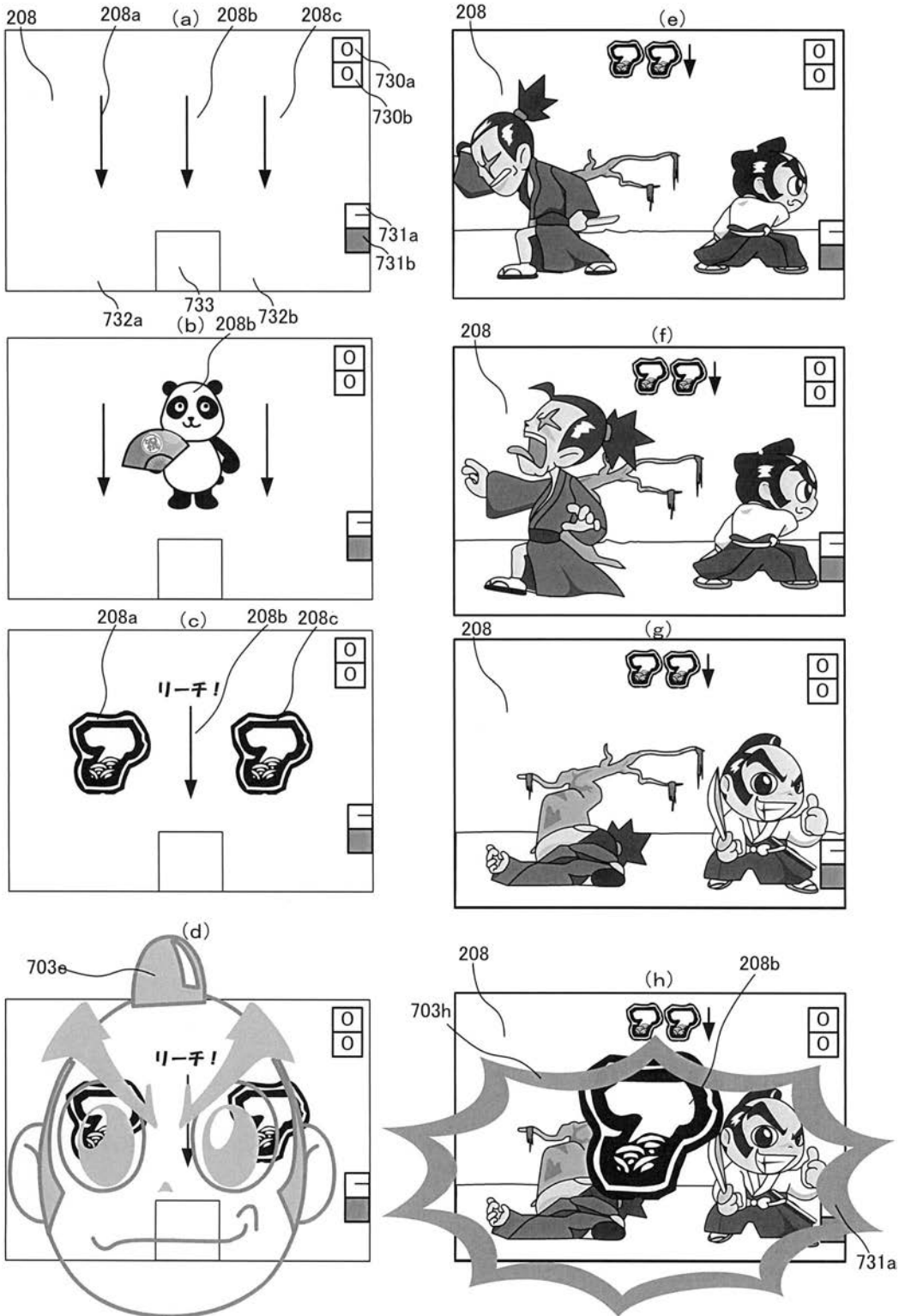
【図66】



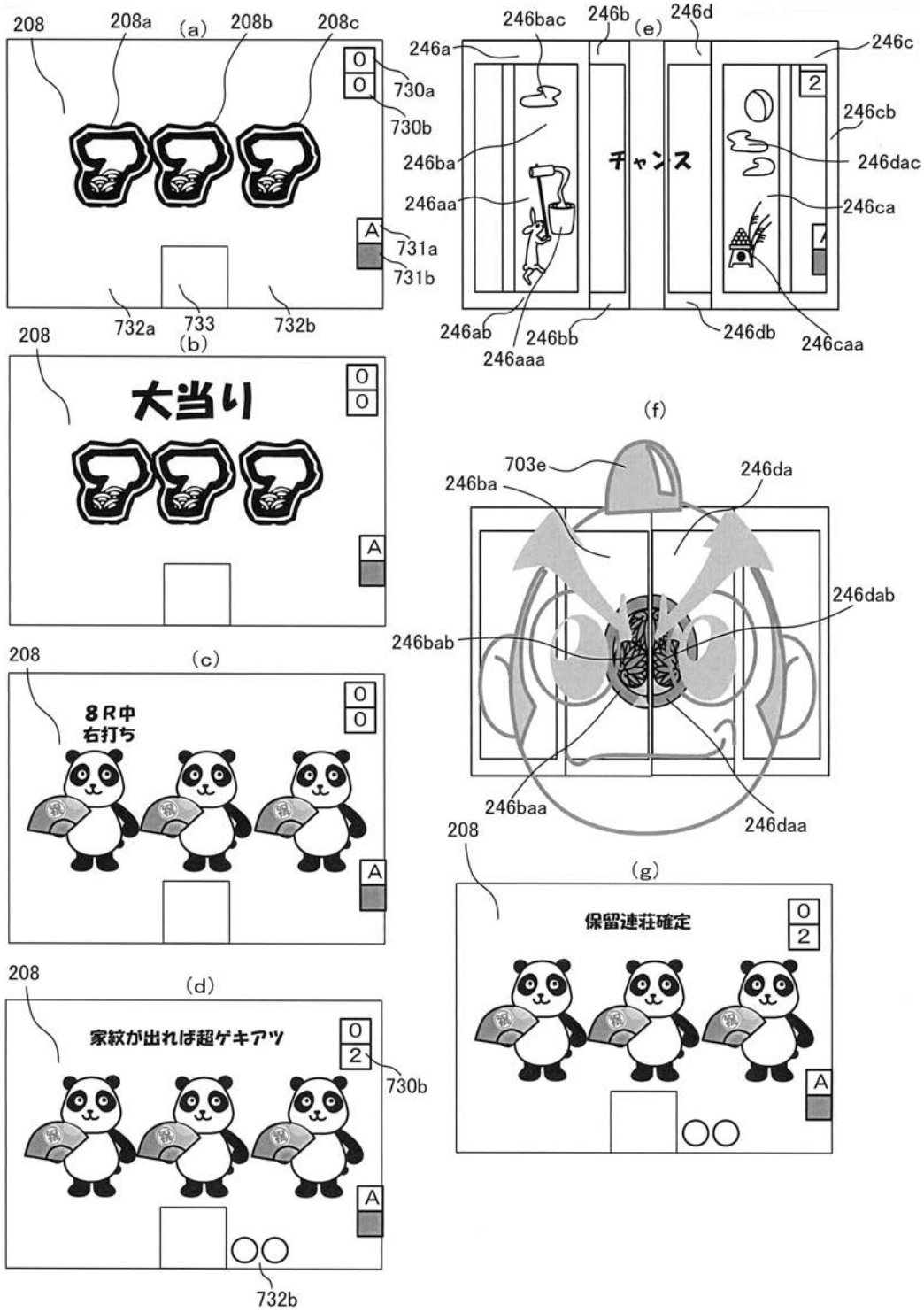
【図 67】



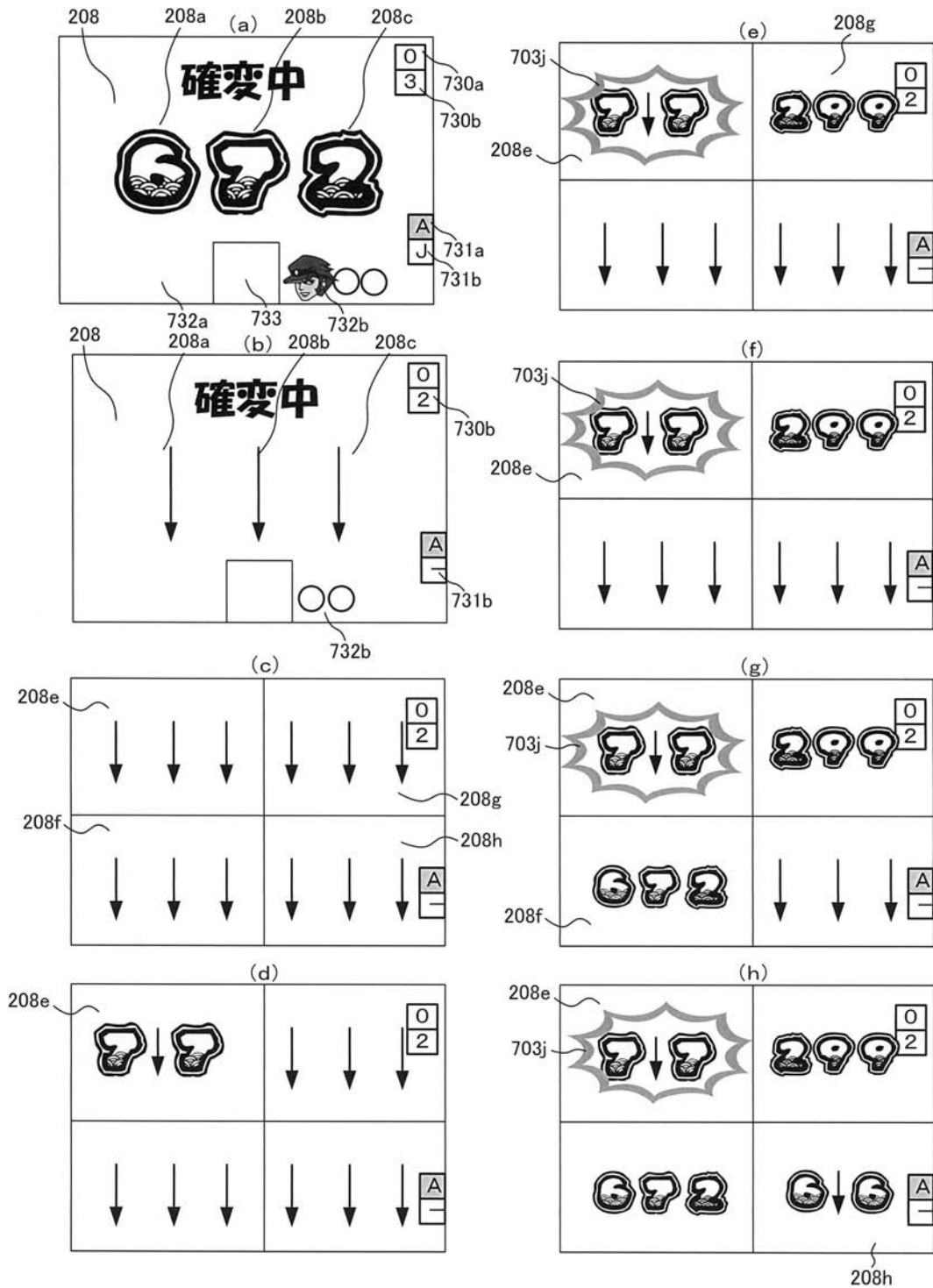
【 図 6 8 】



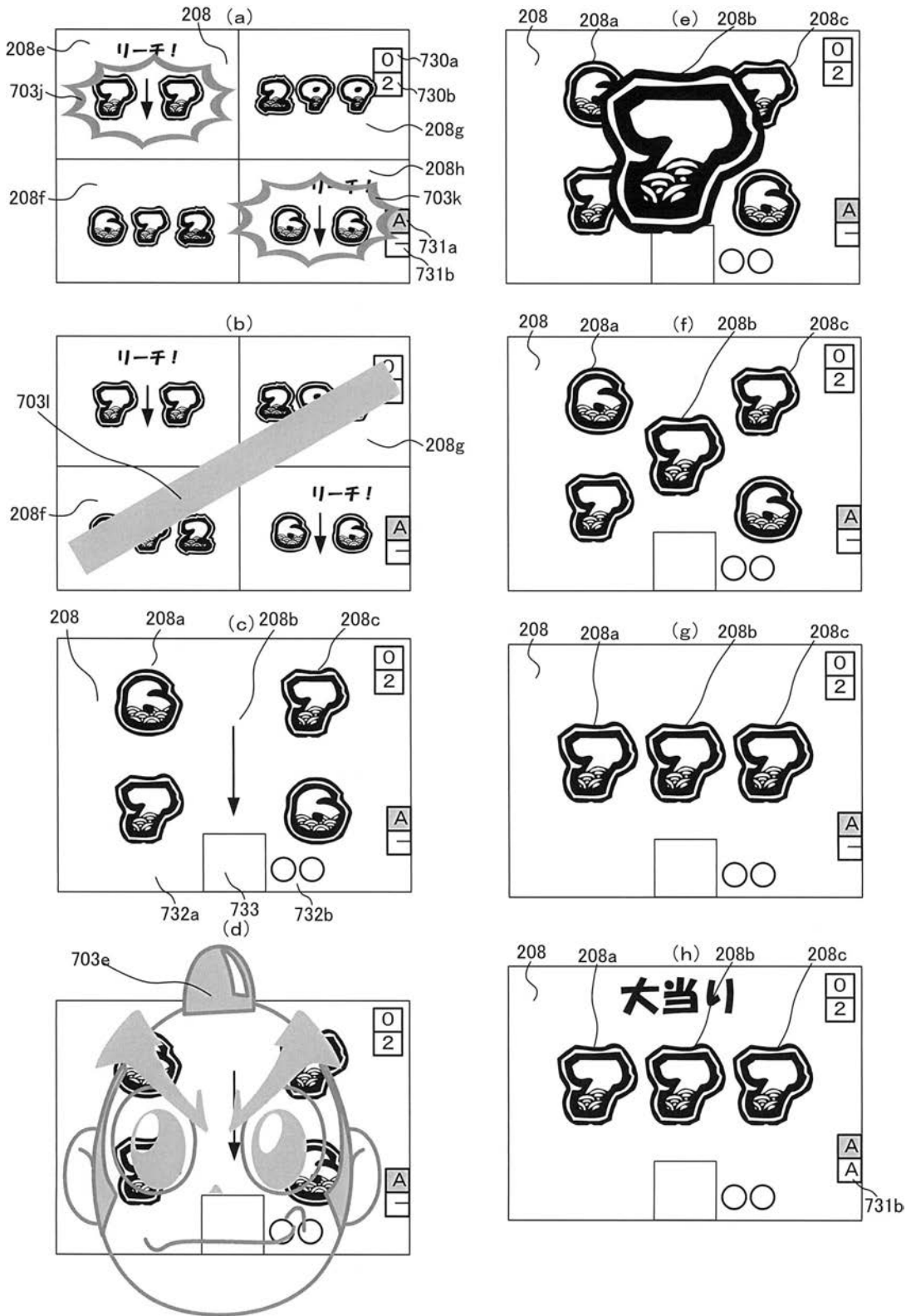
【図69】



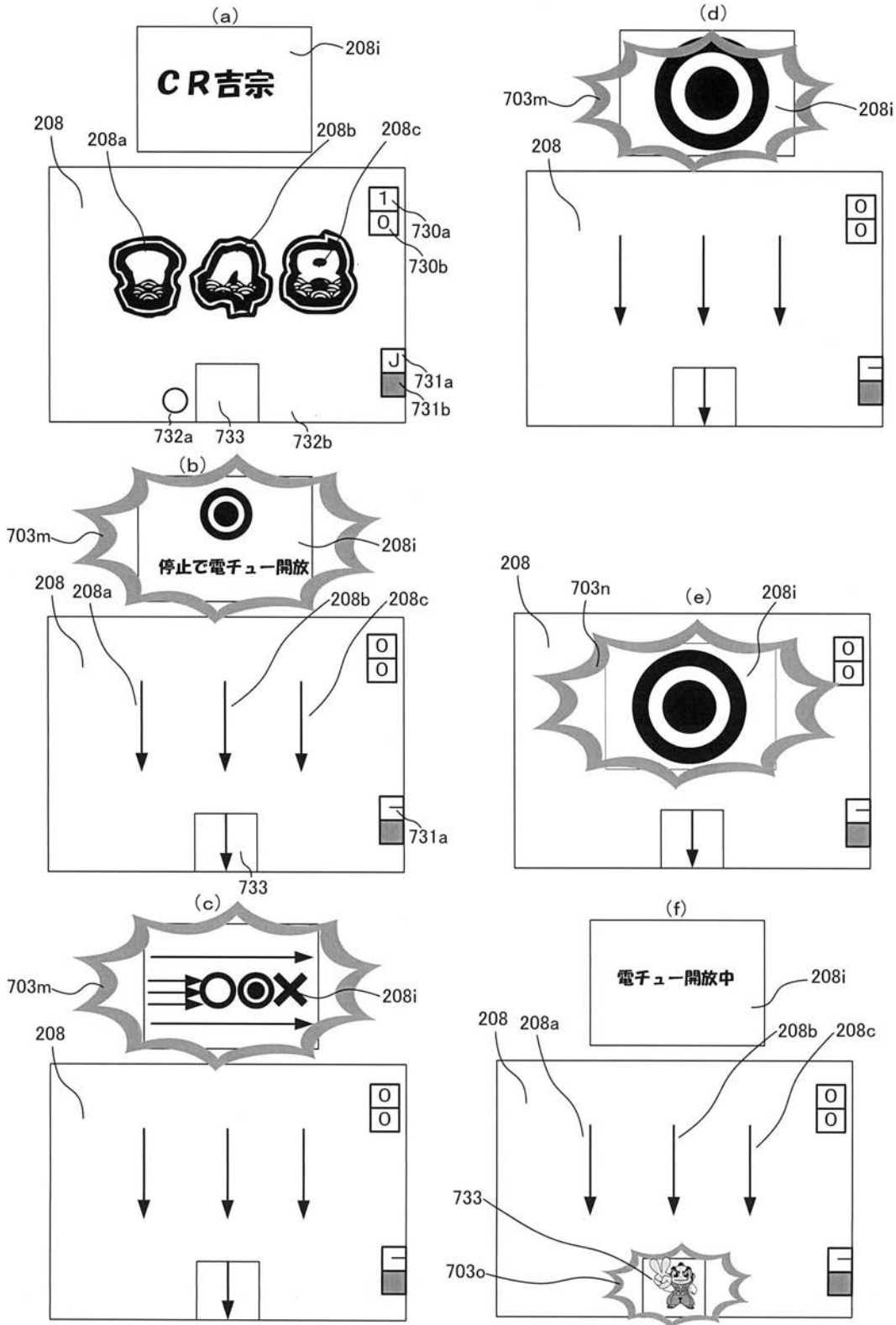
【図71】



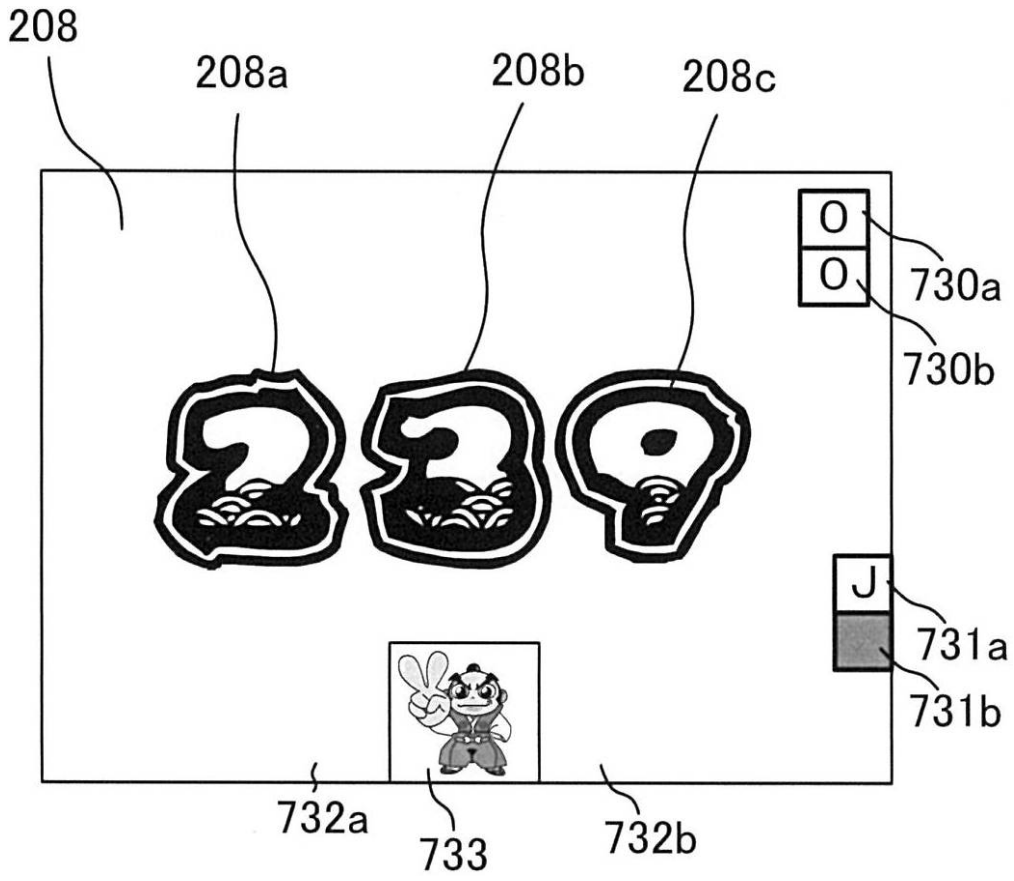
【 図 7 2 】



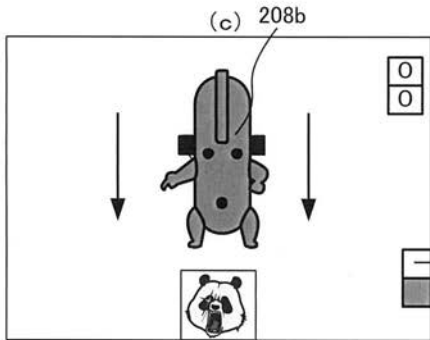
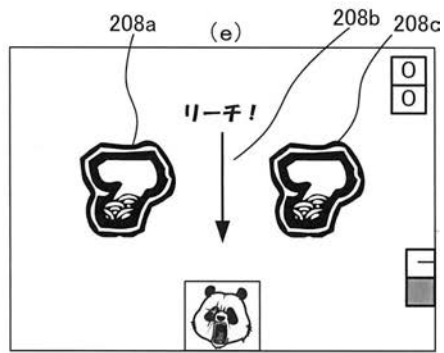
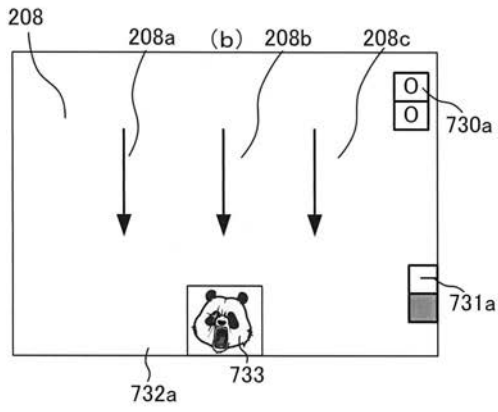
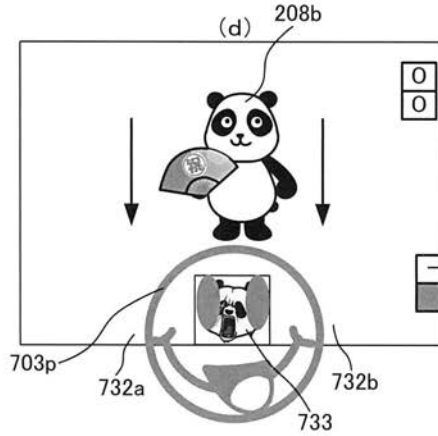
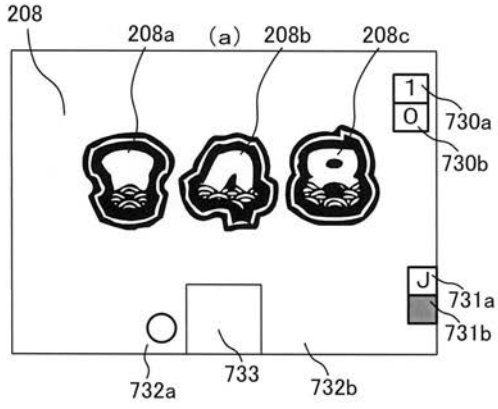
【図74】



