

(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2013-123608

(P2013-123608A)

(43) 公開日 平成25年6月24日(2013.6.24)

(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 1 2 Z 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 37 頁)

(21) 出願番号 特願2011-275442 (P2011-275442)
 (22) 出願日 平成23年12月16日(2011.12.16)

(71) 出願人 391010943
 株式会社藤商事
 大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
 (74) 代理人 110001645
 特許業務法人谷藤特許事務所
 (72) 発明者 山崎 政典
 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式
 会社藤商事内
 Fターム(参考) 2C088 EB50 EB53 EB68

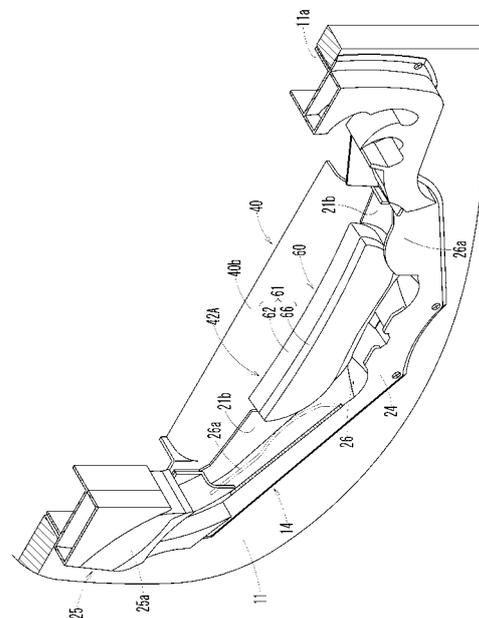
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 奥行き感のある装飾物を配置することができる弾球遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技球が流下する遊技領域を前面側に設けた遊技盤 1 1 を備える弾球遊技機において、遊技盤 1 1 の所定箇所に位置し、遊技領域を流下する遊技球が進入して転動可能なステージ 2 6 と、このステージ 2 6 を転動する遊技球が当該ステージ 2 6 よりも奥側に進入することを阻止するように当該ステージ 2 6 とそれよりも奥側とを区画する透明区画部材 4 0 と、前後方向に所定の厚みを有する装飾部品 6 0 を透明区画部材 4 0 の前側に取り付ける取付部 4 2 A と、を備える。

【選択図】 図 1 6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が流下する遊技領域を前面側に設けた遊技盤と、前記遊技盤の所定箇所に位置し、前記遊技領域を流下する遊技球が進入して転動可能な転動部と、前記転動部を転動する遊技球が当該転動部よりも奥側に進入することを阻止するように当該転動部とそれよりも奥側とを区画する区画部材と、前後方向に所定の厚みを有する装飾物を前記区画部材の前側に取り付ける取付部と、を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記装飾物と当該装飾物の下方に位置する転動部との距離は、遊技球の直径よりも大きいことを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

10

【請求項 3】

前記区画部材は、透明又は半透明な板状部材であり、前記装飾物は、その外形を形成するものであって内部に収納空間を形成する外形部材と、前記収納空間に収納される発光手段と、前記外形部材の前面側の所定箇所であって前記発光手段からの光が入射されて発光する前面側発光領域部と、を備えたことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の弾球遊技機。

【請求項 4】

前記装飾物は、その下面側の所定箇所であって前記発光手段からの光が入射されて発光する下面側発光領域部を備えたことを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載の弾球遊技機。

20

【請求項 5】

前記発光手段は、前記装飾物の前記収納空間の高さ方向に複数個の光源を並設したものであり、前記装飾物の前記収納空間に、前記高さ方向に並設された複数個の光源のうちで上側光源とそれよりも下側に位置する下側光源とを区別する遮光隔壁部を備え、前記上側光源が前記前面側発光領域部を照らし、前記下側光源が前記下面側発光領域部を照らすことを特徴とする請求項 4 に記載の弾球遊技機。

【請求項 6】

前記装飾物の上面が前方に下り傾斜した傾斜面であることを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

30

【技術分野】**【0001】**

本発明は、パチンコ機等の弾球遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

パチンコ機等の弾球遊技機では、遊技盤の前側にガイドレールで取り囲まれた遊技領域が設けられており、液晶ディスプレイ等の画像表示手段を配したセンターケースが遊技領域の略中央箇所に配置され、各種入賞手段や、発光手段等を配した装飾手段等がそのセンターケースの周囲に配置されている。また、センターケースは、遊技領域を流下する遊技球が進入可能なワープ入口と、このワープ入口に進入した遊技球を当該センターケースの内側へ導くワープ通路と、このワープ通路を流通した遊技球が左右方向に揺動した後にセンターケースよりも下側の遊技領域内へ放出可能なステージとを備えている。また、センターケースにおけるステージよりも奥側位置には、例えば可動物が配設されており、この可動物とステージとの間に区画部材を配設することで、ステージ上の遊技球が可動物に衝突することを防止している（例えば特許文献 1）。

40

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2009 - 232908 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

50

【0004】

ところで、この種の弾球遊技機では、区画部材によりステージ上方のスペースと可動物上方のスペースとが前後に区切られるため、奥行きのある装飾物を配置し辛いという問題がある。

【0005】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、装飾性に優れた弾球遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、遊技球が流下する遊技領域13を前面側に設けた遊技盤11と、前記遊技盤11の所定箇所に位置し、前記遊技領域13を流下する遊技球が進入して転動可能な転動部26と、前記転動部26を転動する遊技球が当該転動部26よりも奥側に進入することを阻止するように当該転動部26とそれよりも奥側とを区画する区画部材40と、前後方向に所定の厚みを有する装飾物43を前記区画部材40の前側に取り付ける取付部42Aと、を備えたことを特徴とする弾球遊技機としたものである。

10

【0007】

また、前記装飾物43と当該装飾物43の下方に位置する転動部26との距離は、遊技球の直径よりも大きいとしても良い。また、前記区画部材40は、透明又は半透明な板状部材であり、前記装飾物43は、その外形を形成するものであって内部に収納空間を形成する外形部材46、47と、前記収納空間に収納される発光手段64と、前記外形部材46、47の前面側の所定箇所であって前記発光手段64からの光が入射されて発光する前面側発光領域部66と、を備えるようにしても良い。また、前記装飾物43は、その下面側の所定箇所であって前記発光手段64からの光が入射されて発光する下面側発光領域部62を備えるようにしても良い。

20

【0008】

また、前記発光手段64は、前記装飾物43の前記収納空間の高さ方向に複数個の光源65を並設したものであり、前記装飾物43の前記収納空間に、前記高さ方向に並設された複数個の光源65のうちで上側光源65とそれよりも下側に位置する下側光源65とを区分けする遮光隔壁部63を備え、前記上側光源65が前記前面側発光領域部66を照らし、前記下側光源65が前記下面側発光領域部62を照らすこととしても良い。

30

【0009】

また、前記装飾物43の上面が前方に下り傾斜した傾斜面であるとしてもよい。また、前記装飾物43の上面は、飛び込んできた遊技球が転動可能な転動領域が形成された上側転動部であるとしても良い。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、装飾性に優れた弾球遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本発明の第1の実施形態を示すパチンコ機の斜視図である。

40

【図2】同パチンコ機の正面図である。

【図3】同じくパチンコ機のセンターケース箇所のA-A線断面図である。

【図4】同じくセンターケース下部箇所のB-B線断面図である。

【図5】同じくセンターケース下部箇所のC-C線断面図である。

【図6】同じく透明区画部材及び装飾部品を示す概略斜視図である。

【図7】(a)は装飾部品の表カバーの背面図、(b)はその裏カバーの正面図である。

【図8】同じく装飾部品の分解断面図である。

【図9】同じく装飾部品の分解斜視図である。

【図10】(a)～(d)はガラス板に対する各姿勢状態の非接触センサによって手の動きを検出する様子を示す概略斜視図である。

50

- 【図 1 1】(a)、(b) は各姿勢状態の非接触センサを示す概略斜視図である。
- 【図 1 2】同じく非接触センサに関する制御系のブロック図である。
- 【図 1 3】同じくセンサ演出制御処理のフローチャートである。
- 【図 1 4】装飾部品の透明区画部材へのスライド装着を示す概略斜視図である。
- 【図 1 5】本発明の第 2 の実施形態を示すパチンコ機の正面図である。
- 【図 1 6】同じくパチンコ機のセンターケース箇所 D - D 線断面斜視図である。
- 【図 1 7】同じくセンターケース箇所 D - D 線断面図である。
- 【図 1 8】同じくセンターケース下部箇所 E - E 線断面図である。
- 【図 1 9】同じくセンターケース下部箇所 F - F 線断面図である。
- 【図 2 0】同じくセンターケース下部箇所の背面図である。 10
- 【図 2 1】同じく透明区画部材及び装飾部品の分解斜視図である。
- 【図 2 2】変形例のセンターケース下部箇所 E - E 線断面図である。
- 【図 2 3】変形例のセンターケース箇所 D - D 線断面斜視図である。
- 【図 2 4】変形例のセンターケース下部箇所 F - F 線断面図である。
- 【図 2 5】変形例のセンターケース下部箇所 E - E 線断面図である。
- 【図 2 6】変形例のセンターケース箇所 D - D 線断面斜視図である。
- 【図 2 7】図 2 6 の装飾部品の分解斜視図である。
- 【図 2 8】本発明の第 3 の実施形態を示すパチンコ機の正面図である。
- 【図 2 9】同じくパチンコ機のセンターケース箇所 G - G 線断面図である。
- 【図 3 0】同じくセンターケース下部箇所 H - H 線断面図である。 20
- 【図 3 1】同じくセンターケース下部箇所 I - I 線断面図である。
- 【図 3 2】同じく透明区画部材と LED 実装基板を示す側面図である。
- 【図 3 3】透明区画部材の非発光時と発光時の正面図である。
- 【図 3 4】変形例のセンターケース下部箇所 H - H 線断面図である。
- 【図 3 5】(a) は変形例のセンターケース下部箇所の正面図、(b) は表示形成部を示す図である。
- 【図 3 6】同じく第 1、第 2 表示形成部における光の反射を示す斜視図である。
- 【図 3 7】変形例の透明区画部材及び LED 実装基板を示す側面図である。
- 【図 3 8】同じく第 1 ~ 第 3 透明導光板による発光表示を示す図である。
- 【図 3 9】変形例のセンターケースの正面図である。 30
- 【図 4 0】同じくセンターケース下部箇所の断面図である。
- 【図 4 1】(a) は表示形成部の正面図、(b) は透明区画部材の分解斜視図である。
- 【図 4 2】変形例のセンターケース下部箇所の断面図である。
- 【図 4 3】変形例の透明区画部材と LED 実装基板を示す側面図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0012】
- 以下、本発明の実施形態を図面に基いて詳述する。図 1 ~ 図 1 4 は本発明をパチンコ機に採用した一実施形態を例示している。図 1 において、遊技機本体 1 は、矩形の外枠 2 と、この外枠 2 の前側に開閉自在に枢着された前枠 3 とを備えている。前枠 3 の前側には、ガラス扉 4 と前面板 5 とが上下に配置され、このガラス扉 4 と前面板 5 とが前枠 3 に開閉自在に枢支されている。 40
- 【0013】
- 前面板 5 には、その前側に、発射手段（図示省略）に供給するための遊技球を貯留する貯留皿 6、発射手段を作動させるための発射ハンドル 7 等が設けられている。
- 【0014】
- ガラス扉 4 に設けられた窓孔 8 には例えば 2 枚のガラス板 9（透明板）が嵌め込まれ、その後側には図 2 に示す遊技盤 1 1 が前枠 3 に対して例えば前側から着脱自在に装着されている。遊技盤 1 1 の前面側には、発射手段から発射された遊技球を案内するガイドレール 1 2 が環状に装着されると共に、そのガイドレール 1 2 の内側の遊技領域 1 3 に、センターケース 1 4、普通図柄始動手段 1 5、特別図柄始動手段 1 6、大入賞手段 1 7、普通 50

入賞手段 18 等の各種遊技部品が配置されている。なお、ガラス扉 4 の閉状態では、ガラス板 9 は、遊技盤 11 の遊技領域 13 に対して遊技球が流下可能な間隔（遊技球の直径よりも大きく遊技球 2 個分よりも小さい間隔）を空けて位置している。

【0015】

センターケース 14 は、図 2 , 図 3 に示すように、遊技盤 11 の前後方向に開口した装着孔 11 a（開口部）に対して前側から着脱自在に装着される前構造体 21 と、液晶式その他の画像表示手段 22 が装着され且つ前構造体 21 に対応して遊技盤 11 の裏側に着脱自在に装着される後構造体 23 とを備えている。

【0016】

前構造体 21 は、装着孔 11 a に沿って配置される装飾枠 24 と、この装飾枠 24 の下部側に沿って左右方向に配置され且つ入球口 25 に入球してワープ通路 25 a を通って案内された遊技球を自由に転動させて前側に落下させるステージ 26（転動部）とを備え、装飾枠 24 上に、普通図柄表示手段 27、特別図柄表示手段 28、普通保留個数表示手段 29 等が設けられている。なお、普通図柄表示手段 27、特別図柄表示手段 28 又は普通保留個数表示手段 29 の少なくとも一つを、装飾枠 24 ではなく、画像表示手段 22 において画像表示するようにしても良い。

10

【0017】

また、後構造体 23 は、その後側に装着される画像表示手段 22 の表示画面 22 a に対応する例えば矩形状の表示窓 31 が形成された背壁部 32 と、この背壁部 32 の外縁側から前向きに延設された周壁部 33 とを一体に備えている。なお、画像表示手段 22 は、演出図柄表示手段 35 と特別保留個数表示手段 36 とを備えている。この特別保留個数表示手段 36 を装飾枠 24 に設けるようにしても良い。

20

【0018】

画像表示手段 22 は、図 3 及び図 4 に示すように、ステージ 26 よりも奥側に位置する開口空間 23 a（つまり、後構造体 23 によって装着孔 11 a 後方に形成される開口空間 23 a）を介して表示画面 22 a が視認可能に配設されている。

【0019】

ところで、図 2 に示すように、普通図柄表示手段 27 は、普通図柄を変動表示するためのもので、例えば「」「x」の 2 種類の普通図柄に対応する 2 個の発光体（例えば LED）により構成されており、通過ゲート等よりなる普通図柄始動手段 15 が遊技球を検出することを条件にそれら 2 つの発光体が所定時間交互に点滅して、普通図柄始動手段 15 による遊技球検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態様に対応する「」側の発光体が発光した状態で、それ以外の場合には外れ態様に対応する「x」側の発光体が発光した状態で、点滅が終了するようになっている。

30

【0020】

また、普通図柄表示手段 27 の変動表示中、又は後述する普通利益状態中に普通図柄始動手段 15 が遊技球を検出した場合には、その検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた上限保留個数、例えば 4 個を限度として記憶されると共に、例えば上限保留個数と同数の発光体よりなる普通保留個数表示手段 29 がその発光個数により当たり判定乱数値の記憶個数（以下、普通保留個数という）を表示して、その時点での普通保留個数を遊技者に報知するようになっている。

40

【0021】

特別図柄始動手段 16 は、特別図柄表示手段 28 による図柄変動を開始させるためのもので、例えば上下 2 つの特別始動口 16 a , 16 b を備え、センターケース 14 の下側等に配置されている。上側の特別始動口 16 a は開閉手段等を有しない非作動式入賞口、下側の特別始動口 16 b は開閉手段 38 により開閉可能な作動式入賞口で、普通図柄表示手段 27 の変動後の停止図柄が当たり態様となって普通利益状態が発生したときに、開閉手段 38 が所定時間、所定回数だけ閉状態から開状態に変化するように構成されている。

【0022】

50

特別図柄表示手段 2 8 は、1 個又は複数個、例えば 1 個の特別図柄（遊技図柄）を変動表示可能な 7 セグメント式等の表示手段により構成されており、特別図柄始動手段 1 6 の特別始動口 1 6 a , 1 6 b の何れかに遊技球が入賞することを条件に特別図柄を所定時間変動表示して、特別始動口 1 6 a , 1 6 b への入賞時に取得された大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には所定の大当たり態様で、それ以外の場合には外れ態様で停止するようになっている。

【 0 0 2 3 】

特別図柄には、例えば大当たり態様及び外れ態様が夫々 1 又は複数種類ずつ設けられている。なお、それら各態様には夫々数字図柄等を割り当ててもよいし、遊技者がその特別図柄の種類を容易に区別できないように、任意の線や点の組み合わせのような特別な意味を持たない図柄を割り当ててもよい。

10

【 0 0 2 4 】

また、特別図柄の変動表示中、又は後述する特別利益状態中に特別始動口 1 6 a , 1 6 b に遊技球が入賞した場合には、その入賞時に取得された大当たり判定乱数値等が夫々所定の上限保留個数、例えば各 4 個を限度として記憶されると共に、特別保留個数表示手段 3 6 が大当たり判定乱数値の記憶個数（以下、特別保留個数という）を表示して、その時点での特別保留個数を遊技者に報知するようになっている。

【 0 0 2 5 】

演出図柄表示手段 3 5 は、例えば特別図柄表示手段 2 8 による特別図柄の変動表示と並行して演出図柄を変動表示するもので、1 個又は複数個、例えば左右方向に 3 個の演出図柄を例えば各種の演出画像と共に画像表示手段 2 2 の表示画面 2 2 a に変動表示可能に構成されており、特別図柄始動手段 1 6 の特別始動口 1 6 a , 1 6 b の何れかに遊技球が入賞することを条件に特別図柄の変動開始と同時に所定の変動パターンに従って演出図柄の変動を開始すると共に、特別図柄の変動停止と同時に最終停止するように、演出図柄を左、右、中等の所定の順序で停止させるようになっている。

20

【 0 0 2 6 】

特別保留個数表示手段 3 6 は、特別保留個数を報知するもので、表示画面 2 2 a 上の所定箇所に特別保留個数分のシンボルを表示するようになっている。

【 0 0 2 7 】

大入賞手段 1 7 は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉板 3 9 を備えた作動式入賞手段で、特別図柄表示手段 2 8 の変動後の特別図柄が大当たり態様となることに基づいて特別利益状態が発生したときに、開閉板 3 9 が所定の開放パターンに従って前側に開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させるようになっている。

