

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6842843号
(P6842843)

(45) 発行日 令和3年3月17日 (2021.3.17)

(24) 登録日 令和3年2月25日 (2021.2.25)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 48 頁)

(21) 出願番号	特願2016-98012 (P2016-98012)	(73) 特許権者	391010943
(22) 出願日	平成28年5月16日 (2016.5.16)		株式会社藤商事
(65) 公開番号	特開2017-205167 (P2017-205167A)		大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
(43) 公開日	平成29年11月24日 (2017.11.24)	(74) 代理人	110001645
審査請求日	令和1年5月15日 (2019.5.15)		特許業務法人谷藤特許事務所
		(72) 発明者	河村 博史
			大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式
			会社藤商事内
		(72) 発明者	久良木 健次
			大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式
			会社藤商事内
		(72) 発明者	藤井 克彦
			大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式
			会社藤商事内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特定条件の成立に基づいて遊技情報を取得する遊技情報取得手段と、
 第1図柄を変動表示可能な第1表示手段と、
 前記第1図柄の変動表示と略同期して第2図柄を変動表示可能な第2表示手段と、
 種々の演出が可能な演出手段と、
 前記第1図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段と、
 前記第1表示手段による前記第1図柄の変動表示を制御する第1図柄制御手段と、
 前記第2表示手段による前記第2図柄の変動表示を制御する第2図柄制御手段と、
 前記演出手段による演出を実行制御可能な演出制御手段と、
 前記第1図柄の停止態様が特定態様となった場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行制
 御可能な特典遊技制御手段と
 を備えた遊技機において、
 前記変動時間決定手段が前記第1図柄の変動時間を決定する際には、その決定時におけ
る選択対象変動時間に含まれる複数種の変動時間の中から1つの変動時間を選択可能であ
り、

前記選択対象変動時間には、第1変動時間と、該第1変動時間より長い変動時間である
 第2変動時間とが少なくとも含まれ、

前記第2図柄制御手段は、前記第1図柄の変動開始時期と略同時期に複数の前記第2図
 柄の変動を開始させた後、前記第1図柄が停止表示されるよりも前に前記複数の第2図柄

10

20

を全て停止状態にさせると共に、前記複数の第2図柄が全て停止状態にされてから前記第1図柄が停止表示されるまでの特定期間中は前記全ての第2図柄の停止状態を維持可能であり、

前記第1変動時間において前記複数の第2図柄の停止状態が維持される第1特定期間より、前記第2変動時間において前記複数の第2図柄の停止状態が維持される第2特定期間の方が長く設定され、

前記演出制御手段は、前記第1図柄が前記特定態様とは異なる非特定態様となる場合に限り、前記第2特定期間中に、当該変動よりも後の変動に関する非当該変動演出を実行可能であり、

前記第2変動時間の図柄変動における前記第2特定期間中に前記非当該変動演出を実行する場合、前記第1変動時間の図柄変動における前記第2図柄の停止タイミングと略同じ停止タイミングで前記第2図柄を停止させる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等の遊技機では、図柄始動条件の成立に基づいて乱数情報を取得し、その乱数情報に基づいて、画像表示手段に複数、例えば3つの図柄を変動表示し、その変動後の停止図柄が特定態様となった場合に利益状態を発生させるように構成されている（例えば特許文献1）。

また、図柄変動中には例えばその図柄変動に関する予告演出が実行される場合があるが、その予告演出は図柄変動における通常変動中、即ち図柄変動が開始されてから最初の図柄が停止するまでの期間中に行われるようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2015-136430号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来の遊技機では、図柄の通常変動中に予告期間があり、その後に図柄が順次停止すると共に、リーチが成立した場合にはリーチ演出が行われるというパターンで図柄変動が行われる機種が殆どであるため、ワンパターンで新鮮味に欠け、もはや遊技者の遊技意欲を喚起することは難しい。

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、図柄変動演出の多様化により遊技者の遊技意欲を喚起させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、特定条件の成立に基づいて遊技情報を取得する遊技情報取得手段62と、第1図柄を変動表示可能な第1表示手段26と、前記第1図柄の変動表示と略同期して第2図柄を変動表示可能な第2表示手段38と、種々の演出が可能な演出手段22, 30, 71, 72と、前記第1図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段64cと、前記第1表示手段26による前記第1図柄の変動表示を制御する第1図柄制御手段65と、前記第2表示手段38による前記第2図柄の変動表示を制御する第2図柄制御手段73, 75と、前記演出手段22, 30, 71, 72による演出を実行制御可能な演出制御手段73, 75と、前記第1図柄の停止態様が特定態様となった場合に、遊技者に有利な特典遊技を実

10

20

30

40

50

行制御可能な特典遊技制御手段 6 7 とを備えた遊技機において、前記変動時間決定手段 6 4 c が前記第 1 図柄の変動時間を決定する際には、その決定時における選択対象変動時間に含まれる複数種の変動時間の中から 1 つの変動時間を選択可能であり、前記選択対象変動時間には、第 1 変動時間と、該第 1 変動時間より長い変動時間である第 2 変動時間とが少なくとも含まれ、前記第 2 図柄制御手段 7 3 , 7 5 は、前記第 1 図柄の変動開始時期と略同時期に複数の前記第 2 図柄の変動を開始させた後、前記第 1 図柄が停止表示されるよりも前に前記複数の第 2 図柄を全て停止状態にさせると共に、前記複数の第 2 図柄が全て停止状態にされてから前記第 1 図柄が停止表示されるまでの特定期間中は前記全ての第 2 図柄の停止状態を維持可能であり、前記第 1 変動時間において前記複数の第 2 図柄の停止状態が維持される第 1 特定期間より、前記第 2 変動時間において前記複数の第 2 図柄の停止状態が維持される第 2 特定期間の方が長く設定され、前記演出制御手段 7 3 , 7 5 は、前記第 1 図柄が前記特定態様とは異なる非特定態様となる場合に限り、前記第 2 特定期間中に、当該変動よりも後の変動に関する非当該変動演出を実行可能であり、前記第 2 変動時間の図柄変動における前記第 2 特定期間中に前記非当該変動演出を実行する場合、前記第 1 変動時間の図柄変動における前記第 2 図柄の停止タイミングと略同じ停止タイミングで前記第 2 図柄を停止させるように構成したものである。

10

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、図柄変動演出の多様化により遊技者の遊技意欲を喚起させることが可能である。

20

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本発明の第 1 の実施形態に係るパチンコ機の全体正面図である。

【図 2】同パチンコ機の制御系のブロック図である。

【図 3】同パチンコ機の特別始動口チェック処理のフローチャートを示す図である。

【図 4】同パチンコ機の先読み判定処理のフローチャートを示す図である。

【図 5】同パチンコ機の変動パターン選択テーブルを示す図である。

【図 6】同パチンコ機の保留増加コマンドテーブルを示す図である。

【図 7】同パチンコ機の保留増加コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【図 8】同パチンコ機の手読み連続演出抽選テーブルを示す図である。

30

【図 9】同パチンコ機の手読み保留変化演出抽選テーブルを示す図である。

【図 10】同パチンコ機の変動パターンコマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【図 11】同パチンコ機の変動パターンの概略構成を示す図である。

【図 12】同パチンコ機のノーマルリーチ変動パターンに関する予告演出抽選テーブルを示す図である。

【図 13】同パチンコ機のノーマルリーチ変動パターンの第 1 予告演出に関するステップアップ演出抽選テーブルを示す図である。

【図 14】同パチンコ機のノーマルリーチ変動パターンの次変動予告演出に関するステップアップ演出抽選テーブルを示す図である。

40

【図 15】同パチンコ機の全体画像による進行状況報知画像を示す図である。

【図 16】同パチンコ機の通常変動詳細画像による進行状況報知画像を示す図である。

【図 17】同パチンコ機のノーマルリーチ詳細画像による進行状況報知画像を示す図である。

【図 18】同パチンコ機のスーパーリーチ詳細画像による進行状況報知画像を示す図である。

【図 19】同パチンコ機において、進行状況報知画像の表示態様を全体表示態様 (a) と詳細表示態様 (b) との間で変更する場合の画像表示手段の表示の一例を示す図である。

【図 20】同パチンコ機のボタン演出における画像表示手段の表示の一例を示す図である。

50

【図 2 1】同パチンコ機において予告なしが選択された場合の進行状況報知画像 8 1 の一例を示す図である。

【図 2 2】本発明の第 2 の実施形態に係るパチンコ機の通常全体画像による進行状況報知画像 (a) と簡易全体画像による進行状況報知画像 (b) の一例を示す図である。

【図 2 3】同パチンコ機において、進行状況報知画像の表示態様を簡易全体表示態様 (a) と通常全体表示態様 (b) と詳細表示態様 (c) との間で変更する場合の画像表示手段の表示の一例を示す図である。

【図 2 4】本発明の第 3 の実施形態に係るパチンコ機の制御系のブロック図である。

【図 2 5】同パチンコ機において、進行状況報知画像を表示した状態 (a) と非表示 (b) との間で変更する場合の画像表示手段の表示の一例を示す図である。

10

【図 2 6】本発明の第 4 の実施形態に係るパチンコ機において、進行状況報知画像の表示態様を簡易全体表示態様 (a) と部分拡大表示態様 (b) との間で変更する場合の画像表示手段の表示の一例を示す図である。

【図 2 7】本発明の第 5 の実施形態に係るパチンコ機の特別リーチ変動パターンの一列を示す図である。

【図 2 8】本発明の第 6 の実施形態に係るパチンコ機の特別リーチ変動パターンと図柄変動期間との対応関係の一例を示す図である。

【図 2 9】本発明の第 7 の実施形態を示すパチンコ機の全体正面図である。

【図 3 0】同前面板側の平面図である。

【図 3 1】同第 1 演出操作装置の側面断面図である。

20

【図 3 2】同第 1 演出操作装置の横断平面図である。

【図 3 3】同操作抵抗の変化を示す説明図である。

【図 3 4】本発明の第 8 の実施形態を示す第 1 演出操作装置の断面図である。

【図 3 5】本発明の第 9 の実施形態を示す第 1 演出操作装置の断面図である。

【図 3 6】同第 1 演出操作装置の横断底面図である。

【図 3 7】本発明の第 1 0 の実施形態を示す操作感覚喚起手段の横断底面図である。

【図 3 8】同操作感覚喚起手段の断面図である。

【図 3 9】同操作感覚喚起手段の動作説明図である。

【図 4 0】本発明の第 1 1 の実施形態を示すパチンコ機の側面図である。

【図 4 1】同要部の平面断面図である。

30

【図 4 2】同操作感覚喚起手段の拡大図である。

【図 4 3】本発明の第 1 2 の実施形態を示すパチンコ機の正面図である。

【図 4 4】同パチンコ機の平面図である。

【図 4 5】同パチンコ機の側面図である。

【図 4 6】同操作手段の正面断面図である。

【図 4 7】同操作手段の側面断面図である。

【図 4 8】同操作感覚喚起手段の拡大断面図である。

【図 4 9】同操作感覚喚起手段の拡大断面図である。

【図 5 0】本発明の第 1 3 の実施形態を示す操作感覚喚起手段の断面図である。

【図 5 1】本発明の第 1 4 の実施形態を示すスロットマシンの正面図である。

40

【図 5 2】同スロットマシンの側面図である。

【図 5 3】本発明の第 1 5 の実施形態を示すスロットマシンの断面図である。

【図 5 4】本発明の第 1 6 の実施形態を示す操作感覚喚起手段の構成図である。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 0 8 】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図 1 ~ 図 2 1 は本発明をパチンコ機に採用した第 1 の実施形態を例示している。図 1 において、遊技機本体 1 は、矩形状の外枠 2 と、この外枠 2 の前側に左右一側、例えば左側のヒンジ 3 により開閉自在に枢着された前枠 4 とを備えている。前枠 4 の前側には、遊技盤 5 等が上部側に、発射手段 6 等が下部側にそれぞれ配置され、また遊技盤 5 等の前側に対応してガラス扉 7 が、発射手段 6

50

等の前側に対応して前面板 8 がそれぞれヒンジ 3 と同じ側のヒンジ 9 により開閉自在に枢支されている。なお、ガラス扉 7 と前面板 8 とを一つの扉体として一体に開閉可能としてもよい。

【 0 0 0 9 】

前面板 8 の前側には、払い出し手段（図示省略）から払い出された遊技球を貯留して発射手段 6 に供給する上皿 1 0 が上部側に配置され、またその上皿 1 0 の下側には、例えば上皿 1 0 が満杯のときにその余剰球を貯留する下皿 1 1 が左端側に、発射手段 6 を作動させるための発射ハンドル 1 2 が右端側に夫々設けられている。

【 0 0 1 0 】

更に、例えば上皿 1 0 等を前側から覆う上皿カバー 1 3 上には、例えば左右方向略中央に演出ボタン 1 4 が、その左側に例えば上下左右に対応する 4 つのキー 1 5 a ~ 1 5 d を有する十字キー 1 5 が夫々配置されている。これらの操作手段、即ち演出ボタン 1 4 及び十字キー 1 5 は夫々遊技者による押下操作が可能であり、図示しない操作検出手段がそれらの押下操作を検知可能となっている。

【 0 0 1 1 】

遊技盤 5 の前面側には、発射手段 6 から発射された遊技球を案内するガイドレール 1 6 が環状に装着されると共に、そのガイドレール 1 6 の内側の遊技領域 5 a に、中央表示ユニット 1 7、普通図柄始動手段 1 8、特別図柄始動手段 1 9、大入賞手段 2 0、普通入賞手段 2 1 等の各種遊技部品が配置されている。

【 0 0 1 2 】

中央表示ユニット 1 7 は、例えば遊技領域 5 a の略中央に配置されており、液晶式等の画像表示手段 2 2 に対応する略矩形状の表示窓 2 3 を備え、その表示窓 2 3 を取り囲む装飾枠 2 4 上に、例えば普通図柄表示手段 2 5、特別図柄表示手段 2 6、普通保留個数表示手段 2 7、第 1 特別保留個数表示手段 2 8 等の各種表示手段の他、ステージ 2 9、可動演出手段 3 0 等が設けられている。

【 0 0 1 3 】

ステージ 2 9 は、画像表示手段 2 2 の下部前側に左右方向に配置されており、中央表示ユニット 1 7 の側部、例えば左側に設けられたワープ入口 2 9 a に流入した遊技球を自由に転動させた後、例えば左右方向中央の中央落下部又はその左右両側の側部落下部から前側に落下させるようになっている。

【 0 0 1 4 】

可動演出手段 3 0 は、例えば動物や任意のキャラクター等を象った所定形状に形成され且つ揺動、水平移動等の所定動作が可能な状態に支持された可動体 3 0 a と、この可動体 3 0 a を駆動するステッピングモータ等の駆動手段 3 0 b とを備えている。

【 0 0 1 5 】

普通図柄始動手段 1 8 は、普通図柄表示手段 2 5 による図柄変動を開始させるためのもので、遊技球が通過可能な通過ゲートにより構成され、例えば中央表示ユニット 1 7 の左側に配置されており、遊技球の通過を検出可能な遊技球検出手段（図示省略）を備えている。

【 0 0 1 6 】

普通図柄表示手段 2 5 は、普通図柄を変動表示するためのもので、複数個の普通図柄（例えば「○」「×」の 2 種類）に対応する複数個の発光体（例えば LED）を備え、普通図柄始動手段 1 8 が遊技球を検出することに基づいてそれら複数の発光体が所定順序で発光するように点滅して、普通図柄始動手段 1 8 による遊技球検出時に取得された普通乱数情報に含まれる当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態様（所定態様）に対応する例えば「○」側の発光体が点灯し、それ以外の場合には外れ態様に対応する例えば「×」側の発光体が点灯して停止する。

【 0 0 1 7 】

普通図柄始動手段 1 8 による遊技球検出時に取得された普通乱数情報は、予め定められた上限保留個数、例えば 4 個を限度として保留記憶され、普通図柄表示手段 2 5 による図

10

20

30

40

50

柄変動が開始される毎に順次消化される。普通乱数情報の記憶個数（普通保留個数）は普通保留個数表示手段 27 によって遊技者に報知される。

【0018】

特別図柄始動手段 19 は、特別図柄表示手段 26 による図柄変動を開始させるためのもので、例えば上下 2 つの特別始動口 19a, 19b と、下特別始動口 19b を開閉する開閉手段 36 と、特別始動口 19a, 19b に入賞した遊技球を夫々検出する遊技球検出手段（図示省略）とを備え、例えば中央表示ユニット 17 の下側に配置されている。上特別始動口 19a は開閉手段等を有しない非開閉式入賞手段で、例えばステージ 29 の中央落下部に対応してその下側に上向き開口状に配置されている。下特別始動口 19b は、開閉手段 36 により遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能（又は開状態よりも入賞困難）な閉状態とに切り換え可能な開閉式入賞手段で、普通図柄表示手段 25 の変動後の停止図柄が当たり態様となった場合に発生する普通利益状態において、開閉手段 36 が所定時間閉状態から開状態に変化するように構成されている。

10

【0019】

特別図柄表示手段（第 1 表示手段）26 は、特別図柄（第 1 図柄）を変動表示するためのもので、1 個又は複数個、例えば 1 個の特別図柄を変動表示可能な 7 セグメント式等の表示手段により構成されており、特別図柄始動手段 19 が遊技球を検出すること、即ち上下 2 つの特別始動口 19a, 19b の何れかに遊技球が入賞することを条件に特別図柄を所定時間変動表示して、特別始動口 19a, 19b への入賞時に取得された特別乱数情報に含まれる大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には大当たり態様（特定態様）で、それ以外の場合には外れ態様で停止するようになっている。

20

【0020】

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

【0021】

特別図柄始動手段 19 への遊技球入賞時に取得された特別乱数情報は、予め定められた上限保留個数、例えば 4 個を限度として保留記憶され、特別図柄表示手段 26 による図柄変動が開始される毎に順次消化される。特別乱数情報の記憶個数（特別保留個数）は、第 1 特別保留個数表示手段 28 及び後述する第 2 特別保留個数表示手段 39 によって遊技者に報知される。

30

【0022】

大入賞手段 20 は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉板 37 を備えた開閉式入賞手段で、特別図柄表示手段 26 の変動後の停止図柄が大当たり態様（特定態様）となった場合に発生する特別利益状態（特典遊技）において、開閉板 37 が所定の開放パターンに従って前側に開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させるようになっている。

【0023】

また画像表示手段 22 は、演出図柄表示手段 38、第 2 特別保留個数表示手段 39、進行状況表示手段 40 等を構成しており、演出図柄表示手段（第 2 表示手段）38 により、例えば特別図柄表示手段 26 による特別図柄の変動表示と略同期して演出図柄（第 2 図柄）を含む各種演出画像が表示される他、第 2 特別保留個数表示手段 39 により、特別保留個数分の保留表示画像 39a が表示画面 22a の保留表示部 41 に表示されるようになっている。

40

【0024】

ここで、演出図柄は、1 個又は複数個、例えば左右方向に 3 個の数字図柄等で構成されており、特別図柄の変動開始から変動終了までの図柄変動期間（特別図柄変動期間）中に、例えば特別図柄の変動開始時期と略同時期に所定の変動パターンに従って変動を開始した後、特別図柄が停止表示されるよりも前に、左、右、中等の所定の順序で、或いは略同

50

時に停止するようになっている。演出図柄には、例えば「0」～「9」の10種類の数字を含む図柄が用いられ、「6・6・6」、「7・7・7」等、3つの図柄が全て同じ図柄で揃ったものが大当たり演出態様、少なくとも1つの図柄が異なるものが外れ演出態様となっている。本実施形態では、特別図柄が大当たり態様（特定態様）となる場合には演出図柄はそれに対応する大当たり演出態様となり、特別図柄が外れ態様となる場合には演出図柄はそれに対応する外れ演出態様となる。

【0025】

また、演出図柄の変動パターンとしては、リーチ状態を経ることなく外れ演出態様となるリーチなし通常変動パターンと、リーチ状態を経由して外れ演出態様又は大当たり演出態様となるリーチ変動パターンとがある。また、本実施形態のリーチ変動パターンは、図15に示す変動パターンの全体概略構成より明らかなように、リーチ成立後にノーマルリーチ演出又はその後の発展演出まで実行されるノーマルリーチ変動パターンと、リーチ成立後にノーマルリーチ演出、発展演出を経てスーパーリーチ演出まで実行されるスーパーリーチ変動パターンとが設けられている。また、リーチなし通常、ノーマルリーチ、スーパーリーチの各変動パターンは、変動時間やリーチ演出の種類、後述する予告期間の設定等の違いによって夫々複数種類設けられている。

【0026】

図2は本パチンコ機の制御系のブロック図である。図2において、42は主制御基板、43は演出制御基板で、これら各制御基板42、43は、遊技盤5に装着された中央表示ユニット17、その他の複数個の遊技部品を裏側から一括して覆う裏カバーの裏側等、前枠4及び遊技盤5を含む遊技機本体1の裏側の適宜箇所に着脱自在に装着された基板ケースに夫々収納されている。

【0027】

主制御基板42は、遊技動作を統括的に制御するもので、CPU、ROM、RAM等により構成される普通乱数作成処理手段51、普通始動口チェック処理手段52、普通乱数記憶手段53、普通図柄処理手段54、普通図柄表示制御手段55、普通保留個数表示制御手段56、普通利益状態発生手段57、特別乱数作成処理手段61、特別始動口チェック処理手段62、特別乱数記憶手段63、特別図柄処理手段64、特別図柄表示制御手段65、第1特別保留個数表示制御手段66、特別利益状態発生手段67、特別遊技状態発生手段68、制御コマンド送信手段69等を備えている。

【0028】

普通乱数作成処理手段51は、変動後の普通図柄を当たり態様とするか否かの判定に用いる当たり判定乱数等を所定時間毎に繰り返し発生するように構成されている。普通始動口チェック処理手段52は、普通図柄始動手段18による遊技球の検出に基づく処理を行うもので、普通図柄始動手段18が遊技球を検出することに基づいて、普通乱数作成処理手段51で作成された当たり判定乱数値等の普通乱数情報を取得し、その普通乱数情報を予め定められた上限保留個数（例えば4個）を限度として先入れ先出し式の普通乱数記憶手段53に記憶させるように構成されている。

【0029】

普通図柄処理手段54は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、当たり判定手段54a、普通停止図柄選択手段54b、変動時間選択手段54c等を備えている。当たり判定手段54aは、普通図柄の変動後の停止図柄を当たり態様とするか否か（普通利益状態を発生させるか否か）の判定を行うもので、普通図柄表示手段25が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段53に1以上の普通乱数情報が記憶されていること（普通保留個数が1以上であること）を条件に、普通乱数記憶手段53に記憶されている普通乱数情報の待ち行列の先頭から当たり判定乱数値を取り出し、その当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致するか否かに応じて当たり／外れの判定を行うように構成されている。