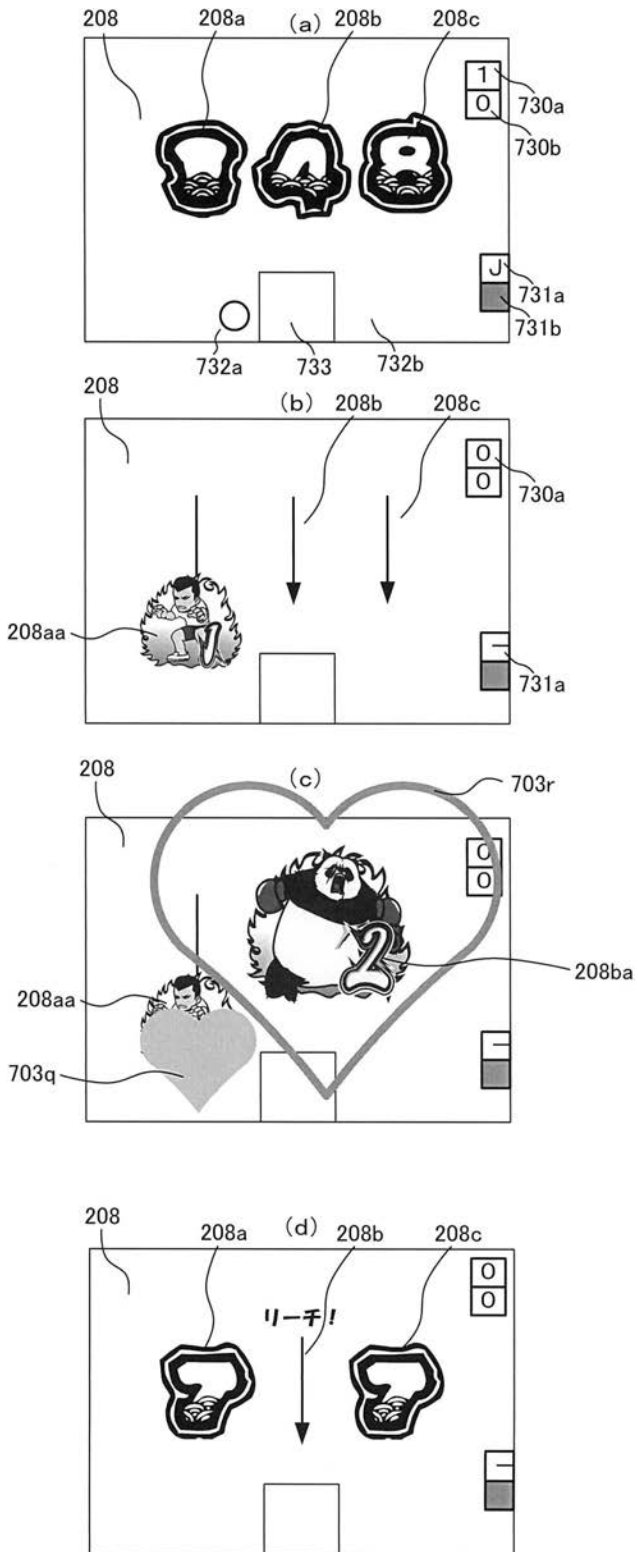
【図75】



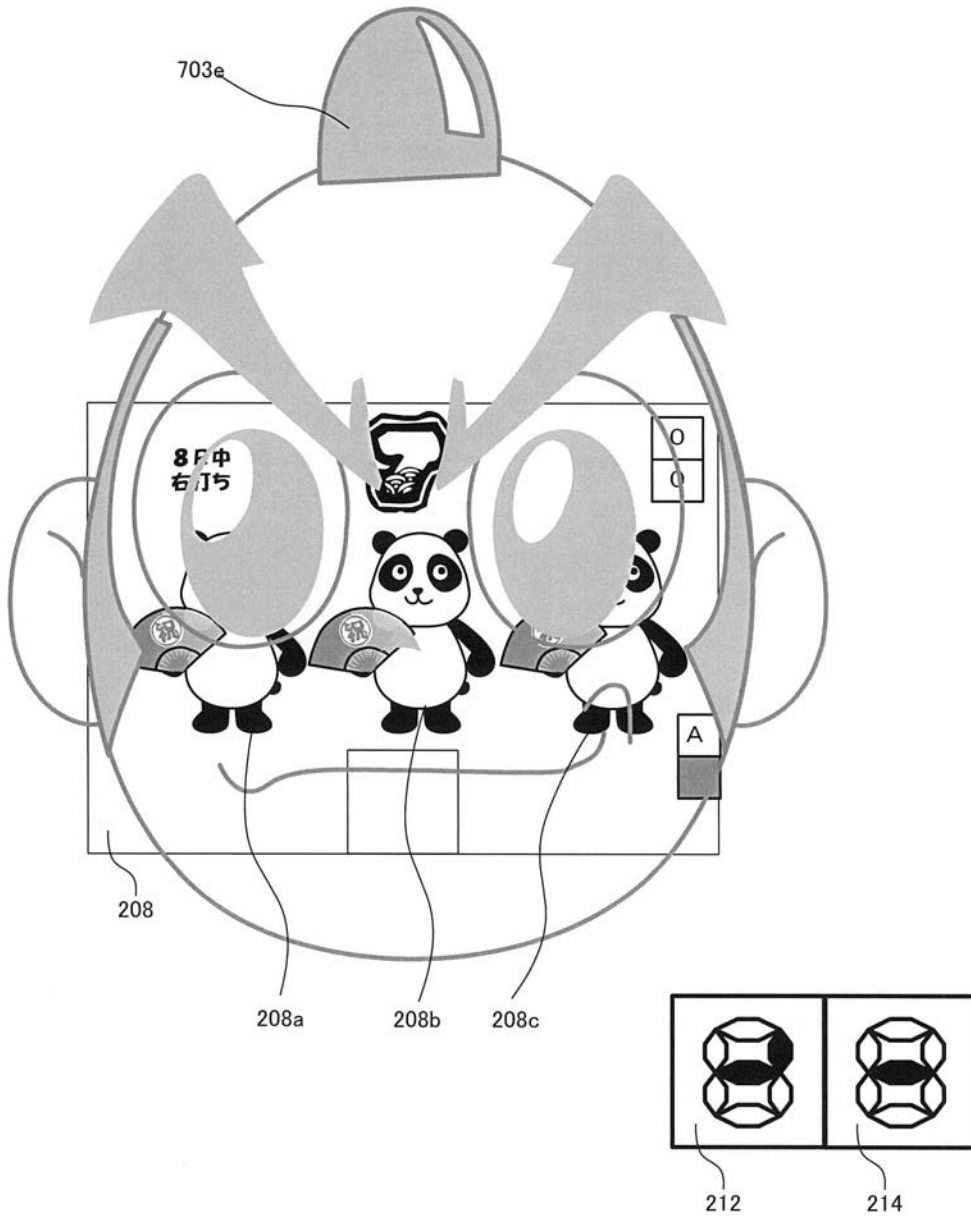
【 図 7 6 】



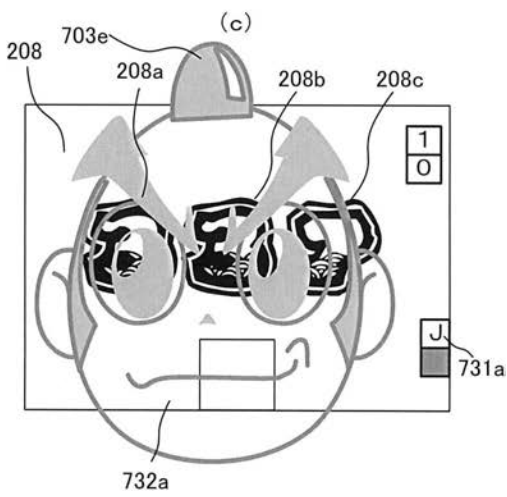
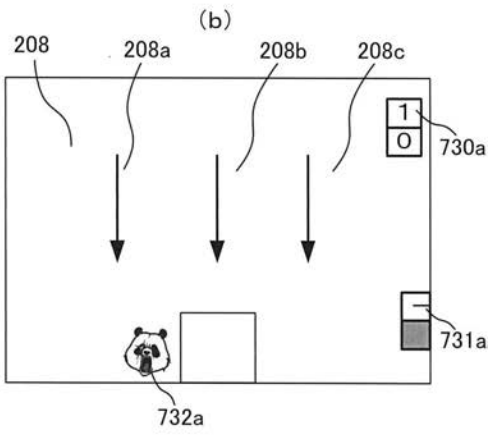
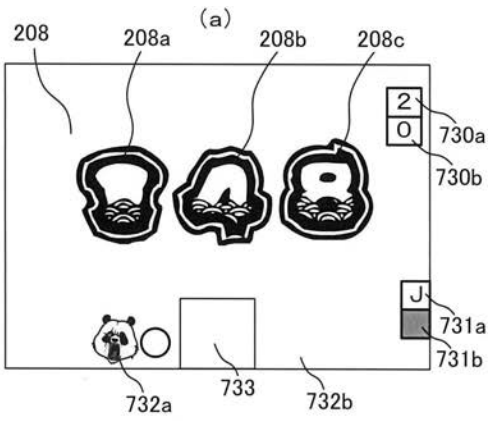
【 図 7 7 】



