

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-113117

(P2017-113117A)

(43) 公開日 平成29年6月29日(2017.6.29)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 A	2 C 0 8 2
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 38 頁)

(21) 出願番号 特願2015-249436 (P2015-249436)
 (22) 出願日 平成27年12月22日 (2015.12.22)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
 Fターム(参考) 2C082 AA02 AC14 AC23 AC77 BA17
 BB02 BB03 BB12 BB13 BB14
 BB15 BB22 BB46 BB48 BB83
 BB84 BB94 CA02 CA27 CB04
 CB23 CB32 CB42 CB44 CB45
 CC01 CC12 CC51 CD12 CD16
 CD17 CD54 DA29 DA52 DA54
 DA63
 2C088 AA54

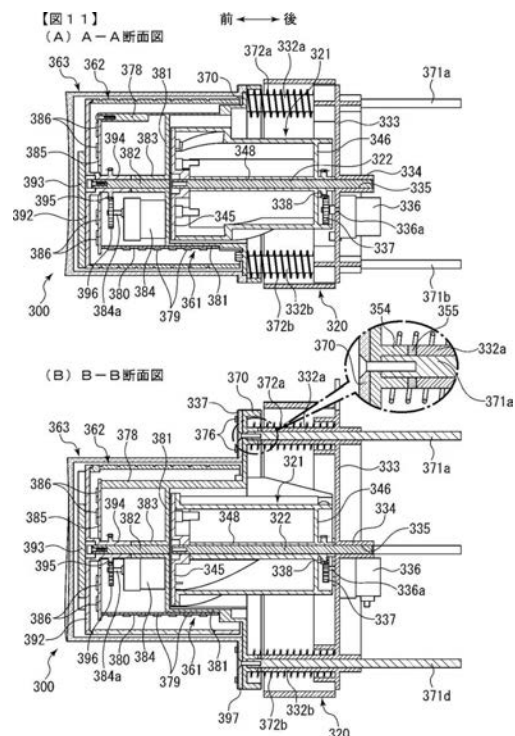
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出ユニットを取り外すことによる不正行為を抑制することができる遊技機を提供すること。

【解決手段】押圧操作が可能な演出ボタン300を有する演出ボタンユニット310と、演出ボタン300が押圧操作されたことに基づいて演出(例えば、所定数のATゲーム数の上乘せを決定したことを遊技者に報知する演出など)を実行する演出実行手段としてのサブ制御部91と、演出ボタン300が押圧操作されたときの衝撃を吸収する衝撃吸収手段としての緩衝部材355と、を備える。

【選択図】 図11



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技が可能な遊技機であって、
押圧操作が可能な操作手段と、
前記操作手段が押圧操作されたことに基づいて演出を実行する演出実行手段と、
前記操作手段が押圧操作されたときの衝撃を吸収する衝撃吸収手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

10

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として代表されるスロットマシンやパチンコ遊技機等の遊技機において、遊技者による操作が可能に設けられ、遊技者による操作が検出されたことに基づいて所定の演出が実行される演出用入力手段を備えるものがある。

【0003】

この種の演出用入力手段として、例えば、パチンコ遊技機における遊技領域の前面に設けられるガラス板の表面にタッチパネルを備え、フリック操作やドラッグ操作といったタッチ操作の種類に応じて演出が行われるもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【0004】

また、スロットマシンにおいて、可変表示装置の下方に設けられるタイトルパネルの表面に通電検知用の透明フィルムを備え、遊技者がタイトルパネルに触れたことを検知したことに基づいて演出が行われるとともに、タイトルパネルの背面にバネを設け、遊技者がタイトルパネルを押すという操作を実感できるようにしたもの等があった（例えば、特許文献 2 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】**

30

【特許文献 1】特開 2014 - 42560 号公報

【特許文献 2】特開 2009 - 153801 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

上記特許文献 1、2 に記載の遊技機のように、遊技者が操作可能なタッチパネルやタイトルパネルを備える遊技機にあっては、遊技者が操作することにより遊技機に振動や衝撃が生じることにより、例えば、何らかの遊技部品が破損してしまったり、遊技に影響が及んでしまう虞があるという問題があった。

【0007】

40

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者による操作が行われることで遊技に影響が及ぶことがない遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0008】**

前記課題を解決するために、本発明の手段 1 に記載の遊技機は、
遊技が可能な遊技機（例えば、スロットマシン 1 / パチンコ遊技機 1001 など）であって、

押圧操作が可能な操作手段（例えば、演出ボタン 300 を有する演出ボタンユニット 310 / 演出ボタン 400 / 演出ボタン 500 / 演出ボタン 300A を有する演出ボタンユニット 310A / 演出ボタン 700 を有する演出ボタンユニット 707）と、

50

前記操作手段が押圧操作されたことに基づいて演出を実行する演出実行手段（例えば、サブ制御部 91 が、所定の操作有効期間内に演出ボタン 300 が押圧操作されて第 2 位置へ移動したとき、AT ゲーム数の上乘せ抽選にて決定された AT ゲーム数（例えば、100 ゲーム）を示す「+100」及び味方キャラクタの画像を表示して、所定数の AT ゲーム数の上乘せを決定したことを遊技者に報知する部分など。図 16（D）参照）と、

前記操作手段が押圧操作されたときの衝撃を吸収する衝撃吸収手段（例えば、緩衝部材 355 / 緩衝部材 455 / 緩衝部材 705）と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段が押圧操作されることによる遊技への影響を低減することができる。

10

【0009】

本発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記衝撃吸収手段（例えば、緩衝部材 355 / 緩衝部材 455 / 緩衝部材 705）は、前記操作手段（例えば、演出ボタンユニット 310 / 演出ボタンユニット 310A / 演出ボタンユニット 707）に設けられている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段が押圧操作されたときの衝撃が操作手段外へ伝達されることを抑制できる。

20

【0010】

本発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 または 2 に記載の遊技機であって、

支持枠（例えば、筐体 1a / 遊技機用枠 1005）と該支持枠に対し開閉可能に設けられた開閉枠（例えば、前面扉 1b / 下扉枠 1006、ガラス扉枠 1007）とを備え、

前記操作手段（例えば、演出ボタンユニット 310 / 演出ボタンユニット 310A / 演出ボタンユニット 707）は前記開閉枠に設けられ、

前記衝撃吸収手段は、前記支持枠と前記開閉枠との開閉に関連する部位に設けられている（例えば、前面扉 1b を閉鎖したときに筐体 1a と前面扉 1b とが接触する部分など）ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段が押圧操作されたときの衝撃を、開閉枠が閉鎖されたときの衝撃を吸収する衝撃吸収手段で吸収することができる。

30

【0011】

本発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技機内に進入した異物を検出する異物検出手段（例えば、異物検出センサなど）と、

前記異物検出手段が前記異物を検出したことに基づいてエラー報知を行う報知手段（例えば、サブ制御部 91）と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異物を進入させることによる不正行為を抑制することができる。

40

【0012】

本発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作手段（例えば、演出ボタンユニット 310）は、ベース部（例えば、下部パネル 200）から突出する第 1 位置（図 3（B）参照 / 図 17（B）参照 / 図 18 参照）と該第 1 位置から退避する第 2 位置（図 3（A）参照 / 図 17（A）参照）との間で移動可能に設けられ、少なくとも前記第 1 位置において押圧操作が可能となる操作部（例えば、演出ボタン 300 / 演出ボタン 400 / 演出ボタン 500）を有し、

前記操作部の突出動作範囲内にある障害物を検出可能な障害物検出手段（例えば、障害物検出センサなど）を備え、

前記操作手段は、前記障害物検出手段が障害物を検出していないことを条件に前記操作部を前記第 1 位置へ移動させる

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作部を安全に突出させることができるとともに、操作手段の故障を回避できる。

【0013】

本発明の手段6の遊技機は、手段5に記載の遊技機であって、

前記操作部（例えば、演出ボタン300 / 演出ボタン400 / 演出ボタン500）を前記第2位置にて保持する保持手段（例えば、カム部材321 / ロック機構407）と、

前記操作部を前記第1位置へ付勢する付勢手段（例えば、圧縮バネ372a ~ 372d / 圧縮バネ403）と、

を備え、

10

前記操作部は、前記第2位置にあるときに前記保持手段による保持状態が解除されることにより、前記付勢手段の付勢力にて前記第1位置へ移動する（例えば、サブ制御部91は、回転用モータ336によりカム部材321を第2方向（図14（B）中矢印方向）に所定角度回転させる。これにより、直交面344A, 344Bが突起部375A, 375Bより第2方向側に移動して、突起部375A, 375Bの周面に対する直交面344A, 344Bによる規制が解除されると、突起部375A, 375Bが平行面342A, 342Bに沿って圧縮バネ372a ~ 372dによる付勢力により前方へと移動する部分 / 図17（B）に示すように、回転体406を図中反時計回りに回転させてブランジャ410aの凹部406aへの係合を解除することにより伝達手段410を非伝達状態とすると、回動アーム405が回転体406に対し相対回動可能となり第2移動位置へ回動可能となることで、ボタンカバー402は圧縮バネ403の付勢力により第1位置へ移動する部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作部を速く移動させることができるので、意外性を与えることができる。

【0014】

本発明の手段7の遊技機は、手段1 ~ 6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作手段の押圧操作を促す促進演出を実行する促進演出実行手段（例えば、サブ制御部91が、上乗せ演出が開始された後、所定のタイミング（例えば、全てのリール2L, 2C, 2Rの可変表示が停止されたときなど）で、「下ボタンを押せ!」という文字を液晶表示器51の表示領域51aに表示して、演出ボタン300の押圧操作を遊技者に促す促進演出を開始する部分。図16（C）参照）を備え、

30

促進演出の実行中に、前記遊技機における特定領域の発光手段を消灯する（例えば、図16（C）において表示領域51aに表示された演出ボタンの画像の周囲の背景領域の表示を暗くしたり、前面扉1bの前面における表示領域51aの周囲に設けられた発光ダイオード（LED）などを消灯または輝度を低下させる）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進演出を目立たせることができる。

【0015】

本発明の手段8の遊技機は、手段1 ~ 7のいずれかに記載の遊技機であって、

40

可変表示を行う可変表示手段（例えば、リール2L, 2C, 2R、液晶表示器51など）を備え、

前記可変表示手段は、前記促進演出の実行中は可変表示の表示領域を縮小させる（例えば、透視窓3L, 3C, 3Rの領域も透過液晶にして、このような促進演出の実行中において透視窓3L, 3C, 3Rの領域を暗くするなどして視認性を低下させたり、あるいは図柄の可変表示を透視窓3L, 3C, 3Rの領域とは別個の領域にて縮小表示させるようにする）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進演出を目立たせることができる。

【0016】

50

本発明の手段 9 の遊技機は、手段 1 ~ 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作手段（例えば、演出ボタンユニット 7 0 7）は、ベース部（例えば、ベース部 7 0 6）から突出する第 1 位置と該第 1 位置から退避する第 2 位置との間で移動可能に設けられた操作部（例えば、演出ボタン 7 0 0）を有し、

前記ベース部に設けられ、前記操作部に設けられた透視部を通して視認可能な演出部（例えば、演出板 7 0 1）を備え、

前記操作部の前記第 2 位置から前記第 1 位置への移動により、前記演出部の視認態様が変化する（例えば、操作面部 7 0 0 A の傾倒角度が変化することで、LED 7 0 3 から出射された光の操作面部 7 0 0 A への入射角度が変化し、これにより操作面部 7 0 0 A の背面で反射する光が増加し、後方にある演出板 7 0 1 の前面が照らされるばかりか、前方に出射される光量が低減することにより、遊技者側からの演出板 7 0 1 の視認性が向上、つまり、演出板 7 0 1 の視認態様が変化する部分。図 2 0 及び図 2 1 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作部が第 1 位置へ移動することにより演出部の視認態様が変化するため、演出効果が向上する。

【 0 0 1 7 】

本発明の手段 1 0 の遊技機は、手段 1 ~ 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作手段（例えば、演出ボタンユニット 3 1 0 A）は、ベース部（例えば、下部パネル 2 0 0 の表示面 2 0 0 a）から突出する第 1 位置と該第 1 位置から退避する第 2 位置との間で移動可能に設けられた操作部（例えば、演出ボタン 3 0 0 A）を有し、

前記ベース部に設けられ、前記操作部に設けられた透視部を通して視認可能な演出部（例えば、演出板 6 0 0）を備え、

前記演出部は、前記操作部の前記第 2 位置から前記第 1 位置への移動により、第 1 状態から該第 1 状態とは視認態様が異なる第 2 状態へ変化する（例えば、演出ボタン 3 0 0 A の第 2 位置から第 1 位置への移動により演出板 6 0 0 が第 1 状態から第 2 状態へ変化する）ことで、演出板 6 0 0 の前面が斜め上方を向くように傾斜し、これにより遊技者が透視部である操作面部 3 0 1 A を通して演出板 6 0 0 を見たときの該演出板 6 0 0 の視認態様が変化する部分。図 1 9 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作部が第 1 位置へ移動することにより表示部の視認態様が変化するため、演出効果が向上する。

【 0 0 1 8 】

本発明の手段 1 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、スロットマシン 1 / パチンコ遊技機 1 0 0 1 など）であって、

ベース部（例えば、下部パネル 2 0 0 / 操作台 1 2 0 / 上皿 1 0 0 3）から突出する第 1 位置（図 3（B）参照 / 図 1 7（B）参照 / 図 1 8 参照）と該第 1 位置から退避する第 2 位置（図 3（A）参照 / 図 1 7（A）参照）との間で移動可能に設けられた可動部（例えば、演出ボタン 3 0 0 / 演出ボタン 4 0 0 / 演出ボタン 5 0 0）と、

前記可動部を移動させる移動手段（例えば、圧縮バネ 3 7 2 a ~ 3 7 2 d、回転用モータ 3 3 6、突起部 3 7 5 A、3 7 5 B 及びカム部材 3 2 1 / 圧縮バネ 4 0 3、回転体 4 0 6、伝達手段 4 1 0、ロック機構 4 0 7）と、

を備え、

前記可動部は、

前記第 2 位置において前記ベース部にて被覆され、該第 2 位置から前記第 1 位置へ移動することで現出する演出部（例えば、側周面部 3 0 1 B / 側周面部 4 0 2 B / 側周面部 5 0 0 B）と、

前記第 1 位置にあるときに前記演出部で演出を行うための演出用電気部品（例えば、演出用 LED 3 7 9、レンズ部材 3 6 2 / 演出用 LED 4 1 1 / フィギュア F）と、

を有する

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動部が第 2 位置から第 1 位置へ移動してベース部にて被覆されていた演出部が現出したときに、該演出部にて演出用電気部品により演出を行うことができるので、可動部が第 1 位置に突出したことを目立たせることができる。また、可動部は演出用電気部品を有するため、可動部の移動により演出用電気部品が演出部から離れることを防止できる。

