

(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2017-192660

(P2017-192660A)

(43) 公開日 平成29年10月26日(2017.10.26)

(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 D	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 97 頁)

(21) 出願番号	特願2016-86395 (P2016-86395)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成28年4月22日 (2016. 4. 22)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
		(74) 代理人	110001195
			特許業務法人深見特許事務所
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		F ターム (参考)	2C082 AA02 AC14 AC23 AC32 AC77
			BA02 BA13 BA22 BB34 BB42
			BB46 BB78 BB99 CA02 CA25
			CA27 CB04 CB23 CB33 CB41
			CB44 CC01 CD12 CD20 DA54

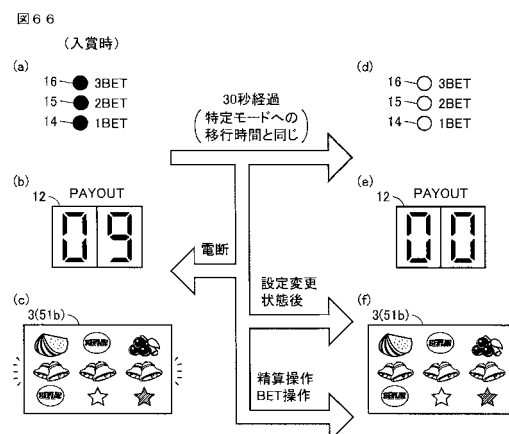
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】店員の作業負担を減らしつつ、仕込みを防止するスロットマシンを提供することである。

【解決手段】払出数表示部12に払出し枚数を表示した状態で30秒が経過することにより、払出数表示部12を「0」を表示した状態に制御する。

【選択図】図66



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
遊技に関する情報を報知する報知部と、
前記報知部の報知状態を制御する報知状態制御手段と、
複数種類の設定値のうちからいずれかの設定値に変更することで有利度を変更可能な設定変更状態に制御する設定変更制御手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
遊技者が操作可能な特定操作手段と、
前記導出操作手段の下方に設けられた装飾部とを備え、
前記報知状態制御手段は、
遊技がされた結果、前記報知部の報知状態を特定状態に制御可能であり、
スロットマシンの電源投入時においては、前記報知部の報知状態を電断発生時の報知状態に制御し、
前記設定変更状態が終了した後においては、前記報知部の報知状態を所定状態に制御し、
前記報知部の報知状態を前記特定状態に制御したときには、所定時間が経過することにより前記報知部の報知状態を前記所定状態に制御し、
前記特定操作手段は、前記装飾部に設けられている、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示部を備えており、各リールは、遊技者がスタートレバーを操作することにより回転を開始し、また、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生する。

【0003】

入賞となる役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役の入賞では、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技者が得ることができる。特別役の入賞では、次のゲームからレギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるという利益を遊技者が得ることができる。再遊技役の入賞では、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行うことができるという利益を得ることができる。

【0004】

このようなスロットマシンとして、遊技者の有利不利に関わる設定変更がホール（遊技場）の閉店から翌日の営業開始の間に実行されたか否かを把握する仕込みを防止する措置を取ったスロットマシンがあった（たとえば、特許文献1）。ここで、仕込みとは、前日の閉店時に払出しのある役を入賞させ、表示装置に「1」以上の数が表示された状態で遊技を終了する行為である。このような行為により、翌日の営業開始時にその値が維持されていれば、設定変更が行われておらず、表示内容が「0」となっていれば設定変更が行われたことが判明する。特許文献1では、このような仕込みを防止するために、従来よりも

簡易なメダルの精算操作やBET操作により表示内容を「0」とすることができる技術が開示されていた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特許第5757489号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、特許文献1に記載のスロットマシンにおいても仕込みを防止するためには、店員による操作が必要であり、作業による手間が掛かっていた。

【0007】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、店員の作業負担を減らしつつ、仕込みを防止するスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン1）において、

遊技に関する情報を報知する報知部（たとえば、払出数表示部12）と、

前記報知部の報知状態を制御する報知状態制御手段（たとえば、メイン制御部41、図19（b））と、

複数種類の設定値のうちからいずれかの設定値（たとえば、1～6の数値）に変更することで有利度を変更可能な設定変更状態に制御する設定変更制御手段（たとえば、メイン制御部41）と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

遊技者が操作可能な特定操作手段（たとえば、演出ボタンユニット600、演出ボタンユニット310）と、

前記導出操作手段の下方に設けられた装飾部（たとえば、下部パネル200）とを備え、

前記報知状態制御手段は、

遊技がされた結果、前記報知部の報知状態を特定状態（たとえば、払出数表示部12に払出し枚数を表示した状態）に制御可能であり、

スロットマシンの電源投入時においては、前記報知部の報知状態を電断発生時の報知状態（たとえば、電断発生時の払出数表示部12の表示状態と同じ表示状態）に制御し、

前記設定変更状態が終了した後においては、前記報知部の報知状態を所定状態（たとえば、払出数表示部12に「0」を表示した状態）に制御し、

前記報知部の報知状態を前記特定状態（たとえば、払出数表示部12に払出し枚数を表示した状態）に制御したときには、所定時間が経過（たとえば、30秒経過）することにより前記報知部の報知状態を前記所定状態（たとえば、払出数表示部12に「0」を表示した状態）に制御し（たとえば、図19（b）、（e））、

前記特定操作手段は、前記装飾部に設けられている。

【0009】

このような構成によれば、特定状態において所定時間が経過することにより報知部の報知状態を所定状態に制御することで、店員の作業負担を減らしつつ、仕込みを防止することができる。

【0010】

(2) 上記(1)のスロットマシンにおいて、

10

20

30

40

50

前記特定操作手段は、遊技者による操作によって移動可能な移動部（たとえば、移動体 6 2 0、移動部 3 1 2、下部パネル 2 0 0）および当該移動部を移動可能に支持するベース部（たとえば、ベース体 6 1 0 およびカバー体 6 3 0、非移動部 3 1 1、基体 1 2 2）を有し、

前記移動部には、振動を発生させる振動体（たとえば、振動モータ 6 2 7、振動モータ 7 0 1、振動モータ 7 1 0）が設けられている。

【0011】

このような構成によれば、より強い振動を感じさせることができる特定操作手段を有するスロットマシンを提供することができる。

【0012】

（３） 上記（１）または（２）のスロットマシンにおいて、
前記報知部は、遊技用価値に関する情報（たとえば、メダルの払出し枚数に関する情報）を報知する。

【0013】

このような構成によれば、遊技者が容易に仕込みを実行可能な報知部に対して仕込みに対する対策を実行することができる。

【0014】

（４） 上記（１）～（３）のいずれかのスロットマシンにおいて、
前記報知状態制御手段は、電源投入時において前記報知部の報知状態を前記特定状態（たとえば、払出数表示部 1 2 に払出し枚数を表示した状態）に制御したときには、前記所
定時間が経過（たとえば、30秒経過）することにより前記報知部の報知状態を前記所定
状態（たとえば、払出数表示部 1 2 に「0」を表示した状態）に制御する。

【0015】

このような構成によれば、電源投入時に報知部が所定状態になっていなくとも、所定時間が経過することにより報知部の報知状態を所定状態に制御することができるので、閉店時に時間経過を待つことなく開店時の電源投入動作により、報知部の報知状態を所定状態に制御することができる。

【0016】

（５） 上記（１）～（４）のいずれかのスロットマシンにおいて、
前回の遊技が終了してから新たな遊技が開始されることなく前記所定時間が経過することにより客待ち状態（たとえば、前回のゲーム終了から30秒経過によりデモ演出が実行される状態）となる。

【0017】

このような構成によれば、報知部の報知状態を所定状態に制御するタイマと客待ち状態に制御するタイマとを共通化できる。

【0018】

（６） 上記（１）～（５）のいずれかのスロットマシンにおいて、
前回の遊技が終了してから新たな遊技が開始されることなく前記所定時間が経過することによりスロットマシンの消費電力を抑える節電モード（たとえば、前回のゲーム終了から30秒経過により節電モードとなる）に切替る。

【0019】

このような構成によれば、報知部の報知状態を所定状態に制御するタイマと節電モードに切替るタイマとを共通化できる。

【0020】

（７） 上記（１）～（６）のいずれかのスロットマシンにおいて、
前記可変表示部を複数備え、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能であり、

入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（たとえば、内部抽選処理）と、
前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて、表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（たとえば、リール回転処理）と、

10

20

30

40

50

前記複数の可変表示部の表示結果の組合せのうち、前記複数の可変表示部に跨る所定ライン（たとえば、入賞ライン L N）上の識別情報の組合せに基づいて、入賞が発生したか否かの入賞判定を行う入賞判定手段（たとえば、入賞判定処理）と、

前記事前決定手段の決定結果が所定入賞の発生を許容する所定結果（たとえば、強チェリーリブ当選）である旨を示唆する示唆手段（たとえば、サブ制御部 91 によりチェリーリブ当選を示唆する処理）とをさらに備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（たとえば、強チェリーリブ当選）であり前記導出操作手段が特定手順で操作されたとき（たとえば、目押し成功となるタイミングでストップスイッチが操作されたとき）に、前記複数の可変表示部のうちの特定可変表示部（たとえば、左リール 2 L と中リール 2 C）の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が特定識別情報となる表示結果を導出し（たとえば、図 61（c）に示すように、入賞ライン L N 上にチェリー図柄が揃う）、

10

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（たとえば、強チェリーリブ当選）であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたとき（たとえば、目押し失敗となるタイミングでストップスイッチが操作されたとき）に、前記特定可変表示部（たとえば、左リール 2 L と中リール 2 C）の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となる表示結果を導出する（たとえば、図 61（f）に示すように、入賞ライン L N 上の左リール 2 L、中リール 2 C にリプレイ図柄が揃う）一方、前記特定可変表示部とは異なる所定可変表示部（たとえば、右リール）の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する（たとえば、図 61（f）に示すように、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出される）。

20

【0021】

このような構成によれば、導出操作手段が特定手順とは異なる手順で操作されたときであっても、所定可変表示部の表示結果として所定ライン上の識別情報が特定識別情報となる表示結果が導出されるので、所定ライン上に表示された識別情報の誤認を防止することができる。

【0022】

特定手順で操作されたときとは、特定タイミングで導出操作手段が操作されたときや、変動表示を特定順序で停止させるように導出操作手段が操作されたとき、変動表示を特定順序で停止させる操作であってかつ当該操作が特定タイミングで操作されたときなど、予め定められた特定の操作であればよい。

30

【0023】

（8） 上記（2）～（7）のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記移動部は、前記ベース部に突出した状態で支持されており、

前記振動体は、前記移動部の先端部に設けられている（たとえば、図 10 に示すように、振動モータ 627 は、支持部材 626 の後面 626 f に形成された振動モータ取付部 626 d に取り付けられていることにより、移動体 620（移動部）の先端部（移動体 620 の前方寄り）に設けられている。また、図 21 に示すように、振動モータ 701 は、LED 基板 385 の後面に形成された振動モータ取付部 702 に取り付けられていることにより、移動部 312（図 18）の先端部（移動部の前方寄り）に設けられている。また、図 30 に示すように、振動モータ 710 は、2 辺が支持されたリブ 225 に取り付けられていることにより、下部パネル 200（移動部）の先端部（下部パネル 200 の前方寄り）に設けられている）。

40

【0024】

このような構成によれば、より強い振動を感じさせることができる特定操作手段を有するスロットマシンを提供することができる。

【0025】

（9） 上記（2）～（8）のいずれかのスロットマシンにおいて、

50

前記移動部は、遊技者が遊技する側から、光を透過する透過部（たとえば、操作部 6 0 1 a、操作面部 3 0 1 A、表示面 2 0 0 a）、光を前記透過部に向けて出射する光源（たとえば、LED 6 2 5 a、演出用 LED 3 8 6、演出用 LED 2 1 4）、および前記振動体を、これらの順に有している。

【0026】

このような構成によれば、光源からの光を遮ることなく、より強い振動を感じさせることができる特定操作手段を有するスロットマシンを提供することができる。

【0027】

(10) 上記(2)～(9)のいずれかのスロットマシンにおいて、
前記振動体は、前記移動体の内壁から突出した突出部（たとえば、振動モータ取付部 6 2 6 d、振動モータ取付部 7 0 2、リブ 2 2 5）に設けられている。

10

【0028】

このような構成によれば、より強い振動を感じさせることができる特定操作手段を有するスロットマシンを提供することができる。

【0029】

(11) 上記(2)～(10)のいずれかのスロットマシンにおいて、
前記移動部の操作面（たとえば、操作部 6 0 1 a）の周囲には、凹部（たとえば、凹部 6 0 1 c）が形成されている。

【0030】

このような構成によれば、移動部とベース部との間に異物が挿入されることを抑制することができるスロットマシンを提供することができる。

20

【0031】

(12) 上記(2)～(11)のいずれかのスロットマシンにおいて、
前記移動部には、該移動部の側面から視認することができる演出を行う演出用電気部品（たとえば、演出用 LED 3 7 9、レンズ部材 3 6 2、演出用 LED 4 1 1）が設けられている。

【0032】

このような構成によれば、演出効果を高めることができるスロットマシンを提供することができる。

【0033】

30

(13) 上記(2)～(12)のいずれかのスロットマシンにおいて、
前記移動部を、前記ベース部から突出した進出状態と、前記進出状態よりも突出量の小さい後退状態と、に制御可能な制御手段（たとえば、駆動モータ 6 2 7、駆動モータ 7 0 1、サブ制御部 9 1、ガイド部 6 7 1 が形成された回動筒 6 7 0、ガイド部 6 7 1 に沿って転がる対の可動ローラ 6 4 5）をさらに備え、

前記制御手段は、前記移動部の前記進出状態と前記後退状態との切り替えを異なる速度で実行可能である。

【0034】

このような構成によれば、演出効果を高めることができるスロットマシンを提供することができる。

40

【0035】

(14) 上記(2)～(13)のいずれかのスロットマシンにおいて、
前記移動部と前記ベース部との間に、衝撃を吸収することができる緩衝部（たとえば、緩衝材 6 3 1、緩衝材 6 4 8、緩衝部材 3 5 0 A、3 5 0 B）が設けられている。

【0036】

このような構成によれば、特定操作手段の各構成部品を適切に保護することが可能となり、不具合が生じにくいスロットマシンを提供することができる。

【0037】

また、以下のスロットマシンであってもよい。

遊技の際に用いられるスロットマシン（たとえば、スロットマシン 1 / パチンコ遊技機

50

1001)であって、

第1位置（たとえば、第1位置、図28（A）参照）と該第1位置とは異なる第2位置（たとえば、第2位置、図28（B）参照）との間で変化可能に設けられた可動体（たとえば、下部パネル200／下部パネル200および回動アーム270／ボタンカバー402／可動パネル500）と、

前記可動体を前記第2位置側に付勢する付勢手段（たとえば、トーションバネ230／圧縮バネ403）と、

前記可動体に連結手段（たとえば、連結ベルト290／伝達手段280／連結手段404）を介して連結される移動体（たとえば、回動アーム270／回動体260／回動アーム405）を有し、該移動体を第1移動位置（たとえば、後方位置、図42（A）、図43（A）参照）と該第1移動位置とは異なる第2移動位置（たとえば、前方位置、図42（C）中実線位置、図43（C）参照）との間で移動させる移動手段（たとえば、駆動ユニット240／回動体406）とを備え、

10

前記可動体は、前記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1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2位置側へ移動され（たとえば、下部パネル200は、回動アーム270を後方位置へ回動させることでトーションバネ230の付勢力に抗して第1位置側へ回動され、駆動モータ250L、250Rにより回動体260を第2方向に回動させ、伝達手段280を伝達状態から非伝達状態に変化させることにより、回動アーム270が回動体260に対し相対回動可能となり前方位置へ回動可能となることで、トーションバネ230の付勢力により第2位置側へ回動可能となる。／ボタンカバー402は、回動アーム405を第1移動位置へ回動させることで圧縮バネ403の付勢力に抗して第1位置側へ移動され、回動体406を回動させて伝達手段410を伝達状態から非伝達状態に変化させることにより、回動アーム405が回動体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、圧縮バネ403の付勢力により第2位置側へ移動可能となる）、

20

前記連結手段は、前記可動体が前記第2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体が前記第1位置側へ移動することを許容する（たとえば、図44（B）に示すように、遊技者が手で表示面200aを第1位置側に向けて押し込むと、連結ベルト290が撓むことにより、回動アーム270が前方位置に維持されたままで連結軸221が連結軸271に近づくことが可能となるので、下部パネル200の移動が許容される）。

30

【0038】

このような構成によれば、可動体を付勢手段の付勢力を利用して第1位置から第2位置へ移動させることができるとともに、可動体が第2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体が第1位置側へ移動することが許容されることで、可動体に外力が加わって第1位置側へ移動しても該外力が移動手段に作用することがないので、移動手段に負荷がかかることを抑制できる。

【図面の簡単な説明】

【0039】

40

【図1】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図2】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンの内部構造を示した斜視図である。

【図3】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図4】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンに設けられた演出ボタンを示す図であり、（A）は第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5】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンに設けられた下部パネル、基体およ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】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンに設けられた下部パネル、基体およ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。

50

【図 7】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の演出ボタンユニットを前方からみた分解斜視図である。

【図 8】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の演出ボタンユニットを後方からみた分解斜視図である。

【図 9】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機が有する演出ボタンユニットの移動体を前方から見た分解斜視図である。

【図 10】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機が有する演出ボタンユニットの移動体を後方から見た分解斜視図である。

【図 11】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の可動ベース体を前方からみた分解斜視図である。

【図 12】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の可動ベース体を後方からみた分解斜視図である。

【図 13】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機のベース体を前方からみた分解斜視図である。

【図 14】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機のベース体を後方からみた分解斜視図である。

【図 15】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の回動筒に着目した図であり、(a)は斜め上方、(b)は斜め下方からみた斜視図である。

【図 16】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の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((A)～(D))である。

【図 17】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の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 18】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の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 19】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のカム部材を示す六面図および斜視図である。

【図 20】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の演出ボタンの内部構造を示す断面図である。

【図 21】(A)は図 20 の A-A 断面図、(B)は図 20 の B-B 断面図である。

【図 22】図 20 の C-C 断面図である。

【図 23】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の演出ボタンが第 1 位置にある状態を示す断面図である。

【図 24】(A)(B)は本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のサブ制御部が高速移動制御を実行したときの移動部およ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およびカム部材の態様を示す説明図である。

【図 25】(A)～(C)は本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のサブ制御部が低速移動制御を実行したときの移動部およびカム部材の態様を示す説明図である。

【図 26】(A)～(D)は、本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の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 27】(A)は本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルが第 1 位置にある状態を示す斜視図、(B)は第 2 位置にある状態を示す斜視図である。

【図 28】(A)は本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルが第 1 位置にある状態を示す側面図、(B)は第 2 位置にある状態を示す側面図である。

【図 29】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルおよび基体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 30】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルおよび基体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 31】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機のカバー体の構造を示す分解斜視図である。

【図 32】(A)は本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の導光板の発光状態、(B)は装

10

20

30

40

50

飾フィルムの発光状態を示す図である。

【図 3 3】(A)～(C)は本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の駆動ユニットの内部構造を示す斜視図である。

【図 3 4】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の駆動ユニットの内部構造を示す正面、左側面、右側面、底面図である。

【図 3 5】(A)は本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の回動体および回動アームを斜め前から見た状態、(B)は斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。

【図 3 6】(A)は本発明の第 3 実施形態に係る遊技機のロック機構を斜め前から見た状態、(B)は斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。

【図 3 7】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の基体を示す背面図である。

10

【図 3 8】図 3 7 の A－A 断面図である。

【図 3 9】(A)は図 3 7 の B－B 断面図、(B)は C－C 断面図である。

【図 4 0】(A)は本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルが第 1 位置にある状態を示す縦断面図、(B)は下部パネルが第 2 位置にある状態を示す縦断面図である。

【図 4 1】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルの要部を示す水平断面図である。

【図 4 2】(A)～(C)は本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルの高速突出動作態様を示す説明図である。

【図 4 3】(A)～(C)は本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルの低速突出動作態様を示す説明図である。

20

【図 4 4】(A)～(C)は本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルの押圧退避動作態様を示す説明図である。

【図 4 5】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルの退避動作態様を示す説明図である。

【図 4 6】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルの高速突出動作時において移動が規制された状態を示す説明図である。

【図 4 7】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルに無理に外力が加えられた状態を示す説明図である。

【図 4 8】(A)～(D)は、本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部パネルの突出動作を用いた演出の一例を示す説明図である。

30

【図 4 9】(A)は本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の高速突出動作を行うときのサブ制御部の高速移動制御内容の一例を示すタイミングチャートであり、(B)は低速突出動作を行うときのサブ制御部の低速突出制御内容の一例を示すタイミングチャートである。

【図 5 0】本発明の変形例としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 5 1】リールの図柄配列を示す図である。

【図 5 2】ボーナスの種類、ボーナスの図柄組合せ、およびボーナスに関連する技術事項について説明するための図である。

【図 5 3】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組合せ、および再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 5 4】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組合せ、および再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。

40

【図 5 5】小役の種類、小役の図柄組合せ、および小役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 5 6】小役の種類、小役の図柄組合せ、および小役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 5 7】出目の種類、出目の図柄組合せ、および出目に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 5 8】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 5 9】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

50

【図 6 0】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図 6 1】再遊技役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図 6 2】再遊技役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図 6 3】小役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図 6 4】再遊技役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図 6 5】小役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図 6 6】各種報知部の報知態様を説明するための図である。

【図 6 7】払出数表示部の表示パターンを説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

10

【0040】

〔スロットマシンの各種構成〕

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を、以下に説明する。本発明が適用されたスロットマシンの実施形態を図面を用いて説明する。なお、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。本実施形態のスロットマシン 1 は、図 2 に示すように、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。

【0041】

本実施形態のスロットマシン 1 の筐体 1 a の内部には、図 2 に示すように、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、図 1 に示すように、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。

20

【0042】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、後述する図 5 1 に示すように、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 2 1 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。

【0043】

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 3 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 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。

30

【0044】

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 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 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

【0045】

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（図 1 参照）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および透視窓 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。

【0046】

50

前面扉 1 b には、図 1 に示すように、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（本実施形態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および賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジットおよ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イッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L, 2 C, 2 R の回動を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R、演出に用いるための演出用スイッチ 56 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

10

【0047】

なお、本実施形態では、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。

【0048】

また、前面扉 1 b には、図 1 に示すように、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 11、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などが表示される払出数表示部（遊技補助表示器）12、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 14、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 15、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 16、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 L E D 17、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 L E D 18、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 L E D 19、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 L E D 20 が設けられた遊技用表示部 13 が設けられている。

20

【0049】

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 L E D 21（図 3 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 L E D 22 L, 22 C, 22 R（図 3 参照）がそれぞれ設けられている。

30

【0050】

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 200 が設けられているとともに、下部パネル 200 の右側には、後述する演出ボタン 621 が前後方向に移動可能に設けられている。

【0051】

前面扉 1 b の背面には、図 2 に示すように、所定のキー操作により後述するエラー状態およ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 23（図 3 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 24、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 36 a、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／無効を選択するための自動精算スイッチ 36 b、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 内部に設けられた後述のホッパータンク 34 a 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り替えるための流路切替ソレノイド 30（図 3 参照）、メダル投入部 4 から投入

40

50

され、ホッパータンク 3 4 a 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 3 参照) を有するメダルセクタ 2 9、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 3 参照) が設けられている。

【0052】

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 2 9 が取り外し自在に設けられている。前面扉 1 b を背面から見てメダルセクタ 2 9 の右側には、メダルセクタ 2 9 の側面から流出したメダルをホッパータンク 3 4 a に誘導するメダルシュート 1 9 6 が取り付けられており、メダルセクタ 2 9 の下方には、メダルセクタ 2 9 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 1 9 1 およびホッパーユニット 3 4 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 1 9 2 を構成するメダル通路部材 1 9 0 が配設されている。

10

【0053】

筐体 1 a 内部には、図 2 に示すように、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 3 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 3 参照) からなるリールユニット 2、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 3 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 3 4 a、ホッパータンク 3 4 a 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 3 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 3 参照) からなるホッパーユニット 3 4、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。

20

【0054】

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 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 3 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 3 5 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。

【0055】

電源ボックス 1 0 0 の前面には、図 2 に示すように、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 3 7、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、電源を ON / OFF する際に操作される電源スイッチ 3 9 が設けられている。

30

【0056】

本実施形態のスロットマシン 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 MAX BET 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 LN (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。本実施形態では、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 LN が有効となる。なお、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。

40

【0057】

入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組み合わせが入賞図柄の組み合わせであるかを判定するために設定されるラインである。本実施形態では、図 1 に示すように、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち斜め右上がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン LN のみが入賞ラインとして定められている。なお、本実施形態では、1 本の入賞ラインのみを適用しているが、

50

複数の入賞ラインを適用してもよい。

【0058】

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2L、2C、2Rが回転し、各リール2L、2C、2R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8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。

【0059】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ラインLN上に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が各リール2L、2C、2R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（本実施形態では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LN上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【0060】

なお、本実施形態では、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み合わせに基づいて入賞を判定する構成とすればよい。

【0061】

図3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3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。

【0062】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100V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および遊技制御基板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。

【0063】

また、電源基板101には、前述したホッパーモータ34b、払出センサ34c、満タンセンサ35a、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。

【0064】

遊技制御基板40には、前述したMAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10、リセットスイッチ23、打止スイッチ36a、自動精算スイッチ36b、投入メダルセンサ31a～31c、ドア開放検出スイッチ25、リールセンサ33L、33C、33R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34c、満タンセンサ35a、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。

【0065】

また、遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、払出数表示部（遊技補助表示器）12、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、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。

【0066】

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。

10

【0067】

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）用のプログラムなどを記憶する 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。

【0068】

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およ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 3 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、遊技の進行など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。

20

【0069】

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 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55、演出用スイッチ 56、後述する演出ボタンユニット 600 に設けられた LED 625a、振動モータ 627、駆動モータ 617、プッシュセンサ 615、616、切欠き検出センサ 659、660 など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。

30

【0070】

演出制御基板 90 には、メイン制御部 41 と同様に CPU、ROM、RAM など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 LED 52、リール LED 55 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、日付情報およ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、その他の回路など、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。

40

【0071】

次に、下部パネル 200 および演出ボタン 621 を有する演出ボタンユニット 600 の構造について説明する。図 4 は、スロットマシンに設けられた演出ボタンを示す図であり、（A）は第 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 5 は、下部パネル、基体およ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、基体およ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。

【0072】

図 1 および図 4 に示すように、下部パネル 200 は、前面扉 1b の前面上下方向の略中

50

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おり、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。当該スロットマシン 1 にて遊技を行う遊技者の視線は、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。

【0073】

また、演出ボタン 6 2 1 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 4（B）参照）と、該第 1 位置から後側に退避する第 2 位置（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。

【0074】

図 5 および図 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（たとえば、機種のタイトル名や演出で登場するキャラクタなど）が印刷など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 および装飾シート 2 0 2 を透して視認できるようになっている。なお、本実施形態では、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などにより装飾を視認可能となるようにしてもよい。

【0075】

カバーパネル 2 0 1 の右側には、多角形状の開口部 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 6 2 1 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。なお、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。

【0076】

取付凹部 2 0 5 の右側には、正面略四角形状の開口部 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 6 0 0 が取り付けられている。

【0077】

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。

【0078】

次に、演出ボタンユニット 6 0 0 の構造について説明する。図 7 は、本発明の実施形態に係る遊技機の演出ボタンユニットを前方からみた分解斜視図である。また、図 8 は、本発明の実施形態に係る遊技機の演出ボタンユニットを後方からみた分解斜視図である。図 7、8 に示すように、演出ボタンユニット 6 0 0 は、取付ねじ 6 3 2 により組み合わされたベース体 6 1 0 およびカバー体 6 3 0 と、その内部の空間に収容された移動体 6 2 0 とにより、その外観が概略構成されている。カバー体 6 3 0 には、移動体 6 2 0 に設けられた演出ボタン 6 2 1 が挿通可能な演出ボタン挿通孔 6 3 0 a が形成されている。移動体 6 2 0 は、ベース体 6 1 0 およびカバー体 6 3 0 に対して前後方向に移動する。これにより、移動体 6 2 0 に形成された演出ボタン 6 2 1 は、カバー体 6 3 0 から大きく突出した第 1 位置と、第 1 位置と比べて後方に退避した位置である第 2 位置との間を移動する。

【0079】

カバー体 630 の前面には、演出ボタン挿通孔 630a を取り囲むように、複数の移動制限板 602、603、604、605、606 が取り付けられている。複数の移動制限板 602、603、604、605、606 は、カバー体 630 の前面に形成された凹部である移動制限板収容部 630b に収容されており、ねじ挿通孔 602b などに挿通されたねじ 607 がねじ孔 630c に螺合されることにより、カバー体 630 に取り付けられている。複数の移動制限板のうちの 1 つである移動制限板 602 には、押しボタン 621 側に向けて、略三角形の複数の移動制限突起 602a が形成されている。この複数の移動制限突起 602a は、後述する押しボタン 621 の側面に形成された複数の凹部 601c に対応して形成されている。そのため、移動制限板 602 は、移動制限突起 602a を凹部 601c に挿入した状態で、カバー体 630 に取り付けられている。これにより、移動制限突起 602a は、前後方向と直交する方向に演出ボタン 621 に当接して支持するため、演出ボタン 621 を前後方向に安定して移動させることができる。また、演出ボタン 621 に形成された凹部 601c にごみなどが入りこむことを防止することができる。なお、移動制限板 602 に形成された移動制限突起 602a と同様の突起は、移動制限板 603、604、605 にも形成されている。

10

【0080】

また、移動制限板のうち、最も下方に位置する移動制限板 606 は、移動制限突起 602a と同様の突起は形成されていない。一方で、移動制限板 606 は、演出ボタン 621 の下部の形状と同様の形状に形成された、前後方向に所定の幅を有する移動制限部 606a が設けられている。これにより、演出ボタン 621 の下部が支持されるため、演出ボタン 621 の前後方向の移動を安定して行うことができる。

20

【0081】

カバー体 630 は、演出ボタンユニット 600 の前側を構成する。カバー体 630 には、複数のねじ挿通孔 630d が形成されている。このねじ挿通孔 630d に挿通された取付ねじ 632 が、ベース体 610 に形成されたねじ孔 611a に螺合することで、カバー体 630 はベース体 610 に組み合わされる。このように、カバー体 630 とベース体 610 とが組み合わされることにより、その内部に移動体 620 を収容するための収容空間が形成される。

【0082】

また、ベース体 630 には、演出ボタン 621 を挿通可能な開口である演出ボタン挿通孔 630a が形成されている。後述するように、移動体 620 は図中前後方向に移動可能である。そして、移動体 620 が前方へ移動していくと、演出ボタン 621 は、演出ボタン挿通孔 630a から前方へ突出していくこととなる。すなわち、移動体 620 が第 1 位置にある場合、演出ボタン 621 は演出ボタン挿通孔 630a から大きく前方に向けて突出した状態となる。なお、移動体 620 が前方へ移動して第 1 位置に位置する場合、演出ボタン取付板 622 の前面はカバー体 630 の後面に接触するようになる。この接触によって生じる衝撃を和らげるため、カバー体 630 の後面には、正方形に形成された 4 つの緩衝板 631 が取り付けられている。

30

【0083】

移動体 620 は、遊技者が操作のために押圧する操作面 601a が形成された演出ボタン 621 を有している。移動体 620 には、ベース体 610 から前方に延設した対のガイドシャフト 612 が、ガイドシャフト挿通孔 620a に挿通されている。これにより、移動体 620 の移動は、ガイドシャフト 612 が延設する方向（前後方向）のみに制限される。

40

【0084】

図 9 は、本発明の実施形態に係る遊技機が有する演出ボタンユニットの移動体を前方から見た分解斜視図である。また、図 10 は、本発明の実施形態に係る遊技機が有する演出ボタンユニットの移動体を後方から見た分解斜視図である。なお、図 9、図 10 において破線で囲んだ各部材は、演出ボタン 621 の内部に収容される部材であり、演出ボタン 621 と演出ボタン取付板 622 との間に配される部材である。

50

【0085】

演出ボタン621は、透光性を有する材料から構成されており、遊技者が押圧する操作部601aと、前後方向に延びた複数の凹部601cが形成された側部601bとを有している。演出ボタン621の操作部601aは、前方からみると多角形状であり、滑らかな表面を有することで後方から入射した光をそのまま透光させる。一方、演出ボタン621の側部601bの外周面には、前後方向に延びる複数の凹部601cが形成されている。また、演出ボタンの側部601bの内周面には、外周面に形成された凹部601cよりも細くて多数の凹部601d（図10）が形成されている。これにより、演出ボタン621の側部601bから出射される光には、前後方向に延びた複数の模様を付すことができる。

10

【0086】

また、演出ボタン621の操作部601aと側部601bとに囲まれた内部空間は、図中破線で囲んだ種々の部品を収容するための空間である。演出ボタン621は、つば部に複数のねじ挿通孔621aを有している。このねじ挿通孔621aに挿通された取付ねじ629が、演出ボタン取付板622に形成されたねじ孔622dに螺合されることによって、演出ボタン621は演出ボタン取付板622に取り付けられている。この際、演出ボタン621は、図9および図10において破線で囲んだ支持部材626などの部材を内部空間に収容した状態で、演出ボタン取付板622に取り付けられている。

【0087】

なお、上述のように、演出ボタン621の外周面には、前後方向に延びる複数の凹部601cが形成されており、この凹部601cに移動制限突起602a（図7）が入りこむように移動制限板602など（図7）が設けられている。隣接する凹部601cの間隔は16mm～17mm程度としている。なお、凹部601cの幅を8mm程度としているため、凹部601c間の直線部分（側部601b）は、8mm～9mm程度である。これにより、演出ボタン621と移動制限板602など（図7）との間には、メダルを挿入することができる直線状の隙間は存在しない。そのため、演出ボタン621の周囲にメダルが挿入されるなどの行為を抑制することができる。なお、隣接する凹部601c間の側部601bに角部が存在している場合には、凸部601cの間隔を大きくとることができる。

20

【0088】

支持部材626は、たとえば、合成樹脂製であり、その前面には種々の光学部品を収容するための凹部である光学部品収容部626aが形成されている。また、支持部材626には、後方に幅を有する側部626bが形成されている。このような構成により、支持部材626の内部には、振動モータ627を収容するための空間が形成されている。

30

【0089】

LED（発光ダイオード）基板625は、その表面に複数のLED625aを有している。LED基板625は、支持部材626に形成された光学部品収容部626aに収容された状態でねじ止めされている。LED625aから出射された光の大部分は、演出ボタン621の操作部601aから出射されるとともに、一部の光は、演出操作ボタン621の側部601bから外部へと出射される。

【0090】

拡散シート624は、たとえば、透光性を有する合成樹脂がリング状に形成されて構成されたものである。拡散シート624は、その外縁がLED基板625の外縁と一致するように、LED基板625に前方から重ねて載置されている。なお、拡散シート624の前面には、複数の凹凸が不規則に形成されている。これにより、拡散シート624に入射した光は、種々の方向に向かう光となって拡散シート624から出射される。そのため、演出ボタン621の操作部601aの中央部とその周囲の部分とでは、出射される光の態様を異ならせることができ、遊技者の興味を惹きつけることができる。

40

【0091】

表示板623は、LED基板625と略同一の形状を有し、その表面にスロットマシン1特有の絵、文字、あるいは図形などの画像（不図示）が表記されている。表示板623

50

は、LED基板625および拡散シート624に重ねられて配置されており、これにより、表示板623に表記されている画像に、LED625aの光を後方から照射することができる。これにより、遊技者に、光に照射された画像を視認させることができ、表示する画像の見栄えを向上させることができる。

【0092】

振動モータ627は、ウェイト627aの重心から離れた位置に回転軸が取り付けられていることで、振動を生じさせるモータである。振動モータ627は、支持部材626の後面626fに形成された振動モータ取付部626dに設けられている。振動モータカバー628を挿通した取付ねじ652を、支持部材626に形成されたねじ孔626eに螺合させることにより、振動モータ627および振動モータカバー628は支持部材626に取り付けられている。このように、振動モータ627は、遊技者が押圧操作を行う演出ボタン621を含む移動体620に取り付けられているため、演出ボタン621に触れた遊技者に強い振動を知覚させることができる。これにより、遊技の興趣を高めることが可能となる。なお、振動モータ627は、その回転軸が上下方向に沿うようにして振動モータ取付部626dに取り付けられている。そのため、駆動モータ627が駆動してウェイト627aが回転することにより、振動モータ627は、左右方向に振幅成分を多く有する振動を発生させる。

【0093】

なお、演出ボタン621は、前方から見ると、図1などに示すように、左右方向の長さよりも、上下方向の長さが長い形状を有している。また、演出ボタン621を有する移動体620は、左右に形成された対のガイドシャフト挿通孔620aにガイドシャフト612が挿通された状態にある。従って、演出ボタン621は、上下方向の振幅を有する振動よりも、左右方向の振幅を有する振動を、より安定した状態で受けることができる。そのため、左右方向に多くの振幅成分を有する振動モータ627の振動によって、演出ボタン627に予期しないがたつきが発生することを抑制することができる。これにより、演出ボタン621が移動制限板602に引っ掛かり、押圧操作が困難になるという現象が生じることを抑制することができる。

【0094】

なお、振動モータ627を、その回転軸を左右方向に沿うようにして振動モータ取付部626dに取り付けるようにしてもよい。このように取り付けられた振動モータ627は、上下方向に振幅成分を多く有する振動を発生させる。そのため、演出ボタン621に生じる振動を、より大きなものとしてことができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、振動モータ627の振動によって演出ボタン621に生じるがたつきの有無や大きさは、種々の要因が関係する。そのため、振動モータ627の取付方向については、がたつきの有無や、演出ボタンに生じる振動の大きさなどを考慮して、個別に検討するのが好ましい。

【0095】

なお、図10に示すように、振動モータ取付部626dは、支持部材626の後面626fから後方に突出した部材である。そのため、振動モータ627は、後面626fには接触しておらず、支持部材626の後面626fと振動モータ627の中心との間に、距離Lを確保することができる。すなわち、振動モータ627で発生する振動は、振動モータ取付部626dおよび振動モータカバー628を介して支持部材626に伝達される。このように、支持部材626には、後面626fから離れた位置にある振動モータ627からの振動が伝達されるため、振動が増幅されて支持部材626に伝達されることとなる。

【0096】

このように、種々の部材が取り付けられた支持部材626は、演出ボタン取付板622のねじ挿通孔622aに挿通された取付ねじ651が、ねじ孔626cに螺合されることにより、演出ボタン取付板622に固定されている。また、支持部材626を覆うようにして嵌合する、操作部601aを有する演出ボタン621が演出ボタン取付板622に取

10

20

30

40

50

り付けられている。これにより、支持部材 6 2 6 の後面 6 2 6 f に伝達された振動は、演出ボタン 6 2 1 に伝達される。なお、演出ボタン 6 2 1 に形成された操作部 6 0 1 a と、演出ボタン 6 2 1 が取り付けられて支持される演出ボタン取付板 6 2 2 との間に、ほぼ演出ボタン 6 2 1 の高さ分の距離をあけることができる。すなわち、演出ボタン 6 2 1 は、演出ボタン取付板 6 2 2 により一端側のみ支持（いわゆる片持ち状態で支持）され、支持されていない他端側に振動モータ 6 2 7 が取付られている構造であるとみなすことができる。そのため、演出ボタン 6 2 1 の操作部 6 0 1 a には、より振幅の大きな振動が作用することとなる。そのため、操作部 6 0 1 a に触れた遊技者に、より強い振動を知覚させることができ、遊技の興趣を高めることが可能となる。

【0097】

10

また、振動モータ 6 2 7 は、支持部材 6 2 6 の内部に収容されているとともに、表示板 6 2 3、拡散シート 6 2 4、LED 基板 6 2 5 などの光学部品は、支持部材 6 2 6 の光学部品収容部 6 2 6 a（支持部材 6 2 6 の前方）に設けられている。すなわち、遊技者が遊技する側から、各光学部品、振動モータ 6 2 7 の順に設けられている。そのため、振動モータ 6 2 7 が、これらの光学部品から出射される光の進行を阻害することがない。