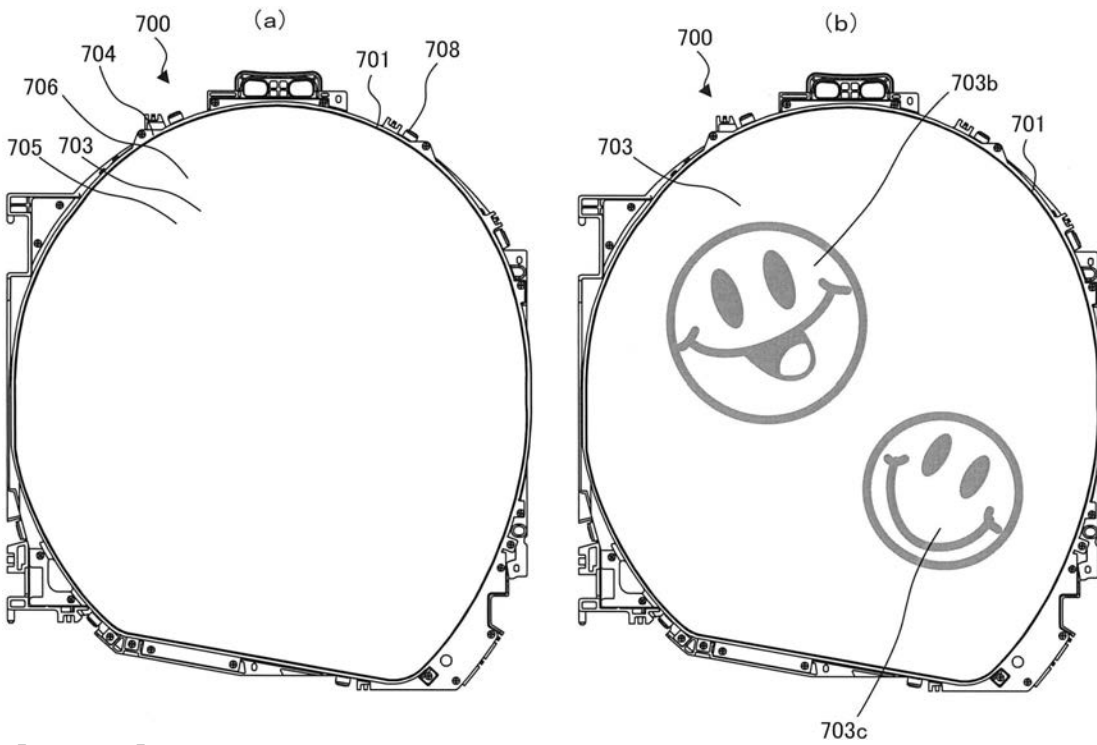
【 図 7 8 】



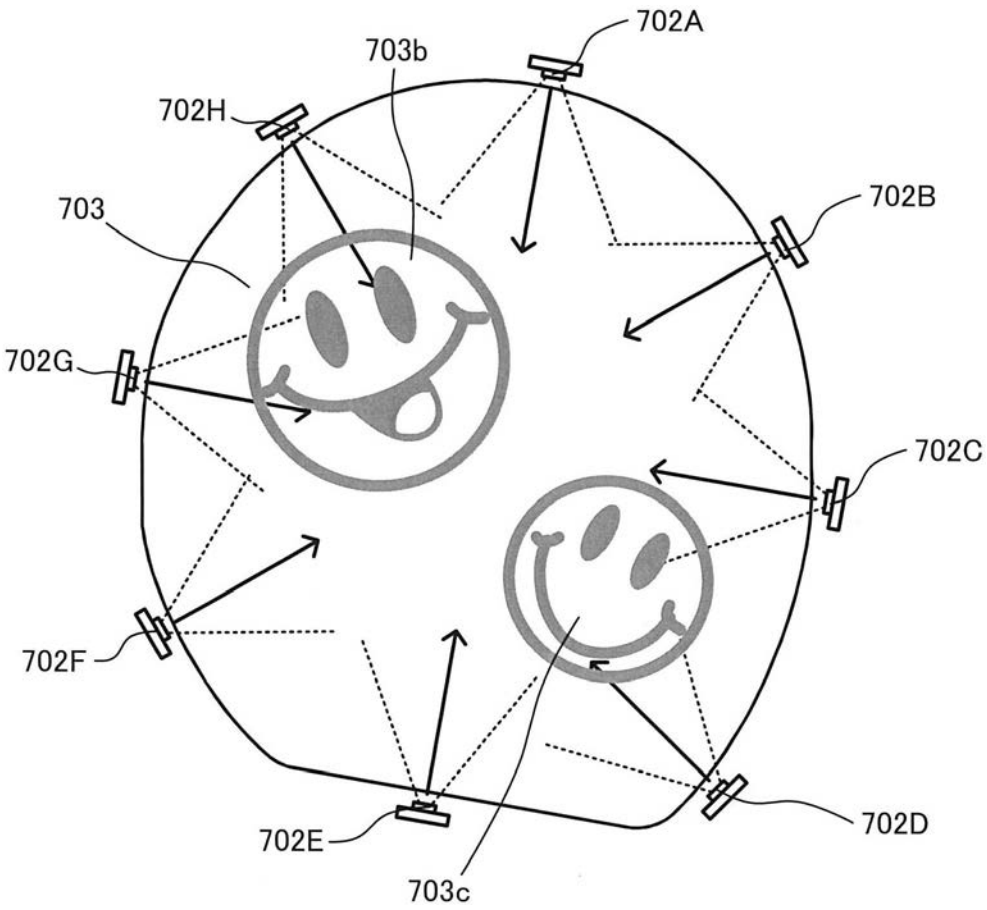
【図79】



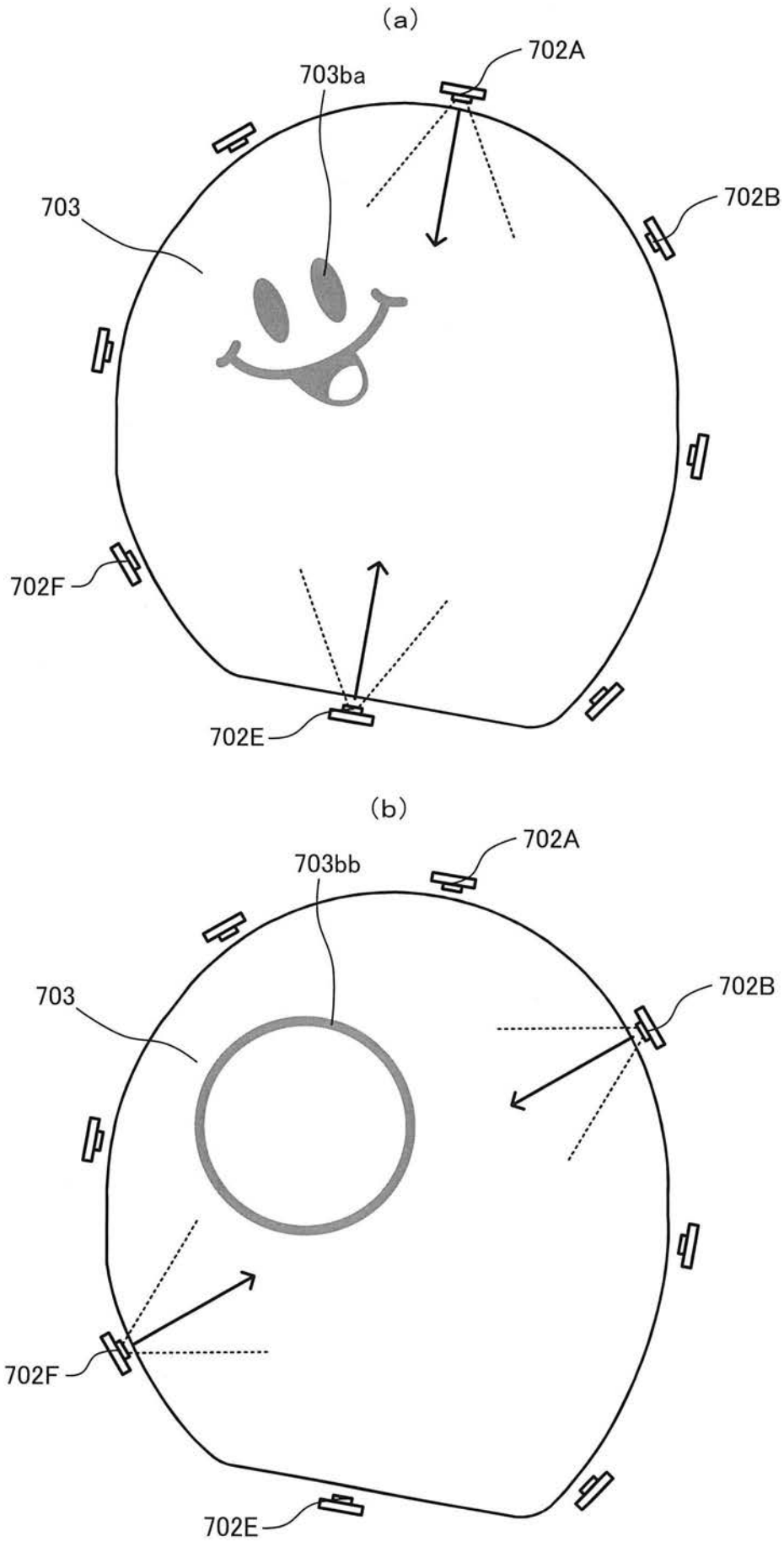
【 図 8 3 】



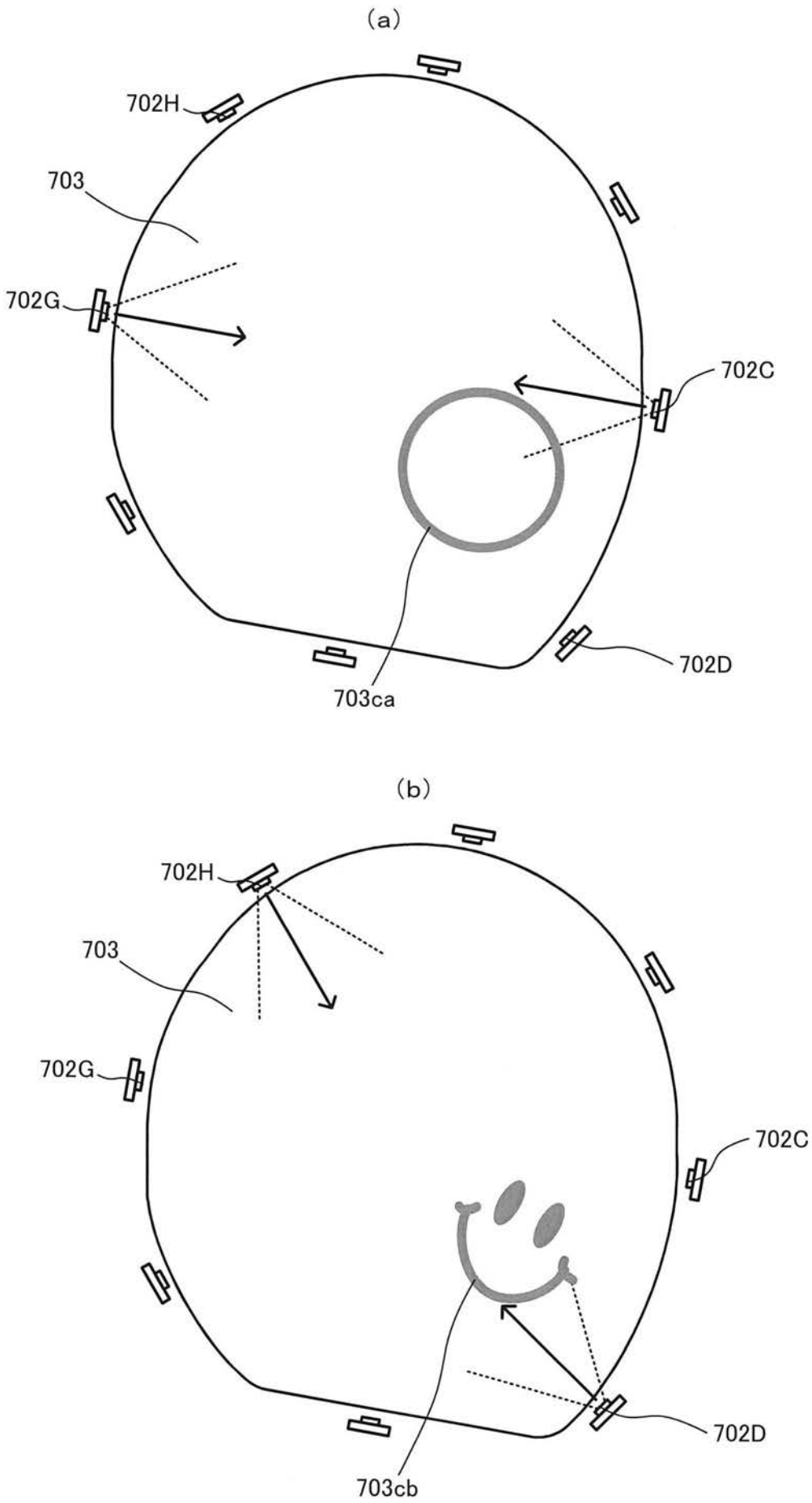
【 図 8 4 】



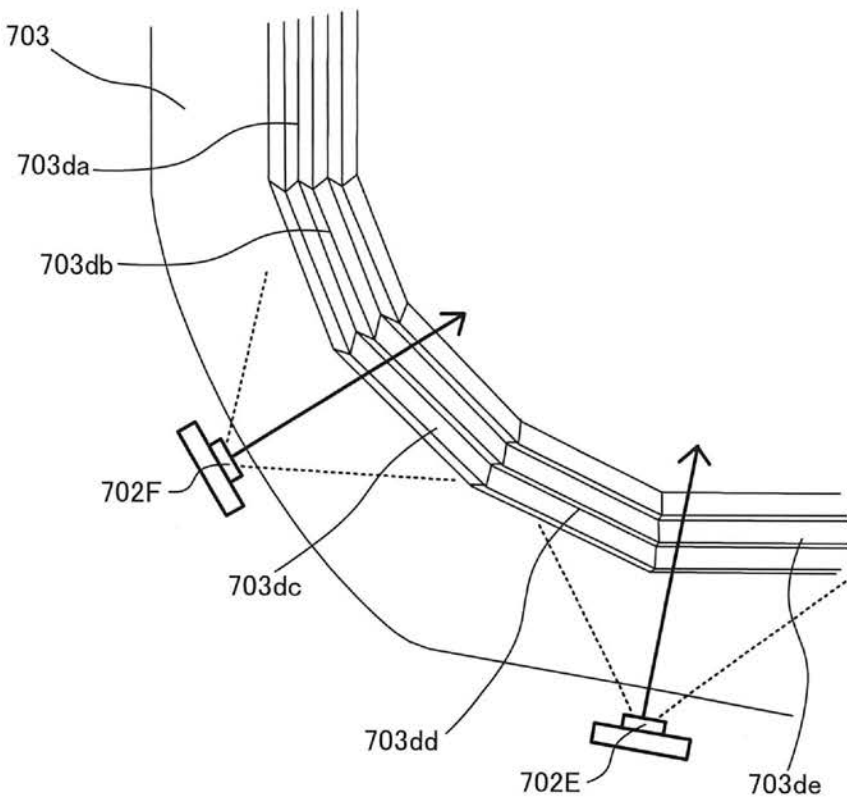
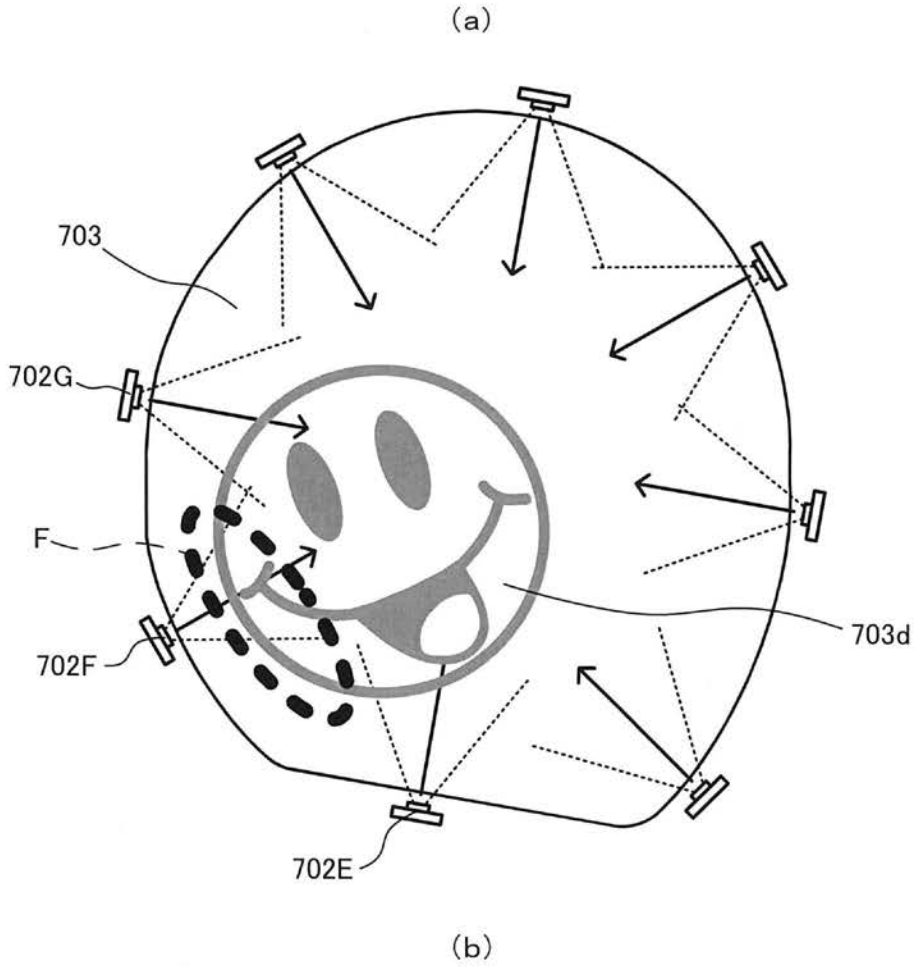
【 図 8 5 】



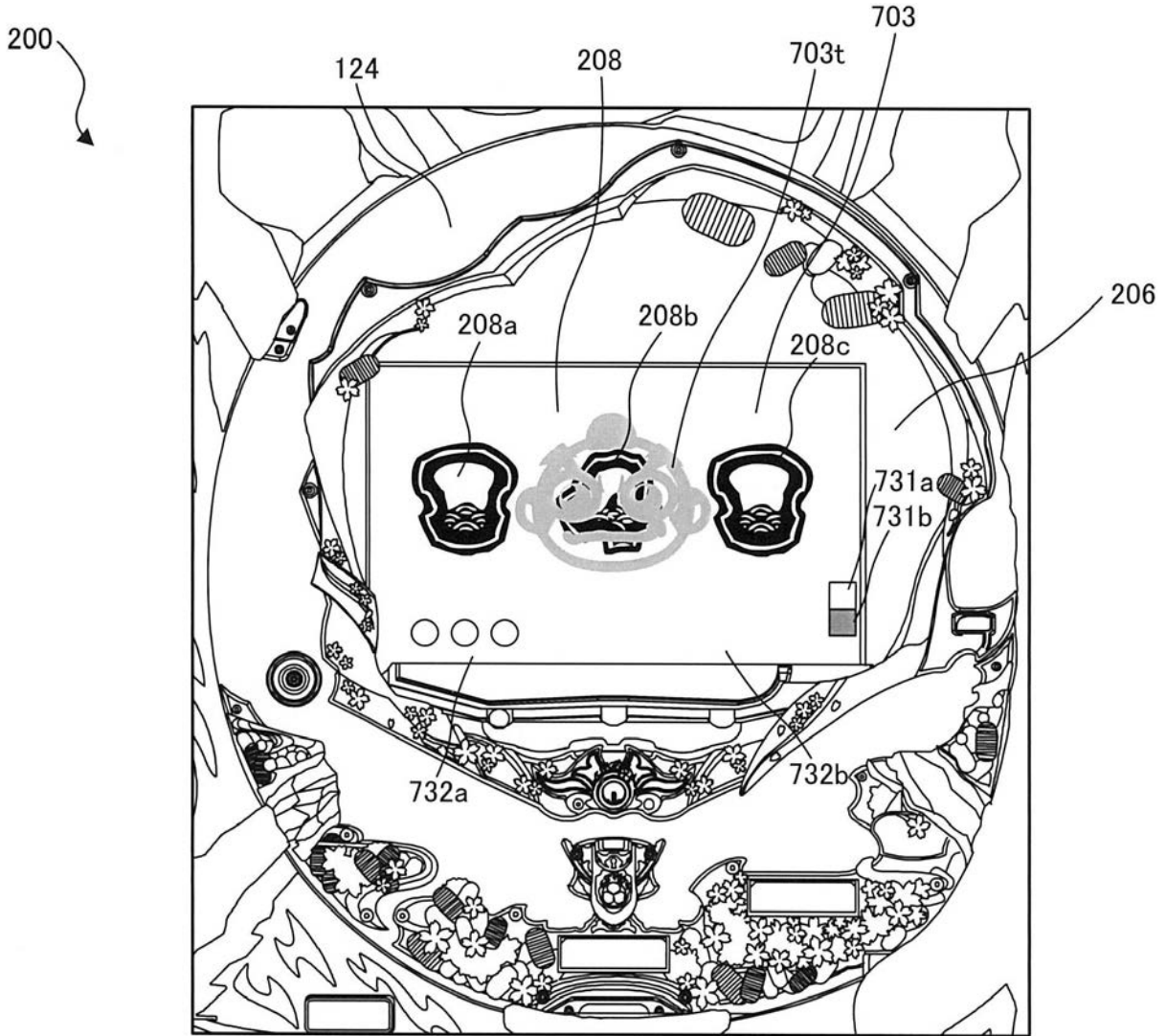
【 図 8 6 】



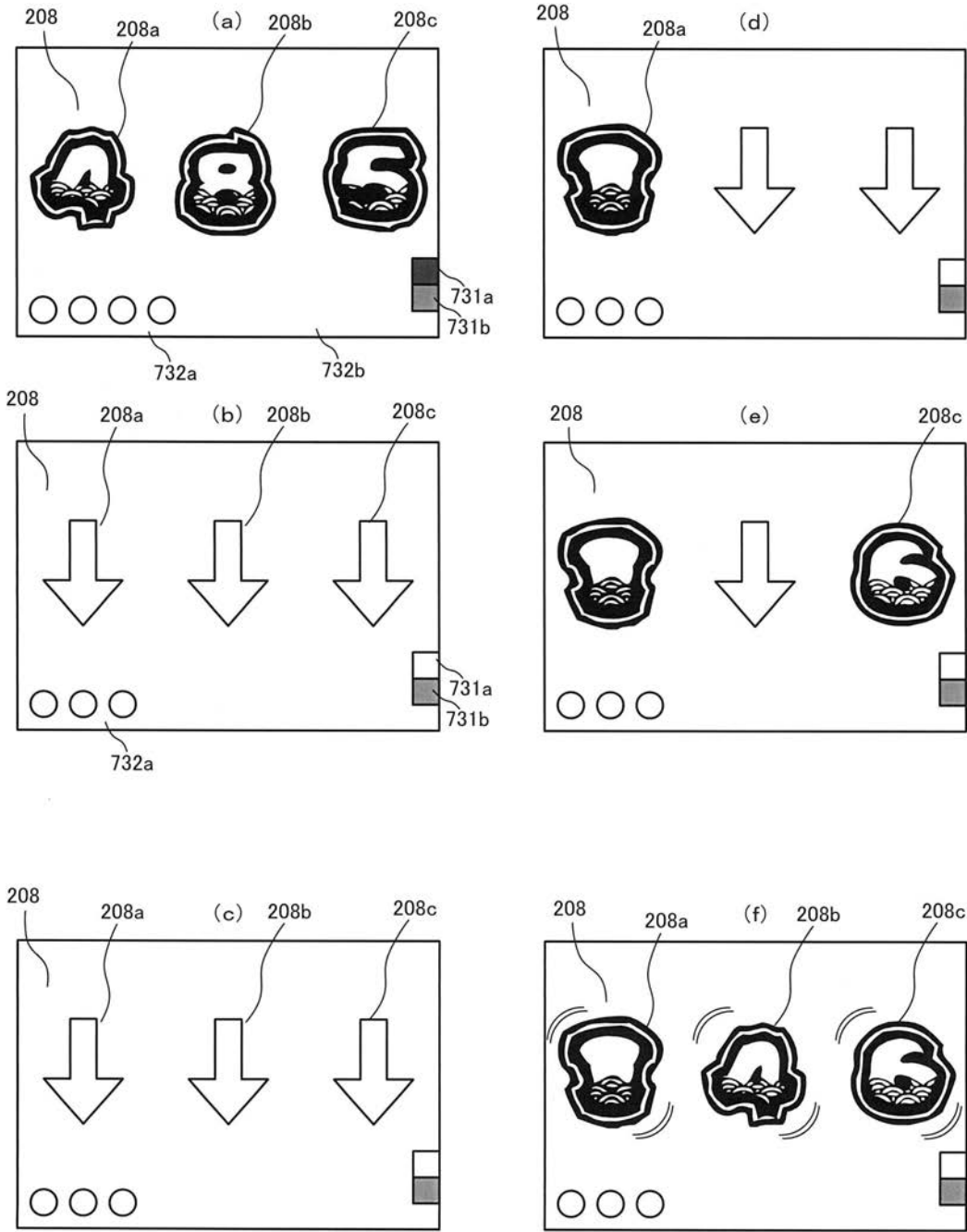
【 図 8 8 】



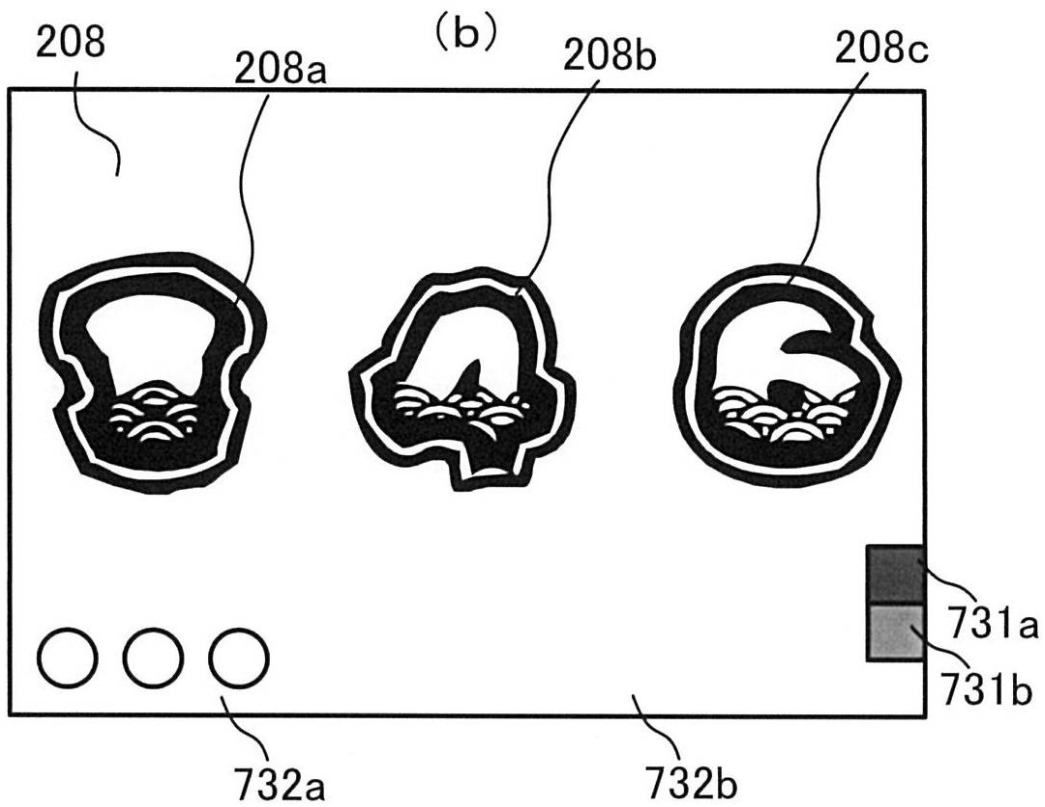
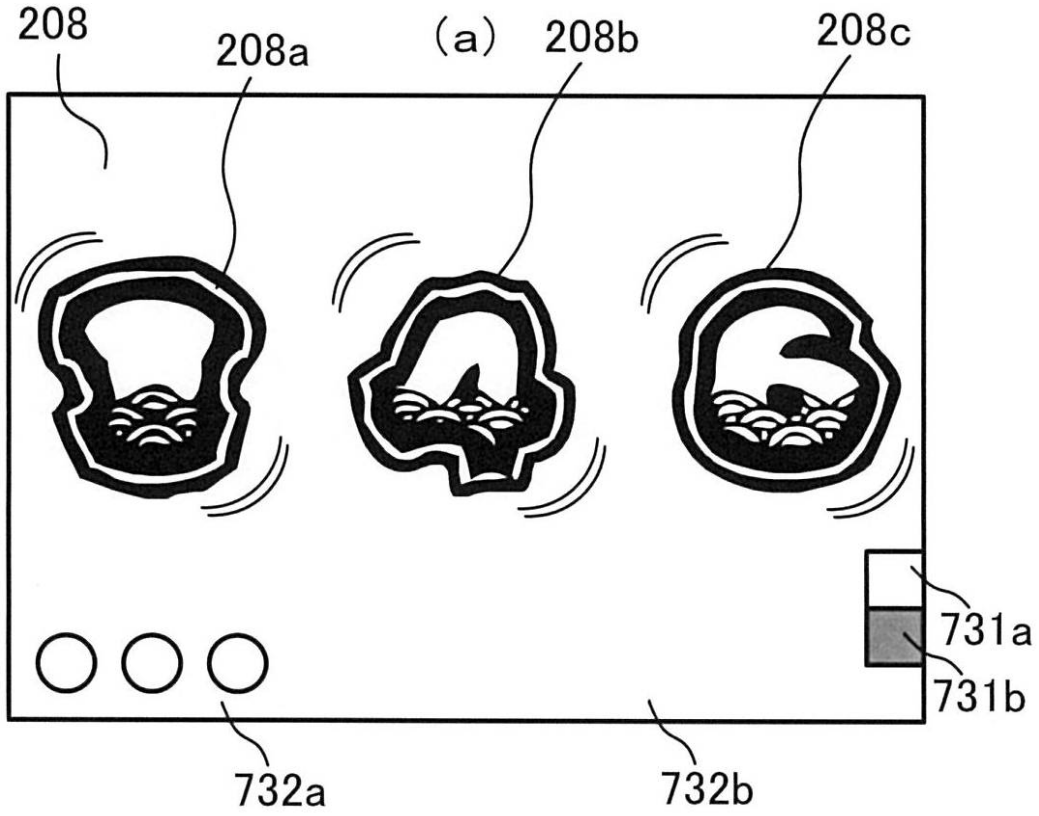
【 図 8 9 】



