

(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2021-106831

(P2021-106831A)

(43) 公開日 令和3年7月29日(2021.7.29)

(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 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 271 頁)

(21) 出願番号 特願2019-239988 (P2019-239988) (71) 出願人 000144522
(22) 出願日 令和1年12月28日 (2019.12.28) 株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(74) 代理人 100155549
弁理士 中村 敏之
(72) 発明者 佐藤 亮
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社サンスリー内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA51 CA77 FA05
FA08 FA17 GA01

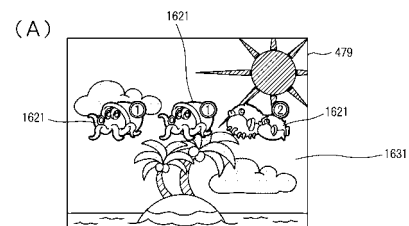
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージを好適に切り替えることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 副制御基板940は、1のステージが設定されて所定の第1の背景タイプの背景1631が装飾図柄1621の変動表示と共に表示される場合に、ハズレ変動が1回実行される毎に、当該1のステージに対応する背景1631の背景タイプに対応して予め設定された複数種類の仕様の中で押圧操作装置1621の仕様を別の仕様に切り替えて押圧操作装置1621を動作させる制御を少なくとも実行可能に構成される。これにより、複数種類のステージのうち同一のステージが継続する状況であっても、押圧操作装置1621の仕様が一定になることを抑制でき、それによって、当該ステージの雰囲気が単調になることを抑制できる。

【選択図】 図43



(B)

ステージ	図柄タイプ	背景タイプ	ハズレ変動音	押圧操作装置の仕様	
				中立位置BN	操作力パターン
ステージA	図柄タイプA (キャラクター+数字)	背景タイプA (装飾)	ハズレ変動音A1	Bmax	操作力パターンA1 (装飾パターンA1)
			ハズレ変動音A2		操作力パターンA2 (装飾パターンA2)
			ハズレ変動音A3		操作力パターンA3 (装飾パターンA3)
ステージB	図柄タイプB (数字)	背景タイプB (数字)	ハズレ変動音B1	BH2	操作力パターンB1 (装飾パターンB1)
			ハズレ変動音B2		操作力パターンB2 (装飾パターンB2)
			ハズレ変動音B3		操作力パターンB3 (装飾パターンB3)
ステージC	図柄タイプC (キャラクター)	背景タイプC (装飾)	ハズレ変動音C1	BH1	操作力パターンC1 (装飾パターンC1)
			ハズレ変動音C2		操作力パターンC2 (装飾パターンC2)
			ハズレ変動音C3		操作力パターンC3 (装飾パターンC3)

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部と

、
変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち 1 のステージを設定するステージ設定手段と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様を選定する表示選定手段と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と、前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段と、を備え、

前記ステージ設定手段により設定される前記複数種類のステージの各ステージに対し、前記表示制御手段の制御によって変動表示が実行される図柄とは別に遊技者に視認可能に表示される非図柄部として、複数種類に設定された非図柄部のうちの一部の非図柄部が予め設定され、

前記動作制御手段は、前記ステージ設定手段により 1 のステージが設定されて所定の第 1 の非図柄部が表示される場合に、当該第 1 の非図柄部に対応する第 1 の仕様となるように前記操作手段を動作させる第 1 制御と、前記ステージ設定手段により前記 1 のステージとは別のステージが設定されて前記第 1 の非図柄部とは別の第 2 の非図柄部が表示される場合に、前記第 1 の仕様とは異なる第 2 の仕様となるように前記操作手段を動作させる第 2 制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技機は、パチンコ遊技機であることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当たった場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2011-31031 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【0005】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージを好適に切り替えることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、上記の課題を解決するために、
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部と

、
変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち1のステージを設定するステージ設定手段と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様を選定する表示選定手段と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と、前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段と、を備え、

前記ステージ設定手段により設定される前記複数種類のステージの各ステージに対し、前記表示制御手段の制御によって変動表示が実行される図柄とは別に遊技者に視認可能に表示される非図柄部として、複数種類に設定された非図柄部のうちの一部の非図柄部が予め設定され、

前記動作制御手段は、前記ステージ設定手段により1のステージが設定されて所定の第1の非図柄部が表示される場合に、当該第1の非図柄部に対応する第1の仕様となるように前記操作手段を動作させる第1制御と、前記ステージ設定手段により前記1のステージとは別のステージが設定されて前記第1の非図柄部とは別の第2の非図柄部が表示される場合に、前記第1の仕様とは異なる第2の仕様となるように前記操作手段を動作させる第2制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴としている。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージを好適に切り替えることが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】遊技機の一例としてのパチンコ機の正面側斜視図

【図2】パチンコ機を開放状態で示す斜視図

【図3】パチンコ機を他の開放状態で示す斜視図

【図4】パチンコ機を更に他の開放状態で示す斜視図

【図5】パチンコ機の正面図

【図6】パチンコ機の前ブロックを取り外した状態を示す正面図

【図7】遊技盤の正面図

【図8】パチンコ機の背面側斜視図

【図9】パチンコ機の背面図

【図10】パチンコ機の電氣的な構成を示すブロック図

【図11】主制御メイン処理の一例を示すフローチャート

【図12】主制御割込み処理の一例を示すフローチャート

10

20

30

40

50

【図 1 3】(A) は、図柄シートの一部を示す正面図、(B) は、図 1 3 (A) の A - A 線における図柄シートの断面図

【図 1 4】(A) から (C) は、第 2 実施形態の装飾図柄表示装置の正面図、(D) は、各図柄列に対応する図柄シートの一部を示す正面図

【図 1 5】第 2 実施形態の変形例における装飾図柄表示装置の正面図

【図 1 6】(A) は、リール装置の構成を説明するための概略的な側面図、(B) から (C) は、第 3 実施形態の装飾図柄表示装置の正面図

【図 1 7】第 4 実施形態の遊技盤の正面図

【図 1 8】(A) は、発光装飾体の正面図、(B) は、図 1 8 (A) の B - B 線における発光装飾体の断面図

10

【図 1 9】第 5 実施形態の装飾図柄表示装置にて表示される演出画像の一例を示す画面図

【図 2 0】第 6 実施形態のパチンコ機が備える押圧操作装置の構成および動作を説明するための模式図

【図 2 1】操作位置に応じた押圧操作装置の外観の一例を示す模式図

【図 2 2】押圧操作装置に対して押込操作をした場合における、押圧操作装置の操作位置と、当該押込操作に対する反力との関係を示す説明図。

【図 2 3】第 7 実施形態のパチンコ機の正面側斜視図

【図 2 4】第 7 実施形態のパチンコ機が備える押圧操作装置を説明するための模式図

【図 2 5】(A) は、特別図柄の始動入賞が生じた場合に装飾図柄表示装置に表示される変動表示における画面遷移の一例を示す画面遷移図、(B) は、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合に装飾図柄表示装置に表示される変動表示における画面遷移の一例を示す画面遷移図

20

【図 2 6】第 1 0 実施形態のパチンコ機において装飾図柄表示装置に表示される変動表示および確定表示の一例を示す画面図

【図 2 7】第 1 1 実施形態のパチンコ機において、操作入力可能に構成された変動表示における操作可能期間中に装飾図柄表示装置に表示される表示内容の一例を示す画面図

【図 2 8】第 1 2 実施形態のパチンコ機において、操作入力可能に構成された変動表示における操作可能期間中に装飾図柄表示装置に表示される表示内容の一例を示す画面図

【図 2 9】操作入力可能に構成された変動表示における操作可能期間の残量と押圧操作装置の状態との関係を示す模式図

30

【図 3 0】変動表示の残り時間と押圧操作装置の状態との関係を示す模式図

【図 3 1】変動表示中に押圧操作装置に対する押込操作を行った場合における当該変動表示の進行の一例を説明するためのタイムチャート

【図 3 2】変動表示中に押圧操作装置に対する押込操作を行った場合における当該変動表示の進行の一例を説明するためのタイムチャート

【図 3 3】変動表示において実行される演出の契機として、押圧操作装置の操作面の高さ位置が、初期位置から異なる高さ位置へ変位した複数種類に設定されている制御を説明するための図

【図 3 4】変動表示において実行される演出の契機として、押圧操作装置の操作面の高さ位置が、初期位置から異なる高さ位置へ変位した複数種類に設定されている制御を説明するための図

40

【図 3 5】変動表示において実行される演出として、押圧操作装置の操作面を押込操作して一旦操作面が下がった後に復帰する場合における複数種類の制御を説明するための図

【図 3 6】副制御基板が、作動機構に対する制御の条件として設定された所定のパターンに従って押圧操作装置の動作力をどのように変化させるかを説明するための説明図

【図 3 7】副制御基板が、作動機構に対する制御の条件として設定された所定のパターンに従って押圧操作装置の動作力をどのように変化させるかを説明するための説明図

【図 3 8】副制御基板が、作動機構に対する制御の条件として設定された所定のパターンに従って押圧操作装置の動作力をどのように変化させるかを説明するための説明図

【図 3 9】副制御基板が、作動機構に対する制御の条件として設定された所定のパターン

50

に従って押圧操作装置の動作力をどのように変化させるかを説明するための説明図

【図４０】副制御基板が、作動機構に対する制御の条件として設定された所定のパターンに従って押圧操作装置の動作力をどのように変化させるかを説明するための説明図

【図４１】副制御基板が、作動機構に対する制御の条件として設定された所定のパターンに従って押圧操作装置の動作力をどのように変化させるかを説明するための説明図

【図４２】副制御基板が、作動機構に対する制御の条件として設定された所定のパターンに従って押圧操作装置の動作力をどのように変化させるかを説明するための説明図

【図４３】（Ａ）は、装飾図柄表示装置に表示される変動表示の画面の一例を示す画面図、（Ｂ）は、３種類の各ステージの特徴を説明するための説明図

【図４４】各ステージにおいて実行される変動表示を説明するための説明図

10

【発明を実施するための形態】

【０００９】

本発明に係る遊技機の実施形態について、遊技機的一种である弾球遊技機の一例としてのパチンコ機１００を説明し、その後に変形例や他の種類の遊技機を説明する。まず、パチンコ機１００の実施形態について、構造的な構成、電気的な構成、各種の制御処理を順に説明する。

【００１０】

<構造的な構成>

まず、図１から図９を主に参照して、パチンコ機１００の構造部分の構成について説明する。図１～図４は、パチンコ機１００の各種状態を示す斜視図であり、図１はパチンコ機１００の閉鎖状態を示し、図２は外枠１０１に対して前ブロック１０２及び中間ブロック１０３が一体的に開放されている状態を示し、図３は中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が開放されている状態を示し、図４は中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４が開放されている状態を示している。また、図５は、パチンコ機１００の正面図であり、図６は、図５の状態からパチンコ機１００の前ブロック１０２を取り外した状態を示している。なお、各図において各種の配線は省略されており、また、図３及び図６において遊技盤４００の構成の一部は省略されている。

20

【００１１】

パチンコ機１００は、例えば、図１～図４に示すように、外枠１０１と、前ブロック１０２と、中間ブロック１０３と、後ブロック１０４とを備え、これら各部位を所定の操作により相対的に変位可能に構成されている。

30

【００１２】

外枠１０１は、パチンコ機１００の本体部分を支持する本体支持手段としての機能を有している。外枠１０１は、例えば、図２に示すように、天板部１１１、底板部１１２、左側板部１１３及び右側板部１１４が組み付けられた略四辺形状の枠体であり、パチンコ機１００を設置する遊技場に設けられた遊技機設置設備（島設備）に嵌め込まれると共に固定具（図示せず）によって強固に固定される。なお、パチンコ機１００において外枠１０１は必須の構成ではなく、外枠１０１又は外枠１０１と同一の内形状を有し、外枠１０１を除いたパチンコ機１００の構成に相当する本体部分を支持する支持機構や、その本体部分を施錠する施錠機構の一部が島設備に備え付けられた構成としても良い。

40

【００１３】

外枠１０１における左右方向の一方側（左側板部１１３側）には、中間ブロック支持機構１２１、１２２が設けられている。この中間ブロック支持機構１２１、１２２によって外枠１０１と中間ブロック１０３とが接続（連結）され、パチンコ機１００の本体部分が、パチンコ機１００の正面視における左右方向の一端側（左側）を回動基端側とし、他端側（右側）を回動先端側として前方へ回動可能に構成されている。

【００１４】

中間ブロック支持機構１２１、１２２は、例えば、図１に示すように、外枠１０１の上端部と下端部とに離間して設けられている。中間ブロック支持機構１２１、１２２の各々は、例えば、外枠１０１に設けられる軸支持部によって、中間ブロック１０３に設けられ

50

る軸部が下側より支持され、軸支持部に設けられる軸孔に軸部が差し込まれた状態とされることにより、回動可能に構成されている。なお、中間ブロック１０３を含むパチンコ機１００の本体部分を回動可能とする構成は、上記構成に限らず、中間ブロック１０３側に軸孔を設け、外枠１０１側に軸部を形成するなど、他の構成としても良い。

【００１５】

中間ブロック支持機構１２１，１２２には、所定の取り外し操作によって外枠１０１と中間ブロック１０３との接続状態を解除する機能が設けられ、中間ブロック１０３を含むパチンコ機１００の本体部分が外枠１０１に対して取り外し可能に取り付けられている。例えば、外枠１０１に対して中間ブロック１０３を一定量以上開放し、且つ、上方側へ一定量移動させるという所定の取り外し操作をすることにより、外枠１０１に対する中間ブ
10
ロック１０３の接続状態が解除される。これにより、外枠１０１に対してパチンコ機１００の本体部分が取り外し可能とされている。

【００１６】

中間ブロック１０３に対して前側には、前ブロック１０２が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる前ブロック支持機構１３１，１３２によって中間ブロック１０３と前ブロック１０２とが接続されている。前ブロック支持機構１３１，１３２は、中間ブロック支持機構１２１，１２２と同様の構成とされ、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２を前方へ回動可能に支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に構成されている。

【００１７】

中間ブロック１０３に対して後側には、後ブロック１０４が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる後ブロック支持機構１３６，１３７（図８参照）によって中間ブロック１０３と後ブロック１０４とが接続されている。後ブロック支持機構１３６，１３７には、中間ブロック支持機構１２１，１２２及び前ブロック支持機構１３１，１３２と同様の構成とされ、中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４を後方へ回動可能に支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に支持する構成とされている。
20

【００１８】

また、パチンコ機１００には、外枠１０１に対する中間ブロック１０３の開閉を規制する中間ブロック施錠機構と、中間ブロック１０３に対する前ブロック１０２の開閉を規制する前ブロック施錠機構と、中間ブロック施錠機構及び前ブロック施錠機構の解錠や施錠を行うために操作される錠操作機構とが設けられている。また、図３に示すように、中間ブロック１０３には、前ブロック１０２の開口を通してパチンコ機１００の前面側に露出する錠操作機構としてのキーシリンダ１４１が設けられている。

【００１９】

キーシリンダ１４１に対する所定の操作として、操作キー（図示せず）による右回転操作をした場合には、中間ブロック１０３に設けられた中間ブロック施錠機構の可動部１４３が作動する。これにより、中間ブロック施錠機構の一部として外枠１０１に設けられた被係合部１４２と可動部１４３との係合が解除されて、中間ブロック１０３は外枠１０１に対して開閉許容状態となる。

【００２０】

一方、キーシリンダ１４１に対する所定の操作キーによる左回転操作に応じて、中間ブロック１０３に設けられた前ブロック施錠機構の可動部１４４が作動する。これにより、前ブロック施錠機構の一部として前ブロック１０２に設けられた被係合部１４５と可動部１４４との係合が解除されて、前ブロック１０２は中間ブロック１０３に対して開閉許容状態となる。
40

【００２１】

また、パチンコ機１００には、中間ブロック１０３に対する後ブロック１０４の開閉を規制する後ブロック開閉規制機構が設けられている。この後ブロック開閉規制機構により、中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４は、開閉が禁止された状態（開閉禁止状態）と開閉が許容された状態（開閉許容状態）とを所定の操作によって切り替え可能とさ
50

れている。

【0022】

後ブロック開閉規制機構は、例えば、図4に示すように、中間ブロック103に設けられる2つの開閉規制部150A、150Bと、後ブロック104に設けられる1つの開閉規制部150Cとによって構成されている。これら3つの開閉規制部150A～150Cには、回転操作が可能な回動片151A～151Cが設けられている。回動片151A～151Cは、回転操作により、後ブロック104の開鎖状態において前後に重なるように配置される開口部分との係合状態が変化し、これにより、開閉禁止状態に対応した開閉禁止姿勢と、開閉許容状態に対応した開閉許容姿勢とを切り替え操作可能とされている。全ての回動片151A～151Cを開閉許容姿勢にすると各回動片151A～151Cが開

10

【0023】

3つの回動片151A～151Cのうち、それらの一部に相当する2つの回動片151A、151Bは、図2に示すように、後ブロック104の開閉禁止状態において後ブロック104に形成された開口を通してパチンコ機100の背面側に露出し、残り部分に相当

20

【0024】

また、パチンコ機100には、中間ブロック103から前ブロック102への遊技球の移動を規制する遊技球移動規制機構が設けられている。遊技球移動規制機構は、例えば、図3及び図6に示すように、中間ブロック103に設けられた流下規制片161と、前ブロック102に設けられた規制変更部162との組合せにより構成され、前ブロック102が位置する前方側へ流下規制片161がコイルバネ（図示せず）により付勢される構成

30

【0025】

中間ブロック103に対して前ブロック102が開鎖された状態（前ブロック102の開鎖状態）においては、流下規制片161は、遊技球の流下を許容する移動許容状態とされ、具体的には、規制変更部162により中間ブロック103の後方側へ押圧されて押し込まれる。流下規制片161は、移動許容状態において中間ブロック103から前ブロック102に遊技球を誘導するための誘導通路（図示せず）に対して後側にずれて配置される。これにより、前ブロック102の開鎖状態においては、中間ブロック103から前ブロック102への遊技球の移動が許容される。

【0026】

一方、中間ブロック103に対して前ブロック102が開放された状態（前ブロック102の開放状態）においては、規制変更部162による流下規制片161の押圧が解除され、前ブロック102の開鎖状態に比べて流下規制片161が前ブロック102側へ突出する移動禁止状態とされる。流下規制片161は、移動禁止状態において誘導通路内に突出し、下流側への遊技球の流下を阻止する。これにより、中間ブロック103から前ブロック102への遊技球の移動が禁止される。

40

【0027】

また、パチンコ機100には、図2に示すように、例えば中間ブロック103の後側であって回動先端側（背面視左側）における下端部に、外枠101に対して中間ブロック103が開鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ108が設けられ、また、図3

50

に示すように、例えば中間ブロック１０３の前側であって回動先端側（正面視右側）における下端部に、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ１０９が設けられている。

【００２８】

次に、前ブロック１０２、中間ブロック１０３及び後ブロック１０４の各構成について順に説明する。

【００２９】

前ブロック１０２は、図１及び図３に示すように、パチンコ機１００の前面の略全体を形成し、前後方向に厚みを有する略長形状の部材であり、パチンコ機１００の前側表面部分を装飾する前面装飾手段としての機能を有している。前ブロック１０２は、合成樹脂製の基枠２０１を主体に構成され、基枠２０１の前後に複数の機能部品を取り付けて構成されている。基枠２０１の前面側には、パチンコ機１００の前面を形成する前面装飾体２１０が、前ブロック１０２の正面視中央部分を含んで形成される開口２１０Ａの外縁に沿って開口２１０Ａを囲った状態にして取り付けられている。前ブロック１０２を構成する基枠２０１と前面装飾体２１０とを組み合わせた状態においては、前面装飾体２１０が取り付けられた外周部を除いた広範囲にわたって開口２１０Ａが前後方向に貫通形成される。この開口２１０Ａを通じて、前ブロック１０２の後側に位置する遊技盤４００を含む中間ブロック１０３が遊技者から視認可能に構成されている。

【００３０】

また、前ブロック１０２には、図１及び図３に示すように、開口２１０Ａを塞ぐように基枠２０１の背面側に設けられた中央パネル２２０と、遊技球を貯留する主貯留機構２３０と、遊技球を貯留する補助貯留機構２４０と、主貯留機構２３０に貯留されている遊技球を発射するために遊技者によって操作される発射操作装置２５０とを備えている。

【００３１】

また、前ブロック１０２には、図１及び図５に示すように、前面装飾体２１０の一部として、開口２１０Ａの周縁を囲う開口周縁部２１１と、開口２１０Ａに対して下側において前方に突出する上側突出部２１７と、上側突出部２１７に対して下側に位置して前方に突出する下側突出部２１８と、下側突出部２１８の右側であって上側突出部２１７及び下側突出部２１８より奥側に位置する概ね平坦な領域で構成されて発射操作装置２５０が配置される平坦部２１９とが形成されている。上側突出部２１７には、主貯留機構２３０が配置され、下側突出部２１８には、補助貯留機構２４０が配置される。

【００３２】

中央パネル２２０は、基枠２０１と前面装飾体２１０とを組み合わせた状態において前後方向に貫通形成される開口２１０Ａを塞ぎつつ後方側を視認可能とするカバー体としての機能を有している。中央パネル２２０は、例えば、図１及び図３に示すように、基枠２０１の後方側から取着されるパネル枠２２１（図３参照）と、パネル枠２２１の前側に嵌め込まれた光透過性の前方板２２２（図１参照）と、パネル枠２２１の後側に前方板２２２と所定の間隙を隔てて略平行に嵌め込まれた光透過性の後方板２２３（図３参照）とを備えている。

【００３３】

主貯留機構２３０は、遊技進行に応じて獲得した遊技球や、遊技場から貸し出された遊技球を貯留する機能を有している。主貯留機構２３０は、例えば、図１に示すように、貯留部２３１と、球抜き機構（図示せず）と、その球抜き機構を作動させる球抜き操作部材２３２とを備えている。貯留部２３１には、パチンコ機１００の内部から貯留部２３１へ遊技球を流入させる流入口２３１Ａと、貯留部２３１からパチンコ機１００の内部へ遊技球を流出させる流出口（図示せず）と、流出口より上流側に形成される放出口（図示せず）とが設けられている。この放出口の開放により貯留部２３１から遊技球がパチンコ機１００の内部に取り込まれることなく遊技者側に放出される。球抜き機構は、遊技球の放出先を、流出口と放出口との間で切り換える機能を有している。

【００３４】

遊技進行に応じて獲得した遊技球や、後述する貸出操作装置 2 9 2 に対する貸出操作に応じて貸し出された遊技球は、主に流入口 2 3 1 A を通して貯留部 2 3 1 に流入する。また、貯留部 2 3 1 は、上方側に開口形成されており、この開口部分を通じて、遊技者が所有する遊技球が手操作により投入されたり、遊技場において貸し出される遊技球が供給されたりする。

【0035】

貯留部 2 3 1 に流入した遊技球は一列に整列させられながら流出口及び放出口の形成されている側（図 1 の右上側）へ順次に案内される。球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作（例えば、押下操作）が行われていない場合には遊技球は流出口を通して後述する発射装置 3 3 0（図 3 参照）に誘導される。一方、球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構 2 4 0（図 1 参照）に誘導される。

10

【0036】

補助貯留機構 2 4 0 は、図 1 及び図 5 に示すように、遊技球の流入口 2 4 1 A、2 4 1 C（図 5 参照）及び放出口 2 4 1 B（図 1 参照）を有する貯留部 2 4 1 と、放出口 2 4 1 B を開閉させる球抜き機構 2 4 3 と、その球抜き機構 2 4 3 を作動させる球抜き操作部材 2 4 2 とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球等は主に主貯留機構 2 3 0 に流入するが貯留部 2 3 1 が満杯であれば流入口 2 4 1 A を通して貯留部 2 4 1 に流入する。また、球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作に応じて、遊技球は流入口 2 4 1 C を通して貯留部 2 3 1 から貯留部 2 4 1 に流入する。

20

【0037】

貯留部 2 4 1 の底面は放出口 2 4 1 B に向けて下降傾斜している。球抜き操作部材 2 4 2 に対する球抜き操作（例えば、押圧操作）によって放出口 2 4 1 B を開放すると、貯留部 2 4 1 に貯留されている全ての遊技球を順次にパチンコ機 1 0 0 の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材 2 4 2 に対する球抜き操作によって放出口 2 4 1 B が完全に開放された場合には、球抜き操作部材 2 4 2 に対する復帰操作（例えば、再度の押圧操作）がなされるまで、その開放状態に維持される。流入口 2 4 1 A の奥方には貯留部 2 4 1 に過剰に遊技球が貯留されているか否かを検出する球溢れスイッチ 2 4 9（図 10 参照）が設けられている。

【0038】

発射操作装置 2 5 0 は、図 1 及び図 5 に示すように、前面装飾体 2 1 0 の平坦部 2 1 9 から前方に突出する台座 2 5 1 と、台座 2 5 1 の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル 2 5 2 と、発射ハンドル 2 5 2 の回転操作量を検出する可変抵抗器 2 5 3（図 10 参照）と、発射ハンドル 2 5 2 に遊技者が接触していることを検出する接触センサ 2 5 4（図 10 参照）と、発射ハンドル 2 5 2 の回転操作に伴う遊技球の射出を遊技者の操作によって無効化する発射停止スイッチ 2 5 5（図 5 参照）とを含んでいる。遊技者によって発射ハンドル 2 5 2 が回転操作されると、その回転操作量に対応する強度で発射装置 3 3 0（図 3 参照）から遊技球が遊技盤 4 0 0（図 3 参照）に向けて射出される。なお、接触センサ 2 5 4 によって発射ハンドル 2 5 2 と遊技者との接触が検出されていない場合や、発射停止スイッチ 2 5 5 の操作によって発射操作が無効化されている場合には、発射ハンドル 2 5 2 が回転操作されていても発射装置 3 3 0 から遊技球は射出されない。

30

40

【0039】

また、前ブロック 1 0 2 における前面装飾体 2 1 0 の奥方には、枠発光装置 2 7 1～2 7 5（図 10 参照）が設けられている。枠発光装置 2 7 1～2 7 5 は、前面装飾体 2 1 0 の開口周縁部 2 1 1 に対して奥側に重なるようにして配置され、基枠 2 0 1 に取り付けられている。開口周縁部 2 1 1 は、図 5 に示すように、上側中央縁部 2 1 1 A と、上側中央縁部 2 1 1 A に対して左右両側に位置する左上側縁部 2 1 1 B 及び右上側縁部 2 1 1 C と、左上側縁部 2 1 1 B に対して下側に位置する左側縁部 2 1 1 D と、右上側縁部 2 1 1 C に対して下側に位置する右側縁部 2 1 1 E とを発光部として有し、それぞれの発光部に対応して枠発光装置 2 7 1～2 7 5 が設置されている。

50

【0040】

枠発光装置271～275は、上側中央縁部211Aに対応する上中央枠発光装置271と、左上側縁部211Bに対応する左上枠発光装置272と、右上側縁部211Cに対応する右上枠発光装置273と、左側縁部211Dに対応する左側枠発光装置274と、右側縁部211Eに対応する右側枠発光装置275（図10参照）とにより構成されている。枠発光装置271～275の各々は、1又は複数の発光手段としての発光ダイオード（LED）と、LEDを制御するための抵抗等の電子部品と、これら電子部品を一体化して電氣的に接続するプリント基板とを有している。

