

(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2019-30484

(P2019-30484A)

(43) 公開日 平成31年2月28日(2019.2.28)

(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
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 B	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2017-153029 (P2017-153029)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成29年8月8日 (2017.8.8)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C088 BA03 BC13

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

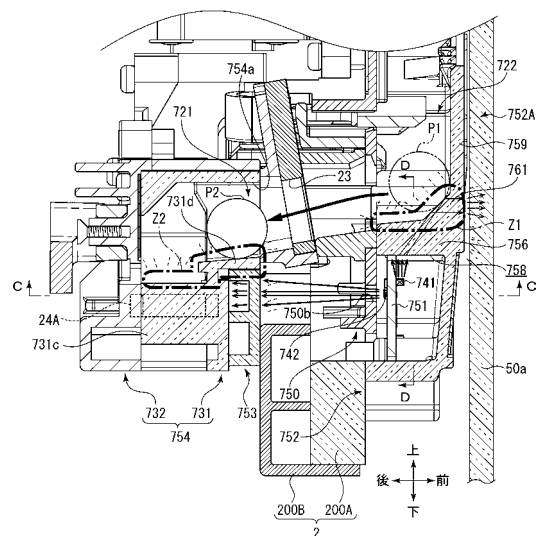
【課題】演出効果を高めることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】本発明は、一の検出手段と他の検出手段との間を流下する遊技球を効果的に演出することができなかった問題点に着目してなされたもので、遊技が可能な遊技機1であって、遊技媒体Pの通過を検出可能な第1検出手段23と第2検出手段24A、24Bとを含む複数の検出手段と、発光可能な発光部Z2と、を備え、発光部Z2は、第1検出手段23と第2検出手段24A、24Bとの間に位置するように設けられる。このようにすることで、演出効果を高めることができる。

【選択図】図10

【図10】

B-B断面図



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体の通過を検出可能な第 1 検出手段と第 2 検出手段とを含む複数の検出手段と、
発光可能な発光部と、
を備え、

前記発光部は、前記第 1 検出手段と前記第 2 検出手段との間に位置するように設けられる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】**【0001】**

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の遊技価値が付与されるパチンコ遊技機などがある。

【0003】

この種の遊技機として、例えば、大入賞口を遊技球が通過し易い第 2 状態と通過不能または通過困難な第 1 状態とに変化させる大入賞口扉と、大入賞口を通過した遊技球を検出する検出手段と、発光可能な発光部と、を備えた特別可変入賞装置を備えるもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【0004】

また、特別可変入賞装置の内部に、遊技球を検出可能な検出手段が複数設けられたもの等があった（例えば、特許文献 2 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】**

【特許文献 1】特開 2017 - 70411 号公報

30

【特許文献 2】特開 2015 - 6215 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

上記特許文献 1 及び 2 に記載の遊技機では、一の検出手段と他の検出手段との間を流下する遊技球を効果的に演出することができなかった。

【0007】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

40

【0008】

前記課題を解決するために、本発明の手段 1 の遊技機は、
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体（例えば、遊技球 P）の通過を検出可能な第 1 検出手段（例えば、第 1 カウントスイッチ 23）と第 2 検出手段（例えば、第 3 カウントスイッチ 24B / 第 2 カウントスイッチ 24A）とを含む複数の検出手段と、

発光可能な発光部（例えば、第 2 発光部 Z2）と、
を備え、

前記発光部は、前記第 1 検出手段と前記第 2 検出手段との間に位置するように設けられる（例えば、第 1 カウントスイッチ 23 と、第 3 カウントスイッチ 24B と、の間に挟ま

50

れて第２発光部Ｚ２が設けられる。図１０、図１１参照。）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

【０００９】

本発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

前記第１検出手段及び前記第２検出手段により遊技媒体が検出されにくい第１状態（例えば、大入賞口の閉鎖状態）と前記第１検出手段及び前記第２検出手段により遊技媒体が検出されやすい第２状態（例えば、大入賞口の開放状態）とに制御可能であり、

前記発光部の周辺に設けられる所定発光部（例えば、第３発光部Ｚ３、演出用ＬＥＤ９）を含み、

前記発光部は、

前記第１状態において前記所定発光部と共通の態様により発光可能であり、

前記第２状態において前記所定発光部とは異なる態様により発光可能である（例えば、第１発光部Ｚ１及び第２発光部Ｚ２が、パチンコ遊技機１が通常遊技状態のときに第３発光部Ｚ３（演出用ＬＥＤ９を含む）と発光色及び発光動作が共通し、パチンコ遊技機１が大当たり遊技状態のときに第３発光部Ｚ３（演出用ＬＥＤ９を含む）と発光色及び発光動作が共通しない。図１５参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２状態において第１検出手段と第２検出手段との間を流下する遊技媒体に好適に注目させることができる。

【００１０】

本発明の手段３の遊技機は、手段１または２に記載の遊技機であって、

前記第１検出手段及び前記第２検出手段により遊技媒体が検出されにくい第１状態（例えば、大入賞口の閉鎖状態）と前記第１検出手段及び前記第２検出手段により遊技媒体が検出されやすい第２状態（例えば、大入賞口の開放状態）とに制御可能であり、

前記発光部は、前記第２状態において前記第１状態よりも高い輝度で発光可能である（例えば、第１ＬＥＤ７４１及び第２ＬＥＤ７４２の第３発光態様は、各ＬＥＤの第１発光態様及び第２発光態様に比べて高い輝度となっている。図１４参照。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２状態において第１検出手段と第２検出手段との間を流下する遊技媒体に好適に注目させることができる。

【００１１】

本発明の手段４の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記複数の検出手段のうちいずれの検出手段に遊技媒体が通過したかに応じて、異なる発光態様（例えば、発光色、発光動作）で前記発光部を発光させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

【００１２】

本発明の手段５の遊技機は、手段１～４のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技媒体が通過可能な所定領域（例えば、一般入賞口１５００）と、

発光手段（例えば、ＬＥＤ１２６１）と、

を備え、

前記発光手段は、

前記所定領域に遊技媒体が通過したか否かにかかわらず発光可能であり、

発せられた光が前記所定領域を通過する遊技媒体に反射するように設けられる（例えば、ＬＥＤ１２６１は、パチンコ遊技機１の電源が投入されている間（デモンストラーションの期間も含め）は常に点灯状態にある。筒状部１２７１の第２流路Ｄ２を通過する遊技球Ｐには、ＬＥＤ１２６１から出射された光が当たり反射される。図１８参照。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御負担を抑えつつ、演出効果を高めることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 3 】

本発明の手段 6 の遊技機は、手段 1 ～ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技媒体が通過可能な所定領域（例えば、第 1 カウントスイッチ 2 3）と、
発光手段（例えば、第 1 L E D 7 4 1）と、
前記所定領域に前記遊技媒体を案内する案内部（例えば、第 1 案内部 7 5 2 A）と、
前記案内部を補強するためのリブ部材（例えば、リブ 7 6 1）と、
を備え、
前記リブ部材は、透光性を有し、
前記発光手段は、発せられた光が前記リブ部材により拡散するように設けられる（例え
ば、第 1 案内部 7 5 2 A は、凹凸面 7 5 8 やリブ 7 6 1 が設けられているため、凹凸面 7
5 8 やリブ 7 6 1 により光が多方向に拡散され、第 1 発光部 Z 1 が略均一に発光される。
図 1 0 ～ 図 1 2 参照。）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果的に発光を行うことができる。

【 0 0 1 4 】

本発明の手段 7 の遊技機は、手段 1 ～ 6 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第 2 検出手段は、前記第 1 検出手段を通過した遊技媒体が通過可能に設けられてい
る（例えば、第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 3 カウントスイッチ 2 4 B との間には、第 1
カウントスイッチ 2 3 を通過後の遊技球 P 2 を第 2 カウントスイッチ 2 4 A または第 3 カ
ウントスイッチ 2 4 B に誘導する下流側誘導通路 7 2 1 が設けられており、該下流側誘導
通路 7 2 1 に第 2 発光部 Z 2 が設けられている。図 1 0、図 1 1 参照。）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技媒体が第 1 検出手段を通過してから第 2 検出手段を通過するま
での状況を好適に演出することができる。

【 0 0 1 5 】

本発明の手段 8 の遊技機は、手段 1 ～ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記発光部との間に前記第 1 検出手段が位置するように設けられる特定発光部を備える
（例えば、第 2 発光部 Z 2 との間に第 1 カウントスイッチ 2 3 が位置するように設けられ
る特定発光部としての第 1 発光部 Z 1 を備える。図 1 0、図 1 1 参照。）

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 6 】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであっても
良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を
有するものであっても良い。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 7 】

【 図 1 】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【 図 2 】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

【 図 3 】（ A ）は特別可変入賞球ユニットを正面から見た斜視図、（ B ）は特別可変入賞
球ユニットの正面図である。

40

【 図 4 】特別可変入賞球ユニットを正面から見た分解斜視図である。

【 図 5 】特別可変入賞球ユニットを背面から見た分解斜視図である。

【 図 6 】（ A ）は特別可変入賞球装置の閉鎖状態を示す正面断面図、（ B ）は開放状態を
示す正面断面図である。

【 図 7 】（ A ）は規制部が第 1 位置にある状態を示す図 6 の A - A 断面図、（ B ）は規制
部が第 2 位置にある状態を示す図 6 の A - A 断面図である。

【 図 8 】（ A ）は振分装置を正面から見た分解斜視図、（ B ）は振分装置を背面から見た
分解斜視図である。

【 図 9 】（ A ）は第 1 L E D 及び第 3 L E D を示す説明図、（ B ）は第 2 L E D を示す説

50

明図である。

【図 1 0】図 6 の B - B 断面図である。

【図 1 1】図 1 0 の C - C 断面図である。

【図 1 2】図 1 0 の D - D 断面図である。

【図 1 3】遊技状態別の各 L E D の発光態様の一例を示す図である。

【図 1 4】(A) は非大当り遊技状態の発光演出を示す概略図、(B) は大当り遊技状態の発光演出を示す概略図である。

【図 1 5】(A) は各 L E D が消灯時に第 1 カウントスイッチを介して正面側から奥側を覗き込んだ斜視図、(B) は各 L E D が点灯時に第 1 カウントスイッチを介して正面側から奥側を覗き込んだ斜視図、(C) は(B)の状態のときに遊技球が通過する様子を示すに斜視図である。

10

【図 1 6】本発明の変形例 1 としての第 1 検出手段と第 2 検出手段及び第 1 発光部と第 2 発光部の配置位置関係を示す正面から見た概略図である。

【図 1 7】(A) ~ (C) は本発明の変形例 2 としての第 1 検出手段と第 2 検出手段、第 1 発光部と第 2 発光部の配置位置関係を示す正面・平面・側面から見た概略図である。

【図 1 8】(A) は本発明の変形例 3 としての一般入賞口に遊技球 P が進入し流路を移動する態様を示す上面から見た部分断面図、(B) は本発明の変形例 3 としての一般入賞口に遊技球 P が進入し流路を移動する態様を示す側面から見た部分断面図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 8 】

20

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例】

【 0 0 1 9 】

まず、遊技機の一部であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 は、パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。図 2 は、主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。尚、以下において、図 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【 0 0 2 0 】

30

図 1 は、本実施例におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（以下、遊技機と略記する場合がある）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレール 2 b によって囲まれた正面視略円形状の遊技領域 1 0 が形成されている。この遊技領域 1 0 には、遊技媒体としての遊技球が打球発射装置（図示略）から発射されて打込まれる。また、遊技機用枠 3 には、ガラス窓 5 0 a を有するガラス扉枠 5 0 が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 5 0 により遊技領域 1 0 を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 5 0 を閉鎖したときにガラス窓 5 0 a を通して遊技領域 1 0 を透視できるようになっている。

【 0 0 2 1 】

40

図 1 に示すように、遊技盤 2 は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材にて正面から見て略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に多数の障害釘（図示略）やガイドレール 2 b 等が設けられた盤面板 2 0 0 A（図 1 0 参照）と、該盤面板 2 0 0 A の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材 2 0 0 B（図 1 0 参照）と、から主に構成されている。尚、遊技盤 2 はベニヤ板にて構成されていてもよい。

【 0 0 2 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域 1 0 の右側下部位置）には、第 1 特別図柄表示器 4 A と、第 2 特別図柄表示器 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of L

50

ＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（変動表示または可変表示ともいう）される。以下では、第１特別図柄表示器４Ａにおいて変動表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示器４Ｂにおいて変動表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。

【００２３】

遊技盤２における遊技領域１０の中央付近には、演出表示装置５が設けられている。演出表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。演出表示装置５の表示領域では、特図ゲームにおける第１特別図柄表示器４Ａによる第１特図の変動表示や第２特別図柄表示器４Ｂによる第２特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば３つといった複数の変動表示部となる演出図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である演出図柄が変動表示される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

10

【００２４】

このように、演出表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示器４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム、または、第２特別図柄表示器４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、変動表示結果となる確定演出図柄（最終停止図柄）を導出表示する。

【００２５】

演出表示装置５は、遊技盤２よりも背面側に配設され、該遊技盤２に形成された開口２ｃを通して視認できるようになっている。尚、遊技盤２における開口２ｃには枠状のセンター飾り枠５１が設けられている。遊技盤２の背面と演出表示装置５との間には、動作可能な可動体を有する演出装置（図示略）等が設けられている。

20

【００２６】

演出表示装置５の表示領域の下部の左右２箇所には、第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕが設定されている。第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【００２７】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。

30

【００２８】

第１特別図柄表示器４Ａ及び第２特別図柄表示器４Ｂの右方位置には、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能に表示し、第２保留表示器２５Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能に表示する。

40

【００２９】

演出表示装置５の下方には、普通入賞球装置６Ａが設けられ、演出表示装置５の右側下方には、普通可変入賞球装置６Ｂが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば所定の球受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第１始動領域）としての第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図２に示す普通電動役物用となるソレノイド８１によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口扉（後述する開閉扉６０２）を有する普通電動役物を備え、始動領域（第２始動領域）としての第２始動入賞口を形成する。

50

【 0 0 3 0 】

第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。また、第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 2 始動条件が成立する。

【 0 0 3 1 】

図 1 に示すように、普通入賞球装置 6 A の右方位置には、特別可変入賞球装置 7 A が設けられている。特別可変入賞球装置 7 A は、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できない（または通過（進入）しにくい）遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。

【 0 0 3 2 】

大入賞口を通過（進入）した遊技球が図 2 に示す第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 A において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 2 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 A において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 1 状態となる。

【 0 0 3 3 】

また、図 7 に示すように、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過（進入）した遊技球は、遊技盤 2 の背面側に誘導された後、ソレノイド 8 3 のオンオフにより駆動する振分装置 7 5 4 によって第 2 カウントスイッチ 2 4 A または第 3 カウントスイッチ 2 4 B のいずれかに誘導され、第 2 カウントスイッチ 2 4 A または第 3 カウントスイッチ 2 4 B のいずれかによって検出される。詳しくは後述するが、この振分装置 7 5 4 は、ソレノイド 8 3 がオフ状態であるときに第 3 カウントスイッチ 2 4 B への遊技球の通過を困難とする規制状態となり、ソレノイド 8 3 がオン状態であるときに第 3 カウントスイッチ 2 4 B への遊技球の通過を可能とする許容状態となる。尚、本実施例では、第 3 カウントスイッチ 2 4 B によって遊技球が検出されたことに基づき、大当り遊技状態の終了後の遊技状態を後述する確率変動遊技状態（確変状態）とするようになっている。

【 0 0 3 4 】

第 2 保留表示器 2 5 B の右方位置には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。普通図柄表示器 2 0 の右方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 5 】

遊技領域 1 0 においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第 1 経路が、正面から見て演出表示装置 5（センター飾り枠 5 c）よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうちの第 1 経路とは異なる第 2 経路が、正面から見て演出表示装置 5（センター飾り枠 5 c）よりも右側の領域に主に設けられている。

【 0 0 3 6 】

第 1 経路に遊技球を流下させるために演出表示装置 5 の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第 2 経路に遊技球を流下させるために演出表示装置 5 の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第 1 経路は、遊技領域 1 0 の左側に遊技球を打込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第 2 経路は、遊技領域 1 0 の右側に遊技球を打込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

尚、第 1 経路と第 2 経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、例えば、遊技領域 10 における演出表示装置 5 の端面や障害釘の配列等により区分けされていけばよい。

【0037】

また、第 1 経路を流下した遊技球は、普通入賞球装置 6 A に入賞可能となり、第 2 経路を流下した遊技球は、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 A に入賞可能、かつ、通過ゲート 4 1 を通過可能となるように多数の障害釘が配設されている。つまり、左打ちの場合は普通可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 A に入賞不能、かつ、通過ゲート 4 1 を通過不能である。

【0038】

遊技盤 2 における遊技領域 10 には、上記以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車や複数の障害釘、例えば所定の球受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口装置 500 A ~ 500 D 等が設けられている。具体的には、図 1 に示すように、特別可変入賞球装置 7 A の上方に位置する一般入賞口装置 500 A と、通過ゲート 4 1 の下方に位置する一般入賞口装置 500 B と、普通入賞球装置 6 A の左方に位置する一般入賞口装置 500 C、500 D と、が設けられており、一般入賞口装置 500 A ~ 500 D 内のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞スイッチ 30 によって検出されたことに基つき、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。また、遊技領域 10 の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、更に遊技領域 10 の周辺部には、演出用 LED 9 が設けられている。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域 10 に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。

【0039】

遊技領域 10 の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、発射装置（図示略）へと供給可能に保持（貯留）する上皿 90（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿 90 から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿 91 が設けられている。下皿 91 を形成する部材に取付けられたスティックコントローラ 31 A の傾倒操作はコントローラセンサユニット 35 A にて検出され、上皿 90 を形成する部材に設けられたプッシュボタン 31 B に対してなされた押下動作はプッシュセンサ 35 B にて検出される。