【0019】

本発明の手段 12 の遊技機は、手段 11 に記載の遊技機であって、

前記可動部（例えば、演出ボタン 300 / 演出ボタン 400）を前記第 2 位置（図 3（A）参照 / 図 17（A）参照）から第 1 速度で前記第 1 位置（図 3（B）参照 / 図 17（B）参照）へ移動させる第 1 移動制御（例えば、低速移動制御、図 15 参照）と、前記可動部を前記第 2 位置から前記第 1 速度よりも速い第 2 速度で前記第 1 位置へ移動させる第 2 移動制御（例えば、高速移動制御、図 14 参照）と、を実行する駆動制御手段（例えば、サブ制御部 91）を備える

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動部の移動態様を多様化することができるため、演出効果が向上する。

【0020】

本発明の手段 13 の遊技機は、手段 11 または 12 に記載の遊技機であって、

前記第 1 位置（図 3（B）参照）にて前記可動部（例えば、演出ボタン 300）の移動を規制する移動規制手段（例えば、緩衝部材 350A, 350B / 装飾シート 202 の背面における開口部 204 の周囲に設けた規制部 / ガイド棒 371a ~ 371d の後端に形成した拡径部など）と、

20

前記移動規制手段にて前記可動部の移動が規制されたときの衝撃を緩衝する緩衝手段（例えば、緩衝部材 350A, 350B、圧縮バネなど）と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動部への衝撃が緩衝されることで、演出用電気部品を保護することができる。

【0021】

30

本発明の手段 14 の遊技機は、手段 11 ~ 13 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動部（例えば、演出ボタン 400 のボタンカバー 402）を前記第 1 位置（図 17（B）参照）側へ付勢する付勢手段（例えば、圧縮バネ 403）と、

前記可動部に連結手段（例えば、連結手段 404）を介して連結される移動体（例えば、回動アーム 405）を有し、該移動体を第 1 移動位置（図 17（A）参照）と該第 1 移動位置とは異なる第 2 移動位置（図 17（B）参照）との間で移動させる第 2 移動手段（例えば、回転体 406 及び図示しない駆動源）と、

を備え、

前記可動部は、前記第 2 移動手段が前記移動体を前記第 1 移動位置に移動させることで前記付勢手段の付勢力に抗して前記第 2 位置側へ移動され、前記移動体が前記第 2 移動位置に移動可能とされることで前記付勢手段の付勢力により前記第 1 位置側へ移動され（例えば、図 17（B）に示すように、回転体 406 を図中反時計回りに回転させてプランジャ 410a の凹部 406a への係合を解除することにより伝達手段 410 を非伝達状態とすると、回動アーム 405 が回転体 406 に対し相対回動可能となり第 2 移動位置へ回動可能となることで、ボタンカバー 402 は圧縮バネ 403 の付勢力により第 1 位置へ移動する。）と、

40

前記連結手段は、前記可動部が前記第 1 位置にあるとき、前記移動体を前記第 2 移動位置から前記第 1 移動位置へ移動させることなく該可動部が前記第 2 位置側へ移動することを許容する（例えば、図 17（C）に示すように、連結手段 404 は、ボタンカバー 402 が第 1 位置にあるとき、回動アーム 405 を第 2 移動位置から第 1 移動位置へ移動させ

50

ることなく該ボタンカバー４０２が第２位置側へ移動することを許容する。つまり、連結手段４０４は、可撓性を有しない連結部材において移動体側の連結軸４０９と可動体側の連結軸４０８とのうち少なくとも一方の連結軸との連結位置をずらすことができる連結機構とされていることで、ボタンカバー４０２の操作面部４０２Ａが下方に押圧されると、連結軸４０９にガイドされながら連結手段４０４が下方に移動するため、回動アーム４０５が第２移動位置にあってもボタンカバー４０２が下降することができる。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動部を付勢手段の付勢力を利用して第２位置から第１位置へ移動させることができるとともに、可動部が第１位置にあるとき、移動体を第２移動位置から第１移動位置へ移動させることなく該可動部が第２位置側へ移動することが許容されることで、可動部に外力が加わって第２位置側へ移動しても該外力が移動手段に作用すること

10

【００２２】

本発明の手段１５の遊技機は、手段１１～１４のいずれかに記載の遊技機であって、前記ベース部（例えば、下部パネル２００）には開口部（例えば、開口部２０３、開口部２０４）が形成され、

前記可動部（例えば、演出ボタン３００）は、

前記開口部を挿通可能な挿通部（例えば、カバー部材３６３の挿通部３９７Ａ）と、

前記挿通部の周面における突出方向と反対側の端部または端部周辺に突設される段部（例えば、フランジ部３９７Ｂ）と、

20

を有する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、開口部と挿通部との間から針金等の異物が差し込まれても、段部により異物の進入が規制されるため、異物を進入させることによる不正行為を抑制できる。

【００２３】

本発明の手段１６の遊技機は、手段１５に記載の遊技機であって、

前記段部（例えば、フランジ部３９７Ｂ）には、突出方向に向けて光を出射する発光手段（例えば、演出用ＬＥＤ３７６）が設けられている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、開口部と挿通部の隙間から光が漏れるまたはベース部が透光性を有する場合は該ベース部を介して光が透過するため、演出効果が向上する。

30

【００２４】

本発明の手段１７の遊技機は、手段１１～１６のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動部（例えば、演出ボタン３００）は、前記第１位置（図３（Ｂ）参照）へ移動することで遊技者側に近づき、前記第２位置（図３（Ａ）参照）へ移動することで遊技者側から遠ざかるように設けられている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動部が第１位置に移動すると遊技者側に突出するため、迫力ある演出を提供することができる。

【００２５】

40

本発明の手段１８の遊技機は、手段１１～１７のいずれかに記載の遊技機であって、

前記ベース部（例えば、下部パネル２００）とは別個に設けられたガイドベース部（例えば、非移動部３１１）を有し、

前記可動部（例えば、演出ボタン３００）は、前記ガイドベース部により移動案内されるガイド部（例えば、ガイド棒３７１ａ～３７１ｄ）を有する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ベース部とは別個のガイドベース部にて移動案内されるので、第１位置において移動方向に対し直交する方向に外力が加えられても、可動部がガイドベース部により安定して支持される。

【００２６】

50

本発明の手段 19 の遊技機は、手段 11 ~ 手段 18 のいずれかに記載の遊技機であって

、
前記可動部（例えば、演出ボタン 300）は、遊技者により操作可能な操作部（例えば、操作面部 301A）を有し、前記第 1 位置（図 3（B）参照）へ移動することで前記操作部が遊技者側に近づき、前記第 2 位置（図 3（A）参照）へ移動することで前記操作部が遊技者側から遠ざかるように設けられている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動部を第 1 位置から第 2 位置へ移動するように操作するときに、操作部が遊技者から遠ざかり上方から叩きにくいことで、可動部が壊れにくくなる。

【0027】

本発明の手段 20 の遊技機は、手段 11 ~ 手段 19 のいずれかに記載の遊技機であって

、
前記ベース部（例えば、下部パネル 200）は、前記遊技機（例えば、スロットマシン 1）の装飾パネルであり、

前記可動部（例えば、演出ボタン 300）は、前記第 2 位置（図 3（A）参照）において前記装飾パネルの一部を構成する装飾面（例えば、操作面部 301A）を有する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動部が第 2 位置にあるときの装飾性が向上する。

【0028】

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

【図面の簡単な説明】

【0029】

【図 1】本発明が適用された実施例としてのスロットマシンの正面図である。

【図 2】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図 3】（A）は演出ボタンが第 2 位置にある状態を示す斜視図、（B）は第 1 位置にある状態を示す斜視図である。

【図 4】（A）は演出ボタンが第 2 位置にある状態を示す側面図、（B）は第 1 位置にある状態を示す側面図である。

【図 5】下部パネル、基体及び演出ボタンユニットを斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。

【図 6】下部パネル、基体及び演出ボタンユニットを斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。

【図 7】演出ボタンユニットの構造を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。

【図 8】演出ボタンユニットの構造を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。

【図 9】カム部材を示す六面図及び斜視図である。

【図 10】演出ボタンの内部構造を示す断面図である。

【図 11】（A）は図 10 の A - A 断面図、（B）は図 10 の B - B 断面図である。

【図 12】図 10 の C - C 断面図である。

【図 13】演出ボタンが第 1 位置にある状態を示す断面図である。

【図 14】（A）（B）はサブ制御部が高速移動制御を実行したときの移動部及びカム部材の態様を示す説明図、（C）は演出ボタンが押圧されたときの移動部及びカム部材の態様を示す説明図である。

【図 15】（A）～（C）はサブ制御部が低速移動制御を実行したときの移動部及びカム部材の態様を示す説明図である。

【図 16】（A）～（D）は、演出ボタンの突出動作を用いた演出の一例を示す説明図である。

【図 17】（A）～（D）は本発明の変形例 1 としての演出ボタンの動作態様を示す概略図である。

10

20

30

40

50

【図 18】本発明を遊技機の他の例であるパチンコ遊技機に適用した状態を示す正面図である。

【図 19】(A)は変形例 2 としての演出ボタンが第 2 位置にある状態、(B)は演出ボタンが第 1 位置にある状態を示す断面図である。

【図 20】(A)は変形例 3 としての演出ボタンが第 2 位置にある状態、(B)は演出ボタンが第 1 位置にある状態を示す斜視図である。

【図 21】(A)は変形例 3 としての演出ボタンが第 2 位置にある状態、(B)は演出ボタンが第 1 位置にある状態を示す断面図である。

【発明を実施するための形態】

【0030】

10

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例】

【0031】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例を図面を用いて説明する。図 1 は、本発明が適用された実施例としてのスロットマシンの正面図である。尚、以下の説明においては、図 1 に示すスロットマシン 1 の正面に対峙したときの前後左右方向を基準として説明する。図 1 に示すように、本実施例のスロットマシン 1 は、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0032】

20

本実施例のスロットマシン 1 の筐体 1 a の内部には、外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L, 2 C, 2 R (以下、左リール、中リール、右リール) が水平方向に並設されており、これらリール 2 L, 2 C, 2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 L, 3 C, 3 R からそれぞれ見えるように配置されている。

【0033】

リール 2 L, 2 C, 2 R の外周部には、特に図示しないが、例えば、それぞれ「黒 7」、「網 7 (図中網掛け 7)」、「白 7」、「BAR」、「リプレイ」、「ブラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」等の互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。リール 2 L, 2 C, 2 R の外周部に描かれた図柄は、前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 L, 3 C, 3 R において各々上中下三段に表示される。

30

【0034】

各リール 2 L, 2 C, 2 R は、各々対応して設けられリールモータ 3 2 L, 3 2 C, 3 2 R (図 2 参照) によって回動させることで、各リール 2 L, 2 C, 2 R の図柄が透視窓 3 L, 3 C, 3 R に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール 2 L, 2 C, 2 R の回動を停止させることで、透視窓 3 L, 3 C, 3 R に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

【0035】

リール 2 L, 2 C, 2 R の内側には、リール 2 L, 2 C, 2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R (図 2 参照) と、リール 2 L, 2 C, 2 R を背面から照射するリール LED 5 5 (図 2 参照) と、が設けられている。また、リール LED 5 5 は、リール 2 L, 2 C, 2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 1 2 の LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

40

【0036】

前面扉 1 b の各リール 2 L, 2 C, 2 R の手前側 (遊技者側) の位置には、液晶表示器 5 1 の表示領域 5 1 a が配置されている。液晶表示器 5 1 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、表示領域 5 1 a の透視窓 3 L, 3 C, 3 R に対応する透過領域及び透視窓 3 L, 3 C, 3 R を介して遊技者側から各リール 2 L, 2 C, 2 R が視認できるようになっている。また、表示領域 5 1 a の透過

50

領域を除く領域の裏面には、背後から表示領域 5 1 a を照射するバックライト（図示略）が設けられているとともに、さらにその裏面には、内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられている。

【0037】

前面扉 1 b には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例ではいずれの遊技状態においても 3）を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算ス

10

【0038】

尚、本実施例では、回動を開始した 3 つのリール 2 L、2 C、2 R のうち、最初に停止するリールを第 1 停止リールと称し、また、その停止を第 1 停止と称する。同様に、2 番目に停止するリールを第 2 停止リールと称し、また、その停止を第 2 停止と称し、3 番目に停止するリールを第 3 停止リールと称し、また、その停止を第 3 停止あるいは最終停止と称する。

【0039】

20

また、前面扉 1 b には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 1 1、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 BET LED 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 BET LED 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 BET LED 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 LED 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 LED 1 8、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回動開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 LED 1 9、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 LED 2 0 が設け

30

【0040】

MAX BET スイッチ 6 の内部には、MAX BET スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する BET スイッチ有効 LED 2 1（図 2 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 LED 2 2 L、2 2 C、2 2 R（図 2 参照）がそれぞれ設けられている。

【0041】

また、前面扉 1 b におけるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の下方には、スロットマシン 1 のタイトルなどが表示される下部パネル 2 0 0 が設けられているとともに、下部パネル 2 0 0 の右側には、後述する演出ボタン 3 0 0 が前後方向に移動可能に設けられている。

40

【0042】

前面扉 1 b の背面には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 2 3（図 2 参照）、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 2 4（図 2 参照）、所定の契機で打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ 3 6 a（図 2 参照）、所定の契機で自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するた

50

めの自動精算スイッチ 3 6 b (図 2 参照)、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体 1 a 内部に設けられたホッパータンク (図示略) 側またはメダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切替えるための流路切替ソレノイド 3 0 (図 2 参照)、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク (図示略) 側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1 a ~ 3 1 c (図 2 参照) を有するメダルセクタ (図示略)、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5 (図 2 参照) が設けられている。

【 0 0 4 3 】

前面扉 1 b の背面におけるメダル投入部 4 の直下には、メダルセクタ (図示略) が取り外し自在に設けられている。メダルセクタ (図示略) の側方には、該メダルセクタの側面から流出したメダルをホッパータンク (図示略) に誘導するメダルシュート (図示略) が取り付けられており、メダルセクタ (図示略) からは、該メダルセクタの背面下部から流出したメダルを下方のメダル払出口 9 に誘導するメダル返却通路 (図示略) 及びホッパーユニット (図示略) から払い出されたメダルをメダル払出口 9 に誘導するメダル払出通路 (図示略) を構成するメダル通路部材 (図示略) が配設されている。

【 0 0 4 4 】

筐体 1 a 内部には、前述したリール 2 L , 2 C , 2 R、リールモータ 3 2 L , 3 2 C , 3 2 R (図 2 参照)、各リール 2 L , 2 C , 2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R (図 2 参照) からなるリールユニット (図示略)、外部出力信号を出力するための外部出力基板 1 0 0 0 (図 2 参照)、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク (図示略)、該ホッパータンクに貯留されたメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーモータ 3 4 b (図 2 参照)、ホッパーモータ 3 4 b の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 3 4 c (図 2 参照) からなるホッパーユニット (図示略)、電源ボックス (図示略) が設けられている。

【 0 0 4 5 】

ホッパーユニット (図示略) の側部には、ホッパータンク (図示略) から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク (図示略) が設けられている。オーバーフロータンク (図示略) の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ 3 5 a (図 2 参照) が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわち、オーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

【 0 0 4 6 】

電源ボックス (図示略) の前面には、設定変更状態または設定確認状態に切替えるための設定キースイッチ 3 7 (図 2 参照)、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率 (出玉率) の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット / 設定スイッチ 3 8 (図 2 参照)、電源を on / off する際に操作される電源スイッチ 3 9 (図 2 参照) が設けられている。