30

【 0 0 2 8 】

また、図 3 ~ 図 5 に示すように、前構造体 2 1 は、そのステージ 2 6 の奥側端部箇所に位置するように透明区画部材 4 0 が取り付けられている。この透明区画部材 4 0 は、ステージ 2 6 を回転する遊技球が当該ステージ 2 6 よりも奥側に進入することを阻止するように当該ステージ 2 6 とそれよりも奥側とを区画するものである。つまり、透明区画部材 4 0 は、ステージ 2 6 を回転する遊技球が開口空間 2 3 a に進入することを阻止するようにステージ 2 6 と開口空間 2 3 a とを区画している。例えば、透明区画部材 4 0 は、正面視で横長の略五角形（図 5 参照）で平面視及び側面視で薄板状（図 3、図 4 参照）とした透明板状部材（例えば透明樹脂成型品）としている。透明区画部材 4 0 は、図 3 及び図 5 に示すように、正面視でその両端箇所にそれぞれ貫通孔 4 0 a が形成されており、各貫通孔 4 0 a を、前構造体 2 1 の背面箇所に突出形成された 2 個の取付ボス 2 1 a に合わせた状態で、この貫通孔 4 0 a にネジを挿入して取付ボス 2 1 a に螺入することで、透明区画部材 4 0 が前構造体 2 1 にネジ止め固定されている。

40

【 0 0 2 9 】

また、透明区画部材 4 0 の上端は、図 4 に示すように、表示窓 3 1 よりも僅かに高い位置としているが、表示窓 3 1 と同じ又はそれよりも低い高さとしても良いし、表示画面 2

50

2 a の全面を覆う高さとしても良い。また、透明区画部材 4 0 を半透明としても良い。

【0030】

透明区画部材 4 0 は、正面視で横幅方向の中央で且つ上部箇所、装飾部品 4 3（装飾物、電気部品に相当）を取り付けるための取付孔 4 2（支持部に相当）を備えている。この取付孔 4 2 は、装飾部品 4 3 の少なくとも一部が透明区画部材 4 0 の前側に位置する状態で当該装飾部品 4 3 を支持するためのものであり、装飾部品 4 3 における頭部 4 4 の前側箇所が挿入可能な大きさとしている。

【0031】

装飾部品 4 3 は、例えば、遊技盤 1 1 の外観又は表示画面 2 2 a の表示内容に対応するデザインが施された有色の樹脂成型品であり、前後方向に所定の厚み（図 4 に示すようにステージ 2 6 の奥行き の 2 倍程度の厚み）を有するものである。

10

【0032】

装飾部品 4 3 は、図 4 ~ 図 8 に示すように、外観的印象の観点から見れば、透明区画部材 4 0 の取付孔 4 2 から前方に一部が突出した形状である頭部 4 4 と、この頭部 4 4 における透明区画部材 4 0 よりも奥側箇所から下方に延出した形状で透明区画部材 4 0 の背面側に位置する胴部 4 5 とに大別される。頭部 4 4 には、遊技者の動きを検出する非接触センサ 5 0（例えば、光学式の非接触センサ）が収納され、胴部 4 5 には、磁石などの近接を検出する磁気センサ 5 5 が収納されている。

【0033】

具体的には、装飾部品 4 3 は、図 7 ~ 図 9 に示すように、その外形前側を構成する表カバー 4 6（第 1 部材、前側部材に相当）と、その外形後側を構成する裏カバー 4 7（第 2 部材、後側部材に相当）と、この表カバー 4 6 及び裏カバー 4 7（外形部材に相当）を組み合わせることで形成される内部空間の上部箇所に収納される非接触センサ 5 0 と、当該収納空間の下部箇所に収納される磁気センサ 5 5 とを備えている。

20

【0034】

表カバー 4 6 は、その内側（裏カバー 4 7 と対向する側）において、頭部 4 4 箇所に、非接触センサ 5 0 を下向き傾斜姿勢で収容する第 1 収容部 4 8（被載置部に相当）を備え、胴部 4 5 箇所に、磁気センサ 5 5 を起立姿勢で収容する第 2 収容部 4 9 を備えている。表カバー 4 6 の第 1 収容部 4 8 に非接触センサ 5 0 が収納された状態では、そのセンサ面 5 2 が図 4 及び図 6 に示すように面一となっている。また、第 2 収容部 4 9 は、磁気センサ 5 5 の前方への移動を規制する前側リブ 4 9 a と、磁気センサ 5 5 の左方向への移動を規制する左側リブ 4 9 b と、磁気センサ 5 5 の下方向への移動を規制する下側リブ 4 9 c と、磁気センサ 5 5 の上方向への移動を規制する上側リブ 4 9 d と、磁気センサ 5 5 の右方向への移動を規制するために当該磁気センサ 5 5 の右上の角取り隅部に当接（あるいは近接）する、上側リブ 4 9 d の右端が下り屈折した屈折部 4 9 e と、を備えている。

30

【0035】

裏カバー 4 7 は、その内側（表カバー 4 6 と対向する側）において、頭部 4 4 箇所に、下向き傾斜姿勢の非接触センサ 5 0 の背後箇所に当接（あるいは近接）することで非接触センサ 5 0 の後方への移動を規制する 3 個のリブ 4 7 a（規制部に相当）を備え、胴部 4 5 箇所に、磁気センサ 5 5 の背後箇所に当接（あるいは近接）することで磁気センサ 5 5 の後方への移動を規制する壁部 4 7 b を備えている。

40

【0036】

磁気センサ 5 5 は、例えば磁石などの磁力発生手段の近接を検出するためのものである。具体的には、不正行為者が磁力発生手段（不正具）をガラス板 9 越しにステージ 2 6 に近接させて、ステージ 2 6 上を転動する遊技球を不正経路で流下させて特別図柄始動手段 1 6（あるいは普通入賞手段 1 8 など）に不正に入賞させるといった不正行為が考えられるため、磁気センサ 5 5 は、不正に磁力発生手段（不正具）がステージ 2 6 に近接されると、これを検出する。パチンコ機は、磁気センサ 5 5 による検出に基づいて、報知ランプを点灯させたり、報知音を出力したり、遊技ホールのホールコンピュータに通報したり、特別利益状態を発生不可としたり、遊技球を発射不可としたりすること等で不正行為の低減

50

を図っている。

【0037】

非接触センサ50は、投光部52a及び受光部52bが横並びに配設されたセンサ面52を備え、投光部52aから投射した光の反射光を受光部52bで受光することにより一定の検出可能範囲内に存在する物体を検出可能な反射型のモーションセンサである。この実施形態では、非接触センサ50として、赤外線を送受信するタイプを採用しているが、可視光やそれら以外の周波数の電波を送受信するタイプを採用しても良い。

【0038】

図4及び図10(a)に示すように、非接触センサ50は、そのセンサ面52の横方向(投光部52a及び受光部52bの横並び方向)が遊技盤11の前方のガラス板9に対して平行であり、且つ、このセンサ面52の縦方向(前記横並び方向とは直交する方向)がガラス板9に対して非平行として当該センサ面52を傾斜姿勢に配設されている。非接触センサ50は、遊技盤11の正面視において、表示画面22aの近傍箇所(あるいは表示画面22aと重なる箇所)に配設されている。

10

【0039】

非接触センサ50は、図4に示すように、ガラス板9において表示画面22aが投影される表示画面投影領域E1以外の所定領域(この実施形態では表示画面投影領域E1の下部領域)に、センサ面52が投影されるセンサ面投影領域E2を設定するように透明区画部材40に配設されている。

【0040】

表カバー46は、その内側(裏カバー47と対向する側)の左上と右下の2箇所に、先端面にネジ穴46bが形成されたボス46aをそれぞれ備えている。また、裏カバー47は、その内側(表カバー46と対向する側)の右上と左下の2箇所にボス46aが挿入される穴部47cをそれぞれ備えている。そして、表カバー46の第1収容部48及び第2収容部49に非接触センサ50及び磁気センサ55を位置させた状態で、表カバー46のボス46aを裏カバー47の穴部47cに挿入するようにして表カバー46と裏カバー47とを組み合わせた状態とし、裏カバー47の穴部47cに形成された貫通孔47dに当該裏カバー47の背面側からネジを挿入して表カバー46のボス46aの先端面のネジ穴46bに螺入することで、表カバー46と裏カバー47とが固定される。

20

【0041】

図4に示すように、装飾部品43の胴部45の底側箇所には、非接触センサ50の配線53及び磁気センサ55の配線56が通る配線口45aが形成されている。装飾部品43の配線口45aは、ステージ26の背後に位置する箇所に位置しているので、配線口45aから出た配線53,56はステージ26に隠れて遊技者から見えなくなっている。

30

【0042】

図2から図4に示すように、装飾部品43の頭部44には、透明区画部材40における取付孔42の前側周縁箇所の一部に係止する係止部44aが形成されている。係止部44aは、図6に示すように、側面視で前側から後側に向かうに連れて上り勾配とした三角形の突起としている。なお、係止部44aは、弾性変形しない(あるいは弾性変形し難い)ものを採用しているが、弾性変形するものを採用しても良い。

40

【0043】

装飾部品43の胴部45の下部の両端箇所には、装飾枠24の背後箇所にネジ止めするための貫通孔46cが形成されている。

【0044】

ここで装飾部品43の透明区画部材40への取り付け手順について説明する。装飾部品43を斜め下向き姿勢(傾斜姿勢)とした状態で頭部44の係止部44aが透明区画部材40の前側に位置するように当該頭部44の前側箇所を取付孔42に挿入し、その後当該装飾部品43を起立姿勢(取付姿勢)に変更することで、図4に示すように係止部44aが取付孔42の前側周縁部の一部に当接(あるいは近接)した仮取付状態となる。この

50

ように仮取付状態では、頭部 4 4 が取付孔 4 2 に支持されるとともに、装飾部品 4 3 の起立姿勢のままで当該頭部 4 4 が取付孔 4 2 から抜け出ることが係止部 4 4 a で規制されているので、作業者が装飾部品 4 3 から手を離しても、装飾部品 4 3 が透明区画部材 4 0 から脱落することがないことから、この後に行われる装飾部品 4 3 のネジ止め作業がやり易い。つまり、装飾部品 4 3 を手で支えることなく当該装飾部品 4 3 を装飾枠 2 4 の取付ボス 2 4 a にネジ止めできる。

【 0 0 4 5 】

具体的には、装飾部品 4 3 の胴部 4 5 の下部箇所形成された貫通孔 4 6 c にネジを挿入し、図 5 に示すように装飾枠 2 4 の背後箇所に形成された取付ボス 2 4 a に螺入することで、装飾部品 4 3 の下部箇所が装飾枠 2 4 の背後箇所に固定される。よって、装飾部品 4 3 の頭部 4 4 は係止部 4 4 a によって透明区画部材 4 0 の取付孔 4 2 から抜けることが規制され、当該装飾部品 4 3 の下部箇所が装飾枠 2 4 の背後箇所に固定された状態で、装飾部品 4 3 が透明区画部材 4 0 に取り付けられている。なお、装飾部品 4 3 を取り外す場合には、上記取り付け作業の逆の手順を行えば良い。

10

【 0 0 4 6 】

また、装飾部品 4 3 を透明区画部材 4 0 に取り付けられた取付姿勢（例えば起立姿勢）に対して斜め上向き傾斜姿勢、左向き傾斜姿勢又は右向き傾斜姿勢で装飾部品 4 3 の一部を取付孔 4 2 に挿入し、その傾斜姿勢の装飾部品 4 3 を取付姿勢にすることで、取付姿勢のままでは装飾部品 4 3 が取付孔 4 2 から外れないようにしても良い。

【 0 0 4 7 】

図 4 及び図 5 に示すように、装飾部品 4 3 は、センサ面 5 2 がステージ 2 6 の上方で且つ透明区画部材 4 0 よりも手前に位置するように当該透明区画部材 4 0 に配設されている。また、装飾部品 4 3 の頭部 4 4 であって透明区画部材 4 0 の前側に位置する部位である前側箇所と、当該前側箇所の下方に位置するステージ 2 6 との距離は、遊技球の直径よりも大きくなっている。

20

【 0 0 4 8 】

また、図 3 ~ 図 5 に示すように、透明区画部材 4 0 の取付孔 4 2 に装飾部品 4 3 の頭部 4 4 を挿入した状態では、透明区画部材 4 0 の取付孔 4 2 と装飾部品 4 3 との間隙は遊技球の直径よりも十分に小さくなっており僅かである。

【 0 0 4 9 】

また、図 4 に示すように、装飾部品 4 3 を透明区画部材 4 0 に取り付けられた状態では、例えば背壁部 3 2 の前側で且つ表示窓 3 1 の下側に、装飾部品 4 3 の胴部 4 5 及び頭部 4 4 の後側が位置している。

30

【 0 0 5 0 】

なお、非接触センサ 5 0 の前側にはガラス扉 4 のガラス板 9 が存在するため、ガラス板 9 の前側一定範囲に存在する物体（遊技者の手指等）が検出可能となるように非接触センサ 5 0 の検出可能範囲が設定されている。

【 0 0 5 1 】

図 1 2 は非接触センサ 5 0 に関する制御系のブロック図である。センサ演出制御手段 7 1 は、遊技の進行を統括的に制御する主制御基板 7 2 からのコマンドに基づいて各種演出手段を制御する演出制御基板 7 3 に設けられている。

40

【 0 0 5 2 】

センサ演出制御手段 7 1 は、非接触センサ 5 0 による検出結果を利用するセンサ演出を制御するもので、音声・表示制御手段 7 5、検出判定手段 7 6、特定演出実行手段 7 7 等を備え、図 1 3 に示すセンサ演出制御処理を実行するように構成されている。

【 0 0 5 3 】

このセンサ演出制御処理では、まず主制御基板 7 2 からのセンサ演出開始コマンドの受信状態の監視が行われる（S 1）。なお、主制御基板 7 2 からのセンサ演出開始コマンドは、特別図柄表示手段 2 8 の変動表示中、特別利益状態中等の所定のタイミングで、例えばセンサ演出を行うか否かの抽選結果等に基づいて送信されるようになっている。

50

【 0 0 5 4 】

主制御基板 7 2 からセンサ演出開始コマンドを受信すると (S 1 : Y e s)、センサ演出期間が開始される。

【 0 0 5 5 】

そして、音声・表示制御手段 7 5 の制御により、音声、画像等を用いて遊技者に所定動作を促すための出力が行われる (S 2)。例えばセンサ演出の内容がゲームの場合、画像表示手段 2 2 にセンサ演出を表示するセンサ演出表示手段 3 7 に、例えば遊技者に手をかざすことを示唆する画像が表示されると共に、スピーカ 7 8 から「ステージに向けて手をかざして」等の音声出力される。もちろん、センサ演出の内容は任意であって、ゲーム以外でも例えば遊技者に任意の選択入力をさせるものなどでもよく、その演出内容に応じて遊技者に所定動作を促すべく任意の画像や音声出力すればよい。

10

【 0 0 5 6 】

そして、所定時間が経過してセンサ演出期間が終了するまで (S 4)、検出判定手段 7 6 により非接触センサ 5 0 の状態が監視される (S 3)。

【 0 0 5 7 】

続いて、検出判定手段 7 6 により、センサ演出期間中に非接触センサ 5 0 の検出結果が所定条件を満たしたか否かが判定される (S 5)。例えば、センサ演出表示手段 3 7 に表示された遊技者の動作を示唆する動作パターンと非接触センサ 5 0 の検出履歴とが比較され、それらの一致度が一定以上であれば検出判定手段 7 6 により所定条件が満たされたものと判定される。

20

【 0 0 5 8 】

検出判定手段 7 6 により、センサ演出期間中に非接触センサ 5 0 の検出結果が所定条件を満たしていないと判定された場合には (S 5 : N o)、そのままセンサ演出開始コマンドの監視状態 (S 1) に移行するが、検出判定手段 7 6 により所定条件が満たされたものと判定された場合には (S 5 : Y e s)、特定演出実行手段 7 7 により特定演出が実行され (S 6)、その後センサ演出開始コマンドの監視状態 (S 1) に移行する。

【 0 0 5 9 】

ここで、特定演出は、例えば特別保留個数が 1 以上の場合にその各保留記憶の内容、即ち大当たり態様に対応するものであるか否か等を報知する演出、保留記憶中に大当たり態様に対応するものが存在するか否かを複数回の特別図柄変動にわたる連続予告により報知する演出、特別なリーチ演出を出現させる演出等、どのようなものでもよい。例えば図柄変動表示中の所定のタイミングでセンサ演出を行う場合、特定演出は当該変動の停止後の図柄が大当たりとなる場合と外れとなる場合とで異なる内容としてもよい。また、特別利益状態中の所定のタイミングでセンサ演出を行う場合、特別利益状態終了後に移行する遊技状態に応じて特定演出の内容を決定するようにしてもよい。

30

【 0 0 6 0 】

なお、この実施形態では、センサ演出の発生は主制御基板 7 2 からのコマンドを条件としているが、センサ演出の発生は主制御基板 7 2 からのコマンドを条件とせず、演出制御基板 7 3 が独自にセンサ演出を行なう旨を所定の抽選により決定してもよい。

【 0 0 6 1 】

この実施形態では、遊技球が流下する遊技領域 1 3 を前面側に設けた遊技盤 1 1 と、遊技盤 1 1 の所定箇所に位置し、遊技領域 1 3 を流下する遊技球が進入して転動可能なステージ 2 6 と、ステージ 2 6 を転動する遊技球が当該ステージ 2 6 よりも奥側に進入することを阻止するように当該ステージ 2 6 とそれよりも奥側とを区画する透明区画部材 4 0 と、前後方向に所定の厚みを有する装飾部品 4 3 の少なくとも一部が透明区画部材 4 0 の前側に位置する状態で当該装飾部品 4 3 を支持する取付孔 4 2 と、を備えているので、前後方向に所定の厚みを有する装飾部品 4 3 の少なくとも一部が透明区画部材 4 0 の前側に位置するように装飾部品 4 3 を透明区画部材 4 0 に支持することができ、前後方向に奥行き感のある装飾部品 4 3 を配置することができ、装飾性に優れたパチンコ機を提供することができる。

40

50

【 0 0 6 2 】

また、装飾部品 4 3 の部位とその下方のステージ 2 6 との距離が遊技球の直径よりも大きいので、装飾部品 4 3 の部位とステージ 2 6 との間を遊技球が転動することができ、装飾部品 4 3 によってステージ 2 6 の転動範囲が狭くなることを防止できる。

【 0 0 6 3 】

また、装飾部品 4 3 の所定箇所（頭部 4 4 の前側）が透明区画部材 4 0 の取付孔 4 2 に挿入されて支持されるため、透明区画部材 4 0 の前後にわたる大きさの装飾部品 4 3 を当該透明区画部材 4 0 に配置することができる。しかも、装飾部品 4 3 は、透明区画部材 4 0 に対して取付孔 4 2 に挿入して支持されているので、透明区画部材 4 0 に装飾部品 4 3 を締結するネジを設ける必要がなく、ネジ止めによって透明区画部材 4 0 及び装飾部品 4 3 の美感が損なわれることもない。

10

【 0 0 6 4 】

また、取付孔 4 2 における装飾部品 4 3 と透明区画部材 4 0 との隙間が遊技球の直径よりも小さいので、かかる隙間から遊技球が通過することを防止できる。

【 0 0 6 5 】

また、装飾部品 4 3 の配線 5 3 , 5 6 は、表カバー 4 6 及び裏カバー 4 7 においてステージ 2 6 に隠れて見えない箇所の配線口 4 5 a から外部に引き出されており、装飾部品 4 3 の配線 5 3 , 5 6 を遊技者に見せないようにすることができ、装飾部品 4 3 の美感を害することがない。

