

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7363306号
(P7363306)

(45)発行日 令和5年10月18日(2023.10.18)

(24)登録日 令和5年10月10日(2023.10.10)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全153頁)

(21)出願番号	特願2019-179513(P2019-179513)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和1年9月30日(2019.9.30)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2021-53137(P2021-53137A)		愛知県名古屋市中種区今池3丁目9番2
(43)公開日	令和3年4月8日(2021.4.8)		1号
審査請求日	令和4年9月1日(2022.9.1)	(74)代理人	100121821
			弁理士 山田 強
		(72)発明者	江島 浩二
			愛知県名古屋市中種区今池3丁目9番2
			1号 株式会社サンスリー内
		(72)発明者	沢田 佳津夫
			愛知県名古屋市中種区今池3丁目9番2
			1号 株式会社サンスリー内
		(72)発明者	武藤 隆一郎
			愛知県名古屋市中種区今池3丁目9番2
			1号 株式会社サンスリー内
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者が操作可能な操作手段と、
所定有効期間中の前記操作手段の操作に基づいて操作対応演出を実行する操作対応演出実行手段と

を備えている遊技機であって、

前記操作手段は、遊技者の操作により当該操作手段の所定部が変位し得るように構成されており、

遊技者の操作により前記所定部が変位可能な位置として、第1位置と、当該第1位置とは異なる第2位置とを含む複数の位置を有しており、

前記操作対応演出実行手段は、

遊技者の操作によって前記操作手段の前記所定部が前記第1位置に変位した場合に前記操作対応演出として第1演出を実行する第1手段と、

遊技者の操作によって前記操作手段の前記所定部が前記第2位置に変位した場合に前記操作対応演出として前記第1演出とは異なる第2演出を実行する第2手段と

を備え、

当該遊技機は、前記操作手段の前記所定部が前記第2位置に変位して前記第2演出が実行された後、前記所定有効期間中に前記操作手段の前記所定部が前記第2位置への変位とは逆方向に変位した場合に、前記第2演出が実行されない状態とすることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特別遊技状態に移行する（例えば特許文献1）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2002-78904号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。

20

【0005】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に向上させることのできる遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、
遊技者が操作可能な操作手段と、
所定有効期間中の前記操作手段の操作に基づいて操作対応演出を実行する操作対応演出実行手段と

30

を備えている遊技機であって、

前記操作手段は、遊技者の操作により当該操作手段の所定部が変位し得るように構成されており、

遊技者の操作により前記所定部が変位可能な位置として、第1位置と、当該第1位置とは異なる第2位置とを含む複数の位置を有しており、

前記操作対応演出実行手段は、

遊技者の操作によって前記操作手段の前記所定部が前記第1位置に変位した場合に前記操作対応演出として第1演出を実行する第1手段と、

遊技者の操作によって前記操作手段の前記所定部が前記第2位置に変位した場合に前記操作対応演出として前記第1演出とは異なる第2演出を実行する第2手段と

40

を備え、

当該遊技機は、前記操作手段の前記所定部が前記第2位置に変位して前記第2演出が実行された後、前記所定有効期間中に前記操作手段の前記所定部が前記第2位置への変位とは逆方向に変位した場合に、前記第2演出が実行されない状態とすることが可能に構成されていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

50

- 【図 1】第 1 の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
- 【図 2】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
- 【図 3】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
- 【図 4】内枠の正面図である。
- 【図 5】遊技盤ユニットの正面図である。
- 【図 6】遊技盤ユニットを前方から見た斜視図である。
- 【図 7】遊技盤ユニットを後方から見た斜視図である。
- 【図 8】内枠の背面図である。
- 【図 9】遊技機の背面図である。
- 【図 10】裏パックユニットの正面図である。 10
- 【図 11】前扉枠の正面図である。
- 【図 12】(a) トップランプ部の内部構造を示す縦断面図、(b) 光演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 13】トップランプ部を主要な構成毎に分解して示す分解斜視図である。
- 【図 14】(a) 低速回転時の光の照射状態を示す概略図、(b) 高速回転時の光の照射状態を示す概略図である。
- 【図 15】(a) 前扉枠の部分拡大図、(b) 図 15 (a) の B - B 線部分断面図である。
- 【図 16】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 17】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための概略図である。
- 【図 18】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。 20
- 【図 19】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
- 【図 20】主制御装置の M P U にて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】作動口の入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】主制御装置の M P U による通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 28】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】遊技演出に係る電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 30】報知・演出制御装置の M P U による変動表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】変動用開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】(a) 変動表示態様の種類を示す概略図、(b) 各変動表示態様の概要を示す概略図である。
- 【図 33】(a) 表示制御装置の M P U による保留表示制御用コマンド対応処理を示すフローチャート、(b) 保留表示の様子を示す概略図である。
- 【図 34】主制御装置の M P U による保留予告用の確認処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 35】主制御装置の M P U による保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】報知・演出制御装置の M P U による保留予告演出用設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】(a) 保留アイコンの種類を示す概略図、(b) 予告演出の概要を示す概略図である。
- 【図 38】(a) 第 1 種予告演出の概要を示す概略図、(b) 第 2 種予告演出の概要を示す概略図である。
- 【図 39】前扉枠を前方から見た斜視図である。
- 【図 40】(a) 演出ボタン装置を遊技機前方から見た斜視図、(b) 演出ボタン装置の 50

側面図である。

【図 4 1】演出ボタン装置を主要な構成毎に分解して示す分解斜視図である。

【図 4 2】サイドカバーを省略した状態の演出ボタン装置の斜視図である。

【図 4 3】演出ボタン装置の部分破断図である。

【図 4 4】操作ブロックを主要な構成毎に分解して示す分解斜視図である。

【図 4 5】ボタンユニットを主要な構成毎に分解して示す分解斜視図である。

【図 4 6】ボタンユニットを主要な構成操作ユニットの分解斜視図である。

【図 4 7】操作ブロックの断面図である。

【図 4 8】（a）操作状態となっている操作ブロックの斜視図、（b）操作状態となっている操作ブロックの断面図である。

【図 4 9】第 2 形態となっている演出ボタン装置の斜視図である。

【図 5 0】リフト機構を示す斜視図である。

【図 5 1】（a）ロータの斜視図、（b）動力伝達機構の平面図である。

【図 5 2】（a）第 1 形態におけるリフト機構の断面図、（b）第 2 形態におけるリフト機構の断面図である。

【図 5 3】（a）第 1 形態から第 2 形態への切替時のリフト機構の動きを示す概略図、（b）第 2 形態から第 1 形態への切替時のリフト機構の動きを示す概略図である。

【図 5 4】（a）第 1 形態となっている場合の演出ボタン装置の側面図、（b）第 1 形態となっている場合の演出ボタン装置の断面図である。

【図 5 5】（a）第 2 形態となっている場合の演出ボタン装置の側面図、（b）第 2 形態となっている場合の演出ボタン装置の断面図である。

【図 5 6】（a）第 3 形態となっている場合の演出ボタン装置の側面図、（b）第 3 形態となっている場合の演出ボタン装置の断面図である。

【図 5 7】第 1 形態となっている場合の操作の流れを示す概略図である。

【図 5 8】第 2 形態となっている場合の操作の流れを示す概略図である。

【図 5 9】（a）変動表示態様と大当たり期待度との関係を示す概略図、（b）第 1 特殊演出の流れを示す概略図である。

【図 6 0】報知・演出制御装置の MPU にて実行される第 1 特殊演出用の設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 1】演出パターンと操作示唆の開始タイミングとの関係を示す概略図である。

【図 6 2】スーパーリーチ A，B 用の振分テーブルを示す概略図である。

【図 6 3】スーパーリーチ C 用の振分テーブルを示す概略図である。

【図 6 4】報知・演出制御装置の MPU にて実行される第 1 特殊演出用処理を示すフローチャートである。

【図 6 5】第 1 特殊演出 A の流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 6】第 1 特殊演出 C の流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 7】第 2 の実施の形態における演出ボタン装置の動きを示す概略図。

【図 6 8】操作ボタンの位置と検知位置との関係を示す概略図である。

【図 6 9】（a）リーチ表示中の表示の流れを補足するための概略図、（b）キャラクに付加されるエフェクトの種類を示す概略図である。

【図 7 0】（a）エフェクトレベルとエフェクトレベルの変更契機との関係を示す概略図、（b）エフェクトの更新パターンを示す概略図である。

【図 7 1】第 2 パート用の第 1 特殊演出実行用処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】連携表示実行用処理を示すフローチャートである。

【図 7 3】第 2 パートにおける第 1 特殊演出の流れを示す概略図である。

【図 7 4】第 2 パートにおける第 1 特殊演出の流れを示す概略図である。

【図 7 5】第 3 の実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 7 6】第 2 特殊演出の種類と連動対象との関係を示す概略図である。

【図 7 7】環状電飾部の発光部位と可動演出装置とを示す概略図である。

【図 7 8】操作ボタンの位置と検知位置との関係を示す概略図である。

10

20

30

40

50

【図 7 9】第 2 特殊演出用処理を示すフローチャートである。
【図 8 0】第 2 特殊演出実行用処理を示すフローチャートである。
【図 8 1】報知対象と発光対象のシフトパターンとの関係を示す概略図である。
【図 8 2】第 2 特殊演出 A が実行される場合のシフトパターンを示す概略図である。
【図 8 3】第 2 特殊演出 B が実行される場合のシフトパターンを示す概略図である。
【図 8 4】第 2 特殊演出 C が実行される場合のシフトパターンを示す概略図である。
【図 8 5】第 2 特殊演出 D が実行される場合のシフトパターンを示す概略図である。
【図 8 6】(a) 第 4 の実施の形態における操作ボタンの位置の区分を示す概略図、(b) 突出量と発生するトルクとの関係を示す概略図である。

10

【図 8 7】第 3 特殊演出の概要を示す概略図である。
【図 8 8】報知・演出制御装置の M P U にて実行される第 3 特殊演出用処理を示すフローチャートである。
【図 8 9】第 3 特殊演出実行処理を示すフローチャートである。
【図 9 0】トルク変更処理を示すフローチャートである。
【図 9 1】第 3 特殊演出発生時の遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図 9 2】第 3 特殊演出の流れを示す概略図である。
【図 9 3】第 3 特殊演出の流れを示す概略図である。
【図 9 4】第 5 の実施の形態における大当たりの種別と表示モードとの関係を示す概略図である。

20

【図 9 5】(a) 第 2 表示モードにおける表示の概要を示す概略図、(b) 第 3 表示モードにおける表示の概要を示す概略図である。
【図 9 6】表示モードと変動表示時間との関係を示す概略図である。
【図 9 7】報知・演出制御装置の M P U にて実行される表示モード切替処理を示すフローチャートである。
【図 9 8】報知・演出制御装置の M P U にて実行される第 4 特殊演出用処理を示すフローチャートである。

【図 9 9】第 3 通常遊技状態用処理を示すフローチャートである。
【図 1 0 0】第 3 通常遊技状態用操作対応処理を示すフローチャートである。
【図 1 0 1】第 2 通常遊技状態用処理を示すフローチャートである。
【図 1 0 2】第 2 通常遊技状態用操作対応処理を示すフローチャートである。
【図 1 0 3】第 4 特殊演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図 1 0 4】第 4 特殊演出の流れを示す概略図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

< 第 1 の実施の形態 >

以下、遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第 1 の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 1 0 の正面図、図 2 及び図 3 はパチンコ機 1 0 の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図 2 では便宜上パチンコ機 1 0 の遊技領域内の構成を省略している。

【0 0 1 0】

40

図 1 に示すように、パチンコ機 1 0 は、当該パチンコ機 1 0 の外郭を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に取り付けられた遊技機主部 1 2 とを有している。

【0 0 1 1】

外枠 1 1 は板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 を島設備に取り付け固定することにより、遊技場の島設備に設置される。なお、パチンコ機 1 0 において外枠 1 1 は必須の構成ではなく、遊技場等の島設備に外枠 1 1 が備え付けられた構成としてもよい。

【0 0 1 2】

この外枠 1 1 によって遊技機主部 1 2 が開閉可能な状態で支持されている。具体的には、図 1 に示すように、外枠 1 1 における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持金具 1 7

50

が固定されており、さらに外枠 11 における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持金具 18 が固定されている。これら上側支持金具 17 及び下側支持金具 18 により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠 11 に対して遊技機主部 12 がパチンコ機 10 の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機 10 の前方へ回動可能とされている。

【0013】

なお、外枠 11 における右上部分、詳しくは上枠部と右枠部との連結部分には、遊技機主部 12 の開閉を検知する検知センサが設けられており、この検知センサからの検知情報に基づいて遊技機主部 12 の開放が監視される構成となっている。

【0014】

図 2 に示すように、遊技機主部 12 は、ベース体としての内枠 13 と、その内枠 13 の前方に配置される前扉枠 14 と、内枠 13 の後方に配置される裏パックユニット 15 (図 3 参照) とを備えている。なお、遊技機主部 12 のうち内枠 13 が外枠 11 に対して回動可能に支持されている。

【0015】

内枠 13 における回動基端側の端部には、前扉枠 14 が回動可能に取り付けられており、同前扉枠 14 は正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠 13 における回動基端側の端部には、図 3 に示すように、裏パックユニット 15 が回動可能に取り付けられており、同裏パックユニット 15 が正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

【0016】

次に、前扉枠 14 について説明する。図 2 に示すように、前扉枠 14 は、外形が外枠 11 とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体 20 と、枠体 20 の前面に取り付けられ各種装飾等が施されたカバー体 21 とを主体に構成されており、内枠 13 における前面側のほぼ全域を覆っている。前扉枠 14 の中央部分には後述する遊技領域 P E のほぼ全域を遊技機前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部 22 (図 1 参照) が形成されており、その窓部 22 はガラスユニット 30 によって同前扉枠 14 の背面側から覆われている。

【0017】

図 2 に示すように、枠体 20 には窓部 22 を囲むようにしてガラスユニット設置部 23 が形成されている。詳しくは、ガラスユニット設置部 23 は、枠体 20 の背面側に配されているとともにパチンコ機 10 の前方に向けて凹んでおり、その底部に上記窓部 22 が配設されている。ガラスユニット 30 は、ガラスユニット設置部 23 に嵌まることで上下方向及び左右方向への変位が規制されている。

【0018】

ガラスユニット 30 は、透明性を有する前後一対のガラスパネル 31 と、それらガラスパネル 31 を保持するガラスホルダ 32 とを備えている。ガラスホルダ 32 は、窓部 22 に沿って形成された環状の枠部を有しており、同枠部によって囲まれた領域にガラスパネル 31 が収容されている。

【0019】

再び図 1 を参照して説明すれば、前扉枠 14 (詳しくはカバー体 21) には遊技状況に応じて発光する各種ランプ等の発光手段が設けられている。発光手段は、窓部 22 の周縁に沿って LED 等の発光体を内蔵した環状電飾部 24 により構成されている。また、前扉枠 14 における左上及び右上の隅部には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカ部 27 が設けられている。

【0020】

前扉枠 14 における窓部 22 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 28 と下側膨出部 29 とが上下に並設されている。上側膨出部 28 には上方に開口した上皿 33 が設けられており、下側膨出部 29 には同じく上方に開口した下皿 34 が設けられている。上皿 33 は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後

10

20

30

40

50

述する遊技球発射機構側へ導く機能を有している。また、下皿３４は、上皿３３内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有している。

【００２１】

上側膨出部２８において上皿３３（遊技球の貯留領域）よりも前側となる部位には、遊技者らにより手動操作される演出ボタン装置４０が設けられている。演出ボタン装置４０は、後述する図柄表示装置の表示画面等にて所定の演出を行わせることを目的として遊技の進行の過程で遊技者が所定の指示を行うための操作装置である。

【００２２】

下側膨出部２９と横並びとなる位置には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル４５が設けられている。遊技球発射ハンドル４５が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。

【００２３】

前扉枠１４の背面には、図２に示すように、通路形成ユニット５０が取り付けられている。通路形成ユニット５０は、合成樹脂により成形されており、上皿３３に通じる前扉側上皿通路と、下皿３４に通じる前扉側下皿通路とを有している。通路形成ユニット５０の上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部５３が形成されており、当該受口部５３を仕切壁５４によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが形成されている。前扉側上皿通路及び前扉側下皿通路は上流側が後述する遊技球分配部に通じており、前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿３３に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿３４に導かれる。

【００２４】

次に、図４に基づき内枠１３について詳細に説明する。図４は内枠１３の正面図である。なお、図４においては、図２と同様にパチンコ機１０の遊技領域内の構成を省略している。

【００２５】

内枠１３は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす内枠ベース体６０を主体に構成されている。内枠ベース体６０の前面における回動基端側（図４の左側）には、その上端部及び下端部に内枠金具７１，７２が取り付けられている。また、前扉枠１４の背面における回動基端側（図１の左側）には、それら内枠金具７１，７２に対応させて軸受け金具５７，５８が設けられている。内枠金具７１，７２には軸部が形成されており、それら軸部が前扉枠１４の軸受け金具５７，５８の軸受け孔に挿入されることで内枠１３に対して前扉枠１４が回動可能に支持されている。つまり、これら内枠金具７１，７２及び軸受け金具５７，５８は内枠１３に対する組付機構を構成している。

【００２６】

内枠１３の前面には施錠装置７５が設けられている。施錠装置７５は、前扉枠１４に向けて延びる複数の前扉用鉤部材７６を有している。これら前扉用鉤部材７６に対応させて、前扉枠１４の背面には内枠１３側に延びる鉤受け部材５９が複数設けられている（図２参照）。前扉用鉤部材７６が鉤受け部材５９に引っ掛かることにより前扉枠１４が閉じた状態で施錠される。また、図３に示すように、施錠装置７５は、内枠１３の後方へ延びる内枠用鉤部材７７を有している。これら内枠用鉤部材７７が外枠１１の鉤受け部材１９に引っ掛かることにより遊技機主部１２が外枠１１に対して閉じた状態で施錠される。

【００２７】

内枠ベース体６０の右下隅部には、施錠装置７５の解錠操作を行うためのシリンダ錠７８が設置されている。シリンダ錠７８は施錠装置７５に一体化されており、その先端部分（鍵穴部分）が上記前扉枠１４に設けられた孔部を通じてパチンコ機１０の前方に露出している。シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを右に回すことで内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解除され、同キーを左に回すことで外枠１１に対する内枠１３の施錠が解除される。

【００２８】

内枠ベース体６０の前面における略中央部分には、遊技盤ユニット８０を収容する収容

10

20

30

40

50

凹部 61 が形成されている。収容凹部 61 は、パチンコ機 10 の後方に凹み、遊技盤ユニット 80 を収容する収容空間を区画形成しており、内枠ベース体 60 に取り付けられた遊技盤ユニット 80 がその収容空間に嵌まった状態となっている。

【0029】

遊技盤ユニット 80 は、前面に遊技球が流下する遊技領域 P E が形成され遊技領域形成体 80 a と、遊技領域形成体 80 a の背面側に設けられ、後述する各種遊技部品（例えば可変表示ユニット、制御装置、可動式の演出機構、発光可能な装飾部材等）がベース体 251 に搭載されてなる背面ブロック 80 b とが一体化されてなる。遊技領域形成体 80 a は透明な合成樹脂材料からなり、背面ブロック 80 b の前面部分が当該遊技領域形成体 80 a を通じて視認可能となっている。

10

【0030】

既に説明したように遊技領域 P E はガラスユニット 30（詳しくは後側のガラスパネル 31）によって覆われている。ガラスユニット 30 は、後側のガラスパネル 31 と遊技領域形成体 80 a の前面との隙間が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように、すなわち遊技領域 P E を流下する遊技球が同遊技領域 P E の同一箇所にて前後に並ばないように配置されている。これにより、遊技領域 P E での球詰まりを抑制している。

【0031】

以下、図 5～図 7 に基づき遊技盤ユニット 80（特に遊技領域形成体 80 a の遊技領域 P E に配された各種構成）について説明する。図 5 は遊技盤ユニット 80 の正面図、図 6 は遊技盤ユニット 80 を前方から見た斜視図、図 7 は遊技盤ユニット 80 を後方から見た斜視図である。なお、図 6 においては遊技領域形成体 80 a を通じて視認可能となる構成についても 2 点差線によって表示し、実際に遊技盤ユニット 80 を見た場合の概観に近い状態としている。

20

【0032】

遊技領域形成体 80 a には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。図 5 に示すように、各開口には、一般入賞口 81、可変入賞装置 82、作動口 83 a、83 b、スルーゲート 84 等がそれぞれ配設されている。一般入賞口 81、可変入賞装置 82 及び作動口 83 a、83 b に遊技球が入ると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技領域形成体 80 a の最下部にはアウト口 89 が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口 89 を通って遊技領域 P E から排出される。以下の説明では、アウト口 89 への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 81、可変入賞装置 82、作動口 83 a、83 b への遊技球の入球を「入賞」とも表現する。

30

【0033】

また、遊技領域形成体 80 a には、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の釘部材 93 が植設されているとともに、風車 94 等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘部材 93 や風車 94 等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口 81 等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【0034】

40

遊技領域形成体 80 a の中央には中央開口 85 が形成されており、この中央開口 85 を遊技領域形成体 80 a の背面側から覆うようにして透明な開口カバー 86 が取り付けられている。この中央開口 85 の背後には、背面ブロック 80 b に属する可変表示ユニット 252 等が位置しており、遊技機前方から当該中央開口 85（開口カバー 86）を通じて可変表示ユニット 252 等を視認可能となっている。なお、図 6 においては説明の便宜上、開口カバー 86 を二点鎖線によって表示し、可変表示ユニット 252 が視認可能な状態を示している。

【0035】

中央開口 85 の周辺に作動口 83 a、83 b やスルーゲート 84 等が配設されている。作動口 83 a、83 b は、可変表示ユニット 252 の下方に配設された上作動口 83 a と

50

、上作動口 8 3 a の直下に配設された下作動口 8 3 b とによって構成されており、特に下作動口（抽選契機入球部）8 3 b には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物 9 1 が設けられている。電動役物 9 1 は、可動片と同可動片を駆動させるソレノイド式の駆動部とを有してなり、可動片の位置が駆動部によって変更されることにより、下作動口 8 3 b への入球が可能又は容易となる開状態（補助状態）と、同入球が不可又は困難となる閉状態（非補助状態）とに切替可能となっている。

【0036】

遊技領域 P E においてこの下作動口 8 3 b よりも上流側（詳しくは可変表示ユニット 2 5 2 の側方）となる位置には上記スルーゲート 8 4 が配置されており、遊技球のスルーゲート 8 4 の通過をトリガとした抽選にて当選となった場合には、電動役物 9 1 が所定時間だけ閉状態から開状態に切り替えられることとなる。

【0037】

なお、上作動口 8 3 a への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払出が実行され、下作動口 8 3 b への入球が発生した場合には 4 個の遊技球の払出が実行されるが、遊技球の払出個数は上記のものに限定されることはない。但し、例えば上作動口 8 3 a に対する下作動口 8 3 b の有利性を高める上では、上作動口 8 3 a に係る払出個数よりも下作動口 8 3 b に係る払出個数を多く設定することが好ましい。

【0038】

可変入賞装置（特別入球装置又は特別入球手段）8 2 には、遊技領域形成体 8 0 a の背面側へと通じる大入賞口が形成されているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉部材（開閉手段）としての開閉扉が設けられている。開閉扉は、遊技球の入球が可能又は容易となる開状態（補助状態）と、同入球が不可又は困難となる閉状態（非補助状態）とに切替可能となっている。また、同開閉扉は、遊技領域形成体 8 0 a の背面側に設けられた可変入賞駆動部（詳しくはソレノイド）と連結されており、通常時においては開閉扉は閉状態のまま維持され、内部抽選において開閉実行モード（開閉実行状態）への移行に当選した場合に（大当たり：通常の遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態への移行結果となった場合に）開状態に切り替えられるようになっている。

【0039】

ここで、開閉実行モードとは、大当たり当選となった場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードにおける可変入賞装置 8 2 の開放態様としては、例えば所定時間（例えば 3 0 s e c）の経過又は所定個数（例えば 1 0 個）の入賞を 1 ラウンドとして、複数ラウンド（例えば 1 6 ラウンド又は 4 ラウンド）を上限とした開閉扉の開放が繰り返されるように設定されている。

【0040】

ここで、可変表示ユニット 2 5 2 について補足説明する。可変表示ユニット 2 5 2 は、作動口 8 3 a , 8 3 b への入賞をトリガとして図柄を可変表示（変動表示）する図柄表示装置 2 5 3 を有している。図柄表示装置 2 5 3 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置によりその表示内容が制御される。図柄表示装置 2 5 3 の表示画面 2 5 3 a においては、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。そして、大当たりに当選した場合には、予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示され、上記開閉実行モード（特別遊技状態又は大当たり）に移行することとなる。なお、図柄表示装置 2 5 3 については必ずしも液晶表示装置である必要はなく、ドットマトリクスや 7 セグタイプの表示装置であってもよい。

【0041】

遊技領域形成体 8 0 a には、中央開口 8 5 を囲むようにしてセンターフレーム 9 5 が設けられている。センターフレーム 9 5 は、遊技領域形成体 8 0 a（詳しくは板体）に対してその前面側から固定されており、このように固定された状態では遊技領域形成体 8 0 a の前面から起立した状態となることで当該センターフレーム 9 5 と上記ガラスユニット 3 0 との間の隙間寸法が遊技球の直径寸法よりも小さくなるように構成されている。これに

より、遊技領域 P E を流下する遊技球が図柄表示装置 2 5 3 に衝突することが回避され、且つ遊技領域 P E を流下する遊技球の流下経路が可変表示ユニット 2 5 2（詳しくはセンターフレーム 9 5）を右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている。

【0042】

センターフレーム 9 5 の下部を構成している枠部の上面には、遊技球が左右に転動可能なステージ部が形成されている。センターフレーム 9 5 の左右の左枠部に形成された流入口から流入した遊技球は、同じくセンターフレーム 9 5 に形成されたワープ通路を通じてステージ部上に排出される。ステージ部については、当該ステージ部に到達した遊技球が比較的上作動口 8 3 a へと流入しやすくなるように構成されており、このステージ部上での遊技球の動きに対する遊技者の注目度向上に貢献している。なお、本実施の形態においては上述したように透明な開口カバー 8 6 によって中央開口 8 5 を覆っており、ステージ部上に到達した遊技球が背面ブロック 8 0 b（可変表示ユニット 2 5 2）側へ移動しないように規制されている。

【0043】

作動口 8 3 a，8 3 b は、中央開口 8 5（可変表示ユニット 2 5 2）寄りとなる位置に配置されている。作動口 8 3 a，8 3 b への入賞をトリガとして特別遊技状態に移行し得るため、遊技者は作動口 8 3 a，8 3 b に入賞するか否かに注目するとともに、特別遊技状態に移行するか否かを把握するため図柄表示装置 2 5 3 に注目するものと考えられる。作動口 8 3 a，8 3 b を可変表示ユニット 2 5 2 寄りに設けたことは、遊技者が注目したい箇所を可変表示ユニット 2 5 2 周辺に集中させるための工夫である。

【0044】

遊技領域形成体 8 0 a における右側の端部（後述する遊技盤ユニット 8 0 の回動先端部）には後述する誘導レール 1 0 0 とともに遊技領域 P E を区画形成する遊技領域区画部材 9 9 が配設されている。遊技領域区画部材 9 9 には、主表示ユニット 8 7 や誘導レール 1 0 0 に沿って飛翔した遊技球が衝突するストッパ部材が配設されている。ストッパ部材は誘導レール 1 0 0 の先端付近に配置された緩衝部材であり、当該ストッパ部材に衝突した遊技球はその勢いが弱められた後、遊技領域 P E を流下することとなる。つまり、ストッパ部材には衝突した遊技球の勢いを弱める減勢機能が付与されている。

【0045】

ここで、主表示ユニット 8 7 について補足説明する。主表示ユニット 8 7 は遊技領域区画部材 9 9 に埋設されており、その一部がガラスユニット 3 0 と対向するように配置されている。この対向している部分には、所定の絵柄等が表示される主表示部 D が設けられている。主表示ユニット 8 7 については、後述する主制御装置に電氣的に接続されており、主表示部 D の表示内容は当該主制御装置によって制御される構成となっている。

【0046】

主表示部 D は、上作動口 8 3 a への入賞に基づいた抽選結果を表示する上作動口用表示部 D U と、下作動口 8 3 b への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する下作動口用表示部 D L とを有してなる。上作動口用表示部 D U では、上作動口 8 3 a への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、上作動口 8 3 a への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。上作動口 8 3 a への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、上作動口用表示部 D U にて変動表示が停止され、停止結果として大当たり結果に対応する所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードへ移行される。

【0047】

下作動口用表示部 D L では、下作動口 8 3 b への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、下作動口 8 3 b への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。下作動口 8 3 b への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、下作動口用表示部 D L にて変動表示が停止され、停止結果として大当たり結果に対応する所定の絵柄が表示された後に、その結果に応じて

上記開閉実行モードへ移行される。

【0048】

ここで、いずれかの作動口83a, 83bへの入賞に基づいて、対応する作動口用表示部DL, DUにて変動表示が開始され、抽選結果に対応する絵柄が停止表示された後、当該絵柄が停止表示されたまま所定の停止表示時間（停止表示期間又は確定表示期間）が経過するまで（確定表示が終了するまで）が遊技回の1回に相当する。但し、遊技回の1回は、上記の内容に限定されることはない。例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口83a, 83bへの入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成とすることも可能である。この場合、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、変動表示が停止された後に確定表示が終了するまでを遊技回の1回とすることも可能である。

10

【0049】

また、主表示ユニット87の主表示部Dには上記両表示部以外に、スルーゲート84への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部DSが併設されている。スルーゲート用表示部DSでは、スルーゲート84への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート84への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。スルーゲート84への入賞に基づく内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した当選結果であった場合には、スルーゲート用表示部DSにて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、下作動口83bに設けられた上記電動役物91が所定の態様で開放される。

20

【0050】

更に、本実施の形態においては遊技球がスルーゲート84を通過した回数は最大4回まで保留される構成が採用されているが、主表示ユニット87の主表示部Dにはその保留個数を表示する保留数用表示部が設けられている。

【0051】

以上詳述した主表示部Dについては、前扉枠14のガラスユニット30を通じてパチンコ機10前方から視認可能となっているとともに、これら各種表示部の前方を遊技球が移動することが回避されているため、その視認性が担保されている。

【0052】

再び図4を用いて説明すれば、内枠ベース体60における収容凹部61（遊技盤ユニット80）の下方には、遊技球発射ハンドル45の操作に基づいて遊技領域PEへ遊技球を発射する遊技球発射機構110が設けられている。遊技球発射機構110は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド111と、同ソレノイド111によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール112と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置113と、それら各種構成111～113が装着されているベースプレート114とを主要な構成として備えており、同ベースプレート114が後述する補強プレートを介して内枠ベース体60に取り付けられている。

30

【0053】

発射レール112は、遊技盤ユニット80側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート114に固定されている。発射レール112の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置113から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが配されている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド111が配置されている。

40

【0054】

ソレノイド111は、後述する電源・発射制御装置に対して電氣的に接続されている。その電源・発射制御装置からの電氣的な信号の出力に基づいてソレノイド111の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤ユニット80側、詳しくは遊技盤ユニット80に装着された誘導レール100に向けて打ち出される。

【0055】

誘導レール100は、後述する遊技領域区画部材99（図5参照）と共に遊技領域PE

50

を同遊技領域 P E の外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール 1 0 0 は、遊技球の直径よりも若干大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール 1 0 1 及び外レール 1 0 2 からなり、それら両レール 1 0 1, 1 0 2 によって一条の誘導通路 1 0 3 が区画形成されている。誘導通路 1 0 3 は、発射レール 1 1 2 の先端側（斜め下方）に開放された入口部分 1 0 4 と、遊技領域 P E の上部に位置する出口部分 1 0 5 とを有している。ソレノイド 1 1 1 の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール 1 1 2 → 誘導レール 1 0 0（入口部分 1 0 4 → 出口部分 1 0 5）の順に移動することにより遊技領域 P E に導かれる。なお、遊技盤ユニット 8 0 において出口部分 1 0 5 の先側、詳しくは内レール 1 0 1 の先端付近には、遊技領域 P E に到達した遊技球の同誘導通路 1 0 3 内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材 1 0 6 が取り付けられており、先んじて遊技領域 P E に至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

【 0 0 5 6 】

10

誘導レール 1 0 0 及び発射レール 1 1 2 は、同誘導レール 1 0 0 の入口部分 1 0 4 と発射レール 1 1 2 の先端部分とが隙間を隔てて斜めに対峙するように配置されている。このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路 5 5（図 3 参照）が配設されている。ファール球通路 5 5 は前扉枠 1 4 の通路形成ユニット 5 0 に一体成形されている。仮に遊技球発射機構 1 1 0 から発射された遊技球が遊技領域 P E まで至らずファール球として誘導通路 1 0 3 内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路 5 5 内に入るることとなる。ファール球通路 5 5 は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路 5 5 に入った遊技球は図 1 等に示した下皿 3 4 に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

20

【 0 0 5 7 】

また、内枠ベース体 6 0 には、収容凹部 6 1 からの遊技盤ユニット 8 0 の取り外しを不可とするロック状態と、同遊技盤ユニット 8 0 の取り外しを許容するアンロック状態とに切替可能なロック装置が複数設けられている。ロック装置はロック状態にて遊技盤ユニット 8 0 の前面に当接する当接部を有しており、同当接部が遊技盤ユニット 8 0 の前面に当接することによって遊技盤ユニット 8 0 の前扉枠 1 4 側への変位が抑えられることとなる。

【 0 0 5 8 】

内枠ベース体 6 0 において発射レール 1 1 2 の左方（詳しくは前扉枠 1 4 を支持している側）には内枠ベース体 6 0 を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔を覆うようにして通路形成部材 1 2 1 が配設されている。通路形成部材 1 2 1 は、内枠ベース体 6 0 に対してネジ止めされており、本体側上皿通路 1 2 2 と本体側下皿通路 1 2 3 とを有している。それら本体側上皿通路 1 2 2 及び本体側下皿通路 1 2 3 の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材 1 2 1 の下方には前扉枠 1 4 に取り付けられた通路形成ユニット 5 0 の受口部 5 3（図 2 参照）が入り込んでおり、本体側上皿通路 1 2 2 の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路 1 2 3 の下方には前扉側下皿通路が配置されている。

30

【 0 0 5 9 】

内枠ベース体 6 0 において通路形成部材 1 2 1 の下方には、本体側上皿通路 1 2 2 及び本体側下皿通路 1 2 3 からの遊技球の流出を規制するシャッタ 1 2 4 が設けられている。シャッタ 1 2 4 は、両通路の出口部分を狭め遊技球の流出を阻止する阻止位置と、遊技球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能な状態で内枠ベース体 6 0 によって支持されている。また、内枠ベース体 6 0 にはシャッタ 1 2 4 を阻止位置に向けて付勢する付勢部材が取り付けられており、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開いた状態では付勢部材の付勢力によってシャッタ 1 2 4 が阻止位置に留まる構成となっている。これにより、本体側上皿通路 1 2 2 又は本体側下皿通路 1 2 3 に遊技球が貯留されている状態で前扉枠 1 4 を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。これに対し、前扉枠 1 4 を閉じた状態では、前扉枠 1 4 の通路形成ユニット 5 0 に設けられた受口部 5 3 により上記付勢力に抗してシャッタ 1 2 4 が許容位置に押し戻される。この状態では、本体側上皿通路 1 2 2 及び前扉側上皿通路と、本体側下皿通路 1 2 3 及

40

50

び前扉側下皿通路とがそれぞれ連通し、遊技球の移動が許容されることとなる。

【0060】

次に、図7及び図8に基づき内枠13（内枠ベース体60及び遊技盤ユニット80）の背面構成について説明する。図8は内枠13の背面図である。

【0061】

図8に示すように内枠ベース体60の背面における回動基端側（図8の右側）には、軸受け金具132が取り付けられている。軸受け金具132には、上下に離間させて軸受け部133が形成されており、これら軸受け部133により内枠13に対して裏パックユニット15が回動可能に取り付けられている。また、内枠ベース体60の背面には、裏パックユニット15を閉じた状態で同内枠ベース体60に固定するための固定レバー134が複数設けられている。

10

【0062】

既に説明したように内枠ベース体60における収容凹部61の底部分には内枠ベース体60の厚さ方向に貫通し同内枠ベース体60の背面側に開放された中央開口64が形成されており、その中央開口64が収容凹部61に収容された遊技盤ユニット80によって内枠13の正面側から覆われている。遊技盤ユニット80（背面ブロック80b）の背面には制御装置等の各種構成が搭載されており、それら各種構成は中央開口64を通じて内枠13の背側に露出した状態となっている。ここで、遊技盤ユニット80の背面の構成について説明する。

【0063】

既に説明したように遊技領域形成体80aの背面には、背面ブロック80bが取り付けられている。背面ブロック80bは、遊技領域形成体80a側に開放された略箱状のベース体251を有してなり、このベース体251が遊技領域形成体80aの背面に固定されることで、遊技領域形成体80aと背面ブロック80bとが一体化されている。

20

【0064】

ベース体251の前面側は、可動式の演出機構や発光可能な装飾部材等の配置領域となっており、その背面側はそれら各種構成を制御する制御装置や上記可変表示ユニット252（図柄表示装置253）の配置領域となっている。

【0065】

より具体的には、ベース体251の一部が内枠ベース体60の背面側に突出しており、その突出した部分に対して上述した図柄表示装置253（図5参照）と、その図柄表示装置253を駆動するための表示制御装置とが取り付けられている。これら図柄表示装置253及び表示制御装置は前後方向（内枠ベース体60の厚さ方向）に図柄表示装置が前側且つ表示制御装置が後側となるように重ねて配置されている。さらに、ベース体251の背面部には、表示制御装置の後方に位置するようにして報知・演出制御装置143が搭載されている。

30

【0066】

報知・演出制御装置143は、後述する主制御装置からの指示に従い音声の出力やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る報知・演出制御基板を具備しており、報知・演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス141に収容されて構成されている。

40

【0067】

報知・演出制御装置143の下方には、ベース体96を後方から覆うようにして主制御装置ユニット160が設けられている。主制御装置ユニット160は、遊技盤ユニット80（詳しくは背面ブロック80b）の背面に固定された合成樹脂製の取付台161と、その取付台161に搭載された主制御装置162とを有している。主制御装置162は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス163に収容されて構成されている。

【0068】

基板ボックス163は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックス

50

ベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としてのボックス封印部１６４によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス１６３が封印されている。ボックス封印部１６４は、基板ボックス１６３の短辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも１つが用いられて封印処理が行われる。

【００６９】

ボックス封印部１６４はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス封印部１６４を構成する係止孔部に係止ピンを挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。ボックス封印部１６４による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後も再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス封印部１６４のうち、少なくとも１つの係止孔部に係止ピンを挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス１６３を開封する場合には、係止ピンが挿入されたボックス封印部と基板ボックス１６３本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス１６３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の係止孔部に係止ピンを挿入する。基板ボックス１６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス１６３に残しておけば、基板ボックス１６３を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

【００７０】

基板ボックス１６３と取付台１６１とは台座封印部１６５によって開封不能に連結されている。詳しくは、台座封印部１６５は、ボックス封印部１６４と同様に係止孔部及び係止ピンを有しており、係止孔部に対して係止ピンが挿入されることで基板ボックス１６３と取付台１６１とが分離不能に結合されるようになっている。これにより、基板ボックス１６３の不正な取り外しが行われた場合に、その事実を把握しやすくなっている。

【００７１】

ベース体２５１の前面部において遊技領域形成体８０ａの背面下部と対向している部分には、前記一般入賞口８１、可変入賞装置８２、作動口８３ａ、８３ｂの遊技盤開口部に対応し且つ下流側で１カ所に集合する回収通路（図示略）が形成されている。これにより、一般入賞口８１等に入賞した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤ユニット８０の下方に集合する構成となっている。つまり、ベース体２５１には各種入賞口に入賞した遊技球を回収する機能が付与されている。

【００７２】

遊技盤ユニット８０の下方には後述する排出通路が配されており、回収通路によって遊技盤ユニット８０の下方に集合した遊技球は排出通路内に導出される。なお、アウト口８９についても同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球はアウト口８９を介して排出通路内に導出される。

【００７３】

また、背面ブロック８０ｂを構成するベース体２５１には、上述した各入球部用の検知センサとして、上記一般入賞口８１に入賞した遊技球を検知する一般入賞口用検知センサと、作動口８３ａ、８３ｂに入った遊技球を検知する作動口用検知センサとが装着されており、それら各種検知センサによって入賞検知機構が構成されている。これら各種検知センサは主制御装置１６２に対して電氣的に接続されており、各検知センサから検知情報（検知信号）が同主制御装置１６２に出力される構成となっている。

【００７４】

次に、図９及び図１０に基づき裏パックユニット１５について説明する。図９はパチンコ機１０の背面図、図１０は裏パックユニット１５の正面図である。

【００７５】

図９に示すように、内枠１３は裏パックユニット１５によって後方から覆われている。

裏パックユニット１５は、裏パックユニット１５の本体部としての裏パック２０１を備えており、当該裏パック２０１に対して、払出機構部２０２、排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。

【００７６】

裏パック２０１は、透明性を有する合成樹脂により成形されており、図１０に示すように払出機構部２０２等が取り付けられるベース部２１１と、パチンコ機１０後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部２１２とを有してなる。保護カバー部２１２は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット２５２を囲むのに十分な大きさを有する（図９参照）。

【００７７】

ベース部２１１の上部には、外部出力端子板２１３が設けられている。外部出力端子板２１３には各種の出力端子が設けられており、それら出力端子に遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータＨＣ）とパチンコ機１０とを繋ぐ配線ＷＨ１が接続されている。パチンコ機１０の外部出力端子板２１３（出力端子）から出力された各種信号は、配線ＷＨ１を通じてホールコンピュータＨＣに伝わり、ホールコンピュータＨＣではこれら各種信号に基づいてパチンコ機１０の状態や遊技状況等を把握する構成となっている。

【００７８】

また、図１０に示すように、ベース部２１１にはパチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン２１４が設けられており、掛止ピン２１４を内枠１３に設けられた前記軸受け部１３３に挿通させることで、裏パックユニット１５が内枠１３に対して回動可能に支持されている。ベース部２１１には、内枠１３に設けられた固定レバー１３４が挿通される複数の挿通部が形成されており、固定レバー１３４が挿通部に挿通された状態にてベース部２１１に後方から当接することにより内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。

【００７９】

ベース部２１１には、保護カバー部２１２を迂回するようにして払出機構部２０２が配設されている。払出機構部２０２には、裏パック２０１の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク２２１が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク２２１に逐次補給される。タンク２２１の側方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール２２２が連結され、タンクレール２２２の下流側には上下方向に延びるケースレール２２３が連結されている。ケースレール２２３の最下流部には払出装置２２４が設けられている。払出装置２２４より払い出された遊技球は、当該払出装置２２４の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、裏パック２０１のベース部２１１に設けられた遊技球分配部２２５に供給される。

【００８０】

遊技球分配部２２５は、払出装置２２４より払い出された遊技球を上皿３３、下皿３４又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路１２２及び前扉側上皿通路を介して上皿３３に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路１２３及び前扉側下皿通路を介して下皿３４に通じるように形成されている。

【００８１】

ベース部２１１の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。排出通路盤には、制御装置集合ユニット２０４と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット２０４によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。

【００８２】

制御装置集合ユニット２０４は、横長形状をなす取付台２４１を有し、取付台２４１に払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とが搭載されている。これら払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とは、払出制御装置２４２がパチンコ機１０後方と

10

20

30

40

50

なるように前後に重ねて配置されている。

【0083】

払出制御装置242においては基板ボックス244内に払出装置224を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチ245が基板ボックス244外に突出している。例えば、払出装置224における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ245が押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

【0084】

電源・発射制御装置243は、基板ボックス246内に電源・発射制御基板が収容されている。電源・発射制御基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル45の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。具体的には、遊技球発射機構110を構成しているソレノイド111の駆動制御や球送装置113の駆動制御が実行される。

【0085】

また、電源・発射制御装置243には電源スイッチ247が設けられている。電源スイッチ247を操作することにより、パチンコ機10の電源を投入状態（オン状態）又は遮断状態（オフ状態）に切り替え可能となっている。

【0086】

ここで、本パチンコ機10は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。一方、主制御装置162に設けられたRAM消去スイッチ166を押しながら電源を投入すると、RAMデータが初期化されるようになっている。

【0087】

これら各種スイッチについては、遊技機主部12（内枠13）を開放して内枠13の背面部を露出させることで遊技機正面側から操作可能となる。一方で、上記施錠装置75によって遊技機主部12の開放が規制されている状態では、遊技機正面側からそれら各種スイッチを操作することができない。つまり、上記各種スイッチについては遊技機主部12を閉じた状態では操作されにくくなっており、施錠装置75用のキーを所有していないもの（例えば不正行為者）による遊技機正面側からの操作を困難なものとしている。

【0088】

パチンコ機10等の遊技機においては、作動口83a、83bへの入球に基づいて大当たり等の抽選が実行され、その抽選結果が遊技盤ユニット80に設けられた図柄表示装置253（表示画面253a）にて報知される。故に、遊技中は特に遊技盤ユニット80（特に図柄表示装置253の表示画面253a）に遊技者の注意が向きやすい。そのような実情に鑑みて、本実施の形態に示す遊技機（パチンコ機10）については、遊技を行う際の視認性の担保等、遊技者への配慮がなされている。

【0089】

具体的には、図11の概略図に示すように、パチンコ機10が遊技ホール等の島設備に設置された状態にて遊技盤ユニット80（特に図柄表示装置253の表示画面253a）が遊技者の顔の正面に位置するように構成されている。つまり、遊技者の顔がガラスパネル31よりも前側であって図柄表示装置253の前方となる領域（後述する特定領域SE）に位置するように構成されている。これにより、遊技者Pの視界に遊技盤ユニット80（特に図柄表示装置253の表示画面253a）が収まりやすくなっている。

【0090】

既に説明したように、遊技を行う際には上述した遊技球発射ハンドル45を手で操作して遊技球を発射させる必要がある。このため、パチンコ機10と遊技者との距離が近くなりやすい。本実施の形態においては、前扉枠14において遊技盤ユニット80よりも上側となる部分には発光タイプの可動演出装置である第1可動演出装置300が配設されてい

る。ここで、人間の視野の広がりについては、個人差はあるものの、左右方向においては凡そ180度～200度（両目で同時に見える範囲は凡そ120度）、上下方向においては上側に凡そ60度、下側に凡そ70度である。故に、図柄表示装置253を注視している場合には、第1可動演出装置300が遊技者の視野から外れた死角に位置する可能性が高くなる。すなわち、第1可動演出装置300については遊技者の視野（目を動かさずに見える範囲）から外れる可能性が高くなる。

【0091】

特に、遊技盤ユニット80の大型化に伴って前扉枠14の窓部22が拡大されると、第1可動演出装置300の配置は図11に示すようにその配置に係る制約が強くなるため、上述した不都合が発生する可能性が高まる。また、遊技者の視野に第1可動演出装置300が入っている場合であっても、当該第1可動演出装置300が視野の内外の境界付近に位置している場合には、色や動きの把握が難しくなり、視認レベル（識別レベル）は著しく低下する。

【0092】

以上の理由から、第1可動演出装置300を用いて光演出を行ったとしても、表示画面253aに注視している遊技者に上手くアピールすることができず、当該光演出を見逃がされる可能性が生じる。故に、第1可動演出装置300に光演出機能（遊技者に対する報知・演出機能）を付与したとしても、それが上手く機能しなくなることが懸念される。そもそも第1可動演出装置300が遊技者に対する演出・報知の機能が付与されているのではなく、他の遊技者やホール管理者等への報知機能が付与されている場合には、上記不都合は生じないものの、当該第1可動演出装置300を遊技者に対する演出・報知用の手段として使用する場合に上記不都合が発生することとなる。確かに、遊技者と遊技機との距離を離すことにより上述した不都合を解消することは可能ではあるが、そのような対応では遊技盤ユニット80の視認性や操作性の低下等の他の不都合を招来し得る。

【0093】

本実施の形態に示す第1可動演出装置300においては、当該第1可動演出装置300に光演出機能を付与した場合に生じる上記不都合への対策が講じられていることを特徴の1つとしている。以下、図12（a）及び図13を参照して、本実施の形態における第1可動演出装置300について説明する。図12（a）は第1可動演出装置300の内部構造を示す部分断面図（図10のA-A線部分断面図）、図13は第1可動演出装置300を主要な構成毎に分解して示す分解斜視図である。

【0094】

（第1可動演出装置300）

図12（a）に示すように、第1可動演出装置300は、光源が搭載された中核（コア）としての発光装置301と第1可動演出装置300の外郭を形成するハウジング302とを備え、発光装置301がハウジング302内に収容された状態で枠体20及びカバー体21に固定されている。

【0095】

ハウジング302は、有色透明な合成樹脂材料からなるカバー体310を有している。カバー体310は上方に開放された半球状をなしており（図12参照）、その上側の開放部分が枠体20等への取付部として機能する蓋体320によって覆われている。これらカバー体310及び蓋体320を組み合わせることで、上記発光装置301の収容空間が区画形成されている。

【0096】

蓋体320は皿状をなしており、その底部321には当該蓋体320の内部空間と上記収容空間とを繋ぐ開口部322が形成されている。底部321には、開口部322を収容領域とは反対側（上方）から覆うようにして中継基板330が配設されている。発光装置301は、中継基板330を介して報知・演出制御装置143と電氣的に接続されており、報知・演出制御装置143からの信号に基づいて光演出を行う（稼動する）。

【0097】

ハウジング 302 内に收容された発光装置 301 は、報知・演出制御装置 143 による制御の対象としての発光ユニット 350 を有している。発光ユニット 350 は、複数の発光体 356（詳しくは LED）が取り付けられた柱状の発光ブロック 355、及び発光ブロック 355 が固定された台座 351 により構成されている。台座 351 は上下に延びる円筒状をなし（図 12 参照）、その上端部に形成された上側フランジ部 352 が底部 321 に固定されることでハウジング 302 に一体化されている。また、下端部に形成された下側フランジ部 353 は発光ブロック 355 が取り付けられる取付部として機能している。台座 351 の中空部分については、上記開口部 322 に連通しており、これら中空部分及び開口部 322 を通じて発光ブロック 355 と中継基板 330 とが配線によって接続されている。

10

【0098】

本実施の形態においては、発光ブロック 355 の周面において遊技機正面側を向く部分以外の部分（側面及び背面：後述する中心軸線 CL1 側となる部分）が発光体 356 の配設領域となっている。これにより、発光ブロック 355 からの光が遊技機前方へ直接照射されることが回避されている。より具体的には、発光ユニット 350（発光ブロック 355）からの光の照射範囲は、遊技機後方及び斜め後方となるように規制されている。

【0099】

発光装置 301 には、発光ブロック 355 からの光を遊技機前方へ反射する光反射機構が搭載されている。光反射機構は可動式となっており、この光反射機構が動作することにより、反射光の照射方向、すなわち第 1 可動演出装置 300 からの光の照射方向が変化する構成となっている。以下、光の照射方向を多様化させる可変式の光反射機構を可変機構 340 と称する。

20

【0100】

（可変機構 340）

可変機構 340 は、光反射手段としてのリフレクタ 364 が設けられた可動体 360 と、当該可動体 360 を保持する保持手段としてのホルダ部材 370 とを備え、ホルダ部材 370 が蓋体 320 に取り付けられることによりハウジング 302 と一体化されている。

【0101】

まず、蓋体 320 に対する可変機構 340 の取り付けに係る構成について説明する。蓋体 320 の底部 321 には、発光ユニット 350 の設置領域（上側フランジ部 352）を囲むようにして環状凸部 323 が形成されている。環状凸部 323 は、円筒状をなしており、その中心軸線が上記開口部 322 及び発光ユニット 350（台座 351）の同軸となるように構成されている。

30

【0102】

ホルダ部材 370 は上記発光ユニット 350 を囲む円筒部 371 を有しており、当該円筒部 371 の内径が環状凸部 323 の外径と同等となるように構成されている。ホルダ部材 370 は、その内部に環状凸部 323 が挿入されるようにして配置され、環状凸部 323 の外面に対して円筒部 371 の内面が面接触している。環状凸部 323 の中心軸線とホルダ部材 370（円筒部 371）の中心軸線とが同軸となっており、ホルダ部材 370 は同中心軸線 CL1 を中心とする回転が許容された状態で蓋体 320 によって保持されている。なお、ホルダ部材 370 を回転可能に保持することができるのであれば、その保持構造の詳細な構成については任意である。

40

【0103】

蓋体 320 の底部 321 には、ホルダ部材 370 を回転させる駆動部としてモータ 381 が配設されている。モータ 381 は中継基板 330 を介して報知・演出制御装置 143 に接続されており、報知・演出制御装置 143 からの駆動信号に基づいて動作する。モータ 381 の駆動力がホルダ部材 370 に伝達されることで、ホルダ部材 370 が上記中心軸線 CL1 を中心に回転することとなる。

【0104】

ホルダ部材 370 の円筒部 371 は、その下端部が発光ユニット 350 の台座 351 の

50

下端部と同じ高さ位置となるように形成されており、上記発光ブロック 355 はホルダ部材 370 によって囲まれた領域よりも下方に突出した状態となっている。これにより、発光ブロック 355 からの光がホルダ部材 370 によって遮られることが回避されている。

【0105】

ホルダ部材 370 の下端部には、発光ブロック 355 と同じ側（下方）に延出する左右一対の延出部 372 が形成されている。延出部 372 は発光ユニット 350（詳しくは中心軸線 CL1）を挟んで相対向しており、それら延出部 372 に跨るようにして軸部 373 が固定されている。

【0106】

上記可動体 360 は長板が並設されてなる本体部 361 を有し（図 12 参照）、本体部 361 の中間位置には軸部 373 が挿通される軸受け孔 362 が形成されている。軸受け孔 362 と軸部 373 とが係合することにより、軸部 373 を中心とした回動（姿勢変化）が許容された状態で可動体 360 がホルダ部材 370 によって保持されている。

【0107】

本体部 361 の一端部には上記リフレクタ 364 が配設されており、本体部 361 の他端部には重り 363 が配設されている。重り 363 の重量については、可動体 360 の重心 GP1 が上記軸部 373（回動中心）よりも他端寄りとなるように設定されている。回動中心と重心 GP1 とをずらすことにより、可動体 360 はリフレクタ 364 が上側且つ重り 363 が下側となるように傾くこととなる。

【0108】

ここで、可動体 360 の本体部 361 には、ホルダ部材 370（円筒部 371 の下端部）に当接することにより、それ以上の回動を阻止するストッパ部 366 が形成されている。ストッパ部 366 が円筒部 371 の下端部に当接して、当該可動体 360 が斜めに傾いた状態が、可動体 360 の待機状態である。なお、この状態では重心 GP1 は中心軸線 CL1 から外れている。

【0109】

報知・演出制御装置 143 からモータ 381 に駆動信号が入力されると、ホルダ部材 370 が上記中心軸線 CL1 を中心として回転を開始する。これに追従して、ホルダ部材 370 に保持されている可動体 360 も回転することとなる。

【0110】

待機状態（静止状態）から回転を開始した初期の段階では摩擦等の抵抗によって回転速度が低くなり、回転が継続されることにより加速されて回転速度が徐々に速くなる。回転速度が所定速度に達した後は定常回転に移行する。この際、回転速度が速くなるにつれて、可動体 360 に生じる遠心力も大きくなる。このように遠心力が大きくなることにより、重力に抗して重り 363 が上昇且つリフレクタ 364 が降下して、水平面に対する可動体 360 の傾き ANG1 が徐々に小さくなる。

【0111】

モータ 381 が停止する等して可動体 360 の回転速度が遅くなった場合には、可動体 360 に生じる遠心力が小さくなる。このように遠心力が小さくなることにより、重力によって重り 363 が降下且つリフレクタ 364 が上昇して、水平面に対する可動体 360 の傾き ANG1 が徐々に大きくなる。

【0112】

ここで、上記可変機構 340 の動作態様を踏まえて、図 12（b）及び図 14 を参照して第 1 可動演出装置 300 による光演出の流れについて説明する。図 12（b）は光演出の流れを示すタイミングチャート、図 14 は各状態での光の照射方向を示す概略図である。

【0113】

図 12（b）に示すように、t1 のタイミングにて光演出が始まると、発光ユニット 350 の発光体 356 への発光信号の出力（電力供給）が開始されるとともに、モータ 381 への駆動信号の出力が開始される。これにより、発光ユニット 350 から光が可動体 360 のリフレクタ 364 によって遊技機前方へ照射される。

10

20

30

40

50

【0114】

なお、リフレクタ364の反射面365は回転中心とは反対側に凸となる曲面状をなし、反射光の拡散が抑制されている。つまり、発光ユニット350からの光は反射面365によって拡がりや抑えられた状態で、当該反射面365の向きに照射されることとなる。言い換えれば、リフレクタ364（反射面365）には、第1可動演出装置300からの光の照射方向（光軸）を規定する機能が付与されている。

【0115】

t1のタイミングから所定期間が経過したt2のタイミングとなるまで回転速度が徐々に速くなる。所定期間については、少なくとも可動体360の回転数が所定回数（本実施の形態においては1回）よりも多くなるように設定されている。本実施の形態においては、可動体360が回転式となっているが、上記所定期間中に少なくとも可動体360が一回転する構成とすることにより、後述する第1照射状態にて少なくとも1度は遊技機前方に向けて光が照射されるように担保されている。

【0116】

ここで、t1のタイミングからt2のタイミングとなるまでの光の照射態様について図14（a）を参照して説明する。この期間中は、リフレクタ364（リフレクタにより規定される光軸）が斜め下方を向いている。このため、第1可動演出装置300からの光は斜め下方に向けて照射される。具体的には、発光ユニット350から照射された光は水平方向に向けて照射されるが、その延長上に位置するリフレクタ364によってその向きが変更される。リフレクタ364の向きについては、光の照射方向が上記図柄表示装置253（表示画面253a）の前方となる特定領域SEを通過するように規定されている。

【0117】

既に説明したように、特定領域SEは遊技者Pの頭HD（詳しくは目）が位置すると想定される領域である。このため、特定領域SEへの光は遊技者Pに向けて照射されることとなる。以下、可動体360が傾いて特定領域SEに向けて光が照射される状態を第1照射状態と称する。第1照射状態では遊技者Pに向けて光が照射されるため、遊技者は光が照射された旨を把握することができる。

【0118】

その後、回転速度が上昇して所定速度に到達したta2のタイミングでは、図14（b）に示すように、上述した遠心力によって可動体360の傾きが減少して、その姿勢がほぼ水平となるように変化する。これにより、光の照射方向が略水平方向となり、特定領域SEに向けた光の照射が回避されることとなる。つまり、第1可動演出装置300からの光は、遊技者Pの頭上を通過して、当該遊技者Pに向けた光の照射が回避されることとなる。以下、特定領域SEに向けた光の照射が回避された状態（第1照射状態よりも光の照射方向が遊技機外側に变化した状態）を第2照射状態と称する。

【0119】

第2照射状態であっても、第1可動演出装置300が点滅している様子については、遊技者Pによる目視で確認が可能となっている。但し、この場合に遊技者Pの目に届く光の量は上記第1照射状態と比較して少なくなっている。これにより、第1可動演出装置300を直視した場合であっても、それが眩しい等の不快感を遊技者に与える要因となることが抑制されている。なお、本実施の形態においては、曲面状のカバー体310を通じて光が照射される構成となっており、このカバー体310を通過する際に光が拡散される。故に、第2照射状態にて第1可動演出装置300が直視された場合には、遊技者に対して第1可動演出装置300が点滅しているかのような印象を与えることができる。

【0120】

第1可動演出装置300が第2照射状態となった後は、第1照射状態による光演出の期間よりも長い期間に亘って当該第2照射状態のまま光演出が継続される。つまり、光演出の終了するt3のタイミングとなるまで発光ユニット350への発光信号の出力（電力供給）が継続される。t3のタイミングにて発光信号の出力が停止すると、発光ユニット350が消灯する。その後、t4のタイミングにてモータ381への駆動信号の出力が停止

10

20

30

40

50

されることとなる。

【0121】

モータ381が停止すると、可動体360及びホルダ部材370の回転速度が摩擦等の抵抗によって急速に低下し、t5のタイミングでは待機状態への復帰が完了する。但し、t3のタイミングにて既に発光ユニット350が消灯しているため、この復帰過程にて遊技者に向けた光の照射が行われることはない。

【0122】

本実施の形態におけるパチンコ機10は、遊技ホールの島設備等に設置された状態にて遊技機主部12（前扉枠14）の一部がパチンコ機10の正面側に膨出するように構成されており、この膨出部分に可動式の演出装置である第2可動演出装置400が配設されている。ここで、図2及び図15を参照して第2可動演出装置400に係る構成について説明する。図15（a）はパチンコ機10を正面から見た部分拡大図、図15（b）は第1可動演出装置300の縦断面図（図15（a）のB-B線部分断面図）である。

【0123】

（第2可動演出装置400）

図2に示すように、前扉枠14のカバー体21において窓部22よりも上方に位置している部分には、遊技前方に膨出する膨出部435が形成されている。当該膨出部435の膨出量は左右両端から中央に向けて徐々に大きくなっており、遊技機前方に凸となるようにして膨らんでいる。図15（1）に示すように、膨出部435の中央部分、詳しくは上記環状電飾部24の一部を構成する第1可動演出装置300の後方となる部分には、第2可動演出装置400を収容する収容部436が形成されている。つまり、膨出部435には、第1可動演出装置300が前側、第2可動演出装置400が後側となるようにして2つの遊技機器が収容されている。