【0098】

演出ボタン取付板 6 2 2 は、前方から見て略四角形の形状を有するとともに、中央には円形の開口である回動筒挿通孔 6 2 2 b が形成されている。この回動筒挿通孔 6 2 2 b は、図 7 に示すベース体 6 1 0 に取り付けられた回動筒 6 7 0 が挿通可能な大きさで形成されている。また、図 10 に示すように、演出ボタン取付板 6 2 2 の後面には、可動ベース体 6 4 0 に設けられた 4 つの圧縮ばね 6 4 2 が挿通されるばね挿通突起 6 2 2 d が形成されている。これにより、演出ボタン取付板 6 2 2 と可動ベース体 6 4 0 との間に、4 つの圧縮ばね 6 4 2 を介在させることができる。そのため、演出ボタン取付板 6 2 2 と可動ベース体 6 4 0 との間に隙間を設けることができるとともに、演出ボタン取付板 6 2 2 に、後方（可動ベース 6 4 0 側）に向けて押圧する力が作用することにより、この隙間を縮めることができる。本発明の演出ボタンユニット 6 0 0 においては、遊技者が、演出ボタン 6 2 1 の操作部 6 0 1 a を押圧することにより、演出ボタン取付板 6 2 2 と可動ベース 6 4 0 との隙間を縮めることができ、この押圧動作を操作部 6 0 1 a に対する押圧操作として検出することができる。

20

【0099】

30

すなわち、演出ボタン 6 2 1 に対する押圧操作は、ベース体 6 1 0（図 7、図 8）に取り付けられた 2 つのプッシュセンサ 6 1 5、6 1 6 が、演出ボタン取付板 6 2 2 の後面に設けられた 2 つの検出片 6 2 2 c、6 2 2 e を検出することにより検出される。可動ベース体 6 4 0 には、検出片 6 2 2 c に対応する位置に、検出片 6 2 2 c が挿通可能な検出片挿通孔 6 4 0 a が形成されているとともに、検出片 6 2 2 e に対応する位置に、検出片 6 2 2 e が挿通可能な検出片挿通用切欠 6 4 0 b が形成されている。

【0100】

これにより、遊技者が演出ボタン 6 2 1 を押圧すると、演出ボタン取付板 6 2 2 と可動ベース体 6 4 0 との距離が縮まり、検出片 6 2 2 c、6 2 2 e がベース体 6 4 0 から後方に突出するようになる。これにより、検出片 6 2 2 c、6 2 2 e が、プッシュセンサ 6 1 5、6 1 6 により検出され、遊技者の演出ボタン 6 2 1 に対する押圧操作が検出される。なお、プッシュセンサ 6 1 5、6 1 6 は、たとえば、フォトセンサであり、発光部から射出された光を検出片 6 2 2 c、6 2 2 e が遮るのを受光部が検出することによって、検出片 6 2 2 c、6 2 2 e の有無を判定する。

40

【0101】

可動ベース体 6 4 0 には、図 10 に示すように、ばね挿通突起 6 2 2 d に螺合した移動制限ねじ 6 4 7 の頭部が係止されている。なお、移動制限ねじ 6 4 7 は、可動ベース体 6 4 0 と演出ボタン取付板 6 2 2 との間に設けられた圧縮ねじ 6 4 2 により、軸力（引張力）が作用した状態で可動ベース体 6 4 0 に係止されている。

【0102】

50

図 1 1 は、本発明の実施形態に係る遊技機の可動ベース体を前方からみた分解斜視図である。また、図 1 2 は、本発明の実施形態に係る遊技機の可動ベース体を後方からみた分解斜視図である。

【0103】

可動ベース体 6 4 0 は、ベース板 6 4 1 と、ベース板 6 4 1 に取り付けられ、ガイドシャフト 6 1 2 (図 7) が挿通される対の移動体規制部 6 4 3 と、回動筒 6 7 0 (図 7) に形成されたガイド部 6 7 1 に沿って転がる対の可動ローラ 6 4 5 とを有している。

【0104】

ベース板 6 4 1 は、前方からみると略四角形の形状を有し、中央に回動筒 6 7 0 (図 7) が挿通可能な略円形状の回動筒挿通孔 6 4 0 e が形成されている。また、ベース板 6 4 1 には、圧縮ばね 6 4 2 を収容する圧縮ばね収容部 6 4 0 f が形成されている。

【0105】

移動体規制部 6 4 3 の中央には、ガイドシャフト 6 1 2 (図 7) が挿通されるガイドシャフト挿通孔 6 2 0 a が形成されている。移動体規制部 6 4 3 は、ねじ挿通孔 6 4 3 a に挿通された取付ねじ 6 4 4 が、ベース板 6 4 1 に形成されたねじ孔 6 4 0 c に螺合することによりベース板 6 4 1 に取り付けられている。移動体規制部 6 4 3 は、対で回動筒挿通孔 6 4 0 e を挟むようにしてベース板 6 4 1 に取り付けられている。これにより、2 本のガイドシャフト 6 1 2 を対の移動体規制部 6 4 3 に挿通させることができる。これにより、ベース板 6 4 1 を、がたつかせることなく安定した状態で前後の方向のみに移動させることができる。

【0106】

可動ローラ 6 4 5 は、ねじ挿通孔 6 4 5 a に挿通されたねじ 6 4 6 が、ベース板 6 4 1 に形成されたねじ孔 6 4 0 d に螺合することにより、ベース板 6 4 1 に取り付けられている。可動ローラ 6 4 5 は、対で回動筒挿通孔 6 4 0 e を挟むようにベース板 6 4 1 に取り付けられている。可動ローラ 6 4 5 は、回動筒 (図 7) のガイド部 6 7 1 に当接しながら回転するローラ部 6 4 5 b を有している。対で設けられた可動ローラ 6 4 5 のローラ部 6 4 5 b は、互いに向き合うように、回動筒挿通孔 6 4 0 e 内に突出するようにベース板 6 4 1 に取り付けられている。これにより、回動筒 6 7 0 (図 7) のガイド部 6 7 1 に、ローラ部 6 4 5 b を当接させることができる。なお、ベース板 6 4 1 の後面には、ベース体 6 1 0 (図 7) と接触する際の衝撃を和らげるために、4 つの緩衝材 6 4 8 が取り付けられている。

【0107】

図 1 3 は、本発明の実施形態に係る遊技機のベース体を前方からみた分解斜視図である。また、図 1 4 は、本発明の実施形態に係る遊技機のベース体を後方からみた分解斜視図である。また、図 1 5 は、本発明の実施形態に係る遊技機の回動筒に着目した図であり、(a) は斜め上方、(b) は斜め下方からみた斜視図である。

【0108】

ベース部 6 1 1 は、種々の部品が取り付けられるベースとなる部材であるとともに、カバー体 6 3 0 (図 7) と組み合わされて、演出ボタンユニット 6 0 0 の筐体の一部を構成する。ベース部 6 1 1 は、略四角形状を有しており、左辺および右辺のそれぞれ近傍にガイドシャフト取付部 6 1 1 b が形成されている。ガイドシャフト取付部 6 1 1 b は、略円筒状の形状であり、端部に切欠き 6 1 2 a が形成された丸棒状のガイドシャフト 6 1 2 の断面と合致する形状のガイドシャフト 6 1 2 の挿入孔が形成されている。これにより、ガイドシャフト 6 1 2 は回転することなく、安定した状態でガイドシャフト取付部 6 1 1 b に取り付けられている。また、ガイドシャフト 6 1 2 の一端には、図 1 4 に示す取付ねじ 6 1 4 が螺合している。これにより、ガイドシャフト 6 1 2 がベース部 6 1 1 に固定されている。

【0109】

圧縮ばね 6 1 3 は、ガイドシャフト 6 1 2 およびガイドシャフト取付部 6 1 1 b に挿通されている。ガイドシャフト 6 1 2 がガイドシャフト挿通孔 6 2 0 a (図 7) に挿通され

ると、圧縮ばね 6 1 3 は、移動体 6 2 0（図 7）とベース体 6 1 0との間に介在する。これにより、移動体 6 2 0（図 7）は圧縮ばね 6 1 3により前方に付勢されることになる。

【0 1 1 0】

対で配されたガイドシャフト 6 1 2 は、略丸棒状の形状を有し、上述したようにベース部 6 1 1 側の一端に切欠き 6 1 2 a が形成されている。それぞれのガイドシャフト 6 1 2 は、移動体 6 2 0（図 7）に形成された、対応するガイドシャフト挿通孔 6 2 0 a に挿通されている。また、ガイドシャフト 6 1 2 の他端は、図 8 に示すカバー体 6 3 0 の後面に形成された端部収容部 6 3 0 f に収容されている。これにより、ガイドシャフト 6 1 2 は、演出ボタンユニット 6 0 0 内でのがたつきが防止される。

【0 1 1 1】

移動体 6 2 0（図 7）は、ガイドシャフト 6 1 2 の延設方向（前後方向）に沿って移動する。この移動体 6 2 0 の移動は、回動する回動筒 6 7 0 のガイド部 6 7 1 を、移動体 6 2 0 に形成されたローラ部 6 4 5 b（図 1 1）が転がり上がったたり、転がり下がったりすることにより実現される。次に、回動筒 6 7 0 を回動させるための構成について説明する。

【0 1 1 2】

図 1 3 に示すように、駆動モータ 6 1 7 が取付ねじ 6 1 9 により取付ベース板 6 1 8 に取り付けられているとともに、この取付ベース板 6 1 8 は取付ねじ 6 5 3 によりベース板 6 1 1 に取り付けられている。駆動モータ 6 1 7 の駆動軸 6 1 7 a には、駆動ギヤ 6 5 4 が接続されている。駆動モータ 6 1 7 は、たとえばステッピングモータであり、演出制御基板 9 0（図 3）により動作／非動作が制御される。駆動モータ 6 1 7 は、駆動パルスに同期して回転するため、駆動ギヤ 6 5 4 を所定の角度だけ回転させることができる。

【0 1 1 3】

また、ベース部 6 1 1 には、駆動ギヤ 6 5 4 に噛み合った従動ギヤ 6 5 5 が設けられているとともに、この従動ギヤ 6 5 5 に噛み合った回動ギヤ 6 5 6 が設けられている。ベース部 6 1 1 の略中央には、円筒状の回動軸 6 5 8 が前方に向けて突出して形成されている。この回動軸 6 5 8 に、中央に開口が形成された回動ギヤ 6 5 6 が装着されている。これにより、回動ギヤ 6 5 6 は、駆動モータ 6 1 7 の駆動が伝達されて回動軸 6 5 8 を中心に回動する。なお、回動ギヤ 6 5 6 の前面には、回動ギヤ 6 5 6 とカバーリング 6 6 1 とによって軸支された 3 つのローラ 6 5 7 が設けられている。この 3 つのローラ 6 5 7 は、回動軸 6 5 8 の外周面に接触して、回動ギヤ 6 5 6 が回動する際に回動軸 6 5 8 の外周面上を転がる。これにより、回動ギヤ 6 5 6 の回動をスムーズに行うことができる。

【0 1 1 4】

また、回動ギヤ 6 5 6 の後面には、2 つの切欠き 6 5 6 b が設けられたリング体が突出して形成されている。これらの切欠き 6 5 6 b は、ベース部 6 1 1 に設けられた切欠き検出センサ 6 5 9、6 6 0 により検出される。これにより、回動ギヤ 6 5 6 の回動状況（操作ボタン 6 2 1（図 7）の移動状況）を把握することができ、駆動モータ 6 1 7 の正確な駆動を実現することができる。たとえば、操作ボタン 6 2 1 が第 2 位置にある場合に、切欠き検出センサ 6 6 0 が切欠き 6 5 6 b を検出し、切欠き検出センサ 6 5 9 が切欠き 6 5 6 b を検出しないようにするとともに、操作ボタン 6 2 1 が第 1 位置にある場合に、切欠き検出センサ 6 6 0 が切欠き 6 5 6 b を検出せず、切欠き検出センサ 6 5 9 が切欠き 6 5 6 b を検出するようにしてもよい。

【0 1 1 5】

カバーリング 6 6 1 は、回動ギヤ 6 5 6 に重ねられ、カバーリング 6 6 1 のねじ挿通孔 6 6 1 a に挿通した取付ねじ 6 6 2 が、回動ギヤ 6 5 6 に形成されたねじ孔 6 5 6 e に螺合することにより、回動ギヤ 6 5 6 に取り付けられる。これにより、3 つのローラ 6 5 7 が、回動ギヤ 6 5 6 およびカバーリング 6 6 1 によって軸支される。

【0 1 1 6】

回動筒 6 7 0 は、略円筒状をなしており、後方に向けて形成されたフック部 6 7 0 c が、回動ギヤ 6 5 6 に形成された係止孔 6 5 6 d に引っ掛けられるとともに、ねじ挿通孔 6

10

20

30

40

50

70bに挿通された取付ねじ663がねじ孔656cに螺合することにより、回動ギヤ656に取り付けられている。これにより、回動筒670は、回動ギヤ65とともに回動軸658を中心に回動する。

【0117】

図15に示すように、回動筒670の外周面には、可動ベース体640に設けられたローラ部645b(図11)と接触し、回動筒670が回動することによってローラ部645b(図11)を転がせるガイド部671が設けられている。このガイド部671は、回動筒670の外周面に設けられた高低差によって形成された段差のことであり、ガイド部671の形成方向が前後方向にすすむように螺旋状に形成された螺旋部671aと、螺旋部671aに接続された非螺旋部671b、前後方向に延びた水平部671dとから構成されている。上述したように、可動ベース体640には、互いに対向するように2つのローラ部645bが設けられており、回動筒670の外周面には、この2つのローラ部645bに対応するように2つのガイド部671が形成されている。すなわち、2つのガイド部671は、形状は互いに同じであるとともに、互いの形成位置は、上方から見ると回動筒670の中心を基準として180度回転させた関係にある。

【0118】

なお、上述したように、図7に示す移動体620は、ベース体610に設けられた圧縮ばね613によって前方に付勢されている。そのため、ローラ部645b(図11)は、ガイド部671に押圧された状態にある。そのため、回動筒670が回動すると、ローラ部645bは、ガイド部671を押圧しながら、ガイド部671に沿って転がる。これにより、演出ボタン621を含む移動部620は前後方向に移動する。

【0119】

なお、ローラ部645bが非螺旋部671bに接触している場合(この場合のローラ部645bは、ローラ部645b'と記す)、演出ボタン621は後方に退避した第2位置にある。非螺旋部671bには、ローラ部645bが収容される窪み671cが形成されている。これにより、ローラ部645bが予期せず螺旋部671aや水平部671dへ移動してしまうことを抑制することができる。

【0120】

ローラ部645b'が非螺旋部671bにある状態から、回動筒670が矢印IIの方向へ回動すると、ローラ部645b''が螺旋部671aを転がり上がり、演出ボタン621を含む移動部620は前方へ移動する。そして、ローラ部645b''が螺旋部671aを上がりきると、演出ボタン621は、カバー体630(図7)から大きく突出した第1位置に位置する。

【0121】

このような、操作ボタン621の第2位置から第1位置までの移動を、異なる速度で実現するようにしてもよい。すなわち、駆動モータ617の駆動速度を上げて、操作ボタン621を高速で第2位置から第1位置まで移動させる高速突出動作を実行するとともに、高速突出動作よりも低速で操作ボタン621を第2位置から第1位置まで移動させる低速突出動作を実行するようにしてもよい。

【0122】

さらに、操作ボタン621を高速突出動作させるために、非螺旋部671cにローラ部645b'が接触している状態から、回動筒670を矢印Iの方向へ回動させて、ローラ部645b'が前後方向に段差が形成された水平部671d側に移動するようにしてもよい。これにより、ローラ部645b'''は圧縮ばね613の付勢により水平部671dを転がらせ、操作ボタン621を勢いよく前方へ移動させることができる。

【0123】

なお、第1位置にある操作ボタン621を第2位置に移動させる場合には、回動筒670を矢印Iの方向に回動させるようにすればよい。これにより、ローラ部645b''は、螺旋部671bを転がり下がり、やがて非螺旋部671cに接触する。これにより、操作ボタン621は、第2位置に位置する。なお、操作ボタン621の第1位置から第2位

10

20

30

40

50

置までの移動についても、高速で退避する高速退避動作と、高速退避動作よりも低速で退避する低速退避動作とを実行するようにしてもよい。

【0124】

なお、第1位置にある操作ボタン621が遊技者に押圧操作され、第2位置まで押されると、ベース体610（図7）に設けられたプッシュセンサ615、616が、演出ボタン取付板622に設けられた検出突起622c、622eを検出する。これにより、回動筒670を回動させて、ローラ部645bが非螺旋部671cに接触するように制御される。これにより、操作ボタン621は、第2位置に維持される。

【0125】

カバーリング664は、中央に回動筒670を挿通するための開口である回動筒挿通孔664bが形成されている。カバーリング664は、回動筒670を中央から突出させるとともに、回動ギヤ656に重なり前方から覆う。カバーリング664は、ねじ挿通孔664aに挿通された取付ねじ665が、ベース部611に形成されたねじ孔611cに螺合することにより、ベース部611に取り付けられている。

【0126】

次に、演出ボタン621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。

【0127】

本実施形態では、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（たとえば、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（たとえば、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、たとえば、遊技者にとって有利な遊技状態（たとえば、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など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）など）や、該遊技状態が継続する権利（たとえば、ATの継続、ATゲーム数の上乗せなど）などが含まれる。

【0128】

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621を第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621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621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。

【0129】

以下、たとえば、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621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。

【0130】

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などにて100ゲームの上乗せを決定した場合、たとえば、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621は第2位置にあるが、たとえば、LED625aを所定の点灯態様にて点灯して、演出ボタン621が第1位置へ移動する可能性があることを示唆する。

【0131】

次いで、上乗せ演出が開始された後、所定のタイミング（たとえば、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、「演出ボタンを押せ！」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621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621を第2位置から第1位置へ移動させる（図16（C）参照）。演出ボタン621が第1位置へ移動すると、振動モータ617を駆動させて、演出ボタン621を振動させてもよい。

【0132】

そして、所定の操作有効期間内に演出ボタン621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621が押圧操作されずに操作有効期間が経過して駆動モータ617の駆動により第2位置へ移動したとき、ATゲーム数の上乗せ抽選にて決定されたATゲーム数（たとえば、100ゲーム）を示す「+100」および味方キャラクタの画像を表示して、所定数のATゲーム数の上乗せを決定したことを遊技者に報知する（図16（D）参照）。このように、操作ボタン621が第2位置へ移動したか否かは、上述したように、切欠き検出センサ659、660（図13）の検出に基づいて判断される。

【0133】

なお、サブ制御部91は、ATゲーム数の上乗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621を高速突出動作およ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、たとえば、ATゲーム数の上乗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621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。

【0134】

また、ここでは上乗せ演出にて演出ボタン621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、他の演出などにおいて演出ボタン621の突出動作を実行するようにしてもよい。

【0135】

以上説明したように、本発明の実施形態に係る遊技機においては、振動を発生させる振動モータ627が、遊技者が押圧操作を行う演出ボタン621を有する移動体620に取り付けられている。これにより、振動モータ627で発生した振動が直接的に演出ボタン621に伝達するため、演出ボタン621に触れた遊技者により強い振動を感じさせることができ、演出の効果を高めることができる。

【0136】

また、振動モータ627は、支持部材626の後面626fから突出した振動モータ取付部626dに取り付けられている。そのため、支持部材626の後面626fと振動モータ627の中心との間に、距離Lを確保することができる。すなわち、振動モータ627で発生する振動は、振動モータ取付部626dを介して支持部材626に伝達される。このように、後面626fから距離Lだけ離れた位置にある振動モータ627からの振動は、増幅されて支持部材626に伝達される。これにより、支持部材626を含む移動体620に生じた強い振動を遊技者を感じさせることができ、演出の効果を高めることができる。

【0137】

また、上述したように、振動モータ627は、一端側のみ可動ベース体640に支持（いわゆる片持ち状態で支持）された演出ボタン621において、その先端近傍に取り付けられているとみなすことができる。そのため、演出ボタン621は、支持された一端側を基準にして、先端側を大きく振動させることができ、これにより、演出ボタン621の先端に位置する操作部601aに、より振幅の大きな振動を作用させることができる。これにより、遊技者により強い振動を感じさせることができ、演出の効果を高めることができ

10

20

30

40

50

る。

【0138】

また、振動モータ627は、支持部材626の内部に収容されているとともに、表示板623、拡散シート624、LED基板625などの光学部品は、支持部材626の光学部品収容部626a（支持部材626の前方）に設けられている。そのため、振動モータ627が、これらの光学部品から出射された光の経路上に位置することなく、光の進行を阻害することがない。そのため、光による演出の効果を低減することなく、振動モータ627による振動を用いた演出を可能とすることができる。

【0139】

また、演出ボタン621の突出動作および退避動作を、高速で行ったり低速で行ったりと、異なる速度で実行することが可能である。このように、演出ボタン621の動作スピードを異ならせることができるため、遊技者の期待感を高める演出が可能となる。

【0140】

また、移動体620とベース体610との間であって、可動ベース体640の裏面には、移動体620とベース体610とが接触する際の衝撃を和らげるために、4つの緩衝材648が設けられている。また、移動体620とカバー体630との間であって、カバー体630の裏面には、移動体620とカバー体630とが接触する際の衝撃を和らげるための4つの緩衝材631が設けられている。これにより、移動体の620の移動することにより生じる、演出ボタンユニット600の故障などの不具合を低減することができる。

【0141】

また、演出ボタン621の外周面には、前後方向に延びる複数の凹部601cが形成されており、この凹部601cに移動制限突起602aが入りこむように移動制限板602などが設けられている。これにより、演出ボタン621と移動制限板602などとの間に生じる隙間を小さくすることができ、内部にごみなどが侵入することを防止することができる。また、演出ボタン621と移動制限板602との間に、直線状の隙間が形成されないため、演出ボタン621の周囲にメダルが挿入されるといった行為を抑制することができる。

【0142】

本発明は、上記実施形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。演出ボタン621の第1位置と第2位置との間を移動させる際、その移動過程において、一定の速度で移動するようにしてもよいし、速度を異ならせてもよい。あるいは、演出ボタン621を小刻みに前後させながら、最終的に、突出動作、あるいは退避動作を完了させてもよい。あるいは、演出ボタン621を小刻みに前後させながら、第2位置から突出させて、最終的に第2位置に戻るような動きをさせてもよい。これにより、演出ボタン621の動きで遊技者の興味を惹きつけることができ、演出効果を高めることができる。

【0143】

また、振動モータ617は、演出ボタン621を含む移動体620に取り付けられているため、振動するタイミングは移動体620の移動とは関係なしに振動させることができる。これは、対のガイドシャフト612が移動体620に挿通していること、対のローラ部645bが回転筒670に密着していることにより、移動体620が振動している際も、ベース体610およびカバー体630に対して安定させることができるからである。そのため、振動モータ617は、演出ボタン621が第1位置および第2位置に維持されている状態で振動させることができるとともに、演出ボタンが突出動作中および退避動作中であっても振動させることが可能である。そのため、振動モータ617を振動させるタイミング、LED625aから光を出射させるタイミング、および操作ボタンの移動するタイミングなどを適切に組み合わせることで、より効果的な演出を実行することが可能である。

【0144】

また、移動体620にスピーカを設けて、移動体620から音を発することのできる構成としてもよい。振動モータ617を振動させるタイミング、LED625aから光を出

10

20

30

40

50

射させるタイミング、および操作ボタンの移動するタイミングに加えて、音による演出を組み合わせることで、より効果的な演出が可能となる。

【0145】

また、図5に示した、カバーパネル201に形成された開口部203には、挿通された操作ボタン621の凹部601cに入りこむ突起などは存在しない。しかしながら、開口部203に、操作ボタン621の凹部601cに対応する突起を設けてもよい。これにより、操作ボタン621とカバーパネル201との間に、直線状の隙間が形成されることを防止でき、メダルなどを挿入するといった行為を抑制することができる。

【0146】

また、演出ボタン621に振動を発生させる振動モータ627aは、回転軸の取付位置をウェイト627aの重心から離れたモータであると説明したが、振動を発生させるものとしては他の態様のものを採用してもよい。たとえば、ソレノイドのプランジャを直接、演出ボタン621に衝突させて、振動を生じさせる態様であってもよい。

【0147】

また、たとえば、演出ボタン621および支持部材626の前後方向の長さを、図示したものよりも長く設定してもよい。これにより、振動モータ627の移動体620における位置を、より移動体620の先端とすることができる。これにより、演出ボタン621の先端に位置する操作部601aに、より振幅の大きな振動を作用させることができる。

【0148】

次に、本発明の第2実施形態に係る遊技機の演出ボタンユニットについて図を用いて説明する。図17は、本発明の第2実施形態に係る遊技機の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18は、本発明の第2実施形態に係る遊技機の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19は、本発明の第2実施形態に係る遊技機のカム部材を示す六面図および斜視図である。図20は、本発明の第2実施形態に係る遊技機の演出ボタンの内部構造を示す断面図である。図21は、(A)は図20のA-A断面図、(B)は図20のB-B断面図である。図22は、図20のC-C断面図である。図23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。

【0149】

図17～図21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。

【0150】

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。

【0151】

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。

【0152】

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

10

20

30

40

50

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。

【0153】

図 19 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 342 A、342 B 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 343 A、343 B と、平行面 342 A、342 B の後端部と傾斜面 343 A、343 B 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 344 A、344 B とが形成されている。

10

【0154】

これら 2 つの平行面 342 A、342 B、2 つの傾斜面 343 A、343 B および 2 つの直交面 344 A、344 B 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 342 A、342 B の前端部と傾斜面 343 A、343 B の前端部との間は離れており、この間には、ゴム材などからなる緩衝部材 350 A、350 B が設けられており、後述する突起部 375 A、375 B の移動を規制できるようになっている。

【0155】

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 17 および図 18 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おり、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。

20

【0156】

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 から突出する回転軸 322 の後端が軸受ボス 348 内に回転可能に挿入されることで、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設けられる。また、軸受ボス 348 の後端が背板 333 の前面に当接するとともに、前板 345 が後述する膨出部 381 の前板に当接することで、前後方向の移動が規制される。

30

【0157】

移動部 312 は、固定ベース 320 に対し前後方向に移動可能に設けられる移動ベース 360 と、移動ベース 360 に組付けられる発光ベース 361 と、発光ベース 361 の周囲を覆うように取り付けられるレンズ部材 362 と、レンズ部材 362 の周囲を覆うように取り付けられるカバー部材 363 とを有し、該移動部 312 は、遊技者が操作可能な操作部としての表示面 200 a を有する演出ボタン 300 を構成する。

【0158】

移動ベース 360 は、固定ベース 320 の前面開口より若干縮径された板材からなる移動板 370 を有し、該移動板 370 の背面四隅には、円柱状のガイド棒 371 a～371 d が後側に向けて突設されている。ガイド棒 371 a～371 d は、所定長さを有し、固定ベース 320 のガイドボス 332 a～332 d 内に前後方向に移動可能に挿入される。また、ガイド棒 371 a～371 d の周囲には、固定ベース 320 に対し移動部 312 を前方に付勢する圧縮バネ 372 a～372 d が、固定ベース 320 の背板 333 と移動板 370 との間にそれぞれ環装されている。

40

【0159】

移動板 370 の中央位置には、前方に膨出する有底筒状の膨出部 381 が形成されており、該膨出部 381 の内部にはカム部材 321 の前部が収容される。移動板 370 の背面

50

における膨出部 381 の開口の左右側には、移動部 312 の移動を規制する規制アーム 374A、374B が、回転軸 322 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 374A、374B それぞれの後端の対向面には、円柱状の突起部 375A、375B が内側に向けて突設されている。

【0160】

発光ベース 361 は、図 20 および図 21 に示すように、膨出部 381 と、該膨出部 381 の周面から前方に向けて突出するように複数（本実施形態では、9 枚）設けられた取付支柱 378 と、これら各取付支柱 378 の間に差し込まれ、演出用ダイオード（演出用 LED）379 が搭載された複数の LED 基板 380 とを有し、演出用 LED 379 は径方向の外側に向けて光を照射可能とされている。

10

【0161】

膨出部 381 の前板には、レンズ部材 362 の回転軸 382 を回転可能に軸支する軸受筒 383 が前方に向けて突設されているとともに、該軸受筒 383 の近傍位置には、レンズ部材 362 を回転させるためのレンズ部材用モータ 384 が設けられている。各取付支柱 378 の前端には環状の LED 基板 385 が取り付けられており、該 LED 基板 385 の前面には、複数の演出用ダイオード（演出用 LED）386 が前方に向けて光を出射可能に設けられている。なお、回転軸 322 と回転軸 382 とは同一軸心をなすように前後に設けられている。

【0162】

また、LED 基板 385 の後面には、振動モータ取付部 702 が形成されており、この振動モータ取付部 702 に振動モータ 701 が取り付けられている。振動モータ 702 は、上記実施形態と同様のものを使用することができる。振動モータ取付部 702 は、図 22 に示すように、前後方向に距離 L1 を有している。そのため、振動モータ取付部 702 に取り付けられた振動モータ 701 は、LED 基板 385 から距離 L1 だけ離れた位置に配されることになる。そのため、振動モータ 701 からの振動は増幅されて LED 基板 385 に伝達される。また、振動モータ 702 は、一端側のみ支持（いわゆる片持ち状態で支持）された演出ボタン 300 の先端近傍に取り付けられているとみなすことができる。これにより、演出ボタン 300 の先端側に位置する操作面部 301A に、より振幅の大きな振動を作用させることができる。これにより、操作面部 301A に触れた遊技者に、より強い振動を感じさせることができ、演出効果を高めることが可能となる。

20

30

【0163】

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の（本実施形態では、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。なお、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。

【0164】

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。

40

【0165】

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 に取り付けた

50

複数のネジN 2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LED379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。

【0166】

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。なお、本実施形態においては、下部パネル200に形成された開口部203'、204'は、略円形状をなしている。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。

【0167】

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23参照）と、該第1位置から退避する第2位置（図22参照）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およびカム部材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。なお、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。

【0168】

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（前方）への移動を規制する第2回転状態（図22参照）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23参照）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。なお、ステップ数でなくロータリエンコーダなどにより第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。

【0169】

また、移動部312の一部を構成する演出ボタン300は、図22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および装飾シート202）により被覆されるように奥側に配置される。また、図23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 301 B と、第 1 位置にあるときに側周面部 301 B で演出を行うための演出用電気部品である演出用 LED 379 とを有している。

【0170】

また、本実施形態では、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 301 B 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 および装飾シート 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 301 B 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 および装飾シート 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 LED 376, 386, 379 からの光は透過可能である。

10

【0171】

なお、本実施形態では、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 301 B 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 301 B 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、演出部としての側周面部 301 B 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ていなくてもよい。

【0172】

20

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 24 および図 25 に基づいて説明する。図 24 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およ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およびカム部材の態様を示す説明図である。図 25 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およびカム部材の態様を示す説明図である。

【0173】

まず、図 24 (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 375 A, 375 B の周面が直交面 344 A, 344 B にそれぞれ当接する第 2 回転状態であり、圧縮バネ 372 a ~ 372 d 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。

30

【0174】

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 24 (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 24 (B) 中矢印方向）に所定角度回転させる。これにより、直交面 344 A, 344 B が突起部 375 A, 375 B より第 2 方向側に移動して、突起部 375 A, 375 B の周面に対する直交面 344 A, 344 B による規制が解除されると、突起部 375 A, 375 B が平行面 342 A, 342 B に沿って圧縮バネ 372 a ~ 372 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 312（演出ボタン 300）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 375 A, 375 B が緩衝部材 350 A, 350 B に衝突して移動部 312 の前方移動が規制されると、圧縮バネ 372 a ~ 372 d による付勢力により第 1 位置に維持される。

40

【0175】

また、図 24 (C) に示すように、移動部 312（演出ボタン 300）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 372 a ~ 372 d による付勢力に抗して後方に向けて押圧され、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 398（図 2 参照）により検出されると（初期位置センサ 398；OFF）、サブ制御部 91 は、回転用モータ 336 によりカム部材 321 を第 1 方向（図 24 (C) 中矢印方向）に所定角度回転させる。これにより、平行面 342 A, 342 B が突起部 375 A, 375 B

50

よりも第2方向側に移動し、突起部375A、375Bの周面が直交面344A、344B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312は第2位置に維持される。

【0176】

次に、サブ制御部91が、移動部312（演出ボタン300）を第2位置から第2速度よりも遅い第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25（A）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1方向（図25（A）中矢印方向）に回転させる。これにより、直交面344A、344Bが突起部375A、375Bよりも第1方向側に移動して、突起部375A、375B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の周面がカム部材321と接する位置が、回転用モータ336によりカム部材321が第1方向（図25（A）中矢印方向）へ回転するにつれて、傾斜面343A、343Bに沿って前方へと変化するので、突起部375A、375Bが傾斜面343A、343Bに沿って移動しながら圧縮バネ372a～372dによる付勢力により前方へと移動する。この場合、突起部375A、375Bが傾斜面343A、343Bから常に後方への抵抗を受けているので、突起部375A、375Bが平行面342A、342Bに沿って前方へ移動する高速移動制御に比べて移動部312がより遅い速度で飛び出す。

10

【0177】

このように、サブ制御部91がカム部材321の回転方向を切替えることによって、移動部312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321の回転速度を変化させることにより、移動部312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91は、移動部312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25参照）と、移動部312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24参照）と、を実行することができる。

20

【0178】

また、第1位置に移動した移動部312を、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ができる。この場合、第1位置において、回転用モータ336を第2方向（図24（B）中矢印方向）へ回転させると、突起部375A、375Bの周面は、傾斜面343A、343Bから受ける後方への押圧力によって、圧縮バネ372a～372d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343A、343Bの後端部が突起部375A、375Bよりも第2方向側へ移動すると、突起部375A、375Bの周面が直交面344A、344B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312は第2位置に維持される。

30

【0179】

このように、移動部312を構成する演出ボタン300は、第1位置において、遊技者の操作により第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。

40

【0180】

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26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。

【0181】

本実施形態では、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（たとえば、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

50

定条件が成立したとき（たとえば、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、たとえば、遊技者にとって有利な遊技状態（たとえば、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（R T）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など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（A T）など）や、該遊技状態が継続する権利（たとえば、A Tの継続、A Tゲーム数の上乗せなど）などが含まれる。

【0182】

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。

【0183】

以下、たとえば、サブ制御部91がA T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。

【0184】

図26に示すように、サブ制御部91は、A Tゲーム数の上乗せ抽選などにて100ゲームの上乗せを決定した場合、たとえば、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26（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26（B）参照）。このとき、演出ボタン300は第2位置にあるが、たとえば、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。

【0185】

次いで、上乗せ演出が開始された後、所定のタイミング（たとえば、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、「演出ボタンを押せ！」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26（C）参照）。

【0186】

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LED379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および装飾部材393が所定方向に回転することにより、演出用LED379からの光が、レンズ391およ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LED379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。

【0187】

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、A Tゲーム数の上乗せ抽選にて決定されたA Tゲーム数（たとえば、100ゲーム）を示す「+100」および味方キャラクタの画像を表示して、所定数のA Tゲーム数の上乗せを決定したことを遊技者に報知する（図26（

10

20

30

40

50

D) 参照)。

【0188】

なお、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を高速突出動作およ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、たとえば、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。

10

【0189】

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、他の演出など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。

【0190】

また、振動モータ701が振動するタイミングについては、上記実施形態と同様、操作ボタン300が第1位置および第2位置にある状態に振動させることができるとともに、操作ボタン300が突出動作中および退避動作中であっても振動させることが可能である。

【0191】

以上説明したように、本発明の第2実施形態に係る遊技機においても、振動を発生させる振動モータ701が、遊技者が押圧操作を行う操作ボタン300を有する移動部312に取り付けられている。そのため、操作ボタン300に触れた遊技者に強い振動を感じさせることができ、遊技の興趣を高めることが可能となる。

20

【0192】

また、振動モータ701は、LED基板385から突出した振動モータ取付部702に取り付けられている。そのため、LED基板385と振動モータ701の中心との間に、距離L1を確保することができる。すなわち、振動モータ701で発生する振動は、振動モータ取付部702を介してLED基板385に伝達される。このように、LED基板385から距離L1だけ離れた位置にある振動モータ701からの振動は、増幅されてLED

30

【0193】

また、振動モータ701は、一端側のみ移動板370に支持（いわゆる片持ち状態で支持）された操作ボタン300において、その先端近傍に取り付けられているとみなすことができる。そのため、操作ボタン300は、支持された一端側を基準にして、先端側を大きく振動させることができる。これにより、操作ボタン300の先端に位置する操作面部301Aに、より振幅の大きな振動を作用させることができる。これにより、遊技者により強い振動を感じさせることができ、演出の効果を高めることができる。

【0194】

また、振動モータ712は、LED基板385、およびLED基板380に囲まれた内部に収容されている。すなわち、LED基板385に取り付けられた演出用LED386が光を出射する方向、およびLED基板380に取り付けられた演出用LED379が光を出射する方向には、振動モータ712は存在しない。そのため、光による演出の効果を低減することなく、振動モータ712による振動を用いた演出を可能とすることができる。

40

【0195】

以上説明したように、本発明の実施形態としてのスロットマシン1にあっては、ベース部としての下部パネル200の表示面200a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可動部としての演出ボタン300（移動部

50

312)と、該演出ボタン300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およびカム部材321と、を備え、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としての側周面部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やレンズ部材362と、を有する。

【0196】

このようにすることで、演出ボタン300が第2位置から第1位置へ移動して、下部パネル200にて被覆されていた側周面部301Bが現出したときに、該側周面部301Bにて演出用LED379やレンズ部材362により演出を行うことができるので、演出ボタン300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301Aのみが開口部203'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300の側周面部301Bが現出して演出用LED379やレンズ部材362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301Aだけでなく、側周面部301B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300が突出したことを目立たせることができる。

【0197】

また、演出ボタン300は、演出用LED379やレンズ部材362を有する、つまり、演出用LED379やレンズ部材362は、演出ボタン300(移動部312)に一体に設けられていることで、演出ボタン300の第2位置から第1位置への移動に伴い、下部パネル200の後側から前側に移動する。よって、演出ボタン300の第2位置から第1位置への移動に伴い、演出用LED379やレンズ部材362が側周面部301Bに対応する位置から離れてしまい、演出用LED379からの光が減衰して側周面部301Bから出射される光が弱くなることが防止される。

【0198】

また、サブ制御部91は、演出ボタン300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(たとえば、図25参照)と、演出ボタン300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(たとえば、図24参照)と、を実行することで、演出ボタン300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。

【0199】

また、緩衝部材350A、350Bは、第1位置にて演出ボタン300の移動を規制するとともに、演出ボタン300の移動が規制されたときの衝撃が緩衝されることで、このような衝撃から演出用LED379やレンズ部材362を保護することができる。

【0200】

なお、上記実施形態では、下部パネル200に設けられて前後方向に移動する演出ボタンについて説明した。しかしながら、このような実施形態に限定されず、振動モータが取り付けられた下部パネル自体を回動して移動する構成を採用することができる。

【0201】

次に、本発明の第3実施形態に係る遊技機の演出ボタンユニット(下部パネル)の構造について、図27～図41に基づいて説明する。図27は、(A)は下部パネルが第1位置にある状態を示す斜視図、(B)は第2位置にある状態を示す斜視図である。図28は、(A)は下部パネルが第1位置にある状態を示す側面図、(B)は第2位置にある状態を示す側面図である。図29は、下部パネルおよび基体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30は、下部パネルおよび基体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31は、カバー体の構造を示す分解斜視図である。図32は、(A)は導光板の発光状態、(B)は装飾フィルムの発光状態を示す図である。図33は、(A)～(C)は駆動ユニットの内部構造を示す斜視図である。図34は、駆動ユニットの内部構造を示す正面、左側面、右側面、底面図である。図35は、(A)は回動体お

10

20

30

40

50

よび回動アームを斜め前から見た状態、(B)は斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。図36は、(A)はロック機構を斜め前から見た状態、(B)は斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。図37は、基体を示す背面図である。図38は、図37のA-A断面図である。図39は、(A)は図37のB-B断面図、(B)はC-C断面図である。図40は、(A)は下部パネルが第1位置にある状態を示す縦断面図、(B)は下部パネルが第2位置にある状態を示す縦断面図である。図41は、下部パネルの要部を示す水平断面図である。

