

(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2018-7770

(P2018-7770A)

(43) 公開日 平成30年1月18日(2018.1.18)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード(参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 2 〇 L (全 48 頁)

(21) 出願番号	特願2016-137904 (P2016-137904)	(71) 出願人	000161806 京楽産業. 株式会社
(22) 出願日	平成28年7月12日 (2016. 7. 12)	(74) 代理人	100076473 弁理士 飯田 昭夫
		(74) 代理人	100112900 弁理士 江間 路子
		(74) 代理人	100136995 弁理士 上田 千織
		(74) 代理人	100163164 弁理士 安藤 敏之
		(72) 発明者	官寄 崇 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

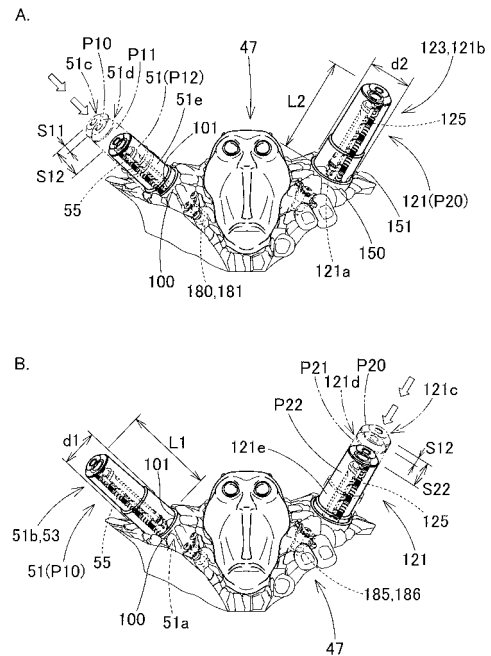
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 操作手段の操作部を楽しく操作できて、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供すること。

【解決手段】 遊技者が操作可能な操作部 5 1 , 1 2 1 を有するとともに、操作部内に、遊技の状況に応じて発光する発光部 5 5 , 1 2 5 を配設させている構成の操作手段 4 7、を備える。発光部 5 5 , 1 2 5 は、操作部が操作されると、操作部の側面 5 1 e , 1 2 1 e で所定方向に向けて発光するように、配設されている。発光部 5 5 , 1 2 5 は、操作部の操作を案内する際に、案内前の通常点灯パターンと異なった特別点灯パターンとして、発光する。

【選択図】 図 2 0



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が操作可能な操作部を有するとともに、前記操作部内に、遊技の状況に応じて発光する発光部を配設させている構成の操作手段、を備えた遊技機であって、

操作されると、前記発光部が、前記操作部の側面で所定方向に向けて発光するように、配設されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記発光部は、前記操作部の操作を案内する際に、案内前の通常点灯パターンと異なった特別点灯パターンとして、発光することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者が操作可能な演出ボタン等の操作部を有する操作手段を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来遊技機では、押下操作する端面側に発光体を設けた演出ボタンを有するものがあった（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2012 - 125344 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、従来遊技機では、演出ボタンの端面側の点灯だけを視認できるだけであり、面白みに欠け、遊技の興趣向上に課題があった。

【0005】

本発明は、上述の課題を解決するものであり、操作手段の操作部を楽しく操作できて、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、上記の課題を解決するために、以下の構成を採用した。なお、本欄における括弧内の記述は、本発明の理解を助けるために後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

【0007】

本発明に係る遊技機（1）は、遊技者が操作可能な操作部（51, 121）を有するとともに、前記操作部内に、遊技の状況に応じて発光する発光部（55, 125）を配設させている構成の操作手段（操作装置 47）、を備えた遊技機であって、

40

操作されると、前記発光部（55, 125）が、前記操作部の側面（51e, 121e）で所定方向に向けて発光するように、配設されていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明に係る遊技機では、操作手段の操作部を楽しく操作できて、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】本発明における一実施形態の遊技機の正面図である。

50

- 【図 2】実施形態の遊技機の電気系統のブロック図である。
- 【図 3】実施形態の操作手段としての操作装置の概略拡大平面図である。
- 【図 4】実施形態の操作装置の概略拡大正面図である。
- 【図 5】実施形態の操作装置の概略分解斜視図である。
- 【図 6】実施形態の操作装置における左側の第 1 操作部を有した第 1 操作機構の概略分解斜視図である。
- 【図 7】実施形態の操作装置における第 1 操作機構の概略縦断面図である。
- 【図 8】実施形態の第 1 操作機構における小反発力のばねの配置部位での概略部分縦断面図であり、操作前と操作後との状態を示す。
- 【図 9】実施形態の第 1 操作部を位置規制するストッパ機構の作動を説明する概略横断面図であり、規制時と規制解除時とを示す。 10
- 【図 10】実施形態の第 1 操作部の初期位置から第 1 位置と第 2 位置とへ操作した際の概略縦断面図である。
- 【図 11】実施形態の操作装置における右側の第 2 操作部を有した第 2 操作機構の概略分解斜視図である。
- 【図 12】実施形態の操作装置における第 2 操作機構の概略縦断面図である。
- 【図 13】実施形態の第 2 操作部の初期位置から第 1 位置と第 2 位置とへ操作した際の概略縦断面図である。
- 【図 14】実施形態の収納本体部における装飾パネル部の分解斜視図である。
- 【図 15】実施形態の第 1 振動装置付近の概略縦断面図である。 20
- 【図 16】実施形態の第 2 振動装置付近の概略縦断面図である。
- 【図 17】実施形態の第 1 操作部における発光部の概略分解斜視図である。
- 【図 18】実施形態の第 1 操作部における発光部の概略縦断面図である。
- 【図 19】実施形態の第 1 操作部における発光部の概略横断面図であり、図 18 の XIX A - XIX A の部位を A に示し、図 18 の XIX B - XIX B の部位を B に示す。
- 【図 20】実施形態の第 1 操作部と第 2 操作部との操作状態を示す概略正面図である。
- 【図 21】実施形態の第 1 操作部と第 2 操作部との操作時における手の配置の一例を示す概略正面図である。
- 【図 22】実施形態の第 1 操作部の第 1 操作時における第 1 操作演出を説明する図である。 30
- 【図 23】実施形態の第 1 操作部の第 2 操作時における第 2 操作演出を説明する図である。
- 【図 24】実施形態の図 23 の第 2 操作演出後における装飾図柄変動演出の確定停止までを説明する図である。
- 【図 25】実施形態の第 2 操作部の第 1 操作時における第 1 操作演出を説明する図である。
- 【図 26】実施形態の第 2 操作部の第 2 操作時における第 2 操作演出を説明する図である。
- 【図 27】実施形態の図 26 の第 2 操作演出後における装飾図柄変動演出の確定停止までを説明する図である。 40
- 【図 28】実施形態の第 1 操作演出の変形例を説明する図である。
- 【図 29】実施形態の第 2 操作演出の変形例を説明する図である。
- 【図 30】実施形態のサブ制御部での第 1 / 2 操作部第 1 操作処理を説明するフローチャートである。
- 【図 31】実施形態のサブ制御部での第 1 / 2 操作部第 2 操作処理を説明するフローチャートである。
- 【図 32】実施形態のランプ制御部での振動装置作動処理を説明するフローチャートである。
- 【図 33】実施形態のランプ制御部での操作案内用点灯パターン処理を説明するフローチャートである。 50

【図 3 4】実施形態の発光部の点灯パターンを説明する図である。

【図 3 5】実施形態の発光部の点灯パターンの他の例を説明する図である。

【図 3 6】実施形態の変形例の第 1 操作部第 2 操作処理を説明するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

(1) 遊技機の概略構成

以下、本発明の一実施形態を図面に基づいて説明すると、実施形態の遊技機 1 は、パチンコ遊技機であり、図 1 に示すように、前面枠 1 1、外枠 1 2、及び、内枠 1 3 を備え、内枠 1 3 には遊技盤 2 が取り付けられている。外枠 1 2 は、遊技機 1 の外郭部となる枠体であり、内枠 1 3 は、外枠 1 2 に対して開閉可能に取り付けられ、外枠 1 2 の内側に配置されている。遊技盤 2 には、発射ハンドル 2 7 の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 3 が、レール部材 4 で囲まれて形成され、遊技領域 3 には、遊技球を誘導する遊技釘（図示せず）が多数突設されている。

10

【0011】

なお、本明細書中、概ね、上下とは、遊技を行うために遊技機 1 を立設した状態における上下をいい、左右は、遊技盤 2 の遊技領域 3 に向かったの左右をいい、遊技盤 2 の遊技領域 3 側を前方とし、その反対側を後方とする。但し、後述する操作装置 4 7 の各部位の説明の上下では、縦断面図に表われる第 1 操作部 5 1 や第 2 操作部 1 2 1 の軸心（操作方向）に沿った方向での上下をいう（図 7, 8, 10, 12, 13 参照）。

20

【0012】

前面枠 1 1 は、内枠 1 3 及び外枠 1 2 に対して開閉可能に、内枠 1 3 の前面側に取り付けられ、遊技盤 2 を保護するとともに、発射ハンドル 2 7、枠ランプ 1 8 及びスピーカ 1 7 が配設されている。前面枠 1 1 は、遊技領域 3 や、遊技盤 2 の遊技領域 3 外に配置された図柄表示器 1 4 及び保留ランプ 1 6 を目視できるように、それらの前側を覆う透明なガラス部 1 1 a と、そのガラス部 1 1 a の下方の皿ユニット部 1 1 b とを備え、皿ユニット部 1 1 b には、遊技球の貯留皿が設けられるとともに、操作手段としての操作装置 4 7 が配設されている。

【0013】

遊技盤 2 には盤ランプ 1 9 が配設され、遊技盤 2 の中央部には、画像表示部 6 の表示画面 6 a が配置されるとともに、可動役物装置 2 8 が配置されている。画像表示部 6 は、客待ち用のデモ演出、図柄変動演出、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出などを表示画面 6 a に表示する。図柄変動演出は、数字等の識別情報を有する装飾図柄を変動させた後停止させ、その停止させた装飾図柄により、大当たり判定の結果を報知する演出である。この図柄変動演出は、後述する特別図柄変動に並行して行われる。また、画像表示部 6 には、所定時、操作装置 4 7 の後述する操作部 5 1, 1 2 1 を第 1 位置 P 1 1, P 2 1 や第 2 位置 P 1 2, P 2 2 に配置させた際に、第 1 操作演出 A C 1 1, A 2 1 や第 2 操作演出 A C 1 2, A C 2 2 を表示する（図 2 2, 2 3, 2 5, 2 6 参照）。

30

【0014】

遊技領域 3 には、始動入賞装置 5 が設けられている。始動入賞装置 5 は、常時開放されている第 1 始動口 5 a と、電動チューリップ（以下、「電チュー」という。）5 c により開閉される第 2 始動口 5 b とを備えている。電チュー 5 c は、電チューソレノイド 5 f（図 2 参照）により駆動される。第 2 始動口 5 b は、電チュー 5 c が開いているときのみ遊技球が入賞可能となる。

40

【0015】

また、遊技領域 3 には、大入賞装置 7 と、遊技球が通過可能なゲート 8 と、複数の普通入賞装置 9 とが設けられている。大入賞装置 7 は、大入賞口ソレノイド 7 d（図 2 参照）により開閉される大入賞口 7 a を備えている。各普通入賞装置 9 に入った遊技球は、その普通入賞装置 9 内の普通入賞口 9 a に入賞する。遊技領域 3 の中央下端部には、いずれの入賞装置にも入賞しなかった遊技球が排出されるアウト口 1 5 が設けられている。

50

【 0 0 1 6 】

遊技領域 3 の外側には、複数のランプからなる図柄表示器 1 4、及び、保留ランプ 1 6 が設けられている。図柄表示器 1 4 に含まれる第 1 特別図柄表示器 1 4 a 及び第 2 特別図柄表示器 1 4 b (図 2 参照) は、それぞれ、遊技球の第 1 始動口 5 a、第 2 始動口 5 b への入賞を契機として行われる大当たり抽選の結果を、変動表示を経て停止表示された図柄 (特別図柄) により報知する (これを「特別図柄変動」という) ものである。第 1 特別図柄表示器 1 4 a や第 2 特別図柄表示器 1 4 b に停止表示された図柄 (特別図柄) が大当たり図柄又は小当たり図柄であれば、大入賞口 7 a を所定回数開閉する当たり遊技が行われる。

【 0 0 1 7 】

特別図柄変動の実行中または当たり遊技の実行中に、遊技球が第 1 始動口 5 a または第 2 始動口 5 b に入賞すると、メイン制御部 2 0 (図 2 参照) は、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の乱数を、保留記憶として記憶する。そして、特別図柄変動を実行可能になったときに、記憶しておいた保留記憶に基づいて大当たりか否かの判定を行い、特別図柄変動を実行する。

【 0 0 1 8 】

保留ランプ 1 6 に含まれる第 1 特別図柄保留ランプ 1 6 a 及び第 2 特別図柄保留ランプ 1 6 b (図 2 参照) は、それぞれ、第 1 始動口 5 a、第 2 始動口 5 b への入賞に基づく保留記憶の個数を表示するものである。なお、第 1 始動口 5 a、第 2 始動口 5 b への入賞に基づく保留記憶の個数は、それぞれ 4 個が上限とされている。

【 0 0 1 9 】

図柄表示器 1 4 に含まれる普通図柄表示器 1 4 c (図 2 参照) は、ゲート 8 への遊技球の通過を契機として行われる普通図柄抽選の結果を、変動表示を経て停止表示される普通図柄により報知する (これを「普通図柄変動」という) ものである。停止表示された普通図柄が当たり図柄であれば、所定時間及び所定回数、電チュー 5 c を開く補助遊技が行われる。

【 0 0 2 0 】

普通図柄変動の実行中または補助遊技の実行中に、遊技球がゲート 8 を通過すると、メイン制御部 2 0 は、その通過に対して取得した当たり乱数を記憶する。そして、普通図柄変動を開始可能な状態になったときに、記憶しておいた当たり乱数を用いて当たりか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示を開始して、その判定結果を示す普通図柄を停止表示する。保留ランプ 1 6 に含まれる普通図柄保留ランプ 1 6 c (図 2 参照) は、このように記憶されている当たり乱数の個数を表示するものである。なお、記憶される当たり乱数は 4 個が上限とされている。

【 0 0 2 1 】

(2) 遊技機の電気系統

実施形態の遊技機 1 の電気系統について説明すると、実施形態の遊技機 1 は、図 2 に示すように、メイン制御部 2 0、払出制御部 2 1、演出制御手段としてのサブ制御部 2 5 を備え、サブ制御部 2 5 は、演出制御部 2 2、画像制御部 2 3、及び、ランプ制御部 2 4 を備えている。そして、払出制御部 2 1 及び演出制御部 2 2 はメイン制御部 2 0 に接続され、画像制御部 2 3 及びランプ制御部 2 4 は演出制御部 2 2 に接続されている。各制御部は、CPU、ROM、RAM 等を備えている。

【 0 0 2 2 】

メイン制御部 2 0 は、大当たりの抽選 (判定) や遊技状態の移行など主に利益に関わる制御を行うものである。メイン制御部 2 0 には、第 1 始動口 5 a に入球した遊技球を検出する第 1 始動口 SW (スイッチ) 5 d、第 2 始動口 5 b に入球した遊技球を検出する第 2 始動口 SW 5 e、電チュー 5 c を駆動する電チューソレノイド 5 f、ゲート 8 を通過した遊技球を検出するゲート SW 8 a、大入賞口 7 a に入球した遊技球を検出する大入賞口 SW 7 b、開閉部材 7 c を駆動する大入賞口ソレノイド 7 d、各普通入賞口 9 a に入球した遊技球を検出する普通入賞口 SW 9 b、第 1 特別図柄保留ランプ 1 6 a、第 2 特別図柄保

10

20

30

40

50

留ランプ 16 b、普通図柄保留ランプ 16 c、第 1 特別図柄表示器 14 a、第 2 特別図柄表示器 14 b、普通図柄表示器 14 c がそれぞれ接続され、図 3 に矢印で示すように、各スイッチからはメイン制御部 20 に信号が入力され、各ソレノイドやランプ等にはメイン制御部 20 から信号が出力される。

【0023】

また、メイン制御部 20 は、払出制御部 21 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御部 21 から信号を受信する。払出制御部 21 には、図示しない払出装を駆動する払出駆動モータ 26 が接続され、払出制御部 21 は、メイン制御部 20 から受信したコマンドに従って払出駆動モータ 26 を動作させ、賞球の払出を行わせる。

10

【0024】

さらに、メイン制御部 20 は、サブ制御部 25 の演出制御部 22 に対し各種コマンドを送信し、演出制御部 22 は、画像制御部 23 及びランプ制御部 24 との間でコマンドや信号の送受信を行う。演出制御部 22 には、操作装置 47 の第 1 操作部 51 と第 2 操作部 121 とが操作されたことを検出する操作検出 SW 107, 108, 157, 158 が接続されている。画像制御部 23 には画像表示部 6 及びスピーカ 17 が接続され、画像制御部 23 は、演出制御部 22 から受信したコマンドに従って、画像表示部 6 の表示画面 6a に画像を表示し、スピーカ 17 から音声を出力する。ランプ制御部 24 には、後述する第 1 操作部 51 や第 2 操作部 121 の発光部 55, 125 における演出ランプ 57, 57、枠ランプ 18、盤ランプ 19、可動役物装置 28、さらには、後述するストッパ機構 84, 134 の駆動モータ 92, 142、回転角度検出 SW 94, 144、後述する第 1, 2 振動装置 180, 185 の振動モータ 181, 186 等が接続され、ランプ制御部 24 は、演出制御部 22 から受信したコマンドに従って、演出ランプ 57, 57、枠ランプ 18、盤ランプ 19 を点灯・消灯し、可動役物装置 28 を動作させ、さらに、回転角度検出 SW 94, 144 の検出信号の入力に応じて、ストッパ機構 84, 134 の駆動モータ 92, 142 を駆動させる。

20

【0025】

(3) 操作手段としての操作装置 47 の説明

実施形態の操作手段としての操作装置（演出ボタン装置）47 は、図 1, 3 ~ 5 に示すように、第 1 操作部（第 1 演出ボタン）51 を有した第 1 操作機構 48、第 2 操作部（第 2 演出ボタン）121 を有した第 2 操作機構 49、第 1, 2 操作機構 48, 49 を取付固定して皿ユニット部 11b の図示しない機枠に固定する収納本体部 170、及び、顔演出ボタン装置 190、を備えて構成されている。なお、顔演出ボタン装置 190 は、本発明と異なるので、詳しい説明を省略するが、露出している仮面状の演出ボタン 191 を、10 mm 程度の操作量として、斜め後下方向に押下操作するものであり、押下後には、図示しないばねの付勢力によって押下前の初期位置に復帰する構成としている。

30

【0026】

第 1 操作機構 48 は、図 6, 7 に示すように、第 1 操作部 51、第 1 操作部 51 の押下操作を案内支持する支持側部 83、及び、第 1 操作部 51 の元部 51a 側を収納する収納部 100、を備えて構成されている。第 2 操作機構 49 は、図 11, 12 に示すように、第 2 操作部 121、第 2 操作部 121 の押下操作を案内支持する支持側部 133、第 2 操作部 121 の元部 121a 側を収納する収納部 150、を備えて構成されている。収納本体部 170 は、図 5, 14 ~ 16 に示すように、皿ユニット部 11b の図示しない機枠に固定される取付ベース 171、装飾パネル部 172、及び、第 1, 2 振動装置 180, 185、を備えて構成されている。

40

【0027】

装飾パネル部 172 は、図 14 ~ 16 に示すように、第 1 操作部 51 の周囲に配置されて取付ベース 171 に固定される第 1 装飾パネル 173、第 2 操作部 121 の周囲に配置されて取付ベース 171 に固定される第 2 装飾パネル 175、顔演出ボタン装置 190 の前下側に配置される下装飾パネル 178、顔演出ボタン装置 190 の後上側に配置される

50

上装飾パネル 179、及び、第 2 装飾パネル 175 に取り付けられる装飾体 177、を備えて構成されている。

【0028】

第 1 装飾パネル 173 は、相互にねじ等により結合される表面側の装飾部 173a と裏面側のベース部 173b とを備えて構成される。ベース部 173b は、取付ベース 171 にねじ等で取付固定されるとともに、上面側で第 1 振動装置 180 を固定している。第 1 振動装置 180 は、偏心させた振動子 183 を回転駆動軸 182 に固定させた振動モータ 181 と、振動モータ 181 をベース部 173b に取付固定する固定板 184 と、を備えて構成されている。第 1 装飾パネル 173 は、第 1 操作部 51 の収納部 100 における外力カバー 106 のスリーブ部 106a を嵌挿させる嵌挿口部 174 を備えて、外力カバー 106 と、直接的に、若しくは、取付ベース 171 を介して、間接的に、接触するように配置されている。そのため、振動モータ 181 が駆動されれば、第 1 装飾パネル 173 や取付ベース 171 を介して、第 1 操作部 51 の外力カバー 106 等に振動を与えて、第 1 操作部 51 を振動させることができる。

10

【0029】

第 2 装飾パネル 175 は、相互にねじ等により結合される表面側の装飾部 175a と裏面側のベース部 175b とを備えて構成される。ベース部 175b は、取付ベース 171 にねじ等で取付固定されるとともに、上面側で第 2 振動装置 185 を固定している。第 2 振動装置 185 も、偏心させた振動子 188 を回転駆動軸 187 に固定させた振動モータ 186 と、振動モータ 186 をベース部 175b に取付固定する固定板 189 と、を備えて構成されている。また、第 2 装飾パネル 175 も、第 2 操作部 121 の収納部 150 における外力カバー 156 のスリーブ部 156a を嵌挿させる嵌挿口部 176 を備えて、外力カバー 156 と、直接的に、若しくは、取付ベース 171 を介して、間接的に、接触するように配置されている。そのため、振動モータ 186 が作動されれば、第 2 装飾パネル 175 や取付ベース 171 を介して、第 2 操作部 121 の外力カバー 156 等に振動を与えて、第 2 操作部 121 を振動させることができる。

20

【0030】

勿論、第 1 振動装置 180 の振動モータ 181 が作動すれば、取付ベース 171 も振動することから、第 2 装飾パネル 175 を経て、第 2 操作部 121 を振動させることもでき、逆に、第 2 振動装置 185 の振動モータ 186 が作動すれば、取付ベース 171 も振動することから、第 1 装飾パネル 173 を経て、第 1 操作部 51 を振動させることもできる。

30

【0031】

また、振動モータ 181 の回転駆動軸 182 の軸方向 V1 は、第 1 操作部 51 の操作方向と一致する軸方向 X1 と平行に配設され、振動モータ 186 の回転駆動軸 187 の軸方向 V2 は、第 2 操作部 121 の操作方向と一致する軸方向 X2 と平行に配設されている。そのため、第 1 振動装置 180 が、振動子 183 を回転させて振動を発生させると、その振動は、第 1 操作部 51 の軸直交方向に作用するため、自由端側の先端部 51b 側を揺れ易くできて、効果的に、第 1 操作部 51 を振動させることができる。同様に、第 2 振動装置 185 でも、振動子 188 を回転させて振動を発生させれば、その振動は、第 2 操作部 121 の軸直交方向に作用するため、自由端側の先端部 121b 側を揺れ易くできて、効果的に、第 2 操作部 121 を振動させることができる。

40

【0032】

さらに、第 1 操作部 51 と第 2 操作部 121 とは、直交交差ではないものの、軸方向 X1, X2 相互を、交差させるように、先端部 51b, 121b 側相互をテーパ状に左右に開かせるように配設されている。そのため、第 1, 2 振動装置 180, 185 を同時に作動させれば、異なる方向への振幅の振動が加わることから、共振させるように振幅を大きくできて、第 1 操作部 51 や第 2 操作部 121 を、振動モータ 181, 186 の単独で作動させる場合に比べて、大きく振動させることができる。

【0033】

50

なお、実施形態の場合、振動モータ 181, 186 は、回転数を 3000 rpm 程度として、振動数を、約 50 (rpm / 60) としている。

【0034】

第 1 操作部 51 は、図 6, 7 に示すように、収納部 100 の円形に開口した突出口 101 から突出しており、略円板状の天井壁 52a と天井壁 52a の外周縁から略円筒状に下方に延びる周壁 52b とを有したポリカーボネイト等の透明な合成樹脂材料からなるカバー体 52、カバー体 52 内に配置される発光部 55、ばね受け座 66, 78、及び、ばね受け座 66, 78 間に介在されるばね 73, 73、を備えて構成されている。カバー体 52 の突出口 101 からの突出長さ L1 (実施形態では約 110 mm) は、突出口 101 の開口寸法 d1 (実施形態では約 40 mm) の約 2.75 倍と大きく設定されている。カバー体 52 は、下端のフランジ部 52c が、収納部 100 の内カバー 103 のリップ 103a に係止されて、上方への抜けが規制されているだけで、内カバー 103 や発光部 55 に対して、周方向に回動可能に配設されている。

10

【0035】

発光部 55 は、図 17 ~ 19 に示すように、6 個の発光体としての LED からなる演出ランプ 57 (57a, 57b, 57c, 57d, 57e, 57f)、演出ランプ 57 を支持する支持部としてのランプ部 56、演出ランプ 57 の発光を拡散させる光拡散部 58、を備えて構成されている。ランプ部 56 には、各演出ランプ 57 の発光や消灯を制御するように電源を供給可能に構成されている。光拡散部 58 は、ランプ部 56 の表面側から裏面側を覆うとともに、演出ランプ 57 の発光をランプ部 56 の表面側から裏面側まで拡散させるものであり、透光性を有した透明なポリカーボネイト等の合成樹脂材料からなるレンズ板 59、表側拡散部 60、裏側拡散部 61、レンズ 62、及び、発光基部 63、を備えて構成されている。