【 0 0 4 7 】

本実施例のスロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには M A X B E T スイッチ 6 を操作すればよい。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L N (図 1 参照) が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず 3 枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ライン L N が有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【 0 0 4 8 】

入賞ラインとは、各リール 2 L , 2 C , 2 R の透視窓 3 L , 3 C , 3 R に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実

10

20

30

40

50

施例では、図 1 に示すように、リール 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L N のみが入賞ラインとして定められている。尚、本実施例では、1 本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用してもよい。

【0049】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 を操作すると、各リール 2 L, 2 C, 2 R が回転し、各リール 2 L, 2 C, 2 R の図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R を操作すると、対応するリール 2 L, 2 C, 2 R の回転が停止し、透視窓 3 L, 3 C, 3 R に表示結果が導出表示される。

【0050】

そして全てのリール 2 L, 2 C, 2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、入賞ライン L N 上に予め定められた図柄の組合せ（以下、役とも呼ぶ）が各リール 2 L, 2 C, 2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では 50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9（図 1 参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ライン L N 上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール 2 L, 2 C, 2 R の表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【0051】

尚、本実施例では、3 つのリールを用いた構成を例示しているが、リールが 1 つのみ用いた構成、2 つのリールを用いた構成、4 つ以上のリールを用いた構成としても良く、2 以上のリールを用いた構成においては、2 以上の全てのリールに導出された表示結果の組合せに基づいて入賞を判定する構成とすればよい。

【0052】

図 2 は、スロットマシン 1 の構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 には、図 2 に示すように、遊技制御基板 40、演出制御基板 90、電源基板 101 が設けられており、遊技制御基板 40 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 90 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 101 によってスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【0053】

電源基板 101 には、外部から AC 100 V の電源が供給されるとともに、この AC 100 V の電源からスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板 40 及び遊技制御基板 40 を介して接続された演出制御基板 90 に供給されるようになっている。

【0054】

また、電源基板 101 には、前述したホッパーモータ 34 b、払出センサ 34 c、満タンセンサ 35 a、設定キースイッチ 37、リセット / 設定スイッチ 38、電源スイッチ 39 が接続されている。

【0055】

遊技制御基板 40 には、前述した MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、打止スイッチ 36 a、自動精算スイッチ 36 b、投入メダルセンサ 31 a ~ 31 c、ドア開放検出スイッチ 25、リールセンサ 33 L, 33 C, 33 R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34 c、満タンセンサ 35 a、設定キースイッチ 37、リセット / 設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【0056】

また、遊技制御基板 40 には、前述したクレジット表示器 11、遊技補助表示器 12、1 ~ 3 B E T L E D 14 ~ 16、投入要求 L E D 17、スタート有効 L E D 18、ウェイト中 L E D 19、リプレイ中 L E D 20、B E T スイッチ有効 L E D 21、左、中、右停

10

20

30

40

50

止有効LED 22L, 22C, 22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L, 32C, 32Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述したホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載された後述のメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0057】

遊技制御基板40には、遊技の制御を行うメイン制御部41、メイン制御部41の制御に用いるクロックを生成する制御用クロック生成回路42、メイン制御部41が搭載する乱数回路が乱数を生成する際に用いるクロックを生成する乱数用クロック生成回路43、遊技制御基板40に接続されるスイッチ類の検出を行うスイッチ検出回路44、リールモータ32L, 32C, 32Rを駆動させるモータ駆動回路45、流路切替ソレノイド30を駆動させるソレノイド駆動回路46、LED類を駆動させるLED駆動回路47、遊技制御基板40への供給電圧の低下を検知する電断検出回路48、メイン制御部41に対してリセット信号を与えるリセット回路49が搭載されている。

【0058】

メイン制御部41は、1チップマイクロコンピュータにて構成され、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM、ワークメモリとして使用されるRAM、プログラムに従って制御動作を行うCPUが内蔵されており、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板40に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0059】

また、メイン制御部41は、ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7の操作を検出したとき、内部抽選を実行し、入賞の発生を許容するか否か及び入賞の発生を許容するときには複数種類の入賞のうちいずれの発生を許容するかを、透視窓3L, 3C, 3Rに表示結果が導出表示されるまでに決定する。また、メイン制御部41は、遊技の進行等に応じて演出制御基板90に対して各種のコマンドを送信する。

【0060】

演出制御基板90には、スロットマシン1の前面扉1bに配置された液晶表示器51（図1参照）、演出効果LED52、スピーカ53, 54、リールLED55、演出用スイッチ56、後述する演出ボタンユニット310に設けられた演出用LED376, 379, 386、回転用モータ336、レンズ部材用モータ384、初期位置センサ398等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0061】

演出制御基板90には、メイン制御部41と同様にCPU、ROM、RAM等を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92、演出効果LED52、リールLED55を駆動させるLED駆動回路93、スピーカ53, 54からの音声出力制御を行う音声出力回路94、サブ制御部91に対してリセット信号を与えるリセット回路95、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置97、演出制御基板90への供給電圧の低下を検出する電断検出回路98、その他の回路等、が搭載されており、サブ制御部91は、メイン制御部41から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0062】

次に、下部パネル200及び演出ボタン300を有する演出ボタンユニット310の構造について、図3～図6に基づいて説明する。図3は、（A）は演出ボタンが第2位置にある状態を示す斜視図、（B）は第1位置にある状態を示す斜視図である。図4は、（A）は演出ボタンが第2位置にある状態を示す側面図、（B）は第1位置にある状態を示す側面図である。図5は、下部パネル、基体及び演出ボタンユニットを斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図6は、下部パネル、基体及び演出ボタンユニットを斜め後ろ

10

20

30

40

50

から見た状態を示す分解斜視図である。

【 0 0 6 3 】

図 1、図 3 及び図 4 に示すように、下部パネル 2 0 0 は、前面扉 1 b の前面上下方向の略中央位置に左右方向に向けて形成された操作台 1 2 0 と、前面扉 1 b の前面下部に左右方向に向けて形成されメダル払出口 9 から払い出されたメダルを貯留可能な下皿 1 2 1 と、の間に配設されている。下部パネル 2 0 0 は、正面視略横長長方形状に形成され、表示面 2 0 0 a が上辺から下辺に向けて前側に傾斜するように設けられているとともに、表示面 2 0 0 a は、上辺から下辺に向けて前側に湾曲している（図 4 参照）。当該スロットマシン 1 にて遊技を行う遊技者の目線は、透視窓 3 L, 3 C, 3 R と略同等の高さにあるため、第 2 位置においても表示面 2 0 0 a がやや上向きになるように傾斜することで、表示面 2 0 0 a を遊技者が視認しやすくなっている。

10

【 0 0 6 4 】

また、演出ボタン 3 0 0 は、ベース部としての下部パネル 2 0 0 の表示面 2 0 0 a から突出する第 1 位置（図 3（B）、図 4（B）参照）と、該第 1 位置から後側に退避する第 2 位置（図 3（A）、図 4（A）参照）と、の間に前後方向に移動可能に設けられている。

【 0 0 6 5 】

図 5 及び図 6 に示すように、下部パネル 2 0 0 は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され表示面 2 0 0 a を形成するカバーパネル 2 0 1 と、カバーパネル 2 0 1 の背面側に配置され透光性を有する合成樹脂材にて構成される装飾シート 2 0 2 と、を有している。装飾シート 2 0 2 の背面には、特に図示しないが所定の装飾（例えば、機種のタイトル名や演出で登場するキャラクタなど）が印刷等により施されており、該装飾は、カバーパネル 2 0 1 の前側から、カバーパネル 2 0 1 及び装飾シート 2 0 2 を透して視認できるようになっている。尚、本実施例では、印刷により装飾が施されていたが、液晶表示装置や導光板等により装飾を視認可能となるようにしてもよい。

20

【 0 0 6 6 】

カバーパネル 2 0 1 の右側には、円形の開口部 2 0 3 が形成されているとともに、装飾シート 2 0 2 における開口部 2 0 3 に対応する位置には、開口部 2 0 3 と略同形に形成された開口部 2 0 4 が形成されており、演出ボタン 3 0 0 を挿通可能としている。このように構成された下部パネル 2 0 0 は、前面扉 1 b を構成する基体 1 c の前面に形成された取付凹部 2 0 5 に前側から取り付けられる。尚、下部パネル 2 0 0 は、基体 1 c に対し着脱可能に取り付けられるが、前面扉 1 b を開放しない限り取り外すことができないようになっている。

30

【 0 0 6 7 】

取付凹部 2 0 5 の右側には、正面視略正方形状の開口部 2 0 6 が形成されているとともに、基体 1 c の背面における開口部 2 0 6 の周縁からは、四角筒状の固定筒 2 0 7 が後側に向けて突設されており、該固定筒 2 0 7 の後端部には、演出ボタンユニット 3 1 0 がネジ N 1 により取り付けられている。

【 0 0 6 8 】

また、特に図示しないが、取付凹部 2 0 5 における開口部 2 0 6 の左側には、複数の下部パネル発光ダイオード（下部パネル LED）が前方に向けて光を照射可能に配設されており、装飾シート 2 0 2 を後側から照らすことができるようになっている。

40

【 0 0 6 9 】

次に、演出ボタンユニット 3 1 0 の構造について、図 7 ~ 図 1 3 に基づいて説明する。図 7 は、演出ボタンユニットの構造を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図 8 は、演出ボタンユニットの構造を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。図 9 は、カム部材を示す六面図及び斜視図である。図 1 0 は、演出ボタンの内部構造を示す断面図である。図 1 1 は、（A）は図 1 0 の A - A 断面図、（B）は図 1 0 の B - B 断面図である。図 1 2 は、図 1 0 の C - C 断面図である。図 1 3 は、演出ボタンが第 1 位置にある状態を示す断面図である。

50

【0070】

図7～図11に示すように、演出ボタンユニット310は、基体1cの固定筒207の後端部に固設され前後方向に移動しない非移動部311と、非移動部311に対し前後方向に移動可能に設けられた可動部としての移動部312と、から主に構成されている。

【0071】

非移動部311は、前面が開口する四角箱状に形成される固定ベース320と、固定ベース320に対し前後方向を向く回転軸322を中心として回転可能に取り付けられたカム部材321と、を有する。

【0072】

固定ベース320は、前端の左右側辺上下位置に取付片330がそれぞれ突設されており、該取付片330に取り付けたネジN1を固定筒207の左右側辺上下位置に突設されたネジ孔331（図6参照）に螺入することで、固定筒207の後開口を閉鎖するように取り付けられる。固定ベース320の四隅には、円筒状のガイドボス332a～332dが前後方向に向けて形成されている。固定ベース320の背板333の中心位置には孔部335が形成されているとともに、該背板333の背面における孔部335の周縁からは円筒状の軸受ボス334が突設されており、軸受ボス334の孔部335には回転軸322の後部が軸周りに回転可能に挿入されている。

【0073】

また、軸受ボス334の下方位置には、回転用モータ336が取り付けられている。回転用モータ336の駆動軸336aは、背板333における孔部335の下方近傍を挿通して前方に突出され、該駆動軸336aの先端には駆動ギヤ337が固着されている。駆動ギヤ337は、後述する軸受ボス348の周囲に固定された従動ギヤ338に噛合されており、回転用モータ336により駆動ギヤ337が回転することで、従動ギヤ338を介して回転軸322が回転するようになっている。

【0074】

図9に示すように、カム部材321は、円筒形状に形成され、外周面340には、外周面340に対してカム部材321の径方向の内側に凹む凹部341が形成されている。外周面340と凹部341との段差部分には、カム部材321の軸方向（前後方向）に対し平行に延びる2つの平行面342A、342Bと、カム部材321の軸方向に対し傾斜した方向に延びる曲面状の2つの傾斜面343A、343Bと、平行面342A、342Bの後端部と傾斜面343A、343Bの後端部とを両端としてカム部材321の軸方向に対し直交方向に延びる2つの直交面344A、344Bとが形成されている。

【0075】

これら2つの平行面342A、342B、2つの傾斜面343A、343B及び2つの直交面344A、344Bは、それぞれ回転軸322を挟んで対向する位置に配置されている。また、平行面342A、342Bの前端部と傾斜面343A、343Bの前端部との間は離れており、この間には、ゴム材等からなる緩衝部材350A、350Bが設けられており、後述する突起部375A、375Bの移動を規制できるようになっている。

【0076】

カム部材321の内部には、正面視十字形をなすリブ347が一体に形成されており、該リブ347の交差位置、つまり、カム部材321の回転中心位置には、回転軸322を挿通可能な前後方向を向く軸受ボス348が前後方向に延設されている。また、リブ347の前端には、円形の前板345（図7及び図8参照）が、前面開口を閉鎖するようにネジ（図示略）により取り付けられているとともに、リブ347の後端には、円形の背板346が後面開口を閉鎖するように一体に形成されている。また、軸受ボス348は、背板346の背面側に突出してカム部材321の後端より後側に延出されて背板333の前面に当接されている。また、背板346から突出した部分には従動ギヤ338が固定されている。

【0077】

このように構成されたカム部材321は、固定ベース320の背板333から突出する

10

20

30

40

50

回転軸 3 2 2 の後端が軸受ボス 3 4 8 内に回転可能に挿入されることで、固定ベース 3 2 0 に対し前後方向を向く回転軸 3 2 2 を中心として回転可能に設けられる。また、軸受ボス 3 4 8 の後端が背板 3 3 3 の前面に当接するとともに、前板 3 4 5 が後述する膨出部 3 8 1 の前板に当接することで、前後方向の移動が規制される。

【 0 0 7 8 】

移動部 3 1 2 は、固定ベース 3 2 0 に対し前後方向に移動可能に設けられる移動ベース 3 6 0 と、移動ベース 3 6 0 に組付けられる発光ベース 3 6 1 と、発光ベース 3 6 1 の周囲を覆うように取り付けられるレンズ部材 3 6 2 と、レンズ部材 3 6 2 の周囲を覆うように取り付けられるカバー部材 3 6 3 とを有し、該移動部 3 1 2 は、遊技者が操作可能な操作部としての表示面 2 0 0 a を有する演出ボタン 3 0 0 を構成する。

10

【 0 0 7 9 】

移動ベース 3 6 0 は、固定ベース 3 2 0 の前面開口より若干縮径された板材からなる移動板 3 7 0 を有し、該移動板 3 7 0 の背面四隅には、円柱状のガイド棒 3 7 1 a ~ 3 7 1 d が後側に向けて突設されている。ガイド棒 3 7 1 a ~ 3 7 1 d は、所定長さを有し、固定ベース 3 2 0 のガイドボス 3 3 2 a ~ 3 3 2 d 内に前後方向に移動可能に挿入される。また、ガイド棒 3 7 1 a ~ 3 7 1 d の周囲には、固定ベース 3 2 0 に対し移動部 3 1 2 を前方に付勢する圧縮バネ 3 7 2 a ~ 3 7 2 d が、固定ベース 3 2 0 の背板 3 3 3 と移動板 3 7 0 との間にそれぞれ環装されている。