【0040】

次に、パチンコ遊技機 1 の回路構成について説明する。パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、LED 制御基板 14、主基板 11 と演出制御基板 12 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 15、払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0041】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 11 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 12 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B を構成する各 LED（例えばセグメント LED）などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 20 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 2 】

また、主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1 ~ 8 3 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

【 0 0 4 3 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 カウントスイッチ 2 4 A、第 3 カウントスイッチ 2 4 B からの検出信号を伝送する配線が接続されている。また、第 1 特別図柄表示器 4 A、第 2 特別図柄表示器 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【 0 0 4 4 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば、演出図柄の変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを示す変動パターン指定コマンド等が含まれている。

【 0 0 4 5 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M 1 0 1 (ReadOnlyMemory 1 0 1) と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M 1 0 2 (RandomAccessMemory 1 0 2) と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U 1 0 3 (CentralProcessingUnit 1 0 3) と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O 1 0 5 (Input/Outputport 1 0 5) と、を備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。

【 0 0 4 6 】

図 2 に示すように、演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、演出用 L E D 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路や、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B といった電気部品の動作を検出するための各種回路が搭載されている。

【 0 0 4 7 】

演出制御基板 1 2 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 C P U 1 2 0 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M 1 2 1 と、演出制御用 C P U 1 2 0 のワークエリアを提供する R A M 1 2 2 と、演出表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 1 2 3 と、演出制御用 C P U 1 2 0 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。また、R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。

【 0 0 4 8 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機 1 では、遊技領域 1 0 に設けられた通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過し、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通

10

20

30

40

50

図柄の変動表示結果が「普図はずれ」となる。特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となり、普通可変入賞球装置 6 B の可動板が遊技領域 10 から退避する開放制御が行われ、所定時間が経過すると遊技領域 10 に突出する閉鎖位置に戻る通常開放制御が行われる。

【 0 0 4 9 】

遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことなどにより第 1 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示器 4 A による特図ゲームが開始される。また、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことなどにより第 2 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示器 4 B による特図ゲームが開始される。

10

【 0 0 5 0 】

特図ゲームでは、特別図柄の変動表示を開始させた後、変動表示時間が経過すると確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示されれば「はずれ」となる。特図ゲームでの変動表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。

【 0 0 5 1 】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 A の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば 29 秒間や 0.5 秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば 10 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置 7 A を遊技者にとって有利な第 2 状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

20

【 0 0 5 2 】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 A を遊技者にとって不利な第 1 状態（閉鎖状態）に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。

30

【 0 0 5 3 】

演出表示装置 5 の演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R では、特図ゲームが開始されることに基づいて、演出図柄の変動表示が開始される。そして、演出図柄の変動表示が開始されてから変動表示が終了するまでの期間では、演出図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。リーチ状態とは、演出表示装置 5 の表示領域にて停止表示された演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。

【 0 0 5 4 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、複数種類の大当り組合せのうち、所定の通常大当り組合せ（「大当り A 組合せ」ともいう）となる確定演出図柄が停止表示され、変動表示結果が「大当り A」となった場合は大当り遊技状態に制御され、該大当り遊技状態において遊技球が第 3 カウントスイッチ 24 B にて検出されなかった場合は、該大当り遊技状態の終了後に時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。尚、時短制御では、普通図柄の当選頻度が高められて、普通可変入賞球装置 6 B への入賞頻度が高められる、いわゆる電チューサポートが実施される。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば 100 回）の特図ゲームが実行されることと、変動表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

40

50

【 0 0 5 5 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当たり組合せ（「大当たり B 組合せ」ともいう）となる確定演出図柄が停止表示され、変動表示結果が「大当たり B」となった場合は大当たり遊技状態に制御され、該大当たり遊技状態において遊技球が第 3 カウントスイッチ 2 4 B にて検出された場合は、該大当たり遊技状態の終了後に時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。この確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて変動表示結果が「大当たり」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に変動表示結果が「大当たり」となって再び大当たり遊技状態に制御されるという条件が成立したとき、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば時短回数と同じ 1 0 0 回）の特図ゲームが実行されたとき、大当たり遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたとき、などに終了すればよい。

10

【 0 0 5 6 】

時短制御が行われるときには、普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、変動表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動板の移動制御を行う移動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その移動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御（電チューサポート制御、高開放制御）が行われる。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に変動表示結果が「大当たり」となるまでの時間が短縮される。

20

【 0 0 5 7 】

本実施例では、特図ゲームにおける変動表示結果が「大当たり A」となった場合、第 1 ラウンド（例えば第 1 ～第 9、第 1 1 ～第 1 4 ラウンドなど）において、特別可変入賞球装置 7 A を第 1 期間（例えば約 2 9 秒など）第 2 状態（開放状態）とするとともに、振分装置 7 5 4 を規制状態に制御する通常開放制御が実行され、第 2 ラウンド（例えば第 1 0、第 1 5 ラウンド）において、特別可変入賞球装置 7 A を第 2 期間（例えば約 0 . 5 秒など）第 2 状態（開放状態）としたのち、所定の待機期間である約 0 . 5 秒が経過してから振分装置 7 5 4 を許容状態に制御する第 2 制御が実行される。

30

【 0 0 5 8 】

所定の待機期間（例えば約 0 . 5 秒）とは、ほぼ遊技球の進入はあり得ないが、仮に第 2 期間が経過する間際に特別可変入賞球装置 7 A に進入した遊技球が、規制状態にある振分装置 7 5 4 により第 2 カウントスイッチ 2 4 A に誘導され、許容状態に切り替わった振分装置 7 5 4 により遊技球が第 3 カウントスイッチ 2 4 B にて検出される可能性がほぼなくなるまで待機するための期間である。これにより、遊技球が特別可変入賞球装置 7 A 内に進入する確率及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B にて検出される可能性は極めて低いため、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される確率が低い。つまり、「大当たり A」は実質的に大当たり遊技状態の終了後に確変制御が行われない「非確変大当たり」である。尚、所定の待機期間（例えば約 0 . 5 秒）は、第 3 カウントスイッチ 2 4 B までの遊技球の誘導距離、誘導面の傾斜角度、通路構造等によって変わるため、第 3 カウントスイッチ 2 4 B に到達するのに要する期間よりも長い期間を設定することが好ましい。

40

【 0 0 5 9 】

一方、特図ゲームにおける変動表示結果が「大当たり B」となった場合、第 1 ラウンド（例えば第 1 ～第 9、第 1 1 ～第 1 4 ラウンドなど）において、特別可変入賞球装置 7 A を第 1 期間（例えば約 2 9 秒など）第 2 状態（開放状態）とするとともに、振分装置 7 5 4 を規制状態に制御する通常開放制御が実行され、第 2 ラウンド（例えば第 1 0、第 1 5 ラウンド）において、特別可変入賞球装置 7 A を第 1 期間（例えば約 2 9 秒など）第 2 状態

50

(開放状態)とするとともに、振分装置 754 を許容状態に長期間(例えば、28 秒)制御される第 1 制御が実行される。これにより、遊技球が特別可変入賞球装置 7A 内に進入する確率及び遊技球が特別可変入賞球装置 7A 内に進入した場合に第 3 カウントスイッチ 24B にて検出される可能性は高く、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される確率が高い。つまり、「大当り B」は実質的に大当り遊技状態の終了後に時短制御とともに確変制御が行われる「確変大当り」である。

【0060】

尚、「大当り B」であっても、大当り遊技状態における第 2 ラウンド(例えば第 10、第 15 ラウンド)において、第 3 カウントスイッチ 24B にて遊技球を検出しなかった場合、つまり、第 3 カウントスイッチ 24B を遊技球が通過しなかった場合、その大当り遊技状態の終了後には確変制御が行われない。一方、「大当り A」であっても、第 2 ラウンド(例えば第 10、第 15 ラウンド)において、第 3 カウントスイッチ 24B にて遊技球を検出した場合、つまり、第 3 カウントスイッチ 24B を遊技球が通過した場合、その大当り遊技状態の終了後には、時短制御とともに確率変動制御(確変制御)が行われる。

【0061】

尚、本実施例において、大当り種別として大当り A 及び大当り B を備える形態を例示するが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第 10 ラウンドにおいて第 2 制御を実行し、第 15 ラウンドにおいて第 1 制御を実行する大当り C 等の他の大当り種別を備えていてもよい。

【0062】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作(作用)を説明する。主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理において遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、スイッチ処理、メイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理を実行する。

【0063】

特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部(図示略)に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示器 4A や第 2 特別図柄表示器 4B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7A における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために各種の処理が選択されて実行される。

【0064】

特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、特図表示結果判定用、大当り種別判定用、変動パターン判定用などの乱数値をそれぞれ抽出して、第 1 特図保留記憶部や第 2 特図保留記憶部における空きエントリの最上位に格納(記憶)する始動入賞処理を実行する。

【0065】

また、CPU 103 は、第 1 特図保留記憶部や第 2 特図保留記憶部に記憶されている保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定や、特図表示結果判定用の乱数値を示す数値データに基づき、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定(事前決定)する特別図柄通常処理を実行する。つまり、CPU 103 は、特図ゲームの変動表示を開始するときに、始動入賞が発生したときに記憶した乱数値に基づいて、当該変動表示の表示結果として大当り表示結果を導出表示するか否かを決定(抽選)する処理を実行する。

【0066】

次いで、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する変動パターン設定処理、特別図柄を変動させるための設定や特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を行う特別図柄変動処理、特別図柄の変動を停止させて確定特別図柄を停止表示(導出)さ

せるための設定を行う特別図柄停止処理を行う。また、変動表示結果が「大当り」となった場合は、大当り遊技状態において大入賞口を開閉させる処理を行う大当り開放前処理、大当り開放中処理、大当り開放後処理、大当り終了処理を行う。

【0067】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。まず、演出制御用CPU120は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理においてタイマ割込が発生すると、コマンド解析処理、演出制御プロセス処理、演出用乱数更新処理を実行する。

【0068】

演出制御プロセス処理では、演出表示装置5の第1保留記憶表示エリア5D及び第2保留記憶表示エリア5Uでの保留記憶表示を、保留記憶バッファの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する。次いで、演出制御プロセスフラグの値に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを確認する変動パターン指定コマンド受信待ち処理、演出図柄の変動が開始されるように制御する演出図柄変動開始処理、演出図柄変動開始処理にてセットされたプロセスデータに応じて変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等の制御や変動時間の終了を監視するとともに、演出表示装置5の表示制御、スピーカ8L, 8Rからの音出力、演出用LED9、演出図柄変動中処理、演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う演出図柄変動停止処理を行う。

【0069】

大当り表示処理においては、変動時間の終了後、演出表示装置5に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。大当り遊技中処理においては、大当り遊技中の制御を行う。特に本実施例では、大当り遊技状態において遊技球が第3カウントスイッチ24Bに検出された場合、該遊技球が第3カウントスイッチ24Bに検出されたこと、つまり、該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されることを遊技者に報知する処理（例えば、「V入賞発生」の表示）等を行う。大当り終了演出処理においては、演出表示装置5において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。

【0070】

このように演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンド（制御情報）に基づいて、演出図柄の変動表示制御や予告演出といった遊技に関連する各種演出を実行可能とされている。

【0071】

尚、演出制御用CPU120が演出図柄の変動表示中において実行する予告演出としては、例えば、大当りの可能性を示唆する大当り予告演出や、リーチになるか否かを示唆するリーチ予告、停止図柄を予告する停止図柄予告、遊技状態が確率変動状態であるか否か（潜伏しているか否か）を予告する潜伏予告といったように、変動表示開始時やリーチ成立時において実行される複数の予告を含む。

【0072】

また、本実施例では、上記予告を含む各種演出として、可動体を有する演出装置（図示略）による可動体演出や、導光板装置（図示略）を用いた発光演出や、スピーカ8L, 8R、及び演出用LED9による複合演出を実行可能とされている。尚、これら各種演出は、例えば、変動表示中における所定タイミングや、遊技者がスティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bを操作したタイミングで実行可能としてもよい。

【0073】

次に、特別可変入賞球ユニット7について図3～図12に基づいて説明する。図3は、（A）は特別可変入賞球ユニットを正面から見た斜視図、（B）は特別可変入賞球ユニットの正面図である。図4は、特別可変入賞球ユニットを正面から見た分解斜視図である。図5は、特別可変入賞球ユニットを背面から見た分解斜視図である。図6は、（A）は特別可変入賞球装置の閉鎖状態を示す正面断面図、（B）は開放状態を示す正面断面図である。図7は、（A）は規制部が第1位置にある状態を示す図6のA-A断面図、（B）は規制部が第2位置にある状態を示す図6のA-A断面図である。図8は、（A）は振分装

10

20

30

40

50

置を正面から見た分解斜視図、(B)は振分装置を背面から見た分解斜視図である。図9は、(A)は第1LED及び第3LEDを示す説明図、(B)は第2LEDを示す説明図である。図10は、図6のB-B断面図である。図11は、図10のC-C断面図である。図12は、図10のD-D断面図である。

【0074】

図3～図6に示すように、特別可変入賞球ユニット7は、遊技盤2に前方から取付けられるベース部材750と、ベース部材750の前面に固定される演出用LED基板751と、演出用LED基板751を前面側から被覆するようにベース部材750の前面に取付けられる前カバー部材752と、遊技盤2の後方からベース部材750の背面に取付けられる後カバー部材753と、後カバー部材753の背面側に配設される振分装置754と、を備えており、ベース部材750には、特別可変入賞球装置7Aと、普通可変入賞球装置6Bと、一般入賞口装置500Aと、が組付けられている。これらベース部材750、前カバー部材752、後カバー部材753、後述する振分装置754の前ケース部材731及び後ケース部材732は、透光性を有する部材により構成されている。

【0075】

先ず、普通可変入賞球装置6Bの構造について説明する。普通可変入賞球装置6Bは、ベース部材750の中央部よりも若干右側に設けられた前後に貫通する貫通孔601(第2始動入賞口)と、ソレノイド81(図2参照)によって開閉駆動される開閉扉602と、貫通孔601を介してベース部材750の前面側から背面側に進入する遊技球Pが流下する通路部603と、から主に構成されている。

【0076】

開閉扉602は、その下端に設けられた左右に延びる回動軸(図示略)を中心として開閉扉602が立設して貫通孔601を閉塞する閉鎖位置と、開閉扉602が前方に回動して貫通孔601を開放する開放位置(図示略)と、の間で動作可能となっている。また、通路部603は、後カバー部材753における貫通孔601と対応する位置に設けられており、貫通孔601を通過する遊技球Pを遊技盤2の背面側に案内するようになっている。尚、通路部603には、第2始動口スイッチ22B(図2参照)が配設されており、通路部603を通過する遊技球Pを検出できる。

【0077】

次に、一般入賞口装置500Aの構造について説明する。一般入賞口装置500Aは、ベース部材750の上端縁の前面側に固定される上方に開口する案内部材501と、案内部材501に流入する遊技球をベース部材750の背面側に沿って流下させる通路部502と、から主に構成されており、通路部502は、後カバー部材753における案内部材501と対応する位置に設けられており、案内部材501に流入する遊技球を遊技盤2の背面側に案内するようになっている。尚、通路部502には、一般入賞スイッチ30が配設されており、通路部502を通過する遊技球を検出できる。

【0078】

また、ベース部材750における普通可変入賞球装置6B及び一般入賞口装置500Aの左右側方には、後述する傾斜通路700に向けて遊技球Pを流下させる流路を構成する流路構成部材510A, 510Bが設けられており、流路構成部材510A, 510B上に流下した遊技球Pは傾斜通路700に向けて案内される。

【0079】

次いで、特別可変入賞球装置7Aの構成について説明する。特別可変入賞球装置7Aは、ソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉701を備え、その大入賞口扉701によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口702を形成する。大入賞口702は、右側から左側に向けて下方に傾斜するように延設された傾斜通路700に上向きに開放するように形成されている。

【0080】

傾斜通路700の側壁を構成するベース部材750の前面と、前カバー部材752における前壁部759の背面と、には、遊技球Pの流下速度を低下させる複数の規制片760

が通路側に突出するように形成されており、複数の規制片 760 は、前方から見て傾斜通路 700 上を左側へ流下する遊技球 P に干渉することで、遊技球 P が前後方向成分の動きをもって蛇行する（所謂ジグザグ動作する）ように遊技球 P を流下させて、大入賞口 702 を通過する時間、つまり、閉鎖状態にある大入賞口扉 701 の上面における上流側端部から下流側端部まで流下するのに要する時間を、規制片 760 がない場合よりも遅延させる。これら複数の規制片 760 は、上下方向に延設され、傾斜通路 700 における遊技球 P の流下方向で、所定間隔を空けて並ぶように形成され、かつ、ベース部材 750 及び前カバー部材 752 に交互に形成されている。

【0081】

大入賞口扉 701 は、大入賞口 702 を閉塞可能な板部材であり、前方に突出して大入賞口 702 を閉鎖するとともに傾斜通路 700 の一部を構成する閉鎖位置（図 6（A）参照）と、後方に退避して大入賞口 702 を開放する開放位置（図 6（B）参照）と、の間で動作可能に設けられている。具体的には、図 6 に示すように、特別可変入賞球装置 7A は、大入賞口扉用のソレノイド 82 がオフ状態であるときに大入賞口扉 701 が大入賞口 702 を閉鎖状態として、遊技球 P が大入賞口 702 を通過（進入）できなくする。その一方で、大入賞口扉用のソレノイド 82 がオン状態であるときに大入賞口扉 701 が大入賞口 702 を開放状態として、遊技球 P が大入賞口 702 を通過（進入）しやすくする。このように大入賞口 702 は、遊技球 P が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球 P が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球 P が大入賞口 702 を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球 P が大入賞口 702 を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