【0202】

図1、図27および図28に示すように、下部パネル200は、前面扉1b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120と、前面扉1b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121と、の間に配設されている。下部パネル200は、正面視略横長長方形形状をなし、上辺に設けられた回動軸(図示略)を中心として、表示面200aが正面側を向く第1位置(図27(A)、図28(A)参照)と、表示面200aが上辺から下辺に向けて前側に傾斜する第2位置(図27(B)、図28(B)参照)と、の間に回動可能に設けられている。また、図28(A)に示すように、表示面200aは第1位置においても上辺から下辺に向けて前側に傾斜しているが、第2位置にあるときの傾斜角度 θ_2 よりも第1位置にあるときの傾斜角度 θ_1 は小さい($\theta_2 > \theta_1$)。

【0203】

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3L、3C、3Rとほぼ同等の高さにあるため、第1位置においても表示面200aがやや上向きになるように傾斜することで、表示面200aに表示された画像(図32参照)を遊技者が視認しやすくなっている。また、下部パネル200は、遊技者がゲームを進行するために操作するスタートスイッチ7やストップスイッチ8L、8C、8Rよりも下方に配設されており、かつ、上辺を中心として回動可能に設けられていることで、遊技者は後述するように手で表示面200aを押圧する際には斜め下側に向けて押し込むように操作するようになっている。また、第1位置において下辺は下皿121の前端とほぼ前後方向の同位置に位置することで、第2位置において可変は下皿121の前端よりも前方に位置するようになっている。

【0204】

図29および図30に示すように、下部パネル200は、前面が開口する略箱状に形成されたベース体201と、該ベース体201の前面側に組付けられ該ベース体201の前面開口を閉鎖するカバー体202と、により構成され、前面扉1bの下部を構成する基体122の前面に設けられた左右方向を向く回動軸123を中心として、前後方向に回動可能に取り付けられている。また、基体122の前面には、第1位置において下部パネル200の背面側を収容可能な収容凹部124が収容可能とされているとともに、該収容凹部124の下辺からは、下部パネル200が第1位置にあるときに該下部パネル200の下端面を被覆する被覆片125が前方に突設されている。

【0205】

図31に示すように、カバー体202は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され表示面200aを形成するカバーパネル205と、カバーパネル205の背面側に配置される枠状の組付枠206と、組付枠206の背面側から組み付けられ透過性が高い透明な合成樹脂板にて構成される導光板207と、導光板207の背面側に配置される半透明フィルム208(透明フィルムよりも透過率が低いフィルム、スモークフィルムなど)と、半透明フィルム208の背面側に配置され透明フィルムにて構成される装飾フィルム209と、該装飾フィルム209の背面側に配置され所定の板厚(たとえば、約2mm)を有する透明な合成樹脂材からなり、半透明フィルム208および装飾フィルム209を導光板207との間で挟持して保護する保護パネル210と、保護パネル210の背面側に配置され光を拡散可能な透光性シート材からなる光拡散シート211と、下面に複数の演出用LED(発光ダイオード)212が配設されたLED基板212aと、上面に複数の演出用

L E D（発光ダイオード）2 1 3が配設されたL E D基板2 1 3 aと、前面に複数の演出用L E D（発光ダイオード）2 1 4が配設されたL E D基板2 1 4 a，2 1 4 bと、を有している。

【0206】

導光板2 0 7、半透明フィルム2 0 8、装飾フィルム2 0 9、保護パネル2 1 0、光拡散シート2 1 1は、互いに前後に重ね合わされ一体化された状態で組付枠2 0 6に背面側から取り付けられている。また、L E D基板2 1 2 a，2 1 3 a，2 1 4 a，2 1 4 bは、図2 9および図3 0に示すように、ベース体2 0 1の前面に取り付けられている。

【0207】

図3 2（A）に示すように、導光板2 0 7は、所定の板厚（たとえば、約3 mm）を有し、たとえば、特殊インキなどにより所定の表示部2 1 6（たとえば、「P U S H」の文字と背景などのパターンや文字など）がスクリーン印刷された転写シートを合成樹脂材料とともに射出成型またはヒートプレス成型などにより成型し、成型された合成樹脂板から転写シートを剥離することで、表面に凹凸部からなる反射部2 1 5を有する表示部2 1 6が転写されてなる。なお、スタンパーやインジェクションにより導光板2 0 7の背面に凹凸部からなる反射部を形成してもよいし、たとえばアクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式などにより反射部を構成してもよい。

【0208】

また、導光板2 0 7の上下には、L E D基板2 1 2 a，2 1 3 aが上辺および下辺に沿うように配置され、該導光板2 0 7の上下端面に演出用L E D2 1 2，2 1 3の光を入射できるようにになっている。よって、演出用L E D2 1 2，2 1 3を発光することで、該演出用L E D2 1 2，2 1 3からの光が導光板2 0 7内に入射され、内部を導光された光が凹凸部からなる反射部2 1 5にて前方に反射して、図3 2（A）に示す「P U S H」の文字と背景などからなる表示部2 1 6が視認可能となる。

【0209】

また、演出用L E D2 1 2，2 1 3からの光の大半は反射部2 1 5により前方に反射されて導光板2 0 7の前面から前方に出射されるが、一部の僅かな光が導光板2 0 7内にて乱反射して導光板2 0 7の背面からも出射されるが、背面から出射された光は背面側に配置された半透明フィルム2 0 8を透過し難くなることで、導光板2 0 7から背面側に出射された光により背面側の装飾フィルム2 0 9の表示部2 1 7（たとえば、図3 2（B）参照）が照らされて、表示部2 1 6が表示されているときにその背面側の表示部2 1 7が映り込んで視認可能となることが防止されている。

【0210】

なお、演出用L E D2 1 2，2 1 3は、7色の光を発光可能であり、また、左右方向に向けて複数配置されていることで、たとえば、「P U S H」の各アルファベットに対応する演出用L E D2 1 2，2 1 3のみを発光させることで、表示部2 1 6の一部を部分的に表示させたり、各部を異なる発光色にて表示させることも可能である。

【0211】

図3 2（B）に示すように、装飾フィルム2 0 9は、背面に所定の表示部2 1 7（たとえば、キャラクタの画像）が印刷などにより施されている。表示部2 1 7は、透光性を有するインキなどにて印刷されていることで、装飾フィルム2 0 9の背面側に前方に向けて光を出射可能に配設される演出用L E D2 1 4を発光することで、該演出用L E D2 1 4からの光が均一に広がるように光拡散シート2 1 1にて拡散され、保護パネル2 1 0を透過した光が装飾フィルム2 0 9の表示部2 1 7を透過し、半透明フィルム2 0 8、導光板2 0 7を透過して前方に出射されることで、表示部2 1 7が視認可能となる。

【0212】

このように、表示部2 1 6を表示するときには対応する演出用L E D2 1 2，2 1 3を表示させ、表示部2 1 7を表示するときには演出用L E D2 1 4を発光させることにより視認可能となるので、表示面2 0 0 aを透して表示部2 1 6，2 1 7のいずれかを選択的

10

20

30

40

50

に表示することが可能である。

【0213】

また、表示部216、217の表示内容は種々に変更可能であり、絵柄、図柄、文字、機種タイトル名など種々の内容の画像に変更可能であり、上記のものに限定されるものではない。また、本実施形態では、演出用LED212、213は導光板207の上端面および下端面に光を入射可能に設けられていたが、左右側端面に光を入射可能に設けられていてもよい。つまり、上端面、下端面、左右側端面のうち少なくとも一の端面に光を入射可能に設けられていればよい。

【0214】

図29および図30に示すように、カバーパネル205、組付枠206、導光板207、半透明フィルム208、装飾フィルム209、保護パネル210、光拡散シート211が一体に組付けられたカバー体202は、ベース体201の前面に図示しないネジなどにより一体に取り付けられる。

【0215】

ベース体201の前面には、LED基板212a、213a、214a、214bが取り付けられるとともに、後述する取付部材218が取り付けられている。取付部材218は、側面視後向きコ字形をなす取付板219と、該取付板219の背面に突設された左右一対の支持板220と、支持板220間に支持された左右方向を向く連結軸221と、から構成されており、ベース体201に形成された挿通孔222を介して、支持板220および連結軸221がベース体201の背面側に突出するように取り付けられる（図38参照）。また、ベース体201の背面における挿通孔222の右側には、後述するガイドアーム300が挿通される挿通孔223が形成されている。

【0216】

ベース体201の背面上部には、基体122に設けられた回動軸123を回動可能に軸支する軸支部224が、ベース体201の上辺に沿うように互いに隙間を隔てて複数形成されている。また、ベース体201の背面には、上下方向を向くリブ225が互いに間隔をあけて左右方向に複数突設されており、これら複数のリブ225により、ベース体201の強度が高められ、振れや撓みが生じ難くなっている。

【0217】

これら複数のリブ225のうちの1つには、上記実施形態と同様の振動モータ710が取り付けられている。各リブ225は、略矩形状であり、2辺がベース体201に支持されており、残りの2辺は支持されていないフリーな状態にある。振動モータ710の取付位置は、この支持されていない2辺の近傍にある。そのため、振動モータ710で発生した振動は、リブ225により増幅されてベース体201に伝達される。なお、振動モータ710が取り付けられたリブ225は、第1位置と第2位置との間で回動する下部パネル200の一部である。また、下部パネル200は、遊技者の押圧操作を受け付ける表示面200aを有している。すなわち、本実施形態に係る遊技機においても、振動モータ710は、遊技者の押圧操作を受け付ける操作部を有する移動体に取り付けられている。

【0218】

基体122は、該基体122における収容凹部124の右側上部に、背面側のメダルセレクトレクタ29（図2参照）を取り付けるための取付部126が前方に膨出するように形成されていることで、収容凹部124の上辺に沿って設けられる回動軸123は、収容凹部124の上辺左端から中央よりやや右側位置まで、取付部126を避けるように設けられている。つまり、回動軸123は、収容凹部124の上辺の左右方向全長にわたり設けられていない。よって、下部パネル200側のベース体201の軸支部224も、上辺左端から中央よりやや右側位置までの間にのみ形成され、上辺左右方向にわたり設けられていない。なお、本実施形態では、回動軸123は下部パネル200の上辺全長にわたり設けられていないが、左右方向全長にわたり設けてもよい。

【0219】

また、回動軸123には、下部パネル200を第2位置側に向けて付勢する付勢手段と

してのトーションバネ 230 が、軸支部 224 に対応しない位置に互いに隙間を隔てて複数（たとえば、本実施形態では 14 本）設けられている。これらトーションバネ 230 は、一端が基体 122 に係止され、他端がベース体 201 に係止されており、下部パネル 200 が第 1 位置にある圧縮状態において第 2 位置へ付勢することが可能な付勢力を有するとともに、下部パネル 200 が第 2 位置にある伸長状態において該第 2 位置に維持することが可能な付勢力を有している。また、基体 122 の背面には、下部パネル 200 を第 1 位置と第 2 位置との間で回動（移動）させる移動手段としての駆動ユニット 240 が取り付けられている。

【0220】

また、基体 122 におけるベース体 201 の挿通孔 222 に対応する位置には、後述する連結ベルト 290 を挿通するための挿通孔 127 が形成されているとともに、基体 122 におけるベース体 201 の挿通孔 223 に対応する位置には、後述するガイドアーム 300 を挿通するための挿通孔 128 が形成されている。

【0221】

図 33～図 36 に示すように、駆動ユニット 240 は、下部パネル 200 を移動させるための駆動機構 241 と、下部パネル 200 を移動案内するとともに、第 1 位置にて保持（ロック）するためのロック機構 242 と、から構成されている。なお、図 33～図 36 には、説明の便宜上、駆動ユニット 240 にもベース体 201 側に取り付けられる取付部材 218 の支持板 220 やガイドアーム 300 が一部図示されている。

【0222】

駆動機構 241 は、出力軸 250a が上向きになるように左右に並設された 2 つの駆動モータ 250L、250R と、それぞれの出力軸 250a に固着された第 1 ギヤ 251L、251R と、第 1 ギヤ 251L、251R それぞれに噛合する第 2 ギヤ 252L、252R と、第 2 ギヤ 252L、252R 双方に噛合する第 3 ギヤ 253 と、該第 3 ギヤ 253 の上部に該第 3 ギヤ 253 と同心をなすように一体化されたウォームギヤからなる第 4 ギヤ 254 と、左右方向を向く連結軸 258 の左端に固着され第 4 ギヤ 254 に噛合する第 5 ギヤ 255 と、連結軸 258 の左端に固着された第 6 ギヤ 256 と、第 6 ギヤ 256 に噛合される第 7 ギヤ 257 と、第 7 ギヤ 257 が左端に固着された連結軸 259 の右端に固着される回動体 260 と、回動体 260 の周囲に環装され該回動体 260 を中心として回動する回動アーム 270 と、回動体 260 の回動力を回動アーム 270 に伝達可能な伝達手段 280 と、下部パネル 200 の連結軸 221 と回動アーム 270 の先端左右側面に突設された連結軸 271 とに掛け渡され下部パネル 200 のベース体 201 と回動アーム 270 とを連結する連結ベルト 290 と、から主に構成されている。

【0223】

これら駆動モータ 250L、250R、第 1 ギヤ 251L、251R、第 2 ギヤ 252L、252R、第 3 ギヤ 253、第 4 ギヤ 254、第 5 ギヤ 255、第 6 ギヤ 256、第 7 ギヤ 257、連結軸 258 は、ギヤボックス 291（図 29 および図 30 参照）の内部に組付けられ、該ギヤボックス 291 を介して基体 122 の背面に図示しないネジなどにより取り付けられている。また、回動体 260 および回動アーム 270 は、連結軸 259 の両端が互いに所定間隔を隔てて配置される左右一対の支持板 292a、292b に回動可能に軸支され、該支持板 292a、292b およびギヤボックス 291 を介して図示しないネジなどにより基体 122 の背面に取り付けられている。

【0224】

図 35 に示すように、回動体 260 は、左端に第 7 ギヤ 257 が固着された連結軸 259 に固着される左右一対の円盤 261L、261R と、円盤 261L、261R の間に挟持された検出円盤 262 と、検出円盤 262 における対向位置に形成された検出溝 262a、262b を検出する第 1 センサ 263 と、から主に構成される。円盤 261L の周面において回動中心を挟んで対向する位置には凹部 264a、264b が形成されているとともに、円盤 261R の周面において凹部 264a、264b と円周方向の同位置には凹部 265a、265b が形成されている。これら凹部 264a、264b、265a、2

10

20

30

40

50

65bは、側面視略三角形形状をなしており、角部はエッジのない湾曲面にて形成されている。

【0225】

回動アーム270は、側面視略カム形状をなし、円盤261L、261Rが回動可能に挿入される円形の貫通孔271a、271bを有するアーム部材271L、271Rを互いに重ね合わせて一体化することにより形成される。アーム部材271L、271Rそれぞれの外側面には、貫通孔271a、271bの周縁下部から下方に向けて延びる凹溝272a、272bが形成されており、該凹溝272a、272bには、プランジャ273a、273bが長手方向に摺動可能に設けられているとともに、プランジャ273a、273bよりも下方には、圧縮バネ274a、274bが該プランジャ273a、273bを上方の円盤261L、261Rに向けて付勢するように設けられている。プランジャ273a、273bの先端は、凹部264a、264b、265a、265bそれぞれに入り込んで嵌合可能なように側面視略半円状に形成されている。なお、これら凹溝272a、272bは蓋板275a、275bによりそれぞれ閉鎖されている。

10

【0226】

アーム部材271L、271Rの下部内面には、前方に向けて広がるように開放する側面視略三角形形状をなすベルト収容凹部276a、276bが凹設されており、アーム部材271L、271Rが一体化されたときに一つのベルト収容凹部276が形成される。また、ベルト収容凹部276a、276bそれぞれの内側壁には、左右方向を向く連結軸271の左右端がそれぞれ支持されている。連結軸271には、前述したように連結ベルト290が掛けられるため、これら左右のアーム部材271L、271Rにより、連結ベルト290の連結軸271の軸心方向への逸脱が規制される。

20

【0227】

連結ベルト290は、たとえば、硬質ゴム材などにより環状に形成されており、可撓性および弾性を有し、下部パネル200の連結軸221と回動アーム270の連結軸271とに掛け渡されることで、下部パネル200と回動アーム270とを連結しており、後述するように、回動アーム270の回動により下部パネル200をトーションバネ230の付勢力に抗して第2位置から第1位置へ引っ張って移動させることができるようになっている。

【0228】

このように構成される駆動機構241は、左右の駆動モータ250L、250Rの出力軸250aを同時に同方向に回動駆動させることで、第1ギヤ251L、251Rの回動力が第2ギヤ252L、252R、第3ギヤ253、第4ギヤ254、第5ギヤ255、連結軸258、第6ギヤ256、第7ギヤ257、連結軸259を介して回動体260に伝達されるようになっている。

30

【0229】

そして、プランジャ273a、273bの先端が圧縮バネ274a、274bの付勢力により凹部264a、265aまたは凹部264b、265bのいずれかに嵌合されている場合、回動体260の回動力がプランジャ273a、273bにより回動アーム270に伝達されて回動体260とともに回動アーム270が回動する。また、プランジャ273a、273bの先端が凹部264a、265aまたは凹部264b、265bから逸脱すると、回動体260の回動力がプランジャ273a、273bにより回動アーム270に伝達されず、回動体260に対し回動アーム270が相対回動可能となる。よって、トーションバネ230の付勢力により下部パネル200が第2位置側に付勢されることで、下部パネル200の連結軸221に連結ベルト290にて連結された回動アーム270の連結軸271が前方に引っ張られて、回動体260に対し回動アーム270が相対回動する。つまり、プランジャ273a、273b、圧縮バネ274a、274b、凹部264a、265a、凹部264b、265bは、回動体260の回動力を回動アーム270に伝達可能な伝達手段280を構成している。

40

【0230】

50

また、第1センサ263は、プランジャ273a、273bの先端が圧縮バネ274a、274bの付勢力により凹部264a、265aまたは凹部264b、265bのいずれかに嵌合されているとき（伝達手段280が伝達状態にあるとき）に検出溝262a、262b双方を検出するようになっているので、サブ制御部91は、検出溝262a、262bが第1センサ263にて検出されたとき、プランジャ273a、273bの先端が圧縮バネ274a、274bの付勢力により凹部264a、265aまたは凹部264b、265bのいずれかに嵌合されていると判定する。

【0231】

図36に示すように、ロック機構242は、基体122の背面に取り付けられる支持板310と、支持板310の右側面に固定されるロック用モータ311と、ロック用モータ311の出力軸311aに固着される駆動ギヤ312と、駆動ギヤ312に噛合する従動ギヤ313と、一外側面に従動ギヤ313に噛合する歯部314aが形成される側面視略U字形状のラックギヤ314と、ラックギヤ314の2つの片部の間に摺動可能に設けられるプランジャ315と、プランジャ315とラックギヤ314の基部の間に設けられプランジャ315を付勢する圧縮バネ316と、から主に構成されている。

【0232】

駆動ギヤ312、従動ギヤ313、ラックギヤ314、プランジャ315、圧縮バネ316は、支持板310に取り付けられるカバー体317（図33（A）、図39（B）参照）内に設けられており、特に従動ギヤ313はカバー体317の内面に回動可能に支持され、ラックギヤ314、プランジャ315、圧縮バネ316はカバー体317の内面に設けられた図示しないガイド部にて移動可能に支持されている。また、プランジャ315の左側面にはフック状の検出片315aが設けられており、該検出片315aは、支持板310に形成されたガイド溝318を挿通して支持板310の左側に配設されている。

【0233】

支持板310の上部には、ガイドアーム300を移動案内する回動軸123を中心とする円弧状のガイド溝320が、背面側に向けて斜め上側に傾斜するように形成されており、ガイド溝320の前端には緩衝部材321が設けられている。支持板310の左側面におけるガイド溝320の前部上方には、ガイドアーム300を案内するガイドローラ322が左右方向を向く軸部材（図示略）を介して回動可能に軸支されている。また、支持板310の左側面には、ガイドアーム300の検出片303を検出する第2センサ323、第3センサ324が取り付けられており、プランジャ315の検出片315aを検出する第4センサ325が設けられている。

【0234】

ガイドアーム300は、アーム部材301L、301Rとから構成されている。アーム部材301L、301Rは、下部パネル200の回動軸123を中心とする円弧状に形成されたアーム部301aと該アーム部の先端に形成される上下方向を向く取付部301bとにより構成され、双方の取付部301bが接着されることでアーム部材301L、301Rが一体化されてなる。また、左側のアーム部材301Lの取付部301bのみアーム部301aよりも板厚に形成されていることで、一体化された状態において、左右のアーム部材301L、301Rは互いに離間配置されてなる。

【0235】

そして、アーム部材301Lは支持板310の左側、アーム部材301Rは支持板310の右側にそれぞれ配置され、双方のアーム部301aは、前部が連結軸305、後部が連結軸306にて互いに離間した状態で連結されるとともに、連結軸306がガイド溝320に前後移動可能に挿通されることで、ガイドアーム300の移動範囲が規制されるようになっている。

【0236】

アーム部材301Lのアーム部301aの上辺には、ガイドローラ322に噛合するラックギヤ302が形成されていることで、アーム部材301Lはガイドローラ322により移動案内されている。アーム部材301Rのアーム部301aの下辺所定箇所には切欠

凹部 304 が形成されている。切欠凹部 304 は、ガイド辺 304 a と規制辺 304 b とにより側面視略三角形に形成され、プランジャ 315 の先端が嵌合可能な深さを有しているとともに、規制辺 304 b は下辺 301 c に対し略垂直に切り立っていることで、プランジャ 315 の先端が嵌合されることでガイドアーム 300 の前方への移動が規制辺 304 b にて規制されるようになっている。

【0237】

このように構成されるロック機構 242 は、下部パネル 200 が第 1 位置にあるとき、アーム部材 301 R の下辺 301 c に形成された切欠凹部 304 が、プランジャ 315 に対応する位置に配置される。ここで、ロック用モータ 311 によりラックギヤ 314 をアーム部材 301 R に近接するロック位置（図 39（B）参照）に位置させるとともに、プランジャ 315 は、圧縮バネ 316 によりラックギヤ 314 に対しアーム部材 301 R 側に付勢された突出位置（図 39（B）参照）に位置するため、プランジャ 315 の先端は切欠凹部 304 に嵌合され、規制辺 304 b にプランジャ 315 が係止される。これによりガイドアーム 300 の前方への移動が規制され下部パネル 200 が第 1 位置に保持（ロック）される。

【0238】

また、ロック用モータ 311 によりラックギヤ 314 をアーム部材 301 R から離れるロック解除位置（図 40（B）参照）に移動させると、プランジャ 315 の先端が切欠凹部 304 から逸脱するので、ガイドアーム 300 の前方への移動が可能となる。また、ラックギヤ 314 がロック解除位置にあるときには、プランジャ 315 の先端は下辺 301 c に接触しなくなるので、アーム部材 301 R にプランジャ 315 の抵抗がかからなくなる。

【0239】

また、下部パネル 200 が第 1 位置にないときに、ロック用モータ 311 によりラックギヤ 314 をロック位置に移動させると、プランジャ 315 に対応する位置に切欠凹部 304 がないため、プランジャ 315 の先端は下辺 301 c に当接する。このとき、ラックギヤ 314 がアーム部材 301 R に近づくため、プランジャ 315 は圧縮バネ 316 の不勢力に抗してラックギヤ 314 に対し突出しない退避位置（図 43（A）参照）に移動する。これにより、プランジャ 315 の先端は下辺 301 c に押圧される（ロック待機状態）。

【0240】

なお、第 4 センサ 325 は、プランジャ 315 が突出位置にあるとき、つまり、切欠凹部 304 に嵌合されているときに検出片 315 a を検出する。また、第 2 センサ 323 は、下部パネル 200 が第 1 位置にあるときにガイドアーム 300 の検出片 303 を検出し、第 3 センサ 324 は、下部パネル 200 が第 2 位置にあるときにガイドアーム 300 の検出片 303 を検出する。

【0241】

次に、図 37～図 40 に基づいて、下部パネル 200 の基体 122 に対する取付状態および駆動ユニット 240 との連結構造について説明する。

【0242】

図 37～図 40 に示すように、下部パネル 200 は、基体 122 の前面に設けられた左右方向を向く回動軸 123 に上辺が軸支されており、図 40（A）に示す第 1 位置と図 40（B）に示す第 2 位置との間で回動可能に設けられているとともに、回動軸 123 に設けられた複数のトーションバネ 230 により、第 2 位置側に付勢された状態で基体 122 に取り付けられている。また、駆動ユニット 240 を構成する駆動機構 241 とロック機構 242 は、ベース体 201 の背面にそれぞれ取り付けられている。

【0243】

下部パネル 200 の背面、つまり、ベース体 201 の背面からは、図 38 に示すように、支持板 220 および連結軸 221 が後方に突出されており、連結軸 221 は、挿通孔 127 を通して基体 122 の背面側に挿通された連結ベルト 290 を介して駆動機構 241

10

20

30

40

50

側の連結軸 271 に連結されている。回動体 260 および回動アーム 270 の回動中心となる連結軸 259 は、下部パネル 200 を軸支する回動軸 123 よりも若干下方に位置しており、回動アーム 270 は、連結軸 271 が連結軸 259 よりも下方に位置した状態で該連結軸 271 が前後に回動されるように設けられている。具体的には、下部パネル 200 が第 1 位置にあるときは、連結軸 271 が後方に位置する後方位置（図 42（A）に示す位置参照）と、連結軸 271 が前方に位置する前方位置（図 43（C）に示す位置参照）と、の間で回動する。

【0244】

このように下部パネル 200 は、回動アーム 270 が後方位置にあるときには、トーションバネ 230 の付勢力に抗して第 1 位置に保持され、回動アーム 270 が前方位置にあるときには第 2 位置へ移動可能となる。なお、プランジャ 315 が切欠凹部 304 に嵌合（ロック）されていれば、回動アーム 270 が後方位置に位置しなくても、下部パネル 200 は第 1 位置に保持される。また、回動アーム 270 が前方位置にあるときには、下部パネル 200 はトーションバネ 230 の付勢力により第 2 位置に維持されるが、トーションバネ 230 の付勢力に抗して表示面 200a を押圧すれば、連結ベルト 290 が撓むことで、第 1 位置側へ移動させることもできる。

【0245】

図 39 および図 40 に示すように、ガイドアーム 300 のアーム部材 301L, 301R は後方に向けて突出されており、これらアーム部材 301L, 301R は、挿通孔 128 を通して基体 122 の背面側に挿通されてロック機構 242 側の支持板 310 の左右側に配置される。また、アーム部材 301L, 301R を連結する連結軸 306 が支持板 310 に形成されたガイド溝 320 に挿通され、連結軸 306 がガイド溝 320 に沿って移動案内されている。

【0246】

連結軸 306 は、下部パネル 200 が第 1 位置にあるときはガイド溝 320 の後端よりやや前側に位置し（図 42（A）参照）、下部パネル 200 が第 2 位置にあるときはガイド溝 320 の前端に当接する（図 42（C）参照）。つまり、下部パネル 200 は、実際には第 1 位置よりもやや後方の第 3 位置（図 42（B）中 2 点鎖線位置参照）まで移動可能とされている。これにより、下部パネル 200 をロック機構 242 により保持（ロック）するときに、切欠凹部 304 をプランジャ 315 を通過して該プランジャ 315 のやや後方まで移動させることができるので、プランジャ 315 が切欠凹部 304 に嵌合しやすくなっている。

【0247】

ガイドアーム 300 は、前側の取付部 301b が、ベース体 201 に形成された挿通孔 223 を挿通して該ベース体 201 の前面に取り付けられた取付板 219 の背面に接着剤などを介して固着されているとともに、ベース体 201 の背面における挿通孔 223 の上下縁に突設された壁部 223a により取付部 301b の上下が嵌合され、さらに、連結軸 305 がリブ 225 の後辺に形成された係合溝 225a 内に背面側から係合されていることで、上下方向のがたつきが防止されている。このようにガイドアーム 300 のロック機構 242 を備えることで、回動アーム 270 を後方位置へ移動させずに下部パネル 200 を押圧して第 1 位置側へ移動させたときに、該下部パネル 200 を第 1 位置に保持することができる。

【0248】

図 40 に示すように、下部パネル 200 は、第 1 位置にあるときに下面 200b が基体 122 に形成された被覆片 125 により被覆されるため、回動軸 123 と反対側の下面 200b を手で掴んで第 1 位置へ無理に引っ張ろうとすることができないようになっている。また、第 2 位置にあるときには、下面 200b の後部が被覆片 125 の前部と上下に重なって僅かな隙間しか形成されないことで、下部パネル 200 の下面 200b と被覆片 125 との間に手を差し込んで、該下部パネル 200 の背面下角部を手で掴んで無理に引っ張ることができないようになっている。

10

20

30

40

50

【0249】

また、図41に示すように、下部パネル200が第1位置にあるときには、下部パネル200の左右側面200cに形成された段部200dが、基体122の左右側に設けられたレンズカバー129などの部材により被覆されるため、段部200dに手を掛けて第2位置側に無理に引っ張ることができないようになっている。

【0250】

このように下部パネル200は、遊技者などが手で下部パネル200を掴んで無理に第2位置側に引っ張りにくい構造とされていることで、下部パネル200に加えられた外力が連結ベルト290を介して駆動機構241などに作用して、各種ギヤや駆動モータ250L、250Rなどに負荷がかかることを回避できるようになっている。

10

【0251】

また、このように下部パネル200の下面200bや左右側面200cなどの側面に手を掛けることができる段部などを設けないようにしたり、下部パネル200の角部を丸みを帯びた形状にすれば、より遊技者などが手で掴みにくくなるので、悪意のある遊技者が手で無理に引っ張ることなどを防止することができる。

【0252】

次に、サブ制御部91による下部パネル200の作動制御内容について、図42～図48に基づいて説明する。図42は、(A)～(C)は下部パネルの高速突出動作態様を示す説明図である。図43は、(A)～(C)は下部パネルの低速突出動作態様を示す説明図である。図44は、(A)～(C)は下部パネルの押圧退避動作態様を示す説明図である。図45は、下部パネルの退避動作態様を示す説明図である。図46は、下部パネルの高速突出動作時において移動が規制された状態を示す説明図である。図47は、下部パネルに無理に外力が加えられた状態を示す説明図である。

20

【0253】

下部パネル200は、駆動初期位置が第1位置とされており、たとえば、遊技中における所定のタイミングで第1位置から第2位置へ回動させたり、第2位置から第1位置へ回動させることができるとともに、第2位置にあるとき、遊技者により表示面200aが押圧されることで第1位置へ押し戻すことができるようになっている。また、下部パネル200を第1位置から第2位置へ回動させるとき、トーションバネ230の付勢力を利用して高速で突出（移動）させることや、回動体260の回動力により下部パネル200を第1位置から第2位置へ低速で退避（移動）させることができるようになっている。

30

【0254】

図42に示すように、下部パネル200が第1位置にあるとき、回動体260の凹部264a、265aにプランジャ273a、273bの先端が嵌合されて回動体260の回動力が伝達手段280を介して回動アーム270に伝達される伝達状態とされ、回動アーム270は後方位置に位置している。このとき、回動アーム270に連結ベルト290を介して連結されている下部パネル200は、回動アーム270が後方位置に位置することによりトーションバネ230の付勢力に抗して後方に引っ張られることで第1位置に保持されるが、基本的には、アーム部材301Rの切欠凹部304にプランジャ315が嵌合されて（ロック状態）アーム部材301Rの前方への移動が規制されていることにより、第1位置に保持されている。

40

【0255】

このように、プランジャ315によりアーム部材301Rの前方への移動を規制することによって下部パネル200を駆動初期位置である第1位置に保持するようにすることで、回動アーム270が後方位置にあるときに連結ベルト290に大きな張力がかからないようにすることができるので、連結ベルト290が伸びるなど劣化しにくくなる。また、下部パネル200が第1位置に保持されたときの前後方向のがたつきが防止される。

【0256】

次に、サブ制御部91が第1位置にある下部パネル200を高速突出動作により第2位置へ回動させる高速移動制御を行う場合の各部の作用について説明する。下部パネル20

50

0を所定のタイミングで第1位置から第2位置へ回動させる場合、サブ制御部91は、まず、図42(A)の状態から、ロック用モータ311によりラックギヤ314をロック位置からロック解除位置へ移動(退避)させ、突出位置にあるプランジャ315を切欠凹部304から退避させて保持状態を解除し、アーム部材301Rの前方への移動可能とする(ロック解除状態)。このとき、回動アーム270が後方位置にあることで下部パネル200は第1位置に保持されたままとなる。

【0257】

次いで、所定のタイミングになったとき、駆動モータ250L, 250Rにより、回動体260を第2方向(本実施形態では、右側面視反時計回り)に回動させる。このとき、回動体260の回動力がプランジャ273a, 273bにより回動アーム270に伝達されるため回動アーム270も第2方向に回動するとともに、該回動アーム270に連結ベルト290を介して連結されている下部パネル200も後方に僅かに回動する。そして、該下部パネル200が第3位置に位置したときに、連結軸306がガイド溝320の後端に当接して下部パネル200の後方への移動が規制されることで、回動アーム270の後方への回動が規制される。このように回動アーム270の後方への移動が規制された状態で回動体260が第2方向に回動を続けて凹部264a, 265aが移動することで、凹部264a, 265aの内面によりプランジャ273a, 273bの先端が圧縮バネ316の付勢力に抗してロック解除位置へ押し込まれていく(図42(B)参照)。

【0258】

つまり、凹部264a, 265aによるプランジャ273a, 273bの保持力が漸次小さくなり、トーションバネ230の付勢力が該保持力より上回ると、凹部264a, 265aからプランジャ273a, 273bが逸脱し、伝達手段280は伝達状態から非伝達状態に変化するため、回動アーム270は回動体260に対し相対回動可能となり、回動アーム270が前方位置側へ移動可能となる。よって、図42(C)に示すように、回動アーム270による下部パネル200の保持状態が解除されるため、下部パネル200は、トーションバネ230の付勢力により、第1位置から第2位置へ高速(第2速度)で移動するとともに、該下部パネル200の移動に伴って回動アーム270が後方位置から前方位置へ回動する。このとき、プランジャ315はアーム部材301L, 301Rの下辺301cから離れており、プランジャ315の抵抗がかかることがないので、アーム部材301L, 301Rはスムーズに回動する。

【0259】

下部パネル200が第2位置に到達すると、連結軸306がガイド溝320の前端に当接することで、第2位置から前方への回動が規制されるとともに、トーションバネ230の付勢力により第2位置に保持される。なお、ガイド溝320の前端に緩衝部材321があることで、連結軸306がガイド溝320の前端に衝突するときの衝撃が緩和されるようになっている。

【0260】

このように、高速突出動作では、回動アーム270が回動体260に対して相対回動可能となることで、回動アーム270に駆動モータ250L, 250Rや各種ギヤなどの負荷がかかることがないとともに、プランジャ315がアーム部材301Rから離れて摩擦抵抗が生じることがない。よって、トーションバネ230の付勢力のみで、下部パネル200を第1位置から第2位置へ高速で移動させることができる。

【0261】

次に、サブ制御部91が第1位置にある下部パネル200を低速突出動作により第2位置へ回動させる低速移動制御を行う場合の各部の作用について説明する。下部パネル200を所定のタイミングで第1位置から第2位置へ回動させる場合、サブ制御部91は、まず、図43(A)の状態から、ロック用モータ311によりラックギヤ314をロック位置からロック解除位置へ移動(退避)させ、突出位置にあるプランジャ315を切欠凹部304から退避させて保持状態を解除し、アーム部材301Rの前方への移動可能とする(ロック解除状態)。

【0262】

次いで、図43(B)に示すように、サブ制御部91は、駆動モータ250L、250Rにより回動体260を第1方向(本実施形態では、右側面視時計回り)に低速で回動させる。つまり、プランジャ273a、273bに対し圧縮バネ274a、274bの付勢力より大きな力が作用して退避してベルト収容凹部276から逸脱しないように回動体260を第1方向に低速で回動させる。このとき、回動体260の回動力がプランジャ273a、273bにより回動アーム270に伝達されるため回動アーム270も第1方向に回動する。つまり、回動体260の回動に合わせて回動アーム270および下部パネル200が低速(第2速度よりも遅い第1速度)で回動する。そして、図43(C)に示すように、回動アーム270が前方位置に位置したとき、つまり、下部パネル200が第2位置に位置したとき、駆動モータ250L、250Rによる回動アーム270の回動が停止される。

10

【0263】

このように、低速突出動作では、トーションバネ230の付勢力を利用することなく、回動アーム270を回動体260とともに回動させることで、下部パネル200を高速突出動作時よりも低速で回動させることができるため、回動態様を多様化することができる。また、サブ制御部91は、駆動モータ250L、250Rにより回動速度を速くしたり遅くしたり調整することも可能である。また、第1位置と第2位置との間で下部パネル200の回動を一時停止したりすることも可能である。

20

【0264】

次に、第2位置にある下部パネル200の表示面200aを遊技者が手で押圧操作することにより第1位置へ回動させる場合の各部の作用について説明する。図44(A)に示すように、サブ制御部91は、高速突出動作または低速突出動作により下部パネル200の第1位置から第2位置への移動を開始させた後、ロック用モータ311によりラックギヤ314をロック解除位置からロック位置へ移動させる。このとき、切欠凹部304はプランジャ315に対応する位置にないので、プランジャ315はアーム部材301Rの下辺301cに当接して突出位置から退避位置に移動するが、圧縮バネ316の付勢力により下辺301cに対し付勢されている(ロック待機状態)。

【0265】

そして、図44(B)に示すように、遊技者が手で表示面200aを第1位置側に向けて押し込むと、連結ベルト290が撓むことにより、回動アーム270が前方位置に維持されたままで連結軸221が連結軸271に近づくことが可能となるので、下部パネル200の移動が許容される。下部パネル200が第1位置まで押し込まれ、アーム部材301Rの切欠凹部304がプランジャ315に対応する位置に到達すると、圧縮バネ316の付勢力によりプランジャ315が切欠凹部304に嵌合されるので、下部パネル200が第1位置に保持される(ロック状態)。

30

【0266】

また、連結ベルト290が撓んだとき、連結ベルト290の一部がベルト収容凹部276に収容されることで、撓んだ連結ベルト290が周辺の部材などに引っ掛かることなどが防止されるとともに、連結ベルト290が不規則に撓んだり折れ曲がることのないようにベルト収容凹部276の内面により案内されるため、連結ベルト290の劣化や破断が防止される。

40

【0267】

下部パネル200は、前述したように第1位置の後方の第3位置まで移動可能とされていることで、プランジャ315が圧縮バネ316の付勢力により切欠凹部304に確実に嵌合される。なお、下部パネル200が第1位置まで押し込まれないうちに遊技者が表示面200aから手を放した場合、トーションバネ230の付勢力により第2位置に復帰することになる。

【0268】

図44(C)に示すように、下部パネル200が第1位置に保持された後、サブ制御部

50

91は、適宜のタイミングで駆動モータ250L, 250Rにより回動体260を第2方向へ回動させて回動アーム270を後方位置へ移動させる。このように、適宜タイミングで回動アーム270を駆動初期位置に復帰させるようにすることで、下部パネル200が第1位置まで押し込まれないうちに遊技者が表示面200aから手を放して第2位置に復帰してしまった場合あるいは下部パネル200が第1位置まで押し込まれなかった場合でも、下部パネル200を駆動機構241により第1位置へ復帰させることができる。

【0269】

次に、サブ制御部91が第2位置にある下部パネル200を退避動作により第1位置へ回動させる退避移動制御を行う場合の各部の作用について説明する。図45(A)に示すように、サブ制御部91は、高速突出動作または低速突出動作により下部パネル200の第1位置から第2位置への移動を開始させた後、ロック用モータ311によりラックギヤ314をロック解除位置からロック位置へ移動させる。このとき、切欠凹部304はプランジャ315に対応する位置にないので、プランジャ315はアーム部材301Rの下辺301cに当接して突出位置から退避位置に移動するが、圧縮バネ316の付勢力により下辺301cに対し付勢されている(ロック待機状態)。

【0270】

そして、図45(B)に示すように、サブ制御部91は、適宜タイミングで駆動モータ250L, 250Rにより回動体260を第2方向へ回動させて、回動アーム270を後方位置へ移動させることで、連結ベルト290にて連結された下部パネル200が第1位置側へ高速で移動する。次いで、図45(C)に示すように、下部パネル200が第1位置まで移動し、アーム部材301Rの切欠凹部304がプランジャ315に対応する位置に到達すると、圧縮バネ316により付勢されたプランジャ315が切欠凹部304に嵌合され、下部パネル200が第1位置に保持されるとともに(ロック状態)、駆動モータ250L, 250Rによる回動体260の回動を停止して、回動アーム270が後方位置に維持される。