20

【0036】

レンズ板 59 は、各演出ランプ 57 の表側に配置される 6 個の凸レンズ状のレンズ部 59a が上下方向に並設されて構成される。各レンズ部 59a は、略長方形板状の区画壁 59b に区画されて、光を乱反射し易いように、構成されている。レンズ板 59 の上端には、上方に延びる円柱部 59c が形成されている。円柱部 59c の上方には、凸レンズ状のレンズ 62 が配設されて、第 1 操作部 51 のカバー体 52 の天井壁 52a を経て、演出ランプ 57 の発光が上方に照射されるように構成されている。レンズ板 59 とレンズ 62 とは、表側拡散部 60 と裏側拡散部 61 とが相互にねじ止めされる際、ランプ部 56 とともに、表側拡散部 60 と裏側拡散部 61 との上下両端付近で挟持されて取付固定される。レンズ 62 は、カバー体 52 の天井壁 52a の下面に、接近して配設されている。

30

【0037】

表側拡散部 60 は、レンズ板 59 の前面側と前面側から連なる両側面側とでレンズ板 59 を囲うように上下に延びる断面 U 字状の樋部 60a を備えるとともに、樋部 60a の両縁側から延びる鰹部 60h, 60h を備えて構成されている。樋部 60a は、レンズ板 59 のレンズ部 59a の正面側の凸レンズ状の厚肉部 60b と、厚肉部 60b の両縁から鰹部 60h, 60h 側に連なる側壁部 60c, 60c と、を備えて構成されている。樋部 60a の外表面側には、厚肉部 60b の上下方向に延びる略半円柱状の部位の窓部 60e を残して、その周囲を囲む囲い部 60f には、青色の金属光沢を有したメッキ塗膜部 60g が形成されている。樋部 60a は、メッキ塗膜部 60g により、注射器形状の外形状を表されて、窓部 60e から注射器の中 (例えば透過性を有した注射液に相当するようなもの) が見えるような形態となっている。鰹部 60h, 60h には、光を乱反射し易いように、凹凸 60i が形成されている。

40

【0038】

裏側拡散部 61 は、半割り円筒状の樋部 61a を備えるとともに、内周側に上下に延びるリップ 61b を突設させている。樋部 61a の内外周面には、光を乱反射し易いように、凹凸 61c が形成されている。発光基部 63 は、演出ランプ 57 を設けたランプ部 56、レンズ板 59、及び、レンズ 62 を挟持して相互にねじ止めされた表側拡散部 60 と裏側

50

拡散部 6 1 とを、取付固定し、そして、ばね受け座 6 6 に対し、ねじ等により結合されている。

【 0 0 3 9 】

発光部 5 5 は、演出ランプ 5 7 が、同時に発光・点滅する全発光・点滅パターンや、あるいは、上下の縁から中央側に順に発光するような順次発光パターン等の種々の発光パターンで発光可能である。

【 0 0 4 0 】

通常時には、6 個の演出ランプ 5 7 (5 7 a , 5 7 b , 5 7 c , 5 7 d , 5 7 e , 5 7 f) の点灯パターンとして、上下の縁のランプ 5 7 a , 5 7 f が点灯し、他のランプ 5 7 b , 5 7 c , 5 7 d , 5 7 e が消灯し、ついで、内側のランプ 5 7 b , 5 7 e が点灯して、他のランプ 5 7 a , 5 7 c , 5 7 d , 5 7 e , 5 7 f が消灯し、ついで、中間位置のランプ 5 7 c , 5 7 d が点灯して、他のランプ 5 7 a , 5 7 b , 5 7 e , 5 7 f が消灯し、ついで、ランプ 5 7 b , 5 7 e が点灯して、他のランプ 5 7 a , 5 7 c , 5 7 d , 5 7 e , 5 7 f が消灯し、そして、ランプ 5 7 a , 5 7 f が点灯し、他のランプ 5 7 b , 5 7 c , 5 7 d , 5 7 e が消灯するパターン (通常点灯パターンとしての順次発光パターン、図 3 4 の A 参照) を繰り返している (5 7 a , 5 7 f 5 7 b , 5 7 e 5 7 c , 5 7 d 5 7 b , 5 7 e 5 7 a , 5 7 f) 。

【 0 0 4 1 】

押下操作案内時には、6 個の演出ランプ 5 7 (5 7 a , 5 7 b , 5 7 c , 5 7 d , 5 7 e , 5 7 f) の全てを同時に点灯・消灯することを短時間で繰り返す特別点灯パターンとしての同時点滅パターンとしている (図 3 4 の B 参照) 。

【 0 0 4 2 】

演出ランプ 5 7 の点灯時には、窓部 6 0 e の厚肉部 6 0 b やレンズ部 5 9 a を経た光が、直接光 S L として、強く光るとともに、区画壁 5 9 b やメッキ塗膜部 6 0 g で反射した光が、間接光 C L として、鍔部 6 0 h を発光させたり、さらには、鍔部 6 0 h で反射した光が、間接光 C L として、裏側拡散部 6 1 を発光させる。さらに、レンズ板 5 9 の円柱部 5 9 c を透過した間接光 C L が、レンズ 6 2 を経て、強く光る状態となる。そして、遊技者は、これらの発光部 5 5 の発光状態を、透明な天井壁 5 2 a や周壁 5 2 b を有したカバー体 5 2 を通して、容易に目視できることとなる。換言すれば、第 1 操作部 5 1 では、カバー体 5 2 の周壁 5 2 b 側となる外周面 5 1 d 側、すなわち、第 1 操作部 5 1 の側面 5 1 e 側が発光するとともに、カバー体 5 2 の天井壁 5 2 a 側となる先端面 5 1 c 側も発光することとなる。

【 0 0 4 3 】

また、発光部 5 5 は、光拡散部 5 8 の上端のレンズ 6 2 がカバー体 5 2 の天井壁 5 2 a の下面に接近して配置され、演出ランプ 5 7 (5 7 a , 5 7 b , 5 7 c , 5 7 d , 5 7 e , 5 7 f) が、装飾パネル部 1 7 2 の嵌挿口部 1 7 4 より上方に配置されて、下端側の発光基部 6 3 等が、装飾パネル部 1 7 2 に隠れるように配置されていることから、収納部 1 0 0 から突出した第 1 操作部 5 1 の全体で、演出ランプ 5 7 を発光させる状態となって、点灯時の演出効果を高めることができる。

【 0 0 4 4 】

さらに、実施形態の場合、第 1 操作部 5 1 の発光部 5 5 における 6 個全ての演出ランプ 5 7 の強く発光する直接光 S L の向きが、ガラス部 1 1 a で反射し易い遊技盤 2 側の後方に向かう方向でなく、遊技者側の斜め前方側として、皿ユニット部 1 1 b の左右方向の中央に配置された装飾体、すなわち、顔演出ボタン装置 1 9 0 の顔の仮面のような演出ボタン 1 9 1 の上面側の左の照射エリア A 1 (図 3 参照) を照らすように設定されている。そのため、遊技時の通常点灯パターンや特別点灯パターン等での点灯時、発光部 5 5 が、装飾体としての仮面のような演出ボタン 1 9 1 に光を当てて、注目させることができ、遊技者に、実施形態の遊技機 1 の発光部 5 5 の意匠効果をアピールすることができる。

【 0 0 4 5 】

上下のばね受け座 6 6 , 7 8 は、図 6 , 8 に示すように、2 つのばね (コイルばね) 7

10

20

30

40

50

3, 73で相互に離隔するように付勢されて配設されている。ばね受け座66, 78は、取付孔68, 81を貫通してガイドピン72, 72にねじ止めされるワッシャ付きねじ74, 75により、離隔距離を規制されている。ガイドピン72, 72は、上端側がばね受け座66の取付孔68に嵌合する角柱状として、ねじ74により、上側のばね受け座66側に固定されて、第1操作部51の押下操作時、ばね73, 73を圧縮させつつ、ガイドピン72が、ねじ75を螺着させたまま、下側のばね受け座78の取付孔81を挿通して下方移動し、そして、ばね受け座66の周縁の下面66bがばね受け座78の周縁の上面78cに当接する状態となって、ばね73, 73の圧縮状態が停止される。

【0046】

上側のばね受け座66は、既述したように、発光基部63を固定して、発光部55を支持するとともに、押下操作時の第1操作部51のカバー体52のフランジ部52cの下面52dを、外周縁の上面66aで支持する。また、ばね受け座66は、中央に、第1操作部51を最下端の第2位置P12まで押下操作した際、ストッパ機構84のねじ86付近を挿通させる中央孔67を配設させている(図10のC参照)。また、ばね受け座66は、操作検出SW107, 108をONさせる検知片69を、外周側に突設させている。下側のばね受け座78は、中央に、第1操作部51を最下端の第2位置P12まで押下操作する際、図9, 10に示すように、ストッパ機構84のストッパ85を挿通可能な中央孔79を備えている。但し、中央孔79の内周面には、第1操作部51を中間位置の第1位置P11までの押下操作だけを許容する場合に、ストッパ85に当接する係止突起80が突設されている。すなわち、ばね受け座78は、ストッパ85により、押下操作を許容されたり、あるいは、規制される操作位置規制部材78となる。なお、この操作位置規制部材78は、係止突起80をストッパ85に当接させて、第1操作部51の第1位置P11に位置規制する他、下面78a付近(実施形態ではねじ75)を後述するばね受け座97の上面97aに当接させて、第1操作部51の第2位置P12を位置規制するように構成されている(図10のC参照)。

【0047】

実施形態の場合、図10に示すように、初期位置P10から第1位置P11まで押下操作する第1操作の操作量S11、すなわち、初期位置P10からストッパ85に係止突起80が当接するまでの操作量S11は、4mm、初期位置P10から第2位置P12まで押下操作する第2操作の操作量S12、すなわち、初期位置P10からストッパ85を中央孔79を挿通させて、ばね受け座78の下面78a付近がばね受け座97の上面97aに当接するまでの操作量S12は、30mm、としている。

【0048】

押下操作される第1操作部51を支持する支持側部83は、ストッパ機構84、ばね95、上下のばね受け座96, 97、を備えて構成されている。ストッパ機構84は、図6, 7, 9, 10に示すように、ストッパ85、ストッパ85を上端にねじ86止めするガイドピン87、ガイドピン87の下端に対して、止め環89を介在させてねじ88止めされる従動歯車90、従動歯車90に噛合する駆動歯車91、及び、駆動歯車91を回転駆動させる駆動モータ92、を備えて構成されている。ストッパ85は、外周面に三枚の扇状の突出片85aを突出させて構成され、駆動モータ92の作動により、駆動歯車91が回転駆動し、駆動歯車91の回転駆動に伴ない、従動歯車90が回転し、従動歯車90の回転駆動に伴ない、ガイドピン87が回転すれば、ストッパ85が回転する。そして、突出片85aが、第1操作部51側のばね受け座78の係止突起80と、ガイドピン87の軸方向に沿って重なる規制位置RPに配置されれば、第1操作部51を押下操作しても、係止突起80がストッパ85の突出片85aに当接して、第1位置P11までの第1操作しか行えない。また、突出片85aが、第1操作部51側のばね受け座78の係止突起80と、ガイドピン87の軸方向に沿って重ならない規制解除位置FPに配置された場合には、第1操作部51を押下操作すると、ストッパ85が係止突起80と干渉せずにはばね受け座78の中央孔79を挿通して、第1操作部51のばね受け座78の下面78aがばね受け座97の上面97aに当接するまでの操作、すなわち、第2位置P12までの第2操

10

20

30

40

50

作が可能となる。

【 0 0 4 9 】

ストッパ 8 5 の回転の制御は、駆動モータ 9 2 の駆動制御によって行なわれる。具体的には、従動歯車 9 0 の下面側に、光电スイッチ等からなる回転角度検出 S W 9 4 を ON (遮光) するように、3 つの検知片 9 3 が突設されるとともに、突出片 8 5 a が係止突起 8 0 と干渉しない規制解除位置 F P に配置されることに対応して、いずれか一つの検知片 9 3 が、回転角度検出 S W 9 4 を ON (遮光) するように、設定され、逆に、突出片 8 5 a が係止突起 8 0 と干渉する規制位置 R P に配置されることに対応して、いずれの検知片 9 3 も回転角度検出 S W 9 4 を遮光せずに、OFF (透光) するように、設定されており、検知片 9 3 が回転角度検出 S W 9 4 を ON・OFF するように、駆動モータ 9 2 を駆動制御して、ストッパ 8 5 の回転制御を行なっている。なお、回転角度検出 S W 9 4 は、後述する下カバー 1 1 0 に取り付けられている。

10

【 0 0 5 0 】

また、通常時には、第 1 操作部 5 1 が、ばね 7 3 の付勢力と若干のばね 9 5 の付勢力に抗して、初期位置 P 1 0 から第 1 位置 P 1 1 までしか押下操作できないように、ストッパ 8 5 の突出片 8 5 a が操作位置規制部材 7 8 の係止突起 8 0 と当接するように、すなわち、回転角度検出 S W 9 4 が OFF (透光) 状態となる規制位置 R P でストッパ 8 5 は停止されている。

【 0 0 5 1 】

ばね受け座 9 6 は、コイルばね (円すいコイルばね) 9 5 の上端を支持してばね受け座 7 8 にねじ止めされている。ばね受け座 9 6 は、ガイドピン 8 7 を摺動可能な摺動孔 9 6 a を備えている。ばね受け座 9 7 は、ばね 9 5 の下端を支持して、下カバー 1 1 0 にねじ止めされている。なお、駆動モータ 9 2 は、下側のばね受け座 9 7 の上面側に取り付けられて、駆動歯車 9 1 を取り付けた駆動軸 9 2 a をばね受け座 9 7 の下方に突出させており、そして、駆動歯車 9 1、従動歯車 9 0、止め環 8 9 は、下側のばね受け座 9 7 と下カバー 1 1 0 との間で、回転自在に配設されている。

20

【 0 0 5 2 】

また、ばね 9 5 は、2 つのばね 7 3 , 7 3 のばね定数より大きなばね定数のばねとし、そして、2 つのばね 7 3 , 7 3 を同時に圧縮させる場合に比べて、大きな反発力としている。そのため、第 1 操作部 5 1 を、初期位置 P 1 0 から第 1 位置 P 1 1 まで押下操作する場合には、2 つのばね 7 3 , 7 3 を圧縮させるだけであるが、第 1 位置 P 1 1 から第 2 位置 P 1 2 まで押下操作する際には、大きなばね定数のばね 9 5 を圧縮させることから、反発力が大きく、強い力で押下操作する状態となる。

30

【 0 0 5 3 】

なお、実施形態の場合、第 1 操作部 5 1 を第 1 位置 P 1 1 まで第 1 操作する際、係止突起 8 0 がストッパ 8 5 の突出片 8 5 a に当接する第 1 位置 P 1 1 に配置される直前には、ばね受け座 6 6 の周縁の下面 6 6 b がばね受け座 7 8 の周縁の上面 7 8 c に当接して、ばね 7 3 , 7 3 の圧縮状態が停止される。さらに、その後の押下操作により、ばね受け座 6 6 , 7 8 相互の当接状態を維持して、すなわち、ばね 7 3 , 7 3 の圧縮状態が維持されつつ、ばね 9 5 の大きな反発力が発揮される前に、ばね 9 5 が僅かに圧縮されて、係止突起 8 0 がストッパ 8 5 の突出片 8 5 a に当接する第 1 位置 P 1 1 に、配置される状態としている。この第 1 位置 P 1 1 への配置完了直前のばね 9 5 の反発力は、操作量が僅かで圧縮代が小さいことから、その後の第 2 位置 P 1 2 への配置時に比べて、極めて小さい反発力の感触としている。そのため、初期位置 P 1 0 から第 1 位置 P 1 1 までの操作では、概ね、反発力の小さなばね 7 3 , 7 3 だけの付勢力に対抗して、押下操作する状態となる。

40

【 0 0 5 4 】

収納部 1 0 0 は、内カバー 1 0 3、外カバー 1 0 6、下カバー 1 1 0、及び、底カバー 1 1 5、を備えて構成されている。内カバー 1 0 3 は、略円筒状として、第 1 操作部 5 1 の軸直交方向で二分割される分割体 1 0 5 A , 1 0 5 B として構成され、分割体 1 0 5 A , 1 0 5 B 相互をねじ止め等して合体させる際に、下端側のリブ 1 0 3 b が下側のばね受

50

け座 97 の係止孔部 97 c に挿入係止されることから (図 8 参照)、上下移動が規制され、上端側のリブ 103 a がカバー体 52 のフランジ部 52 c を係止し、カバー体 52 の上方移動を規制している。内カバー 103 には、ばね受け座 66 の検知片 69 を突出させるとともに、検知片 69 の上下移動を許容するスライド孔 104 が形成されている。

【 0055 】

外カバー 106 は、略円筒状として、内カバー 103 のリブ 103 a の上面に当接して上方に延びて、カバー体 52 (第 1 操作部 51) の外周面 51 d に沿うように先細りに延びるスリーブ部 106 a を備えて、下カバー 110 にねじ止めされている。外カバー 106 は、スリーブ部 106 a の内周側を第 1 操作部 51 を突出させる突出口 101 としている。また、外カバー 106 には、内カバー 103 から突出した検知片 69 の有無を検知して第 1 操作部 51 の第 1 操作や第 2 操作を検出可能な光電スイッチ等からなる操作検出 SW 107, 108 が配設されている。上側の操作検出 SW 107 は、第 1 操作部 51 が初期位置 P10 から第 1 位置 P11 に操作された際に、検知片 69 が初期位置 P10 から第 1 位置 P11 に対応する位置に移動すると、遮光状態から透光状態となることにより ON 信号を出力するように構成されている。また、下側の操作検出 SW 108 は、第 1 操作部 51 が第 2 位置 P12 に操作された際に、検知片 69 が第 2 位置 P12 に対応する位置に移動すると、透光状態から遮光状態になることにより ON 信号を出力するように設定されている。

10

【 0056 】

下カバー 110 は、下側のばね受け座 97 をねじ止め等により固定するとともに、外カバー 106 をねじ止め等により固定し、さらに、既述の回転角度検出 SW 94 を取付固定して、底カバー 115 にねじ止め等により固定されている。底カバー 115 は、収納本体部 170 の取付ベース 171 に対してねじ止め等により固定されている。また、下カバー 110 には、ガイドピン 87 の直下に、ねじ 88 や止め環 89 との摩擦抵抗を小さくするための滑板 111 を固定させるとともに、剛性を高めるように、金属製の受圧板 112 を配設させている。

20

【 0057 】

第 2 操作部 121 は、図 11, 12 に示すように、収納部 150 の円形に開口した突出口 151 から突出しており、略円板状の天井壁 122 a と天井壁 122 a の外周縁から下方に延びる略円筒状の周壁 122 b とを有したポリカーボネイト等の透明な合成樹脂材料からなるカバー体 122、カバー体 122 内に配置される発光部 125、及び、操作位置規制部材 128、を備えて構成されている。カバー体 122 の突出口 151 からの突出長さ L2 (約 113 mm) は、突出口 151 の開口寸法 d2 (約 44 mm) の約 2.57 倍と大きく設定されている。カバー体 122 は、下端のフランジ部 122 c が、収納部 150 の内カバー 153 のリブ 153 a に係止されて、上方への抜けが規制されているだけで、内カバー 153 や発光部 125 に対して、周方向に回動可能に配設されている。

30

【 0058 】

発光部 125 は、第 1 操作部 51 側の発光部 55 と同様の構成であり、発光部 55 と同様なランプ部 56、6 個の演出ランプ 57 (57 a, 57 b, 57 c, 57 d, 57 e, 57 f)、及び、光拡散部 58 を備えており、発光部 55 と同様の部位には、同じ符号を付して説明を省略する。なお、この発光部 125 は、発光部 55 の青色の金属光沢色としたメッキ塗膜部 60 g と相違して、赤色の金属光沢色としたメッキ塗膜部 60 g として配設されている。また、発光部 125 を操作位置規制部材 128 にねじ止めして固定する発光基部 126 が、発光部 55 の発光基部 63 に比べて、若干、大径に形成されている。

40

【 0059 】

発光部 125 の発光パターンは、発光部 55 と同様であり、通常時には、6 個の演出ランプ 57 (57 a, 57 b, 57 c, 57 d, 57 e, 57 f) が順次発光する通常点灯パターンとして、順次発光パターンを繰り返しており (57 a, 57 f → 57 b, 57 e → 57 c, 57 d → 57 b, 57 e → 57 a, 57 f : 図 34 の A 参照)、また、押下操作案内時には、6 個の演出ランプ 57 (57 a, 57 b, 57 c, 57 d, 57 e, 57

50

f)の全てを同時に点灯・消灯することを短時間で繰り返す特別点灯パターンとしての同時点滅パターンとしている(図34のB参照)。そして、発光部55と同様に、発光部125が演出ランプ57を順次発光パターンや同時点滅パターンで発光すれば、遊技者は、これらの発光部125の発光状態を、透明な天井壁122aや周壁122bを有したカバー体122を通して、容易に目視できることとなる。換言すれば、第2操作部121でも、発光部125の演出ランプ57(57a, 57b, 57c, 57d, 57e, 57f)が点灯すれば、カバー体122の周壁122b側となる外周面121d側、すなわち、第2操作部121の側面121e側が発光するとともに、カバー体122の天井壁122a側となる先端面121c側も発光することとなる。

【0060】

また、発光部125は、光拡散部58の上端のレンズ62がカバー体122の天井壁122aの下面に接近して配置され、演出ランプ57(57a, 57b, 57c, 57d, 57e, 57f)が、装飾パネル部172の嵌挿口部176より上方に配置されて、下端側の発光基部126等が、装飾パネル部172に隠れるように配置されていることから、収納部150から突出した第2操作部121の全体で、演出ランプ57を発光させる状態となって、点灯時の演出効果を高めることができる。

【0061】

さらに、この第2操作部121でも、発光部125における6個全ての演出ランプ57の強く発光する直接光SLの向きが、ガラス部11aで反射し易い遊技盤2側の後方に向かう方向でなく、遊技者側の斜め前方側として、皿ユニット部11bの左右方向の中央に配置された装飾体、すなわち、顔演出ボタン装置190の顔の仮面のような演出ボタン191の上面側の右の照射エリアA2(図3参照)を照らすように設定されている。そのため、発光部55と同様に、遊技時の通常点灯パターンや特別点灯パターン等での点灯時、発光部125が、装飾体としての仮面のような演出ボタン191に光を当てて、注目させることができ、遊技者に、実施形態の遊技機1の発光部125の意匠効果をアピールすることができる。

【0062】

操作位置規制部材128は、既述したように、発光基部126を固定して、発光部125を支持するとともに、押下操作時の第2操作部121のカバー体122のフランジ部122cの下端面122dを、外周縁の上面128aで支持する。また、操作位置規制部材128は、操作検出SW157, 158をONさせる検知片127を、外周側に突設させるとともに、中央に、第2操作部121を最下端の第2位置P22まで押下操作する際、図13のCに示すように、ストッパ機構134のストッパ135を挿通可能な中央孔129を備えている。但し、中央孔129の内周面には、第2操作部121を中間位置の第1位置P21までの押下操作だけを許容する場合に、ストッパ135に当接する係止突起130が突設されている。この操作位置規制部材128は、係止突起130をストッパ135に当接させて、第2操作部121を第1位置P21で位置規制する他、下面128bを後述するばね受け座147の上面147aに当接させて、第2操作部121を第2位置P22で位置規制するように構成されている。

【0063】

実施形態の場合、初期位置P20から第1位置P21まで押下操作する第2操作の操作量S21、すなわち、初期位置P20からストッパ135に係止突起130が当接するまでの操作量S21は、3mm、初期位置P20から第2位置P12まで押下操作する第2操作の操作量S22、すなわち、初期位置P20からストッパ135を中央孔129を挿通させて、操作位置規制部材128の下面128bがばね受け座147の上面147aに当接するまでの操作量S22は、30mm、としている。

【0064】

押下操作される第2操作部121を支持する支持側部133は、ストッパ機構134、ばね145、上下のばね受け座146, 147、を備えて構成されている。ストッパ機構134は、第1操作部51側のストッパ機構34と同様であり(図8参照)、ストッパ1

10

20

30

40

50

35、ストッパ135を上端にねじ136止めするガイドピン137、ガイドピン137の下端に対して、止め環139を介在させてねじ138止めされる従動歯車140、従動歯車140に噛合する駆動歯車141、及び、駆動歯車141を回転駆動させる駆動モータ142、を備えて構成されている。ストッパ135は、ストッパ85と同様に、外周面に三枚の扇状の突出片135aを突出させて構成され、駆動モータ142の作動により、駆動歯車141が回転駆動し、駆動歯車141の回転駆動に伴ない、従動歯車140が回転し、従動歯車140の回転駆動に伴ない、ガイドピン137が回転すれば、ストッパ135が回転する。そして、突出片135aが、ストッパ機構34と同様に、第2操作部121側の操作位置規制部材128の中央孔129に設けられた係止突起130と、ガイドピン137の軸方向に沿って重なる規制位置RPに配置されれば、第2操作部121を押下操作しても、係止突起130がストッパ135の突出片135aに当接して、第1位置P21までの第1操作しか行えない。また、突出片135aが、第2操作部121側の操作位置規制部材128の係止突起130と、ガイドピン137の軸方向に沿って重ならない規制解除位置FPに配置される場合には、第2操作部121を押下操作すると、ストッパ135が係止突起130と干渉せずに操作位置規制部材128の中央孔129を挿通して、操作位置規制部材128の下面128bがばね受け座147の上面147aに当接する操作、すなわち、第2位置P22までの第2操作が可能となる。

【0065】

ストッパ135の回転の制御は、駆動モータ142の駆動制御によって行なわれる。具体的には、従動歯車140の下面側に、光電スイッチ等からなる回転角度検出SW144をON(遮光)するように、3つの検知片143が突設されるとともに、突出片135aが係止突起130と干渉しない規制解除位置FPに配置されることに対応して、いずれか一つの検知片143が、回転角度検出SW144をON(遮光)するように、設定され、そして逆に、突出片135aが係止突起130と干渉する規制位置RPに配置されることに対応して、いずれの検知片143も回転角度検出SW144を遮光せずに、OFF(透光)するように、配設されている。そして、検知片143が回転角度検出SW144をON・OFFするように、駆動モータ142を駆動制御して、ストッパ135の回転制御を行なっている。なお、回転角度検出SW144は、後述する下カバー160に取り付けられている。