10

20

【0082】

大入賞口 702 を通過（進入）した遊技球 P は、図 6 及び図 7 に示す第 1 カウントスイッチ 23 によって検出される。第 1 カウントスイッチ 23 によって遊技球 P が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 15 個）の遊技球 P が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7A において開放状態となった大入賞口 702 を遊技球 P が通過（進入）したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球 P が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7A において大入賞口 702 が開放状態となれば、その大入賞口 702 に遊技球 P が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 2 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7A において大入賞口 702 が閉鎖状態となれば、大入賞口 702 に遊技球 P を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 1 状態となる。尚、大入賞口 702 に進入することなく傾斜通路 700 を流下した遊技球 P は、アウト口を介して遊技領域 10 外へ排出されるようになっている。

30

【0083】

図 7 及び図 10 に示すように、ベース部材 750 には、大入賞口扉 701 の左側下方位置に前後に貫通する貫通孔 750a が形成されており、後カバー部材 753 には、貫通孔 750a と対応する位置に貫通孔 753a が形成されており、振分装置 754 の前ケース部材 731 には、貫通孔 753a と対応する位置に貫通孔 754a が連通して形成されている。貫通孔 750a の背面側には、第 1 カウントスイッチ 23 が設けられ、第 1 カウントスイッチ 23 の背面側には、遊技球 P を後方に向けて誘導する下流側誘導通路 721 が後方に向けて下方に傾斜するように延設されており、下流側誘導通路 721 は、貫通孔 754a を介して振分装置 754 の内部空間と連通している。すなわち、下流側誘導通路 721 は、第 1 カウントスイッチ 23 よりも下流側に配設され、後述する第 2 カウントスイッチ 24A または第 3 カウントスイッチ 24B に向けて遊技球 P を誘導するように機能する。尚、第 1 カウントスイッチ 23 は、遊技球 P が通過する通過孔の軸心が略前後方向を向くように立設しており、第 2 カウントスイッチ 24A 及び第 3 カウントスイッチ 24B は、遊技球 P が通過する通過孔の軸心が上下方向を向くように設けられている。

40

【0084】

50

図３～図５に示すように、前カバー部材７５２には、貫通孔７５０ａに遊技球Ｐを案内する第１案内部７５２Ａと、第１案内部７５２Ａに遊技球Ｐを案内する第２案内部７５２Ｂと、が設けられている。第１案内部７５２Ａ及び第２案内部７５２Ｂは、前カバー部材７５２の前壁部７５９からベース部材７５０に向けて延設されている。

【００８５】

具体的には、図６及び図９（Ａ）に示すように、第１案内部７５２Ａは、貫通孔７５０ａの左側に沿って立設する左壁部７５５と、左壁部７５５の下端から貫通孔７５０ａの下側に沿って延びる底壁部７５６と、左壁部７５５の右端から立設する右壁部７５７と、を備え、第２案内部７５２Ｂは、右壁部７５７の上端から右側に向けて上方に傾斜するように延設されている。左壁部７５５は、右壁部７５７よりも高さが高く形成されているため、第２案内部７５２Ｂにより誘導された遊技球Ｐは、右壁部７５７の上端から第１案内部７５２Ａ内に進入し、左壁部７５５により受け止められ貫通孔７５０ａを介して下流側誘導通路７２１に誘導されるようになっている。すなわち、第１案内部７５２Ａ及び第２案内部７５２Ｂは、第１カウントスイッチ２３に向けて遊技球Ｐを誘導する上流側誘導通路７２２として機能している。

【００８６】

また、前カバー部材７５２の前壁部７５９と底壁部７５６との間には、前壁部７５９から底壁部７５６に向けて下方に傾斜するリブ７６１が形成されており、第１案内部７５２Ａと第２案内部７５２Ｂとの外面（案内面の反対側の面）は、リブ状の複数の凹凸から構成される凹凸面７５８となっている。

【００８７】

図８に示すように、振分装置７５４は、前ケース部材７３１と、後ケース部材７３２と、ソレノイド８３及びプランジャ５２０により動作する規制部５２１と、から主に構成される。前ケース部材７３１と後ケース部材７３２とは、図示しないネジにより接続され、前ケース部材７３１と後ケース部材７３２の間には、第２カウントスイッチ２４Ａ及び第３カウントスイッチ２４Ｂが左右に並設される。

【００８８】

前ケース部材７３１は、貫通孔７５４ａと、第２カウントスイッチ２４Ａ及び第３カウントスイッチ２４Ｂの左右端を嵌合する嵌合部７３１ａ、７３１ｂと、第２カウントスイッチ２４Ａと第３カウントスイッチ２４Ｂとの間を区画するリブ７３１ｃと、を備えている。

【００８９】

後ケース部材７３２は、第２カウントスイッチ２４Ａ及び第３カウントスイッチ２４Ｂの後端側を嵌合する嵌合部７３２ａ、７３２ｂと、嵌合部７３２ａ、７３２ｂの上方位置において左右方向に延び前後に貫通する溝部７３２ｃと、背面側に設けられる溝状のガイド部７３２ｄと、を備えている。ガイド部７３２ｄは、左右方向に延びている（図８（Ｂ）参照）。

【００９０】

また、後ケース部材７３２の前面側における溝部７３２ｃの上方には、下流側誘導通路７２１を介して正面側から覗き込み可能な表示部７３３が形成されている（図１５参照）。この表示部７３３には「Ｖ」や第３カウントスイッチ２４Ｂの位置を知らせる「矢印」が表示されており、第３カウントスイッチ２４Ｂに入賞することで、確率変動状態に制御されることを示唆している。尚、本実施例における表示部７３３は、貼着可能なシール部材により構成されているが、後ケース部材７３２に直接表示されていてもよい。

【００９１】

ソレノイド８３は、プランジャ５２０を左右方向に動作させるように後ケース部材７３２の背面に固定される。プランジャ５２０は、前方側に突出する突出部５２０ａを備え、突出部５２０ａは、ガイド部７３２ｄに挿入して配置される。つまり、プランジャ５２０は、ガイド部７３２ｄにより左右方向の動作がガイドされる。規制部５２１は、プランジャ５２０の先端部に取り付けられ、後ケース部材７３２の背面側から溝部７３２ｃを介して

該後ケース部材 7 3 2 よりも前方側に突出するように配置される。

【 0 0 9 2 】

尚、前ケース部材 7 3 1 と後ケース部材 7 3 2 との間における第 2 カウントスイッチ 2 4 A 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B の上方には、前ケース部材 7 3 1 の貫通孔 7 5 4 a を通過した遊技球 P (遊技球 P 2) が流下可能な空間が形成される (図 7 、 図 1 0 参照) 。つまり、下流側誘導通路 7 2 1 の下流側は、遊技球 P が第 2 カウントスイッチ 2 4 A に進入する経路と、第 3 カウントスイッチ 2 4 B に進入する経路と、に二股状に分かれている。

【 0 0 9 3 】

具体的には、図 7 (A) に示すように、ソレノイド 8 3 がオフ状態であるときには、規制部 5 2 1 が左側 (第 3 カウントスイッチ 2 4 B 側) に配置され、下流側誘導通路 7 2 1 を流下する遊技球 P は、第 2 カウントスイッチ 2 4 A に進入するようになる。換言すれば、ソレノイド 8 3 がオフ状態であるときには、下流側誘導通路 7 2 1 を流下する遊技球 P が規制部 5 2 1 により第 3 カウントスイッチ 2 4 B に進入できなくする規制状態となる。

【 0 0 9 4 】

一方、図 7 (B) に示すように、ソレノイド 8 3 がオン状態であるときには、規制部 5 2 1 が右側 (第 2 カウントスイッチ 2 4 A) に配置され、下流側誘導通路 7 2 1 を流下する遊技球 P は、第 3 カウントスイッチ 2 4 B に進入するようになる。すなわち、ソレノイド 8 3 がオン状態であるときには、下流側誘導通路 7 2 1 を流下する遊技球 P が第 3 カウントスイッチ 2 4 B に進入可能な許容状態となる。

【 0 0 9 5 】

図 9 (A) に示すように、演出用 L E D 基板 7 5 1 の前面側には、第 1 案内部 7 5 2 A (底壁部 7 5 6) の下方から上方に向けて光を照射可能な第 1 L E D 7 4 1 と、第 2 案内部 7 5 2 B の下方から上方に向けて光を照射可能な第 3 L E D 7 4 3 A , 7 4 3 B と、が設けられている。また、図 9 (B) に示すように、演出用 L E D 基板 7 5 1 の背面側には、背面側に向けて光を照射可能な第 2 L E D 7 4 2 が設けられており、ベース部材 7 5 0 における第 2 L E D 7 4 2 に対応する位置には、前後に貫通する貫通孔 7 5 0 b が形成されている。これら第 1 L E D 7 4 1 、第 2 L E D 7 4 2 、第 3 L E D 7 4 3 A , 7 4 3 B は、赤 (R) ・ 緑 (G) ・ 青 (B) の発光素子を有し、7 色にて発光可能なフルカラー L E D からなる。

【 0 0 9 6 】

図 1 0 ~ 図 1 2 に示すように、第 1 L E D 7 4 1 が光を照射すると、該光が第 1 案内部 7 5 2 A に入射し、第 1 案内部 7 5 2 A が発光する。すなわち、第 1 カウントスイッチ 2 3 の前方、つまり、第 1 カウントスイッチ 2 3 に向けて遊技球 P を誘導する上流側誘導通路 7 2 2 に第 1 発光部 Z 1 が形成される。詳しくは、上流側誘導通路 7 2 2 を構成する壁部に第 1 L E D 7 4 1 の光が反射して第 1 発光部 Z 1 が形成される。第 1 案内部 7 5 2 A は、凹凸面 7 5 8 やリブ 7 6 1 が設けられているため、凹凸面 7 5 8 やリブ 7 6 1 により光が多方向に拡散され、第 1 発光部 Z 1 が略均一に発光される。特に、第 1 L E D 7 4 1 の直上近傍に配設される底壁部 7 5 6 及びリブ 7 6 1 が高い輝度で発光する。このように、第 1 L E D 7 4 1 により第 1 発光部 Z 1 が発光することで、上流側誘導通路 7 2 2 の空間が明るくなる。また、リブ 7 6 1 は、下側から入射する光を前方側に向けて出射することができるため、遊技者側を好適に発光演出することができる。

【 0 0 9 7 】

第 2 L E D 7 4 2 が光を照射すると、該光が貫通孔 7 5 0 b を介して後方側へ出射され、後カバー部材 7 5 3 と振分装置 7 5 4 の前ケース部材 7 3 1 とに入射して発光する。すなわち、第 1 カウントスイッチ 2 3 の後方、つまり、第 2 カウントスイッチ 2 4 A または第 3 カウントスイッチ 2 4 B に向けて遊技球 P を誘導する下流側誘導通路 7 2 1 に第 2 発光部 Z 2 が形成される。詳しくは、第 2 L E D 7 4 2 の光の一部は、後カバー部材 7 5 3 に拡散されながら貫通孔 7 5 4 a を構成する下壁部 7 3 1 d を発光させ、第 2 L E D 7 4 2 の光の一部は、後カバー部材 7 5 3 を透過して前ケース部材 7 3 1 に入射し、該前ケー

ス部材 7 3 1 により拡散されながらリブ 7 3 1 c を発光させる。つまり、下流側誘導通路 7 2 1 を構成する壁部に第 2 LED 7 4 2 の光が反射して第 2 発光部 Z 2 が形成される。このように、第 2 LED 7 4 2 により第 2 発光部 Z 2 が発光することで、下流側誘導通路 7 2 1 の空間が明るくなる。

【0098】

第 3 LED 7 4 3 A , 7 4 3 B が光を照射すると、該光が第 2 案内内部 7 5 2 B に入射し、第 2 案内内部 7 5 2 B が発光する。すなわち、第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 の周囲には、第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 とは異なる第 3 発光部 Z 3 が形成される。詳しくは、第 2 案内内部 7 5 2 B の下面には、凹凸面 7 5 8 が設けられているため、凹凸面 7 5 8 により光が多方向に拡散され、第 3 発光部 Z 3 が略均一に発光される。このように、第 3 LED 7 4 3 A , 7 4 3 B により第 3 発光部 Z 3 が発光することで、上流側誘導通路 7 2 2 の空間が明るくなる。

【0099】

尚、図 10 ~ 図 12 では、説明の便宜上、第 1 発光部 Z 1、第 2 発光部 Z 2、第 3 発光部 Z 3 において主に発光する部分のみを一点鎖線により囲うように図示しているが、その周囲の部分も発光している。

【0100】

次に、第 1 LED 7 4 1、第 2 LED 7 4 2、第 3 LED 7 4 3 A , 7 4 3 B 及びガラス扉枠 5 0 に設けられる演出用 LED 9 (第 3 発光部)と、を用いた発光演出の形態について、図 13 ~ 図 15 に基づいて説明する。図 13 は、遊技状態別の各 LED の発光態様の一例を示す図である。図 14 は、(A) は非大当り遊技状態の発光演出を示す概略図、(B) は大当り遊技状態の発光演出を示す概略図である。図 15 は、(A) は各 LED が消灯時に第 1 カウントスイッチを介して正面側から奥側を覗き込んだ斜視図、(B) は各 LED が点灯時に第 1 カウントスイッチを介して正面側から奥側を覗き込んだ斜視図、(C) は (B) の状態のときに遊技球が通過する様子を示す斜視図である。

【0101】

図 13 に示すように、パチンコ遊技機 1 が通常遊技状態のときの発光演出にあつては、第 1 LED 7 4 1、第 2 LED 7 4 2、第 3 LED 7 4 3 A , 7 4 3 B、及び演出用 LED 9 が、青、緑、赤のいずれかで単色発光する第 1 発光態様となる。また、パチンコ遊技機 1 が確変状態のときの発光演出にあつては、第 1 LED 7 4 1、第 2 LED 7 4 2、第 3 LED 7 4 3 A , 7 4 3 B、及び演出用 LED 9 が、赤、橙、黄、青、藍、紫の順で所定時間ごとに単色発光が繰り返される第 2 発光態様 (所謂、レインボー) となる。すなわち、パチンコ遊技機 1 が非大当り遊技状態 (通常遊技状態や確変状態などの第 2 状態) の発光演出において、第 1 LED 7 4 1 及び第 2 LED 7 4 2 (第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2) は、第 1 LED 7 4 1 及び第 2 LED 7 4 2 の周辺に設けられる第 3 LED 7 4 3 A , 7 4 3 B (第 3 発光部 Z 3) 及び演出用 LED 9 (第 3 発光部) と発光色が共通する態様で発光する。また、本実施例では、パチンコ遊技機 1 が通常遊技状態のときの発光演出において、第 1 LED 7 4 1 及び第 2 LED 7 4 2 (第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2) は、第 1 LED 7 4 1 及び第 2 LED 7 4 2 の周辺に設けられる第 3 LED 7 4 3 A , 7 4 3 B (第 3 発光部 Z 3) 及び演出用 LED 9 (第 3 発光部) と発光動作 (点灯タイミング) も共通する態様で発光する。つまり、パチンコ遊技機 1 が非大当り遊技状態の発光演出にあつては、発光演出期間のいずれのタイミングにおいて、第 1 LED 7 4 1、第 2 LED 7 4 2、第 3 LED 7 4 3 A , 7 4 3 B、及び演出用 LED 9 が同一色で単色発光され、図 14 (A) に示すように、各 LED が同じ輝度で発光されることとなる。

【0102】

また、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態 (第 2 状態) のときの発光演出にあつては、第 1 LED 7 4 1 及び第 2 LED 7 4 2 が赤 (R) ・ 緑 (G) ・ 青 (B) を混色して白色発光する第 3 発光態様となり、第 3 LED 7 4 3 A , 7 4 3 B、及び演出用 LED 9 は第 2 発光態様となる。すなわち、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態の発光演出において、第 1 LED 7 4 1 及び第 2 LED 7 4 2 (第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2) は、第 1

ＬＥＤ７４１及び第２ＬＥＤ７４２の周辺に設けられる第３ＬＥＤ７４３Ａ，７４３Ｂ（第３発光部Ｚ３）及び演出用ＬＥＤ９（第３発光部）と異なる（共通しない）態様で発光するため、第１発光部Ｚ１及び第２発光部Ｚ２が目立ちやすくなる。また、本実施例では、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態のときの発光演出において、第１ＬＥＤ７４１及び第２ＬＥＤ７４２（第１発光部Ｚ１及び第２発光部Ｚ２）は、第１ＬＥＤ７４１及び第２ＬＥＤ７４２の周辺に設けられる第３ＬＥＤ７４３Ａ，７４３Ｂ（第３発光部Ｚ３）及び演出用ＬＥＤ９（第３発光部）と発光動作も共通しない態様で発光する。したがって、第１発光部Ｚ１及び第２発光部Ｚ２がより目立ちやすくなる。

【０１０３】

尚、本実施例では、第１発光部Ｚ１及び第２発光部Ｚ２が、パチンコ遊技機１が通常遊技状態のときに第３発光部Ｚ３（演出用ＬＥＤ９を含む）と発光色及び発光動作が共通し、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態のときに第３発光部Ｚ３（演出用ＬＥＤ９を含む）と発光色及び発光動作が共通しない形態を例示したが、パチンコ遊技機１が通常遊技状態と大当り遊技状態とで発光態様が変化すればよく、例えば、パチンコ遊技機１が通常遊技状態のときに第１発光部Ｚ１及び第２発光部Ｚ２の発光色または発光動作のうち一方が第３発光部Ｚ３（演出用ＬＥＤ９を含む）と共通しなくてもよいし、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態のときに、第１発光部Ｚ１及び第２発光部Ｚ２が発光色または発光動作のうち一方が第３発光部Ｚ３（演出用ＬＥＤ９を含む）と共通してもよい。