【0041】

また、前ブロック102には、図5に示すように、例えばその開口周縁部211の上部に、左上音響出力口211Fと、右上音響出力口211Gとが設けられ、また、それら左上音響出力口211F及び右上音響出力口211Gのそれぞれに対応して左上音響装置281及び右上音響装置282（図3及び図10参照）が設けられている。左上音響装置281及び右上音響装置282は、前面装飾体210の開口周縁部211の奥方（後方）に位置するようにして基枠201に取り付けられている。

【0042】

また、前ブロック102には、図1に示すように、例えば上側突出部217の上面右側部分に、遊技球貸出装置290が設けられている。遊技球貸出装置290は、パチンコ機100に並んで配置されるカードユニット（図示せず）に投入された紙幣やカード等の残額に応じた数値を表示する度数表示装置291と、遊技球の貸し出しを受ける際に遊技者によって操作される貸出操作装置292と、カードユニットに投入された紙幣やカード等を返却させる際に遊技者によって操作される返却操作装置293とを含んでいる。カードユニットに紙幣やカード等を投入して、それらの金額に対応する数値が度数表示装置291に表示されている有効状態において、貸出操作装置292に対して貸出操作が行われると、貸出操作に応じて所定の個数の遊技球が後ブロック104の払出装置540（図8参照）から貸し出され、遊技球の貸し出しに伴って度数表示装置291の表示が更新される。一方、有効状態において返却操作装置293に対して返却操作が行われると、返却操作に応じて残額に対応する紙幣の等価物や残額を記録したカードがカードユニットから返却される。

【0043】

また、前ブロック102には、図1に示すように、遊技者によって発射操作とは別の入力操作が可能な入力操作装置260が設けられている。入力操作装置260は、例えば、押込操作が可能な押圧操作装置261と、回転操作が可能な回転操作装置262と、上下左右の方向操作が可能な選択操作装置263とを備えている。これら操作装置261～263により、パチンコ機100において実行される演出を選択する演出選択操作や、パチンコ機100の演出を実行する各装置の音量や光量を設定する装置設定操作、或いは、遊技者に関する情報を入力して前回以前の遊技に応じたパチンコ機100の演出を実行可能とする演出設定操作等が実行可能とされ、これら操作を必要に応じて遊技者や遊技場の管理者が実行可能とされている。なお、入力操作装置260において遊技者が接触する入力操作部（例えば、回転操作装置262における円環状の回転操作部）は、モータやソレノイド等の入力操作部駆動手段によって回転、上下動、又は、振動等の動作がパチンコ機100の制御（例えば、副制御基板940（図10参照）の制御）により実行可能に構成されることが好ましく、入力操作の前後、又は、入力操作中のいずれか又は複数のタイミングで入力部分を動作させることにより、入力操作を積極的に促すなど入力操作を伴う演出を多様にすることができる。

【0044】

次に、中間ブロック103について説明する。中間ブロック103は、前ブロック102と略同一サイズの略長形状をした部材であり、前ブロック102と後ブロック104とが取り付けられることにより、パチンコ機100の本体部分を一体化した状態にする機能を有している。中間ブロック103は、基枠301に対して遊技盤400を含む複数の

10

20

30

40

50

機能部品を取り付けて構成されている。

【0045】

中間ブロック103は、図3及び図4に示すように、開口を有する基枠301と、基枠301の開口を覆いつつ前面側より取着される遊技盤400（図3参照）と、基枠301に対して遊技盤400を回動自在及び着脱自在に支持する遊技盤支持機構と、基枠301に対して遊技盤400の位置を固定する遊技盤固定機構と、遊技盤400に遊技球を射出する発射装置330（図3参照）と、遊技盤400の背面側に装着されて遊技進行を統括的に制御する主制御装置370（図4参照）と、主制御装置370からの命令に基づいて遊技演出や状態報知を制御する副制御装置390（図4参照）とを備えている。

【0046】

基枠301には、図3に示すように、後述する払出装置540（図8参照）から放出された遊技球を前ブロック102に誘導する誘導通路が内部に形成される誘導通路部301Aと、複数の配線（図示せず）や信号中継装置311が位置する開孔301Bとが設けられている。開孔301Bは、遊技盤400より下側において前後方向に貫通する形状をなし、開孔301Bに挿通される複数の配線は、前ブロック102に設けられる種々の装置（例えば、枠発光装置271～275、左上音響装置281及び右上音響装置282）と、中間ブロック103の背面側や後ブロック104に設けられる装置（例えば、主制御装置370や副制御装置390）とを電気的に接続するための配線を含み、信号中継装置311は、その配線の一部を中継する中継基板としての機能を有している。

【0047】

遊技盤400は、図3に示すように、排出口401A等の遊技球が前後に通過可能な貫通孔を有する平板状の基体401と、基体401の左下から右上に亘り滑らかに湾曲する外レール402と、基体401の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール403と、内レール403の左上側の先端に取着された戻り球防止機構404と、外レール402の右上側の先端に取着される反跳防止部材405とを備えている。外レール402は、後述する発射装置330から発射された遊技球を遊技領域内へ誘導するものである。戻り球防止機構404は、外レール402及び内レール403が平行に対向する間部分で形成される発射通路401Bから遊技領域内へ一旦放出された遊技球が発射通路401Bに戻ることを防止する。反跳防止部材405は、遊技盤400の上部中央を越えて右側に向かった遊技球が再び上部中央を経由して左側に戻るような遊技球の大幅な反跳を防止する衝撃吸収性を有し、例えば、制振ゴム等の材料により形成されている。

【0048】

前ブロック102の背面側下部には、図3に示すように、戻り球通路部163が形成されている。発射装置330から発射通路401Bの方向へ遊技球を誘導する誘導部材335と外レール402との間には間隙があり、発射装置330から発射されたが戻り球防止機構404を超えるに至らず発射通路401Bを逆戻りする遊技球は、この間隙の下方に配置される戻り球通路部163を介して流入口241A（図5参照）から補助貯留機構240（図5参照）に返却される。

【0049】

戻り球防止機構404を超えて進行した遊技球は、遊技領域に到達し、遊技領域内を自重により落下しながら移動（流下）する。遊技領域は、略円形状の外周形状をなし、遊技球の直径より僅かに大きな前後幅を有する領域を大部分とする形状に区画されている。遊技領域は、概ね、外レール402と内レール403とで外周部分が区画され、前側が中央パネル220の後方板223によって略平面状に区画され、後側が遊技盤400の基体401によって略平面状に区画されている。なお、遊技領域に設けられる各種の構造物については後述する。

【0050】

発射装置330は、図3に示すように、主貯留機構230に貯留されている遊技球を順次に発射位置に送り出す球送り機構331と、球送り機構331を駆動する球送りソレノイド332（図10参照）と、発射位置に配置された遊技球を射出する発射機構333と

10

20

30

40

50

、発射機構 333 を駆動する発射ソレノイド 334（図 10 参照）と、発射機構 333 から発射された遊技球を遊技盤 400 の発射通路 401 B に誘導する誘導部材 335 とを備えている。発射装置 330 は、上述のように発射操作装置 250 に対する発射操作に応じて作動し、発射操作装置 250 に対する発射操作に応じて発射ソレノイド 334 の駆動制御が変化して発射力が調整される。

【0051】

主制御装置 370 は、図 4 に示すように、主制御基板 920（図 10 参照）と、主制御基板 920 を収容する 2 つ割り構造の基板ケース 371 とを備えている。主制御基板 920 は、痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース 371 の内部に収容されている。

10

【0052】

また、主制御装置 370 は、遊技盤 400 の背面側に回動自在に取り付けられている。具体的には、遊技盤 400 の基体 401 に対して背面側に取り付け部 372 が回動可能に連結固定され、その取り付け部 372 に主制御装置 370 が取り付けられている。これにより、主制御装置 370 の背面側（表面側）だけでなく、取り付け部 372 を回動操作することで主制御装置 370 の前面側（裏面側）も、遊技盤 400 に主制御装置 370 を取り付けただけで容易に確認可能とされている。取り付け部 372 に対して主制御装置 370 は、痕跡を残さずには取り外しできないように連結しても良く、主制御装置 370 の取り外し状況を管理し易くしても良い。

【0053】

副制御装置 390 は、副制御基板 940（図 10 参照）と、副制御基板 940 を収容する 2 つ割り構造の基板ケース 391 とを備えている。副制御基板 940 は、例えば、主制御基板 920 と同様に痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース 391 の内部に収容された状態にして遊技盤 400 の背面側に取り付けられている。

20

【0054】

ここで、遊技盤 400 において、遊技領域に配置される各種の構造物について、図 7 を主に参照して説明する。図 7 は、遊技盤 400 の正面図である。なお、図 7 においては、装飾図柄表示装置 479 に表示される装飾図柄の一例を図示している。

【0055】

遊技盤 400 は、図 7 に示すように、基体 401 と、遊技球の流下方向や流下速度に変化を与える釘 411 や風車 412 等の流下変化部材と、基体 401 の概ね中央に配置された中央構造物 420 と、中央構造物 420 に対して下側に配置された第 1 特別図柄に係る始動装置（具体的には、上側中始動入賞装置 431 A 及び下側中始動入賞装置 431 B）と、中央構造物 420 に対して右下側に配置された第 2 特別図柄に係る始動装置（具体的には、右始動入賞装置 432）と、右始動入賞装置 432 の下方に配置された大入賞装置 433、434（具体的には、下大入賞装置 433 及び上大入賞装置 434）と、右始動入賞装置 432 の上側（上流側）に配置された普通図柄に係る始動装置 436 と、遊技盤 400 の右上側であって上下の大入賞装置 433、434 に対して上方（上流側）に配置された役連作動装置 435 と、下側中始動入賞装置 431 B の左右両側に配置された一般入賞装置 439 A、439 B とを備えている。

30

【0056】

また、遊技盤 400 には、上記した上側中始動入賞装置 431 A 等に対応して遊技球の通過を検出する検出手段としてのスイッチが複数設けられており（図 10 参照）、各スイッチに対応した所定領域への遊技球の進入が検出可能とされている。例えば、上側中始動入賞装置 431 A に進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（上側中始動入賞スイッチ 441 A）、下側中始動入賞装置 431 B に進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（下側中始動入賞スイッチ 441 B）、右始動入賞装置 432 に進入した遊技球を検出する右始動入賞スイッチ 442、下大入賞装置 433 に進入した遊技球を検出する下大入賞スイッチ 443、上大入賞装置 434 に進入した遊技球を検出する上大入賞スイッ

40

50

チ 4 4 4、役連作動装置 4 3 5 に進入した遊技球を検出する役連作動スイッチ 4 4 5、始動装置 4 3 6 に進入した遊技球を検出する始動スイッチ 4 4 6、下大入賞装置 4 3 3 の内部に形成された非特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチ 4 4 7、下大入賞装置 4 3 3 の内部に形成された特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ 4 4 8、一般入賞装置 4 3 9 A、4 3 9 B に進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ 4 4 9 A、4 4 9 B 等が遊技盤 4 0 0 に設置されている。

【0057】

また、遊技盤 4 0 0 には、不正防止のために各種センサが設けられており（図 10 参照）、パチンコ機 1 0 0 に発生した異常を検出可能とされている。例えば、磁気センサ 4 9 1、振動センサ 4 9 2、電波センサ 4 9 3 等が遊技盤 4 0 0 に設置されている。

【0058】

中央構造体 4 2 0 及び始動装置 4 3 6 の遊技球の入口部分は入球口を構成し、各入球口に進入した遊技球は遊技領域に放出される。各入賞装置、具体的には、上側中始動入賞装置 4 3 1 A、下側中始動入賞装置 4 3 1 B、右始動入賞装置 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3、上大入賞装置 4 3 4 及び一般入賞装置 4 3 9 A、4 3 9 B の遊技球の入口部分は入賞口を構成し、各入賞口に進入した遊技球は基体 4 0 1 に形成された貫通孔を通して基体 4 0 1 の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は、遊技領域の最下流側部分に設けられる排出口 4 0 1 A を通して回収排出通路へ案内される。回収排出通路に案内された遊技球は、パチンコ機 1 0 0 から遊技場に設けられた遊技球循環装置（図示せず）に排出される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置 5 4 0（図 8 及び図 9 参照）から払い出される。

【0059】

なお、各入賞装置は、他の入賞装置と別々に構成されても良いし、2 以上の入賞装置（例えば、上側中始動入賞装置 4 3 1 A 及び下側中始動入賞装置 4 3 1 B）が一体化された装置によって入賞装置が構成されても良く、また、上側中始動入賞装置 4 3 1 A 等の始動装置については必ずしも遊技球が進入した場合に所定の個数の遊技球が払い出される入賞口とする必要はなく、遊技球が払い出されることなく遊技領域に再び放出される入球口としても良い。

【0060】

第 1 特別図柄に係る上側中始動入賞装置 4 3 1 A 及び下側中始動入賞装置 4 3 1 B、並びに、一般入賞装置 4 3 9 A 及び一般入賞装置 4 3 9 B の各々は、それらへの遊技球の進入確率を変化させず、進入した遊技球を基体 4 0 1 の背面側へ誘導する。また、第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 4 3 2 は、その内部への遊技球の進入確率を変化させる機構を有している。なお、遊技球の進入確率を変化させる機構は、第 2 特別図柄に係る始動装置のみに設ける必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、第 1 特別図柄に係る始動装置、一般入賞装置 4 3 9 A、4 3 9 B のいずれか又は複数に設けても良い。また、遊技球の進入確率を変化させる機構は、電氣的に駆動されるソレノイド等の駆動手段により構成しても良いし、所定領域へ入球した遊技球の自重により動作する機構に代表される機械的に動作する機構により構成しても良い。

【0061】

第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 4 3 2 は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入確率を変化させる右進入規制機構 4 5 2 と、右進入規制機構 4 5 2 を駆動する右進入規制ソレノイド 4 6 2（図 10 参照）とを備えている。右進入規制機構 4 5 2 は、右進入規制ソレノイド 4 6 2 によって駆動される 2 つの可動片を備えており、右進入規制機構 4 5 2 が進入禁止姿勢である場合には、2 つの可動片が進入口（入賞口）を狭窄する（又は閉鎖する）配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置 4 3 2 に進入できないが、右進入規制機構 4 5 2 が進入許容姿勢である場合には、2 つの可動片がそれらの先端部の間隔が拡大するような配置をとることによって遊技球は

右始動入賞装置 4 3 2 に進入できるようになる。右進入規制機構 4 5 2 は、普通図柄に係る始動装置 4 3 6 へ進入した遊技球が始動スイッチ 4 4 6 で検出されることに基づく抽選（以下において「普通図柄抽選」とも称す）で当選した場合に、右進入規制ソレノイド 4 6 2 による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

【0062】

下大入賞装置 4 3 3 には、図 7 に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する下進入規制機構 4 5 3 と、下進入規制機構 4 5 3 の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド 4 6 3（図 10 参照）と、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、下大入賞装置 4 3 3 に進入した遊技球を非特定通路又は特定通路に振り分ける振分機構（図示せず）と、振分機構の姿勢を変化させて遊技球の誘導先を切り換える切換ソレノイド 4 6 5（図 10 参照）とが設けられている。下大入賞装置 4 3 3 の下進入規制機構 4 5 3 が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構 4 5 3 が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置 4 3 3 に進入できないが、下進入規制機構 4 5 3 が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構 4 5 3 が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置 4 3 3 に進入できるようになる。また、下大入賞装置 4 3 3 に進入した遊技球は、振分機構が前方に突出する非誘導姿勢である場合には非特定通路に案内され、振分機構が後方に没入する誘導姿勢である場合には特定通路に誘導される。特定通路、非特定通路及び振分機構は、遊技状態の移行を多様にするために設けられ、特定通路へ遊技球が進入した場合には、遊技者に特典として有利な遊技状態が付与される。

【0063】

上大入賞装置 4 3 4 には、図 7 に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する上進入規制機構 4 5 4 と、上進入規制機構 4 5 4 の姿勢を変化させる上進入規制ソレノイド 4 6 4（図 10 参照）とが設けられている。上進入規制機構 4 5 4 が進入禁止姿勢である場合には、上進入規制機構 4 5 4 が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は上大入賞装置 4 3 4 に進入できないが、上進入規制機構 4 5 4 が進入許容姿勢である場合には、上進入規制機構 4 5 4 が進入口を開放することによって遊技球は上大入賞装置 4 3 4 に進入できるようになる。

【0064】

なお、右進入規制機構 4 5 2 等の内部への遊技球の進入確率を変化させる機構としての進入許容姿勢及び進入禁止姿勢としては、各機構を構成して各装置の入賞口（又は入球口）に遊技球が進入可能な特別状態と、遊技球が進入不能な通常状態とを切り替える動作部材の姿勢変化に対応し、各姿勢に応じて動作部材の位置及び向き少なくともいずれかが異なるものであれば良い。また、右進入規制機構 4 5 2 等の遊技球の進入確率を変化させる機構として、遊技球が進入不能な状態を通常状態とする必要は必ずしもなく、通常状態においても遊技球の進入を許容し、特別状態においては通常状態より遊技球が進入し易い状態に動作部材の姿勢が変化する構成としても良い。

【0065】

下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 には、大当りの抽選に当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第 1 特別図柄に係る上側中始動入賞装置 4 3 1 A 若しくは下側中始動入賞装置 4 3 1 B へ進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ 4 4 1 A 若しくは下側中始動入賞スイッチ 4 4 1 B で検出されることに基づく抽選（以下において「第 1 特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合、又は、第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 4 3 2 へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ 4 4 2 で検出されることに基づく抽選（以下において「第 2 特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合には、下進入規制ソレノイド 4 6 3 又は上進入規制ソレノイド 4 6 4 の少なくとも一方が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ下進入規制機構 4 5 3 又は上進入規制機構 4 5 4 の少なくとも一方が進入許容姿勢をとる。また、振分機構は、下進入規制機構 4 5 3 の進入許容姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド 4 6 5 の作動に応じて誘導姿勢に移行し、更に誘導姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド 4 6 5 の停止に応じて非誘

導姿勢に戻る。

【0066】

役連作動装置435は、下大入賞装置433及び上大入賞装置434が作動を開始するために必要な条件を設定するための装置である。大当りの抽選に当選した後は、役連作動装置435の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置433又は上大入賞装置434のいずれかが作動を開始する。このため、遊技者は、大当りに当選した場合、自らの意図するタイミングで特別遊技状態を開始させることができる。なお、必ずしも役連作動装置435の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置433又は上大入賞装置434のいずれかが作動を開始する構成とする必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、予め定めた時間の経過により下大入賞装置433又は上大入賞装置434のいずれかが作動を開始する構成としても良い。

10

【0067】

また、遊技盤400には、図7に示すように、図柄の変動表示や抽選結果を表示する表示装置471～473と、遊技の保留回数を表示する表示装置476～478とが一体化された複数の発光部を有する表示器が、遊技盤400の一部に相当する左下部分に設けられている。複数の発光部は、各装置に対応する発光領域に予め区画され、各装置の状態が発光状態によって表示される。

【0068】

具体的には、遊技盤400には、第1特別図柄抽選に伴って、第1特別図柄を変動表示したり、第1特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471と、第2特別図柄抽選に伴って、第2特別図柄を変動表示したり、第2特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第2特別図柄に係る特別図柄表示装置472と、第1特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置476と、第2特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置477とが設けられている。第1特別図柄に係る単位遊技の権利及び第2特別図柄に係る単位遊技の権利はそれぞれ最大4回まで保留される。ここで、単位遊技とは、1回の始動入賞に基づいて実行される1回分の遊技であり、1回の始動入賞に基づいて実行される抽選の当否判定と、その当否判定に基づいた抽選結果を表示するまでの変動表示の開始から終了までを含む一連の遊技をいう。

20

【0069】

第1特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動入賞装置431に進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ441A（図10参照）又は下側中始動入賞スイッチ441B（図10参照）によって検出されたとしても第1特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。同様に、第2特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合に、右始動入賞装置432に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ442（図10参照）によって検出されたとしても第2特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

30

【0070】

第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471及び第2特別図柄に係る特別図柄表示装置472の各々は、複数の発光部で構成されており、主制御基板920（図10参照）によって制御される。第1特別図柄の表示及び第2特別図柄の表示の各々は、複数の発光部の発光パターン（発光色を含む発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せ）によって表現される。第1特別図柄に係る特別図柄保留表示装置476及び第2特別図柄に係る特別図柄保留表示装置477は、2個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

40

【0071】

また、遊技盤400には、普通図柄抽選に伴って、普通図柄を変動表示したり、普通図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする普通図柄表示装置473と、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留回数を表示する普通図柄保留表示装置478とが設けられている。普通図柄に係る単位遊技の権利は最大4回まで保留される。普通図柄に係る単位

50

遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動装置 4 3 6 に進入した遊技球が始動スイッチ 4 4 6 によって検出されたとしても普通図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

【0072】

普通図柄表示装置 4 7 3 は、複数の発光部で構成されており、主制御基板 9 2 0（図 1 0 参照）によって制御される。普通図柄は、複数の発光部の発光パターンによって表現される。また、普通図柄保留表示装置 4 7 8 は、2 個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

【0073】

また、遊技盤 4 0 0 には、中央構造体 4 2 0 の後方に重なるようにして、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄を変動表示したり、装飾図柄を確定表示したりする装飾図柄表示装置 4 7 9 が設けられている。

【0074】

装飾図柄表示装置 4 7 9 は、左右方向に並ぶ 3 つの図柄表示領域 4 7 9 A、4 7 9 B、4 7 9 C を備えている。図柄表示領域 4 7 9 A、4 7 9 B、4 7 9 C は、いずれも、装飾図柄を変動表示したり確定表示したりする領域である。図柄表示領域 4 7 9 A、4 7 9 B、4 7 9 C のうち、最も左側に位置する図柄表示領域 4 7 9 A に表示される装飾図柄は、左図柄列を構成し、最も右側に位置する図柄表示領域 4 7 9 B に表示される装飾図柄は、右図柄列を構成する。また、図柄表示領域 4 7 9 A と図柄表示領域 4 7 9 B との間に位置する図柄表示領域 4 7 9 C に表示される装飾図柄は、中図柄列を構成する。

【0075】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、装飾図柄表示装置 4 7 9 は、左右方向に並ぶ 3 つの円筒状のリール（回動体）を備えるリール装置として構成される。当該リール装置の各リールは、それぞれ、副制御基板 9 4 0 によって制御されるモータ（図示せず）によって各々独立して回動可能に構成される。

【0076】

リール装置を構成する円筒状の各リールは、光透過性の樹脂（例えば、透明な樹脂）により構成される円筒状の本体（以下において「リール本体」とも称す）と、当該リール本体の外周面の周方向に沿って貼着された帯状の図柄シート 6 0 1（図 1 3 参照）とを備えている。図柄シート 6 0 1 には、複数の装飾図柄が所定の順序で長手方向に沿って列状に設けられている。

【0077】

装飾図柄表示装置 4 7 9 は、各リールを回動させることによって、図柄シート 6 0 1 に設けられている複数の装飾図柄を各図柄表示領域 4 7 9 A、4 7 9 B、4 7 9 C において上から下方向またはその反対方向に移動（スクロール）させることができる。これにより、装飾図柄表示装置 4 7 9 における装飾図柄の変動表示が実現される。なお、装飾図柄表示装置 4 7 9 は、必ずしも複数のリールによって構成する必要はなく、画像を表示可能な液晶表示装置などの他の装置によって構成してもよい。

【0078】

装飾図柄表示装置 4 7 9 による装飾図柄の変動表示及び確定表示は、副制御基板 9 4 0 により制御され、主制御基板 9 2 0 による第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示及び確定表示と同期している。装飾図柄の変動表示においては、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示よりも複雑かつ多様な演出が実行される。なお、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示及び確定表示と装飾図柄の変動表示及び確定表示とは、必ずしも完全に一致するタイミングで変動開始したり、確定表示として停止表示をしたりする必要はなく、各タイミングに僅かな時間差を設けつつ略同じタイミングで変動を開始し、略同じタイミングで確定表示が行われる設定としても良い。

【0079】

また、遊技盤 4 0 0 は、各種の構造物の裏側に設けられた盤面発光装置 4 9 0（図 1 0 参照）を備えており、盤面発光装置 4 9 0 は、副制御基板 9 4 0 による制御に基づいて遊

10

20

30

40

50

技進行に伴う各種の発光演出や発光による状態報知を実行する。

【0080】

ここで、各種の遊技状態及び遊技状態間の移行について説明する。通常時の遊技状態（以下において「通常遊技状態」とも略記する）は、第1特別図柄、第2特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が長い状態（以下において「非時短状態」とも称す）に対応する。

【0081】

第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、その当選に基づいて移行する特別遊技状態中に遊技球が特定通路（下大入賞装置433の内部通路）へ進入するか否かに対応して、特別遊技状態後に移行する遊技状態が異なる。特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入しなかった場合には、第1特別図柄抽選、第2特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が非時短状態よりも短い状態（以下において「時短状態」とも称す）であって、かつ、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態と同一の状態（以下において「低確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「時短遊技状態」とも称す）へ移行する。一方、特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入した場合には、時短状態であって、かつ、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態より高い状態（以下において「高確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「確変遊技状態」とも称す）へ移行する。

【0082】

時短遊技状態は、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、50回）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。また、確変遊技状態は、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、100回）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。

【0083】

なお、遊技状態及び遊技状態間の移行について、必ずしも上述した構成とする必要はなく、例えば、高確率状態が次回の大当りの当選まで継続する構成としても良いし、他の内容によって上記遊技状態の少なくとも1つを構成しても良いし、上述した各遊技状態とは別の遊技状態を更に含む構成としても良いし、上述した条件とは異なる条件によって遊技状態間が移行する構成としても良い。

【0084】

次に、遊技盤400の主要な装置の動作について概ね時系列に沿って説明する。主制御基板920においては、特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄で共通）に係る当選乱数、大当り図柄乱数、停止パターン乱数、各種の変動パターン乱数が生成されており、各種の遊技状態において第1特別図柄に係る始動入賞装置431A、431Bのいずれかに進入した遊技球が中始動入賞スイッチ441A、441B（図10参照）のいずれかによって検出された場合に第1特別図柄の始動入賞となる。第1特別図柄の始動入賞時に、第1特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当り図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格納される。

【0085】

第1特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、特別遊技状態中でなく、第1特別図柄又は第2特別図柄に係る単位遊技中でもなく、第1特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されていない場合には、それらの乱数の格納の直後に開始される。また、特別遊技状態中でない場合であっても、第1特別図柄又は第2特別図柄に係る単位遊技中や第1特別図柄又は第2特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されている場合には、今回の入賞より前に保留されていた全ての特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）に係る単位遊技の終了後に、今回の始動入賞に基づく単位遊技が開始される。特別遊技状態中に第1特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その乱数による単位遊技は、特別遊技状態後において今回の始動入賞より前に保留されていた全ての特別図柄に係る単位遊技の後に開始される。

【0086】

また、第1特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、第2特別図柄に係る全ての単位遊技の終了後に開始される。すなわち、今回の始動入賞の後に第2特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が優先して実行される。なお、必ずしも第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が第1特別図柄に係る単位遊技に優先して実行される構成とする必要はなく、始動入賞の順に第1特別図柄と第2特別図柄に係る単位遊技優位制御が実行される構成であっても良いし、2つの特別図柄が択一的でなく同時に変動可能な構成であっても良い。