【 0 0 8 0 】

また、特に図 1 1 (B) に示すように、ガイド棒 3 7 1 a ~ 3 7 1 d の前端は、移動板 3 7 0 の背面に突設されたボス 3 5 4 に嵌合されており、演出ボタン 3 0 0 が押圧され第 1 位置から第 2 位置へ移動したときに、ガイドボス 3 3 2 a ~ 3 3 2 d の前端にボス 3 5 4 の後端が当接することで移動部 3 1 2 の後方への移動が規制されるようになっている。そして、ガイド棒 3 7 1 a ~ 3 7 1 d の周囲における該ボス 3 5 4 とガイドボス 3 3 2 a ~ 3 3 2 d との間にはゴム材等からなるリング状の緩衝部材 3 5 5 が環装されており、第 2 位置において移動部 3 1 2 の後方への移動が規制されるときに、ボス 3 5 4 の後端がガイドボス 3 3 2 a ~ 3 3 2 d の前端と衝突する際の衝撃が緩衝部材 3 5 5 により吸収されるようになっている。

20

【 0 0 8 1 】

移動板 3 7 0 の中央位置には、前方に膨出する有底筒状の膨出部 3 8 1 が形成されており、該膨出部 3 8 1 の内部にはカム部材 3 2 1 の前部が収容される。移動板 3 7 0 の背面における膨出部 3 8 1 の開口の左右側には、移動部 3 1 2 の移動を規制する規制アーム 3 7 4 A , 3 7 4 B が、回転軸 3 2 2 を挟んで対向する位置から後側に向けて延設されており、これら規制アーム 3 7 4 A , 3 7 4 B それぞれの後端の対向面には、円柱状の突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B が内側に向けて突設されている。

30

【 0 0 8 2 】

発光ベース 3 6 1 は、図 1 0 及び図 1 1 に示すように、膨出部 3 8 1 と、該膨出部 3 8 1 の周面から前方に向けて突出するように複数（本実施例では、9 枚）設けられた取付支柱 3 7 8 と、これら各取付支柱 3 7 8 の間に差し込まれ、演出用ダイオード（演出用 L E D ）3 7 9 が搭載された複数の L E D 基板 3 8 0 とを有し、演出用 L E D 3 7 9 は径方向の外側に向けて光を照射可能とされている。

40

【 0 0 8 3 】

膨出部 3 8 1 の前板には、レンズ部材 3 6 2 の回転軸 3 8 2 を回転可能に軸支する軸受筒 3 8 3 が前方に向けて突設されているとともに、該軸受筒 3 8 3 の近傍位置には、レンズ部材 3 6 2 を回転させるためのレンズ部材用モータ 3 8 4 が設けられている。各取付支柱 3 7 8 の前端には環状の L E D 基板 3 8 5 が取り付けられており、該 L E D 基板 3 8 5 の前面には、複数の演出用ダイオード（演出用 L E D ）3 8 6 が前方に向けて光を出射可能に設けられている。尚、回転軸 3 2 2 と回転軸 3 8 2 とは同一軸心をなすように前後に設けられている。

【 0 0 8 4 】

50

レンズ部材 362 は、非透光性の合成樹脂材により略円筒形状に形成されたレンズベース 390 と、レンズベース 390 の周面に形成された複数の開口に設けられた透光性を有する合成樹脂材にて形成された複数（本実施例では、9 枚）のレンズ 391 と、レンズベース 390 の前面開口を閉鎖するように取り付けられ、透光性を有する合成樹脂材にて形成された円形のレンズ盤 392 と、を有する。尚、レンズ盤 392 の前面には、透光性を有する合成樹脂材にて三角形形状に形成された装飾部材 393 が一体に取り付けられている。

【0085】

レンズ盤 392 の背面における中心位置にはボス 394 が突設されており、該ボス 394 には回転軸 382 が相対回転不能に嵌入されている。また、ボス 394 の周囲には従動ギヤ 395 が取り付けられ、該従動ギヤ 395 はレンズ部材用モータ 384 の駆動軸 384a に固着された駆動ギヤ 396 に噛合されている。このように構成されたレンズ部材 362 は、回転軸 382 の後端を軸受筒 383 に対し相対回転可能に挿入することで発光ベース 361 を外側から囲むように配置され、レンズ部材用モータ 384 により軸受筒 383 に回転可能に軸支された回転軸 382 を中心として回転可能に設けられている。

【0086】

カバー部材 363 は、透光性を有する合成樹脂材により後面が開口する略円筒形状の挿通部 397A と、該挿通部 397A の周面後端から径方向の外側に向けて突出するように形成されるフランジ部 397B とから構成されており、フランジ部 397B に取り付けられた複数のネジ N2 を移動板 370 の前面に形成されたネジ孔に螺入することで、レンズ部材 362 の周囲を覆うように移動板 370 に取り付けられる。挿通部 397A は、正面視略円形をなす平坦面状の操作面部 301A と、操作面部 301A の周縁から後方に延びる筒状の側周面部 301B とから構成され、カバー部材 363 を移動板 370 に取り付けられた状態において、レンズ部材 362 を外周から覆うように設けられる。これにより、各演出用 LED 379 が、挿通部 397A における演出部としての側周面部 301B の内面に対応する位置に配置される。

【0087】

カバー部材 363 の挿入部の外径は、下部パネル 200 に形成された開口部 203, 204 の直径よりも僅かに短寸であって該開口部 203, 204 に挿入可能であり、フランジ部 397B の各辺は、開口部 203, 204 の直径よりも長寸とされているため、開口部 203, 204 に挿入不可である。また、フランジ部 397B の前面には、前面に複数の演出用ダイオード（演出用 LED）376 が搭載された LED 基板 377 が取り付けられており、前方に向けて光を照射可能とされている。

【0088】

このように構成された演出ボタンユニット 310 は、ベース部としての下部パネル 200 の表示面 200a に形成された開口部 203 から突出する第 1 位置（図 13 参照）と、該第 1 位置から退避する第 2 位置（図 12 参照）との間で非移動部 311 に対し前後方向に移動可能に設けられた移動部 312（演出ボタン 300）と、該移動部 312 を移動させる移動手段としての圧縮バネ 372a ~ 372d、回転用モータ 336、突起部 375A, 375B 及びカム部材 321 とを有している。また、特に図示しないが、非移動部 311 には、移動部 312 が第 1 位置にあるか否かを検出するフォトセンサからなる初期位置センサ 398 が設けられている。具体的には、移動部 312 が第 2 位置にあるときに非検出状態（初期位置センサ 398；off）となり、第 2 位置から第 1 位置へ移動したときに検出状態（初期位置センサ 398；on）となる。尚、移動部 312 が第 2 位置にあるときに検出状態（初期位置センサ 398；on）となり、第 2 位置から第 1 位置へ移動したときに非検出状態（初期位置センサ 398；off）となるようにしてもよい。

【0089】

また、カム部材 321 は、回転用モータ 336 により、移動部 312 が第 2 位置にあるときに左右の突起部 375A, 375B に対し直交面 344A, 344B がそれぞれ当接し、付勢手段としての圧縮バネ 372a ~ 372d による移動部 312 の第 1 位置側（前

10

20

30

40

50

方)への移動を規制する第2回転状態(図12参照)と、移動部312が第1位置にあるときに左右の突起部375A, 375Bに対し緩衝部材350A, 350Bがそれぞれ当接し、付勢手段としての圧縮バネ372a~372dによる移動部312の第1位置からの前方移動を規制する第1回転状態(図13参照)とに変化(回転)可能に設けられている。回転用モータ336はステッピングモータからなり、該回転用モータ336を制御するサブ制御部91は、第1回転状態からのステップ数により第1回転状態からの回転角度を特定できるようになっている。尚、ステップ数でなくロータリエンコーダ等により第1回転状態からの回転角度を特定するようにしてもよい。

【0090】

また、移動部312の一部を構成する演出ボタン300は、図12に示すように、第2位置において、カバー部材363(演出ボタン300)の操作面部301Aが下部パネル200の開口部203から前方に臨むとともに、演出部としての側周面部301B(カバー部材363の側周面部301B)が下部パネル200(カバーパネル201及び装飾シート202)により被覆されるように奥側に配置される。また、図13に示すように、第1位置において、操作面部301Aが下部パネル200より前側に移動して演出ボタン300が突出して、側周面部301Bの少なくとも一部が下部パネル200の手前側に現出するようになっている。すなわち、移動部312である演出ボタン300は、第2位置において下部パネル200にて被覆され、該第2位置から第1位置へ移動することで現出する演出部である側周面部301Bと、第1位置にあるときに側周面部301Bで演出を行うための演出用電気部品である演出用LED379とを有している。

【0091】

また、本実施例では、演出ボタン300が第2位置にあるとき、演出部としての側周面部301Bは下部パネル200により被覆される。下部パネル200はカバーパネル201及び装飾シート202にて構成され、装飾シート202には装飾が施されているため、第2位置にあるときは、側周面部301Bは下部パネル200により遊技者から視認不能に隠蔽されるが、カバーパネル201及び装飾シート202は透光性を有する合成樹脂材にて構成されているため、演出用LED376, 386, 379からの光は透過可能である。

【0092】

尚、本実施例では、演出ボタン300が第2位置にあるとき、演出部としての側周面部301Bは下部パネル200により遊技者側から視認不能に隠蔽されるようになっていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出部としての側周面部301Bは、演出ボタン300が第2位置にあるときに下部パネル200により被覆されていれば、下部パネル200により遊技者側から視認不能に隠蔽されていなくてもよい。

【0093】

次に、演出ボタン300を構成する移動部312の移動制御内容について、図14及び図15に基づいて説明する。図14は、(A)(B)はサブ制御部が高速移動制御を実行したときの移動部及びカム部材の態様を示す説明図、(C)は演出ボタンが押圧されたときの移動部及びカム部材の態様を示す説明図である。図15は、(A)~(C)はサブ制御部が低速移動制御を実行したときの移動部及びカム部材の態様を示す説明図である。

【0094】

まず、図14(A)に示すように、駆動初期状態においては、カム部材321は左右の突起部375A, 375Bの周面が直交面344A, 344Bにそれぞれ当接する第2回転状態であり、圧縮バネ372a~372dによる移動部312の第1位置側(前方)への移動が規制されていることで、移動部312は第2位置に維持されている。

【0095】

ここで、駆動制御手段としてのサブ制御部91が、移動部312を第2位置から後述する第1速度よりも速い第2速度で第1位置へ移動させる高速移動制御(第2移動制御)を実行する場合、図14(B)に示すように、サブ制御部91は、回転用モータ336によりカム部材321を第2方向(図14(B)中矢印方向)に所定角度回転させる。これに

より、直交面 3 4 4 A , 3 4 4 B が突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B より第 2 方向側に移動して、突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B の周面に対する直交面 3 4 4 A , 3 4 4 B による規制が解除されると、突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B が平行面 3 4 2 A , 3 4 2 B に沿って圧縮バネ 3 7 2 a ~ 3 7 2 d による付勢力により前方へと移動する。これにより、移動部 3 1 2 (演出ボタン 3 0 0) が第 2 位置から第 1 位置へ勢いよく飛び出し、第 1 位置において突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B が緩衝部材 3 5 0 A , 3 5 0 B に衝突して移動部 3 1 2 の前方移動が規制されると、圧縮バネ 3 7 2 a ~ 3 7 2 d による付勢力により第 1 位置に維持される。

【 0 0 9 6 】

また、図 1 4 (C) に示すように、移動部 3 1 2 (演出ボタン 3 0 0) が第 1 位置にあるときに、遊技者などが手により圧縮バネ 3 7 2 a ~ 3 7 2 d による付勢力に抗して後方 10
に向けて押圧され、第 1 位置から第 2 位置まで押し戻されたことが初期位置センサ 3 9 8 (図 2 参照) により検出されると (初期位置センサ 3 9 8 ; o f f) 、サブ制御部 9 1 は、回転用モータ 3 3 6 によりカム部材 3 2 1 を第 1 方向 (図 1 4 (C) 中矢印方向) に所定角度回転させる。これにより、平行面 3 4 2 A , 3 4 2 B が突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B よりも第 2 方向側に移動し、突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B の周面が直交面 3 4 4 A , 3 4 4 B に当接して前方への移動が規制される状態に復帰して、移動部 3 1 2 は第 2 位置に維持される。

【 0 0 9 7 】

次に、サブ制御部 9 1 が、移動部 3 1 2 (演出ボタン 3 0 0) を第 2 位置から第 2 速度 20
よりも遅い第 1 速度で第 1 位置へ移動させる低速移動制御を実行する場合、図 1 5 (A) に示すように、サブ制御部 9 1 は、回転用モータ 3 3 6 によりカム部材 3 2 1 を第 1 方向 (図 1 5 (A) 中矢印方向) に回転させる。これにより、直交面 3 4 4 A , 3 4 4 B が突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B よりも第 1 方向側に移動して、突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B に対する直交面 3 4 4 A , 3 4 4 B による規制が解除されると、突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B の周面がカム部材 3 2 1 と接する位置が、回転用モータ 3 3 6 によりカム部材 3 2 1 が第 1 方向 (図 1 5 (A) 中矢印方向) へ回転するにつれて、傾斜面 3 4 3 A , 3 4 3 B に沿って前方へと変化するので、突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B が傾斜面 3 4 3 A , 3 4 3 B に沿って移動しながら圧縮バネ 3 7 2 a ~ 3 7 2 d による付勢力により前方へと移動する。この場合、突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B が傾斜面 3 4 3 A , 3 4 3 B から常に後方への抵抗を受けているので、突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B が平行面 3 4 2 A , 3 4 2 B に沿って前方へ移動 30
する高速移動制御に比べて移動部 3 1 2 がより遅い速度で飛び出す。

【 0 0 9 8 】

このように、サブ制御部 9 1 がカム部材 3 2 1 の回転方向を切替えることによって、移動部 3 1 2 の前方への移動速度を変化させることができる。また、低速移動制御において、カム部材 3 2 1 の回転速度を変化させることにより、移動部 3 1 2 の前方への移動速度を任意に変化させることができる。つまり、サブ制御部 9 1 は、移動部 3 1 2 を第 2 位置から第 1 速度で第 1 位置へ移動させる低速移動制御 (図 1 5 参照) と、移動部 3 1 2 を第 2 位置から前記第 1 速度よりも速い第 2 速度で第 1 位置へ移動させる高速移動制御 (図 1 4 参照) と、を実行することができる。

【 0 0 9 9 】

また、第 1 位置に移動した移動部 3 1 2 を、回転用モータ 3 3 6 の駆動力によって第 2 位置へ移動させることができる。この場合、第 1 位置において、回転用モータ 3 3 6 を第 2 方向 (図 1 4 (B) 中矢印方向) へ回転させると、突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B の周面は、傾斜面 3 4 3 A , 3 4 3 B から受ける後方への押圧力によって、圧縮バネ 3 7 2 a ~ 3 7 2 d による付勢力に抗して後方に押し戻される。そして、傾斜面 3 4 3 A , 3 4 3 B の後端部が突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B よりも第 2 方向側へ移動すると、突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B の周面が直交面 3 4 4 A , 3 4 4 B に当接して前方への移動が規制される状態に復帰して、移動部 3 1 2 は第 2 位置に維持される。