【0066】

また、通常時には、第2操作部121が、ばね145の付勢力に抗して、初期位置P20から第1位置P21までしか押下操作できないように、ストッパ135の突出片135aが操作位置規制部材128の係止突起130と当接するように、すなわち、回転角度検出SW144がOFF(透光)状態となる規制位置RPでストッパ135は停止されている。

【0067】

ばね受け座146は、コイルばね(円すいコイルばね)145の上端を支持して操作位置規制部材128にねじ止めされている。ばね受け座146は、ガイドピン137を摺動可能な摺動孔146aを備えている。ばね受け座147は、コイルばね145の下端を支持して、下カバー160にねじ止めされている。なお、駆動モータ142は、下側のばね受け座147の上面側に取り付けられて、駆動歯車141を取り付けた駆動軸142aをばね受け座147の下方に突出させており、そして、駆動歯車141、従動歯車140、止め環139は、下側のばね受け座147と下カバー160との間で、回転自在に配設されている。

【0068】

収納部150は、内カバー153、外カバー156、下カバー160、及び、底カバー165、を備えて構成されている。内カバー153は、略円筒状として、第2操作部121の軸直交方向で二分割される分割体155A、155Bとして構成され、分割体155A、155B相互をねじ止め等して合体させる際に、収納部100と同様に、下端側のリブ153bが下側のばね受け座147の係止孔部147c(図11参照)に挿入係止されることから、上下移動が規制され、上端側のリブ153aがカバー体122のフランジ部

1 2 2 c を、緩衝材 1 5 2 を介在させて、係止し、カバー体 1 2 2 の上方移動を規制している。内カバー 1 5 3 には、操作位置規制部材 1 2 8 の検知片 1 2 7 を突出させるとともに、検知片 1 2 7 の上下移動を許容するスライド孔 1 5 4 が形成されている。緩衝材 1 5 2 は、ゴム等から円環状に形成されており、ばね 1 4 5 の付勢力で第 2 操作部 1 2 1 が初期位置 P 2 0 に復帰する際、カバー体 1 2 2 のフランジ部 1 2 2 c がリブ 1 5 3 a に直接当接して異音が発生しないように、配設されている。

【 0 0 6 9 】

外カバー 1 5 6 は、略円筒状として、内カバー 1 5 3 のリブ 1 5 3 a の上面に当接して上方に延びて、カバー体 1 2 2 (第 2 操作部 1 2 1) の外周面 1 2 1 d に沿うように先細りに延びるスリーブ部 1 5 6 a を備えて、下カバー 1 6 0 にねじ止めされている。外カバー 1 5 6 は、スリーブ部 1 5 6 a の内周側を第 2 操作部 1 2 1 を突出させる突出口 1 5 1 としている。また、外カバー 1 5 6 には、内カバー 1 5 3 から突出した検知片 1 4 3 の有無を検知して第 2 操作部 1 2 1 の第 1 操作や第 2 操作を検出可能な光電スイッチ等からなる操作検出 SW 1 5 7 , 1 5 8 が配設されている。上側の操作検出 SW 1 5 7 は、第 2 操作部 1 2 1 が初期位置 P 2 0 から第 1 位置 P 2 1 に操作された際に、検知片 1 4 3 が初期位置 P 2 0 から第 1 位置 P 2 1 に対応する位置に移動すると、遮光状態から透光状態となることにより ON 信号を出力するように構成されている。また、下側の操作検出 SW 1 5 8 は、第 2 操作部 1 2 1 が第 2 位置 P 2 2 に操作された際に、検知片 1 4 3 が第 2 位置 P 2 2 に対応する位置に移動すると、透光状態から遮光状態になることにより ON 信号を出力するように設定されている。

10

20

【 0 0 7 0 】

下カバー 1 6 0 は、下側のばね受け座 1 4 7 をねじ止め等により固定するとともに、外カバー 1 5 6 をねじ止め等により固定し、さらに、既述の回転角度検出 SW 1 4 4 を取付固定して、底カバー 1 6 5 にねじ等により固定されている。底カバー 1 6 5 は、収納本体部 1 7 0 の取付ベース 1 7 1 に対してねじ止め等により固定されている。また、下カバー 1 6 0 には、ガイドピン 1 3 7 の直下に、ねじ 1 3 8 や止め環 1 3 9 との摩擦抵抗を小さくするための滑板 1 6 1 を固定させるとともに、剛性を高めるように、金属製の受圧板 1 6 2 を配設させている。

【 0 0 7 1 】

(4) 操作装置 4 7 の操作と演出の説明

操作装置 4 7 の操作と演出について説明すると、演出制御手段としてのサブ制御部 2 5 では、メイン制御部 2 0 での特別図柄変動の開始に伴って出力された変動開始コマンドが演出制御部 2 2 に入力され、演出制御部 2 2 は、入力した変動開始コマンドを解析し、変動開始コマンドに含まれる変動パターンや大当たりか否かの情報に伴い、所定の変動演出パターンを選択し、選択した変動演出パターンに応じて、所定の装飾図柄変動演出を実行するように、画像制御部 2 3 に所定のコマンドを送信するとともに、所定のランプ 1 8 , 1 9 , 5 7 の点灯や、可動役物装置 2 8、ストップ機構 8 4 , 1 3 4、及び、振動装置 1 8 0 , 1 8 5 の作動を行なわせるように、ランプ制御部 2 4 に所定のコマンドを送信する。そして、画像制御部 2 3 では、所定パターンの装飾図柄変動演出の画像データ、遊技者に操作装置 4 7 の第 1 操作部 5 1 や第 2 操作部 1 2 1 の第 1 操作や第 2 操作を行わせるための画像データ、操作後の第 1 操作演出や第 2 操作演出等の画像データを記憶しており、演出制御部 2 2 から受信したコマンドにしたがって、装飾図柄変動演出する際に、所定の画像データを用いて、画像表示部 6 において所定の演出画像を表示する。

30

40

【 0 0 7 2 】

(第 1 / 2 操作部 第 1 操作処理)

そして例えば、演出制御部 2 2 の選択した変動演出パターンが第 1 操作部 5 1 若しくは第 2 操作部 1 2 1 の第 1 操作の押下操作を求める演出を含むものであれば、図 3 0 に示す第 1 / 2 操作部 第 1 操作処理のように、演出制御部 2 2 が、その変動演出パターンの実行中において、第 1 操作演出を実行するタイミングが否かを判定し (S3001)、そのタイミングであれば (S3001 で YES)、対応する操作案内画像 (G 1 1 (図 2 2 の B 参照) , G 2 1 (

50

図 2 5 の B 参照)) を画像表示部 6 の表示画面 6 a に表示させ(S3002)、S3003に移行し、そのタイミングでなければ(S3001でNO)、処理を終える。

【 0 0 7 3 】

移行したS3003では、対応する第 1 操作部 5 1 や第 2 操作部 1 2 1 の押下操作があったか否を判定し、有効時間内に無ければ(S3003でNO S3005でYES)、S3007に移行して、操作案内画像(G 1 1 , G 2 1) の表示を停止させる。一方、有効時間内に、対応する第 1 操作部 5 1 や第 2 操作部 1 2 1 の押下操作があった場合には(S3003でYES)、対応する第 1 操作演出としての対応演出画像(A C 1 1 (図 2 2 の C 等参照) , A C 2 1 (図 2 5 の C 等参照)) を画像表示部 6 の表示画面 6 a に表示させ(S3004)、所定時間経過後、その表示を停止させて(S3006でYES S3007)、処理を終える。

10

【 0 0 7 4 】

(第 1 / 2 操作部 第 2 操作処理)

演出制御部 2 2 の選択した変動演出パターンが第 1 操作部 5 1 若しくは第 2 操作部 1 2 1 の第 2 操作の押下操作を求める演出を含むものであれば、図 3 1 に示す第 1 / 2 操作部 第 2 操作処理のように、演出制御部 2 2 が、その変動演出パターンの実行中において、第 2 操作演出を実行するタイミングか否かを判定し(S3101)、そのタイミングでなければ(S3101でNO)、処理を終え、そのタイミングであれば(S3101でYES)、S3102に移行して、駆動モータ 9 2 , 1 4 2 に無用な負荷を与えないように、遊技者が既に第 1 位置 P 1 1 , P 2 1 まで押下していないことを確認するため、上操作検出 S W 1 0 7 , 1 5 7 がONか否かを判定し、ONであれば(S3102でYES)、処理を終え、ONで無ければ(S3102でNO)、対応する操作案内画像(G 1 2 (図 2 3 の B 参照) , G 2 2 (図 2 6 の B 参照)) を画像表示部 6 の表示画面 6 a に表示させ(S3103)、S3104に移行する。

20

【 0 0 7 5 】

移行したS3104では、対応する第 1 操作部 5 1 や第 2 操作部 1 2 1 の第 2 位置 P 1 2 , P 2 2 まで押下操作されたか否か、すなわち、下操作検出 S W 1 0 8 , 1 5 8 がONされる有効操作があったか否かを判定し、有効時間内に無ければ(S3104でNO S3106でYES)、S3108に移行して、操作案内画像(G 1 2 , G 2 2) の表示を停止させる。一方、有効時間内に対応する第 1 操作部 5 1 や第 2 操作部 1 2 1 の第 2 位置 P 1 2 , P 2 2 までの押下操作があった場合には(S3104でYES)、対応する第 2 操作演出としての対応演出画像(A C 1 2 (図 2 3 の C , D , F , G 参照) , A C 2 2 (図 2 6 の C , D , F , G 参照)) を画像表示部 6 の表示画面 6 a に表示させ(S3105)、所定時間経過後、その表示を停止させて(S3107でYES S3108)、処理を終える。

30

【 0 0 7 6 】

(振動装置作動処理)

また、第 1 操作部 5 1 や第 2 操作部 1 2 1 の第 2 操作の場合には、実施形態の場合、第 1 振動装置 1 8 0 や第 2 振動装置 1 8 5 を作動させることとしている。そのため、演出制御部 2 2 が、その変動演出パターンの実行中において、第 1 振動装置 1 8 0 や第 2 振動装置 1 8 5 を作動させる場合には、所定タイミングで、その作動コマンドをランプ制御部 2 4 に送信する。そして、図 3 2 に示す振動装置作動処理のように、ランプ制御部 2 4 では、まず、S4001において、振動装置作動コマンドを受信したか否かを判定し、受信していなければ(S4001でNO)、処理を終え、受信していれば(S4001でYES)、S4002に移行して、第 1 振動装置 1 8 0 と第 2 振動装置 1 8 5 とを共に作動するか否かを判定し、共に作動する場合には(S4002でYES)、S4003に移行して、第 1 振動装置 1 8 0 と第 2 振動装置 1 8 5 とを作動させ、所定時間経過後、第 1 振動装置 1 8 0 と第 2 振動装置 1 8 5 との作動を停止させる(S4007でYES S4010)。一方、第 1 振動装置 1 8 0 と第 2 振動装置 1 8 5 とを共に作動させる場合でなければ(S4002でNO)、S4004に移行し、第 1 振動装置 1 8 0 を作動させる場合であれば(S4004でYES)、S4005に移行して、第 1 振動装置 1 8 0 を作動させ、所定時間経過後、第 1 振動装置 1 8 0 の作動を停止させ(S4008でYES S4010)、第 1 振動装置 1 8 0 を作動させる場合でなければ(S4004でNO)、S4006に移行して、第 2 振動装置 1 8 5 を作動させ、所定時間経過後、第 2 振動装置 1 8 5 の作動を停止させる(S4009でYES S40

40

50

10)。

【 0 0 7 7 】

(操作案内用点灯パターン処理)

また、第 1 操作部 5 1 と第 2 操作部 1 2 1 の操作時には、ランプ制御部 2 4 により、所定の点灯パターンで発光部 5 5 , 1 2 5 の演出ランプ 5 7 が、図 3 3 に示す操作案内用点灯パターン処理により、所定の操作案内用の点灯パターンで点灯される。すなわち、ランプ制御部 2 4 では、まず、S5001において、演出制御部 2 2 から出力された操作案内用点灯コマンドを受信したか否かを判定し、受信していなければ(S5001でNO)、処理を終え、受信していれば(S5001でYES)、S5002に移行して、発光部 5 5 , 1 2 5 を共に所定のパターンで点灯するか否かを判定し、共に点灯させる場合には(S5002でYES)、S5003に移行して、発光部 5 5 , 1 2 5 の演出ランプ 5 7 を所定の点灯パターン(図 3 4 の B 参照)で点灯させ、所定時間経過後(S5007でYES)、S5010に移行して、発光部 5 5 , 1 2 5 の演出ランプ 5 7 の通常の点灯パターン(図 3 4 の A 参照)で点灯させる。一方、発光部 5 5 , 1 2 5 を共に点灯させる場合でなければ(S5002でNO)、S5004に移行し、発光部 5 5 を点灯させる場合であれば(S5004でYES)、S5005に移行して、発光部 5 5 の演出ランプ 5 7 を所定の点灯パターン(図 3 4 の B 参照)で点灯させ、所定時間経過後(S5007でYES)、S5010に移行して、発光部 5 5 の演出ランプ 5 7 の通常の点灯パターン(図 3 4 の A 参照)で点灯させ(S5008でYES S5010)、発光部 5 5 を点灯させる場合でなければ(S5004でNO)、S5006に移行して、発光部 1 2 5 を所定の点灯パターン(図 3 4 の B 参照)で点灯させ、所定時間経過後(S5009でYES)、S5010に移行して、発光部 1 2 5 の演出ランプ 5 7 の通常の点灯

10

20

【 0 0 7 8 】

なお、点灯パターンとしては、図 3 4 の A , B の他に、例えば、図 3 4 の C に示すように、押下方向に沿って発光部 5 5 , 1 2 5 の演出ランプ 5 7 の点灯を、演出ランプ 5 7 a 5 7 b 5 7 c 5 7 d 5 7 e 5 7 f とし、これを繰り返したり、あるいは、図 3 5 の D に示すように、点灯するランプを消灯させずに、演出ランプ 5 7 a 5 7 b 5 7 c 5 7 d 5 7 e 5 7 f と点灯させる数を増やして、これを繰り返したり、さらに、図 3 5 の F に示すように、全灯状態から消灯させるランプとして、順に、演出ランプ 5 7 a 5 7 b 5 7 c 5 7 d 5 7 e 5 7 f と切り替えて、これを繰り返すようにしてもよい。また、図 3 5 の E に示すように、演出ランプ 5 7 a , 5 7 b , 5 7 c と演出ランプ 5 7 d , 5 7 e , 5 7 f とを交互に点灯・消灯することを繰り返してもよい。

30

【 0 0 7 9 】

また、操作部 5 1 , 1 2 1 の押下操作方向に沿って演出ランプ 5 7 a から 5 7 f までの点灯・消灯を移動させるパターンとした図 3 4 の C , 図 3 5 の D , F において、第 1 操作では繰り返す 1 サイクルの時間(経過時間)を長くし、第 2 操作ではその 1 サイクルの時間を短くする、あるいは、1 サイクルの時間の長短をその逆としてもよい。勿論、図 3 5 の E の場合や、実施形態の図 3 4 の B の場合でも、第 1 操作では 1 サイクルの時間を長くし、第 2 操作では 1 サイクルの時間を短くしたり、あるいは、1 サイクルの時間の長短を逆にしても良い。さらに、第 1 操作部 5 1 と第 2 操作部 1 2 1 との押下操作時には、一方を、図 3 4 の C , 図 3 5 の D , F の何れか、他方を、他の何れか、とするように異ならせるようにしてよい。

40

【 0 0 8 0 】

1 . 第 1 操作部の第 1 操作の演出例

上記操作と演出画像とを具体的に説明すると、装飾図柄変動演出の実行中、すなわち、画像表示部 6 の表示画面 6 a において、図 2 2 の A に示すように、装飾図柄の左図柄、中図柄、及び、右図柄が変動している際、第 1 操作部 5 1 の第 1 操作演出を実行するタイミングが到来すると、図 2 2 の B に示すように、第 1 操作部 5 1 を初期位置 P 1 0 から第 1 位置 P 1 1 まで押下操作させるように、第 1 操作案内画像(短押し(1 回押し)操作案内画像) G 1 1 が表示される。なお、実施形態の第 1 操作案内画像 G 1 1 は、第 1 操作部 5 1 の操作を示唆するように、第 1 操作部 5 1 と同じ青色の注射器を把持する注射器画像 B

50

I 1 と、短押し（1回押し）を示唆する「刺せ」の文字画像 B W 1 とからなる。そして、この第 1 操作案内画像（短押し操作案内画像）G 1 1 が表示されれば、遊技者は、第 1 操作部 5 1 の先端部 5 1 b 側の操作把持部 5 3 を把持して押下操作する（図 2 0 の A の二点鎖線、図 2 1 参照）。なお、第 1 操作案内画像（短押し操作案内画像）G 1 1 が表示される際には、図 2 2 の B に示すように、遊技者に有効時間を示唆するように、タイマー図柄 T M が表示され、時間経過とともに、色塗りの目盛り（メータ図柄）が長くなり、有効時間が経過する際には、目盛りがタイマー図柄 T M の全域を塞ぐように表示される。

【 0 0 8 1 】

なお、この時、ランプ制御部 2 4 では、演出制御部 2 2 からのコマンドにより、ストッパ機構 8 4 におけるストッパ 8 5 の突出片 8 5 a が操作位置規制部材 7 8 の係止突起 8 0 と当接する規制位置 R P を維持するように、駆動モータ 9 2 の作動を停止しておき、また、発光部 5 5 の発光パターンとして、通常時の順次発光パターン（通常点灯パターン）から同時点滅パターン（特別点灯パターン）に替えて演出ランプ 5 7 を点灯する（図 3 3 の S5001 で YES S5002 で NO S5004 で YES S5005 参照）。この時、第 2 操作部 1 2 1 の発光部 1 2 5 は、通常時の通常点灯パターンである順次発光パターンとして発光部 1 2 5 の演出ランプ 5 7 を点灯させておく。

【 0 0 8 2 】

そして、遊技者が第 1 操作部 5 1 を押下操作すれば、図 1 0 の A , B に示すように、操作検出 S W 1 0 7 が遮光状態から透光状態となって ON されて、第 1 操作部 5 1 が第 1 位置 P 1 1 に配置されたこととなり、その ON 信号を受信した演出制御部 2 2 は、図 3 0 の S300 3 で YES S3004 として、その後の所定の演出、すなわち、図 2 2 の C に示すような第 1 操作演出 A C 1 1 を、画像表示部 6 の表示画面 6 a に表示させるとともに、発光部 5 5 の発光パターンを通常時の点灯パターンに戻すように、ランプ制御部 2 4 に所定のコマンドを送信する。

【 0 0 8 3 】

実施形態の場合、第 1 操作演出 A C 1 1 は、選択された変動演出パターンに対応して表示されるものであり、そして、大当たりの期待度を示唆するようなカットイン予告演出としている。具体的には、星マークの背景色を赤色とした第 1 操作演出 A C 1 1 R（図 2 2 の C 参照）、背景色を黄色とした第 1 操作演出 A C 1 1 Y（図 2 2 の E 参照）、背景色を青色とした第 1 操作演出 A C 1 1 B（図 2 2 の F 参照）の三種類がある。期待度の大きさは、A C 1 1 R > A C 1 1 Y > A C 1 1 B としている。

【 0 0 8 4 】

なお、第 1 操作演出 A C 1 1 を選択される変動演出パターンにおいて、A C 1 1 R、A C 1 1 Y、及び、A C 1 1 B の表示される割合は、

大当たりの場合、

A C 1 1 R は、6 0 %、

A C 1 1 Y は、3 0 %、

A C 1 1 B は、1 0 %

ハズレの場合、

A C 1 1 R は、1 0 %、

A C 1 1 Y は、3 0 %、

A C 1 1 B は、6 0 %、

とした選択割合で、表示されるように、設定されている。

【 0 0 8 5 】

第 1 操作演出 A C 1 1 を表示した後、所定時間経過すれば、図 3 0 の S3004 S3006 で YES S3007 に移行し、第 1 操作演出 A C 1 1 の表示を停止して、装飾図柄変動演出が再開されて、例えば、図 2 2 の D や G に示すように、左図柄と右図柄とが同じ表示としたリーチ、あるいは、左図柄と右図柄とが異なるバラハズレが表示される。

【 0 0 8 6 】

なお、第 1 操作案内画像（短押し操作案内画像）G 1 1 が表示され、また、発光部 5 5

が同時点滅パターン（特別点灯パターン）で発光していても、所定有効時間内に、第1操作部51が第1位置P11に配置されなければ、すなわち、第1操作部51が第1操作されなければ、図30のS3003でNO S3005でYES S3007に移行して、演出制御部22は、第1操作案内画像（短押し操作案内画像）G11の表示を停止させて、その後の演出を表示させるように、画像制御部23に所定のコマンドを送信することから、図22のBからD、あるいは、Gに示す状態となる。また、発光部55では、図33のS5008でYES S5010に移行して、発光部55の同時点滅パターンを停止させて、通常時の通常点灯パターンである順次発光パターンに戻すように、ランプ制御部24に所定のコマンドを送信することから、発光部55, 125が共に、通常時の順次発光パターン（図34のA参照）で点灯することとなる。

10

【0087】

2. 第2操作部の第1操作の演出例

装飾図柄変動演出の実行中、すなわち、画像表示部6の表示画面6aにおいて、図25のAに示すように、装飾図柄の左図柄、中図柄、及び、右図柄が変動している際、第2操作部121の第1操作演出を実行するタイミングが到来すると、図25のBに示すように、第2操作部121を初期位置P20から第1位置P21まで押下操作させるように、第1操作案内画像（短押し（1回押し）操作案内画像）G21が表示される。なお、実施形態の第1操作案内画像G21は、第2操作部121の操作を示唆するように、第2操作部121と同じ赤色の注射器を把持する注射器画像RI1と、短押し（1回押し）を示唆する「刺せ」の文字画像RW1とからなる。そして、タイマー図柄TMとともに、この第1操作案内画像（短押し操作案内画像）G21が表示されれば、遊技者は、第2操作部121の先端部121b側の操作把持部53を把持して押下操作する（図20のBの二点鎖線、図21参照）。

20

【0088】

なお、この時、ランプ制御部24では、演出制御部22からのコマンドにより、ストッパ機構134におけるストッパ135の突出片135aが操作位置規制部材128の係止突起130と当接する規制位置RPを維持するように、駆動モータ142の作動を停止しておき、また、発光部125の発光パターンとして、通常時の順次発光パターンから同時点滅パターンとして演出ランプ57を点灯する（図33のS5001でYES S5002でNO S5004でNO S5006参照）。この時、第1操作部51の発光部55は、通常時の順次発光パターンとして発光部55の演出ランプ57を点灯させておく。

30

【0089】

そして、遊技者が第2操作部121を押下操作すれば、図13のA, Bに示すように、操作検出SW157が遮光状態から透光状態となってONされて、第2操作部121が第1位置P21に配置されたこととなり、そのON信号を受信した演出制御部22は、図30のS3003でYES S3004として、その後の所定の演出、すなわち、図25のCに示すような第1操作演出AC21を、画像表示部6の表示画面6aに表示させるとともに、発光部125の発光パターンを通常時の点灯パターンに戻すように、ランプ制御部24に所定のコマンドを送信する。

40

【0090】

実施形態の場合、第1操作演出AC21は、選択された変動演出パターンに対応して表示されるものであり、そして、大当たりの期待度の割合を示唆するようなカットイン予告演出としている。具体的には、75%の数字表示として背景色を赤色とした第1操作演出AC21R（図25のC参照）、50%の数字表示として背景色を黄色とした第1操作演出AC21Y（図25のE参照）、背景色を青色とした第1操作演出AC21B（図25のF参照）の三種類がある。期待度の大きさは、AC21R > AC21Y > AC21Bとしている。

【0091】

なお、第1操作演出AC21を選択される変動演出パターンにおいて、AC21R、AC21Y、及び、AC21Bの表示される割合は、

50

大当たりの場合、

AC21Rは、60%、
AC21Yは、30%、
AC21Bは、10%

ハズレの場合、

AC21Rは、10%、
AC21Yは、30%、
AC21Bは、60%、

とした選択割合で、表示されるように、設定されている。

【0092】

第1操作演出AC21を表示した後、所定時間経過すれば、図30のS3004 S3006でYES S3007に移行し、第1操作演出AC21の表示を停止して、装飾図柄変動演出が再開されて、例えば、図25のDやGに示すように、左図柄と右図柄とが同じ表示としたリーチ、あるいは、左図柄と右図柄とが異なるバラハズレが表示される。

10

【0093】

なお、第1操作案内画像（短押し操作案内画像）G21が表示され、また、発光部125が同時点滅パターンで発光していても、所定有効時間内に、第2操作部121が第1位置P21に配置されなければ、すなわち、第2操作部121が第1操作されなければ、図30のS3003でNO S3005でYES S3007に移行して、演出制御部22は、第1操作案内画像（短押し操作案内画像）G21の表示を停止させて、その後の演出を表示させるように、画像制御部23に所定のコマンドを送信することから、図25のBからD、あるいは、Gに示す状態となる。また、発光部125では、図33のS5009でYES S5010に移行して、発光部125の同時点滅パターンを停止させて、通常時の順次発光パターンに戻すように、ランプ制御部24に所定のコマンドを送信することから、発光部55, 125が共に、通常時の順次発光パターン（図34のA参照）で点灯することとなる。