【０１０４】

図１４（Ｂ）に示すように、第１ＬＥＤ７４１及び第２ＬＥＤ７４２の第３発光態様は、各ＬＥＤの第１発光態様及び第２発光態様に比べて高い輝度となっている。したがって、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態のときの発光演出にあっては、第１発光部Ｚ１と第２発光部Ｚ２とが、第３発光部Ｚ３や演出用ＬＥＤ９に比べて強調されるため、第１カウントスイッチ２３の上流側の通路（上流側誘導通路７２２）や第１カウントスイッチ２３の下流側の通路（下流側誘導通路７２１）を流下する遊技球Ｐに注目させることができる。

【０１０５】

本実施例のパチンコ遊技機１にあっては、第１カウントスイッチ２３の前方に上流側誘導通路７２２が設けられ、第１カウントスイッチ２３の後方に下流側誘導通路７２１が設けられ、下流側誘導通路７２１の下流側において、遊技球Ｐ（遊技球Ｐ２）が第２カウントスイッチ２４Ａまたは第３カウントスイッチ２４Ｂのいずれかに進入する構造となっているため、図１５（Ａ）に示すように、第１ＬＥＤ７４１及び第２ＬＥＤ７４２が消灯すると、第１カウントスイッチ２３よりも奥側の部分（下流側誘導通路７２１及び下流側誘導通路７２１にある第２カウントスイッチ２４Ａ、第３カウントスイッチ２４Ｂ、表示部７３３等）が正面側に比べて暗くなり、遊技者側から視認し難くなっている。詳しくは、第１カウントスイッチ２３は、遊技盤２の背面近傍に配設されており、第１カウントスイッチ２３の前方側が外光（遊技店内の照明等）により明るくなっているが、第２カウントスイッチ２４Ａまたは第３カウントスイッチ２４Ｂは、遊技盤２から背面側に離間した位置に配置されているため、外光が入光し難く、暗くなっており、遊技者側から視認し難い。

【０１０６】

図１５（Ｂ）に示すように、第１ＬＥＤ７４１及び第２ＬＥＤ７４２が第３発光態様で発光すると、下流側誘導通路７２１及び上流側誘導通路７２２が明るくなり、第１ＬＥＤ７４１及び第２ＬＥＤ７４２の消灯時に比べて下流側誘導通路７２１や表示部７３３等が遊技者側から視認し易くなり、遊技者が第３カウントスイッチ２４Ｂの位置を把握し易くなる。また、図１５（Ｃ）に示すように、第１ＬＥＤ７４１及び第２ＬＥＤ７４２が第３発光態様で発光した状態において、遊技球Ｐが第１ＬＥＤ７４１及び第２ＬＥＤ７４２の光に照らされることで、第１カウントスイッチ２３を通過した遊技球Ｐの行方を把握し易くなる（例えば、遊技球Ｐが第３カウントスイッチ２４Ｂに進入するか否かを把握し易くなる）。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 7 】

また、第 2 カウントスイッチ 2 4 A、第 3 カウントスイッチ 2 4 B は、第 1 カウントスイッチ 2 3 の背面側下方（真後ろでない位置）に左右に並んで配置されている。また、第 1 発光部 Z 1 は遊技盤 2 の前側に配置され、第 2 発光部 Z 2 は遊技盤 2 の後側に配置されている。つまり、第 2 カウントスイッチ 2 4 A、第 3 カウントスイッチ 2 4 B、及び第 2 発光部 Z 2 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 の孔を介してまたは透光性を有するベース部材 7 5 0 や前カバー部材 7 5 2 を通して遊技者から視認可能であるものの、第 1 カウントスイッチ 2 3、上流側誘導通路 7 2 2、第 1 発光部 Z 1 に比べて視認し難くなっている。

【 0 1 0 8 】

以上説明したように、本発明の実施例としてのパチンコ遊技機 1 にあっては、遊技球の通過を検出可能な検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 と、発光可能な第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 とを含む複数の発光部と、を備え、第 1 カウントスイッチ 2 3 は、第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 との間に位置するように設けられる。

【 0 1 0 9 】

このようにすることで、第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 との間に挟まれて第 1 カウントスイッチ 2 3 が設けられるので、第 1 カウントスイッチ 2 3 の周辺を流下する遊技球を第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 との光により演出できるため、演出効果を高めることができる。

【 0 1 1 0 】

また、第 1 発光部 Z 1 は第 1 カウントスイッチ 2 3 の上流側に設けられ、第 2 発光部 Z 2 は第 1 カウントスイッチ 2 3 の下流側に設けられているため、第 1 カウントスイッチ 2 3 の上流側や下流側を流下する遊技球に注目させることができ、演出効果を高めることができる。

【 0 1 1 1 】

また、図 1 0 に示すように、第 1 カウントスイッチ 2 3 に遊技球 P 1 を誘導する上流側誘導通路 7 2 2 を流下する遊技球を照射可能に第 1 発光部 Z 1 が設けられ、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過後の遊技球 P 2 を第 2 カウントスイッチ 2 4 A または第 3 カウントスイッチ 2 4 B に誘導する下流側誘導通路 7 2 1 を流下する遊技球を照射可能に第 2 発光部 Z 2 が設けられている。すなわち、第 1 カウントスイッチ 2 3 を挟んで配置される上流側誘導通路 7 2 2 と下流側誘導通路 7 2 1 とにより構成される一の経路を流下する遊技球を照射可能に第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 が設けられる構造であるため、第 1 発光部 Z 1 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過する前の遊技球 P 1 を光により演出可能であり、第 2 発光部 Z 2 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した後の遊技球 P 2 を光により演出可能であり、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過する遊技球の一連の流れに注目させることができる。

【 0 1 1 2 】

また、第 1 カウントスイッチ 2 3 により遊技球が検出されにくい第 1 状態と第 1 カウントスイッチ 2 3 により遊技球が検出されやすい第 2 状態とに制御可能であって、前記複数の発光部は、第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 の周辺に設けられる第 3 発光部（第 3 発光部 Z 3、演出用 L E D 9）を含み、第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 は、第 1 状態において前記第 3 発光部と共通の態様により発光可能であり、第 2 状態において前記第 3 発光部とは異なる態様により発光可能である。このようにすることにより、第 2 状態において第 1 カウントスイッチ 2 3 の上流側や下流側を流下する遊技球に好適に注目させることができる。

【 0 1 1 3 】

具体的には、パチンコ遊技機 1 が非大当り遊技状態（通常遊技状態や確変状態等の第 1 状態）である場合、第 1 L E D 7 4 1 及び第 2 L E D 7 4 2（第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2）が第 3 L E D 7 4 3 A、7 4 3 B（第 3 発光部 Z 3）及び演出用 L E D 9（第 3 発光部）と共通の態様で発光する演出が可能である一方で、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態（第 2 状態）である場合においては、第 1 L E D 7 4 1 及び第 2 L E D 7 4 2（

10

20

30

40

50

第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2) は、第 3 L E D 7 4 3 A , 7 4 3 B (第 3 発光部 Z 3) 及び演出用 L E D 9 (第 3 発光部) と異なる態様で発光するため、パチンコ遊技機 1 が非大当り遊技状態である場合に比べ、第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 が目立ちやすくなる。

【 0 1 1 4 】

したがって、大当り遊技状態において大入賞口 7 0 2 が開放した場合に、第 1 カウントスイッチ 2 3 の周辺を流下する遊技球 P に好適に注目させる、つまり、大入賞口 7 0 2 に多数の遊技球 P が入賞していることを好適に演出することができる。また、大当り遊技状態における特に第 1 0 ラウンドや第 1 5 ラウンドにおいて、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した遊技球 P が第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過するか否かを好適に演出することができ、確変状態への遊技者の期待感を高めることができる。さらに、例えば、遊技者に対して第 1 カウントスイッチ 2 3 を狙うように報知、すなわち、遊技者にとって有利な第 2 状態 (大入賞口 7 0 2 が開放状態) であることを報知することも可能となる。

【 0 1 1 5 】

また、第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 は、それぞれの光源 (第 1 L E D 7 4 1 、第 2 L E D 7 4 2) が異なるため、第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 とを異なる態様で発光可能となっている。このようにすることで、例えば、第 1 カウントスイッチ 2 3 の手前側の第 1 発光部 Z 1 と奥側の第 2 発光部 Z 2 とを異なる発光態様で発光演出できるため、第 1 カウントスイッチ 2 3 の周辺を流下する遊技球 P への演出効果が向上する。尚、発光態様とは、上記のような発光色や、輝度、点灯態様 (点灯、点滅、消灯、点灯パターンなど) 等を含む。

【 0 1 1 6 】

また、前述のように、第 1 カウントスイッチ 2 3 を挟んで配置される上流側誘導通路 7 2 2 と下流側誘導通路 7 2 1 とにより構成される一の経路を流下する遊技球 P を照射可能に第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 が設けられる構造であることから、一の経路上を流れる遊技球 P の動きに合わせた演出を行うことが可能となる。例えば、大当り (第 2 状態) であるときの大当り中演出において、遊技球 P が第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過する前は、第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 とを所定の色 (例えば、白色) で発光させておき、遊技球 P が第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過したときに第 1 発光部 Z 1 を第 1 特定色 (例えば、青色) に発光させ、遊技球 P が第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過したときに第 2 発光部 Z 2 を第 2 特定色 (例えば、赤色など) に発光させることで、一の経路上を流れる遊技球 P の動きに合わせた演出を行うことができる。

【 0 1 1 7 】

また、第 1 カウントスイッチ 2 3 は、遊技者側 (正面側) から視認可能に設けられている。具体的には、第 1 カウントスイッチ 2 3 は、透光性を有する前カバー部材 7 5 2 の前壁部 7 5 9 とベース部材 7 5 0 の貫通孔 7 5 0 a を介して正面側から視認可能に設けられている。このようにすることで、第 1 カウントスイッチ 2 3 に遊技球 P が入る状況を遊技者が確認できるため、第 1 カウントスイッチ 2 3 の周辺を流下する遊技球 P に注目させることができる。

【 0 1 1 8 】

また、第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 2 カウントスイッチ 2 4 A 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B との間に配設される下流側誘導通路 7 2 1 は、透光性を有する前カバー部材 7 5 2 の前壁部 7 5 9 とベース部材 7 5 0 の貫通孔 7 5 0 a を介して正面側から視認可能となっているため、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した後の遊技球 P も遊技者から確認でき、第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過するか否か (遊技者にとって有利な確変状態に制御されるか否か) に注目させることができる。

【 0 1 1 9 】

また、第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 は、第 2 状態において第 1 状態よりも高い輝度で発光可能であるため、第 2 状態において第 1 カウントスイッチ 2 3 の上流側や下流側の遊技球に好適に注目させることができる。具体的には、第 1 L E D 7 4 1 及び第 2 L E

D 7 4 2 の第 3 発光態様（白色発光）は、周辺に設けられる第 3 L E D 7 4 3 A , 7 4 3 B（第 3 発光部 Z 3）及び演出用 L E D 9（第 3 発光部）の第 1 発光態様や第 2 発光態様（単色発光）に比べ輝度が高いため、下流側誘導通路 7 2 1 及び上流側誘導通路 7 2 2 を明るくして目立たせることができる。

【 0 1 2 0 】

また、第 1 発光部 Z 1 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 の前方に設けられ、第 2 発光部 Z 2 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 の後方に設けられている。下流側誘導通路 7 2 1 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 の後方に延びて形成されているため、正面側に比べて暗くなり遊技者から視認しにくくなっているが、第 2 発光部 Z 2 が発光することにより下流側誘導通路 7 2 1 や表示部 7 3 3 等が遊技者から視認しやすくなる。したがって、下流側誘導通路 7 2 1 を流下する遊技球 P に注目させることができる。

10

【 0 1 2 1 】

また、第 2 発光部 Z 2 が発光することで下流側誘導通路 7 2 1 の奥側の表示部 7 3 3 も遊技者から視認しやすくなることから、第 3 カウントスイッチ 2 4 B の位置を把握し易くなるため、遊技球 P が第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過するか否か（遊技者にとって有利な確変状態に制御されるか否か）に注目させることができる。

【 0 1 2 2 】

また、第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 は、少なくとも一部が遊技者（前方側）側から見て前後に重畳するように設けられている。これによれば、第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 を同じタイミングにおいて異なる発光色で発光させることで、第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 とが重畳する領域の色を変化させる演出を行うことができる。例えば、第 1 発光部 Z 1 を青色で発光させ、第 2 発光部 Z 2 を赤色で発光させることにより第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 とが重畳する領域を遊技者から見て紫色に発光させることができる。これによれば、2 つの第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 とを用いて第 1 カウントスイッチ 2 3 の周辺を 3 色以上で演出することができる。

20

【 0 1 2 3 】

また、第 1 カウントスイッチ 2 3 は、大入賞口 7 0 2 に流入した遊技球 P を検出する検出手段であり、該第 1 カウントスイッチ 2 3 に遊技球 P が検出されると、他の入賞口を遊技球 P が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるため、第 1 カウントスイッチ 2 3 の周辺を流下する遊技球 P に注目させることができ、且つその遊技球 P を第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 との光により演出できるため、演出効果が高まる。

30

【 0 1 2 4 】

また、遊技球 P が通過可能な所定領域としての第 1 カウントスイッチ 2 3 と、発光手段としての第 1 L E D 7 4 1 と、第 1 カウントスイッチ 2 3 に遊技球 P を案内する案内部としての第 1 案内部 7 5 2 A と、第 1 案内部 7 5 2 A を補強するためのリブ 7 6 1 と、を備え、リブ 7 6 1 は、透光性を有し、第 1 L E D 7 4 1 から発せられた光がリブ 7 6 1 により拡散するように設けられるため、効果的に発光を行うことができる。また、第 1 案内部 7 5 2 A と第 2 案内部 7 5 2 B との外面（案内面の反対側の面）にかけてリブ状の複数の凹凸から構成される凹凸面 7 5 8 が形成されているため、凹凸面 7 5 8 により光が多方向に拡散され、第 1 発光部 Z 1 及び第 3 発光部 Z 3 が効果的に発光される。

40

【 0 1 2 5 】

また、第 1 発光部 Z 1 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過可能に誘導される遊技球 P 1 を発光可能に設けられ、第 2 発光部 Z 2 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した後の遊技球 P 2 を発光可能に設けられるため、遊技球 P が第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過する状況を好適に演出することができる。具体的には、第 1 カウントスイッチ 2 3 に検出される前の遊技球 P 1（上流側誘導通路 7 2 2 を流下する遊技球 P 1）を第 1 発光部 Z 1 により照らして目立たせることができるとともに、第 1 カウントスイッチ 2 3 に検出された後、第 2 カウントスイッチ 2 4 A 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B のいずれかに流入する遊技球 P 2（下流側誘導通路 7 2 1 を流下する遊技球 P 2）を第 2 発光部 Z 2 により照らして目立たせることができる。

50

【 0 1 2 6 】

また、本発明の実施例としてのパチンコ遊技機 1 にあっては、遊技球 P の通過を検出可能な第 1 検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 2 検出手段としての第 3 カウントスイッチ 2 4 B とを含む複数の検出手段と、発光可能な発光部としての第 2 発光部 Z 2 と、を備え、第 2 発光部 Z 2 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 3 カウントスイッチ 2 4 B との間に位置するように設けられる。

【 0 1 2 7 】

このようにすることで、第 1 カウントスイッチ 2 3 と、第 3 カウントスイッチ 2 4 B と、の間に挟まれて第 2 発光部 Z 2 が設けられるので、第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 3 カウントスイッチ 2 4 B との間を流下する遊技球 P を光により演出できるため、演出効果を高めることができる。また、1 つの第 2 発光部 Z 2 で第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 3 カウントスイッチ 2 4 B との間を流下する遊技球 P を目立たせることができるので、コストを抑えつつ効果的に演出効果を高めることができる。

10

【 0 1 2 8 】

また、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した遊技球 P は、第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過可能に設けられている。具体的には、第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 3 カウントスイッチ 2 4 B との間には、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過後の遊技球 P 1 を第 2 カウントスイッチ 2 4 A または第 3 カウントスイッチ 2 4 B に誘導する下流側誘導通路 7 2 1 が設けられており、該下流側誘導通路 7 2 1 に第 2 発光部 Z 2 が設けられている。これによれば、下流側誘導通路 7 2 1 を流下する遊技球 P 2 を第 2 発光部 Z 2 の光により演出できるため、第 1 カウントスイッチ 2 3 から第 3 カウントスイッチ 2 4 B (または第 2 カウントスイッチ 2 4 A) まで流下する遊技球 P の動きに注目させることができる。

20

【 0 1 2 9 】

また、第 1 カウントスイッチ 2 3 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B により遊技球 P が検出されにくい第 1 状態 (例えば、非大当り遊技状態) と第 1 カウントスイッチ 2 3 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B により遊技球 P が検出されやすい第 2 状態 (例えば、大当り遊技状態) とに制御可能であって、第 2 発光部 Z 2 の周辺に設けられる所定発光部 (第 3 発光部 Z 3、演出用 LED 9) を含み、第 2 発光部 Z 2 は、第 1 状態において前記所定発光部と共通の態様により発光可能であり、第 2 状態において所定発光部とは異なる態様により発光可能である。このようにすることで、第 2 状態において第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 3 カウントスイッチ 2 4 B との間を流下する遊技球 P に好適に注目させることができる。