【0271】

次に、第1位置にある下部パネル200を高速突出動作により第2位置へ回動させる途中で、遊技者により下部パネル200の移動が停止された場合における各部の作用について説明する。図46(A)に示すように、サブ制御部91は、ロック用モータ311によりラックギヤ314をロック位置からロック解除位置へ移動(退避)させ、突出位置にあるプランジャ315を切欠凹部304から退避させて保持状態を解除し(ロック解除状態)、アーム部材301Rの前方への移動可能とするとともに、所定のタイミングになったとき、駆動モータ250L, 250Rにより回動体260を第2方向に回動させ、プランジャ273a, 273bを非伝達状態に変化させ、回動アーム270を回動体260に対し相対回動可能とすることで、下部パネル200はトーシヨンバネ230の付勢力により第2位置への移動を開始する。

【0272】

ここで、図46(B)に示すように、下部パネル200が第2位置に到達する前に遊技者により下部パネル200の表示面200aを手や膝などで押えられて移動が停止されると、連結ベルト290が撓むことで、回動アーム270のみが回動を続けて前方位置まで移動する。つまり、下部パネル200の移動が強制的に止められても、回動アーム270と下部パネル200とを連結する連結ベルト290が撓むことで、連結軸271が連結軸221に近づく方向に回動アーム270が移動することが許容される。すなわち、下部パネル200に加えられた外力が、連結ベルト290を介して回動アーム270へ伝達されることがないので、回動アーム270から伝達手段280であるプランジャ273a, 273bを介して回動体260や各種ギヤ、駆動モータ250L, 250Rに無理な負荷がかかることがないので、外力により駆動機構241が損傷することを防止できる。

【0273】

次に、第1位置にある下部パネル200を遊技者が手で掴んで無理に第2位置側へ引っ張るといった不正動作が行われた場合における各部の作用について説明する。図47(A)

）に示すように、下部パネル２００が第１位置に保持されているときに、たとえば、遊技者が下部パネル２００を掴んで第２位置側へ無理に引っ張った場合、下部パネル２００が第２位置側へ引っ張られる力が、後方位置にある回動アーム２７０にも伝達され、回動アーム２７０は前方位置に向けて引っ張られる。また、回動アーム２７０の回動力は、プランジャ２７３ａ、２７３ｂを介して回動体２６０さらには第７ギヤ２５７、第６ギヤ２５６、第５ギヤ２５５、第４ギヤ２５４に伝達されていくが、前述したように、第４ギヤ２５４はウォームギヤであることで、回動体２６０の回動はギヤにより規制されている。

【０２７４】

よって、図４７（Ｂ）に示すように、回動アーム２７０が引っ張られる力が所定以上になると、プランジャ２７３ａ、２７３ｂが凹部２６４ａ、２６５ａの内面により押圧されて突出位置から退避位置へ退避され、凹部２６４ａ、２６５ａから逸脱して非伝達状態に変化し、これにより回動アーム２７０が回動体２６０に対し相対回動可能となり、回動アーム２７０が後方位置から前方位置へ移動される。このように、下部パネル２００が第２位置側に向けて所定以上の力で無理に引っ張られたとき、プランジャ２７３ａ、２７３ｂが非伝達状態に変化することで、下部パネル２００に加えられた外力が駆動モータ２５０Ｌ、２５０Ｒなどまで作用して負荷がかかることが防止される。

【０２７５】

また、図４７（Ｃ）に示すように、下部パネル２００が第１位置に保持されているときに、たとえば、遊技者が下部パネル２００の表示面２００ａをさらに後側へ押し込んだ場合、下部パネル２００は第３位置まで僅かに移動されるが、連結ベルト２９０が撓むことで、後方位置にある回動アーム２７０がさらに後方に押し込まれることがない。つまり、下部パネル２００に加えられた外力が連結ベルト２９０を介して回動アーム２７０に伝達されることがないので、駆動モータ２５０Ｌ、２５０Ｒなどまで作用して負荷がかかることが防止される。

【０２７６】

次に、下部パネル２００の突出動作を用いた演出の一例およびサブ制御部９１の制御内容について説明する。図４８は、（Ａ）～（Ｄ）は、下部パネルの突出動作を用いた演出の一例を示す説明図である。図４９は、（Ａ）は高速突出動作を行うときのサブ制御部の高速移動制御内容の一例を示すタイミングチャートであり、（Ｂ）は低速突出動作を行うときのサブ制御部の低速突出制御内容の一例を示すタイミングチャートである。

【０２７７】

本実施形態では、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、遊技を行うことにより所定条件が成立したときに所定の遊技価値が付与されるようになっている。所定の遊技価値には、たとえば、遊技者にとって有利な遊技状態（たとえば、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など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）など）や、該遊技状態が継続する権利（たとえば、ＡＴの継続、ＡＴゲーム数の上乘せなど）などが含まれる。

【０２７８】

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、下部パネル２００を高速突出動作または低速突出動作により第２位置に移動させるとともに、該下部パネル２００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下部パネル２００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。

【0279】

以下、たとえば、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、下部パネル200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。

【0280】

図48に示すように、サブ制御部91は、ATゲーム数の上乗せ抽選などにて100ゲームの上乗せを決定した場合、たとえば、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48(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48(B)参照)。このとき、下部パネル200は第1位置にある。

10

【0281】

次いで、上乗せ演出が開始された後、所定のタイミング(たとえば、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、「下パネルを押せ!」という文字と下部パネル200の画像を表示して、下部パネル200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、下部パネル200を高速突出動作または低速突出動作にて第1位置から第2位置へ移動させる(図48(C)参照)。

【0282】

そして、所定の操作有効期間内に下部パネル200が押圧操作されたときまたは下部パネル200が押圧操作されずに操作有効期間が経過したとき、ATゲーム数の上乗せ抽選にて決定されたATゲーム数(たとえば、100ゲーム)を示す「+100」および味方キャラクタの画像を表示して、所定数のATゲーム数の上乗せを決定したことを遊技者に報知する(図48(D)参照)。

20

【0283】

なお、サブ制御部91は、ATゲーム数の上乗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、下部パネル200を高速突出動作およ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、たとえば、ATゲーム数の上乗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、下部パネル200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。

30

【0284】

また、ここでは上乗せ演出にて下部パネル200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、他の示唆演出などにおいて下部パネル200の突出動作を実行するようにしてもよい。

【0285】

また、振動モータ701が振動するタイミングについては、上記実施形態と同様、操作ボタン300が第1位置および第2位置にある状態に振動させることができるとともに、操作ボタン300が突出動作中および退避動作中であっても振動させることが可能である。

40

【0286】

次に、図48に示した上乗せ演出の実行中においてサブ制御部91が下部パネル200を高速移動制御や低速移動制御を実行するときの制御内容の一例を、図49に基づいて説明する。

【0287】

図49(A)に示すように、高速移動制御を行う場合、サブ制御部91は、演出の実行を開始してから所定期間が経過した時点t a 2で下部パネル200の操作促進演出を行うときには、この時点t a 2から下部パネル200の操作を有効に受け付ける操作有効期間を開始する。この場合、演出の実行を開始してから所定期間が経過する前、つまり、操作有効期間を開始する前の所定時点t a 1で、ロック用モータ311によりラックギヤ31

50

4をロック位置からロック解除位置へ移動させ（ロック解除状態）、プランジャ315が切欠凹部304から退避すると第4センサ325がOFFとなる（図42（B）参照）。

【0288】

その後、操作有効期間を開始する時点 t_{a2} で、駆動モータ250L、250Rにより回動体260を第2方向へ移動させることでプランジャ273a、273bが非伝達状態に変化すると第1センサ263がOFFとなり、下部パネル200が第1位置から第2位置へ高速で移動するとともに、回動アーム270が後方位置から前方位置へ移動する（ t_{a3} 、図42（C）参照）。なお、本実施形態では、 t_{a2} から t_{a3} までの時間は約0.5秒とされているが、トーションパネ230の付勢力および下部パネル200の重量に応じて時間は変更可能である。また、下部パネル200が第2位置へ移動した後、ロック用モータ311によりラックギヤ314をロック位置まで移動させてロック待機状態としておく（図44（A）参照）。

10

【0289】

次いで、操作有効期間内の所定の時点 t_{a4} において下部パネル200が押圧されて第1位置へ戻された時点 t_{a4} で、プランジャ315が切欠凹部304に嵌合してガイドアーム300の前方への移動が規制され、下部パネル200が第1位置に保持される（ロック状態、図44（B）参照）。その後、操作有効期間が終了した時点 t_{a5} で、駆動モータ250L、250Rにより回動体260を第2方向に回動させることでプランジャ273a、273bが伝達状態に変化すると第1センサ263がONとなり、このまま回動体260を第2方向に回動させて回動アーム270を後方位置へ移動させる（図44（C）参照）。

20

【0290】

次に、図49（B）に示すように、低速移動制御を行う場合、サブ制御部91は、演出の実行を開始してから所定期間が経過した時点 t_{b2} で下部パネル200の操作促進演出を行うとき、この時点 t_{b2} から下部パネル200の操作を有効に受け付ける操作有効期間を開始する。この場合、演出の実行を開始してから所定期間が経過する前、つまり、操作有効期間を開始する前の所定時点 t_{b1} で、ロック用モータ311によりラックギヤ314をロック位置からロック解除位置へ移動させ（ロック解除状態）、プランジャ315が切欠凹部304から退避すると第4センサ325がOFFとなる。

【0291】

30

その後、操作有効期間を開始する時点 t_{b2} で、駆動モータ250L、250Rにより回動体260を第1方向へ移動させることで、回動アーム270が後方位置から前方位置へ低速で移動し、これに伴い下部パネル200が第1位置から第2位置へ低速で移動する（ t_{b3} 、図43（B）（C）参照）。つまりこの場合、プランジャ273a、273bは非伝達状態に変化しないので第1センサ263はONのままとなる。なお、本実施形態では、 t_{b2} から t_{b3} までの時間は約2秒とされているが、時間は任意に変更可能である。また、下部パネル200が第2位置へ移動した後、ロック用モータ311によりラックギヤ314をロック位置まで移動させておく（ロック待機状態）。

【0292】

次いで、下部パネル200が操作されずに操作有効期間が終了した場合、該操作有効期間が終了した時点 t_{b4} で、駆動モータ250L、250Rにより回動体260を第2方向へ回動させることで、回動アーム270が後方位置から前方位置へ移動し、これに伴い下部パネル200が第2位置から第1位置へ移動し、プランジャ315が切欠凹部304に嵌合してガイドアーム300の前方への移動が規制され、下部パネル200が第1位置に保持される（ t_{b5} 、ロック状態、図44（C）参照）。

40

【0293】

なお、図49では、サブ制御部91が高速移動制御を行ったときに下部パネル200が遊技者により押圧され、低速突出動作を行ったときに下部パネル200が遊技者に押圧されない場合について説明したが、高速突出動作および低速突出動作のいずれを行ったかに関わらず、下部パネル200が遊技者に押圧されたときには、その時点でガイドアーム3

50

00の前方への移動が規制されて下部パネル200が第1位置に保持され、下部パネル200が遊技者に押圧されなかったときには、操作有効期間が終了した時点で回動アーム270が移動して下部パネル200を第1位置へ移動させ、ガイドアーム300の前方への移動が規制されて下部パネル200が第1位置に保持される(ロック状態)。

【0294】

以上説明したように、本発明の実施形態としてのスロットマシン1にあっては、第1位置と該第1位置とは異なる第2位置との間で変化可能に設けられた可動体としての下部パネル200と、下部パネル200を第2位置側に付勢する付勢手段としてのトーションバネ230と、下部パネル200に連結手段としての連結ベルト290を介して連結される移動体としての回動アーム270を有し、該回動アーム270を後方位置(第1移動位置)と該後方位置とは異なる前方位置(第2移動位置)との間で移動させる移動手段としての駆動ユニット240と、を備え、下部パネル200は、駆動ユニット240が回動アーム270を後方位置に移動させることでトーションバネ230の付勢力に抗して第1位置側へ移動され、駆動ユニット240が回動アーム270を前方位置に移動可能とすることでトーションバネ230の付勢力により第2位置側へ移動され、連結ベルト290は、下部パネル200が第2位置にあるとき、回動アーム270を前方位置から後方位置へ移動させることなく該下部パネル200が第1位置側へ移動することを許容する。

【0295】

このようにすることで、下部パネル200をトーションバネ230の付勢力を利用して第1位置から第2位置へ移動させることができるとともに、下部パネル200が第2位置にあるとき、回動アーム270を前方位置から後方位置へ移動させることなく該下部パネル200が第1位置側へ移動することが連結ベルト290が撓むことにより許容されることで、遊技者により表示面200aが押圧操作されたり、意図せずに押されたりすることにより下部パネル200に外力が加わって第1位置側へ押されても、該外力が駆動ユニット240の駆動モータ250L、250Rや各種ギヤに作用することがないので、駆動ユニット240のたとえば駆動モータ250L、250Rや各種ギヤに負荷がかかることを抑制できる。

【0296】

なお、本実施形態では、連結手段の一例として、可撓性および弾性を有する弾性部材である硬質ゴム材からなる連結ベルト290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、上記ゴム材以外の弾性部材、たとえば、スプリングや軟質樹脂材などにて構成されていてもよい。さらに、連結手段は少なくとも可撓性を有していれば、必ずしも弾性を有していなくてもよく、たとえば、紐やロープのような線状体にて構成されていてもよい。

【0297】

また、連結手段は、可動体(たとえば、下部パネル200)が第2位置にあるとき、移動体(たとえば、回動アーム270)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体が第1位置側へ移動することを許容することができるもの、つまり、可動体に加えられた外力が移動手段に作用しないように、移動体側の連結部と可動体側の連結部とを近接および離間可能とすることにより外力を逃がすことができるものであれば、第1長さと該第1長さよりも長い第2長さとに伸縮可能な伸縮部材(たとえば、スプリングなど)や、上記のように撓んだり湾曲したりする弾性部材や、屈曲可能な屈曲部材を適用してもよい。さらには、可撓性を有しない連結部材において移動体側の連結部と可動体側の連結部とのうち少なくとも一方の連結部との連結位置をずらすことができる連結機構を適用してもよい。

【0298】

また、本実施形態では、下部パネル200は上辺を中心として前後に回動可能に設けられていたが、第1位置と第2位置との間で変化可能に設けられていれば、下辺や左右側辺を中心として前後または左右に回動可能に設けられていてもよいし、所定方向に直線移動可能に設けられていてもよい。また、移動方向は前後方向に限定されるものではなく、左

右方向に移動可能に設けられていてもよい。

【0299】

また、本実施形態では、たとえば、連結軸221と連結軸271とが可撓性を有しない連結部材にて連結されている場合、または下部パネル200と回動アーム270とが一体化されている場合、可動体が下部パネル200および回動アーム270に該当し、連結手段が伝達手段280に該当し、移動体が回動体260に該当する。この場合、伝達手段280を備えていることで、可動体（たとえば、下部パネル200および回動アーム270）が第2位置にあるとき、移動体（たとえば、回動体260）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体が第1位置側へ移動することを許容することができる。つまり、移動体となる回動体260が回動しなくても、連結手段となるプランジャ273a, 273bが凹部264a, 265a、凹部264b, 265bから逸脱することで、可動体となる下部パネル200および回動アーム270を移動させることができる。

10

【0300】

また、本実施形態では、付勢手段の一例としてトーションバネ230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、圧縮バネ、板バネなどの他のバネやエアダンパーなどの他の付勢手段を適用してもよい。

【0301】

また、本実施形態では、可動体に連結される移動体の一例として、回動可能に設けられた回動アーム270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、直線移動可能に設けられた移動体であってもよい。

20

【0302】

また、本実施形態では、所定の駆動源により駆動される駆動体の一例として、回動可能に設けられた回動体260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、直線移動可能に設けられた駆動体であってもよい。

【0303】

また、本実施形態では、駆動体の駆動力を前記移動体に伝達する手段であって、前記駆動体の駆動力を前記移動体に伝達する伝達状態において所定以上の力が加わることで前記駆動体の駆動力を前記移動体に伝達しない非伝達状態に変化する伝達手段の一例として、プランジャ273a, 273b、圧縮バネ274a, 274b、凹部264a, 265a、凹部264b, 265b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、クラッチ機構などの他の伝達機構も適用可能である。

30

【0304】

また、駆動ユニット240は、駆動モータ250L, 250Rにより駆動（回動）される駆動体としての回動体260と、回動体260の駆動力を回動アーム270に伝達する手段であって、回動体260の駆動力を回動アーム270に伝達する伝達状態において所定以上の力が加わることで回動体260の駆動力を回動アーム270に伝達しない非伝達状態に変化する伝達手段280と、を有することで、下部パネル200が第1位置にあるときに無理に第2位置側に移動されても、所定以上の力が加わることで伝達手段280が非伝達状態となることで、下部パネル200に加わった力が回動アーム270および回動体260を介して駆動モータ250L, 250Rや各種ギヤに作用することがないので、駆動モータ250L, 250Rや各種ギヤに負荷がかかることを抑制できる。

40

【0305】

また、下部パネル200は、遊技者により操作可能な操作部としての表示面200aを有し、第2位置へ移動することで表示面200aが遊技者側に近づき、第1位置へ移動することで表示面200aが遊技者側から遠ざかるように設けられていることで、下部パネル200を第2位置から第1位置へ移動させるときに、表示面200aが遊技者から遠ざかり上方から叩きにくいことで、下部パネル200が壊れにくくなる。

【0306】

また、下部パネル200は、透光性を有する透光板としてのカバーパネル205と、遊技者側から見て前記透光板の奥側に配置される導光板207と、導光板207の端面に光

50

を照射可能な発光体としての演出用LED 212, 213と、を備え、導光板207は、演出用LED 212, 213からの光をカバーパネル205側に向けて反射可能な反射部215を有することで、演出用LED 212, 213は導光板207の奥側に配置されないで、表示面200aを構成するカバーパネル205に加えられた外力が導光板207を通して演出用LED 212, 213に作用し、演出用LED 212, 213が破損することなどを抑制できる。

【0307】

また、本実施形態では、遊技者側から見て導光板207の奥側に補強用のリブが設けられていないが、特に図示しないが、導光板207の奥側に補強用のリブを設けることで、たとえば、導光板207の前面に外力が加わったときにリブにより支持されて該導光板207が撓むことが防止されるため、導光板207が破壊されにくくすることができる。

10

【0308】

また、本実施形態では、下部パネル200の側周面の一部である左右側面200cに段部200dが形成されているが、下部パネル200の側周面に該下部パネル200の移動方向（前後方向）に対し交差する方向に延設される段差が存在しないようにする（たとえば、下面200bや左右側面200cを段差が存在しない平坦面や湾曲面にて構成するなど）ことで、遊技者が下部パネル200の側周面を手で掴みにくくなるので、無理に第2位置側に移動されることを抑制できる。なお、側周面とは、表示面200aの周縁に沿って形成される左右側面や上面、下面などを含む。

【0309】

20

また、本実施形態では、表示面200aと下面200bおよび左右側面200cとの間に角部が形成されているが、このような角部に面取り加工を施して湾曲状に形成することにより、表示面200aと下面200bおよび左右側面200cとを連続する一の面にて構成することで、角部に手指を掛けにくくするようにすれば、下部パネル200が無理に第2位置側に移動されることを抑制できる。

【0310】

また、連結ベルト290はゴム材などからなり、駆動ユニット240は、連結ベルト290が弾性変形することにより、回動アーム270を前方位置から後方位置へ移動させることなく該下部パネル200が第1位置側へ移動することを許容する際に、該連結ベルト290の一部を収容するベルト収容凹部276を有することで、撓んだ連結ベルト290が汚れたり周囲の部材に引っ掛かることを防止できる。

30

【0311】

また、下部パネル200は、スロットマシン1の装飾パネルの一例である下部パネル200の一部を構成する装飾面としての表示面200aを有することで、遊技者にインパクトを与えることができる。

【0312】

なお、本実施形態では、可動体の一例として、スロットマシン1の下部を装飾する下部パネル200を適用したが、本発明はこれに限定されるものではなく、下部パネル200以外の箇所にある部材の一部を第1位置と第2位置との間で移動可能としてもよい。

【0313】

40

また、下部パネル200は、スロットマシン1の装飾パネルの一部を構成する透光性を有する透光板としてのカバーパネル205と、遊技者から見てカバーパネル205の奥側に配置される導光板207と、導光板207の端面に光を照射可能な発光体としての演出用LED 212, 213と、導光板207の奥側に配置される半透明フィルム208と、半透明フィルム208の奥側に配置された装飾部材としての装飾フィルム209と、を備え、導光板207は、演出用LED 212, 213からの光をカバーパネル205側に向けて反射可能な反射部215を有することで、導光板207に演出用LED 212, 213からの光が入射されたときに装飾部材の装飾が見えてしまうことを防止できる。

【0314】

また、第1位置と該第1位置とは異なる第2位置との間で変化可能に設けられた可動体

50

としての下部パネル２００と、下部パネル２００を第２位置側に付勢する付勢手段としてのトーションバネ２３０と、下部パネル２００に連結手段としての連結ベルト２９０を介して連結される移動体としての回動アーム２７０を有し、該回動アーム２７０を後方位置（第１移動位置）と該後方位置とは異なる前方位置（第２移動位置）との間で移動させる移動手段としての駆動ユニット２４０と、駆動ユニット２４０を制御する制御手段としてのサブ制御部９１と、を備え、駆動ユニット２４０は、駆動モータ２５０Ｌ，２５０Ｒにより駆動（回動）される駆動体としての回動体２６０と、回動体２６０の駆動力を回動アーム２７０に伝達する手段であって、回動体２６０の駆動力を回動アーム２７０に伝達する伝達状態において所定以上の力が加わることで回動体２６０の駆動力を回動アーム２７０に伝達しない非伝達状態に変化する伝達手段２８０と、を有し、サブ制御部９１は、駆動モータ２５０Ｌ，２５０Ｒにより回動体２６０を第１方向（本実施形態では、右側面視時計回り）に回動させ、伝達手段２８０を伝達状態から非伝達状態に変化させずに、下部パネル２００を第１位置から第２位置へ低速（第１速度）で移動させる低速移動制御（第１移動制御）と、駆動モータ２５０Ｌ，２５０Ｒにより回動体２６０を第２方向（本実施形態では、右側面視反時計回り）に回動させ、伝達手段２８０を伝達状態から非伝達状態に変化させることで、下部パネル２００をトーションバネ２３０の付勢力により第１位置から第２位置へ高速（第２速度）で移動させる高速移動制御（第２移動制御）と、を実行可能である。

【０３１５】

このようにすることで、下部パネル２００を駆動モータ２５０Ｌ，２５０Ｒの駆動力を利用して第１速度で第２位置まで移動させたり、トーションバネ２３０の付勢力を利用して第２速度で第２位置まで移動させることができることで、下部パネル２００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。

【０３１６】

すなわち、伝達手段２８０を伝達状態から非伝達状態に変化させることにより、駆動モータ２５０Ｌ，２５０Ｒと回動アーム２７０との連結状態を解除できるようにしていることで、下部パネル２００をトーションバネ２３０の付勢力を利用して第２位置まで移動させるとき、駆動モータ２５０Ｌ，２５０Ｒの負荷がかからないため、駆動モータ２５０Ｌ，２５０Ｒの出力を高めたりすることなく、下部パネル２００を高速で第２位置へ移動させることができる。

【０３１７】

一方、伝達手段２８０を非伝達状態から伝達状態に変化させることにより、駆動モータ２５０Ｌ，２５０Ｒと回動アーム２７０とを連結状態とすることで、下部パネル２００をトーションバネ２３０の付勢力により第２位置まで移動させるときとは異なる速度で移動させることができるばかりか、第２位置へ移動する途中で移動を止めたり減速させたりすることができるため、下部パネル２００の移動態様を多様化することができる。

【０３１８】

また、本実施形態では、ロック機構２４２が駆動機構２４１とは別個に設けられていることで、連結ベルト２９０に負荷をかけることなく、下部パネル２００を第１位置に保持することができる。

【０３１９】

また、下部パネル２００は、第１位置から第２位置と反対側の第３位置に移動可能であり、回動体２６０を第１方向と逆の第２方向に駆動させて伝達手段２８０を伝達状態から非伝達状態に変化させるときに第３位置へ移動することで、高速移動制御（第２移動制御）において第２位置に移動する前に弾みをつけることができる。

【０３２０】

また、本実施形態では、高速移動制御（第２移動制御）を行うときに、回動体２６０を第１方向と逆の第２方向に回動させることで伝達状態を非伝達状態に変化させていることで、プランジャ２７３ａ，２７３ｂが凹部２６４ａ，２６５ａ，２６４ｂ，２６５ｂから逸脱されるときに下部パネル２００が微動することがあっても、第２位置側と反対側であ

る第1位置側に移動するため、第2位置側への移動開始時に遊技者に違和感を与えることがない。なお、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、回転体260を瞬時に高速回転することで伝達状態を非伝達状態に変化させることができれば、回転体260を第1方向に回転させてもよい。

【0321】

上記実施形態では、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、たとえば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記実施形態1で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

10

【0322】

さらに、メダルおよび遊技球など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、たとえば、メダルおよび遊技球など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、メダルおよび遊技球など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および遊技球など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。

【0323】

20

また、上記実施形態において、本発明を遊技機の一例であるスロットマシンに適用した場合について説明したが、たとえば、図50に示すように、遊技機他の一例であり、遊技盤1002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1001にも適用可能である。たとえば、図50に示すパチンコ遊技機1001においては、上記第1実施形態に係る遊技機における演出ボタンユニット600を、パチンコ遊技機1001の下部に設けられた表示パネル1005の表示面1005aに形成している。この演出ボタンユニット600は、演出ボタン621を、表示パネル1005の表示面1005aから突出した第1位置と、この第1位置から退避した第2位置との間を移動する。

【0324】

30

このように設けた演出ボタン621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、たとえば、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、疑似連になるか否かを予告する疑似連予告、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621の突出動作を行うようにすることが可能である。

【0325】

40

また、演出ボタン621は、図50に示すように、パチンコ遊技機1001における表示パネル1005の表示面1005aに設けるものだけでなく、パチンコ遊技機1001の任意の箇所に設けてもよい。また、上記第2実施形態に係る遊技機の演出ボタンユニット310を演出ボタンユニット600に変えて取り付ける構成であってもよい。また、表示パネル1005が設けられている領域に、上記第3実施形態に係る遊技機の下部パネル200を取り付けるようにしてもよい。

【0326】

また、上記実施形態においては、移動体の一例として、遊技者が操作可能な演出ボタン621、演出ボタン300、下部パネル200などを例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。たとえば、スロットマシンにおけるストップスイッチ8L、8C、8

50

Rを上記で示した移動体として、振動モータやLEDなどの演出部品などを備えてもよい。また、移動体として、遊技機に隣接して配置されたカードユニットに設けられた種々のボタンに適用してもよいし、パチンコ遊技機の上方に設けられた呼出ボタンに適用してもよい。すなわち、本発明は、スロットマシンやパチンコ遊技機などの遊技機、および遊技機とともに用いられる装置、すなわち、遊技用装置に適用することができる。

【0327】

〔スロットマシンの各種処理〕

次に、上述したスロットマシン1が実行する各種処理について説明する。図51は、各リールの図柄配列を示す図である。図51の各リールの図柄配列については、右リール2Rにおいてチェリー図柄が5コマ以内に必ず配置されている。また、中リール2Cにおいてスイカ図柄が5コマ以内に必ず配置されている。各リールにおいて、所定時間内で引き込み可能な範囲内は、5コマ以内であるので、後述するチェリーリブ当選時には、必ず右リール2Rにチェリー図柄を導出することが可能であり、スイカ当選時には、必ず中リール2Cにスイカ図柄を導出することが可能である。

【0328】

図52は、ボーナスの種類、ボーナスの図柄組合せ、およびボーナスに関連する技術事項について説明するための図である。入賞役の名称欄には、有利な状態への移行を伴う入賞役であるボーナスの名称を示し、図柄組合せの欄は、その入賞役が入賞となる図柄の組合せを示している。払出枚数作動欄には、BBが作動することが示されている。また、備考欄には、入賞により移行されるボーナスの終了条件が示されている。ボーナスは、各々、予め定められたメダル枚数以上払出されることにより終了する。たとえば、BB1に当選・入賞して制御されるボーナスについては、当該ボーナス中に払出されたメダル枚数が441枚以上となったゲームにおいて終了する。

【0329】

図53および図54は、再遊技役の種類、再遊技役の図柄組合せ、および再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。図53および図54の入賞役の名称欄には、その入賞役の名称として、再遊技役の名称リブ1～リブ16が示されている。また、図柄組合せの欄は、その入賞役（再遊技役）が入賞となる図柄の組合せを示している。払出枚数作動欄には、メダルを用いることなく次のゲームの賭数を自動で設定する（メダルを用いることなく次のゲームを行うことが可能となる）再遊技が付与されることが示されている。また、備考欄には、各リプレイ1～16のその他の呼び方が示されている。たとえば、リブ1は、図柄の停止時にリールの中段にリプレイが揃うことから中段リプレイと称される。また、備考欄には、遊技状態を移行させる契機となるリプレイについて、移行先の遊技状態（RT1～RT3）が示されている。なお、以下では、リプレイのことを単に“リブ”と称することもある。

【0330】

図55、図56は、小役の種類、小役の図柄組合せ、および小役に関連する技術事項について説明するための図である。図55、図56の入賞役の名称欄には、その入賞役の名称として小役の種類が示されている。また、図柄組合せの欄は、その入賞役が入賞となる図柄の組合せを示している。払出枚数作動欄には、入賞時に払出されるメダルの枚数が示されている。図57は、出目の種類、出目の図柄組合せ、および出目に関連する技術事項について説明するための図である。図57の出目は、後述する9枚ベル左1～8、9枚ベル中1～8、9枚ベル右1～8のいずれかに当選しているときであって、当選している9枚ベルの種類に応じた操作手順で操作せずに当選している入賞役を取りこぼしたときのみ導出される特定の出目である。このような特定の出目は、メダルが払出されない。また、図55の備考欄には、入賞役のその他の呼び方と対応する指標図柄などが示されている。指標図柄とは、入賞を発生させる図柄の組合せが入賞ラインLN上に停止したときに、無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う図柄および揃う可能性がある図柄をいう。たとえば、ベル1、ベル2、AT1～AT32の指標図柄は「ベル」であり、スイカの指標図柄は「スイカ」である。本実施の形態では、後述する抽選対象役に当選したときに対応

する指標図柄を報知する告知演出（以下、入賞示唆演出とも称する）を実行する。

【0331】

また、入賞役のうちスイカについては、無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う図柄および揃う可能性がある図柄ではないが、右下がりベル、中段ベル、上段ベルの指標図柄と同じ「ベル」が特定入賞図柄として定められている。特定入賞図柄とは、右下がりスイカの入賞図柄の組合せのうち、右リール2Rに対応する図柄であり、右下がりスイカに当選・入賞するときに入賞ラインLN上に停止され得る図柄である。スイカに当選しているときには、指標図柄を用いた演出と、特定入賞図柄を用いた演出とを実行可能である。告知演出では、指標図柄および特定入賞図柄に相当する図柄のキャラクタ画像が表示される。

10

【0332】

図58は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図である。本実施形態におけるスロットマシン1は、リプレイが所定の当選確率で当選するRT0～RT4と、小役の当選確率がRT0～RT4中であるときよりも向上するボーナスを含む複数種類の遊技状態のうち、開始条件が成立してから終了条件が成立するまで対応するいずれかの遊技状態に制御される（図58の矢印に沿って示した入賞役あるいは出目参照）。具体的には、通常（遊技の大半）は、RT1で制御される。そして、RT1において準備リブ（リブ4）に入賞したときは、RT1よりも再遊技役の当選確率が高いRT2へ移行する。さらに、RT2において突入リブ（リブ5）に入賞したときは、RT2よりも再遊技役の当選確率の高いRT3へ移行する。また、RT2において、転落リブ（リブ2，リブ3）入賞またはベルこぼし（右取りこぼし，中取りこぼし，左取りこぼし）したときにはRT1へ移行する。また、RT3において、転落リブ（リブ2，リブ3）入賞またはベルこぼし（右取りこぼし，中取りこぼし，左取りこぼし）したときにはRT1へ移行する。RT2やRT3は、再遊技役の当選確率がRT1よりも高く遊技者にとって有利な遊技状態である。

20

【0333】

BB1～BB5のいずれかに当選したときには、RT4に制御される。BB1～BB5のいずれかが当選したときに設定される当選フラグは、当選しているBBの入賞が発生するまで持ち越される。また、RT4についても、BB当選からBB入賞発生まで継続して制御される。RT4中においてBB入賞が発生すると、ボーナスに制御されて、図52で説明したメダル枚数以上払出されることによりボーナス終了となり、RT0へ制御される。内部抽選されるリプレイの種類は、RTの種類毎に定められている（図59参照）。ボーナス中においては、操作タイミングおよび操作手順にかかわらず、極めて高い確率でベル入賞を発生させることができ、メダル枚数を効率的に増加させることができる。このため、ボーナスは、遊技者にとって有利な状態である。

30

【0334】

図59および図60は、遊技状態毎に抽選対象役（以下、当選した抽選対象役を当選役ともいう）として読み出される抽選対象役の組合せを示す図である。抽選対象役欄には、その名称を示し、入賞役の組合せ欄には、抽選対象役に含まれる入賞役の組合せを示し、遊技状態欄には、RTの種類毎に、丸印でその抽選対象役が抽選対象であることを示している。たとえば、図59に示すリーチ目リブは、RT0～RT3のいずれの状態においても抽選対象となるがRT4では抽選されない。また、RT4では、はずれ、通リブ、中段チェリーリブ、強チェリーリブ、および、弱チェリーリブ以外のリプレイは、当選しないように設定されている。その代わりに中段チェリーリブ、強チェリーリブ、および、弱チェリーリブの当選確率は、他のRT状態よりRT4の状態となっているときの方が高く設定されている。

40

【0335】

また、図59によりリプレイについてさらに具体的に説明すると、たとえば、RT1の遊技状態において、抽選対象役毎に、リブ4を入賞させる操作手順（以下、正解手順ともいう）が異なるように定められている。たとえば、準備リブ1については、左リール2L

50

を第1停止したときにリプ4を入賞させ、左リール2L以外を第1停止させたときにはリプ4以外のリプ（リプ1）を入賞させるように設定されている。RT1の遊技状態において、準備リプ1～6のいずれかに当選し操作手順に正解すると、リプ4が入賞し遊技状態がRT1より有利なRT2へ移行する。また、中段チェリーリプ、強チェリーリプ、および、弱チェリーリプは、操作タイミングと操作手順とにより導出される入賞役の種類（リプレイの種類）が決定する。具体的な内容については、後述する。

【0336】

また、図60に示すように、RT4以外の遊技状態では、ボーナスが他の入賞役と同時に当選することがある。たとえば、BB1は、BB1のみが単独当選する場合と、BB1とリーチ目リプ、BB1と中段チェリーリプ、BB1と強チェリーリプ、BB1と弱チェリーリプ、BB1とチャンス1、BB1とチャンス2、および、BB1とスイカとのうちいずれかの組合せで当選する場合とがある。また、ボーナス中においては、たとえば、共通ベルが抽選対象役に設定されており、極めて高い確率で当選するように定められている。共通ベルは、操作タイミングにかかわらず入賞を発生し得る役である。このため、ボーナス中においては、操作タイミングおよび操作手順にかかわらず、極めて高い確率で共通ベル入賞を発生させることができ、メダル枚数を効率的に増加させることができる。このため、ボーナスは、遊技者にとって有利な状態である。

【0337】

また、ボーナスと同時に当選する入賞役の割合は、リーチ目>中段チェリーリプ>強チェリーリプ>弱チェリーリプ>スイカ>チャンス1>チャンス2となっている。そして、ボーナスに単独当選する割合は、同時に当選する割合よりも低く設定されてある。よって、遊技者は、何らかの抽選対象役に当選されることが示唆される後述する告知演出（入賞示唆演出）が実行された場合には、ボーナス当選に期待を持つことができる。

【0338】

また、9枚ベル左1～8、9枚ベル中1～8、9枚ベル右1～8は、抽選対象役毎に、取りこぼしのないベル1またはベル2を入賞させる操作手順（正解手順）が異なるように定められている。たとえば、9枚ベル中1では、中リール2Cを第1停止させたときには、確実にベル2を入賞させるようにリール制御が行われ、中リール2C以外を第1停止させたときには、引き込み可能な場合にのみ当選している押し順ベル（上段ベル、AT1、AT12、AT23、AT30）を入賞させ、引き込み不可能な場合に中取りこぼしの出目を導出させるようにリール制御が行われる。

【0339】

また、図59および図60に示す抽選対象役については、内部抽選において当該抽選対象役に当選する当選確率にかかわる判定値数が定められている。たとえば、共通ベルは、RT0～RT4のいずれの状態においても判定値数としてたとえば「360」が定められており、360/65536で当選する。抽選対象役のうち、ボーナスや小役に相当する抽選対象役各々の判定値数は、いずれのRTであっても当選確率が同じとなるように定められている。一方、抽選対象役のうち、再遊技役に相当する抽選対象役各々の判定値数は、RTの種類に応じて当選確率が異なるように定められている。

【0340】

ここで、スロットマシン1における“ゲーム”とは、狭義には、スタートスイッチ7が操作されてからリール2L～2Rが停止するまでをいうが、ゲームを行う際にスタートスイッチ7の操作前の賭数設定や、リール2L～2Rの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれる。

【0341】

[ゲーム処理]

メイン制御部41は、ゲーム制御処理を行って1回のゲームを制御する。ゲーム制御処理では、まず、賭数設定やクレジット精算・賭数精算するためのBET処理が行われる。

【0342】

賭数設定後、スタートスイッチ7が操作されると、所定の乱数回路から乱数値を抽出し

10

20

30

40

50

、当該抽出した乱数値に基づいて入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理（図59、図60など参照）が行われる。乱数回路は、所定の数値範囲（0～65535）内の数値を所定の更新規則にしたがって更新する。メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作されたときに乱数回路が更新している数値を乱数値として抽出する。内部抽選において抽選対象役に当選したときには、当該抽選対象役に含まれる入賞役の当選フラグがRAMの所定領域に設定される。たとえば、BB1に当選したときには、BB1当選フラグが設定され、スイカに当選したときには、スイカの当選フラグが設定される。BB1～BB5の当選フラグについては、当選したBBに入賞するまで持ち越される一方、BB1～BB5以外の入賞役に対応する当選フラグは、入賞の発生の有無にかかわらず、当選したゲームが終了したときに消去される。

10

【0343】

内部抽選処理が終了すると、リール回転処理が行われる。リール回転処理では、前回ゲームのリール回転開始から所定時間（たとえば、4.1秒）経過していることを条件に、リール2L～2Rの回転を開始させた後、ストップスイッチ8L～8Rを有効化し、停止操作に応じてリールの回転を停止させる。なお、リール回転処理では、所定のフリーズ条件が成立しているときに、ゲームの進行を所定期間に亘って遅延（ストップスイッチ8L～8R各々の停止操作の有効化を遅延）させるフリーズ演出を実行するためのフリーズ演出処理を実行した後に、ストップスイッチ8L～8Rを有効化して通常ゲームに移行させるようにしてもよい。

【0344】

リール2L～2Rが停止してリール回転処理が終了すると、入賞ライン上の図柄組合せに基づいて入賞などが発生したか否かを判定する入賞判定処理（図53～図57など参照）が行われる。また、入賞ライン上の図柄組合せに応じて、図58で示した状態に制御する。

20

【0345】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる。払出処理では、入賞の発生に応じてメダルの払出しまたはクレジット加算や、入賞に関わらない各種の処理（たとえば、ボーナス中のメダル払出枚数を計数してボーナスの終了制御に関する処理や、持ち越しのない当選フラグ（小役・再遊技役などの当選フラグ）の消去など）が行われる。また、BB1～BB5のいずれかに入賞したと判定されたときには、入賞したBBの当選フラグを消去する。ゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理（図58など参照）を実行する。これにより、1ゲーム分のゲーム制御処理が終了し、次の1ゲーム分のゲーム制御処理が開始する。

30

【0346】

[ATに関する処理について]