【 0 1 0 0 】

このように、移動部 3 1 2 を構成する演出ボタン 3 0 0 は、第 1 位置において、遊技者 50

の操作により第2位置へ移動させることができるとともに、回転用モータ336の駆動力によって第2位置へ移動させることもできる。また、低速移動制御の実行中において、突起部375A、375Bの周面が傾斜面343A、343Bに接している状態で、カム部材321の回転方向を第1方向と第2方向に交互に繰り返し切替えることで、演出ボタン300を小刻みに前後移動させることも可能である。

【0101】

次に、演出ボタン300の突出動作を用いた演出の一例について説明する。図16は、(A)～(D)は、演出ボタンの突出動作を用いた演出の一例を示す説明図である。

【0102】

本実施例では、スロットマシン1は、前述したように、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置としてのリール2L、2C、2Rに表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該リール2L、2C、2Rに導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされており、遊技を行う(例えば、賭数が設定された状態でスタートスイッチ7が操作されたことに基づいて内部抽選を実行することなど)ことにより所定条件が成立したとき(例えば、いずれかの入賞の発生が許容されたとき)に所定の遊技価値を付与することが決定されるようになっている。所定の遊技価値には、例えば、遊技者にとって有利な遊技状態(例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナスや、通常よりも特定の入賞の発生が許容される確率が高まるリプレイタイム(RT)や、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様など遊技者にとって有利な情報が報知されること等により通常よりも多くの遊技用価値の獲得が期待できるアシストタイム(AT)等)や、該遊技状態が継続する権利(例えば、ATの継続、ATゲーム数の上乗せなど)等が含まれる。

【0103】

また、サブ制御部91は、内部抽選などにより上記所定条件が成立したとき、上記のような各種遊技価値のいずれかが付与される可能性を示唆する示唆演出を実行可能であるとともに、上記所定条件の成立状況に基づいて、示唆演出における所定のタイミングにおいて、演出ボタン300を高速突出動作または低速突出動作により第2位置から第1位置へ移動させるとともに、該演出ボタン300の押圧操作を促進する促進演出を実行し、該促進演出の実行中に演出ボタン300が押圧操作されたとき、所定の遊技価値が付与された可能性を示唆したり、付与することが決定された遊技価値を報知する演出を実行する。

【0104】

以下、例えば、サブ制御部91がATゲーム数の上乗せ抽選を実行した結果、100ゲームの上乗せが決定されたときに実行する上乗せ演出において、演出ボタン300を突出させる突出動作を実行する場合の一例について説明する。

【0105】

図16に示すように、サブ制御部91は、ATゲーム数の上乗せ抽選等にて100ゲームの上乗せを決定した場合、例えば、ゲームの開始時に液晶表示器51の表示領域51aに味方キャラクタと敵キャラクタを表示した後(図16(A)参照)、味方キャラクタと敵キャラクタとが対決する上乗せ演出の画像を表示する(図16(B)参照)。このとき、演出ボタン300は第2位置にあるが、例えば、演出用LED376、386、379を所定の点灯態様にて点灯して、演出ボタン300が第1位置へ移動する可能性があることを示唆する。

【0106】

次いで、上乗せ演出が開始された後、所定のタイミング(例えば、全てのリール2L、2C、2Rの可変表示が停止されたときなど)で、「下ボタンを押せ!」という文字を液晶表示器51の表示領域51aに表示して、演出ボタン300の押圧操作を遊技者に促す促進演出を開始するとともに、演出ボタン300を高速突出動作または低速突出動作にて第2位置から第1位置へ移動させる(図16(C)参照)。

【0107】

この演出ボタン300の移動により、下部パネル200により被覆されていた演出部で

10

20

30

40

50

ある側周面部 301B が表示面 200a より遊技者側に現出する。また、この演出ボタン 300 の移動に応じて、演出用 LED 379 を所定の点灯態様にて点灯するとともに、レンズ部材用モータ 384 によりレンズ部材 362 及び装飾部材 393 が所定方向に回転することにより、演出用 LED 379 からの光が、レンズ 391 及び演出部である側周面部 301B を透して演出ボタン 300 の径方向の外側に向けて出射されるとともに、レンズ部材 362 の回転により、周方向に向けて所定間隔おきに配設された複数のレンズ 391 が各演出用 LED 379 の外側を周方向に高速で移動することで、光が高速で点滅するように見える演出が側周面部 301B で行われる。

【0108】

そして、所定の操作有効期間内に演出ボタン 300 が押圧操作されて第 2 位置へ移動したとき、または演出ボタン 300 が押圧操作されずに操作有効期間が経過して回転用モータ 336 により第 2 位置へ移動したとき、AT ゲーム数の上乘せ抽選にて決定された AT ゲーム数（例えば、100 ゲーム）を示す「+100」及び味方キャラクタの画像を表示して、所定数の AT ゲーム数の上乘せを決定したことを遊技者に報知する（図 16（D）参照）。

【0109】

尚、サブ制御部 91 は、AT ゲーム数の上乘せ抽選に当選したか否かまたは当選したゲーム数に応じて、演出ボタン 300 を高速突出動作及び低速突出動作のいずれで突出させるかを決定するようにしてもよく、例えば、AT ゲーム数の上乘せ抽選に当選したときに、当選しなかったときよりも高い割合で高速突出動作の実行を選択するようにしたり、第 1 ゲーム数が当選したときに、第 1 ゲーム数よりも少ない第 2 ゲーム数が当選したときよりも高い割合で高速突出動作の実行を選択するようにすることが好ましく、このようにすることで、演出ボタン 300 が高速突出動作で突出することへの遊技者の期待感を高めることができる。

【0110】

また、ここでは上乘せ演出にて演出ボタン 300 を突出させるパネル演出を実行する例を記載したが、本発明はこれに限定されるものではなく、他の演出等において演出ボタン 300 の突出動作を実行するようにしてもよい。

【0111】

以上説明したように、本発明の実施例としてのスロットマシン 1 にあっては、押圧操作が可能な演出ボタン 300 を有する操作手段としての演出ボタンユニット 310 と、演出ボタン 300 が押圧操作されたことに基づいて演出を実行する演出実行手段（例えば、サブ制御部 91 が、所定の操作有効期間内に演出ボタン 300 が押圧操作されて第 2 位置へ移動したとき、AT ゲーム数の上乘せ抽選にて決定された AT ゲーム数（例えば、100 ゲーム）を示す「+100」及び味方キャラクタの画像を表示して、所定数の AT ゲーム数の上乘せを決定したことを遊技者に報知する部分など。図 16（D）参照）と、演出ボタン 300 が押圧操作されたときの衝撃を吸収する衝撃吸収手段としての緩衝部材 355 と、を備えることで、演出ボタン 300 が押圧操作されることによる遊技への影響を低減することができる。また、衝撃から演出用 LED 379 やレンズ部材 362 を保護することができる。

【0112】

尚、遊技への影響とは、例えば、演出ボタン 300 が押圧操作されて第 1 位置から第 2 位置へ移動し、ボス 354 の後端がガイドボス 332a ~ 332d の前端と衝突する際の衝撃が前面扉 1b や筐体 1a に伝達され、リール 2L, 2C, 2R が振動して図柄の視認性が低下したり、遊技制御基板 40 や演出制御基板 90 が振動してメイン制御部 41 やサブ制御部 91 の動作に支障をきたしたり、ボス 354 やガイドボス 332a ~ 332d、あるいは他の部材が破損して演出ボタン 300 が使用できなくなるといった影響を含む。

【0113】

また、本実施例では、緩衝部材 355 は、前面扉 1b に組付けられた演出ボタンユニット 310 に設けられていることで、演出ボタン 300 が押圧操作されたときの衝撃が演出

10

20

30

40

50

ボタン 300 外へ伝達されることを抑制できるため、他の部材や装置へ悪影響が及ぶことを回避できる。

【0114】

また、本実施例では、緩衝部材 355 は演出ボタンユニット 310 に設けられていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、支持枠としての筐体 1a と該筐体 1a に対し開閉可能に設けられた開閉枠としての前面扉 1b とを備えるスロットマシン 1 において、演出ボタンユニット 310 は前面扉 1b に設けられる場合、緩衝部材 355 は、筐体 1a と前面扉 1b との開閉に関連する部位（例えば、前面扉 1b を閉鎖したときに筐体 1a と前面扉 1b とが接触する部分など）に設けられていることが好ましく、このようにすることで、演出ボタン 300 が押圧操作されたときの衝撃を緩衝部材 355 で吸収することができる。

10

【0115】

また、本実施例では、特に設けられていないが、スロットマシン 1 の内部に進入した異物（例えば、不正器具など）を検出する異物検出手段（例えば、異物検出センサなど）と、前記異物検出手段が前記異物を検出したことに基づいてエラー報知を行う報知手段（例えば、サブ制御部 91）と、を備えることが好ましい。例えば、異物検出センサを演出ボタンユニット 310 の近傍に設けることで、演出ボタン 300 と下部パネル 200 に形成された開口部 203 との間の隙間から針金等の異物を進入させて遊技制御基板 40 や演出制御基板 90 にアクセスするといった不正行為を抑制することができる。

【0116】

20

また、本実施例では、特に設けられていないが、演出ボタン 300 の突出動作範囲内にある障害物を検出可能な障害物検出手段（例えば、障害物検出センサなど）を前面扉 1b または筐体 1a に設けることで、サブ制御部 91 は、演出ボタン 300 を第 1 位置へ移動させるときに、前記障害物検出手段が障害物を検出しているか否かを判定し、障害物を検出していないことを条件に演出ボタン 300 を第 1 位置へ移動させる、つまり、障害物を検出しているときには演出ボタン 300 を第 1 位置へ移動させないようにすることが好ましい。このようにすることで、演出ボタン 300 を安全に突出させることができる。また、演出ボタン 300 が障害物に接触して破損したり故障したりすることを回避できる。

【0117】

また、本実施例では、サブ制御部 91 は、回転用モータ 336 によりカム部材 321 を第 2 方向（図 14（B）中矢印方向）に所定角度回転させると、直交面 344A, 344B が突起部 375A, 375B より第 2 方向側に移動して、突起部 375A, 375B の周面に対する直交面 344A, 344B による規制が解除され、突起部 375A, 375B が平行面 342A, 342B に沿って圧縮バネ 372a ~ 372d による付勢力により前方へと移動することで、演出ボタン 300 が第 1 位置へ移動するようになっている。このようにすることで、演出ボタン 300 を速く移動させることができるので、意外性を与えることができる。

30

【0118】

また、本実施例では、サブ制御部 91 が、上乘せ演出が開始された後、所定のタイミング（例えば、全てのリール 2L, 2C, 2R の可変表示が停止されたときなど）で、「下ボタンを押せ！」という文字を液晶表示器 51 の表示領域 51a に表示して、演出ボタン 300 の押圧操作を遊技者に促す促進演出を開始するようになっていたが（図 16（C）参照）、このような促進演出の実行中に、スロットマシン 1 における特定領域の発光手段を消灯するようにすることが好ましい。このようにすることで、促進演出を目立たせることができる。尚、この場合、例えば、図 16（C）において表示領域 51a に表示された演出ボタンの画像の周囲の背景領域の表示を暗くしたり、前面扉 1b の前面における表示領域 51a の周囲に設けられた発光ダイオード（LED）などを消灯または輝度を低下させるようにすることが考えられる。

40

【0119】

また、例えば、透視窓 3L, 3C, 3R の領域も透過液晶にして、このような促進演出

50

の実行中において透視窓 3 L , 3 C , 3 R の領域を暗くするなどして視認性を低下させたり、あるいは図柄の可変表示を透視窓 3 L , 3 C , 3 R の領域とは別個の領域にて縮小表示させるようにしてもよく、このようにすることで、促進演出をより目立たせることができる。

【 0 1 2 0 】

また、本実施例では、演出ボタン 3 0 0 は第 2 位置から第 1 位置へ向けて遊技者側に突出するように設けられていることで、遊技者側（前方）に突出するように設けられているため、遊技者は操作部が第 2 位置へ移動したことが分かりにくい、促進演出においては、図 1 6（C）に示すように、演出ボタン 3 0 0 が突出していることを認識可能な画像（例えば、演出ボタン 3 0 0 が突出している状態が分かりやすい斜視図や側面図など）を表示することが好ましい。

10

【 0 1 2 1 】

また、本実施例のスロットマシン 1 にあっては、ベース部としての下部パネル 2 0 0 の表示面 2 0 0 a から突出する第 1 位置（図 3（B）参照）と該第 1 位置から退避する第 2 位置（図 3（A）参照）との間で移動可能に設けられた可動部としての演出ボタン 3 0 0（移動部 3 1 2）と、該演出ボタン 3 0 0 を移動させる移動手段としての圧縮バネ 3 7 2 a ~ 3 7 2 d、回転用モータ 3 3 6、突起部 3 7 5 A , 3 7 5 B 及びカム部材 3 2 1 と、を備え、演出ボタン 3 0 0 は、第 2 位置において下部パネル 2 0 0 にて被覆され、該第 2 位置から第 1 位置へ移動することで現出する演出部としての側周面部 3 0 1 B と、第 1 位置にあるときに側周面部 3 0 1 B で演出を行うための演出用電気部品である演出用 LED 3 7 9 やレンズ部材 3 6 2 と、を有する。

20

【 0 1 2 2 】

このようにすることで、演出ボタン 3 0 0 が第 2 位置から第 1 位置へ移動して、下部パネル 2 0 0 にて被覆されていた側周面部 3 0 1 B が現出したときに、該側周面部 3 0 1 B にて演出用 LED 3 7 9 やレンズ部材 3 6 2 により演出を行うことができるので、演出ボタン 3 0 0 が第 1 位置に突出したことを目立たせることができる。詳しくは、第 2 位置においては、操作面部 3 0 1 A のみが開口部 2 0 3 から前方に露出されており、第 1 位置へ移動することにより該第 2 位置において被覆されていた演出ボタン 3 0 0 の側周面部 3 0 1 B が現出して演出用 LED 3 7 9 やレンズ部材 3 6 2 により照らされる（演出される）ことにより、第 2 位置にあるときよりも演出面積が大きくなるとともに、操作面部 3 0 1 A だけでなく、側周面部 3 0 1 B も光により装飾されることで立体感が生じるため、演出ボタン 3 0 0 が突出したことを目立たせることができる。

30

【 0 1 2 3 】

また、演出ボタン 3 0 0 は、演出用 LED 3 7 9 やレンズ部材 3 6 2 を有する、つまり、演出用 LED 3 7 9 やレンズ部材 3 6 2 は、演出ボタン 3 0 0（移動部 3 1 2）に一体に設けられていることで、演出ボタン 3 0 0 の第 2 位置から第 1 位置への移動に伴い、下部パネル 2 0 0 の後側から前側に移動する。よって、演出ボタン 3 0 0 の第 2 位置から第 1 位置への移動に伴い、演出用 LED 3 7 9 やレンズ部材 3 6 2 が側周面部 3 0 1 B に対応する位置から離れてしまい、演出用 LED 3 7 9 からの光が減衰して側周面部 3 0 1 B から出射される光が弱くなることが防止される。