【0030】

普通停止図柄選択手段54bは、普通図柄の変動後の停止図柄の種類を選択するもので

10

20

30

40

50

ある。本実施形態では、当たり態様と外れ態様に対応するのは各 1 種類の図柄のみであるため、当たり判定機能による当たり / 外れの判定結果に基づいて、当たり判定の場合には「○」が、外れ判定の場合には「×」が画一的に選択される。また、変動時間選択手段 5 4 c は普通図柄の変動時間を選択するものである。

【 0 0 3 1 】

普通図柄表示制御手段 5 5 は、普通図柄処理手段 5 4 による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段 2 5 の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段 2 5 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 5 3 に 1 個以上の普通乱数情報が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に普通図柄表示手段 2 5 による普通図柄の変動を開始させ、変動時間選択手段 5 4 c で選択された変動時間が経過することに基づいて、普通停止図柄選択手段 5 4 b で選択された停止図柄で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

10

【 0 0 3 2 】

普通保留個数表示制御手段 5 6 は、普通保留個数表示手段 2 7 の表示制御を行うもので、普通図柄始動手段 1 8 による遊技球の検出、及び普通図柄表示手段 2 5 による普通図柄の変動に基づいて、普通保留個数表示手段 2 7 により普通保留個数情報を例えばアラビア数字で表示させるようになっている。もちろん、普通保留個数情報を L E D の発光数等で表示してもよい。

【 0 0 3 3 】

普通利益状態発生手段 5 7 は、当たり判定手段 5 4 a による判定結果が当たり判定となることに基づいて普通図柄表示手段 2 5 の変動後の停止図柄が当たり態様となった場合に、特別図柄始動手段 1 9 を構成する下特別始動口 1 9 b の開閉手段 3 6 を例えば複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化させるようになっている。

20

【 0 0 3 4 】

特別乱数作成処理手段 6 1 は、大当たり / 外れの判定に用いる大当たり判定乱数、特別図柄の変動後の停止図柄等の選択に用いる図柄判定乱数、変動パターンの選択に用いる変動パターン乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生する特別乱数作成処理を行うように構成されている。

【 0 0 3 5 】

特別始動口チェック処理手段（遊技情報取得手段）6 2 は、特別図柄始動手段 1 9 への遊技球の入賞に基づく処理を行うもので、先読み判定処理手段 6 2 a 等を備え、特別図柄始動手段 1 9 が遊技球を検出すること、即ち特別始動口 1 9 a , 1 9 b の何れかに遊技球が入賞すること（特定条件の成立）に基づいて、例えば図 3 に示す特別始動口チェック処理を実行するように構成されている。

30

【 0 0 3 6 】

この特別始動口チェック処理（図 3）では、まず特別保留個数が上限値（例えば 4 個）に達しているか否かを判定する（S 1）。ここで、特別保留個数は、特別乱数記憶手段 6 3 に記憶されている特別乱数情報の数、即ち未消化の特別図柄変動の回数を表しており、本実施形態の特別乱数情報は、大当たり判定乱数値、図柄判定乱数値及び変動パターン乱数値で構成されている。

40

【 0 0 3 7 】

特別保留個数が上限値である場合には（S 1 : Y e s）、ここで特別始動口チェック処理は終了する。一方、特別保留個数が上限値でない場合には（S 1 : N o）、特別乱数作成処理手段 6 1 から特別乱数情報（遊技情報）、即ち大当たり判定乱数値、図柄判定乱数値及び変動パターン乱数値を取得して特別乱数記憶手段 6 3 に格納する（S 2）。そして、例えば特別利益状態中でなく（S 3 : N o）、且つ後述する特別遊技状態中でないこと（S 4 : N o）を条件に、その特別乱数情報に基づいて先読み判定処理手段 6 2 a により例えば図 4 に示す先読み判定処理を実行する（S 5）。なお、特別利益状態中（S 3 : Y e s）であるか、特別遊技状態中（S 4 : Y e s）である場合には、先読み判定処理（S 5）以降の処理を行うことなく特別始動口チェック処理を終了する。

50

【 0 0 3 8 】

先読み判定処理（図 4）では、まず先読み禁止中であるか否かを判定する（S 1 1）。そして、先読み禁止中であれば（S 1 1：Y e s）、保留増加コマンドとして例えば B * 0 0 を選択し（S 1 2）、先読み判定処理を終了する。ここで、保留増加コマンドは、特別保留個数の増加時に送信されるもので、図 6 に示すように、増加後の特別保留個数と先読み判定結果とに基づいて複数種類設けられている。本実施形態の保留増加コマンドは、上位バイト「B *」の「*」に、増加後の特別保留個数に応じて例えば 1 ~ 4 の何れかがセットされ、下位バイトに、先読み判定結果等に応じて 0 0 ~ の何れかがセットされるようになっており、下位バイトの「0 0」は先読み禁止を示している。

【 0 0 3 9 】

一方、先読み禁止中でない場合には（S 1 1：N o）、大当たり判定乱数値に基づいて大当たり判定を行う（S 1 3）。即ち、大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たり / 外れの判定結果を出力する。

【 0 0 4 0 】

S 1 3 の判定結果が外れの場合には（S 1 4：N o）、図柄判定乱数値に基づいて外れの種類を選択する（S 1 5）。本実施形態では、図 5（a）に示すように外れ A と外れ B の 2 種類の外れが設けられており、それら外れ A，B が、例えば 0 ~ 9 9 の範囲で生成される図柄判定乱数値に基づいて例えば 9 / 1 0，1 / 1 0 の確率で選択されるようになっている。そして、選択された外れの種類に応じて（S 1 6）、保留増加コマンドを選択し（S 1 7，S 1 8）、先読み判定処理を終了する。

【 0 0 4 1 】

ここで、外れ A は、図柄変動の開始時点の特別保留個数に応じて変動パターンの振り分けが異なるもので、図 5（a）に示すように、特別保留個数 0 ~ 3 の夫々について、変動パターン乱数値の範囲と複数種類の外れ変動パターンとの対応関係が規定されている。先読み判定処理の時点では図柄変動開始時点の特別保留個数は不明であるため、外れ A の場合には S 1 7 において変動パターンを確定することはできず、従って図 6 に示すように保留増加コマンドとして変動パターンとは無関係に B * 0 1 が選択される。なお本実施形態では、外れ A の場合には 4 種類のリーチなし通常変動パターンのみが選択対象となっているため（図 5（a））、外れ A が選択された時点で、リーチ変動ではなくリーチなし通常変動となることが確定する。

【 0 0 4 2 】

一方の外れ B は、図柄変動の開始時点の特別保留個数に拘わらず変動パターンの振り分けが変化しないもので、図 5（a）に示すように、変動パターン乱数値の範囲と複数種類の変動パターンとの対応関係が 1 種類のみ規定されている。従って外れ B の場合には、S 1 8 において変動パターン乱数値に基づいて変動パターンを確定することができ、図 6 に示すように、保留増加コマンドとして複数種類のリーチ外れ変動パターンに対応する B * 0 2 ~ の何れかが選択される。なお本実施形態では、外れ B の場合にはリーチ外れ変動パターンのみが選択対象となっている。

【 0 0 4 3 】

また、S 1 3 の判定結果が大当たりの場合には（S 1 4：Y e s）、図柄判定乱数値と変動パターン乱数値とに基づいて保留増加コマンドを選択し（S 1 9）、先読み判定処理を終了する。本実施形態では、図 5（b）に示すように、通常 1 5 R、通常 5 R、確変 1 5 R、確変 5 R の 4 種類の大当たりが設けられており、それらが図柄判定乱数値に基づいて例えば 4 / 1 0，1 / 1 0，4 / 1 0，1 / 1 0 の確率で選択されるようになっている。

【 0 0 4 4 】

通常 1 5 R 大当たり，通常 5 R 大当たりは、後述する特別遊技状態として時短状態を発生させることとなる大当たりで、特別利益状態では大入賞手段 2 0 による所定の単位開放動作を夫々 1 5 ラウンド，5 ラウンド行うようになっている。ここで、単位開放動作とは、例えば大入賞手段 2 0 を開放してから所定時間（例えば 2 8 秒）経過するか、それまで

10

20

30

40

50

に所定個数（例えば 9 個）の遊技球が入賞することを条件に大入賞手段 20 を閉鎖する動作である。また、確変 15R 大当たり、確変 5R 大当たりは、後述する特別遊技状態として確変状態を発生させることとなる大当たりで、特別利益状態では単位開放動作を夫々 15 ラウンド、5 ラウンド行うようになっている。

【0045】

また大当たりの場合には、図 5（b）に示すように、大当たりの種類毎に変動パターン乱数値の範囲と複数種類のリーチ大当たり変動パターンとの対応関係が規定されている。従って大当たりの場合には、S19 において図柄判定乱数値と変動パターン乱数値とに基づいて変動パターンを確定することができ、図 6 に示すように、保留増加コマンドとして複数種類のリーチ大当たり変動パターンに対応する B*50 ~ の何れかが選択される。

10

【0046】

以上の先読み判定処理（図 3 の S5）が終了すると、選択された保留増加コマンドを送信し（S6）、特別始動口チェック処理を終了する。

【0047】

特別図柄処理手段 64 は、特別図柄の変動表示に関する処理を行うもので、大当たり判定手段 64a、大当たり・外れ選択手段 64b、変動パターン選択手段 64c 等を備えている。大当たり判定手段 64a は、乱数抽選により大当たり / 外れ、即ち特別利益状態を発生させる（特典遊技を実行させる）か否かの判定を行うもので、特別図柄表示手段 26 が変動表示可能な状態となり且つ特別乱数記憶手段 63 に 1 以上の特別乱数情報が記憶されていること（特別保留個数が 1 以上であること）を条件に、特別乱数記憶手段 63 に記憶されている特別乱数情報の待ち行列の先頭から大当たり判定乱数値を取り出し、その大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たり / 外れの判定を行うように構成されている。

20

【0048】

大当たり・外れ選択手段 64b は、大当たり又は外れの種類を選択するもので、大当たり判定手段 64a による判定結果が外れの場合には、特別乱数記憶手段 63 から取り出した図柄判定乱数値に基づいて例えば外れ A、B の何れか（図 5（a））を選択し、大当たり判定手段 64a による判定結果が大当たりの場合には、同じく図柄判定乱数値に基づいて例えば通常 15R、通常 5R、確変 15R、確変 5R の 4 種類の大当たりの何れか（図 5（b））を選択するように構成されている。

30

【0049】

変動パターン選択手段 64c は、演出図柄の変動パターンを複数の中から選択するもので、例えば大当たり判定手段 64a による判定結果が外れであり、大当たり・外れ選択手段 64b により外れ A が選択された場合には、その時点の特別保留個数と、特別乱数記憶手段 63 に記憶されている特別乱数情報の待ち行列の先頭における変動パターン乱数値とに基づいて複数のリーチなし通常変動パターンの何れかを選択し（図 5（a））、大当たり判定手段 64a による判定結果が外れであり、大当たり・外れ選択手段 64b により外れ B が選択された場合には、特別乱数記憶手段 63 に記憶されている特別乱数情報の待ち行列の先頭における変動パターン乱数値に基づいて複数のリーチ外れ変動パターンの何れかを選択し（図 5（a））、大当たり判定手段 64a による判定結果が大当たりの場合には、大当たり・外れ選択手段 64b により選択された大当たりの種類と、特別乱数記憶手段 63 に記憶されている特別乱数情報の待ち行列の先頭における変動パターン乱数値とに基づいて複数のリーチ大当たり変動パターンの何れかを選択する（図 5（b））ようになっている。

40

【0050】

なお、演出図柄の変動パターンは夫々任意の変動時間に設定されており、変動パターン選択手段 64c が演出図柄の変動パターンを複数の中から選択することにより、演出図柄及び特別図柄の変動時間（特別図柄変動期間の開始から終了までの時間）が決定する。

【0051】

特別図柄表示制御手段（第 1 図柄制御手段）65 は、特別図柄表示手段（第 1 表示手段

50

）２６の表示制御を行うもので、特別図柄表示手段２６が変動表示可能な状態となり且つ特別乱数記憶手段６３に１以上の特別乱数情報が記憶されていること（特別保留個数が１以上であること）を条件に、特別図柄表示手段２６による特別図柄の変動を開始させ、変動パターン選択手段６４ｃにより選択された演出図柄の変動パターンに対応する変動時間が経過することに基づいて、例えば大当たり判定手段６４ａの判定結果が外れの場合には所定の外れ態様で、大当たり判定手段６４ａの判定結果が大当たりの場合には大当たり・外れ選択手段６４ｂで選択された大当たりの種類に応じた大当たり態様で、特別図柄の変動を停止させるようになっている。

【００５２】

第１特別保留個数表示制御手段６６は、第１特別保留個数表示手段２８の表示制御を行うもので、特別図柄始動手段１９による遊技球の検出、及び特別図柄表示手段２６による特別図柄の変動に基づいて、第１特別保留個数表示手段２８により特別保留個数情報を例えばアラビア数字で表示させるようになっている。もちろん、特別保留個数情報をＬＥＤの発光数等で表示してもよい。

【００５３】

特別利益状態発生手段（特典遊技制御手段）６７は、大入賞手段２０が所定の開放パターンに従って開放する特別利益状態（特典遊技）を発生させるもので、大当たり判定手段６４ａによる判定結果が大当たりとなり、特別図柄表示手段２６による特別図柄（第１図柄）の変動後の停止態様が大当たり態様（特定態様）となり、演出図柄表示手段３８による演出図柄の変動後の停止態様が大当たり演出態様となった場合に、大当たり・外れ選択手段６４ｂにより選択された大当たりの種類に応じて、大入賞手段２０による単位開放動作を例えば５ラウンド、１５ラウンドの何れかだけ繰り返させるようになっている（図５（ｂ））。

【００５４】

特別遊技状態発生手段６８は、特別利益状態の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるためのもので、例えば大当たり・外れ選択手段６４ｂにより選択された大当たりの種類に応じて、例えば通常１５Ｒ、５Ｒ大当たりの場合には時短状態を、確変１５Ｒ、５Ｒ大当たりの場合には確変状態を発生させるように構成されている。

【００５５】

時短状態中は、例えば特別図柄に関して特別図柄表示手段２６の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り換えられる他、普通図柄に関して、当たり確率が通常確率（例えば１／１０）から高確率（例えば１／１．３）へ、変動時間が通常変動時間（例えば２．７秒）から短縮変動時間（例えば２．７秒）へ、下特別始動口１９ｂの開閉手段３６の開閉パターンが通常開閉パターン（例えば０．２秒×１回開放）から特別開閉パターン（例えば２秒×３回開放）へ、夫々切り換えられるようになっている。なお、時短状態は特別利益状態が終了した時点で開始し、例えば特別図柄が所定回数（例えば５０回）変動するか、それまでに次の特別利益状態が発生した時点で終了する。

【００５６】

確変状態中は、例えば時短状態と同様の各切り換えに加えて、大当たり判定値の数が例えば１個から１０個へ増加されることにより、特別図柄が大当たり態様となる確率が通常確率（例えば１／３５０）よりも高い高確率（例えば１／３５）に切り換えられるようになっている。なお、確変状態は特別利益状態が終了した時点で開始し、例えば次の特別利益状態が発生した時点で終了する。

【００５７】

制御コマンド送信手段６９は、所定の制御コマンドを一方向通信により演出制御基板４３等のサブ制御基板に送信して制御指令を与えるためのもので、例えば演出制御基板４３に対しては、特別保留個数の増加時に、増加後の特別保留個数等を指定する保留増加コマンドを送信し、また特別図柄の変動時には、まず変動開始時に、減少後の特別保留個数等を指定する保留減算コマンド、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンド、特別図柄の停止図柄を指定する図柄指定コマンドを例えばこの順序で送信し、変動終了

10

20

30

40

50

時に、演出図柄の変動停止を指示する変動停止コマンドを送信する等、所定のタイミングで各種制御コマンドを送信するようになっている。

【 0 0 5 8 】

演出制御基板 4 3 は、画像表示手段 2 2、LED 7 1、スピーカ 7 2、可動演出手段 3 0 等の各種演出手段による演出を制御するもので、シナリオ実行処理手段 7 3、保留増加コマンド受信時処理手段 7 4、変動パターンコマンド受信時処理手段 7 5、進行状況報知態様変更手段 7 6、第 2 特別保留個数表示制御手段 7 7 等を備えている。なお、LED 7 1 は中央表示ユニット 1 7 の他、遊技盤 5 及び前枠 4 に多数配置され、スピーカ 7 2 は例えば前枠 4 の上部に 2 個、下部に 1 個配置されている（図 1）。

【 0 0 5 9 】

保留増加コマンド受信時処理手段 7 4 は、特別保留個数が増加した場合の処理を行うもので、先読み演出抽選手段 7 4 a 等を備え、主制御基板 4 2 から保留増加コマンドを受信したときに、図 7 に示す保留増加コマンド受信時処理を実行するように構成されている。

【 0 0 6 0 】

保留増加コマンド受信時処理（図 7）では、まず先読み演出禁止中であるか否かを判定し、先読み演出禁止中であれば（S 2 1：Yes）、ここで保留増加コマンド受信時処理を終了する。先読み演出禁止中でない場合には（S 2 1：No）、後述する先読み連続演出を実行中であるか否かを判定し（S 2 2）、先読み連続演出実行中であれば（S 2 2：Yes）、ここで保留増加コマンド受信時処理を終了する。

【 0 0 6 1 】

先読み連続演出実行中でない場合には（S 2 2：No）、先読み演出抽選手段 7 4 a により、一又は複数種類の先読み演出について実行するか否かを抽選する（S 2 3）。ここで「先読み演出」とは、先読み判定処理手段 6 2 a による先読み判定結果に基づく演出であり、本実施形態では「先読み連続演出」と「先読み保留変化演出」の 2 種類の先読み演出を実行可能である。

【 0 0 6 2 】

「先読み連続演出」は、先読み判定結果に基づいて、その先読み判定の対象となった特別乱数情報に対応する図柄変動までの複数回の図柄変動において同一態様の演出を実行するものである。また、「先読み保留変化演出」は、先読み判定結果に基づいて、第 2 特別保留個数表示手段 3 9 による保留表示画像 3 9 a を所定の表示態様で表示するものである。なお、本実施形態では先読み連続演出と先読み保留変化演出との両方に同時に当選可能とするが、複数種類の先読み演出に同時に当選できないようにしてもよい。

【 0 0 6 3 】

S 2 3 における先読み連続演出に関する抽選は、例えば図 8 に示す先読み連続演出抽選テーブルに基づいて行う。図 8 に示すように、本実施形態の先読み連続演出における演出態様には「雨」と「雷」の 2 種類があり、主制御基板 4 2 から受信した保留増加コマンド、即ち演出図柄の変動パターンの種類に応じて、「雨」と「雷」との何れかが所定の確率で選択されるようになっている。また図 8 の例では、演出図柄の変動パターンがリーチ変動パターンの場合にのみ先読み連続演出に当選可能であり、リーチなし通常変動パターンの場合には先読み連続演出には当選しないようになっている。なお、先読み連続演出抽選テーブルに基づく抽選を行う前提として他の条件を設けてもよい。本実施形態では、特別保留個数が所定個数（例えば 3 個）以上であり、今回の先読み判定の対象となった保留記憶以外の全ての保留記憶に対応する変動パターンがリーチなし通常変動パターンであることを、先読み連続演出を実行するための条件としている。

【 0 0 6 4 】

また、S 2 3 における先読み保留変化演出に関する抽選は、例えば図 9 に示す先読み保留変化演出抽選テーブルに基づいて行う。図 9 に示すように、本実施形態の先読み保留変化演出における保留表示態様、即ち保留表示画像 3 9 a の表示態様（ここでは表示色）には「青」、「緑」、「赤」の 3 種類があり、主制御基板 4 2 から受信した保留増加コマンド、即ち演出図柄の変動パターンの種類に応じて、「青」、「緑」、「赤」の何れかが所

10

20

30

40

50

定の確率で選択されるようになっている。先読み保留変化演出に当選しなかった場合、即ち「青」、「緑」、「赤」の何れの保留表示態様も選択されなかった場合には、保留表示画像 39 a は先読み保留変化演出に係る「青」、「緑」、「赤」の保留表示態様以外の表示態様、例えば「白」で表示される。なお、先読み保留変化演出抽選テーブルに基づく抽選を行う前提として他の条件を設けてもよい。例えば、所定の遊技状態中でないこと等を先読み保留変化演出を実行するための条件としてもよい。

【0065】

続いて、S23 による抽選結果に応じた処理 (S24 ~ S27) を実行し、保留増加コマンド受信時処理を終了する。即ち、S23 で先読み連続演出に当選した場合には (S24 : Yes)、増加後の特別保留個数を連続演出回数カウンタにセットする (S25)。

10

【0066】

また、S23 で先読み保留変化演出に当選した場合には (S26 : Yes)、S23 の抽選結果に応じた先読み保留変化演出シナリオをセットする (S27)。例えば S23 の抽選で保留表示態様として「赤」が選択された場合には、画像表示手段 22 に赤色の保留表示画像 39 a を 1 個追加表示する先読み保留変化演出シナリオがセットされる。

【0067】

変動パターンコマンド受信時処理手段 75 は、特別図柄表示手段 26 による図柄変動を開始する場合の処理を行うもので、予告演出抽選手段 75 a 等を備え、主制御基板 42 から保留減算コマンド、変動パターンコマンド及び図柄指定コマンドを例えば一定時間内に受信したときに、図 10 に示す変動パターンコマンド受信時処理を実行するように構成されている。

20

【0068】

変動パターンコマンド受信時処理 (図 10) では、まず連続演出回数カウンタの値が 0 より大であるか否か、即ち先読み連続演出の実行中であるか否かを判定する (S31)。そして、連続演出回数カウンタの値が 0 よりも大である場合、即ち先読み連続演出の実行中である場合には (S31 : Yes)、連続演出回数カウンタの値を 1 減算する (S32) と共に、先読み連続演出シナリオをセットする (S33)。ここで、先読み連続演出シナリオは、先読み連続演出の種類 (ここでは雨と雷) 毎に設けられているが、更に変動パターン毎に異なっている。なお本実施形態では、先読み連続演出シナリオが実行される変動パターンは リーチ変動パターン に限られており (図 8)、例えば背景画像として雨演出又は雷演出が行われるように設定されている。

30

【0069】

続いて、予告演出抽選手段 75 a により、変動パターンコマンドより得られた変動パターンに対応して、予告演出の実行に関する抽選を行う (S34)。ここで「予告演出」とは、大当たり判定手段 64 a による判定結果等に基づく演出であって、本実施形態では、特別図柄変動期間中における実行タイミングによって「第 1 予告演出」、「第 2 予告演出」、「第 3 予告演出」、「次変動予告演出」の 4 種類に分けられている。