メイン制御部41は、ボーナスやRT2、RT3などの有利な状態に加えて、AT（アシストタイム）に制御可能である。メイン制御部41は、ATに制御するか否かのAT抽選を実行する。また、メイン制御部41は、AT抽選でATに制御すると決定した場合にATに制御し、遊技者にとって有利な図柄組合せを入賞ラインLN上に停止させるための操作手順（押し順）を特定可能なナビ演出を実行するための処理を実行する。

40

【0347】

メイン制御部41は、非AT中においては、特定の抽選対象役（本実施形態では、図59、図60に示す、中段チェリーリブ、強チェリーリブ、弱チェリーリブ、スイカ、BB1～BB5、共通ベル）が当選した場合に、ATに制御するか否かを決定するAT抽選処理を行う。AT抽選処理は、たとえば内部抽選処理において内部抽選が行われた後に実行されるようにしてもよく、1ゲームの進行において予め定められたタイミングで実行されるものであればよい。

【0348】

AT抽選処理では、ATに制御するか否かを決定するとともに、ATに制御すると決定したときには、複数種類のゲーム数（50、100、150、200、250、300）

50

からA Tゲーム数を決定する。A Tゲーム数は、メイン制御部41のR A Mの所定領域において記憶する。また、メイン制御部41は、A Tを開始するタイミングを抽選する。メイン制御部41は、たとえば、A T当選ゲームから0～32ゲーム経過でA Tを開始することを乱数値の抽選により決定する。

【0349】

遊技者にとっての有利度である、A T抽選においてA Tに制御すると決定される信頼度やA Tに制御するときに決定されるA Tゲーム数の期待値（獲得する平均ゲーム数）は、特定の抽選対象役の種類に応じて異なるように定められており、たとえば、中段チェリーリブ、強チェリーリブ、弱チェリーリブ、スイカ、共通ベルの順となり、共通ベルが最も低くなるようにA T抽選が行われる。また、A T抽選においてA Tに制御すると決定される信頼度、および、A Tに制御するときに決定されるA Tゲーム数の期待値は、同じ特定の抽選対象役に当選しているときであっても、当該特定の抽選対象役がB B1～B B5と同時当選していないとき（たとえば、強チェリーリブ当選時）よりも、B B1～B B5と同時当選しているとき（たとえば、B B1＋強チェリーリブ当選時）の方が高くなるようにA T抽選が行われる。

10

【0350】

サブ制御部91は、内部抽選において同時当選役に当選してA T抽選が行われたときには、B B当選およびA T当選したか否かを示唆する当選示唆演出を所定タイミングで実行するための処理を行う。当選示唆演出としては、たとえば、所定画像を液晶表示器51に表示させる演出が設けられている。所定画像を表示させる演出には、たとえば、キャラクタA演出、キャラクタB演出、ボタン演出、連打演出、などが含まれる。このような所定画像を表示させる演出は、スピーカ53、54から所定の効果音を出力する制御や、演出効果L E D52やリールL E D55などを点灯させる制御とともに行われる。なお、いずれかの制御が単独で行われてもよいし、2つ以上の組合せ（たとえば、所定画像と音とが実行され、L E Dの点灯が実行されないなど）で実行されるようにしてもよい。

20

【0351】

キャラクタA演出とは、キャラクタAを表示させる演出である。キャラクタB演出とは、キャラクタBを表示させる演出である。ボタン演出とは、ボタン画像を表示させて演出用スイッチ56への操作を促し、演出用スイッチ56への操作に応じてB B当選あるいはA T当選の信頼度を示唆する所定画像を表示させる演出である。連打演出とは、演出用スイッチ56への連打操作を促し、所定操作期間内における演出用スイッチ56への連打操作に応じて所定のメータ画像を増加させて、M A Xに到達することなどによりB B当選あるいはA T当選している旨を示唆する演出である。

30

【0352】

サブ制御部91は、B B当選およびA T当選しているか、B B当選あるいはA T当選のいずれか一方だけ当選しているか、あるいは、B B当選もA T当選もしていないかに応じて異なる割合で、当選示唆演出を実行するか否か、および、実行する当選示唆演出の種別をいずれにするかを決定するための当選示唆演出抽選処理を実行する。

【0353】

当選示唆演出抽選処理では、少なくともB B当選あるいはA T当選しているときには必ず当選示唆演出を実行する旨を決定し、B B当選もA T当選もしていないときでも所定割合で当選示唆演出を実行する旨を決定する。所定割合は、たとえばB B当選の信頼度が高い小役当選であるとき程、高い割合に設定されている。これにより、当選示唆演出は、B B当選あるいはA T当選している場合だけでなく、B B当選もA T当選もしていないときでも実行される。

40

【0354】

また、当選示唆演出抽選処理では、当選示唆演出を実行すると決定したときには、少なくともB B当選あるいはA T当選しているかいずれにも当選していないかに応じて異なる割合で当選示唆演出の種別を決定する。具体的に、遊技者にとっての有利度であって、実行されたときにB B当選あるいはA T当選している信頼度が、連打演出、ボタン演出、キ

50

キャラクタ B 演出の順となり、キャラクタ A 演出が最も低くなるように、当選示唆演出の種別が決定されるように割合が定められている。なお、実行する演出としては、一の当選示唆演出が決定されるものに限らず、複数の当選示唆演出が決定され得るようにしてもよい。

【0355】

サブ制御部 91 は、A T 抽選時コマンドにより、A T の当選または非当選、A T ゲーム数、A T 開始タイミングを特定する。当選示唆演出を実行する所定タイミングは、A T を開始するタイミングの抽選（A T 当選ゲームから 0 ～ 32 ゲーム経過で A T を開始することの抽選）で決定された A T 開始タイミングの前ゲームである。たとえば、A T 開始タイミングが 0 ゲーム後と決定されたなら当該ゲーム（A T 当選ゲームにて A T 当選が報知される）に当選示唆演出が実行される。また、A T 開始タイミングが 32 ゲーム経過後と決定されたなら 31 ゲーム間は、前兆演出（A T 当選を煽る演出）を実行し、32 ゲーム目に当選示唆演出を実行し、A T 当選を報知する。

10

【0356】

ここで、サブ制御部 91 は、A T に非当選したことを A T 抽選時コマンドにより特定した場合にもガセの演出として当選示唆演出（A T が非当選であることを報知する演出）を実行する。たとえば、サブ制御部 91 は、A T 抽選時コマンドにより A T に非当選であることを特定することができるが、A T を開始するタイミングは、メイン制御部 41 では決定されていない。このような場合には、サブ制御部 91 が 0 ～ 32 ゲームからガセの当選示唆演出を実行するゲーム数の抽選を行い、ガセの当選示唆演出のゲーム数を決定する。

20

【0357】

メイン制御部 41 は、B B 当選せずに A T 当選しているときには A T 開始タイミングとなったときに、A T フラグを設定して A T に制御する。一方、メイン制御部 41 は、B B 当選とともに A T 当選しているときには、B B 入賞してボーナスが終了したときに A T フラグを設定し、ボーナス終了後の次のゲームから A T に制御する。ここで、A T への制御は、たとえば A T 開始タイミングが 10 ゲームと決定されている場合には、10 ゲームが 0 ゲームとなったタイミングで制御されるようにしてもよいし、0 ゲームとなった次のゲームのタイミングで制御されるようにしてもよい。

【0358】

A T フラグは、メイン制御部 41 の R A M の所定領域において記憶し、A T ゲーム数が 0 に到達したときにクリアされる。メイン制御部 41 は、A T フラグに基づいて A T 中であるか否かを特定する。A T 中においては、後述するようにナビ演出が実行される結果、R T 3 に制御可能となる。A T 開始後における A T ゲーム数の減算は、たとえば、R T 2 において突入リブに当選（減算開始契機が成立）した次のゲームから開始する。B B 終了後に開始される A T についても同様である。これにより、メイン制御部 41 は、決定した A T ゲーム数にわたり A T + R T 3 に制御可能となる。

30

【0359】

メイン制御部 41 は、A T 中においては、特別の抽選対象役（本実施形態では、B A R 揃いリブ、中段チェリーリブ、強チェリーリブ、弱チェリーリブ、チャンス 1、チャンス 2、スイカ。）が当選した場合に、A T ゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選は、たとえば内部抽選処理において内部抽選が行われた後に実行されるようにしてもよく、1 ゲームの進行において予め定められたタイミングで実行されるものであればよい。

40

【0360】

上乗せ抽選では、A T ゲーム数を上乗せするか否かを決定するとともに、上乗せすると決定したときには、複数種類のゲーム数（50、100、150、200、250、300）から A T ゲーム数に上乗せする上乗せゲーム数を決定する。決定された上乗せゲーム数は、メイン制御部 41 の R A M の所定領域において記憶されている A T ゲーム数に加算される。これにより、メイン制御部 41 は、A T に制御するゲーム数を上乗せする。

【0361】

50

サブ制御部 9 1 は、上乗せ抽選が行われたときには、上乗せ当選したか否かを示唆する上乗せ示唆演出を所定タイミングで実行するための処理を行う。上乗せ示唆演出としては、所定画像を液晶表示器 5 1 に表示させる演出など、どのようなものであってもよい。

【0362】

また、サブ制御部 9 1 は、いずれかの抽選対象役に当選したときおよびいずれかの入賞役の入賞が発生したときに対応する指標図柄を報知する告知演出（入賞示唆演出）を実行する。たとえば、図 5 5 に示すように、右下ベル、中段ベル、上段ベルの指標図柄は、ベルである。また、スイカについては、無効ライン L M 4 に揃う図柄および揃う可能性がある図柄ではないが、ベルの指標図柄と同じ「ベル」が特定入賞図柄として定められている。特定入賞図柄とは、スイカに含まれる右下スイカの入賞図柄の組合せのうち、右リール 2 R に対応する図柄であり、右下スイカに入賞するときに入賞ライン L N 上に停止され得る図柄である。スイカに当選しているときには、指標図柄を用いた演出と、特定入賞図柄を用いた演出とを実行可能である。告知演出では、指標図柄および特定入賞図柄に相当する図柄のキャラクタ画像が表示される。また、チェリーリブに当選しているときは、チェリーに当選したことを示す告知演出（入賞示唆演出）が実行される。たとえば、チェリーリブに当選したとき（強チェリーリブ、弱チェリーリブ、中段チェリーリブのいずれかに当選したとき）には、チェリー図柄に対応するキャラクタ画像が表示される。

【0363】

〔各種コマンドについて〕

メイン制御部 4 1 は、上記に例示した処理の実行に応じた遊技の進行状況および処理結果を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、各種処理を行う。

【0364】

本実施形態では、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して、内部当選コマンド、押し順コマンド、ストップスイッチやスタートスイッチの操作コマンド、遊技状態コマンド、A T 抽選時コマンド、A T 中コマンド、および A T ゲーム数コマンドなどを含む複数種類のコマンドを送信する。

【0365】

内部当選コマンドは、内部抽選において当選した抽選対象役が属するグループ（たとえば、チェリー役をまとめたチェリーグループ、および押し順ベルをまとめた押し順ベルグループなど）を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ 7 が操作されてゲームが開始したときに送信される。サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドに基づいて、所定の入賞役に当選しているときに当該入賞役のグループを特定可能である。

【0366】

押し順コマンドは、内部抽選において当選した抽選対象役に応じて、遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止させるための操作手順（正解手順ともいう）を特定可能なコマンドである。押し順コマンドは、A T 中にナビ対象役に当選したときに送信される。たとえば、A T 中においては、正解手順を特定可能な押し順コマンドが送信される。一方、非 A T 中においては、正解手順を特定可能なコマンドとは異なり、正解手順にかかわらず予め定められた標準手順（たとえば左第 1 停止）を特定可能な押し順コマンドが送信される。サブ制御部 9 1 は、押し順コマンドを受信することにより、正解手順を特定可能となる。

【0367】

ストップスイッチやスタートスイッチの操作コマンドはストップスイッチやスタートスイッチが操作されたことを示すコマンドであり、各操作時に送信される。遊技状態コマンドは遊技状態が移行したときに送信される。具体的には R T が移行したときやボーナスに制御されたときに送信される。

【0368】

A T 抽選時コマンドは、A T 抽選が行われたときに送信され、A T 抽選に当選したか否か、当選した A T ゲーム数が何ゲームであるか、および、A T 開始タイミングが何ゲーム

目（A T当選から何ゲーム目）であるかなどを特定可能なコマンドである。

【0369】

A T中コマンドは、ゲームが開始したときに送信され、当該ゲームがA T中におけるゲームであるか否かを特定可能なコマンドである。たとえば、A Tゲーム数が付与されていてもA TフラグがセットされておらずA Tが開始されていなければ、非A Tを特定可能なコマンドが送信され、A Tゲーム数が付与されておりかつA TフラグがセットされておりA Tが開始されているときには、A Tを特定可能なコマンドが送信される。

【0370】

A Tゲーム数コマンドは、メイン制御部41が管理するA Tゲーム数を特定可能なコマンドであって、ゲームが開始したときに送信される。たとえば、A Tゲーム数が0であるときには、0を特定可能なコマンドが送信され、A Tゲーム数が100であるときには、100を特定可能なコマンドが送信される。

【0371】

B B抽選およびA T抽選の結果としては、いずれも非当選であったときには「残念！」といったメッセージを液晶表示器51に表示させる演出が実行され、B B当選であったときには「B B確定！」といったメッセージを液晶表示器51に表示させる演出が実行され、A T当選であったときには「A T確定！」といったメッセージとともに「100ゲーム獲得！」といったように獲得したA Tゲーム数を特定可能なメッセージを液晶表示器51に表示させる演出が実行され、B B当選かつA T当選であったときには「B B・A T確定！」といったメッセージとともに「B B終了後100ゲームに亘りA T！」といったように獲得したA Tゲーム数を特定可能なメッセージを液晶表示器51に表示させる演出が実行される。なお、B B当選したゲームにおいてB B入賞した場合には、サブ制御部91は、B B当選を報知するための当選示唆演出を実行しない。

【0372】

また、サブ制御部91は、A T中コマンドに基づきA T中であるか否かを判別して、状態に応じた背景画像による演出を液晶表示器51において実行させるとともに、A T中であるときには内部当選コマンドおよび押し順コマンドに基づきナビ演出を実行する。また、サブ制御部91は、A Tゲーム数コマンドに基づき、A Tゲーム数のみならず、前回受信時のA Tゲーム数との差数を算出することでA T当選あるいは上乗せ当選により獲得したA Tゲーム数を特定し、上乗せゲーム数を報知する。

【0373】

本実施の形態では、状態に応じた背景画像による演出、ナビ演出、当選示唆演出、および、上乗せ示唆演出などをサブ制御部91が所定の報知手段を制御することにより実行する例について説明した。しかし、これらサブ制御部91の制御に替えてあるいは加えて、状態に応じた背景画像による演出、ナビ演出、当選示唆演出、および、上乗せ示唆演出などについては、メイン制御部41に接続された報知手段を当該メイン制御部41が制御することにより実行するようにしてもよい。たとえば、状態に応じた背景画像による演出については、払出数表示部12を用いて、状態に対応する情報を表示することにより実行するようにしてもよい。また、ナビ演出については、左・中・右停止有効LED22L～22Rを用いて、停止すべきストップスイッチに対応するLEDのみを点灯させることにより実行するようにしてもよい。なお、左・中・右停止有効LED22L～22Rとは、ストップスイッチ8L、8C、8Rの内部に設けられ、通常時においては対応するストップスイッチ8L、8C、8R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LEDである。また、当選示唆演出、および、上乗せ示唆演出については、払出数表示部12を用いて、抽選結果に応じた情報を表示し、A T当選あるいは上乗せ当選しているときには獲得したA Tゲーム数を表示するようにしてもよい。

【0374】

〔ゲームの流れ〕

ここで、図58を再び参照し、ゲームの流れに関しまとめて説明する。まず、R T4およびボーナス以外のR T0～R T3におけるゲームの流れを説明する。R T0～3におい

ては、A T中であるか否かによって、それぞれ、以下に説明するようなゲームの流れとなる。まず、非A T中のゲームの流れについて説明する。

【0375】

設定変更状態が終了した後において、R T 0に制御される。設定変更状態に制御されることにより非A Tとなるため、R T 0ではA Tに制御されず、ナビ演出が実行されない。このように、R T 0においてナビ演出が実行されることがないため、R T 0においてベル当選時における操作手順（操作順序、操作タイミング）によっては、R T 1へと移行する出目であるベルこぼしが導出される（図57参照）。よって、いつまでも移行出目が導出されずにR T 1に移行されないといった不都合の発生を防止することができる。

【0376】

R T 1では、準備リプに入賞することにより、R T 2に移行する。準備リプに入賞するためには、図58および図59で示したように、準備リプ1～6のいずれかに当選しかつ準備リプを入賞させるための操作手順で停止操作する必要がある。

【0377】

また、R T 2に制御された場合でも、当該R T 2への制御を維持することが困難となるように設定されている。すなわち、図58および図59で示したように、R T 2では、維持リプ1～3に当選する可能性があり、維持リプ1～3のいずれかに当選しているときには、当選している維持リプの種類に応じて定められた所定の押し順（所定の操作手順。たとえば、維持リプ1当選時は左第1停止、維持リプ2当選時は中第1停止、維持リプ3当選時は右第1停止）で停止操作したときにリプ1が入賞してR T 2を維持できる一方、所定の押し順以外の押し順で停止操作したときには転落リプレイ（リプ2，リプ3）が入賞してR T 1に転落してしまう。

【0378】

さらに、R T 2で9枚ベル左1～8、9枚ベル中1～8、9枚ベル右1～8のいずれかに当選しているときには、操作手順によってR T 1へと移行する出目であるベルこぼしが導出されてR T 1に転落してしまう。また、図58および図59で示したように、R T 2では、突入リプに当選する可能性があり、このときに、所定の押し順で停止操作すると突入リプ（リプ5）が入賞してR T 3に制御される可能性がある。しかし、R T 3に制御された場合でも、ベル当選時の押し順や操作タイミングによっては、R T 1へと移行する出目であるベルこぼしが導出されてR T 1に転落してしまう。その結果、非A T中のときの遊技の大部分は、R T 1において消化されることとなる。

【0379】

次に、A T中であるときのゲームの流れについて説明する。R T 1では、準備リプ1～6のいずれかに当選したときに、準備リプを入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行され得る。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、準備リプの入賞によりR T 2に移行させることができる。R T 2では、維持リプ1～3のいずれかに当選したときに、通常リプレイ（通リプ）を入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行され得る。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、通常リプレイ入賞によりR T 2を維持することができる。また、R T 2では、ベル（9枚ベル）当選時に、右下ベル（ベル1）または中段ベル（ベル2）を入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行される。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、移行出目の導出を回避させてR T 2を維持させることができる。さらに、R T 2では、突入リプ1～6のいずれかに当選したときに、突入リプ（リプ5）を入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行され得る。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、突入リプ（リプ5）入賞によりR T 3に移行させることができる。

【0380】

R T 3では、ベル当選時に、右下ベル（ベル1）または中段ベル（ベル2）を入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行される。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、移行出目の導出を回避させてR T 3を維持させることができ

る。なお、R T 3 のベル当選時において、操作手順を誤るなどしてベルこぼし停止となったときには、R T 1 に転落する。

【0381】

このように、本実施の形態のスロットマシン1において、A T 中であるときには、R T 3 に制御されるように、かつR T 3 が維持されるように、ナビ演出が実行されるため、A T 中であるときの遊技の大部分は、R T 3 において消化されることとなる。なお、A T はA T ゲーム数が0になると終了する。A T のゲーム数は、R T 3 + A T (本実施の形態では、遊技者にとって有利なR T 3 においてA T に制御されている状態を、特に、アシストリプレイタイム(以下、A R T という)と呼ぶ。)に制御することが可能になったゲームの次ゲーム、すなわちR T 3 で突入リブ1~6のいずれかに当選し、突入リブ(リブ5)が入賞可能となったゲームの次ゲームからカウント開始される。これにより、実質的にはA R T でA T ゲーム数分のゲームを消化するとA T が終了する。そして、A T の終了によりA R T が終了することとなる。

【0382】

A R T が終了した後においてはナビ演出が実行されなくなるが、移行出目が導出するまでR T 3 への制御が維持される。しかし、A R T が終了した後のR T 3 中は、非A T 中であるため、ベル当選時に、タイミングによっては移行出目が導出されてR T 1 に転落してしまう。その結果、A R T が終了した後のR T 3 中においては、A R T が終了してから極めて早い段階で移行出目が停止することによりR T 1 に移行される。

【0383】

次に、B B 1 ~ B B 5 に当選した後のゲームの流れについて説明する。いずれのR T に制御されているかにかかわらず、B B 1 ~ B B 5 に当選したときには、図58で示したとおり、R T 4 へ制御される。また、B B 当選ゲーム終了後の次ゲームにおいて当選示唆演出が実行されてB B 当選している旨が報知されて、遊技者はB B 1 ~ B B 5 に当選したことを把握することができる。B B 入賞が発生すると、対応するボーナスに移行されて、所定の終了枚数払出されたときに終了して、R T 0 へ移行される。

【0384】

[小役当選時のリール制御について]

図61~図65は、小役当選時のリール制御について説明するための図である。本実施の形態では、チェリーリブ(強チェリーリブ、弱チェリーリブ、中段チェリーリブ)やスイカなどの抽選対象役に当選したときに、告知演出(入賞示唆演出)が実行される。告知演出(入賞示唆演出)が実行されることにより、いずれの抽選対象役に当選したかを示唆することが可能となる。これらの演出が実行されているにも関わらず、告知演出(入賞示唆演出)で表示されるキャラクタ画像(たとえば、チェリーを示す図柄やスイカを示す図柄)が入賞ライン上ではなく、無効ライン上の表示結果を示すものである場合、無効ライン上の表示結果を遊技の結果であると誤認させてしまう虞がある。

【0385】

本実施の形態では、このような告知演出(入賞示唆演出)で表示される画像に対する遊技者の誤認を防止するために、入賞ラインL N 上に実際に表示される図柄との関係において、以下のようなリール制御を実行している。図61は、強チェリーリブまたは弱チェリーリブに当選したときのリール制御を示している。図61では、左、中、右の停止順で停止操作が実行されている。左、中、右の停止順で停止操作する場合は、左リール2 L において図51に示す3番の赤7図柄を透視窓3の枠内(枠の上段の位置)に狙いストップスイッチ8 L を停止させる。このような位置でストップスイッチを押せば、チェリーやスイカの取りこぼしを抑えることができる。強チェリーリブに当選した場合には、チェリーのキャラクタ画像を液晶表示器51の表示領域51 a に表示する告知演出(入賞示唆演出)が実行される。

【0386】

図61(a)~(c)は、目押し成功となるタイミングで操作された場合を示し、図61(d)~(f)は、目押し失敗となるタイミングで操作された場合を示す。目押し成功

10

20

30

40

50

となるタイミング、目押し失敗となるタイミングについて、図 5 1 を用いて具体的に説明する。たとえば、強チェリーリブ当選時に左リール 2 L を第 1 停止させるとき、図 5 1 の 2 番のチェリー図柄を左リール 2 L の下段に停止できたときが目押し成功となるタイミングである。2 番のチェリー図柄から 4 コマ先にある図柄までが引き込み可能な範囲であるため、18 番の blanks 図柄、19 番のリプレイ図柄、20 番のベル図柄、1 番のスイカ図柄が左リール 2 L の下段の位置にある場合および、2 番のチェリー図柄が左リール 2 L の下段の位置にある場合にストップスイッチ 8 L の停止操作が実行されるとチェリー図柄を左リール 2 L の下段の位置に停止させることが可能となる。このような場合が目押し成功となるタイミングである。また、3 番の赤 7 図柄～17 番のバー図柄を左リール 2 L の下段の位置にある場合にストップスイッチ 8 L の停止操作が実行されるとチェリー図柄は、左リール 2 L の下段の位置に停止させることが不可能となる。このような場合が目押し失敗となるタイミングである。

10

【0387】

強チェリーリブ当選時に目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L が停止操作された場合には、図 6 1 (a) に示すように左リール 2 L の下段にチェリー図柄が停止する。次いで、中リール 2 C において図 5 1 に示す 3 番の赤 7 図柄を透視窓 3 の枠内に狙いストップスイッチ 8 C を停止させる。目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 C が停止操作された場合には、図 6 1 (b) に示すように中リールの中段にチェリー図柄が停止する。また、右リール 2 R は、5 コマ以内に必ずチェリー図柄が配列されているため、強チェリーリブ当選時は、図 6 1 (c) に示すように上段に必ずチェリー図柄が停止する。図 6 1 (c) に示すように、入賞ライン LN 上には、チェリー図柄が 3 つ停止し、再遊技役が入賞する。これは、図 5 9 に示す強チェリーリブ当選時のリブ 15 の入賞を示す図柄組合せが導出された場合を示している。

20

【0388】

また、強チェリーリブ当選時に目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ 8 L が停止操作された場合には、図 6 1 (d) に示すように左リール 2 L の下段にリプレイ図柄が停止する。次いで、中リール 2 C において、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 C が停止操作された場合には、図 6 1 (e) に示すように中リールの中段にリプレイ図柄が停止する。しかし、右リール 2 R は、5 コマ以内に必ずチェリー図柄が配列されているため、目押し失敗のタイミングであるか否かに関わらず、強チェリーリブ当選時に右リール 2 R には、図 6 1 (f) に示すように上段に必ずチェリー図柄が停止する。図 6 1 (f) に示すように、入賞ライン LN 上には、リプレイーリプレイーチェリーとなる図柄組合せで図柄が停止し、再遊技役が入賞する。これは、図 5 9 に示す強チェリーリブ当選時のリブ 16 の入賞を示す図柄組合せが導出された場合を示している。

30

【0389】

なお、左リール 2 L については目押しが成功し、中リール 2 C は目押しが失敗した場合には、チェリーーリプレイーチェリー図柄組合せが入賞ライン LN 上に表示される。また、左リール 2 L については目押しが失敗し、中リール 2 C は目押しが成功した場合には、リプレイーチェリーーチェリー図柄組合せが入賞ライン LN 上に表示される。いずれにしても入賞ライン LN 上（右リール 2 R の上段）には、チェリー図柄が表示されることとなる。

40

【0390】

サブ制御部 9 1 によりチェリーリブ当選を示唆する演出が実行され、図 6 1 (a) ～ (c) に示すように、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L ～ 8 R が操作されたときは、左リール 2 L と中リール 2 C とを含む入賞ライン LN 上にチェリー図柄が揃う。また、サブ制御部 9 1 によりチェリーリブ当選を示唆する演出が実行され、図 6 1 (d) ～ (f) に示すように、目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ 8 L ～ 8 R が操作されたときは、入賞ライン LN 上の左リール 2 L と中リール 2 C とにリプレイ図柄が揃う一方、入賞ライン LN 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出される。このように、成功タイミングとは異なるタイミングでストップスイッチ 8 L ～ 8 R が操作されたとき

50

であっても、入賞ラインL N上の右リール2 Rには、チェリーリブ当選を示す表示結果が導出される。つまり、告知演出（入賞示唆演出）で表示される図柄が、入賞ラインL N上に必ず表示されることになる。よって、目押し成功となるタイミングでも、目押し失敗となるタイミングでも入賞ラインL N上に表示された表示結果がチェリーリブ当選であることを示すことができ、入賞ラインL N上に表示された表示結果が遊技の結果ではないという誤認を防止することができる。

【0391】

また、図61(c)に示すように、強チェリーリブ当選時に、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ8 L～8 Rが操作されたときには、入賞ラインL N上の左リール2 L、中リール2 Cのみならず右リール2 Rにもチェリー図柄が揃う。よって、左リール2 L、中リール2 Cにチェリー図柄が導出されているか否かに関わらず、右リール2 Rにもチェリー図柄を導出することができるので、図61(c)、(f)に示すように、右リール2 Rに対する制御内容を共通化することができる。

10

【0392】

また、図61(c)、(f)に示すように、目押しを成功し全てのリールにチェリー図柄が導出された場合であっても、目押しを失敗し左リール2 L、中リール2 Cにチェリー図柄が導出されず、入賞ラインL N上の右リール2 Rにチェリー図柄が導出された場合であっても、強チェリーリブの入賞として再遊技役が入賞する。よって、左リール2 L、中リール2 Cにチェリー図柄が導出されなくても入賞が発生するので、遊技の興趣が向上する。

20

【0393】

また、図61(g)に示すように、弱チェリーリブ当選時に目押し成功となるタイミングでストップスイッチ8 L～8 Rが停止操作された場合には、入賞ラインL N上の左リール2 Lと中リール2 Cとにチェリー図柄が導出され、入賞ラインL N上の右リール2 Rには、チェリー図柄が導出されない。その代わり、右リールにおいては、無効ラインL M 4上（右リール2 R下段）にチェリー図柄が導出される。よって、チェリーリブ当選を示唆する入賞示唆演出が実行され、目押し成功となるタイミングで停止操作が実行された場合には、右リール2 Rにおけるチェリー図柄の位置により、強チェリーリブ当選であるのか弱チェリーリブ当選であるのかを確認することができる。なお、図61(g)は、弱チェリーリブ当選時のリブ15の入賞を示す図柄組合せが導出された場合を示している。

30

【0394】

また、図61(h)に示すように、弱チェリーリブ当選時に目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ8 L～8 Rが停止操作された場合には、入賞ラインL N上の左リール2 Lと中リール2 Cとにリプレイ図柄が導出され、入賞ラインL N上の右リール2 Rに、チェリー図柄が導出される。この入賞ラインL N上の図柄組合せ（リプレイーリプレイーチェリー）は、強チェリーリブ当選時に目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ8 L～8 Rが停止操作された場合の入賞ラインL N上の図柄組合せと同じである。よって、入賞ラインL N上に表示された表示結果がチェリーリブ当選であることを示すことができ、入賞ラインL N上に表示された表示結果の誤認を防止することができる。なお、図61(f)と図61(h)とは同じ表示結果が導出されることから、チェリーリブ当選したことは判断できるが、チェリーリブの強弱までは、判断できない。

40

【0395】

なお、弱チェリーリブ当選時に、左リール2 Lまたは、中リール2 Cのいずれか一方のみ目押しが成功した場合には、目押しが成功したリールの入賞ラインL N上にチェリー図柄を導出させ、失敗したリールにはリプレイ図柄を導出させるリール制御が行われる。そして、右リール2 Rについては、入賞ラインL N上（右リール2 R上段）にチェリー図柄を導出させる制御が行われる。

【0396】

図62は、中段チェリーリブに当選したときを示している。図62では、中、左、右の停止順で停止操作が実行されている。中リール2 Cを第1停止する際には、図51に示す

50

3番の赤7図柄を透視窓3の枠内に狙いストップスイッチ8Lを停止させる。赤7図柄は、チェリー図柄と赤色の態様という点で共通する図柄である。

【0397】

中段チェリーリブ当選時に中リール2Cを目押し成功となるタイミングで操作した場合、図62(a)に示すように、中リール2Cの中段に赤7図柄が停止する。さらに、左リール2Lを目押し成功となるタイミングで操作した場合、図62(b)に示すように、左リール2Lの中段にチェリー図柄が停止する。さらに、右リール2Rを目押し成功となるタイミングで操作した場合、図62(c)に示すように、右リール2Rの上段にチェリー図柄が停止するとともに右リール2Rの下段に赤7図柄が停止する。なお、図62(c)は、中段チェリー入賞とともにBB5が同時当選している場合の図柄組合せである。このように、右リール2Rのチェリー図柄の配列のみではなく、中リール2Cの赤7図柄によってもチェリーリブ当選を示唆することができ、チェリー当選となる遊技の結果が入賞ラインLN上にないことの誤認を防止することができる。

10

【0398】

なお、左リール2Lおよび中リール2Cのいずれも目押し失敗となるタイミングでストップスイッチを操作したときは、左リール2Lおよび中リール2Cには、入賞ラインLN上にリプレイ図柄が導出され、右リール2Rの上段にチェリー図柄が導出される。つまり、図61(f)や図61(h)と同じ制御が実行される。このように、弱チェリーリブ、強チェリーリブ、中段チェリーリブのいずれに当選していても目押し失敗となるタイミングで実行されたときの制御を共通化することができる。また、左リール2Lまたは、中リール2Cのいずれか一方のみ目押しが成功した場合には、目押しが成功したリールの入賞ラインLN上にチェリー図柄を導出させ、失敗したリールにはリプレイ図柄を導出させるリール制御が行われる。そして、右リール2Rについては、入賞ラインLN上(右リール2R上段)にチェリー図柄を導出させる制御が行われる。

20

【0399】

図63は、スイカに当選したときを示している。図63では、左、中、右の停止順で停止操作が実行されている。図63(a)～(c)は、目押し失敗となるタイミングで操作された場合を示す。目押し失敗となるタイミングについて、図51を用いて具体的に説明する。たとえば、スイカ当選時に左リール2Lを第1停止させるとき、図51の1番のスイカ図柄、6番のスイカ図柄、11番のスイカ図柄を左リール2Lの上段に停止できたと

30

【0400】

スイカ当選時に目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ8Lが停止操作された場合には、図63(a)に示すように左リール2Lの上段にBAR図柄が停止する。なお、BAR図柄は、スイカを構成する図柄として使用される図柄である。次いで、中リール2Cにおいては、5コマ以内に必ずスイカ図柄が配置されているため、目押しのタイミングに関わらず、スイカ当選時に中リール2Cには、図63(b)に示すように中段に必ずスイカ図柄が停止する。また、スイカ当選時に目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ8Rが停止操作された場合には、図63(c)に示すように右リール2Rの下段にブランク図柄a(ブラa)が停止する。

40

【0401】

中リール2Cにおいては、5コマ以内に必ずスイカ図柄が配置されているため、図63に示すように、スイカ当選時には、中リール2Cにおいて必ずスイカ図柄が中段に表示されるようにリール制御を実行することができる。このようにすれば、入賞ライン上にスイカ図柄が表示されることで、告知演出(入賞示唆演出)で表示される図柄が、入賞ラインLN上に必ず表示されることになる。よって、スイカ当選となる遊技の結果が入賞ラインLN上にないことの誤認を防止することができる。

【0402】

50

図64は、強チェリーリブ、弱チェリーリブ、あるいは中段チェリーリブに当選したときを示している。図64では、右、中、左の停止順で停止操作が実行されている。図64(a)に示すようにリールが回転しているときから右リール2Rを第1停止させる。図64(b)に示すように、右リール2Rを第1停止させた場合、チェリーリブに当選したときには、入賞ライン上にある右リール2Rの上段に必ずチェリー図柄が出現する。よって、第1停止の段階でチェリーリブ当選を示唆することができる。しかし、この時点では、左リール2Lと中リール2Cとには、どのような図柄が停止されるかが不明であるので、チェリーリブが強、弱、中段のいずれであるかまでは分からない。

【0403】

目押し成功となるタイミングでストップスイッチ8L, 8Cが停止操作された場合に、強チェリーリブ当選時は、図64(c)に示すように、入賞ライン上にチェリー図柄が揃う。また、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ8L, 8Cが停止操作された場合に、弱チェリーリブ当選時は、図64(d)に示すように、入賞ライン上にリプレイチェリーチェリーとなる図柄が揃う。また、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ8L, 8Cが停止操作された場合に、中段チェリーリブ当選時は、図64(e)に示すように、無効ラインLM2上(左リール2Lの中段)にチェリー図柄が導出される。なお、図64(e)は、ボーナスと中段チェリーリブとが同時当選しているときを示している。中段チェリーリブ当選単独の場合は、右下がりに赤7図柄が揃うことはない。

【0404】

このように、チェリーリブ当選時に右リール2Rが最初に停止された場合には、入賞ラインLN上の右リール2Rにチェリー図柄が導出される。よって、左リール2Lおよび中リール2Cの操作前に入賞ラインLN上に表示される表示結果がチェリー当選であることを示唆することができる。つまり、告知演出(入賞示唆演出)で表示される図柄が、入賞ラインLN上に表示されることが第1停止の時点で示唆されることになる。よって、チェリー当選となる遊技の結果が入賞ラインLN上にないことの誤認を防止することができる。

【0405】

図65は、スイカに当選したときを示している。図65では、中、右、左の停止順で停止操作が実行されている。図65(a)に示すようにリールが回転しているときから中リール2Cを第1停止させる。図65(b)に示すように、中リール2Cを第1停止させた場合、スイカに当選しているときには、入賞ライン上にある中リール2Cの中段に必ずスイカ図柄が出現する。よって、第1停止の段階でスイカ当選を示唆することができる。

【0406】

このように、スイカ当選時に中リール2Cが最初に停止された場合には、入賞ラインLN上の中リール2Cにスイカ図柄が導出される。よって、左リール2Lおよび右リール2Rの操作前に入賞ライン上に表示される表示結果の誤認を防止することができる。

【0407】

[各種報知部の報知態様について]

本実施の形態のスロットマシン1には、遊技に関する各種の情報を報知する複数の報知部が設けられている。各種報知部は、小役入賞時に報知態様を変化させる。図66は、各種報知部の報知態様を説明するための図である。スロットマシン1の報知部としては、図66(a)に示すような、設定されている賭数を報知するための1BETLED14、2BETLED15、3BETLED16(以下、BET表示部と称する)がある。また、スロットマシン1の報知部としては、図66(b)に示すような、メダルの払出枚数を表示する払出数表示部(遊技補助表示器)12がある。また、スロットマシン1の報知部としては、図66(c)に示すような、小役が入賞しときにリールLED55を点灯させ、小役が入賞したことを報知する透視窓3に対応する透過領域51b(以下、入賞表示部と称する)がある。

【0408】

図66(a)~(c)は、遊技(ゲーム)がされた結果、小役入賞として中段ベルの入

10

20

30

40

50

賞が発生したときの各種報知部の報知状態を示している。また、図 6 6 (d) ~ (f) は、各種の条件の成立により、初期状態となったときの各種報知部の報知状態を示している。たとえば、中段ベルの入賞が発生した際には、図 5 5 に示すように 9 枚のメダルの払出しがある。中段ベルの入賞が発生した場合には、図 6 6 (a) に示すように、B E T 表示部が点灯状態に維持される。また、中段ベルの入賞が発生した場合には、図 6 6 (b) に示すように、払出数表示部 1 2 が 9 枚を示す値で表示される。払出数表示部 1 2 は、セグメント表示により表示される。また、中段ベルの入賞が発生した場合には、図 6 6 (c) に示すように、中段ベルが入賞したことがリール L E D 5 5 の点灯により示される。リール 2 L ~ 2 R の中段に示されるベル図柄 (図 5 5 に示す指標図柄) に対応する部分が発光することが、入賞表示部により確認できる。

10

【0409】

また、図 6 6 (a) ~ (c) のように、中段ベルの小役入賞が発生してから B E T 操作されることなく所定時間として 30 秒が経過すると、各種報知部は、図 6 6 (d) ~ (f) のような初期状態へと表示態様が変化する。たとえば、B E T 表示部は、図 6 6 (a) の状態から 30 秒が経過すると、図 6 6 (d) に示す L E D の消灯状態へと B E T 表示部の表示態様が変化する。また、払出数表示部 1 2 は、図 6 6 (b) に示す「09」の表示から図 6 6 (e) に示す「00」の状態へと変化する。また、入賞表示部は、図 6 6 (c) に示すリール L E D 5 5 の点灯状態から図 6 6 (f) に示すリール L E D 5 5 の消灯状態へと変化する。

【0410】

20

ここで、30 秒の経過時間は、遊技制御基板 40 側に設けた小役の払出しによる表示が実行されてから計時が開始されるタイマ (図示省略) により、計時されるようにすればよい。また、リール L E D 5 5 の点灯時間に関しては、メイン制御部 41 からサブ制御部 91 に送信されるタイマの計時に関する情報に基づいて消灯の制御が実行されるようにすればよい。なお、小役入賞時の計時の開始時点は、3 つのリール 2 L, 2 C, 2 R が停止した時点からでもよく、メダルの払出しが完了した時点からでもよい。

【0411】

ここで、所定時間として示した 30 秒は、特定モードへの移行時間と同じ時間である。特定モードとは、デモ演出 (デモンストレーション演出) を実行するモードのことである。デモ演出では、たとえば、液晶表示器 51 の表示領域 51 a にスロットマシン 1 の演出で登場するキャラクターやストーリーの内容、実行される演出を説明する映像などが流れる。特定モードとしてのデモ演出を解除するには、メダルを投入したり、B E T 操作があればよい。