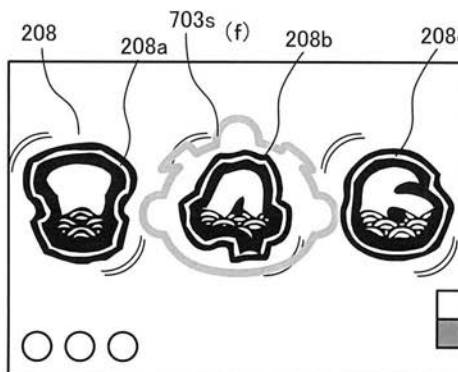
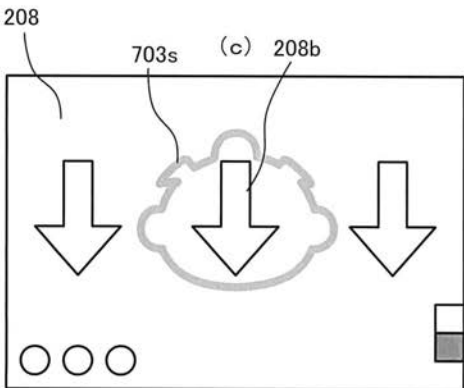
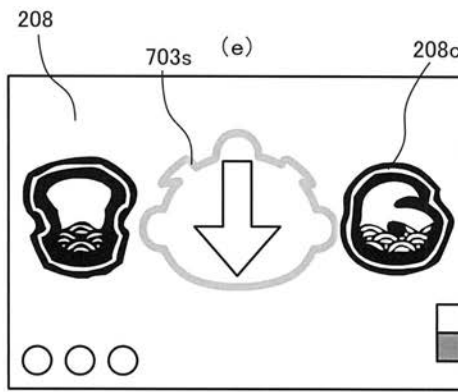
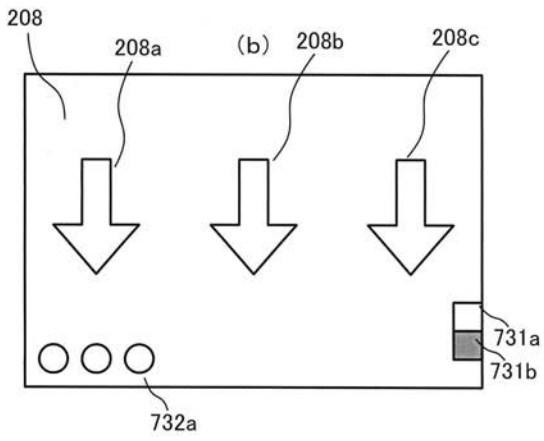
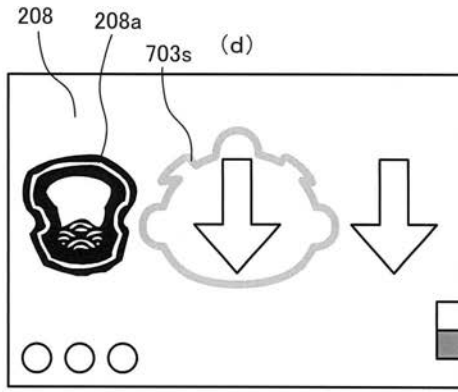
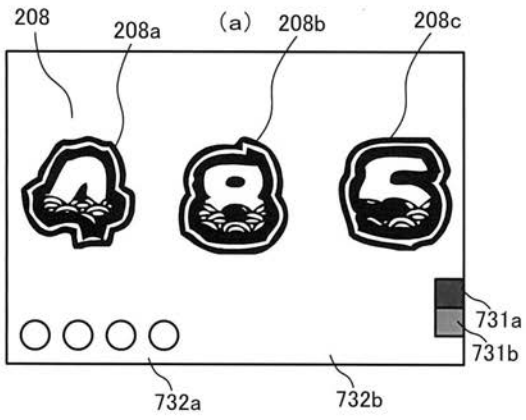
【図 90】



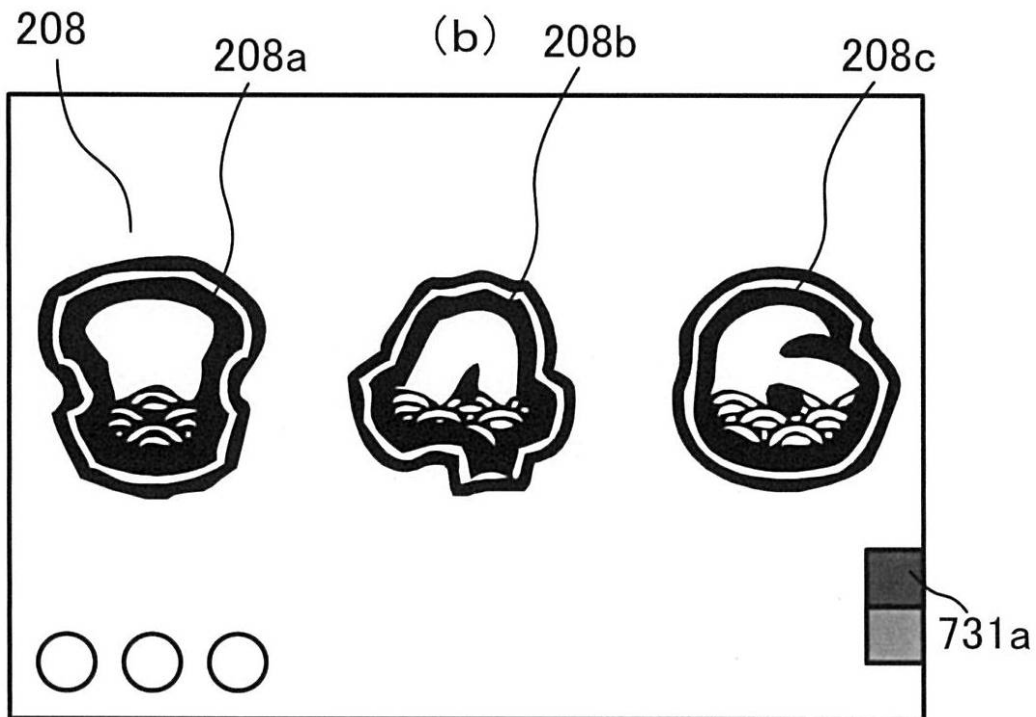
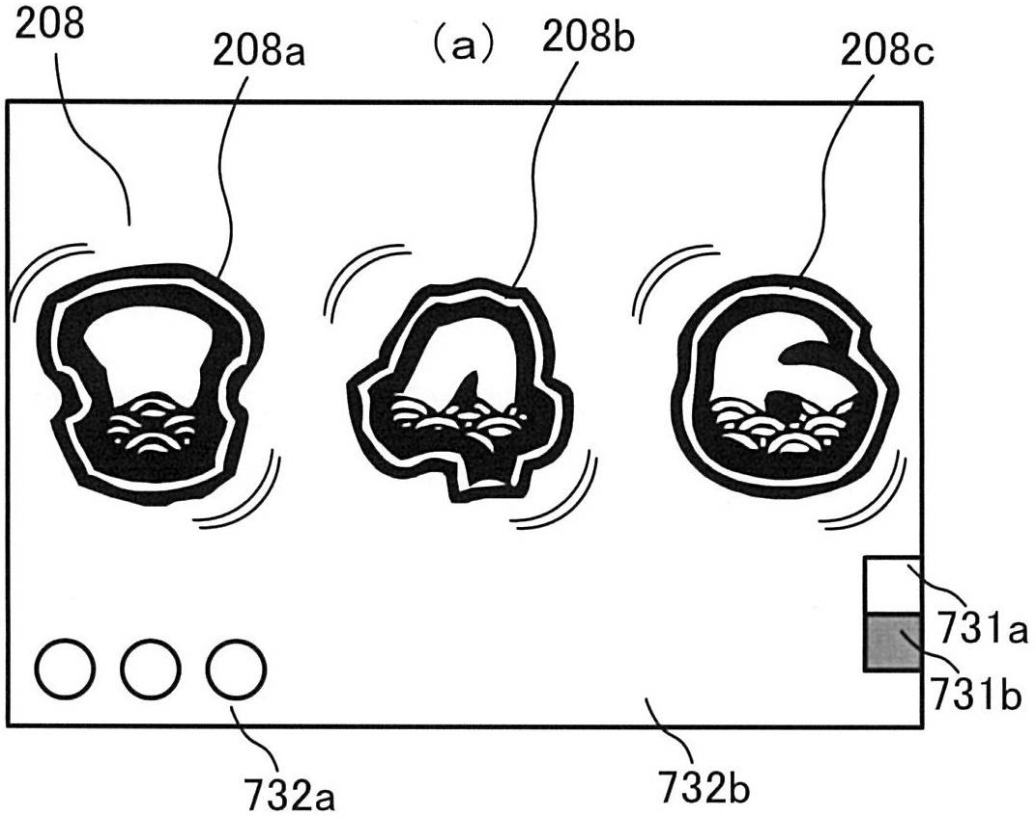
【図 9 1】



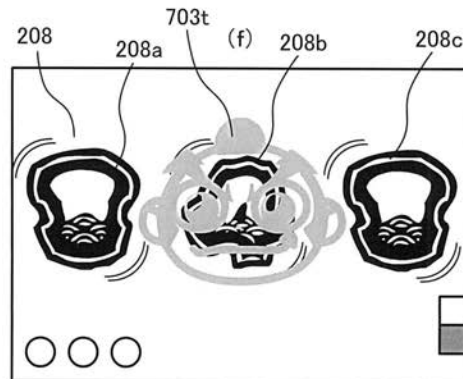
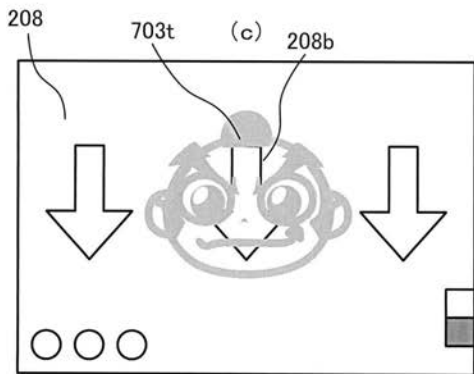
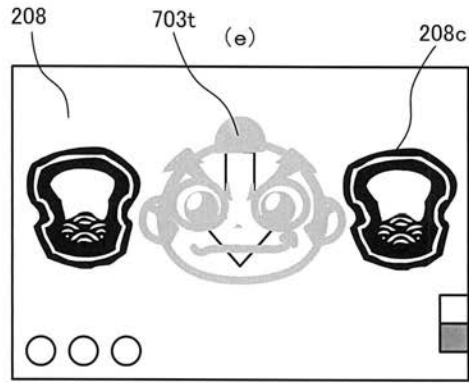
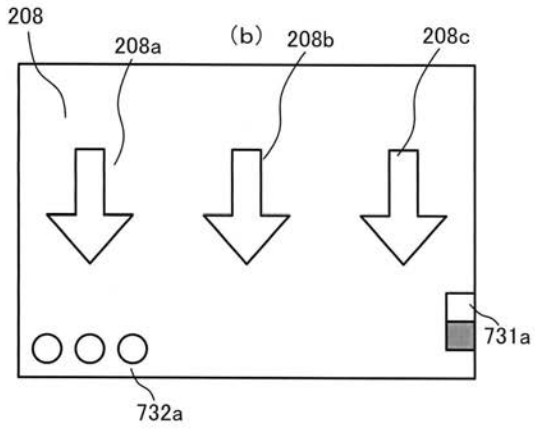
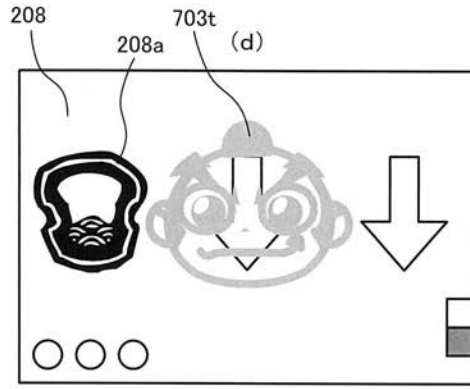
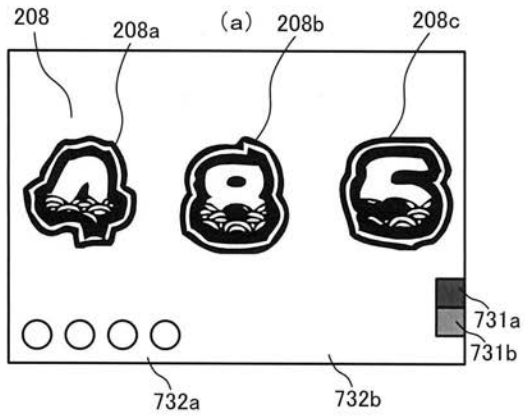
【 図 9 2 】



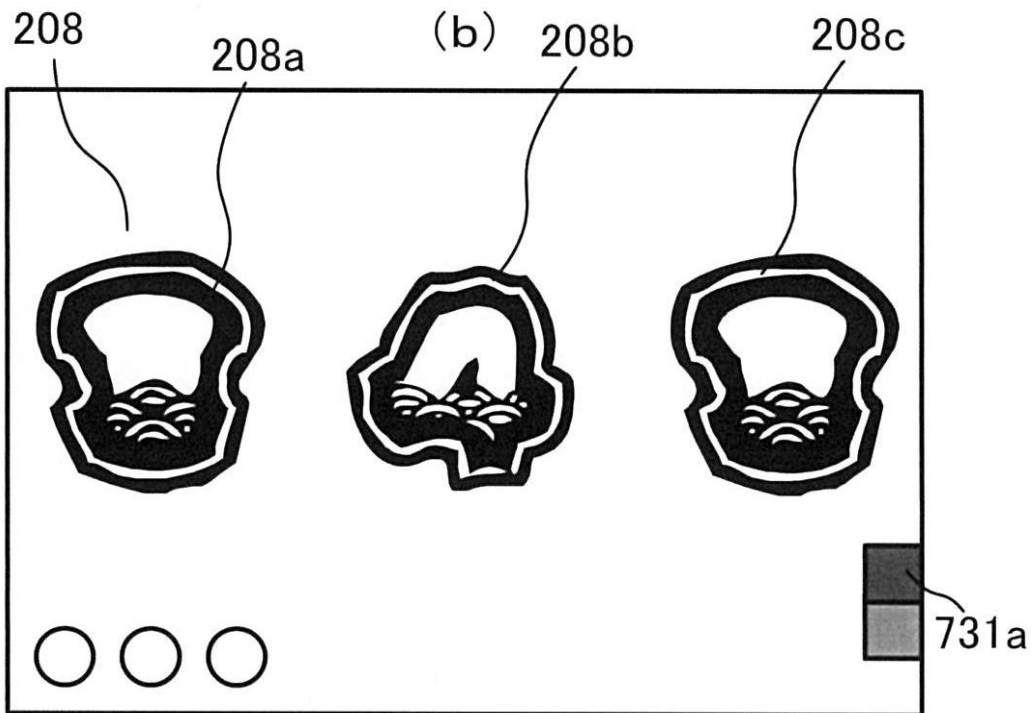
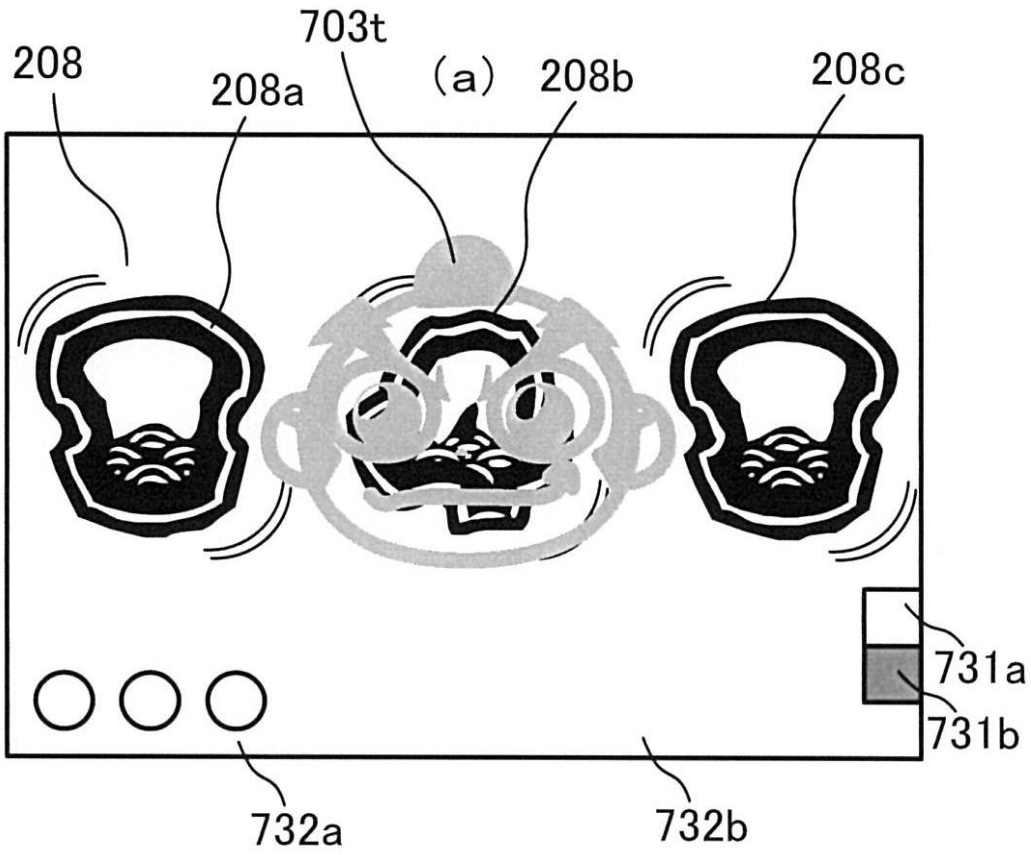
【図93】



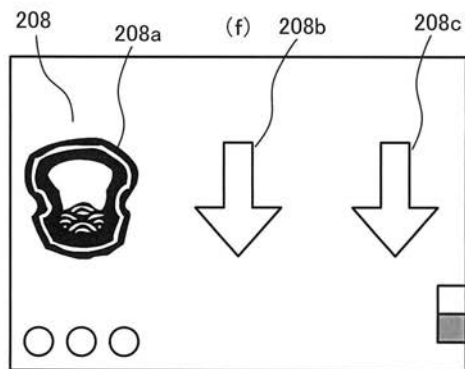
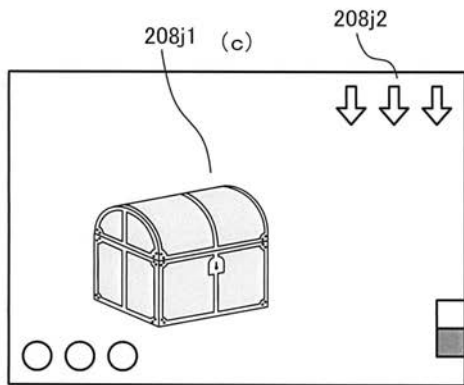
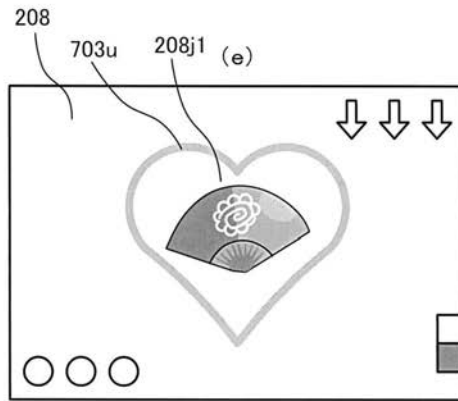
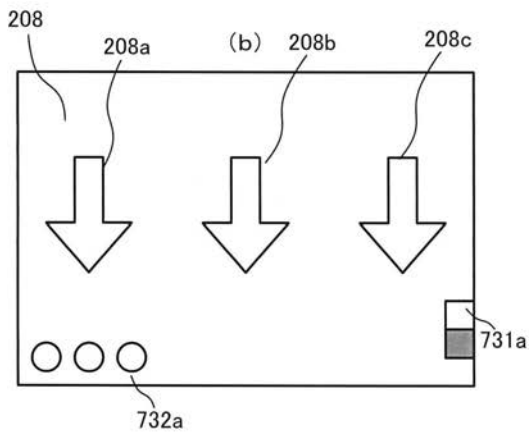
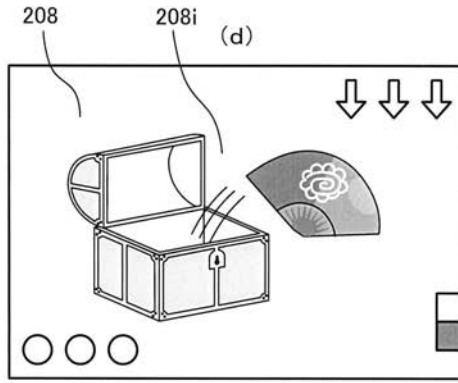
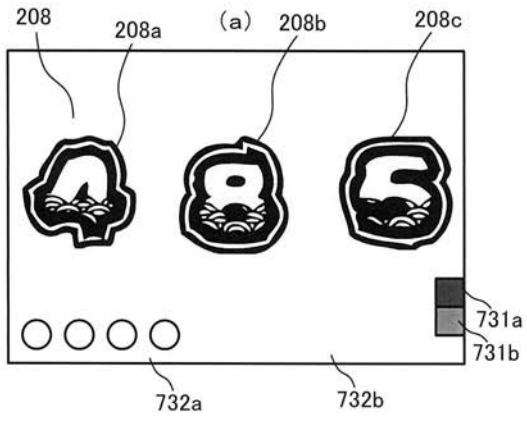
【 図 9 4 】