40

【0070】

「第 1 予告演出」は、特別図柄変動期間の開始後、3 つの演出図柄の何れかが停止するまでの第 1 予告期間中に実行される予告演出であって、例えば当該図柄変動で大当たり演出態様となるか否か等を予告するものである。「第 2 予告演出」は、3 つの演出図柄の何れか (例えば左図柄) が停止した後、他の何れか (例えば右図柄) が停止するまでの第 2 予告期間中に実行される予告演出であって、例えば当該図柄変動でリーチ状態が成立するか否か等を予告するものである。

【0071】

「第 3 予告演出」は、例えば最終停止図柄以外の図柄 (例えば右図柄及び左図柄) が停止してリーチ状態が成立した後、最終停止図柄 (例えば中図柄) が停止するまでの第 3 予

50

告期間中に実行される予告演出であって、例えば当該図柄変動で大当たり演出態様となるか否か、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するか否か等を予告するものである。また「次変動予告演出」は、3つの演出図柄が全て停止した後、特別図柄変動期間が終了するまでの次変動予告期間中に実行される予告演出であって、当該図柄変動よりも後の図柄変動、例えば次の図柄変動において大当たり演出態様となるか否か等を予告するものである。

【0072】

また本実施形態の変動パターンには、例えば図11に示すように、夫々1以上の予告期間が設けられている。もちろん、予告期間を設けない変動パターンがあってもよいが、その変動パターンに対してはS34の抽選は行われない。なお、図11における「左」「中」「右」の各帯は、夫々左図柄、中図柄、右図柄が停止動作に入ってから停止するまでの期間を示している。

10

【0073】

図11に例示した複数の変動パターンのうち、例えば図柄停止で終了している変動パターン、例えばリーチなし通常1～3変動パターン、ノーマルリーチ1, 2, 4変動パターン、スーパーリーチ1～4変動パターンについては、特別図柄が停止表示されるタイミング（即ち特別図柄変動期間の終了タイミング）の直前（第1停止タイミング）で演出図柄を全て停止させるようになっているものとし、図柄停止で終了していない変動パターン、例えばノーマルリーチ3変動パターン、スーパーリーチ5変動パターンについては、特別図柄が停止表示されるタイミング（即ち特別図柄変動期間の終了タイミング）の直前（第1停止タイミング）よりも更に前のタイミング（第2停止タイミング）で演出図柄を全て停止させるようになっているものとする。このように本実施形態では、特別図柄（第1図柄）が停止表示されるタイミングよりも前で且つそのタイミングに近い第1停止タイミングと、この第1停止タイミングよりも更に前の第2停止タイミングとを含む2以上のタイミングで演出図柄（第2図柄）を停止表示することが可能となっている。

20

【0074】

なお、図柄の「停止」とは、その図柄が再度変動して別態様に変化することのない状態をいい、再度変動して別態様に変化する可能性のある「仮停止」とは異なる。従って、図柄が所定箇所でゆらゆら揺れている状態（完全には停止していない状態）であっても、再度変動しない場合には「仮停止」ではなく「停止」に含まれる。

30

【0075】

図11に示すように、例えばリーチなし通常1～3変動パターンでは、変動開始後の第1予告期間の後に3つの演出図柄が略同時に、又は左図柄、右図柄、中図柄の順序で停止するようになっている。リーチなし通常4変動パターンでは、左図柄の停止後に第2予告期間が設けられ、その後に右図柄、中図柄が順次停止するようになっている。

【0076】

また、ノーマルリーチ1, 2変動パターンでは、第2予告期間を挟んで左図柄と右図柄とが同一図柄で停止してリーチ状態が成立し、Nリーチ1演出が実行された後、そのまま、又は発展演出の後に中図柄が停止するようになっている。ノーマルリーチ3変動パターンでは、中図柄が停止して外れ態様となった後に次変動予告期間が設けられている。即ち、ノーマルリーチ3変動パターンの場合は必ず外れ態様となる。ノーマルリーチ4変動パターンでは、リーチ状態成立後にNリーチ2前半演出、Nリーチ2後半演出が第3予告期間を挟んで実行され、その後に中図柄が停止するようになっている。

40

【0077】

また、スーパーリーチ3変動パターンでは、Nリーチ後の発展演出に続いてSリーチ3前半演出、Sリーチ3後半演出が第3予告期間を挟んで実行され、その後に中図柄が停止するようになっている。スーパーリーチ4変動パターンでは、Nリーチ後の発展演出に続いて第3予告期間が設けられ、その後にSリーチ3後半演出が実行されて中図柄が停止するようになっている。スーパーリーチ5変動パターンでは、Nリーチ後の発展演出に続いてSリーチ4演出が実行され、中図柄が停止して外れ態様となった後に次変動予告期間が

50

設けられている。即ち、スーパーリーチ5変動パターンの場合は必ず外れ態様となる。

【0078】

また「予告演出」は、その演出内容によって例えば「会話演出」、「ステップアップ演出」、「ボタン演出」、「可動体演出」等の複数種類設けられている。「会話演出」では、特別図柄変動中に例えば複数のキャラクターのセリフが画像表示手段22上に会話形式で順次出力されるようになっている。「ステップアップ演出」では、特別図柄変動中に、例えば大当たり信頼度に応じて一又は複数段階の演出ステップが順次実行される。本実施形態のステップアップ演出は、s u 1, s u 2, s u 3の3段階の演出ステップのうちのs u 1までで構成される第1ステップアップ演出と、同じくs u 2までで構成される第2ステップアップ演出と、同じくs u 3までで構成される第3ステップアップ演出の3種類設けられている。

10

【0079】

また「ボタン演出」では、操作有効期間中に演出ボタン14の操作が所定操作条件を満たした（操作成立）と判定された場合に、大当たり信頼度等に応じた所定の確率で所定の操作時演出が実行される。本実施形態では、操作有効期間中に演出ボタン14が1回押下操作された場合に操作成立と判定され、また操作時演出として「成功演出」と「失敗演出」の2種類が設けられている。なお、操作成立と判定するための所定操作条件は任意であり、例えば演出ボタン14の押下状態が所定時間以上維持された場合（長押し）、演出ボタン14が所定時間内に所定回数以上押下操作された場合（連打）に操作成立と判定するように構成してもよい。「可動体演出」では、大当たり信頼度等に応じた所定の確率で、可動体が一又は複数種類の動作パターンの何れかで動作するようになっている。

20

【0080】

予告演出抽選処理（図10のS34）では、まず予告演出抽選テーブルに基づいて、当該変動パターンにおける予告期間毎に予告演出を選択する。図12は、ノーマルリーチ変動パターンに関する予告演出抽選テーブルの一例である。予告演出抽選テーブルでは、図12に示すように、各変動パターンにおける一又は複数の予告期間毎に、例えば4種類の予告演出の選択率が設定されている。本実施形態では、選択対象となる予告演出の種類が予告期間毎に予め定められており、第1予告期間に対しては会話演出とステップアップ演出とが、第2予告期間に対してはボタン演出が、第3予告期間に対してはボタン演出と可動体演出とが、次変動予告期間に対しては会話演出とステップアップ演出と可動体演出とが、夫々選択対象となっている。また本実施形態では何れの予告演出も実行しない予告演出なしが選択される場合もあるが、予告期間には何らかの予告演出を必ず実行するようにしてもよい。また、本実施形態では一つの予告期間に対して選択される予告演出は最大1種類となっているが、一つの予告期間中に複数の予告演出を並行して、又は順次実行可能としてもよい。

30

【0081】

また、何れかの予告演出が選択された場合には、更にその選択された予告演出の種類等を抽選により決定する。なお、第1～第3予告演出については、その対象は当該図柄変動であるから、例えば大当たり判定手段64a、変動パターン選択手段64c等による判定結果に基づいて予告演出の種類等を選択する必要があるのに対し、次変動予告演出については、その対象は次の図柄変動であるから、例えば次の図柄変動に対する先読み判定結果に基づいて予告演出の種類等を選択する必要がある。

40

【0082】

このように本実施形態では、予告対象が当該図柄変動である点で同一種類であると言える予告演出（第1～第3予告期間に実行される会話、ステップアップ、ボタン、可動体演出）が2以上のタイミング（第1～第3予告期間）で実行可能であり、更に演出の内容に関して同一種類であると言える予告演出（例えばボタン演出）についても2以上のタイミング（第2, 第3予告期間）で実行可能となっている。即ち、本実施形態のパチンコ機では、複数種類の予告演出を実行可能であると共に、同一種類の予告演出を2以上のタイミングで実行可能となっている。

50

【 0 0 8 3 】

また図 1 1 に示すように、予告演出の実行タイミングには、複数の演出図柄（第 2 図柄）が全て停止するよりも前の第 1 実行タイミング（ここでは第 1 ～ 第 3 予告期間）と、複数の演出図柄（第 2 図柄）が全て停止した後の第 2 実行タイミング（ここでは次変動予告期間）とが含まれており、ノーマルリーチ 3 変動パターン、スーパーリーチ 5 変動パターンのように、特別図柄が停止表示されるタイミングの直前（第 1 停止タイミング）よりも更に前のタイミング（第 2 停止タイミング）で演出図柄が停止表示される場合に、複数の演出図柄（第 2 図柄）が全て停止した後の第 2 実行タイミング（ここでは次変動予告期間）で予告演出を実行するようになっている。

【 0 0 8 4 】

なお、複数の演出図柄（第 2 図柄）が全て停止した後の第 2 実行タイミング（ここでは次変動予告期間）で予告演出を実行する場合に、その予告演出（次変動予告演出）を、その実行期間が次の特別図柄変動期間等の複数の特別図柄変動期間に跨がるように実行してもよい。

【 0 0 8 5 】

図 1 3 は、ノーマルリーチ変動パターンの第 1 予告演出としてステップアップ演出が選択された場合に、そのステップアップ演出の種類を選択するためのステップアップ演出抽選テーブルの一例である。第 1 予告演出の対象は当該図柄変動であるから、図 1 3 のステップアップ演出抽選テーブルでは、変動パターンコマンドより得られる当該図柄変動における変動パターンの種類に応じて複数種類（ここでは第 1 ～ 第 3 の 3 種類）のステップアップ演出の選択率が設定されている。

【 0 0 8 6 】

また図 1 4 は、ノーマルリーチ変動パターンの次変動予告演出でステップアップ演出が選択された場合に、そのステップアップ演出の種類を選択するためのステップアップ演出抽選テーブルの一例である。次変動予告演出の対象は当該図柄変動ではなくその次の図柄変動であるから、図 1 4 のステップアップ演出抽選テーブルでは、保留増加コマンドより得られる次の図柄変動における変動パターンの種類に応じて複数種類（ここでは第 1 ～ 第 3 の 3 種類）のステップアップ演出の選択率が設定されている。

【 0 0 8 7 】

予告演出抽選処理（図 1 0 の S 3 4）が終了すると、その抽選結果に応じて、変動パターンシナリオと予告演出シナリオとをセットする（S 3 5）。ここで、変動パターンシナリオは、主に演出図柄の変動に関するシナリオであり、予告演出シナリオは、ステップアップ演出、ボタン演出等の予告演出に関するシナリオである。なお、この変動パターンコマンド受信時処理手段 7 5 と、シナリオ実行処理手段 7 3 とが、予告演出を実行制御可能な予告演出制御手段の一例である。

【 0 0 8 8 】

また、演出の進行状況を報知するための進行状況報知に関する各種設定処理を行う（S 3 6）。本実施形態では、画像表示手段 2 2 の所定領域、例えば下部領域に進行状況報知画像 8 1 を表示することにより、演出図柄の変動に係る演出（以下、単に演出図柄変動演出という）の進行状況を報知するようになっている。ここで、進行状況報知画像（進行状況表示）8 1 は、演出図柄変動演出（演出）の進行状況を示すもので、図 1 5 等のように、演出構成画像 8 2 と、進行度合い報知画像 8 3 とで構成されている。

【 0 0 8 9 】

演出構成画像 8 2 は、演出図柄変動演出の構成を表すもので、表示される情報の詳細度等に応じて複数種類設けられている。本実施形態の演出構成画像 8 2 には、演出図柄変動演出の全体構成を示す全体画像 X（図 1 5）と、その全体構成の一部についての詳細構成を示す詳細画像 Y（図 1 6 ～ 図 1 8）とがある。また詳細画像 Y として、全体構成のうちの通常変動演出の詳細構成を示す通常変動詳細画像 Y 1（図 1 6）と、ノーマルリーチ演出の詳細構成を示すノーマルリーチ詳細画像 Y 2（図 1 7）と、発展演出からスーパーリーチ演出の詳細構成を示すスーパーリーチ詳細画像 Y 3（図 1 8）とが設けられている。

【 0 0 9 0 】

なお、本実施形態の演出構成画像 8 2 は、図 1 5 ~ 図 1 8 に示すように、通常変動、ノーマルリーチ、発展、スーパーリーチ、第 1 予告、図柄停止（右停止、中停止等）等を示す演出パーツ画像 8 4 と、演出の進行経路に従ってそれら演出パーツ画像 8 4 を接続する進行経路画像 8 0 とで構成されている。本実施形態の演出パーツ画像では、その演出パーツの内容が「通常変動」、「第 1 予告」等の文字情報で表されている。

【 0 0 9 1 】

進行度合い報知画像 8 3 は、演出の進行に応じて現在地点表示を変化させることにより、現在の進行度合いを演出構成画像 8 2 上に示すためのもので、例えば演出構成画像 8 2 とは異なるレイヤーに設けられ、演出構成画像 8 2 に重ねて表示されるようになっている。本実施形態の進行度合い報知画像 8 3 は、例えば図 1 5 に示すように、演出図柄変動演出の進行に応じて、演出構成画像 8 2 を構成する演出パーツ画像 8 4 及び進行経路画像 8 0 における実行済み及び実行中に対応する部分に対応する形状に形成され、且つ未実行に対応する部分とは異なる態様（例えば表示色）に形成されている（図面では黒ベタで示す）。これにより、演出図柄変動演出の進行に応じて、実行済み及び実行中に対応する領域の色が順次変化し、未実行の部分との境界（現在地点表示）が徐々に移動するため、遊技者は現在の演出の進行度合いを容易に認識することが可能である。なお、図 1 5 に示すように実行中に対応する演出パーツ画像 8 4 等をハイライト表示してもよい。また、演出構成画像 8 2 上の実行中に対応する部分を示す現在地点表示として、実行中を示す図形や絵柄を表示してもよい。

【 0 0 9 2 】

本実施形態の S 3 6 では、前回の演出図柄変動演出の終了時点の設定内容が引き継がれるものとする。これにより、前回の演出図柄変動演出の終了時点で、演出構成画像 8 2 として例えば全体画像 X が選択されていた場合には引き続き全体画像 X が選択され、例えば詳細画像 Y が選択されていた場合には引き続き詳細画像 Y が選択される。もちろん、S 3 6 において設定内容を初期化し、演出図柄変動演出が開始される毎に演出構成画像 8 2 として例えば全体画像 X（又は詳細画像 Y）を選択するようにしてもよい。また、S 3 6 において遊技状態等に応じて演出構成画像 8 2 の種類を選択してもよい。S 3 6 の設定処理が終了すると、選択された進行状況報知画像 8 1 に対応する演出進行状況報知シナリオをセットし（S 3 7）、変動パターンコマンド受信時処理を終了する。

【 0 0 9 3 】

シナリオ実行処理手段 7 3 は、変動パターンシナリオ、先読み保留変化演出シナリオ、先読み連続演出シナリオ、予告演出シナリオ、演出進行状況報知シナリオ等の各種シナリオ（実行制御情報）に基づく演出実行処理を行うもので、それら各種シナリオに従って、画像表示手段 2 2、LED 7 1、スピーカ 7 2、可動演出手段 3 0 等を制御するようになっている。ここで、変動パターンシナリオ等を選択する変動パターンコマンド受信時処理手段 7 5 及びそのシナリオを実行するシナリオ実行処理手段 7 3 が、演出図柄表示手段（第 2 表示手段）3 8 による演出図柄（第 2 図柄）の変動表示を制御する第 2 図柄制御手段の一例である。

【 0 0 9 4 】

進行状況報知態様変更手段（表示態様変更手段）7 6 は、進行状況報知画像 8 1 の表示態様を変更するためのもので、変更操作報知制御手段 7 6 a 等を備え、例えば進行状況報知画像 8 1 の表示中における変更操作有効期間中に十字キー（所定操作手段）1 5 が操作された場合に（所定条件成立の一例）、進行状況報知画像 8 1 を構成する演出構成画像 8 2 を全体画像 X から詳細画像 Y に変更し、又は詳細画像 Y から全体画像 X に変更するようになっている。なお、本実施形態では、進行状況報知画像 8 1 が表示されている期間全体を変更操作有効期間とするが、例えば進行状況報知画像 8 1 が表示されている期間の一部を変更操作有効期間としてもよい。

【 0 0 9 5 】

変更操作報知制御手段 7 6 a は、遊技者操作により進行状況報知画像 8 1 の表示態様の

変更が可能である旨を報知する変更操作報知画像 8 5 の表示制御を行うものである。変更操作報知画像 8 5 は、例えば進行状況報知画像 8 1 の表示態様に応じて複数種類（ここでは 2 種類）設けられている。図 1 9（a）に示す変更操作報知画像 8 5 a は、進行状況報知画像 8 1 が全体画像 X を用いた全体表示態様で表示されている場合に、詳細画像 Y を用いた詳細表示態様への変更が可能である旨を報知するもので、変更操作に用いる十字キー 1 5 のうちの例えば下キー 1 5 b を示すイラストと、「詳細表示へ」の文言とで構成されている。また、図 1 9（b）に示す変更操作報知画像 8 5 b は、進行状況報知画像 8 1 が詳細画像 Y を用いた詳細表示態様で表示されている場合に、全体画像 X を用いた全体表示態様への変更が可能である旨を報知するもので、変更操作に用いる十字キー 1 5 のうちの例えば上キー 1 5 a を示すイラストと、「全体表示へ」の文言とで構成されている。

10

【0096】

画像表示手段 2 2 の演出図柄表示手段 3 8 により演出図柄の変動が開始されると、図 1 9（a）、（b）に示すように、画像表示手段 2 2 における例えば下部領域に進行状況報知画像 8 1 が、例えば全体画像 X による全体表示態様、又は詳細画像 Y による詳細表示態様で表示される。そして、演出図柄変動演出の進行に応じて、進行状況報知画像 8 1 の進行度合い報知画像 8 3 が変化することにより、演出図柄変動演出の進行度合い、即ち現時点で演出図柄変動演出のどの部分を実行中であることを報知する。

【0097】

また、進行状況報知画像 8 1 の表示中は、変更操作報知画像 8 5 が、例えば進行状況報知画像 8 1 の表示態様に応じて画像表示手段 2 2 上に表示される。即ち、進行状況報知画像 8 1 が全体表示態様で表示されている場合には（図 1 9（a））、十字キー 1 5 の下キー 1 5 a を操作することにより詳細表示態様に変更することが可能である旨の変更操作報知画像 8 5 a が表示され、進行状況報知画像 8 1 が詳細表示態様で表示されている場合には（図 1 9（b））、十字キー 1 5 の上キー 1 5 a を操作することにより全体表示態様に変更することが可能である旨の変更操作報知画像 8 5 b が表示される。

20

【0098】

画像表示手段 2 2 に変更操作報知画像 8 5 a が表示されている状態で遊技者が十字キー 1 5 の下キー 1 5 b を操作すると、その時点の演出図柄変動演出の進行状況に応じて、例えばノーマルリーチ演出中であれば、進行状況報知画像 8 1 が、全体画像 X による全体表示態様（図 1 9（a））からノーマルリーチ詳細画像 Y 2 による詳細表示態様（図 1 9（b））に切り換えられる。また、画像表示手段 2 2 に変更操作報知画像 8 5 b が表示されている状態で遊技者が十字キー 1 5 の上キー 1 5 a を操作すると、進行状況報知画像 8 1 が、詳細画像 Y による詳細表示態様（図 1 9（b））から全体画像 X による全体表示態様（図 1 9（a））に切り換えられる。

30

【0099】

このように、遊技者は進行状況報知画像 8 1 の表示態様を全体表示態様と詳細表示態様とに任意に変更することが可能であるため、実行中の演出に関して必要な情報を遊技者が容易に把握することが可能である。このように、詳細画像 Y を用いた進行状況報知画像 8 1 は、全体画像 X を用いた進行状況報知画像 8 1 の一部を詳細に表示したものであるため、進行状況報知態様変更手段 7 6 は、進行状況報知画像 8 1 の詳細度を変更し（詳細度変更手段）、また全体表示態様と部分表示態様との切り換えを行うことが可能である。

40

【0100】

また、演出図柄変動演出が進行し、進行状況報知画像 8 1 の演出構成画像 8 2 における分岐箇所を通過すると、図 1 5、図 1 9 に示すように、演出構成画像 8 2 に表された各経路のうち、進行する可能性のなくなった非選択経路部分が、その他の経路部分と異なる表示態様、例えばグレースアウト表示（図面では点線で表示）に変更される。なお、非選択経路部分を消去してもよい。

【0101】

演出図柄変動演出において予告期間に入ると、変動パターンコマンド受信時処理（図 1 0）の予告演出抽選処理（S 3 4）において何れかの予告演出が選択された場合にはその

50

予告演出が実行される。例えば第1予告期間では、会話予告とステップアップ予告との何れかにより当該図柄変動で大当たり演出態様となるか否か等について予告され、第2予告期間では、ボタン予告により当該図柄変動でリーチ状態が成立するか否か等について予告され、第3予告期間では、ボタン予告と可動体予告との何れかにより当該図柄変動で大当たり演出態様となるか否か、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するか否か等が予告される。また、3つの演出図柄が全て停止した後、特別図柄変動期間が終了するまでの次変動予告期間では、会話予告、ステップアップ予告、可動体予告の何れかにより、例えば次の図柄変動において大当たり演出態様となるか否か等が予告される。

【0102】

図20は、ノーマルリーチ演出中の第3予告期間においてボタン予告が実行された場合の一例を示している。この第3予告期間には操作有効期間が設定されており、その操作有効期間中には画像表示手段22に演出ボタン14の操作を促す操作誘導画像86が表示される(図20(a))。そして、その操作有効期間中に遊技者が演出ボタン14を操作すると、所定の確率で、当該図柄変動における大当たり信頼度を示す的当てゲーム(操作時演出)が実行される(図20(b))。

10

【0103】

なお、変動パターンコマンド受信時処理(図10)の予告演出抽選処理(S34)において何れかの予告期間について「予告なし」が選択された場合には、進行状況報知画像81の演出構成画像82においてその予告期間を示す部分を、何れかの予告が選択された場合と異なる表示態様、例えばグレースアウト表示に変更するようにしてもよいし(図21参照)、その予告期間を示す部分を演出構成画像82から削除するようにしてもよい。またその変更又は削除のタイミングは任意であり、例えば当該図柄変動の開始時でもよい、当該予告期間の開始直前でもよい。