【0087】

第1特別図柄の始動入賞に基づく第1特別図柄抽選において大当りに当選している場合には、更に、取得された大当り図柄乱数に基づいて第1特別図柄抽選の大当り当選に対応する停止図柄（大当り図柄）の種類が決定される。この停止図柄の種類と大当りの種類とが対応し、例えば、下進入規制機構453又は上進入規制機構454が進入許容姿勢をとる回数に相当するラウンド数（例えば、6ラウンドと16ラウンド）や、特別遊技状態後に移行する遊技状態（確変遊技状態へ移行させるか否か）といった遊技状態の種類に対応して大当りの種類が複数種類設定され、その種類毎に大当り図柄が設定されている。第1特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合には、大当り図柄とは別のハズレ図柄が停止図柄として設定される。

【0088】

第1特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて、第1特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。装飾図柄の変動パターンには、大別して、第1特別図柄に係る停止図柄（大当り図柄またはハズレ図柄）に対応する装飾図柄が確定表示される前にリーチ表示がなされる変動パターン（以下において「リーチ変動パターン」とも称す）と、第1特別図柄に係る停止図柄がハズレ図柄である場合に対応する装飾図柄が確定表示される前にリーチ表示がなされない変動パターンとがある。

【0089】

なお、「リーチ表示」とは、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）に係る単位遊技において装飾図柄の変動表示が開始された後、1の図柄列を除く各図柄列（例えば、左右の各図柄列）にて確定表示された装飾図柄の組合せが大当り図柄となるための条件を満たしており、その後も変動表示が継続される残りの図柄列（例えば、中図柄列）の装飾図柄が確定表示された際の表示結果（すなわち、停止図柄）の次第によって大当り図柄となる可能性があることを遊技者に示唆する表示である。

【0090】

リーチ表示には、比較的短い変動表示時間（例えば、略25秒～略30秒）のリーチ表示であるノーマルリーチと、ノーマルリーチより長い変動表示時間（例えば、略60秒～略180秒）のリーチ表示であるスーパリーチとが含まれる。なお、リーチ表示の種類は、ノーマルリーチとスーパリーチとの2種類であることに限らず、スーパリーチより長い変動表示時間のリーチ表示であるスペシャルリーチなどを含む3種類以上であってもよい。

【0091】

第1特別図柄の変動表示時間が決定され、当該変動表示時間に対応する装飾図柄の変動パターンが選択された後、第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471における第1特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置479における装飾図柄の変動表示（変動演出）が開始され、第1特別図柄にあっては変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、装飾図柄にあっては変動表示時間に亘って変動パターンに従った変動表示が継続される。その後、変動表示時間の経過に伴って、第1特別図柄に係る停止図柄が確定表示され、また、装飾図柄として第1特別図柄の停止図柄に対応する図柄が確定表示され

る。第1特別図柄及び装飾図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。

【0092】

第1特別図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、第1特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態においては、下大入賞装置433の下進入規制機構453及び上大入賞装置434の上進入規制機構454が、大当りの種類に応じた所定の順序で所定の回数だけ進入許容姿勢となる。下進入規制機構453及び上進入規制機構454における各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、8個）の遊技球が大入賞スイッチ443、444によって検出された場合、又は、所定の最大進入許容時間（例えば、29.5秒）が経過した場合には、下進入規制機構453又は上進入規制機構454は進入禁止姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、下進入規制機構453又は上進入規制機構454のいずれかが進入許容姿勢に復帰する。この進入規制動作が大当りの種類に対応した所定の順序で所定の回数だけ繰り返される。

10

【0093】

下進入規制機構453及び上進入規制機構454は、特別遊技状態中においていずれか一方のみが進入許容姿勢をとる構成とされ、特別遊技状態の開始から所定の待機時間が経過した後（オープニング期間後）に初回の進入許容姿勢に一方が移行する。また、最終回の進入禁止姿勢への復帰から所定の進入禁止時間が経過し、更にその後所定の待機時間が経過した後（エンディング期間後）に特別遊技状態は終了する。特別遊技状態の終了後には、上述のように、時短遊技状態又は確変遊技状態に移行する。

20

【0094】

各種の遊技状態において、第2特別図柄に係る右始動入賞装置432に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ442によって検出された場合に第2特別図柄の始動入賞となる。第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技の制御は、上述した第1特別図柄に係る制御と同様に実行される。すなわち、第2特別図柄の始動入賞時に第2特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、特別図柄に係る各乱数が取得されて、この始動入賞に基づく単位遊技が実行される。また、第2特別図柄抽選に応じた停止図柄の決定、第2特別図柄の変動表示時間の決定、当該変動表示時間に対応する装飾図柄の変動パターンの選択、変動表示の実行、及び、遊技状態の移行制御等についても、第1特別図柄に係る制御と同様に実行される。

30

【0095】

各種の遊技状態において、始動装置436に進入した遊技球が始動スイッチ446によって検出された場合、普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格納される。このとき、普通図柄に係る単位遊技中でなければ、その格納の直後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。一方、普通図柄に係る単位遊技中であれば、既得の普通図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技の終了後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。

【0096】

普通図柄に係る単位遊技においては、当選乱数の値に基づいて当選したか否かが判定され、当選した場合には、停止図柄として所定の当り図柄が設定される。一方、普通図柄抽選において当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。普通図柄抽選後に、普通図柄表示装置473において普通図柄の変動表示が開始され、非時短状態にあっては所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、時短状態にあっては非時短状態よりも短い所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続される。遊技状態に応じた所定の時間の経過に伴って、普通図柄に係る停止図柄が一定時間に亘って確定表示される。

40

【0097】

普通図柄に係る停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、右始動

50

入賞装置 4 3 2 の右進入規制機構 4 5 2 が少なくとも 1 回は進入許容姿勢に移行する。具体的には、非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）において当選した場合には、右始動入賞装置 4 3 2 が所定の最大進入許容時間（例えば、略 0. 1 秒）に亘って進入許容状態へ移行し、時短状態（時短遊技状態及び確変遊技状態）における当選の場合には、右始動入賞装置 4 3 2 が非時短状態の場合より長い所定の最大進入許容時間（例えば、略 4. 8 秒）に亘って間欠的に（例えば、3 回に分けて）進入許容姿勢に移行する。但し、所定の個数（例えば、10 個）の遊技球が右始動入賞スイッチ 4 4 2 によって検出された場合には、右進入規制機構 4 5 2 は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における右始動入賞装置 4 3 2 の動作が終了する。

10

【0098】

次に、本実施形態のパチンコ機 100 の遊技性について説明する。第 2 特別図柄抽選を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならず、更に、その当選に基づく右始動入賞装置 4 3 2 の進入許容状態において遊技球が右始動入賞装置 4 3 2 へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく右始動入賞装置 4 3 2 の進入許容状態の滞在時間（例えば、略 0. 1 秒）が時短状態における滞在時間（例えば、略 4. 8 秒）に比べて極めて短く設定されているために、通常遊技状態において、第 2 特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第 1 特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に小さい。逆に、時短遊技状態や確変遊技状態等の時短状態においては、第 2 特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第 1 特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に大きい。

20

【0099】

したがって、遊技者は、第 1 特別図柄抽選において大当りに当選し、その後の特別遊技状態において遊技球を特定通路へ進入させることによる確変遊技状態への移行を目指して遊技する。一方、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、各遊技状態が終了する前に第 2 特別図柄抽選において大当りに当選することを目指して遊技する。

【0100】

具体的には、遊技盤 400 には、遊技球が流下する遊技領域の中央部に中央構造体 420 が設けられ、主に中央構造体 420 の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊技手法）と、主に中央構造体 420 の右側から遊技球を流下させる遊技手法（右打ち遊技手法）とが選択的に行える構成となっている。遊技者は、通常遊技状態においては、左打ち遊技手法によって遊技を行い、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、右打ち遊技手法によって遊技を行う。また、下大入賞装置 433 及び上大入賞装置 434 が中央構造体 420 に対して右側に配置されているので、特別遊技状態においても右打ち遊技手法によって遊技を行う。

30

【0101】

次に、後ブロック 104 について説明する。図 8 及び図 9 は、それぞれ、パチンコ機 100 を示す背面側斜視図及び背面図である。なお、図 8 においては、理解の容易のために、外枠 101 を省略して示している。

40

【0102】

後ブロック 104 は、図 8 及び図 9 に示すように、基体 501 に他の部材や装置が取着されて構成されている。この基体 501 と中間ブロック 103 とが後ブロック支持機構 136, 137 によって接続されることにより、後ブロック 104 が中間ブロック 103 に対して開閉可能に支持されている。

【0103】

後ブロック 104 は、遊技球を貯留する球貯留部としての遊技球タンク 510 と、遊技球タンク 510 の下流側に連続して遊技球を（例えば、1 列に）整流させると共に 1 段に整列させる球整列部としてのタンクレール 520 と、タンクレール 520 の下流側においてタンクレール 520 から流入した遊技球を誘導する球誘導部としてのケースレール 53

50

0と、ケースレール530の下流側において遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを実行する払出装置540と、払出装置540の下流側において払出装置540から流出した遊技球を基体501に形成された誘導通路（図示せず）に誘導する球誘導部としての誘導部材550と、払出装置540による遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを制御する払出制御装置560と、外部電力を各種の装置等で必要とする所定の電圧の電力に変換して出力する電力供給手段としての機能と発射操作装置250に対する発射操作に基づく遊技球の射出を主制御基板920と協同して制御する発射制御手段としての機能とを有する電源・発射制御装置570と、払出制御装置560及び遊技球貸出装置290（図1参照）とパチンコ機100の側方に配置されるカードユニット（図示せず）との間の信号を中継する中継装置950とを備えている。

10

【0104】

基体501は、樹脂（例えば、ABS樹脂）により一体成型されており、前側部分に対応するベース部502と、ベース部502よりも後方に位置した保護カバー部503とを含んでいる。ベース部502は、その上側部分が後ブロック104の外形に沿って略枠状に形成されると共に、下側部分が前後方向に厚みを有する略平坦状に形成されており、他の装置が取り付けられる被取付部としての機能を有している。

【0105】

保護カバー部503は、前後方向に厚みを有する略板状に形成されている。また、保護カバー部503は、中間ブロック103の背面全域を覆う形状でなく、主制御装置370の一部といった頻繁に検査や確認が必要な中間ブロック103の背面における一部をパチンコ機100の背面に露出するための窓部を形成する大きさに設定されている。保護カバー部503の背面には、主制御装置370及び副制御装置390における発熱の放熱性を向上させる機能を有する多数の通気孔503Aが形成されている。

20

【0106】

遊技球タンク510は、上方に開口した横長の箱型容器であり、その長手方向の一端側に、島設備の球循環装置（図示せず）から供給される遊技球が逐次補給される。遊技球タンク510における遊技球の供給される側と異なる長手方向の一端側には開口（図示せず）が形成されている。遊技球タンク510の底面は長手方向に緩やかに傾斜し、遊技球タンク510に供給された遊技球は開口側に自重によって移動する。また、遊技球タンク510の底面は、長手方向に比して、長手方向と直交する方向（前後方向）にも傾斜し、開口が設けられる側（例えば、前側）に優位に遊技球を誘導する。また、遊技球タンク510の底面には、その上に重なるようにして金属製の帯電防止板（図示せず）が取着され、帯電防止板が接地電位に接続されて遊技球タンク510内及びその下流側の遊技球の静電気が除去される。

30

【0107】

タンクレール520は、遊技球タンク510の開口が形成される側に取り付けられ、遊技球タンク510の開口を通して遊技球が流入する。タンクレール520は、遊技球が1列に並んで通過する幅を有する略樋状の遊技球の通路を形成する通路形成部材521と、通路形成部材521により形成される通路の上面として次第に高さが低くなる天面部を有してその通路を流下する遊技球を上下に重なった高さから次第に1段の高さに整流する整流部材522とを備えている。タンクレール520により形成される通路は、下流側に向けて緩やかに傾斜しており、遊技球タンク510とは反対側へ遊技球を誘導する。

40

【0108】

ケースレール530は、タンクレール520の下側に連続するように縦長に形成されており、タンクレール520からの遊技球が流入する。ケースレール530には、遊技球が勢いよく流れないように左右に湾曲しつつ下方に連続している。また、ケースレール530における球通路の途中部分には、球切れを検出するための球切れ検出部539が設けられている。球切れ検出部539には、貯留球スイッチ591（図10参照）が内蔵され、貯留球スイッチ591によって、ケースレール530又はその上流側で球詰り等が発生してケースレール530内に遊技球が正常に補給されていない球切れ状態を検出する。

50

【0109】

払出装置540は、遊技球を送り出す送出機構と、送出機構を駆動する駆動手段としての払出モータ542（図10参照）と、払出計数スイッチ592（図10参照）とを備えている。払出制御装置560による制御に基づく払出モータ542の作動に応じて、球通路に貯留されている遊技球が下流側へ放出される。放出された遊技球の球通路の通過は、払出計数スイッチ592に検出され、これにより、払出制御装置560（払出制御基板930）が遊技球の払い出し数を計数する。

【0110】

払出制御装置560及び電源・発射制御装置570は、図8及び図9に示すように、後ブロック104の背面側下部に位置するように基体501のベース部502における下部背面に重なるようにして取り付けられている。これら払出制御装置560及び電源・発射制御装置570を含む後ブロック104は、機種変更等において遊技盤400を別の遊技盤に交換した場合にも、継続利用可能とされている。

10

【0111】

払出制御装置560は、払出制御基板930（図10参照）と、払出制御基板930を収容する基板ケースとを備え、払出制御基板930は、主制御基板920と同様に、開封の痕跡を残さずに開封できないように封止された基板ケースの内部に収容されている。

【0112】

電源・発射制御装置570は、電源・発射制御基板900（図10参照）と、電源・発射制御基板900を収容する基板ケースとを備え、電源・発射制御基板900は、主制御基板920と同様に、封止された基板ケースの内部に収容されている。

20

【0113】

また、図9に示すように、パチンコ機100の背面側には、背面設定スイッチ905が設けられている。背面設定スイッチ905は、本パチンコ機100の出球率を予め定めた複数段階（例えば、6段階や9段階など）のいずれか1段階に設定するための設定操作を有効化するための設定有効化装置である。

【0114】

背面設定スイッチ905に所定のキー（図示せず）を挿入して所定位置（本実施形態では、初期位置から時計回りに略90°回転させた位置）まで回転させることで出球率の設定変更を有効化（許容）することができる。出球率の設定変更がこのように有効化された状態で所定の設定操作（本実施形態においては、初期化スイッチ907の押下）を行うことで出球率の設定変更が有効に行われる。

30

【0115】

出球率の設定変更が有効に行われた場合、設定された各段階に応じて所定の遊技態様に変更される。つまり、背面設定スイッチ905および初期化スイッチ907の操作による出球率の設定変更は、遊技態様の設定変更であるともいえる。

【0116】

本実施形態のパチンコ機100においては、出球率の設定変更（すなわち、遊技態様の設定変更）により設定された各段階に応じて、初当り確率（本実施形態においては、第1特別図柄抽選の当選確率）と、確変継続率（本実施形態においては、確変遊技状態において第2特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合に当該特別遊技状態後に確変遊技状態に移行する確率）との組み合わせが異なる9種類の遊技態様のいずれかを選択することができる。よって、出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）が有効に行われた場合には、設定された段階に応じた初当り確率および継続確率となるよう第1特別図柄抽選および第2特別図柄抽選の各当選確率を変化させる（すなわち、各当選確率に応じた確率抽選データを使用する）ことで出球率の調整が行われる。

40

【0117】

具体的に、本実施形態のパチンコ機100においては、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いトップタイプと、初当り確率が中程度であり確変継続率も中程度であるミドルタイプと、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いボトムタイプとを

50

選択できる。さらに、これらの各タイプにおいて、各タイプの初当り確率が、各タイプ間の初当り確率の幅よりも小幅に細分化された３段階の確率状態（以下、確率設定状態ともいう）、すなわち、３段階の中で初当り確率が最も低い第１段確率と、２番目に低い初当り確率である第２段確率と、初当り確率が最も高い第３段確率とを選択できる。

【０１１８】

トップタイプにおいて、上下の中始動入賞装置４３１Ａ、４３１Ｂおよび右始動入賞装置４３２への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少ないが、下大入賞装置４３３および上大入賞装置４３４への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多くなっている。一方、ボトムタイプにおいて、中始動入賞装置４３１Ａ、４３１Ｂおよび右始動入賞装置４３２への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多いが、下大入賞装置４３３および上大入賞装置４３４への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少なくなっている。

10

【０１１９】

ここで、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれも賞球数は同一の数に設定してもよい。これにより、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれの設定であるのか遊技者が賞球数から判定することを不能とし、いずれのタイプであるかの設定を推測する遊技性を長時間にわたって付加することができる。

【０１２０】

また、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれも確率設定状態の段階に応じて遊技者にとっての利益率は変化するが、いずれのタイプであっても確率設定状態の段階が同一であれば遊技者にとっての利益率は実質的に同一に設定されている。このため、タイプの変更によって確率の設定を変更しても、遊技場側が獲得する一定期間（例えば、１日）当たりの利益は予測しやすく、遊技場の管理をし易くすることができる。

20

【０１２１】

なお、出球率の設定変更によって変更する遊技態様としては、上述したような、初当り確率と確変突入率との組合せであることに必ずしも限定される必要はなく、例えば、初当り確率または確変突入率のいずれかであってもよい。また、初当り確率および確変突入率以外の抽選確率、例えば、第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選の当選確率、普通図柄抽選の当選確率や、第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選において小当たりが選択される確率や、確変突入率（本実施形態においては、第２特別図柄抽選での当選を経由する確変遊技状態への突入率）や、特別遊技状態後に移行した確変遊技状態が終了する確率（例えば、確変遊技状態中に図柄の変動表示が実行される毎に行われる転落抽選において確変遊技状態の終了が選択される確率）などであってもよく、これらの各遊技態様の２つ以上の組合せであってもよい。

30

【０１２２】

背面設定スイッチ９０５より上方には、設定表示装置９０６が設けられている。背面設定スイッチ９０５の操作によって出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）が有効に行われた場合、現在設定されている遊技態様に対応する設定表示情報が設定表示装置９０６に表示される。設定表示情報は、タイプを表す英字と確率設定状態を表す数字との組み合わせから構成される。本実施形態のパチンコ機１００においては、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプの各タイプを、それぞれ、「Ｔ」、「Ｍ」および「Ｂ」の英字で表す。また、各タイプの確率設定状態は、第１段確率を「１」で表し、第２段確率を「２」で表し、第３段確率を「３」で表す。

40

【０１２３】

よって、例えば、トップタイプの第１段確率の遊技態様である場合に設定表示装置９０６に表示される設定表示情報は「Ｔ１」であり、ミドルタイプの第３段確率の遊技態様である場合に設定表示装置９０６に表示される設定表示情報は「Ｍ３」であり、ボトムタイプの第２段確率の遊技態様である場合に設定表示装置９０６に表示される設定表示情報は「Ｂ２」である。

【０１２４】

<電氣的な構成>

50

次に、パチンコ機１００の電氣的構成について説明する。図１０は、パチンコ機１００の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機１００は、図１０に示すように、電源・発射制御基板９００、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等の制御回路装置を備えている。なお、図１０において、各種の信号を中継するだけの中継回路装置については省略している。以下に、これらの主要な制御回路装置を個別に詳細に説明する。

【０１２５】

電源・発射制御基板９００は、パチンコ機１００の各部に電源供給路（図中の破線）を介して所定の電圧の電力を供給する電源部９０１と、発射操作装置２５０の操作に応じて発射装置３３０の駆動を制御する発射制御部９０２と、初期化スイッチ９０７からの初期化信号や球溢れスイッチ２４９からの球溢れ信号を中継する信号中継部９０３とを備えている。

10

【０１２６】

電源部９０１は、外部より供給される外部電力（例えば、交流２４ボルト）を取り込んで内部電力（例えば、直流２４ボルト）に変換すると共に、その内部電力から各種の電力を生成する。電源部９０１により生成される電力は、各種のソレノイドや各種のモータ等の機器を駆動するための駆動用電圧（例えば、直流１２ボルト）の電力、各種のスイッチを駆動したり制御処理を実行したりするための制御用電圧（例えば、直流５ボルト）の電力、主制御基板９２０のＲＡＭの内容を保持させるためのバックアップ用電圧の電力等を含んでいる。

20

【０１２７】

電源部９０１は、内部電力から生成した各種の電力を、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等に供給する。具体的には、電源監視基板９１０に対しては、内部電力、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が供給される。主制御基板９２０に対しては、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が供給され、これら電力は、電源監視基板９１０の電源監視部９１１を介して供給される。払出制御基板９３０に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。副制御基板９４０に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。発射制御部９０２及び信号中継部９０３に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。

30

【０１２８】

電源部９０１には、電源スイッチ９０９が接続されており、電源スイッチ９０９がオフ状態である場合には外部電力の取り込みが停止される。なお、電源スイッチ９０９をオフ状態にしたり、電源スイッチ９０９を介して電源部９０１に接続される電源プラグ（図示せず）を外電力の供給コンセント（図示せず）から抜脱したりすることによってパチンコ機１００の内部への電力の供給が停止している状態や、外部電力自体の供給が停止している状態を「停電状態」と総称する。

【０１２９】

電源部９０１は、停電状態への移行後においても所定の期間にわたり制御用電圧の電力を正常に出力するように構成されている。これによって、主制御基板９２０は、現在の制御状態に復帰できるように状態を保存して制御を終了させることができる。

40

【０１３０】

発射制御部９０２は、主制御基板９２０と協同して、発射装置３３０の球送りソレノイド３３２及び発射ソレノイド３３４の駆動を制御する。なお、球送りソレノイド３３２及び発射ソレノイド３３４は、所定条件が整っている場合に作動が許可される。具体的には、遊技者が発射ハンドル２５２（図１参照）に触れていることが接触センサ２５４からの接触センサ信号に基づいて検知されていること、発射を停止させるための発射停止スイッチ２５５が操作されていないことを条件に、発射制御部９０２はオン状態の発射許可信号を主制御基板９２０に出力する。また、発射許可信号と発射異常信号とに基づいて主制御基板９２０は発射ソレノイド制御信号及び球送りソレノイド制御信号を発射制御部９０２

50

に出力する。発射制御部 902 は、オン状態の球送り制御信号に基づいて球送りソレノイド 332 を作動させ、オン状態の発射ソレノイド制御信号の受信と可変抵抗器 253 の抵抗値とに基づいて発射ソレノイド 334 を作動させる。これによって、発射装置 330 から可変抵抗器 253 の抵抗値（発射ハンドル 252 の回転操作量）に応じた強さで遊技球が順次に発射される。

【0131】

信号中継部 903 は、初期化スイッチ 907 が押下された場合に、主制御基板 920 へオン状態の初期化信号を出力する。主制御基板 920 においては、オン状態の初期化信号の受信に応じて主制御基板 920 の RAM に保存された保存情報を初期化する。なお、初期化スイッチ 907 は、必ずしも信号中継部 903 を介して主制御基板 920 に信号を出力する構成とする必要はなく、例えば、初期化スイッチ 907 を主制御基板 920 に直接搭載する等して基板ケース 371 内に初期化スイッチ 907 が収容される構成としても良く、これにより信号が伝送される区間を狙った不正な信号入力を抑止することができる。

【0132】

また、信号中継部 903 は、球溢れスイッチ 249 が遊技球を検出した場合に、主制御基板 920 へオン状態の球溢れ信号を出力する。主制御基板 920 においては、オン状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板 930 に低速払出信号を出力し、低速払出信号を受信した払出制御基板 930 は、払出モータ 542 の回転速度（払出装置 540 からの遊技球の払出速度）を低速化させる。また、主制御基板 920 は、オフ状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板 930 に高速払出信号を出力し、高速払出信号を受信した払出制御基板 930 は、払出モータ 542 の回転速度を高速化させる。

【0133】

また、図 10 に示すように、信号中継部 903 には、背面設定スイッチ 905 および設定表示装置 906 が接続されている。信号中継部 903 は、背面設定スイッチ 905 が所定のキー（図示せず）により時計回りに略 90° 回転された場合に主制御基板 920 へ出力されるオン状態の設定信号を中継する。主制御基板 920 においては、背面設定スイッチ 905 からオン状態の設定信号を受信したことに応じて遊技態様の変更を許容する。また、信号中継部 903 は主制御基板 920 から設定表示装置 906 へ出力された設定表示信号を中継する。設定表示装置 906 は、受信した設定表示信号に対応する設定表示情報を表示する。

【0134】

電源監視基板 910 は、電源・発射制御基板 900 からの電力供給状態を監視する電源監視部 911 と、電源・発射制御基板 900 と主制御基板 920 との間の電力供給及び各種の信号の伝達を中継する信号中継部 912 とを含んでいる。電源監視部 911 は、停電状態への移行に応じて主制御基板 920 へ停電信号を出力するものでもあり、電源部 901 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満である状態が所定の時間だけ継続した場合に停電状態であると判断して、オン状態の停電信号を主制御基板 920 へ出力する。主制御基板 920 は、オン状態の停電信号の受信によって停電状態への移行を認識する。

【0135】

主制御基板 920 は、パチンコ機 100 の動作を統括的に制御する。主制御基板 920 には、1 チップマイコンとしての MPU（図示せず）が搭載されている。MPU は、演算処理装置としての CPU（図示せず）と、CPU により実行される各種の制御プログラムや固定データを記憶した ROM（図示せず）と、制御プログラムの実行に際して一時的に各種のデータ等を記憶する RAM（図示せず）とを含んでいる。主制御基板 920 には、その他、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。主制御基板 920 の RAM は、停電状態への移行後においても電源・発射制御基板 900 からのバックアップ電圧の電力供給によって内部データを維持（バックアップ）できる構成となっている。

【0136】

払出制御基板 930 は、主制御基板 920 からの指示に応じた払出装置 540 による遊技球の払い出し動作や遊技球貸出装置 290 の操作に応じた払出装置 540 による遊技球の貸し出し動作を制御する。払出制御基板 930 は、主制御基板 920 と同様に、CPU（図示せず）、ROM（図示せず）及び RAM（図示せず）を含む 1 チップマイコンとしての MPU（図示せず）、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。

【0137】

払出制御基板 930 は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板 920 及び中継装置 950 とは双方向の情報入出力通信が可能に接続され、開閉検出スイッチ 108、109、貯留球スイッチ 591、及び、払出計数スイッチ 592 とは、一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、払出モータ 542 とは、一方向のみの情報出力通信のみが可能に接続されている。なお、払出制御基板 930 の RAM は、主制御基板 920 の RAM と同様に、停電状態において一定の期間にわたって内部データを維持可能とするバックアップ機能を有する構成としても良いし、主制御基板 920 の RAM とは異なり、停電状態において内部データを維持しない構成としても良い。

【0138】

副制御基板 940 は、主制御基板 920 からの指示に基づいて、各種の演出装置や各種の発光装置や各種の音響装置等の動作を制御する。副制御基板 940 は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板 920 とは一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、入力操作装置 260 とは双方向に情報通信可能に接続され、装飾図柄表示装置 479 等とは一方向の情報出力通信のみが可能に接続されている。