30

【 0 1 3 0 】

具体的には、パチンコ遊技機 1 が非大当り遊技状態 (通常遊技状態や確変状態等の第 1 状態) である場合、第 2 LED 7 4 2 (発光部) が該第 2 LED 7 4 2 の周辺に設けられる第 3 LED 7 4 3 A, 7 4 3 B 及び演出用 LED 9 (所定発光部) と共通の態様で発光する一方で、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態 (第 2 状態) である場合においては、第 2 LED 7 4 2 は、第 2 LED 7 4 2 の周辺に設けられる第 3 LED 7 4 3 A, 7 4 3 B 及び演出用 LED 9 と異なる態様で発光するため、パチンコ遊技機 1 が非大当り遊技状態である場合に比べ、第 2 発光部 Z 2 が目立ちやすくなる。

40

【 0 1 3 1 】

したがって、大当り遊技状態において大入賞口 7 0 2 が開放した場合に、第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 3 カウントスイッチ 2 4 B の間を流下する遊技球 P に好適に注目させる、つまり、大入賞口 7 0 2 に多数の遊技球 P が入賞していることを好適に演出することができる。また、大当り遊技状態における特に第 10 ラウンドや第 15 ラウンドにおいて、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した遊技球 P が第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過するか否かを好適に演出することができるため、確変状態への遊技者の期待感を高めることができる。さらに、例えば、遊技者に対して第 1 カウントスイッチ 2 3 を狙うように報知、すなわち、遊技者にとって有利な第 2 状態 (大入賞口 7 0 2 が開放状態) であることを報知することも可能となる。

50

【0132】

また、第1カウントスイッチ23及び第3カウントスイッチ24B(第2カウントスイッチ24A)は、遊技者(正面側)側から視認可能に設けられている。具体的には、第1カウントスイッチ23は、透光性を有する前カバー部材752の前壁部759とベース部材750の貫通孔750aを介して正面側から視認可能に設けられている。第3カウントスイッチ24B(第2カウントスイッチ24A)は、ベース部材750の貫通孔750a及び第1カウントスイッチ23を覗きこむことで正面側から視認可能に設けられている。このようにすることで、第1カウントスイッチ23を通過した遊技球Pが第3カウントスイッチ24Bを通過するか否か(遊技者にとって有利な確変状態に制御されるか否か)に注目させることができる。

10

【0133】

また、第2発光部Z2は、第2状態において第1状態よりも高い輝度で発光可能であるため、第2状態において第1カウントスイッチ23と第3カウントスイッチ24Bとの間を流下する遊技球Pに好適に注目させることができる。具体的には、第2LED742の第3発光態様(白色発光)は、周辺に設けられる第3LED743A, 743B及び演出用LED9の第1発光態様や第2発光態様(単色発光)に比べ輝度が高いため、下流側誘導通路721を明るくして目立たせることができる。

【0134】

また、本実施例のパチンコ遊技機1にあっては、複数の検出手段のうちいずれの検出手段を遊技球Pが通過したかに応じて、異なる発光態様で第2発光部Z2を発光させることができるため、演出効果を高めることができる。例えば、第2発光部Z2は、遊技球Pが第1カウントスイッチ23を通過したときに白色に発光し、第2カウントスイッチ24Aを通過したときに青色に発光し、第3カウントスイッチ24Bを通過したときに赤色に発光する演出などを行うことができる。このようにすることで、遊技球Pがいずれの検出手段を通過したかをわかりやすくすることができる。尚、発光態様とは、上記のような発光色や、輝度、点灯態様(点灯、点滅、消灯、点灯パターンなど)等を含む。

20

【0135】

また、第1カウントスイッチ23は、第2発光部Z2の前方に設けられ、第3カウントスイッチ24Bは、第2発光部Z2の後方に設けられている。下流側誘導通路721は、第1カウントスイッチ23の後方に延びて形成されているため、正面側に比べて暗くなり遊技者から視認しにくくなっているが、第2発光部Z2が発光することにより下流側誘導通路721や表示部733等が遊技者から視認しやすくなる。したがって、下流側誘導通路721を流下する遊技球Pに注目させることができる。

30

【0136】

また、第2発光部Z2が発光することで下流側誘導通路721の奥側の表示部733も遊技者から視認しやすくなることから、第3カウントスイッチ24Bの位置を把握し易くなるため、遊技球Pが第3カウントスイッチ24Bを通過するか否か(遊技者にとって有利な確変状態に制御されるか否か)に注目させることができる。

【0137】

また、第2発光部Z2との間に第1カウントスイッチ23が位置するように設けられる特定発光部としての第1発光部Z1を備える。これによれば、第1発光部Z1と第2発光部Z2との間に挟まれて第1カウントスイッチ23が設けられるので、第1カウントスイッチ23の周辺を流下する遊技球Pに注目させることができ、演出効果を高めることができる。

40

【0138】

また、図10に示すように、第1カウントスイッチ23に遊技球P1を誘導する上流側誘導通路722に第1発光部Z1が設けられ、第1カウントスイッチ23を通過後の遊技球P2を第2カウントスイッチ24Aまたは第3カウントスイッチ24Bに誘導する下流側誘導通路721に第2発光部Z2が設けられている。すなわち、第1カウントスイッチ23を挟んで配置される上流側誘導通路722と下流側誘導通路721とにより構成され

50

る一の経路を流下する遊技球 P を照射可能に第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 が設けられる構造であるため、第 1 発光部 Z 1 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過する前の遊技球 P 1 を光により演出可能であり、第 2 発光部 Z 2 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した後の遊技球 P 2 を光により演出可能であり、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過する遊技球 P の一連の流れに注目させることができる。

【0139】

また、第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 は、少なくとも一部が遊技者（前方側）から見て前後に重畳するように設けられている。これによれば、第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 を同じタイミングにおいて異なる発光色で発光させることで、第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 とが重畳する領域の色を変化させる演出を行うことができる。例えば、第 1 発光部 Z 1 を青色で発光させ、第 2 発光部 Z 2 を赤色で発光させることにより第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 とが重畳する領域を紫色に発光させることができる。これによれば、2 つの第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 とを用いて第 1 カウントスイッチ 2 3 の周辺を 3 色以上で演出することができる。

【0140】

また、第 1 カウントスイッチ 2 3 は、大入賞口 7 0 2 に流入した遊技球 P を検出する検出手段であり、該第 1 カウントスイッチ 2 3 に遊技球 P が検出されると、他の入賞口を遊技球 P が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるため、第 1 カウントスイッチ 2 3 の周辺を流下する遊技球 P に注目させることができ、且つその遊技球 P を第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 との光により演出できるため、演出効果が高まる。

【0141】

また、遊技球 P が通過可能な所定領域としての第 1 カウントスイッチ 2 3 と、発光手段としての第 1 LED 7 4 1 と、第 1 カウントスイッチ 2 3 に遊技球 P を案内する案内部としての第 1 案内部 7 5 2 A と、第 1 案内部 7 5 2 A を補強するためのリブ 7 6 1 と、を備え、リブ 7 6 1 は、透光性を有し、第 1 LED 7 4 1 から発せられた光がリブ 7 6 1 により拡散するように設けられるため、効果的に発光を行うことができる。また、第 1 案内部 7 5 2 A と第 2 案内部 7 5 2 B との外面（案内面の反対側の面）にかけてリブ状の複数の凹凸から構成される凹凸面 7 5 8 が形成されているため、凹凸面 7 5 8 により光が多方向に拡散され、第 1 発光部 Z 1 及び第 3 発光部 Z 3 が効果的に発光される。

【0142】

また、本実施例では、大入賞口 7 0 2 に進入した遊技球 P が通過可能な第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 カウントスイッチ 2 4 A 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B は、第 1 カウントスイッチ 2 3 の後方に第 2 カウントスイッチ 2 4 A 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B が配置され、また、第 1 発光部 Z 1 は第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過可能に誘導される遊技球 P 1 を発光可能に設けられ、第 2 発光部 Z 2 は第 2 カウントスイッチ 2 4 A または第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過可能に誘導される遊技球 P 2 を発光可能に設けられている。

【0143】

つまり、第 2 カウントスイッチ 2 4 A 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B は、遊技者側から視て第 1 カウントスイッチ 2 3 が設けられる遊技盤 2 の奥側の暗い場所にあるため、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した遊技球 P が第 2 カウントスイッチ 2 4 A または第 3 カウントスイッチ 2 4 B のいずれを通過するかを遊技者が視認し難い構成であるが故に、第 2 発光部 Z 2 からの光により第 2 カウントスイッチ 2 4 A または第 3 カウントスイッチ 2 4 B に誘導される遊技球 P を好適に目立たせることができ、これにより遊技者は遊技球 P が第 2 カウントスイッチ 2 4 A または第 3 カウントスイッチ 2 4 B のいずれを通過したかを認識しやすくなるので、不信感を与えることを回避できる。

【0144】

加えて、第 1 カウントスイッチ 2 3 の上流側に第 1 発光部 Z 1 が設けられることで、遊技球 P が第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過する前から通過した後まで光により好適に目立たせることができる。

【 0 1 4 5 】

さらに、第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 は、その周辺に位置する第 3 発光部とは光源が異なり、これにより演出制御用 CPU 1 2 0 は第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 と第 3 発光部とを異なる態様にて発光させることができるため、第 2 カウントスイッチ 2 4 A や第 3 カウントスイッチ 2 4 B を遊技球 P が通過されやすい大当り遊技状態などにおいて、第 1 カウントスイッチ 2 3 付近をその周囲よりも目立つような態様で発光させることが可能となるため、遊技球 P が第 2 カウントスイッチ 2 4 A または第 3 カウントスイッチ 2 4 B のいずれを通過するかにより注目させることができる。

【 0 1 4 6 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【 0 1 4 7 】

例えば、前記実施例では、第 1 発光部としての第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部としての第 2 発光部 Z 2 とが前後方向に配置された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 発光部と第 2 発光部とは、例えば、上下方向や左右方向あるいは斜め前後方向、斜め左右方向、斜め上下方向など任意の関係で配置されていてもよい。

【 0 1 4 8 】

また、前記実施例では、第 1 検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 2 検出手段としての第 2 カウントスイッチ 2 4 A 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B とを前後方向に配置した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 検出手段と第 2 検出手段とは、例えば、上下方向や左右方向あるいは斜め前後方向、斜め左右方向、斜め上下方向など任意の関係で配置してもよい。

【 0 1 4 9 】

また、前記実施例では、検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 を挟む第 1 発光部としての第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部としての第 2 発光部 Z 2 と、第 1 検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 2 検出手段としての第 2 カウントスイッチ 2 4 A 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B との間に位置するように設けられる発光部としての第 2 発光部 Z 2 について、各々の発光部を一つずつ設けた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各々の発光部が複数の発光部から構成されていてもよい。

【 0 1 5 0 】

ここで、第 1 検出手段と第 2 検出手段及び第 1 発光部と第 2 発光部の配置位置関係の他の一例を図 1 6 に基づいて説明する。図 1 6 は、本発明の変形例 1 としての第 1 検出手段と第 2 検出手段及び第 1 発光部と第 2 発光部の配置位置関係を示す正面から見た概略図である。

【 0 1 5 1 】

図 1 6 に示すように、本変形例 1 において、第 1 検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 2 検出手段としての第 3 カウントスイッチ 2 4 B とは上下に離間して配置されている。詳しくは、第 1 カウントスイッチ 2 3 は、大入賞口に進入した遊技球 P が通過可能な位置に設けられ、第 3 カウントスイッチ 2 4 B は、第 1 カウントスイッチ 2 3 の下方位置であって該第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した遊技球 P が通過可能な位置に設けられている。つまり、第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 3 カウントスイッチ 2 4 B とは、鉛直下方向に流下する遊技球 P が通過可能に設けられている。

【 0 1 5 2 】

また、第 1 カウントスイッチ 2 3 の上方には、上下方向に設けられる複数（例えば、3 つ）の発光部 1 7 4 1 A , 1 7 4 1 B , 1 7 4 1 C からなる第 1 発光部 Z 1 1 が設けられ、第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 3 カウントスイッチ 2 4 B との間には、上下方向に設けられる複数（例えば、3 つ）の発光部 1 7 4 2 A , 1 7 4 2 B , 1 7 4 2 C からなる第 2 発光部 Z 1 2 が設けられ、第 3 カウントスイッチ 2 4 B の下方には、上下方向に設けられる複数（例えば、3 つ）の発光部 1 7 4 3 A , 1 7 4 3 B , 1 7 4 3 C からなる第 3 発光

部 Z 1 3 が設けられている。

【 0 1 5 3 】

詳しくは、発光部 1 7 4 1 A , 1 7 4 1 B , 1 7 4 1 C は、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過可能に誘導される遊技球 P を演出可能に設けられ、発光部 1 7 4 2 A , 1 7 4 2 B , 1 7 4 2 C は、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過し、かつ、第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過可能に誘導される遊技球 P を演出可能に設けられ、発光部 1 7 4 3 A , 1 7 4 3 B , 1 7 4 3 C は、第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過した遊技球 P を演出可能に設けられている。

【 0 1 5 4 】

このように、第 1 カウントスイッチ 2 3 の上流側に第 1 発光部 Z 1 1 が設けられ、第 1 カウントスイッチ 2 3 の下流側に第 2 発光部 Z 1 2 が設けられることで、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過可能に誘導される遊技球 P を第 1 発光部 Z 1 1 の各発光部からの光により演出することができ、また、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した遊技球 P を第 2 発光部 Z 1 2 の各発光部からの光により演出することができる。また、第 3 カウントスイッチ 2 4 B の上流側に第 2 発光部 Z 1 2 が設けられ、第 3 カウントスイッチ 2 4 B の下流側に第 3 発光部 Z 1 3 が設けられることで、第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過可能に誘導される遊技球 P を第 2 発光部 Z 1 2 の各発光部からの光により演出することができ、また、第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過した遊技球 P を第 3 発光部 Z 1 3 の各発光部からの光により照らすことができる。

10

【 0 1 5 5 】

また、第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 3 カウントスイッチ 2 4 B との間に第 2 発光部 Z 1 2 が設けられることで、第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過し、かつ、第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過可能に誘導される遊技球 P を第 2 発光部 Z 1 2 の各発光部からの光により照らすことができる。

20

【 0 1 5 6 】

尚、第 1 カウントスイッチ 2 3 を基準とした場合、該第 1 カウントスイッチ 2 3 の上下に設けられる第 1 発光部 Z 1 1 と第 2 発光部 Z 1 2 とは本発明の第 1 発光部と第 2 発光部となり、第 3 カウントスイッチ 2 4 B を基準とした場合、該第 3 カウントスイッチ 2 4 B の上下に設けられる第 2 発光部 Z 1 2 と第 3 発光部 Z 1 3 とは本発明の第 1 発光部と第 2 発光部となる。つまり、本発明の発光部は、第 1 発光部 Z 1 1、第 2 発光部 Z 1 2 及び第 3 発光部 Z 1 3 のように複数の発光部から構成されていてもよい。

30

【 0 1 5 7 】

また、本変形例 1 のように、上方から下方に向けて第 1 発光部 Z 1 1、第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 発光部 Z 1 2、第 3 カウントスイッチ 2 4 B、第 3 発光部 Z 1 3 のように発光部と検出手段とを交互に配置することで、例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 発光部 Z 1 1 の発光部 1 7 4 1 A から第 3 発光部 Z 1 3 の発光部 1 7 4 3 C にかけて発光部 1 7 4 1 A , 1 7 4 1 B , 1 7 4 1 C、1 7 4 2 A , 1 7 4 2 B , 1 7 4 2 C、1 7 4 3 A , 1 7 4 3 B , 1 7 4 3 C を上から下に向けて順に点灯させる制御を行うことにより、遊技者に対し、遊技球 P が第 1 カウントスイッチ 2 3 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過（進入）するように狙って右打ち操作することを促す報知演出等を行うことができる。

40

【 0 1 5 8 】

また、上記第 1 カウントスイッチ 2 3 をゲートスイッチ 2 1、第 3 カウントスイッチ 2 4 B を第 2 始動口スイッチ 2 2 B とし、右側遊技領域に上方から下方に向けて第 1 発光部、第 1 検出手段、第 2 発光部、第 2 検出手段、第 3 発光部の順に発光部と検出手段とを交互に配置した場合、例えば、大当り遊技状態が終了して確変制御や時短制御が開始されるときに、第 1 発光部、第 2 発光部、第 3 発光部を上方から下方に向けて順に発光させる制御を行うことにより、遊技者に対し、遊技球 P がゲートスイッチ 2 1 及び第 2 始動口スイッチ 2 2 B を通過（進入）するように狙って右打ち操作することを促す報知演出等を行うことも可能となる。

50

【 0 1 5 9 】

また、各発光部を複数の発光部にて構成することで、遊技球の流下経路に沿うように複数の発光部を並べて配置することが可能となるため、第 1 カウントスイッチ 2 3 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過（進入）する遊技球 P に好適に注目させることができる。