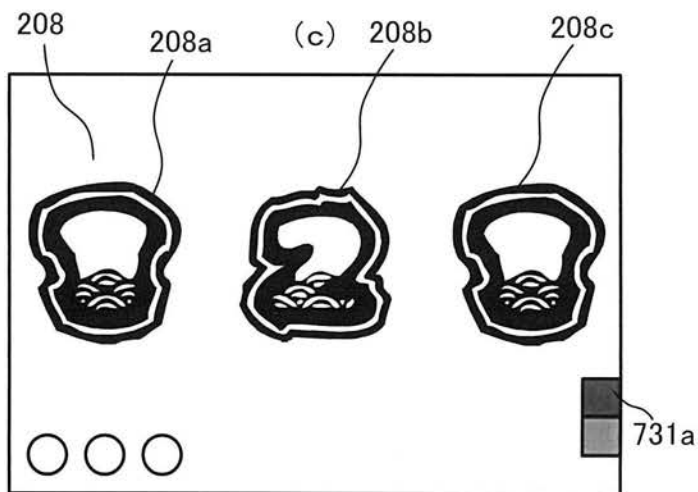
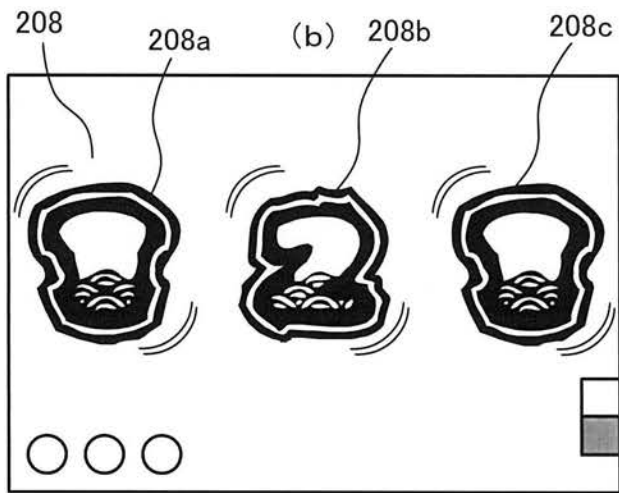
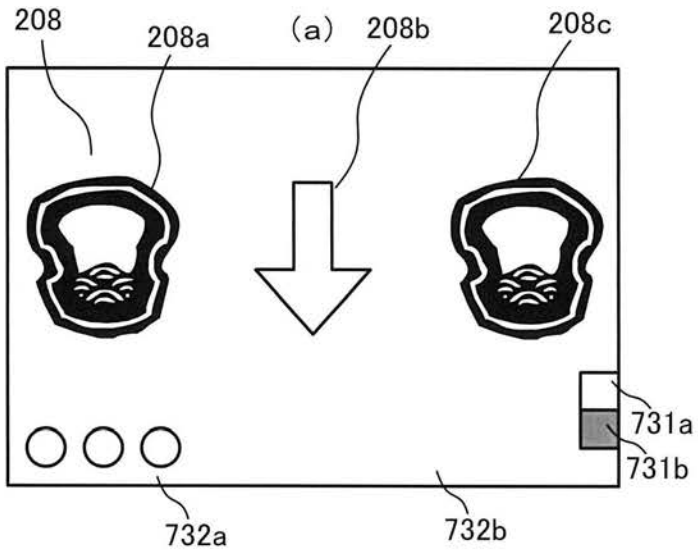
【図95】



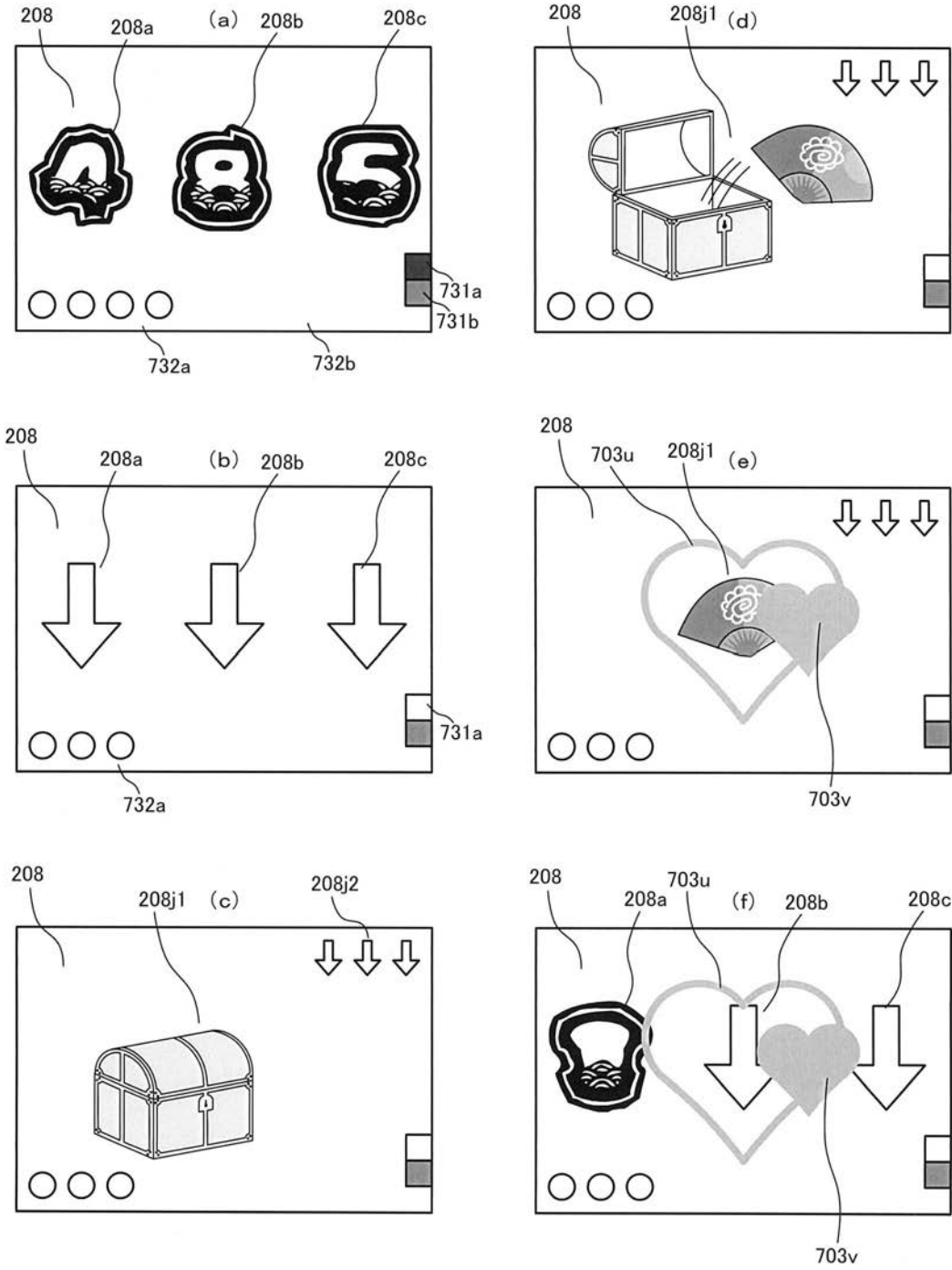
【図 96】



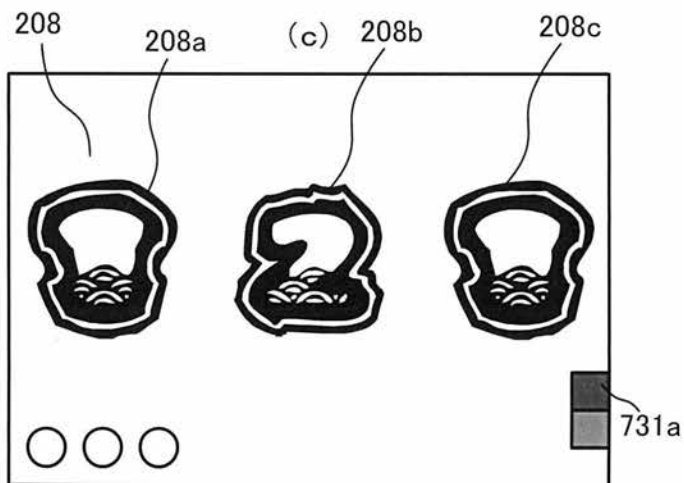
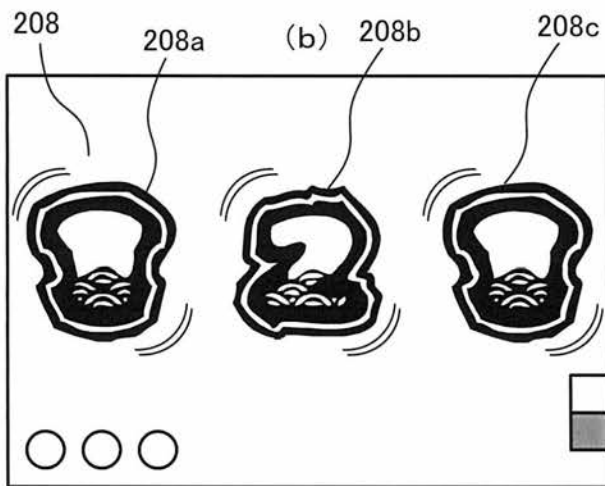
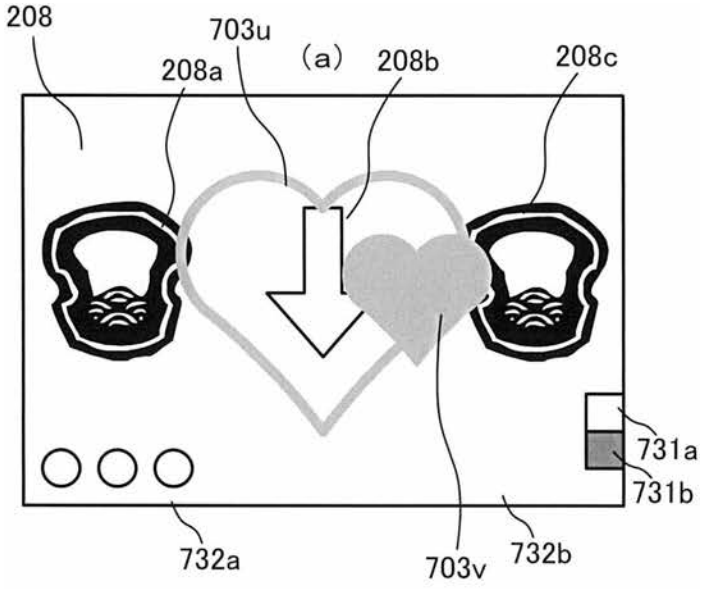
【図 97】



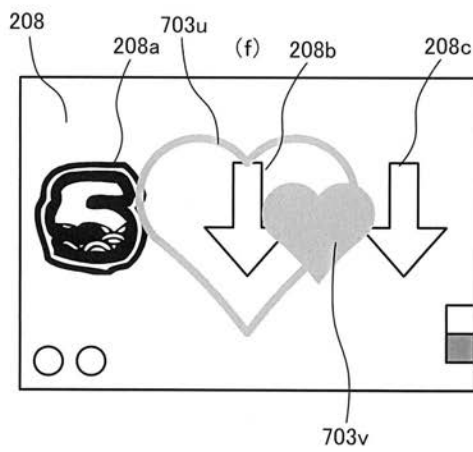
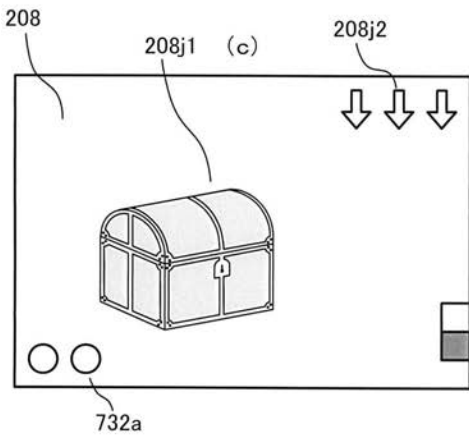
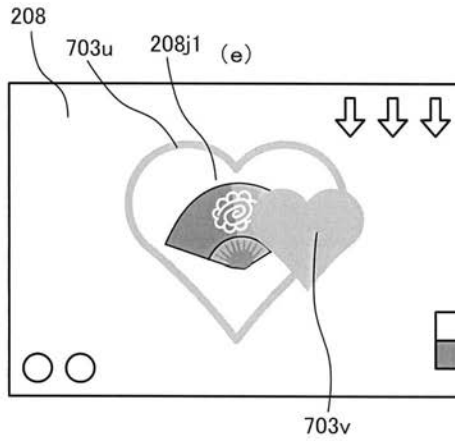
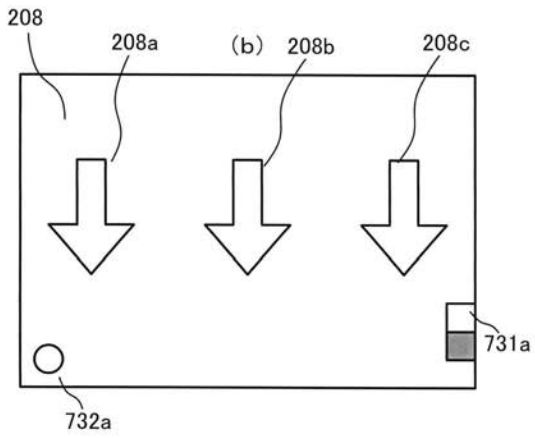
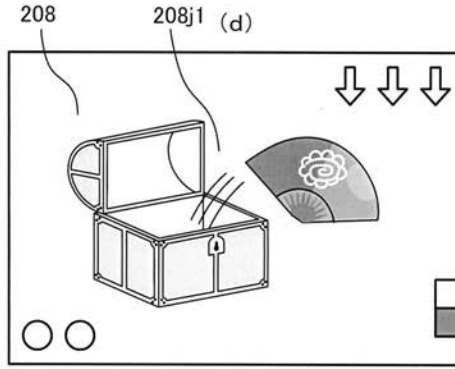
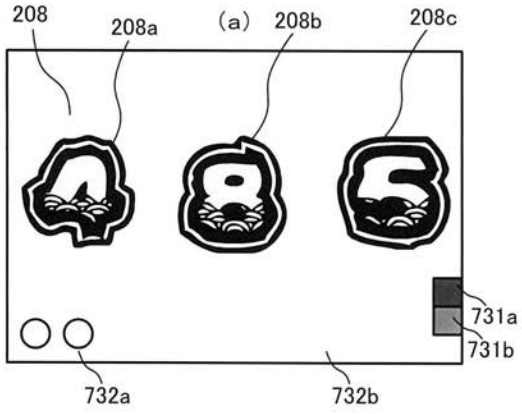
【 図 9 8 】



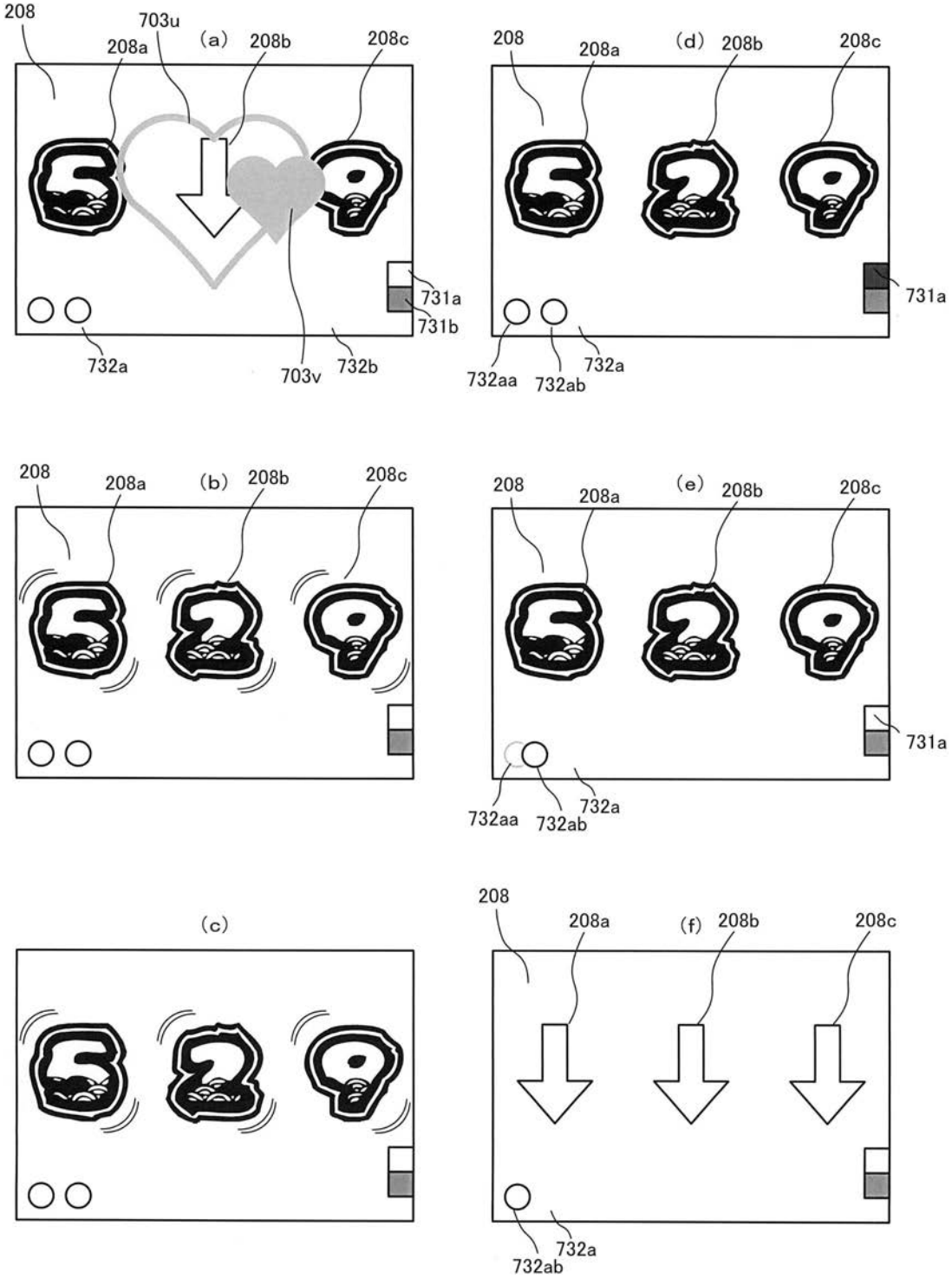
【図 99】



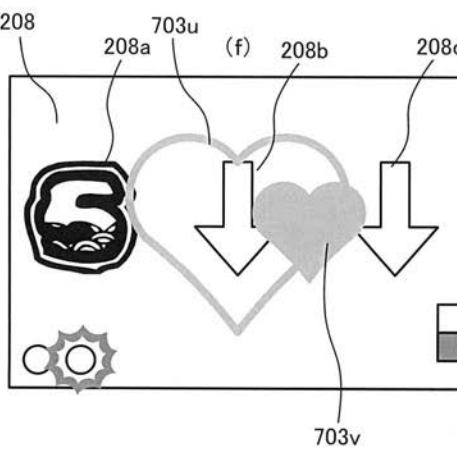
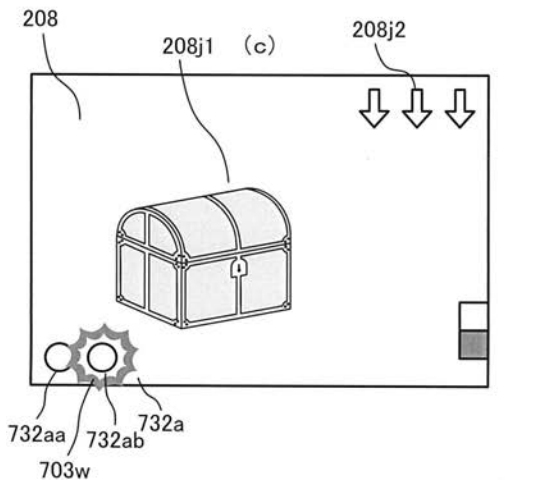
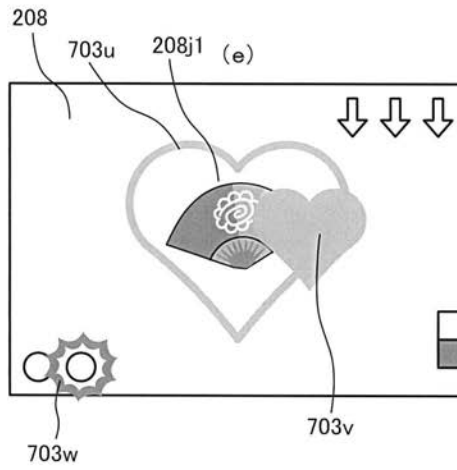
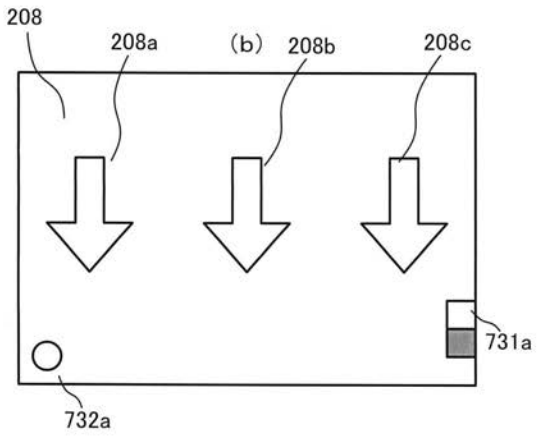
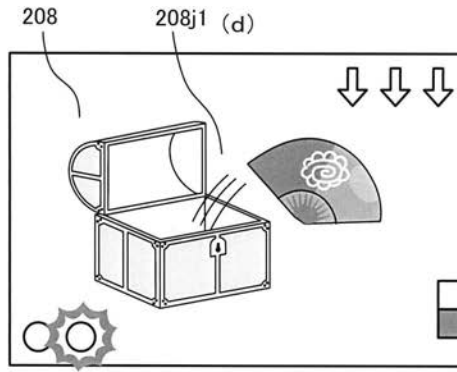
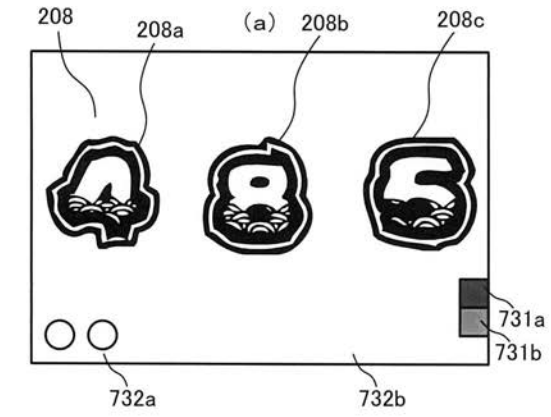
【 図 1 0 0 】