【0139】

<各種の制御処理>

次に、主制御基板 920 によって実行される各種の制御処理について説明する。主制御基板 920 における制御処理は、大別すると、停電状態からの復帰に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本形態では 2ms（ミリ秒）周期で）メイン処理に割り込みをかけて実行されるタイマ割り込み処理とで構成されている。

【0140】

まず、図 11 を参照して、主制御基板 920 によって実行されるメイン処理について説明する。図 11 は、主制御基板 920 のメイン処理（図 11 においては「主制御メイン処理」と略記）を示すフローチャートである。

【0141】

主制御基板 920 のメイン処理において、まず、主制御基板 920 の立ち上げや各種の情報を初期設定するための一連の制御開始処理（プログラム開始処理 S1001～乱数初期設定処理 S1019）が一度だけ実行され、その後は、割り込みを禁止する割り込み禁止処理 S1020 と、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）及び大当り図柄乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）並びに普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）の値を更新する乱数初期値更新処理 S1021 と、変動表示時間（変動時間）や変動パターン等を決定するための第 1 の変動種別カウンタ～第 4 の変動種別カウンタ（RAM の一部の領域）の値を更新する変動用カウンタ更新処理 S1022 と、割り込みを許可する割り込み許可処理 S1023 とが繰り返し実行される。なお、割り込み許可処理 S1023 の前にタイマ割り込みの要求が発生した場合には、割り込み許可処理 S1023 の直後にタイマ割り込み処理が実行される。

【0142】

一連の制御開始処理において、プログラムの実行を制御するスタックポインタ（RAM の一部の領域）に初期値を設定するプログラム開始処理 S1001 と、割り込みモードを設定する割り込みモード設定処理 S1002 と、払出制御基板 930 及び副制御基板 940 等が立ち上がるまで所定の時間だけ待機する立上待機処理 S1003 とが実行される。

【0143】

立上待機処理 S1003 の後に、電源・発射制御基板 900 の背面設定スイッチ 905 からの設定信号の出力状態の判定処理 S2001 が行われる。判定処理 S2001 において、背面設定スイッチ 905 からの設定信号がオフ状態であると判定された場合には（S2001：N）、電源・発射制御基板 900 の初期化スイッチ 907 からの初期化信号の出力状態の判定処理 S1004、停電情報（RAM の一部の領域）の値の判定処理 S1005、保存情報の記憶状態の判定処理 S1007 が行われ、これらの判定結果に基づいて RAM の保存情報を消去するか否かが判定される。ここで、保存情報とは、停電前の遊技の状態に復帰させるために必要な情報であって、停電前に遊技の進行に応じて更新されていた RAM の一部の領域に対応し、実行中の単位遊技に関するカウンタの値や、始動入賞によって格納されたカウンタの値等が例示される。 10

【0144】

保存情報の記憶状態は、次のように判定される。まず、RAM の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出して（チェックサム算出処理 S1006）、その現在のチェックサム値と前回の停電状態への移行に伴い停電監視処理 S1202（図 12 参照）において算出されたチェックサム値の 2 の補数である RAM 判定値との排他的論理和が「0」であるか否か（判定処理 S1007）が判定され、これにより、現在のチェックサム値と停電状態への移行時のチェックサム値とが同一であるか否かが判定される。

【0145】

初期化信号がオン状態である場合（S1004：Y）、停電情報が停電状態への移行時に保存情報を保存して終了したことを示す所定の停電値でない場合（S1005：N）、又は、保存情報が正常に保持されていない場合（S1007：N）には、RAM の保存情報を消去する RAM クリア処理 S1008 が実行される。保存情報が正常に保持されていると判断された後（S1007：Y）、又は、RAM クリア処理 S1008 が実行された後には、主制御基板 920 に接続されている各種の装置を初期化するハードウェア初期化処理 S1009 が実行される。 20

【0146】

ハードウェア初期化処理 S1009 の後には、停電情報が停電値であるか否かの判定処理 S1010 が実行される。停電情報が停電値である場合（S1010：N）には、保持情報の復帰を含め各種の情報を初期設定する RAM 復帰設定処理 S1011 と、その設定完了を示す復帰コマンドが設定される（復帰コマンド出力処理 S1012）。RAM 復帰設定処理 S1011 における保持情報の復帰によって、前回の停電状態への移行直前の制御状態に主制御基板 920 の制御状態が復帰する。 30

【0147】

一方、停電情報が停電値でない場合（S1010：Y）には、保持情報の復帰は行わずに各種の情報が初期設定され（RAM 初期設定処理 S1013）、その設定完了を示す初期化コマンドが出力される（初期化コマンド出力処理 S1014）。

【0148】

なお、RAM 復帰設定処理 S1011 及び RAM 初期設定処理 S1013 において、停電情報は停電値と異なる所定の通電値に設定され、また、前回の停電状態への移行直前において不正検知エラー等の各種のエラー状態が発生していてもそれらのエラー状態は全て解除される。また、主制御基板 920 から払出制御基板 930 及び副制御基板 940 の双方に復帰コマンドか初期化コマンドのいずれかが出力され、復帰コマンド又は初期化コマンドを受信した払出制御基板 930 及び副制御基板 940 の各々においても所定の初期化処理が実行される。 40

【0149】

立上時の状況に応じた RAM の初期設定（判定処理 S1004～初期化コマンド出力処理 S1014）の後に、前回の停電状態への移行時に条件装置が作動していた場合には、特別遊技状態に復帰させるための準備が行われる（特別遊技状態復帰準備処理 S1015）。具体的には、特別遊技状態復帰準備処理 S1015 においては、条件装置と役物連続 50

作動装置の作動状態が判定され、停電状態時における遊技の状況に対応した処理が、副制御基板 940 において実行される。

【0150】

特別遊技状態復帰準備処理 S1015 の後には、時短状態フラグが設定されているか否かを判定することにより時短状態であるか非時短状態であるかが判定され（判定処理 S1016）、時短状態である場合（S1016：Y）には、時短コマンドが出力される（時短コマンド出力処理 S1017）。一方、非時短状態である場合（S1016：N）には、非時短コマンドが出力される（非時短コマンド出力処理 S1018）。その後、特別図柄に係る当選乱数カウンタ（RAM の一部の領域）の値が初期化される（乱数初期設定処理 S1019）。

10

【0151】

一方、判定処理 S2001 において、背面設定スイッチ 905 からの設定信号が、背面設定スイッチ 905 が所定のキーにより操作されていることを示すオン状態であると判定された場合（S2001：Y）、RAM 922 の実質的に全領域の情報を消去する RAM クリア処理 S2002 が実行される。具体的には、RAM クリア処理 S2002 においては、RAM 922 に格納されている設定対応情報を除く実質的にすべての領域の情報が消去される。

【0152】

なお、設定対応情報は、予め定めた複数段階（本実施形態においては、9 種類）の遊技態様の各々に対応する情報であり、設定中の遊技態様に対応する設定態様情報が RAM 922 に格納されている。よって、RAM クリア処理 S2002 により、主制御基板 920 の RAM 922 における設定対応情報の記憶領域を除く実質的にすべての領域の情報が消去され、設定変更を許可する状態となる。

20

【0153】

設定変更を許可する状態となると、RAM 922 に格納されている設定対応情報に対応する遊技態様を識別する設定表示信号が設定表示装置 906 に出力される。設定表示装置 906 は、主制御基板 920 から受信した設定表示信号に対応する設定表示情報を表示する。つまり、設定表示装置 906 には、RAM 922 に格納されている設定対応情報に対応する設定表示情報が表示される。

【0154】

次いで、背面設定スイッチ 905 からの設定信号がオフ状態となるまで遊技態様の設定を変更する設定変更処理 S2003 が実行される。なお、背面設定スイッチ 905 からの設定信号は、背面設定スイッチ 905 が所定のキーにより操作されていない状態においてオフ状態となる。

30

【0155】

遊技態様の設定変更は、背面設定スイッチ 905 が所定のキーにより操作された状態において初期化スイッチ 907 を押下することによって行われる。具体的に、当該状態において、主制御基板 920 が初期化スイッチ 907 の押下に基づく初期化信号を受信する毎に、設定対応情報が順次変更される。具体的には、予め定められた 9 種類の遊技態様を循環的に選択する順序（例えば、・・・→T1→T2→T3→M1→M2→M3→B1→B2→B3→T1→T2→・・・）が予め決められており、選択される遊技態様は、初期化スイッチ 907 が押下される毎に当該順序に従って順次変更される。

40

【0156】

当該変更が行われる毎に選択中の遊技態様に対応する値が設定対応情報として RAM 922 に格納される。RAM 922 に格納される設定対応情報が変更される毎に、当該設定対応情報に対応する設定表示信号が設定表示装置 906 に出力され、変更後の設定対応情報に対応する設定表示情報が設定表示装置 906 に表示される。

【0157】

よって、遊技場の管理者等の設定変更者は、背面設定スイッチ 905 が所定のキーにより操作された状態において、本パチンコ機 100 に対して設定したい遊技態様を選択され

50

るまで初期化スイッチ 907 の押下を繰り返した後、上側中始動入賞装置 431A または下側中始動入賞装置 431B に遊技球を入賞させることで、遊技態様の選択を完了させることができる。よって、設定変更処理 S2003 は、初期化スイッチ 907 の押下による遊技態様の選択後に、中始動入賞装置 431A、431B に遊技球が入賞されたことで終了する。

【0158】

背面設定スイッチ 905 からの設定信号がオフ状態となった場合 (S2004: Y)、遊技態様の設定に係る情報 (すなわち、設定対応情報) を除く各種の情報を新たに RAM 922 に初期設定する RAM 変更設定処理 S2005 が実行される。これにより、実質的に主制御基板 920 の立ち上げが終了し、RAM 922 に格納された設定対応情報に対応する遊技態様で遊技が進行することが確定する。

10

【0159】

RAM 変更設定処理 S2005 の後、RAM 922 の設定完了を示す設定済コマンドを払出制御基板 930 に出力する設定済コマンド出力処理 S2006 が実行される。払出制御基板 930 は、主制御基板 920 が出力した設定済コマンドを受信したことにより、主制御基板 920 が通常の遊技処理に移行することを認識できると共に、いずれの遊技態様で動作するかを認識できる。設定済コマンド出力処理 S2006 の後は、特別遊技状態復帰準備処理 S1015 以降の処理が実行される。

【0160】

次に、図 12 を参照して、主制御基板 920 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。図 12 は、主制御基板 920 によって実行されるタイマ割込み処理 (図中では「主制御割込み処理」と略記) を示したフローチャートである。

20

【0161】

主制御基板 920 のタイマ割込み処理では、まず、タイマ割込みを開始させるための割込み開始処理 S1201 が実行される。具体的には、割込み制御レジスタに所定の値が設定される。これにより、本タイマ割込み以外の割込みが禁止される。その後に、パチンコ機 100 の遊技の進行制御や各種センサの監視等といった実質的な制御に係る停電監視処理 S1202 ~ 外部情報出力処理 S1221 が順次実行される。但し、各種の不正の検知に基づいて遊技進行が停止されている場合 (S1207: Y) には、制御信号出力処理 S1208 ~ 外部情報出力処理 S1221 は実行されない。最後に、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理 S1222 が実行されて、今回のタイマ割込み処理が終了する。以下において、各種の主要な処理について個別に説明する。

30

【0162】

停電監視処理 S1202 においては、電源監視基板 910 の電源監視部 911 から出力されている停電信号の出力状態に基づいて停電情報 (RAM の一部の領域) の値が更新される。具体的には停電信号の出力状態が 3 度に亘り確認され、3 度ともオン状態が検出された場合に停電状態であると判定される。この判定において停電状態であると判定されなかった場合には、停電情報は通電値に維持される。

【0163】

一方、停電監視処理 S1202 において停電状態であると判定された場合には、以下の処理が実行される。まず、停電情報の値が RAM 復帰設定処理 S1011 又は RAM 初期設定処理 S1013 (図 11 参照) において設定された通電値から所定の停電値に変更される。また、RAM の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出し、そのチェックサム値の 2 の補数を RAM 判定値として設定する。これにより、パチンコ機 100 は、遊技の進行や各種センサの監視等といった実質的な制御を行わない無限ループに入り、RAM 判定値が設定された後の RAM の状態がバックアップ電力に基づいて保持される。なお、停電信号の出力状態が 3 度に亘り確認されるために、停電信号の受信を初めて検知してから、タイマ割込みの各処理は 2 回に亘り実行される。

40

【0164】

乱数更新処理 S1203 においては、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当たり図柄乱

50

数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、規定最大値（例えば、「５７６」）と異なる値である場合には、現在値より「１」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「０」）に変更される。但し、変更後の値が特別図柄に係る当選乱数カウンタに対する循環初期値と同一の値となる場合には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定され、また、循環初期値も当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定される。

【０１６５】

大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタについても、特別図柄に係る当選乱数カウンタの場合と同様にして更新される。ただし、各カウンタの規定最大値と規定最小値とにより定められる更新範囲としては各カウンタに固有の値が設定され、複数のカウンタが非同期で更新される構成とされ、各カウンタの循環初期値には各カウンタに固有の初期値カウンタが参照される。例えば、特別図柄に係る当選乱数カウンタと特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、大当り図柄乱数カウンタと大当り図柄乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、普通図柄に係る当選乱数カウンタと普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一である。

【０１６６】

乱数初期値更新処理Ｓ１２０４においては、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ、大当り図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値（例えば、「５７６」）と異なる値である場合には、現在値より「１」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「０」）に変更される。特別図柄に係る図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの場合と同様にして更新される。

【０１６７】

変動用カウンタ更新処理Ｓ１２０５においては、変動表示時間（変動時間）や変動パターン等を決定するための第１の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタの値が更新される。具体的には、第１の変動種別カウンタの値が規定最大値（例えば、「１８７」）と異なる値である場合には、現在値より「１」だけ大きい値に変更され、第１の変動種別カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「０」）に変更される。第２の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、第１の変動種別カウンタの場合と同様にして更新される。

【０１６８】

なお、特別図柄及び普通図柄に係る各当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ並びに各変動種別カウンタは、必ずしも上記構成とする必要はなく、上記カウンタの少なくとも一部を他の構成としても良く、例えば、初期値カウンタを利用しないで一定の初期値から更新する構成としても良いし、プログラムを利用しないで乱数生成用ＩＣにより構成して必要に応じて値を参照する構成としても良い。

【０１６９】

遊技停止判定処理Ｓ１２０６においては、不正検知情報が不正検知値である場合には、遊技停止値に更新されると共に、遊技進行を停止させるための各種の情報が設定される。一方、不正検知情報が不正検知値でない場合や既に遊技停止値である場合には、遊技進行を停止させるための各処理は実行されずに遊技停止判定処理Ｓ１２０６は終了する。なお、不正検知情報は、不正検知処理Ｓ１２１１において各種の不正の発生が検知された場合に不正検知値に設定される。また、判定処理Ｓ１２０７においては、不正検知情報が遊技停止値であるか否かによって遊技停止中であるか否かが判定される。

【0170】

制御信号出力処理 S 1 2 0 8 においては、出力バッファに格納された制御データに基づいて、第 1 の特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1、第 2 の特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 及び普通図柄に係る普通図柄表示装置 4 7 3 等の各種の報知装置を制御する信号が出力される。また、出力バッファに格納された制御データに基づいて、球送りソレノイド 3 3 2、発射ソレノイド 3 3 4、右進入規制ソレノイド 4 6 2、下進入規制ソレノイド 4 6 3、上進入規制ソレノイド 4 6 4、切換ソレノイド 4 6 5 等の各種のアクチュエータを制御する信号が出力される。

【0171】

スイッチ読込処理 S 1 2 0 9 においては、中始動入賞スイッチ 4 4 1 A、4 4 1 B、右始動入賞スイッチ 4 4 2、下大入賞スイッチ 4 4 3、上大入賞スイッチ 4 4 4、役連作動スイッチ 4 4 5、始動スイッチ 4 4 6、非特定通路スイッチ 4 4 7、特定通路スイッチ 4 4 8、及び、一般入賞スイッチ 4 4 9 A、4 4 9 B の各々からの信号状態が読み込まれて、各種のスイッチによる遊技球の検出状態の変化が検知される。

【0172】

具体的には、スイッチ読込処理 S 1 2 0 9 において、各種のスイッチからの信号状態が所定の時間間隔を隔てて 2 度に亘り入力バッファ（RAM の一部の領域）に読み込まれ、各種のスイッチからの信号ごとに、1 回目に読み込まれた信号状態（以下において「第 1 の信号状態」と略記する）と、2 回目に読み込まれた信号状態（以下において「第 2 の信号状態」と略記する）と、前回のタイマ割込みで検知された検出状態（以下において「前回の検出状態」と略記する）とに基づいて、各種のスイッチの検出状態の変化が検知される。そして、各スイッチに対して、前回の検出状態がオフ状態である場合において、第 1 の信号状態がオン状態であり、第 2 の信号状態がオン状態である場合には、オン状態移行と判断されて、スイッチの種類に応じた検出フラグ（RAM の一部の領域）が設定される。なお、停電監視処理 S 1 2 0 2 で説明したように、電源供給が停止したとしても、タイマ割込みの各処理が 2 回に亘り実行されるために、電源供給が停止した直後に各種のスイッチのオン状態が開始された場合であっても各種のスイッチの検出フラグを正確に設定することができる。

【0173】

タイマ更新処理 S 1 2 1 0 においては、特別図柄及び普通図柄の変動表示、各遊技状態の制御、及び、不正監視等に使用される各種のタイマ（RAM の所定の領域）が更新される。

【0174】

不正検知処理 S 1 2 1 1 においては、各種の入賞装置に強制的に遊技球を進入させたり、各種の入賞装置を強制的に作動させたりするような不正行為が検知される。具体的には、右始動入賞装置 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の強制的な進入許可姿勢への移動、加振による下大入賞装置 4 3 3 の特定通路への遊技球の誘導、電波による右始動入賞装置 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の強制的な誤作動の誘発、磁気吸着による各種の入賞装置への遊技球の誘導、上側中始動入賞装置 4 3 1 A、下側中始動入賞装置 4 3 1 B、右始動入賞装置 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 への異常なタイミングでの遊技球の誘導等の不正行為が行われた可能性の高い状況の発生を検知する。

【0175】

入賞検知応答処理 S 1 2 1 2 においては、遊技盤 4 0 0 に設けられた各種のスイッチによる遊技球の検出に基づく制御が実行される。具体的には、上側中始動入賞スイッチ 4 4 1 A（図 10 参照）及び下側中始動入賞スイッチ 4 4 1 B（図 10 参照）による遊技球の検出に基づいて、中始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、中始動入賞カウンタ（RAM の所定の領域）及び第 1 払出カウンタ（RAM の所定の領域）が更新される。また、右始動入賞スイッチ 4 4 2（図 10 参照）による遊技球の検出に基づいて右始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、第 1 払出カウンタが更新される

。また、下大入賞スイッチ４４３（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて下大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合や、上大入賞スイッチ４４４（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて上大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、大入賞カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）及び第２払出カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）が更新される。

【０１７６】

発射制御処理Ｓ１２１３においては、発射装置３３０による遊技球の発射を制御するための発射関連情報が更新される。具体的には、球送り機構３３１を駆動する球送りソレノイド３３２の作動フラグ及び発射機構３３３を駆動する発射ソレノイド３３４の作動フラグが更新される。

10

【０１７７】

入力信号監視処理Ｓ１２１４においては、払出制御基板９３０を介した開閉検出スイッチ１０８（図１０参照）からの信号の出力状態に基づいて、外枠１０１（図１及び図２参照）に対して中間ブロック１０３（図１及び図２参照）が閉鎖されているか否かが検知される。また、払出制御基板９３０（図１０参照）を介した開閉検出スイッチ１０９からの信号の出力状態に基づいて、中間ブロック１０３（図２及び図３参照）に対して前ブロック１０２（図２及び図３参照）が閉鎖されているか否かが検知される。

【０１７８】

払出状態監視処理Ｓ１２１５においては、払出制御基板９３０から出力される払出制御状態を示す情報が監視され、必要に応じて、払出制御状態に応じた各種の払出状態コマンドが設定される。なお、払出状態コマンドを受信した副制御基板９４０は、払出状態コマンドの種類に応じた報知を装飾図柄表示装置４７９、左上音響装置２８１及び右上音響装置２８２等に行わせる。

20

【０１７９】

払出信号出力処理Ｓ１２１６においては、必要に応じて、第１払出カウンタ及び第２払出カウンタの値に基づいて各種の賞球コマンドを設定し、払出制御基板９３０に出力する。なお、第１払出カウンタ及び第２払出カウンタは、賞球コマンドの設定に応じて更新される。例えば、第１払出カウンタは、１回の入賞に相当する遊技球が検出される毎に１ずつ加算され、その入賞に基づく賞球コマンドが設定される毎に１ずつ減算される。払出制御基板９３０では、その入賞に対応する数（例えば、３個）の遊技球を払い出す制御を実行する毎に（詳細には、払い出しが完了する少し前に）、主制御基板９２０に賞球コマンドを要求し、賞球の払い出しが継続している状況においては、主制御基板９２０から更なる賞球コマンドが出力される。第２払出カウンタは、第１払出カウンタとは賞球数が異なる入賞（例えば、１３個）に対応して更新されるカウンタであり、第２払出カウンタの値に基づく賞球コマンドを払出制御基板９３０が受信した場合には、払出制御基板９３０は、その賞球コマンドに対応した数分の遊技球を払い出す制御を実行する。

30

【０１８０】

特別図柄関連処理Ｓ１２１７においては、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第１特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６の動作制御が実行される。また、第１特別図柄に係る単位遊技の制御において、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１の動作制御が実行され、第１特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の動作制御が更に実行される。

40

【０１８１】

また、第１特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄の変動表示および確定表示を装飾図柄表示装置４７９に表示させるための各情報が選択される。例えば、第１特別図柄に係る単位遊技において装飾図柄表示装置４７９にて実行する装飾図柄の変動表示の変動パターンが、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて選択される。

50

【0182】

また、特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 においては、第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第 2 特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第 2 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 7 の動作制御が実行される。また、第 2 特別図柄に係る単位遊技の制御において、第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 の動作制御が実行され、第 2 特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の動作制御が更に実行される。

【0183】

また、第 2 特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄の変動表示および確定表示を装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示させるための各情報が選択される。例えば、第 2 特別図柄に係る単位遊技において装飾図柄表示装置 4 7 9 にて実行する装飾図柄の変動表示の変動パターンが、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて選択される。

【0184】

普通図柄関連処理 S 1 2 1 8 においては、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御並びに普通図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、普通図柄保留表示装置 4 7 8 の動作制御が実行される。また、普通図柄に係る単位遊技の制御において、普通図柄に係る普通図柄表示装置 4 7 3 の動作制御が実行され、普通図柄抽選に当選した場合には更に右始動入賞装置 4 3 2 の動作制御が実行される。

【0185】

表示制御処理 S 1 2 1 9 においては、特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 における第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1、第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2、第 1 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 6 及び第 2 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 7 等の動作を制御するために更新される各種の情報に基づいて、それらの装置を具体的に作動させるための出力データが合成される。合成された出力データは、次のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理 S 1 2 0 8 において各装置に出力される。

【0186】

また、表示制御処理 S 1 2 1 9 においては、特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 において選択された、装飾図柄の変動表示および確定表示を装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示させるための各情報に対応する各種コマンドが設定される。例えば、特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 において選択された変動パターンに対応する変動パターンコマンドが設定される。設定されたコマンドは、次のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理 S 1 2 0 8 において副制御基板 9 4 0 に出力される。副制御基板 9 4 0 は、主制御基板 9 2 0 から受信したコマンドに基づいて装飾図柄表示装置 4 7 9 を制御する。

【0187】

モータ制御処理 S 1 2 2 0 においては、各種のモータの動作制御が実行される。外部情報出力処理 S 1 2 2 1 においては、パチンコ機 1 0 0 に電氣的に接続されるデータ表示装置（図示せず）や管理装置（図示せず）等の外部装置に出力する出力データが設定される。

【0188】

<図柄シート>

次に、図 1 3 を参照して、図柄シート 6 0 1 の構成について説明する。図 1 3 (A) は、図柄シート 6 0 1 の一部を示す正面図であり、図 1 3 (B) は、図 1 3 (A) の A-A 線における図柄シート 6 0 1 の断面図である。なお、図 1 3 (B) においては、参考のために、図柄シート 6 0 1 における各面の向きを矢印で示している。

【0189】

図 1 3 (A) および図 1 3 (B) に示すように、図柄シート 6 0 1 は、透明などの光透過性（透光性）を有する帯状に延びるシート状の基材 6 1 1 と、基材 6 1 1 の裏面（図柄

10

20

30

40

50

シート 6 0 1 がリール本体に貼着された状態において当該リール本体の側に向けられる面)に形成された装飾図柄 6 2 1 と、基材 6 1 1 の表面(図柄シート 6 0 1 がリール本体に貼着された状態において外方に向けられる面)に形成された装飾部 6 2 2 とを備えている。

【0 1 9 0】

装飾図柄 6 2 1 は、大当り図柄を構成可能な主図柄 6 2 1 A と、大当り図柄を構成し得ない副図柄 6 2 1 B とを含む。装飾図柄 6 2 1 は、図柄シート 6 0 1 の長手方向に沿って、主図柄 6 2 1 A と副図柄 6 2 1 B とが交互になるよう配列される。

【0 1 9 1】

主図柄 6 2 1 A は、数字や数字に対応するキャラクタなど、個別の数値を規定する情報(以下、この情報を「数字情報」)を含む図柄として構成される。例えば、図 1 3 (A)に示す例において、主図柄 6 2 1 A は、「2」や「3」などの数値を示す数字と、各数字に対応するキャラクタ(例えば、「2」に対応するフグや「3」に対応するカメ)との両方を数字情報として含む図柄として構成される。

【0 1 9 2】

なお、主図柄 6 2 1 A は、数字情報が、数値を示す数字のみで構成されてもよく、各数値(数字)に対応するキャラクタのみで構成されてもよい。また、主図柄 6 2 1 A は、その全てが、数値を示す数字のみを数字情報として含む図柄、各数値に対応するキャラクタのみを数字情報として含む図柄、または、数値を示す数字と各数字に対応するキャラクタとの両方を数字情報として含む図柄のいずれかで統一される構成であってもよいし、これらの図柄が混在する構成であってもよい。

【0 1 9 3】

主図柄 6 2 1 A は、例えば、「1」から「9」までの各数値に対応する数字情報を含む図柄として構成される。なお、主図柄 6 2 1 A は、「1」から「9」までの数値のうち、一部の数値(例えば、「4」)を除く各数値に対応する数字情報を含む図柄であってもよい。

【0 1 9 4】

大当り図柄は、例えば、各図柄列(左図柄列、右図柄列、中図柄列)における主図柄 6 2 1 A の所定の組合せ(例えば、同一の主図柄 6 2 1 A の組合せ)によって構成される。特別図柄(第 1 特別図柄、第 2 特別図柄)に係る単位遊技において、第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選に当選している場合、予め設定されている有効ライン上に大当り図柄が停止図柄として確定表示される。