【 0 0 6 6 】

非接触センサ 5 0 は、そのセンサ面 5 2 の投光部 5 2 a 及び受光部 5 2 b の並び方向が遊技盤 1 1 の前方のガラス板 9 に対して平行であり、且つ、このセンサ面 5 2 の前記並び方向とは直交する方向がガラス板 9 に対して非平行として当該センサ面 5 2 を傾斜姿勢としているので、非接触センサ 5 0 の投光部 5 2 a から出射された光が遊技盤 1 1 の前方のガラス板 9 から反射されて、受光部 5 2 b で受光することを低減でき、非接触センサ 5 0 の誤検出を低減することができる。

20

【 0 0 6 7 】

また、非接触センサ 5 0 は、遊技盤 1 1 の正面視で表示画面 2 2 a の近傍箇所に配設されているので、非接触センサ 5 0 の位置を遊技者に教示し易い。

【 0 0 6 8 】

また、非接触センサ 5 0 を表カバー 4 6 と裏カバー 4 7 との間に挟持することで内部の収納空間に固定されているので、非接触センサ 5 0 のネジ止めを不要とすることができ、部品点数を低減できる。

30

【 0 0 6 9 】

また、表カバー 4 6 の内側箇所に、非接触センサ 5 0 の前側が載置される第 1 収容部 4 8 を備え、裏カバー 4 7 の内側箇所に、第 1 収容部 4 8 に位置された非接触センサ 5 0 の後方側への移動を規制するリブ 4 7 a を備えているので、表カバー 4 6 の内側箇所の第 1 収容部 4 8 に非接触センサ 5 0 の前側を載置させた後に、この表カバー 4 6 に裏カバー 4 7 を合わせることで、非接触センサ 5 0 を表カバー 4 6 及び裏カバー 4 7 の収納空間に収納することができ、非接触センサ 5 0 の表カバー 4 6 への装着作業が容易である。また、非接触センサ 5 0 の収納状態では、裏カバー 4 7 のリブ 4 7 a により、非接触センサ 5 0 の後側への移動が規制されており、非接触センサ 5 0 の前後方向のガタツキを低減して収納することができる。また、表カバー 4 6 と裏カバー 4 7 との境界箇所が装飾部品 4 3 の側面側に位置し、装飾部品 4 3 の前面側には形成されないため、美感を損なうことがないし、当該境界箇所に生じたバリが透明区画部材 4 0 に当たって装飾部品 4 3 が取り付け難くなる問題も低減できる。

40

【 0 0 7 0 】

また、装飾部品 4 3 は、磁気センサ 5 5 を備えているので、不正行為者が遊技盤 1 1 の前方のガラス板 9 におけるステージ 2 6 に近い箇所に磁石を近づけて例えばステージ 2 6 上の遊技球の転動を不正に操作した場合には、ステージ 2 6 近くに配設されている装飾部

50

品 4 3 の磁気センサ 5 5 によって、不正行為を検出することができる。よって、ステージ 2 6 の遊技球を磁石で不正操作する不正行為を低減できる。

【 0 0 7 1 】

また、非接触センサ 5 0 は、ガラス板 9 における表示画面 2 2 a が投影される表示画面投影領域 E 1 以外の所定領域にセンサ面投影領域 E 2 を設定するように、透明区画部材 4 0 に配設されているので、遊技者がその手を非接触センサ 5 0 に向けて動かすことでその動きを適切に検出できるとともに、遊技者の手で表示画面 2 2 a を遮ることがなく、表示画面 2 2 a の表示演出が見難くなることを低減でき、面白みのある表示演出を見逃すおそれを低減できる。よって、非接触センサ 5 0 で遊技者の動きを検出できるとともに画像表示手段 2 2 の表示演出を見逃すことを低減できるパチンコ機を提供することができる。

10

【 0 0 7 2 】

また、非接触センサ 5 0 を、遊技盤 1 1 の正面視で表示画面 2 2 a から離れる方向であって、側面視でセンサ面 5 2 をガラス板 9 において表示画面投影領域 E 1 以外のセンサ面投影領域 E 2 に向くように傾斜姿勢として透明区画部材 4 0 に配設されているので、非接触センサ 5 0 からの投射光がガラス板 9 及び表示画面 2 2 a による反射で再帰することを低減できる。つまり、非接触センサ 5 0 からの投射光がガラス板 9 で反射した反射光の行き先には表示画面 2 2 a が位置しておらず、当該表示画面 2 2 a で再び反射することが無いことから、投射光がセンサの受光部 5 2 b に再帰することを低減できる。また、表示画面 2 2 a からの光がガラス板 9 で反射して非接触センサ 5 0 で受光されることも低減できる。つまり、表示画面 2 2 a からの光がガラス板 9 で反射して非接触センサ 5 0 に向かうことがあっても、センサ面 5 2 は反射光方向に向いていない傾斜姿勢であるので、表示画面 2 2 a からの光を受光し難い。よって、画像表示手段 2 2 の影響による非接触センサ 5 0 (例えばモーションセンサ)の誤動作を低減できる弾球遊技機を提供することができる。

20

【 0 0 7 3 】

また、装飾部品 4 3 は、センサ面 5 2 以外を覆うようにして非接触センサ 5 0 を内部に収納した状態で透明区画部材 4 0 に配設されているので、透明区画部材 4 0 に配設された装飾部品 4 3 によって美的効果を奏することができ、遊技の興趣性を向上することができる。

30

【 0 0 7 4 】

また、この装飾部品 4 3 は、非接触センサ 5 0 のセンサ面 5 2 がステージ 2 6 の上方で且つ透明区画部材 4 0 よりも手前に位置するように当該透明区画部材 4 0 に配設されているので、ステージ 2 6 上の遊技球に直接に投光することがなく、ステージ 2 6 上の遊技球による誤検出を低減できる。

【 0 0 7 5 】

また、非接触センサ 5 0 のセンサ面 5 2 が透明区画部材 4 0 よりも手前に位置しているので、装飾部品 4 3 についての透明区画部材 4 0 よりも奥側に位置する部分を低減できる。

【 0 0 7 6 】

また、装飾部品 4 3 は透明区画部材 4 0 に対して着脱自在であるので、非接触センサ 5 0 の故障の場合に交換することができる。

40

【 0 0 7 7 】

また、非接触センサ 5 0 のセンサ面 5 2 を構成する投光部 5 2 a 及び受光部 5 2 b の並び方向がガラス板 9 に対して平行で、且つ、当該センサ面 5 2 をガラス板 9 に対して斜め向きとなるように非接触センサ 5 0 を透明区画部材 4 0 に配置しているので、非接触センサ 5 0 の投光部 5 2 a から投光されてガラス板 9 で反射した反射光が受光部 5 2 b に向かうことを低減でき、誤検出を低減できる。

【 0 0 7 8 】

なお、この実施形態では、非接触センサ 5 0 は、図 5 に示すように遊技盤 1 1 の正面視

50

で表示画面 2 2 a から離れる下向き方向であって、図 4 に示すように遊技盤 1 1 の側面視でセンサ面 5 2 をガラス板 9 の表示画面投影領域 E 1 の下方に位置するセンサ面投影領域 E 2 に向くように下向き傾斜姿勢として透明区画部材 4 0 に配設している（図 1 0 (a) 参照）ので、投光部 5 2 a から出射されてガラス板 9 で反射された反射光 C L を非接触センサ 5 0 とは異なる方向に向けることができ、反射光 C L が受光部 5 2 b で受光されることを低減できる。また、図 1 0 (b) に示すように、遊技盤 1 1 の正面視で表示画面 2 2 a から離れる上向き方向であってガラス板 9 の表示画面投影領域 E 1 の上方に位置するセンサ面投影領域 E 2 に向くように上向き傾斜姿勢として透明区画部材 4 0 に配設しても良く、前記と同様の効果を得ることができる。

【 0 0 7 9 】

10

また、図 1 0 (c) に示すように、遊技盤 1 1 の平面視で表示画面 2 2 a から離れる下向き方向であってガラス板 9 の表示画面投影領域 E 1 の下方に位置するセンサ面投影領域 E 2 に向くように下向き傾斜姿勢として透明区画部材 4 0 に配設しても良いし、図示を省略するが表示画面 2 2 a から離れる上向き方向であってガラス板 9 の表示画面投影領域 E 1 の上方に位置するセンサ面投影領域 E 2 に向くように上向き傾斜姿勢としても良い。また、図 1 1 (b) に示すように、遊技盤 1 1 の平面視で表示画面 2 2 a から離れる左向き方向であってガラス板 9 の表示画面投影領域 E 1 の左方に位置するセンサ面投影領域 E 2 に向くように左向き傾斜姿勢として透明区画部材 4 0 に配設しても良いし、図示を省略するが表示画面 2 2 a から離れる右向き方向であってガラス板 9 の表示画面投影領域 E 1 の右方に位置するセンサ面投影領域 E 2 に向くように右向き傾斜姿勢としても良い。なお、これらの場合には以下のようにすることが好ましい。

20

【 0 0 8 0 】

つまり、図 1 0 (c) や図 1 1 (b) に示すように、非接触センサ 5 0 のセンサ面 5 2 を構成する投光部 5 2 a 及び受光部 5 2 b の並び方向がガラス板 9 に対して非平行で、且つ、受光部 5 2 b のガラス板 9 までの距離が投光部 5 2 a に比べて短くなるように当該非接触センサ 5 0 を透明区画部材 4 0 に傾斜配置することが好ましい。図 1 0 (d) や図 1 1 (a) では、センサ面 5 2 の投光部 5 2 a 及び受光部 5 2 b の並び方向がガラス板 9 に対して非平行で、且つ、受光部 5 2 b のガラス板 9 までの距離が投光部 5 2 a に比べて長くなっているため、投光部 5 2 a から投光された光がガラス板 9 で反射した反射光 C L が受光部 5 2 b で受光されるおそれがあり、好ましくない。これに対して、図 1 0 (c) や図 1 1 (b) では、投光部 5 2 a から投光された光がガラス板 9 で反射しても受光部 5 2 b に向かうことが低減されるので、誤検出を低減できる。

30

【 0 0 8 1 】

なお、この実施形態では、装飾部品 4 3 の頭部 4 4 を透明区画部材 4 0 の取付孔 4 2 に挿入係止しているが、図 1 4 に示すように、装飾部品 4 3 の所定箇所（例えば両側箇所）が挿入可能な大きさで透明区画部材 4 0 に形成された切欠部 4 1 に対して、装飾部品 4 3 をスライド装着するようにしても良い。

【 0 0 8 2 】

具体的には、装飾部品 4 3 の両側箇所には、当該側面の高さ方向に沿って長い凸部 4 5 b がそれぞれ形成され、切欠部 4 1 における対向する両切欠辺箇所には、当該切欠辺の高さ方向に沿って長く且つ凸部 4 5 b が挿入可能な凹部 4 1 a が形成されている。装飾部品 4 3 の凸部 4 5 b を透明区画部材 4 0 の切欠部 4 1 の凹部 4 1 a にスライド挿入することで、装飾部品 4 3 の胴部 4 5 の前側下部に形成された段差部 4 5 c が透明区画部材 4 0 の切欠部 4 1 の底辺部 4 1 b に当接し、装飾部品 4 3 が透明区画部材 4 0 に載置された状態となり、装飾部品 4 3 が透明区画部材 4 0 の前後方向に外れることなく取り付けられる。なお、上記とは逆に、切欠部 4 1 に凸部を、装飾部品 4 3 に凹部を設けるようにしても良いし、これ以外のスライド装着を採用しても良い。

40

【 0 0 8 3 】

また、図 1 4 に示すように、装飾部品 4 3 の所定箇所、つまり、非接触センサ 5 0 の投光部 5 2 a からの光がガラス板 9 に対して斜め方向に入射されて当該ガラス板 9 で反射さ

50

れた光が到来する箇所（図14に二点鎖線で示す領域）に、光吸収体57を備えるようにしてもよい。光吸収体57としては、例えば、赤外線吸収フィルター、赤外線吸収シート、赤外線吸収塗料などが挙げられる。この場合には、非接触センサ50の投光部52aから投光されてガラス板9で反射した反射光が装飾部品43の光吸収体57で吸収され、受光部52bに向かうことを低減できる。よって、非接触センサ50への再帰光を低減し、誤検出を低減できる。

【0084】

また、装飾部品43の頭部44における下部箇所に、透明区画部材40の上端部が挿入される切欠部（図示省略）を形成し、当該切欠部（図示省略）に透明区画部材40の上端部を挿入して装飾部品43を透明区画部材40に支持するものとしても良い。

10

【0085】

次に、図15～図27を用いて本発明の第2の実施形態を例示する。図15及び図16に示すように、この第2の実施形態では、透明区画部材40の前側に装飾部品60を取り付ける取付部42Aを備え、図15及び図18に示すように、透明区画部材40の後側の収納空間に可動部材58が収納されたものである。他の構成は第1の実施形態と同様である。

【0086】

可動部材58は、正面視において、図15に破線で示すようにその全体が透明区画部材40の背後に位置する登場前状態（収納状態）と、図15に二点鎖線で示すようにその先端側部位59が画像表示手段22の表示画面22aに位置する登場状態とに、回動変位可能となっている。なお、可動部材58としては図15に示す形状以外の形状や、直線変位、複数段階変位（L字状の2段階変位や、コノ字状の3段階変位など）、回轉變位、各種のリンク機構による変位など、種々の形状や機構などを採用しても良いし、複数個の可動部材58が登場するようにしても良い。

20

【0087】

第2の実施形態では、透明区画部材40は、図19に示すように、正面視でその両端箇所にそれぞれ貫通孔40aが形成されており、図17に示すように、各貫通孔40aを、後構造体23の正面箇所に突出形成された2個の取付ボス23bに合わせた状態で、この貫通孔40aにネジ86を挿入して取付ボス21aに螺入することで、透明区画部材40が後構造体23にネジ止め固定されている。

30

【0088】

透明区画部材40の上端には、図16に示すように、画像表示手段22の方に向けて折れ曲がって延出した延出部40bを備えている。延出部40bは、図18に示すように、その上面を前側に傾斜しているので、遊技球が乗り上げたときに前側に落下することができる。延出部40bは、例えば、透明区画部材40の端部（本実施例では上端）で装飾部品60の上辺に沿って且つ当該上辺よりも長い範囲箇所にわたって形成されている。透明区画部材40に延出部40bを採用することで、透明区画部材40の強度を向上させることができ、当該透明区画部材40の前側に装飾部品60を取り付けた場合でも、透明区画部材40の変形を低減できる。また、透明区画部材40に延出部40bを設けることで、透明区画部材40の背後空間や可動部材58に不正行為者が不正具を進入させ難くできる。なお、延出部40bは、透明区画部材40の端部（上端、下端、左端又は右端の少なくとも一つ）で装飾部品60に沿って形成しても良い。また、延出部40bは、透明区画部材40の端部で装飾部品60の長辺に沿って形成しても良いし、当該長辺よりも長い範囲箇所に形成しても良い。なお、この第2の実施形態では透明区画部材40の上端に延出部40bを備えているが、前述の第1の実施形態のようにしても良い。

40

【0089】

また、装飾枠24の前構造体21は、図16、図17及び図19に示すように、透明区画部材40の前面側で装飾部品60以外の箇所に僅かな間隔を空けて位置する装飾板部21bを備えている。前構造体21の装飾板部21bは、例えば有色樹脂成型品であり、この装飾板部21bが透明区画部材40の前面側で装飾部品60以外の箇所に位置すること

50

で、透明区画部材 40 を装飾することができる。本実施形態では、透明区画部材 40 の前面側に僅かな間隔を空けて装飾板部 21 b を設けているが、透明区画部材 40 の前面側に当接させても良い。また、装飾板部 21 b を設けないようにしても良い。

【0090】

装飾部品 60 は、その外形を形成するものであって内部に収納空間を形成する外形ケース 61 と、前記収納空間に収納される、LED 65 (発光ダイオード 65) を実装した LED 実装基板 64 と、外形ケース 61 の前面側の所定箇所であって LED 実装基板 64 の LED 65 からの光が入射されて発光する、外形ケース 61 の前面カバー 66 (前面側発光領域部) と、を備えている。この LED 65 は、複数色発光タイプのものが挙げられるが、単色タイプを採用しても良い。

10

【0091】

具体的には、外形ケース 61 は、図 21 に示すように、前後面が略逆台形開口とした短筒形状で光透過性の枠ケース 62 と、この枠ケース 62 の前側に嵌合する光透過性の前面カバー 66 とを備え、枠ケース 62 の挿入穴 62 a に前面カバー 66 のボス 66 a を挿入するようにして前面カバー 66 を枠ケース 62 の前側に取り付けられた状態とし、枠ケース 62 の挿入穴 62 a の中心に形成された貫通穴 (図示省略) に挿入したネジ 62 b を前面カバー 66 のボス 66 a の先端に形成されたネジ穴 (図示省略) に螺入することで、前面カバー 66 が枠ケース 62 に固定される。なお、枠ケース 62 は、有色の樹脂成型部品であり、非光透過性としても良いし、前面カバー 66 の光透過性と異なるものとしても良い。また、前面カバー 66 は、有色の樹脂成型部品であり、枠ケース 62 と異なる色としても良い。

20

【0092】

透明区画部材 40 は、正面視で基板取付領域 40 c における左上及び右下の両箇所にピン 40 d が形成され、LED 実装基板 64 は、透明区画部材 40 のピン 40 d に対応する箇所 (正面視で左上及び右下箇所) にピン孔 64 a が形成されている。LED 実装基板 64 のピン孔 64 a に透明区画部材 40 のピン 40 d を挿入して LED 実装基板 64 を透明区画部材 40 の基板取付領域 40 c に位置させて、LED 実装基板 64 の前側から当該 LED 実装基板 64 の貫通孔 64 b にネジ 64 c を挿入して透明区画部材 40 のネジ孔 40 e に螺入することで、LED 実装基板 64 が透明区画部材 40 にネジ止め固定されている。

30

【0093】

図 21 に示すように、透明区画部材 40 は、その基板取付領域 40 c の所定箇所に前方に例えば 1 ミリ程度突出した当接部 40 f (当接凸部) が形成されている。この当接部 40 f は、基板取付領域 40 c の周縁部と、透明区画部材 40 のピン 40 d 及びネジ孔の周囲箇所と、ピン 40 d とネジ孔とを結ぶ箇所と、に形成されている。LED 実装基板 64 が透明区画部材 40 にネジ止めされた状態では、LED 実装基板 64 の半田面 64 d における半田付け箇所以外の箇所が当接部 40 f に当接し、LED 実装基板 64 の半田面 64 d における半田付け箇所が透明区画部材 40 に直当たりしないように所定間隔 (例えば 1 ミリ程度) を空けた状態となっている。このようにすることで、LED 実装基板 64 の半田付け箇所に透明区画部材 40 が当たること等で半田付け箇所が損傷することを低減でき、また LED 実装基板 64 の絶縁性もより確保されている。