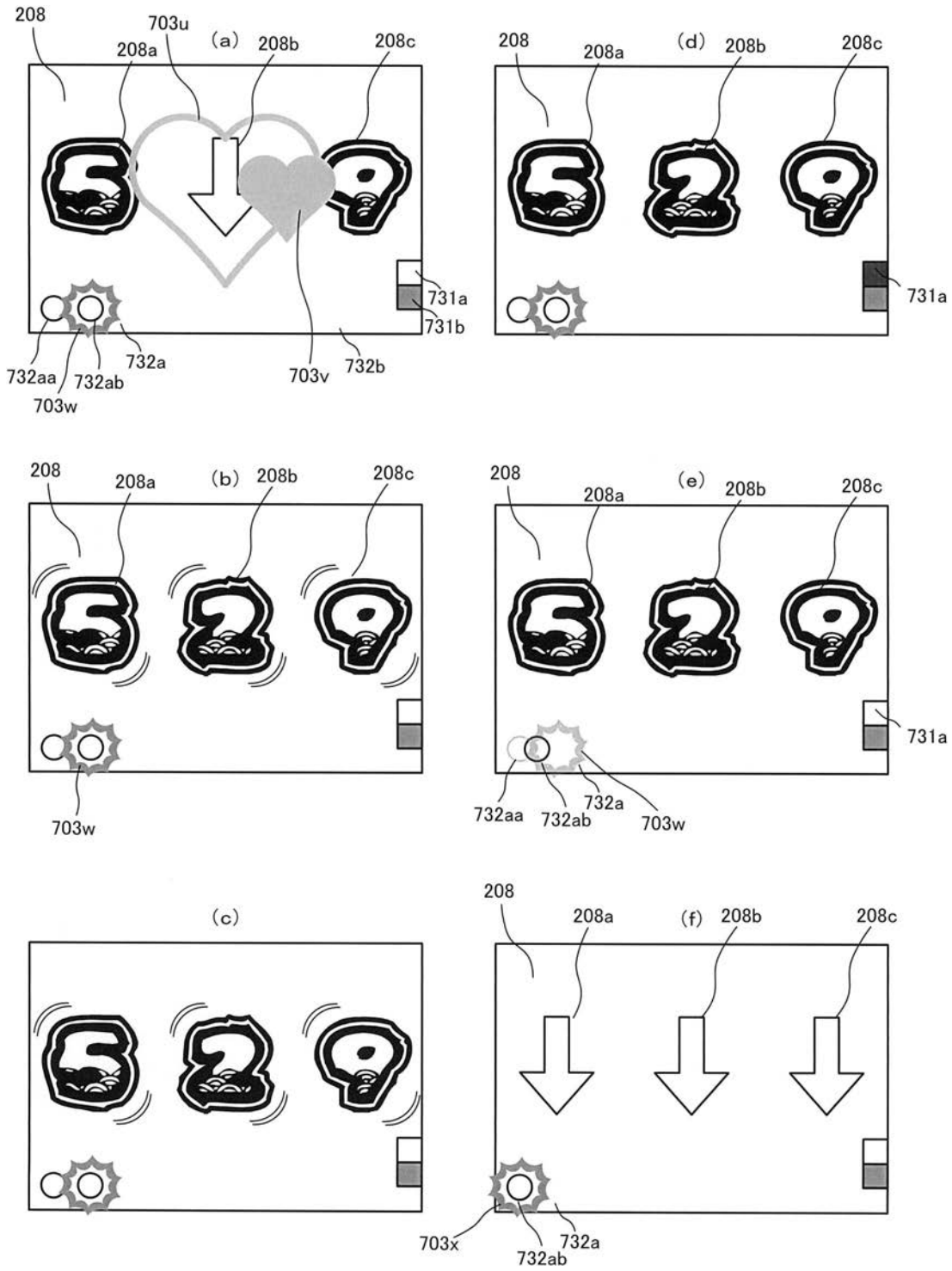
【図101】



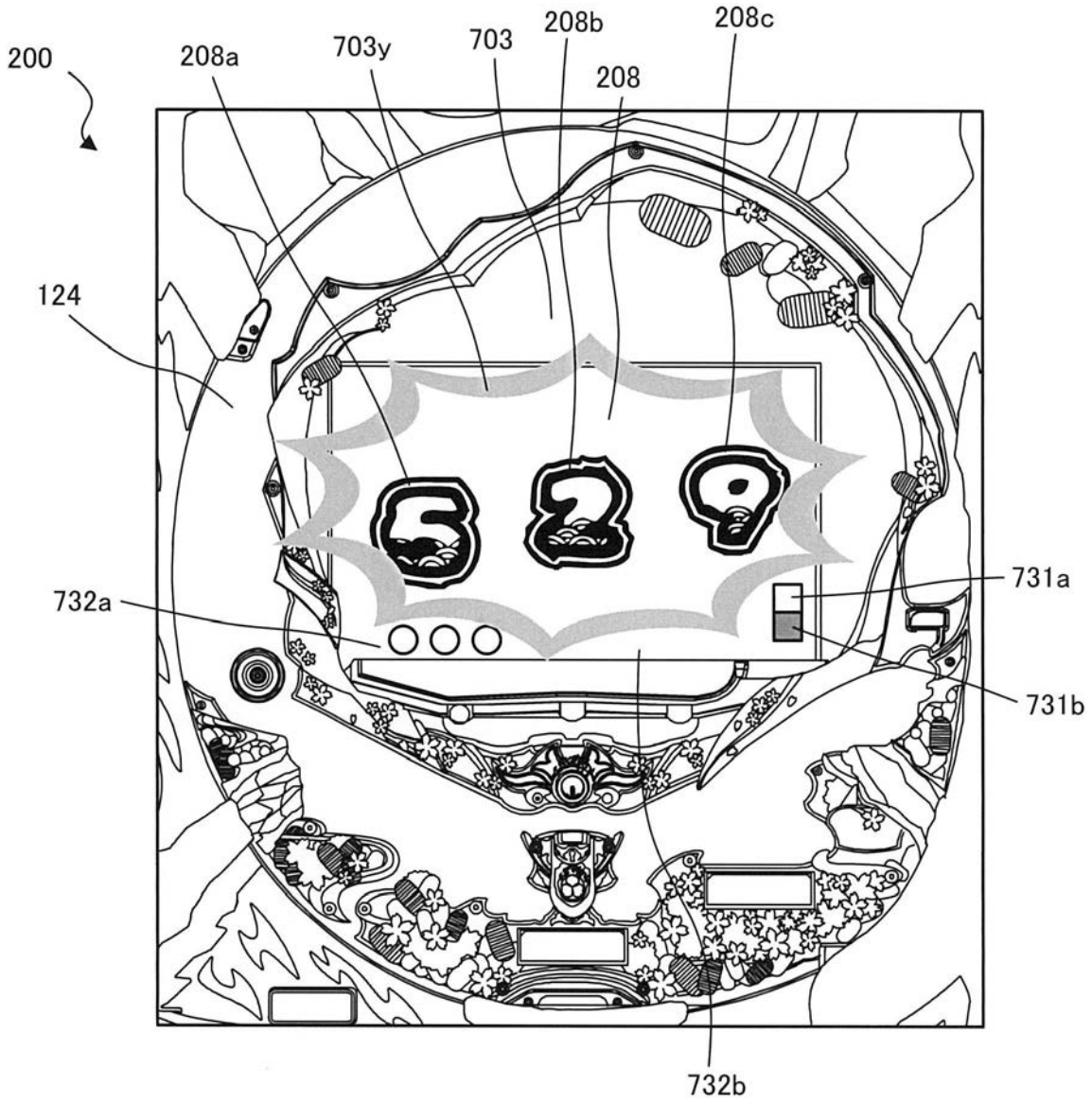
【 図 1 0 2 】



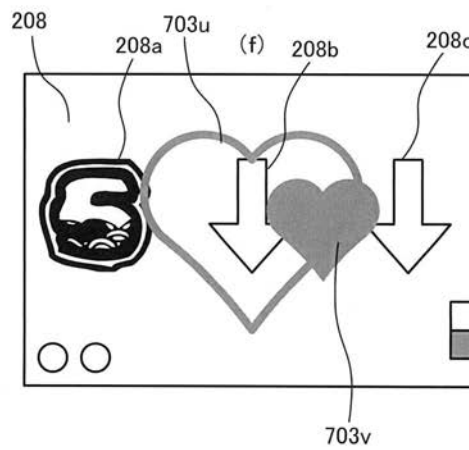
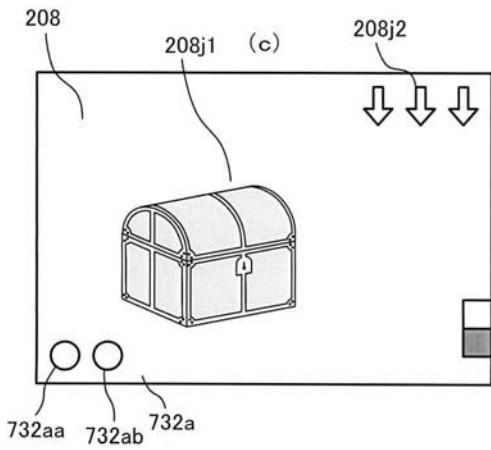
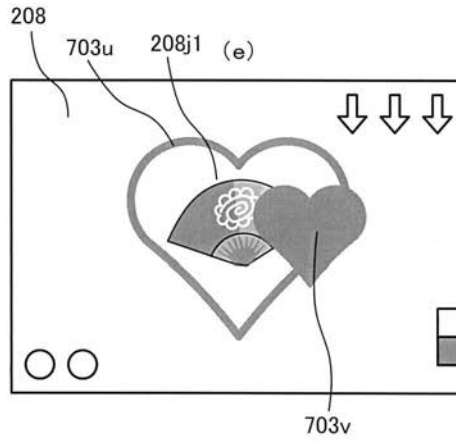
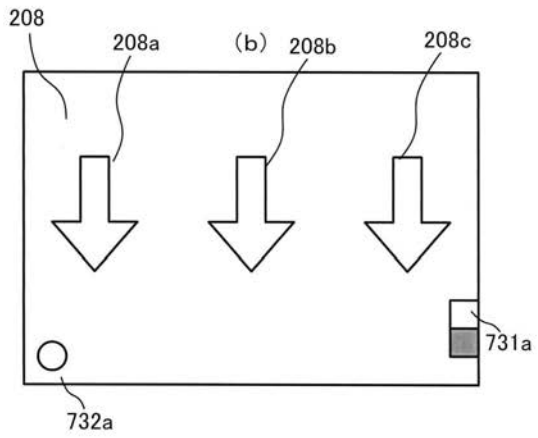
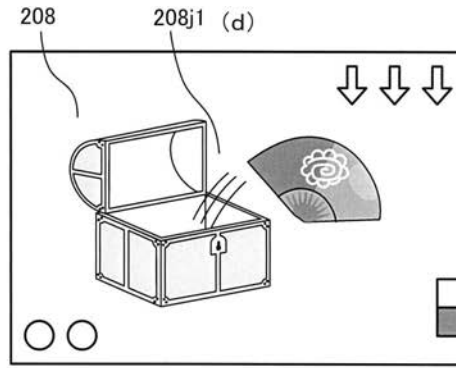
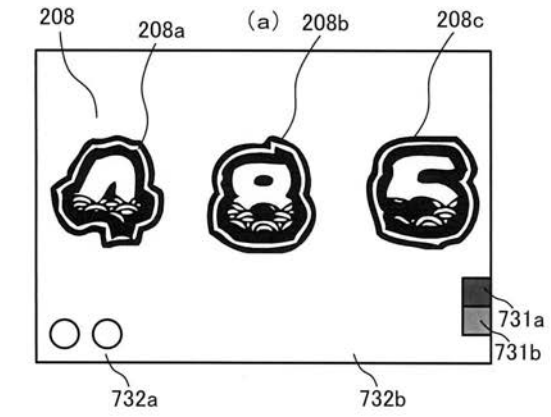
【図 103】