【0124】

収容部436は、上方に開放された凹状をなしており、その開放部分を通じて第2可動演出装置400の一部が露出している。第2可動演出装置400は、外周部分に絵柄等の装飾が施された装飾体410を有している。装飾体410は、収容部436の側壁部437に形成された保持部438により回動中心軸線CL2を中心として前後に回動可能な状態で保持されている。装飾体410は、この回動中心軸線CL2を中心に回動することにより収容部436からの突出が抑えられた待機位置と収容部436から遊技機外側（上方）に突出する演出位置とに移動可能になっている。

【0125】

装飾体410の外周部分には、当該装飾体410の回動方向に並ぶようにして3つの面部が形成されている。具体的には、第1平面部411及び第2平面部412と、それら両平面部411、412に挟まれた曲面部413とが形成され、断面が略扇状をなすように形成されている。扇状をなす装飾体410の要にあたる部分が上記保持部438による保持箇所となっており、回動中心軸線CL2と装飾体410の重心GP2とがずれている。

【0126】

図15（b1）に示すように、装飾体410が待機位置に配置された状態では、第2平面部412が収容部436の後壁部439に当接することにより、装飾体410の自重による回動が阻止されている。つまり、後壁部439がストッパとして機能している。この状態では、第1平面部411が枠体20の上面と略同一面上に位置し、収容部436の開放部分が第1平面部411によって塞がれている。そして、曲面部413は収容部436内に留まることとなり、外部からの曲面部413の視認が不可となっている。

【0127】

第2可動演出装置400には、装飾体410用の駆動手段を構成するソレノイド420が設けられている。ソレノイド420は報知・演出制御装置143に接続されており、報知・演出制御装置143からの信号に基づいてソレノイド420が動作する構成となっている。第2可動演出装置400による演出を実行する場合には、報知・演出制御装置143にソレノイド420を励磁させるべく駆動信号が出力される。ソレノイド420が励磁

されることにより当該ソレノイド４２０のプランジャによって装飾体４１０が押され、当該装飾体４１０が所定方向に回転することとなる。

【０１２８】

図１５（ｂ）に示すように、装飾体４１０が演出位置に到達すると、装飾体４１０の第２平面部４１２に形成された突起４１５が収容部４３６に設けられたストッパ部４４０に当たる。これにより、所定方向への更なる回転が阻止される。この状態では、曲面部４１３が収容部４３６から突出し、当該曲面部４１３の遊技機前方からの視認が許容されることとなる。なお、装飾体４１０には発光体（ＬＥＤ）が内蔵されており、第２可動演出装置４００を用いた演出が実行される場合には当該発光体からの光が曲面部４１３を通じて遊技機正面側へ照射される。このようにして装飾体４１０を発光させることにより、第２可動演出装置４００の外観の変化を強調している。

10

【０１２９】

装飾体４１０による演出が終了した場合には、ソレノイド４２０への駆動信号の出力が停止され、当該ソレノイド４２０が非励磁状態となる。これにより、装飾体４１０が自重等によって演出位置から待機位置へ復帰することとなる（図１５（ｂ）→図１５（ａ）参照）。因みに、第２可動演出装置４００にバネ等の付勢手段を設け、当該付勢手段の付勢力によって装飾体４１０の待機位置への移動を促す構成としてもよい。

【０１３０】

（パチンコ機１０の電氣的構成）

次に、図１６のブロックを参照してパチンコ機１０の電氣的構成について説明する。

20

【０１３１】

主制御装置１６２に設けられた主制御基板６０１には、ＭＰＵ６０２が搭載されている。ＭＰＵ６０２は、当該ＭＰＵ６０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ６０３と、そのＲＯＭ６０３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６０４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵された素子である。なお、ＭＰＵ６０２が有する機能の一部、例えば、ＲＯＭ６０３の機能やＲＡＭ６０４の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。

【０１３２】

ＭＰＵ６０２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ６０２の入力側には、主制御装置１６２に設けられた停電監視基板６０５、払出制御装置２４２及び各種検知センサなどが接続されている。停電監視基板６０５には電源・発射制御装置２４３が接続されており、ＭＰＵ６０２には停電監視基板６０５を介して電力が供給される。

30

【０１３３】

各種検知センサの一部として、一般入賞口８１への入賞を検知する検知センサ３９１ａ、可変入賞装置８２への入賞を検知する検知センサ３９１ｂ、可変入賞装置８２への入賞を検知する検知センサ３９１ｃ、上作動口８３ａへの入賞を検知する検知センサ３９１ｄ、下作動口８３ｂへの入賞を検知する検知センサ３９１ｅ、スルーゲート８４への入球を検知する検知センサ３９１ｆが接続されており、主制御装置１６２のＭＰＵ６０２において各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、ＭＰＵ６０２では、上作動口８３ａ及び下作動口８３ｂへの入賞に基づいて大当たり発生抽選を実行するとともに、スルーゲート８４への入賞に基づいてサポート発生抽選を実行する。

40

【０１３４】

ＭＰＵ６０２の出力側には、停電監視基板６０５、払出制御装置２４２及び報知・演出制御装置１４３が接続されている。払出制御装置２４２には、例えば、上述した作動口８３ａ、８３ｂ等の入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ６０３のコマンド情報記憶エリア６２５が参照される。そして、一般入賞口８１への入賞を特定した場合には１０個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置８２への入賞を特定した場合に

50

は15個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、上作動口83aへの入賞を特定した場合には3個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、下作動口83bへの入賞を特定した場合には4個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。

【0135】

報知・演出制御装置143には、主制御装置162から変動用コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ROM603のコマンド情報記憶エリア625が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

10

【0136】

また、MPU602の出力側には、可変入賞装置82の開閉体（例えばシャッタ部材88）を開閉動作させる可変入賞駆動部、下作動口83bの電動役物91を開閉動作させる電動役物駆動部及び主表示ユニット87が接続されている。主制御基板601には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU602は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【0137】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置82が開閉されるように、MPU602において可変入賞駆動部の駆動制御が実行される。また、電動役物91のサポート抽選に当選した場合には、電動役物91が開閉されるように、MPU602において電動役物駆動部の駆動制御が実行される。また、MPU602によって主表示ユニット87の主表示部の表示制御が実行される。

20

【0138】

さらには、MPU602の出力側に外部出力端子板213が接続されており、この外部出力端子板213を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータHC）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータHCにてパチンコ機10の状態や遊技状況等を把握することが可能となっている。

【0139】

停電監視基板605は主制御基板601と電源・発射制御装置243とを中継しており、同停電監視基板605には電源・発射制御装置243から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視する機能が付与されている。払出制御装置242は、主制御装置162から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装224により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

30

【0140】

電源・発射制御装置243は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板601や払出制御装置242等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を所定の電力経路を通じて供給する。また、電源・発射制御装置243は、遊技球発射機構110の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構110は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

40

【0141】

報知・演出制御装置143には、MPUが搭載された報知・演出制御基板が設けられている。MPUには、当該MPUにより実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROMと、そのROM内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAMと、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、MPUに対してROM及びRAMが1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。報知・演出制御装置143のMPUは、主制御装置162から入力された各種コマンドに基づいて、前扉枠14に設けられたランプ部26、スピーカ部27、可動演

50

出装置 300, 400 等を駆動制御するとともに、表示制御装置 142 を制御するものである。

【0142】

表示制御装置 142 では、報知・演出制御装置 143 から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置 253 の表示制御を実行する。この場合に、報知・演出制御装置 143 では、主制御装置 162 から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 253 における図柄の変動表示態様（例えばリーチ発生の有無及びリーチ演出の内容等）や図柄の停止表示態様（変動表示の終了に伴い最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類）を決定する。

【0143】

（各種カウンタについて）

次に、上記の如く構成されたパチンコ機 10 の動作について説明する。

【0144】

MPU602 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、主表示ユニット 87（主表示部 D）の表示の設定、図柄表示装置 253 の図柄表示の概要設定などを行うこととしており、具体的には、図 17 の概略図に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C2 と、図柄表示装置 253 が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C3 と、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ CINI と、主表示ユニット 87 の作動口用表示部 DL, DU における絵柄の変動表示時間及び図柄表示装置 253 における図柄の変動表示時間を決定する変動種別カウンタ CS とを用いることとしている。さらに、下作動口 83b の電動役物 91 を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタ C4 を用いることとしている。

【0145】

各カウンタ C1～C3, CINI, CS, C4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が RAM604 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 631 に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 631 において、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 に対応した情報は、作動口 83a, 83b への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア 632 に格納される。

【0146】

保留球格納エリア 632 は、作動口用の保留エリア RE と実行エリア AE とを備えている。保留エリア RE は、第 1 エリア Ra1、第 2 エリア Ra2、第 3 エリア Ra3、第 4 エリア Ra4、第 5 エリア Ra5、第 6 エリア Ra6、第 7 エリア Ra7、第 8 エリア Ra8 を備えており、作動口 83a, 83b への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 631 に格納されている大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリア Ra1～Ra8 に格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【0147】

第 1 エリア Ra1～第 8 エリア Ra8 には、作動口 83a, 83b への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア Ra1→第 2 エリア Ra2→第 3 エリア Ra3→第 4 エリア Ra4→第 5 エリア Ra5→第 6 エリア Ra6→第 7 エリア Ra7→第 8 エリア Ra8 の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 8 つのエリア Ra1～Ra8 が設けられていることにより、各作動口 83a, 83b への入賞履歴が各々 4 個（計 8 個）まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 632 には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には作動口 83a, 83b への入賞に基づいて取得及び記憶された保留情報の記憶数を特定するための情報が格納される。

【0148】

実行エリア A E は、主表示ユニット 8 7 の作動口用表示部 D L , D U の変動表示を開始する際に、保留エリア R E の第 1 エリア R a 1 に格納された各値を移動させるためのエリアであり、1 遊技回の開始に際しては実行エリア A E に記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【0149】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ~ 2 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 2 9 9）。大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が作動口 8 3 a , 8 3 b に入賞した際に R A M 6 0 4 の保留球格納エリア 6 3 2 に格納される。

【0150】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 6 0 3 における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア 6 2 1 に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について説明する。

【0151】

当否テーブルには、2 進数の情報からなるアドレス情報と、同じく 2 進数の情報からなる大当たり数値情報とが 1 対 1 で対応させて設定されている。具体的には、アドレス情報は 1 0 進数で表して「1」~「1 0」の 1 0 種類が設定されているとともに、大当たり数値情報は 1 0 進数で表して「7」, 「3 6」, 「6 7」, 「1 0 0」, 「1 3 1」, 「1 6 4」, 「1 9 5」, 「2 2 3」, 「2 4 1」, 「2 7 2」の 1 0 種類が設定されており、これらアドレス情報と大当たり数値情報とが 1 対 1 で対応付けられている。各大当たり数値情報の数値は、大当たり乱数カウンタ C 1 において更新され得る乱数情報の数値範囲である「0」~「2 9 9」に含まれている。

【0152】

ここで、本パチンコ機 1 0 では、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。そして、低確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数と、高確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数とが異なっており、前者の方が後者よりも少ない数となっている。具体的には、低確率モードにおいては当否抽選に際して、アドレス情報が「1」である大当たり数値情報のみが参照され、高確率モードにおいては当否抽選に際して、全てのアドレス情報に対応した大当たり数値情報が参照される。つまり、低確率モードでは大当たり当選となる数値情報が 1 個であり、高確率モードでは低確率モードよりも多い 1 0 個である。これにより、低確率モードにおいて大当たり当選となる確率が $1 / 3 0 0$ であるのに対して高確率モードにおいて大当たり当選となる確率が $1 / 3 0$ であり、高確率モードの方が低確率モードよりも大当たり当選となる確率が高くなる。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。

【0153】

大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 2 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が作動口 8 3 a , 8 3 b に入賞した際に R A M 6 0 4 の保留球格納エリア 6 3 2 に格納される。

【0154】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する遊技結果の振分先は、R O M 6 0 3 における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリアに振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。そして、かかる振分先として、通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）と、確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）とが設定されている。

【0155】

通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが移行後において遊技回数が終了基準回数（具体的には、100回）となるまで高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。なお、終了基準回数が経過した後に、低頻度サポートモードに移行する。

【0156】

確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。当該高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる開閉実行モードに移行するまで継続する。

【0157】

なお、振分テーブルにおいて、「0～9」が通常大当たり結果に対応しており、「10～29」が確変大当たり結果に対応しているが、この数値の振分は任意である。

【0158】

本実施の形態においては、下作動口83bへの入賞に基づく振り分けが上作動口83aへの入賞に基づく振り分けよりも遊技者にとって有利となるように差違が設けられている。具体的には、確変大当たり結果が有利度の異なる2つの結果、詳しくはラウンド数が「16」となる16R確変大当たり結果とラウンド数が「4」となる4R確変大当たり結果とに大別され、下作動口83bへの入賞に基づく振り分けにより確変大当たり結果となる場合には、上作動口83aへの入賞に基づく振り分けにより確変大当たり結果となる場合と比較して16R確変大当たり結果となりやすい構成となっている。

【0159】

リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり238）に達した後0に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が作動口83a、83bに入賞した際にRAM604の保留球格納エリア632に格納される。そして、ROM603のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、MPU602では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタC3の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタC3の数が多く設定された構成としてもよい。

【0160】

ここで、各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び同変動表示の内容について補足説明する。なお、以下の説明においては適宜図18及び図19を参照する。図18及び図19は図柄表示装置253の表示画面253aにおける表示内容を説明するための概略図である。

【0161】

表示制御装置142には、キャラクタROMが設けられている。当該キャラクタROMには、「1」～「9」の数字が付された9種類の主図柄のデータ（図19（a）～（i）参照）と、数字が付されていない副図柄のデータ（図19（j）参照）とが予め記憶されている。

【0162】

図18（a）に示すように、図柄表示装置253の表示画面253aには、上段・中段・下段の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が設定されている。各図柄列Z1～Z3は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。そして、表示画面253aでは、これら各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、右から左）にスクロールするように変動表示される。

【0163】

上図柄列Z1には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されるととも

10

20

30

40

50

に、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。下図柄列Z3には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、上図柄列Z1と下図柄列Z3は18個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Z2には、数字の昇順に「1」～「9」の9種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、中図柄列Z2に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。

【0164】

また、図18(b)に示すように、表示画面253aは、図柄列毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。また、表示画面253aには、5つの有効ライン、すなわち左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右下がりラインL4、右上がりラインL5が設定されている。そして、上図柄列Z1→下図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに所定の図柄の組み合わせ（例えば同一の数字が付された図柄の組み合わせ）が形成された状態で全図柄列Z1～Z3の変動表示が終了すれば、通常大当たり結果又は確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【0165】

なお、上記のように各図柄列の変動表示が停止されることに鑑みれば、上図柄列Z1を第1図柄列（又は第1絵柄列）、下図柄列Z3を第2図柄列（又は第2絵柄列）、中図柄列Z2を第3図柄列（又は第3絵柄列）と称することができる。

【0166】

上記各主図柄のうち、奇数番号（1，3，5，7，9）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、確変大当たり結果が発生する場合には、その一部において例えば同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（2，4，6，8）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、確変大当たり結果が発生する場合の一部及び通常大当たり結果が発生する場合には、例えば同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

【0167】

なお、図柄表示装置253における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。例えば、複数の図柄列を横並びとなるように設定し、図柄列における図柄の変動表示の方向を縦方向に設定してもよい。

【0168】

表示画面253aにおいて、上図柄列の変動表示領域、中図柄列の変動表示領域、下図柄列の変動表示領域を有してなる変動表示領域MEの下方となる部分には、保留表示領域NEが設定されている。保留表示領域NEには、遊技球が作動口83a，83bに入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Da1～Da8が左右方向に並ぶようにして区画された保留数表示領域Daが設けられている。

【0169】

具体的には、遊技球が作動口83a，83bに入賞した場合の最大保留個数は各々4個（計8個）であり、保留数表示領域Daにはこれに対応させて、第1単位保留表示領域Da1、第2単位保留表示領域Da2、第3単位保留表示領域Da3、第4単位保留表示領域Da4、第5単位保留表示領域Da5、第6単位保留表示領域Da6、第7単位保留表示領域Da7、第8単位保留表示領域Da8が設定されている。これら単位保留表示領域に所定の保留表示用画像として保留アイコンMPが表示される。

【0170】

例えば、遊技球が作動口83a，83bに入賞した時点で保留数が0であり今回の入賞によって保留個数（総保留数）が1個となる場合には、第1単位保留表示領域Da1のみにて保留アイコンMPが表示される。遊技球が作動口83a，83bに入賞することで保留個数が4個となる場合には、第1単位保留表示領域Da1～第4単位保留表示領域Da4にて保留アイコンMPが表示される構成となっている。なお、図18(b)では保留個

10

20

30

40

50

数が3個である場合について例示している。

【0171】

また、保留表示領域NEには、保留数表示領域Da（詳しくは第1単位保留表示領域Da1）と横並びとなるようにして、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留アイコンMPが表示される実行対象表示領域Dbが設けられている。本実施の形態においては、実行対象表示領域Dbを保留数表示領域Daの左側に配しているが、これらの位置関係等については任意である。例えば、実行対象表示領域Dbを保留数表示領域Daの右側に配してもよい。

【0172】

遊技回が終了して次の遊技回に移行する場合には、保留数表示領域Da（詳しくは第1単位保留表示領域Da1）に表示されている保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbにシフト（移動）することとなる。保留数表示領域Daに表示中の他の保留アイコンMPが存在している場合には、当該シフトに併せてそれら保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbに近い側の（隣の）単位保留表示領域へシフトする。なお、以降は説明の便宜上、実行対象表示領域Dbに近い側を「下流側」、実行対象表示領域Dbとは反対側を「上流側」と表現する。

【0173】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置253（表示画面253a）を備え、遊技結果が開閉実行モード対応の遊技結果となった遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となり得る遊技機において、図柄表示装置253における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【0174】

換言すれば、図柄表示装置253の表示画面253aに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した図柄の組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【0175】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置253の表示画面253a内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した図柄の組み合わせが成立する可能性のあるリーチ図柄の組み合わせを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【0176】

表示画面253aにおける表示内容について更に詳しく説明すると、最初に上図柄列において図柄の変動表示が終了され、さらに下図柄列において図柄の変動表示が終了された状態において、いずれかの有効ラインに当たり図柄の組み合わせを構成する数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において中図柄列にて図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、大当たり発生時には、リーチラインを形成している主図柄とともに当たり図柄の組み合わせを構成する数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列における図柄の変動表示が終了される。

【0177】

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄の組み合わせを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面253aの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像

10

20

30

40

50

を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタC3やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【0178】

変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、主表示ユニット87の作動口用表示部DL，DUにおける変動表示時間と、図柄表示装置253における図柄の変動表示時間とをMPU602において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、図柄表示装置253による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。

10

【0179】

図柄表示装置253や主表示ユニット87（詳しくは作動口用表示部DL，DU）における変動表示時間を決定する場合にはリーチ乱数カウンタC3及び変動種別カウンタCSのバッファ値、ROM603の変動表示時間テーブル記憶エリア623が参照される。また、MPU602では、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、上記作動口用の結果表示部における停止結果が決定されるが、その決定に際してはROM603に記憶された停止結果決定用テーブルが用いられる。

【0180】

20

電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～249の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり249）に達した後0に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート84に遊技球が入賞したタイミングでRAM604の電役保留エリア633に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタC4の値によって電動役物91を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4＝0～199であれば、電動役物91を開放状態に制御し、C4＝200～249であれば、電動役物91を開放状態に制御しない。

【0181】

（主制御装置162にて実行される各種処理について）

次に、主制御装置162のMPU602にて各遊技回での遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU602では、上記タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理やNMI端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理が実行されるが、これらの各種処理については説明を省略する。

30

【0182】

（タイマ割込み処理）

まず、図20のフローチャートを参照し、タイマ割込み処理について説明する。本処理はMPU602により定期的に（例えば2msec周期で）起動される。

【0183】

ステップS101では、各種入賞検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置162に接続されている各種入賞用の検知センサの状態を読み込み、それら検知センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

40

【0184】

その後、ステップS102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際に0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM604の該当するバッファ領域（抽選カウンタ用バッファ631）に格納する。

【0185】

続くステップS103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び電動役物開放カウンタC4の更新を実行する。具体的には、

50

大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び電動役物開放カウンタ C 4 をそれぞれ 1 インクリメントするとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ～ C 4 の更新値を、RAM 604 の該当するバッファ領域（抽選カウンタ用バッファ 631）に格納する。

【0186】

続くステップ S 104 では、スルーゲート 84 への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM 604 の各種フラグ格納エリア 635 にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には電役保留エリアに記憶されている役物保留記憶数が 4 未満であることを条件として、上記ステップ S 103 にて更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を電役保留エリア 633 に格納する。そして、各種フラグ格納エリア 635 にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

10

【0187】

ステップ S 104 のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップ S 105 に進み、当該ステップ S 105 にて作動口 83a, 83b への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。

【0188】

（作動口用の入賞処理）

ここで、図 21 及び図 22 のフローチャートを参照して作動口用の入賞処理について説明する。

20

【0189】

ステップ S 201 では、遊技球が上作動口 83a に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が上作動口 83a に入球したと判定した場合には、ステップ S 202 に進み、払出制御装置 242 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【0190】

続くステップ S 203 では、上作動口 83a に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータ HC に対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、上作動口 83a への入球が発生した旨がホールコンピュータ HC にて把握される。その後、ステップ S 204 では、大当たり乱数カウンタ C 1 や大当たり種別カウンタ C 2 等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

30

【0191】

一方、ステップ S 201 にて遊技球が上作動口 83a に入賞していないと判定した場合にはステップ S 205 に進む。ステップ S 205 では、遊技球が下作動口 83b に入賞したか否かを判定する。遊技球が下作動口 83b に入賞したと判定した場合には、ステップ S 205 に進み、払出制御装置 242 に遊技球を 4 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。なお、ステップ S 202, S 205 にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理 S 401 にて払出制御装置 242 に対して送信される。

【0192】

続くステップ S 207 では、下作動口 83b に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータ HC に対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、下作動口 83b への入球が発生した旨がホールコンピュータ HC にて把握される。その後、ステップ S 204 にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

40

【0193】

なお、ステップ S 201, S 205 の両処理にてそれぞれ否定判定をした場合、すなわち上作動口 83a 及び下作動口 83b のいずれにも入球がなかった場合には、そのまま本入賞処理を終了する。

【0194】

ここで、図 22 を参照して、ステップ S 204 の情報取得処理について説明する。

【0195】

50

(情報取得処理)

情報取得処理においては先ずステップS301にて、保留球格納エリア632の保留数記憶領域FEに格納された始動保留記憶数N、詳しくは上作動口83a及び下作動口83bのうち当該情報取得処理の契機となった作動口に係る始動保留記憶数Nが上限値（本実施の形態では「4」）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Nが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップS302にて対応する作動口の始動保留記憶数Nを1インクリメントするとともに、ステップS303にて保留数記憶領域FEに格納された総保留数（以下、共通保留数CRNと言う）を1インクリメントする。

【0196】

続くステップS304では、上記ステップS103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び変動種別カウンタCSの各値を、作動口用の保留エリアREの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップS302にて1インクリメントした共通保留数CRNと対応する記憶エリアに格納する。格納処理を実行した後は、ステップS305に進む。

【0197】

ステップS305では、主表示ユニット87（主表示部D）の保留数表示部の表示更新処理を実行する。表示更新処理では、今回の入賞先が上作動口83aの場合には上作動口用保留数表示部の表示を更新し、今回の入賞先が下作動口83bの場合には下作動口用保留数表示部の表示を更新する。

【0198】

上作動口用保留数表示部は4つのLEDによって構成されており、点灯しているLEDの数と上作動口83aに係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって上作動口83aに係る保留数が増加した場合にはそれに応じて点灯しているLEDの数を増やす処理を行う。下作動口用保留数表示部についても同様に4つのLEDによって構成されており、点灯しているLEDの数と下作動口83bに係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって下作動口83bに係る保留数が増加した場合にはそれに応じて点灯しているLEDの数を増やす処理を行う。

【0199】

続くステップS306及びステップS307では、作動口83a、83bへの入賞が発生したことをサブ側（副側）の制御装置である報知・演出制御装置143及び表示制御装置142に認識させるとともに後述する保留予告を実行させるための処理である保留予告用の確認処理及び保留コマンドの設定処理を実行し、本情報取得処理を終了する。なお、保留コマンドには上作動口83a及び下作動口83bのうちいずれの作動口への入賞に基づくものであるかの情報が含まれる。

【0200】

ステップS307の保留コマンドの設定処理にて設定された保留コマンドは後述する通常処理の外部出力処理（ステップS401）にて報知・演出制御装置143及び表示制御装置142に送信されることとなる。表示制御装置142においては当該保留コマンドを受信することにより上述した保留数表示領域Daにおける表示を、保留個数の増加に対応させて変更するための処理を実行する。

【0201】

具体的には、表示制御装置142は、報知・演出制御装置143を経由して同保留コマンドを受信した場合には、保留数表示領域Daに上記保留アイコンMPを表示（例えば追加）させるための処理を実行する。保留数表示領域Daにおいては左側から順次保留画像が表示されるようになっており、例えば共通保留数CRNが1であれば左端の第1単位保留表示領域Da1に保留画像が表示され、共通保留数CRNが8であれば左から8個目の第8単位保留表示領域Da8に保留画像が表示されるようになっている。なお、ステップS306、S307の各処理についての詳細な説明は後述する。

【0202】

(通常処理)

次に、通常処理の流れを図23のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS401～S406の処理が4msec周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS408、S409のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【0203】

通常処理においては先ず、ステップS401にて外部信号出力処理を実行する。ステップS401の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置242に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドや保留コマンドや後述するシフトコマンド等の各種コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置143に対して送信する。

【0204】

次に、ステップS402では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSを1インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM604の該当するバッファ領域に格納する。

【0205】

続くステップS403では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置253による図柄の変動表示の設定、主表示ユニット87の表示制御などを行う。

【0206】

ステップS403の遊技回制御処理を実行した後は、ステップS404に進み、遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップS403の遊技回制御処理及びステップS404の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【0207】

続くステップS405では、下作動口83bに併設された電動役物91を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、RAM604の電役保留エリア633に格納されている電動役物開放カウンタC4から取得した数値情報を用いて電動役物91を開放状態とするか否かの電役開放抽選を行うとともに、電役開放状態当選となった場合には電動役物91の開閉処理を実行する。また、電役開放抽選の抽選結果を教示するように、スルーゲート用表示部DSの表示制御などを行う。

【0208】

既に説明したとおり、電動役物91によるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てRAM604の各種フラグ格納エリア635に高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

【0209】

電役サポート用処理では、RAM604の各種フラグ格納エリア635に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、電動役物91が開放状態となる回数を多く設定するとともに、1回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり電動役物91の開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、1回の開放

10

20

30

40

50

時間よりも短くなるように設定する。

【0210】

ちなみに、開閉実行モードに移行した場合には、RAM604の各種フラグ格納エリア635に高頻度サポートフラグがセットされていたとしても、サポートモードは強制的に低頻度サポートモードに設定される。

【0211】

その後、ステップS406では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置243から発射許可信号を入力していることを条件として、所定のインターバル期間（例えば、0.6sec）に1回、遊技球発射機構110のソレノイド111を励磁する。これにより、遊技球が遊技領域PEに向けて打ち出される。

10

【0212】

続くステップS407にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から1周期（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。

【0213】

つまり、ステップS408では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM604の該当するエリアに格納する。また、ステップS409では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSを1加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際に0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM604の該当するエリアに格納する。

20

【0214】

ここで、ステップS401～S406の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINIの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタCINI（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCSについてもランダムに更新することができる。

30

【0215】

（遊技回制御処理）

次に、ステップS403の遊技回制御処理を図24～図27のフローチャート等を参照して説明する。

【0216】

遊技回制御処理においては先ず、図24のフローチャートに示すように、ステップS501にて開閉実行モード中か否かを判定する。開閉実行モード中である場合には、ステップS502以降の処理、すなわちステップS503～ステップS505の遊技回開始用処理及びステップS506～ステップS509の遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。

40

【0217】

開閉実行モード中でない場合には、ステップS502にて遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット87の作動口用表示部DL，DUが変動表示中又は確定表示中であるか否かを判定する。遊技回中ではない場合には、ステップS503～ステップS505の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップS503にて、始動保留球の総数（共通保留数CRN）が「0」か否かを判定する。共通保留数CRNが「0」である場合とは、保留球格納エリア632に保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【0218】

一方、共通保留数CRNが「0」でない場合には、ステップS504にて保留球格納エ

50

リア632の保留エリアREに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップS505にて主表示ユニット87の作動口用表示部DL, DUにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置253の表示画面における図柄の変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【0219】

ここで、ステップS504のデータ設定処理及びステップS505の変動開始処理について詳細に説明する。まず、ステップS504のデータ設定処理について、図25のフローチャートを参照して説明する。

【0220】

(データ設定処理)

データ設定処理では、まずステップS601にて、保留数記憶領域FEに記憶されている始動保留記憶数Nのうち今回の設定処理の対象となっているもの及び共通保留数CRNを1ディクリメントする。続くステップS602にて、保留エリアREの第1エリアRa1に格納されたデータを実行エリアAEに移動する。

【0221】

その後、ステップS603にて、保留エリアREの各エリアRa1～Ra8に格納されたデータ(すなわち、保留情報)をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1エリアRa1～第8エリアRa8に格納されているデータを下位側に順にシフトさせる処理であって、第1エリアRa1のデータをクリアするとともに、第2エリアRa2→第1エリアRa1、第3エリアRa3→第2エリアRa2、第4エリアRa4→第3エリアRa3、第5エリアRa5→第4エリアRa4、第6エリアRa6→第5エリアRa5、第7エリアRa7→第6エリアRa6、第8エリアRa8→第7エリアRa7といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【0222】

続くステップS604では、保留エリアREのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置143に認識させるための情報であるシフトコマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。ステップS604にて設定されたシフトコマンドは、通常処理(図23)におけるステップS401にて、報知・演出制御装置143を経由し、表示制御装置142に送信される。表示制御装置142では、シフトコマンドを受信することで、作動口用の保留数表示領域Daにおける表示を、保留数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【0223】

(変動開始処理)

次に、ステップS505の変動開始処理について、図26のフローチャートを参照して説明する。

【0224】

変動開始処理では、まずステップS701にて、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が大当たり当選に対応しているか否かを判定するための当否判定処理を実行する。具体的には、実行エリアAEに格納された情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち大当たり乱数カウンタC1によって更新された情報から取得した情報を把握する。そして、当否抽選モードが低確率モードである場合には、ROM603の当否テーブル記憶エリア621に記憶された低確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たり当選に対応した情報に含まれているかを特定し、当否抽選モードが高確率モードである場合には、ROM603の当否テーブル記憶エリア621に記憶された高確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たり当選に対応した情報に含まれているかを特定する。

【0225】

続くステップS702では、ステップS701における当否判定処理の結果が大当たり当選に対応した結果であるか否かを判定する。大当たり当選に対応した結果である場合には、ステップS703にて種別判定処理を実行する。

【0226】

種別判定処理では、実行エリアA Eに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタC 2によって更新された情報から取得した情報を把握する。また、ROM 603の振分テーブル記憶エリア622に記憶された振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が確変大当たり結果に対応した情報に含まれているかを特定する。詳しくは、当該保留情報が上作動口83aへの入球に対応している場合には上作動口83a用の振分テーブルを参照し、当該保留情報が下作動口83bへの入球に対応している場合には下作動口83b用の振分テーブルを参照して種別判定を行う。

【0227】

続くステップS704では、ステップS703における種別判定処理において特定した情報に基づいて今回の大当たり当選の種別が確変大当たり結果（16R確変大当たり結果、4R確変大当たり結果）であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合には、ステップS705にて確変大当たり用の停止結果設定処理を実行し、確変大当たり結果でない場合には、ステップS706にて通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。また、ステップS702にて大当たり当選ではないと判定した場合には、ステップS707にて外れ時用の停止結果設定処理を実行する。なお、確変大当たり結果は、16R確変大当たり結果及び4R確変大当たり結果に大別される。確変大当たり結果となる場合には、上記振分によって16R確変大当たり結果及び4R確変大当たり結果の何れであるかが決まる。

【0228】

ステップS705～ステップS707の各停止結果設定処理では、主表示ユニット87に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ROM 603の停止結果テーブル記憶エリアに記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をRAM 604に記憶する。また、ステップS705及びステップS706では、今回の遊技回の当否判定結果が、確変大当たり結果又は通常大当たり結果であることをMPU 602にて特定するための情報をRAM 604の各種フラグ格納エリア635に格納する。具体的には、ステップS705では確変大当たりフラグを格納し、ステップS706では通常大当たりフラグを格納する。

【0229】

ステップS705～ステップS707のいずれかの処理を実行した後は、ステップS708にて、変動表示時間の設定処理を実行する。

【0230】

（変動表示時間の設定処理）

変動表示時間の設定処理では、図27のフローチャートに示すように、先ずステップS801にて、上記当否抽選に当選しているか否かを判定する。具体的には、RAM 604の各種フラグ格納エリア635に確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。

【0231】

ステップS801にて否定判定をした場合、すなわち上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、ステップS802に進む。ステップS802では、今回の遊技回において図柄表示装置253にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、実行エリアA Eに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチ発生に対応した値である場合には、リーチ表示の発生として、ステップS802にて肯定判定をする。リーチ乱数カウンタC3の値を用いたリーチ発生の有無の特定に際しては、ROM 603に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【0232】

ステップS801及びステップS802の何れか一方にて肯定判定をした場合にはステップS803に進み、ROM 603の変動表示時間テーブル記憶エリア623に記憶されているリーチ発生用変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタCSの値等に対応した変動表示時間情報を取得し、続くステップS804にてその変動表示時間情報

10

20

30

40

50

をRAM 604の各種カウンタエリア634に設けられた変動表示時間カウンタエリア（変動表示時間計測手段）にセットする。その後、本設定処理を終了する。

【0233】

つまり、本実施の形態においては、当否抽選の結果が大当たり当選結果である場合又は同当否抽選の結果が外れ結果となり且つリーチ発生用の抽選に当選した場合に、リーチ表示を実行する構成となっている。

【0234】

ここで、リーチ表示には、変動表示態様が互いに異なるノーマルリーチ表示とスーパーリーチ表示とが設けられている。リーチ発生用変動表示時間テーブルには、ノーマルリーチ表示及びスーパーリーチ表示それぞれに対応した変動表示時間情報が設定されており、当該テーブルを参照することによって、それぞれのリーチ表示に対応した変動表示時間情報が取得される。なお、リーチ表示の種類の決定に関しては、リーチ表示の種類と変動種別カウンタCSの値とが対応したテーブルが設けられており、当該テーブルを参照することで、今回の変動種別カウンタCSの値に対応したリーチ表示が決定される。

【0235】

なお、より詳細には、リーチ発生用変動表示時間テーブルは、大当たりの種別に対応している。具体的には、確変大当たり結果の場合に、特定図柄の組み合わせを停止表示できるように、変動表示時間が設定されているとともに、通常大当たり結果の場合に、非特定図柄の組み合わせを停止表示できるように、変動表示時間が設定されている。

【0236】

一方、ステップS802にて否定判定をした場合には、ステップS805にて変動表示時間テーブル記憶エリア623に記憶されているリーチ非発生用変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動表示時間を取得し、ステップS806にてその変動表示時間情報を上記変動表示時間カウンタエリアにセットする。その後、本設定処理を終了する。

【0237】

リーチ非発生時における変動表示時間情報は、共通保留数CRNの数が多いほど変動表示時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、共通保留数CRNの数に依存しない構成としてもよく、共通保留数CRNの数が少ないほど変動表示時間が短くなるように設定されていてもよい。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い変動表示時間が選択されるようにリーチ非発生用変動表示時間テーブルが設定されているが、これに限定されることはなく、選択される変動表示時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動表示時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動表示時間と選択され難い変動表示時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動表示時間テーブル、通常大当たり用の変動表示時間テーブル、外れリーチ用の変動表示時間テーブル及び完全外れ用の変動表示時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。以上のとおり、各遊技回の変動表示時間は、リーチ発生の有無、リーチ表示の種類、保留情報の数及び変動種別カウンタCSの値等をパラメータとして決定される。

【0238】

変動開始処理（図26）の説明に戻り、ステップS708にて変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップS709にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、外れ結果の情報などが含まれる。

【0239】

ステップS709にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図

10

20

30

40

50

23)におけるステップS401にて、報知・演出制御装置143に送信される。報知・演出制御装置143では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における環状電飾部24の発光パターンやスピーカ部27からの音の出力パターンを決定し、その決定した演出の内容が実行されるように環状電飾部24及びスピーカ部27を制御する。

【0240】

また、報知・演出制御装置143は、上記変動開始コマンド及び種別コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置142に送信する。表示制御装置142では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における図柄表示装置253での変動表示パターンを決定し、その決定した変動表示パターンが実行されるように図柄表示装置253を表示制御する。その後、ステップS710にて主表示ユニット87の作動口用表示部DL, DUのうち該当する一方にて絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。

10

【0241】

遊技回制御処理(図24)の説明に戻り、主表示ユニット87が変動表示中である場合には、ステップS506～ステップS509の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップS506にて、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM604の変動表示時間カウンタエリアに格納されている変動表示時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動表示時間情報の値は、上述したように、変動表示時間の設定処理(図27)においてセットされる。また、このセットされた変動表示時間情報の値は、タイマ割込み処理(図20)が起動される度に、1ディクリメント(減算)される。

20

【0242】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップS507にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、主表示ユニット87の作動口用表示部DL, DUのうち該当する一方における表示態様を変更する。その後、本遊技回制御処理を終了する。

【0243】

変動表示時間が経過している場合には、ステップS508にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、上記ステップS705～ステップS707のいずれかの処理にてRAM604に記憶した情報を特定し、その情報に対応した絵柄が作動口用表示部DL, DUにて停止表示されるように作動口用表示部DL, DUを制御する。

30

【0244】

続くステップS509では、変動終了コマンドを設定する。その後、本遊技回制御処理を終了する。ステップS509にて設定された変動終了コマンドは、通常処理(図23)におけるステップS401にて、報知・演出制御装置143に送信される。報知・演出制御装置143では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置142に送信する。表示制御装置142では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示(最終停止表示)させる。

【0245】

(遊技状態移行処理)

次に、ステップS404の遊技状態移行処理を図28のフローチャートを参照して説明する。

40

【0246】

遊技状態移行処理においては、先ずステップS901にて、開閉実行モード中か否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップS902に進み、1の遊技回の主表示ユニット87(詳しくは作動口用表示部DL, DU)における絵柄の変動表示が終了したタイミングか否かを判定する。変動表示が終了したタイミングでない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0247】

変動表示が終了したタイミングである場合には、ステップS903にて、今回の遊技回

50

の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、RAM 604に、通常大当たりフラグ又は確変大当たりフラグのいずれかが格納されているか否かを判定する。上記各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0248】

上記各フラグのいずれかが格納されている場合には、ステップS904にて、RAM 604の各種カウンタエリア634に設けられたラウンドカウンタエリアRCに、大当たり種別に応じて決められた値、具体的には「16」又は「4」をセットする。ラウンドカウンタエリアRCは、可変入賞装置82の大入賞口が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

10

【0249】

一方、開閉実行モード中である場合には、ステップS901にて肯定判定をし、ステップS905に進む。ステップS905では、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理では、大入賞口32aが閉鎖中である場合には、ラウンドカウンタエリアRCが「1」以上であることを条件として、可変入賞駆動部を駆動状態とすることで大入賞口を開放させる。また、大入賞口が開放中である場合には、当該大入賞口の開放から所定時間が経過していること又は所定個数の遊技球が入賞していることを条件として、可変入賞駆動部の駆動状態を停止し、大入賞口を閉鎖させる。

【0250】

続くステップS906では、ラウンドカウンタエリアRCの値が「0」か否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRCの値が「0」でない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。ラウンドカウンタエリアRCの値が「0」である場合には、ステップS907にて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

20

【0251】

開閉実行モード終了時の移行処理では、RAM 604に確変大当たりフラグが格納されている場合には、当否抽選モードを高確率モードに設定するとともに、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。また、RAM 604に通常大当たりフラグが格納されている場合には、当否抽選モードを低確率モードに設定するとともに、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。但し、高頻度サポートモードは遊技回が100回継続した場合に終了され、その後、当否抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。

30

【0252】

その後、ステップS908にて、開閉実行モードの終了処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、通常大当たりフラグ又は確変大当たりフラグのうち、格納されているフラグを消去する。

【0253】

(報知・演出制御装置143及び表示制御装置142に係る電氣的構成について)

次に、図29のブロック図を参照して、報知・演出制御装置143及び表示制御装置142に係る電氣的構成について補足説明する。

40

【0254】

報知・演出制御装置143に設けられた報知・演出制御基板911には、MPU 912が搭載されている。MPU 912には、当該MPU 912により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM 913と、そのROM 913内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM 914と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、MPU 912に対してROM 913及びRAM 914が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、他の制御装置のMPUにおいても同様である。

【0255】

50

MPU912には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU912の入力側には主制御装置162が接続されており、当該主制御装置162から既に説明した、変動開始コマンド、種別コマンド及び変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、シフトコマンドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、更には、オープニングコマンドやエンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）を受信する。

【0256】

MPU912の出力側には、既に説明したように、前扉枠14に設けられた環状電飾部24及びスピーカ部27、表示制御装置142が接続されている。主制御装置162から報知・演出制御装置143に入力された各種コマンドの一部は、情報形態をそのまま維持した状態で表示制御装置142に送信される。

【0257】

表示制御装置142は、プログラムROM953及びワークRAM954が複合的にチップ化された素子であるMPU952と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）955と、キャラクタROM956と、ビデオRAM957とがそれぞれ搭載された表示制御基板951を備えている。なお、MPU952に対してプログラムROM953及びワークRAM954が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【0258】

表示制御装置142のMPU952は、報知・演出制御装置143を経由して主制御装置162から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP955の制御（具体的にはVDP955に対する内部コマンドの生成）を実施する。より具体的には、MPU952では、報知・演出制御装置143から送信されたコマンドに基づいて図柄表示装置253における各遊技回の変動表示パターンを特定する処理を実行するとともに後述する保留予告に係る処理を実行し、その処理結果に対応してVDP955に対する描画処理を実行する。これにより、図柄表示装置253の表示画面253aにて各種画像が表示されることとなる。

【0259】

プログラムROM953は、MPU952により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。ワークRAM954は、MPU952による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM954の各エリアに記憶される。

【0260】

VDP955は、図柄表示装置253に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP955はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP955は、MPU952、ビデオRAM957等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM957に記憶させる画像データを、キャラクタROM956から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置253に表示させる。

【0261】

キャラクタROM956は、図柄表示装置253に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM956には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【0262】

また、キャラクタROM956には、上記データの一部として、図柄表示装置253の保留表示領域NEに表示させるための画像データ（保留アイコンMP）や実行対象表示領域Dbに表示させる区画枠用の画像データが格納された保留用画像データ記憶エリア97

10

20

30

40

50

1と、後述する予告演出が実行される場合に表示される画像データが格納された予告演出用画像データ記憶エリア972が設けられている。なお、キャラクタROM956を複数設け、各キャラクタROM956に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM953に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM956に記憶する構成とすることも可能である。

【0263】

ビデオRAM957は、図柄表示装置253に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM957の内容を書き替えることにより図柄表示装置253の表示内容が変更される。ビデオRAM957には、保留表示領域NEに対応した保留用表示エリア981及び実行用表示エリア982が設けられている。

10

【0264】

保留用表示エリア981には、作動口用の保留エリアREにおける第1エリアRa1～第8エリアRa8と1対1で対応するように、第1単位エリア～第8単位エリアが設定されている。表示画面253aにおける保留数表示領域Daの各単位保留表示領域Da1～Da8では、各単位エリアに書き込まれた保留表示用情報（データ）に応じて上記保留アイコンMPが表示される。なお、データが設定されていない単位エリアに対応した単位保留表示領域Da1～Da8では、何ら画像が表示されない又は図柄表示装置253の表示画面253aにおける背景画像が表示される。

【0265】

実行用表示エリア982は実行エリアAEと対応している。表示画面253aにおける実行対象表示領域Dbでは、実行用表示エリア982に書き込まれたデータに応じて上記保留アイコンMPが表示される。なお、データが設定されていない場合には図柄表示装置253の表示画面253aにおける背景画像が表示される。

20

【0266】

既に説明したように本実施の形態では、表示画面253aにおける図柄の変動表示態様の概要が主制御装置162からのコマンドを参照して報知・演出制御装置143により特定され、その特定結果に基づいて変動表示態様の詳細が表示制御装置142によって決定される構成となっている。具体的には、報知・演出制御装置143のMPU912では、所定の周期（例えば2msec）で起動される定期処理の一環として変動表示制御処理が実行され、この変動表示制御処理にて図柄の変動表示態様の概要等が特定される。ここで、図30のフローチャートを参照して変動表示制御処理について説明する。

30

【0267】

（変動表示制御処理）

変動表示制御処理においては、先ずステップS1001にて遊技回中であるか否か、すなわち図柄表示装置253にて1遊技回分の図柄の変動表示又は確定表示が実行されているか否かを判定する。遊技回中でないと判定した場合にはステップS1002に進み、主制御装置162から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【0268】

ステップS1002にて否定判定をした場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、ステップS1002にて肯定判定をした場合には、ステップS1003にて後述の変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。

40

【0269】

ステップS1001の説明に戻り、当該ステップS1001にて肯定判定をした場合、すなわち遊技回中であると判定した場合には、ステップS1004に進む。ステップS1004では主制御装置162から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS1004にて否定判定をした場合には、ステップS1005にて変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動中用処理は、変動開始用処理によって開始された遊技回において各種演出の実行や決定された演出の変更を行う処理である。

【0270】

50

ステップ S 1 0 0 4 にて肯定判定をした場合にはステップ S 1 0 0 6 に進み、当該ステップ S 1 0 0 6 にて変動終了用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示や実行されている演出を当該遊技回に係る保留情報に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。かかる処理では、スピーカ部 2 7 や環状電飾部 2 4 を駆動制御することで確定停止に対応する演出を行う。そして、確定コマンドを表示制御装置 1 4 2 に出力してから、本変動終了用処理を終了する。表示制御装置 1 4 2 の M P U 9 5 2 では、受信した確定コマンドに基づき図柄表示装置 2 5 3 にて図柄を確定停止させるよう制御する。

【 0 2 7 1 】

（変動開始用処理）

ここで、図 3 1 のフローチャートを参照して、ステップ S 1 0 0 3 の変動開始用処理について補足説明する。変動開始用処理は、主制御装置 1 6 2 から送信された変動開始コマンドを受信したことに基づき、遊技回用の演出を開始させるための処理である。変動開始用処理では、遊技回用の演出としてリーチ表示や後述する保留予告演出等の設定を行う。ここでは、リーチ表示の設定に関する処理を説明し、保留予告演出の設定に関する処理については後述する。

【 0 2 7 2 】

変動開始処理においては、先ずステップ S 1 1 0 1 にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置 1 6 2 から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップ S 1 1 0 1 では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報又は外れ結果の情報といった遊技結果の情報を特定する。そして、ステップ S 1 1 0 1 では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、大当たり非当選である場合にはリーチ発生の有無の情報、及び変動表示時間の情報を把握し、その把握した情報を M P U 9 1 2 のレジスタに記憶する。

【 0 2 7 3 】

続くステップ S 1 1 0 2 では、ステップ S 1 1 0 1 にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合、すなわち確変大当たり結果又は通常大当たり結果である場合には、続くステップ S 1 1 0 3 にて、大当たり用の演出設定処理を実行する。

【 0 2 7 4 】

大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の停止結果を決定する（停止結果決定処理を行う）。停止結果決定処理においては、確変大当たり結果である場合の一部について、一の有効ライン L 1 ～ L 5 上に同一の特定図柄（奇数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。また、確変大当たり結果である場合の一部及び通常大当たり結果である場合には、一の有効ライン L 1 ～ L 5 上に同一の非特定図柄（偶数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。

【 0 2 7 5 】

大当たり結果となった場合に停止表示される主図柄の種類や有効ライン L 1 ～ L 5 は抽選等によってランダムに決定される。R O M 9 1 3 の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには、各有効ライン L 1 ～ L 5 とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定された最終停止ラインは R A M 9 1 4 に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶される。またこの際、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下の説明でも各種停止結果決定処理にて決定した停止結果のアドレス情報が R A M 9 1 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶される。

【 0 2 7 6 】

また、大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する（変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）を行う）。既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。リーチ表示用の変動表示態様決定処理では、ROM 913の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 914のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下に示す変動表示態様決定処理においてもROM 913の変動表示パターンテーブル記憶エリアから対応する変動表示パターンテーブルを取得して変動表示時間及び遊技結果に対応した演出パターンを決定する。そして、演出パターン決定処理にて決定した演出パターンのアドレス情報をRAM 914のパターンアドレス記憶エリアに記憶する。

【0277】

ステップS1102にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップS1104に進む。ステップS1104では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはステップS1105に進み、リーチ発生用の演出設定処理を実行する。リーチ発生用の演出設定処理では演出の概要と最終停止させる図柄の組み合わせ等を決定する。前者については、上記ステップS1103の処理と同様であるため説明を援用する。本処理は外れリーチに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せとならないように停止図柄を決定する。すなわち、一の有効ラインL1～L5上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として決定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ラインL1～L5は抽選などによってランダムに決定される。また、この決定に際しては、いずれの有効ラインL1～L5上にも同一の図柄の組合せが成立することなく、且つ、リーチラインを形成する図柄と同じ中図柄列Z2の図柄をリーチラインに対して前又は後にずれた停止位置で最終停止させるように有効ライン上の停止結果を決定する。その後、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0278】

ステップS1104にてリーチ発生ではないと判定した場合は、ステップS1106に進む。ステップS1106では、完全外れ用の演出の概要と最終停止させる図柄の組み合わせ等を決定する。本処理は完全外れに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せが形成されないようにして停止図柄を決定する。

【0279】

ステップS1103、ステップS1105、ステップS1106のいずれかの処理を実行した後は、ステップS1107に進む。ステップS1107では、ステップS1103、ステップS1105、ステップS1106にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置142へ出力する処理を実行する。表示制御装置142のMPU 952では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置253の表示制御を行う。

【0280】

ステップS1107の処理を実行した後は、続くステップS1108にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップS1103、ステップS1105、ステップS1106にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部27や環状電飾部24の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【0281】

ここで、図32に基づき図柄表示装置253（表示画面253a）にて表示される図柄の変動表示態様について補足説明する。図32（a）は変動表示態様の種類を示す概略図、図32（b）群は各変動表示態様の概要を示す概略図である。

【0282】

(変動表示態様)

図32(a)に示すように、表示画面253aにて実行される図柄の変動表示態様は、完全外れ、ノーマルリーチA、ノーマルリーチB、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチCの5つに大別される。これら各変動表示態様については、変動表示時間が異なるように設定されており、主制御装置162からのコマンドに付与され変動表示時間に係る情報に基づいて遊技回毎の変動表示態様の概要を把握可能となっている。本実施の形態においては、電動役物91によるサポートモードが低頻度サポートモードとなっている場合と高頻度サポートモードとなっている場合とで、変動表示態様と変動表示時間との関係が相違している。

10

【0283】

まず低頻度サポートモードとなっている場合について説明する。低頻度サポートモードとなっている状況下では、完全外れの変動表示時間については「3sec~8sec」（保留数に応じて差が設定されている）、ノーマルリーチAの変動表示時間については「20sec」、ノーマルリーチBの変動表示時間についてはノーマルリーチAの変動表示時間よりも長い「24sec」、スーパーリーチAの変動表示時間についてはノーマルリーチA、Bの変動表示時間よりも長い「31sec」、スーパーリーチBの変動表示時間についてはスーパーリーチAの変動表示時間よりも長い「32sec」、スーパーリーチCの変動表示時間については他のスーパーリーチA、Bの変動表示時間よりも長い「33sec」となっている。例えば、主制御装置162からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「24sec」である場合には、報知・演出制御装置143にてノーマルリーチBを実行すべき旨が把握されることとなる。

20

【0284】

次に高頻度サポートモードとなっている場合について説明する。高頻度サポートモードとなっている状況下では、完全外れの変動表示時間については「1sec~8sec」（保留数に応じて差が設定されている）、ノーマルリーチAの変動表示時間については「20sec」、ノーマルリーチBの変動表示時間についてはノーマルリーチAの変動表示時間よりも長い「24sec」、スーパーリーチAの変動表示時間についてはノーマルリーチA、Bの変動表示時間よりも長い「36sec」、スーパーリーチBの変動表示時間についてはスーパーリーチAの変動表示時間よりも長い「37sec」、スーパーリーチCの変動表示時間については他のスーパーリーチA、Bの変動表示時間よりも長い「38sec」となっている。例えば、主制御装置162からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「24sec」である場合には、報知・演出制御装置143にてノーマルリーチBを実行すべき旨が把握されることとなる。

30

【0285】

なお、大当たり結果に対応する遊技回では、スーパーリーチC > スーパーリーチB > スーパーリーチA > ノーマルリーチB > ノーマルリーチA の順に選択されやすくなるようになっており、外れ結果に対応する遊技回では、完全外れ > ノーマルリーチA > ノーマルリーチB > スーパーリーチA > スーパーリーチB >

スーパーリーチC の順に選択されやすい構成となっている。つまり、変動表示時間が長くなるにつれて大当たりの当選期待度が高くなる設定となっている。

40

【0286】

ここで、図32(b1)を参照してノーマルリーチA、Bの変動表示態様について説明する。ノーマルリーチA、Bが選択された場合には、まず停止表示されている全ての図柄列の変動表示（スクロール表示）を開始し、その後、上段の図柄列Z1において図柄の変動表示を終了し（停止表示させ）、さらに下段の図柄列Z3において図柄の変動表示を終了する（停止表示させる）。このようにして上下の図柄列Z1、Z3を停止表示した状態において、いずれかの有効ラインL1~L5（図6参照）に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成される。そして、当該リーチラインが形成されている状況下において中段の図柄列Z2の変動表示が行われることでリーチ表示（リー

50

チ変動表示)となる。リーチ表示となった後、中段の図柄列 Z 2 を停止表示することにより、変動表示が終了する。そして、リーチライン上に当該リーチ表示を構成している図柄と同一の図柄が停止することで大当たりや当選した旨が報知され、同リーチライン上にそれ以外の図柄が停止することで大当たりや当選していない旨が報知されることとなる。このようにして、最終停止表示された図柄の組み合わせについては所定期間に亘ってそのまま維持される。つまり、停止表示期間が経過するまでは今回の遊技回が続いており、当該停止表示期間が経過することにより次の遊技回への移行が許容されることとなる。

【0287】

本実施の形態においてはリーチラインが形成された後の中図柄列 Z 2 の変動表示時間に差を設定することにより、ノーマルリーチ A とノーマルリーチ B との変動表示時間の差が確保されているが、両者の差の設定の仕方については任意である。例えば、変動表示が開始されてからリーチラインが形成されるまでの時間に差を設定することにより、上記変動表示時間の差を確保することも可能である。

【0288】

次に、上述したノーマルリーチ A, B の変動表示態様を踏まえてスーパーリーチ A, B, C の変動表示態様について説明する。図 21 (b2) ~ (b4) に示すように、スーパーリーチ A, B, C については、ノーマルリーチ A, B と同様の過程を経て上述したリーチラインを形成する。そして、リーチラインを形成した後、中図柄列 Z 2 の変動表示に併せて、所定のキャラクタを動画として表示することによりリーチ演出を行う構成となっている。具体的には、スーパーリーチ A においてはリーチラインが形成された後、中図柄列 Z 2 の変動表示領域の中央 (変動表示領域 ME の中央) に妖精を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチ B においてはリーチラインが形成された後、中図柄列 Z 2 の変動表示領域の中央 (変動表示領域 ME の中央) に男の子を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチ C においてはリーチラインが形成された後、中図柄列 Z 2 の変動表示領域の中央 (変動表示領域 ME の中央) に女の子を模したキャラクタが表示されることとなる。

【0289】

(保留予告について)

本実施の形態では、RAM 604 の保留球格納エリア 632 に記憶されている保留情報の内容を示唆する保留予告に係る演出が、当該保留情報に係る遊技回が開始されるよりも前に所定の確率で実行される構成となっている。未だ抽選対象となっていない保留情報に対応した演出が、当該保留情報に係る遊技回となるよりも前のタイミングにおいて実行されることにより、遊技者にとっては、現在進行中の遊技回に対応した保留情報の抽選結果を確認する遊技だけでなく、後に抽選対象となる保留情報が抽選対象となった場合の結果を上記演出の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。これにより、遊技への注目度を高めることができる。

【0290】

この保留予告については、表示画面 253a の変動表示領域 ME にて上述した図柄の変動表示に併せて実行されるものと、表示画面 253a の保留表示領域 NE にて保留表示の態様の変化に併せて実行されるものとに大別される。このうち保留表示領域 NE にて実行される保留予告については、表示画面 253a における保留表示を利用としている。以下、図 33 (a) のフローチャート及び図 33 (b) の概略図を参照して、保留予告の前提となる構成、表示制御装置 142 の MPU 952 にて実行される保留表示制御用の処理 (保留表示制御用コマンド対応処理) について説明する。保留表示制御用コマンド対応処理は、所定の周期 (本実施の形態では 2 msec) で起動される定期処理の一環として実行される処理である。

【0291】

(保留表示制御用コマンド対応処理)

図 33 (a) に示すように、保留表示制御用コマンド対応処理では、まずステップ S1201 にて、主制御装置 162 から報知・演出制御装置 143 を経由して保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S1201 にて肯定判定をした場合には、ステ

ップS 1 2 0 2にて、ワークRAM 9 5 4の各種カウンタエリアに設けられた保留数カウンタの値（保留記憶数S N）を1加算する。

【0 2 9 2】

ステップS 1 2 0 2の更新処理を実行した後は、ステップS 1 2 0 3に進み保留表示追加処理を実行し、本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。上述した保留記憶数S NはビデオRAM 9 5 7の保留用表示エリア9 8 1に対応している。保留表示追加処理にて保留アイコンMPの表示設定を行う場合には、保留用表示エリア9 8 1において保留記憶数S Nに対応した単位エリアに保留表示情報（詳しくは保留用画像データ記憶エリア9 7 1に記憶された保留用画像のアドレス）がセットされる。表示画面2 5 3 aにおける保留数表示領域D aの各単位保留表示領域D a 1～D a 8では、各単位エリアに書き込まれたデータに応じて上記保留アイコンMPが追加表示される。

10

【0 2 9 3】

例えば、図3 3（b 1）に示すように、第1単位保留表示領域D a 1及び第2単位保留表示領域D a 2に保留アイコンMPが表示されている状況下にて、すなわち保留記憶数S N＝「2」となっている状況下にて、保留コマンドを受信した場合には、保留記憶数S Nが「2」→「3」となり、保留用表示エリア9 8 1の第3単位エリアに保留表示情報がセットされる。これにより、図3 3（b 2）に示すように、第3単位保留表示領域D a 3に保留アイコンMPが表示されることとなる。

【0 2 9 4】

ステップS 1 2 0 1の説明に戻り、当該ステップS 1 2 0 1にて否定判定をした場合にはステップS 1 2 0 4に進む。ステップS 1 2 0 4では、主制御装置1 6 2から報知・演出制御装置1 4 3を経由してシフトコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS 1 2 0 4にて否定判定をした場合にはそのまま本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。

20

【0 2 9 5】

ステップS 1 2 0 4にて肯定判定をした場合には、ステップS 1 2 0 5に進む。ステップS 1 2 0 5では、ワークRAM 9 5 4の保留カウンタエリアに設けられた保留数カウンタの値（保留記憶数S N）を1減算する。

【0 2 9 6】

続くステップS 1 2 0 6にてシフト処理を実行し、本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。シフト処理では、保留用表示エリア9 8 1の第1単位エリアにセットされている保留表示情報を実行用表示エリア9 8 2に移すとともに、保留用表示エリア9 8 1の第1単位エリア～第8単位エリアにセットされている保留表示情報を下位エリア側に順にシフトさせる。

30

【0 2 9 7】

具体的には、第1単位エリアの保留表示情報を実行用表示エリア9 8 2に移すとともに、第2単位エリア→第1単位エリア、第3単位エリア→第2単位エリア、第4単位エリア→第3単位エリア、第5単位エリア→第4単位エリア、第6単位エリア→第5単位エリア、第7単位エリア→第6単位エリア、第8単位エリア→第7単位エリアといった具合に各単位エリア内の保留表示情報をシフトさせる。

40

【0 2 9 8】

例えば、図3 3（b 1）に示すように、第1単位保留表示領域D a 1及び第2単位保留表示領域D a 2に保留アイコンMPが表示されている状況下にて、すなわち保留記憶数S N＝「2」となっている状況下にて、シフトコマンドを受信した場合には、保留記憶数S Nが「2」から「1」になる。これに伴い、実行用表示エリア9 8 2の保留表示情報が消去され、第1単位エリアの保留表示情報が実行用表示エリア9 8 2に、第2単位エリアの保留表示情報が第1単位エリアに、第3単位エリアの保留表示情報が第2単位エリアにシフトされる。この結果、図3 3（b 3）に示すように、実行対象表示領域D b及び第1単位保留表示領域D a 1に保留アイコンMPが表示されることとなる。

【0 2 9 9】

50

ここで、保留用画像データ記憶エリア 971 には、保留用画像群として色の異なる複数種（詳しくは白、青、黄、赤の 4 種）の保留アイコン MP が記憶されており、各色によって上記アドレスが異なっている。保留表示情報の設定に際しては、上述した保留予告の有無等に応じてどの色による表示を行うかは報知・演出制御装置 143 にて決定されており、この情報は保留コマンドが報知・演出制御装置 143 を経由する際に当該報知・演出制御装置 143 により同保留コマンドに組み込まれる。つまり、表示制御装置 142 では受信した保留コマンドから色に関する情報を読み取ることにより、どの色に対応するアドレスを上記保留表示用情報として設定するかを把握する。