【0 1 9 5】

「有効ライン」は、装飾図柄による大当り図柄が停止図柄として当該ライン上に表示された場合に遊技状態が特別遊技状態に遷移するラインである。本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、5 つの有効ラインが設定されている。具体的には、3 つの水平方向の有効ライン(具体的に、最も上側に位置する上段ライン、最も下側に位置する下段ライン、および上段ラインと下段ラインとの間に位置する中段ライン)と、2 つ斜め方向の有効ライン(具体的に、右上がり方向の有効ラインおよび右下がり方向の有効ライン)が設定されている。

【0 1 9 6】

なお、設定される有効ラインの数は、必ずしも 5 つである必要はなく、1 または複数の適宜の数を設定し得る。例えば、上段ライン、下段ライン、および中段ラインによる 3 つが有効ラインとして設定される構成であってもよいし、中段ラインなど 1 の有効ラインが設定される構成であってもよい。

【0 1 9 7】

主図柄 6 2 1 A は、リールを正面視した場合に数字情報の数値が上から下に向けて昇順または降順となるよう図柄シート 6 0 1 に配列される。例えば、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 における左図柄列に対応するリールに用いる図柄シート 6 0 1 において、主図柄 6 2 1 A は、図 1 3 (A)に示すように、リールを正面視した場合において数字情報に対応

する数値が上から下に向けて昇順となるよう配列される。一方、右図柄列および中図柄列に対応する各リールに用いる図柄シート601において、主図柄621Aは、リールを正面視した場合において数字情報に対応する数値が上から下に向けて降順となるよう配列される。

【0198】

副図柄621Bは、主図柄621Aより小さい、数字情報を含まない所定の絵柄の図柄として構成される。図13(A)に示す例において、副図柄621Bは、星型の絵柄の図柄として構成される。図柄シート601において、副図柄621Bは、2つの主図柄621Aの間に配置される。

【0199】

装飾図柄621（主図柄621A、副図柄621B）は、光透過性を有するインクを用いた印刷によって基材611の裏面側に塗膜形成される。よって、リール本体の内周側に設けられたバックライト（図示せず）を点灯させた場合には、当該バックライトによる光が装飾図柄621および基材611を透過するので、図柄シート601に描かれた装飾図柄621を発光表示させることができる。

【0200】

装飾部622は、図柄シート601における装飾図柄621（主図柄621A、副図柄621B）の形成領域より外側に設けられる。装飾部622は、装飾図柄621を着色する少なくとも一部の色に比べて光を反射しやすく構成された色で着色される。なお、「装飾図柄621を着色する少なくとも一部の色」としては、例えば、装飾図柄621に含まれる各主図柄621Aを着色する主要な色（例えば、主図柄621Aにおける最も大きな面積を着色する色）のうち最も光を反射し易い色（例えば、最も明度が高い色）であってもよいし、全ての装飾図柄621を着色する色のうち最も光を反射し易い色であってもよい。

【0201】

また、「光を反射しやすく構成された色」は、例えば、光輝性の有無によって規定されるものであってもよく、色の明度によって規定されるものであってもよい。本実施形態のパチンコ機100においては、例えば、装飾図柄621が、光輝材を含まないインキで着色され、装飾部622が、装飾図柄621を着色する少なくとも一部の色に比べて光を反射しやすく構成された色として、メタリック色（例えば、金色や銀色など）やパール調の色（例えば、パール調の白色など）などの光輝性を有する色で着色される。

【0202】

あるいは、装飾部622が、装飾図柄621を着色する少なくとも一部の色に比べて光を反射しやすく構成された色として、装飾図柄621を着色する色のうち最も光を反射し易い色に比べて明度が高い色（例えば、白色や淡黄色などの高明度色）で着色される構成であってもよい。

【0203】

図13(B)に示すように、装飾部622は、光を反射しやすく構成された色のインクを用いた印刷によって基材611の表面側に塗膜形成される。これにより、装飾部622は、基材611の裏面側に形成された装飾図柄621より前方側（表面側）に突出した状態となり、装飾部622を装飾図柄621に対して立体的に設けることができる。なお、装飾部622は、その表面（外方に向けられる面）が平滑な構成であってもよく、その表面が凸凹である構成であってもよく、その表面に平滑な部位と凸凹した部位とが混在する構成であってもよい。

【0204】

次に、以上説明したパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

【0205】

本実施形態のパチンコ機100においては、光透過性（透光性）を有するシート状の基材611の裏面側には装飾図柄621が形成され、当該基材611の表面側であって装飾図柄621の周縁側には装飾部622が形成される。これにより、装飾部622を装飾図

10

20

30

40

50

柄 6 2 1 に対して立体的に設けることができるので、当該装飾部 6 2 2 による装飾図柄 6 2 1 に対する装飾感を向上させることができる。

【0206】

特に、装飾部 6 2 2 は、装飾図柄 6 2 1 を着色する少なくとも一部の色に比べて光を反射し易く構成された色で着色されるので、当該装飾部 6 2 2 に華やかさや煌びやかさを付加でき、それによって、当該装飾部 6 2 2 による装飾感をより好適に向上させることができる。

【0207】

このように、装飾部 6 2 2 による装飾感の向上によって、当該装飾部 6 2 2 が周縁側に設けられている装飾図柄 6 2 1 に対する注目度を向上させることができ、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。

10

【0208】

また、装飾図柄表示装置 4 7 9 を構成するリール装置のリールは、基材 6 1 1 と、基材 6 1 1 の裏面側に塗膜形成された装飾図柄 6 2 1 と、基材 6 1 1 の表面側に塗膜形成された装飾部 6 2 2 とを備える図柄シート 6 0 1 をリール本体の外周面に貼着することによって構成されるので、装飾部 6 2 2 による装飾感が向上されたことで、装飾図柄 6 2 1 の変動表示や停止表示（確定表示）に対する注目度を好適に向上させることができる。

【0209】

<第2実施形態>

次に、図 1 4 を参照して、第 2 実施形態について説明する。第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、所定の状況となった場合に視認可能となる絵柄が図柄シート 6 0 1 に描かれている。

20

【0210】

なお、以下の説明において、上述した実施形態（以下では、当該実施形態を「第 1 実施形態」とも称する）のパチンコ機 1 0 0 における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第 2 実施形態として以下に説明する構成を、上述した第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 0 が備える構成に付加してもよいし、上述した第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 0 の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0211】

図 1 4 (A) から図 1 4 (C) は、第 2 実施形態の装飾図柄表示装置 4 7 9 の正面図である。図 1 4 (D) は、各図柄列に対応する図柄シート 6 0 1 の一部を示す正面図である。なお、図 1 4 (B) および図 1 4 (C) においては、参考のために、設定されている有効ラインの 1 つである中段ライン L 2 の位置を一点鎖線により図示している。

30

【0212】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、図 1 4 (A) に示すように、左図柄列 Z 1 および右図柄列 Z 2 にそれぞれ対応する各リール本体の内周側には、熱源として機能するヒータ 6 5 0 が、後述する絵柄 7 2 1 A、7 2 1 B に対して正面視において重なり得る位置に設けられている。

【0213】

各図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 に対応する図柄シート 6 0 1 には、通常時には視認困難または視認不可能であるがフラッシュ光などの所定の光を当てた場合に当該光が再帰反射されることで視認可能となる絵柄 7 0 1、7 0 2、7 0 3 が設けられている。絵柄 7 0 1、7 0 2、7 0 3 は、各図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 に対応する図柄シート 6 0 1 に跨って描かれており、確定表示において所定の主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に配置された場合に各絵柄が完成するよう構成される。

40

【0214】

例えば、図 1 4 (B) に示すように、各図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 において数値「7」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に配置された状態で確定表示がされた場合（すなわち、数値「7」に対応する主図柄 6 2 1 A による大当り図柄が停止図柄となって確定表示された場合）には、左図柄列 Z 1 に対応する図柄シート 6 0 1 に設

50

けられた絵柄 7 0 1 A と、右図柄列 Z 2 に対応する図柄シート 6 0 1 に設けられた絵柄 7 0 1 B と、中図柄列 Z 3 に対応する図柄シート 6 0 1 に設けられた絵柄 7 0 1 C とによって、絵柄 7 0 1 が完成する。

【0 2 1 5】

また、図 1 4 (C) に示すように、左右の図柄列 Z 1, Z 2 において数値「5」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に配置されるとともに、中図柄列 Z 3 において数値「9」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に配置された状態で確定表示がされた場合には、左図柄列 Z 1 に対応する図柄シート 6 0 1 に設けられた絵柄 7 0 2 A と、右図柄列 Z 2 に対応する図柄シート 6 0 1 に設けられた絵柄 7 0 2 B と、中図柄列 Z 3 に対応する図柄シート 6 0 1 に設けられた絵柄 7 0 2 C とによって、絵柄 7 0 2 が完成する。

10

【0 2 1 6】

つまり、変動表示される装飾図柄 6 2 1 の停止順序が、左図柄列 Z 1、右図柄列 Z 2、および中図柄列 Z 3 である構成において、左右の図柄列 Z 1, Z 2 が数値「5」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A によって中段ライン L 2 上にリーチ表示が生じた後、中図柄列 Z 3 の中段ライン L 2 に数値「9」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A が停止したことでハズレ図柄（より詳細には、ハズレリーチを構成するハズレ図柄）となった場合に、絵柄 7 0 2 が完成する。

【0 2 1 7】

また、図 1 4 (D) に示す例の図柄シート 6 0 1 においては、左右の図柄列 Z 1, Z 2 において数値「9」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に配置されるとともに、中図柄列 Z 3 において数値「5」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に配置された状態で確定表示がされた場合に、左図柄列 Z 1 に対応する図柄シート 6 0 1 に設けられた絵柄 7 0 3 A と、右図柄列 Z 2 に対応する図柄シート 6 0 1 に設けられた絵柄 7 0 3 B と、中図柄列 Z 3 に対応する図柄シート 6 0 1 に設けられた絵柄 7 0 3 C とによって、絵柄 7 0 3 が完成する。

20

【0 2 1 8】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 において、図柄シート 6 0 1 は、基材 6 1 1 (図 1 3 参照) の表面側に装飾部 6 2 2 (図 1 3 参照) が形成されない構成とされており、絵柄 7 0 1 などのような、フラッシュ光などの所定の光を当てた場合に当該光が再帰反射されることで視認可能となる絵柄は、基材 6 1 1 の表面側に、再帰反射性を有し、フラッシュ光などを照射した場合に所定の色（例えば、黒色や緑色など）で発光するインクによって形成される。

30

【0 2 1 9】

したがって、確定表示において所定の主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に配置され、それによって、所定の絵柄（例えば、絵柄 7 0 1 や絵柄 7 0 2 など）が完成した場合には、カメラによるフラッシュ撮影を行うことで、所定の色で描かれた当該所定の絵柄が写った画像を得ることができる。

【0 2 2 0】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 において、各図柄列 Z 1, Z 2, Z 3 に対応する図柄シート 6 0 1 には、通常時には視認困難または視認不可能であるが加熱または加温された場合に視認可能となる絵柄 7 2 1 A, 7 2 1 B が設けられている。

40

【0 2 2 1】

絵柄 7 2 1 A, 7 2 1 B は、図 1 4 (B) に示すように、左右の図柄列 Z 1, Z 2 において数値「7」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に位置する場合に正面視においてヒータ 6 5 0 に対して重なる位置に設けられる。絵柄 7 2 1 A, 7 2 1 B は、基材 6 1 1 の表面側に、加熱または加温された場合に無色から所定の色（例えば、ピンク色やオレンジ色など）に変化するインクによって形成される。

【0 2 2 2】

ヒータ 6 5 0 は、各図柄列 Z 1, Z 2, Z 3 において数値「7」に対応する数字情報を

50

含む主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に配置された状態で確定表示がされた場合（すなわち、数値「7」に対応する主図柄 6 2 1 A による大当たり図柄が停止図柄となって確定表示された場合）に、副制御基板 9 4 0 による制御によって加熱または加温されるよう構成される。

【0 2 2 3】

よって、数値「7」に対応する主図柄 6 2 1 A による大当たり図柄が停止図柄となって確定表示された場合に、絵柄 7 2 1 A, 7 2 1 B が所定の色で視認可能に現出する。なお、数値「7」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に配置された状態で確定表示がされたことでヒータ 6 5 0 の加熱または加温が開始された場合、副制御基板 9 4 0 は、その後に特別図柄の変動表示が開始された場合にヒータ 6 5 0 による加熱または加温を終了する。

10

【0 2 2 4】

次に、以上説明したパチンコ機 1 0 0 の作用及び効果を説明する。

【0 2 2 5】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、図柄シート 6 0 1 には、通常時には視認困難または視認不可能であるがフラッシュ光などの所定の光を当てた場合に当該光が再帰反射されることで視認可能となる絵柄 7 0 1, 7 0 2, 7 0 3 と、通常時には視認困難または視認不可能であるが加熱または加温された場合に視認可能となる絵柄 7 2 1 A, 7 2 1 B とが設けられているので、異なる状況で異なる絵柄を視認可能に表示することができる。これにより、状況に応じて視認可能となる異なる絵柄によって遊技機への注目度を向上させることができる。

20

【0 2 2 6】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、停止図柄が所定のハズレ図柄（例えば、図 1 4 (C) に示したハズレ図柄）である場合に、絵柄 7 0 2 のような特定の絵柄を、フラッシュ光の照射（例えば、カメラによるフラッシュ撮影）によって視認可能に現出させることができる。装飾図柄 6 2 1 がハズレ図柄で確定表示された場合、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）に係る単位遊技の権利の保留回数がゼロであれば、次に特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の始動入賞が生じるまで期間に亘って確定表示されたハズレ図柄の状態が維持される。つまり、当該期間に亘って絵柄 7 0 2 などの特定の絵柄を完成した状態に維持することができる。

30

【0 2 2 7】

よって、特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数がゼロである場合に、装飾図柄 6 2 1 が所定のハズレ図柄で確定表示されたことで完成した特定の絵柄を視認可能な期間を、当該保留回数が 1 以上である場合に比べて長い期間とすることができる。特定の絵柄を視認可能な期間が長い程、遊技者が当該特定の絵柄を見逃すこと（例えば、フラッシュ撮影を行うためのカメラの準備が間に合わずに当該特定の絵柄を見逃すこと）を抑制できるので、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数を増やさないことを楽しむ遊技性を提供することができる。

【0 2 2 8】

また、装飾図柄 6 2 1 が所定の大当たり図柄で確定表示された場合には、その後に特別遊技状態が発生するので、遊技者は、当該特別遊技状態において大入賞装置 4 3 3, 4 3 4 に遊技球を入賞させるための操作（発射ハンドル 2 5 2 に対する操作）を優先する傾向にあるため、特定の絵柄を視認可能にするための操作（例えば、フラッシュ撮影をするためのカメラの操作）を行えず、当該特定の絵柄を見逃す可能性もある。これに対し、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、特別図柄抽選に当選しなかった場合にも、完成した特定の絵柄（例えば、絵柄 7 0 2）をフラッシュ光の照射によって視認することが可能であるので、特別図柄抽選に当選しなかった場合であっても特定の絵柄の視認を視認し得る遊技性を提供することができる。

40

【0 2 2 9】

なお、本実施形態により説明したように、フラッシュ光などの所定の光を当てた場合に

50

絵柄 701, 702, 703 が視認可能になる構成において、例えば、装飾図柄表示装置 479 の前方側にステージ 670 を設けることで、所定の状況下で絵柄 701, 702, 703 が視認可能になる遊技性の向上を図ることができる。

【0230】

図 15 は、本実施形態の変形例における装飾図柄表示装置 479 の正面図である。なお、図 15 においては、装飾図柄表示装置 479 の前方側に設けられたステージ 670 を、その転動面の形状によって簡略的に図示している。また、図 15 においては、参考のために、ステージ 670 を転動する遊技球の一例として遊技球 P1, P2 を図示している。また、図 15 においては、参考のために、設定されている有効ラインの 1 つである中段ライン L2 の位置を一点鎖線により図示している。

10

【0231】

図 15 に示すように、当該変形例においては、装飾図柄表示装置 479 の前方側にはステージ 670 が設けられている。ステージ 670 は、正面視において略 W 字形状である転動面を備えている。ステージ 670 の左端側には、中央構造体 420 の左側を流下する遊技球を当該ステージ 670 へ誘導可能なワープ通路（図示せず）が設けられており、当該ワープ通路に進入した遊技球をステージ 670 の左端側に誘導する。

【0232】

ステージ 670 の左端側に進入した遊技球は、ステージ 670 の転動面に沿って、ステージ 670 上を左右方向に往復移動する。略 W 字形状に構成されるステージ 670 における 2 つの凹部を、顔を模した絵柄 702 における目に相当する部分に位置させることで、当該凹部付近を通過する遊技球（例えば、遊技球 P1, P2）を目に見立てることが可能となる。

20

【0233】

これにより、絵柄 702 を表示可能になった時期（つまり、左図柄列 Z1 において数値「5」に対応する数字情報を含む主図柄 621A と、右図柄列 Z2 において数値「5」に対応する数字情報を含む主図柄 621A と、中図柄列 Z3 において数値「9」に対応する数字情報を含む主図柄 621A とが中段ライン L2 に配置されて絵柄 702 が完成した場合において、カメラによるフラッシュ撮影を行うタイミングによって絵柄 702 に目が付加されたかのような面白味のある画像を得ることが可能となる。

【0234】

また、略 W 字形状に構成されるステージ 670 における 2 つの凹部から排出（落下）した遊技球が通過可能な通路を、当該通過を通過する遊技球が遊技者に視認可能な光透過性（透光性）を有する樹脂によって形成することで、当該凹部から排出された遊技球を涙であるかのように見せることが可能となる。当該通路は、左右に往復しながら下方に向かうジグザグ状の通路にすることで、遊技者が遊技球を視認できる期間を確保することができる。

30

【0235】

< 第 3 実施形態 >

次に、図 16 を参照して、第 3 実施形態について説明する。第 3 実施形態のパチンコ機 100 においては、所定の状況となった場合に視認可能となる絵柄が図柄シート 601 に描かれた構成を利用して、現在設定されている遊技態様が示唆可能に構成される。

40

【0236】

なお、以下の説明において、上述した第 1 実施形態または第 2 実施形態のパチンコ機 100 における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第 3 実施形態として以下に説明する構成を、上述した第 1 実施形態または第 2 実施形態のパチンコ機 100 が備える構成に付加してもよいし、上述した第 1 実施形態または第 2 実施形態のパチンコ機 100 の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0237】

図 16 (A) は、リール装置の構成を説明するための概略的な側面図であり、図 16 (B) から図 16 (C) は、第 3 実施形態の装飾図柄表示装置 479 の正面図である。なお

50

、図16(A)においては、図面の理解を容易にするために、リール本体Rと当該リール本体Rの外周面に貼着される図柄シート601とを離間させて図示している。また、図16(A)においては、参考のために、発光体690による光の照射方向を矢印によって図示するとともに、上段ライン、中段ライン、および下段ラインに位置する装飾図柄621の上下方向の表示範囲を図示している。

【0238】

また、図16(B)、図16(C)、および図16(D)においては、それぞれ、参考のために、上段ラインL3、中段ラインL2、および下段ラインL1の位置を一点鎖線により図示している。また、図16(B)、図16(C)、および図16(D)においては、図面の理解を容易にするために、絵柄741A、741B、741Cにおける発色の濃さをハッチングの密度によって表している。具体的には、発色が濃いほど密なハッチングを付している。

10

【0239】

本実施形態のパチンコ機100においては、図16(A)に示すように、各図柄列Z1、Z2、Z3にそれぞれ対応する各リール本体Rの内周側には、ヒータ650と同様に熱源として機能するヒータ650A、650B、650Cが設けられている。より詳細には、ヒータ650Aは、上段ラインL3に位置する主図柄621Aに対して正面視において重なる位置に設けられ、ヒータ650Bは、中段ラインL2に位置する主図柄621Aに対して正面視において重なる位置に設けられ、ヒータ650Cは、下段ラインL1に位置する主図柄621Aに対して正面視において重なる位置に設けられる。

20

【0240】

ヒータ650A、650B、650Cは、それぞれ、加熱(加温)による温度が異なるヒータとして構成される。具体的に、ヒータ650Aは、ヒータ650A、650B、650Cの中で最も高い温度に加熱可能なヒータであり、ヒータ650Aは、ヒータ650A、650B、650Cの中で二番目に高い温度に加熱可能なヒータであり、ヒータ650Cは、ヒータ650A、650B、650Cの中で最も低い温度に加熱可能なヒータである。なお、ヒータ650A、650B、650Cによる加熱(加温)は、副制御基板940により制御される。

【0241】

本実施形態のパチンコ機100において、各図柄列Z1、Z2、Z3に対応する図柄シート601には、通常時には視認困難または視認不可能であるが加熱または加温された場合に視認可能となる絵柄741A、741B、741Cが設けられている。具体的に、絵柄741Aは、図16(B)に示すように、左図柄列Z1に対応する図柄シート601に設けられた主図柄621Aのうち、数値「7」に対応する数字情報を含む主図柄621Aの周囲を囲う円環形状の絵柄である。

30

【0242】

また、絵柄741Bは、図16(B)に示すように、右図柄列Z2に対応する図柄シート601に設けられた主図柄621Aのうち、数値「9」に対応する数字情報を含む主図柄621Aの周囲を囲う円環形状の絵柄である。また、絵柄741Cは、図16(B)に示すように、中図柄列Z3に対応する図柄シート601に設けられた主図柄621Aのうち、数値「8」に対応する数字情報を含む主図柄621Aの周囲を囲う円環形状の絵柄である。

40

【0243】

本実施形態のパチンコ機100において、図柄シート601は、基材611(図13参照)の表面側に装飾部622(図13参照)が形成されない構成とされており、絵柄741A、741B、741Cは、基材611の表面側に、加熱または加温された場合に無色から所定の色(例えば、ピンク色やオレンジ色など)に変化するインクによって形成される。絵柄741A、741B、741Cを形成するインクは、加熱または加温の温度が高いほど濃い色で発色するよう構成される。

【0244】

50

よって、左図柄列 Z 1 において数値「7」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A と、右図柄列 Z 2 において数値「9」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A と、中図柄列 Z 3 において数値「8」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A とが上段ライン L 3 上に配置された状態で確定表示がされた場合にヒータ 6 5 0 A による加熱（加温）が行われた場合には、絵柄 7 4 1 A, 7 4 1 B, 7 4 1 C は、図 1 6 (B) に示すように、これらの主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 または下段ライン L 1 に配置された状態でヒータ 6 5 0 B またはヒータ 6 5 0 C により加熱された場合に比べて濃い色で表示される。

【0 2 4 5】

また、これらの主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に配置された状態で確定表示がされた場合にヒータ 6 5 0 B による加熱（加温）された場合には、絵柄 7 4 1 A, 7 4 1 B, 7 4 1 C は、図 1 6 (C) に示すように、これらの主図柄 6 2 1 A が上段ライン L 3 に配置された状態でヒータ 6 5 0 A により加熱された場合に比べて薄く、これらの主図柄 6 2 1 A が下段ライン L 1 に配置された状態でヒータ 6 5 0 C により加熱された場合に比べて濃い色で表示される。

【0 2 4 6】

また、これらの主図柄 6 2 1 A が下段ライン L 1 上に配置された状態で確定表示がされた場合にヒータ 6 5 0 C による加熱（加温）が行われた場合には、絵柄 7 4 1 A, 7 4 1 B, 7 4 1 C は、図 1 6 (D) に示すように、これらの主図柄 6 2 1 A が上段ライン L 3 または中段ライン L 2 に配置された状態でヒータ 6 5 0 A またはヒータ 6 5 0 B により加熱された場合に比べて薄い色で表示される。

【0 2 4 7】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 は、上述したように、背面設定スイッチ 9 0 5（図 9 参照）および初期化スイッチ 9 0 7（図 9 参照）の操作によって出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）が可能に構成され、現在設定されている遊技態様が絵柄 7 4 1 A, 7 4 1 B, 7 4 1 C の発色の濃さによって示唆されるよう構成される。

【0 2 4 8】

具体的に、背面設定スイッチ 9 0 5 および初期化スイッチ 9 0 7 の操作によって設定可能な 9 種類の遊技態様のうち、遊技者にとっての利益率が最も高くなる出玉率に対応する遊技態様（すなわち、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプの各タイプにおける第 1 段確率の遊技態様）が設定されている場合には、絵柄 7 4 1 A, 7 4 1 B, 7 4 1 C が、最も濃い色（すなわち、他の遊技態様が設定されている場合より濃い色）で現出するよう構成される。

【0 2 4 9】

より詳細には、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプの各タイプにおける第 1 段確率の遊技態様が設定されている場合、副制御基板 9 4 0 は、特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選、第 2 特別図柄抽選）に当選していない場合の特別図柄に係る単位遊技において、所定の確率（例えば、略 1 0 %）で、左図柄列 Z 1 において数値「7」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A、右図柄列 Z 2 において数値「9」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A、および、中図柄列 Z 3 において数値「8」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A が上段ライン L 3 上に配置させて確定表示させるとともに、ヒータ 6 5 0 A を加熱または加温させる。これにより、絵柄 7 4 1 A, 7 4 1 B, 7 4 1 C を、他の遊技態様が設定されている場合より濃い色で現出させることができる。

【0 2 5 0】

また、背面設定スイッチ 9 0 5 および初期化スイッチ 9 0 7 の操作によって設定可能な 9 種類の遊技態様のうち、遊技者にとっての利益率が最も低くなる出玉率に対応する遊技態様（すなわち、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプの各タイプにおける第 3 段確率の遊技態様）が設定されている場合には、絵柄 7 4 1 A, 7 4 1 B, 7 4 1 C が、最も薄い色（すなわち、他の遊技態様が設定されている場合より薄い色）で現出するよう構成される。

【0 2 5 1】

より詳細には、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプの各タイプにおける第3段確率の遊技態様が設定されている場合、副制御基板940は、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）に当選していない場合の特別図柄に係る単位遊技において、所定の確率（例えば、略10%）で、左図柄列Z1において数値「7」に対応する数字情報を含む主図柄621A、右図柄列Z2において数値「9」に対応する数字情報を含む主図柄621A、および、中図柄列Z3において数値「8」に対応する数字情報を含む主図柄621Aが下段ラインL1上に配置させて確定表示させるとともに、ヒータ650Cを加熱または加温させる。これにより、絵柄741A、741B、741Cを、他の遊技態様が設定されている場合より薄い色で現出させることができる。

【0252】

また、背面設定スイッチ905および初期化スイッチ907の操作によって設定可能な9種類の遊技態様のうち、遊技者にとっての利益率が2番目に高くなる出玉率に対応する遊技態様（すなわち、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプの各タイプにおける第2段確率の遊技態様）が設定されている場合には、絵柄741A、741B、741Cが、各タイプにおける第1段確率の遊技態様が設定される場合より薄く、かつ、各タイプにおける第3段確率の遊技態様が設定される場合より濃い色で現出するよう構成される。

【0253】

より詳細には、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプの各タイプにおける第2段確率の遊技態様が設定されている場合、副制御基板940は、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）に当選していない場合の特別図柄に係る単位遊技において、所定の確率（例えば、略10%）で、左図柄列Z1において数値「7」に対応する数字情報を含む主図柄621A、右図柄列Z2において数値「9」に対応する数字情報を含む主図柄621A、および、中図柄列Z3において数値「8」に対応する数字情報を含む主図柄621Aが中段ラインL2上に配置させて確定表示させるとともに、ヒータ650Bを加熱または加温させる。これにより、絵柄741A、741B、741Cを、各タイプにおける第1段確率の遊技態様が設定される場合より薄く、かつ、各タイプにおける第3段確率の遊技態様が設定される場合より濃い色で現出させることができる。