30

【0412】

なお、特定モードでは、所定時間として 30 秒経過することにより節電モードに移行するようにしてもよい。節電モードとは、遊技者が遊技をしていないときのスロットマシン 1 における消費電力を抑えるために、光量や音量を遊技中よりも減少させるモードのことである。たとえば、節電モードでは、液晶表示器 51 の表示領域 51 a の光量が減少されるとともに、音量が無しに設定される。また、表示領域 51 a には、現在節電モードであることを示す「節電モード」の文字が表示される。特定モードとしての節電モードを解除するには、メダルを投入したり、B E T 操作があればよい。

40

【0413】

このように、前回のゲーム終了から 30 秒経過によりデモ演出が実行される状態となる。よって、小役入賞から 30 秒を計時するためのタイマと前回のゲーム終了から 30 秒経過によりデモ演出が実行される状態となることを計時するためのタイマとを共通化することができる。また、前回のゲーム終了から 30 秒経過により節電モードとしてもよい。このようにすれば、小役入賞から 30 秒を計時するためのタイマと前回のゲーム終了から 30 秒経過により節電モードとなることを計時するためのタイマとを共通化することができる。

【0414】

50

また、本実施の形態のスロットマシン 1 では、設定変更状態となることにより、各種報知部の表示状態が図 6 6 (a) ~ (c) で示す表示状態から図 6 6 (d) ~ (f) で示す初期状態の表示状態へと変化する。設定変更状態とは、リセット / 設定スイッチ 3 8 により設定値を変更できる状態である。筐体 1 a の内部には、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。電源ボックス 1 0 0 には、電源投入時 (起動時) に設定変更状態に切り替えるために、店員が設定キーを挿入する鍵穴が設けられている。店員が所有する設定キーを鍵穴に挿入したまま右に回す鍵操作をしたときには、設定キースイッチ 3 7 が ON 状態になる。設定キースイッチ 3 7 が ON 状態となった状態が設定変更状態である。一方、設定キーを鍵穴に挿入したまま左に回す鍵操作をしたときには、設定キースイッチ 3 7 が OFF 状態になる。

10

【0415】

設定キースイッチ 3 7 は、前面扉 1 b を解錠して開放しなければ操作できないため、ドアキーを所有する店員以外の者は、外部から設定キースイッチ 3 7 を操作不可能である。さらに、設定キースイッチ 3 7 は、設定キーを鍵穴に挿入しなければ操作できないため、設定キーを所有する店員以外の者は、設定キースイッチ 3 7 を操作不可能である。

【0416】

また、電源ボックス 1 0 0 には、設定変更状態において内部抽選の当選確率 (払出率) の設定値を変更するための設定スイッチ 3 8 と、電源を ON / OFF する際に操作される電源スイッチ 3 9 とが設けられている。ここで、設定値とは、内部抽選における当選確率を特定する値である。設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、6 が最も遊技者にとっての有利度合いが高く (メダル払出率が高く)、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度合いは低くなる (メダル払出率が低くなる)。すなわち、設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。ここで、設定値表示器 2 4 に RAM から読み出された設定値が設定値表示器 2 4 に表示されることで設定値を確認可能な状態のことを設定確認状態という。

20

【0417】

小役入賞時の図 6 6 (a) ~ (c) に示す各種報知部の表示状態は、設定変更状態となることにより、初期状態としての図 6 6 (d) ~ (f) の表示状態へと変化する。

【0418】

また、精算スイッチ 1 0 を押すことにより、クレジットおよび設定済の賭数を精算して返却させる精算操作があった場合、図 6 6 (a) ~ (c) に示す各種報知部の表示状態が、図 6 6 (d) ~ (f) の初期状態の表示状態へと変化する。また、MAX BET スイッチ 6 操作などにより賭数を設定する BET 操作により、BET 表示部は、図 6 6 (a) の点灯状態から図 6 6 (d) の消灯状態となった後、すぐに図 6 6 (a) の点灯状態となる。また、払出数表示部 1 2 および入賞表示部は、BET 操作により、図 6 6 (b)、(c) のような表示状態から図 6 6 (e)、(f) のような初期状態となる。

30

【0419】

また、スロットマシン 1 は、バックアップ電源を有している。よって、突然の電断 (たとえば、停電) が発生した場合であっても、バックアップ電源がメイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1 に供給されることにより、所定期間、バックアップ領域に記憶されている情報を保持できる。メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1 は、電断から復帰したときには、バックアップ領域に退避された情報およびフラグに基づいて、電断前の図 6 6 (a) ~ (c) に各種報知部の表示状態から、電源再投入による電断復帰後に、再度図 6 6 (a) ~ 図 6 6 (c) の状態へと制御する。そして、各種報知部は、電断から復帰する電断復帰処理が終了してゲームを開始するためのゲーム処理が開始されてから 3 0 秒の時間経過により、図 6 6 (d) ~ (f) の表示状態となる。また、リールの回転中に電断が発生した場合には、復帰後にリールを初期位置に戻し、各種報知部は、電断から復帰する電断復帰処理が終了してゲームを開始するためのゲーム処理が開始されてから 3 0 秒の時間経過により、図 6 6 (d) ~ (f) の表示状態となる。

40

50

【0420】

ここで、設定値が前日のホール（遊技場）の閉店から変更されていたか否かを翌日の営業開始時に知るために従来実行されていた仕込みについて説明する。仕込みとは、前日の閉店時に払出しのある役を入賞させ、払出数表示部12に「1」以上の数が表示された状態（図66（b）の状態）で遊技を終了する行為である。このような行為により、翌日の営業開始時にその値が維持されていれば（図66（b）の状態）、設定変更が行われておらず、表示内容が「0」となっていれば（図66（e）の状態）設定変更が行われたことが判明する。また、BET表示部や入賞表示部が翌日の営業開始時に点灯状態が維持されていれば、設定変更されていないことが容易に理解できてしまっていた。

【0421】

このような仕込みの対策として、ホールの店員は、払出数表示部12の表示を「0」にするために閉店後に複数回ゲームを実行しなければならなかった。また、精算操作やBET操作により、払出数表示部12の表示を「0」にできるような場合であっても、閉店後に精算操作やBET操作を実行しなければならず、手間が掛かっていた。

【0422】

本実施の形態では、このようなホールの店員の作業負担を減らしつつ、仕込みを防止するために、小役入賞が発生し、払出数表示部12にメダルの払出し枚数が表示された状態から30秒が経過することにより、払出数表示部12の表示を初期状態である「0」へと変化する制御を実行している。また、BET操作部や入賞表示部についても同様に、小役入賞から30秒が経過することにより点灯状態から初期状態の消灯状態へ変化するように制御している。

【0423】

〔払出数表示部の表示パターンについて〕

図67は、払出数表示部（遊技補助表示器）12の表示パターンを説明するための図である。払出数表示部12の表示パターンとして、図67のようなパターンにより表示することができる。図67の表において、左側のリプレイ入賞時などの欄は、スロットマシン1における状態を示している。また、払出数表示部12の表示パターンであるA～Cのパターンにおいて、「初期」は、払出数表示部12の表示の初期状態（たとえば、図66（e））を示しており、「維持」は、払出数表示部12の表示が維持される状態（たとえば、図66（b））を示している。払出数表示部12は、スロットマシン1の状態において、表中の「○」で示される「初期」または「維持」の状態に制御される。表中の「×」は、制御されない状態を示している。また、表中の「ー」は、BET操作からレバー操作への一連のゲームを開始する操作においてBET操作時に払出数表示部12が初期状態へと変化したので、レバー操作時には、初期状態であることが示されている。なお、初期状態として払出数表示部12に「0」表示される場合を示したが、初期状態は、0以外の記号で示すようにしてもよいし、0と記号との組合せ（たとえば、「0.」）でもよいし、表示が消灯されるようにしてもよい。

【0424】

図67に示すように、A～Cパターンのいずれのパターンでも、再遊技役としてのリプレイ入賞時には、払出数表示部12が初期状態となる。また、精算操作時には、AパターンおよびBパターンは、払出数表示部12が初期状態となるが、Cパターンでは、払出数表示部12の表示が維持される。また、BET操作からレバー操作にかけての一連の操作において、Aパターンでは、BET操作時には、払出数表示部12の表示が維持されるが、レバー操作時に払出数表示部12が初期状態となる。また、BパターンおよびCパターンでは、BET操作時に払出数表示部12が初期状態となり、レバー操作時には、初期状態のままである。

【0425】

また、遊技を停止してから30秒が経過するとAパターンでは、払出数表示部12が初期状態となり、BパターンおよびCパターンでは、払出数表示部12の表示が維持される。また、設定変更状態後（デフォルト後）には、A～Cパターンのいずれのパターンでも

10

20

30

40

50

、払出数表示部 1 2 が初期状態（デフォルト状態）となる。また、電断復帰後には、A～C パターンのいずれのパターンでも払出数表示部 1 2 の表示が電断前の状態で維持される。なお、払出数表示部 1 2 の表示状態は、A～C のパターンに限らず、各状態で初期状態または表示が維持される状態のいずれかになるものの組合せであればよい。

【0426】

（１） 前述した実施の形態においては、サブ制御部 9 1 によりチェリーリブ当選を示唆する演出が実行され、図 6 1（a）～（c）に示すように、目押し成功となるタイミングでストップスイッチが操作されたときは、左リール 2 L と中リール 2 C とを含む入賞ライン L N 上にチェリー図柄が揃う。また、サブ制御部 9 1 によりチェリーリブ当選を示唆する演出が実行され、図 6 1（d）～（f）に示すように、目押し失敗となるタイミングでストップスイッチが操作されたときは、入賞ライン L N 上の左リール 2 L と中リール 2 C とにリプレイ図柄が揃う一方、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出される。このように、成功タイミングとは異なるタイミングでストップスイッチが操作されたときであっても、入賞ライン L N 上の右リール 2 R には、チェリーリブ当選を示す表示結果が導出される。よって、入賞ライン L N 上に表示された表示結果がチェリーリブ当選であることを示すことができ、入賞ライン L N 上に表示された表示結果が無効ライン上に表示された表示結果として誤認されることを防止することができる。

10

【0427】

（２） 前述した実施の形態においては、図 6 1（c）に示すように、強チェリーリブ当選時に、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L～8 R が操作されたときには、入賞ライン L N 上の左リール 2 L、中リール 2 C のみならず右リール 2 R にもチェリー図柄が揃う。よって、左リール 2 L、中リール 2 C にチェリー図柄が導出されているか否かに関わらず、右リール 2 R にもチェリー図柄を導出することができるので、図 6 1（c），（f）に示すように、右リール 2 R に対する制御内容を共通化することができる。

20

【0428】

（３） 前述した実施の形態においては、図 6 4（b）に示すように、チェリーリブ当選時に右リール 2 R が最初に停止された場合には、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出される。よって、左リール 2 L および中リール 2 C の操作前に入賞ライン L N 上に表示された表示結果が無効ライン上に表示された表示結果として誤認されることを防止することができる。

30

【0429】

（４） 前述した実施の形態においては、図 6 1（c），（f）に示すように、目押しを失敗し左リール 2 L、中リール 2 C にチェリー図柄が導出されず、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出された場合にも強チェリーリブの入賞として再遊技役が入賞する。よって、左リール 2 L、中リール 2 C にチェリー図柄が導出されなくても入賞が発生するので、遊技の興趣が向上する。

【0430】

（５） 前述した実施の形態においては、図 6 6 に示すように、小役入賞が発生し、払出数表示部 1 2 にメダルの払出し枚数が表示された状態から 3 0 秒が経過することにより、払出数表示部 1 2 の表示を初期状態である「0」へと変化する制御を実行している。B E T 表示部、入賞表示部についても同様に、小役入賞から 3 0 秒が経過することにより点灯状態を初期状態の消灯状態へ変化するようにより制御している。このようにすれば、ホールの店員の作業負担を減らしつつ、仕込みを防止することができる。

40

【0431】

（６） 前述した実施の形態においては、図 6 6（b），（e）に示すように、払出数表示部 1 2 においてメダルの払出し枚数に関する情報が報知される。このようにすれば、遊技者が容易に仕込みを実行可能な払出数表示部 1 2 に対して仕込みに対する対策を実行することができる。

【0432】

50

(7) 前述した実施の形態においては、図66に示すように、払出数表示部12に払出し枚数が表示された状態で、スロットマシン1の電源が切られ、再度電源が投入された場合には、30秒が経過することにより、払出数表示部12の表示態様が「0」を表示した状態に制御される。このようにすれば、閉店時に時間経過を待つことなく開店時の電源投入動作により、払出数表示部12の報知状態を「0」を表示した状態に制御することができる。

【0433】

(8) 前述した実施の形態においては、前回のゲーム終了から30秒経過によりデモ演出が実行される状態となる。よって、小役入賞から30秒を計時するためのタイマと前回のゲーム終了から30秒経過によりデモ演出が実行される状態となることを計時するためのタイマとを共通化することができる。

10

【0434】

(9) 前述した実施の形態においては、前回のゲーム終了から30秒経過により節電モードとしてもよい。このようにすれば、小役入賞から30秒を計時するためのタイマと前回のゲーム終了から30秒経過により節電モードとなることを計時するためのタイマとを共通化することができる。

【0435】

(10) 前述した実施の形態においては、図66(b), (e)に示すように、払出数表示部12に払出し枚数を表示した状態で30秒が経過すると、払出数表示部12に「0」を表示した状態に制御される。このようにすれば、30秒が経過することを待つことで、店員の操作なしに払出数表示部12の表示状態を設定変更状態の終了後の表示態様の同一の状態とすることができる。

20

【0436】

[変形例]

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

【0437】

[リール配列について]

前述した実施の形態では、図51に示すように、右リール2Rにおいてチェリー図柄が引き込み可能な範囲内である5コマ以内に必ず配置されていた。よって、チェリーリブ当選時は、入賞ラインLN上の右リール2Rに必ずチェリー図柄を導出させることが可能であった。しかしながら、右リール2Rに加え、左リール2Lまたは中リール2Cのうち少なくともいずれか一方のリールにおいて、チェリー図柄を必ず引き込み可能な範囲内に配置するようにしてもよい。このようなリール配列にすることで、様々な制御に対応することができる。

30

【0438】

たとえば、中リール2Cと右リール2Rとにおいて、チェリー図柄を必ず引き込み可能な範囲内に配置するようにしてもよい。このようなリール配列にすれば、強チェリーリブ当選時に左図柄を取りこぼした場合、リプレーチェリーチェリーの図柄組合せを導出させることができる。このようにすれば、チェリーリブ当選をより明確に示すことができる。また、弱チェリーリブ当選時に左図柄を取りこぼした場合、リプレーリプレーチェリーの図柄組合せを導出させることで、強チェリーリブを取りこぼしたことを示すことができる。また、たとえば、無効ラインLM4にリプレー図柄が揃いそうな場合に、中リール2C中段にチェリー図柄を導出させることで、チェリーリブ入賞していることを分かりやすくすることができる。このように、図柄配列を変更することで、様々な導出表示に対応させることができ、臨機応変に機械にあった制御を実行することができる。

40

【0439】

[告知演出(入賞示唆演出)について]

前述した実施の形態では、告知演出(入賞示唆演出)として、キャラクタ画像を用いた

50

演出を実行することを説明した。しかし、告知演出（入賞示唆演出）は、演出効果LED 52やリールLED 55などを点灯させる制御を行い、その点灯色によって示されるようにしてもよい。また、告知演出（入賞示唆演出）は、スタートスイッチ7の操作時に実行されるものではなく、1ゲームにおけるどのタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、全てのリールが停止後にチェリーリブに当選したことをLEDを赤色に発光させることで示唆するようにしてもよい。

【0440】

〔押し順について〕

前述した実施の形態では、図61に示すように、目押し成功となるタイミングと目押し失敗となるタイミングとのいずれかのタイミングにより、同じ抽選対象役が当選したときであっても、導出される図柄組合せが異なっていた。しかしながら、同じ抽選対象役が当選したときに、押し順（操作手順）により導出される図柄組合せが異なるようにしてもよい。

【0441】

たとえば、強チェリーリブ当選時の図柄組合せとしてリプレーリプレーチェリーとチェリーチェリーチェリーとを入賞役として設定する。そして、押し順として左第1停止を正解手順として、中および右第1停止を不正解手順とする。このような場合において、強チェリーリブ当選時に左第1停止が実行された場合には、チェリーチェリーチェリーを優先的に引込み、中または右第1停止が実行された場合には、リプレーリプレーチェリーを優先的に引込むようにしてもよい。なお、全てのリールにおいてチェリー図柄を必ず引き込み可能な範囲内に配置すれば、正解手順で操作された場合に、必ずチェリーチェリーチェリーを導出させることができる。また、左リール2Lのチェリー図柄の位置においてチェリーリブ入賞が確定するとともに、強チェリーリブ、弱チェリーリブ、中段チェリーリブのいずれの入賞役であるかが確定するようにしてもよい。

【0442】

また、図柄の変動表示を特定の押し順で停止させる操作であって、かつ、当該操作が特定のタイミングで操作されたときにのみ正解手順となる表示結果が導出されるようにしてもよい。

【0443】

〔払出し枚数について〕

前述した実施の形態では、図61に示すように、目押し成功となるタイミングと目押し失敗となるタイミングとのいずれのタイミングであっても、入賞が発生することを示した。しかし、目押し成功となるタイミングと目押し失敗となるタイミングとで、メダルの払出し枚数が異なるようにしてもよい。たとえば、目押し成功となるタイミングで図柄が導出された場合には、目押し失敗となるタイミングで図柄が導出された場合よりも払出し枚数を多くしてもよい。また、押し順についても正解手順では不正解手順よりも払出し枚数を多くしてもよい。また、目押し成功となるタイミングと目押し失敗となるタイミングとで、メダルの払出し枚数が同じになるようにしてもよい。

【0444】

〔所定入賞について〕

前述した実施の形態では、所定入賞として、チェリーリブなどの再遊技役を例示したが、これに限らず、メダルの付与を伴う小役であってもよい。この場合、所定入賞としての小役は、前述した実施の形態において示したチェリーリブやスイカと同じ図柄組合せで構成されるものであってもよい。このような場合、タイミングや押し順に関わらず、複数の可変表示部のうちの特定可変表示部である右リール2Rの表示結果として入賞ラインLN上の識別情報が特定識別情報（チェリー図柄）となる表示結果を導出するようにしてもよい。たとえば、所定入賞としての小役であるチェリーに当選したときに、チェリーの入賞示唆演出を実行する。そして、目押し成功となるタイミングで左リール2Lが停止された場合には、左リール2Lの入賞ラインLN上にチェリー図柄を導出し、3枚のメダルを払出せばよい。また、目押し失敗となるタイミングで左リール2Lが停止された場合（左リ

ール 2 L の入賞ライン L N 上にチェリー図柄を取りこぼした場合) には、メダル の 払出し が無いようにすればよい。しかしながら、左リール 2 L の入賞ライン L N 上にチェリー図柄を取りこぼした場合であっても、右リール 2 R の入賞ライン L N 上にはタイミングに関係なくチェリー図柄を停止させることができる (たとえば、リプレーーリプレーーチェリーが入賞ライン L N に揃う) ので、チェリー当選の入賞示唆演出と表示結果との誤認が生じることを防止することができる。なお、小役を取りこぼした場合であっても、小役を取りこぼしていない場合に比べ少なからずメダル の 払出しがあるようにしてもよい。また、小役を取りこぼした場合であっても、小役を取りこぼしていない場合であっても、同じ枚数のメダル の 払出しがあるようにしてもよい。

【0445】

[所定可変表示部の表示結果として所定ライン上に導出可能な特定識別情報について]

前述した実施の形態では、所定可変表示部の表示結果として所定ライン上に導出可能な特定識別情報として、チェリーリブを発生させる図柄組合せのうちの右リールの図柄である例について説明した。しかし、所定可変表示部の表示結果として所定ライン上に導出可能な特定識別情報は、所定入賞の発生に関わらない図柄であってもよい。すなわち、所定入賞は、一部のリールに特定識別情報が停止することにより、他のリールに停止した識別情報に関わらず発生するものであってもよく、この場合に所定可変表示部の表示結果として所定ライン上に導出可能な特定識別情報は他のリールに停止する図柄であってもよい。より具体的に、たとえば、所定入賞は、チェリーー A N Yー A N Y と、リブー A N Yー A N Y とのいずれでも入賞が発生するものであってもよい。この場合でも、当該所定入賞に

【0446】

[所定ラインについて]

前述した実施の形態では、目押し成功となるタイミングで停止操作が実行された場合には、所定ラインとしての入賞ライン L N 上に特定の図柄 (チェリー図柄) が表示され、目押し失敗となるタイミングで停止操作が実行された場合には、右リールのみ入賞ライン L N 上に特定の図柄 (チェリー図柄) が表示されていた。しかし、所定ラインは、入賞ラインではなく無効ラインであってもよい。そして、目押し成功となるタイミングで停止操作が実行された場合には、無効ライン上に特定の図柄が表示され、目押し失敗となるタイミングで停止操作が実行された場合には、無効ライン上に特定の図柄が表示されるようにしてもよい。

【0447】

[リール停止タイミングについて]

前述した実施の形態では、チェリーリブ当選時に右リール 2 R が最初に停止された場合に、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出されていた。しかし、右リール 2 R が最初に停止されない場合であっても入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出されるようにしてもよい。たとえば、第 1 停止で目押しを失敗し、右リール 2 R が第 2 停止された場合であっても入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄を導出するようにしてもよい。

【0448】

[当選示唆演出について]

前述した実施の形態では、サブ制御部 9 1 が当選示唆演出を決定するのではなく、メイン制御部 4 1 が当選示唆演出を決定するようにしてもよい。たとえば、メイン制御部 4 1 は、内部抽選において同時当選役に当選して A T 抽選が行われたときには、B B 当選および A T 当選したか否かを示唆する当選示唆演出を所定タイミングで実行するための処理を行うようにしてもよい。当選示唆演出としては、たとえば、スタートスイッチ 7 を操作したときにゲームの進行を所定期間に亘って遅延させるフリーズ演出が設けられていてもよい。フリーズ演出中においては、リール 2 L ~ 2 R を所定態様で回転させて、特定の図柄

組合せを仮停止させる擬似遊技を実行する。擬似遊技は、フリーズ演出中において複数回実行可能である。なお、フリーズ演出は、スタートスイッチ7を操作したときに実行されるものに限らず、第1停止操作されたときや、第3停止操作されたとき、表示結果が導出されて1ゲームが終了したときなどに実行されるものであってもよい。

【0449】

また、BB当選あるいはAT当選している信頼度は、フリーズ演出が最も高く、続いて、連打演出、ボタン演出、キャラクタB演出の順となり、キャラクタA演出が最も低くなるように、当選示唆演出の種別が決定されるように割合が定められていてもよい。なお、実行する演出としては、一の当選示唆演出が決定されるものに限らず、複数の当選示唆演出が決定され得るようにしてもよい。また、当選示唆演出を実行する所定タイミングは、これに限らず、複数タイミングからメイン制御部41により決定されるもの（より具体的に、メイン制御部41は、AT当選示唆演出による結果報知を行うタイミングを、特定の抽選対象役が当選したゲームから何ゲーム目（たとえば、0～32ゲームのうちいずれか）とするかを乱数抽選などにより決定するもの）であってよい。メイン制御部41は、当選示唆演出を実行する所定タイミングで、当選示唆演出の種別を特定するためのコマンドをサブ制御部91へ出力するとともに、当該当選示唆演出がフリーズ演出である場合には当該フリーズ演出用の処理を実行するようにしてもよい。なお、フリーズ演出以外の当選示唆演出については、前述した実施の形態で説明したように、サブ制御部91により決定されるように構成してもよい。

【0450】

〔赤7図柄について〕

前述した実施の形態では、いずれかのチェリーリブ当選時は、入賞ラインLNのいずれかにチェリー図柄が停止する場合を説明した。しかし、チェリーリブ当選時に、入賞ラインLNのいずれかにチェリー図柄が導出させなくてもよい。たとえば、中段チェリーリブ当選時の図62(c)において有効ライン上にチェリー図柄が停止しない場合（右リールの上段にチェリー図柄が導出されない場合）を設けてもよい。このような場合、赤7図柄は、チェリー図柄と赤色の態様という点で共通する図柄である。よって、赤7図柄が入賞ラインLN上に停止した場合には、チェリー図柄が導出されていない場合であっても、チェリーリブ当選時にチェリーリブ当選を示唆する入賞示唆演出（たとえば、赤色のキャラクタ画像や赤色のLEDでの報知）を実行することができる。このように、入賞ラインLN上に関連する図柄（色が共通する図柄）があることで、入賞示唆演出を実行しても遊技者の誤認を防止することができる。

【0451】

〔RT3での状態について〕

前述した実施の形態では、RT3中においては、さらに維持リブ1～3を抽選対象役として読み出して内部抽選されるようにしてもよい。これにより、たとえば非ATであるにもかかわらずRT3に制御された場合などにおいて、維持リブ1～3に当選したときに操作手順によって転落リブに入賞させてRT1へ転落させやすくすることができる。

【0452】

〔報知部について〕

前述した実施の形態では、報知部としてBET表示部、払出数表示部12、入賞表示部を示した。しかしながら、報知部は、スロットマシン1における別の部分で示されるようにしてもよい。たとえば、演出効果LED52を用いて、その点灯色により小役入賞を報知し、所定時間経過により、当該点灯が消去されるようにしてもよい。

【0453】

また、前述した実施の形態をいずれか1つの報知部のみに適用するようにしてもよい。たとえば、報知部として払出数表示部12のみにあって、前述した実施の形態を適用するようにしてもよい。

【0454】

〔初期状態について〕

前述した実施の形態では、報知部の初期状態として、表示が「0」を示す表示ものや、点灯が消去されるものを示した。しかしながら、報知部の表示状態の初期状態は、「0」を示すものではなく、通常状態では表示されない表示でもよい。また、完全に消灯させるのではなく、表示の輝度を低下させ、薄暗く表示するものでもよい。

【0455】

〔電断について〕

前述した実施の形態では、スロットマシン1に電断が発生した場合、電断復帰後に電断が発生する前の報知部の表示態様で表示され、30秒の経過で表示態様が初期状態となる場合を示した。しかし、電断が発生する前の時間をカウントし、カウントしたタイマ値と電断復帰後のタイマ値を合計した値が30秒となったことに基づいて、報知部の表示態様が初期状態となるようにしてもよい。

10

【0456】

〔特定モードについて〕

前述した実施の形態では、特定モードに移行する時間と、小役入賞時から報知部の表示態様が初期状態となる時間とが同じであった。しかし、これらの2つの期間は、同じでなくともよい。

【0457】

〔設定確認状態について〕

前述した実施の形態では、リセット／設定スイッチ38により設定値を変更できる状態である設定変更状態となったときに、各種報知部の表示状態が初期状態に変化する場合を示した。しかし、設定変更状態後の設定値を確認可能な設定確認状態となったときに、各種報知部の表示状態を初期状態に変化させるようにしてもよい。

20

【0458】

〔はずれについて〕

前述した実施の形態では、はずれとなった場合に以下のような制御を実行してもよい。はずれの場合には、図66のうち払出数表示部12および入賞表示部は初期状態のままであるが、BET操作部は、点灯表示状態が維持されるようにしてもよい。そして、はずれとなってから30秒経過によりBET操作部の表示態様が消灯されるようにしてもよい。なお、BET操作部が点灯状態であるときに、電断発生時は、復帰後に点灯状態が維持され、設定変更状態後、精算操作後、BET操作後は、消灯状態となるようにすればよい。

30

【0459】

〔再遊技役について〕

前述した実施の形態では、再遊技役に入賞した場合に以下のような制御を実行してもよい。たとえば、再遊技役であるリプレイ入賞が発生した場合には、払出数表示部12は初期状態のままであるが、BET操作部は、一旦消灯した後、すぐに点灯状態に制御される。また、入賞表示部は点灯状態に制御される。このような状態のとき、30秒経過により入賞表示部を消灯状態とするようにしてもよい。なお、BET操作部は30秒経過の際にも点灯状態に制御するのが好ましい。また、設定変更状態では、BET操作部および入賞表示部を初期状態に制御すればよい。また、リプレイ入賞時は、BET操作および精算操作は受け付けられないように制御されるようにすればよい。なお、リプレイ入賞時に、BET操作および精算操作を受け付けることができるように制御してもよい。また、リプレイ入賞時に電断が発生した場合には、電断前の点灯状態が維持されるようにすればよい。なお、リプレイ入賞時に電断が発生した場合には、消灯状態で復帰するようにしてもよい。このような場合には、遊技者がメダルを投入した際（1枚検知した際）またはBET操作を実行した際に1BETLED14、2BETLED15、3BETLED16のLEDを点灯状態に制御するようにしてもよい。このようにすれば、閉店時にリプレイ入賞をさせて遊技を終了したとしても、開店時には消灯状態に制御されるので、仕込みを防止することができる。

40

【0460】

〔特典について〕

50

前述した例では、特典として、B B当選、A T当選、A Tに制御可能にするA Tゲーム数など、メダルやパチンコ玉の払出率に直接影響を及ぼす価値を例示した。しかし、特典としては、遊技者にとっての有利度合いを向上させる価値であればよく、たとえば、メダルの払出率に直接影響を及ぼすものではない価値であってもよい。具体的に、A T抽選において通常時よりも高確率でA T当選する高確率状態が設けられている場合において、現在の状態が高確率状態であるか否かを示唆するための確率示唆演出の実行、液晶表示器51に音声とともにプレミアム演出の実行（特別キャラクタ出現、次回発生したボーナス中において特別なボーナス中演出実行など）、設定されている設定値を示唆するための設定値示唆演出の実行、一定数を集めることでスロットマシン1が設置された遊技店において定めたサービスと交換可能なポイント付与、特典映像や特典情報を所定のWebサイトにてダウンロードすることが可能な2次元コードを液晶表示器51において表示などであってもよい。

10

【0461】

また、特典の一例としてA Tゲーム数を例示したが、A Tに関する特典としては、これに限らず、たとえば、A Tに所定ゲーム数（たとえば50ゲーム）制御可能にする権利（ナビストック）を特典としてもよい。また、ナビ演出を実行可能なナビ演出実行可能回数を決定し、当該決定されたナビ演出実行可能回数分、ナビ演出が実行されるまでA Tに制御する場合、ナビ演出実行可能回数を特典としてもよい。また、たとえば、上限付与量を決定し、付与された遊技用価値（メダル払出枚数）が決定された上限付与量に到達するまでA Tに制御する場合、上限付与量を特典としてもよい。また、所定のA T開始条件が成立してから所定のA T終了条件が成立するまでA Tに制御され、A T終了条件が成立したときに当該A Tを継続するか否かの継続抽選を行う場合、継続抽選において継続すると決定される継続確率を特典としてもよい。

20

【0462】

〔有利状態について〕

前述した例では、有利状態として、スロットマシンについては小役の当選確率が所定状態であるときよりも高確率となるビッグボーナス（B B）やA Tを例示したが、遊技者にとって有利な状態であればこれに限るものではなく、以下においてスロットマシンの例を説明する。

【0463】

有利状態は、たとえば、所定の入賞役の当選確率が高確率となるレギュラーボーナス（R B）やリプレイタイム（R T）、小役の集中状態や、少なくとも1のリールの引き込み可能範囲が通常よりも狭くなるとともに毎ゲームにおいてすべての小役の発生が許容された状態となるチャレンジタイム（C T）、入賞役の当選確率などを变化させるものではなく当選した小役を入賞させるための操作手順を所定期間（たとえば50ゲーム消化するまでの間）に亘って報知する擬似ボーナスなどであってもよい。また、これらの有利な状態に制御される確率が高確率となる状態であってもよく、また、フリーズ状態に制御される確率が高確率の状態、A Tゲーム数などのゲーム数が高確率で上乘せされる状態、A Tの上乗せゲーム数が増加されやすくなる状態など、上記実施形態と異なる態様の有利状態を設定してもよい。また、通信回線網上で特典を得るための条件や、プレミアム感のある演出（フリーズ演出、プレミアム演出など）を実行する条件の成立確率が高確率となる状態など、遊技者にとって間接的に有利な特典や、遊技の興趣を向上させる状態などであってもよい。また、有利状態への移行を許容するか否かを決定する許容決定手段は、内部抽選処理に限らず、入賞役とは無関係に決定する手段であってもよい。

30

40

【0464】

〔演出や報知について〕

前述した例では、液晶表示器51を用いて演出や報知を行う例を挙げたが、たとえば、スピーカ53、54、リールの背面側（内側）に配置されたバックランプ（上記実施形態のリールLED55）、リールの前面側に配置された透過液晶表示器（リールを目視できるように構成された液晶表示器）、前面扉1bなどに取り付けられたランプやLED、ス

50

トップスイッチの振動、ストップスイッチの周囲からの送風、ストップスイッチの温度の変化など、上記の実施形態と異なる手段で演出を実行してもよい。

【0465】

〔ATについて〕

上記スロットマシンの例では、ATに係る制御をメイン制御部41が実行する例について説明したが、メイン制御部41が実行するATに係る制御としては、AT抽選の実行が挙げられる。AT抽選には、AT抽選の当選または非当選の決定、ATゲーム数をストックするか否かの決定、ATゲーム数の決定、ATゲーム数の上乗せ抽選などが含まれるものであってもよい。また、ATに係る制御としてAT抽選の高確率状態の制御が挙げられる。AT抽選の高確率状態の制御には、AT抽選の当選確率が高確率になる制御、内部抽選の結果に応じてATに制御されるまでの期間を短縮する制御、上乗せ抽選の当選確率やゲーム数を優遇する制御などが含まれる。また、ATに係る制御として、規定ゲーム数のゲームが消化されたときにATに制御することが挙げられる。規定ゲーム数のゲームが消化されたときとして、天井ゲーム数に到達したとき、抽選で決定されたゲーム数に到達したときが含まれる。また、ATに係る制御として、前兆期間を設定する制御が挙げられる。前兆期間を設定する制御には、ATの開始前の前兆期間にたとえば0～32ゲームの演出を実行する制御が含まれる。また、ATに係る制御として、ペナルティを付与する制御が挙げられる。ペナルティを付与する制御には、ペナルティ内容の決定、ペナルティ期間の決定または設定が含まれる。また、ATに係る制御として、AT中である旨のランプやLEDの点灯制御をメイン制御部41が行うことが挙げられる。

10

20

【0466】

また、ATに係る制御として、ナビ演出を実行するためのランプやLEDの点灯制御をメイン制御部41が行うことが挙げられる。さらに、メイン制御部41がナビ演出を実行することに連動してサブ制御部91がナビ演出を実行するようにしてもよい。

【0467】

なお、ATに係る制御をメイン制御部41が実行する場合には、メイン制御部41の処理を、メイン制御部41に従属し、メイン制御部41の下位となる制御部に実行させることが好ましい。たとえば、リールの停止制御を遊技制御基板以外の基板に設けた制御部が実行するようにし、メイン制御部41はストップスイッチの操作信号を当該制御部に転送することが挙げられる。このように、メイン制御部41の制御を下位となる制御部に行わせることにより、ATに係る制御を行うときのROM41bやRAM41cの容量不足やメインCPU41aの処理能力不足を防止することができる。

30

【0468】

また、前述した実施の形態では、前述したATに係る制御をメイン制御部41が実行するようにしたが、サブ制御部91が実行するようにしてもよい。サブ制御部91は、たとえば、メイン制御部41からの内部当選コマンドに基づいてAT抽選処理や上乗せ抽選処理を行い、その結果に応じてATに制御するための処理やナビ演出を実行するための処理などを行うようにしてもよい。

【0469】

〔設定変更状態および設定確認状態について〕

40

設定変更状態に関して、「電源ON」＋「設定キースイッチON」＋「前面扉開放検出」を条件として、設定変更状態に移行させるようにしてもよい。これにより、前面扉が開放されていない状態での不正な設定変更を防ぐことができる。また、一旦設定変更状態に移行された後は、設定変更状態を終了させる終了条件(設定値確定後に設定キースイッチがOFF操作)が成立するまで前面扉の開閉状態に関わらず設定変更状態を維持するようにしてもよい。これにより、設定変更状態中に前面扉が閉まっても設定変更状態を終了させないため、再度設定変更状態へ移行させる手間を生じさせてしまうことを防ぐことができる。

【0470】

また、設定確認状態に関して、「設定キースイッチON」＋「前面扉開放検出」を条件

50

として、設定確認状態に移行させるようにしてもよい。これにより、前面扉が開放されていない状態での不正な設定確認を防ぐことができる。また、一旦設定確認状態に移行された後は、設定確認状態を終了させる終了条件(設定キースイッチがOFF操作)が成立するまで前面扉の開閉状態に関わらず設定確認状態を維持するようにしてもよい。これにより、設定確認状態中に前面扉が閉まっても設定確認状態を終了させないため、再度設定確認状態へ移行させる手間を生じさせてしまうことを防ぐことができる。

【0471】

[スロットマシンの変形例について]

上記実施形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンを説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点(得点)を加算する封入式のスロットマシンを採用してもよい。基盤とドラムとが流通可能で、筐体が共通なもので基盤のみあるいは基盤とドラムとを遊技機と称する。また、遊技玉を発射して遊技を行うことが可能な遊技領域を備え、遊技領域に設けられた所定領域を遊技玉が通過することに応じて賭数の設定が可能となるスロットマシンであってもよい。

【0472】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0473】

1 スロットマシン、2 L, 2 C, 2 R リール、8 L, 8 C, 8 R ストップスイッチ、12 払出数表示部、40 遊技制御基板、41 メイン制御部、51 液晶表示器、90 演出制御基板、91 サブ制御部、200 下部パネル、200a 表示面、600 演出ボタンユニット、601c 凹部、610 ベース板、611 ベース部、612 ガイドシャフト、613 圧縮ばね、615 プッシュセンサ、616 プッシュセンサ、617 駆動モータ、620 移動体、620a ガイドシャフト挿通孔、621 演出ボタン、622 演出ボタン取付板、625a LED、626 支持部材、627 振動モータ、630 カバー体、631 緩衝材、640 可動ベース体、642 圧縮ばね、643 移動体規制部、645b 可動ローラ、648 緩衝材、656 回動ギヤ、670 回動筒、671 ガイド部、701 振動モータ、710 振動モータ。