【0300】

次に、主制御装置 162 の MPU 602 にて実行される保留予告にかかる処理について説明する。保留予告にかかる処理としては、上記保留予告用の確認処理（図 22 のステップ S 306）と保留コマンドの設定処理（図 22 のステップ S 307）とが設定されており、これら各処理はタイマ割込み処理（図 20 参照）の一部の処理として設定された作動口用の入賞処理（図 21 参照）、詳しくはステップ S 204 の情報取得処理の一環として実行される構成となっている。つまり、保留予告用の確認処理及び保留コマンドの設定処理については、作動口 83a, 83b への入賞に基づいて実行される構成となっている。

【0301】

以下、図 34 のフローチャートを参照し保留予告用の確認処理について説明する。

【0302】

（保留予告用の確認処理）

保留予告用の確認処理では、ステップ S 1301 にて、保留球格納エリア 632 の保留数記憶領域 FE に記憶された始動保留記憶数 N と共通保留数 CRN とを読み出し、かかる保留個数の情報を MPU 602 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S 1302 ~ S 1306 にて今回の入賞によって取得された保留情報に大当たり当選の情報が含まれているか否かを確認する。

【0303】

具体的には、先ずステップ S 1302 にて、作動口 83a, 83b への今回の入賞に基づきステップ S 304 にて取得した保留情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち取得済みの大当たり乱数カウンタ C1 の値を把握する。

【0304】

続くステップ S 1303 では、低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 604 の各種フラグ格納エリア 635 に高確率モードフラグが格納されているか否かを判定することで、現状の当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。低確率モードである場合にはステップ S 1304 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照してステップ S 1302 にて把握した大当たり判定用の情報（大当たり乱数カウンタ C1 の値）が大当たり当選に対応する情報群に含まれているかを特定する。また、高確率モードである場合にはステップ S 1305 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して、ステップ S 302 にて把握した大当たり判定用の情報（大当たり乱数カウンタ C1 の値）が大当たり当選として設定された情報に含まれているかを特定する。

【0305】

ステップ S 1304 又はステップ S 1305 の後はステップ S 1306 に進み、ステップ S 1302 にて把握した大当たり判定用の情報（大当たり乱数カウンタ C1 の値）が大当たり当選に対応しているか否かを判定する。大当たり当選に対応している場合には、ステップ S 1307 にて MPU 602 のレジスタに大当たり情報を記憶し、そのまま本保留予告用の確認処理を終了する。

【0306】

なお、ステップ S 1307 の処理においては、今回の入賞に基づきステップ S 304 にて取得した保留情報のうち大当たり種別判定用の情報、すなわち取得済みの大当たり種別カウンタ C2 の値を把握し、振分テーブルを参照して大当たりの種別を判定する。ステップ S 1307 にて MPU 602 のレジスタに記憶される情報には大当たりの種別に係る情

10

20

30

40

50

報が含まれることとなる。

【0307】

一方、ステップS1306にて否定判定をした場合には、ステップS1308に進む。ステップS1308では、作動口83a, 83bへの今回の入賞に基づきステップS304にて取得した保留情報のうち外れリーチ判定用の情報、すなわち取得済みのリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。

【0308】

続くステップS1309では、ROM603に記憶されているリーチ判定用テーブル（リーチ判定用情報群）を参照して、ステップS1308にて把握したリーチ判定用の情報（リーチ乱数カウンタC3の値）がリーチ当選として設定された情報に含まれているかを

10

【0309】

ステップS1309の処理を実行した後はステップS1310に進み、ステップS1308にて把握したリーチ判定用の情報（リーチ乱数カウンタC3の値）がリーチ発生に対応しているか否かを判定する。リーチ発生に対応している場合には、ステップS1311にて、MPU602のレジスタにリーチ発生情報を記憶した後に、本確認処理を終了する。一方、リーチ発生に対応していない場合には、そのまま本確認処理を終了する。

【0310】

（保留コマンドの設定処理）

次に、図35のフローチャートを参照して保留コマンドの設定処理について説明する。

20

【0311】

保留コマンドの設定処理においては先ず、ステップS1401にて、MPU602のレジスタに大当たり情報が記憶されているか否かを判定することで、直前の保留予告用の確認処理（図34）において大当たり判定用の情報が大当たり当選に対応していると特定されたか否かを判定する。大当たり情報が記憶されている場合にはステップS1302に進み、大当たり対応保留コマンドを設定する。なお、上記コマンドの設定や後述する各種コマンドの設定は、RAM604に設けられたコマンド設定エリアに対してコマンド情報を格納することにより行われる。なお、大当たり対応保留コマンドには、大当たりの種別に関する情報が含まれる。

【0312】

30

一方、ステップS1401にて否定判定をした場合、すなわちMPU602のレジスタに大当たり情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップS1403に進み、MPU602のレジスタにリーチ発生情報が記憶されているか否かを判定することで、直前の保留予告用の確認処理（図34）においてリーチ判定用の情報がリーチ発生に対応していると特定されたか否かを判定する。リーチ発生情報が記憶されている場合には、ステップS1404にて外れリーチ対応保留コマンドを設定し、リーチ発生情報が記憶されていない場合には、ステップS1405にて完全外れ対応保留コマンドを設定する。

【0313】

ステップS1402, S1404, S1405にて保留コマンドの設定を行う場合には、変動種別カウンタCSの値等を参照して変動表示時間を決定し、同変動表示時間にかかる情報を当該保留コマンドに格納する。変動表示時間の決定に際しては、上記ステップS708に示した変動表示時間の設定処理と同じように、変動表示時間テーブルが参照される。このようにして設定された保留コマンドが表示制御装置142に送信され、同表示制御装置142においては同保留コマンドに基づいて図柄の変動表示態様等を把握可能となる。なお、既に説明したように完全外れの場合には、当該保留情報にかかる遊技回を開始する際に記憶されている保留情報の数に応じて変動表示時間が変化し得る。そこで、完全外れ対応保留コマンドを設定する場合には、変動表示時間の仮設定が行われる。

40

【0314】

ステップS1402、ステップS1404、ステップS1405のいずれかのコマンド設定処理を実行した後は、ステップS1406にて、保留個数の情報を上記保留コマンド

50

に対して設定する処理を実行する。かかる処理として具体的には、上記設定された保留コマンドの情報は、複数バイトの情報として構成されており、そのうちの一部のビットに対して、自身が保留コマンドである旨の情報や保留コマンドの種別の情報が含まれているとともに、保留個数の情報が設定可能となっている。

【0315】

ステップS1406では、まず直前の保留予告用の確認処理（図34）におけるステップS1301にてMPU602のレジスタに記憶された保留個数の情報を読み出し、その後、既に設定されている保留コマンドにおける保留個数の情報用のビットに対して上記読み出した保留個数の情報を論理和などの演算処理によって格納する。これにより、ステップS1402、ステップS1404、ステップS1405のいずれかの処理にて設定された保留コマンドに対して、かかる保留コマンドに対応した保留情報が何個目のものであるかを特定するための情報が含まれることとなる。以上詳述したステップS1406の処理を実行した後に、本保留コマンド設定処理を終了する。

【0316】

ステップS1406にて保留個数の情報が含められた保留コマンドは、次の通常処理（図23）におけるステップS401の外部出力処理により、報知・演出制御装置143に送信される。報知・演出制御装置143では、かかる保留コマンドを受信することにより、保留情報が増加したことを特定する。また、報知・演出制御装置143では、保留コマンドに後述する保留予告用の情報を追加して表示制御装置142に送信する。表示制御装置142では、その受信した保留コマンドに基づいて保留表示や保留予告用の処理等を実行する。

【0317】

また、保留コマンドの設定の仕方は、表示制御装置142において保留コマンドによって、大当たり当選の有無、大当たり当選の場合にはその際の大当たり種別、大当たり当選でない場合にはリーチ発生の有無等、言い換えれば図柄の変動表示態様を特定することができるのであれば任意である。例えば、大当たり対応保留コマンド、外れリーチ対応保留コマンド、完全外れ対応保留コマンドの組み合わせが、各保留個数に対応させて個別に設定されており、保留コマンドの設定処理では、保留予告用の確認処理（図34）における確認結果に応じて一の保留コマンドを選択する構成とすることも可能である。

【0318】

次に、報知・演出制御装置143のMPU912にて実行される保留予告に係る処理について説明する。保留予告に係る処理としては、大別して主制御装置162からのコマンドを判定するコマンド対応処理と保留予告の態様を決定する保留予告演出設定処理とが設定されている。

【0319】

（保留コマンド対応処理）

保留コマンド対応処理においては、主制御装置162が送信した保留コマンドを受信している場合に、その受信している保留コマンドに含まれている情報に対応した処理を実行する。なお、保留コマンド対応処理は、所定の周期（例えば、2msec周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される。

【0320】

保留コマンド対応処理においてはまず、保留コマンドを受信しているか否かを判定する。報知・演出制御装置143のMPU912にて受信したコマンドはRAM914のコマンド格納エリア931に一旦格納される。当該コマンド格納エリア931は、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されており、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行できるようになっている。対応保留コマンドを受信しているか否かの判定に際しては、コマンド格納エリア931における今回の読み出し対象のエリアに大当たり対応保留コマンドを受信しているか否かを判定する。なお、かかるコマンドの読み出しの構成は、変動開始用コマンド等の他のコマンドの読み出しにおいても同

様である。

【0321】

保留コマンドを受信している場合には、当該保留コマンドに含まれる各種情報を保留情報格納エリア934に記憶する。保留情報格納エリア934は、第1エリアRc1～第8エリアRc8を有しており、各エリアにつき1の保留情報を格納可能な構成となっている。各エリアRc1～Rc8に格納された保留情報は、主制御装置162からシフトコマンドを受信することにより、すなわち遊技回が開始された場合に、下位エリア側に順にシフトされることとなる。具体的には、第1エリアRc1のデータをクリアするとともに、第2エリアRc2→第1エリアRc1、第3エリアRc3→第2エリアRc2、第4エリアRc4→第3エリアRc3・・・第8エリアRc8→第7エリアRc7といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。報知・演出制御装置143の保留情報格納エリア934においても、主制御装置162の保留球格納エリア632（詳しくは保留エリアRE）と同様に入球先に関係なく保留情報が時系列的にまとめて記憶される構成となっている。詳しくは今回受信したコマンドに含まれる保留数の情報を特定し、第1エリアRc1～第8エリアRc8のうちその特定した保留数の情報に対応するエリアに上記各種情報を記憶する。

10

【0322】

なお、上述した保留コマンドを受信した場合にはRAM914の各種フラグ格納エリア933に保留コマンド受信フラグがセットされ、シフトコマンドを受信した場合には各種フラグ格納エリア933にシフトコマンド受信フラグがセットされる。これら各フラグは、以下に説明する保留予告演出用の設定処理の契機となり、当該保留予告演出用設定処理が終了した際に消去される。

20

【0323】

報知・演出制御装置143のMPU912においては、保留情報格納エリア934に記憶された情報に基づいて保留予告演出用の設定処理を行う。ここで、図36のフローチャートを参照して保留予告演出用設定処理について説明する。なお、保留予告演出用設定処理は、所定の周期（例えば、2msec周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される処理である。

【0324】

（保留予告演出用設定処理）

保留予告演出用設定処理においてはまず、ステップS1501にて主制御装置162から保留コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、RAM914の各種フラグ格納エリア933に保留コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する。ステップS1501にて肯定判定をした場合には、ステップS1502にて保留コマンド受信時抽選処理を実行する。

30

【0325】

保留コマンドに係る抽選処理では、保留予告の抽選対象が今回新たに追加された保留情報に限定される。つまり、RAM914の保留情報格納エリア934に設けられた第1エリアRc1～第8エリアRc8のうち、今回受信した保留コマンドに対応するエリアに記憶された情報に基づいて保留予告の可否抽選が行われる。この抽選は、記憶されている情報から当該保留情報に係る遊技回が大当たりであるか否か、リーチ表示が行われるか否か、リーチ表示が行われる場合にはそのパターンを把握し、それに応じた抽選テーブルと抽選用カウンタの値とに基づいて行われる。

40

【0326】

ROM913の抽選用テーブル記憶エリアには、保留コマンド受信時用の抽選テーブルとして、大当たり用の抽選テーブル、外れノーマルリーチA用の抽選テーブル、外れノーマルリーチB用の抽選テーブル、外れスーパーリーチA用の抽選テーブル、外れスーパーリーチB用の抽選テーブル、外れスーパーリーチC用の抽選テーブル、完全外れ用の抽選テーブルが記憶されている。

【0327】

50

これら各種テーブルについては、大当たり > スーパーリーチ C > スーパーリーチ B > スーパーリーチ A > ノーマルリーチ B > ノーマルリーチ A > 完全外れの順に当選確率が高くなるように設定されている。

【0328】

ステップ S 1 5 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 1 5 0 1 にて否定判定をした場合、すなわち保留コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 1 5 0 3 に進む。ステップ S 1 5 0 3 では主制御装置 1 6 2 からシフトコマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、R A M 9 1 4 の各種フラグ格納エリア 9 3 3 にシフトコマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する。ステップ S 1 5 0 3 にて否定判定をした場合、すなわち、保留コマンド及びシフトコマンドの何れも受信していない場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。ステップ S 1 5 0 3 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 5 0 4 にてシフトコマンド受信時抽選処理を実行する。

10

【0329】

シフトコマンドに係る抽選処理では、保留予告の抽選対象がシフト後に残存する全ての保留情報となる。つまり、R A M 9 1 4 の保留情報格納エリア 9 3 4 に設けられた第 1 エリア R c 1 ~ 第 8 エリア R c 8 に記憶されている全ての情報に基づいて保留予告の可否抽選が行われる。この抽選は記憶されている各情報について個別に行われる。そして、その抽選順序（優先順序）は新しい順（第 8 エリア R c 8 → 第 7 エリア R c 7 → . . . → 第 1 エリア R c 1）となるように規定されている。例えば、共通保留数 C R N が「2」の場合に、先ず第 2 エリア R c 2 に記憶された情報に基づいて抽選が行われ、この抽選に当選しなかった場合に第 1 エリア R c 1 に記憶された情報に基づいて抽選が行われることとなる。

20

【0330】

本実施の形態においては特に、共通保留数 C R N の値が多くなることにより、完全外れに対応する遊技回における変動表示時間が短縮される。そこで、上述の如く新しい保留情報を優先的に抽選対象とすることにより、保留予告を実行する場合の予告演出の期間を好適に確保することができる。

【0331】

抽選方法については、保留コマンド受信時と同様に、記憶されている情報から当該保留情報に係る遊技回が大当たりであるか否か、リーチ表示が行われるか否か、またリーチ表示が行われる場合にはそのパターンを把握し、それに応じた抽選テーブルと抽選用カウンタの値とに基づいて行われる。

30

【0332】

R O M 9 1 3 の抽選用テーブル記憶エリアには、シフトコマンド受信時用の抽選テーブルとして、大当たり用の抽選テーブル、外れノーマルリーチ A 用の抽選テーブル、外れノーマルリーチ B 用の抽選テーブル、外れスーパーリーチ A 用の抽選テーブル、外れスーパーリーチ B 用の抽選テーブル、外れスーパーリーチ C 用の抽選テーブル、完全外れ用の抽選テーブルが記憶されている。

【0333】

これら各種テーブルについては、大当たり > スーパーリーチ C > スーパーリーチ B > スーパーリーチ A > ノーマルリーチ B > ノーマルリーチ A > 完全外れの順に当選確率が高くなるように設定されている。但し、これらシフトコマンド受信時用の抽選テーブル群は、上記保留コマンド受信時用の抽選テーブル群と比較した場合に、保留予告当選となる確率が低くなるように設定されている。例えば大当たり用の抽選テーブル同士を比較した場合、シフトコマンド受信時用の抽選テーブル参照時の当選確率は、保留コマンド受信時用の抽選テーブル参照時の当選確率よりも低く設定されている。

40

【0334】

但し、共通保留数 C R N の値（保留数）が所定数（本実施の形態においては「4」）よりも少ない場合には、全体での当選期待度が保留コマンド受信時を下回るものの、共通保留数 C R N の値（保留数）が所定数以上となっている場合には全体での当選期待度が保留

50

コマンド受信時を上回るように設定されている。

【0335】

本実施の形態においては特に、共通保留数CRNの値が上記所定数（「4」）を超えることで、完全外れに対応する遊技回における変動表示時間の短縮度合いが共通保留数CRNの値が上記所定数（「4」）以下の場合と比較して大きくなる。これでは、遊技進行の迅速化を実現できる反面、遊技進行の単調さが目立ってしまうと懸念される。この点、上記構成とすれば、保留数の数が多くなって変動表示時間の短縮が顕著になると、保留予告が発生しやすくなる。これは、遊技進行の迅速化を図りつつ遊技への注目度の低下を抑える上で好ましい。

【0336】

ステップS1502又はステップS1504の抽選処理を実行した後は、ステップS1505に進む。ステップS1505ではそれらの抽選処理にて保留予告演出の実行条件が成立したか否かを判定する。ステップS1505にて否定判定をした場合、すなわちステップS1502、S1504にて非当選となった場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。一方、ステップS1505にて肯定判定をした場合には、続くステップS1506に保留予告演出パターンの決定処理を実行し、続くステップS1507にて決定された保留予告演出パターンを記憶した後、本保留予告演出用設定処理を終了する。

【0337】

保留予告演出が行われる旨が決定された場合には、ステップS1507にて記憶されている情報に基づき、該当する保留情報に係る遊技回が実行されるまで当該保留情報が保留予告演出の抽選対象から外れる。そして、記憶されている情報は該当保留情報が実行エリアに移った際に消去される。

【0338】

ここで、図37及び図38の概略図を参照して、保留予告演出（詳しくは保留表示領域NEにて実行される予告演出）の種類について説明する。

【0339】

（保留予告演出の種類）

各保留予告演出についてはいずれも、保留表示領域NEに表示される保留アイコンMPの表示態様を変化させることにより大当たり結果となる期待度を示唆する構成となっている点では共通している。保留アイコンMPの表示態様（色）については、白、青、黄、赤の4色が設定されている。これらの色のうち白が基本となっており、保留予告演出が実行される場合には保留アイコンMPが他の色（青、黄、赤）となる。

【0340】

保留アイコンMPの色については、白 < 青 < 黄 < 赤の順に大当たり結果となる期待度が高くなるように設定されている。具体的には、大当たり結果となる遊技回に対応した保留アイコンMPにて保留予告が実行される場合には、白 < 青 < 黄 < 赤の順に選択される可能性が高くなっているのに対して、外れ結果となる遊技回に対応した保留アイコンMPにて保留予告が実行される場合には、赤 < 黄 < 青 < 白の順に選択される可能性が高くなっている。

【0341】

この保留予告演出は、保留アイコンMPの表示態様（色の変化）によって第1種予告演出と第2種予告演出とに大別される。図38（a）に示すように、第1種予告演出では保留アイコンMPの色が変化した後は、当該保留アイコンの色が該当遊技回となるまで（実行対象表示領域Dbに移るまで）維持される。これに対して第2種予告演出では、図38（b）に示すように、保留アイコンMPの色が遊技進行に伴って複数回変化する。例えば、最終的に変化する色が赤の場合であっても、まずはそれよりも期待度の低い低位の色（青又は黄）に変化させて、保留アイコンMPがシフトするタイミングにてより期待度の高い上位の色へステップアップ（昇格）させる。これら2種の保留予告演出を併用することにより、期待度の低い色となった場合であっても、該当遊技回となるまでにより期待度の高い色へ変化する可能性が生じる。これにより、保留予告演出への注目度が早期に低下す

10

20

30

40

50

ることを抑制している。

【0342】

なお、保留アイコンMPの色は、保留表示エリアRaにおいてのみ変化するのではなく、実行対象表示領域Dbへ移る際に変化させてもよい。例えば、保留表示エリアRaにて黄となっていた保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbに移った際に当該保留アイコンMPを赤に変化させたり、保留表示エリアRaにて白となっていた保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbに移った際に当該保留アイコンMPを他の色（青、黄、赤）に変化させたりすることも可能である。

【0343】

（演出ボタン装置40）

本実施の形態においては、前扉枠14に設けられた演出ボタン装置40及び当該演出ボタン装置40を用いた演出に係る構成が特徴的なものとなっている。以下、図39～図44を参照して演出ボタン装置40の構造を補足説明する。図39は前扉枠14を前方から見た斜視図、図40（a）及び図42は前扉枠14を遊技機前方から見た斜視図、図40（b）は演出ボタン装置40の側面図、図41は演出ボタン装置40の分解斜視図、図43は演出ボタン装置40の内部構造を示す部分破断図、図44は操作ブロックの分解斜視図である。なお、図42においては説明の便宜上、演出ボタン装置40のサイドカバー755の図示を省略している。

【0344】

図39に示すように、演出ボタン装置40は、前扉枠14の上側膨出部28、具体的には上側膨出部28において上皿33（貯留領域KE）の前方となる部分に配設されている。演出ボタン装置40は、その大部分が上側膨出部28の内部に収容されており、上側膨出部28の上面部28aに形成された開口部28bを通じて操作ボタンの一部が上方に突出している。

【0345】

図40及び図41に示すように、演出ボタン装置40は、押圧操作の対象である操作ボタン721を有する操作ブロック701と、当該操作ブロック701が搭載された台座ブロック702とを備えている。台座ブロック702は、操作ブロック701の搭載面として機能する金属製の台座プレート711と、当該台座プレート711に下方から固定された合成樹脂製のブラケット712とで構成されており、当該ブラケット712が前扉枠14の枠体20にネジ等の固定手段によって固定されることで演出ボタン装置40が枠体20に対して一体化されている。

【0346】

なお、演出ボタン装置40については上皿33を形成する上側膨出部28に対しては非固定となっており、演出ボタン装置40が操作された際に生じる負荷が固定箇所を通じて上側膨出部28に伝播することを抑制している。これは、上皿33に設けられた貯留領域KE（図39参照）の変形を抑え、遊技球発射機構110へ向けた遊技球の円滑な流れを担保するための工夫である。

【0347】

図44に示すように、操作ブロック701は、上記操作ボタン721を有するボタンユニット720と、当該ボタンユニット720を保持するホルダユニット750とを有している。台座プレート711は中央部分が窪んでおり（図42参照）、この窪みに配設されたホルダユニット750が台座プレート711に固定されることにより、操作ブロック701と台座ブロック702とが一体化されている。

【0348】

詳細については後述するが、ホルダユニット750にはボタンユニット720を昇降させるためのリフト機構785（図43参照）と、ボタンユニット720の側面部を覆うサイドカバー755とが配設されており、リフト機構785がボタンユニット720の外郭部及びサイドカバー755によって覆われている。

【0349】

ここで、図４５～図４７を参照して、ボタンユニット７２０について説明する。図４５及び図４６はボタンユニット７２０の分解斜視図、図４７は、操作ブロック７０１の縦断面図である。

【０３５０】

図４５に示すように、ボタンユニット７２０は、上記操作ボタン７２１と可動ベース７４１とが上下に組み合わされてなる。図４６に示すように、操作ボタン７２１は、当該操作ボタン７２１の上部を構成する内外二重のボタン部材７２２，７２３と、当該操作ボタン７２１の下部を構成するハウジング７２６とを備えている。

【０３５１】

ボタン部材７２２，７２３は、円筒状の本体部と当該本体部の上端側の開口を塞ぐ上面部とを有している。このうち外側ボタン部材７２２の上面部が遊技者による押圧操作の対象である「操作面部７２１ａ」として機能している。以下の説明においては、外側ボタン部材７２２、内側のボタン部材を内側ボタン部材７２３として適宜区別する。

【０３５２】

内側ボタン部材７２３の上面部には装飾体７２４が配設されている。外側ボタン部材７２２は無色透明な合成樹脂からなり、外側ボタン部材７２２の操作面部７２１ａを通じて装飾体７２４を視認可能となっている。内側ボタン部材７２３には下方から上記ハウジング７２６が固定されている。ハウジング７２６は有底の円筒状をなしており、ハウジング７２６の底面部７３６は、隙間を隔てて上記可動ベース７４１のベースプレート７４２と対向している。

【０３５３】

ベースプレート７４２は平板状をなしており、その上面側には円筒状のガイド軸７４３が固定されている。ガイド軸７４３には、当該ガイド軸７４３に沿ってスライド移動可能となるようにしてスライダ７４４が取り付けられている。ガイド軸７４３はボタン部材７２２，７２３の中心軸線方向と同じ方向、言い換えれば操作ボタン７２１と可動ベース７４１との組み合わせ方向と同じ方向（以下、基準方向という）に延びており、その上端部にはスライダ７４４の脱落を阻止するストッパ７４３ａが形成されている。

【０３５４】

ガイド軸７４３にはコイルばね７４５が挿通されている。コイルばね７４５は、スライダ７４４とベースプレート７４２とに挟まれた状態（圧縮された状態）となっており、当該コイルばね７４５によってスライダ７４４がストッパ７４３ａに当接する側（上側）に付勢されている。スライダ７４４はネジ等の固定具を用いてハウジング７２６に固定されている。これらスライダ７４４及びガイド軸７４３がベースプレート７４２とハウジング７２６とを連結する連結手段として機能している。なお、コイルばね７４５の付勢力は、操作ボタン７２１の重量を加味して設定されており、操作ボタン７２１が操作されていない状態ではスライダ７４４がストッパ７４３ａに当接する位置に保持される構成となっている。

【０３５５】

上記内側ボタン部材７２３及びハウジング７２６によって囲まれた領域には、発光ブロック７２５が収容されている。発光ブロック７２５は、複数の発光体（ＬＥＤ）が実装された発光基板７３２と当該発光基板７３２を収容するケース体７３１とを有しており、発光基板７３２の素子搭載面が内側ボタン部材７２３の上面部側を向くようにして配設されている。発光基板７３２は報知・演出制御装置１４３に接続されており、報知・演出制御装置１４３によって発光制御が行われる。

【０３５６】

ケース体７３１は有色透明な合成樹脂製であり光透過性を有している。発光基板７３２からの光はケース体７３１→内側ボタン部材７２３の上面部→装飾体７２４→外側ボタン部材７２２の上面部（操作面部７２１ａ）を通じて演出ボタン装置４０から放出される。

【０３５７】

本実施の形態に示す演出ボタン装置４０においては、ホルダユニット７５０に対するボ

10

20

30

40

50

タンユニット 720 の取付構造が特徴的なものとなっている。以下、図 44 及び図 47 を参照して、当該取付構造について説明する。

【0358】

図 44 に示すように、ボタンユニット 720 とホルダユニット 750 とはそれらボタンユニット 720 及びホルダユニット 750 に架け渡すようにして設けられた複数（3 つ）の軸体 728 によって連結されている。具体的には、各軸体 728 は上記基準方向に延びており、ハウジング 726 の底面部 736 に形成された中央開口 737 等の挿通部と上記ガイド軸 743 の中空部分とに挿通されている。

【0359】

図 47 に示すように、各軸体 728 の一端（上端）がボタンユニット 720 の発光ブロック 725（詳しくはケース体 731）に設けられた固定部 734 に固定され、他端（下端）がホルダユニット 750 のホルダ本体 751 に設けられた固定部 765 に固定されている。これにより、軸体 728 を介してボタンユニット 720 とホルダユニット 750 とが一体化されている。

【0360】

軸体 728 の外径寸法はガイド軸 743 の内径寸法と一致しており、それら軸体 728 及びガイド軸 743 によって上述したリフト機構による操作ボタン 721 の昇降方向が上記基準方向と同じ方向となるように規定されている。また、軸体 728 については操作ボタン 721 の中心軸線 CLX を中心とする周方向に複数配設されており、それら軸体 728 によって中心軸線 CLX を中心とした操作ボタン 721（外側ボタン部材 722 を除く）の回転が規制されている。

【0361】

図 48 に示すように、操作ボタン 721 の操作面部 721a がコイルばね 745 の付勢力に抗して押圧操作された場合には、操作ボタン 721 が中心軸線 CLX に沿って降下し、ハウジング 726 の底面部 736 が可動ベース 741 のベースプレート 742 に当接することでそれ以上の変位が不可となる。ホルダユニット 750 には操作ボタン 721 がベースプレート 742 に当接する位置まで降下した場合に、当該変位を検知する検知センサ 791（図 44 参照）が配設されている。検知センサ 791 は報知・演出制御装置 143 に接続されており、報知・演出制御装置 143 の MPU 912 では検知センサ 791 からの検知情報に基づいて操作ボタン 721 の操作が行われたか否かを特定する。以下の説明では、検知センサ 791 による操作ボタン 721 の検知位置を「操作検知位置」と称する。

【0362】

（リフト機構 785）

本実施の形態においては、図 49 の概略図に示すように、リフト機構 785 によって操作ボタン 721 を昇降させることにより、上側膨出部 28 の上面部 28a（開口部 28b）からの突出量、すなわち操作ボタン 721 の操作ストロークを変更可能となっている。以下、図 44、図 47、図 50 及び図 51 を参照して当該リフト機構 785 について説明する。図 50 はリフト機構 785 及びそれに関連する構成を示す斜視図、図 51（a）はロータ 752 の斜視図、図 51（b）は動力伝達機構 754 の平面図である。

【0363】

図 44 に示すように、ホルダ本体 751 は、円板状の底部 761 と、底部 761 の外周部分に沿って形成された周壁部 762 と、底部 761 の中央部分に上記基準方向と同じ方向（上方）に延びるようにして立設された柱状の軸受け部 763（図 47 参照）とを有している。図 47 に示すように、軸受け部 763 の中心軸線は、操作ボタン 721 の中心軸線 CLX と同軸となっており、この軸受け部 763 にはロータ 752 が装着されている。

【0364】

詳しくは、ロータ 752 は、円筒状のホルダ本体 751 を有しており、このホルダ本体 751 が軸受け部 763 に挿通された状態で当該軸受け部 763 にネジ等の固定具を用いて固定されている。ロータ 752 は、軸受け部 763 に装着された状態では底部 761 からの浮き上がりが（中心軸線 CLX 方向への変位）が規制されている一方、当該中心軸線

10

20

30

40

50

C L Xを中心とする回動が許容されている。

【0365】

可動ベース741の中央部分及びハウジング726の中央部分には中央開口737、746が各々形成されており、これら中央開口737、746を通じてロータ752が発光ブロック725側に突出している。発光ブロック725のケース体731にはロータ752の上端部に内側から係合する軸受け部733が形成されており、この軸受け部733によってロータ752の倒れ等が抑制されている。

【0366】

図50に示すように、可動ベース741のベースプレート742には、中央開口746（中心軸線C L X）を挟んで一組の突出ピン747が配設されている。各突出ピン747は、中心軸線C L Xと直交する方向に延びるピン部材を有しており、それらピン部材が当該ピン部材の中心軸線を中心に回動可能となるようにしてベースプレート742に取り付けられている。

【0367】

ピン部材における中心軸線C L X側の端部（先端部）は中央開口746側へ突出しており、それら先端部にはピン部材と同軸となるようにしてローラ部材748が各々配設されている。ロータ752は本体部771の外周部に形成された一組の係合溝772を有している。各係合溝772の溝幅寸法は突出ピン747（ローラ部材748）の外径寸法よりも僅かに大きくなるように設定されており、それら係合溝772に突出ピン747（ローラ部材748）が係合している。

【0368】

図51（a）に示すように、各係合溝772は、水平方向に延びる水平部775と、水平部775の一端から上側へ延びる螺旋状の傾斜部776とで構成されている。これら水平部775及び傾斜部776は連続しており、突出ピン747は係合溝772との係合状態を維持しつつ水平部775～傾斜部776間を往来可能となっている。すなわち、上記突出ピン747が搭載された可動ベース741とロータ752とはローラ部材748と係合溝772との係合を維持しながら中心軸線C L Xを中心とする周方向において相対位置の変化が許容されている。

【0369】

図50に示すように、ホルダ本体751にはロータ752用の駆動部としてステッピングモータ753と、ステッピングモータ753の動力をロータ752に伝達する動力伝達機構754とが配設されている。図51（b）に示すように、動力伝達機構754はステッピングモータ753の出力軸に固定された駆動ギア781と、ロータ752の本体部771（下端部）に固定された従動ギア779と、それら駆動ギア781と従動ギア779とを連結する連結ギア782とを有している。ステッピングモータ753は報知・演出制御装置143に接続されており、報知・演出制御装置143からの駆動信号に基づいて動作する。この駆動力が動力伝達機構754を介してロータ752に伝わることにより、当該ロータ752が上記中心軸線C L Xを中心として回動することとなる。

【0370】

本実施の形態においては、リフト機構785によって操作ボタン721の突出量を変化させることにより、演出ボタン装置40を外観の異なる3つの形態に切替可能となっている。ここで、図52及び図53を参照して、リフト機構785の動きについて説明する。図52はリフト機構785を示す断面図、図53は突出ピン747と係合溝772との関係を示す概略図である。なお、以下の説明においては、演出ボタン装置40の平面視において中心軸線C L Xを中心とした時計回り方向へのロータ752の回動方向を「正方向」、反時計回り方向へのロータ752の回動方向を「逆方向」と称する。

【0371】

図52（a）に示すように突出ピン747が係合溝772の水平部775に位置している状況下においては、操作ボタン721の操作ストロークが最小となっている。この状況下にてステッピングモータ753が正回転すると、図53（a1）→図53（a2）に示

10

20

30

40

50

すように、ロータ 7 5 2 が正方向に回転する。

【0372】

正方向への回転が継続されると、図 5 3 (a 2) → 図 5 3 (a 3) に示すように、突出ピン 7 4 7 が傾斜部 7 7 6 の右壁部 7 7 7 によって上方に押される。ここで、ロータ 7 5 2 についてはホルダユニット 7 5 0 によって中心軸線 C L X に沿った下側（下方）への変位が規制されており、突出ピン 7 4 7 が搭載された可動ベース 7 4 1 については中心軸線 C L X に沿った上側（上方）への変位が許容されている。そして、可動ベース 7 4 1 については軸体 7 2 8 によって中心軸線 C L X を中心とする回動が規制されている。これらの理由から、上方へ押された突出ピン 7 4 7 に追従するようにして可動ベース 7 4 1、すなわち操作ボタン 7 2 1 が中心軸線 C L X に沿って上側（上方）へ変位する。

10

【0373】

ステッピングモータ 7 5 3 の回転量については駆動信号のパルス数によって管理されており（パルス制御）、図 5 3 (a 3) → 図 5 3 (a 4) に示すように、突出ピン 7 4 7 が係合溝 7 7 2 の上端部 7 7 3 付近に到達する直前にステッピングモータ 7 5 3 への回転用の駆動信号の出力が停止されることとなる。これにより、図 5 2 (b) に示すように、可動ベース 7 4 1 がホルダユニット 7 5 0 から上方に離間し、操作ボタン 7 2 1 の操作ストロークが拡張された状態となる。

【0374】

なお、本実施の形態では、パルス制御によって係合溝 7 7 2 の上端部 7 7 3 に突出ピン 7 4 7 が当接する直前にロータ 7 5 2（ステッピングモータ 7 5 3）の回転を停止させて突出ピン 7 4 7 と上端部 7 7 3 との衝突を回避する構成としたが、突出ピン 7 4 7 が上端部 7 7 3 に当接した場合にロータ 7 5 2（ステッピングモータ 7 5 3）の回転を停止させる構成とすることも可能である。

20

【0375】

突出ピン 7 4 7 が上端部 7 7 3 に到達した後もステッピングモータ 7 5 3 への電流供給が継続される。これにより、ステッピングモータ 7 5 3 には回転位置を維持する保持トルクが発生する。この保持トルクについては操作ボタン 7 2 1 の重量を加味して設定されており、当該操作ボタン 7 2 1 はストローク変更後の位置（例えば最大突出位置）に保持されることとなる。詳細については後述するがステッピングモータ 7 5 3 への供給電流を変化させることにより押圧操作に対する抗力（抵抗）を変化させることが可能となっている。

30

【0376】

ここで、外側ボタン部材 7 2 2 と内側ボタン部材 7 2 3 とは非固定となっており、少なくとも中心軸線 C L X を中心とした周方向においてそれら外側ボタン部材 7 2 2 と内側ボタン部材 7 2 3 との相対変位が許容されている。このような構成とすることにより、押圧操作を行った際のロータ 7 5 2 の回転の感触が遊技者の手に伝わることを抑制している。これは操作に起因した違和感の発生を抑える上で好ましい。また、外側ボタン部材 7 2 2 を手で回したとしても、それに起因して操作ボタン 7 2 1 が降下することを回避でき、演出ボタン装置 4 0 にて想定している操作態様（押圧操作）とは異なる態様で操作が行われることを好適に抑制できる。

【0377】

図 5 2 (b) に示すように、突出ピン 7 4 7 が係合溝 7 7 2 の上端部 7 7 3 付近に位置している状況下においては、操作ボタン 7 2 1 の操作ストロークが最大となっている。この状況下にてステッピングモータ 7 5 3 が逆回転すると、図 5 3 (b 1) → 図 5 3 (b 2) に示すように、ロータ 7 5 2 が逆方向に回転する。

40

【0378】

既に説明したように、ロータ 7 5 2 についてはホルダユニット 7 5 0 によって中心軸線 C L X に沿った下側（下方）への変位が規制されており、突出ピン 7 4 7 が搭載された可動ベース 7 4 1 については中心軸線 C L X に沿った下側（下方）への変位が許容されている。そして、可動ベース 7 4 1 については軸体 7 2 8 によって中心軸線 C L X を中心とする回動が規制されている。これらの理由から、突出ピン 7 4 7 が傾斜部 7 7 6 の右壁部 7

50

77に追従して自重により降下し、可動ベース741、すなわち操作ボタン721が中心軸線CLXに沿って下側（下方）へ変位する。

【0379】

ステッピングモータ753の回転量については駆動信号のパルス数によって管理されており（パルス制御）、図53（b3）→図53（b4）に示すように、突出ピン747が係合溝772の水平部775に到達した後もステッピングモータ753の回転が継続される。そして、突出ピン747が係合溝772の下端部774付近に到達する直前にステッピングモータ753へ回転用の駆動信号の出力が停止されることとなる。これにより、図52（a）に示すように、可動ベース741がホルダユニット750に上方から当接し、操作ボタン721の操作ストロークの拡張が解除状態される。

10

【0380】

なお、本実施の形態では、パルス制御によって係合溝772の下端部774に突出ピン747が当接する直前にロータ752（ステッピングモータ753）の回転を停止させて突出ピン747と下端部774との衝突を回避する構成としたが、突出ピン747が下端部774に当接した場合にロータ752（ステッピングモータ753）の回転を停止させる構成とすることも可能である。

【0381】

突出ピン747が下端部774に到達した後はステッピングモータ753への電流供給が停止される。つまり、ステッピングモータ753には回転位置を維持する保持トルクが発生しない。このような構成とすることにより、演出ボタン装置40の多機能化に起因した消費電力の増加量を極力少なくすることが可能となっている。

20

【0382】

次に、図54～図56を参照して、演出ボタン装置40の各形態と操作ストロークとの関係について補足説明する。図54は第1形態となっている演出ボタン装置40を示す概略図、図55は第2形態となっている演出ボタン装置40を示す概略図、図57は第3形態となっている演出ボタン装置40を示す概略図である。

【0383】

図54に示すように、演出ボタン装置40の操作ストロークが拡大されていない第1形態においては、操作ストロークS1が操作ボタン721のハウジング726（底面部736）と可動ベース741のベースプレート742との隙間Saと同一となっている。これに対して、図55に示すように、演出ボタン装置40の操作ストロークが最大となるように拡大された第2形態においては、操作ストロークS2が、操作ボタン721のハウジング726（底面部736）と可動ベース741のベースプレート742との隙間Saと、可動ベース741のベースプレート742とホルダユニット750のホルダ本体751（底部761）との隙間Sbとの和と同一となっている。図56に示すように、演出ボタン装置40の操作ストロークが第2形態の半分程度となるように拡大された第3形態についても、操作ストロークS3が、操作ボタン721のハウジング726（底面部736）と可動ベース741のベースプレート742との隙間Saと、可動ベース741のベースプレート742とホルダユニット750のホルダ本体751（底部761）との隙間Sbとの和と同一となっている。

30

40

【0384】

つまり、第1形態～第3形態は操作ストロークに上記隙間Saが含まれる点で共通となっており、上記隙間Sbの大きさの差がそのまま操作ストロークの差となるように構成されている。

【0385】

ここで、図57及び図58を参照して、押圧操作が行われた際の演出ボタン装置40の動きについて説明する。なお、第2形態及び第3形態については操作時の動きが同様であるため、第2敬愛となっている場合の演出ボタン装置40の動きについて説明し、第3形態となっている場合の動きについては説明を省略する。

【0386】

50

図57(a)に示すように、演出ボタン装置40が第1形態となっている状況下にて押圧操作(押下操作)が行われた場合には、当該操作に伴ってコイルばね745(図42等参照)が圧縮されることにより中心軸線CLXと同じ方向への操作ボタン721の変位(降下)が許容される。第1形態においては、操作ストロークが拡張されておらず、可動ベース741については、ホルダユニット750のホルダ本体751に上方から当接している。このため、図57(a)→図57(b)に示すように操作ボタン721(ハウジング726)が可動ベース741に上方から当接することでそれ以上の変位が不可となる。

【0387】

図58(a)に示すように、演出ボタン装置40が第2形態となっている状況下にて押圧操作(押下操作)が行われた場合には、当該操作に伴ってコイルばね745が圧縮されることにより中心軸線CLXと同じ方向への操作ボタン721の変位(降下)が許容される。第2形態においては、操作ストロークが拡大されており、可動ベース741については、ホルダユニット750のホルダ本体751に対して上方に離間している。そして、ステッピングモータ753による可動ベース741(操作ブロック701)の保持トルクについてはコイルばね745(図49等参照)による付勢力よりも大きくなっている。このため、押圧操作初期はコイルばね745が圧縮されることで操作ボタン721が可動ベース741側へ向けて変位し、可動ベース741のホルダユニット750側への変位は実質的に回避される。図58(b)→図58(c)に示すように、操作ボタン721が可動ベース741に上方から当接した後は、押圧操作が継続されることによりその当接状態を維持しながら操作ボタン721及び可動ベース741が一体(ボタンユニット720)となってホルダユニット750へ向けて変位する。そして可動ベース741がホルダユニット750のホルダ本体751に上方から当接することでそれ以上の変位が不可となる。

【0388】

なお、既に説明したように、操作ボタン721が可動ベース741に向けて降下する場合の変位方向(操作方向)と、操作ボタン721が可動ベース741とともにホルダユニット750に向けて降下する場合の変位方向(操作方向)とが一致しており、ストローク中の軌道の変化が回避されている。

【0389】

既に説明したように本パチンコ機10において実行される遊技演出には、上記演出ボタン装置40を利用した操作対応演出が含まれている。操作対応演出については遊技中の様々な場面で発生し得る構成となっており、本実施の形態においてはこの操作対応演出の1つとして第1特殊演出が設けられている。以下、図59を参照して、当該第1特殊演出について説明する。図59(a)は第1特殊演出の種類を示す概略図、図59(b)は第1特殊演出のパターンを示す概略図である。

【0390】

(第1特殊演出)

図59(a)に示すように、第1特殊演出は、スーパーリーチに対応する遊技回の一部において実行される構成となっている。スーパーリーチには、第1特殊演出非対応のスーパーリーチA、第1特殊演出非対応のスーパーリーチB、第1特殊演出非対応のスーパーリーチC、第1特殊演出対応のスーパーリーチA、第1特殊演出対応のスーパーリーチB、第1特殊演出対応のスーパーリーチCが含まれており、各スーパーリーチが発生した場合の特別遊技状態への移行期待度(大当たり期待度)については第1特殊演出非対応スーパーリーチA < 第1特殊演出非対応スーパーリーチB < 第1特殊演出非対応スーパーリーチC < 第1特殊演出対応スーパーリーチA < 第1特殊演出対応スーパーリーチB < 第1特殊演出対応スーパーリーチCの順に高くなるように設定されている。

【0391】

図59(b)に示すように、スーパーリーチA～Cについては何れも、リーチ表示移行後の演出パート(リーチ表示～確定表示)が第1パート～第3パートに大別されている。リーチ表示における序盤部分を構成する第1パートにおいてはスーパーリーチA～Cへの分岐演出が実行され、リーチ表示における中盤部分を構成する第2パートにおいてはキャ

ラクタの表示態様が変更されるチャンスアップ演出が実行され、リーチ表示における終盤部分を構成する第3パートにおいてはカットイン表示（割込表示）であるチャンスアップ演出が実行される。

【0392】

より詳しくは、第1パートにて実行される分岐演出においては、スーパーリーチA～Cに対応する各キャラクタが表示画面253aに入替表示され、何れかのキャラクタが表示画面253aの中央に停留表示されることで発展先となるスーパーリーチが明示される。既に説明したように、特別遊技状態への移行期待度についてはスーパーリーチA < スーパーリーチB < スーパーリーチCの順に高くなるように設定されているため、特別遊技状態への移行に期待する遊技者に発展先への注目を促すことができる。

10

【0393】

第2パートにて実行されるチャンスアップ演出においては、表示画面253aの中央に表示されているキャラクタにエフェクトが追加され、このエフェクトの色によって特別遊技状態への移行期待度が示唆される。エフェクトの色については白、青、赤の3色が設けられており、白 < 青 < 赤の順に特別遊技状態への移行期待度が高くなるように設定されている。なお、第2パートにおいてはエフェクトが追加される場合と追加されない場合とがあるが、上記第1特殊演出が発生する場合にはエフェクトの追加が確定する構成となっている。

【0394】

第3パートにて実行されるチャンスアップ演出は、表示画面253aに表示されている図柄やキャラクタを覆うようにして当該表示画面253aにチャンスアップ用のカットイン画像が表示される演出であり、カットイン画像の大きさによって特別遊技状態への移行期待度が示唆される。カットイン画像の大きさについては、小、中、大の3つが設けられており、小 < 中 < 大の順に特別遊技状態への移行期待度が高くなるように設定されている。なお、第3パートにおいてはカットイン画像が表示される場合と表示されない場合とがあるが、上記第1特殊演出が発生する場合にはカットイン画像の表示が確定する構成となっている。

20

【0395】

第1特殊演出が実行される場合には、第1パート～第3パートの少なくとも何れかにおいて演出ボタン装置40の操作が遊技者に示唆される。この示唆に従って遊技者が演出ボタン装置40を操作した場合には、その操作に基づいて各パートにおける演出が進行することとなる。

30

【0396】

詳しくは、第1パートにおいて操作示唆に従って演出ボタン装置40が操作された場合には、発展先となるスーパーリーチが当該操作に合わせて明示される。具体的には、操作のタイミングにおいて発展先に対応したキャラクタが表示画面253aの中央に停留表示するようにして上記入替表示が終了する。第2パートにおいて操作示唆に従って演出ボタン装置40が操作された場合には、表示画面253aに表示中のキャラクタに当該操作に合わせてエフェクトが追加される。具体的には、操作のタイミングにおいて今回の第1特殊演出に対応した色のエフェクトが追加される。第3パートにおいて操作示唆に従って演出ボタン装置40が操作された場合には、表示画面253aにカットイン画像が表示される。具体的には、操作のタイミングにおいて今回の第1特殊演出に対応した大きさのカットイン画像が表示される。

40

【0397】

なお、第1パートにおいて操作が示唆されたにも関わらず、操作有効期間中に演出ボタン装置40が操作されなかった場合には、第1パートの終了タイミングにおいて発展先が明示される。つまり、演出ボタン装置40の操作の有無によって発展先が明示されるタイミングのみが異なる。これに対して、第2パートにおいて操作が示唆されたにも関わらず、操作有効期間中に演出ボタン装置40が操作されなかった場合には、第2パートにおけるエフェクト表示がキャンセルされることとなる。また、第3パートにおいて操作が示唆

50

されたにも関わらず、操作有効期間中に演出ボタン装置40が操作されなかった場合には、第3パートにおけるカットイン表示がキャンセルされることとなる。

【0398】

ここで、図60のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置143のMPU912にて定期処理（例えば変動開始用処理における演出設定処理）の一環として実行される第1特殊演出用の設定処理について説明する。

【0399】

（第1特殊演出用の設定処理）

第1特殊演出用の設定処理においては先ず、ステップS1601にて、現在の遊技状態が高頻度サポートモード対応の通常遊技状態、詳しくは第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態の何れかとなっているか否かを判定する。ステップS1601にて否定判定をした場合には、そのまま本設定処理を終了する。ステップS1601にて肯定判定をした場合には、ステップS1602に進む。

【0400】

ステップS1602では今回実行される遊技回がスーパーリーチ対応の遊技回であるか否かを判定する。今回実行される遊技回がスーパーリーチ対応の遊技回ではない場合にはそのまま本設定処理を終了する。今回実行される遊技回がスーパーリーチ対応の遊技回である場合には、ステップS1602にて肯定判定をしてステップS1603に進む。

【0401】

ステップS1603では第1特殊演出用の抽選処理を実行する。この抽選処理においては、当否抽選の結果に応じて第1特殊演出を行うか否かを決定する。当否抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応する判定結果（大当たり結果）である場合には、特別遊技状態への移行に対応しない判定結果（外れ結果）である場合よりも当選確率が高くなるように差が設けられている。

【0402】

ステップS1603における抽選処理にて非当選結果となった場合にはステップS1604にて否定判定をして本設定処理を終了する。ステップS1603における抽選処理において当選結果となった場合にはステップS1604にて肯定判定をしてステップS1605に進む。ステップS1605では第1特殊演出の演出パターンの決定処理を実行し、続くステップS1606ではステップS1605にて決定された演出パターンに基づいて第1特殊演出設定処理を実行した後、本第1特殊演出用の設定処理を終了する。

【0403】

本実施の形態に示す第1特殊演出においては、リーチ表示への移行後、詳しくは演出ボタン装置40の第2形態への切り替え後におけるどのタイミングで操作示唆が行われるかによって特別遊技状態への移行期待度が相違するように構成されている。以下、図61～図63を参照して、第1特殊演出の種類及びその振分けについて説明する。図61はスーパーリーチA～Cと第1特殊演出の種類との関係を示す概略図、図62はスーパーリーチA～B用の振分テーブルを示す概略図、図63はスーパーリーチC用の振分テーブルを示す概略図である。

【0404】

図61に示すように、第1特殊演出は、第1パートにおいて操作示唆が行われる第1特殊演出Aと、第2パートにおいて操作示唆が行われる第1特殊演出Bと、第3パートにおいて操作示唆が行われる第1特殊演出Cと、第1パート及び第3パートにおいて操作示唆が行われる第1特殊演出Dと、第2パート及び第3パートにおいて操作示唆が行われる第1特殊演出Eと、第1パート～第3パートの何れにおいても操作示唆が行われることなく遊技回が終了し、当該遊技回の直後に移行する特別遊技状態（詳しくは第7ラウンド）において操作示唆が行われる第1特殊演出Fとに大別される。

【0405】

（スーパーリーチAの場合）

具体的には、図61（a）に示すように、第1特殊演出Aに対応するスーパーリーチA

10

20

30

40

50

においては遊技回開始から17secを経過したタイミング（第1パート中）、すなわちリーチ表示への移行タイミングから2secを経過したタイミングにて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から21secを経過した場合（第1パート中）に操作示唆が終了する。

【0406】

第1特殊演出Bに対応するスーパーリーチAにおいては遊技回開始から24secを経過したタイミング（第2パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から28secを経過した場合（第2パート中）に操作示唆が終了する。

【0407】

第1特殊演出Cに対応するスーパーリーチAにおいては遊技回開始から31secを経過したタイミング（第3パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から35secを経過した場合（第3パート中）に操作示唆が終了する。

【0408】

第1特殊演出Dに対応するスーパーリーチAにおいては遊技回開始から17secを経過したタイミング（第1パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から21secを経過した場合（第1パート中）に操作示唆が終了する。その後は、遊技回開始から31secを経過したタイミング（第3パート中）にて操作示唆が再び開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から35secを経過した場合（第3パート中）に操作示唆が終了する。

【0409】

第1特殊演出Eに対応するスーパーリーチAにおいては遊技回開始から24secを経過したタイミング（第2パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から28secを経過した場合（第2パート中）に操作示唆が終了する。その後は、遊技回開始から31secを経過したタイミング（第3パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から35secを経過した場合（第3パート中）に操作示唆が終了する。

【0410】

第1特殊演出Fに対応するスーパーリーチAにおいては遊技回中は操作示唆が行われることなく当該遊技回が終了し、当該遊技回の終了後に移行した特別遊技状態における所定のラウンド（詳しくは第7ラウンド）の開始タイミングにて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は第7ラウンド開始から5secを経過した場合に操作示唆が終了する。

【0411】

（スーパーリーチBの場合）

図61（b）に示すように、第1特殊演出Aに対応するスーパーリーチBにおいては遊技回開始から17secを経過したタイミング（第1パート中）、すなわちリーチ表示への移行タイミングから2secを経過したタイミングにて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から21secを経過した場合（第1パート中）に操作示唆が終了する。

【0412】

第1特殊演出Bに対応するスーパーリーチBにおいては遊技回開始から24secを経過したタイミング（第2パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から28secを経過した場合（第2パート中）に操作示唆が終了する。

【0413】

第1特殊演出Cに対応するスーパーリーチBにおいては遊技回開始から32secを経過したタイミング（第3パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から36secを経過した場合（第3パート中）に操作示唆が

10

20

30

40

50

終了する。

【0414】

第1特殊演出Dに対応するスーパーリーチBにおいては遊技回開始から17secを経過したタイミング（第1パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から21secが経過した場合（第1パート中）に操作示唆が終了する。その後は、遊技回開始から32secを経過したタイミング（第3パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から36secが経過した場合（第3パート中）に操作示唆が終了する。

【0415】

第1特殊演出Eに対応するスーパーリーチBにおいては遊技回開始から24secを経過したタイミング（第2パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から28secが経過した場合（第2パート中）に操作示唆が終了する。その後は、遊技回開始から32secを経過したタイミング（第3パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から36secが経過した場合（第3パート中）に操作示唆が終了する。

10

【0416】

第1特殊演出Fに対応するスーパーリーチBにおいては遊技回中は操作示唆が行われることなく当該遊技回が終了し、当該遊技回の終了後に移行した特別遊技状態における所定のラウンド（詳しくは第7ラウンド）の開始タイミングにて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は第7ラウンド開始から5secが経過した場合に操作示唆が終了する。

20

【0417】

（スーパーリーチCの場合）

図61（c）に示すように、第1特殊演出Bに対応するスーパーリーチCにおいては遊技回開始から24secを経過したタイミング（第2パート中）、すなわちリーチ表示への移行タイミングから2secが経過したタイミングにて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から28secが経過した場合（第2パート中）に操作示唆が終了する。

【0418】

第1特殊演出Cに対応するスーパーリーチCにおいては遊技回開始から33secを経過したタイミング（第3パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から37secが経過した場合（第3パート中）に操作示唆が終了する。

30

【0419】

第1特殊演出Eに対応するスーパーリーチCにおいては遊技回開始から24secを経過したタイミング（第1パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から28secが経過した場合（第1パート中）に操作示唆が終了する。その後は、遊技回開始から33secを経過したタイミング（第3パート中）にて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は遊技回開始から37secが経過した場合（第3パート中）に操作示唆が終了する。

40

【0420】

第1特殊演出Fに対応するスーパーリーチCにおいては遊技回中は操作示唆が行われることなく当該遊技回が終了し、当該遊技回の終了後に移行した特別遊技状態における所定のラウンド（第7ラウンド）の開始タイミングにて操作示唆が開始され、演出ボタン装置40が操作された場合又は第7ラウンド開始から5secが経過した場合に操作示唆が終了する。

【0421】

なお、スーパーリーチCにおいては、スーパーリーチA及びスーパーリーチBとは異なり、第1特殊演出A及び第1特殊演出Dについては非対応（発生しない構成）となっている。

50

【0422】

次に、図62及び図63を参照して、遊技結果と第1特殊演出A～Fの振り分けとの関係について説明する。なお、図62及び図63においては、操作示唆に基づいて演出ボタン装置40の操作が行われた場合に当該演出ボタン装置40が第2形態から第1形態に切り替わるものについては丸印、操作が行われたとしても第2形態が維持されるものについては三角印を付している。

【0423】

(スーパーリーチA及びスーパーリーチBの場合)

外れ結果に対応するスーパーリーチA～Bが実行される遊技回について第1特殊演出を実行する旨が決定された場合には、図62に示すように、その50%が第1特殊演出A、30%が第1特殊演出B、20%が第1特殊演出Cとなる。通常大当たり結果に対応するスーパーリーチA～Bが実行される遊技回について第1特殊演出を実行する旨が決定された場合には、その10%が第1特殊演出A、15%が第1特殊演出B、60%が第1特殊演出C、5%が第1特殊演出D、10%が第1特殊演出Eとなる。確変大当たり結果に対応するスーパーリーチA～Bが実行される遊技回について第1特殊演出を実行する旨が決定された場合には、その10%が第1特殊演出A、15%が第1特殊演出B、55%が第1特殊演出C、5%が第1特殊演出D、10%が第1特殊演出E、5%が第1特殊演出Fとなる。

【0424】

(スーパーリーチCの場合)

これに対して、外れ結果に対応するスーパーリーチCが実行される遊技回について第1特殊演出を実行する旨が決定された場合には、図63に示すように、その50%が第1特殊演出A、30%が第1特殊演出B、20%が第1特殊演出Cとなる。通常大当たり結果に対応するスーパーリーチCが実行される遊技回について第1特殊演出を実行する旨が決定された場合には、その15%が第1特殊演出B、70%が第1特殊演出C、15%が第1特殊演出Eとなる。確変大当たり結果に対応するスーパーリーチCが実行される遊技回について第1特殊演出を実行する旨が決定された場合には、その15%が第1特殊演出B、60%が第1特殊演出C、15%が第1特殊演出E、10%が第1特殊演出Fとなる。

【0425】

つまり、スーパーリーチA～Cが実行される場合には、第1特殊演出A < 第1特殊演出B < 第1特殊演出Cの順に特別遊技状態への移行期待度が高くなり、第1特殊演出D～Fについては特別遊技状態への移行が確定し、第1特殊演出Fについては特に特別遊技状態終了後の遊技状態が第3通常遊技状態となることが確定する。

【0426】

次に、図64のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置143のMPU912にて定期処理の一環として実行される第1特殊演出用処理について説明する。

【0427】

(第1特殊演出用処理)

第1特殊演出用処理においては先ず、ステップS1701にて今回の遊技回が第1特殊演出対応の遊技回であるか否かを判定する。第1特殊演出対応の遊技回である場合にはステップS1701にて肯定判定をしてステップS1702に進む。ステップS1702では、演出ボタン装置40を第2形態へ切替済みであるか否かを判定する。第2形態に切替済みではない場合には、ステップS1703に進む。ステップS1703ではリーチ表示への移行タイミングであるか否かを判定する。ステップS1703にて肯定判定をした場合には演出ボタン装置40を第1形態から第2形態に切り替えるべく切替処理を実行し、本第1特殊演出用処理を終了する。

【0428】

ステップS1703の説明に戻り、当該ステップS1703にて否定判定をした場合、すなわちリーチ表示への移行タイミングではないと判定した場合には、ステップS1705に進む。ステップS1705では、今回の遊技回が第2形態への復帰に対応している遊

10

20

30

40

50

技回であるか否かを判定する。具体的には、上述した第1特殊演出D及び第1特殊演出Eの何れかに対応する遊技回であるか否かを判定する。ステップS1705にて否定判定をした場合には、そのまま本第1特殊演出用処理を終了する。ステップS1705にて肯定判定をした場合にはステップS1706に進む。ステップS1706では第2形態への復帰タイミングであるか否かを判定する。ステップS1706にて否定判定をした場合には、そのまま本第1特殊演出用処理を終了する。ステップS1706にて肯定判定をした場合には、ステップS1707に進む。ステップS1707では演出ボタン装置40を第2形態に復帰させる復帰処理を実行し、その後本第1特殊演出用処理を終了する。

【0429】

ステップS1702の説明に戻り、当該ステップS1702にて肯定判定をした場合には、ステップS1708に進む。ステップS1708では演出ボタン装置40の操作を有効に受け付ける操作有効期間中であるか否かを判定する。具体的にはRAM914の各種フラグ格納エリア933に後述する操作有効化フラグが格納されているか否かを判定する。

【0430】

ステップS1708にて否定判定をした場合には、ステップS1709に進む。ステップS1709では演出ボタン装置40の操作示唆を開始するタイミングであるか否かを判定する。ステップS1709にて否定判定をした場合には、そのまま本第1特殊演出用処理を終了する。ステップS1709にて肯定判定をした場合には、ステップS1710に進む。

【0431】

ステップS1710では演出ボタン装置40の操作を有効に受け付ける操作有効期間の設定処理を行う。これにより、以降は操作有効期間が経過するまで演出ボタン装置40の操作が有効に受け付けられることとなる。また、ステップS1710ではRAM914の各種フラグ格納エリア933に操作有効化フラグをセットする。続くステップS1711にて操作示唆開始処理を実行した後は、本第1特殊演出用処理を終了する。操作示唆開始処理においては、スピーカ部27から操作を促すメッセージ（例えば「ボタンを押して」等の音声）を出力するように当該スピーカ部27を制御するとともに、表示制御装置142に操作示唆開始コマンドを出力する。表示制御装置142のMPU952においては、当該操作示唆開始コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置253の表示画面253aに操作示唆用の「ボタンを押して」のメッセージ、ボタンを示す絵柄、残り有効期間を示すインジケータを表示するように当該図柄表示装置253を制御する。

【0432】

ステップS1708の説明に戻り、当該ステップS1708にて肯定判定をした場合、すなわち操作有効期間中である場合には、ステップS1712に進む。ステップS1712では、操作有効期間を経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップS1712にて否定判定をした場合には、ステップS1713に進む。ステップS1713では検知センサ791からの検知情報に基づいて演出ボタン装置40が操作されたか否かを判定する。操作が行われていない場合にはステップS1713にて否定判定をして本第1特殊演出用処理を終了する。操作が行われている場合にはステップS1713にて肯定判定をしてステップS1714に進む。