【0254】

なお、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）に当選していない場合における絵柄741A、741B、741Cの現出確率は、1の固定的な値（例えば、略10%）であってもよいし、状況に応じて変化する可変的な値であってもよい。例えば、特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に応じて絵柄741A、741B、741Cの現出確率が変化する構成であってもよい。具体的に、例えば、特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数が多いほど、絵柄741A、741B、741Cの現出確率が高くなる構成であってもよい。

【0255】

あるいは、遊技時間の長さに応じて絵柄741A、741B、741Cの現出確率が変化する構成であってもよい。例えば、遊技時間が長いほど、絵柄741A、741B、741Cの現出確率が高くなる構成であってもよい。遊技時間は、例えば、所謂「客待ち演出」（すなわち、パチンコ機100が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に装飾図柄表示装置479に表示される、タイトル表示やデモ表示など遊技状態とは無関係の演出表示）が終了したタイミングから計測される時間であってもよいし、発射ハンドル252が連続的に操作される時間であってもよい。

【0256】

あるいは、遊技態様にに応じて絵柄741A、741B、741Cの現出確率が変化する構成であってもよい。例えば、確変遊技状態である場合に、通常遊技状態である場合に比べて絵柄741A、741B、741Cの現出確率が高くなる構成であってもよい。

【0257】

なお、左図柄列Z1において数値「7」に対応する数字情報を含む主図柄621A、右

10

20

30

40

50

図柄列 Z 2 において数値「9」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A、および、中図柄列 Z 3 において数値「8」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A が各段のライン L 1, L 2, L 3 上に配置された状態で確定表示がされたことでヒータ 6 5 0 A, 6 5 0 B, 6 5 0 C の加熱または加温が開始された場合、副制御基板 9 4 0 は、その後に、特別図柄の変動表示が開始されるとヒータ 6 5 0 A, 6 5 0 B, 6 5 0 C による加熱または加温を終了する。

【0258】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、各図柄列 Z 1, Z 2, Z 3 に対応する図柄シート 6 0 1 に設けられる絵柄 7 0 1, 7 0 2, 7 0 3 (図 1 4 参照) が、通常時には視認困難または視認不可能であるがブラックライトを照射した場合に視認可能となる絵柄として構成される。つまり、本実施形態における絵柄 7 0 1, 7 0 2, 7 0 3 は、基材 6 1 1 の表面側に、ブラックライトを照射した場合に所定の色 (例えば、黒色や緑色など) で発光するインクによって形成される。

10

【0259】

各図柄列 Z 1, Z 2, Z 3 にそれぞれ対応する各リール (リール本体 R および図柄シート 6 0 1) の前方側には、装飾図柄の表示領域となる範囲にブラックライトを照射可能な発光手段としての発光体 6 9 0 (例えば、ブラックライト LED) が設けられている。例えば、図 1 6 (A) に示すように、各リールの前方上側および前方下側にそれぞれ、各リールにおける装飾図柄の表示領域に向けられた発光体 6 9 0 としてのブラックライト LED が各リールの幅方向 (左右方向) に列状に並べて配置される。

20

【0260】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、左右の図柄列 Z 1, Z 2 において数値「7」に対応する数字情報を含む主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に位置する場合など、絵柄 7 0 1, 7 0 2, 7 0 3 などの絵柄が完成する状況において、副制御基板 9 4 0 が発光体 6 9 0 を発光させる (すなわち、ブラックライトを照射する) よう構成される。これにより、確定表示において所定の主図柄 6 2 1 A が中段ライン L 2 上に配置された場合に、遊技者は絵柄 7 0 1, 7 0 2, 7 0 3 などの各絵柄を視認することができる。

【0261】

なお、ブラックライトを照射した場合に所定の色で発光するインクによって図柄シート 6 0 1 に絵柄 7 0 1, 7 0 2, 7 0 3 などの絵柄を形成する構成において、ブラックライトを照射可能な発光体 6 9 0 を必ずしも設ける必要はなく、遊技者が、自身が所有するまたは貸与された、ブラックライトを照射可能な発光手段を用いて絵柄 7 0 1, 7 0 2, 7 0 3 などの絵柄を表示させる構成であってもよい。

30

【0262】

次に、以上説明したパチンコ機 1 0 0 の作用及び効果を説明する。

【0263】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、特別図柄抽選 (第 1 特別図柄抽選、第 2 特別図柄抽選) に当選していない場合には、所定の確率で、加熱または加温によって視認可能になる絵柄 7 4 1 A, 7 4 1 B, 7 4 1 C が現在設定されている遊技態様に応じた温度で加熱または加温される。絵柄 7 4 1 A, 7 4 1 B, 7 4 1 C は加熱または加温の温度が高いほど濃い色で発色するよう構成されるので、遊技者は、絵柄 7 4 1 A, 7 4 1 B, 7 4 1 C の発色の濃さによって、本パチンコ機 1 0 0 における現在の遊技態様の種類、すなわち、遊技球の出球率 (機械割、ペイアウト率) を判断できる。

40

【0264】

よって、遊技者が、絵柄 7 4 1 A, 7 4 1 B, 7 4 1 C の発色の濃さの違いに基づいて、遊技中の遊技機についての確率情報を推測する遊技性を付加することができる。例えば、パチンコ機 1 0 0 が、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の 1 つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

50

【0265】

＜第4実施形態＞

次に、図17および図18を参照して、第4実施形態について説明する。第4実施形態のパチンコ機100においては、周縁側（エッジ側）の装飾性が向上された発光装飾体780を設けることで遊技者の注目度の向上を図っている。

【0266】

なお、以下の説明において、上述した第1実施形態から第3実施形態までの各実施形態のパチンコ機100における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第4実施形態として以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第3実施形態のいずれかのパチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第3実施形態のいずれかのパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0267】

図17は、第4実施形態の遊技盤400の正面図である。図18（A）は、発光装飾体780の正面図であり、図18（B）は、図18（A）のB-B線における発光装飾体780の簡略的な断面図である。

【0268】

なお、図18（A）においては、参考のために、周縁側装飾部788における直接光透過領域X1と反射光透過領域X2との間の概略的な境界線Gを二点鎖線によって図示している。また、図18（B）においては、参考のために、発光手段としての発光体782から出力された光が進行する経路の一例を矢印J1、J2として図示している。

【0269】

図17に示すように、本実施形態のパチンコ機100においては、中央構造体420における上側部分の略中央には、正面視において星形に構成された発光装飾体780が設けられている。

【0270】

図18（A）および図18（B）に示すように、発光装飾体780は、発光体781、782と、基板783と、インナーレンズ784と、リフレクタ785と、装飾レンズ部786と、突出部787と、周縁側装飾部788と、装飾シート789と、反射部品790とを備えている。

【0271】

発光体781、782は、フルカラーを表現可能な光源（例えば、フルカラーLEDなど）を含んで構成される。発光体781、782は、副制御基板940による発光制御によって所定の色で発光される。なお、発光体781、782を構成する光源としては、必ずしもフルカラーを表示可能な光源である必要はなく、単色で発光される光源（例えば、白色LEDなど）であってもよい。

【0272】

発光体781は、インナーレンズ784の内側に配置される発光手段である。発光体782は、インナーレンズ784の外側であって、正面視において周縁側装飾部788に重なるよう当該周縁側装飾部788に対する後方側（図18（B）における下側）に配置される発光手段である。発光体781、782は、基板783の前面側（図18（B）における上側）に配置される。基板783は、発光体781、782や、発光体781、782を動作させるための抵抗などの電子部品などが設けられたプリント基板等の回路基板である。

【0273】

インナーレンズ784は、透明樹脂などの光透過性（透光性）を有する樹脂（例えば、アクリル樹脂）から構成され、発光体781から出力（発光）された光を透過（導光）する。インナーレンズ784は、正面視において発光体781の前方側に重なる天面部784Aと、天面部784Aの周縁側に連設される側面部784Bとを備え、発光体781の前方側を囲うように設けられる。

【0274】

図18(B)に示すように、本実施形態のパチンコ機100において、インナーレンズ784は、略コの字状の断面形状に構成される。より詳細には、天面部784Aは、略水平方向に延びる平板状に構成され、側面部784Bは、略垂直方向に延びる平板状に構成される。

【0275】

インナーレンズ784における天面部784A側の外形（インナーレンズ784における前方側の外形）は、後述する装飾レンズ部786の内面（より詳細には、天面部786Aの後面と側面部786Bにおける内側を向いた面とから構成される面）に嵌合可能な形状に構成される。

10

【0276】

リフレクタ785は、光を反射可能な色（例えば、白色）を有する光不透過性の部品であり、インナーレンズ784における後方側（より詳細には、側面部784Bの後方側）の外側に隣接して設けられる。リフレクタ785は、インナーレンズ784の側面部784Bにおける後方側（発光体781に近い側）から外方に射出された光をインナーレンズ784に向けて反射する。これにより、発光体781から出力された光を好適に前方側（つまり、インナーレンズ784の天面部784Aの側）に誘導することができる。

【0277】

また、リフレクタ785は、発光体782とインナーレンズ784の側面部784Bとの間に位置しており、発光体782から出力された光を好適に前方側（つまり、周縁側装飾部788の側）に誘導することができる。

20

【0278】

よって、発光体781と発光体782との間にリフレクタ785が配設されたことにより、発光体781から出力された光を、インナーレンズ784を介して装飾レンズ部786に入射させることができ、発光体782から出力された光を、周縁側装飾部788に入射させることができる。なお、リフレクタ785と同様のリフレクタを、発光体782に対する反射部品790の側（リフレクタ785とは反対の側）に設ける構成としてもよい。

【0279】

リフレクタ785は、必ずしも、光を反射可能な色を有する光不透過性の部品である必要はなく、インナーレンズ784側および発光体782側の各表面に鏡面加工（例えば、クロムメッキなど）を施すことで光不透過性の面にする構成であってもよい。

30

【0280】

装飾レンズ部786は、透明樹脂などの光透過性（透光性）を有する樹脂（例えば、アクリル樹脂）から構成され、発光体781が点灯した場合（発光体781から光が出力された場合）に、インナーレンズ784の天面部784Aを透過した光を透過（導光）する。

【0281】

装飾レンズ部786は、正面視においてインナーレンズ784の天面部784Aの前方側に重なる天面部786Aと、天面部786Aの周縁側に連設される側面部786Bとを備えている。本実施形態のパチンコ機100において、装飾レンズ部786は、図18(B)に示すように、略コの字の断面形状に構成される。より詳細には、天面部786Aは、略水平方向に延びる平板状に構成され、側面部786Bは、略垂直方向に延びる平板状に構成される。

40

【0282】

天面部786Aの前面786A1は、後述する突出部787が設けられていない領域において、遊技者が直接視認可能に露出される。よって、発光体781が点灯された場合には、天面部786Aを透過して前面786A1から射出された光を遊技者に視認させることができる。

【0283】

50

本実施形態のパチンコ機１００において、装飾レンズ部７８６は、天面部７８６Ａにおける露出部分が、図１８（Ａ）に示すように、正面視において星形に構成される。よって、当該構成においては、発光体７８１の点灯によって、天面部７８６Ａの前面７８６Ａ１から射出された光によって星形に光る発光装飾体７８０を遊技者に視認させることができる。装飾レンズ部７８６は、発光装飾体７８０において、装飾の本体部分を構成する第１装飾部として機能する。

【０２８４】

特に、本実施形態においては、装飾レンズ部７８６の天面部７８６Ａが、前面７８６Ａ１が略平面である板状に構成されるので、発光装飾体７８０は、第１装飾部である装飾レンズ部７８６による装飾形状（本実施形態においては、星形）を面状に光らせることができる。

10

【０２８５】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾レンズ部７８６の天面部７８６Ａが略水平方向に延びる平板状である構成としたが、所定の方に傾斜する（例えば、正面視において下方に向かうにつれて後方に傾斜する）板状であってもよい。また、本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾レンズ部７８６の天面部７８６Ａが平板状、すなわち、前面７８６Ａ１（遊技者が視認可能な正面側の面）および後面（インナーレンズ７８４側を向いた面）がいずれも略平面である構成としたが、前面７８６Ａ１または後面のいずれか一方の面、または、それらの各面が、曲面であってもよく、細かな凹凸を含む平面または曲面であってもよい。

20

【０２８６】

突出部７８７は、装飾レンズ部７８６と同様の光透過性を有する樹脂から構成され、天面部７８６Ａにおける前面７８６Ａ１から前方側に突設される。本実施形態のパチンコ機１００において、突出部７８７は、装飾レンズ部７８６および後述する周縁側装飾部７８８とともに一体成型されることによって天面部７８６Ａにおける前面７８６Ａ１に連設される。なお、突出部７８７が装飾レンズ部７８６および周縁側装飾部７８８に対して独立した部品とされる構成であってもよい。

【０２８７】

突出部７８７は、少なくとも天面部７８６Ａの周縁側に当該周縁に沿って設けられる。本実施形態のパチンコ機１００においては、図１８（Ａ）に示すように、突出部７８７は、星形に構成される天面部７８６Ａの周縁側に当該周縁に沿って設けられるとともに、星形における隣接する凹部を結ぶ略直線状に設けられる。

30

【０２８８】

突出部７８７の前方側の端面７８７Ａには、疎面加工（例えば、シボ加工）などの光拡散処理が施される。これにより、端面７８７Ａにおいて自然光が拡散され、端面７８７Ａを白色っぽく見せることができる。なお、端面７８７Ａに対する疎面処理に代えて、白色やメタリック色（例えば、銀色や金色など）などの光を反射し易い色を端面７８７Ａに印刷する構成であってもよい。

【０２８９】

周縁側装飾部７８８は、装飾レンズ部７８６と同様の光透過性を有する樹脂から構成され、装飾レンズ部７８６の周縁側（外方側）の全周に亘って設けられる。より詳細には、周縁側装飾部７８８は、装飾レンズ部７８６の全周に亘って側面部７８６Ｂから外側に突設される。

40

【０２９０】

本実施形態のパチンコ機１００において、周縁側装飾部７８８は、装飾レンズ部７８６および突出部７８７とともに一体成型されることによって側面部７８６Ｂに連設される。なお、周縁側装飾部７８８が装飾レンズ部７８６および突出部７８７に対して独立した部品とされる構成であってもよい。

【０２９１】

周縁側装飾部７８８の前面７８８Ａ（遊技者が視認可能な正面側の面）は、略水平の略

50

平面に構成される。なお、前面 788A は、必ずしも、略水平の略平面である必要はなく、所定の方向に傾斜する平面（例えば、正面視において外方に向かうにつれて後方向に傾斜する平面）または略平面であってもよい。また、周縁側装飾部 788 の前面 788A は、曲面であってもよく、細かな凹凸を含む平面または曲面であってもよい。

【0292】

図 18（B）に示す例においては、周縁側装飾部 788 の前面 788A が、装飾レンズ部 786 における天面部 786A の前面 786A1 より後方側に位置するよう構成される。なお、前面 788A は、必ずしも、前面 786A1 より後方側である必要はなく、前面 786A1 より前面側に位置する構成であっても、前後方向の位置が前面 786A1 と略一致する構成であってもよい。

10

【0293】

一方、周縁側装飾部 788 の後面 788B（発光体 782 側を向いた面）は、外方に向かうほど基板 783 から離れるよう傾斜する傾斜面として構成される。これにより、発光体 782 から前方に向けて出力（発光）された光は、一部が後面 788B から入射して前方側（前面 788A の側）へと透過し、一部が後面 788B において反射して、図 18（B）に示すように、後方かつ外方に向かって進行する。

【0294】

詳細は後述するが、周縁側装飾部 788 は、発光体 782 から出力された光に対応する光（直接入射する光、または、後面 788B において反射した後に反射部品 790 の反射膜部 790B において反射された光）によって光る。よって、発光装飾体 780 において、周縁側装飾部 788 は、第 1 装飾部としての装飾レンズ部 786 の正面視における形状（本実施形態においては、星形）に対する、第 2 装飾部としてのエッジ部分として機能する。

20

【0295】

装飾シート 789 は、装飾レンズ部 786 の天面部 786A の外形（本実施形態においては、星形）に構成された 1 の光透過性（透光性）を有する樹脂製のシートにより構成され、装飾レンズ部 786 の天面部 786A とインナーレンズ 784 の天面部 784A との間に配設される。装飾シート 789 は、天面部 786A の後面（インナーレンズ 784 側を向いた面）、または、天面部 784A の前面（装飾レンズ部 786 側を向いた面）に貼着される構成であってもよいし、天面部 786A の後面と天面部 784A の前面とによって挟持される構成であってもよい。

30

【0296】

なお、装飾シート 789 は、必ずしも、装飾レンズ部 786 の天面部 786A の外形に構成された 1 の樹脂シートである必要はなく、突出部 787 に囲まれた天面部 786A の形状に分割された複数の樹脂シートであってもよい。例えば、図 18（A）に示す例において、装飾シート 789 が、星側の凸部側に形成された 5 つの略三角形にそれぞれ対応する各樹脂シートと、中心側に形成された 1 つの略五角形に対応する樹脂シートとに分割される構成であってもよい。

【0297】

装飾シート 789 は、単色（例えば、黄色や青色などの各単色）または複数色で全体的に着色された光透過性のシートとして構成される。これにより、発光体 781 が点灯された場合に、装飾レンズ部 786 の前面 784A1 から射出される光を、装飾シート 789 の色に応じた色とすることができる。これにより、例えば、インナーレンズ 784 および装飾レンズ部 786 がいずれも透明樹脂からなる構成において、装飾シート 789 の色で星形に光る発光装飾体 780 の色を遊技者に視認させることができる。

40

【0298】

なお、装飾シート 789 が複数色で着色される場合には、複数色が各々独立した領域として着色される構成であってもよいし、複数色がグラデーションで着色される構成であってもよい。また、装飾シート 789 は、所定の模様（図柄や絵柄や文字など）が描かれた構成であってもよい。

50

【0299】

反射部品790は、発光体782より外方側に設けられて、周縁側装飾部788の後面788Bにより反射された光を、前方かつ外方に向かって進行するよう反射させる機能を有する樹脂部品である。

【0300】

反射部品790は、周縁側装飾部788の後面788Bに対して下方側に離間され、当該後面788Bと同様に外方に向かうほど基板783から離れるよう傾斜する傾斜面である前面790Aを有する。

【0301】

図18(B)に示す例において、反射部品790の前面790Aは、周縁側装飾部788の後面788Bに対して略平行となる傾斜面として構成される。なお、前面790Aは、必ずしも、後面788Bに対して略平行である必要はなく、前面790Aと後面788Bとが非平行である構成（すなわち、前面790Aの傾斜角が後面788Bの傾斜角と異なる構成）であってもよい。

10

【0302】

反射部品790は、前面790Aの一部が正面視において周縁側装飾部788に重なり、前面790Aの残りは正面視において周縁側装飾部788に重ならない（すなわち、正面視において直接に視認し得る）よう配置される。なお、反射部品790の前面790Aにおける正面視において周縁側装飾部788に重ならない領域（非重なり領域X3）の正面視における幅は、例えば、略3mm以上とすることがよく、略5mm以上とすることが好ましい。

20

【0303】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、発光体782から前方に向けて出力された光が、周縁側装飾部788の後面788Bと反射部品790の前面790A（より詳細には、後述する反射膜部790B）との間を反射しながら外方に進行可能であるとともに、前面790Aにおいて反射された光の一部が後面788Bから入射し（例えば、矢印J1）、一部は周縁側装飾部788に入射することなく当該周縁側装飾部788より外方側を進行する（例えば、矢印J2）ことができるよう、周縁側装飾部788の後面788Bおよび反射部品790の前面790Aの各傾斜角、および、後面788Bと前面790Aとの正面視における重なり量（重なり幅）が設定されている。

30

【0304】

反射部品790の前面790Aには、光不透過性であるとともに光を反射可能な反射膜部790Bが形成されている。反射膜部790Bは、例えば、メタリック顔料などの光輝性顔料を蒸着、塗布、または印刷することによって形成された略均一な厚みの塗膜である。

【0305】

反射膜部790Bは、単色で構成されてもよいし、複数色で構成されてもよい。反射膜部790Bの色は、装飾シート789の色または装飾シート789における主要な色と同一または同系色としてもよく、そのように構成することで、発光装飾体780の色味に統一感を与えることができ、配色の不自然さや華美になり過ぎることなどを抑制できる。

40

【0306】

反射部品790の前面790Aは、上述したように、外方に向かうほど基板783から離れるよう傾斜する傾斜面であるので、当該前面790Aに反射膜部790Bが設けられた反射部品790は、周縁側装飾部788の後面788Bにより反射された光を、反射膜部790Bで受けることによって前方かつ外方に向かって進行するよう反射させることができる。

【0307】

なお、以下において、発光体782からの光に基づいて反射膜部790Bにおいて反射された光（すなわち、周縁側装飾部788の後面788Bにより反射された光の反射膜部790Bによる反射光）を「特定反射光」とも称す。

50

【0308】

上述したように構成される発光装飾体780によれば、正面視において周縁側装飾部788の後方側（基板783の側）に重なる領域のうち、内方側（装飾レンズ部786に近い側）には発光体782が設けられているので、周縁側装飾部788の内方側（装飾レンズ部786に近い側）には、発光体782から出力された光が直接入射する。

【0309】

これに対し、正面視において周縁側装飾部788の後方側に重なる領域のうち、発光体782より外方側となる位置に反射部品790の反射膜部790B（より詳細には、反射膜部790Bにおける内方側の一部）が配置されている。上述したように、周縁側装飾部788の後面788Bおよび反射部品790の前面790Aは、反射膜部790Bにおいて反射された光（反射膜部790Bによる特定反射光）の一部が後面788Bから入射し得るように設定されているので、反射膜部790Bによる特定反射光の一部を、周縁側装飾部788において発光体782から出力された光が直接入射する領域より外方側に入射させることができる。

【0310】

よって、周縁側装飾部788の後面788Bから入射された光のうち、発光体782からの直接光は、内方側の直接光透過領域X1を透過し、反射膜部790Bによる特定反射光は、直接光透過領域X1より外方側の反射光透過領域X2を透過する。

【0311】

なお、図18（A）においては、直接光透過領域X1と反射光透過領域X2との間の境界として直線的な境界線Gを図示しているが、直接光透過領域X1と反射光透過領域X2とが境界線Gにおいて明確に区分される必要はなく、発光体782からの直接光と反射膜部790Bによる特定反射光との両方が透過する領域が境界線Gの近傍において存在する構成であってもよい。

【0312】

また、周縁側装飾部788の後面788Bおよび反射部品790の前面790Aは、反射膜部790Bによる特定反射光の一部が周縁側装飾部788に入射することなく当該周縁側装飾部788より外方側（すなわち、反射光透過領域X2より外方側）を進行し得るように設定されているので、反射膜部790Bによる特定反射光の一部を、周縁側装飾部788より外方側において遊技者が直接視認可能な光として空气中を進行させることができる。

【0313】

次に、以上説明したパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

【0314】

本実施形態のパチンコ機100においては、発光体781と発光体782との間にリフレクタ785が設けられているので、発光体781および発光体782からそれぞれ出力された光によって、装飾レンズ部786および周縁側装飾部788を各々独立して光らせることができる。よって、装飾レンズ部786の正面視における形状（本実施形態においては、星形）に対するエッジ部分として周縁側装飾部788を独立して光らせることができる。

【0315】

本実施形態のパチンコ機100においては、装飾レンズ部786の周縁側には、発光体782から出力された光を透過可能な周縁側装飾部788が設けられている。周縁側装飾部788は、内方側（装飾レンズ部786に近い側）において、発光体782からの直接光が直接光透過領域X1を透過し、外方側において、反射部品790の反射膜部790Bにおいて反射された光（特定反射光）が反射光透過領域X2を透過するよう構成される。

【0316】

これにより、発光体782からの直接光に基づく光が射出される直接光透過領域X1と、反射膜部790Bによる特定反射光に基づく光が射出される反射光透過領域X2とにおいて、遊技者による光の見え方（例えば、明るさや色味など）を異ならせることができる

。よって、発光体 782 から出力された光（直接光および反射膜部 790B による特定反射光）に基づいて光って見える周縁側装飾部 788 において、その光り方を内方側と外方側とで異ならせることができるので、周縁側装飾部 788 の前面 788A から射出される光による装飾性（周縁側装飾部 788 を透過する光による装飾性）を向上させることができる。

【0317】

また、一般的に、反射光の強度は入射光の強度より小さくなるので、周縁側装飾部 788 の内方側において、発光体 782 からの直接光が直接光透過領域 X1 を透過し、外方側において、反射部品 790 の反射膜部 790B による特定反射光が反射光透過領域 X2 を透過する構成においては、反射光透過領域 X2 を透過する光の強度を、直接光透過領域 X1 を透過する光の強度に比べて弱くすることができる。これにより、周縁側装飾部 788 の外方側が内方側より弱く光っているように見せることができる。よって、周縁側装飾部 788 の光り方に強弱を付けることができるので、かかる点においても、周縁側装飾部 788 の前面 788A から射出される光による装飾性を向上させることができる。

【0318】

周縁側装飾部 788 の前面 788A から射出される光による装飾性が上述のように向上されたことで、発光体 781 からの光によって面状に光る装飾レンズ部 786 との光り分けが明確となるので、装飾レンズ部 786 および周縁側装飾部 788 に対する注目度を向上させることができる。これにより、遊技機への注目度を向上させることができる。

【0319】

また、本実施形態のパチンコ機 100 においては、直接光透過領域 X1 および反射光透過領域 X2 を通過する光がいずれも発光体 782 から出力された光に対応する光（直接光または特定反射光）であるので、直接光透過領域 X1 を通過させるための光の供給源となる光源と、反射光透過領域 X2 を通過させるための光の供給源となる光源とを別々にする必要がなく（すなわち、光源を共通化できるので）、その点において製造コストを抑制できるとともに、光源の配置が複雑になることを抑制できる。

【0320】

また、本実施形態のパチンコ機 100 において、反射部品 790 の反射膜部 790B による特定反射光は、一部が、周縁側装飾部 788 の後面 788B に入射（進入）し、一部が、周縁側装飾部 788 に入射することなく当該周縁側装飾部 788 より外方側（すなわち、反射光透過領域 X2 より外方側）において遊技者が直接視認可能な光として進行するよう構成される。反射膜部 790B による特定反射光が、周縁側装飾部 788（より詳細には、反射光透過領域 X2）を透過するか、周縁側装飾部 788 の外方側を進行するかに応じて、遊技者による光の見え方（例えば、明るさや光輝性など）が変化し得るので、反射膜部 790B による特定反射光によってなされる発光装飾体 780 の装飾性を向上させることができる。

【0321】

また、本実施形態のパチンコ機 100 は、反射部品 790 における反射膜部 790B の一部が正面視において周縁側装飾部 788 の外方側にて当該周縁側装飾部 788 に重ならない（すなわち、正面視において遊技者が直接に視認可能に露出する）構成であるので、遊技者は、周縁側装飾部 788 の外方側において、反射膜部 790B による自然光の反射光（以下、当該反射光を「自然反射光」とも称す）と、反射膜部 790B による特定反射光とが混合した光を視認し得る。これにより、遊技者が周縁側装飾部 788 の外方側において視認し得る光が自然反射光のみである場合とは異なる印象、例えば、印象的な光輝感（メタリック感）を与えることが可能となる。