20

【0104】

図22及び図23は本発明の第2の実施形態を例示し、第1の実施形態を一部変更し、進行状況報知画像81を構成する演出構成画像82として、予告演出等を示すアイコンとそのアイコンに対応する文字情報とを含む第1演出構成画像と、その第1演出構成画像からアイコンに対応する文字情報を除去した第2演出構成画像とを設け、第1演出構成画像と第2演出構成画像とを切り換えることにより、進行状況報知画像81に含まれる情報量を変更するように構成した例を示している。

30

【0105】

本実施形態の進行状況報知画像81における通常全体画像(第1演出構成画像)Xaと簡易全体画像(第2演出構成画像)Xbとは、第1の実施形態における全体画像Xに対応するものである。図22(a)に示す通常全体画像Xaは、第1の実施形態における全体画像X(図15)における演出パーツ画像84を、アイコン84aとそのアイコン84aに対応する文字情報84bとに変更したものである。また、図22(b)に示す簡易全体画像Xbは、図22(a)に示す通常全体画像Xaからアイコン84aに対応する文字情報84bを除去することにより情報量を少なくしたものである。簡易全体画像Xbは、通常全体画像Xaよりも情報量が少ないため、画像表示手段22に表示するための領域を小さくできる。

40

【0106】

そして、進行状況報知態様変更手段76の制御により、遊技者操作に基づいて、進行状況報知画像81の表示態様を、第1全体画像Xaを用いた簡易全体表示態様(図23(a))と、第2全体画像Xbを用いた通常全体表示態様(図23(b))と、詳細画像Yを用いた詳細表示態様(図23(c))とに変更可能となっている。図23(b)に示す通常全体表示態様の場合には、アイコンに文字情報が付加されているために表示内容が分かりやすいが、広い表示領域を必要とするため、他の演出に用いられる表示領域を圧迫してしまう。一方、図23(a)に示す簡易全体表示態様の場合には、アイコンに文字情報が付加されていないために初心者には分かりにくい、通常全体表示態様よりも狭い表示領域で足りるため、演出図柄変動演出に広い表示領域を割り当てることができる。即ち、本

50

実施形態の進行状況報知態様変更手段 76 は、進行状況報知画像 81 の表示領域の広さ及び / 又は位置を変更する表示領域変更手段の一例である。

【0107】

変更操作報知画像 85 は、例えば進行状況報知画像 81 の表示態様に応じて複数種類（ここでは 3 種類）設けられている。簡易全体表示態様の場合に示される変更操作報知画像 85 c は、通常全体表示態様への変更が可能である旨を報知するもので、図 23（a）に示すように、変更操作に用いる十字キー 15 のうちの例えば下キー 15 b を示すイラストと、「通常全体表示へ」の文言とで構成されている。通常全体表示態様の場合に示される変更操作報知画像 85 d は、簡易全体表示態様、詳細表示態様への変更が可能である旨を報知するもので、図 23（b）に示すように、変更操作に用いる十字キー 15 のうちの例えば上下キー 15 a, 15 b を示すイラストと、それら各キーに対応する「簡易全体表示へ」、「詳細表示へ」の文言とで構成されている。詳細表示態様の場合に示される変更操作報知画像 85 e は、通常全体表示態様への変更が可能である旨を報知するもので、図 23（c）に示すように、変更操作に用いる十字キー 15 のうちの例えば上キー 15 a を示すイラストと、「全体表示へ」の文言とで構成されている。

10

【0108】

このように、予告演出等を示すアイコンとそのアイコンに対応する文字情報とを含む第 1 演出構成画像と、その第 1 演出構成画像からアイコンに対応する文字情報を除去した第 2 演出構成画像とを設け、第 1 演出構成画像と第 2 演出構成画像とを切り換えることにより、同じ内容を示す進行状況報知画像 81 の情報量とその表示領域の広さを状況に応じて変更可能である。

20

【0109】

図 24 及び図 25 は本発明の第 3 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を一部変更して、進行状況報知画像 81 の表示 / 非表示を切り換える進行状況報知切換手段 78 を設けた例を示している。

【0110】

図 24 に示すように、進行状況報知切換手段（表示切換手段）78 は、切換操作報知制御手段 78 a 等を備え、演出制御基板 43 に設けられており、例えば遊技者による十字キー（特定操作手段）15 の操作に基づいて進行状況報知画像 81 の表示 / 非表示を切り換え可能となっている。

30

【0111】

切換操作報知制御手段 78 a は、遊技者操作により進行状況報知画像 81 を非表示に切り換え、又は非表示の状態から進行状況報知画像 81 を表示可能である旨を報知する切換操作報知画像 91 の表示制御を行うものである。切換操作報知画像 91 は、例えば進行状況報知画像 81 が表示されているか否かに応じて複数種類設けられている。図 25（a）に示す切換操作報知画像 91 a は、進行状況報知画像 81 が表示されている場合に非表示への切り換えが可能である旨を報知するもので、切換操作に用いる十字キー 15 のうちの例えば左キー 15 c を示すイラストと、「演出進行状況非表示」の文言とで構成されている。なお、切換操作報知画像 91 a は例えば変更操作報知画像 85 と一体化した状態で画像表示手段 22 に表示される。

40

【0112】

また、図 25（b）に示す切換操作報知画像 91 b は、演出図柄変動演出中にも拘わらず進行状況報知画像 81 が表示されていない場合に進行状況報知画像 81 を表示させることが可能である旨を報知するもので、切換操作に用いる十字キー 15 のうちの例えば右キー 15 d を示すイラストと、「演出進行状況表示」の文言とで構成されている。

【0113】

画像表示手段 22 に切換操作報知画像 91 a が表示されている状態（図 25（a））で遊技者が左キー 15 c を操作すると、画像表示手段 22 に表示されていた進行状況報知画像 81 が画面から消去され、例えば演出図柄表示手段 38、第 2 特別保留個数表示手段 39 等の表示領域が拡大及び / 又は移動する（図 25（b））。また、画像表示手段 22 に

50

切換操作報知画像 9 1 b が表示されている状態（図 2 5（b））で遊技者が右キー 1 5 d を操作すると、画像表示手段 2 2 の例えば下部側に進行状況報知画像 8 1 が表示され、例えば演出図柄表示手段 3 8、第 2 特別保留個数表示手段 3 9 等の表示領域が縮小及び／又は移動する（図 2 5（a））。

【0 1 1 4】

このように、例えば遊技者操作により進行状況報知画像 8 1 の表示／非表示を切り換え可能とすることにより、例えば遊技者が必要と感じた場合にのみ進行状況報知画像 8 1 を表示し、それ以外は演出図柄変動演出に広い表示領域を割り当てることができる。

【0 1 1 5】

なお、本実施形態では進行状況報知画像 8 1 の全部（ここでは全体表示態様の全部）の表示／非表示を切換可能としたが、進行状況報知画像 8 1 の一部（例えば全体表示態様の一部）の表示／非表示を切換可能としてもよい。

10

【0 1 1 6】

図 2 6 は本発明の第 4 の実施形態を例示し、第 1、第 2 の実施形態を一部変更して、演出の構成とその一部の拡大とを共に表示する部分拡大表示態様に切換可能に構成した例を示している。

【0 1 1 7】

本実施形態の進行状況報知画像 8 1 における部分拡大画像 Z（図 2 6（b））は、第 2 の実施形態における簡易全体画像 X b（図 2 2（b））と、第 1、第 2 の実施形態における詳細画像 Y（例えば図 1 6 に示す通常変動詳細画像 Y 1）とを結合したものである。本実施形態では、進行状況報知態様変更手段 7 6 の制御により、遊技者操作に基づいて、簡易全体画像 X b による進行状況報知画像 8 1 と、部分拡大画像 Z による進行状況報知画像 8 1 とに変更可能となっている。

20

【0 1 1 8】

また、変更操作報知制御手段 7 6 a の制御により、遊技者操作に基づいて、進行状況報知画像 8 1 の表示態様を、簡易全体画像 X b を用いた簡易全体表示態様（図 2 6（a））と、部分拡大画像 Z を用いた部分拡大表示態様（図 2 6（b））とに変更可能となっている。

【0 1 1 9】

変更操作報知画像 8 5 は、例えば進行状況報知画像 8 1 の表示態様に応じて複数種類（ここでは 2 種類）設けられている。全体表示態様の場合に表示される変更操作報知画像 8 5 f は、部分拡大表示態様への変更が可能である旨を報知するもので、図 2 6（a）に示すように、変更操作に用いる十字キー 1 5 のうちの例えば下キー 1 5 b を示すイラストと、「部分拡大表示 ON」の文言とで構成されている。部分拡大表示態様の場合に表示される変更操作報知画像 8 5 g は、全体表示態様への変更、即ち部分拡大表示を終了することが可能である旨を報知するもので、図 2 6（b）に示すように、変更操作に用いる十字キー 1 5 のうちの例えば下キー 1 5 b を示すイラストと、「部分拡大表示 OFF」の文言とで構成されている。

30

【0 1 2 0】

このように、演出の構成とその一部の拡大とを共に表示する部分拡大表示態様に切換可能とすることで、進行状況報知画像 8 1 の表示領域は広がるが、遊技者にとってより分かりやすい表示が可能となる。

40

【0 1 2 1】

図 2 7 は本発明の第 5 の実施形態を例示し、演出図柄の変動パターンとしてリーチ演出から開始される特別リーチ変動パターンを設けた例を示している。

【0 1 2 2】

図 2 7 に示す特別ノーマルリーチ 1 変動パターンは、図 1 1 に示すノーマルリーチ 3 変動パターンにおけるリーチ成立後と略同様に構成されており、リーチが成立した状態から変動が開始され、N リーチ 1 演出後に中図柄が停止して外れ演出態様となった後、次変動予告期間が設けられている。

50

【 0 1 2 3 】

また、図 2 7 に示す特別ノーマルリーチ 2 変動パターンは、図 1 1 に示すノーマルリーチ 4 変動パターンにおけるリーチ成立後と略同様に構成されており、リーチが成立した状態から変動が開始され、Nリーチ 2 前半演出、Nリーチ 2 後半演出が第 3 予告期間を挟んで実行され、その後中図柄が停止するようになっている。

【 0 1 2 4 】

このように、リーチ成立前の通常変動演出を行わず、リーチ演出から開始される変動パターンを設けてもよい。

【 0 1 2 5 】

図 2 8 は本発明の第 6 の実施形態を例示し、演出図柄が外れ演出態様で停止した後、その特別図柄変動期間が終了するまでに次変動演出期間を設け、その次変動演出期間に、次の図柄変動における変動パターンの一部を実行するように構成した例を示している。

10

【 0 1 2 6 】

図 2 8 の例では、図 2 7 に示す特別ノーマルリーチ 2 変動パターンによる演出図柄変動のうちの Nリーチ前半演出を、その前の特別図柄変動期間の次変動演出期間に実行するように構成されている。なお、次の図柄変動における変動パターンの種類については、先読み判定結果に基づく保留増加コマンド（図 6 参照）により予め知ることができる。

【 0 1 2 7 】

図 2 9 ~ 図 3 3 は本発明の第 7 の実施形態を例示する。この実施形態では、図 2 9、図 3 0 に示すように、画像表示手段 2 2 は予告演出画像表示手段 1 3 5 と報知画像表示手段 1 3 6 とを備え、上皿カパー（供給皿カパー）1 3 は第 1 演出操作装置 1 2 0 と第 2 演出操作装置 1 3 0 とを備えている。

20

【 0 1 2 8 】

予告演出画像表示手段 1 3 5 は演出図柄表示手段 3 8 の演出図柄の変動中等の所要時期に所定の予告演出表示を行うもので、演出図柄表示手段 3 8 の下側等の所定位置に設けられており、所定の予告演出が選択された場合に、その予告演出に対応する演出画像を表示するように構成されている。

【 0 1 2 9 】

そして、この予告演出画像表示手段 1 3 5 は、例えば複数種類の予告演出の内の第 1 操作演出が選択された場合には、その第 1 操作演出中の操作可能期間内に遊技者が第 1 演出操作装置 1 2 0 を所定回数操作することにより、その第 1 演出操作装置 1 2 0 に対応する予告演出画像を表示するように構成されている。

30

【 0 1 3 0 】

報知画像表示手段 1 3 6 は第 1 操作演出及び第 2 操作演出における操作可能期間中に遊技者に対して第 1 演出操作装置 1 2 0 及び第 2 演出操作装置 1 3 0 の操作を促す報知を行うもので、演出図柄表示手段 3 8 の下側等の所定位置に設けられている。即ち、報知画像表示手段 1 3 6 は、第 1 操作演出の操作可能期間中に「チャンスボタンを連打しろ！」等の文言と押しボタンが押されるアニメーション画像とからなる第 1 操作誘導画像を表示して第 1 演出操作装置 1 2 0 の操作を促し、第 2 操作演出の操作可能期間中に「パトランプボタンを押せ！」等の文言とドーム型の押しボタンが押されるアニメーション画像とからなる第 2 操作誘導画像を表示して第 2 演出操作装置 1 3 0 の操作を促すように構成されている。

40

【 0 1 3 1 】

第 1 演出操作装置 1 2 0 は押しボタン式の操作手段 1 4 0 を有し、第 1 操作演出中の操作可能期間内に操作手段 1 4 0 を所定回数有効に操作したときに、予告演出画像表示手段 1 3 5 に所定の予告演出画像を表示する第 1 予告演出処理が実行されるようになっている。第 2 演出操作装置 1 3 0 は回転灯 1 4 1 を押圧操作する回転灯式になっている。

【 0 1 3 2 】

第 1 演出操作装置 1 2 0 は、図 3 1、図 3 2 に示すように、第 1 位置 Xc（原点位置、初期位置）と第 2 位置 Yc（押圧位置、検出位置）との間で操作可能な操作手段 1 4 0 と

50

、この操作手段１４０を第１位置Ｘｃと第２位置Ｙｃとの間で操作可能に支持する支持手段１４２と、操作手段１４０を第１位置Ｘｃに付勢する付勢手段１４３と、操作手段１４０の第２位置Ｙｃへの操作を検出する検出手段１４４と、検出手段１４４が操作手段１４０の操作を検出したときに操作手段１４０を発光させる発光手段１４５と、操作手段１４０の第１位置Ｘｃと第２位置Ｙｃとの間の操作範囲内で操作手段１４０の動き以外の喚起要素により遊技者に操作感覚を喚起させる操作感覚喚起手段１４６とを備えている。

【０１３３】

なお、図３１においては、第１位置Ｘｃ、第２位置Ｙｃは操作手段１４０の操作部１５３の頂部に対応する位置としているが、第１位置Ｘｃは操作手段１４０が通常保持される原点位置、初期位置を意味し、第２位置Ｙｃは操作手段１４０を押圧限界まで押圧したときの押圧位置、検出位置を意味するものである。

10

【０１３４】

支持手段１４２は遮光性を有する合成樹脂製の第１支持体１４７と、この第１支持体１４７の下側に係合爪等を介して着脱自在に連結された第２支持体１４８とを有する。第１支持体１４７は上向きに開口する上向き開放状であって、上端側の外周に形成された鏝部１４９と、下側を閉塞する支持壁部１５０とを一体に備え、上皿カバー１３の開口部１５１内に着脱自在に固定されている。

【０１３５】

操作手段１４０は光透過性を有する合成樹脂製であって、上面側に操作部１５３を有する倒立有底円筒状に構成され、支持壁部１５０上で第１支持体１４７内に上下方向に移動可能に配置されている。なお、この操作手段１４０は第２位置Ｙｃまで移動したときにその下端が第１支持体１４７の支持壁部１５０に当接する。

20

【０１３６】

操作手段１４０内には遮光性を有する合成樹脂製の支持部材１５４が固定されている。この支持部材１５４は操作部１５３の下側に位置する上壁部１５６と、この上壁部１５６から下方へと突出する複数個の突出部１５７及び係合爪１５８とを一体に備え、上壁部１５６の外周の係合爪１５８を介して操作手段１４０内に着脱自在に固定されている。突出部１５７と係合爪１５８は周方向に交互に略等配位置にあり、支持壁部１５０に形成された通孔から下側へと挿通されている。係合爪１５８は操作手段１４０が第１位置Ｘｃのときに支持手段１４２の支持壁部１５０に下側から係合する。

30

【０１３７】

操作手段１４０の操作部１５３と支持部材１５４の上壁部１５６との間には、光透過性又は半透過性を有する装飾シート１５９と、この装飾シート１５９の下側で光を乱反射させる乱反射板１６０とが上下に介在されている。

【０１３８】

検出手段１４４は非接触式の透過型フォトセンサ等により構成され、操作手段１４０が第２位置Ｙｃまで移動したときに、操作手段１４０側の被検出部１６１を光学的に検出するようになっている。この検出手段１４４は支持壁部１５０上の基板１６３に設けられ、また被検出部１６１は支持部材１５４の上壁部１５６の下側に設けられている。検出手段１４４は操作手段１４０を第２位置Ｙｃまで操作したときに外部の演出制御基板に対して検出信号を出力し、また発光手段１４５に発光信号を出力するようになっている。

40

【０１３９】

付勢手段１４３はコイルバネ等のバネ１６２により構成され、支持部材１５４の上壁部１５６と支持壁部１５０との間に介在され、常時、操作手段１４０を第１位置Ｘｃへと付勢するようになっている。従って、操作手段１４０は付勢手段１４３の付勢により係合爪１５８が支持壁部１５０の下側に係合して第１位置Ｘｃに保持された状態にある。

【０１４０】

発光手段１４５は検出手段１４４の外周で基板１６３に装着された１個又は複数個のＬＥＤにより構成され、検出手段１４４が操作手段１４０の操作を検出したときに、ＬＥＤが発光して操作手段１４０の操作部１５３を発光させるようになっている。なお、上壁部

50

156にはLEDの光軸に対応して通孔（図示省略）が形成され、その通孔を通過する光により操作部153を発光させるようになっている。

【0141】

操作感覚喚起手段146は操作手段140を付勢手段143に抗して第1位置Xcから第2位置Ycへと操作したときに、その操作手段140の動き以外の機械的抵抗によって遊技者に操作感覚を喚起させるためのものであって、支持手段142側に周方向に略等配に配置された抵抗付与部166と、抵抗付与部166に対応して操作手段140側に設けられ且つ操作手段140の操作方向に略直交する方向から抵抗付与部166に対して弾性的に摺動自在に押圧する弾性押圧部167とを備えている。

【0142】

なお、この操作感覚喚起手段146は操作手段140側に抵抗付与部166を設け、支持手段142側に弾性押圧部167を設けてもよい。操作手段140は付勢手段143の付勢力に抗して押圧するため、操作時にその付勢手段143による抵抗が増加するが、操作手段140の操作感覚を喚起する上では、その抵抗の増加は無視できる程度である。

【0143】

抵抗付与部166は第2支持体148の傾斜部168に形成され且つ下側になるほど第2支持体148の中心側に接近する段階部169a～169cが上下方向に複数個設けられている。なお、段階部169aの上側に傾斜面168aが設けられている。一方、弾性押圧部167は突出部157の下端部に固定された保持ケース170と、この保持ケース170内に組み込まれた押圧体171と、保持ケース170内に組み込まれ且つ押圧体171を抵抗付与部166側に付勢するバネ172とを備えている。

【0144】

そして、操作感覚喚起手段146は操作手段140を第1位置Xcから第2位置Ycへと操作したときに、図33(a)(b)に示すように、操作手段140が第1位置Xcから第2位置Ycへと移動するに伴って押圧体171が抵抗付与部166の各段階部169a～169cに順次乗り上がる毎に機械的な操作抵抗が段階的に増加するため、遊技者に対して操作手段140の操作感覚を体感させるようになっている。

【0145】

なお、逆に操作手段140が付勢手段143の付勢により第2位置Ycから第1位置Xcへと復帰する場合には、操作手段140の第1位置Xcへの移動に伴って操作感覚喚起手段146による操作抵抗が段階的に減少する。従って、付勢手段143の付勢により操作手段140を第1位置Xcへと容易に戻すことができる。

【0146】

このパチンコ機において、特別図柄等の変動中に実行される操作演出には、第1操作演出と第2操作演出との二種類があり、演出図柄の変動中の予告演出抽選処理の抽選結果によって各操作演出が行われる。第1操作演出では、第1演出操作装置120の操作により予告演出画像表示手段135が所定の予告演出画像を表示し、第2操作演出では、第2演出操作装置130の操作により回転灯141が作動する。

【0147】

第1操作演出に当選した場合には、演出図柄の変動開始と同時に又はその後の所定のタイミングで第1操作演出の操作可能期間となり、予告演出画像表示手段135に未操作時画像、例えば回転する矢とそれに狙いを定めた弓矢の画像が表示されると共に、報知画像表示手段136に「チャンスボタンを連打しろ！」等の文言と円形状の操作手段140が押されるアニメーション画像とによる第1操作誘導画像が表示される。

【0148】

第1操作可能期間中に遊技者が第1演出操作装置120を操作すると、検出手段144がその操作を検出して検出信号を出力する。そして、この第1操作可能期間中での第1演出操作装置120の操作が所定回数になれば、予告演出画像表示手段135にその操作時画像が表示される。

【0149】

10

20

30

40

50

このように第1演出操作装置120は第1操作演出の際に使用する。この第1演出操作装置120において、操作手段140は通常付勢手段143の付勢により第1位置Xcにあり、被検出部161が検出手段144から離れている。このため検出手段144は非検出状態にある。

【0150】

そこで、遊技者が操作手段140を付勢手段143に抗して下方へと図31のA矢示方向に押圧すると、操作手段140が支持手段142の第1支持体147内で下方へと下降し、下限の第2位置Ycまで達したときに操作手段140の下端が支持壁部150に当接して停止する。

【0151】

操作手段140の押圧に伴って被検出部161が下降して、操作手段140が第2位置Ycに達したときに、図31に二点鎖線で示すように被検出部161が検出手段144の光を遮光するため、検出手段144が操作手段140の操作を検出して検出信号を出力する。そして、検出手段144が操作手段140の操作を検出すると、発光手段145が発光してその光により操作手段140の操作部153の略全面が発光する。

【0152】

一方、操作手段140を第1位置Xcから第2位置Ycへと操作する間に操作感覚喚起手段146が働くため、操作手段140の第1位置Xcと第2位置Ycとの間の操作範囲が大の場合でも、この操作感覚喚起手段146の働きにより、遊技者は操作手段140を操作するときの手応えを体感することができる。従って、遊技者は手応えを実感しながら操作手段140を積極的に操作できるので、遊技者の遊技意欲を向上させることが可能である。

【0153】

即ち、第1位置Xcの操作手段140をA矢示方向に操作すると、この操作手段140と一体に操作感覚喚起手段146の弾性押圧部167側が下降して、その弾性押圧部167の押圧体171が抵抗付与部166の傾斜面168aを経て各段階部169a~169cを順次乗り越えながら下方へと摺動する。