20

【0094】

3. 第1操作部の第2操作の演出例

装飾図柄変動演出の実行中、すなわち、画像表示部6の表示画面6aにおいて、例えば、図22のDに示すリーチ演出が発展して、図23のAに示すように、味方キャラクタPC1と敵方キャラクタRC1とのバトル演出が表示され、第1操作部51の第2操作演出を実行するタイミングが到来すると（図31のS3101でYES S3102でNO S3103参照）、図23のBに示すように、第1操作部51を、初期位置P10から第2位置P12まで、長い操作量S12として、押下操作させる第2操作案内画像（長押し操作案内画像）G12が表示される。この第2操作案内画像G12は、第1操作部51の操作を示唆するように、第1操作部51と同じ青色の注射器を把持してプランジャを押し込むような注射器画像BI2と、長押しを示唆する「長押し」の文字画像BW2とからなる。そして、第2操作案内画像G12が表示されれば、遊技者は、第1操作部51の先端部51b側の操作把持部53を把持して押下操作する（図20のAの二点鎖線から実線参照）。その際、ランプ制御部24では、演出制御部22からのコマンドにより、ストップ機構84におけるストップ85の突出片85aが操作位置規制部材78の係止突起80と当接しない規制解除位置FPに配置されるように、すなわち、検知片93が回転角度検出SW94をON（遮光）させるまで、駆動モータ92を回転駆動させて駆動歯車91を回転させて、噛合する従動歯車90とともにガイドピン87を回転させる。

30

40

【0095】

また、発光部55の発光パターンとして、通常時の順次発光パターンから同時点滅パターンとして演出ランプ57を点灯する（図33のS5001でYES S5002でNO S5004でYES S5005参照）。この時、第2操作部121の発光部125は、通常時の順次発光パターンとして発光部125の演出ランプ57を点灯させておく。さらに、ランプ制御部24では、演出制御部22からのコマンドにより、第1振動装置180の振動モータ181を回転駆動させて、第1操作部51を振動させる（図32のS4001でYES S4002でNO S4004でYES

50

S4005参照)。この時、第2操作部121の発光部125は、通常時の順次発光パターンとして発光部125の演出ランプ57を点灯させておく。

【0096】

そして、図10のCに示すように、操作検出SW108が透光状態から遮光状態となってONされれば、第1操作部51が第2位置P12に配置されたこととなり、そのON信号を受信した演出制御部22は、その後の所定の演出、すなわち、図23のC～Fに示すような第2操作演出AC12（AC12P，AC12R，AC12Y，AC12B）を、画像表示部6の表示画面6aに表示させる（図31のS3103 S3104でYES S3105参照）。そして、所定時間経過後（例えば、操作有効時間の3秒経過後）、第2操作演出AC12の表示を停止させて（図29のS3107でYES S3108参照）、図23のGや図24に示すように、装飾図柄変動演出を再開させるとともに、振動モータ181の回転駆動を停止させ（図32のS4005 S4008でYES S4010参照）、かつ、発光部55の発光パターンを通常時の点灯パターンに戻すように（図33のS5005 S5008でYES S5010参照）、演出制御部22が画像制御部23やランプ制御部24に所定のコマンドを送信する。また、ストッパ機構84においては、第1操作部51が初期位置P10に復帰したことを検知した後、すなわち、検知片69が操作検出SW107を遮光したことを演出制御部22が検知した後、演出制御部22は、ランプ制御部24に対して、ストッパ85を係止突起80と当接可能な規制位置RPに配置させるように、すなわち、回転角度検出SW94が検知片93に遮光されない透光状態となるように、駆動モータ92を駆動させる。

【0097】

実施形態の場合、第2操作演出AC12は、選択された変動演出パターンに対応して表示されるものであり、操作検出SW108のON信号により、第1表示AC12Pとして、図23のCに示すように、味方キャラクタPC1とパワーメータ図柄PMとが表示され、さらに、長押し操作に伴う操作検出SW108のON信号の継続時間（若しくは、離しても再度ONさせるような場合も想定しており、ON信号の積算時間も含む）に応じて、パワーメータ図柄PMの目盛りが上昇して、味方キャラクタPC1がパワーを溜めるような演出を行なう。そして、有効時間の経過時、図23のD，E，Fに示すように、大当たりの期待度の割合を示唆するような示唆演出としての第2表示を表示している。具体的には、背景色を赤色として味方キャラクタPC1と蓄えたパワーメータ図柄PMとを表示する第2操作演出AC12の第2表示AC12R（図23のD参照）、背景色を黄色として味方キャラクタPC1と蓄えたパワーメータ図柄PMとを表示する第2表示AC12Y（図23のE参照）、及び、背景色を青色として味方キャラクタPC1とパワーメータ図柄PMとを表示する第2表示AC12B（図23のF参照）の三種類がある。なお、期待度の大きさは、AC12R > AC12Y > AC12Bとしている。

【0098】

なお、第2操作演出AC12を選択される変動演出パターンにおいて、AC12R、AC12Y、及び、AC12Bの表示される割合は、

大当たりの場合、

AC12Rは、60%、

AC12Yは、30%、

AC12Bは、10%

ハズレの場合、

AC12Rは、10%、

AC12Yは、30%、

AC12Bは、60%、

とした選択割合で、表示されるように、設定されている。

【0099】

また、それぞれの第2操作演出AC12の第2表示AC12R，AC12Y，AC12Bのパワーメータ図柄PMでは、操作有効時間内での操作検出SW108からのON信号が2秒以上あれば、図23のDに示すパワーメータ図柄PMのように、「Max」として、

パワーメータ図柄 P M の目盛りが上端まで到達して、さらに、赤色となっている表示とし、操作検出 S W 1 0 8 からの ON 信号が 1 秒以上 2 秒未満としていれば、図 2 3 の E に示すパワーメータ図柄 P M F のように、「Full Power」とし、パワーメータ図柄 P M の目盛りが上端まで到達している表示とし、操作検出 S W 1 0 8 からの ON 信号が 1 秒未満としていれば、図 2 3 の F に示すパワーメータ図柄 P M H のように、「Power Up」として、パワーメータ図柄 P M の目盛りが 8 0 % の位置まで到達している表示として、それらのパワーメータ図柄 P M M、P M F、P M H が、それぞれ、第 2 表示 A C 1 2 R、A C 1 2 Y、A C 1 2 B と組み合わされて表示される。したがって、第 1 操作部 5 1 の長押し時間が短ければ（操作検出 S W 1 0 8 からの ON 信号が 1 秒以上 2 秒未満）、大当たりの期待度の高い赤色背景の第 2 表示 A C 1 2 R としていても、パワーメータ図柄 P M としては、「Power Up」のパワーメータ図柄 P M H として、表示される場合もある。

10

【 0 1 0 0 】

また、実施形態の場合、演出制御部 2 2 は、画像制御部 2 3 による図 2 3 の B の第 2 操作案内画像（長押し操作案内画像）G 1 2 を表示する前に、操作検出 S W 1 0 7 が ON している（透光状態）か否かを判定して、操作検出 S W 1 0 7 が ON されていれば、すなわち、第 1 操作部 5 1 が第 1 位置 P 1 1 に押下操作されていれば、ストッパ 8 5 の突出片 8 5 a に操作位置規制部材 7 8 の係止突起 8 0 が当接していることから、その状態で、ストッパ 8 5 を回転させると、摩擦抵抗が大きくなって、駆動モータ 9 2 に負荷が掛かってしまう。そのため、演出制御部 2 2 は、駆動モータ 9 2 に負荷が掛からないように、すなわち、ストッパ 8 5 を規制解除位置 F P に移動させないように、画像制御部 2 3 による図 2 3 の B の第 2 操作案内画像（長押し操作案内画像）G 1 2 を表示しないととも（図 3 1 の S3102 で YES RTN 参照）、ランプ制御部 2 4 に振動装置作動コマンド（図 3 2 の S4001 参照）や操作案内用点灯コマンド（図 3 3 の S5001 参照）を出力しない。そのため、ランプ制御部 2 4 は、ストッパ 8 5 を規制位置 R P に配置させたままとしておき、第 1 振動装置 1 8 0 を作動させず、また、発光部 5 5 を通常時の順次発光パターンで点灯させる状態を維持する。そして、演出制御部 2 2 は、図 2 3 の G や図 2 4 に示すように、その後の所定の装飾図柄変動演出を再開させるように、画像制御部 2 3 に所定のコマンドを送信する。

20

【 0 1 0 1 】

なお、この時の第 1 操作部 5 1 の第 2 操作では、第 1 操作部 5 1 を第 1 位置 P 1 1 付近まで押下操作する際に、反発力の小さなばね 7 3、7 3 を圧縮させているが、第 1 位置 P 1 1 を超えて、ばね 9 5 を圧縮させる状態となれば、ばね 9 5 の反発力が大きく、強い力で押下操作することとなり、さらに、振動している第 1 操作部 5 1 を大きな操作量 S 1 2 で押下操作することから、遊技者は、長押し操作の達成感を十分得ることができる。

30

【 0 1 0 2 】

また、第 2 操作案内画像（長押し操作案内画像）G 1 2 が表示され、また、発光部 5 5 が同時点滅パターンで発光していても、所定有効時間内に、第 1 操作部 5 1 が第 2 位置 P 1 2 に配置されなければ、すなわち、第 1 操作部 5 1 が第 2 操作されなければ、演出制御部 2 2 は、第 2 操作案内画像（長押し操作案内画像）G 1 2 の表示を停止させて（図 3 1 の S3104 で NO S3106 で YES S3108 参照）、その後の装飾図柄変動演出を表示させるように、すなわち、図 2 3 の B から G に移行するように、画像制御部 2 3 に所定のコマンドを送信するとともに、ランプ制御部 2 4 は、振動モータ 1 8 1 の駆動を停止させ（図 3 2 の S4005 S4008 で YES S4010 参照）、また、発光部 5 5 の同時点滅パターンを停止させて、通常時の順次発光パターンに戻す（図 3 3 の S5005 S5008 で YES S5010 参照）。さらに、この時、ストッパ機構 8 4 においては、第 1 操作部 5 1 が初期位置 P 1 0 に配置されている状態を検知していれば、換言すれば、検知片 6 9 が操作検出 S W 1 0 7 を遮光したことを演出制御部 2 2 が検知していれば、演出制御部 2 2 は、ランプ制御部 2 4 に対して、ストッパ 8 5 を係止突起 8 0 と当接可能な規制位置 R P に配置させるように、すなわち、回転角度検出 S W 9 4 が検知片 9 3 に遮光されない透光状態となるように、駆動モータ 9 2 を駆動させる。

40

【 0 1 0 3 】

50

ちなみに、第2操作演出のその後の装飾図柄変動演出について説明すると、例えば、図23のGを経た図24のAでは、味方キャラクターPC1が敵方キャラクターRC1にパンチを当て、当該変動演出パターンが大当たりに基づくものであれば、図24のB、C、Dに示すように、敵方キャラクターRC1が吹っ飛び、装飾図柄変動が停止されて、大当たりを報知する装飾図柄が確定停止表示されることとなる。一方、当該変動演出パターンがハズレに基づくものであれば、図24のE、F、Gに示すように、敵方キャラクターRC1が倒れず、装飾図柄変動が停止されて、ハズレを報知する装飾図柄が確定停止表示されることとなる。

【0104】

4. 第2操作部の第2操作の演出例

画像表示部6の表示画面6aにおいて、例えば、図25のDに示すリーチ演出が発展して、図26のAに示すように、味方キャラクターPC2と敵方キャラクターRC2とのバトル演出が表示され、第2操作部121の第2操作演出を実行するタイミングが到来すると(図31のS3101でYES S3102でNO S3103参照)、図26のBに示すように、第2操作部121を、初期位置P20から第2位置P22まで、長い操作量S22として、押下操作させる第2操作案内画像(長押し操作案内画像)G22が表示される。この第2操作案内画像G22は、第2操作部121の操作を示唆するように、第2操作部121と同じ赤色の注射器を把持してプランジャを押し込むような注射器画像RI2と、長押しを示唆する「長押し」の文字画像RW2とからなる。そして、第2操作案内画像G22が表示されれば、遊技者は、第2操作部121の先端部121b側の操作把持部123を把持して押下操作する(図20のBの二点鎖線から実線参照)。その際、ランプ制御部24では、演出制御部22からのコマンドにより、ストッパ機構134におけるストッパ135の突出片135aが操作位置規制部材128の係止突起130と当接しない規制解除位置FPに配置されるように、すなわち、検知片143が回転角度検出SW144をON(遮光)させるまで、駆動モータ142を回転駆動させて駆動歯車141を回転させて、噛合する従動歯車140とともにガイドピン137を回転させる。また、ランプ制御部24では、演出制御部22からのコマンドにより、第2振動装置185の振動モータ186を回転駆動させて、第2操作部121を振動させ(図32のS4001でYES S4002でNO S4004でNO S4006参照)、さらに、発光部125の発光パターンとして、通常時の順次発光パターン(通常点灯パターン)から同時点滅パターン(特別点灯パターン)として演出ランプ57を点灯する(図33のS5001でYES S5002でNO S5004でNO S5006参照)。なお、この時、第1操作部51の発光部55は、通常時の順次発光パターンとして発光部55の演出ランプ57を点灯させておく。

【0105】

そして、図13のCに示すように、操作検出SW158が透光状態から遮光状態となってONされれば、第2操作部121が第2位置P22に配置されたこととなり、そのON信号を受信した演出制御部22は、その後の所定の演出、すなわち、図26のC~Fに示すような第2操作演出AC22(AC22P、AC22R、AC22Y、AC22B)を、画像表示部6の表示画面6aに表示させる(図31のS3103 S3104でYES S3105参照)。そして、所定時間経過後、第2操作演出AC22の表示を停止させて(図31のS3107でYES S3108参照)、図26のGや図27に示すように、装飾図柄変動演出を再開させるとともに、振動モータ186の回転駆動を停止させ(図32のS4006 S4009でYES S4010参照)、かつ、発光部125の発光パターンを通常時の点灯パターンに戻すように(図33のS5006 S5009でYES S5010参照)、演出制御部22が画像制御部23やランプ制御部24に所定のコマンドを送信する。また、ストッパ機構134においては、第2操作部121が初期位置P20に復帰したことを検知した後、すなわち、検知片127が操作検出SW157を遮光したことを演出制御部22が検知した後、演出制御部22は、ランプ制御部24に対して、ストッパ135を係止突起130と当接可能な規制位置RPに配置させるように、すなわち、回転角度検出SW144が検知片143に遮光されない透光状態となるように、駆動モータ142を駆動させる。

10

20

30

40

50

【0106】

実施形態の場合、第2操作演出AC22は、選択された変動演出パターンに対応して表示されるものであり、初期表示(第1表示)AC22Pから何れかの最終表示(第2表示)AC22R, AC22Y, AC22Bを表示する演出としている。具体的には、図26のCに示すように、味方キャラクターPC2が所定のアイテム(刀)を保持している初期表示(第1表示)AC22Pから、アイテムの回りに表示される星の数が適宜増え、その星の多さにより、三種類の大当たりの期待度を表示した最終表示(第2表示)AC22R, AC22Y, AC22B(図26のD, E, F参照)の何れかを表示する演出としている。実施形態の場合、大当たりの期待度は、味方キャラクターPC2の保持しているアイテム(刀)の威力の度合い(鋭さ)を、星の数の多さで表示するものであり、第2操作演出で

10

【0107】

なお、第2操作演出AC22を選択される変動演出パターンにおいて、AC22R, AC22Y、及び、AC22Bの表示される割合は、

大当たりの場合、

AC22Rは、60%、

AC22Yは、30%、

AC22Bは、10%

20

ハズレの場合、

AC22Rは、10%、

AC22Yは、30%、

AC22Bは、60%、

とした選択割合で、表示されるように、設定されている。

【0108】

また、実施形態の場合、演出制御部22は、画像制御部23による図26のBの第2操作案内画像(長押し操作案内画像)G22を表示する前に、操作検出SW157がONしている(透光状態)か否かを判定して、操作検出SW157がONされていれば、すなわち、第2操作部121が第1位置P21に押下操作されていれば、ストッパ135の突出片135aに操作位置規制部材128の係止突起130が当接していることから、その状態で、ストッパ135を回転させると、摩擦抵抗が大きくなって、駆動モータ142に負荷が掛かってしまう。そのため、駆動モータ142に負荷が掛からないように、すなわち、ストッパ135を規制解除位置FPに移動させないように、画像制御部23による図26のBの第2操作案内画像(長押し操作案内画像)G22を表示しないととも(図31のS3102でYES RTN参照)、ランプ制御部24に振動装置作動コマンド(図32のS4001参照)や操作案内用点灯コマンド(図33のS5001参照)を出力しない。そのため、ランプ制御部24は、ストッパ135を規制位置RPに配置させたままとしておき、第2振動装置185を作動させず、また、発光部125を通常時の順次発光パターンで点灯させる状態を維持する。そして、演出制御部22は、図26のGや図27に示すように、その後の所定の装飾図柄変動演出を再開させるように、画像制御部23に所定のコマンドを送信する。

30

40

【0109】

なお、第2操作案内画像(長押し操作案内画像)G22が表示され、また、発光部125が同時点滅パターンで発光していても、所定有効時間内に、第2操作部121が第2位置P22に配置されなければ、すなわち、第2操作部121が第2操作されなければ、演出制御部22は、第2操作案内画像(長押し操作案内画像)G22の表示を停止させて(図31のS3104でNO S3106でYES S3108参照)、その後の装飾図柄変動演出を表示させるように、すなわち、図26のBからGに移行するように、画像制御部23に所定のコマン

50

ドを送信するとともに、ランプ制御部 2 4 は、振動モータ 1 8 6 の駆動を停止させ（図 3 2 の S4006 S4009 で YES S4010 参照）、また、発光部 1 2 5 の同時点滅パターンを停止させて、通常時の順次発光パターンに戻す（図 3 3 の S5006 S5009 で YES S5010 参照）。さらに、この時、ストッパ機構 1 3 4 においては、第 2 操作部 1 2 1 が初期位置 P 2 0 に配置されている状態を検知していれば、換言すれば、検知片 1 2 7 が操作検出 S W 1 5 7 を遮光したことを演出制御部 2 2 が検知していれば、演出制御部 2 2 は、ランプ制御部 2 4 に対して、ストッパ 1 3 5 を係止突起 1 3 0 と当接可能な規制位置 R P に配置させるように、すなわち、回転角度検出 S W 1 4 4 が検知片 1 4 3 に遮光されない透光状態となるように、駆動モータ 1 4 2 を駆動させる。

【 0 1 1 0 】

10

ちなみに、第 2 操作部 1 2 1 による第 2 操作演出のその後の装飾図柄変動演出について説明すると、例えば、図 2 6 の G を経た図 2 7 の A では、味方キャラクター P C 2 が敵方キャラクター R C 2 に刀で斬りつけ、当該変動演出パターンが大当たりに基づくものであれば、図 2 7 の B , C , D に示すように、敵方キャラクター R C 2 が斬られ、装飾図柄変動が停止されて、大当たりを報知する装飾図柄が確定停止表示されることとなる。一方、当該変動演出パターンがハズレに基づくものであれば、図 2 7 の E , F , G に示すように、刀が折れて、敵方キャラクター R C 2 が斬られずに、装飾図柄変動が停止されて、ハズレを報知する装飾図柄が確定停止表示されることとなる。

【 0 1 1 1 】

20

なお、実施形態では、第 1 操作部 5 1 や第 2 操作部 1 2 1 の第 2 操作案内画像 G 1 2 , G 2 2 を表示して、第 1 , 2 振動装置 1 8 0 , 1 8 5 を作動させる際、既述の説明では、第 1 操作部 5 1 の第 2 操作案内画像 G 1 2 を表示して、第 1 操作部 5 1 の第 2 操作（長押し操作）を案内する際、第 1 振動装置 1 8 0 の振動モータ 1 8 1 だけを駆動させることとしたが、第 1 振動装置 1 8 0 の振動モータ 1 8 1 を駆動させるとともに、第 2 振動装置 1 8 5 の振動モータ 1 8 6 を駆動させてもよい（図 3 2 の S4001 で YES S4002 で YES S4003 参照）。勿論、第 2 操作部 1 2 1 の第 2 操作（長押し操作）を案内する際でも、既述の説明では、第 2 振動装置 1 8 5 の振動モータ 1 8 6 だけを駆動させることとしたが、第 2 振動装置 1 8 5 の振動モータ 1 8 6 を駆動させるとともに、第 1 振動装置 1 8 0 の振動モータ 1 8 1 を駆動させてもよい（図 3 2 の S4001 で YES S4002 で YES S4003 参照）。このように、第 1 , 2 振動装置 1 8 0 , 1 8 5 の振動モータ 1 8 1 , 1 8 6 を共に駆動させれば、第 1 操作部 5 1 や第 2 操作部 1 2 1 を大きく振動させることができ、より、長押しの達成感を遊技者に与えることができる。

30

【 0 1 1 2 】

（ 5 ）実施形態の作用・効果

A .

1 .

実施形態の遊技機（ 1 ）では、遊技者が操作可能な操作部（ 5 1 , 1 2 1 ）を有するとともに、前記操作部内に、遊技の状況に応じて発光する発光部（ 5 5 , 1 2 5 ）を配設させている構成の操作手段（操作装置 4 7 ）、を備えた遊技機であって、

操作されると、前記発光部（ 5 5 , 1 2 5 ）が、前記操作部の側面（ 5 1 e , 1 2 1 e ）で所定方向に向けて発光するように、配設されていることを特徴とする。

40

【 0 1 1 3 】

実施形態の遊技機 1 では、発光部 5 5 , 1 2 5 が発光（点灯）する際、操作部 5 1 , 1 2 1 の側面 5 1 e , 1 2 1 e で、所定方向に向けて、発光部 5 5 , 1 2 5 が発光することとなって、演出効果が高く、楽しく遊技できる。

【 0 1 1 4 】

したがって、実施形態の遊技機 1 では、操作手段としての操作装置の操作部 5 1 , 1 2 1 を楽しく操作できて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 1 5 】

発光時の発光部 5 5 , 1 2 5 の光の向きは、すなわち、強く光る直接光 S L の向きは、

50

、ガラス部 1 1 a で反射し易い遊技盤 2 側の後方に向かう方向でなく、遊技者側に向かう前方側が望ましい。実施形態の場合には、遊技者側の斜め前方側として、皿ユニット部 1 1 b の左右方向の中央に配置された装飾体、すなわち、顔演出ボタン装置 1 9 0 の顔の仮面のような演出ボタン 1 9 1 の上面側の左右の照射エリア A 1 , A 2 (図 3 参照) を照らすように設定されている。そのため、遊技時の通常点灯パターンや特別点灯パターン等での点灯時、発光部 5 5 , 1 2 5 が、装飾体としての仮面のような演出ボタン 1 9 1 に光を当てて、注目させることができ、遊技者に、実施形態の遊技機 1 の発光部 5 5 , 1 2 5 の意匠効果をアピールすることができる。

【 0 1 1 6 】

さらに、実施形態では、複数 (実施形態では 6 個) の演出ランプ 5 7 (5 7 a , 5 7 b , 5 7 c , 5 7 d , 5 7 e , 5 7 f) が同じ方向を向いて発光することから、受光部位がより明るく照らされることとなって、一層、発光による意匠効果を向上させることができる。

10

【 0 1 1 7 】

さらに、実施形態では、収納部 1 0 0 , 1 5 0 から長く突出する配設状態の操作部 5 1 , 1 2 1 の側面 5 1 e , 1 2 1 e で、複数 (実施形態では 6 個) の演出ランプ 5 7 (5 7 a , 5 7 b , 5 7 c , 5 7 d , 5 7 e , 5 7 f) が、収納部 1 0 0 , 1 5 0 から長く突出する操作部 5 1 , 1 2 1 の軸方向 (突出方向) X 1 , X 2 に沿って、すなわち、操作方向に沿って配設されている。そのため、側面 5 1 e , 1 2 1 e 側の発光部 5 5 , 1 2 5 が、操作部 5 1 , 1 2 1 の操作時の移動中に、発光していれば、その操作時に点灯や点滅して

20

【 0 1 1 8 】

2 .