【0322】

また、本実施形態のパチンコ機 100 においては、装飾レンズ部 786 における天面部 786A の後面側に装飾シート 789 を配設する構成であるので、装飾レンズ部 786、周縁側装飾部 788、および突出部 787 が透明樹脂を用いて一体成型される構成であっても、装飾レンズ部 786（天面部 786A）のみを装飾シート 789 の色で光らせるこ

とが可能である。よって、装飾レンズ部 786 と周縁側装飾部 788 とを別々に製造する必要がなく、その点において製造コストを抑制できる。また、所定の色や所定の模様などを天面部 786A の後面側に直接印刷する必要がない。

【0323】

なお、光透過性を有する後述の装飾シート 789 の色または装飾シート 789 における主要な色が青色などの比較的濃い色である場合、発光体 781 が装飾シート 789 の色または装飾シート 789 における主要な色と同色または同系色（例えば、装飾シート 789 が青色である場合に水色などの青系の色）で発光させることが好ましい。これにより、装飾シート 789 の色または装飾シート 789 における主要な色が本来の色より淡く見えることを、発光体 781 を白単色で発光させた場合に比べて抑制できる。

10

【0324】

また、本実施形態のパチンコ機 100 においては、図 18（A）および図 18（B）に示すように、突出部 787 が、装飾レンズ部 786 における天面部 786A の周縁側に当該周縁に沿って設けられている。装飾シート 789 は、装飾レンズ部 786 の裏面側に設けられているので、突出部 787 を装飾シート 789 に対して立体的に設けることができる。これにより、突出部 787 による装飾感を向上させることができる。

【0325】

特に、前方側の端面 787A には光拡散処理が施されているので、自然光の拡散によって白っぽく見える。これにより、装飾シート 789 における主要な色（例えば、装飾シート 789 における最も大きな面積を着色する色）を白より光を反射し難い色に構成することで、端面 787A が白っぽく見える突出部 787 の装飾感を好適に向上させることができる。

20

【0326】

また、装飾レンズ部 786 に対して前方側に突出する突出部 787 が、装飾レンズ部 786 における天面部 786A の周縁側に当該周縁に沿って設けられているので、装飾レンズ部 786 の正面視における形状（本実施形態においては、星形）を突出部 787 によって立体的に装飾することができる。これにより、発光装飾体 780 の装飾の装飾性を向上させることができる。

【0327】

また、装飾レンズ部 786 における天面部 786A の周縁側に当該周縁に沿って設けられた突出部 787 は、装飾レンズ部 786 における天面部 786A の露出部分と周縁側装飾部 788 との間に位置するので、突出部 787 が、発光装飾体 780 の装飾における第 1 装飾部となる装飾レンズ部 786 の正面視における形状と、当該第 1 装飾部に対する、第 2 装飾部としてのエッジ部分である周縁側装飾部 788 との間の明確な境界となる。これにより、発光装飾体 780 の装飾における第 1 装飾部と第 2 装飾部（エッジ部分）とを各々独立して光らせる場合に、各部分を明確に光り分けさせることができる。

30

【0328】

<第 5 実施形態>

次に、図 19 を参照して、第 5 実施形態について説明する。第 5 実施形態のパチンコ機 100 においては、所定のリーチ表示が表示された後に表示される示唆演出にて現出するキャラクタの一部を含む画像に相当する（対応する）画像を、当該リーチ表示とは異なるリーチ表示が表示された後に表示される示唆演出において表示することで、遊技者の注目の向上を図っている。

40

【0329】

なお、「示唆演出」とは、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）に係る単位遊技の終了後に特別遊技状態へ遷移する可能性の度合い（以下、「特別遊技状態への遷移に対する期待度」とも称す）、つまり、装飾図柄表示装置 479 にて変動表示される装飾図柄 1621 が大当り図柄となる停止図柄で停止する可能性の度合いを示唆する演出である。

【0330】

以下の説明において、上述した第 1 実施形態から第 4 実施形態までの各実施形態のパチ

50

ンコ機１００における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第５実施形態として以下に説明する構成を、上述した第１実施形態から第４実施形態のいずれかのパチンコ機１００が備える構成に付加してもよいし、上述した第１実施形態から第４実施形態のいずれかのパチンコ機１００の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【０３３１】

図１９（Ａ）から図１９（Ｄ）は、第５実施形態の装飾図柄表示装置４７９にて表示される演出画像の一例を示す画面図である。なお、本実施形態のパチンコ機１００において、装飾図柄表示装置４７９は、画像を表示可能な画像表示装置（例えば、液晶表示装置）として構成される。なお、図１９（Ｂ）においては、参考のために、画像８２２の移動方向を矢印によって図示している。

10

【０３３２】

本実施形態の装飾図柄表示装置４７９においては、図１９（図１９（Ａ）から図１９（Ｄ））に示すように、装飾図柄１６２１が画像として表示される。装飾図柄１６２１は、装飾図柄６２１（図１３参照）と同様、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）の抽選結果に対応する停止図柄（大当り図柄、ハズレ図柄）を装飾図柄表示装置４７９に表示するための装飾的な図柄である。

【０３３３】

本実施形態のパチンコ機１００において、装飾図柄１６２１は、主図柄６２１Ａ（図１３参照）と同様の、大当り図柄を構成可能な主図柄から構成される。なお、装飾図柄１６２１が、主図柄と、副図柄６２１Ｂと同様の、大当り図柄を構成し得ない副図柄とを含む構成であってもよい。

20

【０３３４】

装飾図柄１６２１を構成する主図柄は、例えば、複数種類の数値（例えば、「１」から「９」までの各数値）を示す数字情報を含む図柄として構成される。なお、装飾図柄１６２１を構成する主図柄が、数値を示す数字のみでなく、数字と数字に対応するキャラクタとの両方を数字情報として含む図柄として構成されてもよい。

【０３３５】

装飾図柄１６２１は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）に係る単位遊技において装飾図柄表示装置４７９にて変動表示された後、特別図柄抽選の抽選結果に対応する停止図柄で確定表示（停止表示）される。なお、装飾図柄１６２１の表示位置は、必ずしも、装飾図柄表示装置４７９の表示領域の略中央である必要はなく、当該表示領域内の種々の位置に装飾図柄１６２１が表示されてもよい。例えば、装飾図柄１６２１は、図１９に示すように、装飾図柄表示装置４７９の表示領域における角側（例えば、右上の角側）に表示されてもよい。

30

【０３３６】

本実施形態の装飾図柄表示装置４７９においては、装飾図柄１６２１の変動表示においてリーチ表示が生じた場合に、当該変動表示の終了後に動画または画像による所定の示唆演出が現出可能に構成される。

【０３３７】

本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄１６２１によって奇数の数値からなるリーチ表示（例えば、「７」からなるリーチ表示）が表示された場合には、当該リーチ表示の表示後、所定の確率で、所定のキャラクタが現出する示唆演出（以下、当該示唆演出を「第１示唆演出」とも称す）が実行されるよう構成される。なお、所定のキャラクタが現出する第１示唆演出は、所謂スーパーリーチなどの特定のリーチ表示に限って実行される（表示される）演出であってもよい。

40

【０３３８】

装飾図柄１６２１によって奇数の数値からなるリーチ表示が表示された場合に第１示唆演出を実行する確率（すなわち、上記「所定の確率」）としては、０％より大きい適宜の値を採用してよく、例えば、１００％より小さい確率（例えば、３０％や６０％など）で

50

あってもよく、第1示唆演出が必ず表示される確率（すなわち、100%）であってもよい。なお、第1示唆演出を実行するか否かの選定は、副制御基板940の制御によって実行される。

【0339】

なお、装飾図柄1621によるリーチ表示が奇数の数値から構成されるか偶数の数値から構成されるかは、例えば、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の始動入賞時に主制御基板920が取得した大当り図柄乱数に依存する。より詳細には、大当り図柄乱数に基づき主制御基板920が決定した停止図柄が大当り図柄である場合、副制御基板940は、当該大当り図柄が示す大当りの種類に応じて、奇数または偶数の数値から構成されるリーチ表示を決定する。一方、大当り図柄乱数に基づき主制御基板920が決定した停止図柄がハズレリーチを構成するハズレ図柄である場合、副制御基板940は、奇数であるか偶数であるかは関係なく、所定の数値から構成されるリーチ表示を決定する。

10

【0340】

第1示唆演出は、特別遊技状態への遷移に対する期待度（または信頼度）に応じた複数種類の演出パターンが準備されている。各演出パターンに対して設定される特別遊技状態への遷移に対する期待度は、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）における当選確率と、特別図柄抽選において当選した場合に参照される選択テーブル（以下、「当たり時選択テーブル」とも称す）における選択確率と、特別図柄抽選において当選しなかった場合に参照される選択テーブル（以下、「外れ時選択テーブル」とも称す）における選択確率によって決定される。

20

【0341】

第1示唆演出の各演出パターンにそれぞれ対応する各動画データ（画像データ）は、副制御基板940のROMの所定領域に各演出パターンに対応付けて格納されている。副制御基板940は、第1示唆演出の演出パターンを選定し、選定した演出パターンの第1示唆演出を装飾図柄表示装置479に表示させる（実行させる）。

【0342】

なお、副制御基板940が第1示唆演出の演出パターンを選定するタイミングは、副制御基板940が主制御基板920から対象となる特別図柄に係る単位遊技（すなわち、特別図柄の変動表示）に対応する変動パターンコマンドを主制御基板920から受信したタイミングであってもよく、当該変動パターンコマンドを受信してから装飾図柄1621によるリーチ表示が表示されるまでの間における所定のタイミングであってもよい。また、第1示唆演出の表示に対して押圧操作装置261などの操作装置を操作可能な期間が設けられている構成においては、当該期間が終了するタイミングで副制御基板940が第1示唆演出の演出パターンを選定する構成としてもよい。

30

【0343】

本実施形態のパチンコ機100においては、第1示唆演出における各演出パターンが、その演出パターンに対して設定された特別遊技状態への遷移に対する期待度（または信頼度）に応じて現出するキャラクタの種類が相違するよう構成される。遊技者は、特別遊技状態への遷移に対する期待度の高さを、第1示唆演出において現出したキャラクタの種類に基づいて相対的に認識することができる。

40

【0344】

本実施形態のパチンコ機100において、第1示唆演出において現出可能なキャラクタとしては、例えば、図19（A）および図19（C）に示す、両手に旗801A、801Bを両手に持った短髪のキャラクタCA1、CA2や、図19（D）に示す、両手に旗801A、801Bを両手に持ったポニーテールのキャラクタCA3などが準備されている。なお、キャラクタCA1、CA2の相違点は、旗801A、801Bに描かれた柄である。つまり、キャラクタCA1、CA2は、旗801A、801Bに描かれた柄がネコであるか星であるかにおいて相違する。

【0345】

キャラクタCA1が現出する第1示唆演出に対しては、特別遊技状態への遷移に対する

50

期待度が、例えば５０％に設定され、キャラクタＣＡ２が現出する第１示唆演出に対しては、特別遊技状態への遷移に対する期待度が、例えば１０％に設定される。また、キャラクタＣＡ３が現出する第１示唆演出に対しては、特別遊技状態への遷移に対する期待度が、例えば３０％に設定される。

【０３４６】

遊技者は、各キャラクタに対して設定された期待度を当該パチンコ機１００に対して頒布された説明書などによって認識したり、各キャラクタに対して設定された期待度の相対的な大きさを経験的に認識できる。これにより、遊技者は、例えば、キャラクタＣＡ１、ＣＡ２、ＣＡ３のうち、キャラクタＣＡ１が第１示唆演出において現出した場合に特別遊技状態への遷移に対して最も期待することができ、キャラクタＣＡ３が現出した場合にはキャラクタＣＡ１ほど期待することができないがキャラクタＣＡ２よりは期待することができる。

10

【０３４７】

本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄１６２１によって偶数の数値からなるリーチ表示（例えば、「６」からなるリーチ表示）が表示された場合には、当該リーチ表示の表示後、所定の確率で、第１示唆演出において特別遊技状態への遷移に対する期待度（信頼度）を示唆するキャラクタの一部を含む画像が現出する示唆演出（以下、当該示唆演出を「第２示唆演出」とも称す）が実行されるよう構成される。

【０３４８】

装飾図柄１６２１によって偶数の数値からなるリーチ表示が表示された場合に第２示唆演出を実行する確率（すなわち、上記「所定の確率」）としては、０％より大きい適宜の値を採用してよく、例えば、１００％より小さい確率（例えば、３０％や６０％など）であってもよく、第２示唆演出が必ず表示される確率（すなわち、１００％）であってもよい。なお、第２示唆演出を実行するか否かの選定は、副制御基板９４０の制御によって実行される。

20

【０３４９】

図１９（Ｂ）に示す例においては、装飾図柄１６２１によって「６」からなるリーチ表示が表示された後に、キャラクタＣＡ１の一部を含む画像８２１、８２２、８２３が同時に現出する（表示される）第２示唆演出が実行される。より詳細には、画像８２１は、図１９（Ａ）のキャラクタＣＡ１における左目部分を含む画像であり、画像８２２は、当該キャラクタＣＡ１における左手および当該左手に持った旗８０１Ａの一部を含む画像であり、画像５２３は、当該キャラクタＣＡ１におけるジャケットのボタン部分を含む画像である。

30

【０３５０】

キャラクタの一部を含む画像（例えば、画像８２１など）が現出する第２示唆演出においては、特別遊技状態への遷移に対する期待度の大きさ（期待度の高さ）を、現出した画像に対応するキャラクタの種類に応じて相対的に遊技者に認識させることができる。

【０３５１】

なお、本実施形態においては、第２示唆演出において現出した画像に対応するキャラクタに対する、特別遊技状態への遷移に対する期待度は、当該キャラクタが第１示唆演出において現出した場合の期待度と同じにされている。例えば、図１９（Ｂ）に示す例においては、第２示唆演出において現出した画像８２１、８２２、８２３を視認した遊技者は、第１示唆演出においてこれらの画像８２１、８２２、８２３に対応するキャラクタＣＡ１が現出した場合と同様の期待度を認識できる。

40

【０３５２】

第２示唆演出に現出させる画像８２１、８２２、８２３などの画像、すなわち、第１示唆演出において特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆するキャラクタの一部を含む画像は、副制御基板９４０のＲＯＭに格納された、第１示唆演出の演出パターンに対応する動画データ（画像データ）から切り出した画像に基づいて生成される。ここで、動画データ（画像データ）から切り出した画像とは、動画データ又は画像データによって構成さ

50

れる動画や画像から予め選択された一部の動画又は画像であり、切り出すの表現は、予め選択する、又は、抽出するなど、他の表現としてもよく、以下においても同様とする。

【0353】

より詳細には、第2示唆演出に現出させる画像は、第1示唆演出において特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆するキャラクタが現出する演出パターンに対応する動画データを構成するフレームのうち、当該キャラクタを含む所定のフレームの画像から該当する領域を切り出し、切り出した画像に基づいて（例えば、切り出した画像に対し変形や拡大縮小などの加工を施すことによって）生成される。

【0354】

例えば、画像821は、キャラクタCA1が現出する演出パターンに対応する動画データにおける図19（A）に示す表示内容に対応するフレームの画像から、領域AR1の部分を切り出した画像に基づいて生成される。同様に、画像822、823は、当該フレームの画像から、それぞれ、領域AR2、AR3の部分を切り出した画像に基づいて生成される。詳細は後述するが、画像821、822、823は、領域AR1、AR2、AR3の部分を切り出した画像に対し、変形や拡大縮小などの加工を施すことによって生成される。

【0355】

本実施形態のパチンコ機100においては、キャラクタCA2が現出する演出パターンについても、キャラクタCA2が現出する演出パターンに対応する動画データにおける図19（C）に示す表示内容に対応するフレームの画像から、領域AR1、AR2、AR3の各部分を切り出した画像に基づき、第2示唆演出において現出させる画像が生成される。同様に、キャラクタCA3が現出する演出パターンについても、キャラクタCA3が現出する演出パターンに対応する動画データにおける図19（D）に示す表示内容に対応するフレームの画像から、領域AR1、AR2、AR3の各部分を切り出した画像に基づき、第2示唆演出において現出させる画像が生成される。

【0356】

なお、第1示唆演出の動画データにおける画像の切り出しの対象とする領域としては、当該領域の部分を切り出した画像がキャラクタの種類を示唆し得る領域であることが好ましい。例えば、領域AR1、AR2、AR3のように、キャラクタの目や、キャラクタが左手に持つ旗801Aの柄や、キャラクタが着用するジャケットや当該ジャケットのボタンなどを含む領域であることが好ましい。

【0357】

以下においては、第1示唆演出の演出パターンに対応する動画データから切り出した、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆するキャラクタの一部を含む画像（例えば、領域AR1の部分を切り出した画像）を、「切り出し画像」などとも称する。

【0358】

切り出し画像は、副制御基板940の制御によって生成される。具体的に、副制御基板940は、第1示唆演出用に準備されている演出パターンの中から1の演出パターンを選定し、選定した演出パターンに対応づけてROMに格納されている動画データにおける所定のフレームの画像から切り出し画像を生成する。

【0359】

なお、切り出し画像の生成に用いる演出パターンの選定は、第1示唆演出の演出パターンの選定用に準備されている当たり時選択テーブルまたは外れ時選択テーブルを、第1示唆演出における演出パターンを選定する場合と同様に参照して行われる。当該制御は、副制御基板940によって実行される。

【0360】

切り出し画像の生成に用いるフレーム（すなわち、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆するキャラクタを含む所定のフレーム）は、動画データにおけるフレーム番号や時刻などによって予め特定されている。また、切り出しの対象となるフレームの画像における領域AR1などの切り出し領域は、画像上の座標などによって予め特定されている。

【0361】

なお、切り出し領域は、必ずしも、領域AR1などのような矩形形状の領域である必要はなく、丸などの矩形以外の形状の領域であってもよい。また、切り出し領域の数は、1であっても複数であってもよい。切り出し領域が複数設けられている場合、各切り出し領域の形状は、必ずしも、領域AR1～AR3のようにその全てが同形状（例えば、全てが矩形形状）の領域である必要はなく、2種類以上の形状の領域が混在する構成であってもよい。

【0362】

副制御基板940は、予め特定されているフレームの画像から予め特定されている領域を切り出すことによって切り出し画像を生成する。副制御基板940が切り出し画像を生成するタイミングは、副制御基板940が主制御基板920から対象となる特別図柄に係る単位遊技（すなわち、特別図柄の変動表示）に対応する変動パターンコマンドを主制御基板920から受信したタイミングであってもよく、当該変動パターンコマンドを受信してから装飾図柄1621によるリーチ表示が表示されるまでの間における所定のタイミングであってもよい。また、第2示唆演出の表示に対して押圧操作装置261などの操作装置を操作可能な期間が設けられている構成においては、当該期間が終了するタイミングで副制御基板940が切り出し画像を生成する構成であってもよい。

【0363】

本実施形態のパチンコ機100においては、第1示唆演出の演出パターンに対応する動画データから切り出した画像（すなわち、切り出し画像）に対して変形や拡大縮小などの加工を施し、加工された切り出し画像（例えば、画像821など）が第2示唆演出において表示される。なお、当該切り出し画像の加工（例えば、変形や拡大縮小など）および加工された切り出し画像の表示は、副制御基板940によって制御される。

【0364】

例えば、図19（B）に示す例においては、第2示唆演出において現出する（表示される）画像821、822、823は、切り出しの領域AR1、AR2、AR3の形状に対応する矩形形状でなく、正面が右下方向を向いたように見える、正面視において菱形の形状に変形された画像として表示される。このように、画像821、822、823が、いずれも、正面方向とは異なる略同一方向に向いて見えるよう表示することによって、これらの画像821、822、823のうち少なくとも1の画像の表示向きが他の画像の表示向きと異なるよう表示させた場合に比べて、整然な印象を与えることができる。

【0365】

また、図19（B）に示す例においては、第2示唆演出において現出する画像821、822、823は、対応する各切り出し画像に対して各々異なる拡縮率（拡大または縮小率）で拡大または縮小された画像である。具体的に、切り出し画像の大きさ（サイズ）が、領域AR1の部分を切り出した画像、領域AR3の部分を切り出した画像、領域AR2の部分を切り出した画像の順で大きくなるのに対し、これらの各切り出し画像は、画像822、画像822、および画像823の順で大きくなるよう拡大または縮小される。

【0366】

なお、必ずしも、全ての切り出し画像を拡大または縮小する必要はなく、複数の切り出し画像のうち一部の画像を、各々異なる拡縮率で、または、全て同じ拡縮率で拡大または縮小する構成であってもよい。また、複数の切り出し画像のうち一部または全ての画像について、上下方向と左右方向とをそれぞれ異なる拡縮率で拡大または縮小する構成であってもよい。

【0367】

本実施形態のパチンコ機100においては、複数の加工された切り出し画像（例えば、画像821、822、823）が第2示唆演出において同時に現出される（表示される）よう構成される。例えば、図19（B）に示す例においては、図19（A）に示す表示内容に対応するフレームの画像から切り出した画像（切り出し画像）に基づく画像821、822、823が、いずれも右下方向を向いて、画像823、画像821、画像822の

順で前から後ろに並んで見えるよう表示される。

【0368】

特に、本実施形態のパチンコ機100においては、複数の加工された切り出し画像が第2示唆演出において同時に現出する場合に、1の加工された切り出し画像と他の加工された切り出し画像とが少なくとも一部において重なるよう（すなわち、重なって見えるよう）表示される。なお、当該表示の制御もまた副制御基板940によって行われる。

【0369】

例えば、図19（B）に示す例においては、画像822の一部と画像821の一部とが重なり、画像821の一部と画像823とが重なるよう表示される。これにより、画像822において画像821が重なった領域、および、画像821において画像823が重なった領域に描かれた内容（描画内容）が視認困難（視認不可能）となる。

10

【0370】

本実施形態のパチンコ機100においては、1の加工された切り出し画像と他の加工された切り出し画像とが少なくとも一部において重なるよう表示された場合に、その重なりによって描画内容が視認困難となった方の画像の表示位置を移動させ、それによって、視認困難であった描画内容を視認可能にするよう構成される。なお、当該表示の制御もまた副制御基板940によって行われる。

【0371】

例えば、図19（B）に示す例においては、画像822の一部と画像821の一部とが重なるよう表示された後、画像821が重なったことで一部の描画内容が視認困難となった画像822の表示位置が左方向（矢印M方向）に移動される。画像822と画像821との重なりが小さくなるにつれ、画像822において描画内容が視認可能になる領域が増える。これにより、遊技者は、画像822が、例えば、左手と当該左手に持った旗801Aの一部を含む画像であることや、旗801Aにはネコの柄が描かれていること等を認識できるようになる。

20

【0372】

ここで、キャラクタCA1は、旗801Aに描かれている柄以外はキャラクタCA2と同様に構成されるので、遊技者は、画像822の移動によって旗801Aに描かれている柄がネコであると認識できた場合に、第2示唆演出において表示された画像に対応するキャラクタがキャラクタCA1であると推測することが可能となる。よって、第2示唆演出において加工された切り出し画像が現出してから時間の経過に応じて、特別遊技状態への遷移に対する期待度の推測が容易になるよう構成されたことで、第2示唆演出において特別遊技状態への遷移に対する期待度を推測する遊技性が向上する。

30

【0373】

次に、以上説明したパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

【0374】

本実施形態のパチンコ機100においては、第2示唆演出に現出させる、第1示唆演出において特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆するキャラクタの一部を含む画像が、第1示唆演出の演出パターンに対応する動画データから切り出した画像に基づいて生成される構成、すなわち、第1示唆演出の演出パターンに対応する動画データが第2示唆演出において現出される画像の生成に流用される構成であるので、動画データ（画像データ）の記憶量を抑制できたり、第1示唆演出および第2示唆演出に対して各々演出画像を開発する必要を少なくし易くし、その分の開発コストを抑制できる。

40

【0375】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、第1示唆演出の演出パターンに対応する動画データから切り出した、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆するキャラクタの一部を含む画像に相当する画像（具体的には、切り出された画像に対し、変形や拡大縮小などの加工を施した画像）が、第2示唆演出において表示される構成であるので、第1示唆演出において現出したキャラクタによって示唆される特別遊技状態への遷移に対する期待度を、第2示唆演出においても同様に示唆することができる。また、第1示唆演

50

出による当該期待度の示唆と、第2示唆演出による当該期待度の示唆とがそれぞれ異なる見栄えで実現されるので、第2示唆演出に対して各々演出画像を開発するためのコストを抑制しつつ、示唆演出のバリエーションを増やすことができる。

【0376】

ここで、第2示唆演出において表示される画像は、第1示唆演出において現出する特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆するキャラクタの一部を含む画像に相当する画像であるので、当該画像に含まれる情報量はキャラクタ全体が表示される場合に比べて少なく、第2示唆演出において表示された画像から当該画像に対応するキャラクタを推測させ難い。

【0377】

これにより、第1示唆演出が表示された場合と第2示唆演出が表示された場合とで、特別遊技状態への遷移に対する期待度を各示唆演出の内容から推測する難度が相違するので、第1示唆演出または第2示唆演出が表示された場合に特別遊技状態への遷移に対する期待度を各示唆演出の内容から推測する遊技性を向上させることができ、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。

【0378】

特に、第1示唆演出の演出パターンに対応する動画データからの切り出し画像に対して変形または拡大縮小などの加工を施した画像が第2示唆演出において表示される構成であるので、第2示唆演出において表示された画像からの、当該画像に対応するキャラクタの推測を好適に難しくすることができる。かかる点においても、第1示唆演出または第2示唆演出が表示された場合に特別遊技状態への遷移に対する期待度を各示唆演出の内容から推測する遊技性を好適に向上させることができる。

【0379】

また、複数の領域から切り出された複数の切り出し画像に対応する各画像が第2示唆演出において同時に表示される構成であるので、1の切り出し画像が表示された場合に比べて、第2示唆演出において表示された画像から当該画像に対応するキャラクタを推測し易い。これにより、第2示唆演出において表示された画像からの、当該画像に対応するキャラクタの推測が難しくなり過ぎることを抑制できる。

【0380】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、複数の加工された切り出し画像が第2示唆演出において同時に現出する場合に、1の加工された切り出し画像と他の加工された切り出し画像とが少なくとも一部において重なるよう（すなわち、重なって見えるよう）表示されるので、重ねられた方の画像の内容を遊技者に認識させ難くすることができる。かかる点においても、第2示唆演出において表示された画像からの、当該画像に対応するキャラクタの推測を好適に難しくすることができるので、第1示唆演出または第2示唆演出が表示された場合に特別遊技状態への遷移に対する期待度を各示唆演出の内容から推測する遊技性を好適に向上させることができる。