40

【 0 1 2 4 】

また、サブ制御部 9 1 は、演出ボタン 3 0 0 を第 2 位置から第 1 速度で第 1 位置へ移動させる第 1 移動制御（例えば、図 1 5 参照）と、演出ボタン 3 0 0 を第 2 位置から第 1 速度よりも速い第 2 速度で第 1 位置へ移動させる第 2 移動制御（例えば、図 1 4 参照）と、を実行することで、演出ボタン 3 0 0 の移動態様を多様化することができるため、演出効果が向上する。

【 0 1 2 5 】

尚、本実施例では、演出ボタン 3 0 0 の移動を規制する移動規制手段と、該移動規制手段にて演出ボタン 3 0 0 の移動が規制されたときの衝撃を緩衝する緩衝手段とが、同一の緩衝部材 3 5 0 A , 3 5 0 B にて構成されていたが、本発明はこれに限定されるものでは

50

なく、移動規制手段と緩衝手段とがそれぞれ別個の部材にて構成されていてもよい。

【0126】

例えば、本実施例では、緩衝部材350A, 350Bはカム部材321に設けられ、突起部375A, 375Bの前方への移動を規制するものであったが、例えば、緩衝部材350A, 350Bとは別個に、装飾シート202の背面における開口部204の周囲に規制部を設け、フランジ部397Bに当接することで演出ボタン300の第1位置から前方への移動を規制するようにしてもよい。あるいは、緩衝部材350A, 350Bとは別個に、ガイド棒371a~371dの後端に拡径部を形成し、第1位置において固定ベース320のガイドボス332a~332dの後端に当接することで演出ボタン300の第1位置から前方への移動を規制するようにしてもよい。

10

【0127】

また、本実施例では、緩衝手段の一例として、ゴム材からなる緩衝部材350A, 350Bが記載されていたが、衝撃を緩衝できるものであれば、ゴム材だけでなく、圧縮バネ等の他の緩衝部材を用いてもよい。

【0128】

また、本実施例では、緩衝手段は、第1位置にて演出ボタン300の移動が規制されたときの衝撃を緩衝するものであったが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2位置にて演出ボタン300の移動が規制されたときの衝撃を緩衝する緩衝手段を設けてもよく、このようにすることで、衝撃から演出用LED379やレンズ部材362を保護することができる。

20

【0129】

また、下部パネル200には開口部203, 204が形成され、演出ボタン300は、開口部203, 204を挿通可能なカバー部材363の挿通部397Aと、挿通部397Aの周面における突出方向と反対側の端部、つまり、周面後端に突設される段部としてのフランジ部397Bと、を有することで、開口部203, 204とカバー部材363の挿通部397Aとの間から針金等の異物が差し込まれても、フランジ部397Bにより異物の進入が規制されるため、異物を進入させることによる不正行為を抑制できる。

【0130】

尚、本実施例では、挿通部397Aの周面における突出方向と反対側の周面後端に突設される段部としてのフランジ部397Bが形成されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、挿通部397Aの周面における突出方向と反対側の周面後端周辺（例えば、後端よりもやや前側など）に段部としてのフランジ部397Bが突設されていてもよい。

30

【0131】

また、フランジ部397Bの前面には、突出方向（前方）に向けて光を出射する発光手段としての演出用LED376が設けられていることで、開口部203, 204とカバー部材363の挿通部397Aの隙間から光が漏れるとともに、本実施例の場合、透光性を有するカバーパネル201及び装飾シート202における開口部203, 204の周囲から光が透過するため、演出効果が向上する。尚、本実施例では、フランジ部397Bの前面に演出用LED376が設けられていたが、フランジ部397Bが透明であれば、移動板370の前面に演出用LED376を配設し、フランジ部397Bを透過して光が前方に出射されるようにしてもよい。

40

【0132】

また、演出ボタン300は、第1位置へ移動することで遊技者側に近づき、第2位置へ移動することで遊技者側から遠ざかるように前後方向に移動可能に設けられていることで、演出ボタン300が第1位置に移動すると遊技者側に突出するため、迫力ある演出を提供することができる。

【0133】

尚、本実施例では、演出ボタン300は第1位置と第2位置との間で前後方向に移動可能に設けられていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、上下・左右方向あるい

50

は斜め方向など、移動方向は任意に変更可能である。

【0134】

また、下部パネル200とは別個に設けられたガイドベース部としての非移動部311を有し、演出ボタン300は、非移動部311により移動案内されるガイド部としてのガイド棒371a~371dを有することで、下部パネル200とは別個の非移動部311にて移動案内されるので、第1位置において移動方向に対し直交する方向（例えば、上下方向）に外力が加えられても、演出ボタン300が非移動部311により安定して支持される。

【0135】

また、演出ボタン300は、遊技者により操作可能な操作部としての操作面部301Aを有し、第1位置へ移動することで操作面部301Aが遊技者側に近づき、第2位置へ移動することで操作面部301Aが遊技者側から遠ざかるように設けられていることで、演出ボタン300を第1位置から第2位置へ移動するように操作するときに、操作面部301Aが遊技者から遠ざかり上方から叩きにくいことで、演出ボタン300が壊れることを抑制できる。

【0136】

また、下部パネル200は、遊技機の一例であるスロットマシン1の装飾パネルであり、演出ボタン300は、第2位置において下部パネル200の表示面200aの一部を構成する装飾面としての操作面部301Aを有することで、演出ボタン300が第2位置にあるときの装飾性が向上する。

【0137】

また、本実施例では、演出ボタン300は、第2位置において下部パネル200の表示面200aに対し操作面部301Aが略面一をなすように設けられていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2位置において下部パネル200の表示面200aに対し、演出ボタン300の一部（例えば、前部）が突出するように設けられていてもよい。この場合、側周面部301Bの前部は下部パネル200により被覆されていないため、該全部を除く他の領域が演出部に対応する。

【0138】

また、本実施例では、可動部としての演出ボタン300を構成するカバー部材363は、操作面部301Aと側周面部301Bにより有底円筒形状に形成され、第1位置へ移動したときに側周面部301Bが現出するように構成されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2位置においてベース部にて被覆され、該第2位置から第1位置へ移動することで現出する演出部を有していれば、可動部の形状は種々に変形可能であり、上記円筒形状のものに限定されるものではなく、例えば、操作面部301Aが前方に膨出するドーム形状に形成されていてもよい。また、角筒状に形成されていてもよいし、あるいは、演出に登場するキャラクタ等を模した立体形状に形成されていてもよい。

【0139】

また、本実施例では、演出用電気部品の一例として、光を照射可能な演出用LED379及びカバー部材363内部に回転可能に設けられたレンズ部材362が適用され、演出部の一例として、透光性を有する合成樹脂材にて形成されたカバー部材363の側周面部301Bとされていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出用電気部品は、画像を表示可能な画像表示装置（例えば、液晶表示器）や、音を出力可能なスピーカや、風を送風可能なファンや、内部に発光手段等が設けられた装飾物（例えば、フィギュアFなど。図18参照）や、レンズ部材362のように回転したり振動したりする可動部材などの立体構造物等であってもよい。尚、演出用電気部品がスピーカの場合、演出部は音を外部に放音可能な放音部等となり、演出用電気部品がファンの場合、演出部は風を外部に送風可能な送風部等とすればよい。

【0140】

また、上記のように演出用電気部品をスピーカとした場合、可動部が第1位置にあるときに音が側方に広がることになり、演出用電気部品をファンとした場合、風が側方に広が

10

20

30

40

50

ることになるため、演出効果が向上する。また、演出用電気部品をフィギュアF（図18参照）などの装飾物や可動部材などの立体構造物とした場合、可動部が第1位置に移動したときに側方からも視認可能となり立体感が向上するため、演出効果が向上する。

【0141】

また、本実施例では、演出用電気部品としての演出用LED379及びカバー部材363は、円筒状に形成されたカバー部材363の内部に設けられていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、カバー部材363の外側周面に設けられていてもよいし、側周面部301Bに埋設されていてもよい。さらに、例えば、側周面部301Bの後端面に、演出用電気部品としての演出用LED（図示略）から光を入射可能とするとともに、側周面部301Bの内面に、該入射された光を外側に向けて反射させ外面から出射させる反射部を設けることにより、カバー部材363を導光板とした場合、反射部が設けられた側周面部301Bが演出部となる。また、このように、演出用電気部品としての演出用LEDはカバー部材363の内部に設けられていなくても、カバー部材363の後側など該カバー部材363の外部に設けられていてもよい。

【0142】

また、本実施例では、演出用電気部品としての演出用LED379及びカバー部材363は、可動部としての演出ボタン300に設けられていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出ボタン300を前後移動させる移動手段とは別個に設けた移動手段にて、演出ボタン300の移動に応じて移動するように設けられていてもよい。

【0143】

また、本実施例では、演出ボタン300を第1位置と第2位置との間で移動させる移動手段の一例として、例えば、圧縮バネ372a～372d、回転用モータ336、突起部375A、375B及びカム部材321が適用されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動部としての演出ボタン300を移動させる移動手段は任意であり、種々に変更可能である。ここで、本発明の変形例1としての演出ボタン400について説明する。図17は、(A)～(D)は本発明の変形例1としての演出ボタンの動作態様を示す概略図である。

【0144】

図17(A)に示すように、演出ボタン400は、例えば、スロットマシン1の操作台120の上面等に上下方向に移動可能に設けられる。具体的には、演出ボタン400は、上面が開口する有底箱状に形成されたベース体401と、下面が開口する有底箱状に形成されベース体401の上部に上下方向に摺動可能に嵌挿された可動部としてのボタンカバー402と、ボタンカバー402を上方の第1位置側へ付勢する付勢手段としての圧縮バネ403と、ボタンカバー402に連結手段404を介して連結される移動体としての回動アーム405を有し、該回動アーム405を先端が下方を向く第1移動位置と先端が上方を向く第2移動位置との間で移動させる回転体406と、回転体406の回動力を回動アーム405に伝達する伝達手段410と、ボタンカバー402を下方の第2位置に保持するためのロック機構407と、ボタンカバー402の側周面部402Bの内面に向けて光を出射可能に設けられた複数の演出用LED411を有する複数のLED基板412と、演出ボタン400が押圧操作されたときの衝撃を吸収する衝撃吸収手段としての緩衝部材455と、を備えている。

【0145】

ボタンカバー402は、平面視六角形状をなす操作面部402A（図17(D)参照）と側周面部402Bを有する有底の筒状部材にて構成される。また、連結手段404は、長孔404aが形成された上下方向に延びる合成樹脂板からなり、ボタンカバー402の連結軸408と回動アーム405の連結軸409とが長孔404aに挿入されている。

【0146】

回転体406は、図示しない駆動モータ等により正逆回転可能に設けられている。伝達手段410は、回転体406の周面に形成された凹部406aに係合可能なブランジャ410a及び該ブランジャ410aを回転体406側に付勢する圧縮バネ410bから構成

される。ロック機構 407 は、連結手段 404 に形成された凹部 404b に係合可能なブランジャ 407a 及び該ブランジャ 407a を、凹部 404b に係合するロック位置と該ロック位置から退避する解除位置との間で移動させる図示しない駆動手段にて構成される。

【0147】

ボタンカバー 402 は、図 17 (A) に示すように、回転体 406 が回転アーム 405 を第 1 移動位置に移動させることで圧縮バネ 403 の付勢力に抗して第 2 位置側へ移動され、ロック機構 407 が連結手段 404 をロックすることで第 2 位置に保持される。また、図 17 (B) に示すように、回転体 406 を図中反時計回りに回転させてブランジャ 410a の凹部 406a への係合を解除することにより伝達手段 410 を非伝達状態とする

10

【0148】

図 17 (C) に示すように、連結手段 404 は、ボタンカバー 402 が第 1 位置にあるとき、回転アーム 405 を第 2 移動位置から第 1 移動位置へ移動させることなく該ボタンカバー 402 が第 2 位置側へ移動することを許容する。つまり、連結手段 404 は、可撓性を有しない連結部材において移動体側の連結軸 409 と可動体側の連結軸 408 とのうち少なくとも一方の連結軸との連結位置をずらすことができる連結機構とされていることで、ボタンカバー 402 の操作面部 402A が下方に押圧されると、連結軸 409 にガイドされながら連結手段 404 が下方に移動するため、回転アーム 405 が第 2 移動位置にあってもボタンカバー 402 が下降することができる。

20

【0149】

このように、連結手段 404 により連結軸 408 が連結軸 409 に近づくことが許容されるため、ボタンカバー 402 に加えられた外力が図示しない駆動源に作動することがない。また、連結手段 404 は、可撓性を有する部材（例えば、ゴムベルトなど）にて構成されていてもよい。

【0150】

ボタンカバー 402 を第 1 位置（図 17 (B) 参照）側へ付勢する付勢手段としての圧縮バネ 403 と、ボタンカバー 402 に連結手段 404 を介して連結される移動体としての回転アーム 405 を有し、該回転アーム 405 を第 1 移動位置（図 17 (A) 参照）と該第 1 移動位置とは異なる第 2 移動位置（図 17 (B) 参照）との間で移動させる第 2 移動手段としての回転体 406 及び図示しない駆動源と、を備え、ボタンカバー 402 は、図 17 (B) に示すように、回転体 406 を図中反時計回りに回転させてブランジャ 410a の凹部 406a への係合を解除することにより伝達手段 410 を非伝達状態とすると、回転アーム 405 が回転体 406 に対し相対回転可能となり第 2 移動位置へ回転可能となることで、ボタンカバー 402 は圧縮バネ 403 の付勢力により第 1 位置へ移動し、図 17 (C) に示すように、連結手段 404 は、ボタンカバー 402 が第 1 位置にあるとき、回転アーム 405 を第 2 移動位置から第 1 移動位置へ移動させることなく該ボタンカバー 402 が第 2 位置側へ移動することを許容する。

30

40

【0151】

このようにすることで、ボタンカバー 402 を圧縮バネ 403 の付勢力を利用して第 2 位置から第 1 位置へ移動させることができるとともに、ボタンカバー 402 が第 1 位置にあるとき、回転アーム 405 を第 2 移動位置から第 1 移動位置へ移動させることなく該ボタンカバー 402 が第 2 位置側へ移動することが許容されることで、ボタンカバー 402 に外力が加わって第 2 位置側へ移動しても、該外力が回転体 406 や図示しない駆動源に作用することがないので、回転体 406 や図示しない駆動源に負荷がかかることを抑制できる。

【0152】

次に、本発明の変形例 2 としての演出ボタン 300A について、図 19 に基づいて説明

50

する。図 19 は、(A) は変形例 2 としての演出ボタンが第 2 位置にある状態、(B) は演出ボタンが第 1 位置にある状態を示す断面図である。尚、演出ボタン 300 と同様の構成部位に関しては同一の符号を付すことにより詳細な説明は省略することとする。

【0153】

図 19 に示すように、変形例 2 としてのスロットマシン 1 は、ベース部である下部パネル 200 の表示面 200a から突出する第 1 位置 (図 19 (B) 参照) と該第 1 位置から退避する第 2 位置 (図 19 (A) 参照) との間で移動可能に設けられた操作部としての演出ボタン 300A を有する演出ボタンユニット 310A を備えている。演出ボタンユニット 310A は、発光ベース 361 (レンズ部材 362) が固定ベース 320 に組付けられ、移動部 312 の移動に応じて移動しないようになっている点と、発光ベース 361 の前
10