【0433】

ステップS1714では、操作受付報知処理及び操作示唆終了処理を実行する。操作受付報知用処理においては、スピーカ部27から操作を有効に受け付けた旨を示す効果音を出力すべくスピーカ部27を制御する。操作示唆終了処理では表示制御装置142に操作示唆終了コマンドを出力する。表示制御装置142のMPU952は操作示唆終了コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置253を制御し、操作示唆用のメッセージ、ボタンを示す絵柄、残り有効期間を示すインジケータの表示を終了させる。

【0434】

続くステップS1715では操作対応演出実行処理を行う。これにより、第1パートに

10

20

30

40

50

において操作示唆に従って演出ボタン装置40が操作された場合には、発展先に対応したキャラクタが表示画面253aの中央に停留表示され、第2パートにおいて操作示唆に従って演出ボタン装置40が操作された場合には、今回の第1特殊演出に対応した色のエフェクトが追加され、第3パートにおいて操作示唆に従って演出ボタン装置40が操作された場合には、今回の第1特殊演出に対応した大きさのカットイン画像が表示される。それら各種演出に対応した効果音やBGMがスピーカ部27から出力されることとなる。

【0435】

続くステップS1716では遅延切替処理を実行する。遅延切替処理は、演出ボタン装置40を第1形態に保持すべくステッピングモータ753を駆動制御するための処理ではある。具体的には、操作時の押し込み量が不十分である場合にはそれを補うべくステッピングモータ753を駆動させて第1形態への復帰をアシストするが、この動作は検知センサ791からの検知情報に基づいて演出ボタン装置40から遊技者の手が離れたことを確認するまで遅延されることとなる。なお、当初の有効期間を経過してもなお遊技者が演出ボタン装置40を押したままの場合には、当該有効期間の経過を契機として第1形態への切り替えが実行される。

【0436】

ステップS1716にて遅延切替処理を実行した後は、ステップS1717に進み、各種フラグ格納エリア933に格納されている操作有効化フラグを消去して本第1特殊演出用処理を終了する。

【0437】

ステップS1712の説明に戻り、当該ステップS1712にて肯定判定をした場合、すなわち演出ボタン装置40が操作されることなく操作有効期間が経過した場合にはステップS1718に進み、操作示唆終了処理を実行する。操作示唆終了処理では表示制御装置142に操作示唆終了コマンドを出力する。表示制御装置142のMPU952は操作示唆終了コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置253を制御し、操作示唆用のメッセージ、ボタンを示す絵柄、残り有効期間を示すインジケータの表示を終了させる。

【0438】

続くステップS1719では第1形態への切替処理を実行する。具体的には、演出ボタン装置40を第1形態に保持すべくステッピングモータ753を駆動制御する。つまり、操作を契機として第1形態に切り替える場合とは異なり、操作が行われなかった場合には演出ボタン装置40は速やかに第1形態に切り替えられることとなる。その後は、ステップS1717にて操作有効化フラグを消去して本第1特殊演出用処理を終了する。

【0439】

ステップS1701の説明に戻り、当該ステップS1701にて否定判定をした場合、すなわち第1特殊演出対応の遊技回ではない場合には、ステップS1720に進む。ステップS1720では第1特殊演出対応の特別遊技状態であるか否かを判定する。ステップS1720にて否定判定をした場合にはそのまま本第1特殊演出用処理を終了する。ステップS1720にて肯定判定をした場合にはステップS1721に進む。ステップS1721では第7ラウンドの開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS1721にて肯定判定をした場合には、ステップS1710に進む。

【0440】

ステップS1710では演出ボタン装置40の操作を有効に受け付ける操作有効期間の設定処理を行う。これにより、以降は操作有効期間が経過するまで演出ボタン装置40の操作が有効に受け付けられることとなる。また、ステップS1710ではRAM914の各種フラグ格納エリア933に操作有効化フラグをセットする。続くステップS1711にて操作示唆開始処理を実行した後は、本第1特殊演出用処理を終了する。操作示唆開始処理においては、スピーカ部27から操作を促すメッセージ（例えば「ボタンを押して」等の音声）を出力するように当該スピーカ部27を制御するとともに、表示制御装置142に操作示唆開始コマンドを出力する。表示制御装置142のMPU952においては、当該操作示唆開始コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置253の表示画面2

53aに操作示唆用の「ボタンを押して」のメッセージ、ボタンを示す絵柄、残り有効期間を示すインジケータを表示するように当該図柄表示装置253を制御する。

【0441】

ステップS1721の説明に戻り、当該ステップS1721にて否定判定をした場合には、ステップS1712に進む。ステップS1712にて否定判定をした場合にはステップS1713～S1717の各処理を実行し、ステップS1712にて肯定判定をした場合にはステップS1717～S1719の各処理を実行した後、本第1特殊演出用処理を終了する。

【0442】

次に図65及び図66を参照して、第1特殊演出の流れについて補足説明する。図65は第1特殊演出A対応のスーパーリーチAが実行される場合の遊技の流れを示すタイミングチャート、図66は第1特殊演出C対応のスーパーリーチAが実行される場合の遊技の流れを示すタイミングチャートである。

【0443】

(第1特殊演出A対応のスーパーリーチA)

ta1のタイミングでは、主表示部Dの作動口用表示部DLにおいて絵柄の変動表示が開始されるとともに図柄表示装置253の表示画面253aにおいて図柄の変動表示が開始されている。ta2のタイミングでは表示画面253aにおける図柄の表示態様がリーチ表示に移行している。本遊技回は第1特殊演出A対応のスーパーリーチAが実行される遊技回であり、ta2のタイミングにて発展先を示唆する分岐演出に対応する第1パートが開始される。このta2のタイミングでは、演出ボタン装置40の形態が第1形態から第2形態に切り替わり、当該演出ボタン装置40の操作ストロークが拡張される。但し、この時点では操作示唆が開始されることはない。

【0444】

第1パートの開始後は、表示画面253aにおいてスーパーリーチへの移行を煽る煽り表示を経て上記分岐演出、具体的にはスーパーリーチA～Cに対応する各キャラクタの入替表示が実行される。この入替表示が開始されてから所定の待機期間を経過したta3のタイミングでは、表示画面253a及びスピーカ部27による演出ボタン装置40の操作示唆が実行されるとともに演出ボタン装置40の操作が有効化される。操作示唆が継続されているta4のタイミング、詳しくは操作示唆及び操作有効期間が終了する間際のta4のタイミングにて演出ボタン装置40が操作されると当該操作によって表示画面253aにスーパーリーチAに対応する妖精の画像が停留表示されることとなる。つまり、遊技者の操作に基づいて発展先が明示されることとなる。

【0445】

そして、ta5のタイミングにて第1パートから第2パートへ移行し、ta6のタイミングにて第3パートへ移行する。その後はta7のタイミングにて第3パートが終了し、続くta8のタイミングにて当該遊技回の遊技結果（例えば大当たり結果）を遊技者に明示べく表示画面253aの有効ライン上に当該遊技結果に対応する図柄組合せが停止表示されるとともに作動口用表示部DLにおいて当該遊技結果に対応する絵柄が停止表示される。

【0446】

本実施の形態では、演出ボタン装置40が第2形態に切り替わってから操作示唆が開始されるタイミングが遅くなるほど特別遊技状態への移行期待度が高くなるように構成されており、第1パートにおいて操作示唆が発生することにより第2パートや第3パートにおいて操作示唆が発生する場合と比べて特別遊技状態への移行期待度が低下することとなる。但し、第1パートで操作示唆が発生した場合であっても、第1特殊演出Aと第1特殊演出Dとは操作示唆の時点で目視等により特定することは困難となっており、遊技者に第1特殊演出Dへの期待を促すことができる。これは、第1パートにおいて操作示唆が実行されることが遊技への注目度を急速に低下させる要因になることを回避する上で好ましい。

【0447】

(第1特殊演出C対応のスーパーリーチA)

t b 1のタイミングでは、主表示部Dの作動口用表示部DLにおいて絵柄の変動表示が開始されるとともに図柄表示装置253の表示画面253aにおいて図柄の変動表示が開始されている。t b 2のタイミングでは表示画面253aにおける図柄の表示態様がリーチ表示に移行している。本遊技回は第1特殊演出C対応のスーパーリーチAが実行される遊技回であり、t b 2のタイミングにて発展先を示唆する分岐演出に対応する第1パートが開始される。このt b 2のタイミングでは、演出ボタン装置40の形態が第1形態から第2形態に切り替わり、当該演出ボタン装置40の操作ストロークが拡張される。但し、この時点では操作示唆が開始されることはない。

【0448】

第1パートの開始後は、表示画面253aにおいてスーパーリーチへの移行を煽る煽り表示を経て上記分岐演出、具体的にはスーパーリーチA～Cに対応する各キャラクタの入替表示が実行される。図65の例とは異なり、第1パートでは操作示唆が開始されることなく表示画面253aにスーパーリーチAに対応する妖精の画像が停留表示され遊技者に発展先が明示されることとなる。

【0449】

t b 4のタイミングでは第1パートから第2パートへ移行し、その後のt b 5のタイミングにて第3パートに移行している。当該第2パートにおいても演出ボタン装置40の操作示唆が行われることはなく、当該操作示唆が第3パート以降に持ち越される。

【0450】

第3パート開始後のt b 6のタイミングでは表示画面253a及びスピーカ部27による演出ボタン装置40の操作示唆が実行されるとともに演出ボタン装置40の操作が有効化される。操作示唆が継続されているt b 7のタイミング、詳しくは操作示唆及び操作有効期間が終了する間際のt b 7のタイミングにて演出ボタン装置40が操作されると当該操作によって表示画面253aに表示されている図柄やキャラクタを覆うようにして当該表示画面253aにチャンスアップ用のカットイン画像が表示される。

【0451】

その後はt b 8のタイミングにて第3パートが終了し、続くt b 9のタイミングにて当該遊技回の遊技結果（例えば大当たり結果）を遊技者に明示すべく表示画面253aの有効ライン上に当該遊技結果に対応する図柄組合せが停止表示されるとともに作動口用表示部DLにおいて当該遊技結果に対応する絵柄が停止表示される。

【0452】

上述したように、本実施の形態では、演出ボタン装置40が第2形態に切り替わってから操作示唆が開始されるタイミングが遅くなるほど特別遊技状態への移行期待度が高くなるように構成されており、第1パート及び第2パートにおいて操作示唆が発生しなかった場合には第3パート以降に操作示唆が発生することが確定する。このような構成によれば、第2形態に維持される期間が長くなることで遊技への注目度を公的に高めることができる。

【0453】

以上詳述した第1の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【0454】

演出ボタン装置40が第1形態／第2形態に切り替わる構成とすれば、演出ボタン装置40に対するインパクトを強化して演出ボタン装置40自体に注目が向くように促すことができる。ここで、演出ボタン装置40が第2形態となった場合には、当該第2形態への切り替えから所定の待機期間が経過したことに基づいて当該演出ボタン装置40（操作ボタン721）の操作が示唆される。所定の待機期間として長さの異なる複数の期間が設けられており、演出ボタン装置40が第2形態に維持される期間が大当たり抽選の結果に基づいて様々に変化することとなる。このような構成とすれば、形態変化だけでなく第2形態に維持される期間の長さに対しても遊技者の注目が向くように促すことができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度向上を図る上で好ましい。特に、特別遊技

10

20

30

40

50

状態への移行を望む遊技者に第2形態に維持される期間が少しでも長くなるように（第2期間となるように）期待させることができる。このような構成とすることは、第2形態への切り替えに対する注目度を向上させる上で有利である。

【0455】

リーチ表示への移行に伴って演出ボタン装置40が第2形態に切り替わり、リーチ表示への移行後の第1パート、第2パート、第3パートにて操作示唆が発生する構成とすれば、遊技者は第2形態に維持されている期間を計測等しなくても表示演出の進み具合から当該期間を推測することが可能となる。このようにして上記所定の待機期間の差を明確化することにより、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【0456】

操作示唆を待っている最中に演出ボタン装置40が突如として第1形態に切り替わることは遊技者を困惑させる要因になり得る。そこで、本実施の形態に示すように演出ボタン装置40が第2形態に切り替わった場合には上記所定の待機期間が経過するまで当該第2形態に維持される構成とすることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【0457】

上述の如く第1形態よりも第2形態の方が操作ストロークが大きくなる構成とすれば、第2形態への変化によって操作が複雑になることを抑制しつつ第1特殊演出を実行する場合に演出ボタン装置40を目立ちやすくすることができる。

【0458】

上記第1の実施の形態では、第1パートにて第1特殊演出用の操作示唆が行われるタイミングと第2パートにて第1特殊演出用の操作示唆が行われるタイミングとの期間の差は、第2形態への切り替えタイミング（リーチ表示への移行タイミング）から第1パートにて第1特殊演出用の操作示唆が発生するまでの期間よりも大きくなるように構成し、第2パートにて第1特殊演出用の操作示唆が行われるタイミングと第3パートにて第1特殊演出用の操作示唆が行われるタイミングとの期間の差は、第2形態への切り替えタイミング（リーチ表示への移行タイミング）から第1パートにて第1特殊演出用の操作示唆が発生するまでの期間よりも大きくなるように構成した。このような構成とすることは、上記所定の待機期間の差が遊技の流れに埋没する等して分かりづらくなることを抑制できる。

【0459】

<変形例1>

上記第1の実施の形態では、第1特殊演出を複数のパート（第1パート～第3パート）に分けて、第2形態となっている演出ボタン装置40の操作示唆が各パートにおいて発生し得る構成について例示したが、これに限定されるものではない。少なくとも第2形態への切り替えが完了してから操作示唆が発生するまでの待機期間が異なる複数の第1特殊演出（第1特殊演出A～第1特殊演出F）が設けられているのであれば足り、操作示唆の発生タイミングと上記各パートとに相関を付与するか否かについては任意である。

【0460】

<変形例2>

上記第1の実施の形態では、第1特殊演出Aが実行される場合に操作示唆が発生するタイミングと第1特殊演出Bが実行される場合に操作示唆が発生するタイミングとの差を7secとし、第1特殊演出Bが実行される場合に操作示唆が発生するタイミングと第1特殊演出Cが実行される場合に操作示唆が発生するタイミングとの差を7secとして共通化したが、タイミングの差については任意である。但し、操作示唆のタイミングの混同を抑制する上では、操作示唆が発生するタイミングの差を演出ボタン装置40が第2形態に切り替わってから最初に操作示唆が発生し得るタイミングまでの期間よりも長くすることが好ましい。

【0461】

<変形例3>

上記第1の実施の形態では、リーチ表示への移行タイミングと第2形態への移行タイミングとを揃える構成としたが、必ずしもこれに限定されるものではなく、第2形態への移

10

20

30

40

50

行タイミングについては任意である。例えば、リーチ表示への移行前に第2形態に移行する構成（例えば該当遊技回の開始タイミングにて第2形態へ移行する構成）とすることも可能であるし、リーチ表示への移行後に第2形態に移行する構成とすることも可能である。

【0462】

＜変形例4＞

上記第1の実施の形態ではリーチ表示への移行タイミングと第2形態への切替タイミングとに相関を付与することにより、図柄表示装置253を注視している遊技者に第2形態への切り替えが発生するタイミングの見逃しを抑制する構成としたが、これに代えて又は加えて、演出ボタン装置40が第2形態に切り替わる場合に図柄表示装置253やスピーカ部27を用いて第2形態への切り替えを示唆又は明示する構成とすることも可能である。

10

【0463】

例えば、図柄表示装置253の表示画面253aに演出ボタン装置40が変形する旨を示す文字等のメッセージや画像を表示したり、スピーカ部27から演出ボタン装置40が変形する旨を示すメッセージや効果音を出力したりすることも可能である。

【0464】

＜変形例5＞

第1特殊演出が実行される遊技回においては、演出ボタン装置40が第2形態に維持されている期間を遊技者に示唆する構成とすることも可能である。例えば、第2形態に切り替わった場合に表示画面253aの外周部分にエフェクトを追加し、当該エフェクトが第2形態に維持されている期間に応じて変化する構成としてもよい。例えば、第1パート（序盤）→第2パート（中盤）に移行することでエフェクトが1段階大きくなり、第2パート（中盤）→第3パート（終盤）に移行することでエフェクトが更に1段階大きくなるように構成してもよい。このような構成とする場合には、演出ボタン装置40が第1形態への切り替えに基づいてエフェクトの表示を終了する構成とするとよい。

20

【0465】

＜変形例6＞

上記第1の実施の形態では、演出ボタン装置40が第2形態に切り替わった場合に操作示唆実行までの期間のカウントを開始する構成としたが、これに限定されるものではない。第1特殊演出において第2形態に切り替わってから操作示唆が実行されるまでの期間が複数設けられているのであれば足り、操作示唆実行までの期間を遊技回の開始タイミングからカウントする構成とすることも可能である。

30

【0466】

＜変形例7＞

上記第1の実施の形態では、検知センサ791からの情報に基づいて操作を監視し、ロータリーエンコーダ792からの情報に基づいてストローク方向におけるボタンユニット720（操作ボタン721）の位置を監視する構成としたが、ロータリーエンコーダ792が検知センサ791の機能を兼ねる構成として当該検知センサ791を省略することも可能である。すなわち、ロータリーエンコーダ792からの情報に基づいて操作を監視する構成とすることを否定するものではない。このような構成とする場合には、操作ボタン721が待機位置から操作位置へ変位する場合にも、当該操作ボタン721の変位に追従してロータ752の回転角度が変化する構成とするとよい。

40

【0467】

＜変形例8＞

上記第1の実施の形態では、操作対応演出の開始契機となる操作検知の高さ位置が操作ストロークの変化に追従して変化する構成としたが、これに限定されるものではない。操作ストロークが変化した場合であっても操作検知の高さ位置が変化しない構成とすることも可能である。つまり、操作対応演出の開始契機となる検知位置へ移動させるためのストロークが変化する構成とすることも可能である。

【0468】

＜変形例9＞

50

上記第1の実施の形態では、演出ボタン装置40が第2形態となり上側膨出部28の上面部28aからの操作ボタン721の突出量が増加した場合には、ステッピングモータ753の保持トルクによって操作ボタン721が最大突出位置に維持される構成としたが、これに限定されるものではない。バネ等の付勢部材による付勢力によって最大突出位置に維持される構成とすることも可能である。

【0469】

＜変形例10＞

第1特殊演出が実行される遊技回においては、演出ボタン装置40を第2形態に切り替えてから経過した期間を表示画面253a等においてタイマ表示する構成としてもよい。

【0470】

＜変形例11＞

第1特殊演出が実行される遊技回においては、第2形態への切り替えから演出ボタン装置40の操作が示唆されるまでの間に演出ボタン装置40が操作された場合（第1検知位置CP1まで押し込まれた場合）には、予定していた操作示唆や第1特殊演出がキャンセルされる構成とすることも可能である。この場合、演出ボタン装置40を強制的に第1形態に復帰させる構成とするとよい。このような構成とすれば、第2形態への切り替え後は操作示唆が発生するまで待つように遊技者に促し、第2形態への切り替え後に間髪に演出ボタン装置40が操作されることを抑制できる。

【0471】

＜変形例12＞

上記第1の実施の形態では、第1パートにて第1特殊演出用の操作示唆が行われるタイミングと第2パートにて第1特殊演出用の操作示唆が行われるタイミングとの期間の差は、第2形態への切り替えタイミング（リーチ表示への移行タイミング）から第1パートにて第1特殊演出用の操作示唆が発生するまでの期間よりも大きくなるように構成したが、前者が後者よりも大きくなるように構成してもよいし、両者を一致させる構成としてもよい。

【0472】

また、第2パートにて第1特殊演出用の操作示唆が行われるタイミングと第3パートにて第1特殊演出用の操作示唆が行われるタイミングとの期間の差は、第2形態への切り替えタイミング（リーチ表示への移行タイミング）から第1パートにて第1特殊演出用の操作示唆が発生するまでの期間よりも大きくなるように構成したが、前者が後者よりも大きくなるように構成してもよいし、両者を一致させる構成としてもよい。

【0473】

＜変形例13＞

上記第1の実施の形態では、第1特殊演出が実行される際に操作示唆が実行されるタイミングを遊技回の開始タイミングから計測する構成としたが、期間計測の起点について任意である。例えば、第1特殊演出が実行される際に操作示唆が実行されるタイミングをリーチ表示への移行タイミングから計測する構成とすることも可能である。

【0474】

＜第2の実施の形態＞

本実施の形態では、演出ボタン装置40を用いた操作対応演出の1つである第1特殊演出に係る構成、具体的には第2パート～第3パートに係る構成が上記第1の実施の形態と相違している。以下、図67を参照して演出ボタン装置40に係る構成について補足説明し、その後、上記第1の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【0475】

図67(a)に示すように、演出ボタン装置40が第1形態となっている場合には、演出ボタン装置40が操作されることで操作ボタン721が降下する。つまり、「全操作ストローク」＝「操作ボタン721の移動範囲」となっており、移動対象については操作ボタン721に限定されている（ボタンユニット720全体が一体となって降下することは

10

20

30

40

50

ない)。

【0476】

これに対して、演出ボタン装置40が第2形態となっている場合には、「全操作ストローク」＝「操作ボタン721が単独で降下する移動範囲」＋「ボタンユニット720全体が一体となって降下する移動範囲」となっている。具体的には、上述したステッピングモータ753による保持トルクはコイルばね745の付勢力よりも大きくなっており、最大突出位置から操作ボタン721が押圧された場合には、コイルばね745の付勢力に抗して操作ボタン721が降下する一方、ステッピングモータ753による保持位置は変化しない。このため、最大突出位置で操作が行われた場合には、最初に操作ボタン721が単独で降下する。操作ボタン721が降下して検知センサ791により操作が検知される検知位置に到達すると遊技者の押圧操作の操作力がステッピングモータ753の保持トルクを上回ること、ボタンユニット720全体が一体となって降下することとなる。

10

【0477】

ここで、ボタンユニット720の移動範囲においては、操作ボタン721の位置を上記ロータリーエンコーダ792からの検知情報から特定可能となっている。具体的には、図68に示すように、第2形態となっている場合には、最大突出位置から下限位置までの間に上から順に第1検知位置CP1～第5検知位置CP5の5つの検知位置が設定されている。最も上側の第1検知位置CP1は、上記検知センサ791からの検知情報に基づいて操作が検知される位置である。これに対して、第2検知位置CP2～第5検知位置CP5はロータリーエンコーダ792からの検知情報に基づいて操作ボタン721の降下が特定される位置である。

20

【0478】

なお、最大突出位置～第1検知位置CP1までの距離L1と、第1検知位置CP1～第2検知位置CP2までの距離L2と、第2検知位置CP2～第3検知位置CP3までの距離L3と、第3検知位置CP3～第4検知位置CP4までの距離L4と、第4検知位置～第5検知位置CP5までの距離L5とは均一となっている。

【0479】

次に、図69(a)を参照して、本実施の形態における第2パートと第3パートとの関係について説明する。図69(a)においては、スーパーリーチAの場合について例示しているが、スーパーリーチB及びスーパーリーチCについても基本的な構成については同様である。

30

【0480】

第3パートにおいては、キャラクタ画像CAの表示態様として、特別遊技状態への移行期待度が相対的に低い低期待度態様(変身前)と、特別遊技状態への移行期待度が相対的に高い高期待度態様(変身後)とが設けられている。第2パートにおける後半部分ではキャラクタの変身演出が実行され、この変身演出に成功してキャラクタ画像CAの表示態様が低期待度態様から高期待度態様に切り替わった場合には、当該高期待度態様を維持したまま第3パートにおける演出が実行されることで特別遊技状態への移行期待度が相対的に高くなる。これに対して、当該変身演出に失敗した場合には、第3パートへの移行後もキャラクタ画像CAの表示態様が低期待度態様に維持される。これにより特別遊技状態への移行期待度は相対的に低くなる。

40

【0481】

第2パートの前半部分では、この変身演出の予兆演出が実行される。具体的には、表示されているキャラクタ画像CAにエフェクトEFが追加及び更新される。図69(b)に示すように、追加されるエフェクトEFの大きさについてはLV1～LV5の5段階が設けられており、LV1<LV2<LV3<LV4<LV5の順に大きくなっている。変身演出の成功期待度はエフェクトEFの大きさが大きくなるにつれて高くなるように差別化されている。

【0482】

エフェクトEFの追加／更新の契機については演出ボタン装置40の操作となっている

50

。具体的には、図 70 (a) に示すように、第 1 検知位置に到達した際にエフェクト E F が L V 1 の状態で追加され、第 2 検知位置 C P 2 に到達した際にエフェクト E F が L V 1 → L V 2 に更新される。その後は、第 3 検知位置 C P 3 に到達した場合の一部においてエフェクト E F の大きさが L V 2 → L V 3 に更新され、第 4 検知位置 C P 4 に到達した場合の一部においてエフェクト E F の大きさが L V 3 → L V 4 に更新され、第 5 検知位置 C P 5 に到達した場合の一部においてエフェクト E F の大きさが L V 4 → L V 5 に更新される。

【0483】

ここで、エフェクト E F の更新パターンとしては、更新パターン A ～更新パターン D の 4 つが設けられており、第 1 特殊演出を実行する旨の決定がなされた場合にこれら更新パターンの何れかが設定される。ここで、図 70 (b) を参照して、各更新パターンについて説明する。

【0484】

更新パターン A においては、操作ボタン 721 が最大突出位置から第 1 検知位置 C P 1 へ変位した場合に L V 1 のエフェクト E F が追加され、第 1 検知位置 C P 1 から第 2 検知位置 C P 2 へ変位した場合にエフェクト E F が L V 2 に更新され、第 2 検知位置 C P 2 ～第 5 検知位置 C P 5 の間は L V 2 のエフェクト E F が変更されることなく維持される。

【0485】

更新パターン B においては、操作ボタン 721 が最大突出位置から第 1 検知位置 C P 1 へ変位した場合に L V 1 のエフェクト E F が追加され、第 1 検知位置 C P 1 から第 2 検知位置 C P 2 へ変位した場合にエフェクト E F が L V 2 に更新され、第 2 検知位置 C P 2 から第 3 検知位置 C P 3 へ変位した場合にエフェクト E F が L V 3 に更新され、第 3 検知位置～第 5 検知位置 C P 5 の間は L V 3 のエフェクト E F が更新されることなく維持される。

【0486】

更新パターン C においては、操作ボタン 721 が最大突出位置から第 1 検知位置 C P 1 へ変位した場合に L V 1 のエフェクト E F が追加され、第 1 検知位置 C P 1 から第 2 検知位置 C P 2 へ変位した場合にエフェクト E F が L V 2 に更新され、第 2 検知位置 C P 2 から第 3 検知位置 C P 3 へ変位した場合にエフェクト E F が L V 3 に更新され、第 3 検知位置 C P 3 から第 4 検知位置 C P 4 へ変位した場合にエフェクト E F が L V 4 に更新され、第 4 検知位置 C P 4 から第 5 検知位置 C P 5 へ変位した場合には L V 4 のエフェクト E F が更新されることなく維持される。

【0487】

更新パターン D においては、操作ボタン 721 が最大突出位置から第 1 検知位置 C P 1 へ変位した場合に L V 1 のエフェクト E F が追加され、第 1 検知位置 C P 1 から第 2 検知位置 C P 2 へ変位した場合にエフェクト E F が L V 2 に更新され、第 2 検知位置 C P 2 から第 3 検知位置 C P 3 へ変位した場合にエフェクト E F が L V 3 に更新され、第 3 検知位置 C P 3 から第 4 検知位置 C P 4 へ変位した場合にエフェクト E F が L V 4 に更新され、第 4 検知位置 C P 4 から第 5 検知位置 C P 5 へ変位した場合にエフェクト E F が L V 5 に更新される。

【0488】

このように、本実施の形態では、演出ボタン装置 40 が第 2 形態となっている場合に、操作ボタン 721 が操作されると当該操作ボタン 721 の動きに連動してエフェクトレベルが変化することでその後の展開（第 3 パートにおける演出）が示唆される。ここで、図 71 及び図 72 のフローチャートを参照して報知・演出制御装置 143 の M P U 912 にて定期処理の一環として実行されるエフェクト変化用の処理（第 2 パート用の第 1 特殊演出実行用処理）について説明する。

【0489】

図 71 に示すように、第 2 パート用の第 1 特殊演出実行用処理においてはまず、ステップ S 1801 にて、今回の遊技回が第 1 特殊演出に対応する遊技回であるか否かを判定する。ステップ S 1801 にて否定判定をした場合には、そのまま本実行用処理を終了する。ステップ S 1801 にて肯定判定をした場合にはステップ S 1802 に進み、連携表示

10

20

30

40

50

実行用処理を実行する。この連携表示用処理については後述する。

【0490】

続くステップS1803では演出ボタン装置40が第2形態となっているか否かを判定する。本実施の形態においても上記第1の実施の形態と同様に、リーチ表示への移行タイミングにて演出ボタン装置40が第1形態から第2形態に切り替わる構成となっている。

【0491】

ステップS1803にて否定判定をした場合にはそのまま本実行用処理を終了する。ステップS1803にて肯定判定をした場合には、ステップS1804に進む。ステップS1804では操作有効期間中であるか否かを判定する。ステップS1804にて否定判定をした場合にはステップS1805に進む。ステップS1805では操作示唆開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS1805にて否定判定をした場合には、そのまま本実行用処理を終了する。ステップS1805にて肯定判定をした場合には、ステップS1806にて操作有効期間の設定処理を実行し、RAM914の各種フラグ格納エリア933に操作有効化フラグをセットする。その後は、ステップS1807にて操作示唆開始処理を実行した後、本実行用処理を終了する。

【0492】

ステップS1804の説明に戻り、当該ステップS1804にて肯定判定をした場合、すなわち操作有効期間中である場合には、ステップS1808に進む。ステップS1808では、操作有効期間が経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップS1808にて否定判定をした場合にはステップS1809に進む。ステップS1809では検知センサ791からの検知情報に基づいて操作ボタン721が第1検知位置CP1に到達したか否かを判定する。ステップS1809にて否定判定をした場合には、そのまま本実行用処理を終了する。

【0493】

ステップS1809にて肯定判定をした場合にはステップS1810に進む。ステップS1810では操作示唆終了処理を実行する。続くステップS1811では、表示画面253aに表示中のキャラクタ画像CAにエフェクトEFを追加すべくエフェクト追加処理を実行する。エフェクト追加処理では、スピーカ部27からエフェクト追加に対応する効果音を出力させるとともに、表示制御装置142にエフェクト追加コマンドを出力する。表示制御装置142ではエフェクト追加コマンドを受信したことに基づいて表示画面253aに表示中のキャラクタ画像CAにLV1のエフェクトEFを追加する処理を行う。

【0494】

続くステップS1812ではRAM914の各種フラグ格納エリア933に連携用受付フラグをセットする。続くステップS1813では有効期間の再設定処理を実行する。本実施の形態においては、演出ボタン装置40については第2形態となることで操作ストロークが拡張され、この拡張されたストロークを利用して操作ボタン721の動きに連携（連動）したエフェクト変化が発生する。このエフェクト変化が発生する期間については、操作受付用の有効期間が原則となっはいるものの、上記ストロークの拡張によって有効期間の終了間際に操作が行われた場合には、エフェクト変化を発生させるための期間が不足し得る。詳しくは、操作有効期間を計測するタイマカウンタを利用してエフェクト更新の有効期間を計測しているため、ステップS1813ではこのようなエフェクト変化を発生させるための期間を確保すべく（稼ぐべく）、操作受付＝タイマカウンタリセットとするのではなく有効期間を延長する処理を行う。具体的には操作有効期間が当初設定された期間から1sec延長されることとなる。その後は、ステップS1814にてRAM914の各種フラグ格納エリア933に格納されている操作有効化フラグを消去して本実行用処理を終了する。

【0495】

ステップS1808の説明に戻り、当該ステップS1808にて肯定判定をした場合、すなわち操作有効期間が経過した場合にはステップS1805に進む。ステップS1805では操作示唆終了処理を実行する。その後は、ステップS1816にて演出ボタン装置

40を第1形態に復帰させる切替処理を実行し、ステップS1814にてRAM914の各種フラグ格納エリア933に格納されている操作有効化フラグを消去して本実行用処理を終了する。

【0496】

次に、図72を参照して、連携表示実行用処理について説明する。連携表示実行用処理においては先ず、ステップS1901にて演出分岐タイミングであるか否かを判定する。すなわち、第2パートの後半部分において上記変身演出が開始されるタイミングであるか否かを判定する。ステップS1901にて否定判定をした場合、すなわち第2パートにおける前半部分を実行中である場合には、ステップS1902に進む。

【0497】

ステップS1902ではステップS1813による再設定後の有効期間中であるか否かを判定する。ステップS1902にて否定判定をした場合には、そのまま本連携表示実行用処理を終了する。ステップS1902にて肯定判定をした場合には、ステップS1903に進む。ステップS1903では、再設定後の有効期間を経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップS1903にて否定判定をした場合にはステップS1904に進み、ロータリーエンコーダ792からの検知情報に基づいて操作ボタン721の位置特定処理を実行する。具体的には、操作ボタン721が上記第2検知位置CP2～第5検知位置CP5の何れに位置しているかを判定する。具体的には、第1検知位置CP1から第2検知位置CP2に変位したか否か、第2検知位置CP2から第3検知位置CP3に変位したか否か、第3検知位置CP3から第4検知位置CP4に変位したか否か、第4検知位置CP4から第5検知位置CP5に変位したか否かを判定する。

【0498】

続くステップS1905では、ステップS1904にて第1検知位置CP1から第2検知位置CP2に変位した場合、第2検知位置CP2から第3検知位置CP3に変位した場合、第3検知位置CP3から第4検知位置CP4に変位した場合、第4検知位置CP4から第5検知位置CP5に変位した場合には、今回の更新モードに基づいてエフェクトEFの更新を行う。

【0499】

なお、操作途中で操作ボタン721から手を離した場合には、コイルばね745の付勢力によって操作ボタン721が1区間分上昇するが、これにより操作ボタン721の位置が変化したとしてもエフェクトレベルが変更されることはない。つまり、キャラクタ画像CAのエフェクトEFについては操作ボタン721の降下の動きに連動して変化する一方、上昇の動きに連動して変化することがない、不可逆の関係となっている。

【0500】

ステップS1903にて肯定判定をした場合には、すなわち有効期間を経過した場合には、ステップS1906に進み、演出ボタン装置40を第1形態に切り替える切替処理を実行し、その後本連携表示用処理を終了する。

【0501】

ステップS1901の説明に戻り、当該ステップS1901にて肯定判定をした場合、すなわち第2パートの後半部分である変身演出の開始タイミングである場合には、ステップS1907に進む。ステップS1907では、RAM914の各種フラグ格納エリア933に連携用受付フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS1907にて肯定判定をした場合には、ステップS1908にて操作対応表示処理を実行した後、本連携表示実行用処理を終了する。操作対応表示処理では、本遊技回の開始時に設定された表示態様（低期待度態様／高期待度態様）となるようにキャラクタ画像CAの表示態様が変更される。ステップS1907にて否定判定をした場合、すなわち操作示唆を行ったにも関わらず有効期間中に演出ボタン装置40が操作されなかった場合には、ステップS1907にて否定判定をしてステップS1909に進み、操作非対応表示処理を実行した後、本連携表示実行用処理を終了する。操作非対応表示処理では、キャラクタ画像CAの表示態様を遊技回の開始時に設定された態様に関係なく低期待度態様とする。つまり、演出ボタ

10

20

30

40

50

ン装置40が操作されなかった場合には、キャラクタ画像CAの表示態様は低期待度態様のままとする。

【0502】

次に図73及び図74を参照して、本実施の形態における更新パターンD対応の第1特殊演出Bの流れについて説明する。なお、図73及び図74においてはスーパーリーチAの場合を例示しているが、スーパーリーチB及びスーパーリーチCの場合であっても基本的な演出の流れについては同様である。

【0503】

図73(1)においてはスーパーリーチに発展しており、表示画面253aの中央に当該スーパーリーチに対応したキャラクタ画像CAが停留表示されている。また、このタイミングでは既に演出ボタン装置40が第2形態となっており、操作ストロークが拡張されている。

【0504】

第2パートへの移行後の所定のタイミングでは、図柄表示装置253及びスピーカ部27により演出ボタン装置40の操作が示唆される。なお、当該操作示唆においては表示画面253aの上部に操作示唆用のメッセージが表示されるとともに、表示画面253aの中央に第2形態となっているボタンを模した画像及び残りの操作有効期間を示すインジケータが表示されるが、これらの画像については記載を省略している。

【0505】

遊技者により演出ボタン装置40が押圧操作され、操作ボタン721が最大突出位置から第1検知位置CP1へ降下すると、図73(2)に示すように、停留表示中のキャラクタ画像CAにLV1のエフェクトEFが追加される。その後は、操作ボタン721が第1検知位置CP1から第2検知位置CP2に降下したタイミングにてエフェクトレベルがLV1からLV2に更新され(図73(3)参照)、操作ボタン721が第2検知位置CP2から第3検知位置CP3に降下したタイミングにてエフェクトレベルがLV2からLV3に更新され(図73(4)参照)、操作ボタン721が第3検知位置CP3から第4検知位置CP4に降下したタイミングにてエフェクトレベルがLV3からLV4に更新され(図74(5)参照)、操作ボタン721が第4検知位置CP4から第5検知位置CP5に降下したタイミングにてエフェクトレベルがLV4からLV5に更新される(図74(6)参照)。

【0506】

その後は、図74(7)に示すように、変身演出においてキャラクタ画像CAの表示態様が低期待度態様から高期待度態様に切り替わる。その後は、キャラクタ画像CAの表示態様(高期待度態様及びエフェクトEFが付加された状態)を維持したまま第3パートへ移行する。

【0507】

以上詳述した第2の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【0508】

演出ボタン装置40が押圧操作されることでボタンユニット720(操作ボタン721)が変位する経路上の第1検知位置CP1(「所定位置」に相当)に当該操作ボタン721が到達した場合にキャラクタ画像CAにエフェクトEFが追加され、当該エフェクトEFの追加後に当該操作手段が第2検知位置CP2～第5検知位置CP5(「特定位置」に相当)に到達した場合にエフェクトEFのサイズが変更される。このように、操作手段の1の操作に連動してエフェクトEF追加→サイズ変更となる構成とすれば、今までにない斬新な演出が可能となる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0509】

第3検知位置CP3～第5検知位置CP5に到達した場合には、必ずしもエフェクトEFのサイズが変更するとは限らず、サイズが変更されない場合もある。このような分岐を発生させることは、操作に基づく変化が単調になることを抑制して、上述した注目度向上効果を強化する上で有利である。

10

20

30

40

50

【0510】

操作に連動してエフェクトEFのサイズを変化させる構成を実現する上では当該変化にある程度のスピード感があつた方がサイズ変化のインパクトが強くなると想定される。ここで、本実施の形態に示したようにサイズ変化に時間制限を設定すれば、遊技者に操作ボタン721を最大押圧位置に向けて一気に操作するように促して、上述したインパクトの強化に貢献できる。

【0511】

本実施の形態に示したように、第2検知位置CP2～第5検知位置CP5の各位置に操作ボタン721が到達することでエフェクトEFのサイズ変化が発生し得る構成、すなわち多段階的に変化し得る構成とすれば、サイズ変化における表現力を好適に向上させることができる。

10

【0512】

上述したように操作ボタン721の動きとエフェクトEFのサイズ変化とを連動させる構成においては、演出ボタン装置40を第2形態に切り替えて操作ボタン721の操作ストロークを事前に拡張させておくことで、両者の連携を強化できる。また、操作ボタン721の操作については勢いよく実行されることが多いと想定される。この点、事前に操作ストロークを拡張する構成によればエフェクトEFのサイズ変化の猶予期間を稼ぎやすくなる。これは、サイズ変化が過度に速くなる等して識別性が低下することを抑制する上で好ましい。

【0513】

20

<変形例1>

上記第2の実施の形態では、キャラクタ画像CAにエフェクトEFが追加された状態にて操作ボタン721が降下する場合にエフェクトレベルが更新される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、最終的に変化するエフェクトとなる前に操作ボタン721から手を放す等した場合には、エフェクトが小さくなるように更新される構成とすることも可能である。

【0514】

<変形例2>

上記第2の実施の形態では、操作ボタン721の検知位置の間隔を均一となるように第1検知位置CP1～第5検知位置CP5を設定したがこれに限定されるものではない。操作ボタン721を押圧操作する場合には、勢いがついて奥側の方が操作ボタン721の降下速度が速くなり得る。このような事情に鑑みれば、上側から下側に向けて上記間隔が大きくなるように差を設けてもよい。これにより、エフェクトレベルの変化の過程が視認困難になることを好適に抑制できる。

30

【0515】

また、最大突出位置から第1検知位置CP1までの間隔を、他の間隔と揃える必要は必ずしもない。第1検知位置CP1に到達することで操作対応演出の実行条件が成立する点に鑑みれば、最大突出位置から第1検知位置CP1までの間隔を、他の間隔よりも大きくすることも可能である。

【0516】

40

<変形例3>

上記第2の実施の形態に示したエフェクトレベルの更新パターンについては、エフェクトレベルの変化が操作途中で止まった場合にはそれ以上変化しない構成としたが、途中で止まった場合に最大押圧位置（第5検知位置CP5）にて複数レベルを飛び越してエフェクトレベルが一気に変化する更新パターンを設けてもよい。

【0517】

<変形例4>

上記第2の実施の形態では、検知センサ791からの検知情報に基づいて操作ボタン721が第1検知位置CP1に到達したと判定した場合に操作対応演出の受付条件成立となる構成としたが、これに限定されるものではない。ロータリーエンコーダ792からの検

50

知情報に基づいて操作ボタン 7 2 1 が最大押圧位置（第 5 検知位置 C P 5）に到達したと判定した場合に操作対応演出の受付条件成立となる構成とすることも可能である。

【0 5 1 8】

＜変形例 5＞

上記第 2 の実施の形態では、演出ボタン装置 4 0 のストローク拡張が拡張されている第 2 形態となっている状況下にて当該演出ボタン装置 4 0 が操作された場合に操作ボタン 7 2 1 の動きに連動してキャラクタ画像 C A のエフェクトレベルが変化する構成としたが、演出ボタン装置 4 0 のストローク拡張が拡張されていない第 1 形態となっている状況下にて当該演出ボタン装置 4 0 が操作された場合に操作ボタン 7 2 1 の動きに連動してキャラクタ画像 C A のエフェクトレベルが変化する構成とすることも可能である。操作ボタン 7 2 1 のストロークが小さいとエフェクトレベルが短いピッチで変化するため、変化の過程を楽しむことが困難になると想定される。このような事情に鑑みれば、操作ボタン 7 2 1 の操作とエフェクトレベルの変化とを連動させる上では、操作ボタン 7 2 1 の操作ストロークを拡張させた状態に移行させておくことが好ましい。

10

【0 5 1 9】

＜変形例 6＞

ボタンユニット 7 2 0 が降下する場合にステッピングモータ 7 5 3 に発生する抵抗トルク（例えば静止トルク又は駆動トルク）を可変させることも可能である。例えば、最大突出位置から最大押圧位置に近づくにつれて抵抗トルクを増大させる構成としてもよい。このように操作方向における奥側にて操作抵抗を増大させることにより、エフェクトのサイズ変化が過度に早く終了する等して、当該変化が識別困難になることを抑制できる。

20

【0 5 2 0】

＜変形例 7＞

各検知位置 C P 1 ～ C P 5 の間隔を一定とする必要は必ずしもない。例えば、最大突出位置から最大押圧位置に近づくにつれて間隔が大きくなるように差を設けてもよい。このような構成とすれば、操作方向における奥側ほど、位置間の移動に要する所要期間を稼ぐことができる。これにより、エフェクトのサイズ変化が過度に早く終了する等して当該変化が識別困難になることを抑制できる。また、最大押圧位置から最大突出位置に近づくにつれて間隔が大きくなるように差を設けてもよい。

【0 5 2 1】

＜変形例 8＞

押圧操作の方向への変位に基づいて第 2 検知位置 C P 2 ～第 4 検知位置 C P 4 に操作ボタン 7 2 1 が到達した場合にはエフェクト E F のサイズ変化が可となる一方、押圧操作の方向とは反対の方向への変位に基づいて第 2 検知位置 C P 2 ～第 4 検知位置 C P 4 に操作ボタン 7 2 1 が到達した場合にはエフェクト E F のサイズ変化が不可となるように構成してもよい。このような構成とすれば、第 5 検知位置 C P 5 に到達する前に操作ボタン 7 2 1 から手が離れる等した場合であっても操作ボタン 7 2 1 の跳ね返り等によってエフェクト E F のサイズ変化が巻き戻されることがない。これは、操作ミス等に起因した意図せぬサイズ変化を回避する上で好ましい。

30

【0 5 2 2】

＜第 3 の実施の形態＞

本実施の形態では、上記演出ボタン装置 4 0 に係る操作対応演出の 1 つとしてパチンコ機 1 0 に設けられた可動演出装置と連動する第 2 特殊演出が設けられている点で、上記第 1 の実施の形態等と相違している。以下、図 6、図 7 5 及び図 7 6 を参照して、第 2 特殊演出に係る構成について説明する。図 7 5 はパチンコ機 1 0 の正面図、図 7 6 は第 2 特殊演出の種類を示す概略図である。

40

【0 5 2 3】

図 7 5 に示すように、パチンコ機 1 0 は、前扉枠 1 4 に設けられた第 1 可動演出装置 3 0 0 及び第 2 可動演出装置 4 0 0 を備えている。第 1 可動演出装置 3 0 0 は、前扉枠 1 4 の上枠部の前面部分に配されており、第 2 可動演出装置 4 0 0 は、前扉枠 1 4 の上枠部の

50

上面部分に配されている。また、パチンコ機 10 には、それら第 1 可動演出装置 300 及び第 2 可動演出装置 400 に加えて、第 3 可動演出装置 803 及び第 4 可動演出装置 804 が設けられている。

【0524】

第 3 可動演出装置 803 は遊技盤ユニット 80 の上部に配されている（図 6 参照）。第 3 可動演出装置 803 は、表示画面 253a との重なりが回避された待機位置と表示画面 253a に前方から重なる演出位置とに移動可能な可動装飾体を有しており、当該第 3 可動演出装置 803 による演出が実行される場合には、当該可動装飾体が待機位置から演出位置に移動する構成となっている。

【0525】

第 4 可動演出装置 804 は遊技盤ユニット 80 の下部に配されている（図 6 参照）。第 4 可動演出装置 804 は、表示画面 253a との重なりが回避された待機位置と表示画面 253a に前方から重なる演出位置とに移動可能な可動装飾体を有しており、当該第 4 可動演出装置 804 による演出が実行される場合には、当該可動装飾体が待機位置から演出位置に移動する構成となっている。

【0526】

なお、第 3 可動演出装置 803 及び第 4 可動演出装置 804 の可動装飾体については演出位置へ移動することにより、表示画面 253a（詳しくは図柄の変動表示領域 ME）との重なりが大きくなるように構成されているのであれば足り、待機位置においても表示画面 253a と重なる構成とすることも可能である。但し、演出時のインパクトを強化する上では待機位置においては演出位置と比べて表示画面 253a（変動表示領域 ME）との重なりを小さくしておくことが好ましい。

【0527】

因みに、第 3 可動演出装置 803 及び第 4 可動演出装置 804 の可動装飾体についても、第 1 可動演出装置 300 及び第 2 可動演出装置 400 と同様に、発光機能を有しており、演出位置へ移動した際に発光する構成となっている。

【0528】

第 1 可動演出装置 300、第 2 可動演出装置 400、第 3 可動演出装置 803、第 4 可動演出装置 804 については何れも特別遊技状態への移行期待度を示唆する機能を有しているものの、各演出装置 300、400、803、804 が作動した場合の期待度には差が設けられている。具体的には、図 76 に示すように、第 1 可動演出装置 300 が作動する第 2 特殊演出 A では特別遊技状態への移行が確定し、それ以外については、第 2 可動演出装置 400 が作動する第 2 特殊演出 B が最も移行期待度が高く、次に第 3 可動演出装置 803 が作動する第 2 特殊演出 C の期待度が高く、第 4 可動演出装置 804 が作動する第 2 特殊演出 D の期待度が最も低くなるように差が設けられている。

【0529】

第 2 特殊演出 A～D については何れも演出ボタン装置 40 が第 2 形態となっている状況下にて操作がなされることで実行される演出である点で共通している。このような構成においては、演出の多様化によって遊技の単調化等を抑制する上では好ましいものの、遊技者が注目すべき箇所が散在することで、以下の弊害が生じる。すなわち、可動演出装置を用いた演出において最もインパクトが強くなるのは可動演出装置が作動を開始したタイミングであるものの、注目すべき箇所が散在していることで可動演出の作動開始時の動きを見逃す可能性が高くなる。本実施の形態では、このような不都合を解消する工夫がなされていることを特徴の 1 つとしている。以下、図 75、図 77 及び図 78 を参照して当該工夫について説明する。図 77 は前扉枠 14 の遊技機正面側から見た概略図、図 78 は演出ボタン装置 40 の概略図である。

【0530】

図 75 に示すように、前扉枠 14 には窓部 22 を囲むようにして複数の発光部 LT1～LT14 が配設されてなる環状電飾部 24 が設けられている。環状電飾部 24 は、演出ボタン装置 40 に隣接する第 1 発光部 LT1 を先頭に、第 2 発光部 LT2、第 3 発光部 LT

10

20

30

40

50

3、第4発光部LT4、第5発光部LT5、第6発光部LT6、第7発光部LT7、第8発光部LT8、第9発光部LT9、第10発光部LT10、第11発光部LT11、第12発光部LT12の順に第1可動演出装置300に向けて略等間隔で配列されており、最後尾の第12発光部LT12が第1可動演出装置300に隣接している。また、第11発光部LT11の外側には当該第11発光部LT11を外側から迂回するようにして第13発光部LT13及び第14発光部LT14が配設されている。第14発光部LT14については、第2可動演出装置400に隣接している。つまり、環状電飾部を構成する発光部の配列は、第1可動演出装置300に向かルートと、第2可動演出装置400に向かうルートとに分岐している。

【0531】

なお、図77に示すように、第7発光部LT7～第9発光部LT9については表示画面253aの左右の縁部に沿って配列されており、表示画面253aとの距離の変化が抑えられている。表示画面253aの上部（詳しくは第9発光部LT9と横並びとなる部分）及び表示画面253aの下部（詳しくは第7発光部LT7と横並びとなる部分）には環状電飾部24に連動する連動表示領域CEが設けられており、これら環状電飾部24及び連動表示領域CEにより、第2特殊演出において動作対象となる可動演出を遊技者に教示する教示手段が構築されている。

【0532】

この教示手段については、演出ボタン装置40の操作に基づいて動作対象を教示する構成となっており、この教示に係る構成が特徴的なものとなっている。以下、図78を参照して、演出ボタン装置40に係る構成について補足説明する。

【0533】

演出ボタン装置40は、当該演出ボタン装置40が第1形態となっている場合には、演出ボタン装置40が操作されることで操作ボタン721が降下する。つまり、「全操作ストローク」＝「操作ボタン721の移動範囲」となっており、移動対象については操作ボタン721に限定されている（ボタンユニット720全体が一体となって降下することはない）。

【0534】

これに対して、演出ボタン装置40が第2形態となっている場合には、「全操作ストローク」＝「操作ボタン721が単独で降下する移動範囲」＋「ボタンユニット720全体が一体となって降下する移動範囲」となっている。具体的には、上述したステッピングモータ753による保持トルクはコイルばね745の付勢力よりも大きくなっており、最大突出位置から操作ボタン721が押圧された場合には、コイルばね745の付勢力に抗して操作ボタン721が降下する一方、ステッピングモータ753による保持位置は変化しない。このため、最大突出位置で操作が行われた場合には、最初に操作ボタン721が単独で降下する。操作ボタン721が降下して検知センサ791により操作が検知される検知位置に到達すると遊技者の押圧操作の操作力がステッピングモータ753の保持トルクを上回ること、ボタンユニット720全体が一体となって降下することとなる。

【0535】

ここで、ボタンユニット720の移動範囲においては、操作ボタン721の位置を上記ロータリーエンコーダ792からの検知情報から特定可能となっている。具体的には、図68に示すように、第2形態となっている場合には、最大突出位置から下限位置までの間に上から順に第1検知位置CP1～第13検知位置CP13の13の検知位置が設定されている。最も上側の第1検知位置CP1は、上記検知センサ791からの検知情報に基づいて操作が検知される位置である。これに対して、第2検知位置CP2～第13検知位置CP13はロータリーエンコーダ792からの検知情報に基づいて操作ボタン721の降下が特定される位置である。

【0536】

なお、第1検知位置CP1～第2検知位置CP2までの距離と、第2検知位置CP2～第3検知位置CP3までの距離と、第3検知位置CP3～第4検知位置CP4までの距離

10

20

30

40

50

と、・・・第12検知位置CP12～第13検知位置CP13までの距離とは均一となっている。そして、これら各距離と比較して、最大突出位置～第1検知位置CP1までの距離は大きくなっている。

【0537】

次に図79～図80のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置143のMPU912にて定期処理の一環として実行される第2特殊演出用処理について説明する。

【0538】

(第2特殊演出用処理)

図79に示すように、第2特殊演出用処理においては先ず、ステップS2001にて、今回の遊技回が第2特殊演出に対応する遊技回であるか否かを判定する。ステップS2001にて否定判定をした場合には、そのまま本第2特殊演出用処理を終了する。ステップS2001にて肯定判定をした場合には、ステップS2002に進む。ステップS2002では、第2特殊演出実行処理を実行する。この処理についての詳細は後述する。

【0539】

続くステップS2003では、演出ボタン装置40の操作有効期間中であるか否かを判定する。ステップS2003にて否定判定をした場合には、ステップS2004に進む。ステップS2004では、第2形態への切替猶予期間経過タイミングであるか否かを判定する。ステップS2004にて否定判定をした場合には、ステップS2005に進む。ステップS2005では、第2形態への切替開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS2005にて否定判定をした場合にはそのまま本第2特殊演出用処理を終了する。ステップS2005にて肯定判定をした場合には、ステップS2006にて演出ボタン装置40を第2形態に切り替える切替処理を実行する。その後は、ステップS2007にて切替猶予期間の設定処理を実行して、本第2特殊演出用処理を終了する。演出ボタン装置40を第1形態から第2形態に切り替える際の所要期間が0.5secとなっている。上記切替猶予期間は、この所要期間よりも長い期間となるように設定されている。

【0540】

ステップS2004の説明に戻り、当該ステップS2004にて肯定判定をした場合、すなわち第2形態への切替猶予期間が経過したタイミングである場合には、ステップS2008に進む。ステップS2008では、操作有効期間の設定処理を行う。その後は、ステップS2009にて操作示唆開始処理を実行して、本第2特殊演出用処理を終了する。

【0541】

操作示唆開始処理においては、スピーカ部27から操作を促すメッセージ（例えば「ボタンを押して」等の音声）を出力するように当該スピーカ部27を制御するとともに、表示制御装置142に操作示唆開始コマンドを出力する。表示制御装置142のMPU952においては、当該操作示唆開始コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置253の表示画面253aに操作示唆用の「ボタンを押して」のメッセージ、ボタンを示す絵柄、残り有効期間を示すインジケータを表示するように当該図柄表示装置253を制御する。

【0542】

ステップS2003の説明に戻り、当該ステップS2003にて肯定判定をした場合、すなわち操作有効期間中である場合には、ステップS2010に進む。ステップS2010では、操作有効期間を経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップS2010にて否定判定をした場合には、ステップS2011に進む。ステップS2011では検知センサ791からの検知情報に基づいて演出ボタン装置40が操作されたか否かを判定する。すなわち、操作ボタン721が第1検知位置CP1に到達したか否かを判定する。操作が行われていない場合にはステップS2011にて否定判定をして本第2特殊演出用処理を終了する。操作が行われている場合にはステップS2011にて肯定判定をしてステップS2012に進む。

【0543】

ステップS2012では、操作示唆終了処理を実行する。操作示唆終了処理では表示制

10

20

30

40

50

御装置 1 4 2 に操作示唆終了コマンドを出力する。表示制御装置 1 4 2 の M P U 9 5 2 は操作示唆終了コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置 2 5 3 を制御し、操作示唆用のメッセージ、ボタンを示す絵柄、残り有効期間を示すインジケータの表示を終了させる。

【0 5 4 4】

続くステップ S 2 0 1 3 では R A M 9 1 4 の各種フラグ格納エリア 9 3 3 に連動フラグをセットする。その後、ステップ S 2 0 1 4 では待機期間の設定処理を実行する。この待機期間は、操作ボタン 7 2 1 が第 1 検知位置 C P 1 に到達したものの、第 1 3 検知位置 C P 1 3 に到達しなかった場合に動作対象に指定されている可動演出装置を動作させる際に参照される期間である。

【0 5 4 5】

その後は、ステップ S 2 0 1 5 にて案内表示開始処理を実行して本第 2 特殊演出用処理を終了する。案内表示開始処理が実行されることで、表示画面 2 5 3 a の連動表示領域 C E には、表示画面 2 5 3 a の左右の縁部から第 3 可動演出装置 8 0 3 及び第 4 可動演出装置 8 0 4 へ向かう複数の矢印画像 A R が表示される。具体的には、上側の連動表示領域 C E には第 9 発光部 L T 9 から第 3 可動演出装置 8 0 3 に向かう 3 つの矢印画像 A R 1 ~ A R 3 が表示され、下側の連動表示領域 C E には第 7 発光部 L T 7 から第 4 可動演出装置 8 0 4 に向かう 5 つの矢印画像 A R 4 ~ A R 8 が表示される。但し、これら矢印画像 A R 1 ~ A R 8 については何れも半透明となっており、発光レベルは何れも L O W となっている。

【0 5 4 6】

ステップ S 2 0 1 0 の説明に戻り、当該ステップ S 2 0 1 0 にて肯定判定をした場合、すなわち操作ボタン 7 2 1 が操作されることなく操作有効期間を経過した場合には、ステップ S 2 0 1 6 にて操作示唆終了処理を実行し、続くステップ S 2 0 1 7 にて第 1 形態への切替処理を実行した後、本第 2 特殊演出用処理を終了する。なお、これらステップ S 2 0 1 6 及びステップ S 2 0 1 7 の各処理については、上記ステップ S 1 7 1 8 及びステップ S 1 7 1 9 の各処理と同様である。

【0 5 4 7】

(第 2 特殊演出実行用処理)

次に、図 8 0 のフローチャートを参照して、ステップ S 2 0 0 2 の第 2 特殊演出実行用処理について説明する。

【0 5 4 8】

第 2 特殊演出実行用処理においては先ず、ステップ S 2 1 0 1 にて可動演出装置が作動中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 9 1 4 の各種フラグ格納エリア 9 3 3 に後述する作動中フラグが格納されているか否かを判定する。ステップ S 2 1 0 1 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 1 0 2 に進む。ステップ S 2 1 0 2 では R A M 9 1 4 の各種フラグ格納エリア 9 3 3 に上記連動フラグが格納されているか否かを判定する。ステップ S 2 1 0 2 にて否定判定をした場合にはそのまま本第 2 特殊演出実行用処理を終了する。ステップ S 2 1 0 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 1 0 3 に進む。ステップ S 2 1 0 3 では待機期間を経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 1 0 3 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 1 0 4 に進む。ステップ S 2 1 0 4 ではロータリーエンコーダ 7 9 2 からの検知情報に基づいて操作ボタン 7 2 1 の位置を特定する位置特定処理を実行する。

【0 5 4 9】

続くステップ S 2 1 0 5 では操作ボタン 7 2 1 の位置が第 1 3 検知位置 C P 1 3 であるか否かを判定する。ステップ S 2 1 0 5 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 1 0 6 に進む。ステップ S 2 1 0 6 では、操作ボタン 7 2 1 の位置が前回の第 2 特殊演出用処理の時点から変化しているか否かを判定する。ステップ S 2 1 0 6 にて否定判定をした場合には、そのまま本第 2 特殊演出実行用処理を終了する。ステップ S 2 1 0 6 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 1 0 7 に進み発光対象のシフト処理を実行する。このシフト処理の詳細は後述する。

【0550】

ステップS2105の説明に戻り、当該ステップS2105にて肯定判定をした場合には、ステップS2108に進む。ステップS2108では、案内表示終了処理を実行する。具体的には、第1発光部LT1～第14発光部LT14を全て消灯させるとともに、表示画面253aに表示されている第1矢印画像AR1～第8矢印画像AR8を非表示とする。

【0551】

続くステップS2109では、第2特殊演出開始処理を実行する。具体的には、今回の第2特殊演出に対応した可動演出装置を作動させる。その後は、ステップS2110にてRAM914の各種フラグ格納エリア933に格納されている連動フラグを消去し、続くステップS2111にてRAM914の各種フラグ格納エリア933に作動中フラグを格納して、本第2特殊演出実行用処理を終了する。

10

【0552】

ステップS2103の説明に戻り、当該ステップS2103にて肯定判定をした場合、すなわち待機期間を経過したタイミングである場合には、ステップS2108～S2111の各処理を実行した後、本第2特殊演出実行用処理を終了する。

【0553】

ステップS2101の説明に戻り、当該ステップS2101にて肯定判定をした場合、すなわちRAM914の各種フラグ格納エリア933に作動中フラグが格納されている場合には、ステップS2112に進む。ステップS2112では第2特殊演出終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS2112にて否定判定をした場合にはそのまま本第2特殊演出実行用処理を終了する。ステップS2112にて肯定判定をした場合にはステップS2113にて第2特殊演出終了処理を実行した後、本第2特殊演出実行用処理を終了する。第2特殊演出終了処理を実行することにより、作動対象となった可動演出装置が第2特殊演出前の状態（待機状態）に復帰することとなる。