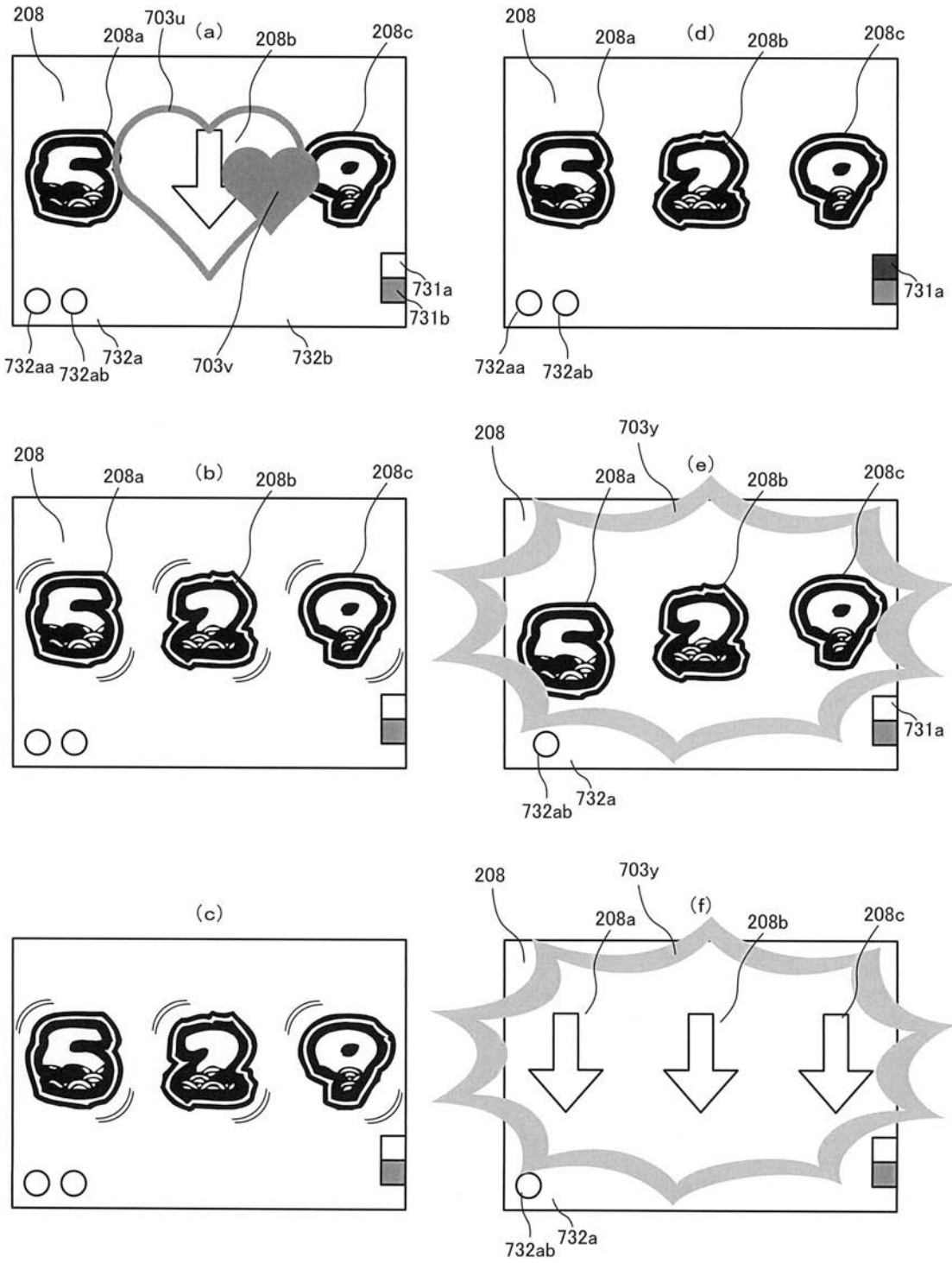
【図104】



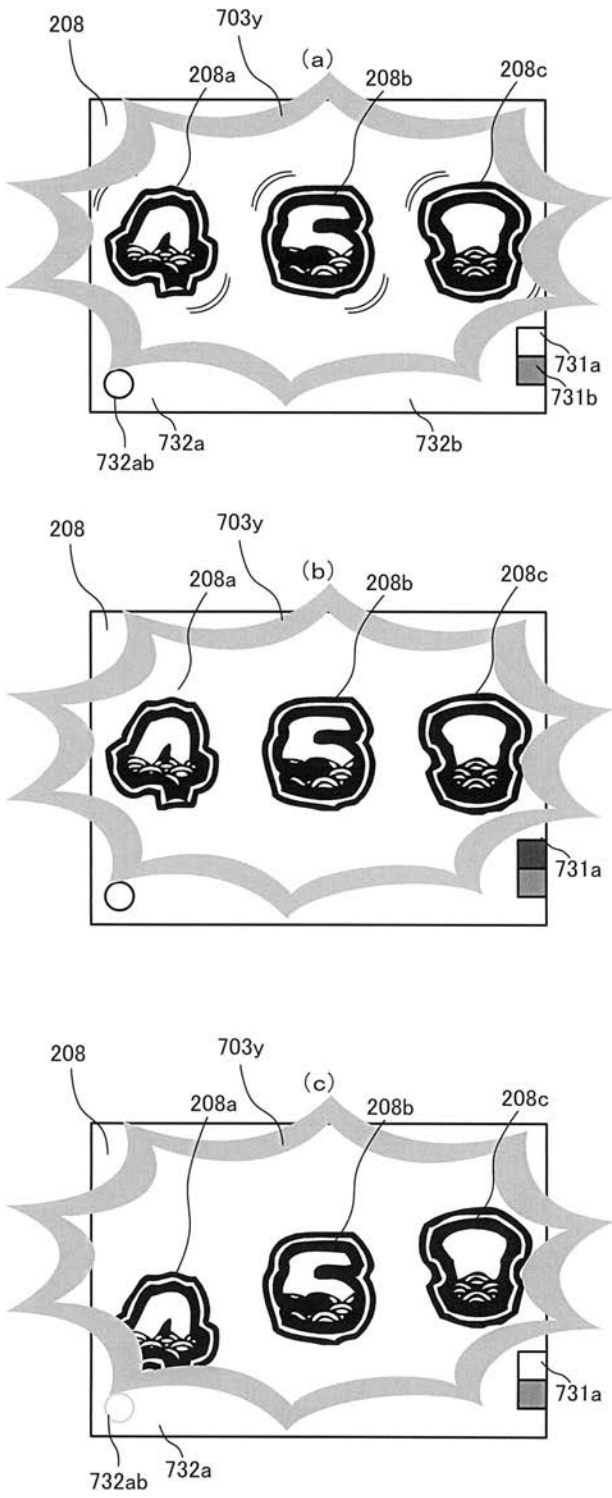
【 図 105 】



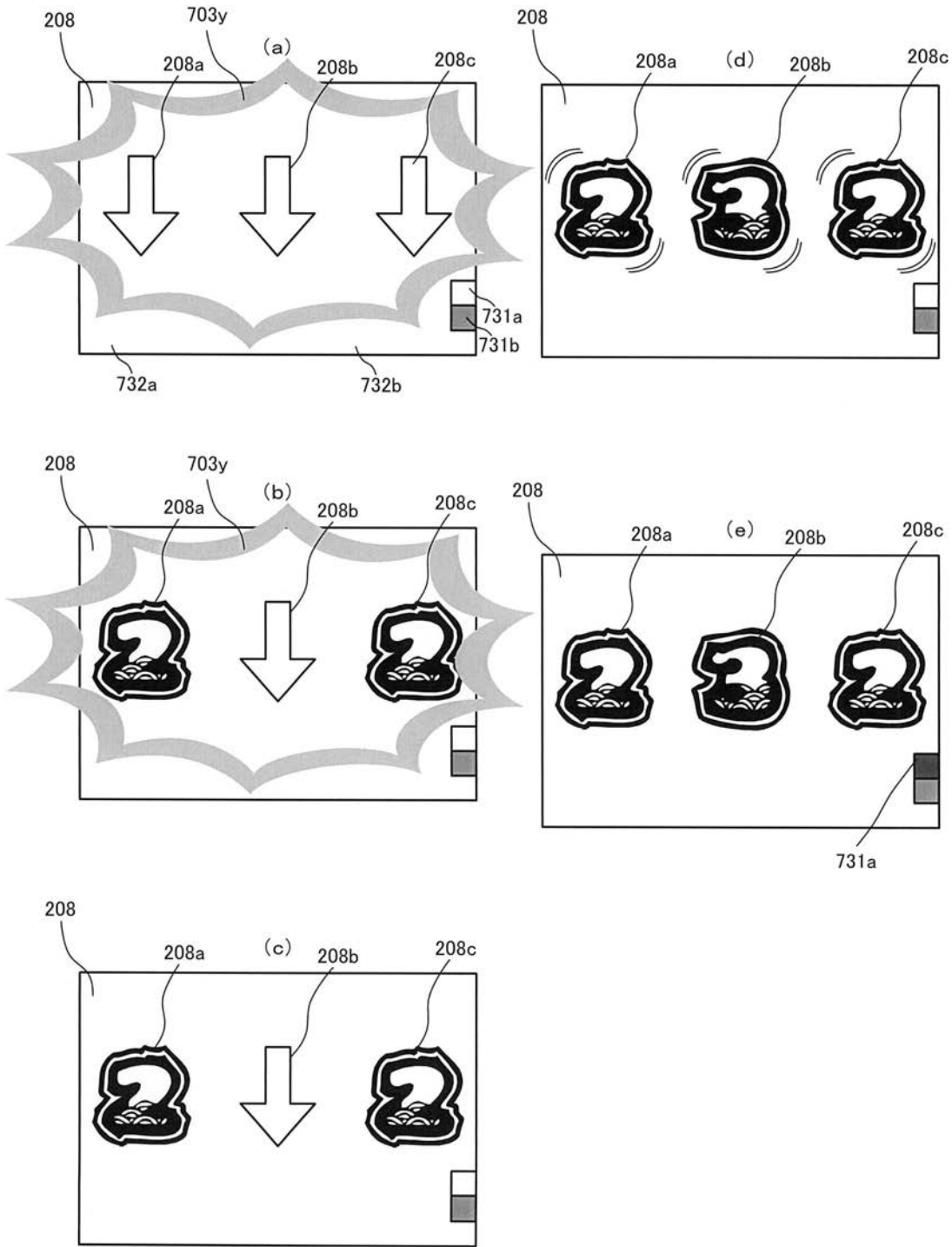
【図106】



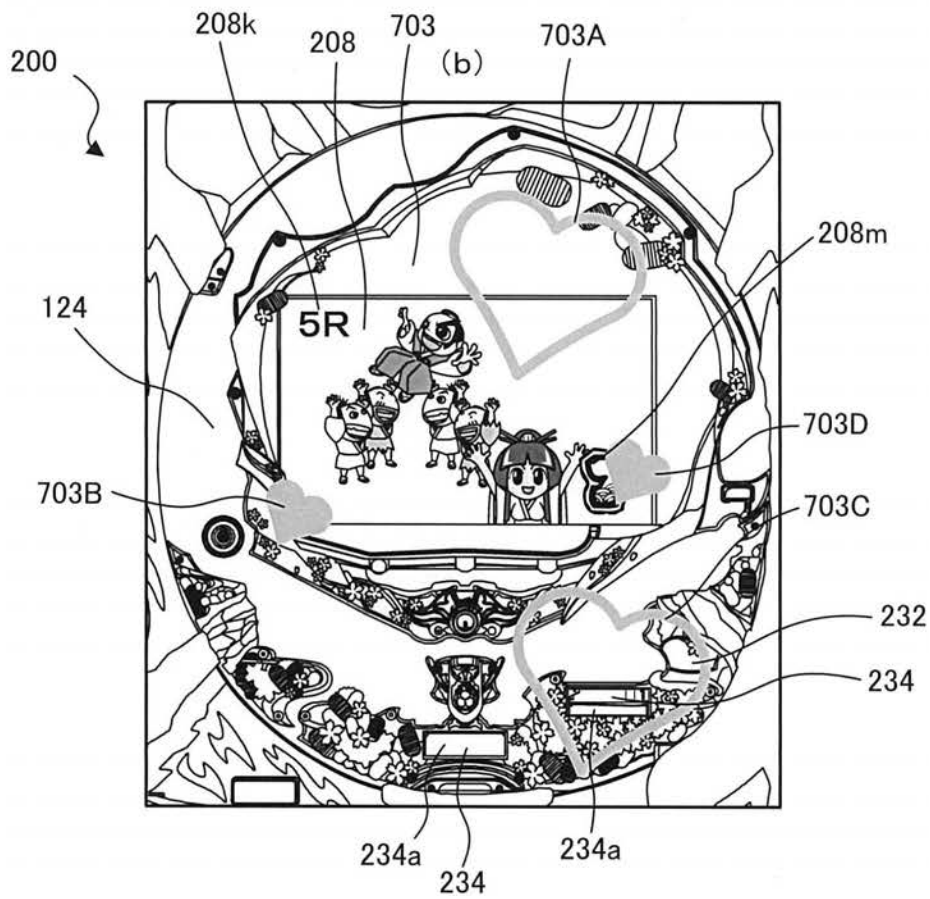
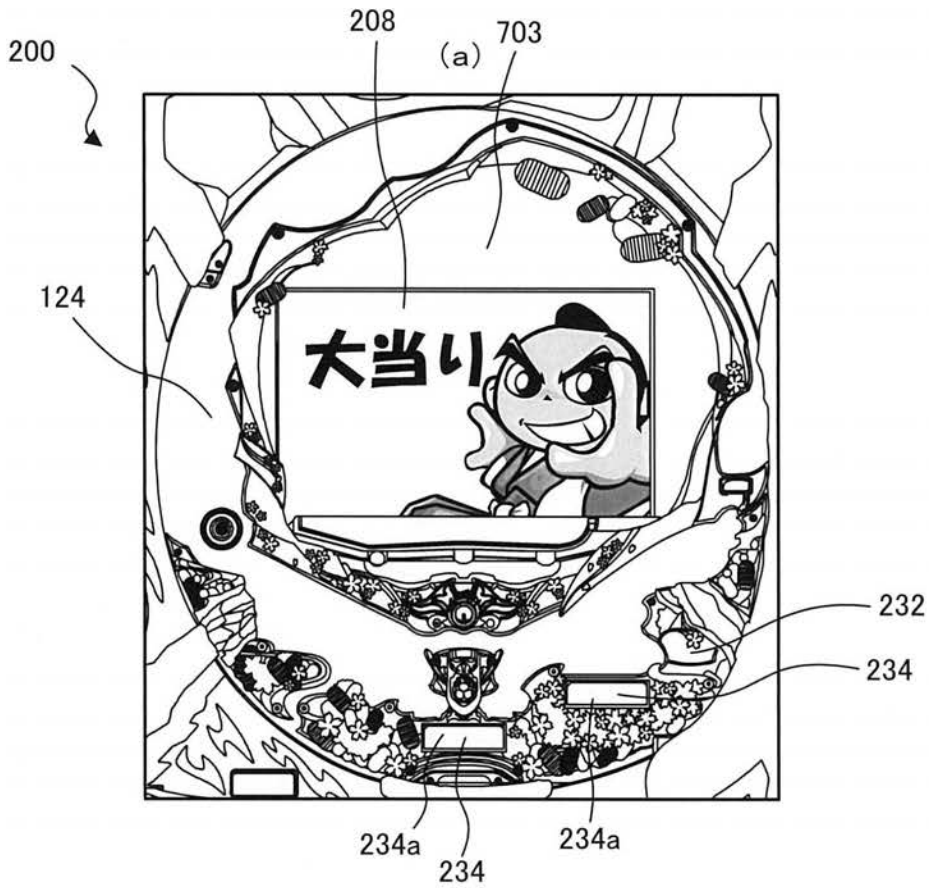
【 図 1 0 7 】



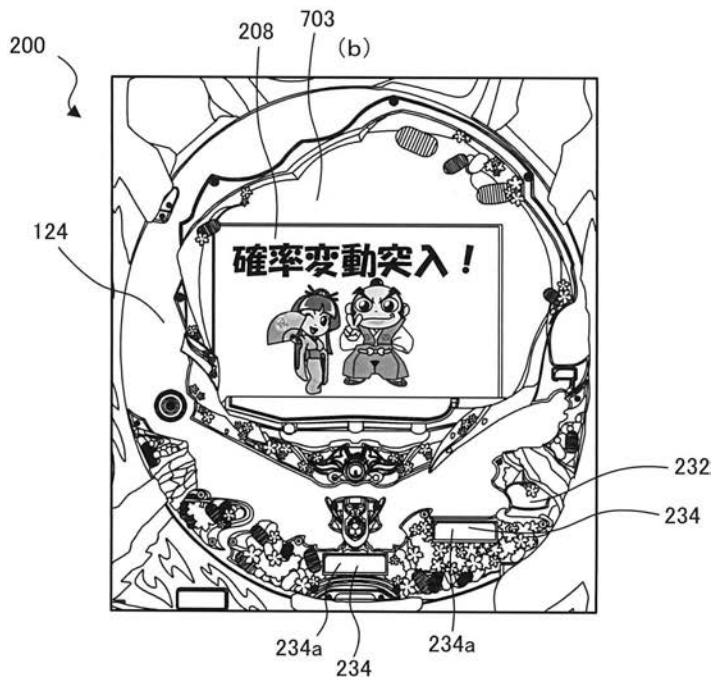
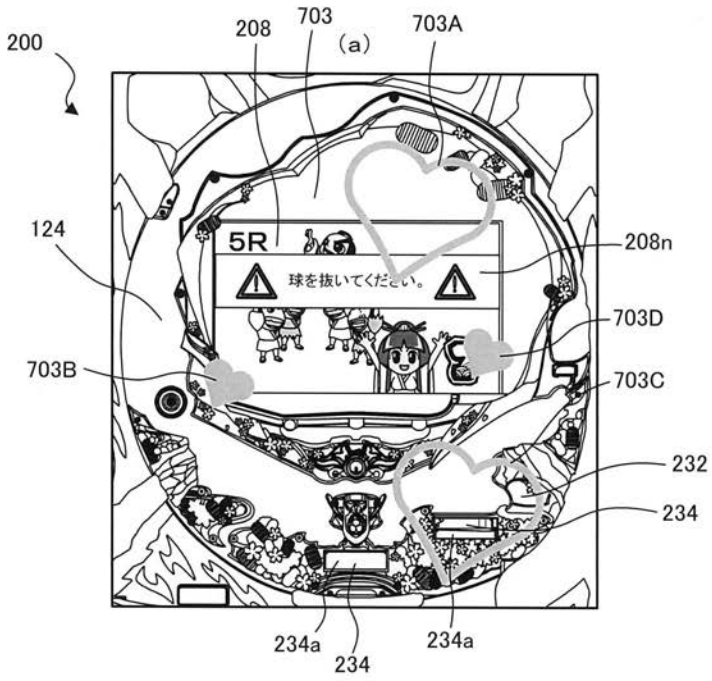
【図108】



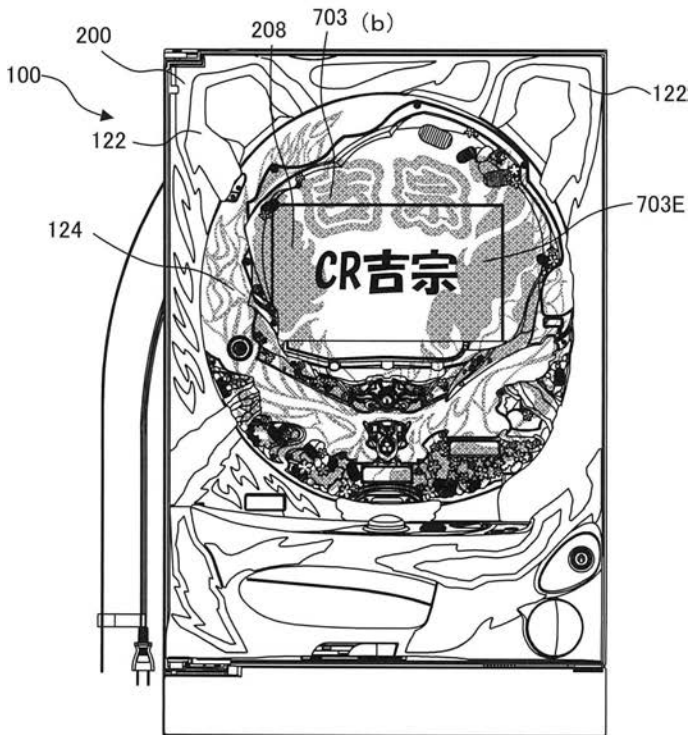
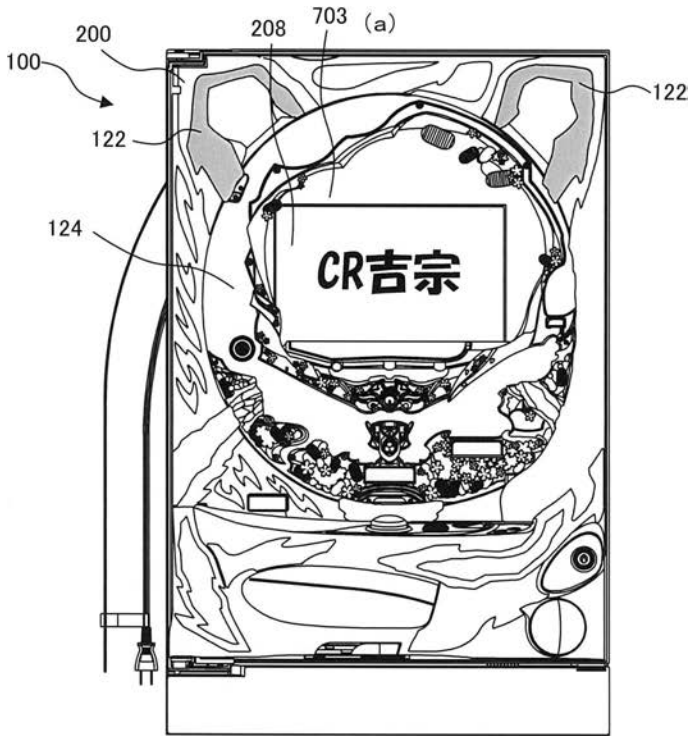
【図109】