【0154】

そのため図33(a)に示すように押圧体171が傾斜面168aから各段階部169a~169cを通過する毎にバネ172の圧縮量が大となり、抵抗付与部166と弾性押圧部167との間の操作抵抗が図33(c)に示すように増加して行く。

【0155】

従って、このような操作感覚喚起手段146を設けておけば、遊技者は第1位置Xcから第2位置Ycまでの操作手段140の操作範囲が大であっても、操作手段140の動き以外の操作抵抗の増加という喚起要素の変化により操作手段140の操作の手応えを体感することができる。

【0156】

図34は本発明の第8の実施形態を例示する。この操作感覚喚起手段146は操作手段140の操作時に操作抵抗が無段階に連続的に増加する連続増加式であって、抵抗付与部166が傾斜部168の所定勾配の傾斜面168aによって構成されており、その傾斜面168aを弾性押圧部167の押圧体171が摺動するようになっている。なお、傾斜面168aの勾配は、第2位置Ycに接近するに従って無段階的に大にしてもよい。他の構成は第1の実施形態と同様である。

【0157】

このように抵抗付与部166を所定勾配の傾斜面168aによって構成すれば、操作手段140の押圧操作によって操作抵抗を所定の割合で連続的に増加させることができる。従って、操作感覚喚起手段146による操作抵抗の増加は、段階的な増加、連続的な増加の何れであってもよい。

【0158】

また抵抗付与部166を傾斜面168aによって構成すれば、単に操作抵抗が連続的に

10

20

30

40

50

変化するだけでなく、操作手段 140 に対する操作力を解除したときに、操作感覚喚起手段 146 により抵抗付与部 166 の傾斜角度に応じた分力が操作手段 140 の戻し方向に加わるため、操作手段 140 の操作力を解除した後、その操作感覚喚起手段 146 に生じる分力により操作手段 140 の第 1 位置 Xc への戻りを補助することができる。

【0159】

図 35、図 36 は本発明の第 9 の実施形態を例示する。この操作感覚喚起手段 146 は操作手段 140、支持手段 142 の略中央部に配置されている。即ち、操作感覚喚起手段 146 の抵抗付与部 166 は円柱状であって、断面円形状の段階部 169a ~ 169c を上下方向に複数個備え、操作手段 140 の略中央部に配置されている。各段階部 169a ~ 169c は下側から上側へと順次大径となっている。円柱状の抵抗付与部 166 の下端に板状の被検出部 161 が設けられている。

10

【0160】

操作感覚喚起手段 146 の弾性押圧部 167 は第 1 支持体 147 の支持壁部 150 に設けられている。第 1 支持体 147 の支持壁部 150 には、抵抗付与部 166 が挿通可能な通孔 174 が中央部に設けられ、その通孔 174 の周囲に複数の弾性押圧部 167 が周方向に略等配に設けられている。

【0161】

弾性押圧部 167 は通孔 174 に嵌め込んで支持壁部 150 に固定された環状基部 175 と、この環状基部 175 から起立して抵抗付与部 166 の外周側に突出する複数の押圧片 176 とを備え、板バネ等の弾性を有する素材により構成されている。

20

【0162】

検出手段 144 は基板 163 を介して第 2 支持体 148 に下側から取り付けられ、抵抗付与部 166 の下端側の被検出部 161 を検出するようになっている。他の構成は各実施形態と同様である。

【0163】

この場合には、操作手段 140 を押圧すると、操作感覚喚起手段 146 の弾性押圧部 167 が抵抗付与部 166 の各段階部 169a ~ 169c に順次接触するため、操作手段 140 の下降に伴って各段階部 169a ~ 169c 毎に操作抵抗が増大する。従って、第 1 の実施形態の場合と同様に、遊技者は操作手段 140 の操作の手応えを体感することができる。

30

【0164】

また検出手段 144、操作感覚喚起手段 146 を操作手段 140、支持手段 142 の内側の略中央側に配置できるので、第 1 演出操作装置 120 全体の大型化を防止することができる。更に操作感覚喚起手段 146 の抵抗付与部 166 の一部を、検出手段 144 用の被検出部 161 として利用できる。

【0165】

なお、抵抗付与部 166 の各段階部 169a ~ 169c は、各押圧片 176 と対向する対向面が偏平状であってもよい。従って、周方向に 3 個の押圧片 176 がある場合には、各段階部 169a ~ 169c の断面形状は略三角形となる。また抵抗付与部 166 は断面円形状、断面三角形等のテーパ状とし、各押圧片 176 が上下方向の傾斜面に接触するようにしてもよい。

40

【0166】

図 37 ~ 図 39 は本発明の第 10 の実施形態を例示する。この操作感覚喚起手段 146 は、図 37、図 38 に示すように、操作手段 140 を第 1 位置 Xc から第 2 位置 Yc へと操作するときに、操作手段 140 が所定量移動する毎に操作手段 140 に操作抵抗が間欠的に加わるようにしたものである。

【0167】

即ち、この操作感覚喚起手段 146 は、操作手段 140 から支持壁部 150 の下側に突出する突出部 157 と、第 2 支持体 148 に支軸 179 で枢着された複数の衝撃片 180a ~ 180c とを周方向に略等配に複数組備え、操作手段 140 を第 1 位置 Xc から第

50

2 位置 Y c へと操作する間に、突出部 1 5 7 が衝撃片 1 8 0 a ~ 1 8 0 c の受け部 1 8 1 に衝突する毎に操作手段 1 4 0 に所定の衝撃を与えながら、各衝撃片 1 8 0 a ~ 1 8 0 c が順次突出部 1 5 7 から逃げて側面に接触するようになっている。

【0168】

例えば、操作手段 1 4 0 の 1 操作毎に 3 回の衝撃を加える場合には、操作手段 1 4 0 の突出部 1 5 7 に対応して 3 個の衝撃片 1 8 0 a ~ 1 8 0 c が設けられている。各衝撃片 1 8 0 a ~ 1 8 0 c は操作手段 1 4 0 の突出部 1 5 7 を一時的に受けて操作手段 1 4 0 側に衝撃を発生させる受け部 1 8 1 と、突出部 1 5 7 が受け部 1 8 1 に衝突した後に突出部 1 5 7 の下降により衝撃片 1 8 0 a ~ 1 8 0 c を支軸 1 7 9 廻りに外側に逃がす逃がし部 1 8 3 と、受け部 1 8 1 が突出部 1 5 7 の下側に突出するように衝撃片 1 8 0 a ~ 1 8 0 c を付勢する重錘 1 8 2 とを備え、支軸 1 7 9 廻りに突出部 1 5 7 に対して遠近方向に移動自在に支持されている。他の構成は各実施形態と同様である。

10

【0169】

この実施形態では、操作手段 1 4 0 を下方へと A 矢示方向に押圧操作したときに、その操作手段 1 4 0 と一体に突出部 1 5 7 が第 1 位置 X c から第 2 位置 Y c へと下降する。そして、突出部 1 5 7 が第 2 位置 Y c まで下降する間に、突出部 1 5 7 が図 3 8 の二点鎖線、図 3 9 (a) ~ (c) に夫々示すように、各衝撃片 1 8 0 a ~ 1 8 0 c の受け部 1 8 1 に衝突する。

【0170】

突出部 1 5 7 が衝突する都度、各衝撃片 1 8 0 a ~ 1 8 0 c は受け部 1 8 1 で突出部 1 5 7 を一時的に受け止めながら、逃がし部 1 8 3 の逃がし作用により重錘 1 8 2 の抵抗に抗して外側へと支軸 1 7 9 廻り後退して突出部 1 5 7 の下方側への通過を許容する。

20

【0171】

そのため突出部 1 5 7 が各衝撃片 1 8 0 a ~ 1 8 0 c の受け部 1 8 1 に衝突する毎に、突出部 1 5 7 を介して操作手段 1 4 0 に衝撃が加わることとなり、その衝撃によって遊技者に対して操作感覚を惹起させることができる。

【0172】

また突出部 1 5 7 が各衝撃片 1 8 0 a ~ 1 8 0 c に衝突した後は、衝撃片 1 8 0 a ~ 1 8 0 c が突出部 1 5 7 から後退するため、操作手段 1 4 0 に衝撃が間欠的に加わるものの、操作手段 1 4 0 の操作量の増加に伴って負荷が極端に増加するようなことはない。従って、遊技者は大きな負荷変動を伴うことなく比較的軽快に操作手段 1 4 0 を操作することができる。

30

【0173】

図 4 0 ~ 図 4 2 は本発明の第 1 1 の実施形態を例示する。この操作手段 4 0 1 は、図 4 0、図 4 1 に示すように、操作部 1 5 3 と、この操作部 1 5 3 を支持する操作軸 1 8 4 とを備えている。操作軸 1 8 4 はその基部側が上皿カバー 1 3 内の支持部材 1 8 5 に軸受等の支持機構 1 8 6 を介して軸心廻りに正逆方向に回転自在に支持されている。なお、支持部材 1 8 5、支持機構 1 8 6 により支持手段 1 4 2 が構成されている。

【0174】

操作手段 4 0 1 は付勢手段 1 4 3 により第 1 位置 X c に付勢されており、第 1 位置 X c とその左右両側の左第 2 位置 Y c 1 及び右第 2 位置 Y c 2 との間で操作軸 1 8 4 廻りに正逆方向に回転操作可能である。この操作手段 4 0 1 の周辺近傍には、図 4 1 に示すように、操作手段 4 0 1 の左第 2 位置 Y c 1、右第 2 位置 Y c 2 への操作を検出する左検出手段 1 4 4 a、右検出手段 1 4 4 b と、操作手段 4 0 1 の第 1 位置 X c から左第 2 位置 Y c 1、右第 2 位置 Y c 2 への操作を遊技者に体感させる操作感覚喚起手段 1 4 6 とが設けられている。

40

【0175】

付勢手段 1 4 3 は操作手段 4 0 1 を第 1 位置 X c に付勢する二つの付勢バネ 1 4 3 a、1 4 3 b を有し、通常はこの二つの付勢バネ 1 4 3 a、1 4 3 b により操作手段 4 0 1 を第 1 位置 X c に弾性的に保持するようになっている。各付勢バネ 1 4 3 a、1 4 3 b は操

50

作軸 184 のバネ掛け部 187 と、支持部材 185 側のバネ掛け部 188a, 188b との間に設けられている。

【0176】

左検出手段 144a、右検出手段 144b は左第 2 位置 Yc1、右第 2 位置 Yc2 に対応しており、操作軸 184 の被検出部 161 を介して操作手段 401 の操作を検出するようになっている。なお、付勢バネ 143a, 143b には引張バネが使用されているが、この引張バネに代えて弦巻バネ等を使用してもよい。また付勢バネ 143a, 143b は 1 個で構成することも可能である。

【0177】

操作感覚喚起手段 146 は、操作軸 184 に固定された抵抗付与部 166 と、支持部材 185 側に設けられ且つ抵抗付与部 166 へと弾性的に押圧する弾性押圧部 167 とを備えている。抵抗付与部 166 は操作軸 184 に固定された抵抗付与板 189 に設けられており、操作手段 401 の第 1 位置 Xc に対応する原点部 190 と、この原点部 190 の両側に略対称に形成された左段階部 191a 及び右段階部 191b が設けられている。

10

【0178】

左段階部 191a 及び右段階部 191b は、図 41、図 42 に示すように、操作軸 184 廻りに複数個の段階部 192a ~ 192c を有し、その各段階部 192a ~ 192c は原点部 190 から両側に離れるに従って操作軸 184 の中心からの距離が段階的に大になる円弧状に形成されている。なお、各段階部 192a ~ 192c は原点部 190 から両側に離れるに従って操作抵抗が大になる構造であれば、円弧状である必要はない。

20

【0179】

弾性押圧部 167 は押圧ローラ等の押圧体 171 と、この押圧体 171 を支持する押圧支持体 193 と、この押圧支持体 193 を介して押圧体 171 を抵抗付与部 166 側に付勢する付勢バネ 194 とを有する。押圧体 171 は押圧支持体 193 の先端部に支軸 179 を介して回動自在に支持され、押圧支持体 193 は支持部材 185 に枢軸 195 を介して支持されている。付勢バネ 194 は引張バネ式である。

【0180】

なお、弾性押圧部 167 は押圧ローラ等の押圧体 171 を抵抗付与部 166 側に押圧できる構造であればよく、回動又は揺動式の押圧支持体 193 に設ける他、操作軸 184 に対して遠近方向に直線的に始動可能な押圧支持体 193 の先端部に設けてもよい。

30

【0181】

この実施形態では、操作手段 401 は操作軸 184 廻りに正転方向 B1 又は逆転方向 B2 に操作可能であり、操作手段 401 を正転方向 B1 に左第 2 位置 Yc1 まで操作したときに左検出手段 144a が、また操作手段 401 を逆転方向 B2 に右第 2 位置 Yc2 まで操作したときに右検出手段 144b が夫々操作手段 401 の操作を検出して、その検出信号を演出制御基板等に送信する。従って、演出制御基板側では、遊技者が操作手段 401 を操作するときの操作方向の違いに応じて、演出画像、その他により異なる演出を行うことも可能である。勿論、操作手段 401 の操作方向の如何に拘わらず同じ演出を行ってもよい。

【0182】

40

操作手段 401 は通常は第 1 位置 Xc に保持されており、また操作感覚喚起手段 146 はその押圧体 171 が原点部 190 に対応している。そこで、操作手段 401 を操作軸 184 廻りに左第 2 位置 Yc1 側又は右第 2 位置 Yc2 側へと回動操作すると、操作手段 401 の回動に伴い押圧体 171 が付勢バネ 194 に抗して左段階部 191a 又は右段階部 191b の各段階部 192a ~ 192c 上に順次乗り上がる。そして、押圧体 171 が左段階部 191a 又は右段階部 191b の各段階部 192a ~ 192c に順次乗り上がる度に操作抵抗が増加するため、その操作抵抗の増加により操作手段 401 の操作の手応えを体感することができる。

【0183】

左第 2 位置 Yc1 又は右第 2 位置 Yc2 で操作手段 401 に対する操作力を解除するか

50

、又は第 1 位置 X c へと軽く操作すれば、操作手段 4 0 1 は付勢バネ 1 4 3 a , 1 4 3 b の付勢により操作軸 1 8 4 廻りに第 1 位置 X c へと戻る。このときには操作手段 4 0 1 が第 1 位置 X c に戻るに伴って操作感覚感喚起手段 1 4 6 による操作抵抗が小さくなる。

【 0 1 8 4 】

このように操作軸 1 8 4 廻りに正逆の二方向に回動操作可能な操作手段 4 0 1 の場合にも、遊技者は操作感覚喚起手段 1 4 6 により操作感覚を体感することができる。従って、操作手段 4 0 1 は押圧式又は直線移動式に限らず、回動操作式でも同様に実施することが可能である。

【 0 1 8 5 】

図 4 3 ~ 図 4 9 は本発明の第 1 2 の実施形態を例示する。前枠 4 の前側には、図 4 3 ~ 図 4 5 に示すように、ガラス扉 7 と前面板 8 とを一体化した前扉 1 9 7 が開閉自在に配置されており、その前扉 1 9 7 の前面側の左右方向の一側部の下部側に、横軸 1 9 8 廻りに前後方向に回動操作可能な操作手段 4 0 2 が設けられている。

【 0 1 8 6 】

操作手段 4 0 2 は突出体の一例である可動体を構成するものであり、横軸 1 9 8 から上側に起立する第 1 位置 X c (原点位置、初期位置) と、第 1 位置 X c から横軸 1 9 8 廻りに手前側に倒れる第 2 位置 Y c (操作位置、検出位置) と、収納軸 1 9 9 廻りに遊技機本体 2 0 0 の前面側に沿って内側に倒して収納する第 3 位置 Z (収納位置) とに夫々操作可能になっている。

【 0 1 8 7 】

この操作手段 4 0 2 の基部側には、図 4 3 ~ 図 4 7 に示すように、操作手段 4 0 2 を第 1 位置 X c に付勢する付勢手段 1 4 3 と、操作手段 4 0 2 の第 2 位置 Y c への操作を検出する検出手段 1 4 4 と、操作手段 4 0 2 の第 1 位置 X c から第 2 位置 Y c への操作を遊技者に体感させる操作感覚喚起手段 1 4 6 と、収納時に操作手段 4 0 2 の収納位置側への屈曲を許容する屈曲許容手段 2 0 1 とが設けられている。前扉 1 9 7 にはその下部側の一侧に支持基部 2 0 2 が設けられ、この支持基部 2 0 2 の左右一対のブラケット 2 0 3 間に横軸 1 9 8 を介して操作手段 4 0 2 が前後方向に回動自在に枢支されている。

【 0 1 8 8 】

操作手段 4 0 2 は、図 4 6 、図 4 7 に示すように、横軸 1 9 8 により枢支された基部部材 2 0 4 と、この基部部材 2 0 4 に収納軸 1 9 9 を介して屈折可能に連結された操作部材 2 0 5 と、この操作部材 2 0 5 の上端側に設けられた装飾部 2 0 6 とを備えている。

【 0 1 8 9 】

屈曲許容手段 2 0 1 は基部部材 2 0 4 と操作部材 2 0 5 との間に設けられている。基部部材 2 0 4 は横軸 1 9 8 廻りに一体回動可能に支持された内部材 2 0 7 と外部材 2 0 8 とを有し、筒状の外部材 2 0 8 内に内部材 2 0 7 が設けられている。操作部材 2 0 5 は連結部 2 0 9 , 2 1 0 及び収納軸 1 9 9 を介して内部材 2 0 7 に屈折可能に連結され、また外部材 2 0 8 に螺合する固定ナット 2 1 1 により外部材 2 0 8 に屈折不能に固定されている。

【 0 1 9 0 】

内部材 2 0 7 の連結部 2 0 9 は前後に偏平状である。操作部材 2 0 5 の連結部 2 1 0 は内部材 2 0 7 の連結部 2 0 9 を前後両側から挟む二股状であって、上下方向の長孔 2 1 2 が形成されている。収納軸 1 9 9 は横軸 1 9 8 と平面視略直角の前後方向に配置されており、この収納軸 1 9 9 は内部材 2 0 7 の連結部 2 0 9 に挿通されると共に、操作部材 2 0 5 の連結部 2 1 0 の長孔 2 1 2 に挿通されている。

【 0 1 9 1 】

外部材 2 0 8 は固定ナット 2 1 1 が螺合するネジ部 2 1 3 と、このネジ部 2 1 3 の収納位置側に形成された切り欠き部 2 1 4 とを有する。固定ナット 2 1 1 はキャップ状であって、外部材 2 0 8 のネジ部 2 1 3 に螺合して締め付けたときに操作部材 2 0 5 の連結部 2 1 0 を内部材 2 0 7 側に押圧して、操作部材 2 0 5 を基部部材 2 0 4 に対して屈折不能に固定し、ネジ部 2 1 3 との螺合を解除したときに操作部材 2 0 5 の基部部材 2 0 4 に対す

10

20

30

40

50

る固定を解除するようになっている。切り欠き部 2 1 4 は第 1 位置 X c の操作部材 2 0 5 の連結部 2 1 0 に対応してネジ部 2 1 3 の第 3 位置 Z 側に設けられている。

【 0 1 9 2 】

付勢手段 1 4 3 は収納軸 1 9 9 の外周側に巻回された弦巻式の付勢バネ 1 4 3 c を備え、その付勢バネ 1 4 3 c の一端は内部材 2 0 7 に係止され、他端は支持基部 2 0 2 に係止されている。なお、操作手段 4 0 2 は第 1 位置 X c と第 2 位置 Y c との操作許容範囲内で前後方向に操作可能であり、支持基部 2 0 2 内には操作手段 4 0 2 の回動を操作許容範囲内に規制する規制手段（図示省略）が設けられている。

【 0 1 9 3 】

検出手段 1 4 4 は非接触式であって、支持基部 2 0 2 内に配置されており、被検出部 1 6 1 を介して操作手段 4 0 2 の操作を検出するようになっている。被検出部 1 6 1 は板状であり、外部材 2 0 8 と内部材 2 0 7 との間に介在され、収納軸 1 9 9 廻りに操作手段 4 0 2 と一体に回動可能に設けられている。

【 0 1 9 4 】

操作感覚喚起手段 1 4 6 は操作手段 4 0 2 の第 1 位置 X c から第 2 位置 Y c への操作を機械音により遊技者に体感させるためのものであって、図 4 8 に示すように、横軸 1 9 8 廻りに複数個の弾き部 2 1 5 a を有する弾き部材 2 1 5 と、この弾き部材 2 1 5 の弾き部 2 1 5 a により弾かれて機械音を発生する音発生部材 2 1 6 とを備えている。

【 0 1 9 5 】

音発生部材 2 1 6 はピン状、板状等の弾性部材により構成され、支持基部 2 0 2 の固定側に設けられている。弾き部材 2 1 5 は横軸 1 9 8 廻りの円弧状であって、内部材 2 0 7 のボス部 2 1 7 の下側に形成された円弧状の凹部 2 1 8 内に配置されている。この弾き部材 2 1 5 は手前側がピン 2 1 9 により内部材 2 0 7 のボス部 2 1 7 に枢支され、反対側が凹部 2 1 8 内で横軸 1 9 8 の遠近方向に遊動自在であり、自重により音発生部材 2 1 6 に当接している。弾き部 2 1 5 a は横軸 1 9 8 廻りに略等間隔に設けられており、操作手段 4 0 2 を第 1 位置 X c から第 2 位置 Y c 側に一方向に操作したときに音発生部材 2 1 6 を引っ掛けて弾くようになっている。

【 0 1 9 6 】

なお、操作感覚喚起手段 1 4 6 は弾き部材 2 1 5 を固定側に設け、音発生部材 2 1 6 を操作手段 4 0 2 側に設けてもよい。また操作感覚喚起手段 1 4 6 は操作手段 4 0 2 の第 2 位置 Y c 側への操作時に機械音を発生する一方向式の他、第 1 位置 X c への操作時にも機械音を発生する双方向式にしてもよい。

【 0 1 9 7 】

装飾部 2 0 6 は可動演出部を構成するものであり、例えば手首から先の左手をモチーフにする場合には、図 4 3 ~ 図 4 5 に示すように、操作部材 2 0 5 の上端側に固定された掌側の支持部 2 5 3 と、支持部 2 5 3 に作動可能に設けられた親指側の第 1 可動部 2 5 4 と、第 1 可動部 2 5 4 と対向して支持部 2 5 3 に作動可能に設けられた人指し指等の第 2 可動部 2 5 5 と、第 1 可動部 2 5 4 及び第 2 可動部 2 5 5 を駆動する駆動手段 2 5 6 とを備えている。

【 0 1 9 8 】

第 1 可動部 2 5 4 は支持部 2 5 3 に第 1 軸 2 5 7 廻りに回動可能に支持され、第 2 可動部 2 5 5 は支持部 2 5 3 に第 2 軸 2 5 8 廻りに回動可能に支持されている。