20

【0554】

ここで、図81～図85を参照して、ステップS2107のシフト処理について補足説明する。

【0555】

図81に示すように、発光部LT1～LT14及び矢印画像AR1～AR8の点灯対象の更新パターン（シフトパターン）は、第2特殊演出A～第2特殊演出D毎に設定されている。

30

【0556】

（第2特殊演出Aについて）

第2特殊演出Aが実行される場合には、先ず演出ボタン装置40が第1形態から第2形態に切り替わり、当該切替が完了して操作示唆が開始された時点で演出ボタン装置40の操作ボタン721が点灯する。その後は、操作ボタン721が第1検知位置CP1に到達したタイミングにて発光対象が操作ボタン721から第1発光部LT1にシフトする。操作ボタン721が第2検知位置CP2に到達すると発光対象が第1発光部LT1から第2発光部LT2にシフトし、操作ボタン721が第3検知位置CP3に到達すると発光対象が第2発光部LT2から第3発光部LT3にシフトし、操作ボタン721が第4検知位置CP4に到達すると発光対象が第3発光部LT3から第4発光部LT4にシフトし、操作ボタン721が第5検知位置CP5に到達すると発光対象が第4発光部LT4から第5発光部LT5にシフトし、操作ボタン721が第6検知位置CP6に到達すると発光対象が第5発光部LT5から第6発光部LT6にシフトし、操作ボタン721が第7検知位置CP7に到達すると発光対象が第6発光部LT6から第7発光部LT7にシフトし、操作ボタン721が第8検知位置CP8に到達すると発光対象が第7発光部LT7から第8発光部LT8にシフトし、操作ボタン721が第9検知位置CP9に到達すると発光対象が第8発光部LT8から第9発光部LT9にシフトし、操作ボタン721が第10検知位置CP10に到達すると発光対象が第9発光部LT9から第10発光部LT10にシフトし、

40

50

操作ボタン721が第11検知位置CP11に到達すると発光対象が第10発光部LT10から第11発光部LT11にシフトし、操作ボタン721が第12検知位置CP12に到達すると発光対象が第11発光部LT11から第1可動演出装置300に隣接する第12発光部LT12にシフトする。そして、操作ボタン721が第13検知位置CP13に到達すると矢印画像AR1～AR8が非表示となるとともに第12発光部LT12が消灯し、第1可動演出装置300が作動する。つまり、発光部LT1～LT12による案内（教示）が終了するとともに第1可動演出装置300が回転及び発光することとなる（図82参照）。

【0557】

（第2特殊演出Bについて）

第2特殊演出Bが実行される場合には、先ず演出ボタン装置40が第1形態から第2形態に切り替わり、当該切替が完了して操作示唆が開始された時点で演出ボタン装置40の操作ボタン721が点灯する。その後は、操作ボタン721が第1検知位置CP1に到達したタイミングにて発光対象が操作ボタン721から第1発光部LT1にシフトする。操作ボタン721が第2検知位置CP2に到達すると発光対象が第1発光部LT1から第2発光部LT2にシフトし、操作ボタン721が第3検知位置CP3に到達すると発光対象が第2発光部LT2から第3発光部LT3にシフトし、操作ボタン721が第4検知位置CP4に到達すると発光対象が第3発光部LT3から第4発光部LT4にシフトし、操作ボタン721が第5検知位置CP5に到達すると発光対象が第4発光部LT4から第5発光部LT5にシフトし、操作ボタン721が第6検知位置CP6に到達すると発光対象が第5発光部LT5から第6発光部LT6にシフトし、操作ボタン721が第7検知位置CP7に到達すると発光対象が第6発光部LT6から第7発光部LT7にシフトし、操作ボタン721が第8検知位置CP8に到達すると発光対象が第7発光部LT7から第8発光部LT8にシフトし、操作ボタン721が第9検知位置CP9に到達すると発光対象が第8発光部LT8から第9発光部LT9にシフトし、操作ボタン721が第10検知位置CP10に到達すると発光対象が第9発光部LT9から第10発光部LT10にシフトし、操作ボタン721が第11検知位置CP11に到達すると発光対象が第10発光部LT10から第13発光部LT13にシフトし、操作ボタン721が第12検知位置CP12に到達すると発光対象が第13発光部LT13から第2可動演出装置400に隣接する第14発光部LT14にシフトする。そして、操作ボタン721が第13検知位置CP13に到達すると矢印画像AR1～AR8が非表示となるとともに第14発光部LT14が消灯し、第2可動演出装置400が作動する。つまり、発光部LT1～LT10，LT13～LT14による案内（教示）が終了するとともに第2可動演出装置400が回転及び発光することとなる（図83参照）。

【0558】

（第2特殊演出Cについて）

第2特殊演出Cが実行される場合には、先ず演出ボタン装置40が第1形態から第2形態に切り替わり、当該切替が完了して操作示唆が開始された時点で演出ボタン装置40の操作ボタン721が点灯する。その後は、操作ボタン721が第1検知位置CP1に到達したタイミングにて発光対象が操作ボタン721から第1発光部LT1にシフトする。操作ボタン721が第2検知位置CP2に到達すると発光対象が第1発光部LT1から第2発光部LT2にシフトし、操作ボタン721が第3検知位置CP3に到達すると発光対象が第2発光部LT2から第3発光部LT3にシフトし、操作ボタン721が第4検知位置CP4に到達すると発光対象が第3発光部LT3から第4発光部LT4にシフトし、操作ボタン721が第5検知位置CP5に到達すると発光対象が第4発光部LT4から第5発光部LT5にシフトし、操作ボタン721が第6検知位置CP6に到達すると発光対象が第5発光部LT5から第6発光部LT6にシフトし、操作ボタン721が第7検知位置CP7に到達すると発光対象が第6発光部LT6から第7発光部LT7にシフトし、操作ボタン721が第8検知位置CP8に到達すると発光対象が第7発光部LT7から第8発光部LT8にシフトし、操作ボタン721が第9検知位置CP9に到達すると発光対象が第

8 発光部 L T 8 から第 9 発光部 L T 9 にシフトする。その後、操作ボタン 7 2 1 が第 1 0 検知位置 C P 1 0 に到達すると発光対象が第 9 発光部 L T 9 から第 1 矢印画像 A R 1 にシフトし（第 1 矢印画像 A R 1 の発光レベルが H I となり）、操作ボタン 7 2 1 が第 1 1 検知位置 C P 1 1 に到達すると発光対象が第 1 矢印画像 A R 1 から第 2 矢印画像 A R 2 にシフトし（第 2 矢印画像 A R 2 の発光レベルが H I となり）、操作ボタン 7 2 1 が第 1 2 検知位置 C P 1 2 に到達すると発光対象が第 2 矢印画像 A R 2 から第 3 可動演出装置 8 0 3 に隣接する第 3 矢印画像 A R 3 にシフトする（第 3 矢印画像 A R 3 の発光レベルが H I となる）。そして、操作ボタン 7 2 1 が第 1 3 検知位置 C P 1 3 に到達すると矢印画像 A R 1 ～ A R 8 が非表示となり、第 3 可動演出装置 8 0 3 が作動する。つまり、発光部 L T 1 ～ L T 9 及び矢印画像 A R 1 ～ A R 3 による案内（教示）が終了するとともに第 3 可動演出装置 8 0 3（可動装飾体）が降下及び発光することとなる（図 8 4 参照）。

10

【0559】

（第 2 特殊演出 D について）

第 2 特殊演出 D が実行される場合には、先ず演出ボタン装置 4 0 が第 1 形態から第 2 形態に切り替わり、当該切替が完了して操作示唆が開始された時点で演出ボタン装置 4 0 の操作ボタン 7 2 1 が点灯する。その後は、操作ボタン 7 2 1 が第 1 検知位置 C P 1 に到達したタイミングにて発光対象が操作ボタン 7 2 1 から第 1 発光部 L T 1 にシフトする。操作ボタン 7 2 1 が第 2 検知位置 C P 2 に到達すると発光対象が第 1 発光部 L T 1 から第 2 発光部 L T 2 にシフトし、操作ボタン 7 2 1 が第 3 検知位置 C P 3 に到達すると発光対象が第 2 発光部 L T 2 から第 3 発光部 L T 3 にシフトし、操作ボタン 7 2 1 が第 4 検知位置 C P 4 に到達すると発光対象が第 3 発光部 L T 3 から第 4 発光部 L T 4 にシフトし、操作ボタン 7 2 1 が第 5 検知位置 C P 5 に到達すると発光対象が第 4 発光部 L T 4 から第 5 発光部 L T 5 にシフトし、操作ボタン 7 2 1 が第 6 検知位置 C P 6 に到達すると発光対象が第 5 発光部 L T 5 から第 6 発光部 L T 6 にシフトし、操作ボタン 7 2 1 が第 7 検知位置 C P 7 に到達すると発光対象が第 6 発光部 L T 6 から第 7 発光部 L T 7 にシフトする。その後は、操作ボタン 7 2 1 が第 8 検知位置 C P 8 に到達すると発光対象が第 7 発光部 L T 7 から第 4 矢印画像 A R 4 にシフトし（第 4 矢印画像 A R 4 の発光レベルが H I となり）、操作ボタン 7 2 1 が第 9 検知位置 C P 9 に到達すると発光対象が第 4 矢印画像 A R 4 から第 5 矢印画像 A R 5 にシフトし（第 5 矢印画像 A R 5 の発光レベルが H I となり）、操作ボタン 7 2 1 が第 1 0 検知位置 C P 1 0 に到達すると発光対象が第 5 矢印画像 A R 5 から第 6 矢印画像 A R 6 にシフトし（第 6 矢印画像 A R 6 の発光レベルが H I となり）、操作ボタン 7 2 1 が第 1 1 検知位置 C P 1 1 に到達すると発光対象が第 6 矢印画像 A R 6 から第 7 矢印画像 A R 7 にシフトし（第 7 矢印画像 A R 7 の発光レベルが H I となり）、操作ボタン 7 2 1 が第 1 2 検知位置 C P 1 2 に到達すると発光対象が第 7 矢印画像 A R 7 から第 4 可動演出装置 8 0 4 に隣接する第 8 矢印画像 A R 8 にシフトする（第 8 矢印画像 A R 8 の発光レベルが H I となる）。そして、操作ボタン 7 2 1 が第 1 3 検知位置 C P 1 3 に到達すると矢印画像 A R 1 ～ A R 8 が非表示となり、第 4 可動演出装置 8 0 4 が作動する。つまり、発光部 L T 1 ～ L T 7 及び矢印画像 A R 4 ～ A R 8 による案内（教示）が終了するとともに第 3 可動演出装置 8 0 3（可動装飾体）が降下及び発光することとなる（図 8 5 参照）。

20

30

40

【0560】

以上詳述した第 3 の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【0561】

遊技者が演出ボタン装置 4 0 を操作したことに基づいて可動演出装置による操作対応演出として第 2 特殊演出が実行される構成は、遊技者に遊技への積極的参加を促す上で好ましい。但し、このような構成においては演出ボタン装置 4 0 と可動演出装置との距離が遠くなることで、可動演出装置が視界から外れる等して第 2 特殊演出の冒頭が見逃される可能性がある。第 2 特殊演出については装飾体の動作を伴う演出であり演出冒頭のインパクトが強くなる傾向にある。このような事情に鑑みた場合、演出冒頭の見逃しが発生することは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。特に、本実施の形態に示すように

50

、動作対象となり得る可動演出装置が複数併用されている場合、より詳しくは各可動演出装置の装飾体の演出実行位置が相互に重ならない構成である場合にはそのような不都合が顕著になると懸念される。

【0562】

ここで、本実施の形態に示す構成によれば、演出ボタン装置40の操作に基づいて第2特殊演出が実行される場合には、演出ボタン装置40の操作が開始されてから装飾体が動作を開始するまでに今回の第2特殊演出において動作対象となっている可動演出装置が教示される。このような構成とすることで、上記見逃しを抑制し、第2特殊演出による注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【0563】

演出ボタン装置40が第1検知位置CP1（「所定の検知位置」に相当）に到達して第2特殊演出の実行条件が成立してから当該第2特殊演出の開始条件が成立するまでに動作対象が教示される。これにより、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【0564】

演出ボタン装置40（操作ボタン271）が押圧操作されることで第2特殊演出の実行条件成立→動作対象の教示となる。例えば、教示を期待しない遊技者が第1検知位置CP1の到達後に押圧操作を止めたとしても第2特殊演出は実行されるため、様々な遊技者のニーズに応えることができる。つまり、教示機能が遊技者に煩わしいとの印象を与える機会を減らすことができる。

【0565】

なお、操作手段の操作に伴って教示→操作対応演出の実行条件成立となる構成と比較した場合、教示の内容から第2特殊演出の種類が露呈することで所定の検知位置に至る前に操作が中断されるといった不都合が生じない点でも有利である。

【0566】

演出ボタン装置40と動作対象とを繋ぐルートに沿って発光対象をシフトさせることにより当該動作対象へ向けて遊技者の視線を誘導することができる、これにより上述した懸念を好適に払拭することができる。特に、操作ボタン721の動きと発光対象のシフトとを連動させることにより、操作の複雑化を抑制しつつ遊技者がシフトスピードを任意にコントロールすることが可能となる。

【0567】

上述の如く操作ボタン721の動きと発光対象のシフトとを連動させる構成においては、操作ボタン721の操作ストロークを事前に拡張させておくことで、両者の連携を強化できる。また、操作ボタン721については勢いよく操作されることが多いと想定され、上記連携によって教示期間が極端に短くなる可能性があるとの懸念される。この点、操作ストロークを拡張しておけば教示期間を稼いで、当該教示の見逃しを好適に抑制できる。

【0568】

演出ボタン装置40が操作される場合には操作の狙いを定めるべく遊技者の注意が演出ボタン装置40に向いている可能性が高い。そこで、教示を行う場合には先ず演出ボタン装置40の最寄りの発光箇所（第1発光部LT1）を発光させる構成とすることにより、遊技者の注意を教示手段に誘導することができる。

【0569】

教示用のルートが演出ボタン装置40側で一部重複する構成とすることにより、何れの教示についても初期の発光箇所が共通となる。これは、教示開始の見逃しを好適に抑制する上で好ましい。

【0570】

<変形例1>

上記第3の実施の形態では、操作ボタン721が第1検知位置CP1到達して第2特殊演出の実行条件が成立したことに基づいて作動対象となる可動演出部を教示する機能が有効化される構成としたが、これに限定されるものではない。操作示唆が開始されたことに

10

20

30

40

50

基づいて作動対象となる可動演出装置を教示する機能が有効化される構成とすることも可能である。

【0571】

＜変形例2＞

上記第3の実施の形態では、作動対象となる可動演出装置の教示終了後に可動演出装置が作動する構成としたが、教示終了に僅かに先行して可動演出装置が作動する構成とすることも可能である。

【0572】

＜変形例3＞

上記第3の実施の形態では、操作ボタンに連動する構成としたが、開始条件成立で操作ボタンとは非連動となるようにして教示が行われる構成とすることも可能である。

【0573】

＜変形例4＞

上記第3の実施の形態では、操作有効期間中に操作ボタン721が第1検知位置CP1に到達した場合に第2特殊演出の実行条件が成立する構成としたが、これを変更し、操作ボタン721が最大押圧位置である第13検知位置CP13に到達したことに基づいて第2特殊演出の実行条件が成立する構成とすることも可能である。

【0574】

＜変形例5＞

上記第3の実施の形態では、第1発光部LT1～第7発光部LT7（発光箇所）を各第2特殊演出A～Dにおいて共用としたが、共用となる発光部（発光箇所）を設けない構成とすることも可能である。

【0575】

＜変形例6＞

上記第3の実施の形態では、操作示唆が行われた場合には操作ボタン721の操作に基づいて何れかの可動演出装置が作動する構成としたが、操作ボタン721が操作された場合であっても可動演出装置が作動しない構成（ガセ演出）を併用してもよい。

【0576】

＜変形例7＞

上記第3の実施の形態では、最大突出位置から操作検知位置（第1検知位置CP1）までの操作ストロークと、ロータリーエンコーダ792によって検知される各検知位置間の操作ストロークとを同一（均一）とすることも可能である。

【0577】

＜変形例8＞

上記第3の実施の形態では発光対象を作動対象となっている可動演出装置に向けてシフトさせることで作動対象を教示する構成としたが、シフト元となる発光箇所についても発光状態を維持する構成とし、教示過程で発光対象が増加する構成とすることも可能である。

【0578】

＜変形例9＞

発光対象のシフト速度が演出ボタン装置40側では相対的に遅く且つ可動演出装置側では相対的に速くなるように変化する構成とすることも可能である。このような構成とすれば、教示期間が無駄に長くなることを抑制しつつ、当該教示の見逃しを好適に抑制できる。例えば、発光対象のシフトの契機となる第1検知位置CP1～第13検知位置CP13の各間隔を第13検知位置CP13に近いほど短くなるように設定するとよい。

【0579】

＜変形例10＞

第2特殊演出に係る遊技回において操作示唆が行われてから演出ボタン装置40の操作有効期間が経過するまでの期間における前半及び後半の何れか一方は演出ボタン装置40の操作に基づいて上述した教示が行われる教示対応期間、何れか他方は演出ボタン装置40が操作されたとしても上述した教示が行われない教示非対応期間とすることも可能であ

10

20

30

40

50

る。例えば、演出ボタン装置 40 の操作有効期間が経過するよりも前に、教示が開始される教示開始期間が経過するように構成とするとよい。

【0580】

＜第 4 の実施の形態＞

本実施の形態では、上記演出ボタン装置 40 を用いた操作対応演出の 1 つである第 3 特殊演出が特徴的なものとなっている。第 3 特殊演出は、演出ボタン装置 40 が第 2 形態となっている状況下にて操作ボタン 721 が操作されるように設定されている点では第 1 特殊演出及び第 2 特殊演出と同様であるものの、操作ボタン 721 の押し込み位置（ホールド位置）に応じてその後の演出の流れが変化する構成となっている点で第 1 特殊演出及び第 2 特殊演出と構成が相違している。以下、図 86 及び図 87 を参照して、第 3 特殊演出及びそれに関連する構成について説明する。図 86（a）は演出ボタン装置 40 を示す概略図、図 86（b）は突出量とトルクとの関係を示す概略図、図 87 は第 3 特殊演出中の図柄表示装置 253 の表示画面 253a を示す概略図である。

【0581】

演出ボタン装置 40 は、当該演出ボタン装置 40 が第 1 形態となっている場合には、演出ボタン装置 40 が押圧操作されることで操作ボタン 721 が降下する。つまり、「全操作ストローク」＝「操作ボタン 721 の移動範囲」となっており、移動対象については操作ボタン 721 に限定されている（ボタンユニット 720 全体が一体となって降下することはない）。

【0582】

これに対して、演出ボタン装置 40 が第 2 形態となっている場合には、「全操作ストローク」＝「操作ボタン 721 が単独で降下する移動範囲」＋「ボタンユニット 720 全体が一体となって降下する移動範囲」となっている。具体的には、上述したステッピングモータ 753 によるトルク（静止トルク及び駆動トルク）はコイルばね 745 の付勢力よりも大きくなっており、最大突出位置から操作ボタン 721 が押圧操作された場合には、コイルばね 745 の付勢力に抗して操作ボタン 721 が降下する一方、ステッピングモータ 753 による保持位置自体は変化しない。このため、最大突出位置で操作が行われた場合には、最初に操作ボタン 721 が単独で降下する。操作ボタン 721 が降下して検知センサ 791 により操作が検知される検知位置に到達した後は押圧操作の操作力がステッピングモータ 753 のトルクを上回ること、ボタンユニット 720 全体がステッピングモータ 753 のトルクに抗して降下することとなる。

【0583】

ここで、ボタンユニット 720 全体が移動する移動範囲においては、上記ロータリーエンコーダ 792 からの検知情報に基づいて操作ボタン 721 の位置を特定可能となっている。すなわち、最大突出位置から第 1 検知位置 CP1 へ移動した場合には当該移動が検知センサ 791 からの検知情報に基づいて特定され、第 1 検知位置 CP1 を超えて最大押圧位置へ移動する範囲では上記ロータリーエンコーダ 792 からの検知情報に基づいてボタンユニット 720（操作ボタン 721）の位置が特定される。特に、図 86（a）に示すように、全操作ストロークのうち第 1 検知位置 CP1 から最大押圧位置までの範囲は、上段の第 1 エリア E1、中段の第 2 エリア E2、下段の第 3 エリアに大別され、ボタンユニット 720（操作ボタン 721）がこれら 3 つのエリア E1～E3 の何れに位置しているかをロータリーエンコーダ 792 からの検知情報に基づいて特定可能となっている。

【0584】

図 86（b）に例示しているように、ステッピングモータ 753 に発生するトルクについては、演出ボタン装置 40 が第 1 形態となっている場合又は第 2 形態にて操作ボタン 721 が最大突出位置に位置している場合に発生する静止トルクである第 1 基準トルク TQ1 と、演出ボタン装置 40 が第 2 形態となっている場合（操作ボタン 721 が最大突出位置に位置している場合を除く）に発生する駆動トルクである第 2 基準トルク TQ2 及び第 3 基準トルク TQ3 とに大別される。第 1 基準トルク TQ1 は、ボタンユニット 720 を第 1 形態に保持するためのトルクであり、当該第 1 基準トルク TQ1 はボタンユニット 7

20を昇降させるように作用することはない。これに対して、第2基準トルク $TQ2$ 及び第3基準トルク $TQ3$ は、ボタンユニット720を最大突出位置へ向けて移動させる駆動力（付勢力）として作用する。これら3つは、第1基準トルク $TQ1$ ＜第2基準トルク $TQ2$ ＜第3基準トルク $TQ3$ の順に大きくなっている。

【0585】

なお、ステッピングモータ753に第2基準トルク $TQ2$ 又は第3基準トルク $TQ3$ が発生している状況下にて操作ボタン721が押圧操作されていない場合には、操作ボタン721はステッピングモータ753の駆動力及びコイルばね745の付勢力によって最大突出位置へ移動し、当該最大突出位置にて待機することとなる。

【0586】

操作ボタン721が第1エリアE1と第2エリアE2との境界部分に位置している場合、第2エリアE2と第3エリアE3との境界部分に位置している場合にはステッピングモータ753に第3基準トルク $TQ3$ が発生し、他の部分ではステッピングモータ753に第2基準トルク $TQ2$ が発生する。つまり、各エリアの境界部分（境界及びその近辺）は他の部分よりもステッピングモータ753に生じる駆動トルク（抵抗）が大きい高トルク区間となっている。このように、境界部分での抵抗を大きくすることにより、遊技者が手の感触から各エリアの境界部分に達していることを把握可能としている。

【0587】

次に、図87を参照して第3特殊演出の概要について説明する。第3特殊演出は、スーパーリーチA～Cに係る遊技回の一部にて発生する操作対応演出であり、スーパーリーチへの発展後、当該スーパーリーチに対応するキャラクタ画像CAが表示画面253aの中央に表示されている状況下にて開始される。第3特殊演出が開始されると、リーチ表示中の図柄が表示画面253aの右上隅部に縮小表示され、表示画面253aの左部に3つの扉画像TAが表示されるとともに表示画面253aの右部に操作ボタン721の操作量を示す操作インジケータが表示される。操作インジケータについては操作ボタン721の全操作ストロークを示すゲージGAと、操作ボタン721の操作位置に応じてゲージGA内を昇降するアイコンIGとで構成されている。なお、ゲージGAには第1エリアE1、第2エリアE2、第3エリアE3の境界が表示され、扉画像TAには発展先となる演出の概要を示す絵柄等が表示される。

【0588】

表示画面253aにおける表示が第3特殊演出に対応するものに切り替わる場合には、演出ボタン装置40が第1形態から第2形態に切り替わり操作ストロークが拡張される。ストロークの拡張が完了した後は、表示画面253aの下部に演出ボタン装置40の操作を示唆するメッセージ（例えば「ボタンを長押しして扉を選んで下さい」）が表示される。演出ボタン装置40が操作されると、操作ボタン721の位置に応じてアイコンIGの高さ位置が変更される。また、第3特殊演出においては、操作ボタン721の操作によってキャラクタ画像CAの移動先となる扉画像TAが点滅表示されるが、この点滅表示の対象についてもアイコンIGの高さ位置に連動して変更されることとなる。具体的には、アイコンIGがゲージGAにおいて第1エリアE1と対応する部分（上段部分）に位置している場合には上段の扉画像TAが点滅表示し、アイコンIGがゲージGAにおいて第2エリアE2と対応する部分（中段部分）に位置している場合には中段の扉画像TAが点滅表示し、アイコンIGがゲージGAにおいて第3エリアE3と対応する部分（下段部分）に位置している場合には下段の扉画像TAが点滅表示する。

【0589】

その後は、操作ボタン721が所定の期間に亘って同じエリアに留まっていた場合（ホールドされていた場合）には、選択対象となる扉画像TAが確定し、当該扉画像TAに向けてキャラクタ画像CAが移動することとなる。上述したように各扉画像TAについてはリーチ表示の発展先が各々対応づけられており、その後は遊技者が選択した演出が実行されることとなる。

【0590】

10

20

30

40

50

なお、扉画像 T A の点滅速度については、ホールド期間が長くなることで速くなり、選択対象が確定した時点で点滅を終了する。なお、ホールド期間が経過する前に予め設定された操作有効期間が経過した場合には、その時点にて点滅している扉画像 T A に対応した演出への発展が確定し、操作有効期間内に操作ボタンが操作されなかった場合（第 1 検知位置 C P 1 に到達しなかった場合）には、第 3 特殊演出が途中でキャンセルされることとなる。

【0591】

次に、図 88～図 90 のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置 143 の M P U 912 において定期処理の一環として実行される第 3 特殊演出用処理について説明する。

【0592】

（第 3 特殊演出用処理）

図 88 に示すように、第 3 特殊演出用処理においてはまず、ステップ S 2201 にて、今回の遊技回が第 3 特殊演出に対応する遊技回であるか否かを判定する。ステップ S 2201 にて否定判定をした場合には、そのまま本第 3 特殊演出用処理を終了する。ステップ S 2201 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2202 に進む。ステップ S 2202 では、第 3 特殊演出実行処理を実行する。この処理についての詳細は後述する。

【0593】

続くステップ S 2203 では、演出ボタン装置 40 の操作有効期間中であるか否かを判定する。ステップ S 2203 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2204 に進む。ステップ S 2204 では、第 2 形態への切替猶予期間経過タイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2204 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2205 に進む。ステップ S 2205 では、第 2 形態への切替開始タイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2205 にて否定判定をした場合にはそのまま本第 3 特殊演出用処理を終了する。ステップ S 2205 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2206 にて演出ボタン装置 40 を第 2 形態に切り替える切替処理を実行する。その後は、ステップ S 2207 にて切替猶予期間の設定処理を実行して、本第 3 特殊演出用処理を終了する。演出ボタン装置 40 を第 1 形態から第 2 形態に切り替える際の所要期間が 0.5 sec となっている。上記切替猶予期間は、この所要期間よりも長い期間となるように設定されている。

【0594】

ステップ S 2204 の説明に戻り、当該ステップ S 2204 にて肯定判定をした場合、すなわち第 2 形態への切替猶予期間が経過したタイミングである場合には、ステップ S 2208 に進む。ステップ S 2208 では、操作有効期間の設定処理を行う。その後は、ステップ S 2209 にて操作示唆開始処理を実行して、本第 3 特殊演出用処理を終了する。

【0595】

操作示唆開始処理においては、スピーカ部 27 から操作を促すメッセージ（例えば「ボタンを長押しして扉を選んで下さい」等の音声）を出力するように当該スピーカ部 27 を制御するとともに、表示制御装置 142 に操作示唆開始コマンドを出力する。表示制御装置 142 の M P U 952 においては、当該操作示唆開始コマンドを受信したに基づいて、図柄表示装置 253 の表示画面 253a に操作示唆用の「ボタンを長押しして扉を選んで下さい」等のメッセージ、ボタンを示す絵柄、残り有効期間を示す期間インジケータを表示するように当該図柄表示装置 253 を制御する。

【0596】

ステップ S 2203 の説明に戻り、当該ステップ S 2203 にて肯定判定をした場合、すなわち操作有効期間中である場合には、ステップ S 2210 に進む。ステップ S 2210 では、操作有効期間を経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2210 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2211 に進む。ステップ S 2211 では検知センサ 791 からの検知情報に基づいて演出ボタン装置 40 が操作されたか否かを判定する。すなわち、操作ボタン 721 が第 1 検知位置 C P 1 に到達したか否かを判定する。操作が行われていない場合にはステップ S 2211 にて否定判定をして本第 3 特殊演出用処理を終了する。操作が行われている場合にはステップ S 2211 にて肯定判定をしてステ

10

20

30

40

50

ップ S 2 2 1 2 に進む。

【 0 5 9 7 】

ステップ S 2 2 1 2 では R A M 9 1 4 の各種フラグ格納エリア 9 3 3 に操作受付フラグをセットする。これにより、第 3 特殊演出における 3 種の選択式の演出の何れかへの発展が確定する。続くステップ S 2 2 1 3 では R A M 9 1 4 の各種カウンタエリア 9 3 2 に設けられたホールド期間計測用のホールドカウンタに所定の値 (3 s e c に相当) をセットし、本第 3 特殊演出用処理を終了する。

【 0 5 9 8 】

ステップ S 2 2 1 0 の説明に戻り、当該ステップ S 2 2 1 0 にて肯定判定をした場合、すなわち操作有効期間を経過した場合には、ステップ S 2 2 1 4 に進む。ステップ S 2 2 1 4 では、操作示唆終了処理を実行する。操作示唆終了処理では表示制御装置 1 4 2 に操作示唆終了コマンドを出力する。表示制御装置 1 4 2 の M P U 9 5 2 は操作示唆終了コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置 2 5 3 を制御し、操作示唆用のメッセージ、ボタンを示す絵柄、残り有効期間を示す期間インジケータ等の表示を終了させる。

【 0 5 9 9 】

続くステップ S 2 2 1 5 では、演出ボタン装置 4 0 を第 1 形態に切り替える切替処理を実行する。その後は、ステップ S 2 2 1 6 にて、R A M 9 1 4 の各種フラグ格納エリア 9 3 3 に格納されている操作受付フラグを消去して本第 3 特殊演出用処理を終了する。

【 0 6 0 0 】

(第 2 特殊演出実行用処理)

次に、図 8 9 のフローチャートを参照して、ステップ S 2 2 0 2 の第 3 特殊演出実行用処理について説明する。

【 0 6 0 1 】

第 3 特殊演出実行用処理においては先ず、ステップ S 2 3 0 1 にて R A M 9 1 4 の各種フラグ格納エリア 9 3 3 に操作受付フラグが格納されているか否かを判定する。ステップ S 2 3 0 1 にて否定判定をした場合には、そのまま本第 3 特殊演出実行用処理を終了する。ステップ S 2 3 0 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 3 0 2 に進む。ステップ S 2 3 0 2 では、ロータリーエンコーダ 7 9 2 からの検知情報に基づいて操作ボタン 7 2 1 の位置を特定する。続くステップ S 2 3 0 3 ではトルク変更処理を実行する。ここで、図 9 0 を参照してトルク変更処理について説明する。

【 0 6 0 2 】

(トルク変更処理)

トルク変更処理においては先ず、ステップ S 2 4 0 1 にて操作ボタン 7 2 1 がエリア E 1 ~ E 3 の境界部分に位置しているか否かを判定する。ステップ S 2 4 0 1 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 4 0 4 にてステッピングモータ 7 5 3 にて発生させるトルクを第 3 基準トルク T Q 3 に設定する。ステップ S 2 4 0 1 にて否定判定をした場合にはステップ S 2 4 0 3 に操作ボタン 7 2 1 が最大突出位置に位置しているか否かを判定する。この判定においては検知センサ 7 9 1 からの検知情報を参照する。ステップ S 2 4 0 3 にて肯定判定をした場合には、ステッピングモータ 7 5 3 にて発生させるトルクを第 1 基準トルク T Q 1 に設定する。ステップ S 2 4 0 3 にて否定判定をした場合には、ステッピングモータ 7 5 3 にて発生させるトルクを第 2 基準トルク T Q 2 に設定する。

【 0 6 0 3 】

図 8 9 の説明に戻り、ステップ S 2 3 0 3 のトルク変更処理を実行した後は、ステップ S 2 3 0 4 に進む。ステップ S 2 3 0 4 ではステップ S 2 3 0 2 にて特定した操作ボタン 7 2 1 の位置が第 1 エリア E 1 ~ 第 3 エリア E 3 の何れのエリアに含まれているかを特定する。続くステップ S 2 3 0 5 では、操作有効期間が経過したか否かを判定する。ステップ S 2 3 0 5 にて否定判定をした場合にはステップ S 2 3 0 6 に進む。

【 0 6 0 4 】

ステップ S 2 3 0 6 では、操作ボタン 7 2 1 が位置しているエリアが前回の第 3 特殊演出用処理の実行時から変化しているか否かを判定する。エリア変化が発生していない場合

10

20

30

40

50

には、ステップS 2 3 0 6にて否定判定をしてステップS 2 3 0 7に進む。ステップS 2 3 0 7では、RAM 9 1 4の各種カウンタエリア 9 3 2に設けられたホールドカウンタの値を更新（1減算）する。続くステップS 2 3 0 8ではホールドカウンタの値が「0」になっているか否か、すなわち上述したホールド期間が経過したか否かを判定する。ホールド期間を経過していない場合にはステップS 2 3 0 8にて否定判定をしてそのまま第3特殊演出実行用処理を終了する。ホールド期間を経過している場合にはステップS 2 3 0 8にて肯定判定をしてステップS 2 3 0 9に進む。ステップS 2 3 0 9では第3特殊演出対応の表示処理を実行する。これにより、遊技者が選択した演出への発展が確定し、キャラクタ画像C Aが選択された扉画像T Aへ向けて移動することとなる。

【0605】

ステップS 2 3 0 6の説明に戻り、当該ステップS 2 3 0 6にて肯定判定をした場合、すなわち操作ボタン7 2 1が位置しているエリアが変化した場合には、ホールドカウンタに上記所定の値（3 s e cに相当）を再設定（リセット）する。

【0606】

ステップS 2 3 0 5の説明に戻り、ホールドカウンタの値が「0」になる前に、操作有効期間を経過した場合には、ステップS 2 3 0 9にて第3特殊演出対応の表示処理を実行する。この処理においては、現在の操作ボタン7 2 1の位置に対応した演出が実行されるように発展先を確定させるとともに、確定させた扉画像T Aに向けたキャラクタ画像C Aの移動を開始させる。

【0607】

ここで、図9 1を参照して、第3特殊演出の流れに伴うトルク変化について説明する。図9 1は第3特殊演出の流れを例示したタイミングチャートである。

【0608】

（トルク変化）

t c 1のタイミングでは、作動口用表示部D Uにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置2 5 3における図柄の変動表示が開始されている。t c 2のタイミングではリーチ表示に移行し、t c 3のタイミングでは第3特殊演出へ発展している。第3特殊演出の開始に合わせて演出ボタン装置4 0のステッピングモータ7 5 3に発生するトルクが静止トルクである第1基準トルクT Q 1から駆動トルクである第2基準トルクT Q 2に変更されている。これにより、ボタンユニット7 2 0（操作ボタン7 2 1）が最大突出位置に向けた移動を開始する。直後のt c 4のタイミングでは、ボタンユニット7 2 0（操作ボタン7 2 1）が最大突出位置に到達し、演出ボタン装置4 0の第1形態から第2形態への切り替えが完了している。このt c 4のタイミングではステッピングモータ7 5 3に発生するトルクが第1基準トルクT Q 1に切り替えられ、当該第1基準トルクT Q 1によってボタンユニット7 2 0が最大突出位置に保持される（停留する）。

【0609】

t c 5のタイミングにて操作ボタン7 2 1が押圧操作されることで、当該操作ボタン7 2 1が降下する。操作ボタン7 2 1が降下する過程において、第1エリアE 1と第2エリアE 2との境界部分を通過する際にはステッピングモータ7 5 3に発生するトルクが第3基準トルクT Q 3に切り替わり、操作抵抗が一時的に増加する。境界部分を通過した後はステッピングモータ7 5 3に発生するトルクが第2基準トルクT Q 2に切り替わり、操作抵抗が減少する。その後も操作ボタン7 2 1の降下が継続され、操作ボタン7 2 1が第2エリアE 2と第3エリアE 3との境界部分を通過する際にはステッピングモータ7 5 3に発生するトルクが第3基準トルクT Q 3に切り替わり、操作抵抗が一時的に増加する。境界部分を通過した後はステッピングモータ7 5 3に発生するトルクが第2基準トルクT Q 2に切り替わり、操作抵抗が減少する。操作ボタン7 2 1が第3エリアE 3に到達してから上記ホールド期間を経過したt c 7のタイミングでは、ステッピングモータ7 5 3に発生する第2基準トルクT Q 2の向きが反転され、ボタンユニット7 2 0（操作ボタン7 2 1）が引き下げられることとなる。

【0610】

ボタンユニット 720（操作ボタン 721）の引き下げによって、演出ボタン装置 40 が第 1 形態に切り替えられることとなる。tc 8 のタイミングにて演出ボタン装置 40 の第 1 形態への切り替えが完了すると、ステッピングモータ 753 に発生するトルクが第 1 基準トルク TQ1 に切り替えられることとなる。

【0611】

（第 3 特殊演出の流れ）

次に図 92 及び図 93 を参照して第 3 特殊演出の流れについて補足説明する。図 92 及び図 93 は第 3 特殊演出の流れを例示した概略図であり、（a）群は図柄表示装置 253 の表示画面 253a を示し、（b）群は演出ボタン装置 40 を示している。

【0612】

図 92（1）→図 92（2）に示すように、第 3 特殊演出に係る遊技回は、スーパーリーチ表示に対応しており、リーチ表示への移行後に図柄表示装置 253（表示画面 253a）の中央に当該スーパーリーチに対応したキャラクタ画像 CA が表示されている。図 92（2）→図 92（3）に示すように、第 3 特殊演出へ発展すると、表示画面 253a の左部にその後の発展先に対応付られた複数（3 つ）の扉画像 TA が縦並びとなるように表示され、表示画面 253a の右部に操作ボタン 721 の操作量を示す操作インジケータ（ゲージ GA 及びアイコン IG）が表示される。

【0613】

図 93 に示す例では、操作ボタン 721 が押圧操作され第 2 エリア E2 に保持されている。表示画面 253a の操作インジケータについてはゲージ GA の中央部分にアイコンが停留表示されるとともに、3 つの扉画像 TA のうち中央の扉画像 TA が点滅表示される。操作ボタン 721 が第 2 エリア E2 にホールドされたまま所定のホールド期間を経過すると、図 93（4）に示すように、キャラクタ画像 CA が遊技者によって選択された扉画像 TA へ向けて移動する。これに伴い、演出ボタン装置 40 の形態が第 1 形態に切り替えられることとなる。

【0614】

図 93 に示す例では、中央の扉画像 TA が歌唱演出に対応している。キャラクタ画像 CA が中央の扉画像 TA に到達した後は、表示画面 253a の中央において歌唱演出が実行されることとなる（図 93（4）→図 93（5）参照）。当該遊技回の遊技結果については第 3 特殊演出（歌唱演出）の成功の可否によって遊技者に明示されることとなる。第 3 特殊演出終了後は、図 93（5）→図 93（6）に示すように、キャラクタ画像 CA が非表示となり、表示画面 253a の中央に遊技結果に対応する図柄組合せが停止表示される。

【0615】

以上詳述した第 4 の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【0616】

操作ボタン 721 を第 1 エリア E1～第 3 エリア E3 のうち何れのかのエリアに留めるようにして操作（ホールド）された滞在期間が基準期間に達した場合に、当該操作手段の滞在エリアに応じた演出に発展する。このような斬新な操作対応演出が実現されることで、演出ボタン装置 40 を用いて遊技への注目度の向上を図る効果を好適に発揮させることができる。

【0617】

操作ボタン 721 の滞在エリアに応じて発展先が変化する構成とする場合には、各エリアが小さくなることで所望とするエリアにホールドする操作が難しくなることで遊技への積極的参加（演出ボタン装置 40 のホールド操作）が行われにくくなると懸念される。つまり、ホールド操作が困難となることは上記注目度向上効果を発揮させる上で妨げになると懸念される。この点、本実施の形態に示す構成によれば、操作対応演出の 1 つである第 3 特殊演出が実行される場合には、演出ボタン装置 40 の操作示唆が行われる前に演出ボタン装置 40 が第 2 形態に切り替わる構成として、操作ストロークを事前に大きくしておくことにより、上記各エリア E1～E3 を各々大きくすることが可能となる。これにより、上記不都合の発生を抑制できる。

【0618】

操作ボタン721のホールド位置によって発展先が分岐し得る構成においては、操作ボタン721の位置を触覚的な情報によってのみ把握することは困難になり得る。このような困難さは、全操作ストロークを複数のエリアに細分化して演出パターンを多様化する上で妨げになる。この点、本実施の形態に示したように、検出された操作ボタン721の位置とエリアとの関係を示す情報を遊技者に教示する構成とすることで上記不都合を好適に解消できる。

【0619】

<変形例1>

上記第4の実施の形態では、第3特殊演出における操作有効期間中は操作ボタン721が最大突出位置に位置している場合を除いてステッピングモータ753に駆動トルクを発生させる構成としたが、これに限定されるものではない。第3特殊演出における操作有効期間中は操作ボタン721に静止トルクを発生させる構成とすることも可能である。この場合、操作ボタン721が各エリアE1～E3の境界部分に位置している間は静止トルクを引き上げることで操作の抵抗を大きくするとよい。

10

【0620】

<変形例2>

上記第4の実施の形態では、エリアE1～E3間の境界部分ではステッピングモータ753に発生させるトルクを第3基準トルクTQ3となるように変更することで、操作の抵抗を増大させたが、これに限定されるものではない。エリアE1～E3間の境界部分においてもステッピングモータ753に発生させるトルクを第2基準トルクTQ2とし、操作の抵抗を増大させない構成とすることも可能である。

20

【0621】

<変形例3>

上記第4の実施の形態では、最大突出位置～第1検知位置CP1を第1エリアE1に含めない構成とする一方、操作ボタン721を第1検知位置CP1まで押し込んだ後に当該操作ボタン721から手を離すといった行為がなされた結果として操作ボタン721が操作有効期間の経過時に最大突出位置に位置している場合には、第1エリアE1にてホールドされている場合と同様の扱いとしたが、これに限定されるものではない。例えば、最大突出位置～第1検知位置CP1を第1エリアE1に含める構成とすることも可能である。

30

【0622】

<変形例4>

上記第4の実施の形態では、操作ボタン721が操作検知位置である第1検知位置CP1に到達したことで第3特殊演出における演出発展の条件が成立する構成としたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、操作ボタンが所定のエリアに所定期間に亘って保持された場合に、第3特殊演出における演出発展の条件が成立する構成とすることも可能である。この場合、最大突出位置については第1エリアに含める構成としてもよいし、含めない構成としてもよい。但し、最大突出位置を含める構成とする場合には、少なくとも一旦最大突出位置から変位したことを契機としてホールド期間のカウントを開始する構成とすることが好ましい。このような構成とすれば、操作ボタン721が操作されていないにも関わらず第1エリアE1が選択されたかのように誤った判定となることを抑制できる。

40

【0623】

<変形例5>

上記第4の実施の形態に示した第3特殊演出においては、演出選択期間中（操作有効期間中）にステッピングモータ753にて発生する駆動トルクの大きさを時間経過に伴って変化する構成とすることも可能である。このような構成とすれば、所望とするエリアに操作ボタン721をホールドする難度を上げることができ、ホールド操作が単調になることを抑制できる。

【0624】

50

<変形例 6>

第3特殊演出が実行される場合に、上記第1エリアE1～第3エリアE3の少なくとも何れかを当選エリアとして設定し、操作示唆に従って当該当選エリアに操作ボタン721を留めるようにして上記ホールド操作が行われた場合にエリア当選に対応する演出を実行する一方、当該当選エリア以外のエリアに操作ボタン721を留めるようにして上記ホールド操作が行われた場合にエリア非当選に対応する演出を実行する構成とすることも可能である。

【0625】

<変形例 7>

操作ボタン721のエリア滞在期間を示す期間情報を図柄表示装置253やスピーカ部27等を用いて遊技者に教示する構成とすることも可能である。但し、操作ボタン721をホールド操作する構成においては、ちょっとした力の加減によって操作ボタン721がエリア間を移動してしまう可能性がある。仮にこのようなエリア間の移動によって計測中のホールド期間（滞在期間）がリセット等されるといった事象が多発すると遊技者に煩わしいとの印象を与え、当該操作ボタン721の操作が行われなくなると懸念される。このようにホールド時には力の加減が必要である点に鑑みれば、上述した滞在期間の教示（期間情報の表示）は、エリアに連続して滞在している場合の滞在初期においては行わない構成とすることが好ましい。

【0626】

<変形例 8>

上記第4の実施の形態では、第1エリアE1～第3エリアE3を同じ大きさとしたが、これに限定されるものではない。最大突出位置側の第1エリアE1及び最大押圧位置側の第3エリアE3と比べてそれらの間となる第2エリアE2を大きくすることも可能である。

【0627】

操作ボタン721のホールド操作を行う際には、目安の有無の関係から上限側及び下限側の各エリアE1、E3と比べて間の第2エリアE2に滞在させる操作は難しくなると想定される。これでは、容易な操作を望む遊技者は第2エリアE2を選択肢から外しやすくなると想定される。この点、本変形例に示す構成によれば、上記懸念を好適に緩和できる。

【0628】

<第5の実施の形態>

本実施の形態では、上記演出ボタン装置40を用いた操作対応演出の1つである第4特殊演出が特徴的なものとなっている。第4特殊演出は、演出ボタン装置40が第2形態となっている状況下にて操作ボタン721が操作されるように設定されている点では第1特殊演出及び第2特殊演出と同様であるものの、当該第2形態が複数の遊技回に亘って維持される構成となっている点で第1特殊演出～第3特殊演出と構成が相違している。以下、図94～図96を参照して、第4特殊演出及びそれに関連する構成について説明する。図94は遊技状態と表示モードとの関係を示す概略図、図95(a)は第2表示モード中の表示画面253aを示した概略図、図95(b)は第3表示モード中の表示画面253aを示した概略図、図96は表示モードと変動表示態様との関係を示す概略図である。

【0629】

図94に示すように、作動口83a、83bへの入賞に基づく抽選結果として、16R確変大当たり結果、4R確変大当たり結果A、4R確変大当たり結果B、4R通常大当たり結果A、4R通常大当たり結果Bが設けられている。

【0630】

16R確変大当たり結果は、16ラウンド対応の特別遊技状態の終了後に、電動役物91によるサポートモードが高頻度サポートモード且つ抽選モードが高確率モードに対応する第3通常遊技状態Aに移行する大当たり結果である。この第3通常遊技状態Aについては次回大当たりまで継続される。

【0631】

4R確変大当たり結果Aは、4ラウンド対応の特別遊技状態の終了後に、電動役物91

10

20

30

40

50

によるサポートモードが高頻度サポートモード且つ抽選モードが高確率モードに対応する第3通常遊技状態Aに移行する大当たり結果である。この第3通常遊技状態Aについては次回大当たりまで継続される。

【0632】

4R確変大当たり結果Bは、4ラウンド対応の特別遊技状態の終了後に、電動役物91によるサポートモードが高頻度サポートモード且つ抽選モードが高確率モードに対応する第3通常遊技状態Bに移行する大当たり結果である。この第3通常遊技状態Bについては次回大当たりまで継続される。

【0633】

4R通常大当たり結果Aは、4ラウンド対応の特別遊技状態の終了後に、電動役物91によるサポートモードが高頻度サポートモード且つ抽選モードが低確率モードに対応する第2通常遊技状態Aに移行する大当たり結果である。この第2通常遊技状態Aについては実行された遊技回が規定回数(100回)に達するまで継続される。

【0634】

4R通常大当たり結果Bは、4ラウンド対応の特別遊技状態の終了後に、電動役物91によるサポートモードが高頻度サポートモード且つ抽選モードが低確率モードに対応する第2通常遊技状態Bに移行する大当たり結果である。この第2通常遊技状態Bについては実行された遊技回が規定回数(100回)に達するまで継続される。

【0635】

16R確変大当たり結果となった場合には表示画面253aの有効ライン上に16R確変大当たり結果であることを明示する図柄組合せとして「7」「7」「7」が停止表示され、4R確変大当たり結果Aとなった場合には表示画面253aの有効ライン上に4R確変大当たり結果Aであることを明示する図柄組合せとして「1」「1」「1」、「3」「3」「3」、「5」「5」「5」、「9」「9」「9」の何れかが停止表示される。これに対して、4R確変大当たり結果B、4R通常大当たり結果A、4R通常大当たり結果Bとなった場合には、表示画面253aの有効ライン上に「2」「2」「2」、「4」「4」「4」、「6」「6」「6」、「8」「8」「8」の何れかが停止表示される。つまり、停止表示される図柄組合せから4R確変大当たり結果B、4R通常大当たり結果A、4R通常大当たり結果Bの何れの大当たり結果であるかを特定することは困難となっている。このうち、4R通常大当たり結果Aについては特別遊技状態中の表示演出によって当該4R通常大当たり結果Aである旨が遊技者に明示される一方、4R確変大当たり結果B及び4R通常大当たり結果Bについては非明示のまま通常遊技状態へ移行することとなる。

【0636】

なお、各遊技状態について補足説明すれば、第1通常遊技状態は遊技ホールに有利な遊技状態であり、第2通常遊技状態A、第2通常遊技状態B、第3通常遊技状態A、第3通常遊技状態B、特別遊技状態(開閉実行モード)については何れも遊技者に有利な遊技状態である。

【0637】

ここで、表示画面253aにおける背景表示やスピーカ部27から出力されるBGMを決定する表示モードとして第1表示モード～第4表示モードが設けられている。

【0638】

第1表示モードについては低頻度サポートモード且つ低確率モード対応の第1通常遊技状態に対応している。第1表示モード中は表示画面253aの背景が青色となり、当該第1表示モードによって第1通常遊技状態中である旨が明示される。

【0639】

第2表示モードについては高頻度サポートモード且つ低確率モード対応の第2通常遊技状態Aに対応している。第2表示モード中は表示画面253aの背景が黄色となり、当該第2表示モードによって第2通常遊技状態A中である旨が明示される。この第2表示モード中は、図95(a)に示すように、表示画面253aの上方に「チャンスゾーン」の文字が表示され且つ当該遊技状態に維持される残り遊技回数がカウントダウン表示される。

【0640】

第3表示モードについては高頻度サポートモード且つ低確率モード対応の第2通常遊技状態Bと高頻度サポートモード且つ高確率モード対応の第3通常遊技状態Bとに対応している。第3表示モード中は表示画面253aの背景が緑色となり、当該第3表示モードによって第2通常遊技状態B又は第3通常遊技状態Bの何れかである旨が示唆される。この第3表示モード中は、図95(b)に示すように、表示画面253aの上方に「WARNING」の文字が表示される。但し、第2表示モードとは異なり回数制限付きの第2通常遊技状態Bであっても残り遊技回数は表示されない。

【0641】

第4表示モードについては高頻度サポートモード且つ高確率モード対応の第3通常遊技状態Aに対応している。第4表示モード中は表示画面253aの背景が赤色となり、当該第4表示モードによって第3通常遊技状態Aである旨が明示される。

【0642】

本実施の形態では、第1表示モード～第4表示モードのうち第3表示モードが上記第4特殊演出に対応している。ここで、図96を参照して、第3表示モードについて補足説明する。

【0643】

第2通常遊技状態Bに対応する第3表示モードでは、表示画面253aにて実行される図柄の変動表示態様が完全外れ及びノーマルリーチAに限定されており、ノーマルリーチB、スーパーリーチA～Cについては発生しない構成となっている。変動表示時間については、完全外れの場合に2～8secが設定され、ノーマルリーチAの場合に10secが設定される。

【0644】

第3通常遊技状態Bでは、当該第3通常遊技状態Bにおいて実行された遊技回数が規定回数に達するまでは第3表示モードとなり、規定回数到達を契機として第4表示モードに切り替わる構成となっている。第3表示モードにおいては、上記第2表示モードと同様に、表示画面253aにて実行される図柄の変動表示態様が完全外れ及びノーマルリーチAに限定されており、ノーマルリーチB、スーパーリーチA～Cについては発生しない構成となっている。変動表示時間については、完全外れの場合に2～8secが設定され、ノーマルリーチAの場合に10secが設定される。第4表示モードにおいては、表示画面253aにて実行される図柄の変動表示態様が完全外れ、ノーマルリーチA～B、スーパーリーチA～Cの何れかとなり、上記限定が発生しない。変動表示時間については、完全外れの場合に1～6secが設定され、ノーマルリーチAの場合に20secが設定され、ノーマルリーチBの場合に24secが設定され、スーパーリーチAの場合に36secが設定され、スーパーリーチBの場合に37secが設定され、スーパーリーチCの場合に38secが設定される。つまり、第4表示モードにおいては、完全外れとなる遊技回については変動表示時間が第3表示モードよりも短くなっている一方で、リーチ表示が発生した場合の変動表示時間については第3表示モードよりも長くなっている。

【0645】

ここで、図97のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置143のMPU912にて定期処理の一環として実行される表示モード切替処理について説明する。

【0646】

(表示モード切替処理)

表示モード切替処理においてはまず、ステップS2501にて第3表示モード中であるか否かを判定する。具体的には、RAM914の各種フラグ格納エリア933に第3表示モードフラグが格納されているか否かを判定する。ステップS2501にて否定判定をした場合には、ステップS2502に進む。ステップS2502では、第1通常遊技状態への移行タイミングであるか否かを判定する。ステップS2502にて肯定判定をした場合には、ステップS2503にて第1表示モード設定処理を実行した後、本表示モード切替処理を終了する。

【0647】

第1表示モード設定処理では、RAM914の各種フラグ格納エリア933に格納されている表示モードフラグを消去するとともに当該各種フラグ格納エリア933に第1表示モードフラグをセットし、スピーカ部27から出力されるBGMを第1表示モードに対応するBGMに切り替えるとともに表示制御装置142に第1表示モードコマンドを送信する。表示制御装置142のMPU952は第1表示モードコマンドを受信したことに基いて、図柄表示装置253（表示画面253a）の背景等を第1表示モードに対応する表示に切り替える。

【0648】

ステップS2502の説明に戻り、当該ステップS2502にて否定判定をした場合、すなわち第1通常遊技状態への移行タイミングではない場合には、ステップS2504に進む。ステップS2504では、第4通常大当たり結果A対応の開閉実行モード（特別遊技状態）が終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップS2504にて肯定判定をした場合には、ステップS2505にて第2表示モード設定処理を実行した後、本表示モード切替処理を終了する。

10

【0649】

第2表示モード設定処理では、RAM914の各種フラグ格納エリア933に格納されている表示モードフラグを消去するとともに当該各種フラグ格納エリア933に第2表示モードフラグをセットし、スピーカ部27から出力されるBGMを第2表示モードに対応するBGMに切り替えるとともに表示制御装置142に第2表示モードコマンドを送信する。表示制御装置142のMPU952は第2表示モードコマンドを受信したことに基いて、図柄表示装置253（表示画面253a）の背景等を第2表示モードに対応する表示に切り替える。

20

【0650】

ステップS2504の説明に戻り、当該ステップS2504にて否定判定をした場合、すなわち第4通常大当たり結果A対応の開閉実行モード（特別遊技状態）が終了するタイミングではない場合には、ステップS2506に進む。ステップS2506では、4R確変大当たり結果B又は4R通常大当たり結果B対応の開閉実行モード（特別遊技状態）が終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップS2506にて肯定判定をした場合には、ステップS2507にて第3表示モード設定処理を実行した後、本表示モード切替処理を終了する。

30

【0651】

第3表示モード設定処理では、RAM914の各種フラグ格納エリア933に格納されている表示モードフラグを消去するとともに当該各種フラグ格納エリア933に第3表示モードフラグをセットし、スピーカ部27から出力されるBGMを第3表示モードに対応するBGMに切り替えるとともに表示制御装置142に第3表示モードコマンドを送信する。表示制御装置142のMPU952は第3表示モードコマンドを受信したことに基いて、図柄表示装置253（表示画面253a）の背景等を第3表示モードに対応する表示に切り替える。

【0652】

ステップS2506の説明に戻り、当該ステップS2506にて否定判定をした場合、すなわち4R確変大当たり結果B又は4R通常大当たり結果B対応の開閉実行モード（特別遊技状態）が終了するタイミングではない場合には、ステップS2508に進む。ステップS2508では、16R確変大当たり結果又は4R確変大当たり結果A対応の開閉実行モード（特別遊技状態）が終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップS2508にて否定判定をした場合には、そのまま本表示モード切替処理を終了する。ステップS2508にて肯定判定をした場合には、ステップS2509にて第4表示モード設定処理を実行した後、本表示モード切替処理を終了する。

40

【0653】

第4表示モード設定処理では、RAM914の各種フラグ格納エリア933に格納され

50

ている表示モードフラグを消去するとともに当該各種フラグ格納エリア 9 3 3 に第 4 表示モードフラグをセットし、スピーカ部 2 7 から出力される B G M を第 4 表示モードに対応する B G M に切り替えるとともに表示制御装置 1 4 2 に第 4 表示モードコマンドを送信する。表示制御装置 1 4 2 の M P U 9 5 2 は第 4 表示モードコマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置 2 5 3（表示画面 2 5 3 a）の背景等を第 4 表示モードに対応する表示に切り替える。

【0 6 5 4】

ステップ S 2 5 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 2 5 0 1 にて肯定判定をした場合、すなわち現在の表示モードが第 3 表示モードである場合には、ステップ S 2 5 1 0 に進む。ステップ S 2 5 1 0 では遊技回が終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 5 1 0 にて否定判定をした場合には、そのまま本表示モード切替処理を終了する。ステップ S 2 5 1 0 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 5 1 1 に進む。ステップ S 2 5 1 1 では、R A M 9 1 4 の各種フラグ格納エリア 9 3 3 に後述する第 3 表示モード中途終了フラグが格納されているか否かを判定する。ステップ S 2 5 1 1 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 5 0 2 に進む。ステップ S 2 5 1 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 5 1 2 に進む。ステップ S 2 5 1 2 では、R A M 9 1 4 の各種フラグ格納エリア 9 3 3 に格納されている第 3 表示モード中途終了フラグを消去して、ステップ S 2 5 0 5 に進む。つまり、第 3 表示モード中途終了フラグが格納されている場合には、第 2 表示モードへ移行することとなる。なお、第 3 表示モードを中途終了して移行する第 2 表示モードにおいては、変動表示時間は変更されることなく B G M や背景表示等が第 2 表示モードに対応するものへ切り替わるに留まる。

【0 6 5 5】

次に、図 9 8 ～図 1 0 2 のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置 1 4 3 の M P U 9 1 2 にて定期処理の一環として実行される第 4 特殊演出用処理について説明する。

【0 6 5 6】

（第 4 特殊演出用処理）

図 9 8 に示すように、第 4 特殊演出用処理においては先ず、ステップ S 2 6 1 0 にて現在の表示モードが第 3 表示モードとなっているか否かを判定する。ステップ S 2 6 0 1 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 6 0 2 に進む。ステップ S 2 6 0 2 では、4 R 確変大当たり結果 B 又は 4 R 通常大当たり結果 B に対応する開閉実行モード（特別遊技状態）中であるか否かを判定する。ステップ S 2 6 0 2 にて否定判定をした場合には、そのまま本第 4 特殊演出用処理を終了する。ステップ S 2 6 0 2 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 6 0 3 に進む。ステップ S 2 6 0 3 では、最終ラウンド（第 4 ラウンド）の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 6 0 3 にて否定判定をした場合には、そのまま本第 4 特殊演出用処理を終了する。ステップ S 2 6 0 3 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 6 0 4 に進む。ステップ S 2 6 0 4 では、ステッピングモータ 7 5 3 を駆動制御して演出ボタン装置 4 0 を第 2 形態に切り替える切替処理を実行する。つまり、第 3 表示モードへの移行が確定している場合には開閉実行モード（特別遊技状態）における最終ラウンドにおいて演出ボタン装置 4 0 が第 1 形態から第 2 形態に切り替えられることとなる。この切り替えについては開閉実行モード終了前、すなわち第 3 表示モード開始前に完了する。

【0 6 5 7】

ステップ S 2 6 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 2 6 0 1 にて肯定判定をした場合、すなわち第 3 表示モード中である場合には、ステップ S 2 6 0 5 に進む。ステップ S 2 6 0 5 では、現在の遊技状態が第 3 通常遊技状態 B であるか否かを判定する。ステップ S 2 6 0 5 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 6 0 6 にて第 3 通常遊技状態用処理を実行した後、本第 4 特殊演出用処理を終了する。ステップ S 2 6 0 5 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 6 0 7 にて第 2 通常遊技状態用処理を実行した後、本第 4 特殊演出用処理を終了する。

【0 6 5 8】

以下、図 99～図 100 を参照して、ステップ S 2 6 0 6 の第 3 通常遊技状態用処理について説明する。

【0659】

(第 3 通常遊技状態用処理)

図 99 に示すように、第 3 通常遊技状態用処理においてはまず、ステップ S 2 7 0 1 にて操作有効期間中であるか否かを判定する。ステップ S 2 7 0 1 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 7 0 2 に進む。ステップ S 2 7 0 2 では、今回の遊技回が大当たり結果に対応する遊技回であるか否かを判定する。ステップ S 2 7 0 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 7 0 3 に進む。

【0660】

ステップ S 2 7 0 3 では、遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 7 0 3 にて否定判定をした場合にはそのまま本第 3 通常遊技状態用処理を終了する。ステップ S 2 7 0 3 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 7 0 4 に進む。ステップ S 2 7 0 4 では操作有効期間の設定処理を行う。これにより、当該操作有効期間が経過するまで、演出ボタン装置 40 の操作が有効に受け付けられることとなる。