【 0 1 6 0 】

また、発光部 1 7 4 1 A , 1 7 4 1 B , 1 7 4 1 C 、 1 7 4 2 A , 1 7 4 2 B , 1 7 4 2 C 、 1 7 4 3 A , 1 7 4 3 B , 1 7 4 3 C の発光制御として、例えば、第 1 カウントスイッチ 2 3 や第 3 カウントスイッチ 2 4 B によって遊技球 P が検出されたことに応じて、各々の上流側にある第 1 発光部 Z 1 1 や第 2 発光部 Z 1 2 の各発光部を順に点灯させることで、遊技球 P の軌跡を追って光が移動するような演出を可能としたり、第 1 カウントスイッチ 2 3 や第 3 カウントスイッチ 2 4 B によって遊技球 P が検出されたことに応じて、各々の下流側にある第 2 発光部 Z 1 2 や第 3 発光部 Z 1 3 の各発光部を点灯させることで、検出手段を通過した遊技球 P を目立たせる演出を可能としたり、第 1 カウントスイッチ 2 3 や第 3 カウントスイッチ 2 4 B によって遊技球 P が検出されたことに応じて、各々の上流側及び下流側にある第 1 発光部 Z 1 1 や第 2 発光部 Z 1 2 や第 3 発光部 Z 1 3 の各発光部を点灯させることで、検出手段を通過した遊技球 P を目立たせる演出を可能としたり、あるいは、第 1 カウントスイッチ 2 3 や第 3 カウントスイッチ 2 4 B による遊技球 P の検出によらず、第 1 発光部 Z 1 1 、第 2 発光部 Z 1 2 及び第 3 発光部 Z 1 3 の各発光部を点灯させることで、検出手段に誘導される遊技球 P や検出手段を通過した遊技球 P を目立たせる演出を可能とすることができる。

【 0 1 6 1 】

また、本変形例 1 では、第 1 発光部 Z 1 1 、第 2 発光部 Z 1 2 及び第 3 発光部 Z 1 3 の各発光部を、遊技球 P の流下方向に沿って上下方向に直線状に配置した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各発光部を、遊技球 P の流下方向が左右に蛇行する場合等であれば、該流路に沿うように左右に蛇行して配置することも可能となる。

【 0 1 6 2 】

また、前記実施例及び前記変形例 1 では、検出手段は、パチンコ遊技機 1 を正面から見た場合に、第 1 発光部と第 2 発光部との間に位置するように設けられる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、正面以外（例えば、左右側面、平面、底面、背面）から見た場合に検出手段が第 1 発光部と第 2 発光部との間に位置するように設けられていてもよい。

【 0 1 6 3 】

また、前記実施例及び前記変形例 1 では、発光部は、パチンコ遊技機 1 を正面から見た場合に、第 1 検出手段と第 2 検出手段との間に位置するように設けられる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、正面以外（例えば、左右側面、平面、底面、背面）から見た場合に、発光部が第 1 検出手段と第 2 検出手段との間に位置するように設けられていてもよい。

【 0 1 6 4 】

ここで、第 1 検出手段と第 2 検出手段、第 1 発光部と第 2 発光部の配置位置関係の他の一例を図 1 7 (A) ~ (C) に基づいて説明する。図 1 7 は、(A) ~ (C) は本発明の変形例 2 としての第 1 検出手段と第 2 検出手段、第 1 発光部と第 2 発光部の配置位置関係を示す正面・平面・側面から見た概略図である。

【 0 1 6 5 】

図 1 7 (A) ~ (C) に示すように、本変形例 2 において、第 1 検出手段としての第 1 検出手段 2 2 3 と第 2 検出手段としての第 2 検出手段 2 2 4 とは、パチンコ遊技機 1 を正面から見た場合に、上下方向に離間し、平面から見た場合に、前後方向に離間し、左右方向においては同一直線上に位置している。詳しくは、第 1 検出手段 2 2 3 は、大入賞口に進入した遊技球が通過可能な位置に設けられ、第 2 検出手段 2 2 4 は、特に側面から見た場合に、第 1 検出手段 2 2 3 の後下方位置であって、該第 1 検出手段 2 2 3 を通過した遊技球が流下経路 R 1 に沿って移動することにより、第 2 検出手段 2 2 4 に進入可能な位置

に設けられている。

【0166】

次に、第2検出手段224を基準とした場合に第1発光部としての第1発光部Z21と第2発光部としての第2発光部Z22の第1検出手段223と第2検出手段224に対する配置位置関係について、図17(A)～(C)を個別に示して説明する。尚、図17(A)～(C)において、第1発光部Z21及び第2発光部Z22から延びる矢印については、流下経路R1を照射する光の照射方向を示している。

【0167】

図17(A)に示すように、第1発光部Z21及び第2発光部Z22は、正面から見た場合に、流下経路R1に沿って、第1検出手段223と第2検出手段224との間に第1発光部Z21が位置し、第2検出手段224の下方に第2発光部Z22が位置している。また、正面から見た場合に、流下経路R1に沿って、第1発光部Z21と第2発光部Z22との間に第2検出手段224が位置している。また、第1発光部Z21及び第2発光部Z22は、平面及び側面から見た場合に、第1検出手段223と第2検出手段224との後方に位置し、流下経路R1から離れている。

【0168】

また、正面から見た場合に、流下経路R1に沿って、第1検出手段223と第2検出手段224との間には、第1発光部Z21が位置していることから、第1検出手段223を通過し、かつ、第2検出手段224を通過可能に誘導される遊技球を第1発光部Z21からの光により照らすことができる。また、正面から見た場合に、流下経路R1に沿って、第1発光部Z21と第2発光部Z22との間に第2検出手段224が位置していることから、第1検出手段223を通過し、かつ、第2検出手段224を通過可能に誘導される遊技球を第1発光部Z21からの光により照らすことができ、また、第2検出手段224を通過した遊技球を第2発光部Z22からの光により照らすことができる。このことから、遊技者が遊技盤2を見た場合に、流下経路R1に沿って移動する遊技球が照らされて見えるため、演出効果を高めることができる。

【0169】

図17(B)に示すように、第1発光部Z21及び第2発光部Z22は、平面から見た場合に、流下経路R1に沿って、第1検出手段223と第2検出手段224との間に第1発光部Z21が位置し、第2検出手段224の後方に第2発光部Z22が位置している。また、平面から見た場合に、流下経路R1に沿って、第1発光部Z21と第2発光部Z22との間に第2検出手段224が位置している。また、第1発光部Z21及び第2発光部Z22は、正面及び側面から見た場合に、第1発光部Z21は、第1検出手段223の上方に位置し、第2発光部Z22は、第2検出手段224の下方に位置し、流下経路R1から離れている。

【0170】

また、平面から見た場合に、流下経路R1に沿って、第1検出手段223と第2検出手段224との間には、第1発光部Z21が位置していることから、第1検出手段223を通過し、かつ、第2検出手段224を通過可能に誘導される遊技球を第1発光部Z21からの光により照らすことができる。同様に、平面から見た場合に、流下経路R1に沿って、第1発光部Z21と第2発光部Z22との間に第2検出手段224が位置していることから、第1検出手段223を通過し、かつ、第2検出手段224を通過可能に誘導される遊技球を第1発光部Z21からの光により照らすことができ、また、第2検出手段224を通過した遊技球を第2発光部Z22からの光により照らすことができる。このことから、遊技者が遊技盤2を見た場合に、流下経路R1に沿って移動する遊技球が照らされて見えるため、演出効果を高めることができる。

【0171】

図17(C)に示すように、第1発光部Z21及び第2発光部Z22は、側面から見た場合に、流下経路R1に沿って、第1検出手段223と第2検出手段224との間に第1発光部Z21が位置し、第2検出手段224の下方に第2発光部Z22が位置している。

また、側面から見た場合に、流下経路 R 1 に沿って、第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 との間に第 2 検出手段 2 2 4 が位置している。また、第 1 発光部 Z 2 1 及び第 2 発光部 Z 2 2 は、正面及び平面から見た場合に、第 1 発光部 Z 1 は、第 1 検出手段 2 2 3 及び第 2 検出手段 2 2 4 の右方に位置し、第 2 発光部 Z 2 は、第 1 検出手段 2 2 3 及び第 2 検出手段 2 2 4 の左方に位置し、流下経路 R 1 から離れている。

【0172】

また、側面から見た場合に、流下経路 R 1 に沿って、第 1 検出手段 2 2 3 と第 2 検出手段 2 2 4 との間には、第 1 発光部 Z 2 1 が位置していることから、第 1 検出手段 2 2 3 を通過し、かつ、第 2 検出手段 2 2 4 を通過可能に誘導される遊技球を第 1 発光部 Z 2 1 からの光により照らすことができる。また、側面から見た場合に、流下経路 R 1 に沿って、第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 との間に第 2 検出手段 2 2 4 が位置していることから、第 1 検出手段 2 2 3 を通過し、かつ、第 2 検出手段 2 2 4 を通過可能に誘導される遊技球を第 1 発光部 Z 2 1 からの光により照らすことができ、また、第 2 検出手段 2 2 4 を通過した遊技球を第 2 発光部 Z 2 2 からの光により照らすことができる。このことから、遊技者が遊技盤 2 を見た場合に、流下経路 R 1 に沿って移動する遊技球が照らされて見えるため、演出効果を高めることができる。

【0173】

すなわち、本発明の発光部は、少なくとも一方向（例えば、正面、左右側面、平面、底面、背面。3次元のXYZ軸方向における一方向）から見た場合に、第 1 検出手段と第 2 検出手段との間に配置されていればよい。また、本発明の検出手段は、少なくとも一方向（例えば、正面、左右側面、平面、底面、背面。3次元のXYZ軸方向における一方向）から見た場合に、第 1 発光部と第 2 発光部との間に配置されていればよい。

【0174】

さらには、本発明の発光部は、遊技者側から視認可能な範囲のうちの一方向（視点）から見た場合に第 1 検出手段と第 2 検出手段との間に配置されていればよい。また、本発明の検出手段は、遊技者側から視認可能な範囲のうちの一方向（視点）から見た場合に、第 1 発光部と第 2 発光部との間に配置されていればよい。

【0175】

ここで、発光部が配置される第 1 検出手段と第 2 検出手段との「間」とは、一の視点から見て第 1 検出手段と第 2 検出手段との対応する一对の辺同士（前後一对の辺同士等）を直線的に繋ぐ一对の仮想線間の領域であり、任意の一の視点から見て形成される一对の仮想線間の領域内に発光部の少なくとも一部が配置されていればよい。尚、第 1 検出手段と第 2 検出手段との間を流下する遊技球を確実に演出するという観点から発光部は、第 1 検出手段と第 2 検出手段との間を繋ぐ遊技球の流下通路を構成する壁部に設けられることが好ましい。同様に、検出手段が配置される第 1 発光部と第 2 発光部との「間」とは、任意の一の視点から見て第 1 発光部と第 2 発光部とを直線的に繋ぐ仮想線上の領域であり、任意の一の視点から見て形成される前記仮想線上の領域に検出手段の少なくとも一部が配置されていればよい。

【0176】

また、前記実施例では、検出手段として、第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 カウントスイッチ 2 4 A、第 3 カウントスイッチ 2 4 B（確変スイッチ）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球の検出に基づいて大当り遊技状態に制御するための大当りスイッチ、第 2 カウントスイッチ 2 4 A 等の入賞確認スイッチ、ゲートスイッチ 2 1、遊技球の検出に基づいて大当り遊技状態を開始させるための作動スイッチ、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、一般入賞スイッチ 3 0 等の主基板 1 1 に接続される検出スイッチや、演出制御基板 1 2 に接続され演出に用いられる演出用スイッチ等も適用可能であり、実施例の第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 カウントスイッチ 2 4 A、第 3 カウントスイッチ 2 4 B を含む上記複数のスイッチのうちいずれのスイッチを適用してもよい。次いで、これら各検出手段を組合せに応じた使用例について説明する。

【 0 1 7 7 】

例えば、第 1 検出手段をゲートスイッチ 2 1 とし、第 2 検出手段を第 2 始動入賞口スイッチとした場合、例えば、時短状態において、ゲートスイッチを通過（進入）する前後の遊技球に注目させることができるとともに、ゲートスイッチ 2 1 を通過した後に第 2 始動入賞口を通過可能に誘導される遊技球を目立たせることができるため、演出効果を高めることができる。

【 0 1 7 8 】

また、第 1 検出手段を作動スイッチとし、第 2 検出手段をカウントスイッチとした場合、作動スイッチを通過した後に開放された大入賞口を通過可能に誘導される遊技球を目立たせることができるため、演出効果を高めることができる。

10

【 0 1 7 9 】

また、第 1 検出手段を演出用スイッチとし、第 2 検出手段を第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 カウントスイッチ 2 4 A、第 3 カウントスイッチ 2 4 B、大当りスイッチ、第 2 カウントスイッチ 2 4 A、ゲートスイッチ 2 1、作動スイッチ、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、一般入賞スイッチ 3 0 のいずれかとした場合、第 2 検出手段を通過する前に演出用スイッチを遊技球が通過したことに基づいて、第 2 検出手段を遊技球が通過する可能性を示唆する演出等を実行可能となる。

【 0 1 8 0 】

また、前記実施例では、発光部は、LED などの光源からの光が直接出射される部分（孔など）であったり、前記実施例に記載したように、光源からの光が導光部材を介して間接的に出射される部分（透明な通路壁など）であったりしてもよい。また、発光部は、光源である LED 等の光が照射される進路上に光を反射する部材（ミラー等）を配置し、光を反射する部分であってもよい。

20

【 0 1 8 1 】

また、前記実施例では、第 1 検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した遊技球が第 2 検出手段としての第 2 カウントスイッチ 2 4 A、第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 検出手段を通過した遊技球は必ずしも第 2 検出手段を通過可能でなくてもよいし、また、第 2 検出手段を通過可能な遊技球は必ずしも第 1 検出手段を通過した遊技球でなくてもよい。

【 0 1 8 2 】

つまり、第 1 検出手段と第 2 検出手段とは、必ずしも遊技領域 1 0 における遊技球の流下方向の異なる位置（上流側と下流側）に設けられるものではなく、例えば、流下方向の同位置に左右に並んで配置されていてもよい。

30

【 0 1 8 3 】

また、第 1 発光部 Z 1 は、検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過可能に誘導される遊技球を照射可能に設けられ、第 2 発光部 Z 2 は、検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した遊技球を照射可能に設けられた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 発光部 Z 1 は、検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過可能に誘導される遊技球以外の遊技球を照射可能に設けられていてもよい。また、第 2 発光部 Z 2 は、検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 を通過した遊技球以外の遊技球を照射可能に設けられていてもよい。

40

【 0 1 8 4 】

また、前記実施例では、第 1 検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 2 検出手段としての第 2 カウントスイッチ 2 4 A 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B とは、遊技球の直径（例えば、11mm）よりも長い寸法分離間して配置した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 検出手段と第 2 検出手段とは、遊技球の直径以下の寸法分離間して配置してもよい。また、第 1 検出手段と第 2 検出手段とは、少なくとも双方が遊技領域 1 0 に配置されていれば離間寸法は任意である。また、検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 と第 1 発光部 Z 1 及び第 2 発光部 Z 2 とは、少なくとも双方が遊技領域 1 0 に配置されていれば離間寸法は任意である。

50

【 0 1 8 5 】

また、前記実施例では、第 1 検出手段としての第 1 カウントスイッチ 2 3 は遊技盤 2 に設けられ、第 2 検出手段としての第 2 カウントスイッチ 2 4 A 及び第 3 カウントスイッチ 2 4 B は遊技盤 2 の前面側に設けた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 検出手段や第 2 検出手段は遊技盤 2 の遊技盤 2 の前面側や背面側など任意の位置に設けてもよい。

【 0 1 8 6 】

また、前記実施例では、第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 とは、異なる光源（第 1 L E D 7 4 1 と第 2 L E D 7 4 2 ）によりそれぞれ個別に発光可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 とは共通の光源により発光するものであってもよい。また、発光手段は L E D 以外の発光手段（例えば、E L やランプなど）であってもよい。

10

【 0 1 8 7 】

また、前記実施例では、第 1 発光部 Z 1 と第 2 発光部 Z 2 とを下流側誘導通路 7 2 1 の底壁の一部に設けた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球が流下する経路を構成する壁部であれば、上壁、左右側壁など任意の位置に設けてもよい。

【 0 1 8 8 】

また、前記実施例では、第 3 発光部の一例として、遊技盤 2 の前面側に設けられる第 3 L E D 7 4 3 A , 7 4 3 B やガラス扉枠 5 0 に設けられる演出用 L E D 9 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤 2 の背面側や遊技機用枠 3 等に設けられる発光部を含む。

20

【 0 1 8 9 】

次に、一般入賞口装置 5 0 0 B 等の他の構成例について、図 1 8 (A) , (B) に基づいて説明する。図 1 8 は、(A) は本発明の変形例 3 としての一般入賞口に遊技球 P が進入し流路を移動する態様を示す上面から見た部分断面図、(B) は本発明の変形例 3 としての一般入賞口に遊技球 P が進入し流路を移動する態様を示す側面から見た部分断面図である。

【 0 1 9 0 】

図 1 8 (A) , (B) に示すように、遊技盤 2 は、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール 2 b（図 1）等が設けられた透明な材料からなる盤面板 1 2 0 0 と、盤面板 1 2 0 0 の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材 1 2 1 0 と、から主に構成されており、盤面板 1 2 0 0 及びスペーサ部材 1 2 1 0 には、遊技球 P を通すための挿通孔である通過孔 1 2 0 1 , 1 2 1 1 が形成され、通過孔 1 2 0 1 , 1 2 1 1 を介して一般入賞口装置 5 0 0 B 及び装飾体 1 2 4 0 が設けられている。

30

【 0 1 9 1 】

一般入賞口装置 5 0 0 B は、右方遊技領域を流下する遊技球 P が進入可能な一般入賞口 1 5 0 0 と、一般入賞口 1 5 0 0 を介して進入した遊技球 P が流下する第 1 流路 D 1 と、が形成されている。また、一般入賞口装置 5 0 0 B は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透明な合成樹脂材にて形成されている。

40

【 0 1 9 2 】

また、一般入賞口装置 5 0 0 B は、一般入賞口 1 5 0 0 に進入した遊技球 P が接触することで遊技球 P を後方に向けて付勢するリブ 1 5 0 1 を備えており、流下する遊技球 P が一般入賞口 1 5 0 0 に進入後、一般入賞口装置 5 0 0 B の第 1 流路 D 1 内で移動が停止することを防いでいる。