【 0 1 9 9 】

駆動手段 2 5 6 は、図 4 5 に示すように、第 1 軸 2 5 7 廻りに第 1 可動部 2 5 4 と一体回動可能な第 1 ギヤ 2 5 9 と、第 2 軸 2 5 8 廻りに第 2 可動部 2 5 5 と一体回動可能な第 2 ギヤ 2 6 0 と、第 1 ギヤ 2 5 9 に噛合し且つ第 2 ギヤ 2 6 0 に中間ギヤ 2 6 1 を介して噛合する駆動ギヤ 2 6 2 と、駆動ギヤ 2 6 2 を正逆転駆動する駆動モータ 2 6 3 とを備え、駆動モータ 2 6 3 の正転又は逆転により、駆動ギヤ 2 6 2 を介して各可動部 2 5 4 , 2 5 5 が各軸 2 5 7 , 2 5 8 廻りに開閉すべく駆動するようになっている。

【 0 2 0 0 】

支持部 2 5 3、可動部 2 5 4、2 5 5 内には L E D 等の発光手段（図示省略）が設けられており、この発光手段からの光により、支持部 2 5 3 及び / 又は可動部 2 5 4、2 5 5 の発光部（図示省略）を内側から発光させるようになっている。

【 0 2 0 1 】

この操作手段 4 0 2 の装飾部 2 0 6 では、例えば特定の予告演出その他の演出時に、外部の演出制御基板（図示省略）からの演出指令信号により、駆動モータ 2 6 3 が正転又は逆転方向に起動して各可動部 2 5 4、2 5 5 が各軸 2 5 7、2 5 8 廻りに開動作又は閉動作をする一方、この開動作又は閉動作に同期して発光手段が発光して支持部 2 5 3 及び / 又は可動部 2 5 4、2 5 5 の発光部を内側から発光させる。

【 0 2 0 2 】

従って、可動部 2 5 4、2 5 5 の動きと発光部の発光とを組み合わせた演出を行うことができる。勿論、操作演出に際して可動部 2 5 4、2 5 5 の動きと発光部の発光との両方又は何れか一方により、操作手段 4 0 2 の操作可能期間を遊技者に対して報知することも可能である。

【 0 2 0 3 】

なお、この装飾部 2 0 6 の形態は単なる一例に過ぎず、例えば第 1 可動部 2 5 4 と第 2 可動部 2 5 5 とが各軸 2 5 7、2 5 8 廻りに開閉する他、その開閉式又は開閉不能な固定式に合わせて、支持部 2 5 3 が操作部材 2 0 5 を中心として前向き姿勢と内向き姿勢とに回転するようにしてもよい。勿論、その他のモチーフを採用したものでもよい。

【 0 2 0 4 】

この実施形態では、操作手段 4 0 2 は通常固定ナット 2 1 1 をネジ部 2 1 3 に螺合することにより基部部材 2 0 4 と操作部材 2 0 5 とが屈折不能に固定されており、また付勢手段 1 4 3 により第 1 位置 X c に保持されている。

【 0 2 0 5 】

そこで、第 1 位置 X c にある操作手段 4 0 2 を横軸 1 9 8 廻りに第 2 位置 Y c 側へと C 矢示方向に回転操作すると、操作部材 2 0 5、基部部材 2 0 4 が横軸 1 9 8 廻りに一体に C 矢印方向に回転する。この基部部材 2 0 4 の回転に伴って内部材 2 0 7 のボス部 2 1 7 内の弾き部材 2 1 5 が C 矢印方向に一体に回転するため、その弾き部材 2 1 5 の各弾き部 2 1 5 a が音発生部材 2 1 6 の先端を弾くことになり、音発生部材 2 1 6 が弾かれる毎に機械音を発生する。

【 0 2 0 6 】

操作手段 4 0 2 を第 2 位置 Y c から第 1 位置 X c に戻す場合には、操作手段 4 0 2 に対する操作力を解除するか、又は操作手段 4 0 2 を第 1 位置 X c へと軽く操作すれば、操作手段 4 0 2 が第 1 位置 X c に戻る。このとき弾き部材 2 1 5 は操作手段 4 0 2 と横軸 1 9 8 廻りに反 C 矢示方向に回転する。

【 0 2 0 7 】

しかし、弾き部材 2 1 5 がピン 2 1 9 廻りに遊動自在であり、しかもその弾き部 2 1 5 a が一方向の爪構造となっているため、操作手段 4 0 2 が第 1 位置 X c へと回転しても、図 4 9 に示すように、弾き部材 2 1 5 がピン 2 1 9 廻りに上下動しながら音発生部材 2 1 6 上を乗り越えるだけである。そのため操作手段 4 0 2 の第 1 位置 X c への戻り時に、操作感覚喚起手段 1 4 6 が機械音を発生するようなことはない。

【 0 2 0 8 】

このように操作手段 4 0 2 を第 1 位置 X c から第 2 位置 Y c へと操作したときに操作感覚喚起手段 1 4 6 が機械音を発生するため、その機械音により遊技者に対して操作手段 4 0 2 の操作感覚を喚起することが可能であり、遊技者は操作手段 4 0 2 の操作をその機械音により体感することができる。また操作感覚喚起手段 1 4 6 は操作手段 4 0 2 の操作速度に略同期して機械音を発生するため、その機械音から操作手段 4 0 2 の操作速度の違いも体感することが可能であり、遊技者の遊技に対する興味を更に喚起することができる。

【 0 2 0 9 】

更に、操作感覚喚起手段 1 4 6 は第 1 位置 X c から第 2 位置 Y c へと操作したときに機

10

20

30

40

50

械音を発生する一方向型であるため、その操作手段402の操作が第2位置Yc側への操作であることを遊技者に積極的に体感させることができる。

【0210】

前扉197の前側、取り分けヒンジ3,9側に大型の操作手段402を配置した場合には、前枠4又は前扉197をヒンジ3,9廻りに開放するときには、その操作手段402が隣り合う遊技機間に配置された球貸し機等の付属機器類と干渉する等の問題がある。

【0211】

そこで、前枠4又は前扉197を開放するときには、第1位置Xcにある操作手段402を収納軸199廻りに屈曲させて、図44、図46に二点鎖線で示すように、前扉197の前側の第3位置Zに収納する。これによって前枠4又は前扉197の開放時にも、操作手段402の付属機器類等に対する干渉を回避することができる。

10

【0212】

操作手段402を第3位置Zに収納するときには、先ず固定ナット211のネジ部213に対する螺合を解除して、第1位置Xc側の操作部材205を長孔212の範囲内でD矢示方向(図46参照)に持ち上げた後、操作部材205を収納軸199廻りに第3位置ZへとE矢示方向(図46参照)に回動させる。すると操作部材205、取り分けその連結部210が切り欠き部214内に入るため、操作手段402の上部側の操作部材205を前扉197の前側近傍に沿って第3位置Zへと倒して収納することができる。

【0213】

なお、この実施形態では、操作手段402は遊技機本体200等の主要部分の平面投影領域から突出していないので、操作手段402が第1位置Xcにあっても、そのままで段ボール箱等により梱包することが可能である。しかし、操作手段402が遊技機本体200等の主要部分の平面投影領域から外側に突出する場合には、梱包時に操作手段402を第3位置Zに収納してから梱包すればよい。

20

【0214】

図50は本発明の第13の実施形態を例示する。操作手段403は、図50に示すように横軸198廻りに第1位置Xcと第2位置Ycとの間で操作可能である。操作感覚喚起手段146は弾き部材215の複数個の弾き部215aが横軸198廻りに略等間隔に配置され、また弾き部材215に対応して固定側に1個又は複数個の音発生部材216が設けられている。

30

【0215】

弾き部材215としてセクターギヤ等のギヤを利用する場合には、その歯部により弾き部215aが構成されるが、弾き部215aは操作手段403の基部側のボス部217に一体に突起を設けたものでもよい。また逆に弾き部215aを固定側に、音発生部材216を操作手段403側に夫々設けてもよい。他の構成は各実施形態と略同様である。

【0216】

このような構成の操作感覚喚起手段146でもよい。この場合には、操作感覚喚起手段146は操作手段403の第2位置Yc側への操作と、第1位置Xc側への操作との双方向で機械音を発生して遊技者に対して操作手段403の操作感覚を喚起することができる。

40

【0217】

なお、この実施形態では、弾き部215aが音発生部材216を弾くことにより、音発生部材216が機械音を発生するようにしているが、弾き部215aが音発生部材216を弾く毎に操作手段403側に所定の操作抵抗が加わるようにしてもよい。このようにすれば、機械音と操作抵抗とにより遊技者の操作感覚を喚起することができる。

【0218】

弾き部215aを突起部とし、音発生部材216をその突起部に弾性的に係脱する係脱部材として、操作手段403の回動操作時に係脱部材が突起部に係脱することにより、操作手段403に間欠的に所定の操作抵抗が加わるようにしてもよい。

【0219】

50

図 5 1、図 5 2 は本発明の第 1 4 の実施形態を例示する。スロットマシン 2 2 0 は、図 5 1、図 5 2 に示すように、筐体 2 2 2 と、この筐体 2 2 2 の前側に配置され且つ上下一対のヒンジ（図示省略）により開閉自在に枢支された前扉 2 2 3 とを備え、その前扉 2 2 3 の前上部に可動演出手段 2 2 1 が配置されている。なお、筐体 2 2 2、前扉 2 2 3 により遊技機本体が構成されている。

【 0 2 2 0 】

筐体 2 2 2 内には上下方向の中間に遊技図柄表示手段 2 2 4 が、その上側に画像表示手段 2 2 5 が夫々設けられている。遊技図柄表示手段 2 2 4 は左右方向に 3 個の回転リール 2 2 4 a を備えたりール式であり、その各回転リール 2 2 4 a には周方向に複数の遊技図柄が付されている。画像表示手段 2 2 5 は演出画像等を表示可能な液晶式である。

10

【 0 2 2 1 】

前扉 2 2 3 には遊技図柄表示手段 2 2 4 に対応する遊技図柄表示窓 2 2 6 と、画像表示手段 2 2 5 に対応する画像表示窓 2 2 7 と、画像表示手段 2 2 5 の前側に上下に位置変更可能に配置された可動演出手段 2 2 1 と、遊技図柄表示窓 2 2 6 の下側に配置された操作パネル 2 2 8 と、最下部に配置されたメダル受け皿 2 4 1 とが設けられている。

【 0 2 2 2 】

遊技図柄表示窓 2 2 6 は遊技図柄表示手段 2 2 4 の遊技図柄が、画像表示窓 2 2 7 は画像表示手段 2 2 5 の表示画像が夫々前側から視認できるようになっている。例えば、遊技図柄表示窓 2 2 6 は遊技図柄表示手段 2 2 4 の回転リール 2 2 4 a が停止したときに、その各回転リール 2 2 4 a の遊技図柄表示窓 2 2 6 に対応する周方向の複数の遊技図柄を前側から視認可能である。

20

【 0 2 2 3 】

操作パネル 2 2 8 は上パネル部 2 2 9 と前パネル部 2 3 0 とを備え、上パネル部 2 2 9 にはマックスベットボタン 2 3 1、メダル投入口 2 3 2 等が設けられている。前パネル部 2 3 0 には各回転リール 2 2 4 a を同時に回転させるためのスタートレバー 2 3 3、回転中の各回転リール 2 2 4 a を個別に停止させるためのストップボタン 2 3 4 等が設けられている。

【 0 2 2 4 】

可動演出手段 2 2 1 は突出体の一例である可動体を構成するものであって、枢軸 2 3 6 により回動自在に枢支された左右一対の可動アーム 2 3 7 と、この可動アーム 2 3 7 の先端側に設けられた第 1 表示パネル 2 3 8 と、可動アーム 2 3 7 に第 1 表示パネル 2 3 8 よりも枢軸 2 3 6 側で且つ第 1 表示パネル 2 3 8 とは異なる向きに設けられた第 2 表示パネル 2 3 9 とを備えている。

30

【 0 2 2 5 】

枢軸 2 3 6 は左右両側の張り出し部 2 3 5 の上部間に左右方向に支架され、また張り出し部 2 3 5 は画像表示窓 2 2 7 の左右両側に配置されている。第 1 表示パネル 2 3 8 は固定板、その他のパネルにより構成され、スロットマシン 2 2 0 の機種名等の第 1 遊技情報が表示されている。第 2 表示パネル 2 3 9 は液晶等の表示パネルにより構成され、遊技図柄表示手段 2 2 4 の変動後の停止図柄が特別態様となる予告演出を抽選した場合に予告演出画像を表示する等、必要に応じて第 2 遊技情報を可変表示可能である。

40

【 0 2 2 6 】

可動演出手段 2 2 1 は回転駆動手段 2 4 0 の駆動により第 1 位置 X c（原点位置、初期位置）と第 2 位置 Y c（検出位置、演出位置）との間で枢軸 2 3 6 廻りに回動可能であり、また手動操作により第 1 位置 X c と第 3 位置 Z（収納位置）との間で枢軸 2 3 6 廻りに回動可能である。

【 0 2 2 7 】

回転駆動手段 2 4 0 は可動演出手段 2 2 1 を枢軸 2 3 6 廻りに正逆駆動する駆動モータ（図示省略）と、可動演出手段 2 2 1 を第 1 位置 X c、第 2 位置 Y c にロックするロック手段（図示省略）とを備え、外部の演出制御基板等からの制御信号に応じて第 1 位置 X c と第 2 位置 Y c との間で可動演出手段 2 2 1 を可逆的に回動させるようになっている。な

50

お、回転駆動手段 2 4 0 は一方の張り出し部 2 3 5 内に設けられている。

【 0 2 2 8 】

前扉 2 2 3 には第 1 位置 X c、第 2 位置 Y c の可動演出手段 2 2 1 を検出する検出手段 1 4 4 X、1 4 4 Y が可動演出手段 2 2 1 の近傍側に設けられており、その各検出手段 1 4 4 X、1 4 4 Y が可動演出手段 2 2 1 の第 1 位置 X c、第 2 位置 Y c への移動を検出したときに、回転駆動手段 2 4 0 による可動演出手段 2 2 1 の駆動を停止させるようになっている。

【 0 2 2 9 】

可動演出手段 2 2 1 は第 1 位置 X c では枢軸 2 3 6 から前側に突出して第 1 表示パネル 2 3 8 が前向き状態となり、演出位置では前扉 2 2 3 から上側に突出して第 2 表示パネル 2 3 9 が前向き状態となる。また可動演出手段 2 2 1 は第 3 位置 Z では枢軸 2 3 6 から前下側へと倒れて、画像表示窓 2 2 7 の前近傍に前下り状に収納されており、筐体 2 2 2 及び前扉 2 2 3 の正面視及び平面視の投影領域内に収まった状態となっている。

【 0 2 3 0 】

このようなスロットマシン 2 2 0 では、可動演出手段 2 2 1 は通常枢軸 2 3 6 から前側に突出する第 1 位置 X c にあり、その第 1 表示パネル 2 3 8 で遊技情報を前向きに表示している。このとき可動演出手段 2 2 1 の下側は第 2 表示パネル 2 3 9 が前下がり状態に傾斜しているが、第 2 表示パネル 2 3 9 が遊技者の目線よりも上側にあるため、遊技者が画像表示窓 2 2 7 を通して画像表示手段 2 2 5 に表示された演出画像等の画像を視認することは可能である。

【 0 2 3 1 】

特別利益状態の発生を予告する予告演出等が抽選され、演出制御基板等から演出制御信号があれば、回転駆動手段 2 4 0 が上昇方向に起動するため、その回転駆動手段 2 4 0 の駆動により可動演出手段 2 2 1 が枢軸 2 3 6 廻りに第 2 位置 Y c へと上昇方向に回転する。なお、可動演出手段 2 2 1 は第 2 位置 Y c でロック手段によりロックされる。

【 0 2 3 2 】

これによって回転駆動手段 2 4 0 の第 2 表示パネル 2 3 9 が前向きになり、その第 2 表示パネル 2 3 9 に表示される演出画像等の画像が視認可能になるため、可動演出手段 2 2 1 の第 1 位置 X c から第 2 位置 Y c への回転と、その第 2 表示パネル 2 3 9 の演出画像等の画像との双方によって演出効果の向上を図ることができる。

【 0 2 3 3 】

可動演出手段 2 2 1 はその後外部から制御信号があれば回転駆動手段 2 4 0 の駆動により第 1 位置 X c に復帰し、ロック手段によりロックされる。

【 0 2 3 4 】

スロットマシン 2 2 0 を段ボール箱 2 4 2 で梱包する場合、前扉 2 2 3 をヒンジ廻りに開放する場合には、可動演出手段 2 2 1 の第 1 位置 X c でのロックを解除した後、可動演出手段 2 2 1 を枢軸 2 3 6 廻りに第 3 位置 Z へと手動により回転させて、第 1 位置 X c から第 3 位置 Z へと収納する。

【 0 2 3 5 】

これによって可動演出手段 2 2 1 は前扉 2 2 3 の前面側に近接するため、前扉 2 2 3 を開放した場合にも、可動演出手段 2 2 1 が他のものと干渉するようなことがなく、前扉 2 2 3 を容易に開閉することができる。また可動演出手段 2 2 1 がスロットマシン 2 2 0 の主要部分の平面投影領域内に収まるため、小型の段ボール箱 2 4 2 によりスロットマシン 2 2 0 をコンパクトに梱包することができる。

【 0 2 3 6 】

なお、可動演出手段 2 2 1 を第 1 位置 X c でロックするロック手段がある場合には、電源を切った状態で梱包作業を行うことを考えると、第 1 位置 X c でのロック手段は手動解除式として、手動操作でロック手段を解除してから可動演出手段 2 2 1 を第 3 位置 Z へと回転させることが望ましい。勿論、スイッチを操作すれば、その操作に応じて可動演出手段 2 2 1 が第 1 位置 X c から第 3 位置 Z へ、第 3 位置 Z から第 1 位置 X c へと夫々自動的

10

20

30

40

50

に回転するように構成することも可能である。可動演出手段 2 2 1 を第 1 位置 X c でロックするロック手段は省略してもよい。

【 0 2 3 7 】

可動演出手段 2 2 1 は第 1 位置 X c と第 2 位置 Y c との間で回転するときの回転中心と、第 1 位置 X c と第 3 位置 Z との間で回転するときの回転中心は、第 7 の実施形態では共通の 1 本の枢軸 2 3 6 により同軸に構成しているが、別々の軸を同心円状に設けてもよい。

【 0 2 3 8 】

図 5 3 は本発明の第 1 5 の実施形態を例示する。この可動演出手段 2 2 1 は、前扉 2 2 3 に第 1 枢軸 2 4 3 廻りに回転可能に支持された第 1 可動部材 2 4 4 と、この第 1 可動部材 2 4 4 に第 2 枢軸 2 4 5 により枢支された第 2 可動部材 2 4 6 とを備えた二段回転式となっている。

10

【 0 2 3 9 】

そして、この可動演出手段 2 2 1 は、第 1 位置 X c と第 2 位置 Y c との間では電動式の回転駆動手段 2 4 0 等により第 1 枢軸 2 4 3 廻りに回転可能であり、また第 1 位置 X c と第 3 位置 Z との間では手動操作又は別の電動式の回転駆動手段等により第 2 枢軸 2 4 5 廻りに回転可能である。なお、第 2 可動部材 2 4 6 側には第 1 表示パネル 2 3 8、第 2 表示パネル 2 3 9 が設けられている。他の構成は各実施形態と略同様である。

【 0 2 4 0 】

このように第 1 枢軸 2 4 3 と第 2 枢軸 2 4 5 とを略平行に設けて、各枢軸 2 4 3、2 4 5 廻りに別々に回転するようにしてもよい。特に可動演出手段 2 2 1 を第 1 可動部材 2 4 4 と第 2 可動部材 2 4 6 とにより屈折可能に構成して、収納時に第 2 可動部材 2 4 6 を第 2 枢軸 2 4 5 廻りに下向きに回転させて収納することにより、第 1 枢軸 2 4 3 の下側近傍で前扉 2 2 3 から前側に突出する突出部 2 4 7 等の障害物があるような場合にも、その突出部 2 4 7 等の障害物との干渉を容易に防止することができる。

20

【 0 2 4 1 】

図 5 4 は本発明の第 1 6 の実施形態を例示する。この操作感覚喚起手段 1 4 6 は、操作手段 4 0 4 の操作中に喚起要素である電子音を発生する電子音式である。操作手段 4 0 4 は横軸 1 9 8 廻りに第 1 位置 X c (原点位置、初期位置)と第 2 位置 Y c (操作位置、検出位置)とに操作可能であり、被検出部 1 6 1 を介して操作手段 4 0 4 の各位置 X c、Y c を検出する検出手段 1 4 4 X、1 4 4 Y が設けられている。各検出手段 1 4 4 X、1 4 4 Y は電子音制御部 2 5 0 に接続されている。

30

【 0 2 4 2 】

電子音制御部 2 5 0 は第 1 位置 X c と第 2 位置 Y c との間での操作手段 4 0 4 の操作中に、各検出手段 1 4 4 X、1 4 4 Y からの検出信号によりスピーカ 2 5 1 を駆動して、操作手段 4 0 4 が操作中である旨の所定の電子音をスピーカ 2 5 1 から発生させるようになっている。他の構成は各実施形態と同様である。

【 0 2 4 3 】

例えば、第 1 位置 X c の操作手段 4 0 4 を第 2 位置 Y c へと操作する場合には、検出手段 1 4 4 X が操作手段 4 0 4 の動きを検出してその検出信号を電子音制御部 2 5 0 に送信する。そのため電子音制御部 2 5 0 の制御により、操作手段 4 0 4 が操作中である旨の電子音をスピーカ 2 5 1 が発生し始める。操作手段 4 0 4 が第 2 位置 Y c に達すると、検出手段 1 4 4 Y が操作手段 4 0 4 を検出してその検出信号を電子音制御部 2 5 0 に送信する。そして、電子音制御部 2 5 0 の制御によりスピーカ 2 5 1 からの電子音の発生を終了する。

40

【 0 2 4 4 】

このようにすることによって、電子音の発生によって遊技者に対して操作手段 4 0 4 の操作を体感させることも可能である。特に電子音であるため、その音の種類の選択、変更等が容易であり、他の効果音と組み合わせることにより、演出効果の向上を図ることも可能である。なお、操作手段 4 0 4 の操作中に発生する電子音は、遊技者に対して操作手段

50

404の操作感覚を喚起できるものであれば自由に選択可能である。

【0245】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、実施形態では、十字キー15により所定操作が行われた場合（所定条件の成立の一例）に進行状況報知画像81の表示態様を変更し、また十字キー15により特定操作が行われた場合に進行状況報知画像81の表示／非表示を切り換えるように構成した例を示したが、演出の進行状況、遊技状態、大当たり期待度等に応じて自動的に進行状況報知画像81の表示態様を変更し、或いは進行状況報知画像81の表示／非表示を変更するように構成してもよい。例えば、図柄変動開始時に全体画像Xによる進行状況報知画像81を表示した後、通常変動中は通常変動詳細画像Y1による進行状況報知画像81に、ノーマルリーチ演出中はノーマルリーチ詳細画像Y2による進行状況報知画像81に自動的に変更してもよい。また例えば、演出図柄変動演出（演出）の結果として遊技者にとって有益な結果を表示する場合（例えば「勝利」、「大当たり」等）に進行状況報知画像81の表示態様を変更し、或いは進行状況報知画像81の表示／非表示を切り換えるように構成してもよい。