【0661】

ステップ S 2 7 0 2 の説明に戻り、当該ステップ S 2 7 0 2 にて否定判定をした場合、すなわち外れ結果に対応する遊技回である場合にはステップ S 2 7 0 5 に進む。ステップ S 2 7 0 5 では、外れリーチに対応する遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 7 0 5 にて否定判定をした場合には、そのまま本第 3 通常遊技状態用処理を終了する。ステップ S 2 7 0 5 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 7 0 6 に進む。ステップ S 2 7 0 6 では、第 3 通常遊技状態中に実行される後続の遊技回に大当たり結果に対応するものが存在しているか否かを判定する。ステップ S 2 7 0 6 にて否定判定をした場合にはそのまま本第 3 特殊演出実行用処理を終了する。ステップ S 2 7 0 6 にて肯定判定をした場合には、RAM 914 の各種フラグ格納エリア 933 に継続フラグをセットする。ステップ S 2 7 0 7 の処理を実行した後は、ステップ S 2 7 0 4 にて操作有効期間の設定処理を実行して本第 3 特殊演出実行用処理を終了する。

【0662】

ステップ S 2 7 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 2 7 0 1 にて肯定判定をした場合、すなわち操作有効期間中である場合には、ステップ S 2 7 0 8 に進む。ステップ S 2 7 0 8 では、演出ボタン装置 40 の操作を示唆している最中であるか否かを判定する。ステップ S 2 7 0 8 にて否定判定をした場合にはステップ S 2 7 0 9 に進む。ステップ S 2 7 0 9 では操作示唆を開始するタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 7 0 9 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 7 1 0 にて操作示唆開始処理を実行する。

【0663】

操作示唆開始処理においては、スピーカ部 27 から操作を促すメッセージ（例えば「ボタンを押して」等の音声）を出力するように当該スピーカ部 27 を制御するとともに、表示制御装置 142 に操作示唆開始コマンドを出力する。表示制御装置 142 の MPU 952 においては、当該操作示唆開始コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置 253 の表示画面 253a に操作示唆用の「ボタンを押して」のメッセージ、ボタンを示す絵柄、残り有効期間を示すインジケータを表示するように当該図柄表示装置 253 を制御する。

【0664】

ステップ S 2 7 1 0 の処理を実行した後、ステップ S 2 7 0 8 にて肯定判定をした場合、ステップ S 2 7 0 9 にて否定判定をした場合にはステップ S 2 7 1 1 にて第 3 通常遊技状態用操作対応処理を実行した後、本第 3 通常遊技状態用処理を終了する。ここで、図 100 を参照して、ステップ S 2 7 1 1 の第 3 通常遊技状態用操作対応処理について説明する。

【0665】

(第 3 通常遊技状態用操作対応処理)

第3通常遊技状態用操作対応処理においては先ず、ステップS2801にて操作有効期間を経過したか否かを判定する。ステップS2801にて否定判定をした場合には、ステップS2802に進み検知センサ791からの検知情報に基づいて演出ボタン装置40が操作されたか否かを判定する。ステップS2802にて否定判定をした場合にはそのまま本第3通常遊技状態用操作対応処理を終了する。ステップS2802にて肯定判定をした場合には、ステップS2803に進む。ステップS2803では操作対応表示処理及び操作示唆終了処理を実行する。操作対応表示処理では、表示画面253aをブラックアウト（暗転）させるとともに、当該表示画面253aの中央に特別遊技状態への移行期待度を示唆するメッセージを表示する。このメッセージとしては、「チャンス」、「激熱」、「スーパーラッキー」の何れかが遊技結果に基づいて選択される。操作示唆終了処理では、表示制御装置142に操作示唆終了コマンドを出力する。表示制御装置142のMPU952は操作示唆終了コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置253を制御し、操作示唆用のメッセージ、ボタンを示す絵柄、残り有効期間を示すインジケータの表示を終了させる。

【0666】

続くステップS2804では、操作有効期間をクリアする。その後、ステップS2805では、RAM914の各種フラグ格納エリア933に継続フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS2805にて否定判定をした場合にはステップS2806にて演出ボタン装置40を第1形態に切り替える切替処理を実行した後、本第3通常遊技状態用操作対応処理を終了する。具体的には、演出ボタン装置40が既に第1形態となっている場合には当該第1形態に維持し、第2形態となっている場合にはステッピングモータ753に降下用の駆動トルクを発生させて演出ボタン装置40を強制的に第1形態に切り替える。

【0667】

ステップS2805にて肯定判定をした場合にはステップS2807にて継続用処理を実行した後、本第3通常遊技状態用操作対応処理を終了する。継続用処理は、当該遊技回が終了するまで演出ボタン装置40を第1形態に維持し、次の遊技回の開始時に第2形態に復帰させるための処理である。つまり、継続フラグがセットされている場合には、操作有効期間中に演出ボタン装置40が操作されて外れ結果が明示された場合であっても第2形態に復帰することとなる。また、継続用処理においては、RAM914の各種フラグ格納エリア933に格納されている継続フラグを消去する。

【0668】

次に、図101～図102を参照して、ステップS2607の第2通常遊技状態用処理について説明する。

【0669】

（第2通常遊技状態用処理）

図101に示すように、第2通常遊技状態用処理においては先ず、ステップS2901にて操作有効期間中であるか否かを判定する。ステップS2901にて否定判定をした場合には、ステップS2902に進む。ステップS2902では、大当たり結果に対応する遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS2902にて肯定判定をした場合には、ステップS2903に進む。ステップS2903では操作有効期間の設定処理を行う。これにより、当該操作有効期間が経過するまで演出ボタン装置40の操作が有効に受け付けられることとなる。

【0670】

ステップS2902の説明に戻り、当該ステップS2902にて否定判定をした場合、すなわち大当たり結果に対応する遊技回の開始タイミングではない場合にはステップS2904に進む。ステップS2904では、今回の第2通常遊技状態への移行後における最初の外れリーチ対応の遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS2904にて否定判定をした場合にはそのまま本第2通常遊技状態用処理を終了する。ステップS2904にて肯定判定をした場合には、ステップS2903にて操作有効期間設定処

理を実行した後、本第2通常遊技状態用処理を終了する。

【0671】

ステップS2901の説明に戻り、当該ステップS2901にて肯定判定をした場合、すなわち操作有効期間中である場合には、ステップS2905に進む。ステップS2905では、演出ボタン装置40の操作を示唆している最中であるか否かを判定する。ステップS2905にて否定判定をした場合にはステップS2906に進む。ステップS2906では操作示唆を開始するタイミングであるか否かを判定する。ステップS2906にて肯定判定をした場合にはステップS2907にて操作示唆開始処理を実行する。

【0672】

操作示唆開始処理においては、スピーカ部27から操作を促すメッセージ（例えば「ボタンを押して」等の音声）を出力するように当該スピーカ部27を制御するとともに、表示制御装置142に操作示唆開始コマンドを出力する。表示制御装置142のMPU952においては、当該操作示唆開始コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置253の表示画面253aに操作示唆用の「ボタンを押して」のメッセージ、ボタンを示す絵柄、残り有効期間を示すインジケータを表示するように当該図柄表示装置253を制御する。

10

【0673】

ステップS2907の処理を実行した後、ステップS2905にて肯定判定をした場合、ステップS2906にて否定判定をした場合にはステップS2908にて第2通常遊技状態用操作対応処理を実行した後、本第2通常遊技状態用処理を終了する。ここで、図102を参照して、ステップS2908の第2通常遊技状態用操作対応処理について説明する。

20

【0674】

（第2通常遊技状態用操作対応処理）

第2通常遊技状態用操作対応処理においてはまず、ステップS3001にて操作有効期間を経過したか否かを判定する。ステップS3001にて否定判定をした場合には、ステップS3002に進み検知センサ791からの検知情報に基づいて演出ボタン装置40が操作されたか否かを判定する。ステップS3002にて否定判定をした場合にはそのまま本第2通常遊技状態用操作対応処理を終了する。ステップS3002にて肯定判定をした場合には、ステップS3003に進む。ステップS3003では操作対応表示処理及び操作示唆終了処理を実行する。操作対応表示処理では、表示画面253aをブラックアウト（暗転）させるとともに、当該表示画面253aの中央に特別遊技状態への移行期待度を示唆するメッセージを表示する。このメッセージとして「激熱」及び「スーパーラッキー」の何れかが遊技結果に基づいて選択される。なお、て「スーパーラッキー」は大当たり結果に対応しており、「激熱」は大当たり結果及び外れ結果の両方に対応している。

30

【0675】

操作示唆終了処理では、表示制御装置142に操作示唆終了コマンドを出力する。表示制御装置142のMPU952は操作示唆終了コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置253を制御し、操作示唆用のメッセージ、ボタンを示す絵柄、残り有効期間を示すインジケータの表示を終了させる。

40

【0676】

続くステップS3004では操作有効期間をクリアし、ステップS3005では演出ボタン装置40を第1形態に切り替える切替処理を実行する。その後、ステップS3006では今回の第2通常遊技状態中に実行された遊技回数が規定回数に到達したか否かを判定する。ステップS3006にて否定判定をした場合には、ステップS3007にてRAM914の各種フラグ格納エリア933に第3表示モードの中途終了フラグをセットして、本第2通常遊技状態用操作対応処理を終了する。ステップS3006にて肯定判定をした場合には、そのまま第2通常遊技状態用操作対応処理を終了する。このように、本実施の形態では、規定回数到達前であっても操作有効期間中に演出ボタン装置40が操作された場合、又は操作有効期間中に演出ボタン装置40が操作されることなく当該操作有効期間

50

を経過した場合には第3表示モードが途中で終了し第2表示モードへ移行する場合がある。

【0677】

ステップS3001の説明に戻り、当該ステップS3001にて肯定判定をした場合、すなわち操作有効期間を経過した場合には、ステップS3008に進む。ステップS3008では操作示唆終了処理を実行し、続くステップS3009では操作非対応表示処理を実行する。操作非対応表示処理では、上述したブラックアウト（暗転）表示を行うことなく図柄の変動表示を継続させる。

【0678】

その後は、ステップS3005～S3007の処理を実行して本第2通常遊技状態用操作対応処理を終了する。

【0679】

次に、図103及び図104を参照して、第4特殊演出の流れを説明する。図103は第4特殊演出が発生する際の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図104は第4特殊演出の流れを例示した概略図である。なお、図103においては、第3通常遊技状態Bにおける5回目の遊技回において大当たり結果となった場合を例示している。

【0680】

（第4特殊演出の流れ）

t d 1にて開始された遊技回については4R確変大当たり結果Bに対応している。この遊技回では、t d 2のタイミングにて表示画面253aの有効ライン上に4R確変大当たり結果Bに対応する図柄組合せ（例えば「2」「2」「2」）が停止表示される。確定表示期間を経過したt d 3のタイミングでは、第1通常遊技状態から特別遊技状態に移行している。なお、これに合わせて表示モードも第1表示モードから特別遊技状態に対応する表示モード（特別表示モード）に切り替わる。

【0681】

特別遊技状態において最終ラウンド（第4ラウンド）が終了するt d 4のタイミングでは、演出ボタン装置40が第1形態から第2形態に切り替わる。また、これに合わせて、図柄表示装置253の表示画面253a及びスピーカ部27により演出ボタン装置40が第2形態に切り替わる旨の報知が実行される。

【0682】

t d 5のタイミングでは、特別遊技状態から第3通常遊技状態Bに移行し、当該第3通常遊技状態Bにおける最初の遊技回が開始されている。第3通常遊技状態Bにおいては表示モードが第3表示モードに切り替わり、表示画面253aの上部に当該第3表示モードに対応した「WARNING」の文字が表示されることとなる（図104（a1）参照）。t d 6のタイミングでは第3通常遊技状態Bへの移行後の5回目の遊技回が開始されている。この遊技回については大当たり結果に対応している。

【0683】

遊技回が開始されたt d 6のタイミングでは演出ボタン装置40の操作が有効となる操作有効期間が設定される。以降は当該操作有効期間が経過するまで演出ボタン装置40の操作が有効となる。表示画面253aにおける表示態様がリーチ表示となった後のt d 7のタイミングでは、遊技者に演出ボタン装置40の操作が示唆される（図104（a2）参照）。当該操作示唆に従って演出ボタン装置40が操作されたt d 8のタイミングでは、表示画面253aがブラックアウトして特別遊技状態への移行期待度を示すメッセージ（例えば「スーパーラッキー」や「激熱」）が表示される（図104（a3）参照）。これに合わせて、上述した操作示唆及び操作有効期間が終了することとなる。当該操作により演出ボタン装置40は第2形態から第1形態に切り替わる。

【0684】

直後のt d 9のタイミングでは、上記ブラックアウトやメッセージの表示が解除されるとともに表示画面253aの有効ライン上に大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示され、大当たり結果となった旨が遊技者に明示される（図104（a4）参照）。その後は、t d 10のタイミングにて特別遊技状態へ移行する。

10

20

30

40

50

【0685】

以上詳述した第5の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【0686】

第2通常遊技状態B及び第3通常遊技状態Bにおいては、「遊技機前面部」である前扉枠14に設けられた演出ボタン装置40（「状態示唆手段」に相当）の形態が第2形態となることで遊技者に有利な遊技状態である旨が示唆される。前扉枠14については例えば遊技機の奥側に配設された図柄表示装置253等と比較して他の遊技者の視界に入りやすい部分であるため、当該前扉枠14に設けられた演出ボタン装置40によって遊技者に有利な遊技状態である旨を示唆する構成とすることにより、当該遊技機にて遊技中の遊技者の優越感を好適に煽ることができる。

10

【0687】

ここで、演出ボタン装置40は第2形態となっている場合にも操作可能である。このように、遊技者に有利な遊技状態にて当該演出ボタン装置40が操作可能であれば、状態示唆手段である演出ボタン装置40に対する遊技者の印象を良好なものとして、演出ボタン装置40が第2形態となることへの注目度の向上を図る上で有利である。

【0688】

第2通常遊技状態B及び第3通常遊技状態Bにおいて演出ボタン装置40（第2形態）が操作された場合に、当該操作が行われた遊技回に係る大当たり抽選の結果に対応した演出が実行される。第2通常遊技状態B及び第3通常遊技状態Bは遊技者に有利な遊技状態であるため、当該操作によって遊技者に有利な演出が発生する機会が増えることとなる。これは、演出ボタン装置40に対する遊技者の印象を良好なものとして、演出ボタン装置40が第2形態となることへの注目度の向上を図る上で有利である。

20

【0689】

第2通常遊技状態B及び第3通常遊技状態Bにおいて第2形態となっている演出ボタン装置40を操作示唆に従って操作した場合には、その後の形態が第1形態／第2形態に分かれる。このような構成とすれば、演出ボタン装置40の操作について緊張感を付与できる。

【0690】

第2通常遊技状態B及び第3通常遊技状態B中に第2形態へ復帰させる旨の決定がなされた場合には、少なくとも操作示唆に従って演出ボタン装置40が操作された遊技回が終了するまで当該復帰を遅延させる構成となっている。このように、遊技回終了まで復帰を遅延させる構成とすることにより、演出ボタン装置40の動きが遊技者の手に伝わる等して遊技への注目度が低下することを好適に抑制できる。

30

【0691】

演出ボタン装置40を第2形態に切り替えた場合には当該演出ボタン装置40の前扉枠14からの突出量が大きくなる。これは演出ボタン装置40を目立たせる上では好ましいものの、当該演出ボタン装置40の背後へのアクセスは困難となる。このような事情によって演出ボタン装置40の配置に係る制約が強くなることは、当該演出ボタン装置40の利便性の向上や注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本実施の形態に示すように、遊技球の減りが抑制される高頻度サポートモードにおいて演出ボタン装置40が第2形態に切り替わる構成とすれば、当該演出ボタン装置40を貯留手段としての上皿33の周辺（特に手前側）に配したとしても当該演出ボタン装置40が実質的に遊技球の補給の邪魔になることを抑制できる。このようにして演出ボタン装置40の配置に係る制約を緩和することで実用上好ましい構成を実現できる。

40

【0692】

第3表示モードにおいて第4特殊演出を実行する場合には、当該演出の開始に伴ってボタンを第2形態に切り替える必要が無い。このように、演出ボタン装置40の形態を切り替えるための予備動作が不要になることで、当該予備動作によって第4特殊演出の発生が露呈することを好適に回避できる。

【0693】

50

<変形例 1>

上記第 5 の実施の形態では、第 2 通常遊技状態 B 及び第 3 通常遊技状態 B の識別を実質的に困難とした上で、それら第 2 通常遊技状態 B 及び第 3 通常遊技状態 B に対応する第 3 表示モード中は演出ボタン装置 40 を第 2 形態に維持することで遊技者に有利な遊技状態である旨を示唆する構成とした。第 2 通常遊技状態 B 及び第 3 通常遊技状態 B が有利度は異なるものの何れも遊技者に有利な遊技状態である点に鑑みれば、表示モードを分けて各遊技状態を識別容易とした上で、それら第 2 通常遊技状態 B 及び第 3 通常遊技状態 B において演出ボタン装置 40 を第 2 形態に維持することで遊技者に有利な遊技状態である旨を示唆する構成とすることも可能である。

【0694】

10

<変形例 2>

上記第 5 の実施の形態では、「有利状態」である第 2 通常遊技状態 B 及び第 3 通常遊技状態 B において第 4 特殊演出が実行される構成としたが、低頻度サポートモード且つ低確率モード対応の第 1 通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であれば第 4 特殊演出の適用対象については任意である。例えば、第 2 通常遊技状態 B 及び第 3 通常遊技状態 B に代えて又は加えて、高頻度サポートモード且つ低確率モード対応の第 2 通常遊技状態 A、高頻度サポートモード且つ高確率モード対応の第 3 通常遊技状態 A において第 4 特殊演出が実行される構成とすることも可能である。

【0695】

20

<変形例 3>

上記第 5 の実施の形態では、大当たり結果に係る遊技回だけではなく外れ結果に係る遊技回の一部においても第 4 特殊演出が発生する構成としたが、これに限定されるものではない。大当たり結果に係る遊技回においてのみ第 4 特殊演出が発生する構成、すなわち第 4 特殊演出の発生＝大当たり確定となる構成としてもよい。

【0696】

<変形例 4>

上記第 5 の実施の形態では、第 3 表示モード対応の通常遊技状態において大当たり結果に対応する遊技回では、操作ボタンの操作有効化後に一定の期間を経て操作示唆を行う構成とした。つまり、操作示唆が行われる前に操作ボタンが操作された場合であっても操作受付→操作対応演出が発生し得る構成とした。これを変更し、操作示唆については操作有効化と同時に実行される構成としてもよい。また、大当たり結果の一部についてのみ操作有効化後に操作示唆を行う構成としてもよい。

30

【0697】

<変形例 5>

第 3 表示モード対応の通常遊技状態において演出ボタン装置 40 が操作有効期間外に操作された場合には、当該操作によって演出ボタン装置 40 が第 1 形態に切り替わり、当該第 1 形態に維持される構成とすることも可能である。これにより、上皿 33 に貯留されている遊技球の量が確認しづらくなったり当該上皿 33 へのアクセスが難しくなったりして、第 4 特殊演出に対する遊技者の印象が悪化することを好適に抑制できる。なお、操作有効期間外に操作された場合には、第 4 特殊演出が実行される遊技回にて演出ボタン装置 40 を第 1 形態から第 2 形態に切り替える構成とするともよい。

40

【0698】

<変形例 6>

上記第 5 の実施の形態では、高頻度サポートモード対応の第 2 通常遊技状態及び第 3 通常遊技状態の一部において演出ボタン装置 40 を第 2 形態に維持することにより、遊技者に有利な遊技状態であることを示唆する構成とした。ここで、高頻度サポートモードにおいては遊技進行に伴う持ち球の減りが緩和されるものの、遊技回を重ねることで持ち球は徐々に減少することとなる。遊技進行に伴って持ち球が増加する（微増）となる遊技状態（所謂小当たり RUSH 等）となっている場合に演出ボタン装置 40 を第 2 形態に維持する構成に変更することも可能である。このような構成とすれば、当該遊技状態中は上皿 3

50

3への遊技球の補充等が実質的に不要となるため、演出ボタン装置40へのアクセスの容易化を図りつつ第2形態となった演出ボタン装置40が遊技進行の邪魔になることを好適に回避できる。

【0699】

＜変形例7＞

上記第5の実施の形態では、第3表示モード対応の通常遊技状態となっている場合には、演出ボタン装置40の形態を第2形態に維持することにより、遊技者に有利な遊技状態となっていることを示唆する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、第3表示モード対応の通常遊技状態となっている場合には、上述した第2可動演出装置400を突出状態に維持することにより、遊技者に有利な遊技状態となっていることを示唆する構成とする 것도可能である。第2可動演出装置400については遊技者の押し下げ操作により非突出状態に切り替わる構成とすることで、遊技ホールの島設備においてパチンコ機10の上方に位置するデータ表示機等が見づらくなることを好適に回避できる。

【0700】

＜変形例9＞

第3表示モード中に演出ボタン装置40が第2形態となっている期間であって操作示唆が行われていない期間中に当該演出ボタン装置40が操作された場合に、当該第3表示モード中の第2形態への復帰を制限する構成としてもよい。上述したように状態示唆手段として機能する演出ボタン装置40によって遊技者に有利な遊技状態となっている旨が示唆される構成においては、当該演出ボタン装置40が無暗に操作される等して当該演出ボタン装置40が故障すると上記示唆機能が上手く発揮されなくなる。これは、遊技機（演出ボタン装置40）の状態示唆機能に対する信頼性を損なう要因になるため好ましくない。この点、本変形例に示す構成とすれば、演出ボタン装置40が無暗に操作される機会を減らし、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【0701】

＜その他の実施の形態＞

なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記各実施の形態に対して適用してもよい。また、上記各実施の形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。実施の形態の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで適用することも可能である。

【0702】

(1) 上記各実施の形態では、操作対応演出である第1特殊演出等が実行される場合に演出ボタン装置40の操作が有効化される（所定の有効期間が設定される）構成としたが、これに限定されるものではない。演出ボタン装置40の操作を常時有効に受け付ける構成とし、所定の有効期間中の操作については特殊演出の開始／継続／終了の契機となるように差別化する構成とすることも可能である。

【0703】

(2) 上記各実施の形態に示した演出ボタン装置40については下方への押圧操作を前提とする構成としたが、これに限定されるものではない。演出用の操作手段の操作方向については任意に変更してもよい。例えば演出ボタン装置40の向きを上向きから前向きに変更し遊技機後方への押込操作を前提とする構成に変更してもよい。また、遊技機手前側への引張操作が前提となるように演出用の操作手段に係る構成を変更してもよい。例えば、ジョイスティック等のレバータイプの操作手段を設けてもよいし、ロータリースイッチ等の回転タイプの操作手段を設けてもよい。

【0704】

(3) 上記各実施の形態に示した演出ボタン装置40においては、ホルダユニット750から離れる側（上側）にボタンユニット720を付勢するバネ等の付勢部材を不具備と

したが、ホルダユニット 750 から離れる側（上側）にボタンユニット 720 を付勢するバネ等の付勢部材を具備する構成としてもよい。この場合、ステッピングモータ 753 によってロータ 752 を回動させることにより、可動ベース 741 に付属の突出ピン 747 がロータ 752 の係合溝 772 内を移動して水平部 775 から傾斜部 776 に移ることで上側への変位規制が解除され、付勢部材の付勢力によってボタンユニット 720 が上側へ変位する構成とするともよい。

【0705】

（４）上記各実施の形態に示した演出ボタン装置 40 においては、第 1 形態／第 2 形態の切り替えに伴って操作ボタン 721 の操作ストロークが変化する場合には、ストロークの変化に応じて操作検知位置が変化する構成としたが、これに限定されるものではない。第 1 形態／第 2 形態の何れであっても操作検知位置が同一となる構成としてもよい。すなわち、第 1 形態／第 2 形態の何れであっても操作検知位置までのストローク量が同一となる構成に代えて、第 1 形態／第 2 形態によって操作検知位置までのストローク量が変化する構成としてもよい。

10

【0706】

（５）上記各実施の形態では、ロータリーエンコーダ 792 からの検知情報に基づいてボタンユニット 720（操作ボタン 721）の位置を特定する構成としたが、ボタンユニット 720（操作ボタン 721）の位置を特定するための具体的構成については任意である。例えば、ロータリーエンコーダ 792 に代えてリニアエンコーダを設け、リニアエンコーダからの検知情報に基づいてボタンユニット 720（操作ボタン 721）の位置を特定する構成としてもよい。また、フォトセンサや磁気センサ等の位置検知センサを検知位置毎に設け、それら位置検知センサからの検知情報に基づいてボタンユニット 720（操作ボタン 721）の位置を特定する構成とすることも可能である。

20

【0707】

（６）上記各実施の形態では、演出ボタン装置 40 を第 1 形態／第 2 形態に切り替えるための駆動手段としてステッピングモータを用いる構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、ステッピングモータ以外のモータやソレノイド等を駆動手段として用いる構成とすることも可能である。

【0708】

（７）上記各実施の形態では、演出ボタン装置 40 を前扉枠 14 における上側膨出部 28 に配設したが、演出ボタン装置 40 の位置については任意に変更してもよい。例えば、下側膨出部 29 に配設したり、窓部 22 の上方や側方に配設したりすることも可能である。

30

【0709】

（８）上記各実施の形態に示した演出ボタン装置 40 については第 1 形態～第 3 形態の何れについても操作方向（操作方法）を同一としたが、これに限定されるものではない。演出ボタン装置の形態を変更可能な構成においては、形態毎に演出ボタン装置の操作方向（操作方法）が変更される構成としてもよい。

【0710】

（９）上記各実施の形態では、外側ボタン部材 722 と内側ボタン部材 723 とを非固定とし、少なくとも中心軸線 CLX を中心とした周方向においてそれら外側ボタン部材 722 と内側ボタン部材 723 との相対変位を許容する構成としたが、これに限定されるものではない。外側ボタン部材 722 と内側ボタン部材 723 とを固定し、上記相対変位を不可とする構成としてもよい。

40

【0711】

（１０）上記各実施の形態では、第 1 形態となっている状況下においてもステッピングモータに静止トルクを発生させる構成としたが、これに限定されるものではない。第 1 形態となっている場合には静止トルクを発生させない構成とするもとも可能である。

【0712】

（１１）上記各実施の形態では、演出ボタン装置 40 を前扉枠 14 の前面部分に配設したが、これに限定されるものではない。演出ボタン装置 40 を前扉枠 14 の側面部分や上

50

面部分に配設することも可能である。

【0713】

(12) 上記各実施の形態では、主制御装置162における当否抽選(判定処理)が行われたことに基づいて作動口用表示部DU、DLにおける絵柄の変動表示や図柄表示装置253における図柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。主制御装置162における当否抽選(判定処理)に先立って作動口用表示部DU、DLにおける絵柄の変動表示や図柄表示装置253における図柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。

【0714】

(13) 上記各実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【0715】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【0716】

更には、取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【0717】

<上記実施の形態から抽出される発明群について>

以下、上述した実施の形態から抽出される特徴的な構成について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【0718】

<特徴A群>

以下の特徴A群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される(例えば特許文献1参照)。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0719】

特徴A1. 遊技機前面部(前扉枠14)に設けられ、遊技者により操作される操作手段(演出ボタン装置40)と、

所定の操作有効期間中の前記操作手段の操作に基づいて操作対応演出(例えば第1特殊演出等の操作対応演出)を実行する演出実行手段(報知・演出制御装置143及び表示制御装置142)と

を備えている遊技機であって、

所定の切替条件(第1特殊演出に係る遊技回におけるリーチ表示への発展)が成立した場合に、前記操作手段の形態を第1形態から当該第1形態とは外観が異なる第2形態に切り替える切替手段(報知・演出制御装置143のMPU912において形態切替用の処理を実行する機能)と、

前記操作手段の形態が前記第2形態に切り替わってから所定の待機期間が経過した場合

10

20

30

40

50

に、遊技者に当該操作手段の操作を示唆する操作示唆手段（報知・演出制御装置 1 4 3 の M P U 9 1 2 において操作示唆用の処理を実行する機能）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記所定の操作有効期間中であり且つ前記操作手段が前記第 2 形態となっている状況下にて当該操作手段が操作された場合に、前記操作対応演出としての特別演出（第 1 特殊演出）を実行する手段と、

前記所定の待機期間として長さの異なる複数の期間の何れかを設定する期間設定手段（報知・演出制御装置 1 4 3 の M P U 9 1 2 にて操作示唆の開始タイミングを決定する機能）と

を有していることを特徴とする遊技機。

【 0 7 2 0 】

特徴 A 1 に示すように操作手段が第 1 形態／第 2 形態に切り替わる構成とすれば、操作手段のインパクトを強化して操作手段自体に注目が向くように促すことができる。ここで、操作手段が第 2 形態となった場合には、当該第 2 形態への切り替えから所定の待機期間が経過したことに基づいて当該操作手段の操作が示唆される。所定の待機期間として長さの異なる複数の期間が設けられているため、操作手段が第 2 形態に維持される期間が様々な変化することとなる。このような構成とすれば、形態変化だけでなく第 2 形態に維持される長さにも遊技者の注目が向くように促すことができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度向上を図る上で好ましい。

【 0 7 2 1 】

特徴 A 2 . 所定の取得条件（作動口 8 3 a , 8 3 b への入賞）が成立したことに基いて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて作動口用の入賞処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の R A M 6 0 4 に設けられた保留球格納エリア 6 3 2 ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて当否抽選等の処理を実行する機能）と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技機前面部（前扉枠 1 4 ）に設けられ、遊技者により操作される操作手段（演出ボタン装置 4 0 ）と、

所定の操作有効期間中の前記操作手段の操作に基づいて操作対応演出（例えば第 1 特殊演出等の操作対応演出）を実行する演出実行手段（報知・演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 1 4 2 ）と

を備えている遊技機であって、

前記演出実行手段は、

所定の切替条件（第 1 特殊演出に係る遊技回におけるリーチ表示への発展）が成立した場合に、前記操作手段の形態を第 1 形態から当該第 1 形態とは外観が異なる第 2 形態に切り替える切替手段（報知・演出制御装置 1 4 3 の M P U 9 1 2 において形態切替用の処理を実行する機能）と、

前記操作手段の形態が前記第 2 形態に切り替わってから所定の待機期間が経過した場合に、遊技者に当該操作手段の操作を示唆する操作示唆手段（報知・演出制御装置 1 4 3 の M P U 9 1 2 において操作示唆用の処理を実行する機能）と

前記所定の操作有効期間中であり且つ前記操作手段が前記第 2 形態となっている状況下にて当該操作手段が操作された場合に、前記操作対応演出としての特別演出（第 1 特殊演出）を実行する手段と

10

20

30

40

50

を有し、

前記所定の待機期間として長さの異なる複数の期間が設けられており、

前記演出実行手段は、前記移行判定手段による判定結果に基づいて前記異なる複数の期間の何れかを前記所定の待機期間として設定する期間設定手段（報知・演出制御装置143のMPU912にて操作示唆の開始タイミングを決定する機能）を有していることを特徴とする遊技機。

【0722】

特徴A2に示すように操作手段が第1形態／第2形態に切り替わる構成とすれば、操作手段のインパクトを強化して操作手段自体に注目が向くように促すことができる。ここで、操作手段が第2形態となった場合には、当該第2形態への切り替えから所定の待機期間が経過したことに基づいて当該操作手段の操作が示唆される。所定の待機期間として長さの異なる複数の期間が設けられており、操作手段が第2形態に維持される期間が移行判定手段による判定結果に基づいて様々に変化することとなる。このような構成とすれば、形態変化だけでなく第2形態に維持される長さにも遊技者の注目が向くように促すことができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度向上を図る上で好ましい。

【0723】

特徴A3．前記所定の期間として、第1期間と当該第1期間よりも長い第2期間とが設けられており、

前記期間設定手段は、前記移行判定手段による判定結果が前記移行対応結果である場合には前記移行対応結果ではない場合よりも前記所定の期間として前記第2期間が設定される確率が高くなるように構成されていることを特徴とする特徴A2に記載の遊技機。

【0724】

特徴A3によれば、特別遊技状態への移行を望む遊技者に第2形態に維持される期間が少しでも長くなるように（第2期間となるように）期待させることができる。このような構成とすることは、第2形態への切り替えに対する注目度を向上させる上で有利である。

【0725】

特徴A4．前記所定の期間として、第1期間と当該第1期間よりも長い第2期間とが設けられており、

前記第1期間と前記第2期間との差は、前記第1期間よりも長くなっていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A3のいずれか1つに記載の遊技機。

【0726】

特徴A4によれば、所定の待機期間の差が埋没する等して分かりづらくなることを抑制できる。

【0727】

特徴A5．前記切替手段は、リーチ表示へ移行する場合に前記所定の切替条件成立として前記操作手段を前記第2形態に切り替える構成となっており、

前記リーチ表示への移行後に実行される表示演出には、第1パート及び第2パートが含まれており、

前記所定の待機期間として、前記第1パート中に前記操作が示唆されるように規定された第1期間と、前記第2パート中に前記操作が示唆されるように規定された第2期間とが設けられていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A4のいずれか1つに記載の遊技機。

【0728】

特徴A5に示すように、リーチ表示への移行に伴って操作手段が第2形態に切り替わり、リーチ表示への移行後の第1パートや第2パートにて操作示唆が発生する構成とすれば、遊技者は第2形態に維持されている期間を計測等しなくても表示演出の進み具合から当該期間を推測することが可能となる。このようにして第1期間と第2期間との差を明確化することにより、特徴A1等に示した効果を好適に発揮させることができる。

【0729】

特徴A6．前記切替手段は、前記所定の待機期間が経過するまで前記操作手段を前記第2形態に維持する手段を有していることを特徴とする特徴A1乃至特徴A5のいずれか1

つに記載の遊技機。

【0730】

操作示唆を待っている最中に操作手段が突如として第1形態に切り替わることは遊技者を困惑させる要因になり得る。そこで、本特徴に示すように操作手段が第2形態に切り替わった場合には上記所定の待機期間が経過するまで当該第2形態に維持される構成とすることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【0731】

特徴A7．前記操作手段は、遊技者の操作によって前記第2形態から前記第1形態に切替可能な構成となっており、

前記第2形態への切り替え替後であって前記所定の待機期間が経過する前に前記操作手段が操作された場合には、前記操作示唆手段による前記示唆及び前記特別演出を規制する手段を備えていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A6のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【0732】

第2形態への切り替え～操作示唆の発生の際に操作手段が操作された場合には操作示唆及び特別演出が規制される。このような構成とすれば、第2形態への切り替え後に操作示唆が発生するまで待つように遊技者に促し、第2形態への切り替え後に闇雲に操作手段が操作されることを抑制できる。これは、特徴A1等に示した効果を上手く発揮させる上で好ましい。

【0733】

特徴A8．前記操作手段は、前記第2形態における当該操作手段の操作ストロークが、前記第1形態における当該操作手段の操作ストロークが長くなるように構成されていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A7のいずれか1つに記載の遊技機。

20

【0734】

特徴A8に示すように、第1形態よりも第2形態の方が操作ストロークが大きくなる構成とすれば、第2形態への変化によって操作が複雑になることを抑制しつつ操作手段を目立ちやすくすることができる。

【0735】

特徴A9．少なくとも前記操作手段の形態変化から前記示唆手段による示唆が行われるまでの期間において、経過期間に応じて表示が変化するようにして経過期間対応表示を行う経過期間対応表示手段を備えていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A8のいずれか1つに記載の遊技機。

30

【0736】

特徴A9に示すように、経過期間に応じて表示が変化するようにして経過期間対応表示を行うことは、遊技者に遊技への理解を促す上で好ましい。

【0737】

特徴A10．遊技機前面部（前扉枠14）に設けられ、遊技者により操作される操作手段（演出ボタン装置40）と、

前記操作手段の操作に基づいて操作対応演出（例えば第1特殊演出等の操作対応演出）を実行する演出実行手段（報知・演出制御装置143及び表示制御装置142）とを備えている遊技機であって、

40

所定の切替条件（第1特殊演出に係る遊技回におけるリーチ表示への発展）が成立した場合に、前記操作手段を第1状態から当該第1状態とは外観が異なる第2状態に切り替える切替手段（報知・演出制御装置143のMPU902において形態切替用の処理を実行する機能）と、

前記操作手段の状態が前記第2状態に切り替わってから所定の待機期間が経過した場合に、遊技者に当該操作手段の操作を示唆する操作示唆手段（報知・演出制御装置143のMPU912において操作示唆用の処理を実行する機能）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記操作手段が前記第2状態となっている状況下にて当該操作手段が操作された場合に

50

、前記操作対応演出としての特別演出（第１特殊演出）を実行する手段と、

前記所定の待機期間として長さの異なる複数の期間の何れかを設定する期間設定手段とを有していることを特徴とする遊技機。

【０７３８】

特徴Ａ１０に示すように操作手段が第１状態／第２状態に切り替わる構成とすれば、操作手段のインパクトを強化して操作手段自体に注目が向くように促すことができる。ここで、操作手段が第２状態となった場合には、当該第２状態への切り替えから所定の待機期間が経過したことに基づいて当該操作手段の操作が示唆される。所定の待機期間として長さの異なる複数の期間が設けられているため、操作手段が第２状態に維持される期間が様々に変化することとなる。このような構成とすれば、形態変化だけでなく第２状態に維持される長さにも遊技者の注目が向くように促すことができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度向上を図る上で好ましい。

【０７３９】

なお、特徴Ａ１～特徴Ａ９に示した各技術的思想を特徴Ａ１０に適用することも可能である。

【０７４０】

<特徴Ｂ群>

以下の特徴Ｂ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【０７４１】

特徴Ｂ１．遊技者により所定方向（下方）に向けて操作される操作手段（演出ボタン装置４０の操作ボタン７２１）と、

前記操作手段の操作に基づいて操作対応演出（例えば第２パート用の第１特殊演出）を実行する演出実行手段（報知・演出制御装置１４３のＭＰＵ９１２にて第１特殊演出用の処理を実行する機能）と

を備えている遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定方向に向けた操作により前記操作手段が変位する経路上の第１位置（例えば第１検知位置ＣＰ１）に当該操作手段が到達した場合に第１演出（キャラクタ画像ＣＡにエフェクトＥＦを追加する演出）を実行する手段と、前記１演出実行後に前記操作手段が前記第１位置よりも前記所定方向における奥側の第２位置（例えば第２検知位置ＣＰ２～第５検知位置ＣＰ５）に到達した場合に第２演出（エフェクトＥＦを変化させる演出）を実行する手段とを有していることを特徴とする遊技機。

【０７４２】

特徴Ｂ１によれば、操作手段が所定方向に操作されることで当該操作手段が変位する経路上の第１位置に当該操作手段が到達した場合に第１演出が実行され、第１演出実行後に当該操作手段が第１位置よりも所定方向における奥側の第２位置に到達した場合に第２演出が実行される。このように、操作手段の１の操作に連動して第１演出→第２演出が実行される構成とすれば、今までにない斬新な演出が可能となる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０７４３】

特徴Ｂ２．遊技者により所定方向（下方）に向けて操作される操作手段（演出ボタン装置４０の操作ボタン７２１）と、

前記操作手段の操作に基づいて操作対応演出（例えば第２パート用の第１特殊演出）を実行する演出実行手段（報知・演出制御装置１４３のＭＰＵ９１２にて第１特殊演出用の処理を実行する機能）と

を備えている遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定方向に向けた操作によって前記操作手段が変位する経路上の所定位置（例えば第1検知位置CP1）に当該操作手段が到達した場合に前記操作対応演出として特別表示を開始する開始手段（報知・演出制御装置143のMPU912において第2特殊演出を開始させる機能）と、

前記特別表示の開始後に前記操作手段が前記所定位置よりも前記所定方向における奥側の特定位置（例えば第2検知位置CP2～第5検知位置CP5）に到達した場合に当該特別表示の少なくとも一部を変更する変更手段（報知・演出制御装置143のMPU912において追加表示したエフェクトEFの大きさを変更する機能）と
10
を有していることを特徴とする遊技機。

【0744】

特徴B2によれば、操作手段が所定方向に操作されることで当該操作手段が変位する経路上の所定位置に当該操作手段が到達した場合に特別表示が開始され、当該特別表示の開始後に当該操作手段が所定位置よりも所定方向における奥側の特定位置に到達した場合に特別表示の少なくとも一部が変更される。このように、操作手段の1の操作に連動して特別表示開始→特別表示変更となる構成とすれば、今までにない斬新な演出が可能となる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0745】

特徴B3．前記演出実行手段は、前記特別表示の開始後に前記操作手段が前記特定位置に到達した場合に当該特別表示をそのまま維持する維持手段（報知・演出制御装置143のMPU912において追加表示したエフェクトEFの大きさを維持する機能）を有していることを特徴とする特徴B2に記載の遊技機。
20

【0746】

特徴B3によれば、特定位置に到達した場合に特別表示が変化する場合と変化しない場合とに分岐する。これは、操作の結果が単調になることを抑制して、特徴B2に示した注目度向上効果を強化する上で有利である。

【0747】

特徴B4．前記変更手段は、前記所定方向への変位に基づいて前記特定位置に到達した場合には前記特別表示を変更可、且つ前記所定方向とは反対の方向への変位に基づいて前記特定位置に到達した場合には前記特別表示を変更不可となるように構成されていることを特徴とする特徴B2又は特徴B3に記載の遊技機。
30

【0748】

本特徴に示す構成によれば、特定位置に到達する前や到達後に操作手段から手が離れる等して所定方向とは逆向きに操作手段が変位したとしても、特別表示の変化が巻き戻されることがない。これは、操作ミス等に起因した特別表示の意図せぬ変化を回避する上で好ましい。

【0749】

なお、本特徴に示す構成に代えて又は加えて「前記操作手段が操作された場合に前記所定方向とは反対側への変位が抑制される構成」としてもよい。
40

【0750】

特徴B5．前記変更手段は、前記操作手段が前記所定位置に到達して前記特別表示が開始されてから所定期間を経過した後に当該操作手段が前記特定位置に到達した場合には、前記特別表示を変更しない構成となっていることを特徴とする特徴B2乃至特徴B4のいずれか1つに記載の遊技機。

【0751】

操作に連動して特別表示が変化する構成とする上では当該変化にある程度のスピード感があつた方が表示変化のインパクトが強くなると想定される。ここで、本特徴に示すように特別表示の変更に時間制限を設定すれば、遊技者に操作手段を特定位置に向けて一気に操作するように促して、上述したインパクトの強化によって特別表示への注目度を好適に
50

向上させることができる。

【0752】

特徴B6．前記特定位置は、第1位置と当該第1位置よりも前記所定方向における奥側の第2位置とを含み、

前記変更手段は、

前記操作手段が前記第1位置に到達した場合に前記特別表示を変更する第1手段と、

前記第1手段により前記特別表示が変更された後に前記操作手段が前記第2位置に到達した場合に前記特別表示を更に変更する第2手段と

を有していることを特徴とする特徴B2乃至特徴B5のいずれか1つに記載の遊技機。

【0753】

特徴B6に示すように、所定方向への操作手段の操作によって特別表示が多段階的に変化する構成とすれば、特別表示の変化における表現力を好適に向上させることができる。

【0754】

特徴B7．前記操作手段が前記所定方向に操作される場合に操作抵抗を発生させる抵抗発生手段（ステッピングモータ753において抵抗トルクを発生させる機能）を備え、

前記抵抗発生手段は、前記所定位置から前記第1位置までの間に発生する操作抵抗よりも前記第1位置から前記第2位置までの間に発生する操作抵抗の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする特徴B6に記載の遊技機。

【0755】

特徴B7によれば、操作方向における奥側にて操作抵抗を増大させることにより、特別表示の変化が過度に早く終了する等して、当該変化が識別困難になることを抑制できる。

【0756】

特徴B8．前記所定方向における前記第2位置から前記第1位置までの距離は、前記所定方向における前記第1位置から前記所定位置までの距離よりも大きくなっていることを特徴とする特徴B6又は特徴B7に記載の遊技機。

【0757】

特徴B8によれば、操作方向における奥側ほど、特別表示の変更までの猶予期間を稼ぐことができる。これにより、特別表示の変化が過度に早く終了する等して当該変化が識別困難になることを抑制できる。

【0758】

特徴B9．前記操作手段は、第1形態と、当該第1形態よりも操作ストロークが長い第2形態とに切替可能となっており、

前記操作対応演出が実行される場合には、前記操作手段の操作示唆が行われる前に前記操作手段を前記第2形態に切り替える切替手段を備えていることを特徴とする特徴B1乃至特徴B8のいずれか1つに記載の遊技機。

【0759】

特徴B1等にしたように、操作手段の動きと特別表示とを連動させる構成においては、操作手段の操作ストロークを事前に拡張させておくことで、両者の連携を強化できる。また、操作手段の操作については勢いよく実行されることが多いと想定される。この点、事前に操作ストロークを拡張する構成によれば、表示変更期間を稼いで特別表示の変化が識別困難になることを好適に抑制できる。

【0760】

特徴B10．所定の取得条件（作動口83a，83bへの入賞）が成立したことに基いて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162における作動口用の入賞処理）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段（主制御装置162における保留球格納エリア）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置162のMPU602にて当否抽選等を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）とを備え、

前記移行判定手段による判定結果に基づいて遊技演出が実行される遊技機であって、遊技者により所定方向（下方）に向けて操作される操作手段（演出ボタン装置４０の操作ボタン７２１）と、

前記操作手段の操作に基づいて前記遊技演出である操作対応演出（例えば第２パート用の第１特殊演出）を実行する操作対応演出実行手段（報知・演出制御装置１４３のＭＰＵ９１２にて第１特殊演出用の処理を実行する機能）とを備え、

前記操作対応演出実行手段は、

前記所定方向に向けた操作によって前記操作手段が変位する経路上の所定位置（例えば第１検知位置ＣＰ１）に当該操作手段が到達した場合に前記操作対応演出として特別表示を開始する開始手段（報知・演出制御装置１４３のＭＰＵ９１２において第２特殊演出を開始させる機能）と、

前記特別表示の開始後に前記操作手段が前記所定位置よりも前記所定方向における奥側の特定位置（例えば第２検知位置ＣＰ２～第５検知位置ＣＰ５）に到達した場合に当該特別表示の少なくとも一部を変更する変更手段（報知・演出制御装置１４３のＭＰＵ９１２において追加表示したエフェクトＥＦの大きさを変更する機能）とを有していることを特徴とする遊技機。

【０７６１】

特徴Ｂ１０によれば、操作手段が所定方向に操作されることで当該操作手段が変位する経路上の所定位置に当該操作手段が到達した場合に特別表示が開始され、当該特別表示の開始後に当該操作手段が所定位置よりも所定方向における奥側の特定位置に到達した場合に特別表示の少なくとも一部が変更される。このように、操作手段の１の操作に連動して特別表示開始→特別表示変更となる構成とすれば、今までにない斬新な演出が可能となる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０７６２】

なお、特徴Ｂ１～特徴Ｂ９に示した各技術的思想を上記特徴Ｂ１０に適用してもよい。

【０７６３】

また、特徴Ｂ１～特徴Ｂ１０に示した各技術的思想を上記特徴Ａ群に適用してもよい。

【０７６４】

<特徴Ｃ群>

以下の特徴Ｃ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【０７６５】

特徴Ｃ１．遊技者により所定方向（下方）に向けて操作される操作手段（演出ボタン装置４０の操作ボタン７２１）と、

前記操作手段の操作に基づいて操作対応演出を実行する演出実行手段（報知・演出制御装置１４３のＭＰＵ９０２にて第３特殊演出用の処理を実行する機能）と、

前記操作手段の操作ストロークを複数のエリアに分けて前記操作手段の位置を監視する監視手段（報知・演出制御装置１４３のＭＰＵ９０２における位置監視機能及びロータリーエンコーダ７２９）と

を備え、

前記監視手段は、

前記操作手段が前記複数のエリア（第1エリアE1～第3エリアE3）の何れに位置しているかを検出する位置検出手段（ロータリーエンコーダ792）と、

前記操作手段が前記位置検出手段により検出されたエリアに連続して滞在している滞在期間を検出する期間検出手段（報知・演出制御装置143のRAM914に設けられたホールドカウンタ）と

を有し、

前記演出実行手段は、前記期間検出手段により検出された滞在期間が基準期間に達しているかを判定する期間判定手段（報知・演出制御装置143のMPU902においてホールド期間を判定する機能）と、

前記期間判定手段により前記滞在期間が前記基準期間に達していると判定された場合に、滞在中の前記エリアに対応した操作対応演出を実行する操作対応演出実行手段（報知・演出制御装置143のMPU902において第3特殊演出を構成する選択演出を実行する機能）と

を有していることを特徴とする遊技機。

【0766】

上記構成によれば、操作手段を何れのかのエリアに留めるようにして操作（ホールド）された滞在期間が基準期間に達した場合に、当該操作手段の滞在エリアに応じて操作対応演出が実行されることとなる。このような斬新な操作が可能となることで、操作手段を用いて遊技への注目度の向上を図る効果を好適に発揮させることができる。

【0767】

特徴C2．前記操作手段は、第1形態と、当該第1形態よりも操作ストロークが長い第2形態とに切替可能となっており、

前記操作対応演出が実行される場合には、前記操作手段の操作示唆が行われる前に前記操作手段を前記第2形態に切り替える切替手段を備えていることを特徴とする特徴C1に記載の遊技機。

【0768】

特徴C1に示したように、操作手段の滞在エリアに応じて操作対応演出が実行される構成においては各エリアが小さくなることで操作の難度が高くなる。このように操作が困難となることは、操作手段を用いて遊技への積極的参加を促す効果を発揮する上で妨げになると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、操作手段の操作示唆に先行して操作手段を第2形態とし、操作ストロークを事前に大きくしておくことにより、上記各エリアを大きく設定することが可能となる。これにより、上記不都合の発生を抑制できる。

【0769】

特徴C3．前記位置検出手段によって検出された前記操作手段の位置と前記エリアとの関係を示す情報を遊技者に教示する位置情報教示手段を備えていることを特徴とする特徴C1又は特徴C2に記載の遊技機。

【0770】

操作手段のホールド位置によって演出が分岐し得る構成においては、操作手段の位置を触覚的な情報によってのみ把握することは困難になり得る。このような困難さは、エリアを細分化して演出パターンを多様化する上で妨げになる。この点、本特徴に示すように、検出された操作手段の位置とエリアとの関係を示す情報を遊技者に教示する構成とすることで上記不都合を好適に解消できる。

【0771】

特徴C4．前記期間検出手段によって検出された期間を示す期間情報を遊技者に教示する期間情報教示手段を備え、

前記期間情報教示手段は、前記エリアに連続して滞在している場合の滞在初期においては前記期間情報の教示を行わない構成となっていることを特徴とする特徴C1乃至特徴C3のいずれか1つに記載の遊技機。

【0772】

特徴C1等に示したように、操作手段をホールドする構成においては、ちょっとした力の加減によってエリア間を移動してしまう可能性がある。仮にこのようなエリア間の移動によって期間情報のリセット等が多発してしまうと、遊技者に煩わしいとの印象を与え、当該操作手段の操作が行われなくなると懸念される。このようにホールド時には力の加減が必要である点に鑑みれば、本特徴に示すように滞在初期については期間情報を教示しない構成とすることには技術的意義がある。

【0773】

特徴C5．前記操作手段は、昇降式のボタンであり、

前記複数のエリアとして、前記操作手段の上限位置側の第1のエリア（第1エリアE1）と、前記操作手段の下限位置を含む第2のエリア（第3エリアE3）と、それら第1のエリア及び第2のエリアの間に設けられた第3のエリア（第2エリアE2）とを有し、

前記所定方向における前記第3のエリアの大きさは、当該所定方向における前記第1のエリア及び前記第2のエリアの各大きさよりも大きくなっていることを特徴とする特徴C1乃至特徴C4のいずれか1つに記載の遊技機。

【0774】

操作手段をホールドする際には、目安の有無の関係から上限側及び下限側の各エリアと比べて間の第3のエリアに滞在させる操作は難しくなると想定される。これでは、容易な操作を望む遊技者は第3のエリアを選択しなくなると想定される。そこで、この第3のエリアについては所定方向における大きさが第1のエリア及び第2のエリアの各大きさよりも大きくなるように構成することで、上記懸念を緩和できる。

【0775】

特徴C6．前記所定方向への前記操作手段の移動を妨げる抗力を発生させる抗力発生手段を備え、

前記抗力発生手段は、前記抗力の大きさを変更可能となっており、前記複数のエリアの境界部分では前記抗力を増大させる手段を有していることを特徴とする特徴C1乃至特徴C5のいずれか1つに記載の遊技機。

【0776】

本特徴に示す構成によれば、操作手段から手に伝わる抵抗によってエリア間を移動したことを感覚的把握しやすくなる。これは、操作手段における遊技者の利便性を向上させる上で好ましい。

【0777】

特徴C7．前記所定方向への前記操作手段の移動を妨げる抗力を発生させる抗力発生手段を備え、

前記抗力発生手段は、前記抗力の大きさを変更可能となっており、前記期間検出手段により検出された滞在期間の長さに応じて前記抗力を変更する手段を有していることを特徴とする特徴C1乃至特徴C6のいずれか1つに記載の遊技機。

【0778】

本特徴に示す構成によれば、操作中に抵抗が変化することで、操作の単調化を好適に抑制できる。

【0779】

特徴C8．遊技者により所定方向（下方）に向けて操作される操作手段（演出ボタン装置40の操作ボタン721）と、

前記操作手段が前記所定方向における所定の判定位置に到達したことに基づいて操作対応演出を実行する演出実行手段と、

前記所定方向における前記所定の判定位置を設定する判定位置設定手段とを備え、

前記判定位置設定手段は、前記所定方向における前記所定の判定位置を変更可能となっており、

前記判定位置設定手段により設定された所定の判定位置に前記操作手段が予め定められ

10

20

30

40

50

た基準期間に亘って留まっている場合に前記操作対応演出である特別演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0780】

上記構成によれば、操作手段を何れのかのエリアに留めるようにして操作（ホールド）された場合、すなわち設定された所定の判定位置における滞在期間が基準期間に達した場合に、当該操作手段の滞在エリアに応じて操作対応演出が実行されることとなる。このような斬新な操作が可能となることで、操作手段を用いて遊技への注目度の向上を図る効果を好適に発揮させることができる。

【0781】

特徴C9．遊技者により所定方向（下方）に向けて操作される操作手段（演出ボタン装置40の操作ボタン721）と、

前記操作手段が前記所定方向における所定の判定位置に到達したことに基づいて操作対応演出を実行する演出実行手段と、

前記所定方向における前記所定の判定位置を設定する判定位置設定手段とを備え、

前記判定位置設定手段は、前記所定方向における前記所定の判定位置を変更可能となっており、

前記判定位置設定手段により設定された所定の判定位置に前記操作手段が予め定められた基準期間に亘って留まっている場合に前記操作対応演出である特別演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0782】

上記構成によれば、操作手段を何れのかのエリアに留めるようにして操作（ホールド）された場合、すなわち設定された所定の判定位置における滞在期間が基準期間に達した場合に、当該操作手段の滞在エリアに応じて操作対応演出が実行されることとなる。このような斬新な操作が可能となることで、操作手段を用いて遊技への注目度の向上を図る効果を好適に発揮させることができる。

【0783】

なお、特徴C1～特徴C9に示した各技術的思想を上記特徴A群～B群に適用してもよい。

【0784】

<特徴D群>

以下の特徴D群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0785】

特徴D1．所定の取得条件（作動口83a，83bへの入賞）が成立したことに基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162における作動口用の入賞処理）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段（主制御装置162における保留球格納エリア）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置162のMPU602にて当否抽選等を実行する機能）と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU60

10

20

30

40

50

２にて遊技状態移行処理を実行する機能）とを備え、

前記通常遊技状態として、第１遊技状態（第１通常遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２通常遊技状態Ｂや第３通常遊技状態Ｂ）とが設けられており、

遊技機前面部（前扉枠１４）に設けられ、第１形態と当該第１形態とは外観が異なる第２形態とに切替可能となっており、前記第２遊技状態となっている場合に当該第２遊技状態における複数の遊技回に亘って前記第２形態に維持されることにより有利な状態となっていることを遊技者に示唆する状態示唆手段（演出ボタン装置４０）を備え、

前記状態示唆手段は、少なくとも前記第２形態となっている状況下にて操作可能となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

10

【０７８６】

特徴Ｄ１によれば、第２遊技状態中は遊技機前面部に設けられた状態示唆手段の形態が第２形態となることで有利な状態である旨が示唆される。遊技機前面部については例えば遊技機の奥側に配設された液晶表示装置等と比較して他の遊技者の視界に入りやすい部分であるため、当該遊技機前面部に設けられた状態示唆手段によって状態を示唆する構成とすることにより、当該遊技機にて遊技中の遊技者の優越感を好適に煽ることができる。

【０７８７】

ここで、第２形態となっている状態示唆手段については操作可能である。このように、有利な状態にて当該状態示唆手段が操作可能であれば、状態示唆手段に対する遊技者の印象を良好なものとして、第２遊技状態において状態示唆手段が第２形態となることへの注目度の向上を図る上で有利である。

20

【０７８８】

特徴Ｄ２．所定の取得条件（作動口８３ａ，８３ｂへの入賞）が成立したことに基いて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における作動口用の入賞処理）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段（主制御装置１６２における保留球格納エリア）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて当否抽選等を実行する機能）と、

30

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基いて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）とを備え、

前記通常遊技状態として、第１遊技状態（第１通常遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（第３通常遊技状態）とが設けられており、

遊技機前面部（前扉枠１４）に設けられ、第１形態と当該第１形態とは外観が異なる第２形態とに切替可能となっており、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行する場合に当該第２遊技状態への移行前に又は当該第２遊技状態への移行に伴って前記第２形態に切り替わり、当該第２遊技状態にて遊技回が進行している場合に当該第２形態に維持されることにより有利な状態となっていることを遊技者に示唆する状態示唆手段（演出ボタン装置４０）を備え、

40

前記状態示唆手段は、少なくとも前記第２形態となっている状況下にて操作可能となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【０７８９】

特徴Ｄ２によれば、第２遊技状態中は遊技機前面部に設けられた状態示唆手段の形態が第２形態となることで有利な状態である旨が示唆される。遊技機前面部については例えば遊技機の奥側に配設された液晶表示装置等と比較して他の遊技者の視界に入りやすい部分

50

であるため、当該遊技機前面部に設けられた状態示唆手段によって状態を示唆する構成とすることにより、当該遊技機にて遊技中の遊技者の優越感を好適に煽ることができる。

【0790】

ここで、第2形態となっている状態示唆手段については操作可能である。このように、有利な状態にて当該状態示唆手段が操作可能であれば、状態示唆手段に対する遊技者の印象を良好なものとして、第2遊技状態において状態示唆手段が第2形態となることへの注目度の向上を図る上で有利である。

【0791】

特徴D3．前記第2遊技状態において前記第2形態となっている前記状態示唆手段が操作された場合に、当該操作が行われた遊技回に係る前記移行判定手段の判定結果に対応した演出（第4特殊演出）を実行する演出実行手段を備えていることを特徴とする特徴D1又は特徴D2に記載の遊技機。

10

【0792】

第2遊技状態において状態示唆手段（第2形態）が操作された場合に、当該操作が行われた遊技回に係る移行判定の結果に対応した演出が実行される。第2遊技状態は有利な状態であるため、当該操作によって遊技者に有利な演出が発生する機会が増えることとなる。これは、状態示唆手段に対する遊技者の印象を良好なものとして、第2遊技状態において状態示唆手段が第2形態となることへの注目度の向上を図る上で有利である。

【0793】

特徴D4．前記状態示唆手段は、前記第2遊技状態への移行に伴って前記第2形態に切り替わった後は当該第2遊技状態が終了するまで当該第2形態に維持する手段を有していることを特徴とする特徴D1乃至特徴D3のいずれか1つに記載の遊技機。

20

【0794】

特徴D4によれば、第2形態が第2遊技状態が終了するまで維持されることがある。これは、状態示唆手段の操作機会を確保する上で好ましい。

【0795】

特徴D5．前記状態示唆手段が前記第2形態となっている状況下にて所定の報知条件（例えば大当たり）が成立した場合に、遊技者に当該状態示唆手段の操作を促す報知を行う報知手段を備え、

前記状態示唆手段は、遊技者の操作によって前記第2形態から前記第1形態に切り替わる構成となっており、

30

前記報知手段による前記報知に従って当該状態示唆手段が操作された後に当該状態示唆手段を前記第2形態に復帰させるか否かを決定する決定手段を備えていることを特徴とする特徴D1乃至特徴D3のいずれか1つに記載の遊技機。

【0796】

第2遊技状態において第2形態となっている状態示唆手段を報知手段による報知に従って操作した場合には、その後の形態が第1形態／第2形態に分かれる。このような構成とすれば、状態示唆手段の操作について緊張感を付与できる。

【0797】

なお、本特徴に示す構成を「前記状態示唆手段が前記第2形態となっている状況下にて所定の報知条件（例えば大当たり）が成立した場合に、遊技者に当該状態示唆手段の操作を促す報知を行う報知手段を備え、前記状態示唆手段は、遊技者の操作によって前記第2形態から前記第1形態に切り替わる構成となっており、前記状態示唆手段は、前記報知手段による前記報知に従って前記状態示唆手段が操作された場合であって前記所定の報知条件として第1報知条件（例えば大当たり結果対応の第4特殊演出）が成立している場合には、操作後の前記状態示唆手段の形態を前記第1形態とし、前記報知手段による前記報知に従って前記状態示唆手段が操作された場合であって前記所定の報知条件として第2報知条件（例えば外れ結果対応の第4特殊演出）が成立している場合には、操作後の前記状態示唆手段の形態を前記第2形態とする手段を有していることを特徴とする特徴D1乃至特徴D3のいずれか1つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

40

50

【0798】

特徴D6．前記決定手段により、前記第2形態へ復帰させる旨の決定がなされた場合には、少なくとも前記状態示唆手段が操作された遊技回が終了するまで当該復帰を遅延させる構成となっていることを特徴とする特徴D5に記載の遊技機。