【0154】

演出板 600 は、特に図示しないが、前面に装飾部や表示部が施され、内部に設けられた発光手段からの光または後方から照射される光により発光可能とされている。また、カバー部材 363 の操作面部 301A は、前述したように透光性を有し透視部を構成しており、遊技者は、カバー部材 363 の操作面部 301A を通して演出板 600 を視認することができるようになっている。

【0155】

演出板 600 は、該演出板 600 と発光ベース 361 との間に設けられた圧縮バネ 601 により前方に向けて付勢されており、演出ボタン 300A が第 2 位置にあるときには、カバー部材 363 の操作面部 301A とほぼ平行をなす第 1 状態 (図 19 (A) 参照) となり、演出ボタン 300A が第 1 位置へ移動して操作面部 301A と発光ベース 361 との間隔が広がることで、圧縮バネ 601 の付勢力により下端が前方に傾倒する第 2 状態 (図 19 (B) 参照) へ変化するようになっている。
20

【0156】

具体的に説明すると、図 19 に示すように、演出ボタン 300A は、第 2 位置から第 1 位置へ向けて遊技者側 (前方) に突出するように設けられているため、遊技者は操作部が第 2 位置へ移動したことが分かりにくい。しかし、演出ボタン 300A の第 2 位置から第 1 位置への移動により演出板 600 が第 1 状態から第 2 状態へ変化することで、演出板 600 の前面が斜め上方を向くように、つまり、遊技者の視線に対し略直交する状態に近づくように傾斜し、これにより遊技者が透視部である操作面部 301A を通して演出板 600 を見たときの該演出板 600 の視認態様が変化する。よって、遊技者は、演出ボタン 300A が前方へ移動したことが分かりにくくても、演出板 600 の視認態様が変化することにより演出ボタン 300A が前方へ移動したことを認識しやすくなる。
30

【0157】

また、演出ボタン 300A の第 2 位置から第 1 位置への移動により演出板 600 が第 1 状態から第 2 状態へ変化するとともに、遊技者が演出ボタン 300A を押圧操作して第 1 位置から第 2 位置へ移動することで、演出板 600 が第 2 状態から第 1 状態へ変化するため、演出効果が向上する。
40

【0158】

尚、演出板 600 は板状部材にて構成されているが、板状以外の形状であってもよいし、液晶表示器など表示装置であってもよい。また、演出ボタン 300A の第 2 位置から第 1 位置への移動に応じて、圧縮バネ 601 により演出板 600 が第 1 状態から第 2 状態へ変化するようになっていたが、ソレノイドやモータ等の駆動源により状態を変化させてもよい。

【0159】

また、演出板 600 は演出ボタン 300A の第 2 位置から第 1 位置への移動に応じて揺動するようになっていたが、演出ボタン 300A の移動に応じて視認態様が変わるように動作すれば、上記のように揺動するものに限定されるものではなく、例えば、演出ボタ
50

ン 3 0 0 A の移動に応じて回転したり、演出板 6 0 0 が変形（例えば、拡大または縮小など）したり、振動するようにしてもよい。

【 0 1 6 0 】

次に、本発明の変形例 3 としての演出ボタン 7 0 0 について、図 2 0 及び図 2 1 に基づいて説明する。図 2 0 は、（ A ）は変形例 3 としての演出ボタンが第 2 位置にある状態、（ B ）は演出ボタンが第 1 位置にある状態を示す斜視図である。図 2 1 は、（ A ）は変形例 3 としての演出ボタンが第 2 位置にある状態、（ B ）は演出ボタンが第 1 位置にある状態を示す断面図である。

【 0 1 6 1 】

変形例 3 としてのスロットマシン 1 は、前面扉 1 b のベース部 7 0 6 から突出する第 1 位置（図 2 0 （ B ）、図 2 1 （ B ）参照）と該第 1 位置から退避する第 2 位置（図 2 0 （ A ）、図 2 1 （ A ）参照）との間で移動可能に設けられた操作部としての演出ボタン 7 0 0 を有する演出ボタンユニット 7 0 7 を備えている。前記実施例では、下部パネル 2 0 0 の一部に演出ボタン 3 0 0 が設けられていたが、変形例 3 としての演出ボタン 7 0 0 は、下部パネルにて構成されている。

10

【 0 1 6 2 】

具体的には、演出ボタン 7 0 0 は、図 2 1 に示すように、ベース部 7 0 6 に対し上端が左右方向を向く回動軸を中心に吊支されており、前面扉 1 b のベース部 7 0 6 から突出する第 1 位置と該第 1 位置から退避する第 2 位置との間で移動可能に設けられている。演出ボタン 7 0 0 を構成する下部パネルは透光性を有する合成樹脂材からなり、外部から内部を透視できるように構成されている。また、演出ボタン 7 0 0 は、第 2 位置において上端が後方にやや傾倒する第 2 傾倒姿勢となり、第 1 位置においては、上端が第 2 傾倒姿勢よりも後方に傾倒する第 1 傾倒姿勢となる。

20

【 0 1 6 3 】

また、演出ボタン 7 0 0 は、図示しない付勢手段（例えば、回動軸に設けられるトーションバネなど）により常時前方に向けて付勢されている。そして、第 2 位置において図示しない保持手段により保持されており、所定タイミングにて保持手段による保持状態を解除することで、付勢手段の付勢力にて第 2 位置から第 1 位置へ移動するようになっている。

【 0 1 6 4 】

演出ボタン 7 0 0 の内部には、特に図示しないが、前面に装飾部や表示部が施された演出板 7 0 1 が配置され、さらにその後方には、前面に複数の L E D 7 0 3 （発光ダイオード 7 0 3 ）が配置された L E D 基板 7 0 2 が配置されており、L E D 7 0 3 から出射される光により発光するとともに、該光を前方に出射するようになっている。これら演出板 7 0 1 及び L E D 基板 7 0 2 は、演出ボタン 7 0 0 が第 2 位置にあるときに該演出ボタン 7 0 0 の操作面部 7 0 0 A とほぼ平行をなすようにベース部 7 0 6 に固定されている。このように、遊技者は、演出ボタン 7 0 0 の操作面部 7 0 0 A を通して演出板 7 0 1 を視認することができるようになっている。

30

【 0 1 6 5 】

また、演出ボタン 7 0 0 の下部とベース部 7 0 6 との間には緩衝部材 7 0 5 が設けられており、演出ボタン 7 0 0 が第 1 位置にて押圧操作されて第 2 位置へ押し戻されベース部 7 0 6 に衝突したときの衝撃を吸収し、演出ボタン 7 0 0 が押圧操作されることによる遊技への影響を低減することができるようになっている。

40

【 0 1 6 6 】

図 2 1 に示すように、演出ボタン 7 0 0 は、第 2 位置から第 1 位置へ向けて遊技者側に突出するように設けられ、特に、第 1 位置に移動したときに操作面部 7 0 0 A が遊技者の目線がある斜め上向きに傾斜するので、遊技者は演出ボタン 7 0 0 が第 2 位置へ移動したことが分かりにくい。しかし、演出ボタン 7 0 0 の第 2 位置から第 1 位置への移動により演出部としての演出板 7 0 1 の視認態様が変化することで、演出ボタン 7 0 0 が移動したことを認識しやすくなる。具体的に説明すると、例えば、操作面部 7 0 0 A の傾倒角度が

50

変化することで、LED 703 から出射された光の操作面部 700 A への入射角度が変化し、これにより操作面部 700 A の背面で反射する光が増加し、後方にある演出板 701 の前面が照らされるばかりか、前方に出射される光量が低減することにより、遊技者側からの演出板 701 の視認性が向上、つまり、演出板 701 の視認態様が変化する。

【0167】

また、演出ボタン 700 の第 2 位置から第 1 位置への移動により演出板 701 が第 1 状態から第 2 状態へ変化するとともに、遊技者が演出ボタン 700 を押圧操作して第 1 位置から第 2 位置へ移動することで、演出板 701 が第 2 状態から第 1 状態へ変化するため、演出効果が向上する。

【0168】

また、演出ボタン 700 の第 2 位置から第 1 位置への移動により、遊技店の室内光 R などの外光の操作面部 700 A に対する入射角度が変化することによっても、操作面部 700 A で反射する光が変化し、操作面部 700 A を通した演出板 701 の視認態様が変化することにより演出ボタン 700 が前方へ移動したことを認識しやすくなる。

【0169】

尚、演出板 701 は板状部材にて構成されているが、板状以外の形状であってもよく、例えば、フィギュア等の立体構造物等であってもよい。また、液晶表示器などの表示装置にて構成されていてもよい。また、透視部を構成する操作面部 700 A に偏光フィルム等を設けたり、操作面部 700 A をレンズ部材にて構成したり、操作面部 700 A の背面などに光拡散部などを形成すること等によって、操作面部 700 A の傾倒角度に応じて遊技者からの演出板 701 の視認態様が変化するようにしてもよい。

【0170】

また、変形例 2, 3 において、演出ボタン 300 A の操作面部 301 A や演出ボタン 700 の操作面部 700 A は、内部に設けられた演出板 600 や演出板 701 を透視可能に構成されていれば、透明板でなくても透過性部材にて構成されていればよい。

【0171】

また、演出板 600 や演出板 701 は、LED 703 などベース部に設けられる発光手段により照らされたり発光されるようにしてもよいし、演出ボタン 300 A の操作面部 301 A や演出ボタン 700 の操作面部 700 A を通して入射する外光にて照らされるものであってもよい。

【0172】

また、演出ボタン 300、演出ボタン 400、演出ボタン 500、演出ボタン 300 A、演出ボタン 700 は、バネの付勢力により前方の第 1 位置側に付勢されており、図示しない保持手段による保持状態が解除されることで第 2 位置から第 1 位置へ移動するようになっているが、駆動モータやソレノイドなどの駆動源により第 1 位置へ移動するようになっているてもよい。

【0173】

演出ボタン 300 A 及び演出ボタン 700 は、下部パネル 200 に設けられていたが、下部パネル 200 以外の個所、例えば、前記実施例における表示領域 51 a を構成する遊技パネルを演出ボタンとして前面扉 1 b に対して前後に移動可能に設けたり、表示領域 51 a の周辺位置などに移動可能に設けてもよい。また、パチンコ遊技機 1001 にあっては、図 18 に示すように、上皿 1003 だけでなく、下皿 1004 や前面周囲に設けてもよいし、遊技盤 1002 を透視可能とするガラス窓を演出ボタンとしてガラス扉枠 1007 に対して前後に移動可能に設けてもよい。

【0174】

また、演出ボタン 300 A 及び演出ボタン 700 は、第 1 位置から第 2 位置へ向けて遊技者側に突出するように設けられていたが、上方、下方、左右側方に向けて突出するように設けられていてもよい。

【0175】

また、変形例 2 では、演出ボタン 300 A の移動に応じて演出板 600 が動作すること

10

20

30

40

50

により該演出板 6 0 0 の視認態様が変化し、変形例 3 では、演出ボタン 7 0 0 の移動により操作面部 7 0 1 A の傾斜角度が変化することによって演出板 7 0 1 の視認態様が変化するようになっていたが、例えば、演出板 6 0 0 や演出板 7 0 1 を表示装置にて構成し、演出ボタン 3 0 0 A や演出ボタン 7 0 0 の移動に応じて表示内容を変化させたり、演出板 6 0 0 や演出板 7 0 1 を装飾する L E D 7 0 3 の発光態様を変化させることで視認態様を変化させるようにしてもよい。

【 0 1 7 6 】

また、前記実施例及び変形例に記載の演出ボタン 3 0 0 、演出ボタン 4 0 0 、演出ボタン 5 0 0 、演出ボタン 3 0 0 A 、演出ボタン 7 0 0 にあっては、第 1 位置から第 2 位置へ押圧操作されたときに操作が検出されるようになっていたが、第 2 位置においても押圧操作可能とし、該第 2 位置における押圧操作を検出可能とし、該検出に応じて所定の演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 1 7 7 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【 0 1 7 8 】

前記実施例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用してもよい。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル 1 枚分を遊技球 5 個分に対応させることができ、前記実施例 1 で賭数として 3 を設定する場合は、1 5 個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【 0 1 7 9 】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか 1 種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであってもよい。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用してもよい。

【 0 1 8 0 】

また、前記実施例では、本発明が遊技機の一例であるスロットマシン 1 に適用された例が示されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 1 8 に示すように、遊技機の他の一例であり、遊技盤 1 0 0 2 に遊技球を打ち込むことにより遊技を行うパチンコ遊技機 1 0 0 1 にも適用可能である。図 1 8 に示すように、例えば、可動部としての演出ボタン 5 0 0 を、パチンコ遊技機 1 0 0 1 におけるベース部としての上皿 1 0 0 3 の上面に対し突出する第 1 位置と該第 1 位置から退避する第 2 位置（図示略）との間で移動可能に設けてもよい。

【 0 1 8 1 】

尚、演出ボタン 5 0 0 の内部には、例えば、演出用電気部品としての立体装飾物（フィギュア F）が、演出ボタン 3 0 0 の移動方向（上下方向）を向く回転軸（図示略）を中心として回転可能に設けられており、図に示すように第 1 位置において、透光性を有する合成樹脂材にて構成された演出ボタン 5 0 0 の操作面部 5 0 0 A 及び側周面部 5 0 0 B を透して視認可能とされている。

【 0 1 8 2 】

このように設けた演出ボタン 5 0 0 の突出動作は、各種演出の実行時に行うようにすればよい。図柄の変動表示中において実行される演出としては、例えば、遊技者が所定の演出ボタンを操作したことを条件に実行される操作予告、所定の画像が段階的に切り替わるステップアップ予告、キャラクタが登場してセリフを喋るセリフ予告、所定の画像が割り

10

20

30

40

50

込み表示されるカットイン予告といった大当りの可能性を示唆する大当り予告演出や、リーチになるか否かを示唆するリーチ予告、擬似連になるか否かを予告する擬似連予告、停止図柄を予告する停止図柄予告、遊技状態が確率変動状態であるか否か（潜伏しているか否か）を予告する潜伏予告といったように、可変表示開始時やリーチ成立時において実行される種々の予告を含み、これら各種演出において演出ボタン５００の突出動作を行うようにすることが可能である。

【０１８３】

また、演出ボタン５００は、図１８に示すようにパチンコ遊技機１００１における上皿１００３と下皿１００４との間に設けるものだけでなく、パチンコ遊技機１００１を構成する遊技枠における任意の箇所に設けてもよい。

10

【０１８４】

また、パチンコ遊技機１００１にあつては、支持枠としての遊技機用枠１００５と、該遊技機用枠１００５に対し開閉可能に設けられた開閉枠としてのガラス扉枠１００７や下扉枠１００６とを備えており、このようなパチンコ遊技機１００１のガラス扉枠１００７や下扉枠１００６に演出ボタンユニットを設ける場合、緩衝部材（図示略）は、遊技機用枠１００５とガラス扉枠１００７や下扉枠１００６との開閉に関連する部位（例えば、ガラス扉枠１００７や下扉枠１００６を閉鎖したときに遊技機用枠１００５に接触する部分など）に設けられていることが好ましく、このようにすることで、演出ボタンが押圧操作されたときの衝撃を緩衝部材で吸収することができる。