【 0 1 9 3 】

一般入賞口装置 5 0 0 B は、盤面板 1 2 0 0 の通過孔 1 2 0 1 に盤面板 1 2 0 0 の前方から挿嵌された状態でボルトナットにより盤面板 1 2 0 0 に固定されている。このとき、一般入賞口装置 5 0 0 B は、盤面板 1 2 0 0 から前方に突出しており、ガラス窓 5 0 a に非接触かつ流下する遊技球 P が一般入賞口 1 5 0 0 に進入可能となっている。尚、一般入

50

賞口装置 5 0 0 B の取付けに関しては、釘や接着剤等で固定されていてもよく、ボルトナットに限定するものではない。

【 0 1 9 4 】

装飾体 1 2 4 0 は、ベース部材 1 2 5 0 と、LED 1 2 6 1 を搭載した LED 基板 1 2 6 0 と、LED 1 2 6 1 から発せられた光を取り込み導光しながら前方へと出射するレンズ部材 1 2 7 0 と、を備えている。

【 0 1 9 5 】

ベース部材 1 2 5 0 は、例えば、非透光性の合成樹脂から上面視コ字型に形成されており、装飾体 1 2 4 0 を構成する種々の部材が取付けられる。LED 基板 1 2 6 0 は、ベース部材 1 2 5 0 の前後方向略中央部に取り付けられている。また、LED 基板 1 2 6 0 には、LED 1 2 6 1 が取付けられている。LED 1 2 6 1 は、演出制御基板 1 2 (図 2) からの制御データに基づいて演出制御用 CPU 1 2 0 (図 2) により点灯 / 消灯駆動がされる。なお、LED 1 2 6 1 は、後述するレンズ部材 1 2 7 0 を照射するため、パチンコ遊技機 1 の電源が入れている間 (デモンストレーションの期間も含め) は常に点灯状態にある。

10

【 0 1 9 6 】

レンズ部材 1 2 7 0 は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透明な合成樹脂材にて形成されている。レンズ部材 1 2 7 0 は、ベース部材 1 2 5 0 の左側面に取り付けられる。レンズ部材 1 2 7 0 は、進入口 1 2 4 0 a を備え、進入口 1 2 4 0 a から進入した遊技球 P が流下する第 2 流路 D 2 が形成されている筒状部 1 2 7 1 と、筒状部 1 2 7 1 の右側面から LED 1 2 6 1 に向けて突出する導光部 1 2 7 2 と、を有している。導光部 1 2 7 2 は、近傍に配置された LED 1 2 6 1 からの光が入射する光入射面 1 2 7 2 a を右側面に有している。これにより、LED 1 2 6 1 からの光が導光部 1 2 7 2 に入射すると、入射した光は全反射を繰り返しながら導光され、前方へと出射される。

20

【 0 1 9 7 】

装飾体 1 2 4 0 は、スペーサ部材 1 2 1 0 の通過孔 1 2 1 1 にスペーサ部材 1 2 1 0 の後方から筒状部 1 2 7 1 が挿嵌された状態で、ボルトナットによりスペーサ部材 1 2 1 0 にベース部材 1 2 5 0 及び筒状部 1 2 7 1 固定されている。このとき、一般入賞口装置 5 0 0 B 及び装飾体 1 2 4 0 の遊技球 P が流下する第 1 流路 D 1 及び第 2 流路 D 2 は、遊技球 P が移動可能に連通している。尚、装飾体 1 2 4 0 の取付けに関しては、釘や接着剤等で固定されていてもよく、ボルトナットに限定するものではない。

30

【 0 1 9 8 】

遊技球経路 1 4 0 0 は、筒状部 1 2 7 1 の第 2 流路 D 2 内を後方に移動した遊技球 P が進入する進入口 1 4 0 0 a を有している。遊技球経路 1 4 0 0 の内部には、進入した遊技球 P が流下する第 3 流路 D 3 が形成されているとともに、一般入賞口 1 5 0 0 から進入して流下する遊技球 P を検出する一般入賞球スイッチ (図示略) が設けられている。

【 0 1 9 9 】

続いて、一般入賞口 1 5 0 0 に進入した遊技球 P の流れについて説明する。図 1 8 (A) , (B) に示すように、ガラス窓 5 0 a と遊技盤 2 との間には、遊技球 P が移動可能な隙間が形成されている。ガラス窓 5 0 a と遊技盤 2 との間を流下する遊技球 P 1 が、一般入賞口 1 5 0 0 から第 1 流路 D 1 に進入し、リブ 1 5 0 1 に接触することにより (遊技球 P 2) 後方へと流下方向を変える。そして遊技球 P は、筒状部 1 2 7 1 の進入口 1 2 4 0 a に進入する (遊技球 P 3) 。さらに、遊技球 P 3 は、筒状部 1 2 7 1 内の第 2 流路 D 2 を後方へと移動し、遊技球経路 1 4 0 0 の進入口 1 4 0 0 a に進入する。遊技球経路 1 4 0 0 は、進入口 1 4 0 0 a の直後からおおよそ 9 0 度下方へと第 3 流路 D 3 を変更させた屈曲部 1 4 0 0 b を有している。これにより、遊技球 P 4 は、遊技球経路 1 4 0 0 の第 3 流路 D 3 に進入後直ぐに、後方から下方へと流下方向を変更する。そして、遊技球 P 4 は、そのまま下方へと移動し (遊技球 P 5) 、やがて一般入賞球スイッチ (図示略) により検出される。このようにして、一般入賞口 1 5 0 0 から進入した遊技球 P は、盤面板 1 2 0 0 及びスペーサ部材 1 2 1 0 の通過孔 1 2 0 1 , 1 2 1 1 を通り、遊技盤 2 の後方へと

40

50

移動していく。

【0200】

次に、装飾体1240に設けられたLED1261から出射された光の進み方について説明する。図18(B)の部分拡大図に示すように、LED1261から出射された光は、近傍の光入射面1272aに入射する。光入射面1272aに入射した光は、導光部1272内部を左方へと進み(矢印L1)、あるいはレンズ部材1270の表面で全反射しながら左方へと進む(矢印L2)。やがて、導光された光は、筒状部1271の第2流路D2に出射され広がりながら左方へと進み(L3)、再びレンズ部材1270の内部に入射する。再びレンズ部材1270の内部に進入した光は、導光部1272の内部を左方へと進んだり、導光部1272の表面で全反射しながら前方へと進んだり、といった光路を進む。このように、導光部1272の内部で導光されながら前方へと光が出射されることにより、導光部1272の全面から光を出射することができる。

10

【0201】

このように、LED1261から出射され光入射面1272aから入射した光は、導光部1272から前方に出射させる前に筒状部1271の第2流路D2を通過する。これにより、遊技球Pの流下路を構成する第2流路D2に光が照射される。なお、LED1261は、パチンコ遊技機1の電源が投入されている間(デモンストレーションの期間も含め)は常に点灯状態にある。そのため、第2流路D2も、パチンコ遊技機1の電源が投入されている間は常に明るく照射されている。そのため、筒状部1271の第2流路D2を通過する遊技球Pには、LED1261から出射された光が当たり反射される。これにより、遊技球Pは光輝いたように視認される。以下、一般入賞口1500に進入した遊技球Pに光を反射させ光輝いたように見せる演出を「入賞演出」と記載する。

20

【0202】

なお、遊技球Pに光が照射される範囲は、概ね遊技球P3から遊技球P4の範囲(図18(A),(B)中の実線の矢印Yで示す範囲)に設定される。この矢印Yで示す流路の範囲は、第1所定領域と記載することがあるものとし、遊技球Pの後方へ移動する区間(筒状部1271の第2流路D2)と、遊技球経路1400に進入後に下方へ移動する区間(屈曲部1400b)とを含んでいる。図18(A),(B)に示すように、遊技球P3には、照射範囲P3'において照射された光を反射する。この照射範囲P3'は、遊技球P3の後部右側に位置している。また、遊技球P4には、照射範囲P4'において照射された光を反射する。この照射範囲P4'は、遊技球P4の前部上側に位置している。このように、遊技球Pに光が照射され該光を反射する矢印Yで示す第1所定領域の範囲では、遊技球Pの移動に伴って遊技球Pにおける照射範囲の大きさと位置が刻々と変化する。これにより、遊技球Pが反射する光の態様を変化させることが可能となる。一方、図18(A),(B)中の破線の矢印で示す範囲にある遊技球Pには、光が照射されず、遊技球PはLED1261からの光を反射しない。これにより、LED1261を常時発光させていたとしても、一般入賞口1500に進入し流下する遊技球Pが突然光り輝く入賞演出を実行できる。

30

【0203】

また、第1所定領域を流下する遊技球Pには光が照射されるが、その際、遊技球Pは、第2流路D2への光と導光部1272に入射する光とを遮る。そのため、遊技球Pが第1所定領域を通る際、第2流路D2及び導光部1272は暗くなる。尚、第2流路D2と導光部1272とを照らすLED1261は、パチンコ遊技機1の電源が投入されている間、常に発光されている。これにより、第2流路D2及び導光部1272に光が照射されていることに慣れている遊技者は、第2流路D2及び導光部1272が暗くなったことに気づきやすい。これと同時に、あるいはこの後すぐに、遊技球Pが光輝く入賞演出を実行することができる。これにより、周囲を暗くしたなかで、遊技球Pを光輝かせることができるため、演出効果を向上させることができる。

40

【0204】

尚、導光部1272は、遊技者に視認可能に導光部が延出(例えば、筒状部よりも右方

50

向に延出)されていてもよく、該導光部の延出された前面に模様や文字等を表現する凹凸が形成されている態様であってもよい。この態様であれば、前方に出射される光に導光部の延出された前面に形成された模様や文字等が付加することができる。

【0205】

また、装飾体1240は、LED1261を搭載したLED基板1260と、LED1261から発せられた光を取り込み導光しながら前方へと出射するレンズ部材1270と、を備える態様として説明したが、これに限らず、LED基盤が複数のLEDを備えていてもよく、該複数のLEDに対応する複数のレンズ部材を備えていてもよく、一つのレンズ部材に対して複数のLEDが対応していてもよい。

【0206】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【0207】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【0208】

また、前記実施例では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球(パチンコ球)が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【符号の説明】

【0209】

1	パチンコ遊技機
1	パチンコ遊技機
2	遊技盤
7A	特別可変入賞球装置
23	第1カウントスイッチ
24A	第2カウントスイッチ
24B	第3カウントスイッチ
702	大入賞口
Z1	第1発光部
Z2	第2発光部
Z3	第3発光部

10

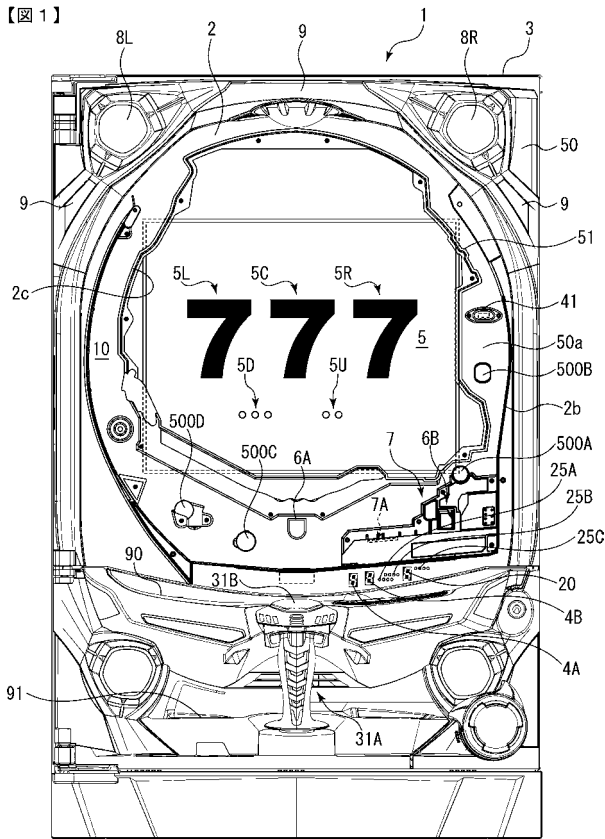
20

30

40

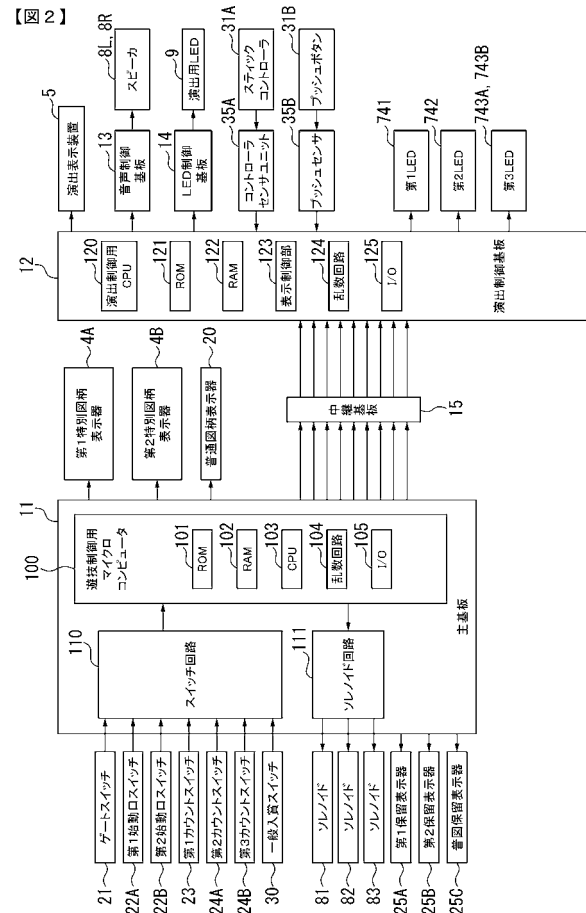
【 図 1 】

【圖 1】



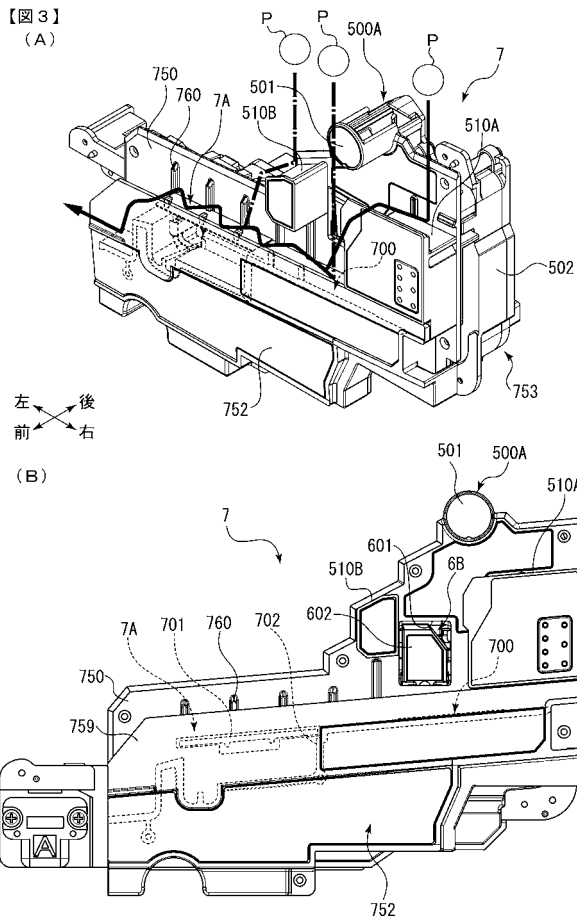
【 図 2 】

【図 2】



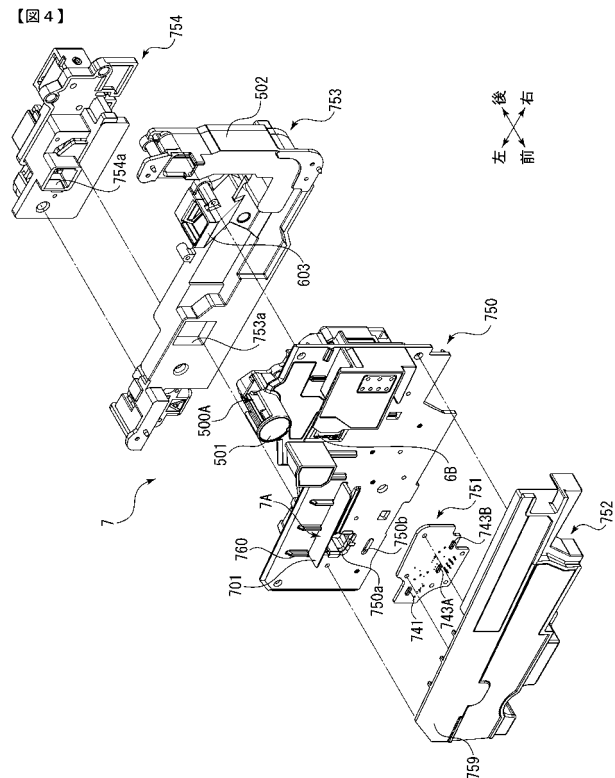
【 図 3 】

【図 3】



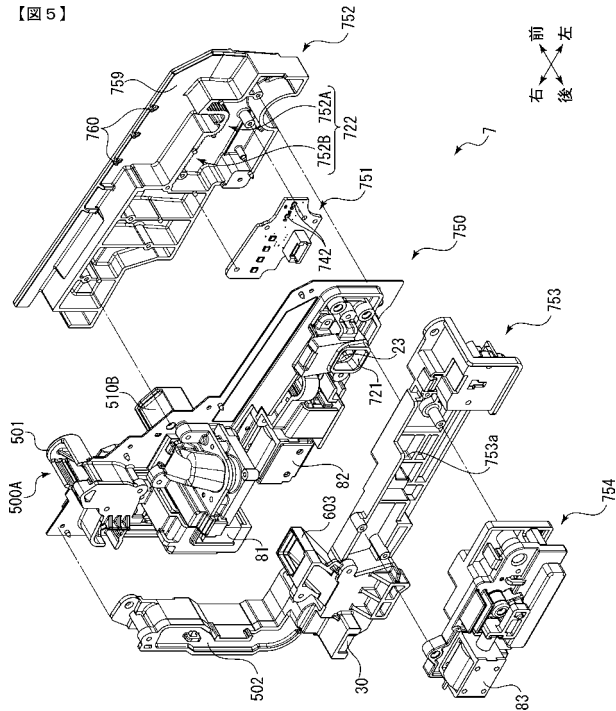
【 図 4 】

【図 4】

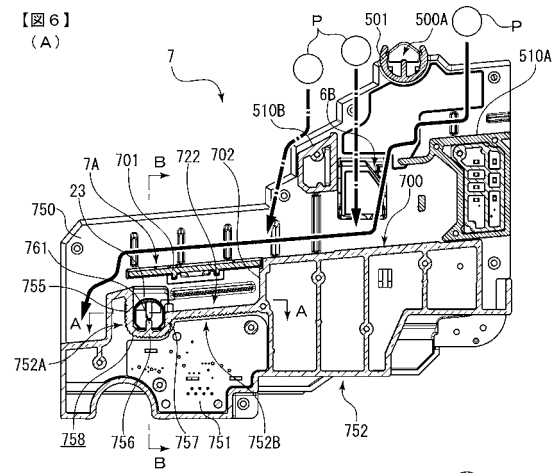


【図 5】

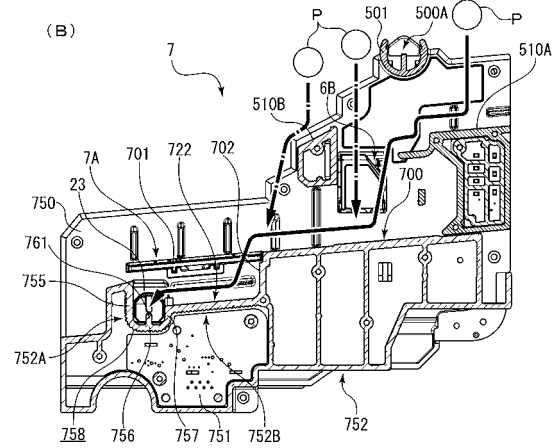
【図 5】



【図 6】

【図 6】
(A)