10

【0246】

例えば第3予告期間に対してボタン演出が選択された場合には、第3予告期間に対応する演出パーツ画像84をボタン演出に対応する画像とする等、S34の予告演出抽選処理の結果に対応する進行状況報知画像81を表示してもよい。またこの場合、操作誘導画像86を進行状況報知画像81上に表示してもよい。

20

【0247】

進行状況報知画像81の詳細画像を表示する場合、全体画像を例えば縮小表示により同時に表示してもよい。

【0248】

遊技者操作を伴う操作演出における遊技者操作の有無、大当たり期待度等に応じて、進行状況報知画像81を複数種類設けてもよい。それら複数種類の進行状況報知画像81では、例えば操作タイミング（操作誘導画像86が表示されるタイミング）や、進行状況報知画像81上で進行度合い報知画像83が進む速度を異ならせてもよい。

【0249】

実施形態では進行状況報知画像81の詳細度（縮尺）を変更可能としたが、その詳細度を更に細かく変更可能としてもよい。

30

【0250】

第1～第3予告期間等の各予告期間に実行される予告演出を別のタイミングで実行可能としてもよい。

【0251】

また遊技機本体200から突出する突出体として、レバー式の操作手段402、403、404、可動演出手段221等を例示しているが、これらに限定されるものではなく、他の種類のもの、他の構造のものでもよい。また操作手段402、可動演出手段221を収納する第3位置Zは、取り扱い上それらが障害にならない位置であればよい。

【0252】

操作感覚喚起手段146は操作抵抗式、機械的操作音式、電子音式を各実施形態に例示しているが、他の構造、形式の操作抵抗式、機械的操作音式、電子音式等でもよいし、操作感覚を喚起できるものであれば、どのような喚起要素を利用したものでもよい。例えば、操作手段140、401、402、403、404の操作時に、その操作手段140、401、402、403、404が振動する振動式でもよい。また操作手段140、401、402、403、404の操作時に、遊技者に対してある種の軽い疼痛感を与えるものでもよい。その他、送風、温熱、冷熱を利用してもよい。

40

【0253】

また操作感覚喚起手段146は操作手段140、401、402、403、404を第1位置Xcから第2位置Ycへと操作する場合、逆に第2位置Ycから第1位置Xcへと

50

操作する場合の内、その前者の操作について遊技者に操作感覚を喚起させるようになっておれば十分であり、前者についてのみ喚起機能を有するものでもよいし、前者及び後者の両方の喚起機能を有するものでもよい。逆に後者についてのみ喚起機能を有するものでもよい。

【0254】

更に操作感覚喚起手段146は、操作手段140の第1位置Xcと第2位置Ycとの間の操作範囲の内、その第1位置Xc及び第2位置Ycを含む全範囲、又は両端の第1位置Xc及び第2位置Ycを除く範囲で連続的又は間欠的に喚起機能を奏するように構成してもよいし、第1位置Xc及び第2位置Ycの近傍のある範囲を除く中間部分で連続的又は間欠的に喚起機能を奏するように構成してもよい。

10

【0255】

突出体として操作手段402, 403, 404、可動演出手段221を例示しているが、これら以外のものでもよい。例えば、突出体は収納時以外の通常時には固定状態にある固定体でもよいし、通常時に動きを伴う可動体でもよい。

【0256】

また操作手段402, 403, 404、可動演出手段221等の突出体を遊技機本体の近傍の第3位置Zに収納する場合、その突出体を支点廻りに回動させて収納するのが一般的であるが、遊技機本体から分離せずに収納可能であれば十分であり、その突出体は回転運動、直線運動等の何れの運動形態で収納することも可能である。

【0257】

20

突出体はそれが通常保持される第1位置Xcから第3位置Zへと収納するのが一般的であるが、第2位置Ycを経由して第3位置Zへと収納するようにしてもよい。また突出体は第1位置Xcと第2位置Ycとの少なくとも一方のときに遊技機本体側の平面投影領域から食み出す構成であればよい。

【0258】

実施形態では、突出体は遊技機本体200から分離せずに該遊技機本体200の近傍に収納可能にしているが、遊技機本体200の近傍に変位可能であればよい。突出体を構成する可動体は、遊技機本体200に第1位置Xcと第2位置Ycとの間で変位可能であり、その第1位置Xcと第2位置Ycとの一方の位置から遊技機本体200の近傍に位置する第3位置Zに変位可能であればよい。

30

【0259】

また第1位置Xc及び/又は第2位置Ycは、可動体を除く遊技機主要部分の平面投影領域から可動体の少なくとも一部が食み出す位置であり、第3位置Zは、可動体を除く遊技機主要部分の平面投影領域から可動体の全部が食み出さない位置であってもよい。

【0260】

更に可動体は、操作手段402に例示するように、第1位置Xcから第2位置Ycへの変位を遊技の一部として用いられるものであり、第1位置Xcと第2位置Ycとの一方の位置から第3位置Zへの変位を遊技の一部として用いられないものであってもよい。

【0261】

また本発明は、パチンコ機に限らず、アレンジボール機、雀球遊技機、スロットマシン等の各種遊技機において同様に実施することが可能である。

40

【符号の説明】

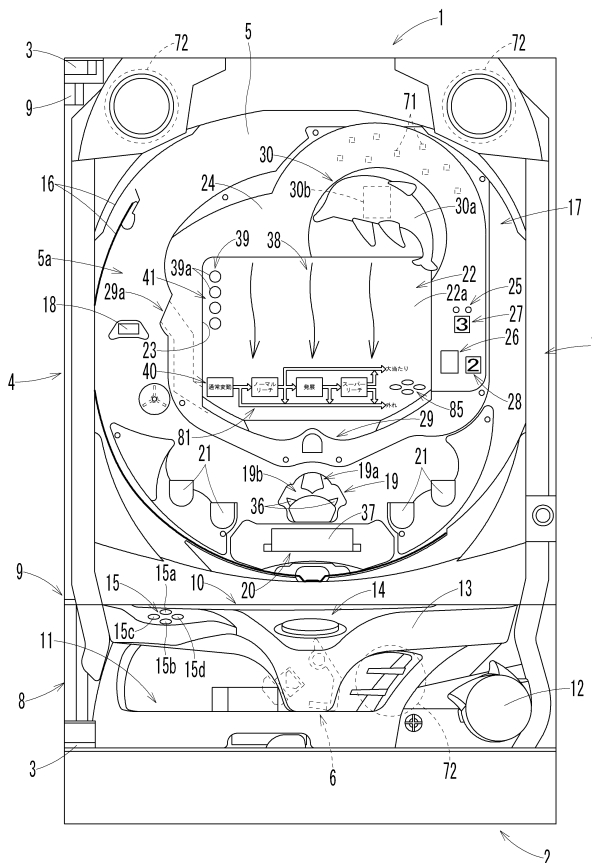
【0262】

- 22 画像表示手段(演出手段)
- 26 特別図柄表示手段(第1表示手段)
- 30 可動演出手段(演出手段)
- 38 演出図柄表示手段(第2表示手段)
- 62 特別始動口チェック処理手段(遊技情報取得手段)
- 65 特別図柄表示制御手段(第1図柄制御手段)
- 67 特別利益状態発生手段(特典遊技制御手段)

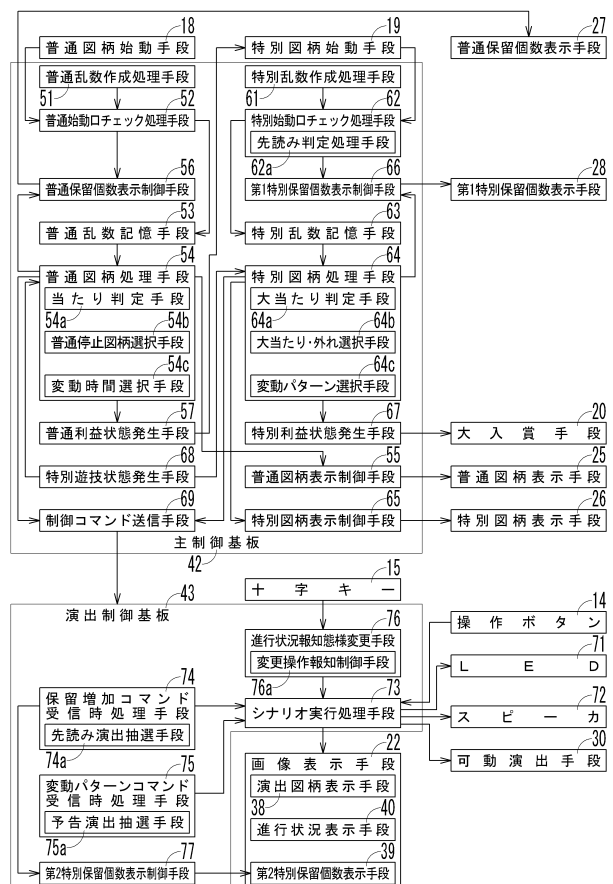
50

- 7 1 L E D (演出手段)
 7 2 スピーカ (演出手段)
 7 3 シナリオ実行処理手段 (第 2 図柄制御手段、予告演出制御手段)
 7 5 変動パターンコマンド受信時処理手段 (第 2 図柄制御手段、予告演出制御手段)

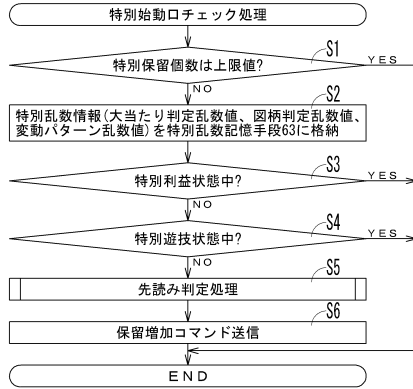
【 図 1 】



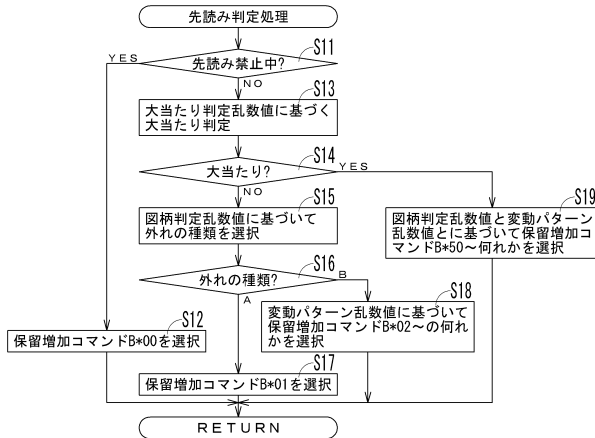
【 図 2 】



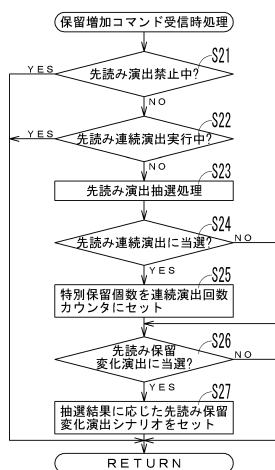
【図 3】



【図 4】



【図 7】



【図 8】

先読み連続演出抽選テーブル

保留増加コマンド	変動パターン	演出態様の選択率	
		雨	雷
B * 0 0	(先読み禁止)		
B * 0 1	リーチなし通常		
B * 0 2	ノーマルリーチ 1 外れ	5/256	2/256
B * 0 3	ノーマルリーチ 2 外れ	3/256	1/256
...	...		
B * 2 0	スーパーリーチ 1 外れ	8/256	5/256
B * 2 1	スーパーリーチ 2 外れ	10/256	5/256
...	...		
B * 5 0	ノーマルリーチ 1 大当たり	20/256	10/256
B * 5 1	ノーマルリーチ 2 大当たり	15/256	20/256
...	...		
B * 7 0	スーパーリーチ 1 大当たり	30/256	20/256
B * 7 1	スーパーリーチ 2 大当たり	20/256	150/256
...	...		

【図 5】

(a) 変動パターン選択テーブル(外れ)

変動パターン	外れ A 特別保留 個数 0	特別保留 個数 1	特別保留 個数 2	特別保留 個数 3	外れ B 特別保留 個数 0~3
リーチなし通常 1					0~249
リーチなし通常 2			0~219	250	
リーチなし通常 3		0~50	220~250		
リーチなし通常 4	0~250	51~250			
ノーマルリーチ 1 外れ					0~19
ノーマルリーチ 2 外れ					20~49
...					...
スーパーリーチ 1 外れ					121~139
スーパーリーチ 2 外れ					140~159
...					...
図柄判定乱数値	0~89				90~99

(b) 変動パターン選択テーブル(大当たり)

変動パターン	通常 15R	通常 5R	確変 15R	確変 5R
ノーマルリーチ 1 大当たり	0	0~29	0	0~29
ノーマルリーチ 2 大当たり	1~2	30~59	1~2	30~59
...	...	...	...	...
スーパーリーチ 1 大当たり	50~99	100~159	50~99	100~159
スーパーリーチ 2 大当たり	100~149	160~199	100~149	160~199
...	...	...	...	...
図柄判定乱数値	0~39	40~49	50~89	90~99

【図 6】

保留増加コマンドテーブル

変動パターン	大当たり/外れ	保留増加コマンド
(先読み禁止)		B * 0 0
リーチなし通常 1	外れ A	B * 0 1
リーチなし通常 2		
リーチなし通常 3		
リーチなし通常 4		
ノーマルリーチ 1 外れ	外れ B	B * 0 2
ノーマルリーチ 2 外れ		B * 0 3
...		...
スーパーリーチ 1 外れ		B * 2 0
スーパーリーチ 2 外れ		B * 2 1
...		...
ノーマルリーチ 1 大当たり	大当たり	B * 5 0
ノーマルリーチ 2 大当たり		B * 5 1
...		...
スーパーリーチ 1 大当たり		B * 7 0
スーパーリーチ 2 大当たり		B * 7 1
...		...

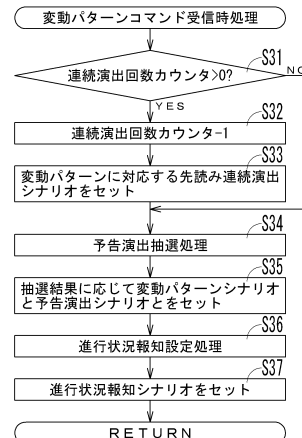
*: 増加後の特別保留個数(1~4)

【図 9】

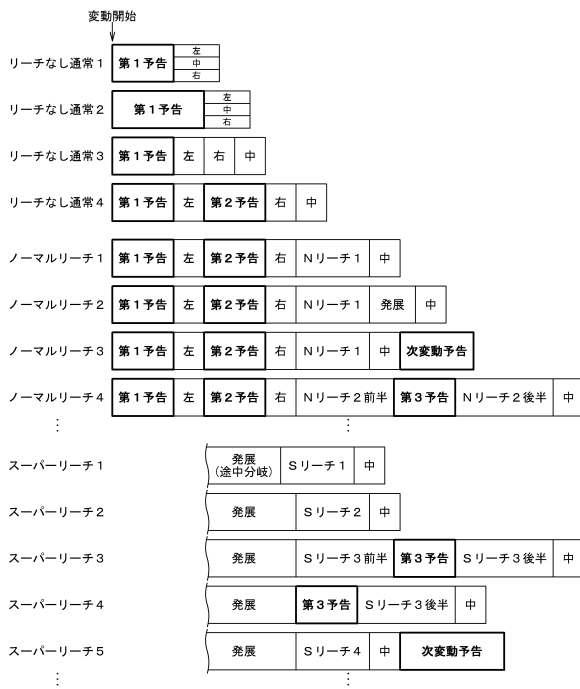
先読み保留変化演出抽選テーブル

保留増加コマンド	変動パターン	保留表示態様の選択率		
		青	緑	赤
B * 0 0	(先読み禁止)			
B * 0 1	リーチなし通常	5/256		
B * 0 2	ノーマルリーチ 1 外れ	10/256	5/256	
B * 0 3	ノーマルリーチ 2 外れ	15/256	10/256	
...	...			
B * 2 0	スーパーリーチ 1 外れ	20/256	10/256	3/256
B * 2 1	スーパーリーチ 2 外れ	30/256	15/256	5/256
...	...			
B * 5 0	ノーマルリーチ 1 大当たり	10/256	10/256	10/256
B * 5 1	ノーマルリーチ 2 大当たり	15/256	20/256	30/256
...	...			
B * 7 0	スーパーリーチ 1 大当たり	10/256	30/256	50/256
B * 7 1	スーパーリーチ 2 大当たり	1/256	50/256	80/256
...	...			

【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】

予告演出抽選テーブル(ノーマルリーチ変動パターン)

変動パターン	予告期間	予告演出の選択率				
		会話	ステップアップ	ボタン	可動体	なし
ノーマルリーチ 1 外れ	第 1	20/100	20/100	—	—	60/100
	第 2	—	—	10/100	—	90/100
ノーマルリーチ 2 外れ	第 1	30/100	10/100	—	—	60/100
	第 2	—	—	20/100	—	80/100
ノーマルリーチ 3 外れ	第 1	10/100	30/100	—	—	60/100
	第 2	—	—	30/100	—	70/100
ノーマルリーチ 4 外れ	次変動	30/100	20/100	—	10/100	40/100
	第 1	5/100	5/100	—	—	90/100
ノーマルリーチ 4 外れ	第 2	—	—	40/100	—	60/100
	第 3	—	—	30/100	20/100	50/100
：	：	：	：	：	：	：
ノーマルリーチ 1 大当たり	第 1	20/100	20/100	—	—	60/100
	第 2	—	—	10/100	—	90/100
ノーマルリーチ 2 大当たり	第 1	30/100	10/100	—	—	60/100
	第 2	—	—	20/100	—	80/100
ノーマルリーチ 4 大当たり	第 1	5/100	5/100	—	—	90/100
	第 2	—	—	40/100	—	60/100
：	：	：	：	：	：	：

【図 1 3】

ステップアップ演出抽選テーブル(ノーマルリーチ変動パターンの第1予告演出)

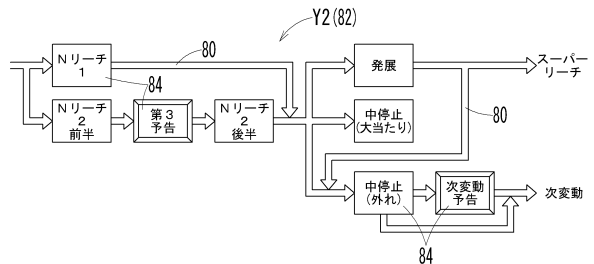
変動パターン (当該図柄変動)	ステップアップ演出の種類		
	第 1 (s u 1 まで)	第 2 (s u 2 まで)	第 3 (s u 3 まで)
ノーマルリーチ 1 外れ	47/100	50/100	3/100
ノーマルリーチ 2 外れ	40/100	40/100	20/100
ノーマルリーチ 3 外れ	30/100	40/100	30/100
ノーマルリーチ 4 外れ	20/100	50/100	30/100
：	：	：	：
ノーマルリーチ 1 大当たり	2/100	30/100	68/100
ノーマルリーチ 2 大当たり	2/100	40/100	58/100
ノーマルリーチ 4 大当たり	1/100	20/100	79/100
：	：	：	：

【図 1 4】

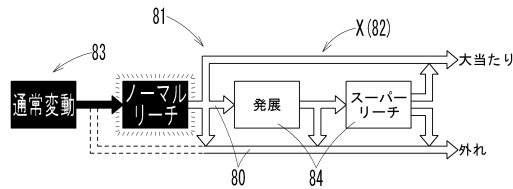
ステップアップ演出抽選テーブル(ノーマルリーチ変動パターンの次変動予告演出)

保留増加 コマンド	変動パターン (次の図柄変動)	ステップアップ演出の種類		
		第 1 (s u 1 まで)	第 2 (s u 2 まで)	第 3 (s u 3 まで)
B * 0 2	ノーマルリーチ 1 外れ	47/100	50/100	3/100
B * 0 3	ノーマルリーチ 2 外れ	40/100	40/100	20/100
B * 0 4	ノーマルリーチ 3 外れ	30/100	40/100	30/100
B * 0 5	ノーマルリーチ 4 外れ	20/100	50/100	30/100
：	：	：	：	：
B * 5 0	ノーマルリーチ 1 大当たり	2/100	30/100	68/100
B * 5 1	ノーマルリーチ 2 大当たり	2/100	40/100	58/100
B * 5 2	ノーマルリーチ 3 大当たり	1/100	20/100	79/100
：	：	：	：	：