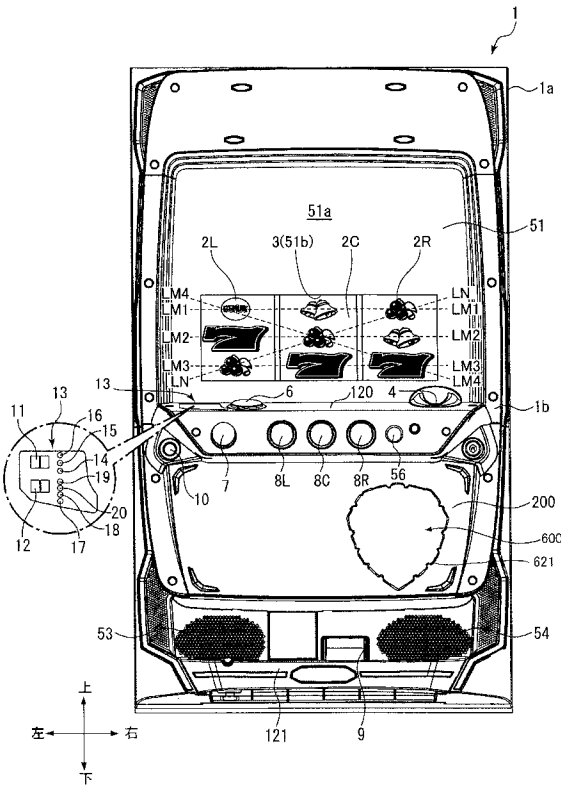
10

20

30

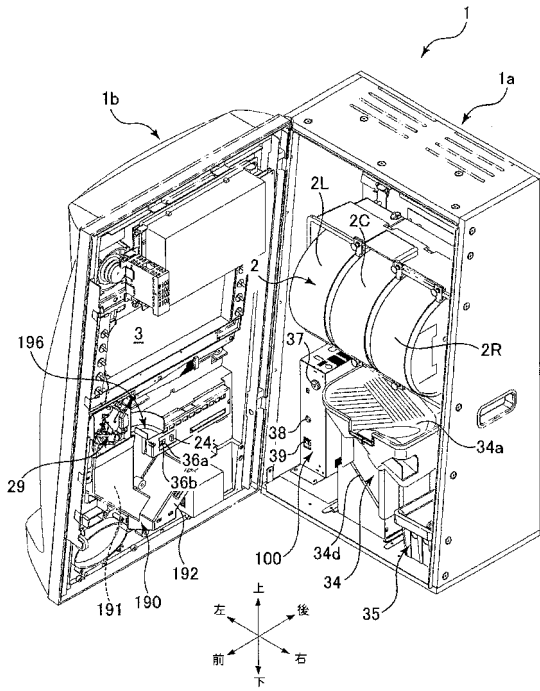
【 図 1 】

图 1



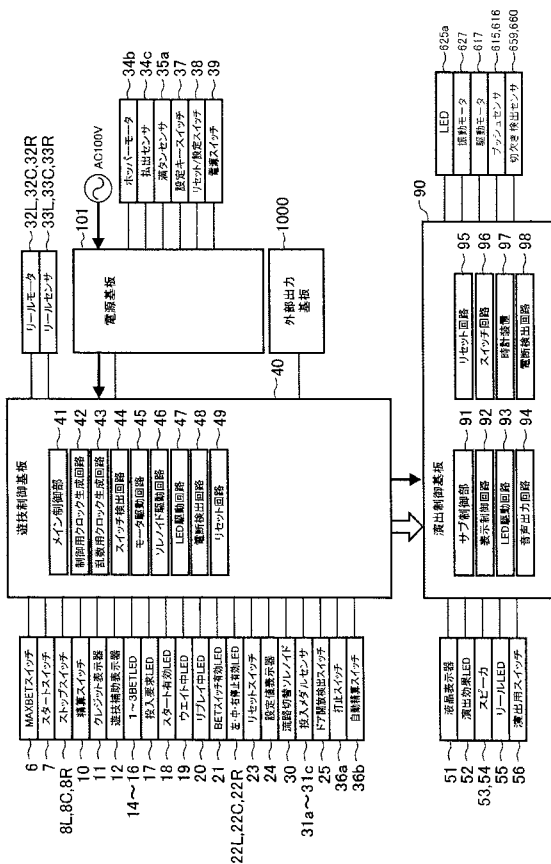
【図 2】

图 2



【図 3】

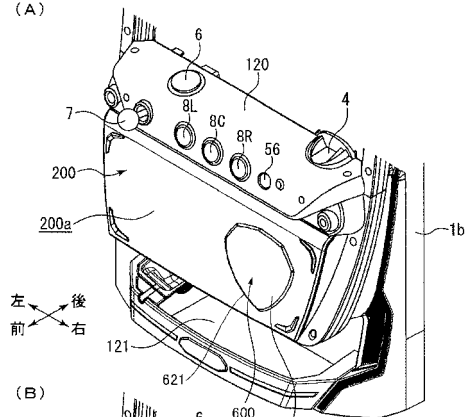
图 3



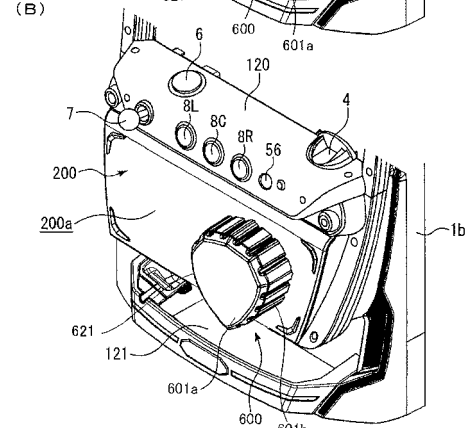
【図 4】

图 4

(A)

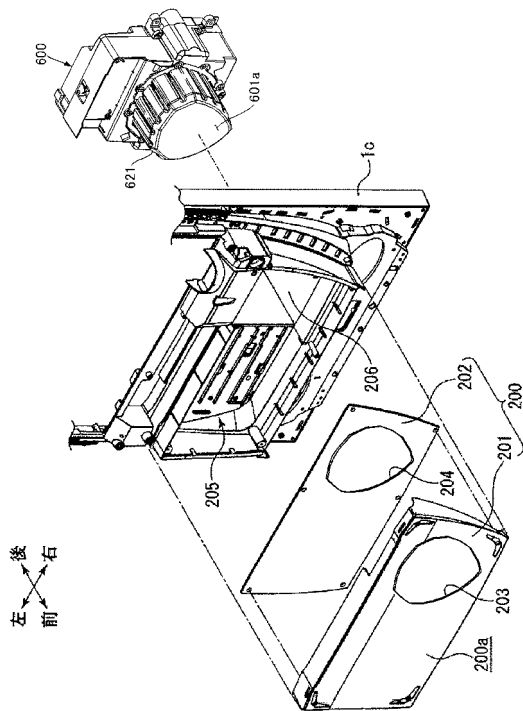


(B)



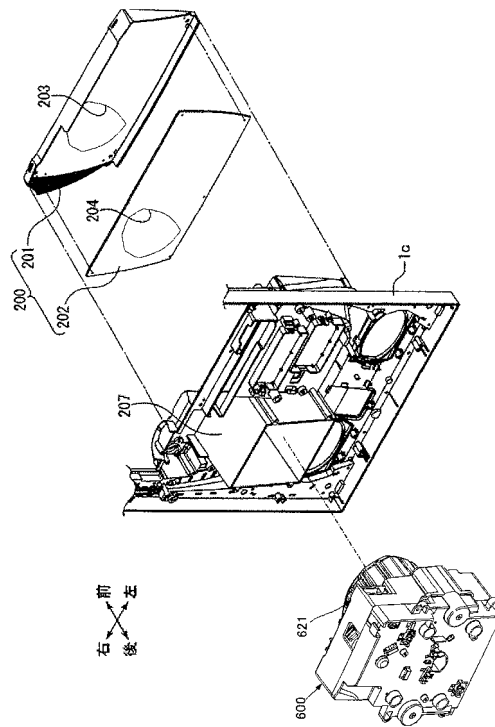
【図 5】

図 5



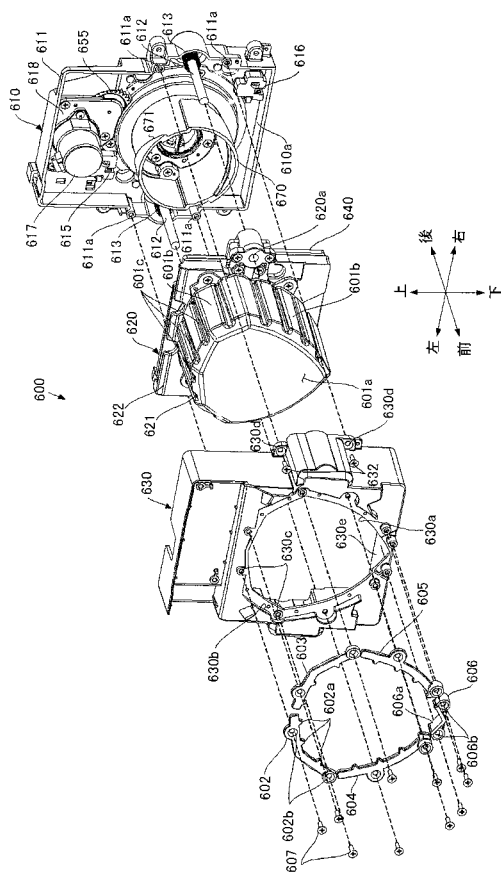
【図 6】

図 6



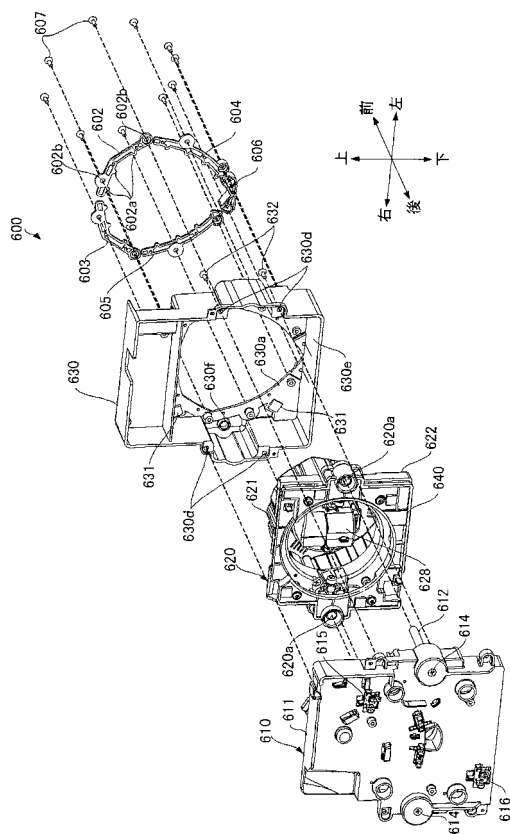
【図 7】

図 7



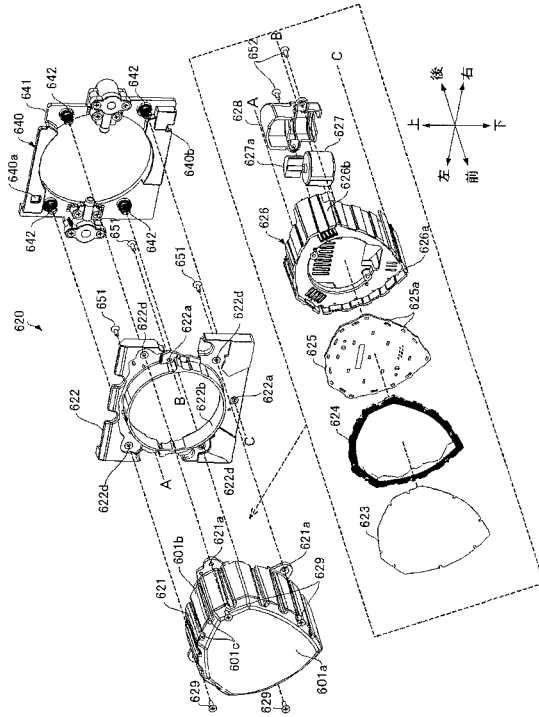
【図 8】

図 8



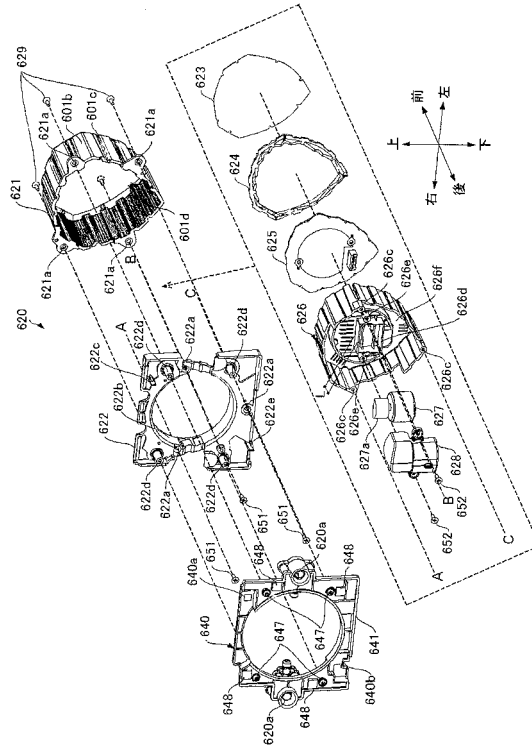
【図 9】

図 9



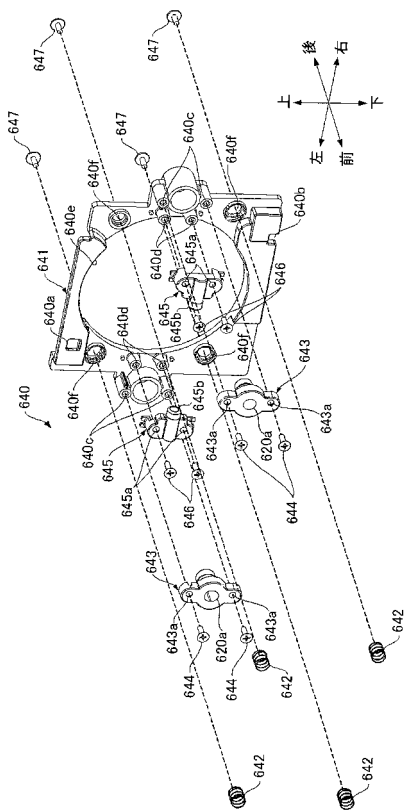
【図 10】

図 10



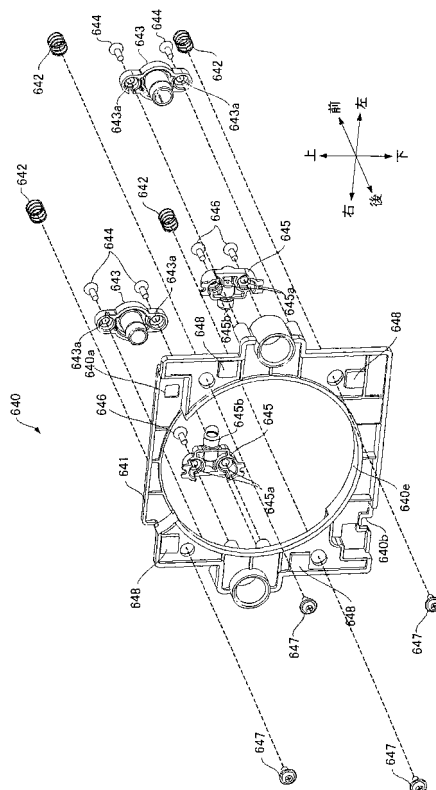
【図 11】

図 11



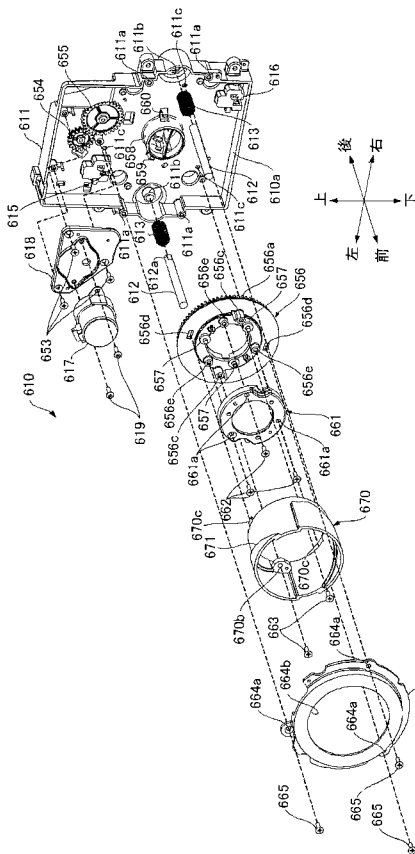
【図 12】

図 12



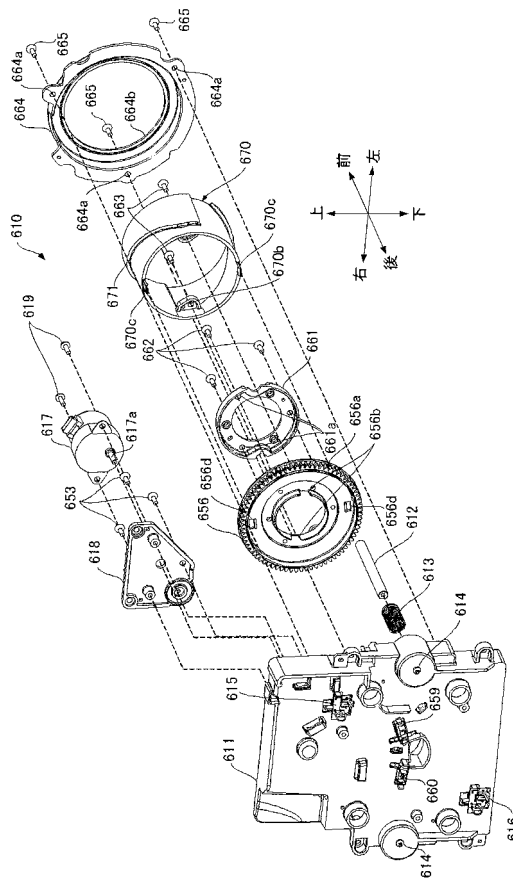
【図 13】

図 13



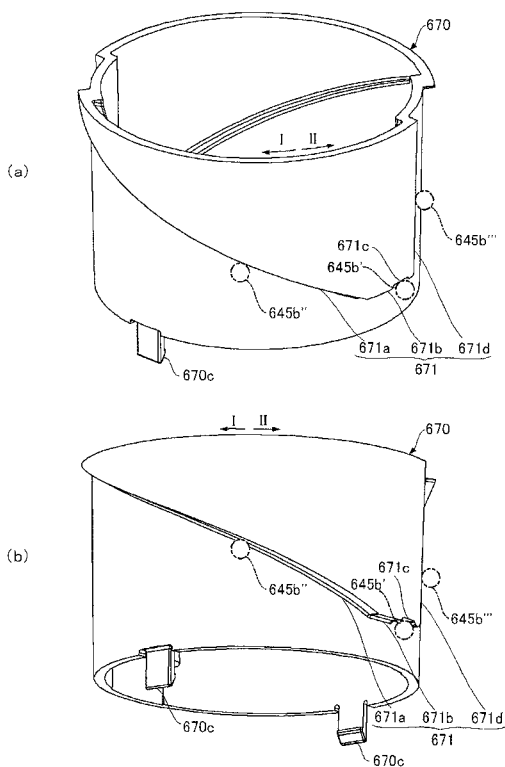
【図 14】

図 14



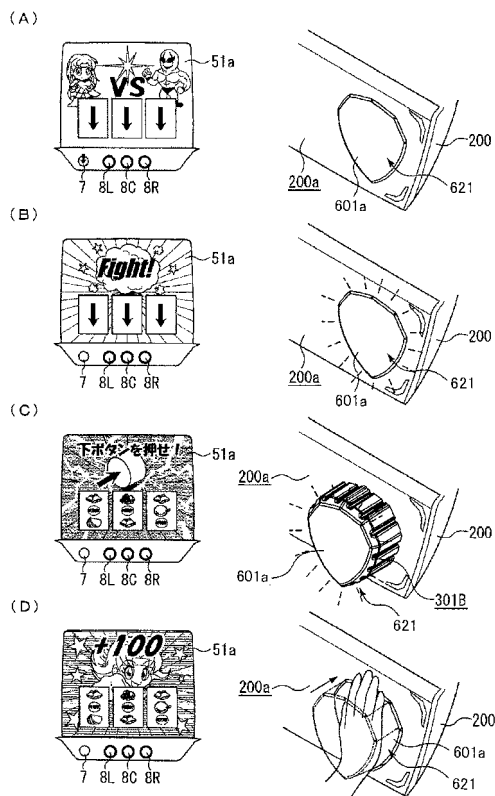
【図 15】

図 15



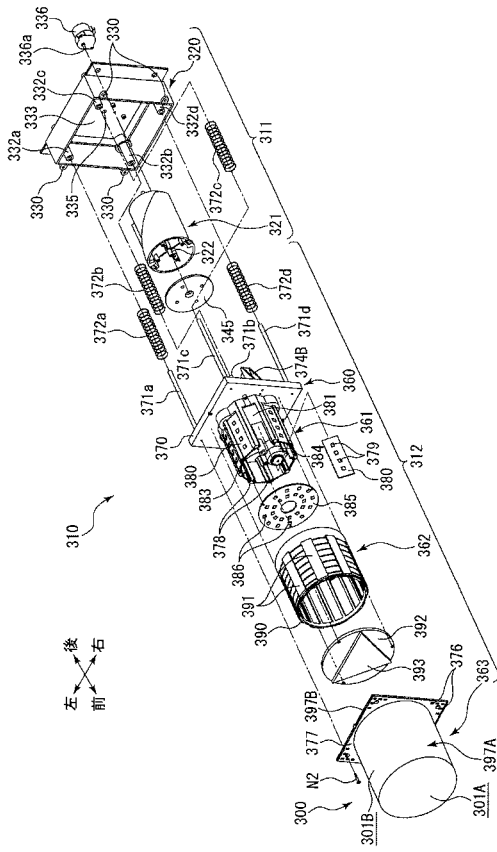
【図 16】

図 16



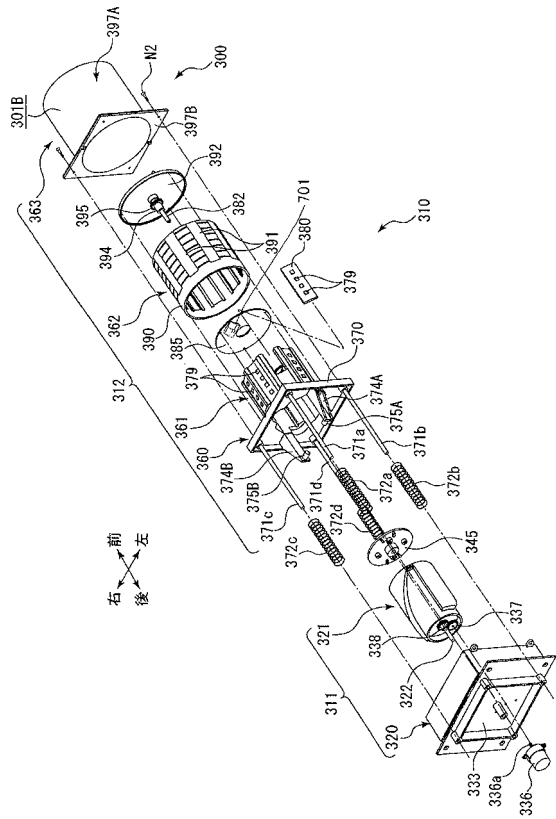
【図 17】

図 17



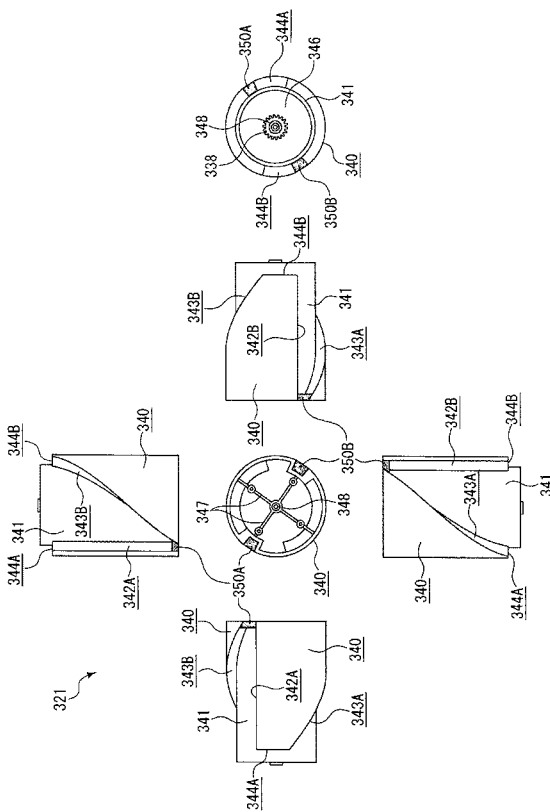
【図 18】

図 18



【図 19】

図 19



【図 20】

図 20

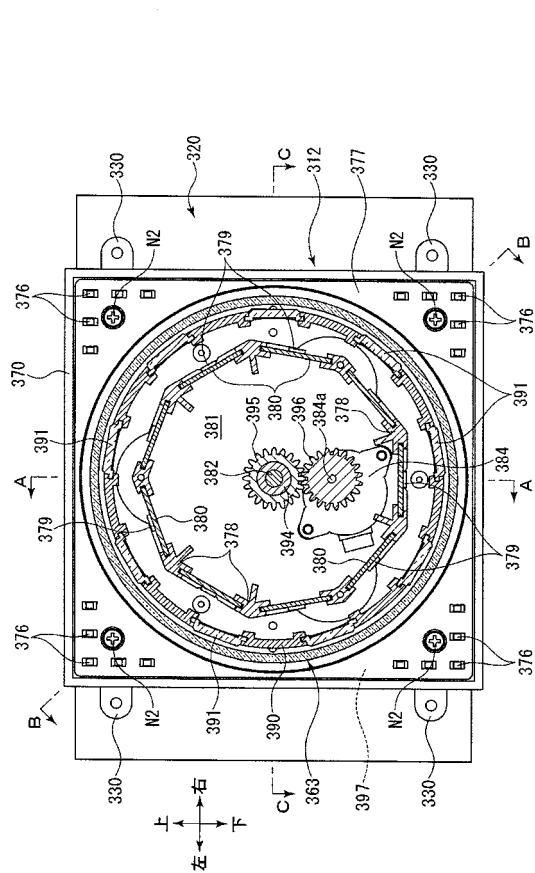
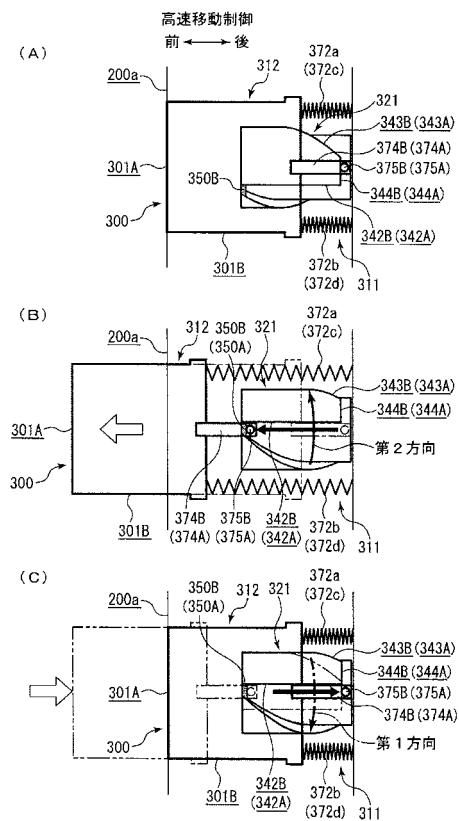
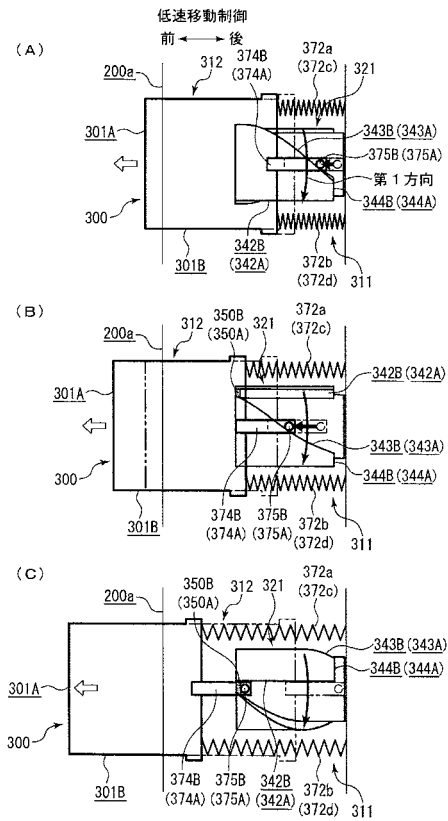


图 2-1



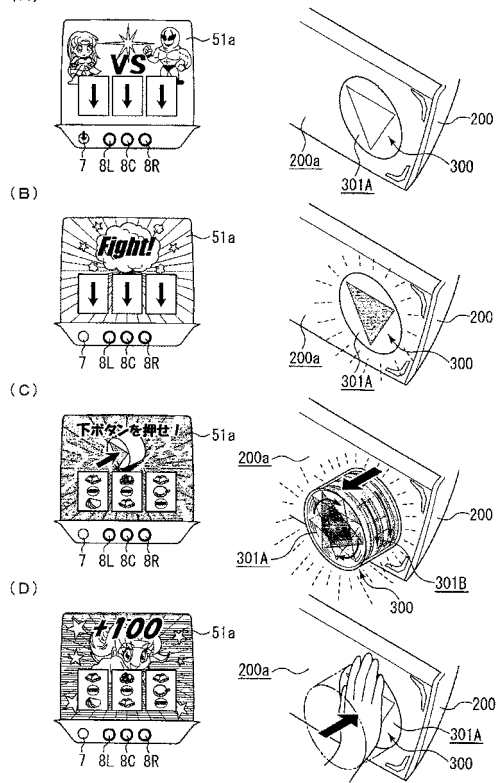
【图 2 5】

图 25



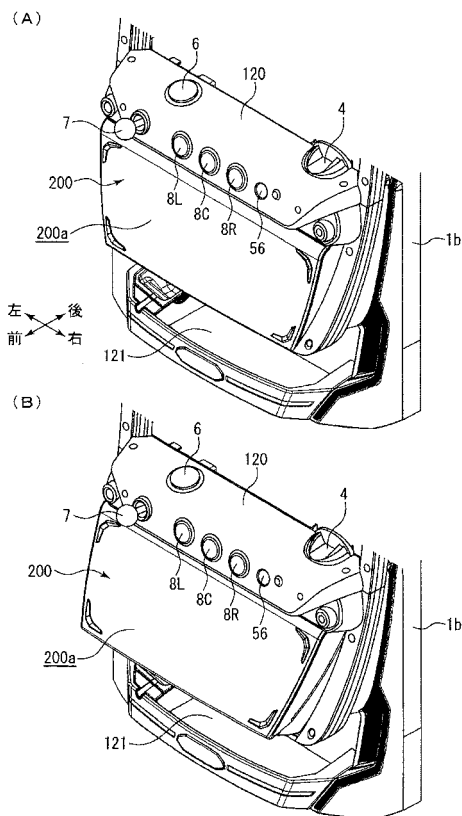
【図 26】

图 26



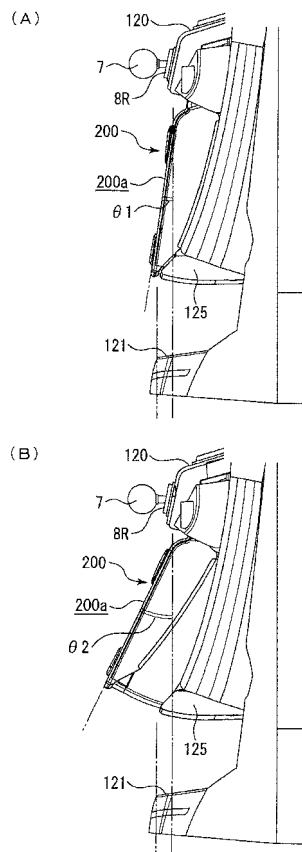
【图 2 7】

图 27



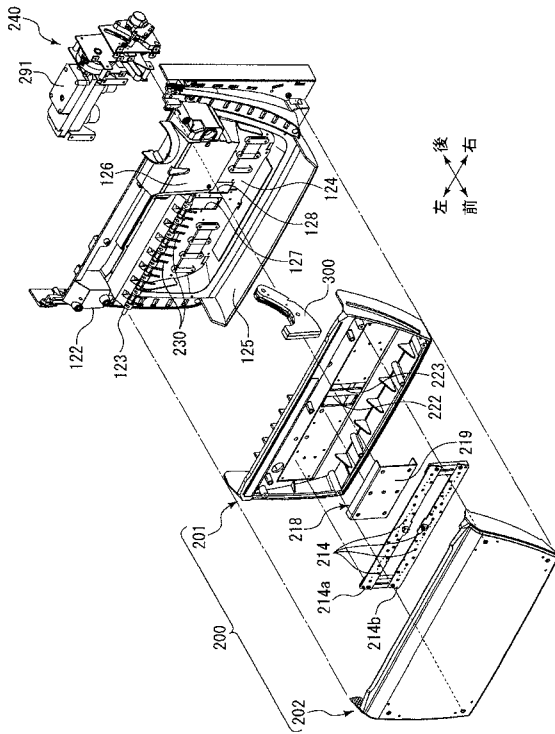
【图 28】

图 28



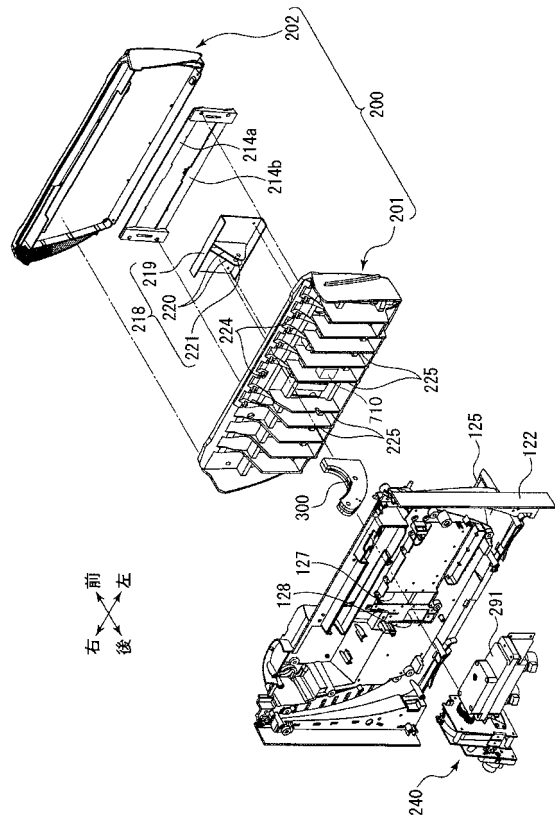
【図 29】

図 29



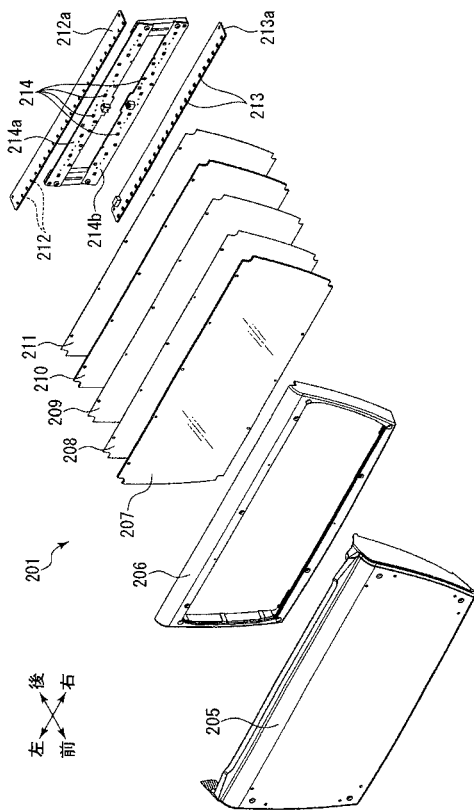
【図 30】

図 30



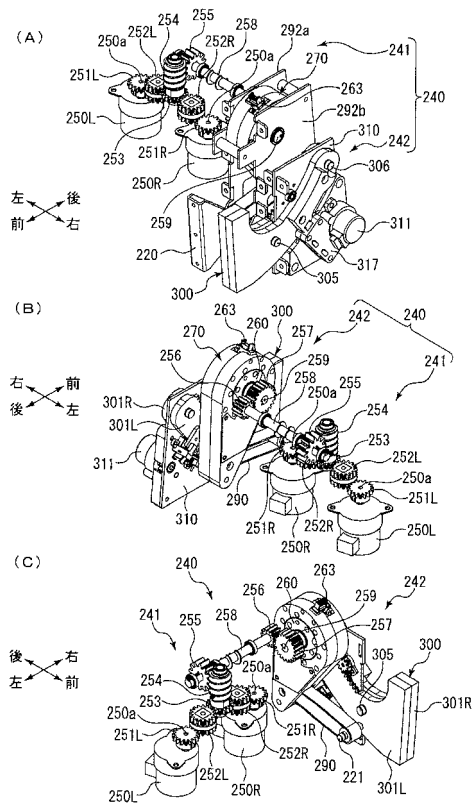
【図 31】

図 31



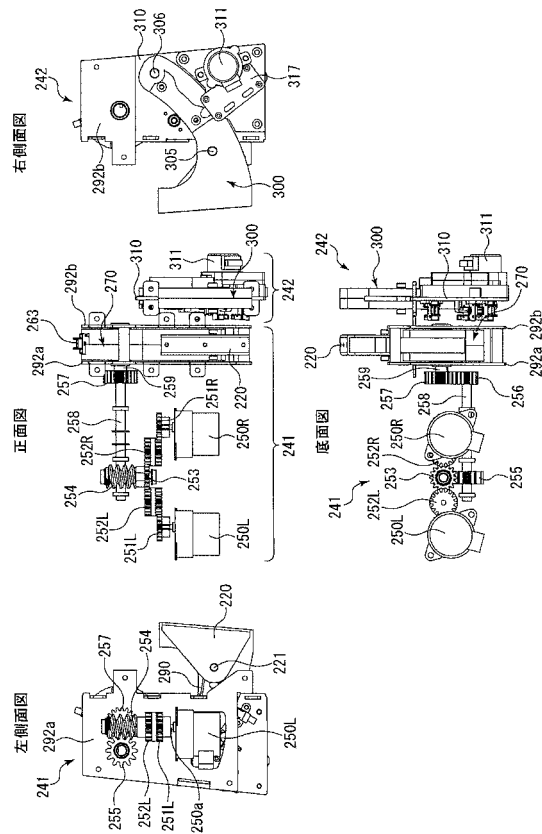
【図 3 3】

図 3 3



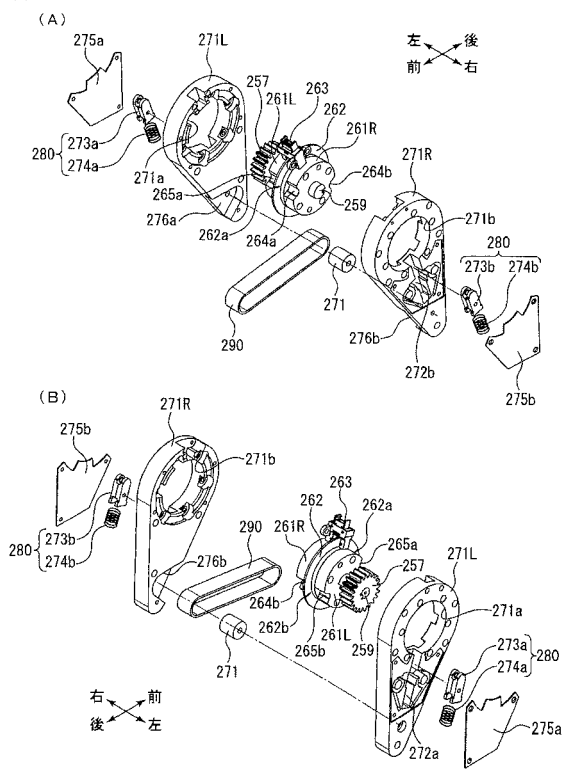
【図 3 4】

図 3 4



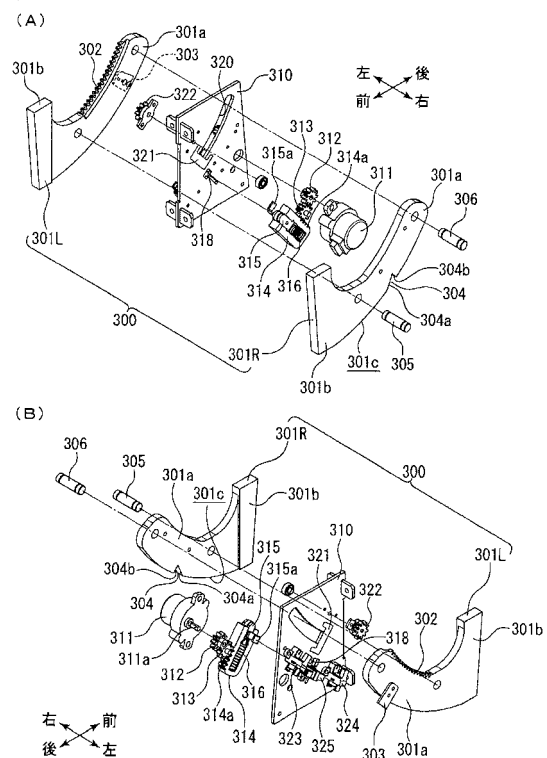
【図 3 5】

図 3 5



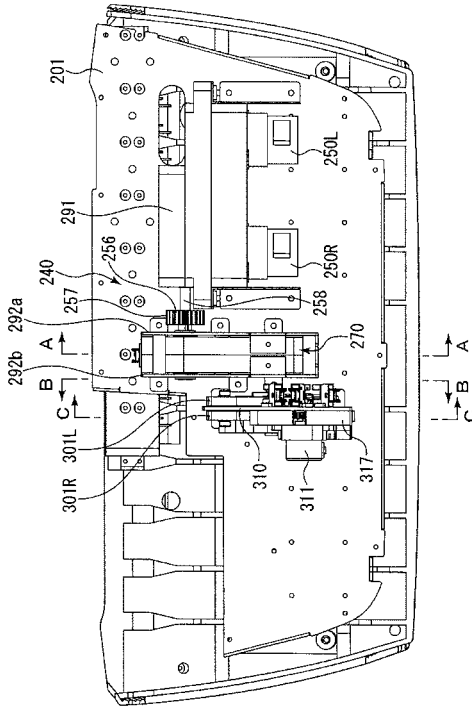
【図 3 6】

図 3 6



【図 37】

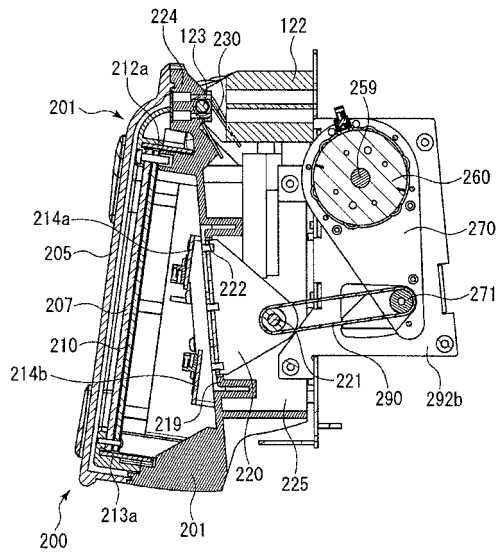
図 37



【図 38】

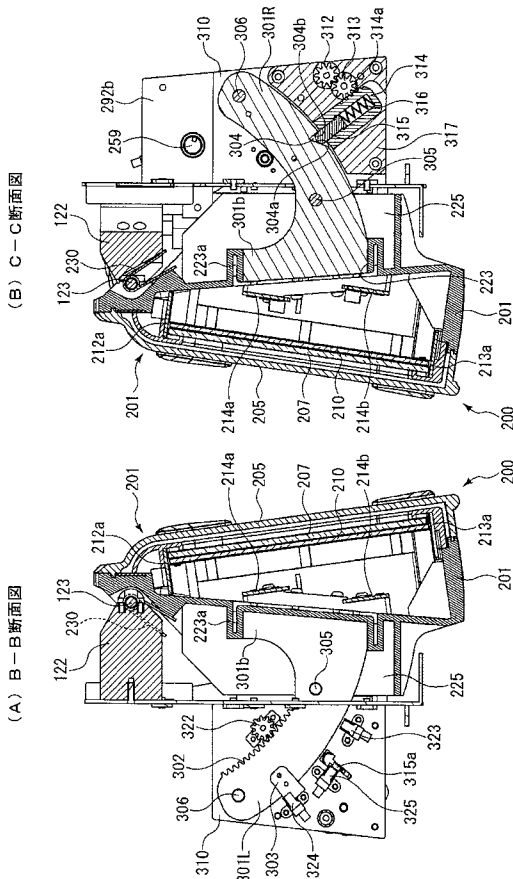
図 38

A-A断面図



【図 39】

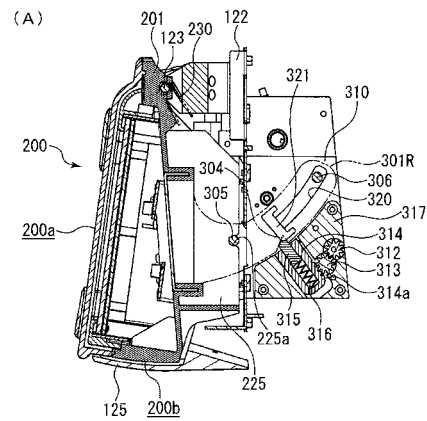
図 39



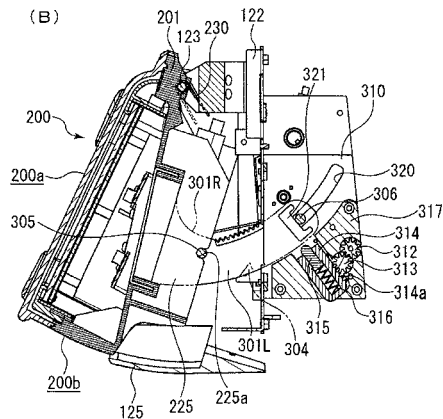
【図 40】

図 40

(A)