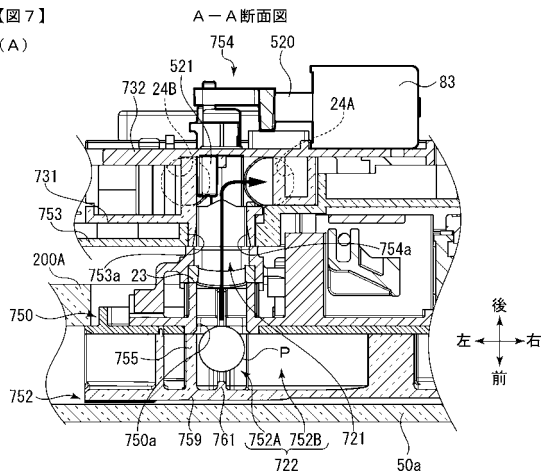
(B)



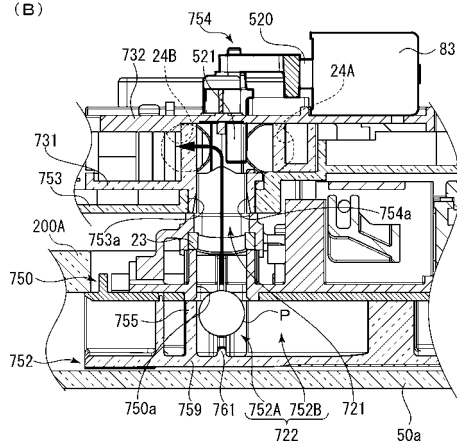
【図 7】

【図 7】

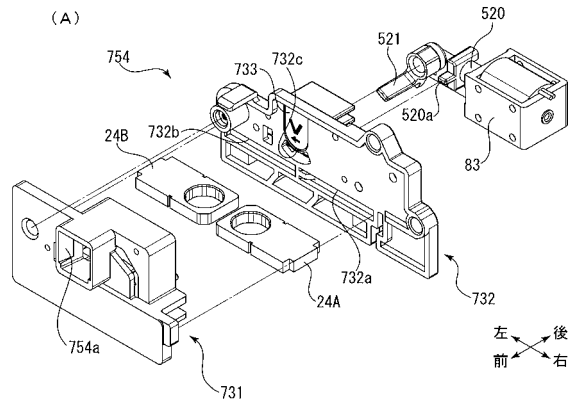
(A)



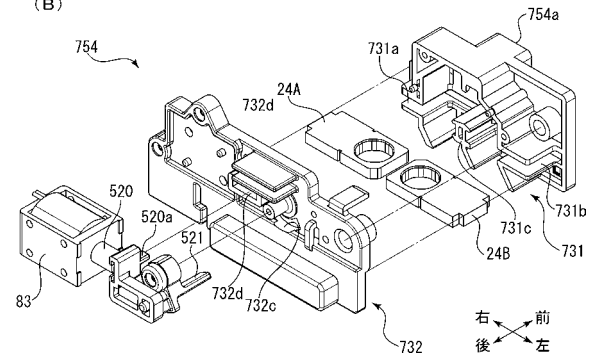
(B)



【図 8】

【図 8】
(A)

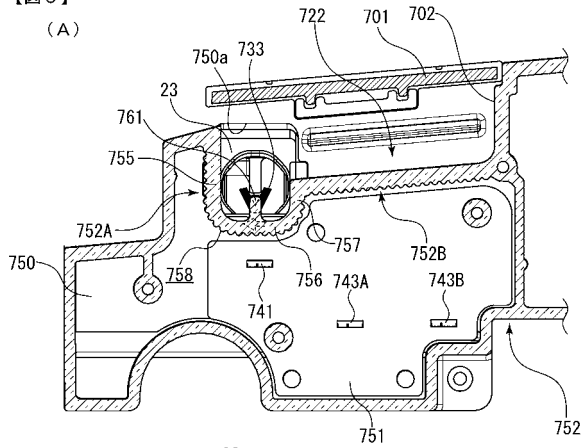
(B)



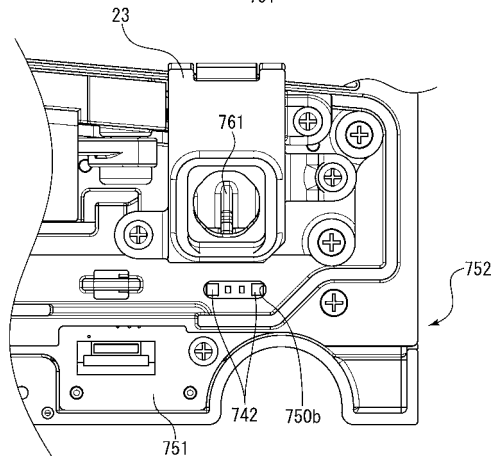
【図 9】

【図 9】

(A)



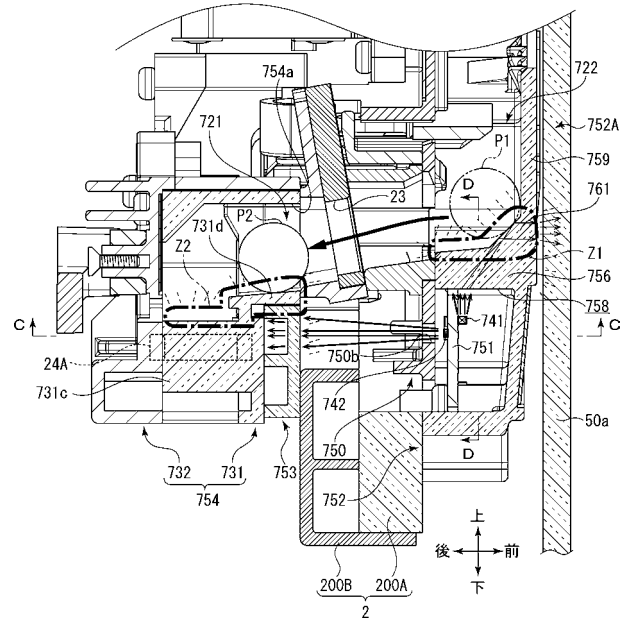
(B)



【図 10】

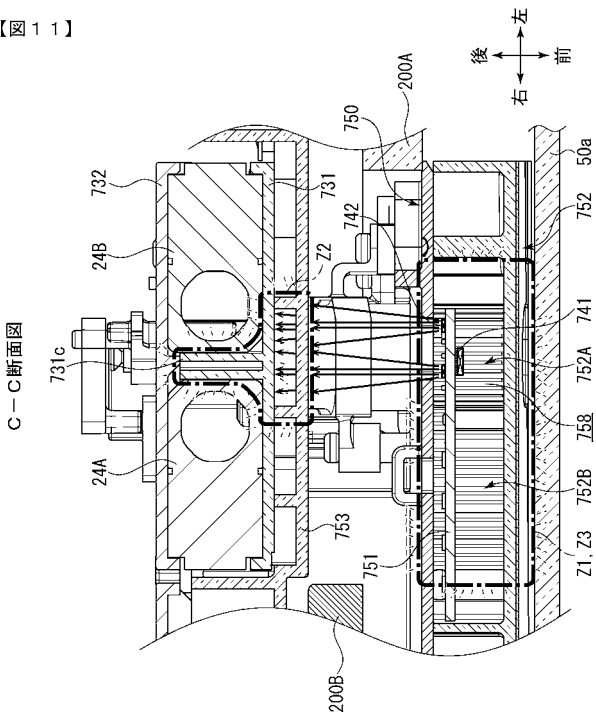
【図 10】

B-B断面図



【図 11】

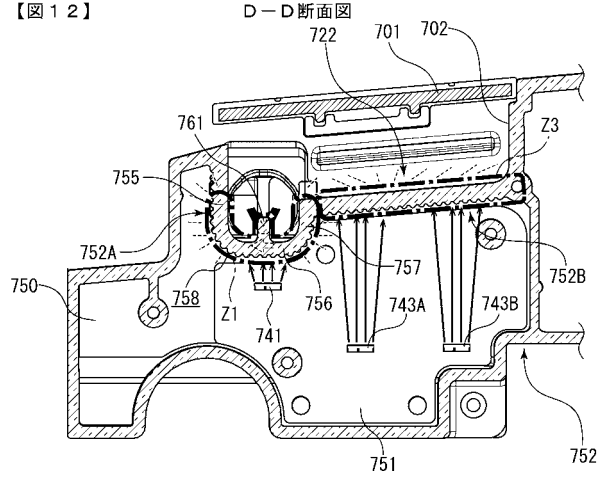
【図 11】



【図 12】

【図 12】

D-D断面図



【図 13】

【図 13】

各種LEDの発光態様

	通常状態	確変状態	大当り状態
第1LED	第1発光態様	第2発光態様	第3発光態様
第2LED			
第3LED			第2発光態様
演出用LED			

第1発光態様＝青or緑or赤のいずれかで単色発光

第2発光態様＝赤→橙→黄→緑→青→藍→紫の順に変化

第3発光態様＝白色発光

<第1LED、第2LED>

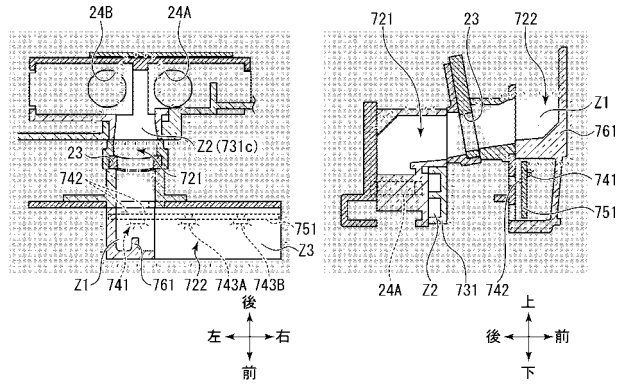
通常状態、確変状態では、第3LED、演出用LEDに同期して発光

大当り遊技状態では、第3LED、演出用LEDに同期せずに発光

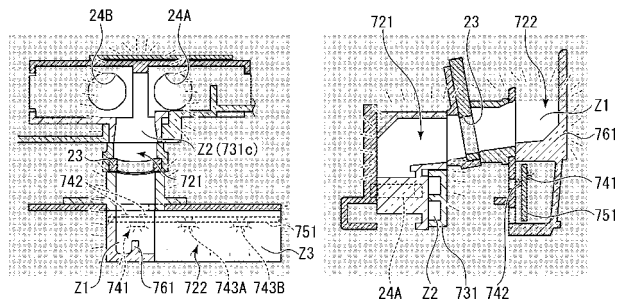
【図 14】

【図 14】

(A) 非大当り遊技状態

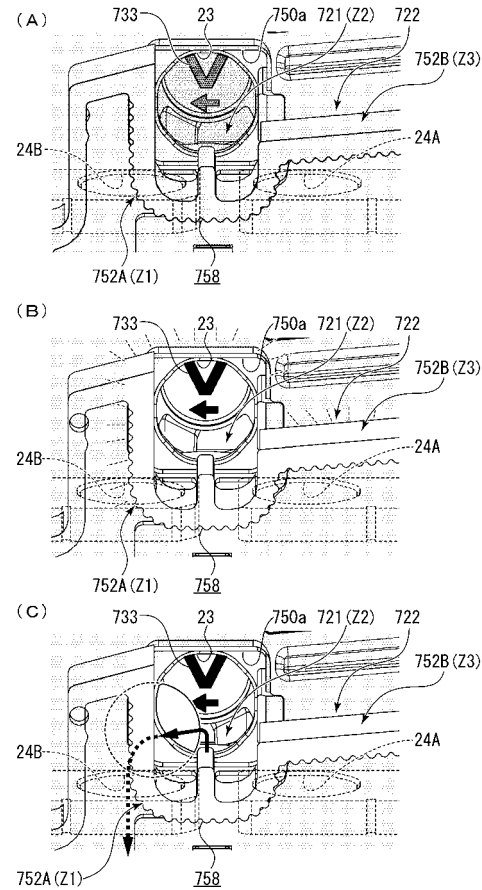


(B) 大当り遊技状態



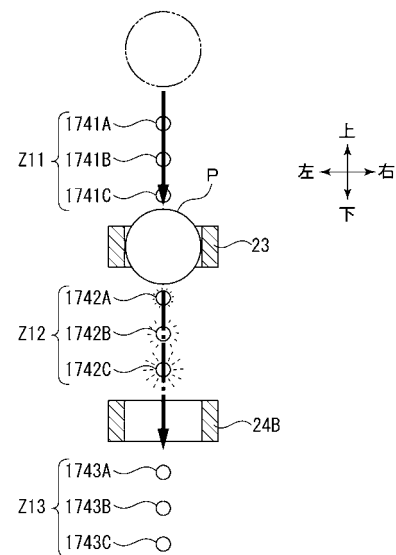
【図 15】

【図 15】



【図 16】

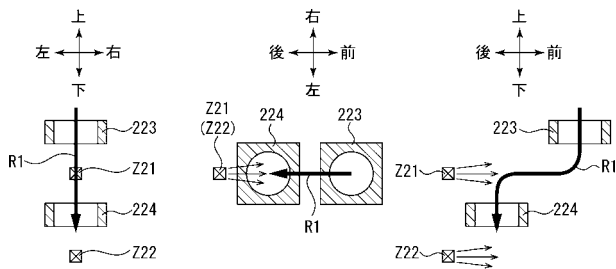
【図 16】 変形例 1



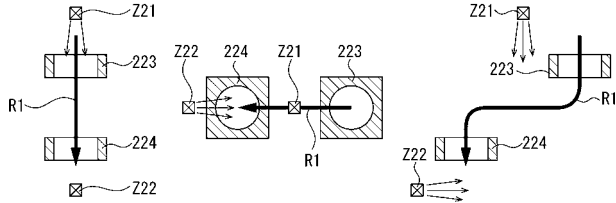
【 図 1 7 】

【圖 17】

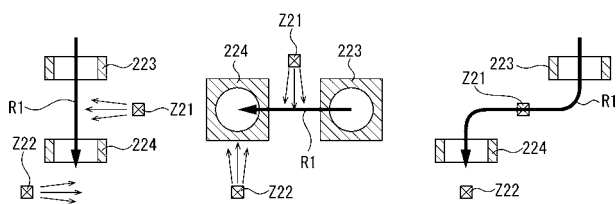
(A) 正面



(B)



(C)

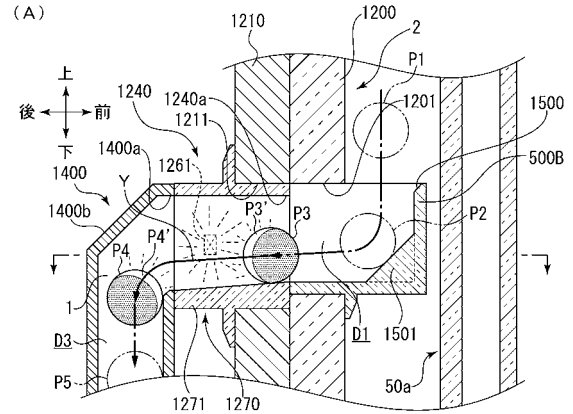


【 図 1 8 】

【图 18】

(A)

变形例 3



(B)