【図 110】

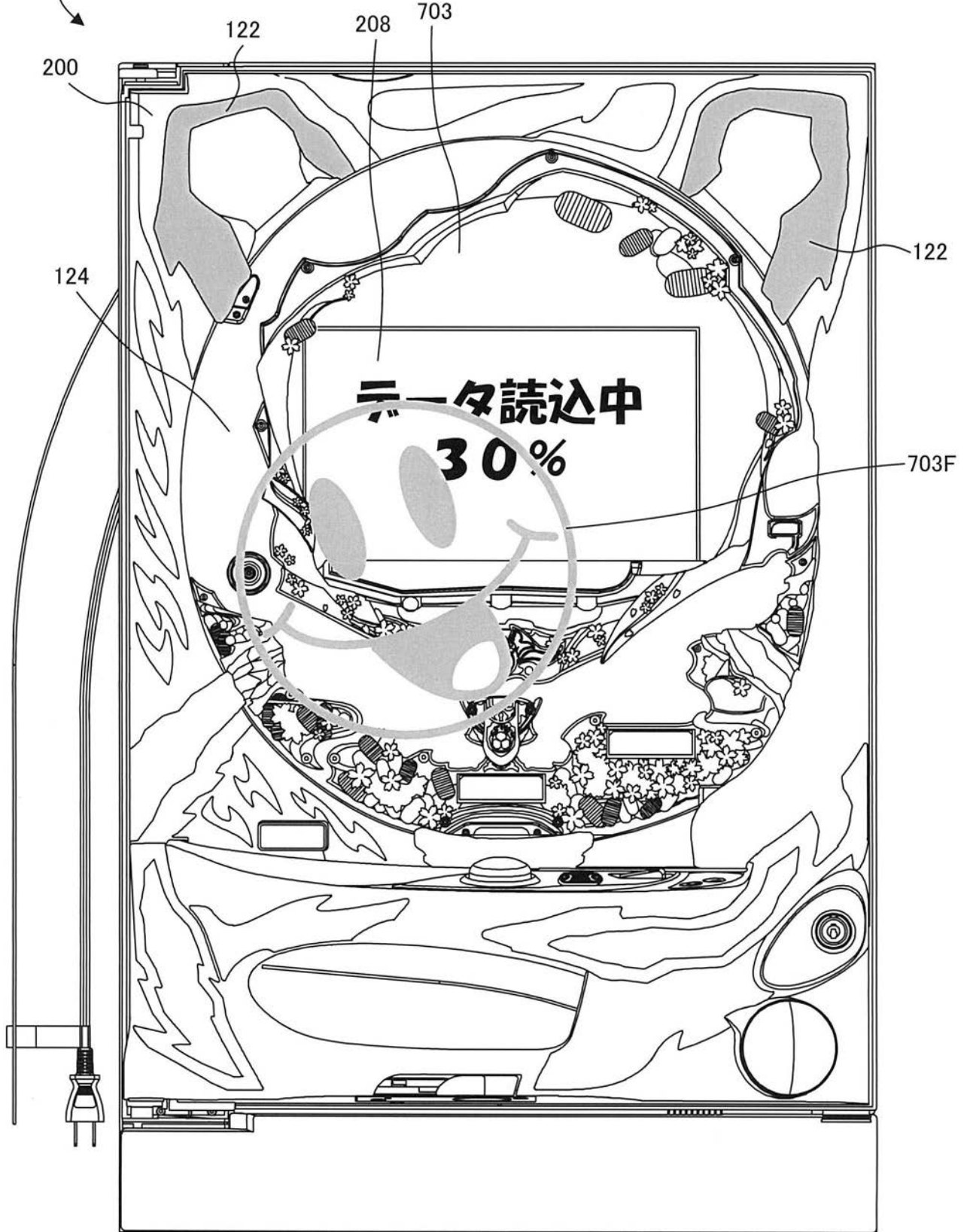


【図 1 1 1】

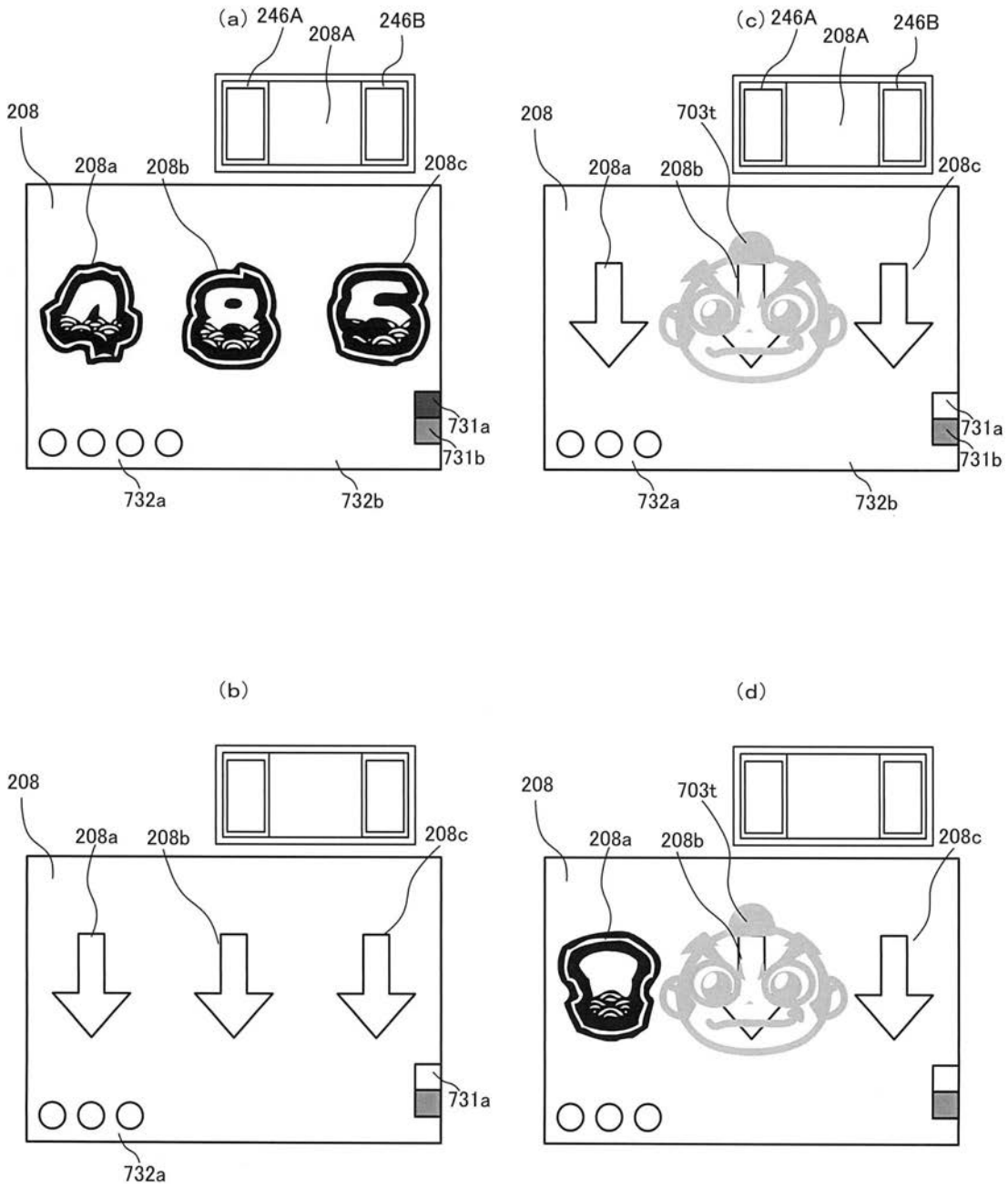


【図 112】

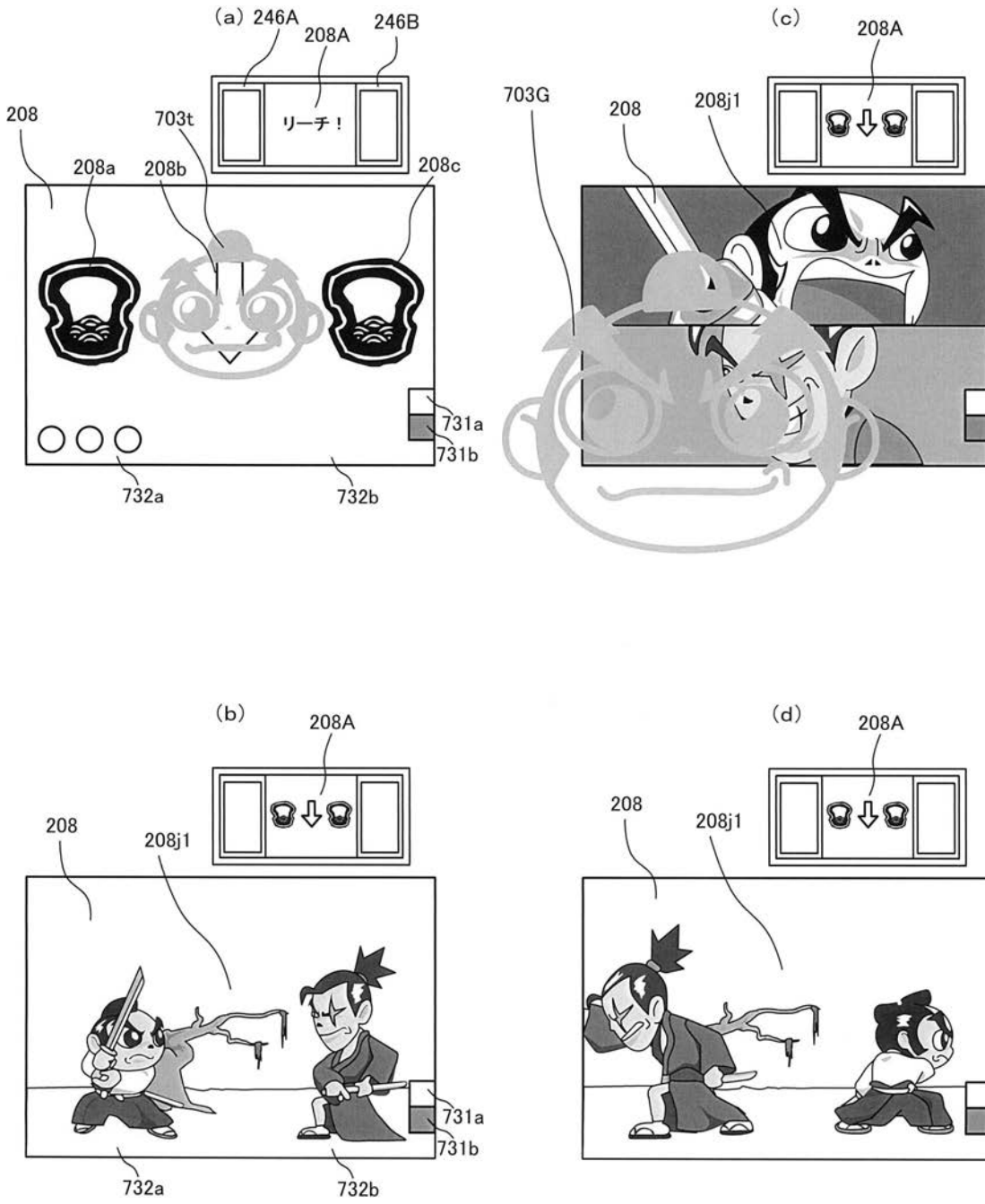
100



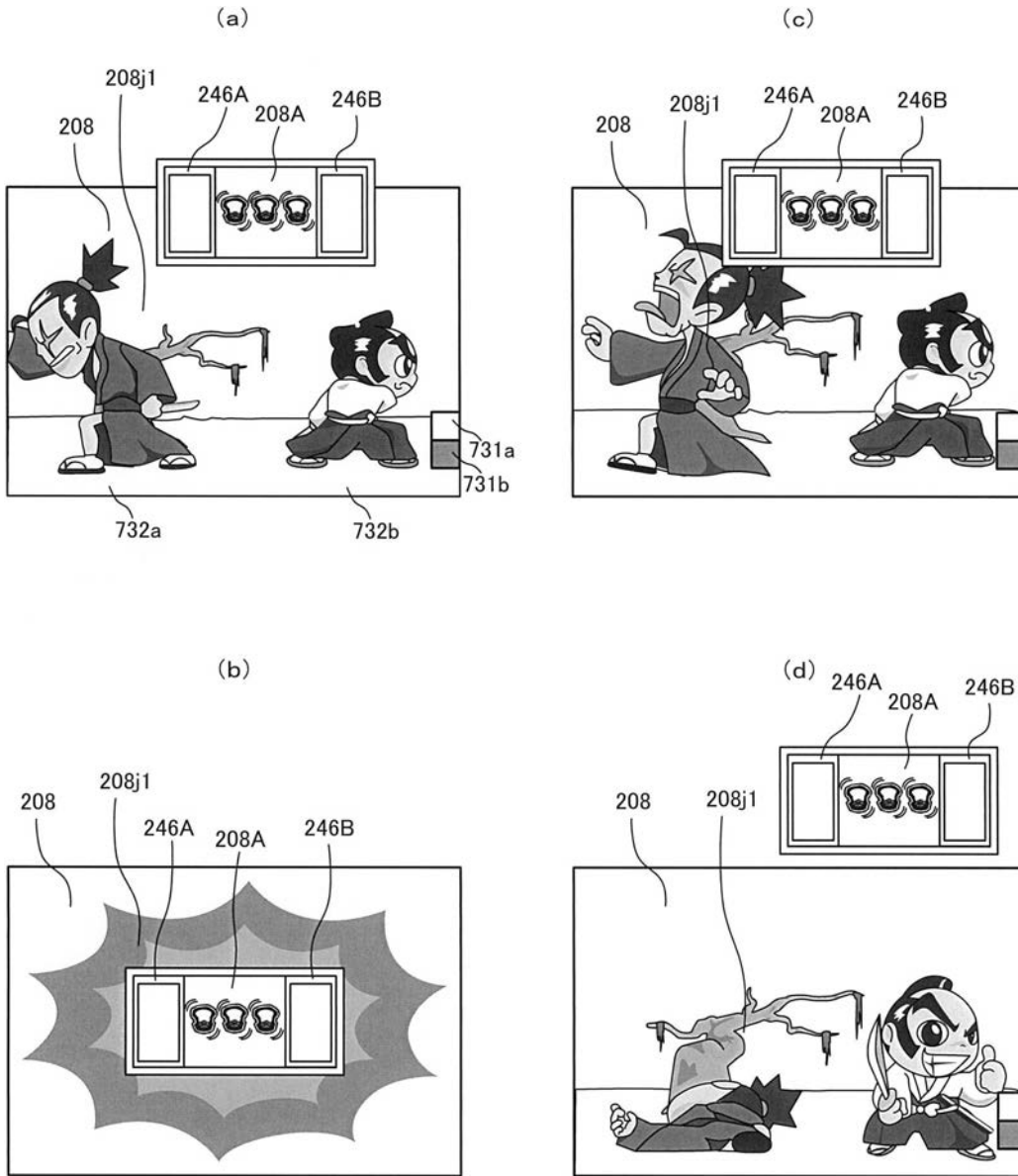
【 図 1 1 4 】



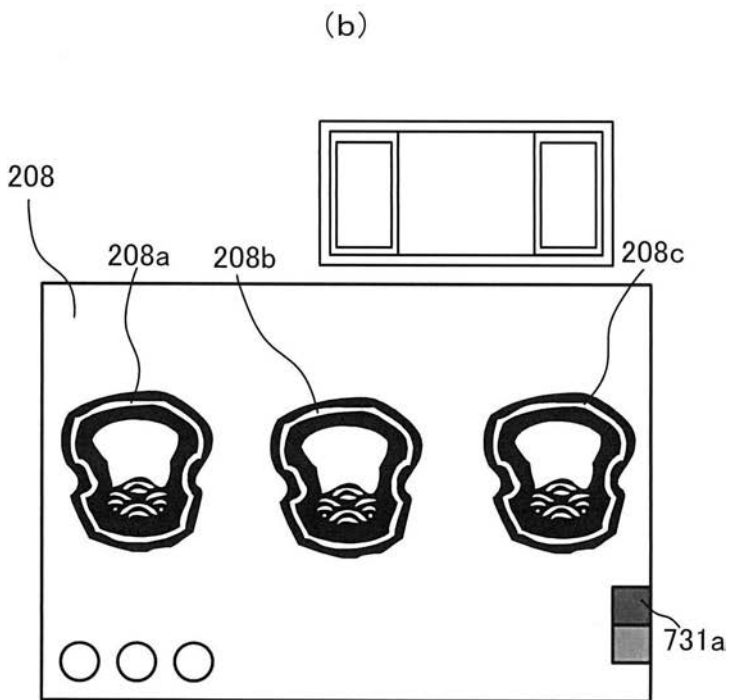
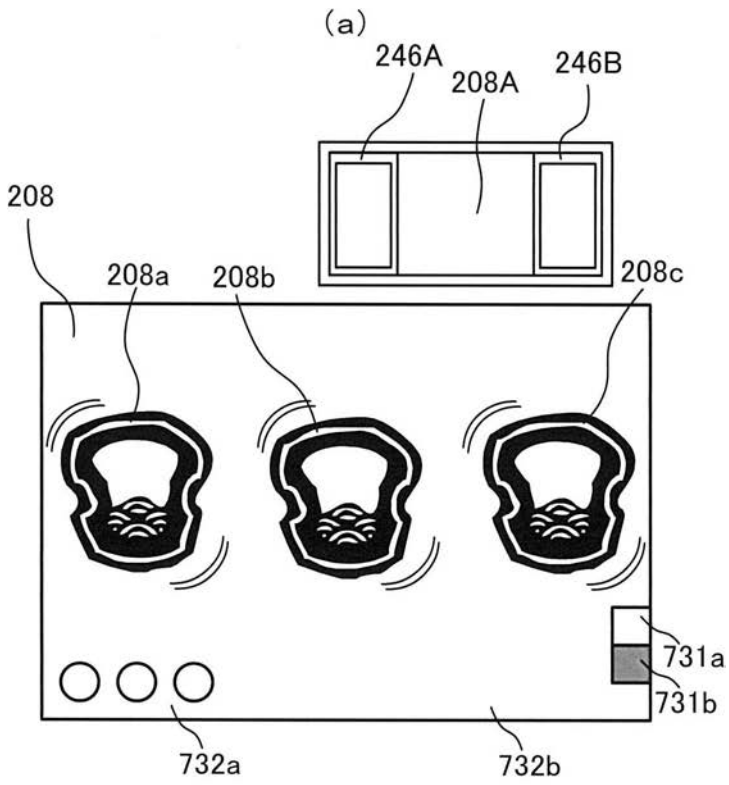
【図115】



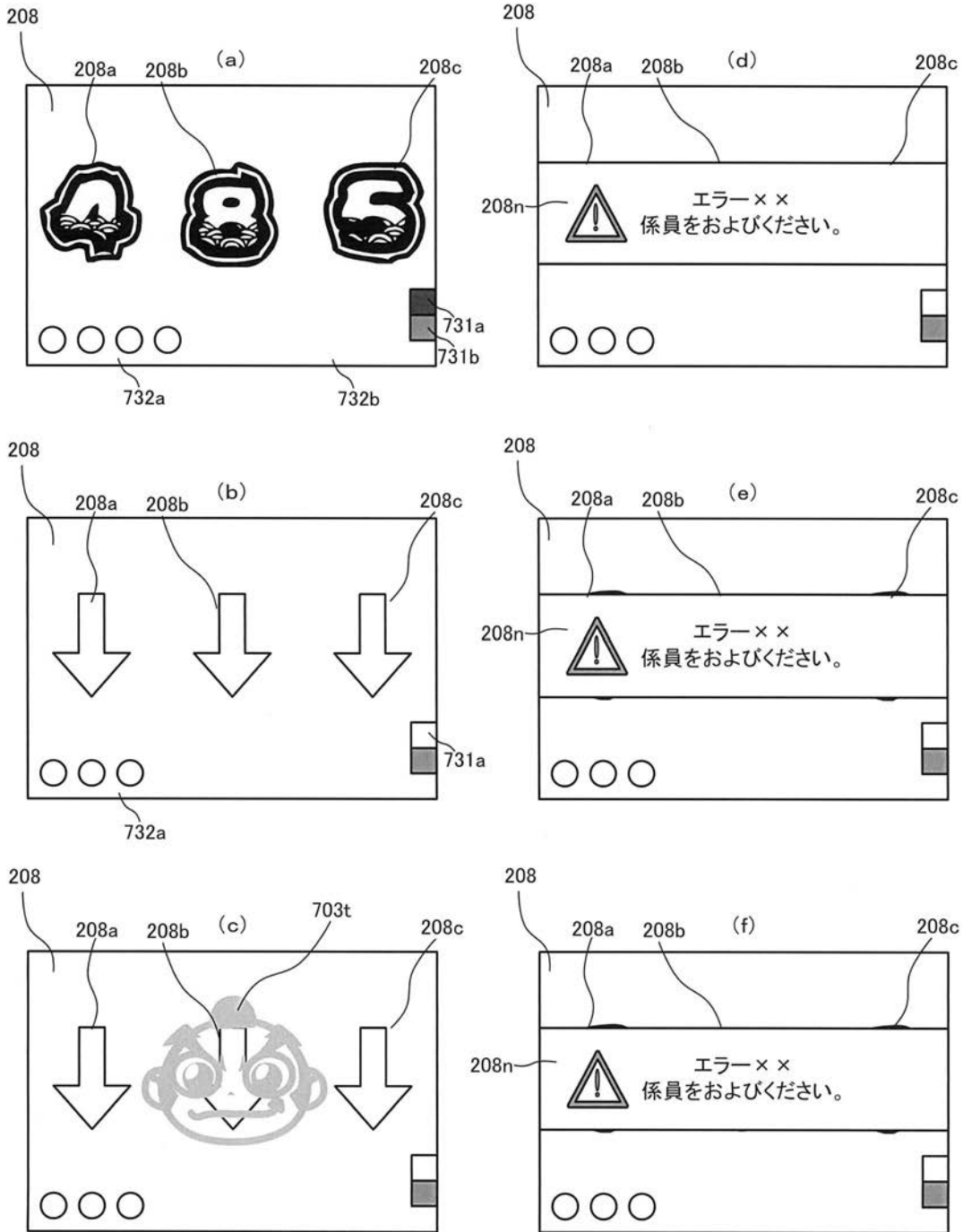
【 図 1 1 6 】



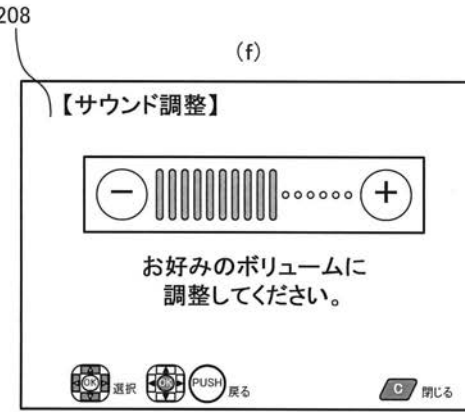
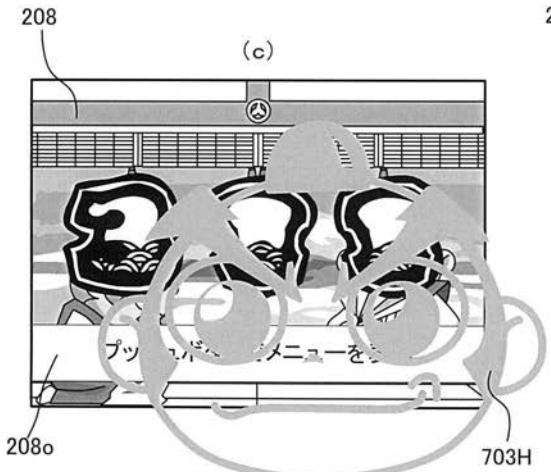
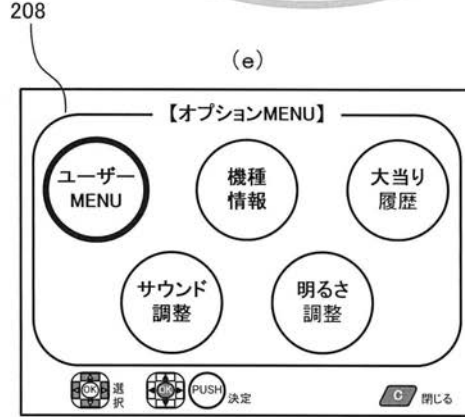
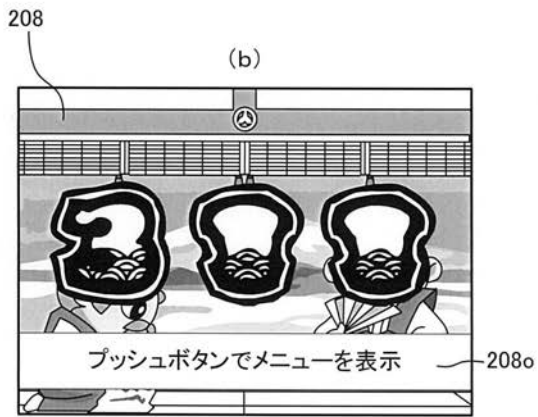
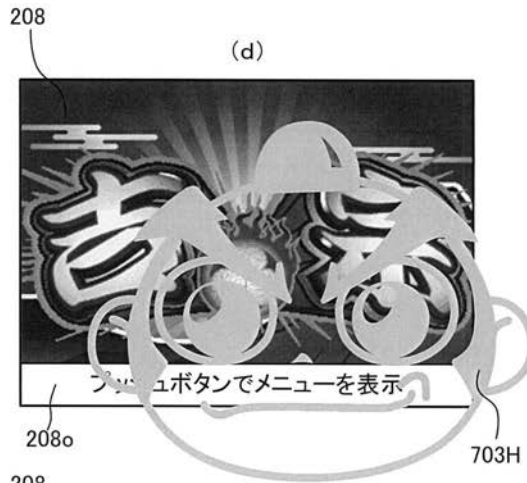
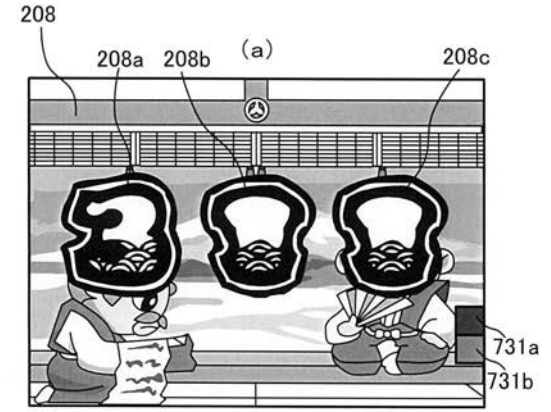
【 図 1 1 7 】



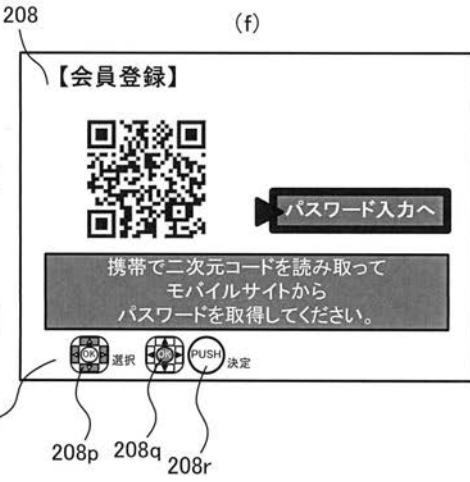
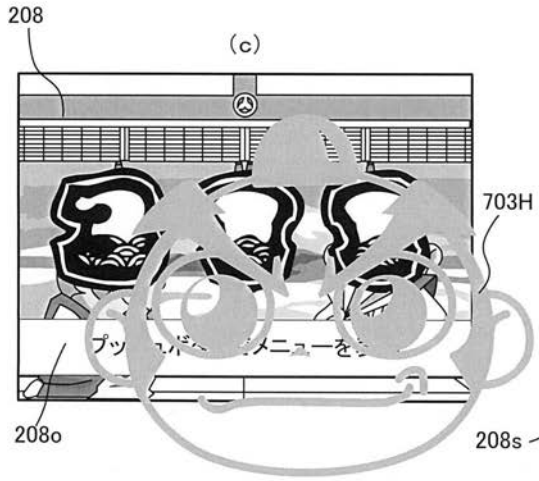
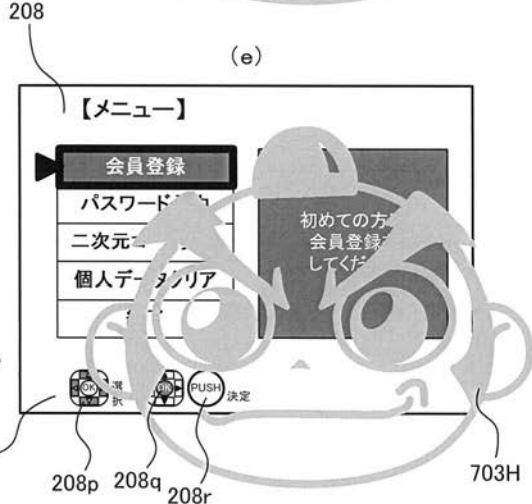
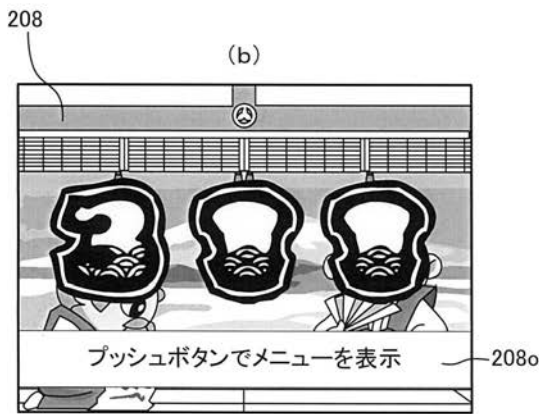
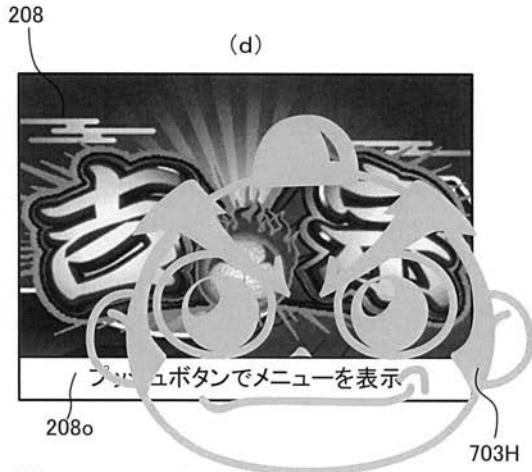
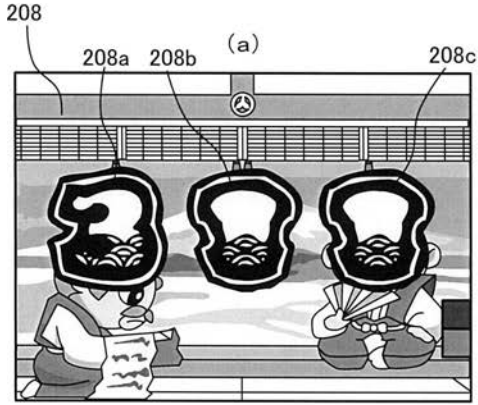
【図 118】



【図 119】



【図 120】



【 図 1 2 1 】