40

【0094】

なお、透明区画部材 40 の当接部 40 f に替えて、透明区画部材 40 の基板取付領域 40 c に柔軟性のある絶縁シートを位置させるようにしても良い。この場合も、半田付け箇所が損傷することを低減でき、LED 実装基板 64 の絶縁性を確保できる。

【0095】

そして、LED 実装基板 64 を透明区画部材 40 にネジ止め固定した後に、前面カバー 66 が取り付けられた枠ケース 62 によって LED 実装基板 64 を覆うようにして当該枠ケース 62 を透明区画部材 40 に取り付ける。具体的には、透明区画部材 40 の背後から当該透明区画部材 40 の貫通孔 40 j にネジ 40 k を挿入し、このネジ 40 k を枠ケース

50

62のボス62cに螺入することで、装飾部品60が透明区画部材40の前側に固定される。

【0096】

また、前面カバー66はその前面側全体が発光しており、前面カバー66の前面側全体が前面側発光領域部としているが、前面側の一部（前面側全体のうちの一部領域や、所定の文字が形成された文字部分、所定の図形や絵が形成された絵柄部分）を前面側発光領域部としても良い。

【0097】

また、図18に示すように、装飾部品60の上面60aは、前方に下り傾斜した傾斜面としている。よって、装飾部品60の上面60aに遊技球が乗った場合でも、当該上面60aが前方に下り傾斜した傾斜面であるため、当該上面60aに乗った遊技球は傾斜面によって下り排出され、装飾部品60の上面60aに遊技球が残留することを低減できる。

10

【0098】

演出制御基板73（図12参照）は、画像表示手段22に所定表示演出がされる場合にLED実装基板64のLED65を発光制御する。ここで、この所定表示演出は、例えば特別保留個数が1以上の場合にその各保留記憶の内容、即ち大当たり態様に対応するものであるか否か等を報知する演出、保留記憶中に大当たり態様に対応するものが存在するかどうかを複数回の特別図柄変動にわたる連続予告により報知する演出、特別なリーチ演出を出現させる演出等、どのようなものでもよい。また、後述するように装飾枠24（センターケース）への入球に基づいて発光制御しても良い。また、この表示演出の場合と、装飾枠24への入球の場合とで、LED65の発光態様（発光色、発光強度、点滅パターンの少なくとも一つ）を異ならせるようにし、表示演出と装飾枠24への入球との違いを遊技者に示唆することができる。

20

【0099】

また、装飾部品60の下面60bからステージ26までの距離は、遊技球の直径よりも大きくしている。

【0100】

また、図19及び図21に示すように、LED実装基板64の右端側箇所には、横向きにコネクタ部64eが形成されており、LED実装基板64のコネクタ部64eに接続された配線67は、図20及び図21に示すように、透明区画部材40の基板取付領域40c内であってコネクタ部64eに近い箇所に前後に貫通した配線口40gを通して透明区画部材40の背面に案内され、透明区画部材40の背後の配線案内部40hに敷設されて配線用係止爪40iにより当該配線案内部40hに保持されている。また、装飾枠24におけるステージ26の左右端の前側箇所に遊技球の落下防止壁26aが立設されており、この落下防止壁26aによって透明区画部材40における装飾部品60の左右箇所が隠れているために、装飾部品60の配線67が遊技盤11の正面視で遊技者から見えなくなっている。また、配線67が必要な装飾部品60を、後構造体23側に取り付けられた透明区画部材40に取り付けることにより、前構造体21側に配線67を通さなくて済むため、前構造体21のデザインを変更してリユース（再利用）する際に、前構造体21を容易に取り外すことができる。

30

40

【0101】

このように、前後方向に所定の厚みを有する装飾部品60を透明区画部材40の前側に取り付ける取付部42Aを備えているので、前後方向に所定の厚みを有する装飾部品60が透明区画部材40の前側に取り付けられ、前後方向に奥行き感のある装飾部品60を配置することができ、装飾性に優れたパチンコ機を提供することができる。

【0102】

なお、装飾部品60を透明区画部材40の前側に取り付ける取付部42Aとして、ネジ止め以外に、係止固定、嵌合固定、スライド固定などを採用しても良い。例えば、係止固定では、枠ケース62又は透明区画部材40の一方に係止部を設け、その他方に被係止部を設け、被係止部に係止部を係止させて装飾部品60を透明区画部材40に固定すること

50

が挙げられる。また、嵌合固定では、枠ケース 62 又は透明区画部材 40 の一方に嵌合ピンを設け、その他方に被嵌合部を設け、被嵌合部に嵌合ピンを嵌合させて装飾部品 60 を透明区画部材 40 に固定することが挙げられる。また、スライド固定では、枠ケース 62 又は透明区画部材 40 の一方に凸部を設け、その他方に枠ケース 62 又は透明区画部材 40 の相対移動方向に形成された凹部を設け、凹部に凸部をスライド挿入させて装飾部品 60 を透明区画部材 40 に固定することが挙げられる。

【0103】

また、透明区画部材 40 の前側には装飾部品 60 とステージ 26 とが位置しているが、装飾部品 60 とその下方のステージ 26 との距離が遊技球の直径よりも大きいので、装飾部品 60 とステージ 26 との間を遊技球が転動することができ、装飾部品 60 によってステージ 26 の転動範囲が狭くなることを防止できる。

10

【0104】

装飾部品 60 は、LED 実装基板 64 を内部に収容する外形ケース 61 と、この外形ケース 61 の前側に位置する前面カバー 66 とを備えているので、透明区画部材 40 の前側に取り付けられた装飾部品 60 の前面カバー 66 を発光させることができ、装飾性を高めることができる。

【0105】

また、図 15 に示すように、装飾枠 24 (センターケース) は、遊技球が入球する入球口 25 と、この入球口 25 に入球した遊技球をステージ 26 に案内するワープ通路 25a (案内通路部) と、入球口 25 に入球した遊技球を検出する入球検出センサ 25b (入球検出手段) と、を備えている。そして、入球検出センサ 25b による入球検出は、例えば演出制御基板 73 (図 12 参照) に入力され、この演出制御基板 73 は、入球検出センサ 25b での入球検出に基づいて LED 実装基板 64 の LED 65 を発光制御する。この場合には、装飾枠 24 のステージ 26 上の遊技球が装飾部品 60 の下面 60b つまり外形ケース 61 の下部面 (下面側発光領域部) から出射される光で照らされ、ステージ 26 上の遊技球に注意を喚起できるとともにそのステージ球が見易くなり、そのステージ球が特別図柄始動手段 16 に向けて排出されるか否かを遊技者は楽しむことができる。

20

【0106】

また、前述の演出制御基板 73 に替えて、主制御基板 72 や他の制御基板によって LED 実装基板 64 の LED 65 の発光制御を行うようにして良い。

30

【0107】

なお、図 22 に示すように、LED 実装基板 64 は、装飾部品 60 の収納空間の高さ方向に複数個の LED 65 を並設したものであり、外形ケース 61 は、その下部面の内壁側箇所に、LED 実装基板 64 の下列の LED 65 とそれよりも上側列の LED 65 とを仕切る非光透過性の隔壁 63 (遮光隔壁部) が形成されたものを採用し、LED 実装基板 64 の上側列の LED 65 が前面カバー 66 を照らし、LED 実装基板 64 の下列の LED 65 が外形ケース 61 の下部面を照らすようにしても良い。この場合には、装飾部品 60 の収納空間内の高さ方向に並ぶ複数列の LED 65 は隔壁 63 によって上側列の LED 65 と下側列の LED 65 とに区別され、上側列の LED 65 によって前面カバー 66 が発光し、下側列の LED 65 によって外形ケース 61 の下部面が発光するので、単一の LED 実装基板 64 を、装飾部品 60 の発光表示用とステージ 26 の発光表示用とに独立して活用することができる。つまり、前面カバー 66 のみが発光、外形ケース 61 の下部面のみが発光、その両方が発光するという三態様を単一の LED 実装基板 64 で行うことができる。

40

【0108】

また、図 23 及び図 24 に示すように、装飾部品 60 の上面 60a は、飛び込んできた遊技球が転動可能な転動領域が形成された上側転動部としても良い。例えば、上側転動部は、図 24 に示すようにその断面視で両端側が高く且つ中央箇所がそれよりも低くなった略円弧状としている。また、波形などに形成しても良い。また、上側転動部は、当該上側転動部を転動する遊技球を遊技盤 11 に配設された特別図柄始動手段 16 の方に向けて排

50

出する排出用案内窪み 6 8 を備えるようにしても良い。排出用案内窪み 6 8 は、例えば断面視で例えば上側転動部の中央箇所形成されている。この場合には、透明区画部材 4 0 の前側箇所かつステージ 2 6 よりも遊技球直径以上の高さ箇所に取り付けられた装飾部品 6 0 の上面 6 0 a に遊技球が飛び込んできた場合であっても、この飛び込み球を当該上面 6 0 a である上側転動部において転動させることができ、飛び込み球の転動態様を遊技者に見せることができる。また、装飾部品 6 0 の上面 6 0 a に飛び込んできた飛び込み球が当該上面 6 0 a (上側転動部) を転動して排出用案内窪み 6 8 に捕らえられると、図 2 3 に二点鎖線矢印で示すように遊技領域 1 3 の特別図柄始動手段 1 6 の方に向けて排出されるので、遊技者は、特別図柄始動手段 1 6 への入賞の期待感を持って飛び込み球の流下を楽しむことができる。また、外形ケース 6 1 が光透過性であるため、装飾部品 6 0 の上面 6 0 a (上側転動部) を発光させることができ、装飾部品 6 0 の上面 6 0 a に飛び込んできて転動する飛び込み球を照らすことができる。

10

【0109】

また、図 2 4 に示すように、ワープ通路 2 5 a を通って案内されてきた遊技球がステージ 2 6 を転動する際に装飾部品 6 0 の下部面からの光で照らされて見易くなっており、さらに、ステージ 2 6 の上方位置の装飾部品 6 0 の上面 6 0 a に遊技領域 1 3 から飛び込んできた遊技球が装飾部品 6 0 の上面 6 0 a を転動する際に当該装飾部品 6 0 の上面 6 0 a からの光で照らされて見易くなっている。

【0110】

さらに、装飾部品 6 0 の上面 6 0 a (上側転動部) は、排出用案内窪み 6 8 以外の箇所に、特別図柄始動手段 1 6 以外に向けて遊技球を排出する他の排出用窪みを形成しても良い。この場合は、装飾部品 6 0 の上面 6 0 a への飛び込み球についても、特別図柄始動手段 1 6 に向けて排出されるか又はそれ以外に向けて排出されるかを楽しむことができる。

20

【0111】

また、図 2 5 ~ 図 2 7 に示すような装飾部品 8 0 を採用しても良い。この装飾部品 8 0 の外形ケース 8 1 は、前面側に所定の表示形状 (例えば V 字) に象られた開口部 8 3 a を有する前飾りカバー 8 3 (前側部材に相当) と、この開口部 8 3 a と嵌合する正面視で V 字状に象られた突起部 8 4 a が前面側に形成されかつ当該突起部 8 4 a を開口部 8 3 a に嵌合するようにして前飾りカバー 8 3 の後側に組み合わせられる箱ケース 8 4 (後側部材に相当) とを備えている。前飾りカバー 8 3 は、その背面側のうち周縁部を除く箇所が前側に窪んだ窪み部 8 3 b (図 2 5 参照) が形成された略皿状部材であり、箱ケース 8 4 は、その前面側に、前飾りカバー 8 3 の窪み部 8 3 b と嵌合する嵌合突出部 8 4 b が形成されている。

30

【0112】

図 2 7 に示すように、前飾りカバー 8 3 の背面側の窪み部 8 3 b (図 2 5 参照) に箱ケース 8 4 の嵌合突出部 8 4 b を嵌合させて、前飾りカバー 8 3 の窪み部 8 3 b に形成されたボス 8 3 c を箱ケース 8 4 の嵌合突出部 8 4 b に形成された挿入穴 8 4 c に挿入し、箱ケース 8 4 の背後側から挿入穴 8 4 c の底面に形成された図示省略の貫通孔 (ネジ頭よりも小さい穴径である) にネジ 8 5 を挿入して前飾りカバー 8 3 のボス 8 3 c の先端面のネジ穴 8 3 d に螺入することで、前飾りカバー 8 3 を箱ケース 8 4 の前側に固定する。図 2 5 及び図 2 6 に示すように、前飾りカバー 8 3 と箱ケース 8 4 との境界箇所に段差がなく、装飾部品 6 0 の上面 6 0 a、両側面及び下面 6 0 b は面一となっている。

40

【0113】

この場合には、前飾りカバー 8 3 の開口部 8 3 a に箱ケース 8 4 の突起部 8 4 a を嵌合させることで、装飾部品 6 0 の前面側に所定の表示形状を形成することができ、装飾性に優れる。また、例えば装飾部品 6 0 の前面に装飾シールを貼り付けた場合には、装飾部品 6 0 の前面への遊技球の衝突に起因して、装飾シール自体が剥がれてきたり、装飾シールの表示が褪せてきたりすることが懸念されるが、前飾りカバー 8 3 の開口部 8 3 a に箱ケース 8 4 の突起部 8 4 a を嵌合させることで、装飾部品 6 0 の前面側に所定の表示形状を形成しているので、前記の懸念を解消できる。

50

【0114】

次に、図28～図33を用いて本発明の第3の実施形態を例示する。図28及び図31に示すように、この第3の実施形態では、透明区画部材40の下端面40Bから入射された光によって当該透明区画部材40の正面視で視認可能に表示形成部DAが発光表示されるものである。他の構成は第2の実施形態と同様である。

【0115】

具体的には、図30に示すように、装飾枠24の前構造体21におけるステージ26の下方箇所に、LED実装基板87の両端を支持する一対の支持片26bを備えている。支持片26bで支持されたLED実装基板87は、図29及び図30に示すように、手前側で横並びに複数個（例えば8個）のLED88（発光ダイオード88）が配置されるとともに、奥側で横並びに複数個（例えば8個）のLED88が配置されている。

10

【0116】

LED実装基板87の手前側列のLED88によりステージ26が下方から照らされ、ステージ26が発光し、ステージ球が見易くなる。なお、ステージ26の発光は、常時発光であっても良いし、前述の第2の実施形態のように装飾枠24の入球口25に遊技球がしたことを入球検出センサ25bによって検出された場合に一定期間（例えば、遊技球がステージ26を転動する期間）発光させるようにしても良い。なお、前記期間としては、遊技球がステージ26を転動する予想期間、実測期間、転動最長期間等種々の期間としても良い。

【0117】

また、図30に示すように、LED実装基板87の奥側列のLED88が透明区画部材40の下端面40Bに近接して位置している。演出制御基板73（図12参照）は、画像表示手段22における表示演出が例えば大当たり演出である場合に、LED実装基板87の奥側列のLED88を発光制御し、この奥側列のLED88からの光が透明区画部材40の下端面40Bに入射される。

20

【0118】

図31及び図32に示すように、導光板である透明区画部材40は、その下端面40Bへの入射光によって当該透明区画部材40の正面視で視認可能に発光表示される表示形成部DAを例えば背面側に備えている。具体的には、表示形成部DAは、図32に示すように、透明区画部材40の背面側で上半分箇所において、所定の情報として図31に示す「大当たり」の文字が対応する箇所に複数個の微小凹部89を形成したものである。例えば、複数個の微小凹部89は、図32に示すように、LED88から遠ざかる程にその窪みが深くなっており、透明区画部材40内に入射された光が当該透明区画部材40の上端に近い微小凹部89に対しても届いて当該透明区画部材40の前面側に反射するようになっている。なお、所定の情報として上記「大当たり」以外の文字等を採用しても良いし、この情報に替えて所定の模様（例えば、花模様や泡模様など種々の模様が挙げられる）を採用しても良いし、所定の情報及び所定の模様の両方を採用しても良い。

30

【0119】

つまり、透明区画部材40の下端面40Bに入射された光が当該透明区画部材40内を進み、表示形成部DAを構成する微小凹部89で前面側に反射することで、図33（b）に示すように透明区画部材40の前面側が「大当たり」を表示する発光状態となる。なお、透明区画部材40の下端面40Bに光が入射されない状態では、図33（a）に示すように透明区画部材40の「大当たり」が非発光で透明のままであり、透明区画部材40の表示形成部DAの背後側も視認可能となっている。

40

【0120】

なお、表示形成部DAは「大当たり」以外の文字、図形等としてもよく、演出制御基板73（図12参照）は、画像表示手段22における所定表示演出の内容に合わせて表示形成部DAを発光表示させても良い。

【0121】

このように、非入射状態では透明区画部材40は表示形成部DAによる発光表示がされ

50

ずに透明のままであり、正面視で透明区画部材 40 の背後箇所も視認可能である。そして、入射状態となる（透明区画部材 40 の端面に光が入射される）と透明区画部材 40 の表示形成部 DA を当該透明区画部材 40 の正面視で視認可能に発光表示することができ、装飾性を発揮することができる。よって、正面視で透明区画部材 40 の背後箇所も視認でき、且つ、装飾性を発揮できる透明区画部材 40 を備えたパチンコ機を提供することができる。つまり、装飾性に優れたパチンコ機を提供することができる。

【0122】

また、LED 88 の発光強度を所定値以上にした場合には、透明区画部材 40 における表示形成部 DA の発光強度が高くなり、当該表示形成部 DA の箇所を通して背後が見えないようにすることが可能である。なお、透明区画部材 40 の正面視で表示形成部 DA 以外の箇所は LED 88 の発光状態においても非発光又は僅かに発光している程度であり、当該箇所を通じてその背後が視認可能である。

10

【0123】

また、透明区画部材 40 の表示形成部 DA による発光表示は、遊技者が注視することの多いステージ 26 の近傍箇所で行うことができ、ステージ 26 の遊技球の転動を見ながら透明区画部材 40 の装飾表示を見ることができ、かかる装飾表示を遊技者に伝達し易い。

【0124】

なお、表示形成部 DA としては、透明区画部材 40 の正面の全部又は一部を所定色のみで発光するもの（所定色で全面発光又は部分発光）としても良い。具体的には、透明区画部材 40 の正面の全部又は一部に対応する、背後側の領域に複数個の微小凹部 89 を形成することが挙げられる。この第 3 の実施形態では、文字を表示しているが、文字、図形、記号又はこれらの結合を発光表示するものとしても良い。例えば、「大当たり」以外に「チャンス」、「リーチ」などの各種の文字情報や、「蝶」、「魚」、「花」などの動植物あるいはロボットのような自然物や創造物を写實的又は抽象的に表した図形や、キャラクタ、機種、社名などを表した各種の記号や、これらを組み合わせたものとしても良い。また、保留球数（特別保留個数や普通保留個数）を表示するようにしてもよい。また、遊技状態（特別利益状態や、確変遊技状態や、確変ではない通常遊技状態など）を表示するようにしてもよい。