実施形態の遊技機 1 では、前記発光部 (5 5 , 1 2 5) は、前記操作部 (5 1 , 1 2 1) の操作を案内する際に、案内前の通常点灯パターンと異なった特別点灯パターンとして、発光することが望ましい。

【 0 1 1 9 】

実施形態の場合、通常点灯パターンは、図 3 4 の A に示すように、複数の演出ランプ 5 7 (5 7 a , 5 7 b , 5 7 c , 5 7 d , 5 7 e , 5 7 f) を順次点灯させる順次点灯パターンとして、そして、操作を案内する際には、特別点灯パターンとして、図 3 4 の B に示すように、複数の演出ランプ 5 7 を同時に点滅させる同時点滅パターンとし、通常時の点灯状態と異なることから、操作部 5 1 , 1 2 1 に注目させることができ、操作部 5 1 , 1 2 1 の操作を遊技者により促すことができ、遊技者は操作部 5 1 , 1 2 1 を操作し易くなる。

30

【 0 1 2 0 】

なお、実施形態の場合には、操作部 5 1 , 1 2 1 の操作を案内する際に、通常点灯パターンから特別点灯パターンに変更しているが、通常点灯パターンは、遊技時だけでなく、遊技をしていない時、例えば、客待ちデモ演出時でも、発光部 5 5 , 1 2 5 が発光する。その結果、遊技者の着座していない客待ちデモ演出中の遊技機 1 は、装飾体としての仮面のような演出ボタン 1 9 1 に光を当てて、装飾体 (演出ボタン 1 9 1) や遊技機 1 自体を注目させることができ、遊技者に実施形態の遊技機 1 をアピールすることができる。

40

【 0 1 2 1 】

勿論、点灯パターンとしては、図 3 4 の A ~ C、図 3 5 の D ~ F 等の何れか一つを、通常点灯パターンとし、他の一つを特別点灯パターンとして採用しても良い。また、操作の案内を行う場合以外の通常点灯パターンとしては、遊技時、客待ちデモ演出時、大当たり遊技時等に、別々の点灯パターンとしてもよい。さらに、図 3 4 の A ~ C や図 3 5 の D ~ F 等の点灯パターンのいずれかを採用して、点灯パターンを繰り返す 1 サイクルの時間を

50

、長くする場合と短くする場合とで、通常点灯パターンと特別点灯パターンとに区別しても良い。この場合、遊技者に注目させ易い点を考慮すれば、1サイクルの時間の長短で区別する場合、特別点灯パターンは、1サイクルの短い時間のパターンとすることが望ましい。

【0122】

また、操作部51, 121の操作をより促す特別点灯パターンとしては、押下方向に沿って発光部55, 125の演出ランプ57を点灯させることが望ましい。例えば、既述したように、図34のCに示すように、押下方向に沿って発光部55, 125の演出ランプ57の点灯を、演出ランプ57a 57b 57c 57d 57e 57fとし(2個ずつ、57a, 57b 57c, 57d 57e, 57fでも良い)、これを繰り返したり、あるいは、図35のDに示すように、点灯するランプを消灯させずに、演出ランプ57a 57b 57c 57d 57e 57fと点灯させる数を増やして、これを繰り返したり、さらに、図35のFに示すように、全灯状態から消灯させるランプとして、順に、演出ランプ57a 57b 57c 57d 57e 57fと切り替えて(2個ずつ、57a, 57b 57c, 57d 57e, 57fでも良い)、これを繰り返すようにしてもよい。また、図35のEに示すように、演出ランプ57a, 57b, 57cと演出ランプ57d, 57e, 57fとを交互に点灯・消灯することを繰り返してもよい。

10

【0123】

また、特別点灯パターンとしては、既述したように、操作部51, 121の押下操作方向に沿って演出ランプ57aから演出ランプ57fまでの点灯・消灯を移動させるパターンとした図34のC, 図35のD, Fにおいて、第1操作では繰り返す1サイクルの時間(経過時間)を長くし、第2操作ではその1サイクルの時間を短くする、あるいは、1サイクルの時間の長短をその逆としてもよい。勿論、図35のEの場合や、実施形態の図34のBの場合でも、操作の案内用の特別点灯パターンとして採用して、第1操作ではそれらの1サイクルの時間を長くし、第2操作では1サイクルの時間を短くしたり、あるいは、1サイクルの時間の長短を逆にしてもよい。さらに、第1操作部51と第2操作部121との操作案内時には、一方を、図34のC, 図35のD, Fの何れか、他方を、他の何れか、とするように異ならせるようにしてよい。

20

【0124】

さらに、特別点灯パターンは、実施形態のように、第1操作や第2操作の案内を開始してから、操作部51, 121の操作有効時間の経過時まで、実行するだけでなく、操作完了時まで、あるいは、当該特別図柄変動の停止時まで、あるいは、操作に対応した操作演出(第1操作演出AC11, AC12, AC21, AC22)の終了時まで、あるいは、当該特別図柄変動の判定結果が大当たりであれば、その大当たり遊技が終了するまで等と、適宜、実行期間を設定してもよい。

30

【0125】

3.

実施形態の遊技機1では、操作部51, 121が、元部51a, 121aから先端部51b, 121bまでの発光部55, 125の周囲の全周を覆うように配設された透光性を有したカバー体52, 122、を備えて構成されるとともに、

40

カバー体52, 122が、発光部55, 125に対して、操作部51, 121の軸周り方向で回転可能に配設されている。

【0126】

このような構成では、図3, 4に示すように、軸方向(軸心: 図面では軸心と一致している)X1, X2を中心として、カバー体52, 122を回転操作できることから、遊技者の操作部51, 121を操作できるパリエーションを、押下操作だけでなく、回転操作を増やすことができ、操作部51, 121を楽しく操作できる。勿論、カバー体52, 122を回転操作しても、回転するのはカバー体52, 122だけであって、発光部55, 125の発光体としての演出ランプ57の発光する向きは、変わらないことから、演出ランプ57の点灯パターンを安定させることができる。

50

【 0 1 2 7 】

さらに、発光部 5 5 , 1 2 5 の周囲に、遊技者の操作時に把持する透明なカバー体 5 2 , 1 2 2 が配設されており、遊技者は発光部 5 5 , 1 2 5 自体を把持する構成でないことから、発光部 5 5 , 1 2 5 の外形形状を、装飾性を高められるような形状とすることができて、発光部 5 5 , 1 2 5 の点灯の演出効果だけでなく、発光部 5 5 , 1 2 5 の外形形状による装飾性によっても、遊技者の視覚を刺激できることから、点灯時だけでなく、消灯時であっても、この遊技機 1 では、楽しく遊技できる。ちなみに、実施形態の場合には、発光部 5 5 , 1 2 5 は、注射器を連想させるような外形形状としている。

【 0 1 2 8 】

4 .

実施形態の遊技機 1 では、発光部としての演出ランプ 5 7 が、表面側に演出ランプ 5 7 を取り付けした支持部としてのランプ基板 5 6 と、ランプ基板 5 6 の表面側から裏面側を覆うとともに、演出ランプ 5 7 の発光をランプ基板 5 6 の表面側から裏面側まで拡散させる透光性を有した光拡散部 5 8 と、を備えて構成されている。

【 0 1 2 9 】

このような構成では、発光部 5 5 , 1 2 5 の演出ランプ 5 7 の発光する向きが表面側に向いていても、光拡散部 5 8 によって、裏面側からでも発光させる状態を確保できて、操作部 5 1 , 1 2 1 の一側面ではなく、外周面 5 1 d , 1 2 1 d の全周から光を発することができて、演出効果を高めることができる。

【 0 1 3 0 】

ちなみに、実施形態の場合には、演出ランプ 5 7 の点灯時には、光拡散部 5 8 の表側拡散部 6 0 における窓部 6 0 e の厚肉部 6 0 b やレンズ板 5 9 のレンズ部 5 9 a を経た光が、その表面側の向いている方向側の演出ボタン 1 9 1 側に、直接光 S L として、強く放射される。と同時に、表側拡散部 6 0 のレンズ板 5 9 の区画壁 5 9 b やメッキ塗膜部 6 0 g で反射した光が、間接光 C L として、表側拡散部 6 0 の鍔部 6 0 h を発光させたり、さらには、鍔部 6 0 h で反射した光が、間接光 C L として、裏側拡散部 6 1 を発光させることから、操作部 5 1 , 1 2 1 の一側面ではなく、外周面 5 1 d , 1 2 1 d の全周から光を発することができる。

【 0 1 3 1 】

さらに、実施形態では、操作部 5 1 , 1 2 1 の先端面 5 1 c , 1 2 1 c 側でも、光拡散部 5 8 の円柱部 5 9 c により、発光させることができ、一層、演出効果を高めることができる。ちなみに、実施形態の場合、光拡散部 5 8 のレンズ板 5 9 における区画壁 5 9 b やメッキ塗膜部 6 0 g で反射した光が、間接光 C L としていても、レンズ板 5 9 の透明な円柱部 5 9 c を透過し、さらに、レンズ 6 2 を経て、明るく光る状態となり、操作部 5 1 , 1 2 1 の外周面 5 1 d , 1 2 1 d だけでなく、先端面 5 1 c , 1 2 1 c からでも光が発せられることから、点灯時の演出効果を高めることができる。

【 0 1 3 2 】

特に、実施形態では、発光部 5 5 , 1 2 5 の点灯時に、発光部 5 5 , 1 2 5 の表側拡散部 6 0 や裏側拡散部 6 1 から発する発光やレンズ 6 2 から発する発光を、透明なカバー体 5 2 , 1 2 2 を通して、目視できて、発光部 5 5 , 1 2 5 の単なる点灯の演出効果だけでなく、装飾性のある外形形状を目視した状態での発光部 5 5 , 1 2 5 の発光となることから、一層、遊技者の視覚を刺激できて、楽しく遊技できる。

【 0 1 3 3 】

5 .

実施形態の遊技機 1 では、押圧操作前における収納部 1 0 0 , 1 5 0 からの操作部 5 1 , 1 2 1 の突出長さ L 1 , L 2 が、収納部 1 0 0 , 1 5 0 における操作部 5 1 , 1 2 1 を突出させる突出口 1 0 1 , 1 5 1 の開口寸法 d 1 , d 2 より、大きく構成されている。既述したように、実施形態では、第 1 操作部 5 1 の突出長さ L 1 は、約 1 1 0 mm であり、突出口 1 0 1 の開口寸法 d 1 が約 4 0 mm としており、開口寸法 d 1 の 2 倍以上の約 2 .

10

20

30

40

50

7.5倍と大きく設定されている。また、第2操作部121の突出長さL2は、約113mmであり、突出口151の開口寸法d2が約44mmとしており、開口寸法d2の2倍以上の約2.57倍と大きく設定されている。

【0134】

このような構成では、突出長さL1, L2 > 開口寸法d1, d2として、操作部51, 121が収納部100, 150から長く突出する配設状態であり、長く突出した操作部51, 121の側面51e, 121eが光れば、演出効果がより高くなり、楽しく遊技できる。

【0135】

さらに、実施形態では、所定の発光パターン(同時点滅パターン)中に、操作量S12, S22の大きな第2操作で押下操作する際、発光部55, 125の下部55a, 125a側の一部、すなわち、演出ランプ57e, 57fが、収納部100, 150側に隠れるように収納されることから、押下完了時の操作達成感があり、楽しく操作できる。

10

【0136】

6.

実施形態の遊技機1では、収納部100, 150からの突出長さL1, L2を長くして、共に、発光部55, 125を有した二つの第1, 2操作部51, 121を備えており、演出時に、一方側の第1操作部51だけや第2操作部121だけの操作、あるいは、適宜、第1操作部51と第2操作部121とを、順に、あるいは、順序を逆にして、操作を促すことができ、一層、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0137】

勿論、操作部としては、第1操作部51側だけ、あるいは、第2操作部121側だけの一方側だけ、遊技機1に配設させる構成としてもよい。

【0138】

B.

1.

実施形態の遊技機(1)では、遊技者が押下操作可能な操作部(51, 121)を有する操作手段(操作装置47)と、

画像表示部(6)に所定の演出画像を表示可能な演出制御手段(サブ制御部25)と、を備え、

30

操作手段(操作装置47)は、

操作部(51, 121)が、押下操作可能な先端面(51c, 121c)と、把持して押下操作可能な外周面(51d, 121d)と、を備えて構成されるとともに、

操作部(51, 121)の押下操作時の操作完了位置が、第1位置(P11, P21)と、第1位置と異なる位置とした第2位置(P12, P22)と、を備えて構成され、

演出制御手段(サブ制御部25)は、

操作手段の操作部(51, 121)を第1位置(P11, P21)に配置させる第1操作に対応して、第1操作演出(AC11, AC21)を画像表示部(6)に表示可能とするとともに、

操作手段の操作部を第2位置(P12, P22)に配置させる第2操作に対応して、第2操作演出(AC12, AC22)を画像表示部(6)に表示可能としていることを特徴とする。

40

【0139】

実施形態の遊技機1では、図20に示すように、操作部51, 121を第1位置P11, P21や第1位置と異なる位置の第2位置P12, P22まで押下操作すると、図22, 23, 25, 26に示すように、対応する第1操作演出AC11, AC21や第2操作演出AC12, AC22が画像表示部6の表示画面6aに表示される。さらに、図21のA, Bに示すように、第1操作部51や第2操作部121の操作把持部53, 123を押下操作する際、先端面51c, 121cを押下しても、あるいは、外周面51d, 121dを把持して押下しても、共に、操作できる。すなわち、操作完了位置が相互の異なった

50

第1位置 P 1 1 , P 2 1 と第2位置 P 1 2 , P 2 2 としており、操作量 S 1 1 , S 2 1 , S 1 2 , S 2 2 に大小があっても、適宜、先端面 5 1 c , 1 2 1 c だけを叩くように押下したり（図 2 1 の A の第1操作部 5 1 参照）、掌を先端面 5 1 c , 1 2 1 c に当てつつ、先端面 5 1 c , 1 2 1 c 近傍の外周面 5 1 d , 1 2 1 d をつまんだり握って、押下したり（図 2 1 の A の第2操作部 1 2 1 や図 2 1 の B の第1操作部 5 1 参照）、あるいは、主に、外周面 5 1 d , 1 2 1 d を握って押下して（図 2 1 の B の第2操作部 1 2 1 参照）、操作できることから、操作態様のバリエーション（叩いて押下操作、つまんで押下操作、あるいは、握って押下操作）が多く、楽しく、操作装置 4 7 を操作できる。

【 0 1 4 0 】

そして、異なった操作位置（第1位置 P 1 1 , P 2 1 や第2位置 P 1 2 , P 2 2 ）への操作に対応して、第1操作演出 A C 1 1 , A C 2 1 や第2操作演出 A C 1 2 , A C 2 2 が表示されることから、操作態様のバリエーションだけでなく、操作完了時に応じて操作演出（第1操作演出 A C 1 1 , A C 2 1 や第2操作演出 A C 1 2 , A C 2 2 ）が表示されることから、一層、楽しく、操作装置 4 7 を操作できる。

10

【 0 1 4 1 】

したがって、実施形態の遊技機 1 では、操作手段としての操作装置 4 7 の操作部 5 1 , 1 2 1 を楽しく操作できて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 4 2 】

2 .

実施形態の場合、図 2 2 , 2 3 , 2 5 , 2 6 に示すように、操作部 5 1 , 1 2 1 の第1位置 P 1 1 , P 2 1 へ押下操作した場合に表示する第1操作演出 A C 1 1 , A C 2 1 と、第2位置 P 1 2 , P 2 2 へ押下操作した場合に表示する第2操作演出 A C 1 2 , A C 2 2 とを、全く、異なった演出画像としており、操作態様のバリエーションだけでなく、操作演出（第1操作演出 A C 1 1 , A C 2 1 や第2操作演出 A C 1 2 , A C 2 2 ）のバリエーションも種々表示されることから、一層、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 1 4 3 】

勿論、第1操作演出 A C 1 1 , A C 2 1 と第2操作演出 A C 1 2 , A C 2 2 とを、全く、異なった演出画像とせずに、第1操作演出 A C 1 1 と第2操作演出 A C 1 2 、若しくは、第1操作演出 A C 2 1 と第2操作演出 A C 2 2 とを、同じ演出、例えば、図 2 6 の第2操作演出 A C 2 2 を、図 2 5 の C ~ F に示す演出 A C 2 1 の演出としても良い。あるいは、図 2 5 の第1操作演出 A C 2 1 を、図 2 6 の第2操作演出として、表示してもよい。

30

【 0 1 4 4 】

3 .

また、実施形態の場合、操作量 S 1 1 の小さな第1操作を短押し操作として、操作量 S 1 2 の長い第2操作を長押し操作するように、第2操作案内画像（長押し操作案内画像）G 1 2 を表示し、第2位置 P 1 2 への配置時、第2操作演出 A C 1 2 の第1演出（初期画像）A C 1 2 P を表示し、長押し操作の継続操作（下操作スイッチ 1 0 8 の ON 信号の入力）に応じて、パワーメータ図柄 P M の目盛りを増加させる演出を表示している。そのため、操作量 S 1 2 が大きく、かつ、その長押し操作により、第2操作演出 A C 1 2 P が楽しめることから、第1操作部 5 1 の第2操作において、一層、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 1 4 5 】

なお、第2操作部 1 2 1 では、第2操作を行えば、すなわち、第2位置 P 2 2 まで押下操作すれば、長押し状態を維持することなく（押下操作を維持することなく）、第2操作演出 A C 2 2 の初期表示（第1表示）A C 2 2 P を表示し、ついで、最終表示（第2表示）A C 2 2 R 等を表示しており、このように構成してもよい。ちなみに、この場合には、操作量 S 2 2 が長いものの、1回押しの操作と同様となる。

【 0 1 4 6 】

また、実施形態の場合、操作量 S 1 2 , S 2 2 の大きな第2操作を案内する際、「長押し」という文字図柄 B I 2 , R I 2 を表示したが、操作量 S 1 2 , S 2 2 の大きなことを

50

強調できるように、文字図柄 B I 2 , R I 2 として、「深く刺せ」あるいは「押し込め」等の操作量 S 1 2 , S 2 2 が大きなことを示唆できる案内図柄としてもよい。さらに、第 2 操作の操作量 S 1 2 , S 2 2 が第 1 操作の操作量 S 1 1 , S 2 1 と差が少なければ、第 2 操作を案内する際、単に、第 1 操作案内画像 G 1 1 , G 2 1 と同様に、単に、「刺せ」や「押し」としてもよい。

【 0 1 4 7 】

4 . 連打の演出例

操作部 5 1 , 1 2 1 の操作量 S 1 1 , S 2 1 の小さな操作、すなわち、実施形態では、第 1 操作を行う際、連打操作としても良い。

【 0 1 4 8 】

(第 1 操作部の連打演出)

例えば、第 1 操作部 5 1 を第 1 操作する際、連打する操作を行って、第 1 操作演出を行なってもよい。画像表示部 6 の表示画面 6 a において、例えば、図 2 2 の D に示すリーチ演出が発展して、図 2 8 の A に示すように、味方キャラクター P C 1 と敵方キャラクター R C 1 とのバトル演出が表示され、第 1 操作部 5 1 の第 1 操作演出を実行するタイミングが到来すると (図 3 0 の S3001 で YES S3002 参照)、図 2 8 の B に示すように、第 1 操作部 5 1 を初期位置 P 1 0 から第 1 位置 P 1 1 まで連打で押下操作させる第 1 操作案内画像 (連打操作案内画像) G 1 1 A を表示し、有効時間内に、遊技者が、第 1 操作部 5 1 の先端部 5 1 b 側の操作把持部 5 3 の先端面 5 1 c を連打して押下操作すれば (図 3 0 の S3003 で YES S3004 参照)、操作毎に味方キャラクター P C 1 が敵方キャラクター R C 1 にパンチを浴びせる第 1 操作演出 A C 1 1 A を表示する (図 2 8 の C 参照)。その後 (図 3 0 の S3006 で YES S3007 参照)、例えば、当該変動演出パターンが大当たりに基づくものであれば、図 2 8 の D , E に示すように、敵方キャラクター R C 1 がぶっ飛び (若しくは、倒れ)、装飾図柄変動が停止されて、大当たりを報知する装飾図柄が確定停止表示されるようにしてもよい。一方、当該変動演出パターンがハズレに基づくものであれば、図 2 8 の F , G に示すように、敵方キャラクター R C 1 が倒れず、装飾図柄変動が停止されて、ハズレを報知する装飾図柄が確定停止表示されるようにしてもよい。

【 0 1 4 9 】

(第 2 操作部の連打演出)

同様に、第 2 操作部 1 2 1 を第 1 操作する際、連打する操作を行って、第 1 操作演出を行なってもよい。画像表示部 6 の表示画面 6 a において、例えば、図 2 5 の D に示すリーチ演出が発展して、図 2 9 の A に示すように、味方キャラクター P C 2 と敵方キャラクター R C 2 とのバトル演出が表示され、第 2 操作部 1 2 1 の第 1 操作演出を実行するタイミングが到来すると (図 3 0 の S3001 で YES S3002 参照)、図 2 9 の B に示すように、第 2 操作部 1 2 1 を初期位置 P 2 0 から第 1 位置 P 2 1 まで連打で押下操作させる第 1 操作案内画像 (連打操作案内画像) G 2 1 A を表示し、有効時間内に、遊技者が、第 2 操作部 1 2 1 の先端部 5 1 b 側の操作把持部 5 3 の先端面 5 1 c を連打して押下操作すれば (図 3 0 の S3003 で YES S3004 参照)、操作毎に味方キャラクター P C 2 が気合を入れて敵方キャラクター R C 2 に刀を押し付けるような第 1 操作演出 A C 2 1 A を表示する (図 2 9 の C 参照)。その後 (図 3 0 の S3006 で YES S3007 参照)、例えば、当該変動演出パターンが大当たりに基づくものであれば、図 2 9 の D , E に示すように、敵方キャラクター R C 2 が斬られ、装飾図柄変動が停止されて、大当たりを報知する装飾図柄が確定停止表示されるようにしてもよい。一方、当該変動演出パターンがハズレに基づくものであれば、図 2 9 の F , G に示すように、敵方キャラクター R C 2 が倒れず、装飾図柄変動が停止されて、ハズレを報知する装飾図柄が確定停止表示されるようにしてもよい。

【 0 1 5 0 】

なお、上記の場合、遊技者に、第 1 操作部 5 1 や第 2 操作部 1 2 1 を第 2 位置 P 1 2 , 2 2 に配置させる第 2 操作を案内し、長押しさせることにより、すなわち、図 2 8 の B や図 2 9 の B の演出時、図 2 3 の B や図 2 6 の B に示すように、第 1 操作部 5 1 と第 2 操作部 1 2 1 を第 2 操作させるような「長押し」の第 2 操作案内画像 G 1 2 , G 2 2 を画像表

10

20

30

40

50

示部 6 の表示画面 6 a の表示し、その後、第 2 操作に応じた第 2 操作演出として、図 2 8 の C や図 2 9 の C を表示し、その後、図 2 8 の D , E、あるいは、図 2 8 の F , G を表示したり、図 2 9 の D , E、あるいは、図 2 9 の F , G を表示するようにしてもよい。

【 0 1 5 1 】

勿論、図 2 8 の B や図 2 9 の B において、第 1 操作部 5 1 や第 2 操作部 1 2 1 を第 1 位置 P 1 1 , P 2 1 に配置させるような図 2 2 の B や図 2 5 の B の 1 回押しの第 1 操作案内画像 G 1 1 , G 2 1 を表示し、操作があれば、第 1 操作演出として、図 2 8 の C や図 2 9 の C を表示し、その後、図 2 8 の D , E、あるいは、図 2 8 の F , G を表示したり、図 2 9 の D , E、あるいは、図 2 9 の F , G を表示するようにしてもよい。

【 0 1 5 2 】

5 . (第 2 操作時の第 1 位置通過時の挙動 (信号) を利用)

実施形態では、第 1 操作部 5 1 を第 2 操作して第 2 操作演出を表示する際、第 2 位置 P 1 2 まで操作して、すなわち、下操作検出 S W 1 0 8 の ON 信号により (図 3 1 の S3104 で Y E S S3105 参照)、対応する第 2 操作演出 A C 1 2 を画像表示部 6 の表示画面 6 a に表示するようにした (図 2 3 の C ~ F 参照)。しかし、第 2 位置 P 1 2 まで操作する際、下操作検出 S W 1 0 8 が ON する前に、第 1 操作部 5 1 では、第 1 位置 P 1 1 を通過して、上操作検出 S W 1 0 7 が ON されることから、第 2 操作演出 A C 1 2 の予備演出として、図 2 3 の C の第 1 表示 A C 1 2 P を表示し、その後、第 2 位置 P 1 2 まで到達して、下操作検出 S W 1 0 8 が ON した際に、第 2 操作演出 A C 1 2 の本演出として、図 2 3 の C のパワーメータ図柄 P M の目盛りを上昇させる演出を表示し、そして、有効時間の経過時、図 2 3 の D ~ F の第 2 表示 A C 1 2 R , A C 1 2 Y , A C 1 2 B を演出表示するように構成してもよい。

【 0 1 5 3 】

このような処理は、例えば、図 3 6 に示すような第 1 操作部第 2 操作処理により行なえる。図 3 6 に示す第 1 操作部第 2 操作処理では、演出制御部 2 2 が、その変動演出パターンの実行中において、第 2 操作演出を実行するタイミングか否かを判定し (S3201)、そのタイミングでなければ (S3201 で N O)、処理を終え、そのタイミングであれば (S3201 で Y E S)、S3202 に移行して、駆動モータ 9 2 に無用な負荷を与えないように、遊技者が既に第 1 位置 P 1 1 まで押下していないことを確認するため、上操作検出 S W 1 0 7 が ON か否かを判定し、ON であれば (S3202 で Y E S)、処理を終え、ON で無ければ (S3202 で N O)、対応する操作案内画像 (G 1 2 (図 2 3 の B 参照)) を画像表示部 6 の表示画面 6 a に表示させ (S3203)、S3204 に移行する。

【 0 1 5 4 】

移行した S3104 では、第 1 操作部 5 1 が押下されて第 1 位置 P 1 1 を通過した否か、すなわち、上操作検出 S W 1 0 7 が ON されたか否かを判定し、ON されれば (S3204 で Y E S)、対応する演出画像、すなわち、操作予備演出画像 (第 1 表示) A C 1 2 P を表示させる (S3206)。有効時間内に上操作検出 S W 1 0 7 が ON されなければ (S3204 で N O S3205 で Y E S)、S3212 に移行して、操作案内画像 (G 1 2) の表示を停止させる。また、操作予備演出画像 (第 1 表示) A C 1 2 P を表示した後、有効時間内に、第 1 操作部 5 1 が第 2 位置 P 1 2 に到達せずに第 2 操作が完了しなければ (S3207 で N O S3208 で Y E S)、S3212 に移行して、操作予備演出画像 (第 1 表示) A C 1 2 P を表示を停止させる。一方、操作予備演出画像 (第 1 表示) A C 1 2 P を表示した後、有効時間内に、第 1 操作部 5 1 が第 2 位置 P 1 2 に到達して第 2 操作が完了すれば (S3207 で Y E S)、S3209 に移行して、操作予備演出画像 (第 1 表示) A C 1 2 P のパワーメータ図柄 P M の目盛りが増加する演出 (操作本演出第 1 画像) を画像表示部 6 の表示画面 6 a に表示させ、所定時間経過後 (S3210 で Y E S)、S3211 に移行して、操作本演出第 2 画像 (操作本演出最終画像) A C 1 2 R , A C 1 2 Y , A C 1 2 B の何れかを表示し、その後、その表示を停止させて (S3212)、処理を終えればよい。

【 0 1 5 5 】

6 .