20

【０１８５】

また、前記実施例や変形例では、可動部の一例として、遊技者が操作可能な演出ボタン３００、演出ボタン４００、演出ボタン５００、演出ボタン３００Ａ、演出ボタン７００等を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、前記実施例のスロットマシン１におけるストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを可動部とし、該可動部が演出部及び演出用電気部品を有していてもよい。また、可動部は、前記実施例のように、遊技者が操作可能に設けられたものに限定されるものではなく、遊技者が操作できない可動部として遊技機に搭載されたものであってもよい。

【符号の説明】

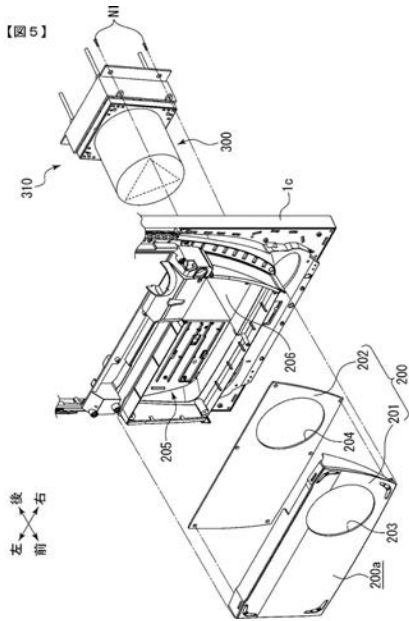
【０１８６】

１	スロットマシン
９１	サブ制御部
３００	演出ボタン
３０１Ａ	操作面部
３０１Ｂ	側周面部
３１０	演出ボタンユニット
３１１	非移動部
３１２	移動部
３５５	緩衝部材

30

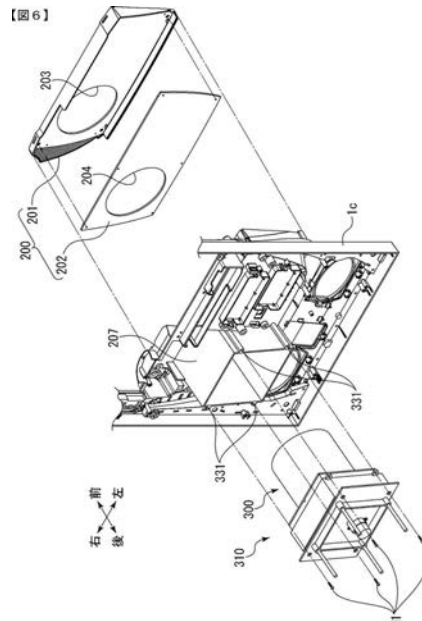
【図 5】

【図 5】



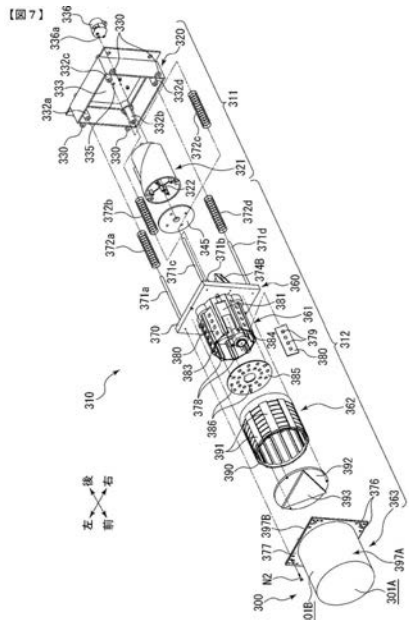
【図 6】

【図 6】



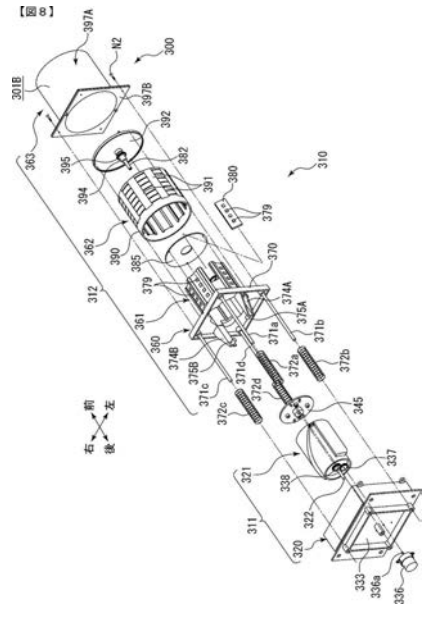
【図 7】

【図 7】



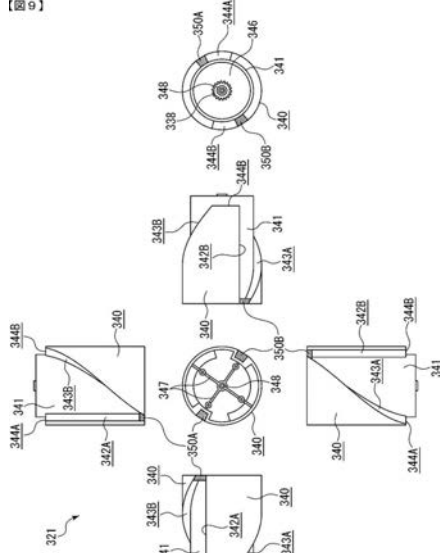
【図 8】

【図 8】



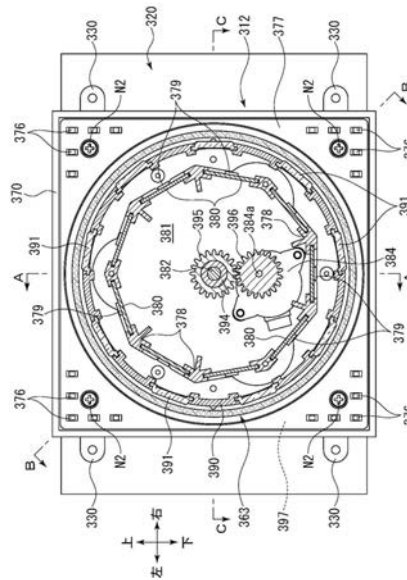
【図 9】

【図 9】



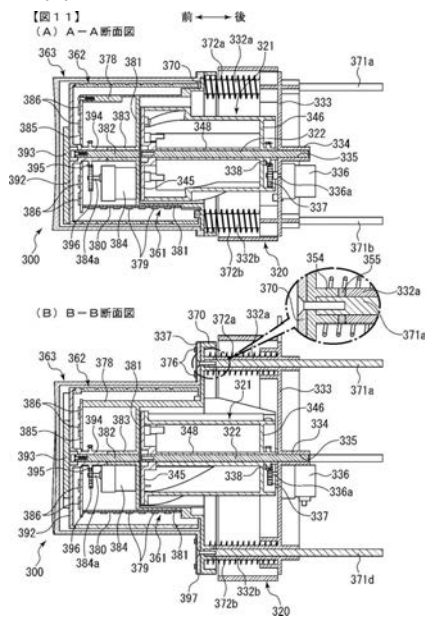
【図 10】

【図 10】



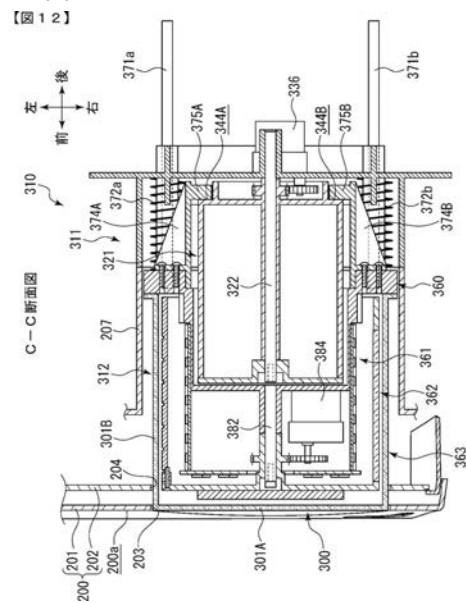
【図 11】

【図 11】



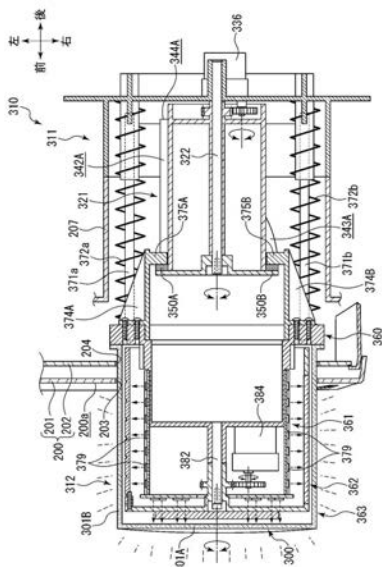
【図 12】

【図 12】



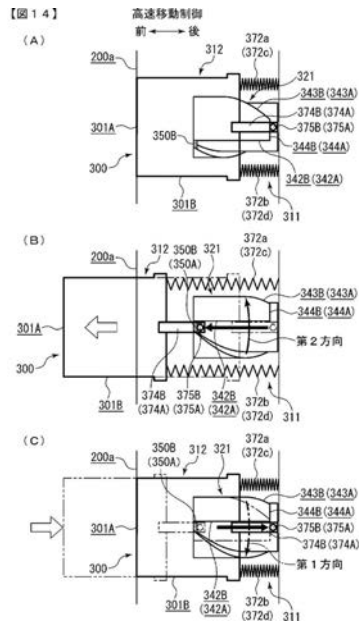
【図 13】

【図 13】



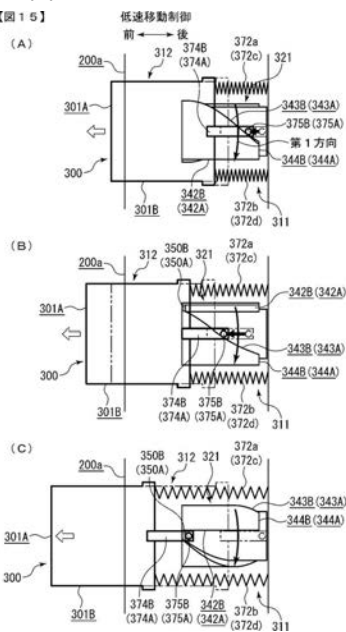
【図 14】

【図 14】



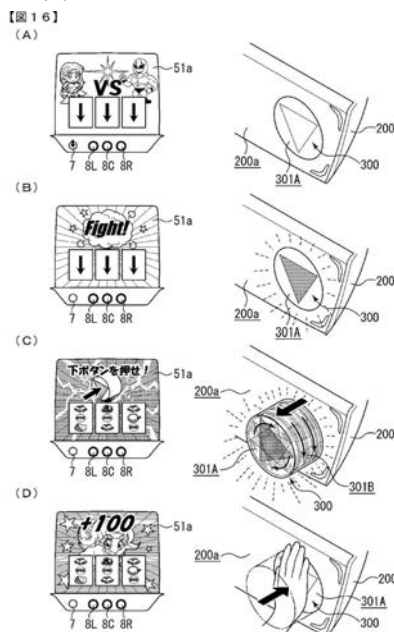
【図 15】

【図 15】

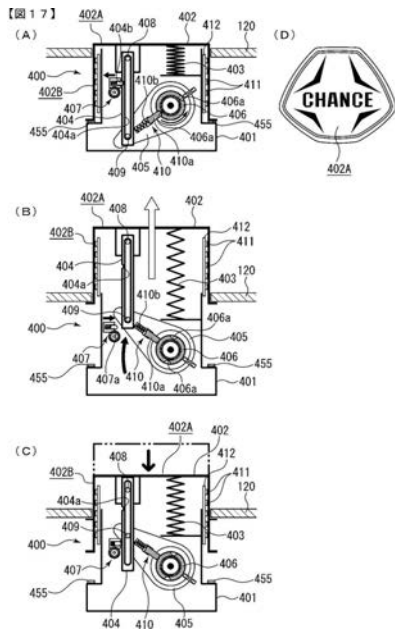


【図 16】

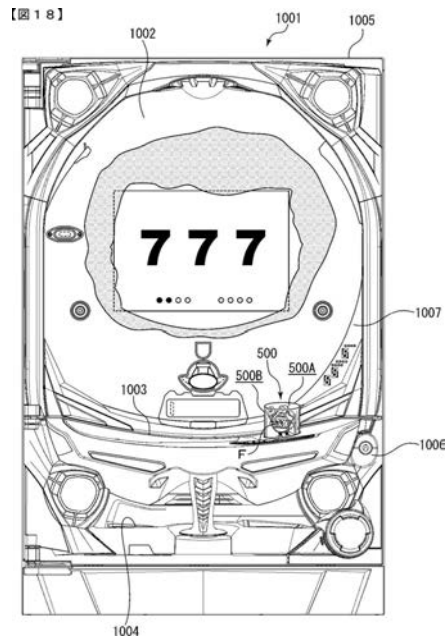
【図 16】



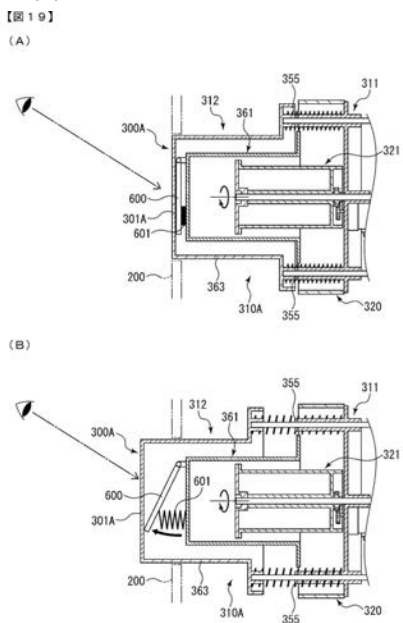
【 図 1 7 】



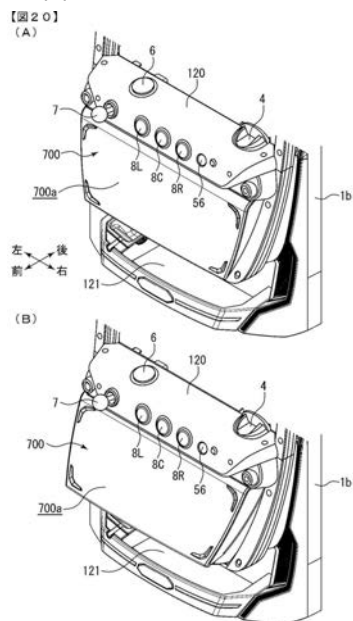
【 図 1 8 】



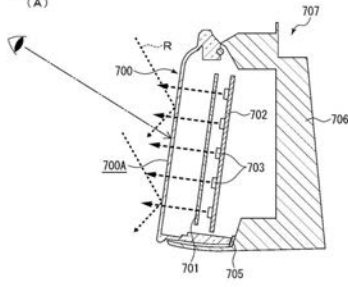
【 図 1 9 】



【 図 2 0 】



【図 2 1】

【図 2 1】
(A)

(B)