20

【0125】

また、図 30 に示すように、透明区画部材 40 の上端が画像表示手段 22 の表示画面 22 a の下辺よりも高い位置にあるため、遊技盤 11 の正面視において透明区画部材 40 の上端は表示画面 22 a の一部である下辺部分に重なる位置にある。

30

【0126】

よって、非入射状態では透明区画部材 40 は表示形成部 DA による発光表示がされずに透明のままであり、当該透明区画部材 40 を介して背後の表示画面 22 a の一部が視認可能である。そして、入射状態となる（透明区画部材 40 の端面に光が入射される）と透明区画部材 40 の表示形成部 DA を発光表示することができ、当該発光表示を表示画面 22 a の一部に重ね合わせた表示とすることができ、表示画面 22 a と一体感のある装飾表示とすることができ、装飾性に優れる。

【0127】

また、透明区画部材 40 の表示形成部 DA による発光表示は、遊技者が注視することの多い表示画面 22 a 及びステージ 26 の範囲内箇所で行うことができ、表示画面 22 a やステージ 26 の遊技球の転動を見ながら透明区画部材 40 の装飾表示を見ることができ、かかる装飾表示を遊技者に伝達し易い。

40

【0128】

また、大当たり表示演出（遊技内容）に応じて透明区画部材 40 を、図 33（a）に示す透明状態（非発光状態）から、図 33（b）に示す装飾表示状態（発光表示状態）に変更する演出制御基板 73（制御手段）を備えているので、遊技内容に連動した装飾表示を行うことができ、透明区画部材 40 の装飾表示によって遊技の興趣性をさらに向上させることができる。

50

【 0 1 2 9 】

また、表示形成部 D A は例えば所定の文字情報（「大当たり」）とし、透明区画部材 4 0 と重なる表示画面 2 2 a の一部箇所又は重ならない箇所における表示情報もそれと同一の表示情報（相似の表示情報であっても良い）とし、表示画面 2 2 a にかかる表示情報が表示された後に、この表示を消去（あるいは維持しても良い）するとともに透明区画部材 4 0 に当該文字情報を発光表示することで、当該文字が前に移動したような表示演出を行うことができる。また、表示形成部 D A として、表示画面 2 2 a の表示情報と関連する情報とする（例えば表示画面 2 2 a が「大当たり」で、透明区画部材 4 0 が「確変大当たり」）ことで、表示画面 2 2 a の「大当たり」表示が透明区画部材 4 0 の「確変大当たり」表示に変更される表示演出を行うことができる。

10

【 0 1 3 0 】

また、図 3 4 に示すように、透明区画部材 4 0 をステージ 2 6 に締結する締結手段 9 0 を備え、LED 実装基板 8 7 は、その LED 8 8 を透明区画部材 4 0 の下端面 4 0 B に向けた状態で、当該透明区画部材 4 0 とともに締結手段 9 0 によってステージ 2 6 に共締めするようにしても良い。具体的には、LED 実装基板 8 7 の上部箇所と、透明区画部材 4 0 の下端側とに同一開口中心で連通する貫通孔 8 7 a , 4 0 p がそれぞれ形成されている。LED 実装基板 8 7 の貫通孔 8 7 a、透明区画部材 4 0 の貫通孔 4 0 p の順に挿入したネジ 9 0 a をステージ 2 6 のネジ孔 2 6 c に螺入することで、LED 実装基板 8 7 及び透明区画部材 4 0 がステージ 2 6 に共締めされる。この場合には、透明区画部材 4 0 をステージ 2 6 に締結する透明区画部材取付用ネジを、LED 実装基板 8 7 及び透明区画部材 4 0 をステージ 2 6 に共締めするための共用の締結手段 9 0（例えば共締めネジ 9 0 a）として活用することができ、LED 実装基板 8 7 のみをステージ 2 6 に取り付けるためのネジ（基板取付用ネジ）を廃止することができ、部品点数を低減できる。

20

【 0 1 3 1 】

また、図 3 5（a）に示すように、透明区画部材 4 0 の第 1 端面としての下端面 4 0 B に光を入射するための LED 実装基板 8 7 の LED 8 8（第 1 光源）の他に、透明区画部材 4 0 の下端面 4 0 B と直交する右端面 4 0 R（第 2 端面）に光を入射するための LED 実装基板 8 7 の LED 8 8（第 2 光源）を備え、透明区画部材 4 0 は、下端面 4 0 B への入射光 L 1 によって当該透明区画部材 4 0 の正面視で視認可能に発光表示される第 1 表示形成部 D A 1（図 3 5 の「大当たり」）と、右端面 4 0 R への入射光 L 2 によって当該透明区画部材 4 0 の正面視で視認可能に発光表示される第 2 表示形成部 D A 2（図 3 5 の「確変」）を備えたものとしても良い。

30

【 0 1 3 2 】

例えば、第 1 表示形成部 D A 1（図 3 5 の「大当たり」）は、図 3 5（b）及び図 3 6 に示すように、透明区画部材 4 0 中を進行する LED 8 8（第 1 光源）からの光 L 1 と交差し且つ当該透明区画部材 4 0 中を進行する LED 8 8（第 2 光源）からの光 L 2 と平行になるようにその微小凹部 8 9 の反射面 8 9 a を形成したものであり、光 L 1 が第 1 表示形成部 D A 1 を構成する微小凹部 8 9 の反射面 8 9 a で透明区画部材 4 0 の前面側に向けて反射することで「大当たり」が発光表示されるが、光 L 1 は第 2 表示形成部 D A 2 を構成する微小凹部 8 9 の反射面 8 9 b と平行であり、反射されないため、光 L 1 によって第 2 表示形成部 D A 2（図 3 5 の「確変」）が発光表示されない。図 3 5（b）及び図 3 6 に示すように、光は、第 2 表示形成部 D A 2 は、透明区画部材 4 0 中を進行する LED 8 8（第 2 光源）からの光 L 2 と交差し且つ当該透明区画部材 4 0 中を進行する LED 8 8（第 1 光源）からの光 L 1 と平行になるようにその微小凹部 8 9 の反射面 8 9 b が形成されたものであり、光 L 2 が第 2 表示形成部 D A 2 を構成する微小凹部 8 9 の反射面 8 9 b で透明区画部材 4 0 の前面側に向けて反射することで「確変」が発光表示されるが、光 L 2 は第 1 表示形成部 D A 1 を構成する微小凹部 8 9 の反射面 8 9 a と平行であり、反射されないため、光 L 2 によって第 1 表示形成部 D A 1（図 3 5 の「大当たり」）が発光表示されない。なお、下端面 4 0 B に光 L 1 を入射するとともに、右端面 4 0 R に光 L 2 を入射すると、第 2 表示形成部 D A 2（図 3 5 の「確変」）と第 1 表示形成部 D A 1（図 3 5

40

50

の「大当たり」)の両方が発光表示される。

【0133】

上述したように、透明区画部材40への入射端面を変更する、つまり、下端面40Bへの入射と右端面40Rへの入射とを変更することで異なる発光表示を行うことができ、省スペースで且つ装飾性に優れた透明区画部材40による装飾表示を行うことができる。

【0134】

また、図37及び図38に示すように、透明区画部材40は、表示形成部DAがそれぞれ形成された複数枚の透明導光板(手前から順に第1~第3透明導光板91a~91c)を備え、第1~第3透明導光板91a~91cを正面視で重なるように奥行き方向に並設し、第1~第3透明導光板91a~91cの端面ごとに第1~第3列のLED88(光源)がそれぞれ位置するようにLED実装基板87を配設し、図12に示す演出制御基板73(制御手段)によって各LED88を点灯制御するようにしても良い。例えば、第1~第3透明導光板91a~91cの各表示形成部DAは、同一の表示物(例えば、蝶)であり、正面視で異なる位置にそれぞれ形成されているとする(第1透明導光板91aでは左下箇所、第2透明導光板91bでは略中央箇所、第3透明導光板91cでは右上箇所に蝶が形成されているとする)。

【0135】

なお、図32(b)及び(c)に示すように、LED実装基板87の最手前側に位置する第1列のLED88を発光させると、その光が最手前側に位置する第1透明導光板91aの下端面に入射されて、第1透明導光板91aの表示形成部DAが発光表示される。次に第2列のLED88を発光させて第2透明導光板91bの表示形成部DAを発光表示するとともに、第1列のLED88を消灯する。次に第3列のLED88を発光させて第3透明導光板91cの表示形成部DAを発光表示するとともに、第2列のLED88を消灯する。このように並び順に第1~第3の透明導光板91a~91cを順番に点灯消灯することで、例えば蝶が透明区画部材40の面内方向(左下から右上)へ移動するような動的な発光表示とすることができる。

【0136】

なお、上記と異なる例として、第1~第3の透明導光板91a~91cの各表示形成部DAが同じ表示物を表示するものであり、正面視において同一位置で且つ手前側になる程その大きさが大きくなるようにそれぞれ形成されている場合には、透明区画部材40の前後方向に移動する動的な発光表示を行うことができる。

【0137】

また、次に説明するように透明区画部材40の表示形成部DAとしてセグメント図柄を採用しても良い。図39に示すように、画像表示手段22は、所定の変動開始条件の成立(特別図柄始動手段16への入球)を契機として、演出図柄表示手段35において図柄の変動表示を開始し、最終的に図柄の変動停止結果を表示するものである。また、透明区画部材40の表示形成部DAは、演出図柄表示手段35に表示される図柄と関連性のある関連図柄である。演出制御基板73(表示制御手段)は、所定条件成立(特別ナリーチ演出の成立)の場合に、演出図柄表示手段35の外れ変動表示結果と、透明区画部材40の表示形成部DAによって発光表示された関連図柄とで所定の当選結果を表示するように制御するようによい。

【0138】

具体的には、図40及び図41に示すように、透明区画部材40は、nセグメント図柄(nは自然数であり、この実施形態では「7」とする)を表示可能なように透明導光板をn枚(7枚)正面視で重ね合わせた構成としており、各透明導光板91a~91gは、7セグメントを構成する7個のセグメント部のうち一のセグメントをそれぞれ表示形成部DAとすることが挙げられる。

【0139】

また、図41(b)に示すように、透明区画部材40は、手前から順に、第1~第7透明導光板91a~91gを正面視で重なるように奥行き方向に並設したものである。第1

10

20

30

40

50

透明導光板 9 1 a には表示形成部 D A としての上部セグメントを、第 2 透明導光板 9 1 b には表示形成部 D A としての上左部セグメントを、第 3 透明導光板 9 1 c には表示形成部 D A としての上右部セグメントを、第 4 透明導光板 9 1 d には表示形成部 D A としての中央部セグメントを、第 5 透明導光板 9 1 e には表示形成部 D A としての上左部セグメントを、第 6 透明導光板 9 1 f には表示形成部 D A としての上右部セグメントを、第 7 透明導光板 9 1 g には表示形成部 D A としての下部セグメントを備えている。図 4 0 に示すように、各透明導光板 9 1 a ~ 9 1 g の端面ごとに第 1 ~ 第 7 列の L E D 8 8 (光源) がそれぞれ位置するように L E D 実装基板 8 7 が配設されている。図 1 2 に示す演出制御基板 7 3 (制御手段) によって各 L E D 8 8 を点灯制御することで、「0」~「9」の数字を示す図柄を変動表示することができる。なお、第 1 ~ 第 7 透明導光板 9 1 a ~ 9 1 g の全てに光を入射すると、図 4 1 (a) に示すように、数字「8」が発光表示される。また、第 1 ~ 第 7 透明導光板 9 1 a ~ 9 1 g のいずれにも光を入射しない場合には非発光で背後が視認可能である。

10

20

30

40

50

【0140】

この場合には、画像表示手段 2 2 の演出図柄表示手段 3 5 における図柄変動表示結果と透明区画部材 4 0 の関連図柄 (第 1 ~ 第 7 透明導光板 9 1 a ~ 9 1 g によって発光表示される図柄) とで所定の当選結果を表示することができ、遊技の興趣性をさらに向上させることができる。つまり、演出図柄表示手段 3 5 の図柄変動表示結果が外れ結果であった場合 (例えば「7、6、7」でリーチ外れであった場合) でも、透明区画部材 4 0 を構成する第 1 ~ 第 7 透明導光板 9 1 a ~ 9 1 g によって関連図柄 (例えば「7」) が発光表示されて、演出図柄表示手段 3 5 の外れ図柄 (そのうちのリーチ図柄「7」) と透明区画部材 4 0 の関連図柄「7」とで所定の当り図柄表示態様 (「7、7、7」で揃ったとする表示態様) を構成する場合には、遊技者にとって有利な遊技状態 (特別利益状態) を付与することができる。遊技の興趣性を向上させることができる。

【0141】

また、7 枚の透明導光板 (第 1 ~ 第 7 透明導光板 9 1 a ~ 9 1 g) への入射制御により、アラビア数字やアルファベットなど種々の図柄を透明区画部材 4 0 の発光態様で表示することができ、透明区画部材 4 0 のみで図柄の変動表示を行うことも可能である。例えば、7 セグメントであれば 0 ~ 9 までのアラビア数字やアルファベットを発光表示することができる。また、14 セグメントとすることでラテン文字も表示することができ、16 セグメントとすることでタイ文字やベルシャ文字も表示することができる。よって、通常の図柄 (数字の図柄) の他に、馴染みの少ない斬新なラテン文字、タイ文字等も図柄として表示できることから、斬新な図柄を表示できるパチンコ機を提供することができる。

【0142】

また、画像表示手段 2 2 による図柄変動表示結果が外れ結果 (例えばリーチ外れ) であった場合でも、リーチ表示で揃っていた図柄 (リーチ図柄) と同じ図柄を透明区画部材 4 0 の関連図柄として発光表示することができ、いかなるリーチ図柄についても関連図柄として表示対応可能とすることができ、どのようなリーチ外れに対しても大当たり表示態様を生成することができる。

【0143】

図 3 9 に示すように、透明区画部材 4 0 の表示形成部 D A は、画像表示手段 2 2 の表示画面 2 2 a の最終変動列 (例えば中図柄列) に対応する、透明区画部材 4 0 における箇所 (表示画面 2 2 a の中図柄列の真下で近傍箇所) に形成されている。よって、表示画面 2 2 a の最終変動列 (中図柄列) の真下に位置する、透明区画部材 4 0 の箇所に、表示形成部 D A (リーチ図柄と同じ図柄) が発光表示され得るので、画像表示手段 2 2 におけるリーチ外れが透明区画部材 4 0 の表示形成部 D A (リーチ図柄) で揃うか否かが見易く表示できる。なお、透明区画部材 4 0 の任意箇所に表示形成部 D A を形成するようにしても良い。

【0144】

また、上記とは異なる例として、透明区画部材 4 0 の表示形成部 D A を所定色で一様に

面状発光表示するようにしても良い。図42及び図43(a)に示すように、透明区画部材40は、側面視で上半分箇所が先細りとなるように背面側上半分箇所を傾斜面(背後傾斜面40r)としても良い。この場合には、図43(a)に示すように、透明区画部材40の下端面40Bから入射された光が内部を進み、背後傾斜面40rによって前面側に反射されることで、透明区画部材40の表示形成部DA(透明区画部材40において背後傾斜面40rが投影される前面側領域)が面状発光表示される。なお、透明区画部材40の下端面40Bに光が入射されない状態では、透明区画部材40の表示形成部DAは非発光であり、その背後側が視認可能である。

【0145】

また、図43(b)及び(c)に示すように、透明区画部材40は、表示形成部DAがそれぞれ形成された複数枚の透明導光板(手前から順に第1~第4透明導光板91a~91d)を備え、第1~第4透明導光板91a~91dを正面視で重なるように奥行き方向に並設し、各第1~第4透明導光板91a~91dの端面ごとに第1~第4列のLED88(光源)をそれぞれ位置するようにLED実装基板87を配設し、演出制御基板73によって各LED88を点灯制御するようにしても良い。例えば、第1~第4透明導光板91a~91dの各表示形成部DAは正面視で横長矩形形状であり、これらが上から下に順番に並んで位置している。

10

【0146】

なお、図43(b)及び(c)に示すように、LED実装基板87の最手前側に位置する第1列のLED88を発光させると、その光が最手前側に位置する第1透明導光板91aの下端面に入射されて、第1透明導光板91aの表示形成部DAが発光表示される。つまり、透明区画部材40の最上端の横長矩形領域が発光表示される。次に第2列のLED88を発光させて第2透明導光板91bの表示形成部DAを発光表示するとともに、第1列のLED88を消灯する。つまり、透明区画部材40の上端から2番目の横長矩形領域が発光表示される。次に第3列のLED88を発光させて第3透明導光板91cの表示形成部DAを発光表示するとともに、第2列のLED88を消灯する。つまり、透明区画部材40の上端から3番目の横長矩形領域が発光表示される。次に第4列のLED88を発光させて第4透明導光板91dの表示形成部DAを発光表示するとともに、第3列のLED88を消灯する。つまり、透明区画部材40の上端から4番目の横長矩形領域が発光表示される。このように並び順に第1~第4の透明導光板91a~91dを順番に点灯消灯することで、透明区画部材40の発光する横長矩形領域が上から下へ移動するような動的な発光表示とすることができる。

20

30

【0147】

また、第1~第4の透明導光板91a~91dを順番に点灯し、その点灯を維持することで、第1~第4の透明導光板91a~91dによる全体発光表示としても良い。

【0148】

なお、LED実装基板87を後構造体23に取り付ける(透明区画部材は後構造体23または前構造体21のいずれに取り付けられていても良い)ようにしても良い。この場合には、前構造体21側に配線を通さなくて済むため、前構造体21のデザインを変更してリユース(再利用)する際に、前構造体21を容易に取り外すことができる。

40

【0149】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。

【0150】

なお、前述した装飾部品43として、第1の実施形態のように、透明区画部材40の前後にわたる長さを有するものとし、第2の実施形態のように、透明区画部材40の前側に位置し、ステージ26の奥行き長さを有するものとしているが、少なくとも透明区画部材40よりも厚みのあるものとしたり、ステージ26よりも前方に突出し当該ステージ26の奥行き長さよりも大きさとしたりしても良い。

【0151】

50

また、ステージ 2 6 としては、センターケース 1 4 ではなく、遊技盤 1 1 の装着孔 1 1 a の前側周縁部の一部箇所 directly に配設する構成や、当該前側周縁部の一部箇所に遊技部品を配設し、この遊技部品にステージ 2 6 を設ける構成としても良い。