10

20

30

40

50

実施形態の遊技機 1 では、操作部 5 1 , 1 2 1 が、収納部 1 0 0 , 1 5 0 からの突出長さ L 1 , L 2 を長くして、押圧操作時の操作完了位置として、第 1 位置 (P 1 1 , P 2 1) と、第 1 位置 (P 1 1 , P 2 1) より操作量 (S 1 2 , S 2 2) を長くした第 2 位置 (P 1 2 , P 2 2) と、を備えて構成されている。具体的には、操作部 5 1 , 1 2 1 は、収納部 1 0 0 , 1 5 0 における操作部 5 1 , 1 2 1 を突出させる突出口 1 0 1 , 1 5 1 の開口寸法 d 1 , d 2 より、大きく、構成されている (突出長さ L 1 , L 2 > 開口寸法 d 1 , d 2) 。実施形態の場合、第 1 操作部 5 1 の突出長さ L 1 は、約 1 1 0 mm であり、突出口 1 0 1 の開口寸法 d 1 が約 4 0 mm としており、開口寸法 d 1 の 2 倍以上の約 2 . 7 5 倍と大きく設定されている。また、第 2 操作部 1 2 1 の突出長さ L 2 は、約 1 1 3 mm であり、突出口 1 5 1 の開口寸法 d 2 が約 4 4 mm としており、開口寸法 d 2 の 2 倍以上の約 2 . 5 7 倍と大きく設定されている。

10

【 0 1 5 6 】

さらに、実施形態の遊技機 1 では、第 2 位置 P 1 2 , P 2 2 までの操作部 5 1 , 1 2 1 の操作量 S 1 2 , S 2 2 が、第 1 位置 P 1 1 , P 2 1 までの操作部 5 1 , 1 2 1 の操作量 S 1 1 , S 2 1 の 2 倍以上となるように、設定されている。具体的には、実施形態の場合、第 1 操作部 5 1 では、初期位置 P 1 0 から第 2 位置 P 1 2 までの第 2 操作の操作量 S 1 2 は、3 0 mm であり、初期位置 P 1 0 から第 1 位置 P 1 1 の第 1 操作の操作量 S 1 1 が 4 mm であることから、操作量 S 1 1 の 2 倍以上の 7 . 5 倍と大きく設定されている。第 2 操作部 1 2 1 では、初期位置 P 2 0 から第 2 位置 P 2 2 までの第 2 操作の操作量 S 2 2 は、3 0 mm、初期位置 P 2 0 から第 1 位置 P 2 1 までの第 1 操作の操作量 S 2 1 が 3 m

20

【 0 1 5 7 】

そのため、実施形態の遊技機 1 では、操作部 5 1 , 1 2 1 の第 2 操作の操作量 S 1 2 , S 2 2 が第 1 操作の操作量 S 1 1 , S 2 1 より大きく、長さの長い操作部 5 1 , 1 2 1 を長く押し込むことができ、楽しく操作装置 (操作手段) 4 7 を操作できて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 5 8 】

なお、収納部 1 0 0 , 1 5 0 における突出口 1 0 1 , 1 5 1 の開口寸法 d 1 , d 2 は、操作部 5 1 , 1 2 1 の操作方向 X 1 , X 2 に沿った突出口 1 0 1 , 1 0 5 の開口形状 (投影面積) での最も大きな開口幅の寸法をいうものである。そのため、例えば、操作部 5 1 , 1 2 1 が断面を長方形としていれば、その長方形断面の操作部 5 1 , 1 2 1 の元部 5 1 a , 1 2 1 a 側を収納する収納部 1 0 0 , 1 5 0 の突出口 1 0 1 , 1 5 1 における操作方向 X 1 , X 2 に沿った開口形状は、長方形の開口となり、その開口の長辺側の長さ寸法が、開口寸法 d 1 , d 2 となる。

30

【 0 1 5 9 】

また、収納部 1 0 0 , 1 5 0 の突出口 1 0 1 , 1 5 1 としては、実施形態の場合、操作部 5 1 , 1 2 1 の外表面側に露出したカバー体 5 2 , 1 2 2 の下端側の外周面に接近して配置された外カバー 1 0 6 , 1 5 6 のスリーブ部 1 0 6 a , 1 5 6 a の開口としているが、装飾パネル部 1 7 2 の嵌挿口部 1 7 4 , 1 7 6 の周縁 1 7 3 c , 1 7 5 c が、スリーブ部 1 0 6 a , 1 5 6 a より、操作部 5 1 , 1 2 1 の元部 5 1 a , 1 2 1 a 側のカバー体 5 2 , 1 2 2 の下端側を覆うように、上方に迫り出していけば、それらの嵌挿口部 1 7 4 , 1 7 6 が収納部 1 0 0 , 1 5 0 となって、それらの嵌挿口部 1 7 4 , 1 7 6 の開口が、突出口 1 0 1 , 1 5 1 となる。そして、操作部 5 1 , 1 2 1 の突出長さ L 1 , L 2 は、それらの嵌挿口部 1 7 4 , 1 7 6 の周縁 1 7 3 c , 1 7 5 c から操作部 5 1 , 1 2 1 の先端面 5 1 c , 1 2 1 c までの長さとなる。すなわち、操作部 5 1 , 1 2 1 の元部 5 1 a , 1 2 1 a 側を収納する収納部 1 0 0 , 1 5 0 とは、操作部 5 1 , 1 2 1 の元部 5 1 a , 1 2 1 a 側を、収納可能に接近して覆い、かつ、最も先端面 5 1 c , 1 2 1 c に接近するように配置される部位である。そして、収納部 1 0 0 , 1 5 0 の突出口 1 0 1 , 1 5 1 は、その収納部 1 0 0 , 1 5 0 における元部 5 1 a , 1 2 1 a を収納可能に囲うように開口する部位である。

40

50

【0160】

さらに、収納部100, 150の突出口101, 105の周縁が、操作部51, 121の軸周り方向で、凹凸しているような場合には、操作部51, 121の収納部100, 150からの突出長さL1, L2は、突出口101, 105の周縁における遊技者に目視できる縁であって、最も、操作方向X1, X2に沿って操作部51, 121の先端部51b, 121bから離れた縁、から、先端面51c, 121cまでの操作方向X1, X2に沿った長さである。操作時に、操作部51, 121の収納部100, 150へ収納される部位を長く目視できることから、このように定義することが望ましい。勿論、突出長さL1, L2としては、突出口101, 105の周縁における遊技者に目視できる縁であって、最も、操作方向X1, X2に沿って操作部51, 121の先端部51b, 121bに接近している縁、から、先端面51c, 121cまでの操作方向X1, X2に沿った長さとしてもよい。

10

【0161】

7.

実施形態の遊技機1では、操作部51が、押圧操作の開始位置(初期位置P10)側へ付勢するばね73, 73, 95を接続させて配設され、ばね73, 73, 95の反発力が、第1位置P11までの押圧操作時より、第2位置P12までの押圧操作時に大きくなるように、設定されている。

【0162】

すなわち、実施形態では、第1操作部51の第1位置P11までの第1操作では、反発力の大きなばね95に支持されたばね受け座96, 78側に、反発力の小さなばね73, 73に支持されたばね受け座66側を接近させるように、単に、反発力の小さなばね73を圧縮させるだけである。これに対し、第2位置P12までの第2操作では、ばね受け座66をばね受け座78に当接させてばね73を一定の圧縮状態として、ばね受け座78側のばね受け座96を下方のばね受け座97に接近させるように、反発力の大きなばね95を、大きく圧縮させることから、第2位置P12までの第2操作では、第1位置P11までの第1操作より、大きな反発力に対抗して、長い操作量S12で押下操作することとなる。そのため、実施形態の第1操作部51の第2操作では、遊技者は、第1操作部51を、長い操作量S12で、かつ、力をこめて押し込むことから、操作完了時に達成感があり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

【0163】

8.

実施形態の遊技機1では、操作部51, 121の第1位置P11, P21までの第1操作と、操作部51, 121の第2位置P12, P22までの第2操作とを、遊技者に案内する操作案内手段(演出制御部22、画像制御部23、画像表示部6の表示画面6a、及び、演出制御部22と画像制御部23とに制御されて画像表示部6の表示画面6aに表示される第1操作案内画像G11, G21や第2操作案内画像G12, G22)、を備える構成として、

操作手段(操作装置47)が、第1位置P11, P21において、操作部51, 121を位置規制するストッパ85, 135を有したストッパ機構84, 134を備え、

40

ストッパ機構84, 134が、操作部51, 121の第2位置P12, P22までの操作時に、ストッパ85, 135の位置規制を解除可能に構成され、

操作案内手段(演出制御部22、画像制御部23、画像表示部6の表示画面6a、及び、演出制御部22と画像制御部23とに制御されて画像表示部6の表示画面6aに表示される第1操作案内画像G11, G21や第2操作案内画像G12, G22)が、遊技者に第2操作を案内しようとする際に、操作部51, 121のストッパ85, 135との接触を検知していると、第2操作の案内を行わず(表示画面6aに第2操作案内画像G12, G22を表示せず)、かつ、ストッパ機構84, 134が、ストッパ85, 135の位置規制を解除しない。

【0164】

50

すなわち、実施形態では、表示画面 6 a に第 2 操作案内画像 G 1 2 , G 2 2 を表示しようとする前に、例えば、演出制御部 2 2 が、操作検出 S W 1 0 7 , 1 5 7 の ON (透光状態) を検出して、操作部 5 1 , 1 2 1 が第 1 位置 P 1 1 , P 2 1 に配置されて、操作部 5 1 , 1 2 1 の係止突起 8 0 , 1 3 0 のストッパ 8 5 , 1 3 5 との接触を検知していれば、その接触状態で、ストッパ 8 5 , 1 3 5 を規制位置 R P から規制解除位置 F P に移動させるように、駆動モータ 9 2 , 1 4 2 を駆動させると、摩擦抵抗により、駆動モータ 9 2 , 1 4 2 に故障を招くような負荷が掛かってしまう。そのため、そのような負荷が掛からないように、第 2 操作案内画像 G 1 2 , G 2 2 を表示しようとする前に、既に、操作部 5 1 , 1 2 1 の係止突起 8 0 , 1 3 0 がストッパ 8 5 , 1 3 5 と接触していれば、第 2 操作の案内を行わず (表示画面 6 a に第 2 操作案内画像 G 1 2 , G 2 2 を表示せず)、かつ、ストッパ機構 8 4 , 1 3 4 のストッパ 8 5 , 1 3 5 を規制位置 R P から規制解除位置 F P に回転移動させないように、すなわち、駆動モータ 9 2 , 1 4 2 を駆動させないようにしている。そのため、実施形態では、ストッパ機構 8 4 , 1 3 4 の駆動モータ 9 2 , 1 4 2 を保護することができる。

10

【0165】

9 .

実施形態の遊技機 1 では、突出長さ L 1 , L 2 を長くし、かつ、共に第 1 位置 P 1 1 , P 2 1 と第 2 位置 P 1 2 , P 2 2 との 2 段階で操作できる複数の第 1 , 2 操作部 5 1 , 1 2 1 を備えており、演出時に、一方側の第 1 操作部 5 1 だけや第 2 操作部 1 2 1 だけの短押しや長押し、あるいは連打の複数種類の一つの操作、あるいは、適宜、第 1 操作部 5 1 と第 2 操作部 1 2 1 とを、順に、あるいは、順序を逆にして、操作を促したり、複数種類の操作を適宜促すことができ、一層、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0166】

勿論、操作部としては、第 1 位置へ押下操作する第 1 操作と第 1 位置とは異なる第 2 位置へ押下操作する第 2 操作とを行えば、第 1 操作部 5 1 だけ、あるいは、第 2 操作部 1 2 1 だけとしてもよい。

【0167】

C .

1 .

実施形態の遊技機 (1) では、遊技者が押下操作可能な操作部 (5 1 , 1 2 1) を有する操作手段 (操作装置 4 7) と、

30

画像表示部 (6) に所定の演出画像を表示可能な演出制御手段 (サブ制御部 2 5) と、を備え、

前記操作手段 (操作装置 4 7) は、

前記操作部 (5 1 , 1 2 1) が、押下操作可能な先端面 (5 1 c , 1 2 1 c) と、把持して押下操作可能な外周面 (5 1 d , 1 2 1 d) と、を備えて構成されるとともに、

前記操作部 (5 1 , 1 2 1) の押下操作時の操作完了位置が、第 1 位置 (P 1 1 , P 2 1) と、該第 1 位置と異なる位置とした第 2 位置 (P 1 2 , P 2 2) と、を備えて構成され、さらに、

40

前記操作部 (5 1 , 1 2 1) を振動可能な振動装置 (1 8 0 , 1 8 5) 、を備えて構成され、

前記演出制御手段 (サブ制御部 2 5) は、

前記操作手段の前記操作部 (5 1 , 1 2 1) を前記第 1 位置 (P 1 1 , P 2 1) に配置させる第 1 操作に対応して、第 1 操作演出 (A C 1 1 , A C 2 1) を前記画像表示部 (6) に表示可能とするとともに、

前記操作手段の前記操作部を前記第 2 位置 (P 1 2 , P 2 2) に配置させる第 2 操作に対応して、第 2 操作演出 (A C 1 2 , A C 2 2) を前記画像表示部 (6) に表示可能としていることを特徴とする。

【0168】

実施形態の遊技機 1 では、図 2 0 に示すように、操作部 5 1 , 1 2 1 を第 1 位置 P 1 1

50

、P 2 1 や第 1 位置と異なる位置の第 2 位置 P 1 2 , P 2 2 まで押下操作すると、図 2 2 , 2 3 , 2 5 , 2 6 に示すように、対応する第 1 操作演出 A C 1 1 , A C 2 1 や第 2 操作演出 A C 1 2 , A C 2 2 が画像表示部 6 の表示画面 6 a に表示される。さらに、図 2 1 の A , B に示すように、第 1 操作部 5 1 や第 2 操作部 1 2 1 の操作把持部 5 3 , 1 2 3 を押下操作する際、先端面 5 1 c , 1 2 1 c を押下しても、あるいは、外周面 5 1 d , 1 2 1 d を把持して押下しても、共に、操作できる。すなわち、操作完了位置が相互の異なった第 1 位置 P 1 1 , P 2 1 と第 2 位置 P 1 2 , P 2 2 としており、操作量 S 1 1 , S 2 1 , S 1 2 , S 2 2 に大小があっても、適宜、先端面 5 1 c , 1 2 1 c だけを叩くように押下したり（図 2 1 の A の第 1 操作部 5 1 参照）、掌を先端面 5 1 c , 1 2 1 c に当てつつ、先端面 5 1 c , 1 2 1 c 近傍の外周面 5 1 d , 1 2 1 d を摘まんだり握って、押下したり（図 2 1 の A の第 2 操作部 1 2 1 や図 2 1 の B の第 1 操作部 5 1 参照）、あるいは、主に、外周面 5 1 d , 1 2 1 d を握って押下して（図 2 1 の B の第 2 操作部 1 2 1 参照）、操作できることから、操作態様のバリエーション（叩いて押下操作、摘まんで押下操作、あるいは、握って押下操作）が多く、楽しく、操作装置 4 7 を操作できる。

10

【 0 1 6 9 】

そして、異なった操作位置（第 1 位置 P 1 1 , P 2 1 や第 2 位置 P 1 2 , P 2 2 ）への操作に対応して、第 1 操作演出 A C 1 1 , A C 2 1 や第 2 操作演出 A C 1 2 , A C 2 2 が表示されることから、操作態様のバリエーションだけでなく、操作完了時に応じて操作演出（第 1 操作演出 A C 1 1 , A C 2 1 や第 2 操作演出 A C 1 2 , A C 2 2 ）が表示されることから、一層、楽しく、操作装置 4 7 を操作できる。

20

【 0 1 7 0 】

さらに、押下操作時、振動装置 1 8 0 , 1 8 5 の作動により、操作部 5 1 , 1 2 1 が振動すれば、一層、掌等で振動を感じやすく、面白く操作できる。特に、収納部 1 0 0 から離れた先端部 5 1 b 側では、片持ち梁状に突出しており、振幅が大きくなり、面白く操作できる。

【 0 1 7 1 】

したがって、実施形態の遊技機 1 では、操作手段としての操作装置 4 7 の操作部 5 1 , 1 2 1 を楽しく操作できて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 7 2 】

2 .

実施形態の遊技機 1 では、操作手段としての操作装置 4 7 が、操作部として、突出長さ L 1 , L 2 を大きくした第 1 操作部 5 1 と第 2 操作部とを備えて、これらの複数の第 1 操作部 5 1 と第 2 操作部 1 2 1 とが、先端面 5 1 c , 1 2 1 c を押下しても、あるいは、外周面 5 1 d , 1 2 1 d を把持して押下しても、共に、押し込み操作を可能とする操作把持部 5 3 , 1 2 3 を備えて構成されている。

30

【 0 1 7 3 】

このような構成では、押し込み操作できる操作部が第 1 操作部 5 1 と第 2 操作部 1 2 1 として、複数あることから、遊技者が押下操作できる操作部の数が増えて、楽しく遊技できる。勿論、この点を考慮しなければ、第 1 操作部 5 1 若しくは第 2 操作部 1 2 1 だけの構成としてもよい。

40

【 0 1 7 4 】

なお、実施形態の遊技機 1 では、左側の第 1 操作部 5 1 と右側の第 2 操作部 1 2 1 との間に、顔演出ボタン装置 1 9 0 の斜め後下方向に押下操作可能な操作部としての演出ボタン 1 9 1 が配設されており、一層、遊技者が押下操作できる操作部の数が増えて、楽しく遊技できる。そして、これらの操作時、振動装置 1 8 0 を作動させれば、押下操作時に、操作部 5 1 , 1 2 1 , 1 9 1 が振動することから、押下操作の達成感が生じ、遊技の興趣向上に寄与できる。

【 0 1 7 5 】

3 .

実施形態の遊技機 1 では、操作手段としての操作装置 4 7 が、第 1 操作部 5 1 を振動可

50

能な振動装置としての第1の振動装置180と別に、第2操作部121を振動可能な第2の振動装置185を備えて構成されている。

【0176】

このような構成では、第2操作部121の操作時、第2振動装置185の振動モータ181を駆動させて、第2操作部121を振動させれば、遊技者は、押し込み操作する第2操作部121の振動を的確に感じて、第2操作部121を押下操作（押し込み操作）できて、押し込み操作の達成感を感じることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0177】

勿論、操作装置47としては、第2振動装置185を設けずに、第1振動装置180により、第2操作部121を振動させるように構成してても良い。

10

【0178】

4.

実施形態の遊技機1では、第1の振動装置180と第2の振動装置185とが、それぞれ、回転駆動軸182, 187に振動子183, 188を設けた振動モータ181, 186を有して構成されるとともに、対応する近傍の第1操作部51若しくは第2操作部121の操作方向に一致する軸方向X1, X2に沿わせて、回転駆動軸182, 187の軸方向V1, V2を配置させている。

【0179】

このような構成では、第1振動装置180が、振動子183を回転させて振動を発生させると、その振動は、第1操作部51の軸直交方向に作用するため、自由端側の先端部51b側を揺れ易くできて、効果的に、第1操作部51を振動させることができる。同様に、第2振動装置185でも、振動子188を回転させて振動を発生させれば、その振動は、第2操作部121の軸直交方向に作用するため、自由端側の先端部121b側を揺れ易くできて、効果的に、第2操作部121を振動させることができる。そしてさらに、第1操作部51と第2操作部121とが、軸方向X1, X2相互を、交差させるように、配設されている。そのため、第1, 2振動装置180, 185を同時に作動させれば、異なる方向への振幅の振動が加わることから、共振させるように振幅を大きくできて、第1操作部51や第2操作部121を、振動モータ181, 186の単独で作動させる場合に比べて、大きく振動させることができる。すなわち、実施形態では、第1, 2振動装置180, 185の振動モータ181, 186を同時に作動させると、共振に近似した作用が働き、別々に第1, 2振動装置180, 185の振動モータ181, 186を作動させた場合より、第1操作部51や第2操作部121を大きく振動させることができ、遊技者の押し込み操作完了時に達成感がより高まり、一層、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

【0180】

なお、実施形態では、回転駆動軸182, 187の軸方向V1, V2は、略一つの交点の部位で交差する構成としているが、ずれて交差するように配設されていてもよい。

【0181】

勿論、強く振動させることを考慮しなければ、第1, 2操作部51, 121や回転駆動軸182, 187は、相互の軸方向X1, X2, V1, V2を平行とするように、配設してもよい。

40

【0182】

5.

実施形態の遊技機1では、第1, 2操作部51, 121の小さな操作量S11, S21の押し込み操作とした第1操作の時には、振動装置180, 185を作動させずに、大きな操作量S12, S22の第2操作の時に、振動装置180, 185を作動させて、操作部51, 121を振動させている。なお、実施形態の場合、第1操作部51では、第1操作の操作量S11を4mm、第2操作の操作量S12を30mm、第2操作部121では、第1操作の操作量S21を3mm、第2操作の操作量S22を30mmとしている。

【0183】

このような構成では、短押し程度の第1操作では、振動せず、深く押し込む第2操作時

50

に、操作部 5 1 , 1 2 1 が振動することから、一層、遊技者は、第 2 操作の押し込み操作完了時の達成感が高まり、楽しく操作部 5 1 , 1 2 1 を操作できる。

【 0 1 8 4 】

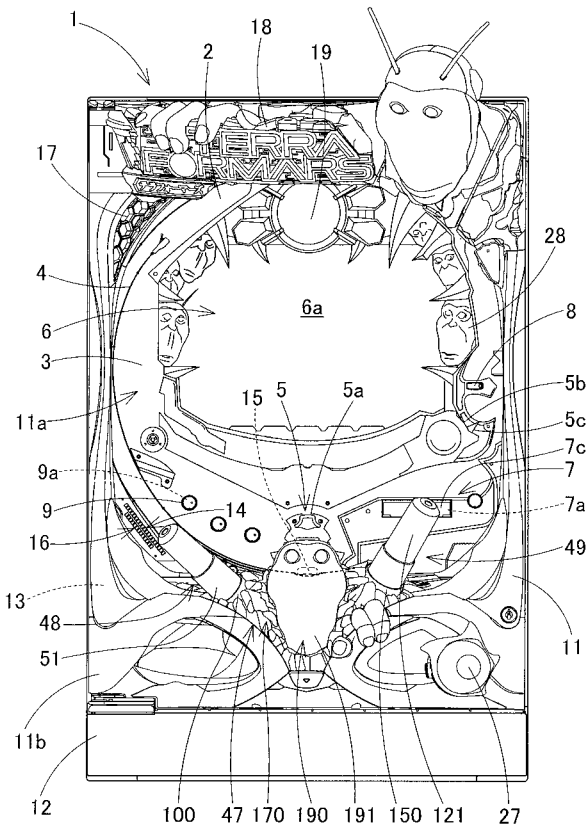
勿論、操作部 5 1 , 1 2 1 の第 1 操作の時にも、振動させてもよい。逆に、操作量の小さな第 1 操作の時にだけ、振動させてよい。あるいは、大当たりの期待値の大きい場合にだけ、第 2 操作あるいは第 1 操作の一方の操作時、あるいは、第 1 操作と第 2 操作との両方の操作時に、振動させるように構成してもよい。

【 符号の説明 】

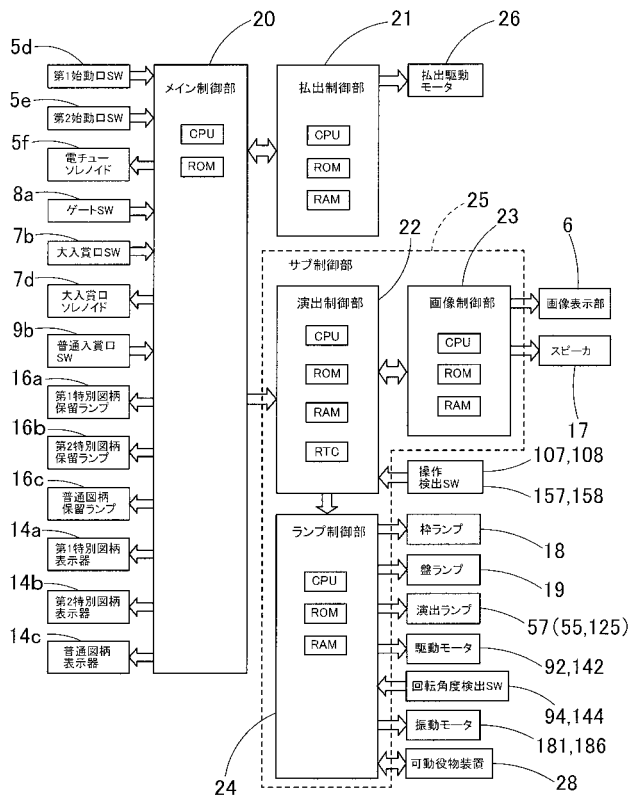
【 0 1 8 5 】

1 ... 遊技機、 4 7 ... (操作手段・演出ボタン装置) 操作装置、 5 1 , 1 2 1 ... 操作部、 5 1 e ... 側面、 5 5 , 1 2 5 ... 発光部、 5 7 (5 7 a , 5 7 b , 5 7 c , 5 7 d , 5 7 e , 5 7 f) ... (発光体) 演出ランプ。