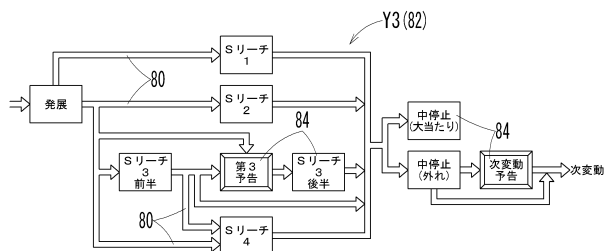
【図 1 7】



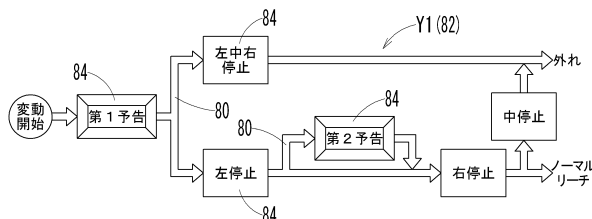
【図 1 5】



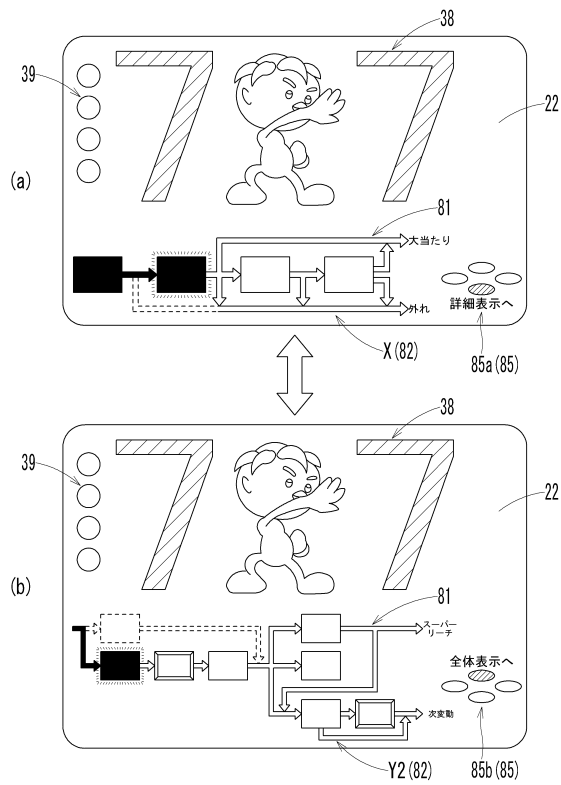
【図 1 8】



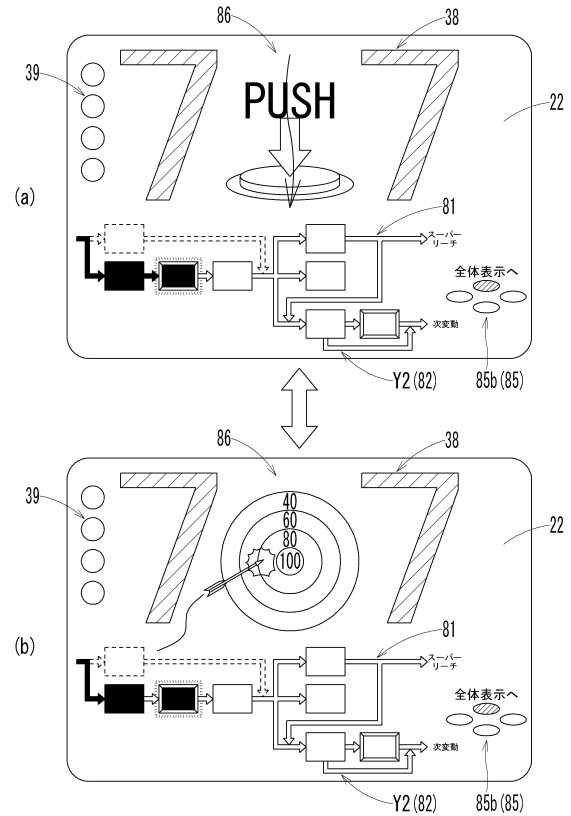
【図 1 6】



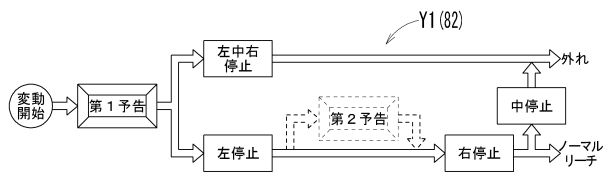
【図 19】



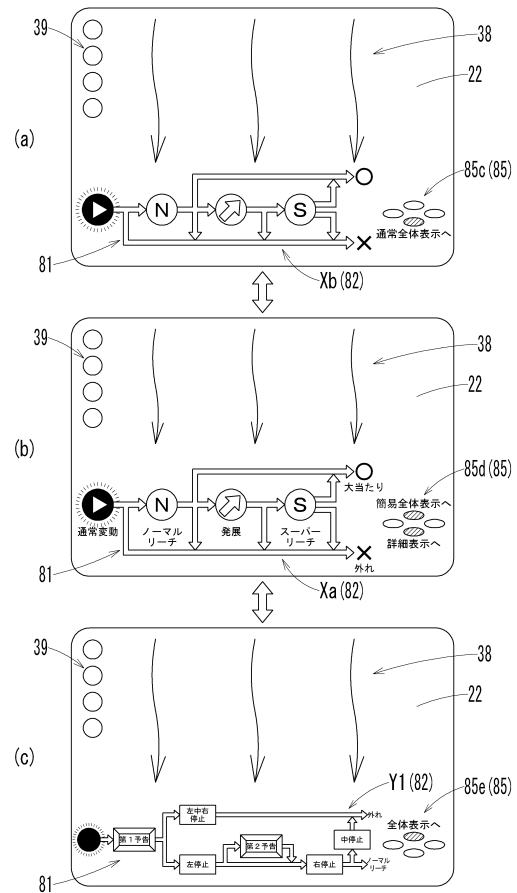
【図 20】



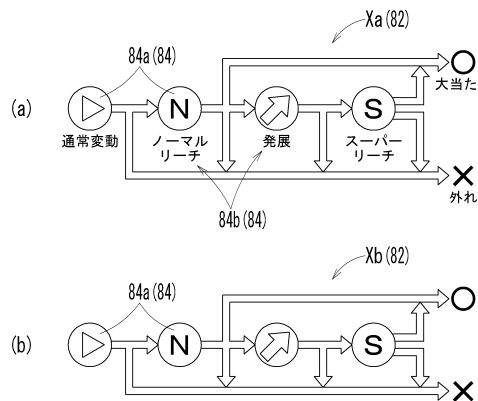
【図 21】



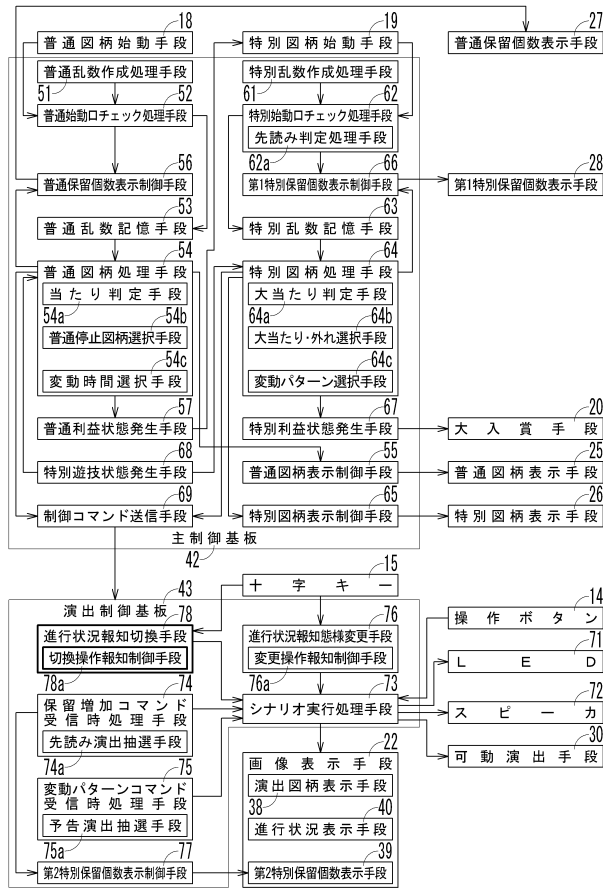
【図 23】



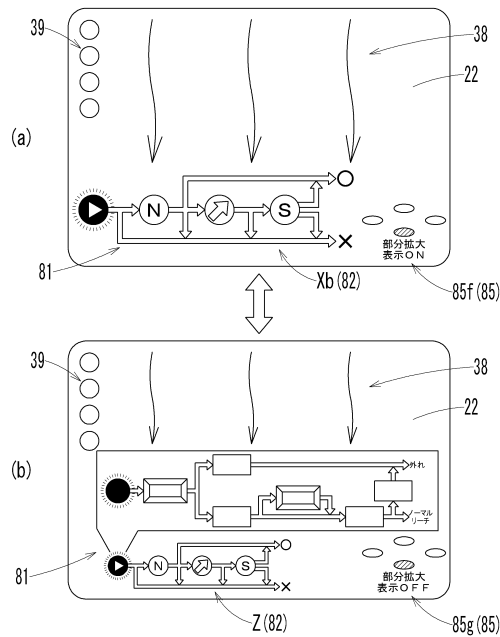
【図 22】



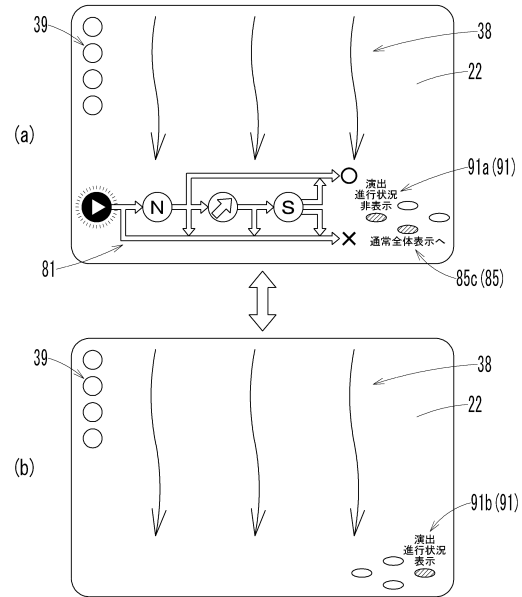
【図 24】



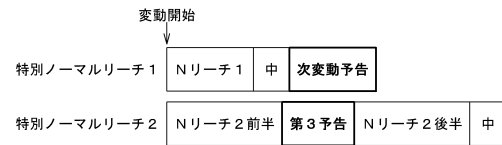
【図 26】



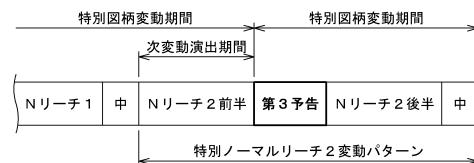
【図 25】



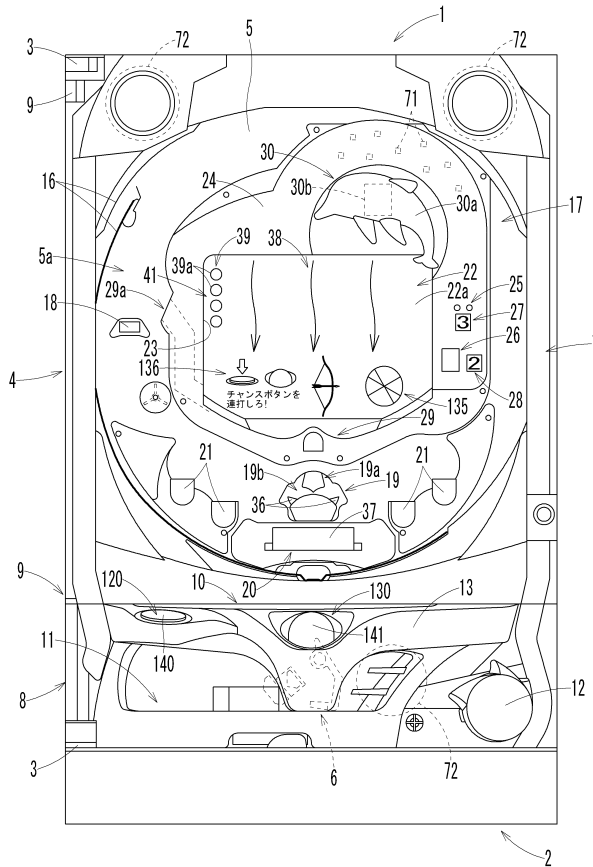
【図 27】



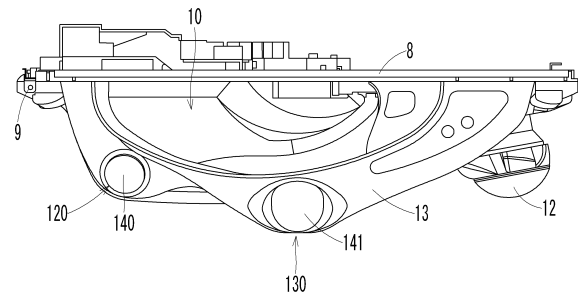
【図 28】



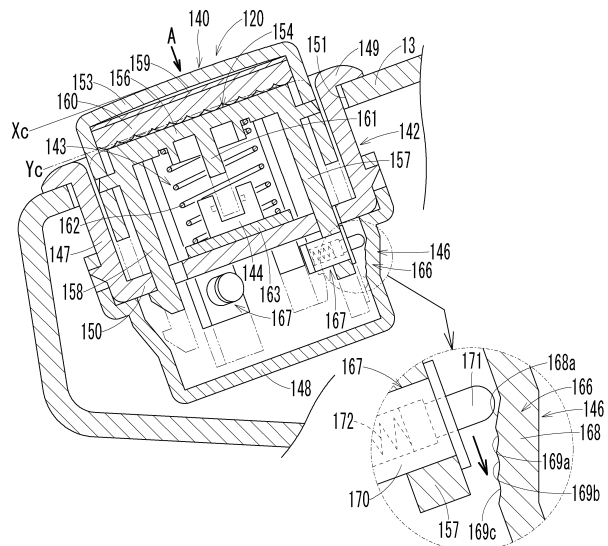
【図 29】



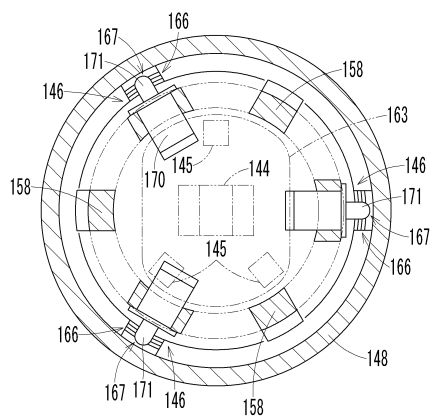
【図 30】



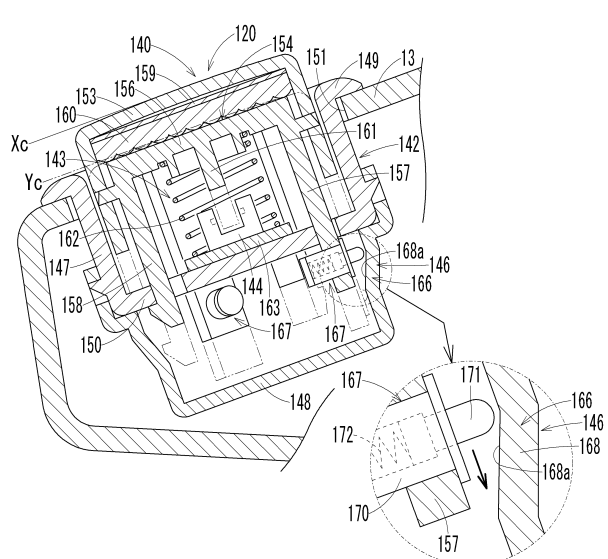
【図 31】



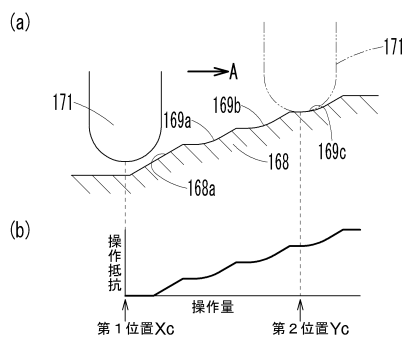
【図 32】



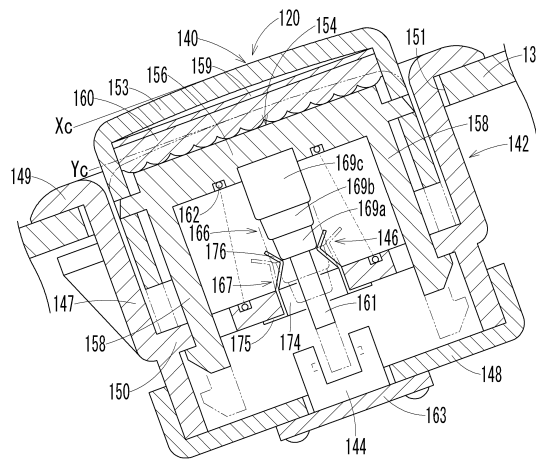
【図 34】



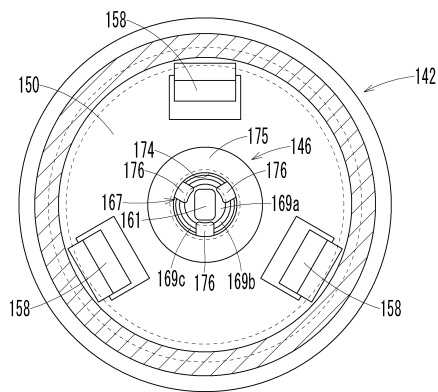
【図 33】



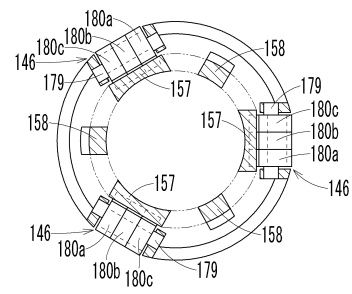
【図 35】



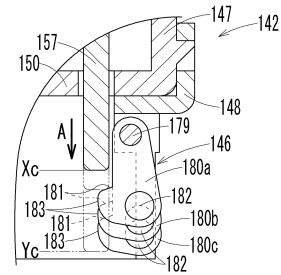
【図 36】



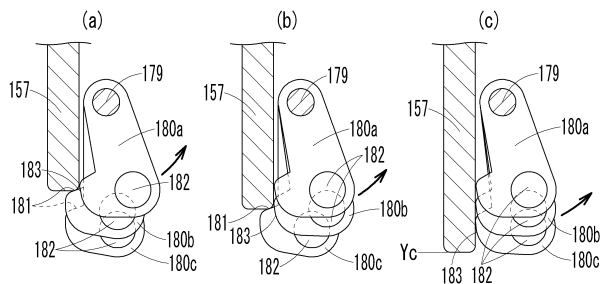
【図 37】



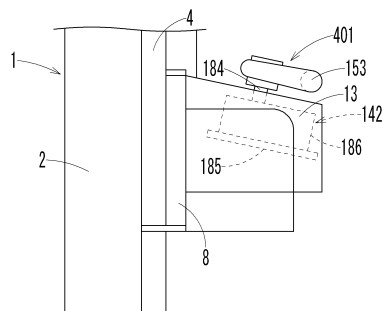
【図 38】



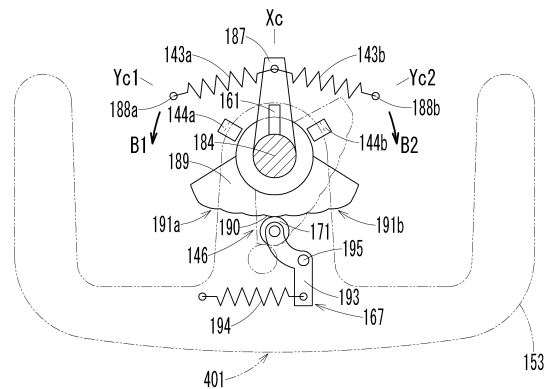
【図 39】



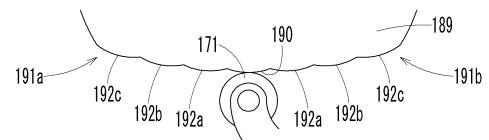
【図 40】



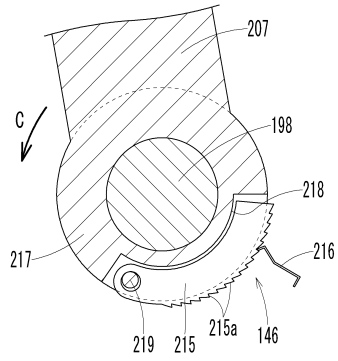
【図 41】



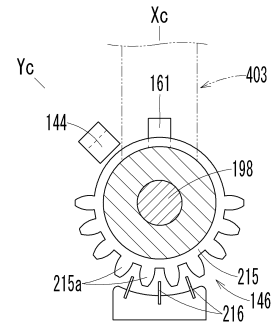
【図 42】



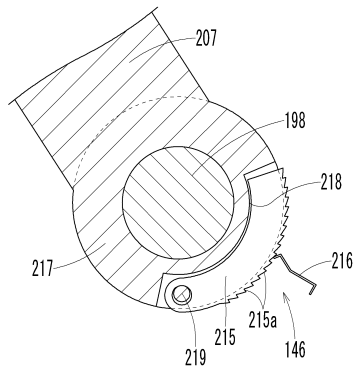
【図 48】



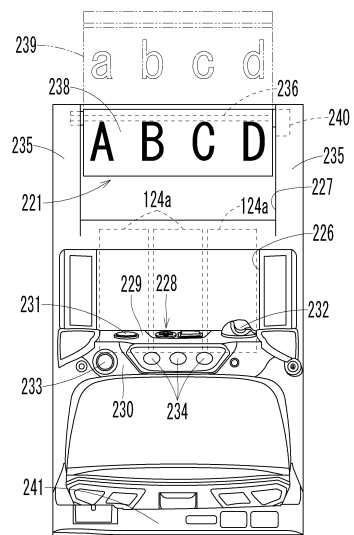
【図 50】



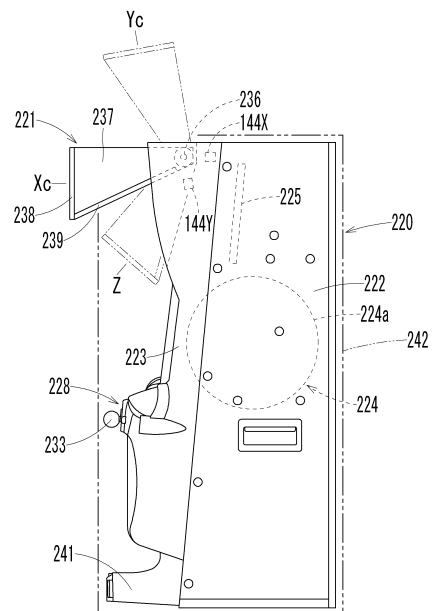
【図 49】



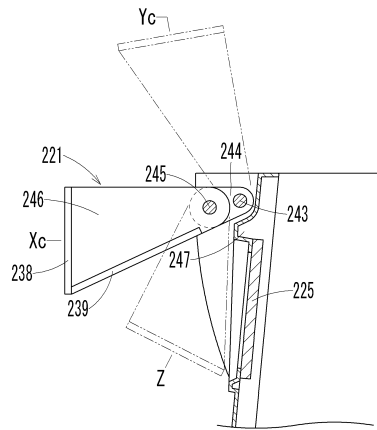
【図 51】



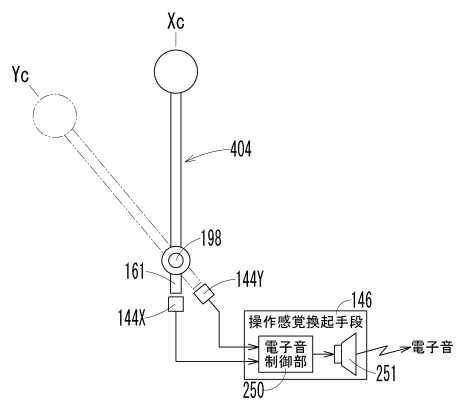
【図 52】



【図 5 3】



【図 5 4】



フロントページの続き

- (72)発明者 井出 智哉
大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式会社藤商事内
(72)発明者 府木 勇樹
大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式会社藤商事内

審査官 荒井 誠

- (56)参考文献 特開2001-321514(JP, A)
特開2012-217462(JP, A)
特開2014-128298(JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02