【 0 1 5 2 】

また、前述の各実施形態では、ステージ 2 6 よりも奥側に位置する空間（装飾部品 4 3 が位置する収納空間）を形成する空間形成部材（例えば後構造体 2 3）を備え、透明区画部材 4 0 は、ステージ 2 6 を転動する遊技球が後構造体 2 3 に進入することを阻止するようにステージ 2 6 と後構造体 2 3 とを区画しているが、これに限られず、空間形成部材として、ステージ 2 6 よりも奥側に位置し、且つ、画像表示手段 2 2 の表示画面 2 2 a の前方に位置する視認空間（当該表示画面 2 2 a に対応する大きさ）と、可動装飾物として例えば可動部材 5 8 の収納空間と、当該可動部材 5 8 の可動空間との少なくとも一つの空間を形成する開口部を備えたセンターケースなどの遊技部品が挙げられる。

10

【 0 1 5 3 】

第 1 の実施形態の透明区画部材 4 0 に第 3 の実施形態のように光を入射する構成（つまり導光板）とし、この導光板の装飾部品 4 3 の近傍箇所に、遊技者に所定の動作（例えば非接触センサ 5 0 に向けて手を振ること）を促す文字又は図形の少なくとも一方を表す表示形成部 D A を形成し、装飾部品 4 3 の非接触センサ 5 0 を用いたセンサ演出の際に、導光板の端面（例えば下端面 4 0 B）に LED 8 8 からの光を入射して当該導光板の表示形成部 D A を発光表示させて、遊技者に非接触センサ 5 0 に向けて手を振る動作を促すようにしても良い。

20

【 0 1 5 4 】

この場合には、透明区画部材 4 0 の表示形成部 D A の発光表示によって、当該透明区画部材 4 0 における非接触センサ 5 0 の位置を示唆することができ、非接触センサ 5 0 の位置が分かり易くなり、遊技者は非接触センサ 5 0 に向けて確実に操作することができる。

【 0 1 5 5 】

非接触センサ 5 0 は、ガラス板 9 の後側で且つセンサ面 5 2 をガラス板 9 の表示画面投影領域 E 1 以外のセンサ面投影領域 E 2 に向けて傾斜配置していればその配置位置は任意であり、例えば画像表示手段 2 2 の上側、左右等に配置してもよく、またセンターケース 1 4 以外の遊技盤 1 1 上に配置してもよい。また、非接触センサ 5 0 は例えば透明区画部材 4 0 において移動する移動式（例えば、透明区画部材 4 0 に横長に形成された長孔部の左端箇所である第 1 検出位置と、その右端箇所である第 2 検出位置とを、駆動手段によって変移可能な移動式が挙げられる）としても良く、配置個数は 2 個以上としても良い。

30

【 0 1 5 6 】

センサ演出に関し、実施形態では、センサ演出期間中における非接触センサ 5 0 の検出状態に基づいてセンサ演出期間の終了後に特定演出を実行するように構成したが、センサ演出期間中に非接触センサ 5 0 の検出状況に応じて特定演出を実行するように構成してもよい。例えば、演出図柄表示手段 3 5 による演出図柄の変動表示中に一定時間のセンサ演出期間を設け、そのセンサ演出期間中に遊技者に手刀で演出図柄を斬る動作を要求すると共にその動作を非接触センサ 5 0 で検出し、その検出結果に応じて、演出図柄が斬られ又は斬れない画像を表示することが考えられる。

40

【 0 1 5 7 】

また、特定演出の内容としては、大当たり判定結果に応じて、例えば大当たりの場合には遊技者の動作によって外れの図柄が斬られて大当たり図柄で停止し、外れの場合には、遊技者の動作によっては外れ図柄が斬れずそのまま外れ図柄で停止するような図柄演出を行うことが考えられる。

【 0 1 5 8 】

また、前述の第 1 の実施形態において、第 2 の実施形態の可動部材 5 8 を透明区画部材 4 0 の背後側に位置するように設けるようにしても良い。また、第 1 実施形態の非接触センサ 5 0（モーションセンサ）に替えて内部に、LED 実装基板などの発光手段や、マイククロスピーカなどの音声出力手段などを配置してもよい。

50

【 0 1 5 9 】

また、上述した複数の実施形態のうちいくつかを組み合わせた構成としても良いし、ある実施形態の一部の手段等（手段、構成、装置、部品、機能、要素、処理ステップ、工程又はこれらの結合）を他の実施形態（いくつかの実施形態を組み合わせたものを含む）に組み合わせた構成としても良いし、ある実施形態の一部の手段等と他の実施形態における一部の手段等とを組み合わせた構成としても良いし、ある実施形態の一部の手段等を削除した構成としても良い。

【 0 1 6 0 】

また本発明は、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機においても同様に実施することが可能である。

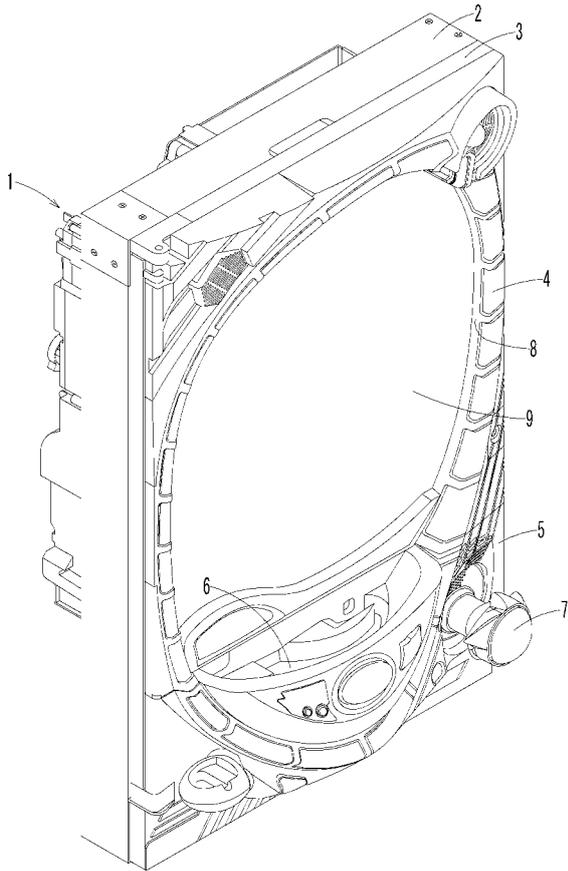
10

【 符号の説明 】

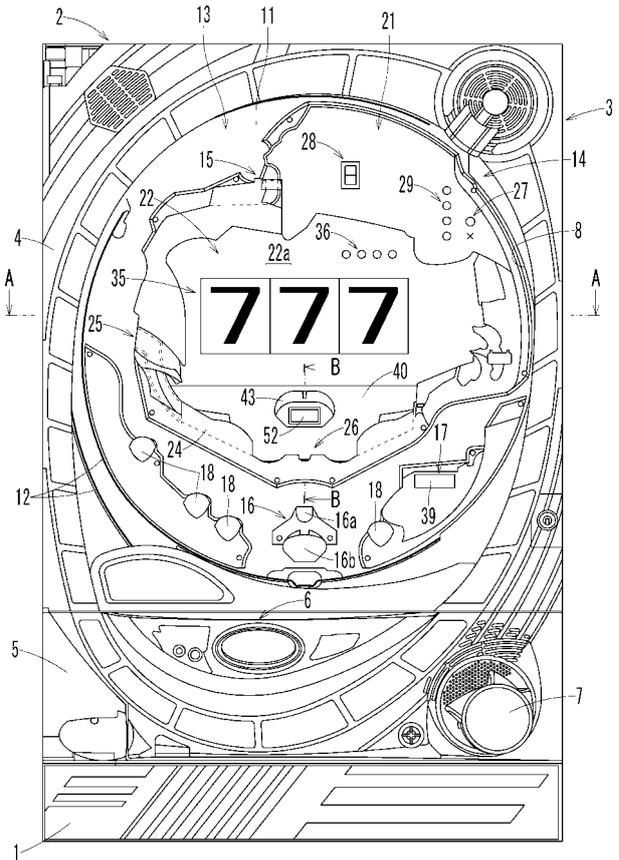
【 0 1 6 1 】

9	ガラス板（透明板）	
1 1	遊技盤	
1 1 a	装着孔	
1 3	遊技領域	
1 4	センターケース	
2 2	画像表示手段	
2 5	入球口	
2 5 a	ワープ通路（案内通路部）	20
2 5 b	入球検出センサ（入球検出手段）	
2 6	ステージ（転動部）	
4 0	透明区画部材（区画部材、透明導光板）	
4 1	切欠部（支持部）	
4 2	取付孔（支持部）	
4 2 A	取付部	
4 3	装飾部品（装飾物）	
4 5 a	配線口	
4 6	表カバー（外形部材、第 1 部材、前側部材）	
4 7	裏カバー（外形部材、第 2 部材、後側部材）	30
4 7 a	リブ（規制部）	
4 8	第 1 収容部（被載置部）	
5 0	非接触センサ（電気部品、モーションセンサ）	
5 5	磁気センサ（電気部品）	
6 4	LED実装基板（発光手段）	
6 6	前面カバー（前面側発光領域部）	
6 8	排出用案内窪み	
8 0	装飾部品（装飾物）	
8 8	LED（光源、第 1 光源、第 2 光源）	
9 1 a ~ 9 1 g	第 1 ~ 第 7 透明導光板	40
D A	表示形成部	
D A 1	第 1 表示形成部	
D A 2	第 2 表示形成部	
E 1	表示画面投影領域	
E 2	センサ面投影領域	
L 1	入射光	
L 2	入射光	