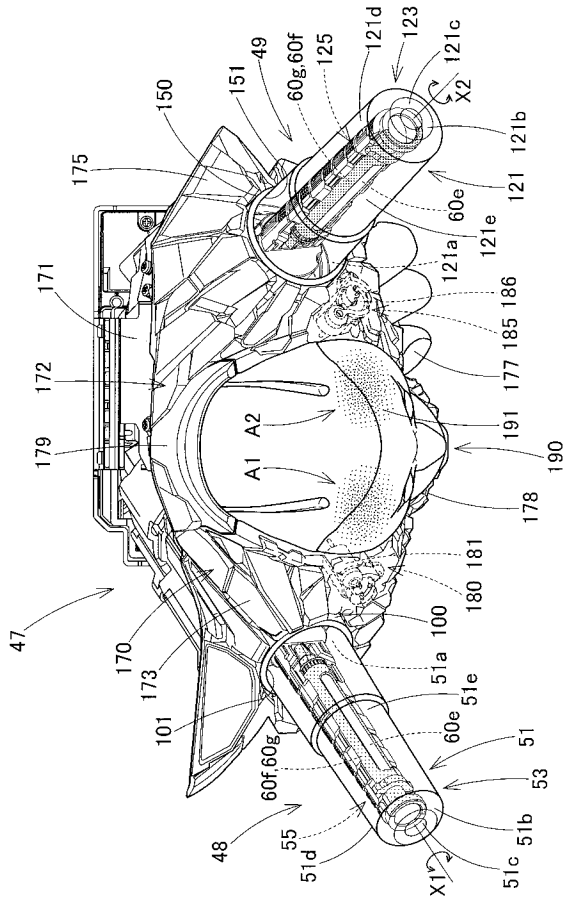
【 図 1 】



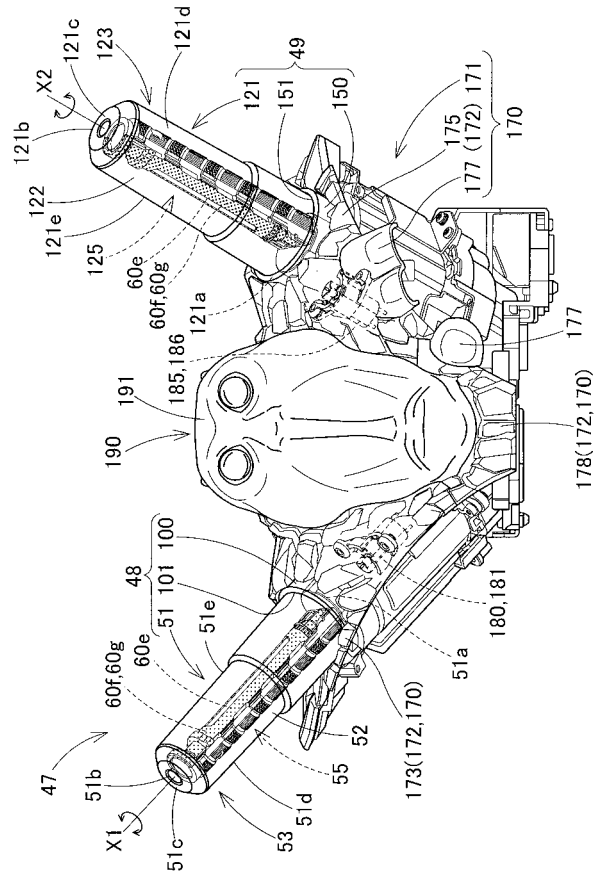
【 図 2 】



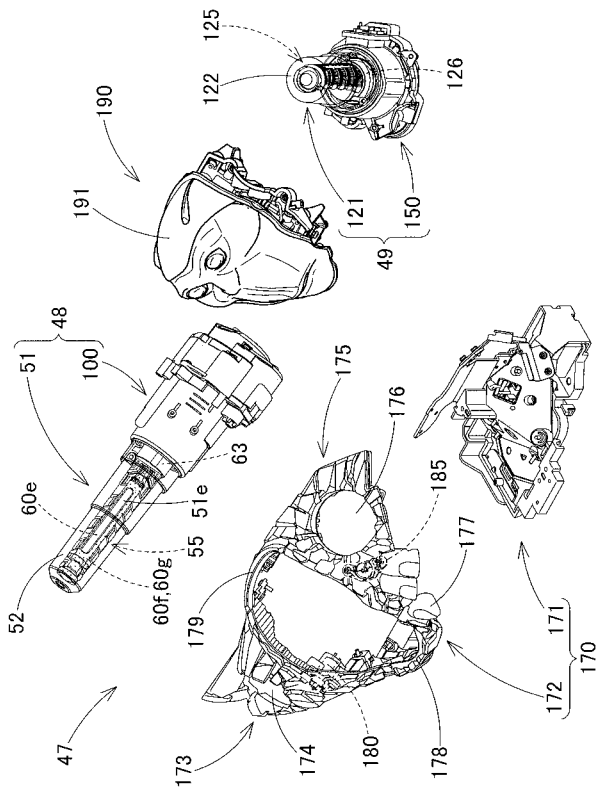
【 図 3 】



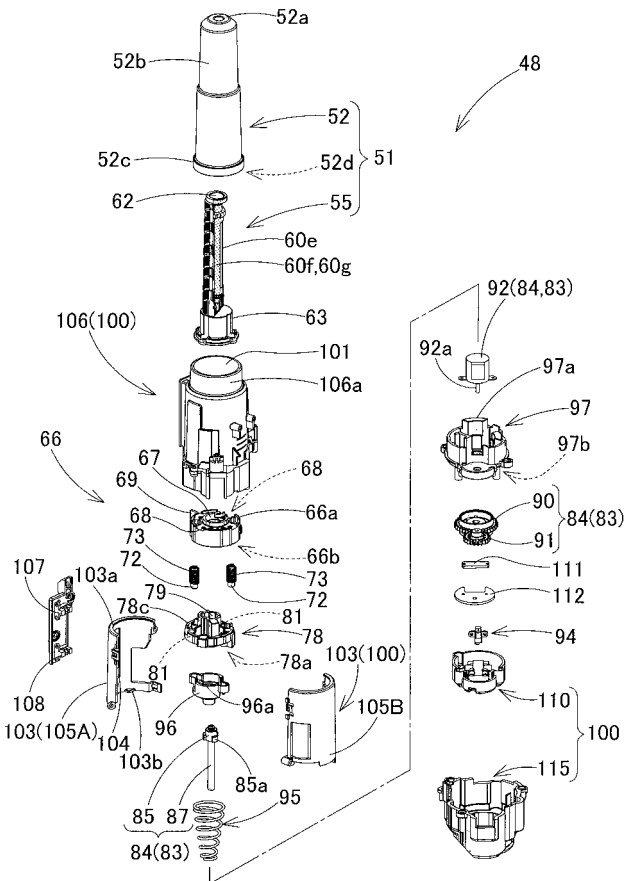
【 図 4 】



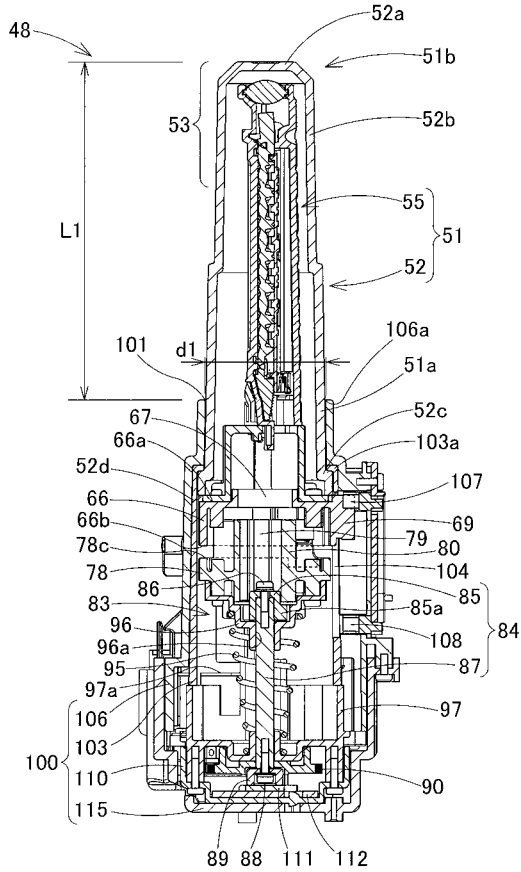
【 図 5 】



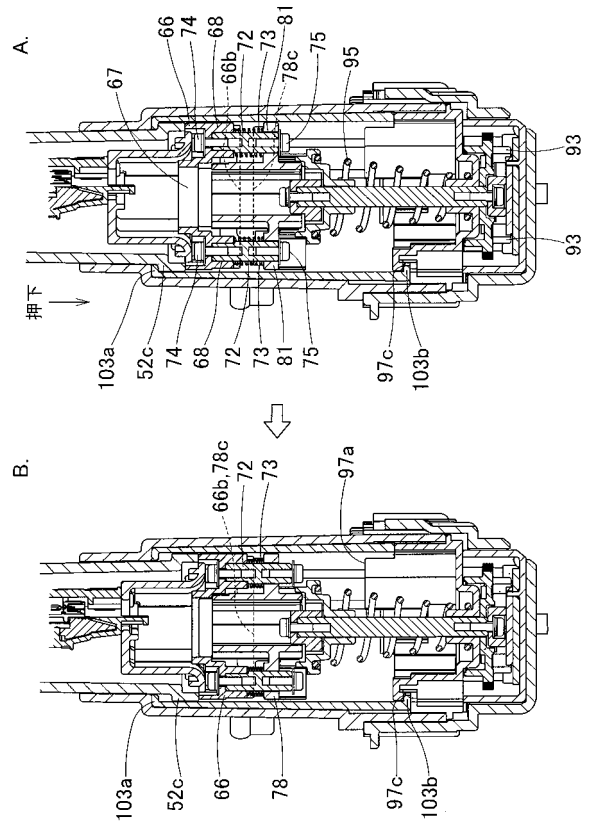
【 図 6 】



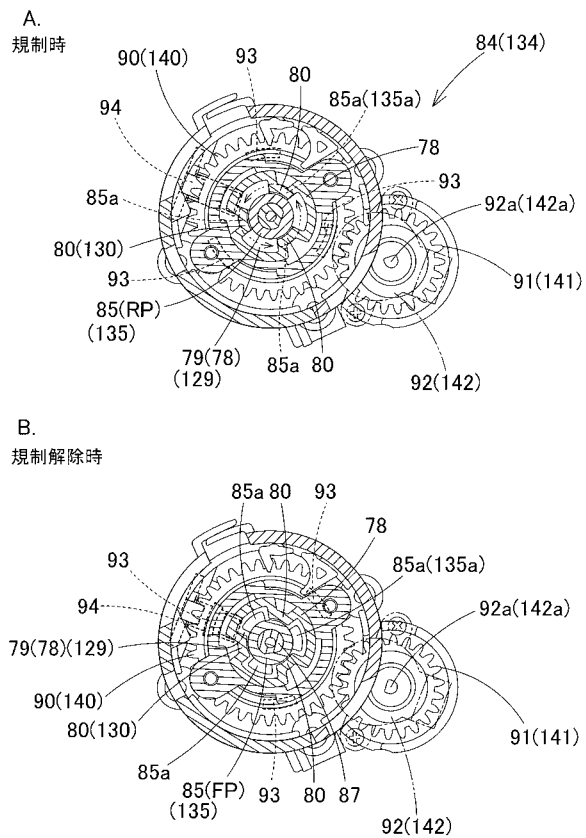
【 図 7 】



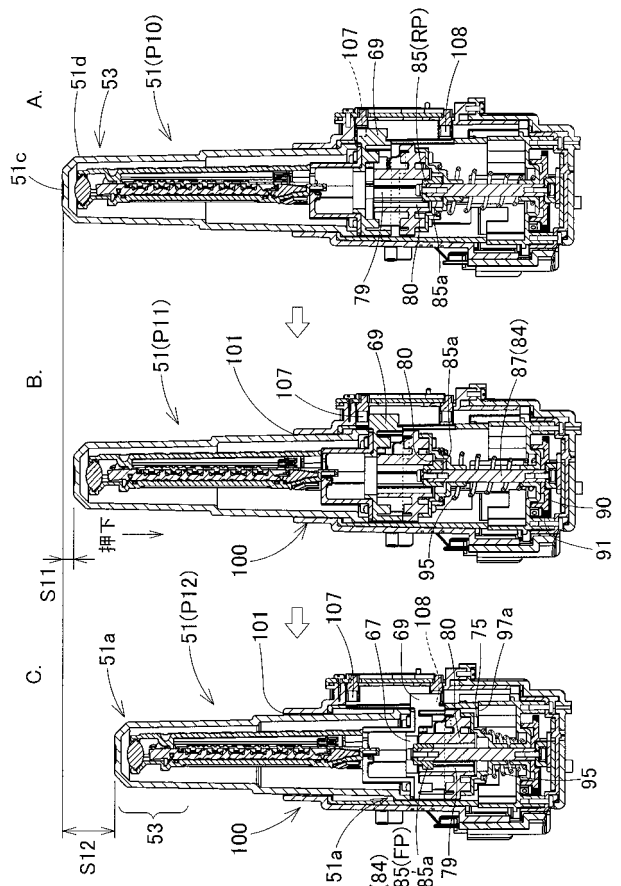
【 図 8 】



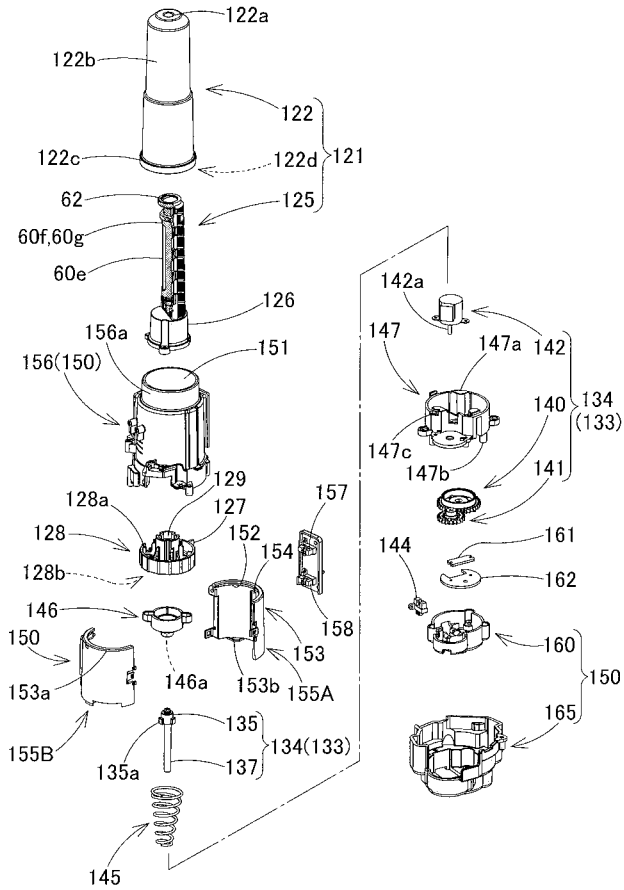
【 図 9 】



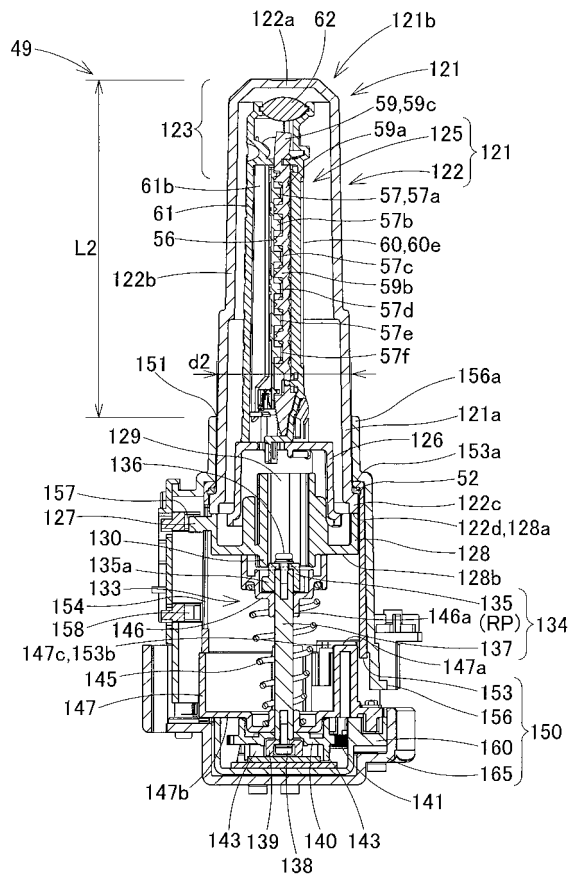
【 図 10 】



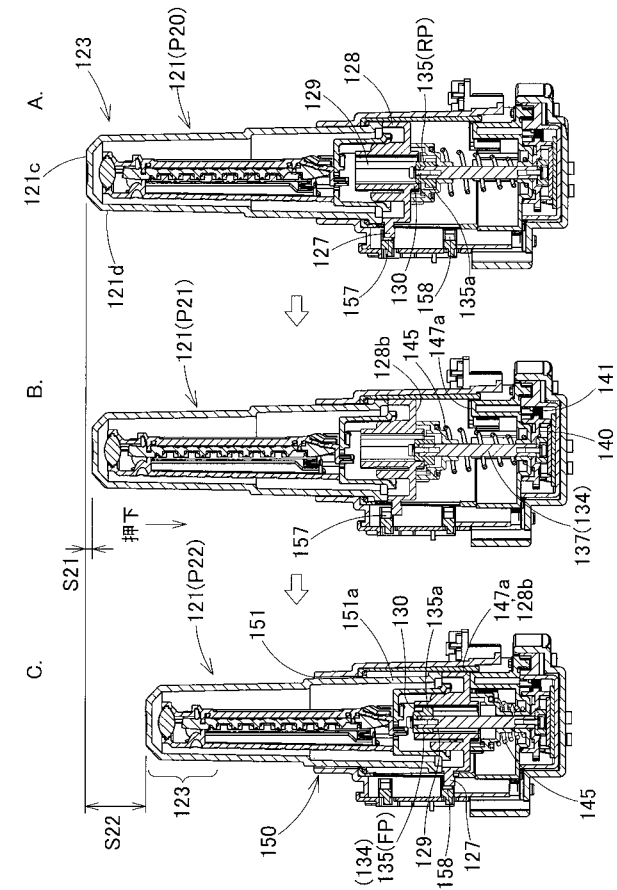
【図 1 1】



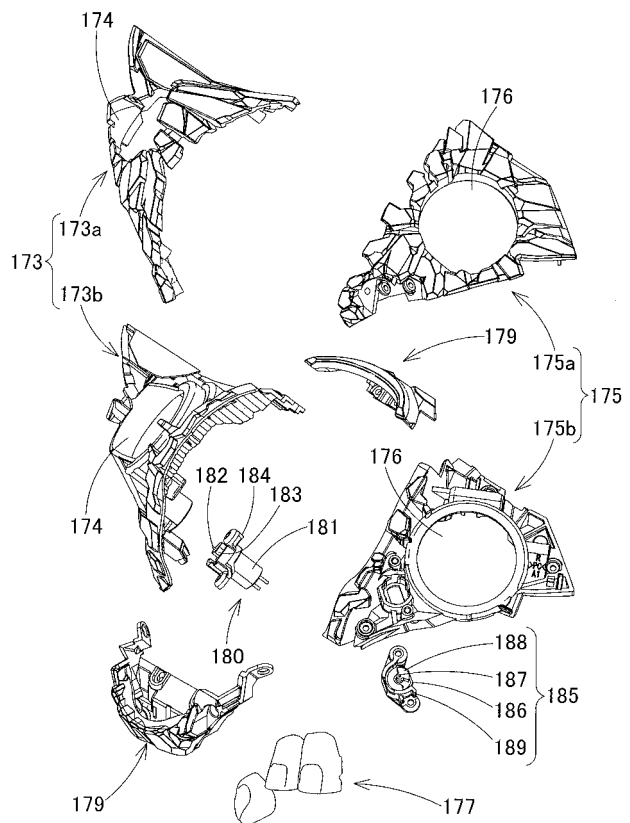
【図 1 2】



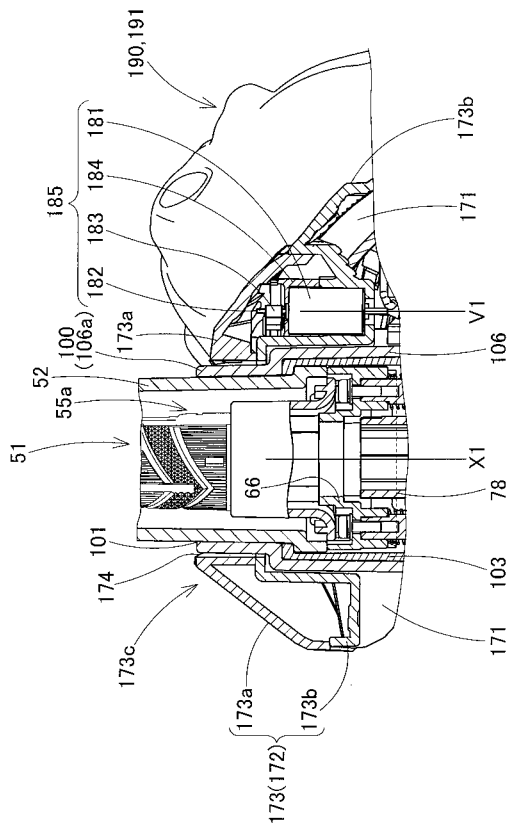
【図 1 3】



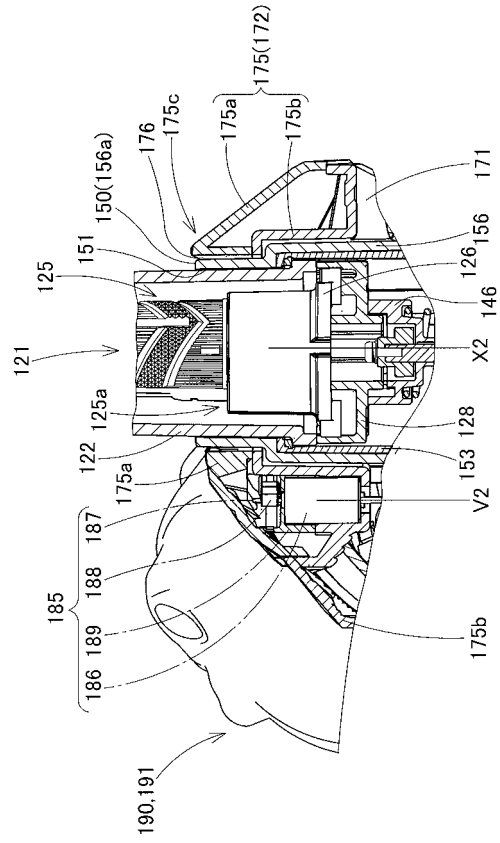
【図 1 4】



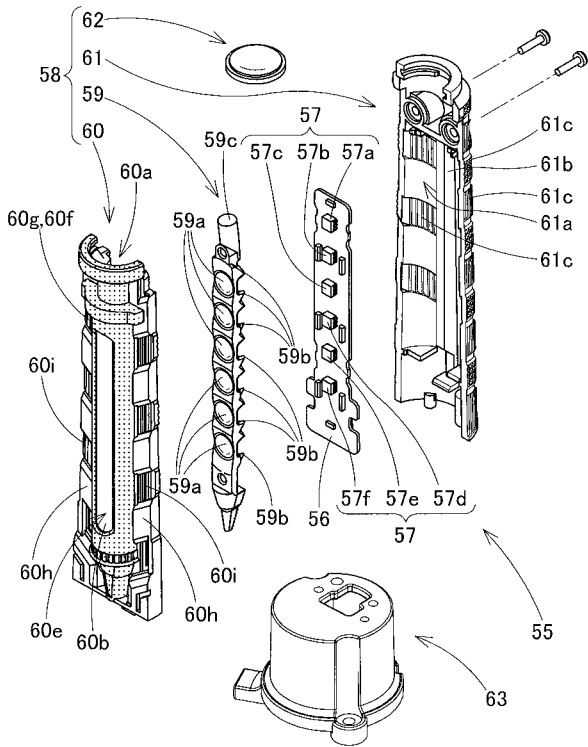
【 図 1 5 】



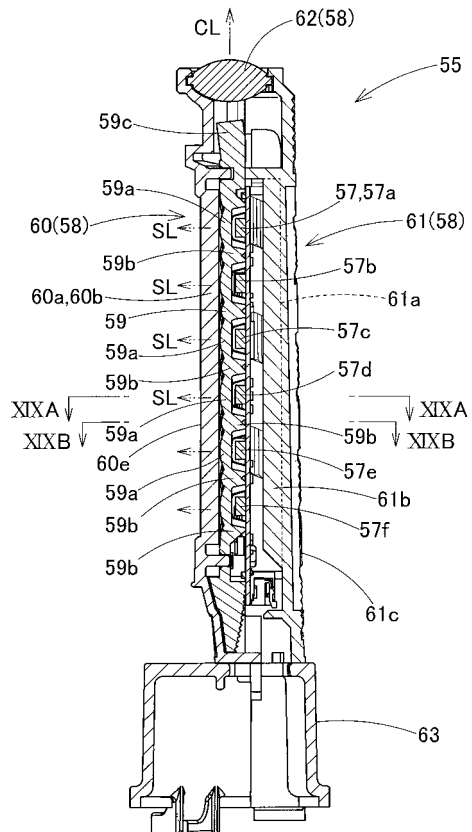
【 図 1 6 】



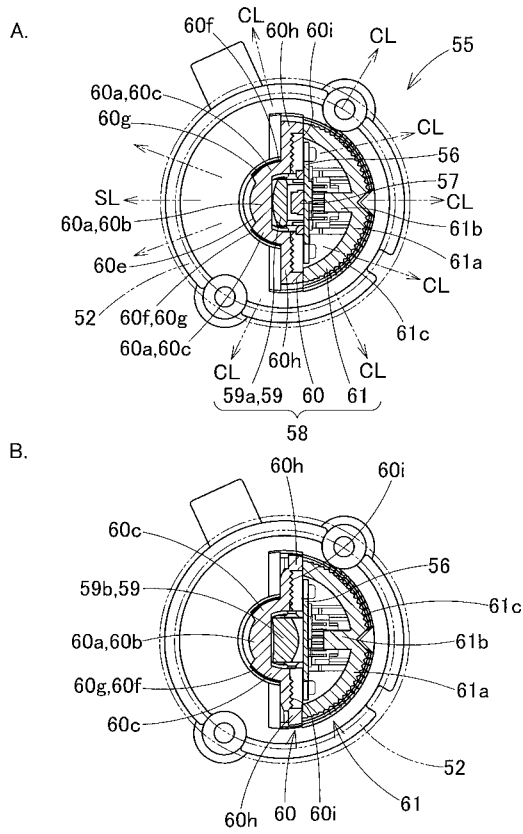
【 図 1 7 】



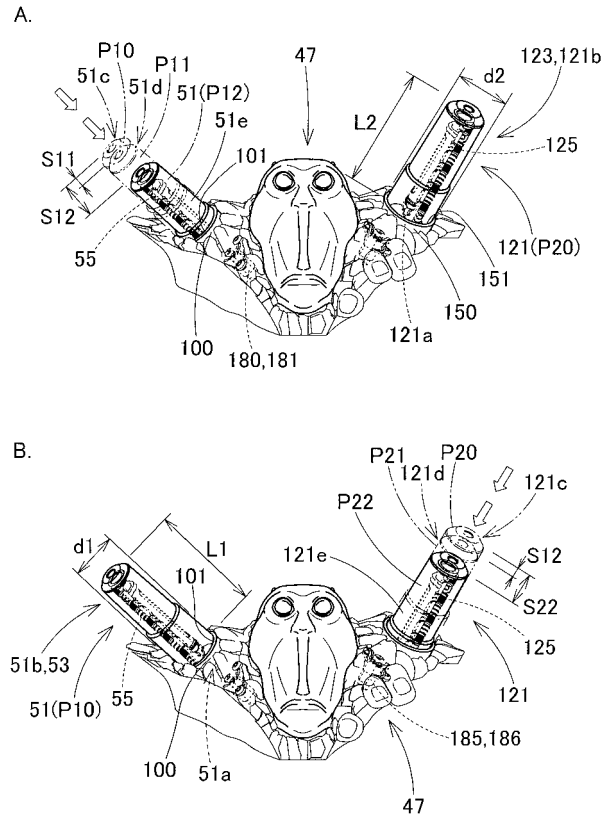
【 図 1 8 】



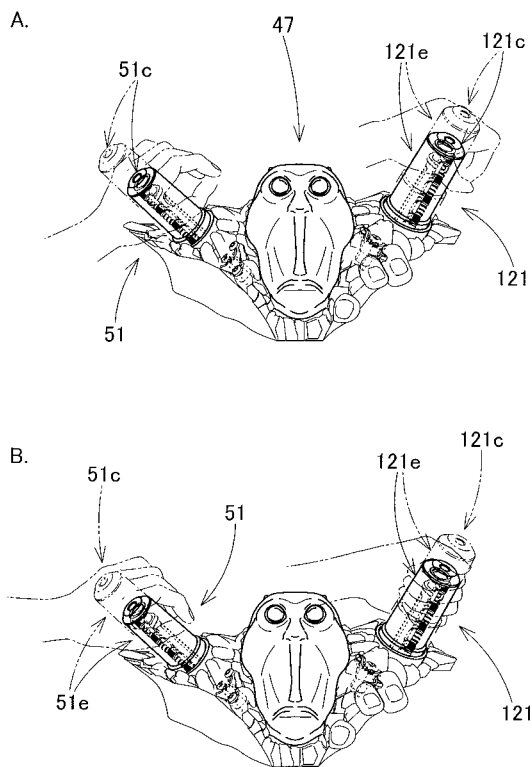
【 図 1 9 】



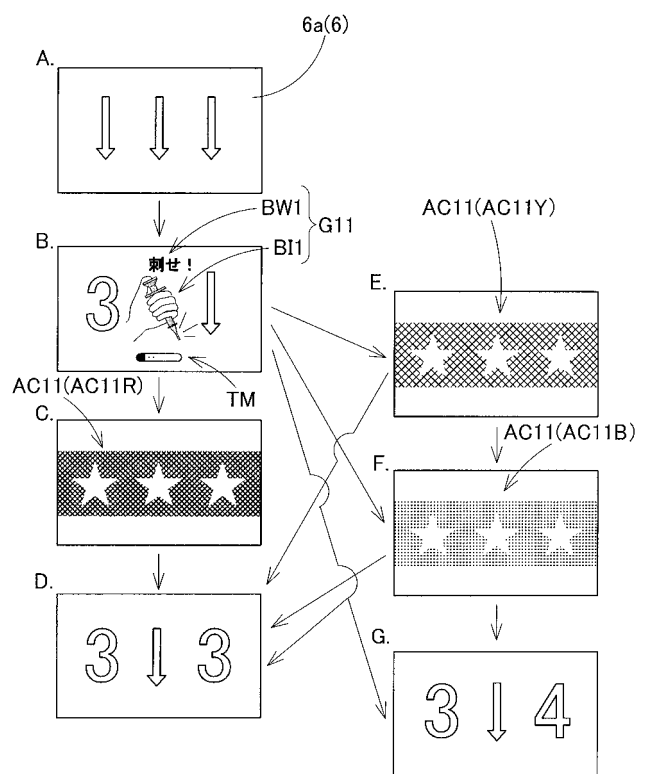
【 図 2 0 】



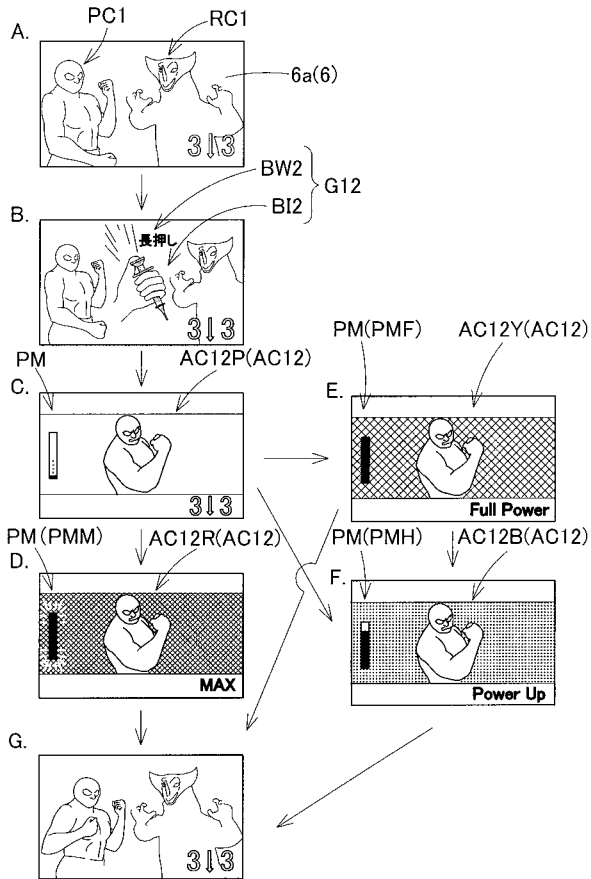
【 図 2 1 】



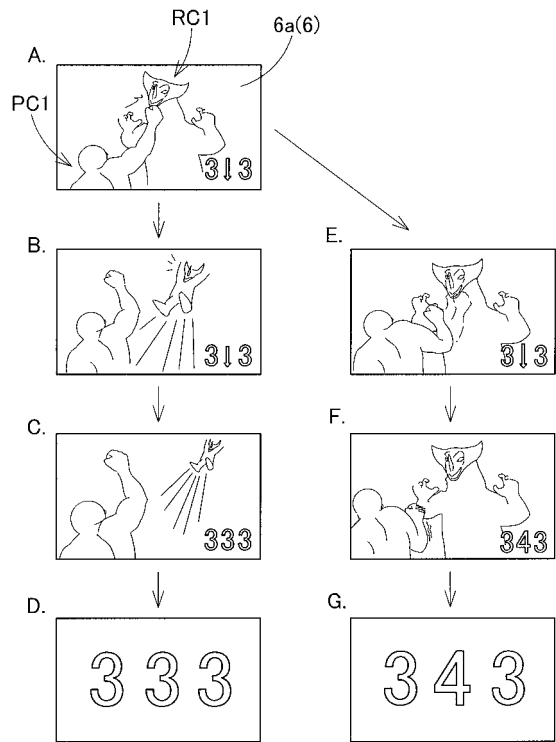
【 図 2 2 】



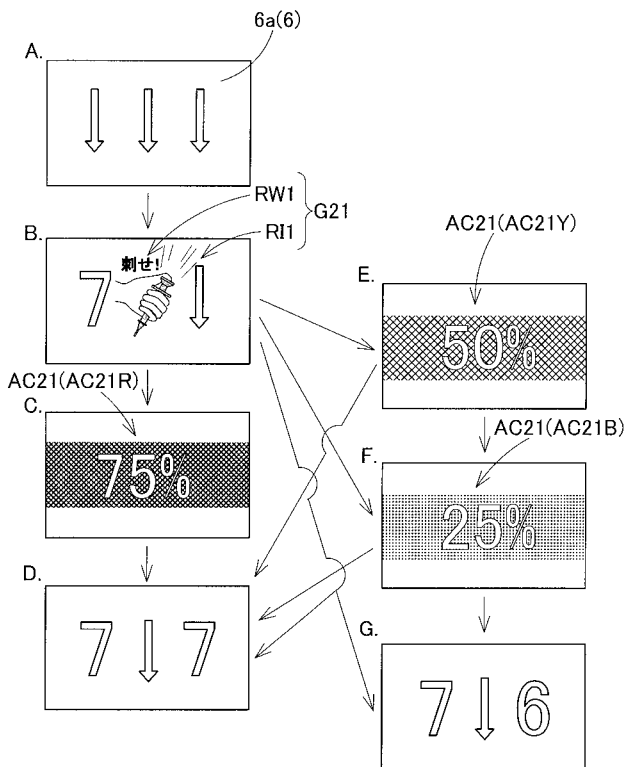
【 図 2 3 】



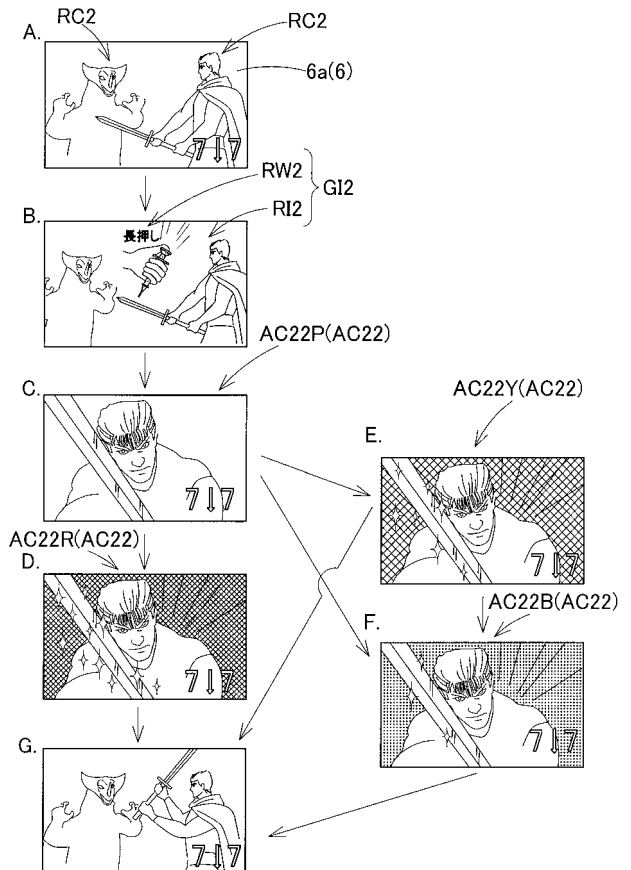
【 図 2 4 】



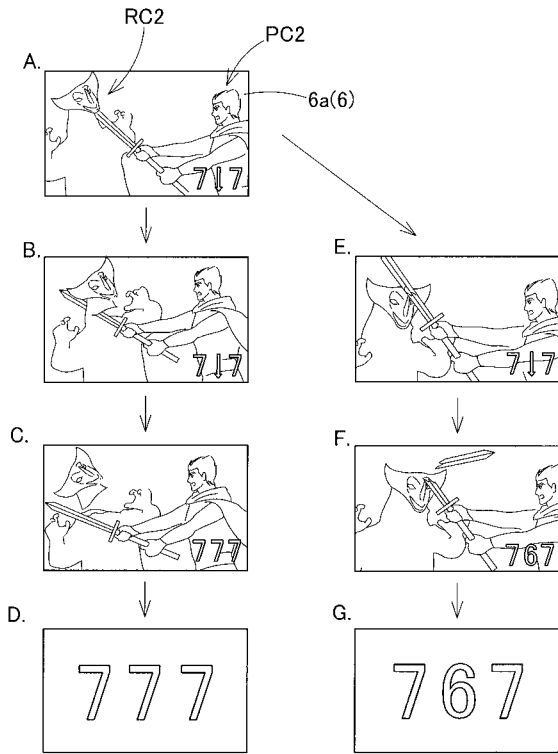