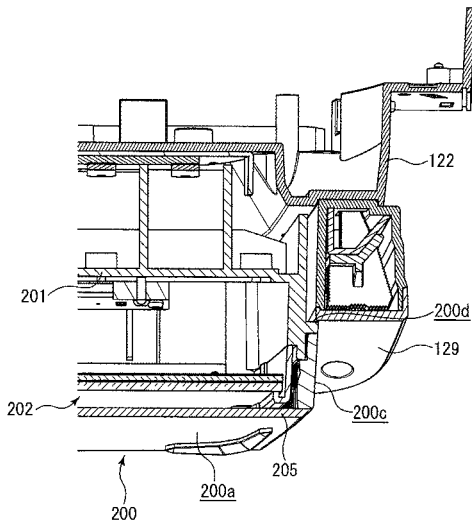


(B)



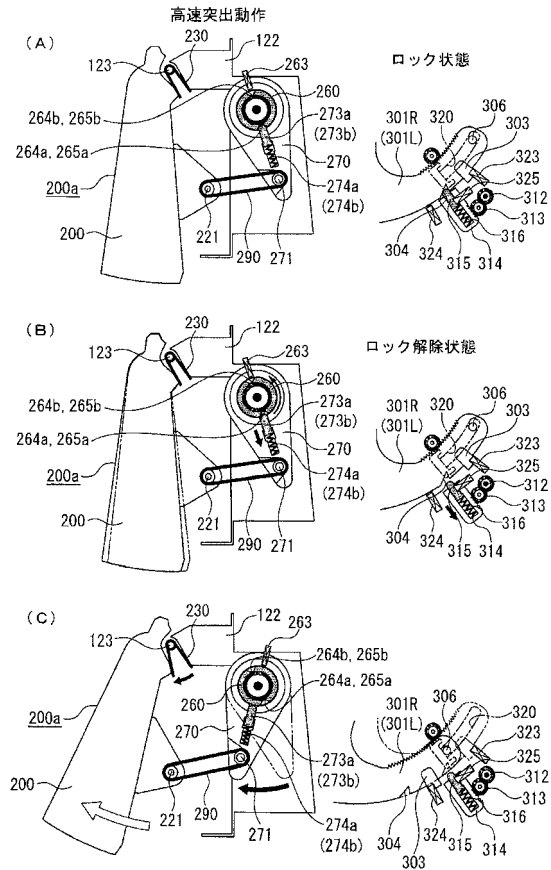
【図 4 1】

図 4 1



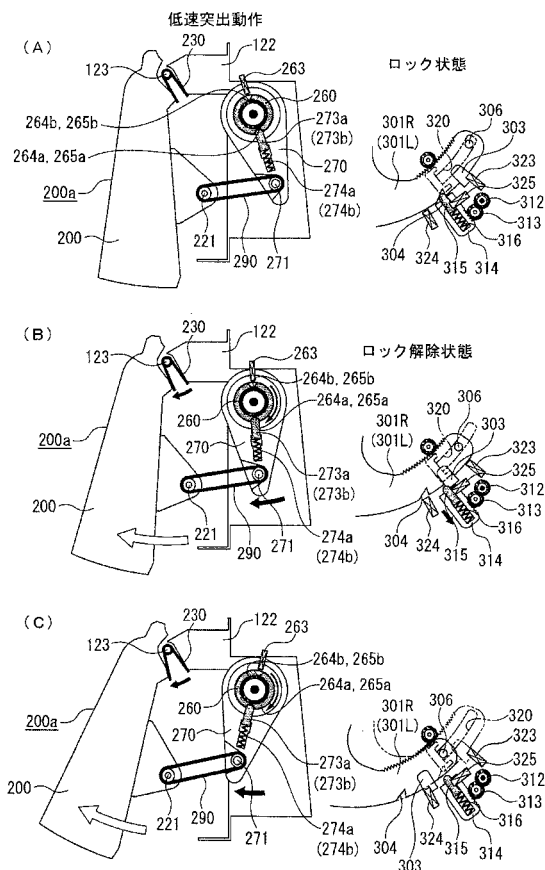
【図 4 2】

図 4 2



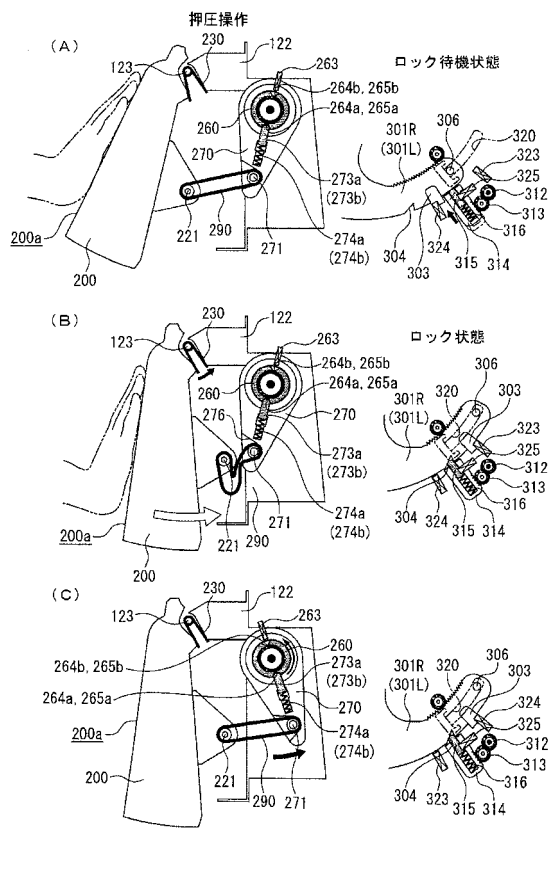
【図 4 3】

図 4 3



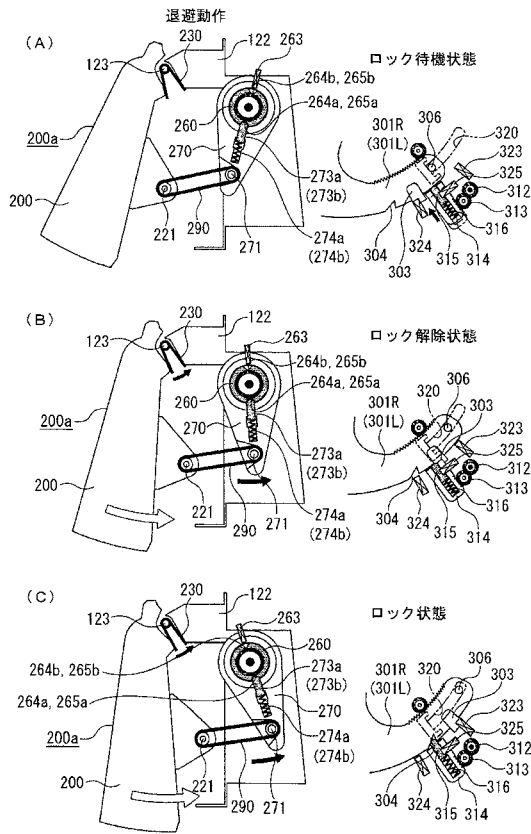
【図 4 4】

図 4 4



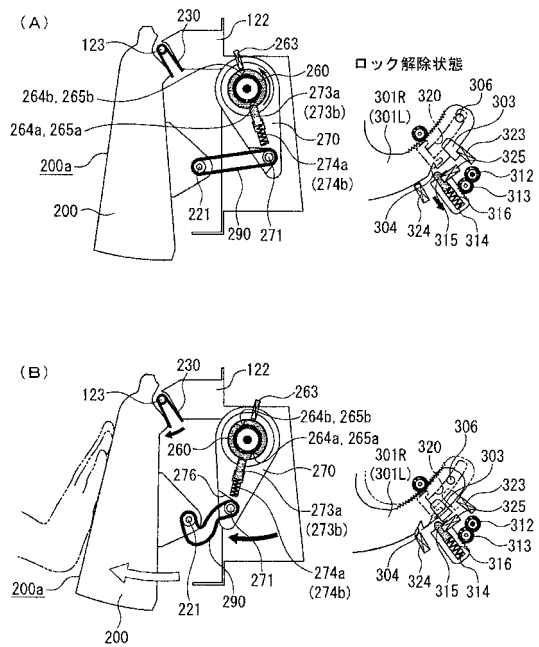
【図 4 5】

図 4 5



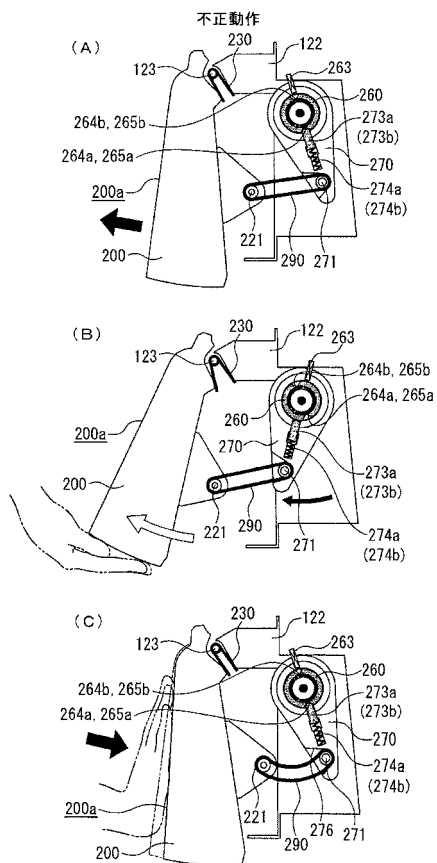
【図 4 6】

図 4 6



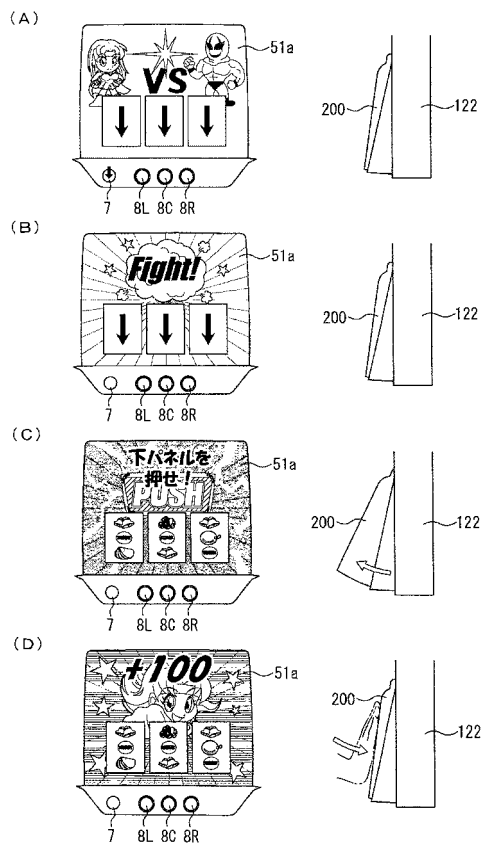
【図 4 7】

図 4 7



【図 4 8】

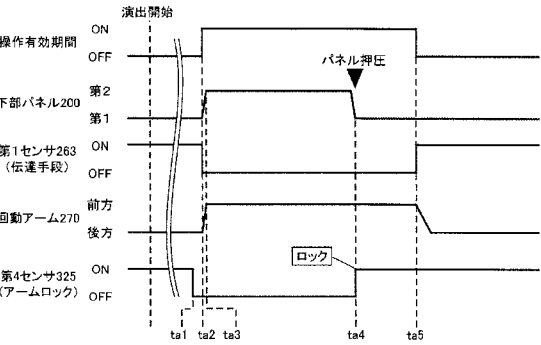
図 4 8



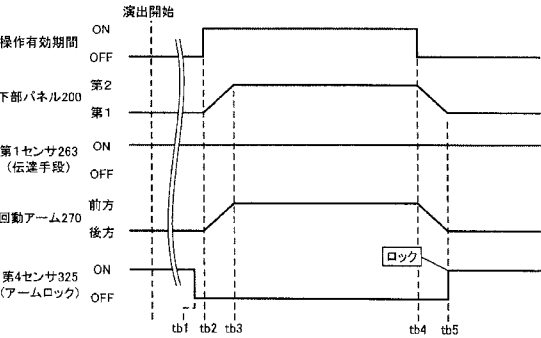
【図 49】

図 49

(A) 高速移動制御

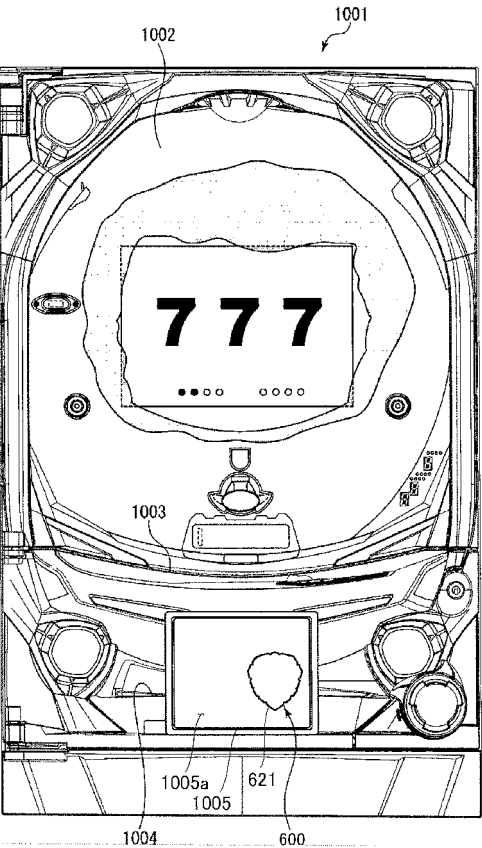


(B) 低速移動制御



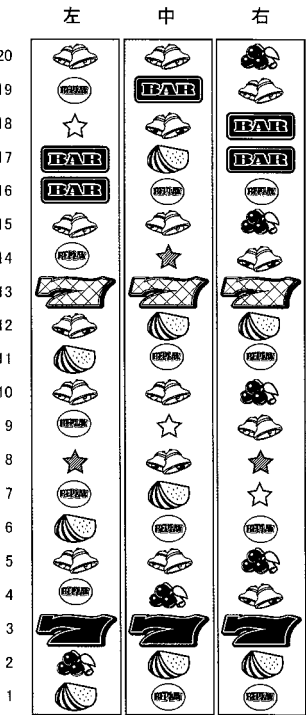
【図 50】

図 50



【図 51】

図 51



【図 52】

図 52

入賞役の名称	図柄組合せ			払出し枚数 倍率	備考
BB1	赤7	赤7	赤7	BB	441枚を超える払出しで終了
BB2	青7	青7	青7	BB	441枚を超える払出しで終了
BB3	赤7	赤7	青7	BB	297枚を超える払出しで終了
BB4	青7	青7	赤7	BB	297枚を超える払出しで終了
BB5	青7	赤7	青7	BB	36枚を超える払出しで終了

【図 53】

図 53

入賞役の名称	図柄組合せ			払出し枚数 倍率	備考
リブ1	赤7	リブ	バー	再遊技	中役リブレイ
	赤7	リブ	スイカ	再遊技	
	赤7	リブ	アホ	再遊技	
	青7	リブ	バー	再遊技	
	青7	リブ	スイカ	再遊技	
	青7	リブ	アホ	再遊技	
	アホ	リブ	バー	再遊技	
	アホ	リブ	スイカ	再遊技	
	アホ	リブ	アホ	再遊技	
リブ2	赤7	リブ	チリ	再遊技	転落リブ1 RT1作動
	赤7	リブ	チリ	再遊技	
	アホ	リブ	チリ	再遊技	
リブ3	赤7	スイカ	リブ	再遊技	転落リブ2 RT1作動
	青7	スイカ	リブ	再遊技	
	アホ	スイカ	リブ	再遊技	
リブ4	赤7	リブ	ハホ	再遊技	準備リブ RT2作動
	赤7	リブ	ハホ	再遊技	
	青7	リブ	ハホ	再遊技	
	アホ	リブ	ハホ	再遊技	
	アホ	リブ	ハホ	再遊技	
	アホ	リブ	ハホ	再遊技	
リブ5	赤7	リブ	リブ	再遊技	突入リブ RT3作動
	アホ	リブ	リブ	再遊技	
	アホ	リブ	リブ	再遊技	
リブ6	リブ	リブ	ハホ	再遊技	右上リブ、リブ
	リブ	リブ	ハホ	再遊技	
	リブ	リブ	ハホ	再遊技	
リブ7	バー	バー	リブ	再遊技	BARリブ1
	リブ	バー	バー	再遊技	
	リブ	バー	バー	再遊技	
リブ8	バー	リブ	バー	再遊技	BARリブ2
	ハホ	バー	ハホ	再遊技	
	ハホ	バー	ハホ	再遊技	
リブ9	ハホ	リブ	ハホ	再遊技	BARリブ3
	ハホ	リブ	ハホ	再遊技	
	ハホ	リブ	ハホ	再遊技	

【図 5 4】

図 5 4

入賞役の名称	図柄組合せ			払出し枚数 作動	備考
リブ10	赤7	赤7	ベルb	再遊技	BB中リブ1
	赤7	青7	ベルb	再遊技	
	青7	青7	ベルb	再遊技	
	青7	青7	ベルb	再遊技	
	チェリー	赤7	ベルb	再遊技	
	チェリー	青7	ベルb	再遊技	
	ベルb	赤7	ベルb	再遊技	
	ベルb	青7	ベルb	再遊技	
	プラa	青7	ベルb	再遊技	
	プラb	赤7	ベルb	再遊技	
リブ11	チェリー	リブ	ベルb	再遊技	BB中リブ2
	チェリー	リブ	ベルb	再遊技	
リブ12	チェリー	赤7	青7	再遊技	BB中リブ3
	チェリー	赤7	バー	再遊技	
	チェリー	赤7	プラb	再遊技	
	チェリー	青7	赤7	再遊技	
	チェリー	青7	バー	再遊技	
	チェリー	青7	バー	再遊技	
	チェリー	青7	プラb	再遊技	
	ベルb	赤7	赤7	再遊技	
	ベルb	赤7	青7	再遊技	
	ベルb	赤7	バー	再遊技	
	ベルb	赤7	プラb	再遊技	
	ベルb	青7	赤7	再遊技	
	ベルb	青7	バー	再遊技	
	ベルb	青7	プラb	再遊技	
	赤7	赤7	リブ	再遊技	
リブ13	青7	リブ	リブ	再遊技	BB中リブ4
	青7	リブ	リブ	再遊技	
	青7	リブ	リブ	再遊技	
	プラa	リブ	リブ	再遊技	
	プラb	赤7	リブ	再遊技	
	プラb	青7	リブ	再遊技	
リブ14	リブ	赤7	ベルa	再遊技	リーチ目リブ
	リブ	赤7	ベルa	再遊技	
	リブ	青7	ベルa	再遊技	
	リブ	青7	ベルb	再遊技	
	リブ	ベルa	ベルa	再遊技	
	リブ	ベルa	ベルb	再遊技	
リブ15	チェリー	チェリー	バー	再遊技	チェリーリブ1
	チェリー	チェリー	スイカ	再遊技	
	チェリー	チェリー	チェリー	再遊技	
	チェリー	チェリー	プラa	再遊技	
	チェリー	リブ	バー	再遊技	
	チェリー	リブ	スイカ	再遊技	
	チェリー	リブ	チェリー	再遊技	
	チェリー	リブ	プラa	再遊技	
	チェリー	プラb	バー	再遊技	
	チェリー	プラb	スイカ	再遊技	
	チェリー	プラb	チェリー	再遊技	
	チェリー	プラb	プラa	再遊技	
	スイカ	赤7	チェリー	再遊技	
	スイカ	チェリー	チェリー	再遊技	
リブ16	スイカ	リブ	チェリー	再遊技	チェリーリブ2
	リブ	赤7	チェリー	再遊技	
	リブ	青7	チェリー	再遊技	
	リブ	チェリー	チェリー	再遊技	

【図 5 5】

図 5 5

入賞役の名称	図柄組合せ			払出し枚数 作動	備考
ベル1	赤7	ベルa	リブ	9枚	右下ベル (対応する指図図柄:ベル)
	赤7	ベルa	リブ	9枚	
	プラa	ベルa	リブ	9枚	
	プラb	ベルa	リブ	9枚	
ベル2	リブ	ベルa	チェリー	9枚	中段ベル (対応する指図図柄:ベル)
AT1	赤7	バー	ベルa	9枚	上段ベル (対応する指図図柄:ベル)
AT2	赤7	バー	ベルb	9枚	
AT3	赤7	チェリー	ベルa	9枚	
AT4	赤7	チェリー	ベルb	9枚	
AT5	赤7	プラa	ベルa	9枚	
AT6	赤7	プラa	ベルb	9枚	
AT7	赤7	プラb	ベルa	9枚	
AT8	赤7	プラb	ベルb	9枚	
AT9	青7	バー	ベルa	9枚	
AT10	青7	バー	ベルb	9枚	
AT11	青7	チェリー	ベルa	9枚	
AT12	青7	チェリー	ベルb	9枚	
AT13	青7	プラa	ベルa	9枚	
AT14	青7	プラa	ベルb	9枚	
AT15	青7	プラb	ベルa	9枚	
AT16	青7	プラb	ベルb	9枚	
AT17	プラa	バー	ベルa	9枚	
AT18	プラa	バー	ベルb	9枚	
AT19	プラa	チェリー	ベルa	9枚	
AT20	プラa	チェリー	ベルb	9枚	
AT21	プラa	プラa	ベルa	9枚	
AT22	プラa	プラa	ベルb	9枚	
AT23	プラa	プラb	ベルa	9枚	
AT24	プラa	プラb	ベルb	9枚	
AT25	プラb	バー	ベルa	9枚	
AT26	プラb	バー	ベルb	9枚	
AT27	プラb	チェリー	ベルa	9枚	
AT28	プラb	チェリー	ベルb	9枚	
AT29	プラb	プラa	ベルa	9枚	
AT30	プラb	プラa	ベルb	9枚	
AT31	プラb	プラb	ベルa	9枚	
AT32	プラb	プラb	ベルb	9枚	
スfi	リブ	スイカ	ベルb	5枚	右下スイカ (対応する指図図柄:スイカ、 対応する特定入賞図柄:ベル)

【図 5 6】

図 5 6

入賞役の名称	図柄組合せ			払出し枚数 作動	備考
弱チャンス	プラa	チェリー	赤7	1枚	
	プラa	チェリー	青7	1枚	
	プラa	プラa	赤7	1枚	
	プラa	プラa	青7	1枚	
	プラb	チェリー	赤7	1枚	
	プラb	チェリー	青7	1枚	
	プラb	プラa	赤7	1枚	
	プラb	プラa	青7	1枚	
強チャンス1	バー	赤7	-	1枚	
	バー	青7	-	1枚	
	バー	スイカ	-	1枚	
	バー	チェリー	-	1枚	
	バー	ベルa	-	1枚	
	バー	ベルb	-	1枚	
	バー	プラa	-	1枚	
	バー	プラb	-	1枚	
強チャンス2	バー	バー	赤7	1枚	
	バー	バー	青7	1枚	
	バー	バー	スイカ	1枚	
	バー	バー	チェリー	1枚	
	バー	バー	ベルa	1枚	
	バー	バー	ベルb	1枚	
	バー	バー	プラa	1枚	
	バー	バー	プラb	1枚	
強チャンス3	リブ	スイカ	バー	1枚	
	リブ	スイカ	ベルa	1枚	

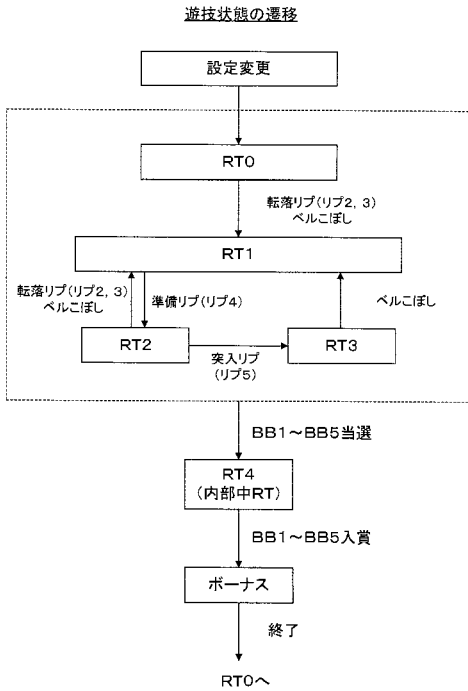
【図 5 7】

図 5 7

出目	図柄組合せ			払出し枚数 作動	備考
右取りこぼし	赤7	バー	リブ	-	RT1作動
	赤7	チェリー	リブ	-	
	赤7	プラa	リブ	-	
	赤7	プラb	リブ	-	
	青7	バー	リブ	-	
	青7	チェリー	リブ	-	
	青7	プラa	リブ	-	
	青7	プラb	リブ	-	
	プラa	バー	リブ	-	
	プラa	チェリー	リブ	-	
	プラa	プラa	リブ	-	
	プラa	プラb	リブ	-	
	プラb	バー	リブ	-	
	プラb	チェリー	リブ	-	
	プラb	プラa	リブ	-	
中取りこぼし	赤7	ベルa	ベルa	-	RT1作動
	赤7	ベルa	ベルb	-	
	青7	ベルa	ベルa	-	
	青7	ベルa	ベルb	-	
	プラa	ベルa	ベルa	-	
	プラa	ベルa	ベルb	-	
左取りこぼし	リブ	バー	ベルa	-	RT1作動
	リブ	バー	ベルb	-	
	リブ	チェリー	ベルa	-	
	リブ	チェリー	ベルb	-	
	リブ	プラa	ベルa	-	
	リブ	プラb	ベルa	-	

【図 58】

図 58



【図 59】

図 59

抽選対象役	入賞役の組合せ	遊技状態				
		RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
はずれ		○	○	○	○	○
通リ	リブ1	○	○	○	○	○
準備リブ1	リブ1+リブ4	×	○	×	×	×
準備リブ2	リブ1+リブ2+リブ4	×	○	×	×	×
準備リブ3	リブ1+リブ3+リブ4	×	○	×	×	×
準備リブ4	リブ1+リブ4+リブ5	×	○	×	×	×
準備リブ5	リブ1+リブ4+リブ5	×	○	×	×	×
準備リブ6	リブ1+リブ2+リブ4+リブ6	×	○	×	×	×
維持リブ1	リブ1+リブ2	×	×	○	×	×
維持リブ2	リブ1+リブ2+リブ3	×	×	○	×	×
維持リブ3	リブ1+リブ2+リブ4	×	×	○	×	×
突入リブ1	リブ2+リブ5	×	×	○	×	×
突入リブ2	リブ1+リブ2+リブ5	×	×	○	×	×
突入リブ3	リブ2+リブ3+リブ5	×	×	○	×	×
突入リブ4	リブ2+リブ4+リブ5	×	×	○	×	×
突入リブ5	リブ1+リブ2+リブ3+リブ5	×	×	○	×	×
突入リブ6	リブ2+リブ3+リブ4+リブ5	×	×	○	×	×
BAR隠牌リブ1	リブ1+リブ6+リブ7+リブ8+リブ9+リブ15+リブ16	×	×	×	○	×
BAR隠牌リブ2	リブ1+リブ2+リブ8+リブ7+リブ9+リブ15+リブ16	×	×	×	○	×
BAR隠しリブ1	リブ1+リブ6+リブ7+リブ8+リブ9	×	×	×	○	×
BAR隠しリブ2	リブ1+リブ2+リブ8+リブ7+リブ9	×	×	×	○	×
BAR隠しリブ3	リブ1+リブ3+リブ6+リブ7+リブ8+リブ9	×	×	×	○	×
リーチ目リブ	リブ14	○	○	○	○	×
中段チェリーリブ	リブ1+リブ15+リブ16	○	○	○	○	○
強チェリーリブ	リブ1+リブ2+リブ15+リブ16	○	○	○	○	○
弱チェリーリブ	リブ1+リブ3+リブ15+リブ16	○	○	○	○	○

【図 60】

図 60

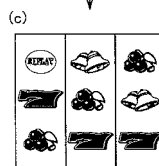
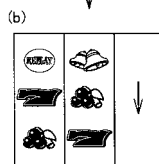
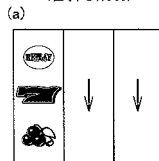
抽選対象役	入賞役の組合せ	遊技状態				
		RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
共通ベル	ベル1+ベル2	○	○	○	○	○
9枚ベル左1	ベル1+AT1+AT11+AT22+AT32	○	○	○	○	○
9枚ベル左2	ベル1+AT3+AT13+AT24+AT26	○	○	○	○	○
9枚ベル左3	ベル1+AT5+AT15+AT18+AT28	○	○	○	○	○
9枚ベル左4	ベル1+AT7+AT9+AT20+AT30	○	○	○	○	○
9枚ベル左5	ベル1+AT2+AT12+AT21+AT31	○	○	○	○	○
9枚ベル左6	ベル1+AT4+AT14+AT23+AT25	○	○	○	○	○
9枚ベル左7	ベル1+AT6+AT16+AT17+AT27	○	○	○	○	○
9枚ベル左8	ベル1+AT8+AT10+AT19+AT29	○	○	○	○	○
9枚ベル中1	ベル2+AT1+AT12+AT23+AT30	○	○	○	○	○
9枚ベル中2	ベル2+AT2+AT13+AT24+AT27	○	○	○	○	○
9枚ベル中3	ベル2+AT3+AT10+AT21+AT32	○	○	○	○	○
9枚ベル中4	ベル2+AT4+AT15+AT22+AT25	○	○	○	○	○
9枚ベル中5	ベル2+AT5+AT18+AT19+AT28	○	○	○	○	○
9枚ベル中6	ベル2+AT6+AT9+AT20+AT31	○	○	○	○	○
9枚ベル中7	ベル2+AT7+AT14+AT17+AT27	○	○	○	○	○
9枚ベル中8	ベル2+AT8+AT11+AT18+AT29	○	○	○	○	○
9枚ベル右1	ベル2+AT1+AT12+AT21+AT32	○	○	○	○	○
9枚ベル右2	ベル2+AT3+AT14+AT23+AT26	○	○	○	○	○
9枚ベル右3	ベル2+AT5+AT16+AT17+AT27	○	○	○	○	○
9枚ベル右4	ベル2+AT7+AT10+AT19+AT30	○	○	○	○	○
9枚ベル右5	ベル2+AT2+AT11+AT22+AT31	○	○	○	○	○
9枚ベル右6	ベル2+AT4+AT13+AT24+AT25	○	○	○	○	○
9枚ベル右7	ベル2+AT6+AT15+AT18+AT27	○	○	○	○	○
9枚ベル右8	ベル2+AT8+AT9+AT20+AT29	○	○	○	○	○
チャンス1	弱チャンス	○	○	○	○	○
チャンス2	強チャンス1+強チャンス2+強チャンス3	○	○	○	○	○
スイカ	スイカ	○	○	○	○	○
BB1	BB1+α	○	○	○	○	×
BB2	BB2+α	○	○	○	○	×
BB3	BB3+β	○	○	○	○	×
BB4	BB4+β	○	○	○	○	×
BB5	BB5+γ	○	○	○	○	×

※αは、はずれ、リーチ目、中段チェリーリブ、強チェリーリブ、弱チェリーリブ、チャンス1、チャンス2、スイカを示す
 ※βは、はずれ、強チェリーリブ、弱チェリーリブ、チャンス1、チャンス2、スイカを示す
 ※γは、中段チェリーリブ、強チェリーリブを示す

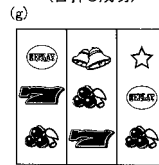
【図 61】

図 61

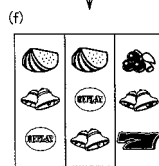
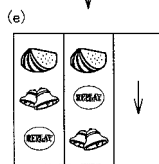
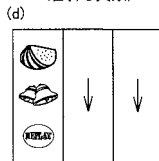
停止順(左-中-右)

強チェリーリブ当選時
(目押し成功)

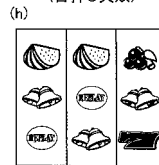
(入賞発生)

弱チェリーリブ当選時
(目押し成功)

(入賞発生)

強チェリーリブ当選時
(目押し失敗)

(入賞発生)

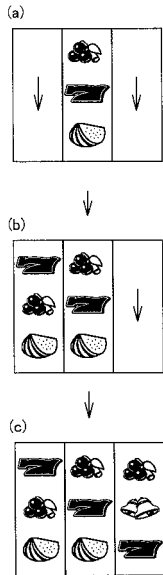
弱チェリーリブ当選時
(目押し失敗)

(入賞発生)

【図 6 2】

図 6 2

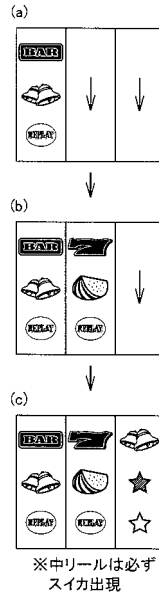
停止順(中-左-右)

中段チェリーリブ当選時
(目押し成功)

【図 6 3】

図 6 3

停止順(左-中-右)

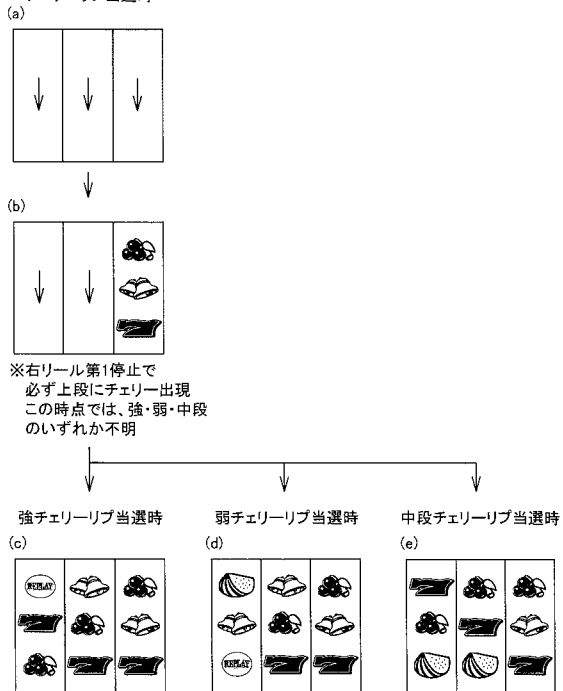
スイカ当選時
(目押し失敗)

【図 6 4】

図 6 4

停止順(右-中-左)

チェリーリブ当選時

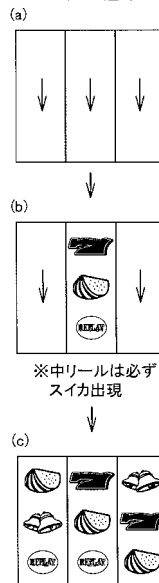


【図 6 5】

図 6 5

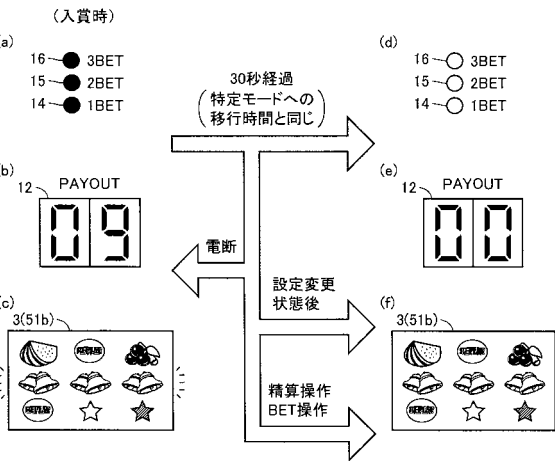
停止順(中-右-左)

スイカ当選時



【 図 6 6 】

図 6 6



【 図 6 7 】

図 6 7

払出数表示部(遊技補助表示器)の表示パターン

	Aパターン		Bパターン		Cパターン	
	初期	維持	初期	維持	初期	維持
リプレイ入賞時	○	×	○	×	○	×
精算操作時	○	×	○	×	×	○
BET操作時	×	○	○	×	○	×
レバー操作時	○	×	—	—	—	—
30秒経過時	○	×	×	○	×	○
設定変更後 (デフォルト)	○	×	○	×	○	×
電断復帰時	×	○	×	○	×	○