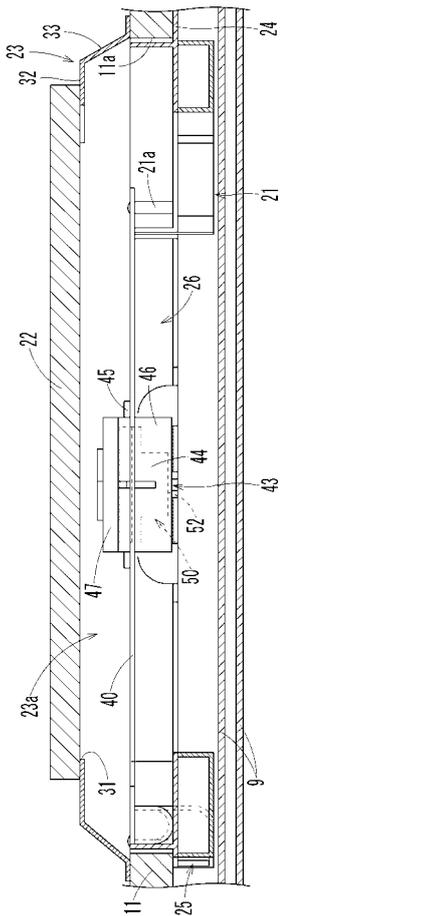
【図1】



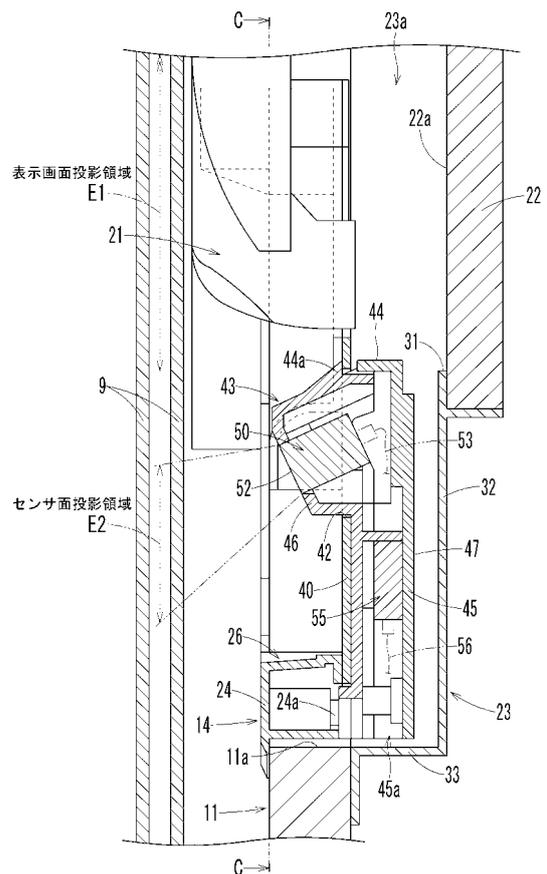
【図2】



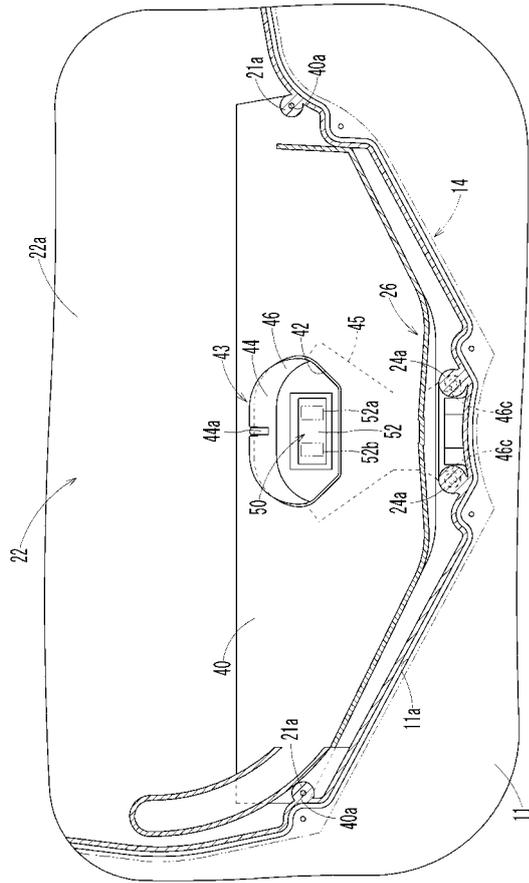
【図3】



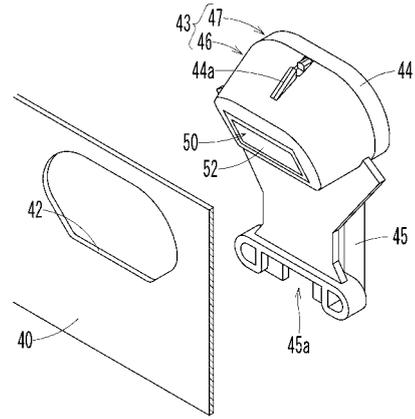
【図4】



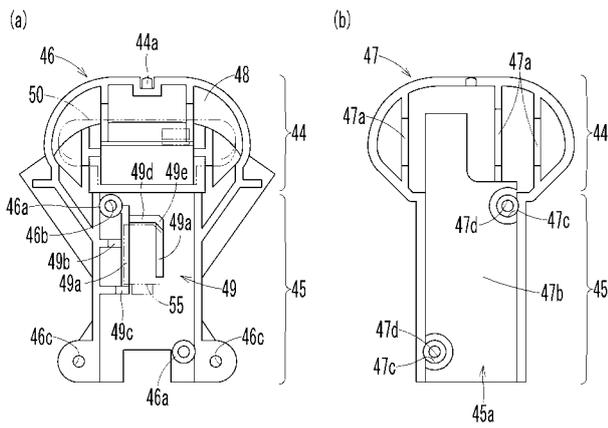
【 図 5 】



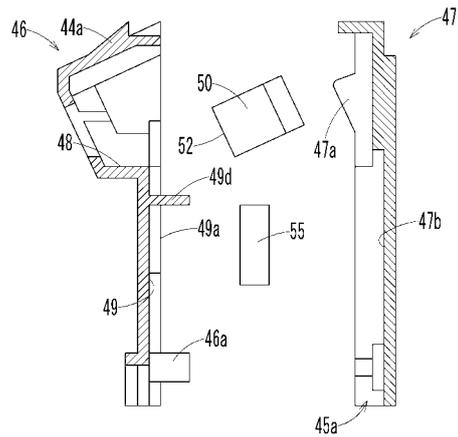
【 図 6 】



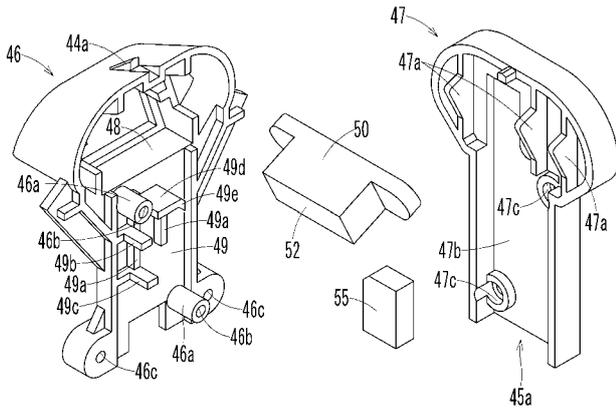
【 図 7 】



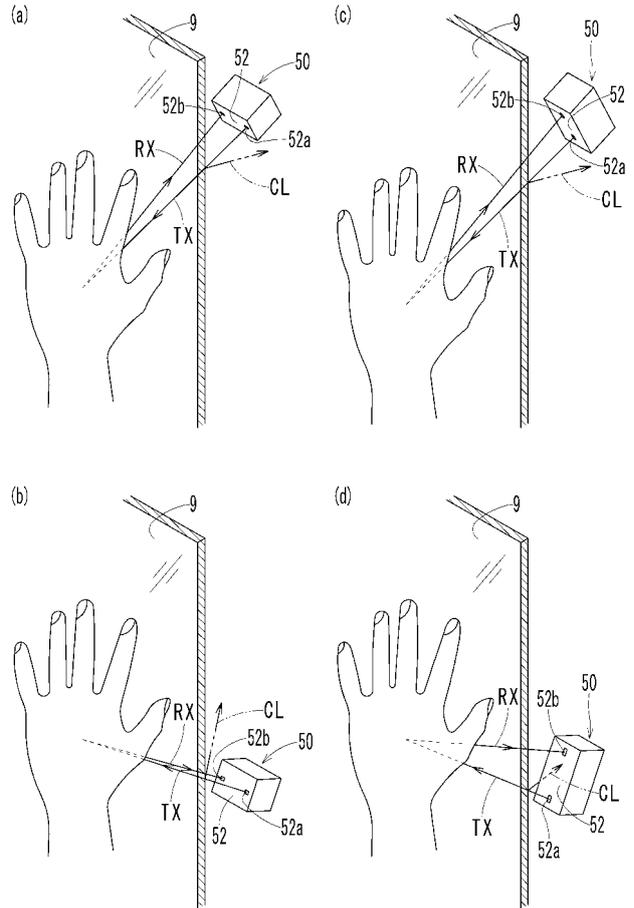
【 図 8 】



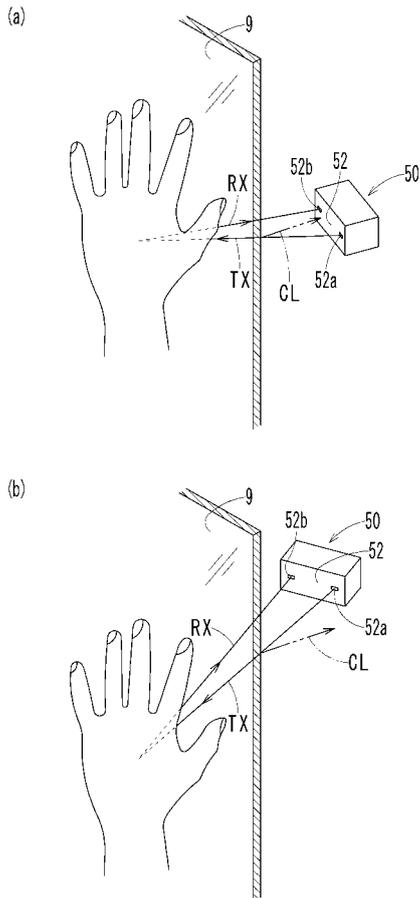
【図9】



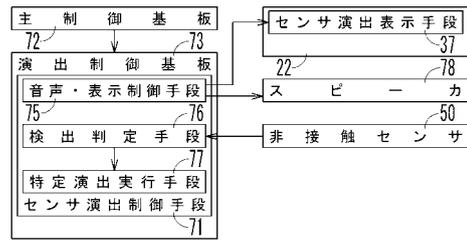
【図10】



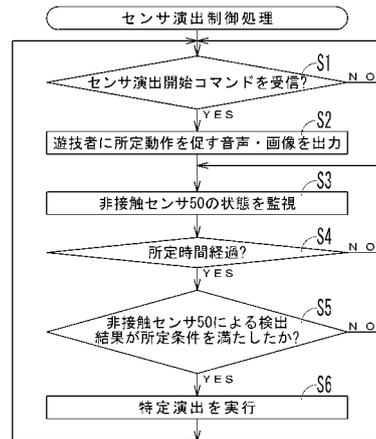
【図11】



【図12】

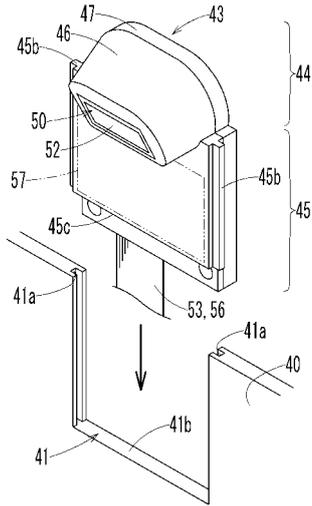


【図13】

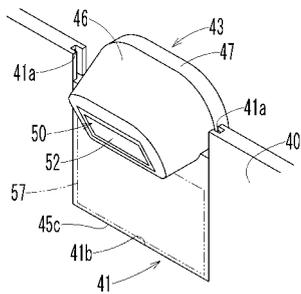


【 図 1 4 】

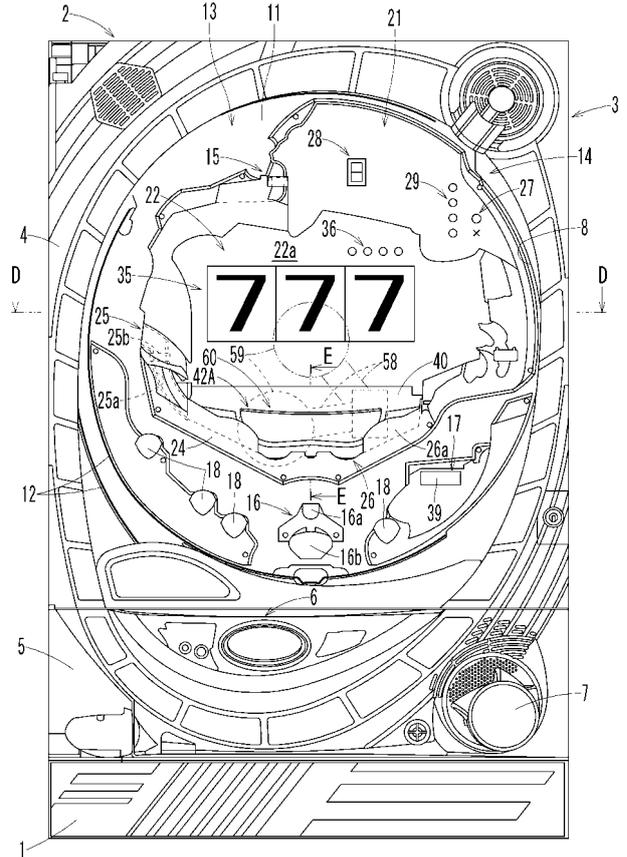
(a)



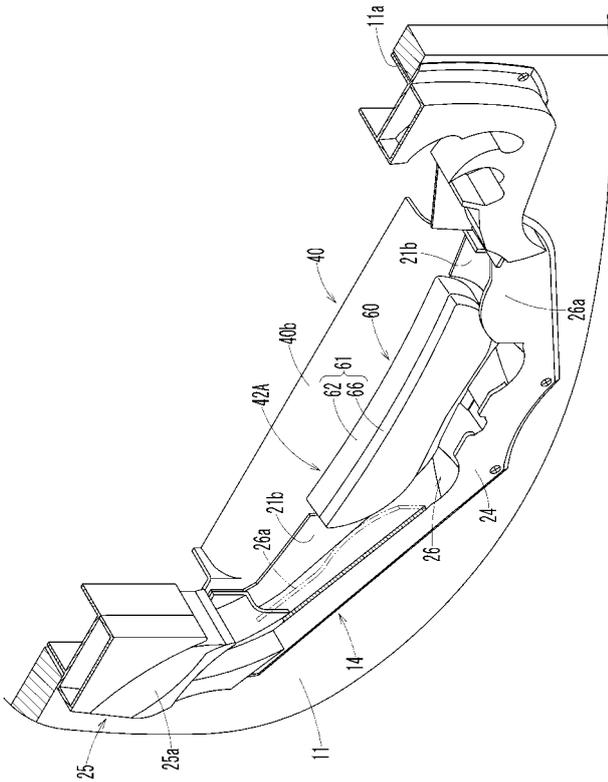
(b)