【0799】

状態示唆手段が操作された遊技回が終了するまで復帰を遅延させる構成とすることにより、状態示唆手段の動きが遊技への注目度を低下させる要因になることを好適に抑制できる。

【0800】

特徴D7．前記状態示唆手段は、遊技者の操作によって前記第2形態から前記第1形態に切り替わる構成となっており、

前記第2遊技状態において前記状態示唆手段が前記第2形態となっている期間であって前記報知手段による前記報知が行われていない非報知期間中に当該状態示唆手段が操作された場合に、当該第2遊技状態中の前記第2形態への復帰を制限する制限手段を備えていることを特徴とする特徴D4乃至特徴D6のいずれか1つに記載の遊技機。

【0801】

上述したように状態示唆手段によって有利な遊技状態となっている旨が示唆される構成においては、当該状態示唆手段が無暗に操作されることで故障した場合に上記示唆機能が上手く発揮されなくなる。これは、遊技機（状態示唆手段）に対する信頼性を損なう要因になるため好ましくない。そこで、本特徴に示すように第2遊技状態において状態示唆手段が第2形態となっている期間であって報知手段による報知が行われていない非報知期間中に当該状態示唆手段が操作された場合には第2形態への復帰が制限される構成とすることで、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【0802】

特徴D8．遊技領域（遊技領域PE）へ遊技球を発射する発射手段（ソレノイド111）と、

遊技球を貯留する貯留領域（上皿33）から前記発射手段へ遊技球を送る球送手段（球送装置113）と、

前記遊技領域に設けられ、第1状態と当該第1状態よりも入球が容易な第2状態とに切替可能な可変入球部（下作動口83b及び電動役物91）と、

前記可変入球部を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段（主制御装置162のMPU602）と、

前記可変入球部への入球に基づいて前記貯留領域へ所定数の遊技球を払い出す払出手段とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モードとして、第1切替モードと当該第1切替モードよりも前記第2状態への切替態様が遊技者に有利な第2切替モードとが設けられており、

前記第2遊技状態における前記切替制御モードは前記第2切替モードであり、

前記状態示唆手段は、前記第1形態よりも前記第2形態の方が前記遊技機前面部からの突出量が大きくなるように構成されていることを特徴とする特徴D1乃至特徴D7のいずれか1つに記載の遊技機。

【0803】

状態示唆手段を第2形態に切り替えることで遊技機前面部からの突出量が大きくなる。これは状態示唆手段を目立たせる上では好ましいものの、当該状態示唆手段の背後へのアクセスは困難となる。このような事情から状態示唆手段の配置に係る制約が強くなることは、当該状態示唆手段による注目度向上効果を発揮させる上で妨げになると想定される。この点、本特徴に示すように、遊技球の減りが抑制される第2切替モードにおいて状態示唆手段が第2形態に切り替わる構成とすれば、当該状態示唆手段を上記貯留領域の周辺に配することで当該状態示唆手段が実質的に遊技球の補給の邪魔になることを抑制できる。このようにして状態示唆手段の配置に係る制約を緩和することで実用上好ましい構成を実現できる。

10

20

30

40

50

【0804】

なお、特徴D1～特徴D8に示した各技術的思想を上記特徴A群～C群に適用してもよい。

【0805】

＜特徴E群＞

以下の特徴E群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0806】

特徴E1．遊技機前方から視認可能となるようにして設けられた装飾体（例えば可動体360や装飾体410）と、前記装飾体を駆動させる駆動部（例えばモータ381やソレノイド420）とを有する可動演出装置（例えば第1可動演出装置300、第2可動演出装置400、第3可動演出装置803、第4可動演出装置804）を備えている遊技機であって、

遊技者により操作される操作手段（演出ボタン装置40の操作ボタン721）と、

前記操作手段が操作された場合に、前記可動演出装置の装飾体を動作させることにより操作対応演出（例えば第2特殊演出A～D）を実行する演出実行手段（報知・演出制御装置143のMPU912により第2特殊演出A～Dを実行する機能）と、

前記操作手段の操作に基づいて前記演出実行手段により前記操作対応演出が実行される場合に、前記装飾体の動作開始前に今回の操作対応演出において動作対象となっている可動演出装置を遊技者に教示する教示手段（演出ボタン装置40の発光ブロック725、環状電飾部24の発光部LT1～LT14及び図柄表示装置253の連動表示領域CE、報知・演出制御装置143のMPU912にて案内表示用の処理を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0807】

遊技者が操作手段を操作したことに基づいて可動演出装置による操作対応演出が実行される構成は、遊技者に遊技への積極的参加を促す上で好ましい。但し、このような構成においては操作手段と可動演出装置との距離が遠くなることで、可動演出装置が視界から外れる等して操作対応演出の冒頭が見逃される可能性がある。操作対応演出については装飾体の動作を伴う演出であり冒頭におけるインパクトが強くなる点に鑑みれば、そのような見逃しが発生することは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成によれば、操作手段の操作に基づいて操作対応演出が実行される場合に、装飾体の動作開始前に今回の操作対応演出において動作対象となっている可動演出装置が教示される。このような構成とすることで、上記見逃しを抑制し、操作対応演出による注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【0808】

特徴E2．遊技機前方から視認可能となるようにして設けられた装飾体（例えば可動体360や装飾体410）と、前記装飾体を駆動させる駆動部（例えばモータ381やソレノイド420）とを有する複数の可動演出装置（例えば第1可動演出装置300、第2可動演出装置400、第3可動演出装置803、第4可動演出装置804）を備えている遊技機であって、

遊技者により操作される操作手段（演出ボタン装置40の操作ボタン721）と、

前記操作手段が操作された場合に、前記可動演出装置の何れかを対象として当該可動演出装置の装飾体を動作させることにより操作対応演出（第2特殊演出A～D）を実行する演出実行手段（報知・演出制御装置143のMPU912により第2特殊演出A～Dを実行する機能）と、

前記操作手段の操作に基づいて前記演出実行手段により前記操作対応演出が実行される場合に、前記装飾体が動作を開始する前に複数の前記可動演出装置のうち今回の操作対応演出において動作対象となっている可動演出装置を遊技者に教示する教示手段（演出ボタン装置４０の発光ブロック７２５、環状電飾部２４の発光部ＬＴ１～ＬＴ１４、図柄表示装置２５３の連動表示領域ＣＥ、報知・演出制御装置１４３のＭＰＵ９１２にて案内表示用の処理を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【０８０９】

遊技者が操作手段を操作したことに基づいて可動演出装置による操作対応演出が実行される構成は、遊技者に遊技への積極的参加を促す上で好ましい。但し、このような構成においては操作手段と可動演出装置との距離が遠くなることで、可動演出装置が視界から外れる等して操作対応演出の冒頭が見逃される可能性がある。操作対応演出については装飾体の動作を伴う演出であり冒頭におけるインパクトが強くなる点に鑑みれば、そのような見逃しが発生することは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。特に、動作対象となり得る可動演出装置が複数併用されている場合にはそのような不都合が顕著になると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、操作手段の操作に基づいて操作対応演出が実行される場合に、装飾体の動作開始前に今回の操作対応演出において動作対象となっている可動演出装置が教示される。このような構成とすることで、上記見逃しを抑制し、操作対応演出による注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【０８１０】

特徴Ｅ３．遊技機前方から視認可能となるようにして設けられた装飾体（例えば可動体３６０や装飾体４１０）と、前記装飾体を駆動させる駆動部（例えばモータ３８１やソレノイド４２０）とを有する複数の可動演出装置（例えば第１可動演出装置３００、第２可動演出装置４００、第３可動演出装置８０３、第４可動演出装置８０４）を備えている遊技機であって、

遊技者により操作される操作手段（演出ボタン装置４０の操作ボタン７２１）と、

前記操作手段が操作された場合に、前記可動演出装置の何れかを動作対象として当該可動演出装置の装飾体を動作させることにより操作対応演出（第２特殊演出Ａ～Ｄ）を実行する演出実行手段（報知・演出制御装置１４３のＭＰＵ９１２により第２特殊演出Ａ～Ｄを実行する機能）と、

前記操作手段の操作に基づいて前記演出実行手段により前記操作対応演出が実行される場合に、前記操作手段の操作が開始されてから前記装飾体が動作を開始する前に前記可動演出装置のうち今回の操作対応演出において動作対象となっている可動演出装置を遊技者に教示する教示手段（演出ボタン装置４０の発光ブロック７２５、環状電飾部２４の発光部ＬＴ１～ＬＴ１４、図柄表示装置２５３の連動表示領域ＣＥ、報知・演出制御装置１４３のＭＰＵ９１２にて案内表示用の処理を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【０８１１】

特徴Ｅ３によれば、遊技者が操作手段を操作したことに基づいて可動演出装置による操作対応演出が実行される構成は、遊技者に遊技への積極的参加を促す上で好ましい。但し、このような構成においては操作手段と可動演出装置との距離が遠くなることで、可動演出装置が視界から外れる等して操作対応演出の冒頭が見逃される可能性がある。操作対応演出については装飾体の動作を伴う演出であり冒頭におけるインパクトが強くなる点に鑑みれば、そのような見逃しが発生することは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。特に、動作対象となり得る可動演出装置が複数併用されている場合にはそのような不都合が顕著になると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、操作手段の操作に基づいて操作対応演出が実行される場合には、操作手段の操作が開始されてから装飾体が動作を開始するまでに今回の操作対応演出において動作対象となっている可動演出装置が教示される。このような構成とすることで、上記見逃しを抑制し、操作対応演出による注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【0812】

特徴E4．遊技者により操作された前記操作手段が所定の検知位置（第1検知位置CP1）に到達したことを検知する操作検知手段（検知センサ791）を備え、

前記演出実行手段は、前記操作検知手段により前記操作手段が前記所定の検知位置に到達したことが検知された後に所定の開始条件（待機期間内の第13検知位置CP13への到達又は待機期間の経過）が成立したことに基づいて前記操作対応演出を実行する構成となっており、

前記教示手段は、前記操作検知手段により前記操作手段が前記所定の検知位置に到達したことが検知されてから前記所定の開始条件が成立するまでに前記教示を行う構成となっている特徴E3に記載の遊技機。

10

【0813】

特徴E4によれば、操作手段が所定の検知位置に到達して操作対応演出の実行条件が成立してから当該操作対応演出の開始条件が成立するまでに動作対象が教示される。これにより、特徴E3に示した効果を好適に発揮させることができる。

【0814】

特徴E5．前記操作手段の操作方向は、所定方向となるように規定されており、

前記教示手段は、前記所定方向において前記所定の検知位置よりも奥側の特定位置（例えば第2所定位置CP2～第13所定位置CP13）に前記操作手段が到達したことに基づいて前記教示を行う手段を有していることを特徴とする特徴E4に記載の遊技機。

【0815】

特徴E5によれば、操作手段が所定方向に操作されることで操作対応演出の実行条件→動作対象の教示となる。例えば、教示を期待しない遊技者が所定の検知位置の到達後に操作を止めたとしても操作対応演出は実行されるため、様々な遊技者のニーズに応えることができる。つまり、教示機能が遊技者に煩わしいとの印象を与える機会を減らすことができる。

20

【0816】

なお、操作手段の操作に伴って教示→操作対応演出の実行条件成立となる構成と比較した場合、教示の内容から操作対応演出が露呈することで所定の検知位置に至る前に操作が中断されるといった不都合が生じない点で有利である。

【0817】

特徴E6．前記教示手段は、前記操作手段から今回の動作対象となっている可動演出装置へ遊技者の視線を誘導するように当該操作手段と当該動作対象とを繋ぐルートを発光させることにより当該動作対象を遊技者に教示する構成となっていることを特徴とする特徴E3乃至特徴E5のいずれか1つに記載の遊技機。

30

【0818】

特徴E6によれば、操作手段と動作対象とを繋ぐルートを発光させることにより当該動作対象へ向けて遊技者の視線を誘導することができるため、特徴E3等に示した懸念を好適に払拭することができる。

【0819】

特徴E7．前記教示手段は、前記ルート上に配された複数の発光箇所（環状電飾部24における第1発光部LT1～第14発光部LT14及び図柄表示装置253における連動表示領域CE）と、前記操作手段から今回の動作対象となっている可動演出装置へ向けて発光対象となっている前記発光箇所をシフトさせるシフト手段とを有し、前記発光対象のシフトにより当該動作対象を遊技者に教示する構成となっていることを特徴とする特徴E6に記載の遊技機。

40

【0820】

特徴E7に示すように、ルート上に配された発光箇所のうち発光対象となっているものをシフトさせる構成とすることにより、特徴E6に示した誘導機能を好適に発揮させることができる。

【0821】

50

特徴 E 8 . 前記シフト手段は、前記操作手段の操作方向に向けた当該操作手段の変位に連動して前記シフトを行うことを特徴とする特徴 E 7 に記載の遊技機。

【 0 8 2 2 】

特徴 E 8 によれば、操作手段の動きと発光対象のシフトとを連動させることにより、操作の複雑化を抑制しつつ遊技者がシフトスピードを任意にコントロールすることが可能となる。

【 0 8 2 3 】

特徴 E 9 . 前記操作手段は、第 1 形態と、当該第 1 形態よりも操作ストロークが長い第 2 形態とに切替可能となっており、

前記操作対応演出が実行される場合には、前記操作手段の操作示唆が行われる前に前記操作手段を前記第 2 形態に切り替える切替手段を備えていることを特徴とする特徴 E 8 に記載の遊技機。

【 0 8 2 4 】

特徴 E 8 に示したように、操作手段の動きと発光対象のシフトとを連動させる構成においては、操作手段の操作ストロークを事前に拡張させておくことで、両者の連携を強化できる。また、操作手段の操作については勢いよく実行されることが多いため、連携によって教示期間が極端に短くなる可能性がある。この点、操作ストロークを拡張しておけば教示期間を稼いで、当該教示の見逃しを好適に抑制できる。

【 0 8 2 5 】

特徴 E 1 0 . 前記シフト手段による発光箇所のシフト速度が前記操作手段側では相対的に遅く且つ前記可動演出装置側では相対的に速くなるように変化する構成となっていることを特徴とする特徴 E 7 乃至特徴 E 9 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【 0 8 2 6 】

特徴 E 1 0 に示すように、操作手段側ではシフト速度が遅く可動演出装置側ではシフト速度が速くなる構成とすれば、教示期間が無駄に長くなることを抑制しつつ、当該教示の見逃しを好適に抑制できる。

【 0 8 2 7 】

特徴 E 1 1 . 前記教示手段は、前記操作手段が前記所定の検知位置に到達した場合に、前記複数の発光箇所のうち当該操作手段に最寄りとなる発光箇所（第 2 発光部 L T 2）を発光させるように構成されていることを特徴とする特徴 E 7 乃至特徴 E 1 0 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【 0 8 2 8 】

操作手段が操作される場合には狙いを定めるべく遊技者の注意が操作手段に向いている可能性が高い。そこで、教示を行う場合には先ず操作手段の最寄りの発光箇所を発光させる構成とすることにより、遊技者の注意を教示手段に誘導することができる。

【 0 8 2 9 】

特徴 E 1 2 . 前記シフト手段によるシフト対象である発光箇所は、前記操作手段と各前記動作対象とを繋ぐ各ルートにおいて当該操作手段側の一部が共用となっていることを特徴とする特徴 E 7 乃至特徴 E 1 1 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【 0 8 3 0 】

特徴 E 1 2 に示すように教示用のルートが操作手段側で一部重複する構成とすれば、何れの教示についても初期の発光箇所が共通となり、教示開始の見逃しを好適に抑制できる。

【 0 8 3 1 】

特徴 E 1 3 . 前記教示手段による教示中に前記操作対応演出が開始される場合には、当該教示が終了するように構成されていることを特徴とする特徴 E 3 乃至特徴 E 1 2 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【 0 8 3 2 】

特徴 E 1 3 によれば、遊技者の注意を教示に向けさせることで、操作対応演出の見逃し機会が増えることを抑制できる。

【 0 8 3 3 】

10

20

30

40

50

特徴 E 1 4 . 前記操作手段の操作を示唆する操作示唆手段を備え、

前記操作示唆手段による操作示唆が行われてから前記操作手段の操作有効期間が経過するまでの期間における前半及び後半の何れか一方は前記操作手段の操作に基づいて前記教示手段による前記教示が行われる教示対応期間であり、何れか他方は前記操作手段が操作されたとしても前記教示が行われない教示非対応期間であることを特徴とする特徴 E 3 乃至特徴 E 1 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0834】

本特徴に示す構成によれば、構成を過度に複雑化することなく遊技者が教示の有無を自身で選択できる構成を実現できる。これは遊技者の満足度の向上を図る上で好ましい。

【0835】

なお、本特徴に示す構成を以下のように変更してもよい。すなわち、「前記操作手段の操作有効期間が経過するよりも前に、前記教示手段によって前記教示が開始される教示開始期間が経過するように構成されていることを特徴とする特徴 E 3 乃至特徴 E 1 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【0836】

特徴 E 1 5 . 前記演出実行手段は、前記動作対象となっている可動演出装置の装飾体を演出待機位置から演出実行位置に変位させるようにして前記操作対応演出を実行する構成となっており、

各前記装飾体の演出実行位置については遊技機正面視において相互に重ならない構成となっていることを特徴とする特徴 E 3 乃至特徴 E 1 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0837】

各可動演出装置の装飾体については演出実行位置が相互に重ならないため、動作対象外の可動演出装置を注視していた場合には、装飾体の動きが見逃される可能性が高くなる。このような構成に特徴 E 3 等に示した技術的思想を適用することにより、装飾体の動きの見逃しによって操作対応演出のインパクトが低下することを好適に抑制できる。

【0838】

なお、特徴 E 3 ～特徴 E 1 5 に示した各技術的思想を上記特徴 E 1 ～特徴 E 2 に適用することも可能である。

【0839】

また、特徴 E 1 ～特徴 E 1 5 に示した各技術的思想を上記特徴 A 群～D 群に適用してもよい。

【0840】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【0841】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル 4 5）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構 1 1 0）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域（遊技領域 P E）に導く球通路（誘導レール 1 0 0 の誘導通路 1 0 3 等）と、遊技領域内に配置された各遊技部品（釘等）とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部（一般入賞口 8 1 等）を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【0842】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【0843】

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止さ

10

20

30

40

50

れ、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【符号の説明】

【0844】

10…遊技機としてのパチンコ機、14…前扉枠、27…スピーカ部、22…窓部、24…環状電飾部、40…演出ボタン装置、45…遊技球発射ハンドル、80…遊技盤ユニット、82…可変入賞装置、83a…上作動口、83b…下作動口、87…主表示部、142…表示制御装置、143…報知・演出制御装置、162…主制御装置、253…図柄表示装置、253a…表示画面、300…第1可動演出装置、400…第2可動演出装置、602…MPU、603…ROM、604…RAM、701…操作ブロック、720…ボタンユニット、721…操作ボタン、725…発光ブロック、741…可動ベース、750…ホルダユニット、753…ステッピングモータ、785…リフト機構、791…検知センサ、792…ロータリーエンコーダ、803…第3可動演出装置、804…第4可動演出装置、912…MPU、913…ROM、914…RAM、AR1～AR8…矢印画像、CA…キャラクタ画像、CP…検知位置、D…主表示部、DL…下作動口用表示部、DU…上作動口用表示部、EF…エフェクト、LT1～LT14…発光部、TQ…基準トルク。

10

20

30

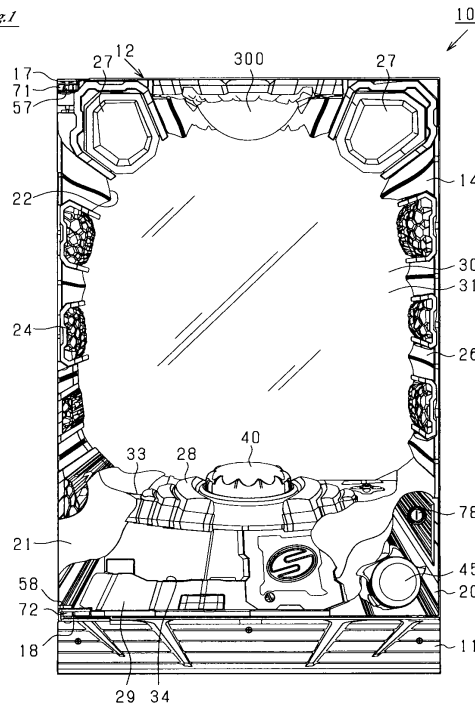
40

50

【図面】

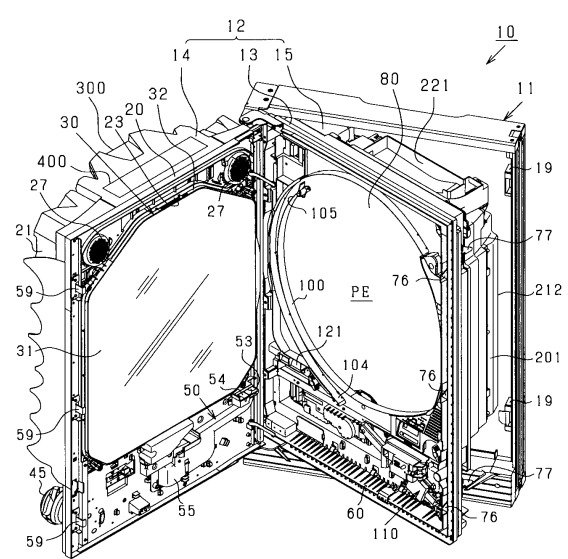
【図 1】

Fig.1



【図 2】

Fig.2

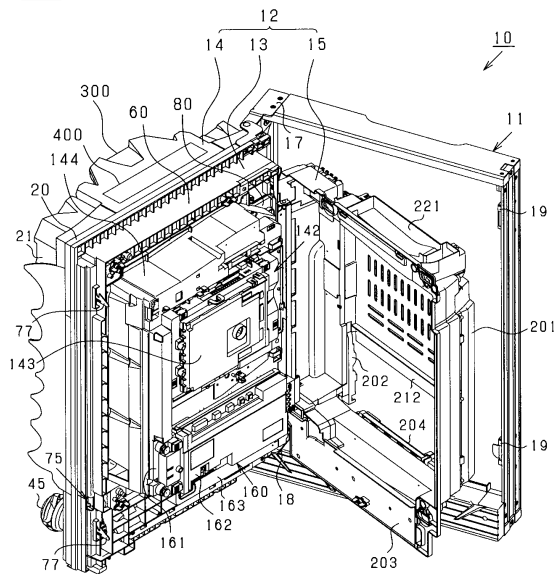


10

20

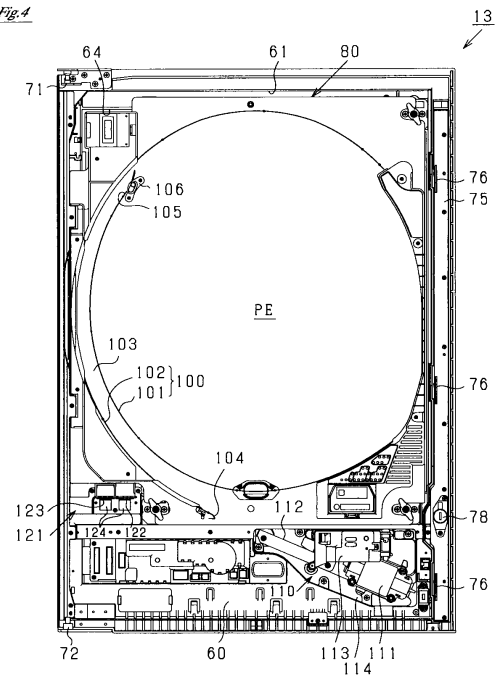
【図 3】

Fig.3



【図 4】

Fig.4



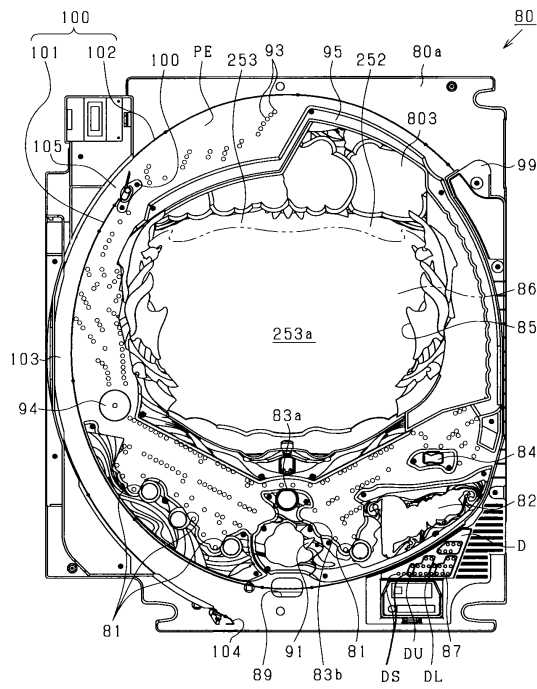
30

40

50

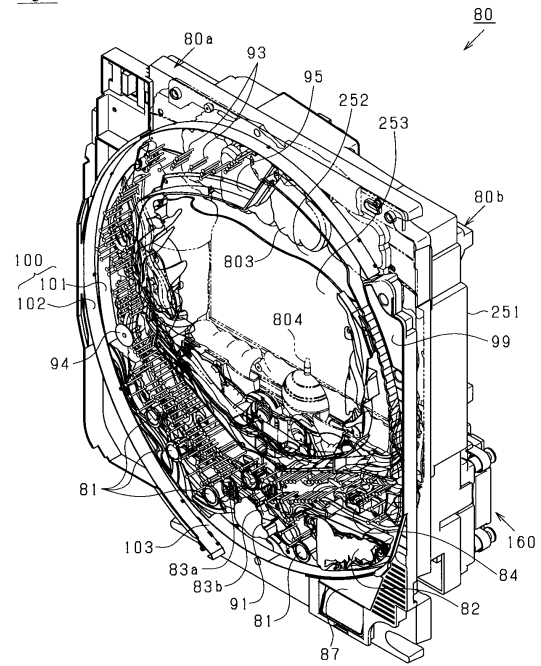
【図 5】

Fig.5



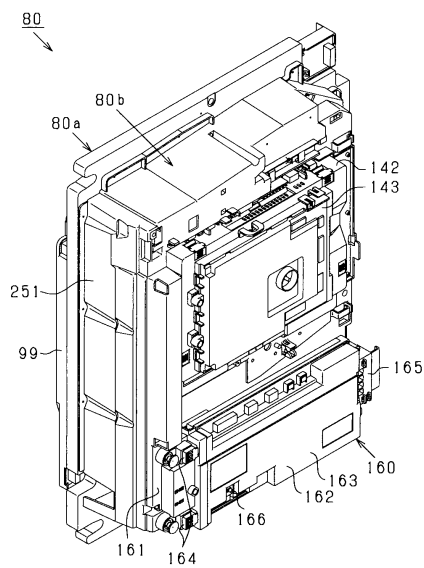
【図 6】

Fig.6



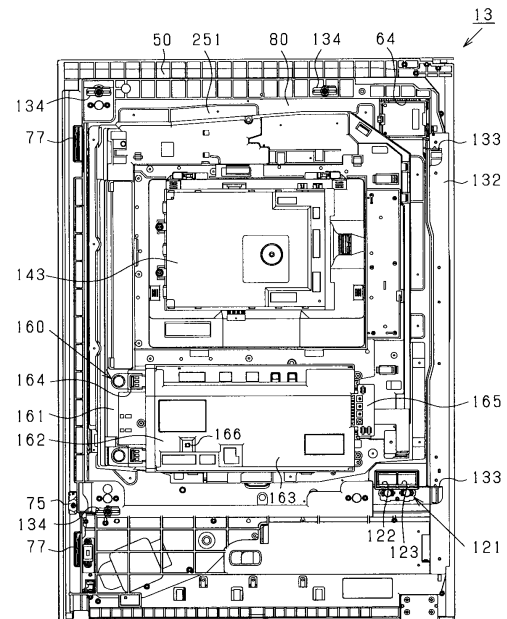
【図 7】

Fig.7



【図 8】

Fig.8



10

20

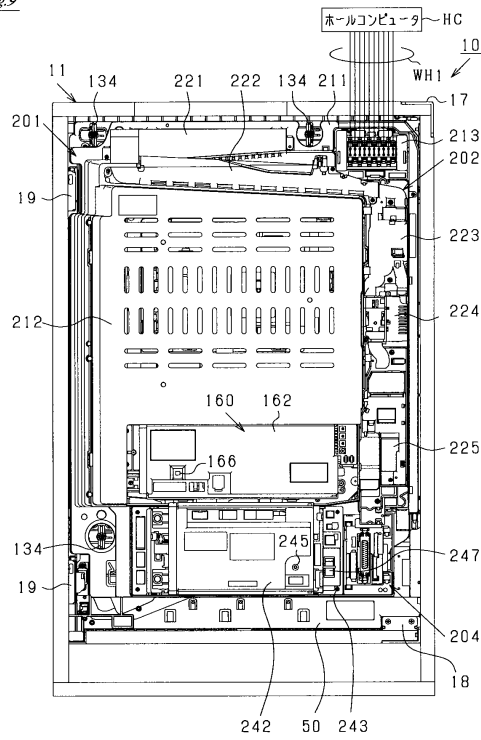
30

40

50

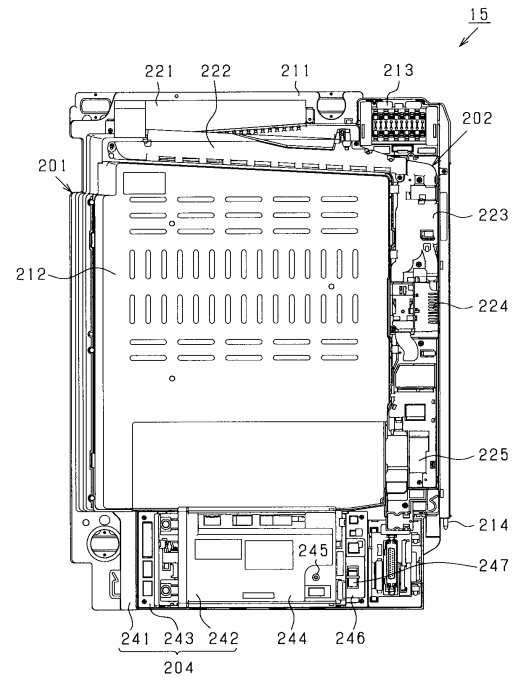
【図 9】

Fig.9



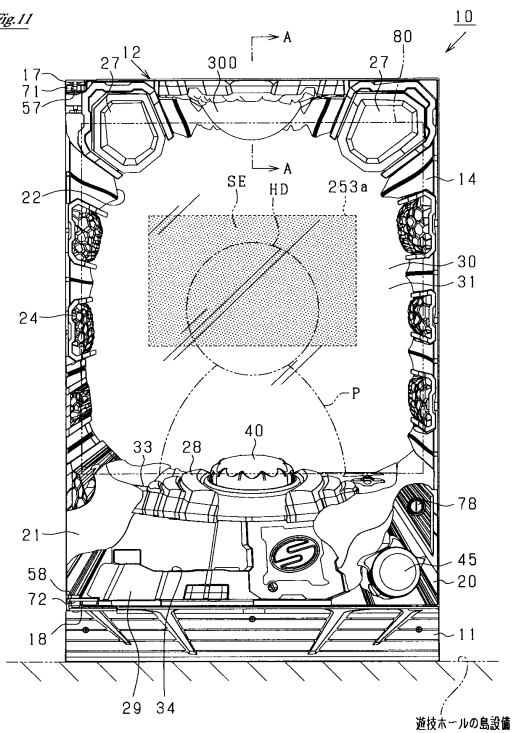
【図 10】

Fig.10



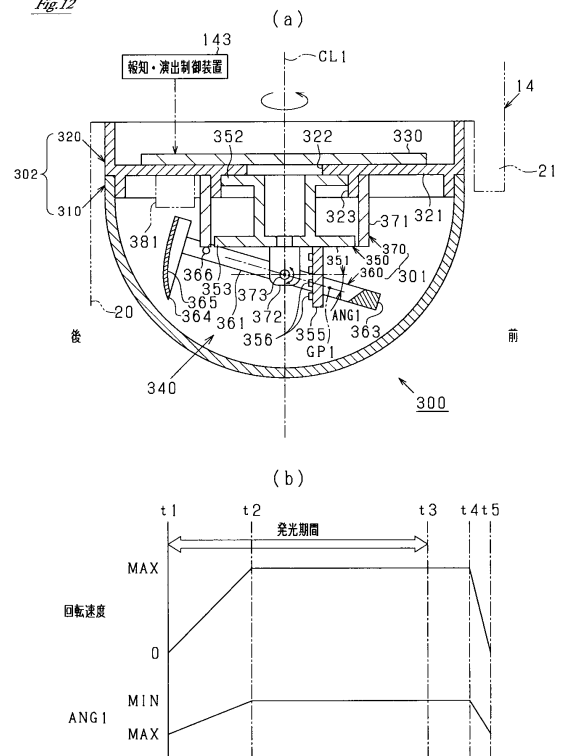
【図 11】

Fig.11



【図 12】

Fig.12



10

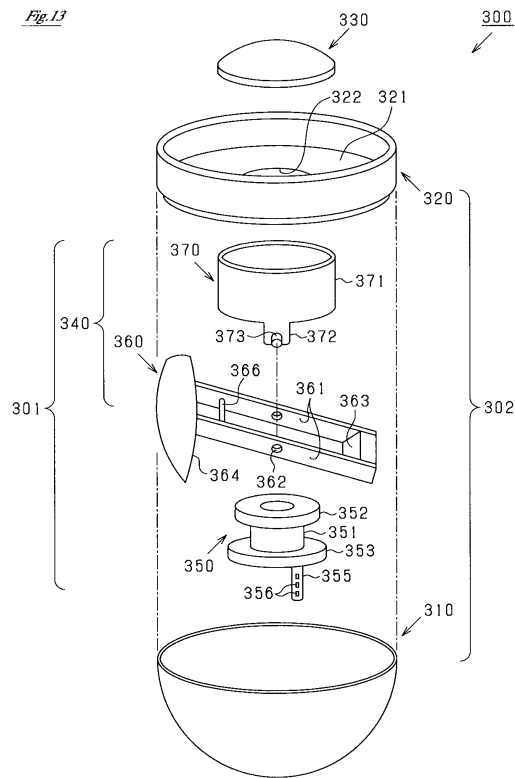
20

30

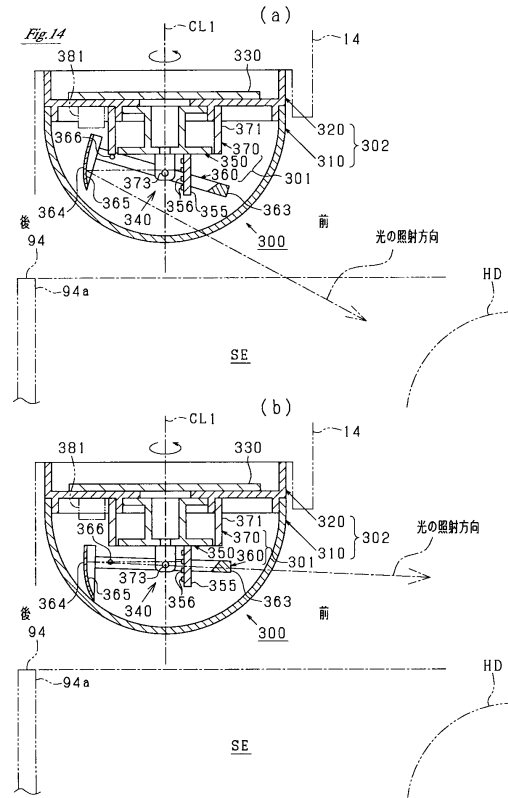
40

50

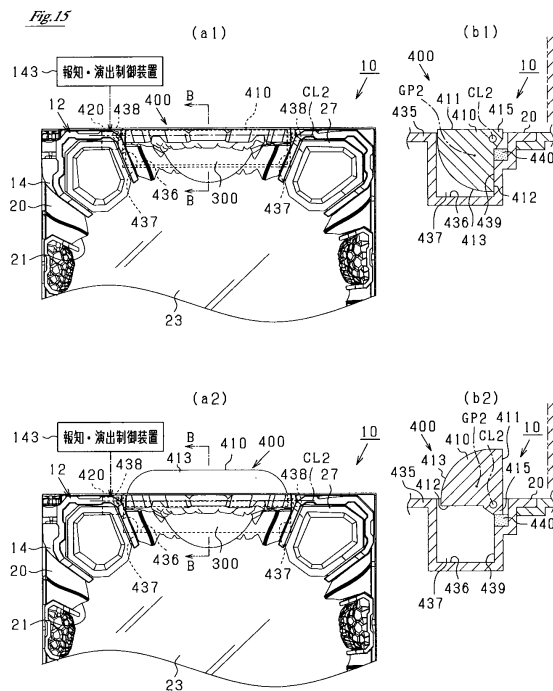
【図 13】



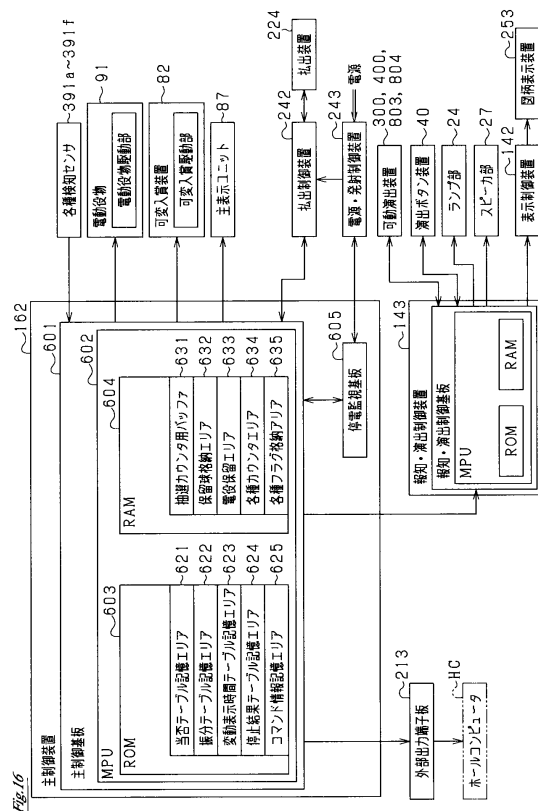
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

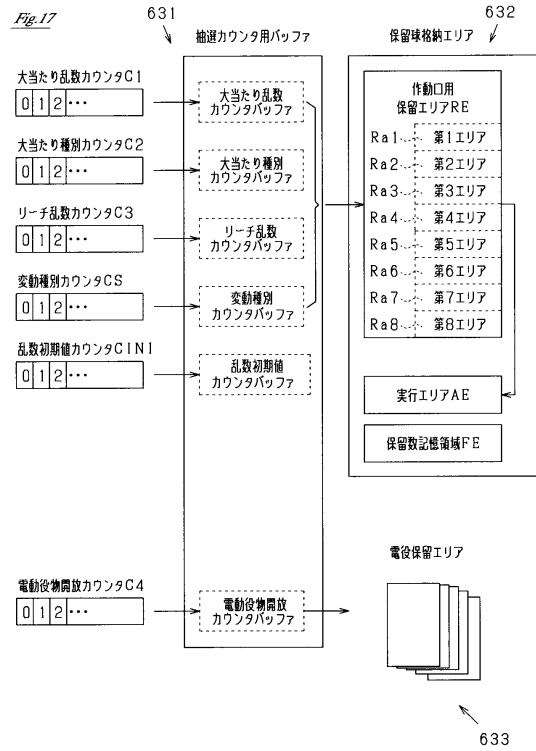
20

30

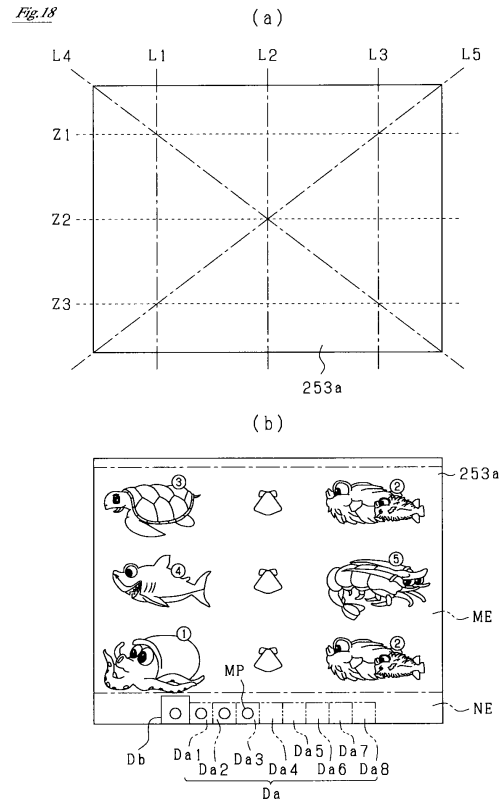
40

50

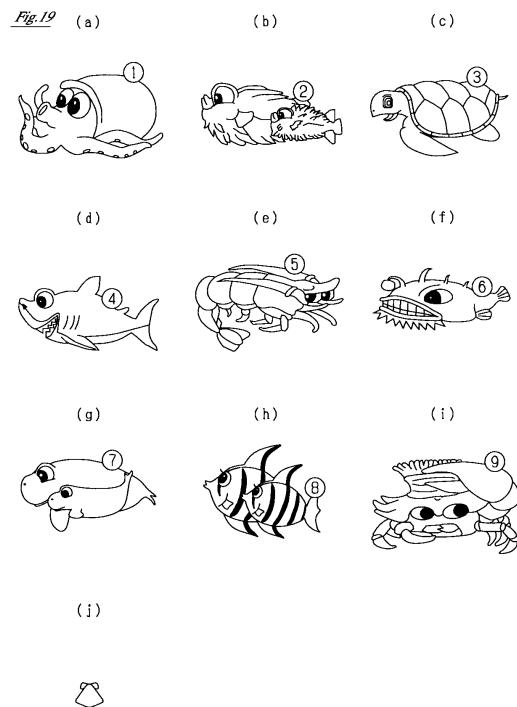
【図 17】



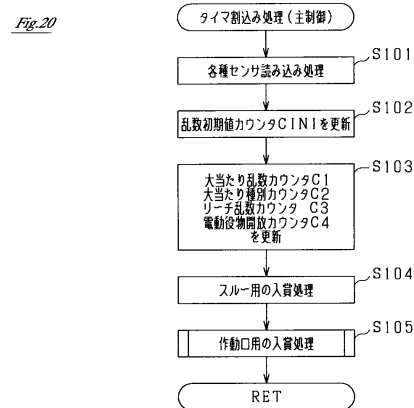
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

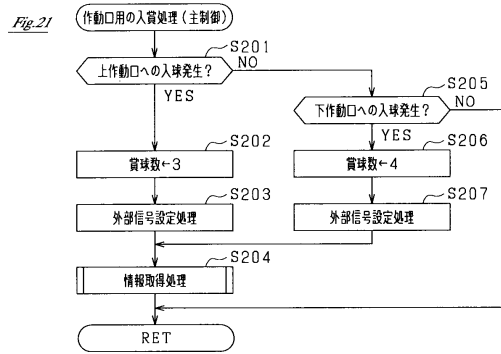
20

30

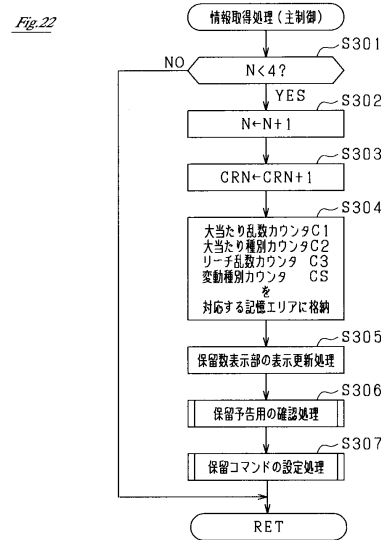
40

50

【図 2 1】



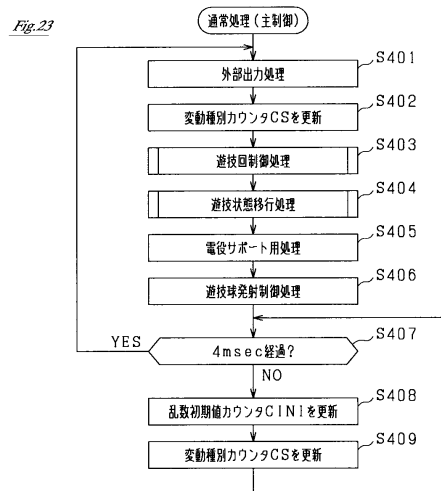
【図 2 2】



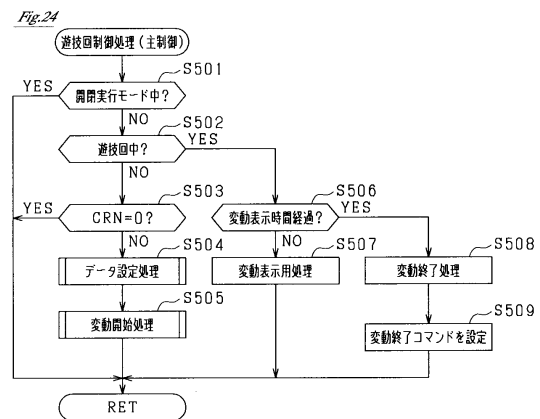
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】



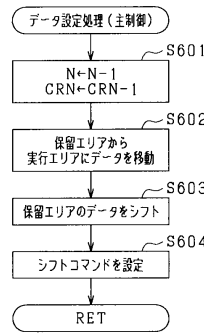
30

40

50

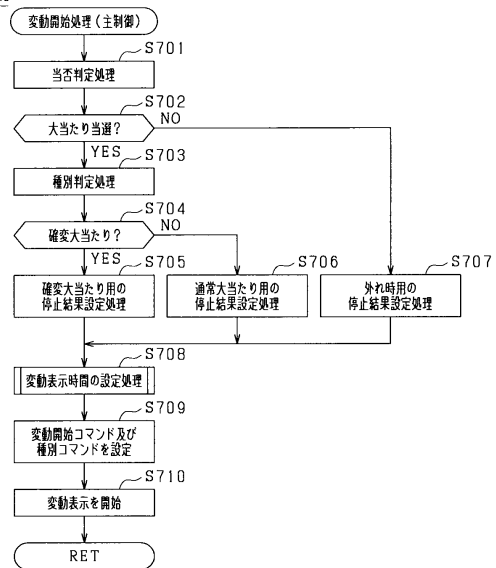
【図 25】

Fig. 25



【図 26】

Fig. 26

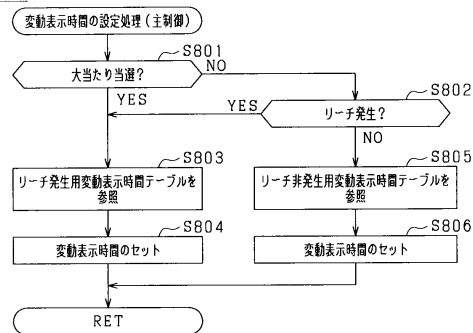


10

20

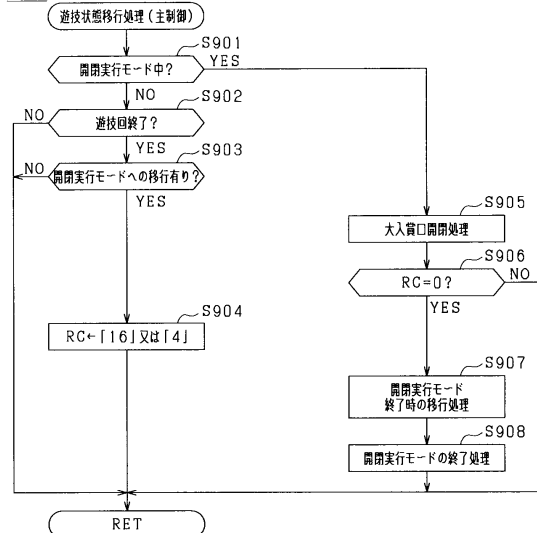
【図 27】

Fig. 27



【図 28】

Fig. 28



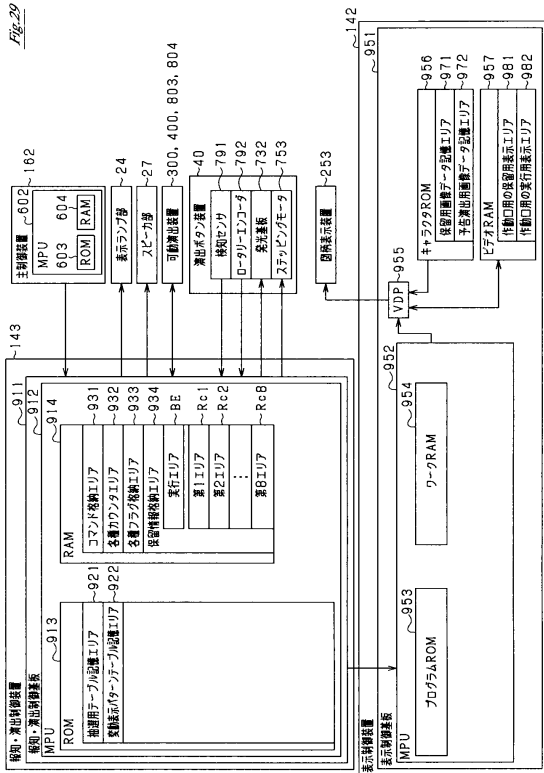
30

40

50

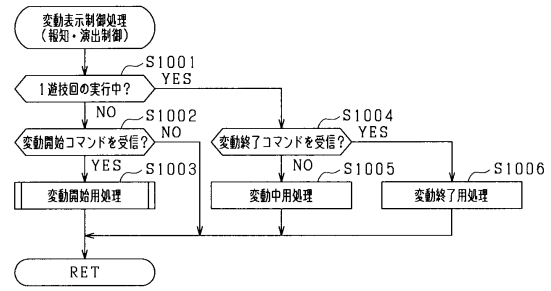
【図 29】

Fig. 29



【図 30】

Fig.30

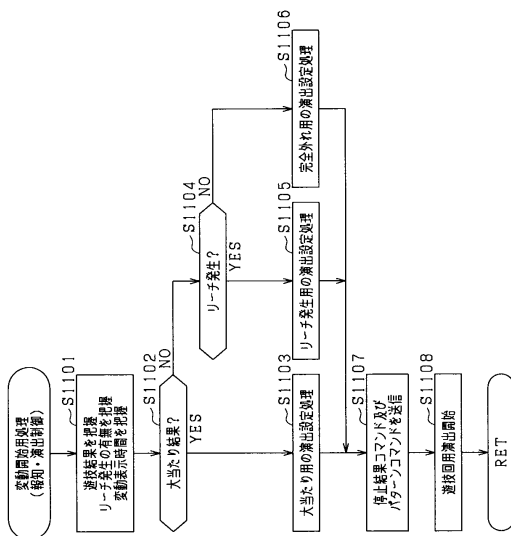


10

20

【図 3 1】

Fig. 31



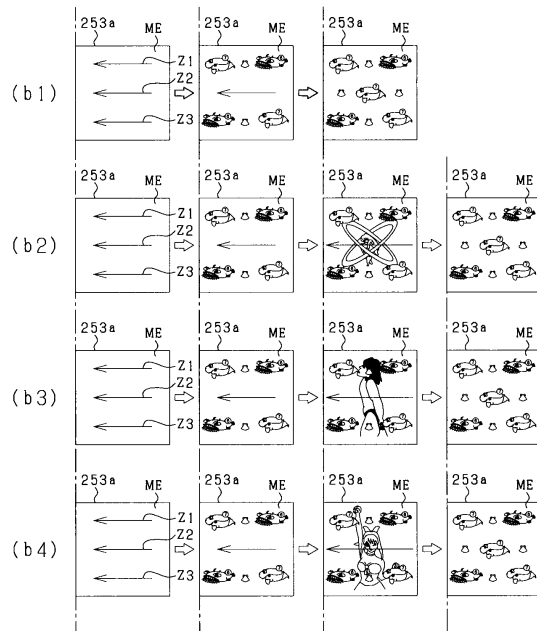
【図 3 2】

Fig.32

変動表示態様	変動表示時間		期待度
	低頻度リポートモード	高頻度リポートモード	
完全外れ	3~8sec	1~8sec	0
ノーマルリーチA	20sec	20sec	低 ↓ 高
ノーマルリーチB	24sec	24sec	
スーパーリーチA	31sec	36sec	
スーパーリーチB	32sec	37sec	
スーパーリーチC	33sec	38sec	

(a)

30

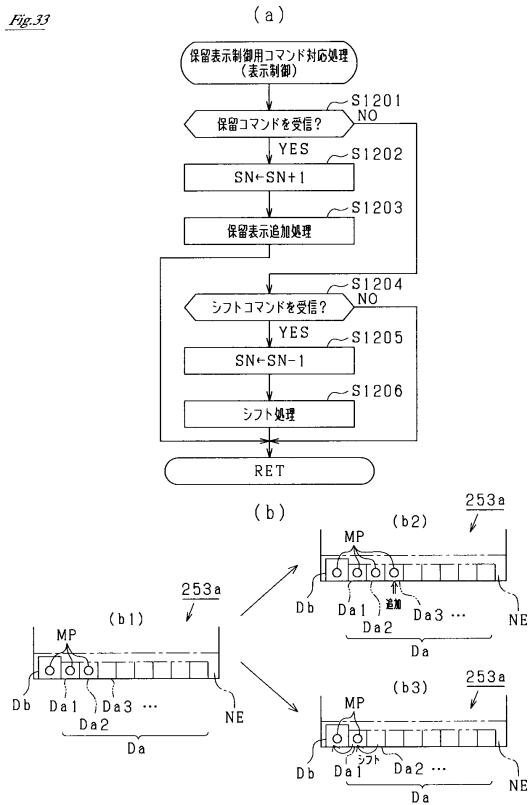


40

50

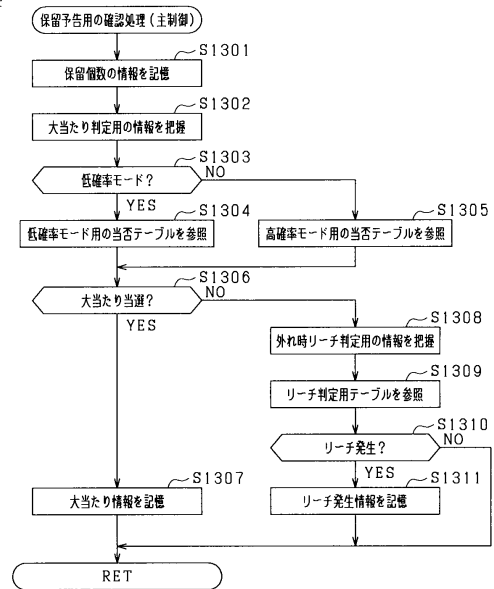
【図 3 3】

Fig. 33



【図 3 4】

Fig. 34



【図 3 5】

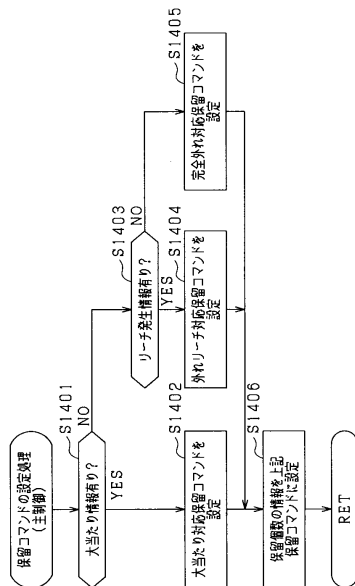
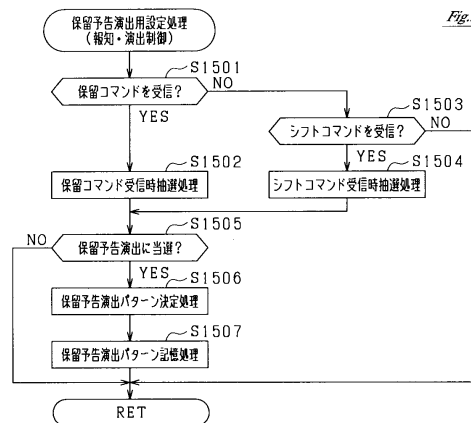


Fig. 35

【図 3 6】

Fig. 36



10

20

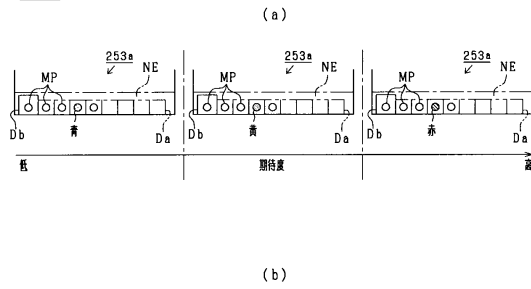
30

40

50

【図 37】

Fig.37



演出の種類	表示態様 (ステップアップ)
第1種子告演出	無
第2種子告演出	有

【図 38】

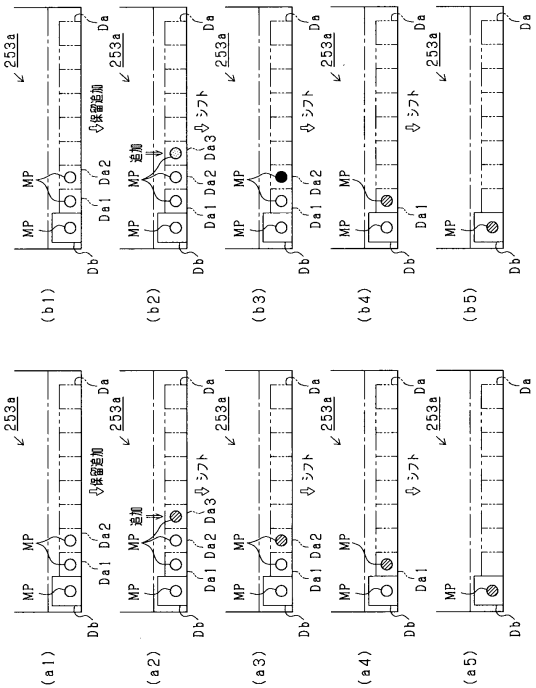
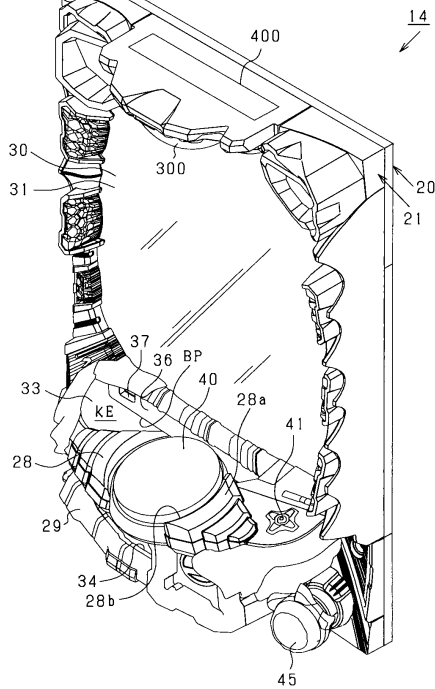