【 図 2 5 】



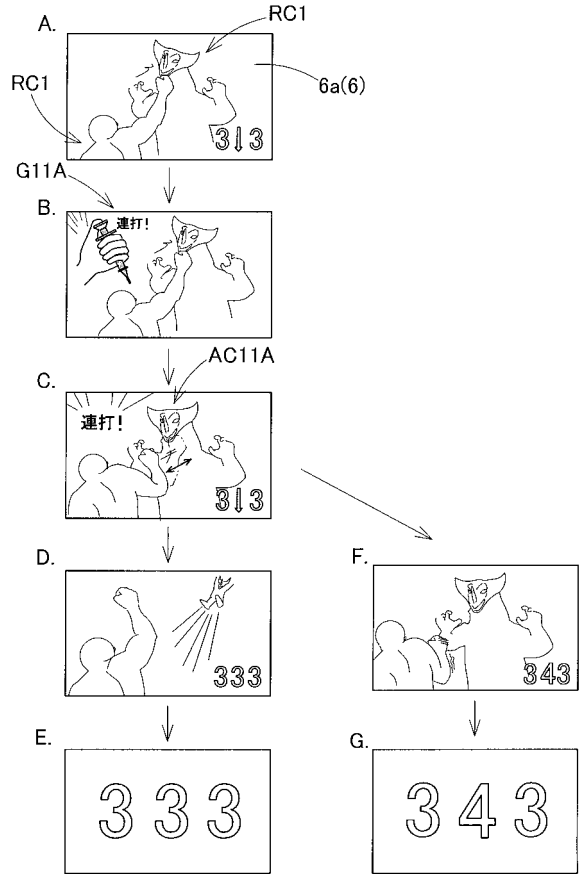
【 図 2 6 】



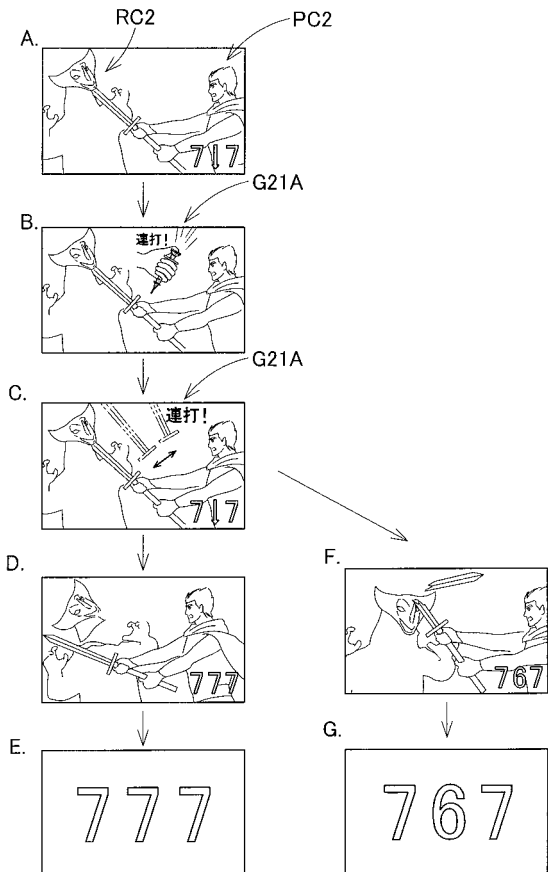
【図27】



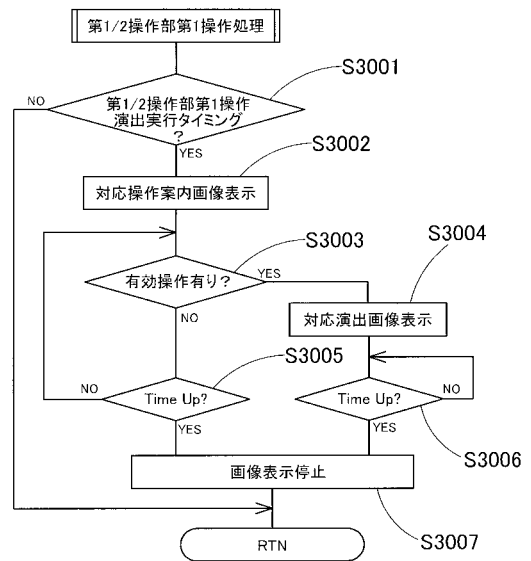
【図28】



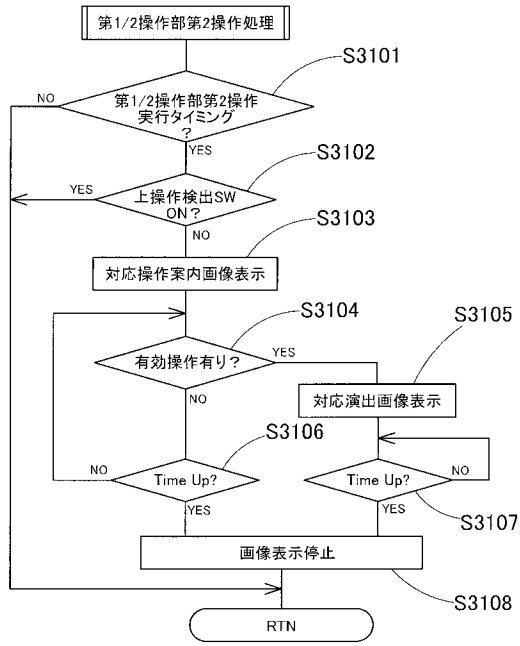
【図29】



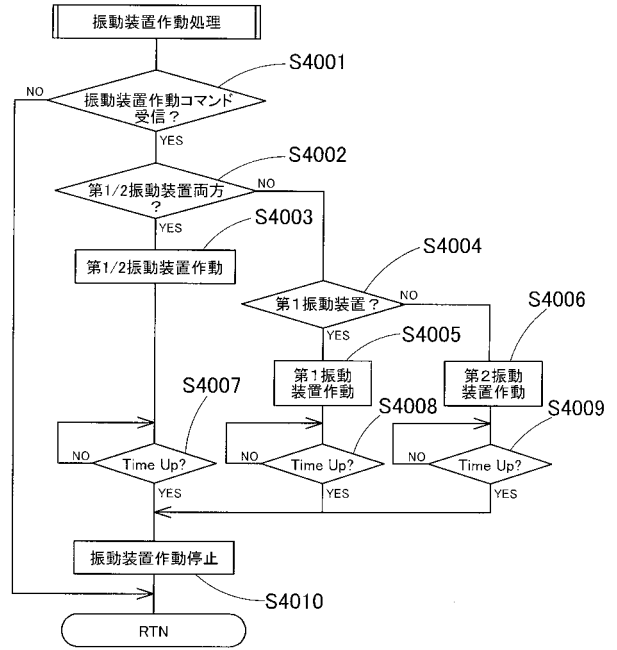
【図30】



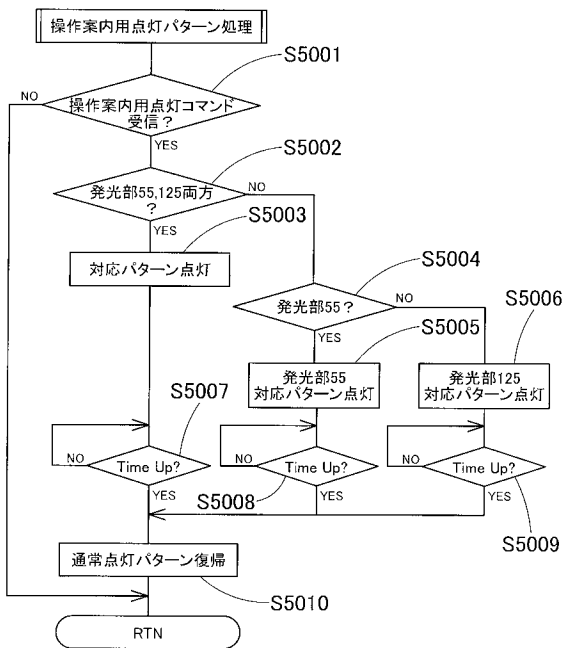
【 図 3 1 】



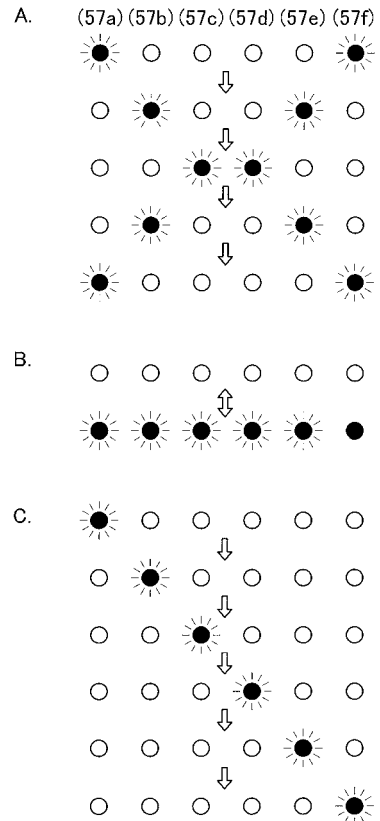
【 図 3 2 】



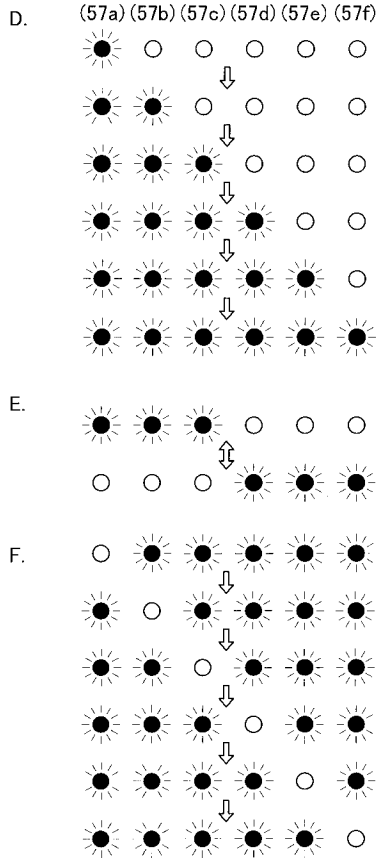
【 図 3 3 】



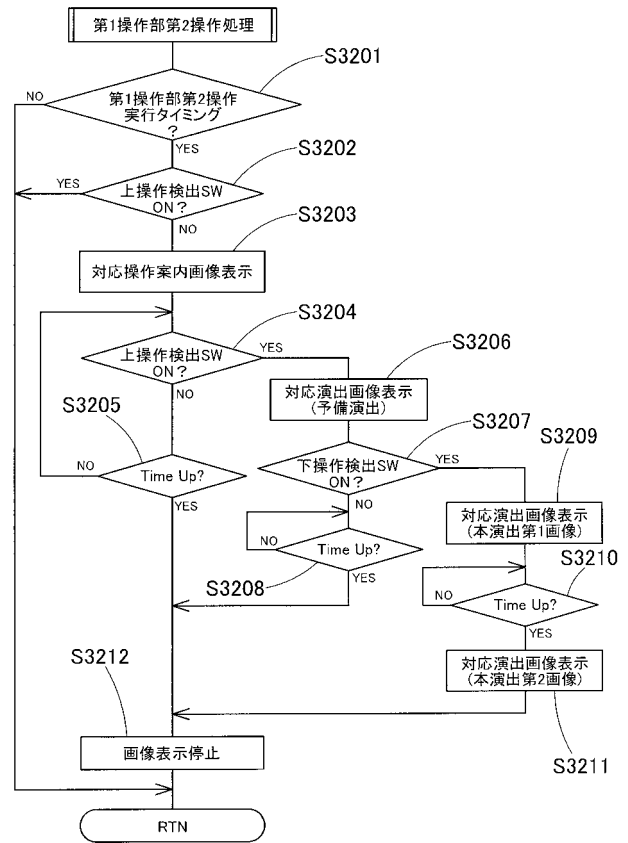
【 図 3 4 】



【 図 3 5 】



【 図 3 6 】



【 手続 補正書 】

【 提出日 】平成29年5月29日 (2017.5.29)

【 手続 補正 1 】

【 補正対象書類名 】特許請求の範囲

【 補正対象項目名 】請求項 1

【 補正方法 】変更

【 補正の内容 】

【 請求項 1 】

遊技者が操作可能な操作部を有するとともに、前記操作部内に、遊技の状況に応じて発光する発光部を配設させている構成の操作手段、を備えた遊技機であって、

前記操作部の操作を案内する際に、前記発光部が、前記操作部の側面で所定方向に向けて発光するように、配設されていることを特徴とする遊技機。

【 手続 補正 2 】

【 補正対象書類名 】明細書

【 補正対象項目名 】0 0 0 7

【 補正方法 】変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 7 】

本発明に係る遊技機 (1) は、遊技者が操作可能な操作部 (5 1 , 1 2 1) を有するとともに、前記操作部内に、遊技の状況に応じて発光する発光部 (5 5 , 1 2 5) を配設させている構成の操作手段 (操作装置 4 7)、を備えた遊技機であって、

前記操作部の操作を案内する際に、前記発光部 (5 5 , 1 2 5) が、前記操作部の側面 (5 1 e , 1 2 1 e) で所定方向に向けて発光するように、配設されていることを特徴とする。

フロントページの続き

(72)発明者 新宅 禎幸

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内

(72)発明者 田中 秀典

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA51 BC12 EB78