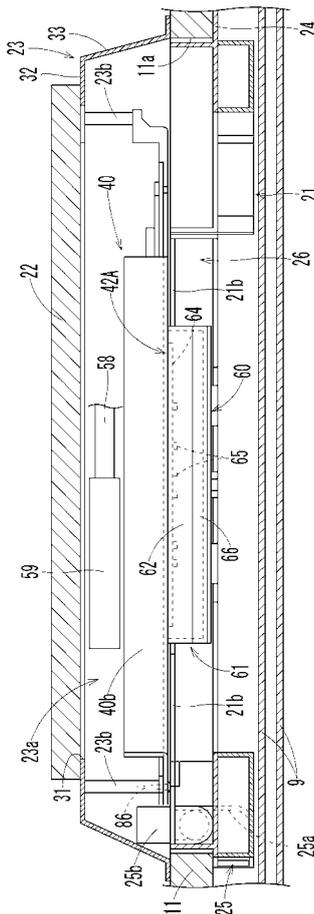
【 図 1 5 】



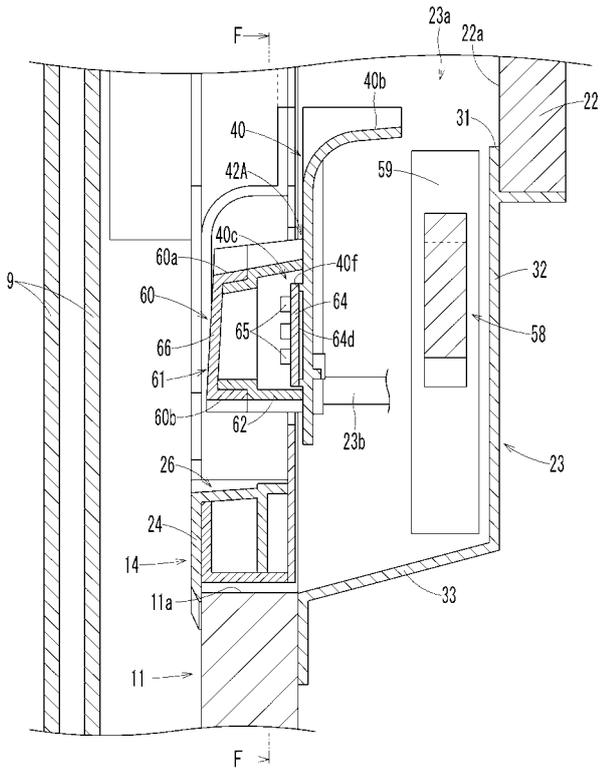
【 図 1 6 】



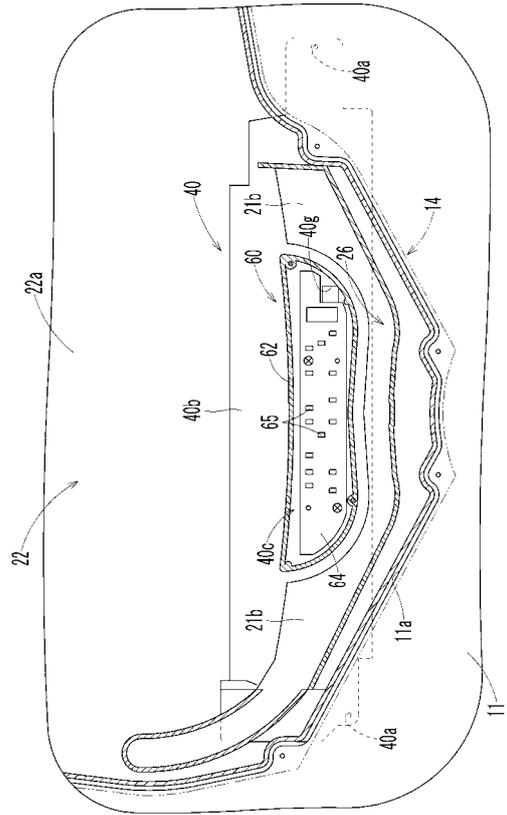
【 図 1 7 】



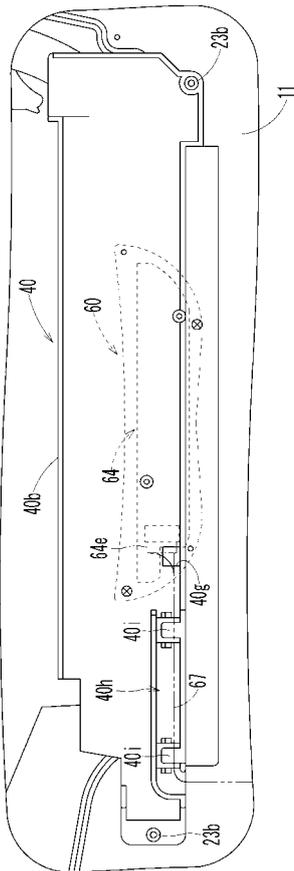
【 図 18 】



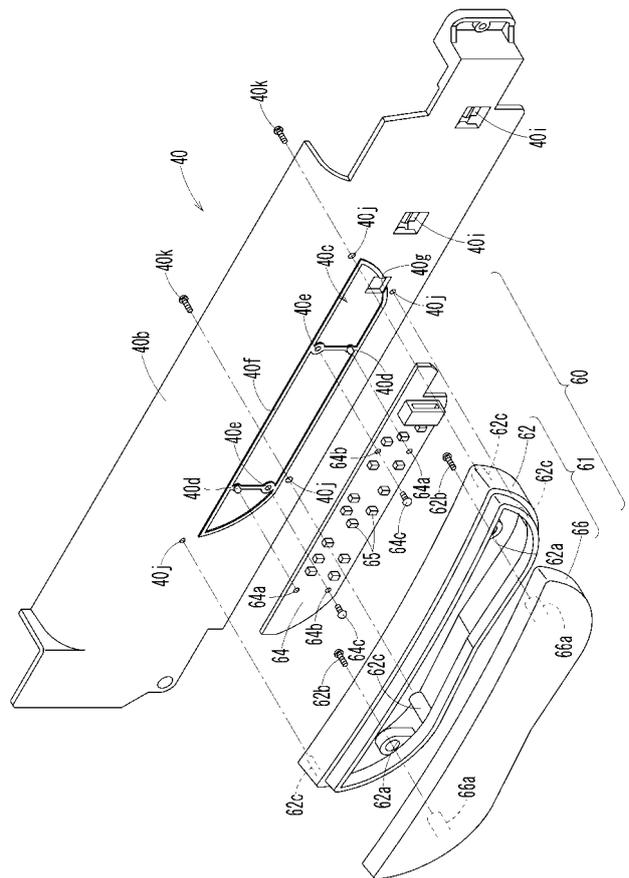
【 図 19 】



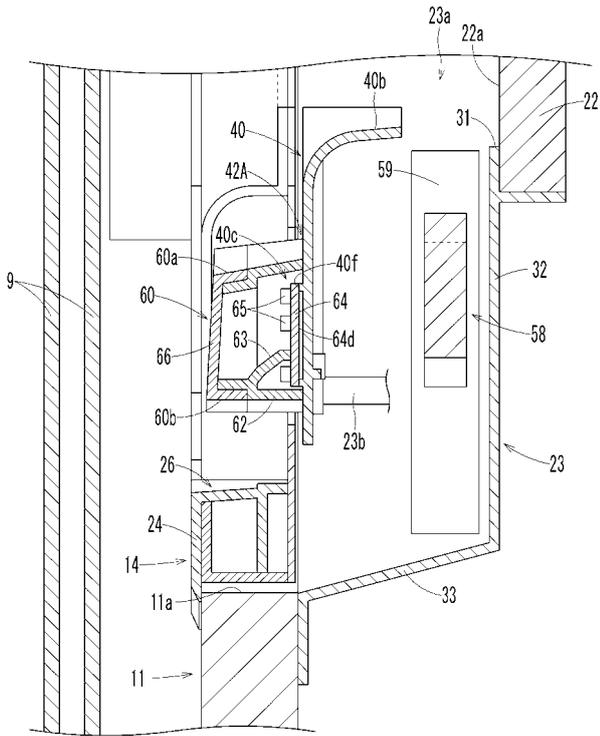
【 図 20 】



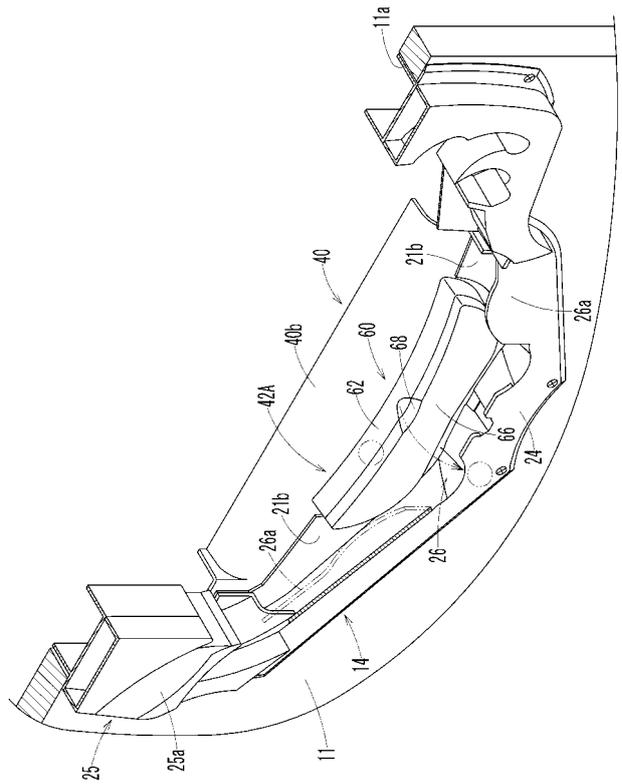
【 図 21 】



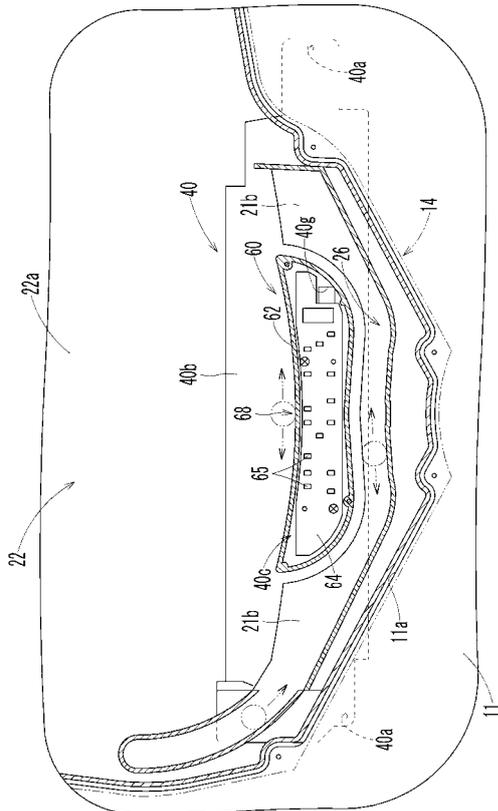
【 図 2 2 】



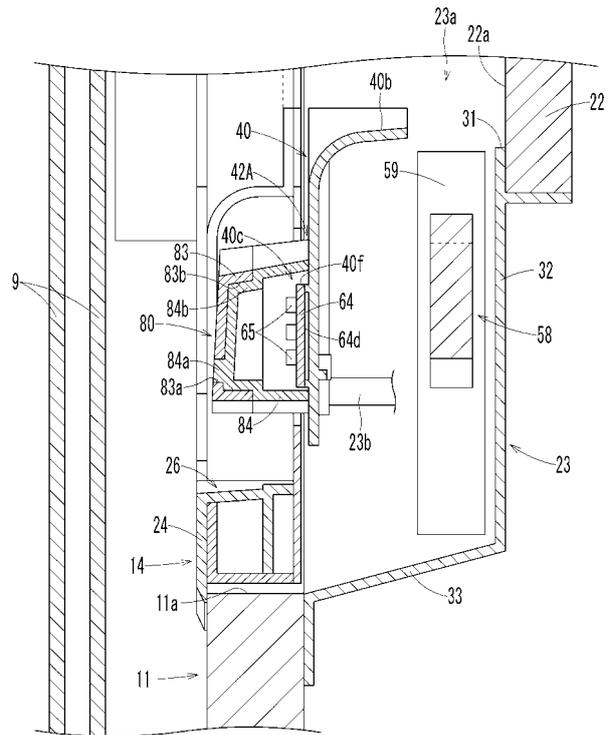
【 図 2 3 】



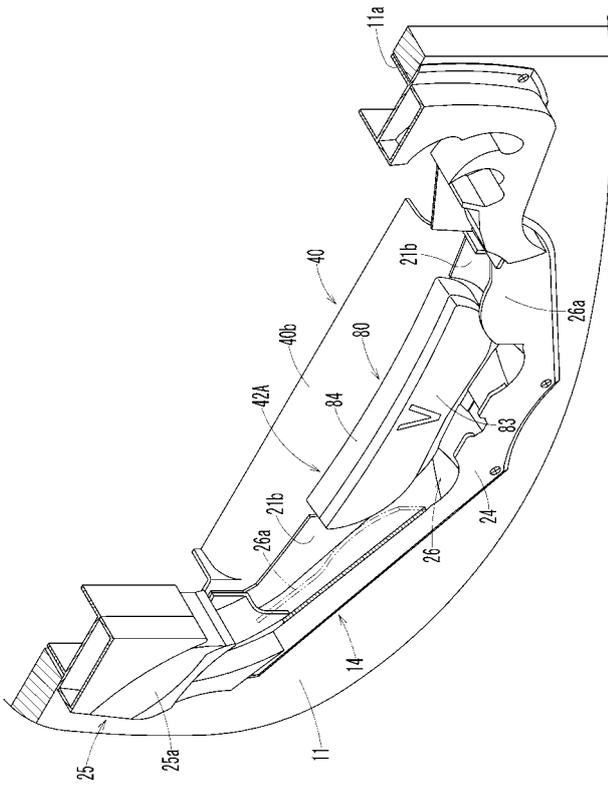
【 図 2 4 】



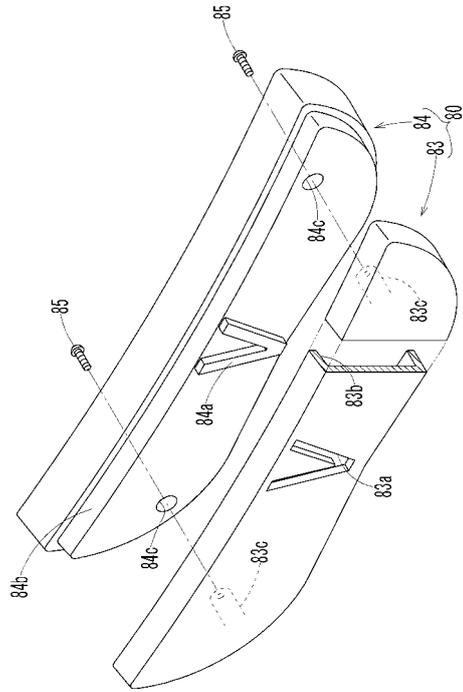
【 図 2 5 】



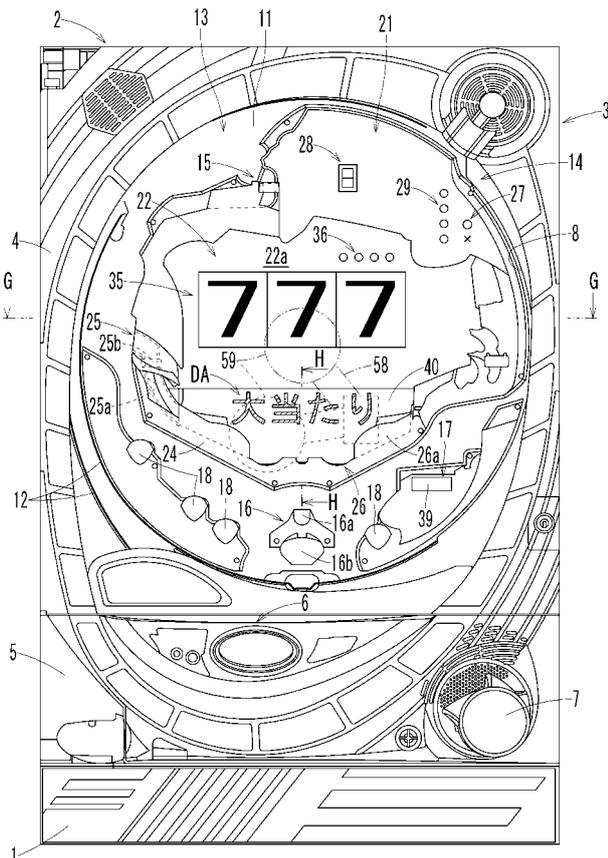
【図 26】



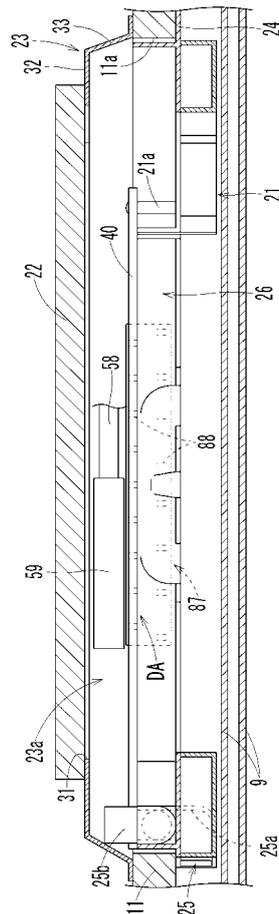
【図 27】



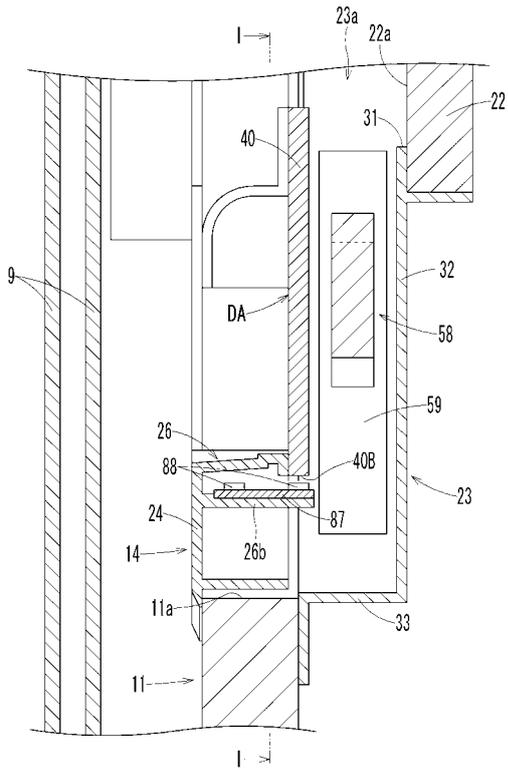
【図 28】



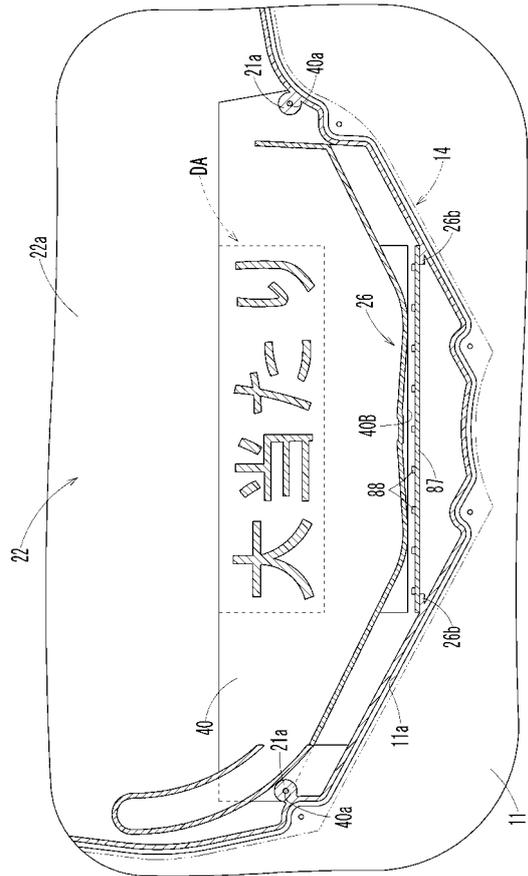
【図 29】



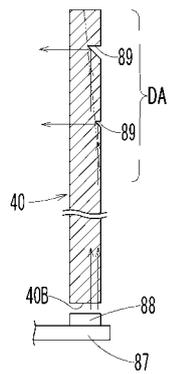
【図30】



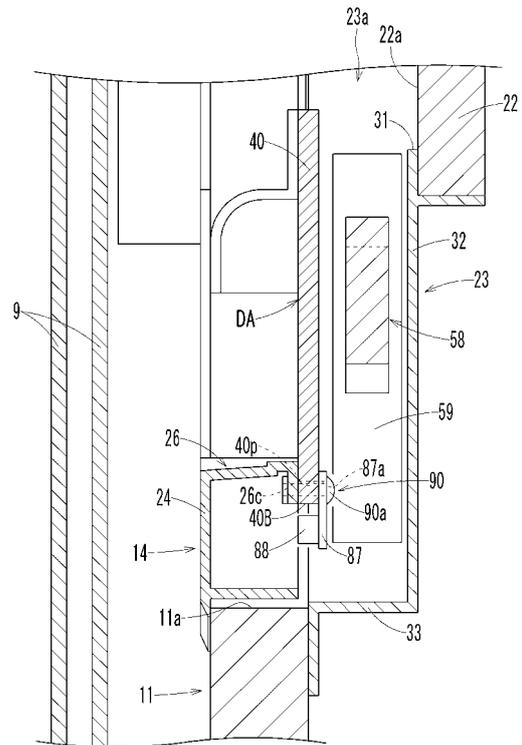
【図31】



【図32】

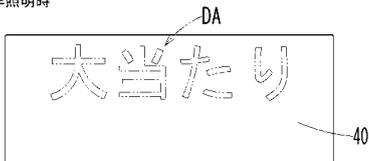


【図34】

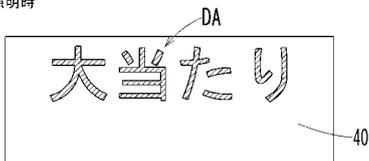


【図33】

(a) 非照明時

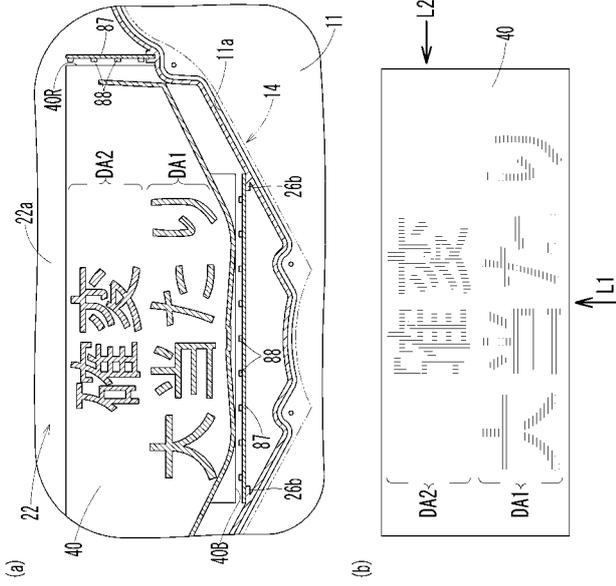


(b) 照明時

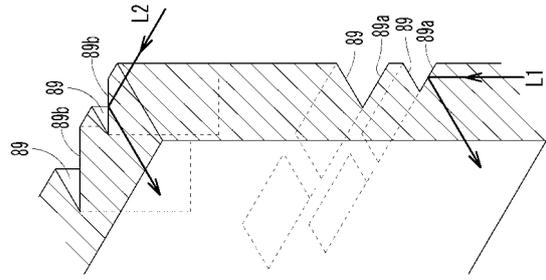


□ : 発光なし ▨ : 赤色発光

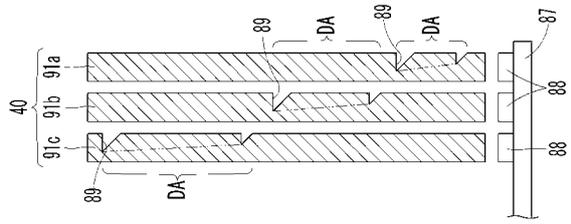
【図 35】



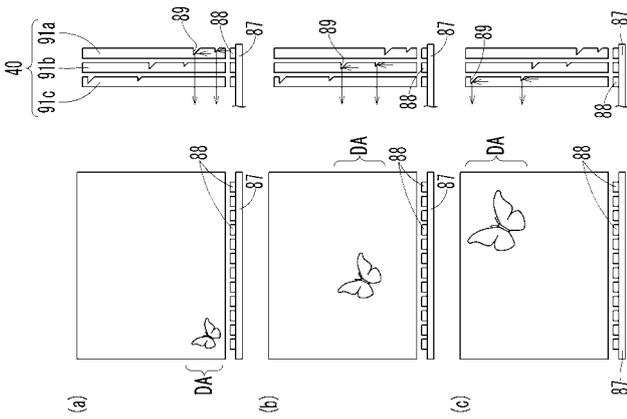
【図 36】



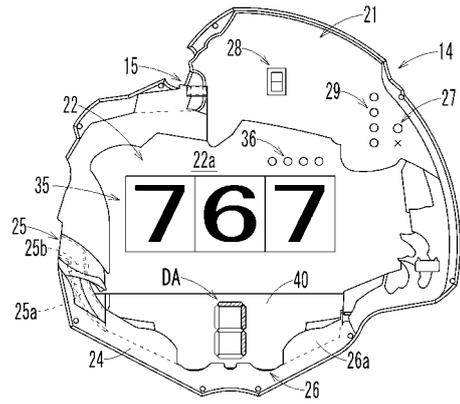
【図 37】



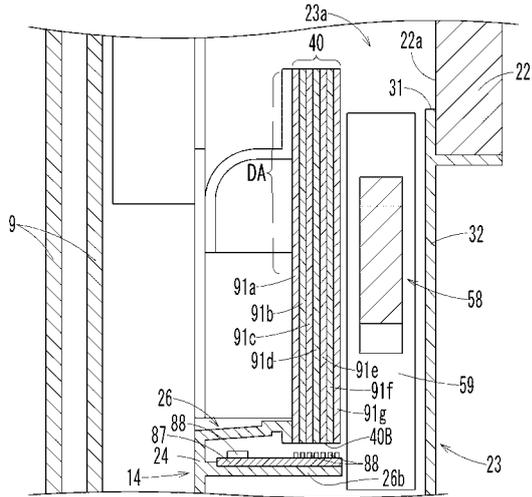
【図 38】



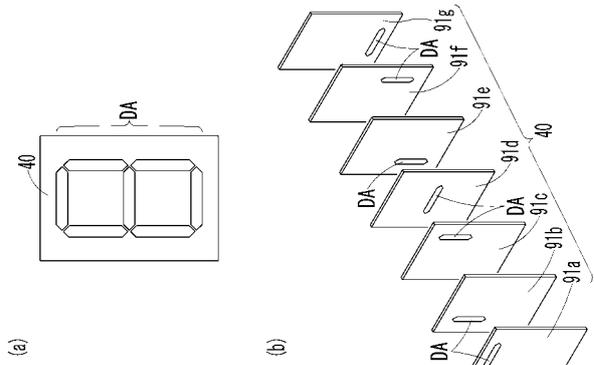
【図 39】



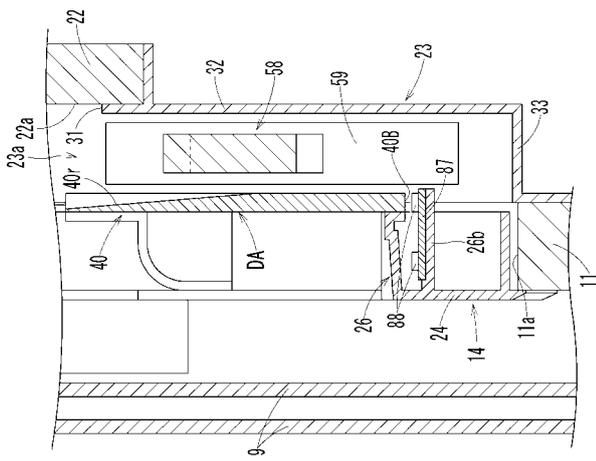
【 図 4 0 】



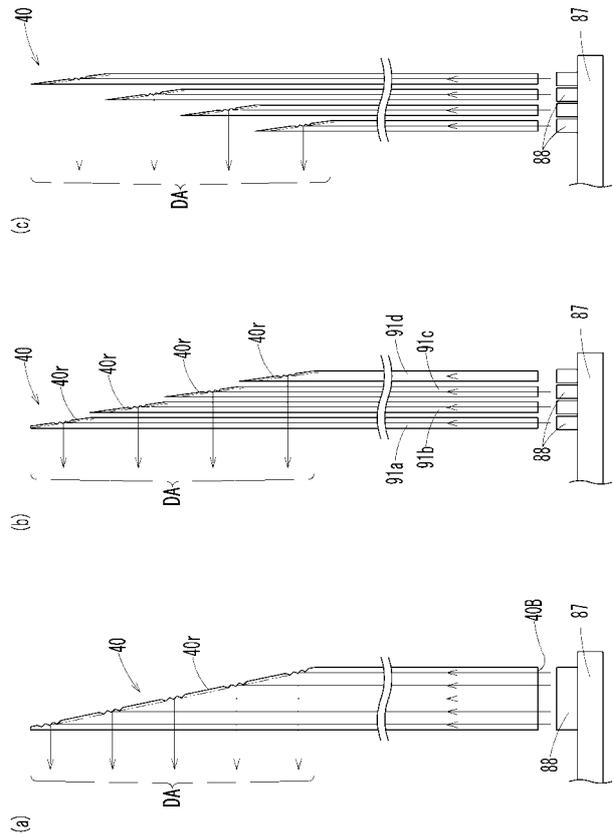
【 図 4 1 】



【 図 4 2 】



【 図 4 3 】



【手続補正書】

【提出日】平成25年4月11日(2013.4.11)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技盤の遊技領域の略中央に配置された画像表示手段と、該画像表示手段よりも前側に位置するように前記遊技盤に装着された前構造体とを備えた弾球遊技機において、

前記前構造体は遊技球を転動させる転動部と該転動部から前記画像表示手段側への遊技球の進入を阻止する阻止部材とを備え、

該阻止部材に、該阻止部材から前側に突出する装飾物を取り付けた

ことを特徴とする弾球遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、遊技盤の遊技領域の略中央に配置された画像表示手段と、該画像表示手段よりも前側に位置するように前記遊技盤に装着された前構造体とを備えた弾球遊技機において、前記前構造体は遊技球を転動させる転動部と該転動部から前記画像表示手段側への遊技球の進入を阻止する阻止部材とを備え、該阻止部材に、該阻止部材から前側に突出する装飾物を取り付けたものである。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】