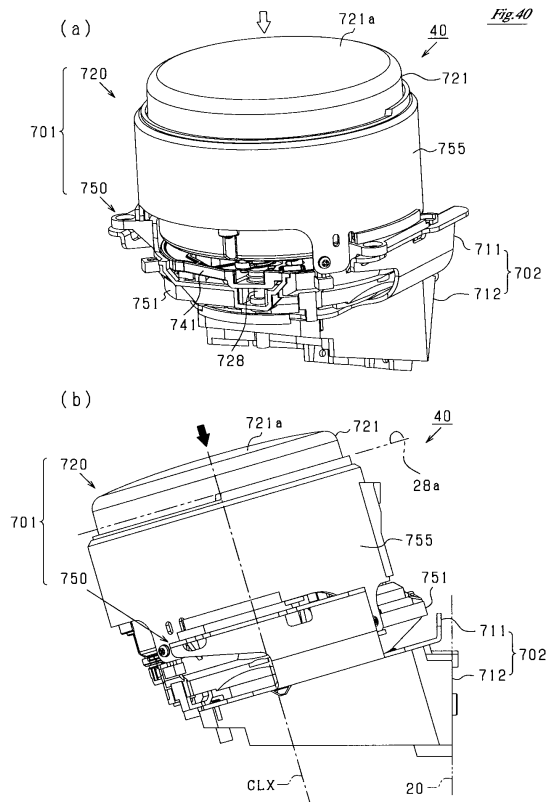
Fig.38

【図 39】

Fig.39



【図 40】



10

20

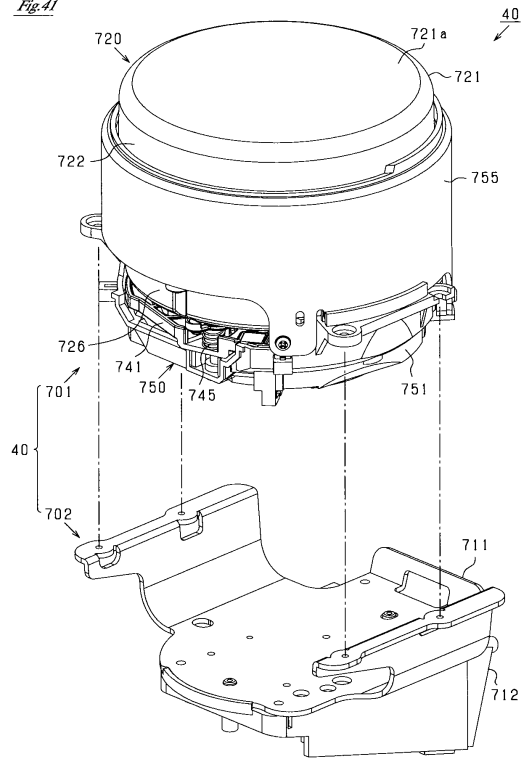
30

40

50

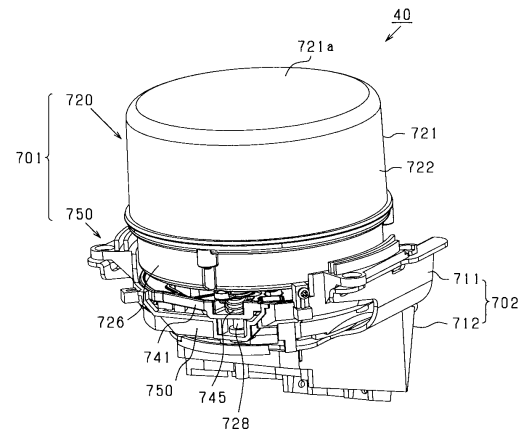
【図 4 1】

Fig. 41



【図 4 2】

Fig. 42

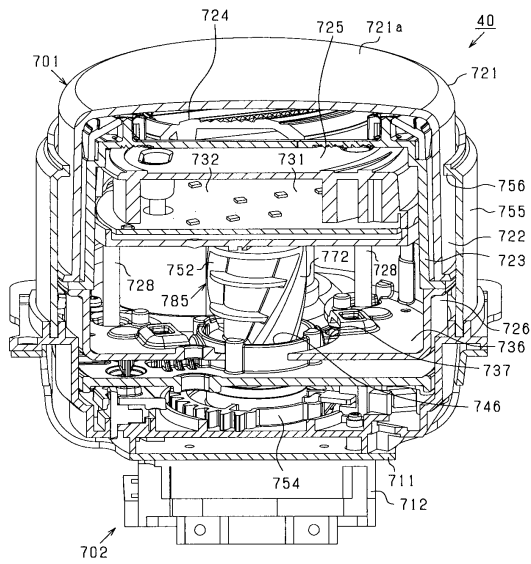


10

20

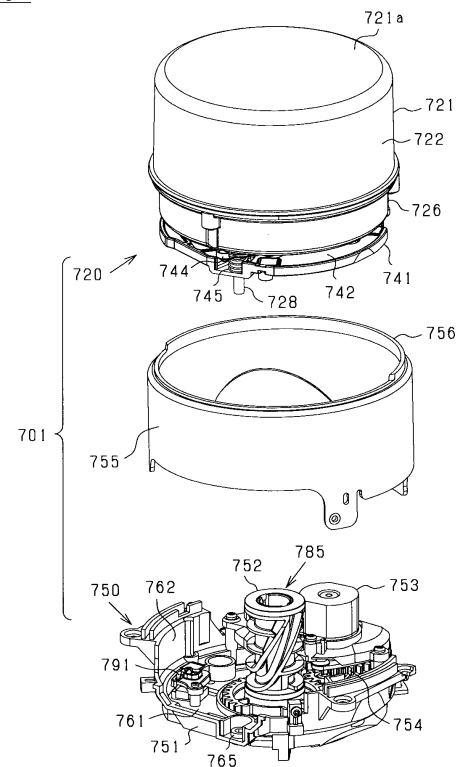
【図 4 3】

Fig. 43



【図 4 4】

Fig. 44



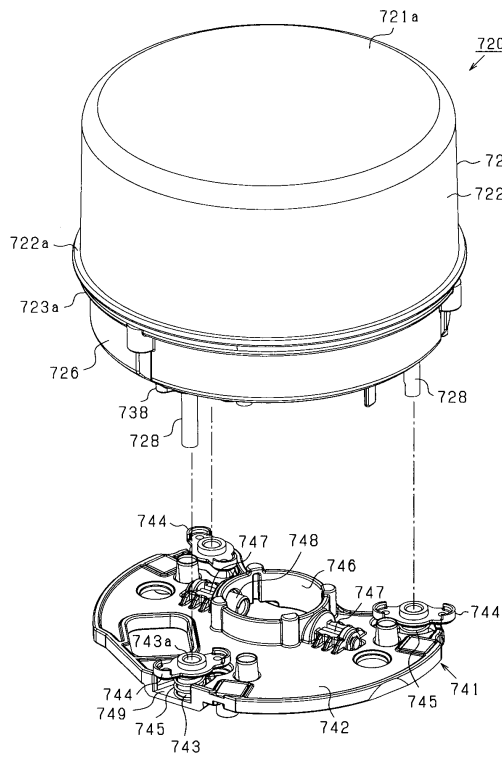
30

40

50

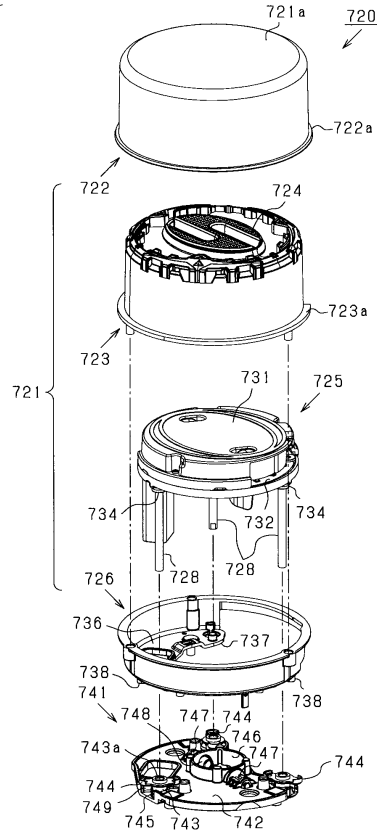
【図 4 5】

Fig. 45



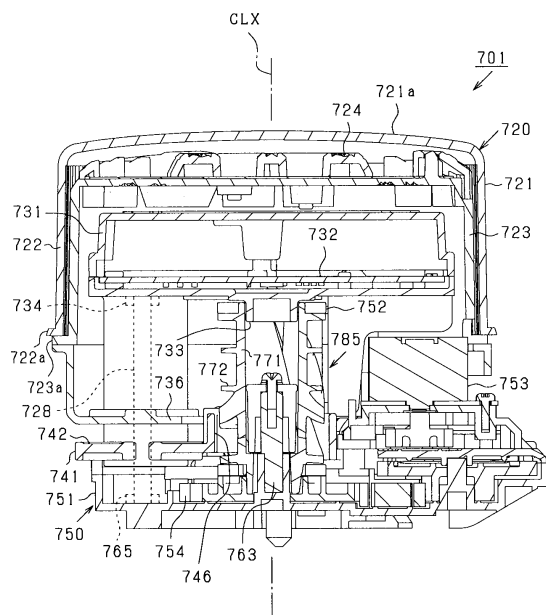
【図 4 6】

Fig. 46



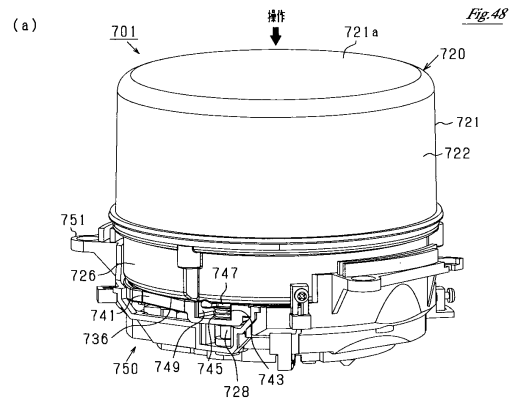
【図 4 7】

Fig. 47

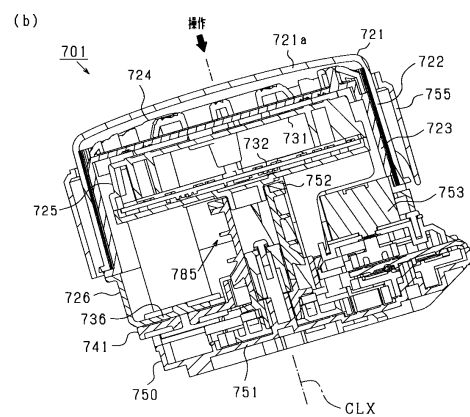


【図 4 8】

(a)



(b)



10

20

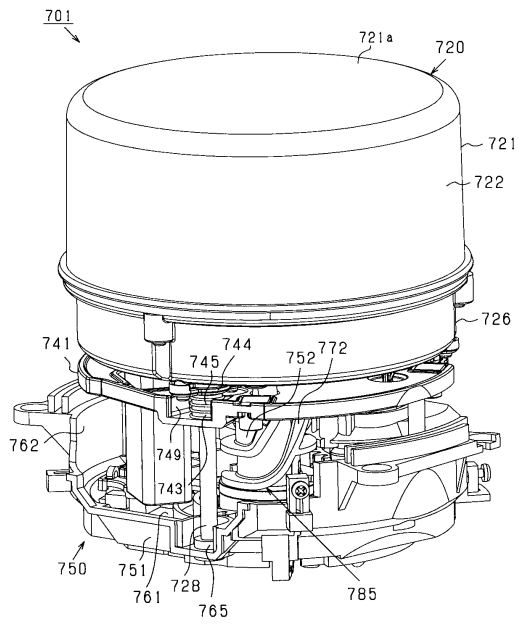
30

40

50

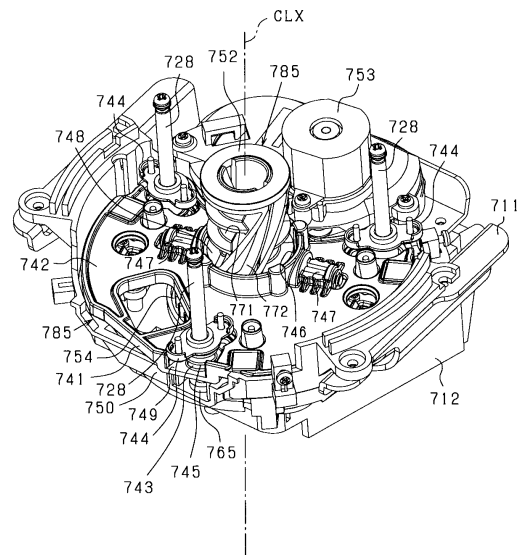
【図 49】

Fig. 49



【図 50】

Fig. 50

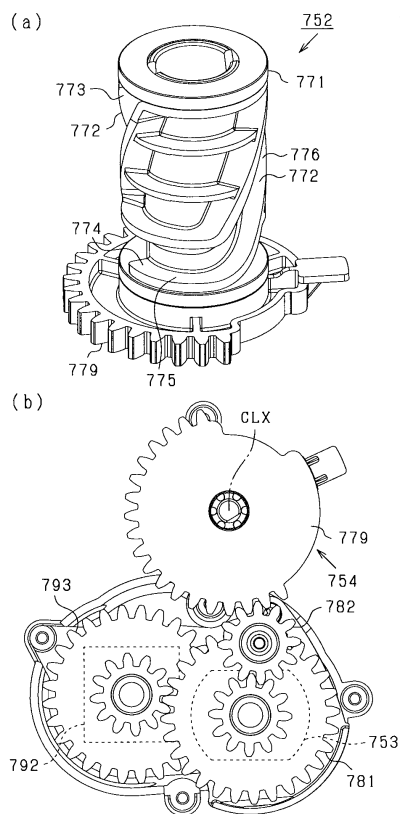


10

20

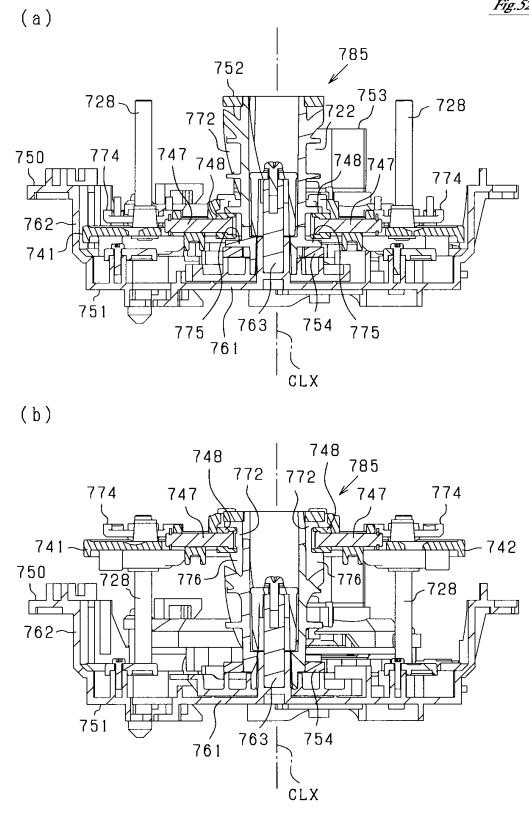
【図 51】

Fig. 51



【図 52】

Fig. 52

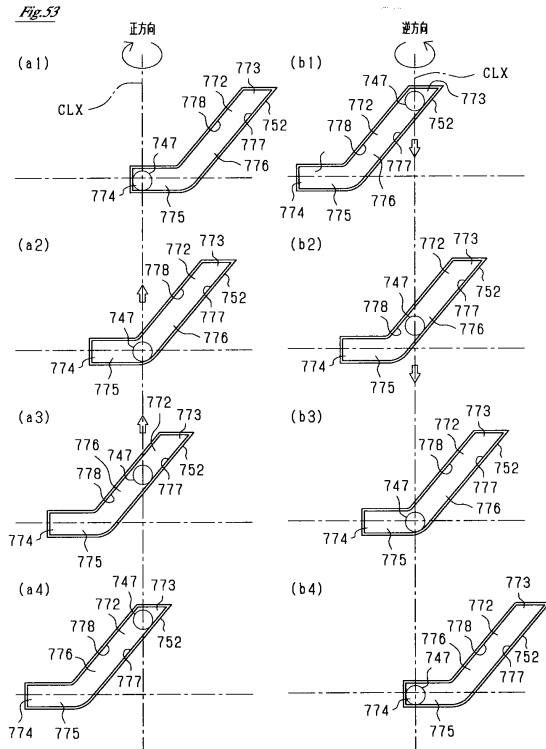


30

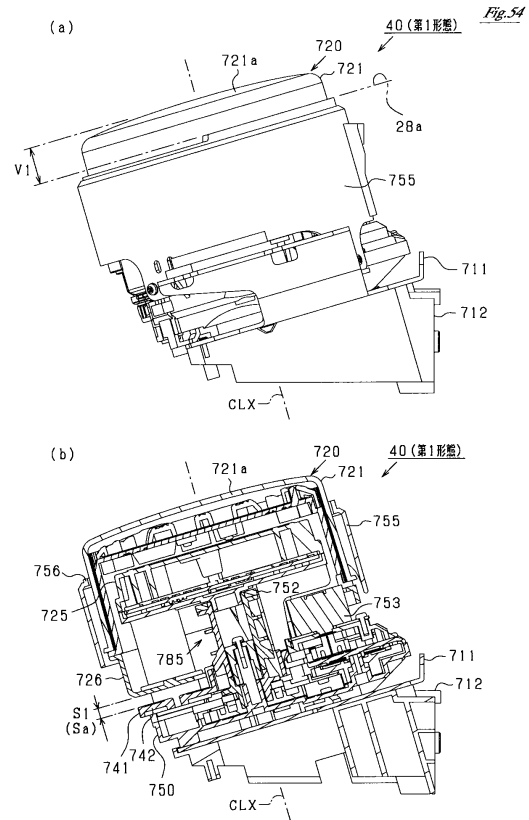
40

50

【図 5 3】



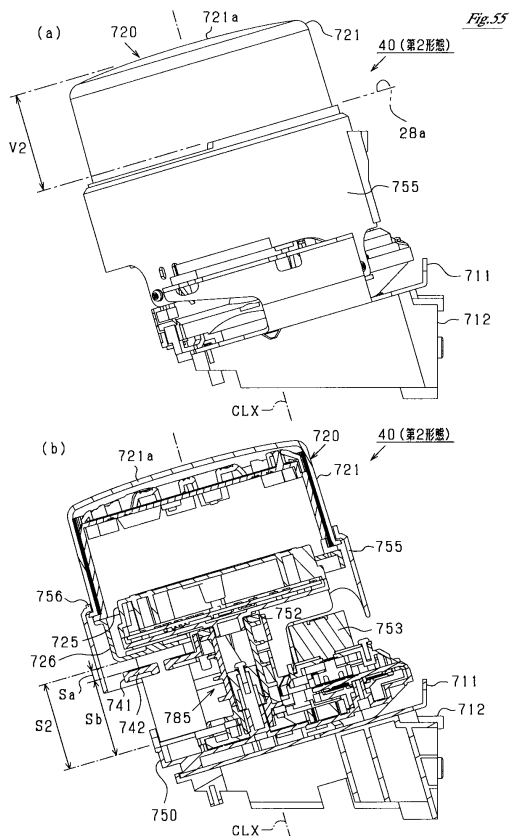
【図 5 4】



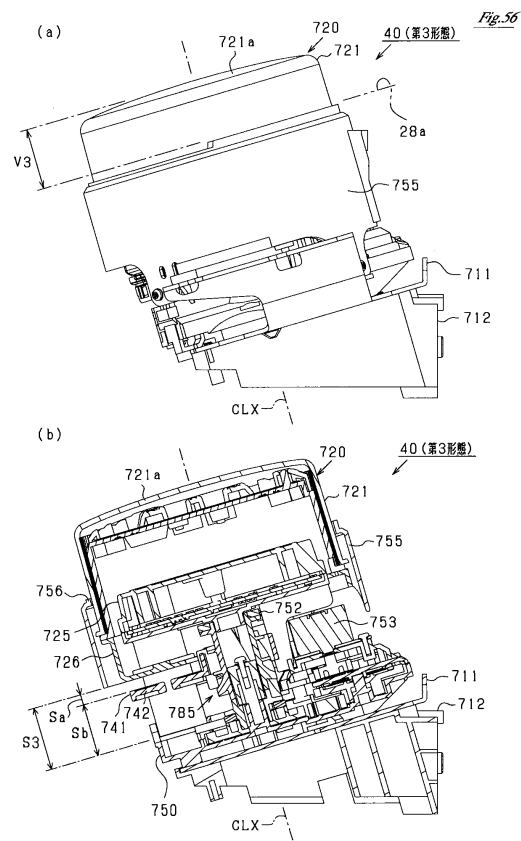
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

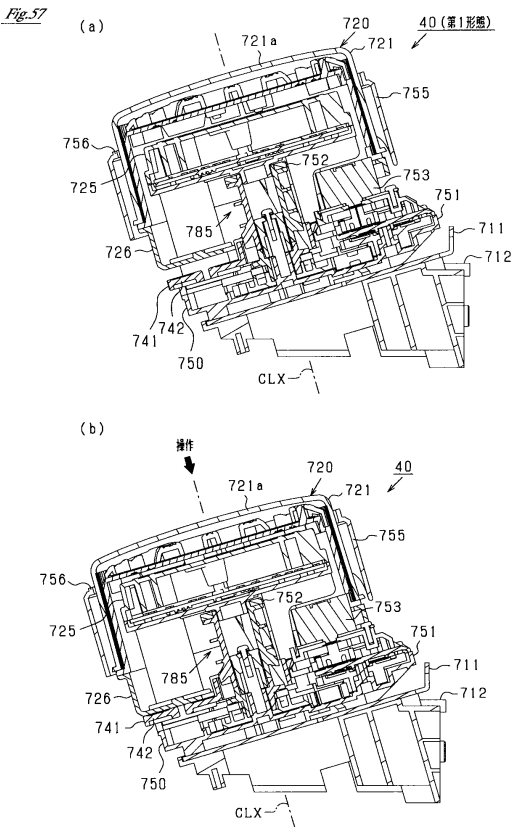


30

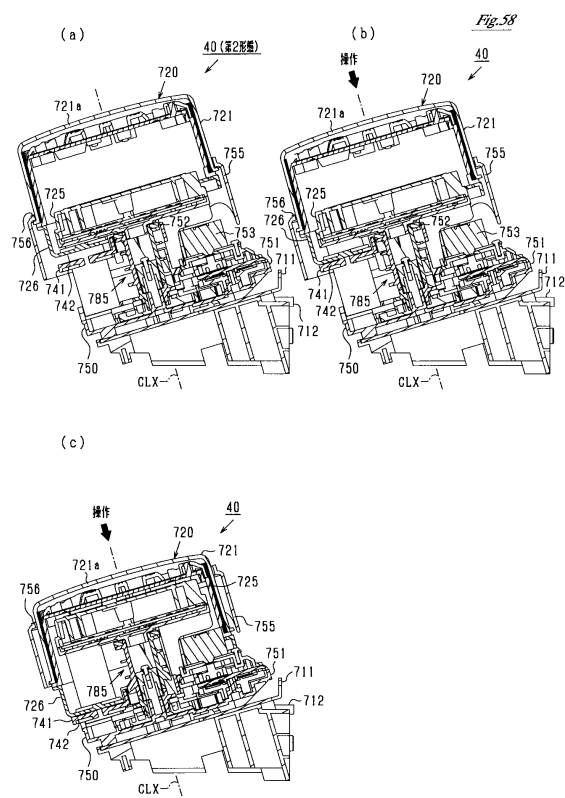
40

50

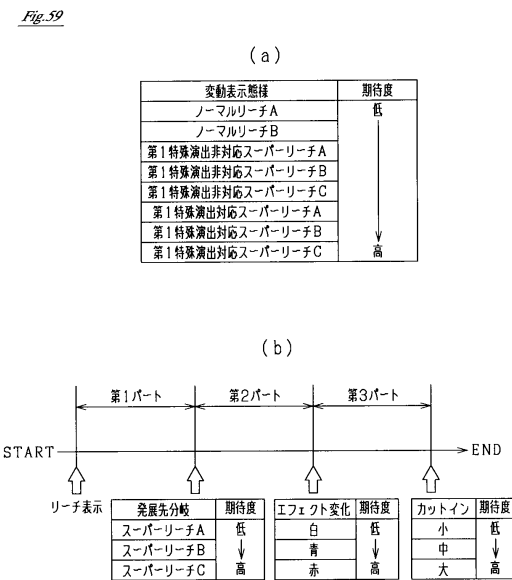
【図 5 7】



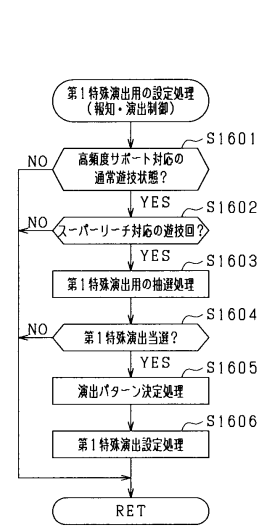
【図 5 8】



【図 5 9】



【図 6 0】



10

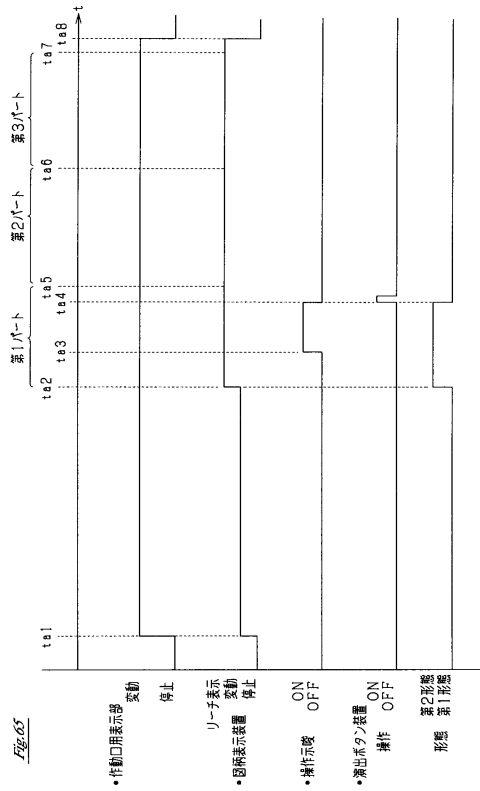
20

30

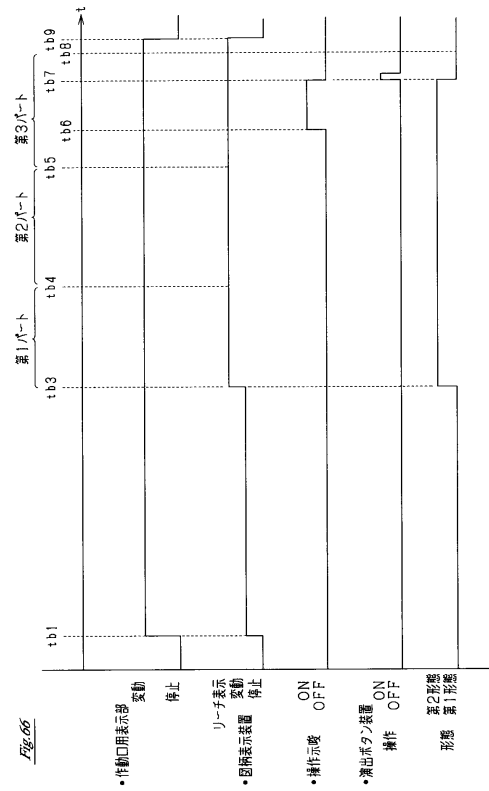
40

50

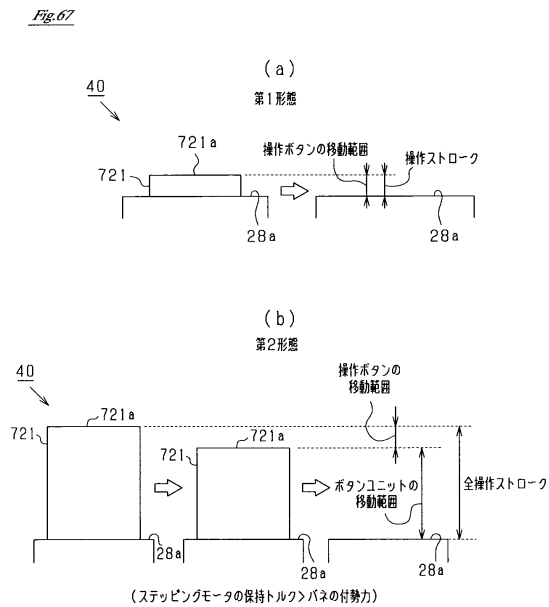
【図 65】



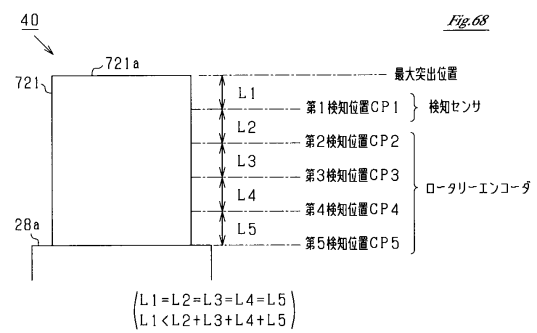
【図 66】



【図 67】



【図 68】



10

20

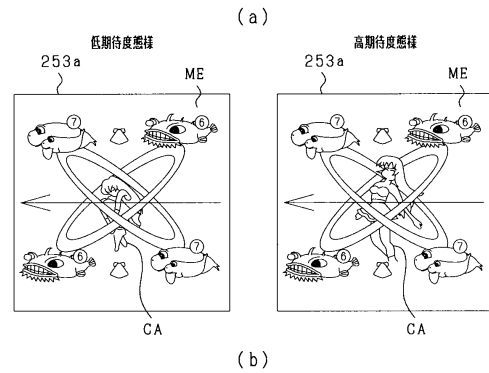
30

40

50

【図 69】

Fig.69



【図 70】

Fig.70

(a)

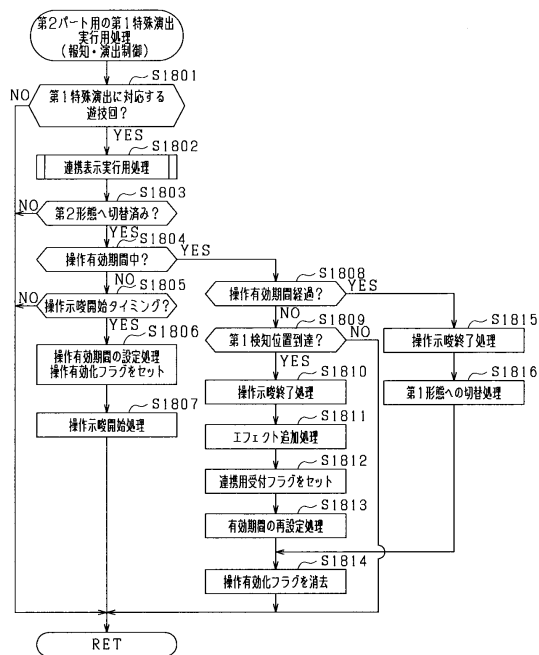
エフェクトレベル	状態	期待度
LV1	CP1到達時	—
LV2	CP2到達時	—
LV3	CP3到達時の一部	低
LV4	CP4到達時の一部	↓
LV5	CP5到達時の一部	高

(b)

更新パターン	CP1	CP2	CP3	CP4	CP5
パターンA	LV1	LV2	LV2	LV2	LV2
パターンB	LV1	LV2	LV3	LV3	LV3
パターンC	LV1	LV2	LV3	LV4	LV4
パターンD	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5

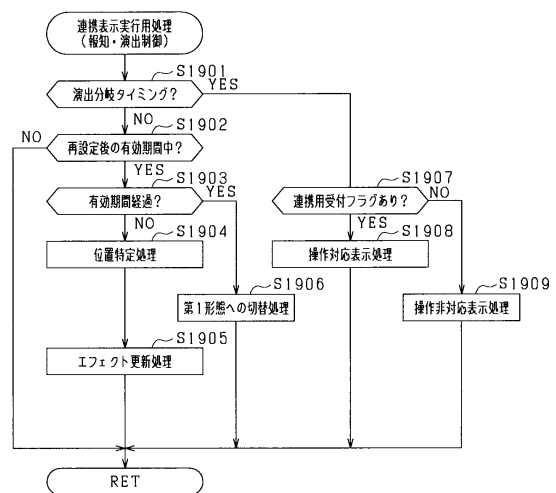
【図 71】

Fig.71



【図 72】

Fig.72



10

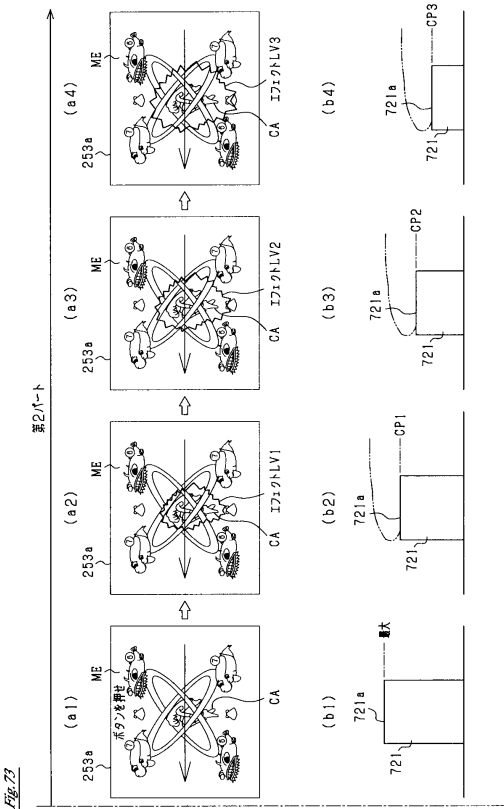
20

30

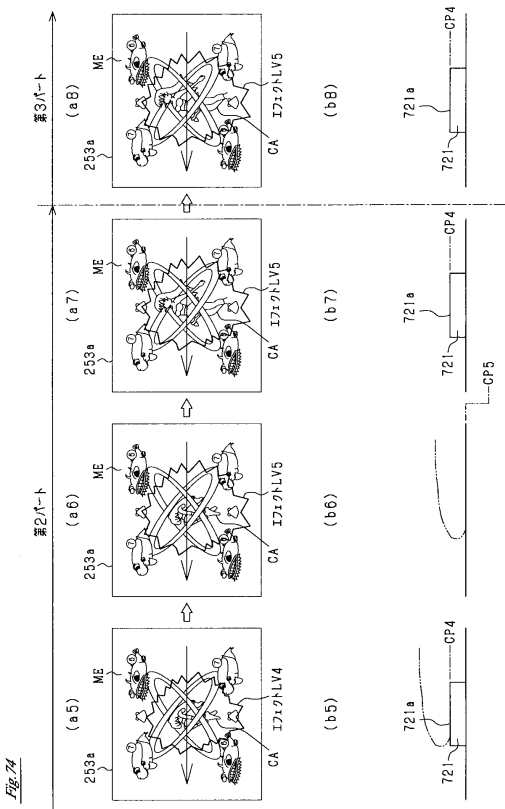
40

50

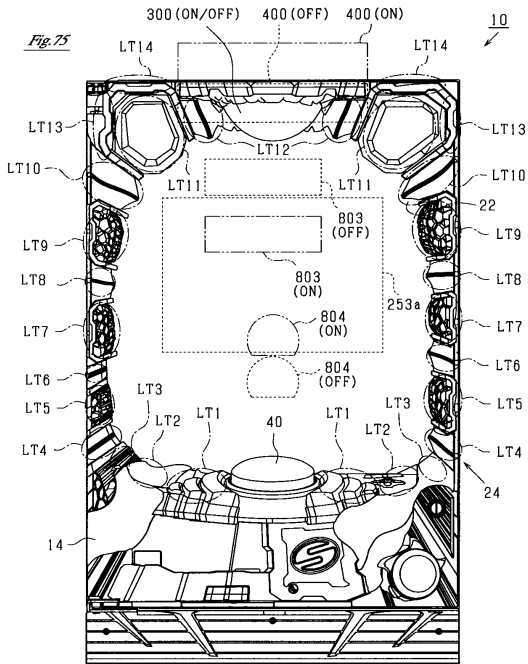
【図 7 3】



【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】

Fig. 76

種別	対象	期待度
第2特殊演出A	第1可動演出装置	大当たり確定
第2特殊演出B	第2可動演出装置	高
第2特殊演出C	第3可動演出装置	↑
第2特殊演出D	第4可動演出装置	低

10

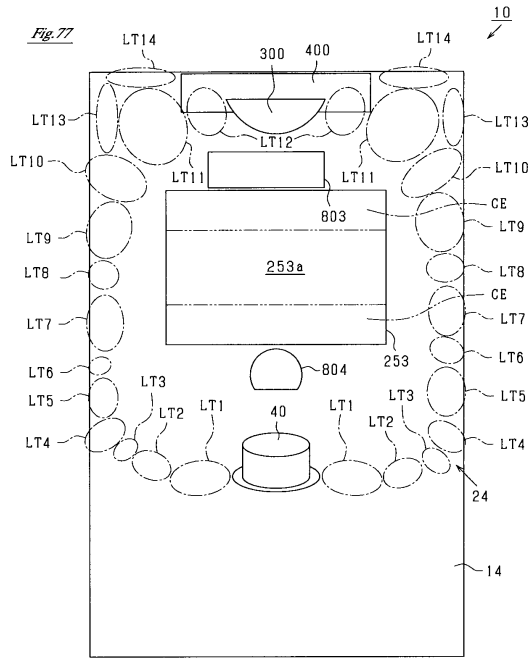
20

30

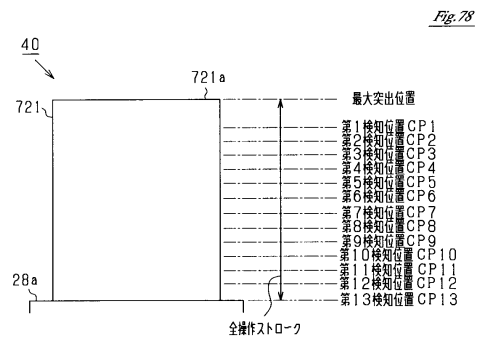
40

50

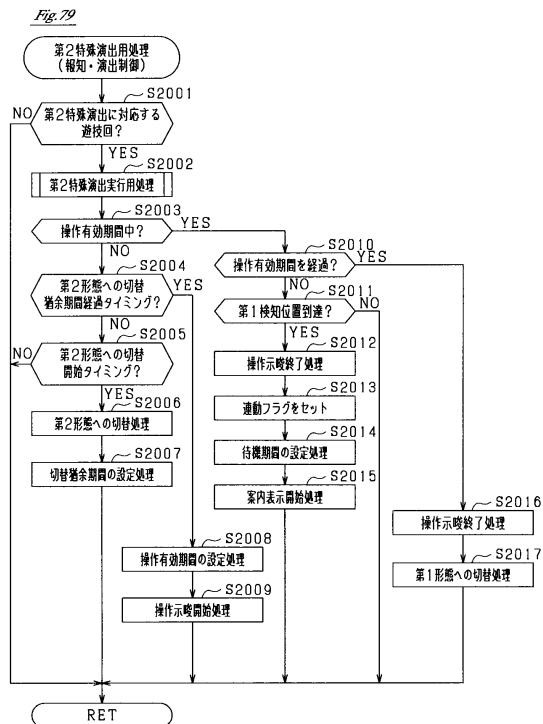
【図 77】



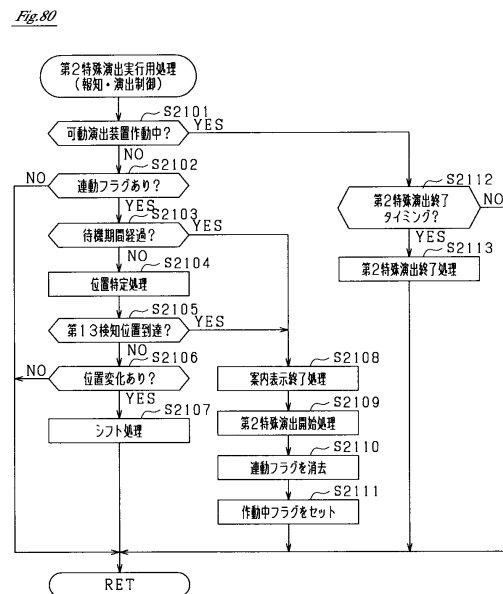
【図 78】



【図 79】



【図 80】



10

20

30

40

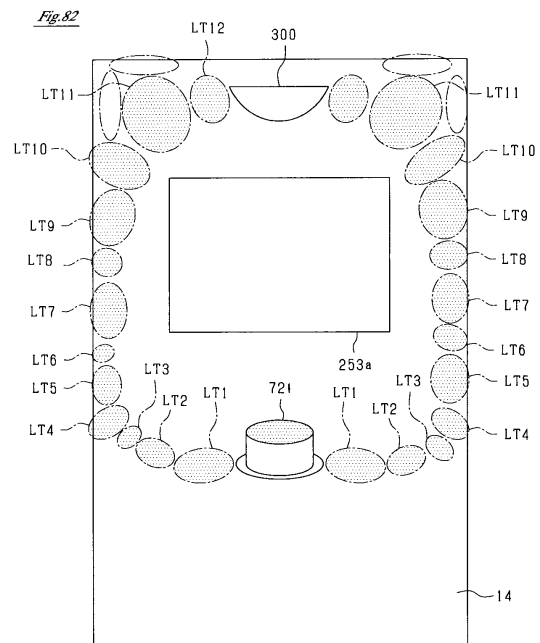
50

【図 8 1】

更新パターン	抽出方法	シフトパターン
第1特許実施例A	第1可動鏡面抽出	第1可動鏡面抽出 鏡面→LT1→LT2→LT3→LT4→LT5→LT6→ LT7→LT8→LT9→LT10→LT11→LT12
第2特許実施例B	第2可動鏡面抽出	第2可動鏡面抽出 鏡面→LT1→LT2→LT3→LT4→LT5→LT6→ LT7→LT8→LT9→LT10→LT13→LT14
第3特許実施例C	第3可動鏡面抽出	第3可動鏡面抽出 鏡面→LT1→LT2→LT3→LT4→LT5→LT6→ LT7→LT8→LT9→基座面 (AR1→AR2→AR3)
第4特許実施例D	第4可動鏡面抽出	第4可動鏡面抽出 鏡面→LT1→LT2→LT3→LT4→LT5→LT6→ LT7→基座面 (AR4→AR5→AR6→AR7→AR8)

Fig.81

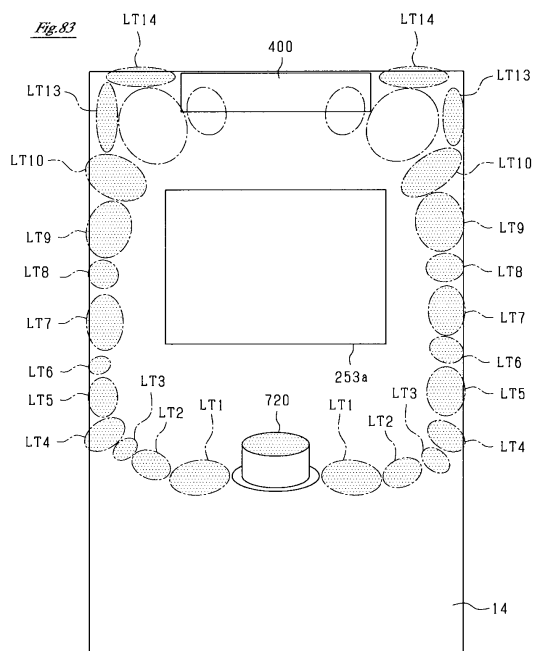
【図 8 2】



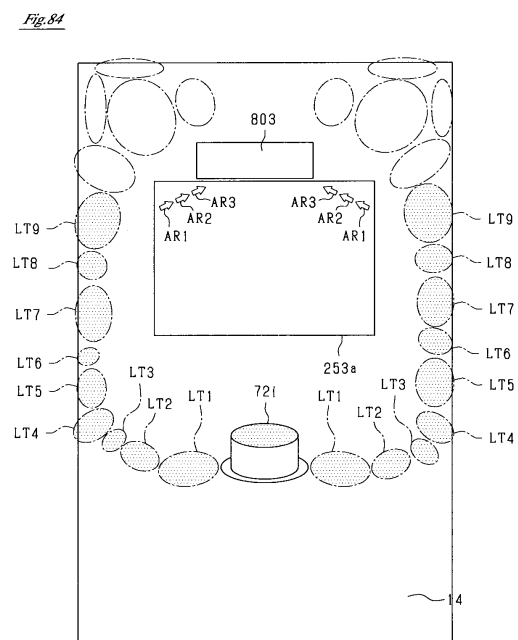
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】



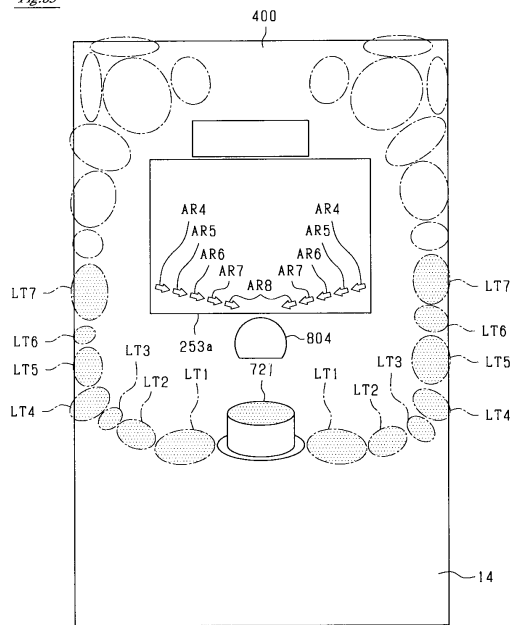
30

40

50

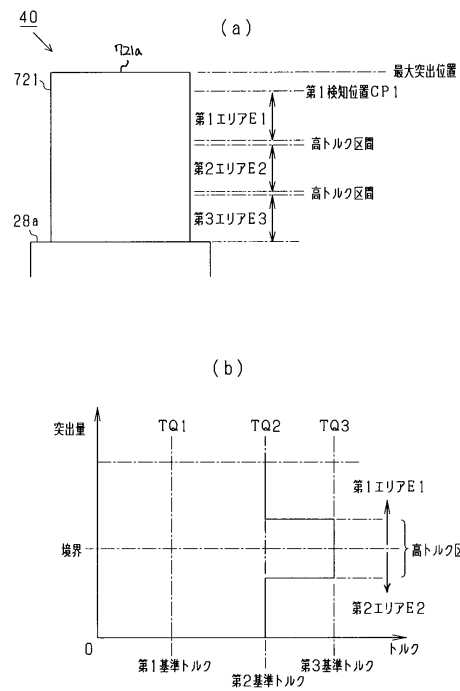
【図 8 5】

Fig.85



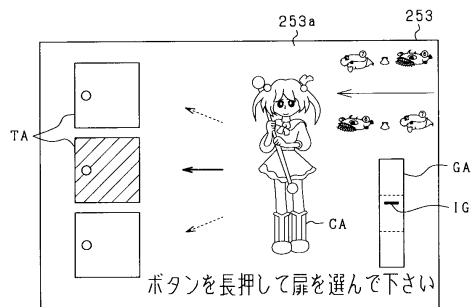
【図 8 6】

Fig.86

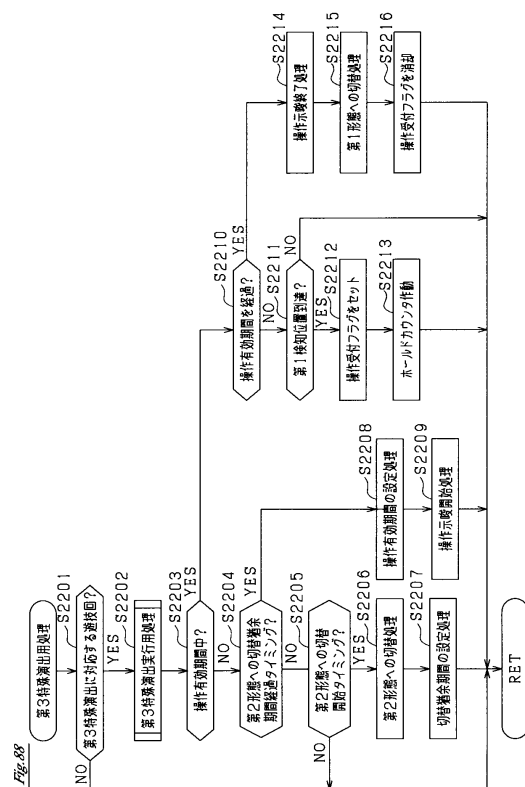


【図 8 7】

Fig.87

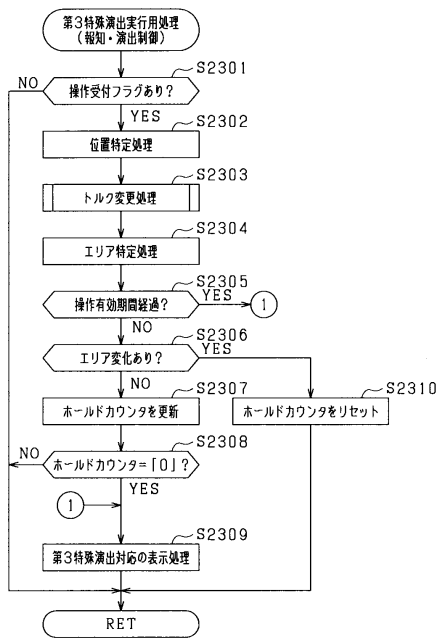


【図 8 8】



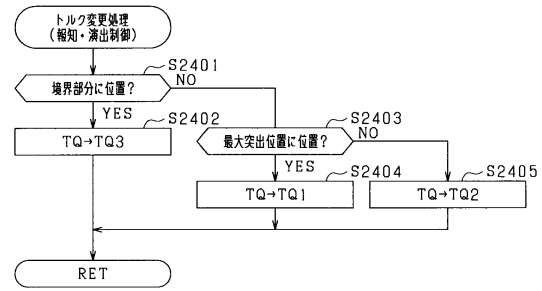
【図 89】

Fig. 89



【図 90】

Fig. 90

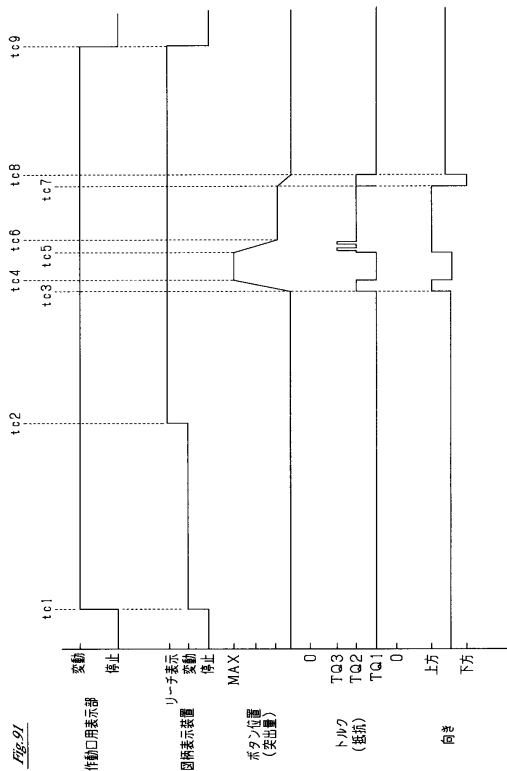


10

20

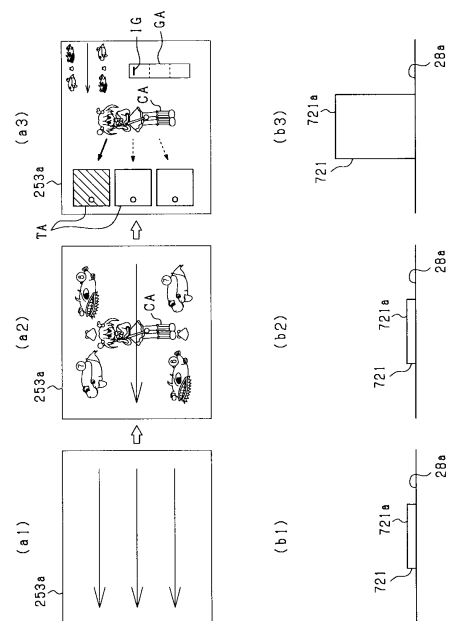
【図 91】

Fig. 91



【図 92】

Fig. 92

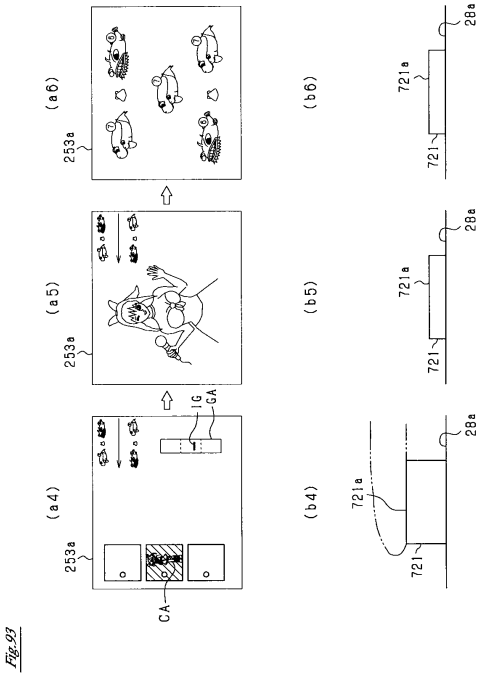


30

40

50

【図 9 3】

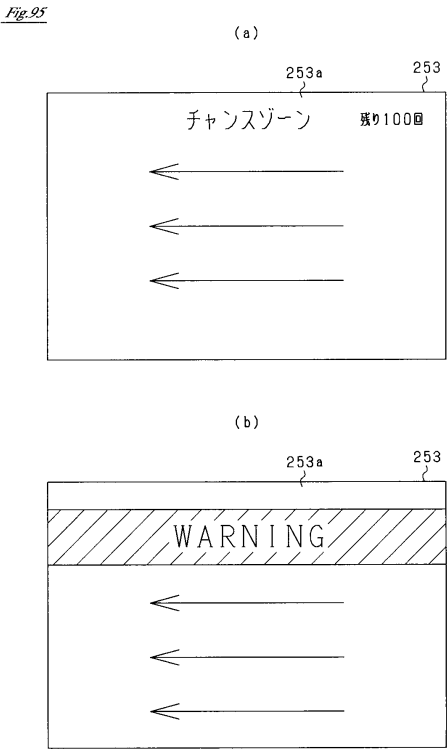


【図 9 4】

Fig. 94

大当たり後の移行先					
大当たり種別	リポートモード	抽選モード	表示モード	遊技状態	図柄組合せ
16確率大当たり結果	高確度リポートモード (次回まで)	高確率モード	第4表示モード (明示)	第3通常遊技状態A	[7, 7, 7]
4R確率大当たり結果A	高確度リポートモード (次回まで)	高確率モード	第4表示モード (明示)	第3通常遊技状態A	[1, 1, 1][3, 3, 3] [5, 5, 5][9, 9, 9]
4R確率大当たり結果B	高確度リポートモード (次回まで)	高確率モード	第3表示モード (非明示)	第3通常遊技状態B	[2, 2, 2][4, 4, 4] [6, 6, 6][8, 8, 8]
4R確率大当たり結果A	高確度リポートモード (100回)	低確率モード	第2表示モード	第2通常遊技状態A	[2, 2, 2][4, 4, 4] [6, 6, 6][8, 8, 8]
4R確率大当たり結果B	高確度リポートモード (100回)	低確率モード	第3表示モード (非明示)	第2通常遊技状態B	[2, 2, 2][4, 4, 4] [6, 6, 6][8, 8, 8]

【図 9 5】



【図 9 6】

Fig. 96

変動表示態様	第2通常遊技状態B	第3通常遊技状態B	
	第3表示モード	第3表示モード (1~100回)	第4表示モード (101回~)
完全外れ	2~8sec	2~8sec	1~6sec
ノーマルA	10sec	10sec	20sec
ノーマルB	—	—	24sec
スーパーA	—	—	36sec
スーパーB	—	—	37sec
スーパーC	—	—	38sec

10

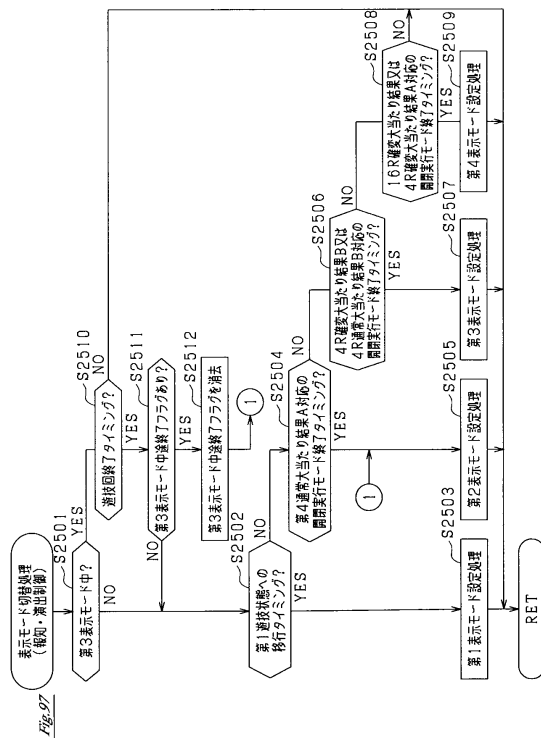
20

30

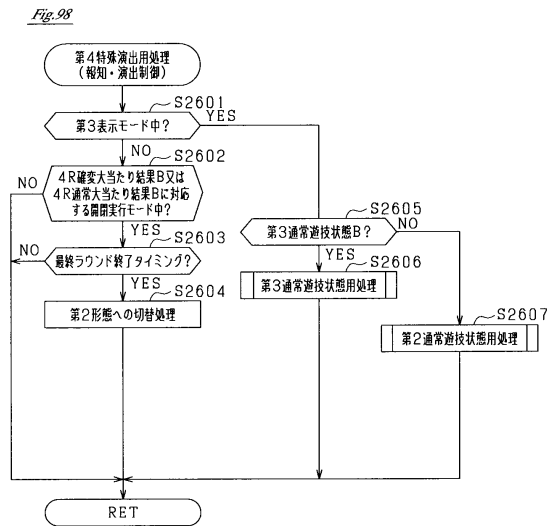
40

50

【図 97】



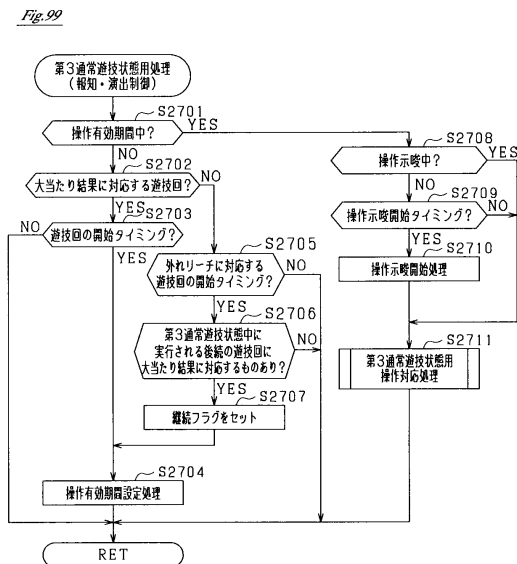
【図 98】



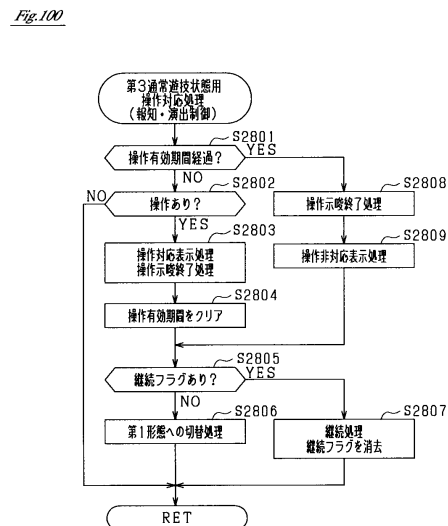
10

20

【図 99】



【図 100】



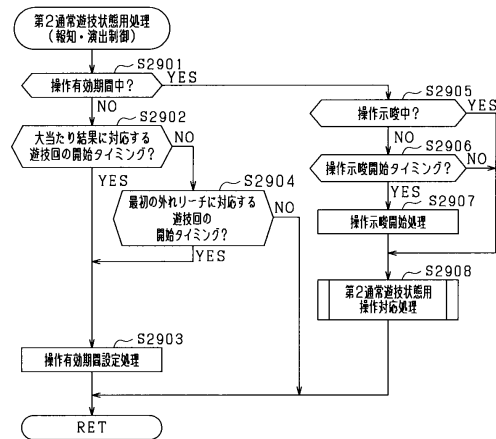
30

40

50

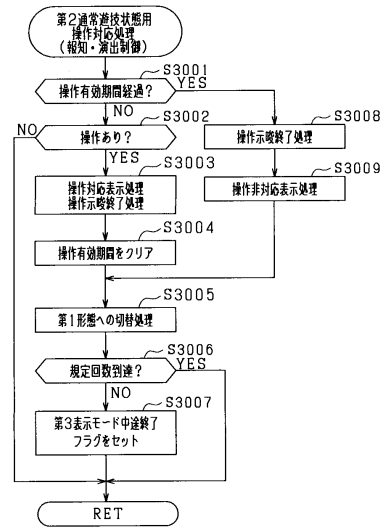
【図101】

Fig.101



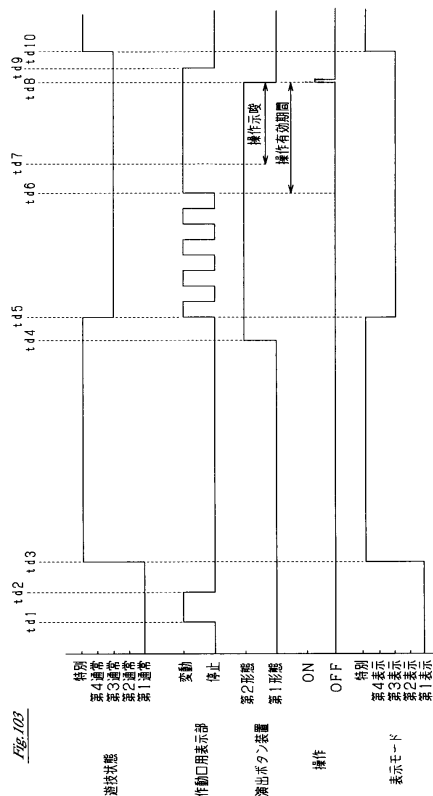
【図102】

Fig.102



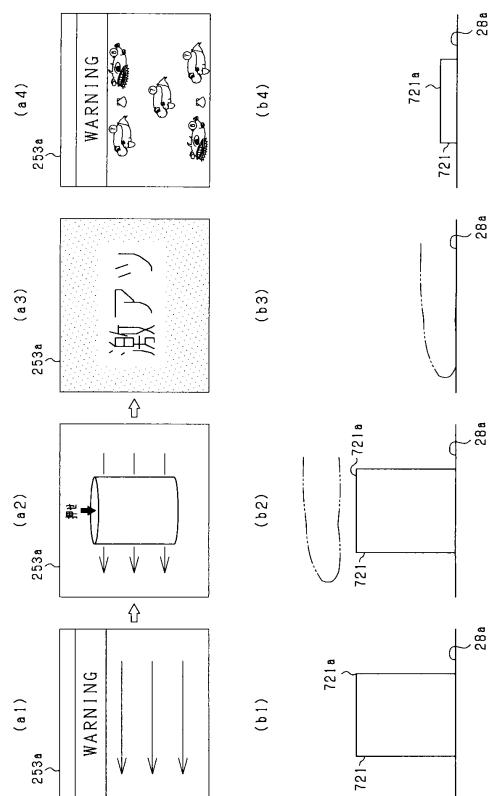
【図103】

Fig.103



【図104】

Fig.104



10

20

30

40

50

フロントページの続き

審査官 上田 正樹

(56)参考文献 特開 2012-045336 (JP, A)

特開 2016-032605 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02