【0381】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、1の加工された切り出し画像と他の加工された切り出し画像とが少なくとも一部において重なるよう表示された場合に、その重なりによって描画内容が視認困難となった方の画像の表示位置を移動させ、それによって、視認困難であった描画内容を視認可能にする構成であるので、複数の加工された切り出し画像が第2示唆演出において同時に現出した当初からの時間の経過に応じて、特別遊技状態への遷移に対する期待度を第2示唆演出の内容から推測する難度を相違させることができる。これにより、第2示唆演出が表示された場合に特別遊技状態への遷移に対する期待度を各示唆演出の内容から推測する遊技性を向上させることができる。

【0382】

<第6実施形態>

次に、図20から図22を参照して、第6実施形態について説明する。第6実施形態のパチンコ機100においては、第1実施形態のパチンコ機100が備える押圧操作装置2

10

20

30

40

50

6 1（図 1 参照）に代えて、押込操作によるストローク量が作動機構 8 6 0 によって可変に構成された押圧操作装置 1 2 6 1 を備えている。

【0 3 8 3】

以下の説明において、上述した第 1 実施形態から第 5 実施形態までの各実施形態のパチンコ機 1 0 0 における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第 6 実施形態として以下に説明する構成を、上述した第 1 実施形態から第 5 実施形態のいずれかのパチンコ機 1 0 0 が備える構成に付加してもよいし、上述した第 1 実施形態から第 5 実施形態のいずれかのパチンコ機 1 0 0 の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0 3 8 4】

図 2 0 は、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 0 が備える押圧操作装置 1 2 6 1 の構成および動作を説明するための模式図である。図 2 1 は、操作位置に応じた押圧操作装置 1 2 6 1 の外観の一例を示す模式図である。なお、図 2 0 においては、押圧操作装置 1 2 6 1 の内部構成に対する理解を容易にする目的で、ボタン操作部 8 5 0 の基体 8 5 1 および被操作部 8 5 2 と、操作カバー部材 8 7 0 と、底部材 8 8 0 とを各々断面形状で図示している。これらの断面に対しハッチングを付すことを省略している。

【0 3 8 5】

また、図 2 0 および図 2 1 においては、参考のために、パチンコ機 1 0 0 の表面（より詳細には、前ブロック 1 0 2 における操作カバー部材 8 7 0 の周りで遊技者が接触可能な表面）の位置を一点鎖線 Q により図示している。つまり、一点鎖線 Q より上側は、操作装置 1 2 6 1 の一部（操作カバー部材 8 7 0）が前ブロック 1 0 2 における表面から上方側に露出（突出）していることを示し、一点鎖線 Q より下側は、操作装置 1 2 6 1 が前ブロック 1 0 2 における表面より下方側に埋没していることを示す。

また、図 2 1 においては、図面に対する理解を容易にする目的で、底部材 8 8 0 の図示を省略するとともに、操作装置 1 2 6 1 における一点鎖線 Q より下側の領域（すなわち、前ブロック 1 0 2 における表面より下方側に埋没する領域）を点線によって図示している。

【0 3 8 6】

押圧操作装置 1 2 6 1 は、押圧操作装置 2 6 1 と同様、遊技者による押込操作が可能な装置である。図 2 0 に示すように、押圧操作装置 1 2 6 1 は、ボタン操作部 8 5 0 と、作動機構 8 6 0 と、操作カバー部材 8 7 0 と、底部材 8 8 0 とを備えている。

ボタン操作部 8 5 0 は、基体 8 5 1 と、被操作部 8 5 2 と、バネ部材 8 5 3 とを備えている。基体 8 5 1 は、下端側に底面を有する円筒形状に構成される。被操作部 8 5 2 は、基体 8 5 1 の内周側に収容可能な円柱形状に構成される。バネ部材 8 5 3 は、例えば、コイルバネであり、基体 8 5 1 と被操作部 8 5 2 との間に介在されて基体 8 5 1 に対して被操作部 8 5 2 を支持する。バネ部材 8 5 3 は、被操作部 8 5 2 を上方側へ付勢する付勢手段として機能する。

【0 3 8 7】

基体 8 5 1 の上端側には、内側に向けて突出する突出部 8 5 1 A が設けられており、被操作部の下端側には、外側に向けて突出する突出部 8 5 2 A が上面視において突出部 8 5 1 A に重なる位置に設けられている。

【0 3 8 8】

これにより、バネ部材 8 5 3 によって上方側に付勢された被操作部 8 5 2 は、基体 8 5 1 の突出部 8 5 1 A がストッパとなって、突出部 8 5 2 A が突出部 8 5 1 A に下方側から当接した状態に維持される。ボタン操作部 8 5 0 においては、突出部 8 5 2 A が基体 8 5 1 の突出部 8 5 1 A に下方側から当接する位置が、被操作部 8 5 2 の初期位置となる。

【0 3 8 9】

被操作部 8 5 2 が押込操作された場合（すなわち、被操作部 8 5 2 が下方側へ押圧された場合）、被操作部 8 5 2 は、バネ部材 8 5 3 の付勢力に抗して（すなわち、バネ部材 8 5 3 を変形させながら）下方側へ移動する。その後、被操作部 8 5 2 に対する押込操作が終了すると（すなわち、被操作部 8 5 2 が無負荷になると）、被操作部 8 5 2 は、バネ部

10

20

30

40

50

材 8 5 3 の付勢力によって初期位置に復帰する。

【0390】

ボタン操作部 8 5 0 は、押込操作によって下方側へ移動した被操作部 8 5 2 が所定の位置に位置する場合に所定の検知情報（検知信号）を副制御基板 9 4 0 に出力する検知センサ 8 5 4 を備えている。検知センサ 8 5 4 は、例えば、光学式の近接センサである。以下において、検知センサ 8 5 4 により検知される被操作部 8 5 2 の位置を「バネ部材 8 5 3 による被操作部 8 5 2 の最大押圧位置」などとも称す。検知センサ 8 5 4 は、被操作部 8 5 2 がバネ部材 8 5 3 による最大押圧位置に到達した場合にハイレベル信号を出力し、被操作部 8 5 2 がバネ部材 8 5 3 による最大押圧位置から移動した場合にローレベル信号を出力する。

10

【0391】

副制御基板 9 4 0 は、検知センサ 8 5 4 から受信する信号がハイレベル信号に立ち上がった場合に被操作部 8 5 2 がバネ部材 8 5 3 による最大押圧位置に到達したと判定し、当該信号がローレベル信号に立ち下がった場合に被操作部 8 5 2 がバネ部材 8 5 3 による最大押圧位置から移動したと判定する。

【0392】

副制御基板 9 4 0 は、検知センサ 8 5 4 から受信する信号がハイレベル信号に立ち上がった場合に、最大押圧位置フラグ（RAM の一部の領域）をオンに設定する。副制御基板 9 4 0 は、検知センサ 8 5 4 から受信する信号がローレベル信号に立ち下がった場合に、当該最大押圧位置フラグをオフに設定する。これにより、副制御基板 9 4 0 は、当該最大押圧位置フラグがオンに設定されている場合に被操作部 8 5 2 がバネ部材 8 5 3 による最大押圧位置に位置すると判定する。

20

【0393】

作動機構 8 6 0 は、ボタン操作部 8 5 0 に対する下方側に設けられる。図 20 に示すように、作動機構 8 6 0 は、歯切りされた平板上の棒状体であるラック 8 6 1 と、ラック 8 6 1 の歯に噛合するピニオン（歯車）8 6 2 と、ピニオン 8 6 2 を回動させるためのモータ 8 6 3 とを備えている。モータ 8 6 3 は、例えば、DC モータである。

【0394】

作動機構 8 6 0 は、モータ 8 6 3 を回転させる（駆動させる）ことで、ピニオン 8 6 2 を回動させ、それによって、ボタン操作部 8 5 0 の位置を、被操作部 8 5 2 に対する遊技者の操作なしに、ラック 8 6 1 の歯筋方向に沿った方向であってモータ 8 6 3 の回転方向に応じた方向に移動させることができる。

30

【0395】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、作動機構 8 6 0 は、被操作部 8 5 2 がバネ部材 8 5 3 の変形（圧縮または付勢による復元）によって移動する方向（すなわち、上下方向）と略同一の方向にボタン操作部 8 5 0 を移動させることができる。作動機構 8 6 0 におけるピニオン 8 6 2 に対するラック 8 6 1 の移動範囲内で、ボタン操作部 8 5 0 を上下方向に移動させることができる。

【0396】

作動機構 8 6 0 は、モータ 8 6 3 の回転方向、回転位置、および回転速度を検出可能なエンコーダ（図示せず）を備えている。副制御基板 9 4 0 は、作動機構 8 6 0 によるボタン操作部 8 5 0 の移動（位置変化）を制御する場合に、エンコーダによる検出結果を検出し、現状の配置位置に対応してモータ 8 6 3 の動作を制御する。

40

【0397】

作動機構 8 6 0 は、エンコーダによる検出結果が一定となるようにモータ 8 6 3 のトルク（保持力）を制御することによって、ボタン操作部 8 5 0 を所定の位置で保持可能（維持可能）に構成される。これにより、遊技者が操作カバー部材 8 7 0 に触れていない無負荷のボタン操作部 8 5 0 （被操作部 8 5 2 が操作されない状態のボタン操作部 8 5 0 ）を、作動機構 8 6 0 によるボタン操作部 8 5 0 の移動範囲内における所定の位置にて保持（維持）することができる。なお、無負荷のボタン操作部 8 5 0 が作動機構 8 6 0 によって

50

保持される位置を「中立位置」とも称す。

【0398】

本実施形態のパチンコ機100においては、作動機構860は、所定の条件が成立した場合に、ボタン操作部850の中立位置として予め決められた複数の位置のうち、成立した条件に応じた位置にて無負荷のボタン操作部850が保持されるよう構成される。つまり、ボタン操作部850の中立位置が成立した条件に応じて変化するよう構成される。

【0399】

具体的に、本実施形態のパチンコ機100においては、中立位置におけるボタン操作部850の高さ（より詳細には、パチンコ機100の表面からの高さ）が、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）に係る単位遊技の保留回数が増えるほど高くなるよう構成される。

10

【0400】

なお、ボタン操作部850が中立位置に位置する場合、押圧操作装置1261もまた中立位置に位置するので、本実施形態のパチンコ機100においては、中立位置における押圧操作装置1261の高さもまた、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が増えるほど高くなる。

【0401】

また、作動機構860は、上述したように、ボタン操作部850をモータ863のトルク（保持力）によって所定の位置で保持できる構成であるので、ボタン操作部850に対して当該トルクを超える力を加えた場合には、当該力によってモータ863を電氣的に駆動させることなく作動機構860を動作させ、それによって、ボタン操作部850を当該力の方向に移動させることができる。

20

【0402】

例えば、ボタン操作部850に対し当該トルクを超える下方側の力を加えた場合（すなわち、当該トルクを超える力でボタン操作部850を押し下げた場合）には、ボタン操作部850を当該力によって下方側へ移動させることができる。また、ボタン操作部850に対し当該トルクを超える上方側の力を加えた場合（すなわち、当該トルクを超える力でボタン操作部850を引き上げた場合）には、ボタン操作部850を当該力によって上方側へ移動させることができる。

【0403】

これにより、本実施形態の押圧操作装置1261においては、当該押圧操作装置1261の押込操作によるストローク量を、バネ部材853の変形による被操作部852のストローク量S1（すなわち、ボタン操作部850における被操作部852の初期位置から最大押圧位置までの移動量）に、作動機構860によるボタン操作部850のストローク量S2（ボタン操作部850の中立位置から、作動機構860によるボタン操作部850の移動範囲の下端となる位置までの移動量）を加えた量とすることができる。

30

【0404】

操作カバー部材870は、ボタン操作部850を外側から覆う（カバーする）部材であり、上端側の表面に操作面を備えた円筒形状に構成される。操作カバー部材870は、透光性を有し、操作カバー部材870の内側（例えば、ボタン操作部850の基体851など）に配置されたLEDなどの発光体（図示せず）が発光した光を透過可能に構成される。

40

【0405】

操作カバー部材870の操作面に対する裏側の面（すなわち、ボタン操作部850の側を向く面）は、ボタン操作部850の被操作部852に当接しているので、遊技者が操作カバー部材870の操作面に対して押込操作を行った場合には、操作カバー部材870と被操作部852とが一体となって下方側へ移動する。

【0406】

これにより、遊技者が操作カバー部材870の操作面に対して行った押込操作は、被操作部852に対する押込操作となって、被操作部852をバネ部材853の付勢力に抗し

50

て下方側へ移動させることができるとともに、ボタン操作部 850 を作動機構 860 の動作によって下方側へ移動させることができる。

【0407】

図 21 に示すように、操作カバー部材 870 の表面には、保留回数表示部 870A が設けられている。保留回数表示部 870A は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）に係る単位遊技の保留回数に各々対応する「0」から「8」までの数字と、これらの各数字に対応する目盛りとしての線分とが描かれている。

【0408】

保留回数表示部 870A において、特別図柄に係る単位遊技の保留回数に対応する数字は、上から下方に向かって昇順となる配置であって、かつ、現在の保留回数に応じたボタン操作部 850 の中立位置において当該保留回数に対応する数字がパチンコ機 100 の表面（一点鎖線 Q）から露出する配置で描かれている。

【0409】

これにより、例えば、特別図柄に係る単位遊技の保留回数がゼロである場合には、図 21（A）に示すように、ボタン操作部 850 が当該保留回数（すなわち、ゼロである保留回数）に対応する中立位置に配置されたことによって、保留回数表示部 870A に描かれた当該保留回数に対応する「0」の数字のみがパチンコ機 100 の表面から露出する。

【0410】

また、例えば、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が 3 である場合には、図 21（B）に示すように、ボタン操作部 850 が当該保留回数（すなわち、3 である保留回数）に対応する中立位置に配置されたことによって、保留回数表示部 870A に描かれた当該保留回数に対応する「3」の数字がパチンコ機 100 の表面から露出する。これにより、「0」から「3」までの数字がパチンコ機 100 の表面から露出することになる。

【0411】

また、例えば、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が 8 である場合には、図 21（C）に示すように、ボタン操作部 850 が当該保留回数（すなわち、8 である保留回数）に対応する中立位置に配置されたことによって、保留回数表示部 870A に描かれた当該保留回数に対応する「8」の数字がパチンコ機 100 の表面から露出する。これにより、「0」から「8」までの数字がパチンコ機 100 の表面から露出することになる。

【0412】

よって、ボタン操作部 850 の中立位置の高さが、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が増えるほど高くなる構成において、遊技者は、保留回数表示部 870A に描かれた数字のうち、パチンコ機 100 の表面から露出した部分に表示される数字を視認することで、現在の保留回数を把握することができる。つまり、押圧操作装置 1261 を、特別図柄保留表示装置 476、477 と同様、特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する表示装置として機能させることができる。

【0413】

図 20 に戻って説明する。底部材 880 は、押圧操作装置 1261 の底部分を構成する部材である。底部材 880 は、上面視において略円形状に構成され、その周縁側に、操作カバー部材 870 の側面を収容可能な溝 880A が設けられている。溝 880A は、操作カバー部材 870 を上下方向に案内するガイドとしても機能する。なお、操作カバー部材 870 は、上方側へ一定の範囲内でのみ上下方向に移動可能であり、上方側への一定量以上の移動を制限するストッパ機構を備える構成であるが、図示を省略している。

【0414】

押圧操作装置 1261 は、ボタン操作部 850 が作動機構 860 による移動範囲の下端となる位置に位置する場合に所定の検知情報（検知信号）を副制御基板 940 に出力する検知センサ 890 を備えている。検知センサ 890 は、例えば、光学式の近接センサである。この検知センサ 890 は、必ずしも設ける必要はなく、ボタン操作部 850 の上下の位置を検出可能なセンサ（エンコーダ）の情報を利用して、検知センサ 890 による検知位置を検出するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0415】

検知センサ890は、ボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端となる位置に到達した場合にハイレベル信号を出力し、ボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端となる位置から移動した場合にローレベル信号を出力する。

【0416】

副制御基板940は、検知センサ890から受信する信号がハイレベル信号に立ち上がった場合にボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端となる位置に到達したと判定し、当該信号がローレベル信号に立ち下がった場合にボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端となる位置から移動したと判定する。

【0417】

副制御基板940は、検知センサ890から受信する信号がハイレベル信号に立ち上がった場合に、下端位置フラグ（RAMの一部の領域）をオンに設定する。副制御基板940は、検知センサ890から受信する信号がローレベル信号に立ち下がった場合に、当該下端位置フラグをオフに設定する。これにより、副制御基板940は、当該下端位置フラグがオンに設定されている場合にボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端となる位置に位置すると判定する。

【0418】

本実施形態のパチンコ機100において、副制御基板940は、ボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端に位置し、かつ、被操作部852がバネ部材853による最大押圧位置に位置する状況が発生した場合に、押圧操作装置1261が操作されたと判定する。

【0419】

より詳細には、副制御基板940は、検知センサ854から受信する信号がハイレベル信号に立ち上がったと判定した場合に、下端位置フラグがオンに設定されていれば、押圧操作装置1261が操作されたと判定する。同様に、副制御基板940は、検知センサ890から受信する信号がハイレベル信号に立ち上がったと判定した場合に、最大押圧位置フラグがオンに設定されていれば、押圧操作装置1261が操作されたと判定する。

【0420】

押圧操作装置1261（ボタン操作部850）が、ボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端より上方側となる位置において中立位置とされる場合、副制御基板940は、押圧操作装置1261が操作されたと判定した場合に、ボタン操作部850が当該中立位置に復帰するよう作動機構860を制御する。これにより、押圧操作装置1261を現在の中立位置に復帰させることができる。

【0421】

なお、ボタン操作部850に対してモータ863のトルクを超える力を加えてボタン操作部850を移動させた場合、ピニオン862の回転によってモータ863が回転するので、その回転方向、回転位置、および回転速度を、作動機構860が備えるエンコーダ（図示せず）によって検出することができる。副制御基板940は、下端位置フラグがオフである状況で検知センサ854から受信する信号がハイレベル信号に立ち上がったと判定した場合に、エンコーダにより検出されたモータ863の回転速度がゼロであると判定した場合、ボタン操作部850を現在の中立位置に復帰するよう作動機構860を制御する。

【0422】

これにより、モータ863のトルクを超える力でボタン操作部850を操作（押込操作）したにもかかわらず、ボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端となる位置に到達する前に当該操作が終了した場合であっても、押圧操作装置1261を現在の中立位置に復帰させることができる。

【0423】

なお、押圧操作装置1261を現在の中立位置に復帰させる場合、作動機構860によるボタン操作部850の移動範囲において中立位置に向けて移動するボタン操作部850

10

20

30

40

50

の移動速度は、一定の移動速度であってもよいし、そのときの状態に応じて異なる移動速度であってもよい。

【0424】

次に、上述のように構成された押圧操作装置1261の動作について説明する。押圧操作装置1261の中立位置が、ボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端となる位置とされる場合（図20（A）参照）に、当該中立位置の押圧操作装置1261に対する押込操作が行われた場合（すなわち、操作カバー部材870の操作面に対して押込操作が行われた場合）、当該押圧操作装置1261は、バネ部材853の変形による被操作部852の位置変化によって押し下げられる。

【0425】

よって、ボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端となる位置を中立位置とする押圧操作装置1261が副制御基板940によって操作が行われたと判定される状況まで押し下げられた場合のストローク量は、図20（B）に示すように、バネ部材853の変形による被操作部852のストローク量S1に相当する。

【0426】

これに対し、押圧操作装置1261の中立位置が、ボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端より上方側となる位置とされる場合（図20（C）参照）に、当該中立位置の押圧操作装置1261に対する押込操作が行われた場合、モータ863のトルク（保持力）が、最大押圧位置におけるバネ部材853の付勢力より大きい場合には、当該押圧操作装置1261は、まず、バネ部材853の変形による被操作部852が最大押圧位置まで押し下げられた後（図20（D）参照）、作動機構860によるボタン操作部850の位置変化によって押し下げられる（図20（E）参照）。

【0427】

よって、ボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端より上方側となる位置を中立位置とする押圧操作装置1261が副制御基板940によって操作が行われたと判定される状況まで押し下げられた場合のストローク量は、図20（D）および図20（E）に示すように、バネ部材853の変形による被操作部852のストローク量S1と、作動機構860によるボタン操作部850のストローク量S2との和、すなわち、（ストローク量S1＋ストローク量S2）となる。

【0428】

作動機構860によるボタン操作部850のストローク量S2は、ボタン操作部850の中立位置から、作動機構860によるボタン操作部850の移動範囲の下端となる位置までの移動量であるので、ボタン操作部850の中立位置の変動によって変動する値である。より詳細には、ストローク量S2は、ボタン操作部850の中立位置が高くなるほど大きくなる値である。よって、本実施形態の押圧操作装置261においては、押込操作によるストローク量は、ボタン操作部850の中立位置が高くなるほど大きくなる。

【0429】

図22は、押圧操作装置1261に対して押込操作をした場合における、押圧操作装置1261の操作位置と、当該押込操作に対する反力との関係を示す説明図である。より詳細には、図22は、押圧操作装置1261に対して押込操作をした場合における押圧操作装置1261の操作位置を横軸とし、当該押込操作に対する反力を縦軸とするグラフである。

【0430】

なお、本実施形態においては、押圧操作装置1261における操作カバー部材870の操作面の位置を「押圧操作装置1261の操作位置」とする。ボタン操作部850の被操作部852の位置を「押圧操作装置1261の操作位置」としてもよい。

【0431】

ボタン操作部850が作動機構860による移動範囲の下端となる位置において中立位置とされる押圧操作装置1261（図20（A）参照）に対して押込操作を行った場合には、当該中立位置における押圧操作装置1261の操作位置A1から、副制御基板940

10

20

30

40

50

によって操作（押込操作）が行われたと判定される状況における押圧操作装置 1 2 6 1（図 2 0（B）参照）の操作位置 A m i n に到達するまでの区間（すなわち、ストローク量 S 1 の区間）における当該押込操作に対する反力は、図 2 1（A）に示す直線 J 1 のように、操作位置 A 1 から操作位置 A m i n に近づくにつれ、バネ部材 8 5 3 のバネ定数の傾きで直線的に増加する。

【0 4 3 2】

次に、押圧操作装置 1 2 6 1 の中立位置が上昇したことで、中立位置における押圧操作装置 1 2 6 1 の操作位置が操作位置 A 1 から操作位置 A 2 へ移動した場合（図 2 0（C）参照）に、当該中立位置の押圧操作装置 1 2 6 1 に対して押込操作を行った場合について説明する。

10

【0 4 3 3】

かかる場合、モータ 8 6 3 のトルク（保持力）が、最大押圧位置におけるバネ部材 8 5 3 の付勢力より大きい場合には、当該中立位置における押圧操作装置 1 2 6 1 の操作位置 A 2 から、被操作部 8 5 2 が最大押圧位置である押圧操作装置 1 2 6 1（図 2 0（C）参照）の操作位置 A 2 x までの区間（すなわち、ストローク量 S 1 の区間）における当該押込操作に対する反力は、図 2 1（A）に示す直線 J 2 のように、操作位置 A 1 から操作位置 A x に近づくにつれ、バネ部材 8 5 3 のバネ定数の傾きで直線的に増加する。

【0 4 3 4】

操作位置 A 2 x から、副制御基板 9 4 0 によって操作（押込操作）が行われたと判定される状況における押圧操作装置 1 2 6 1（図 2 0（B）参照）の操作位置 A m i n に到達するまでの区間（すなわち、ストローク量 S 2 の区間）における当該押込操作に対する反力は、当該区間におけるモータ 8 6 3 のトルク（保持力）に応じた値となる。

20

【0 4 3 5】

モータ 8 6 3 のトルクは、モータ 8 6 3 に通電する電流値に依存するので、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作位置と、押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力との関係を、モータ 8 6 3 に通電する電流値の制御によって種々の態様にすることができ、遊技の状況や抽選結果に応じて異なる操作感となるように複数種類の設定をすることができる。

【0 4 3 6】

例えば、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作位置に依ることなくモータ 8 6 3 のトルクが一定である場合、押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力を、図 2 1（A）に示す直線 J 3 のように、操作位置 A 2 x から操作位置 A m i n までの区間において一定のパターンを含めることができる。

30

【0 4 3 7】

あるいは、モータ 8 6 3 のトルクが、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作位置が操作位置 A m i n に近づくにつれて直線的に増加させた場合、押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力を、図 2 1（A）に示す二点鎖線 J 4 のように、操作位置 A 2 x から操作位置 A m i n に近づくにつれて直線的に増加させるパターンを含む構成とすることができる。

【0 4 3 8】

なお、モータ 8 6 3 のトルクを増加させることに限らず、モータ 8 6 3 のトルクを減少させるパターンを含めてもよい。かかる場合においては、押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力を、操作位置 A 2 x から操作位置 A m i n に近づくにつれて減少させることができる。また、モータ 8 6 3 のトルクの増加と減少とを組み合わせるパターンを含めてもよい。また、モータ 8 6 3 のトルクの増加または減少は、直線的である必要は必ずしもなく、モータ 8 6 3 のトルクが曲線的に増加または減少するパターンを含めてもよいし、トルクが増加した後に減少する極大となる部分を含むパターンや、トルクが減少した後に増大する極小となる部分を含むパターンとしてもよい。

40

【0 4 3 9】

また、操作位置 A 2 x と操作位置 A m i n との区間においてモータ 8 6 3 のトルクの変化が不連続になるパターン（詳細には、トルクの変化が段差を含み、所定の位置の前後で不連続となるパターン）であってもよい。かかる場合、例えば、図 2 1（B）に示すよう

50

に、押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力が操作位置 X において操作位置の変化がなく急上昇する形となって不連続となる。操作位置 X から操作位置 A m i n の区間における押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力の変化は、図 2 1 (B) に示す直線 J 5 のように、当該区間において一定であってもよいし、図 2 1 (B) に示す二点鎖線 J 6 のように、操作位置 A m i n に近づくにつれて増加するパターンを含めてもよい。

【0 4 4 0】

また、操作位置 A 2 x から操作位置 X の区間における押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力の変化態様と、操作位置 X から操作位置 A m i n の区間における押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力の変化態様とが同じであるパターンを含めてもよいし、これらの変化態様が異なる構成であってもよい。

10

【0 4 4 1】

また、押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力を不連続とする操作位置は、必ずしも、図 2 1 (B) に示すように 1 つである必要はなく、押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力を不連続とする操作位置が、複数（すなわち、2 以上）設けられているパターンを含めてもよい。

【0 4 4 2】

また、必ずしも、操作位置 X においてモータ 8 6 3 のトルクの変化を不連続に変化させる（すなわち、押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力を不連続に変化させる）必要はなく、操作位置 X の前後において押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力の変化態様が異なるパターンにおいて、各変化態様が操作位置 X において連続的に変化するパターンを含めてもよい。

20

【0 4 4 3】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、作動機構 8 6 0 が備えるエンコーダ（図示せず）によって、ボタン操作部 8 5 0 に対してモータ 8 6 3 のトルクを超える力を加えてボタン操作部 8 5 0 を移動させた場合におけるモータ 8 6 3 の回転方向、回転位置、および回転速度を検出可能に構成される。副制御基板 9 4 0 は、エンコーダが検出した各値に基づき、押圧操作装置 1 2 6 1 の押込操作における押込速度（押圧操作装置 1 2 6 1 の移動速度）や、押圧操作装置 1 2 6 1 の移動量を検出することができる。

【0 4 4 4】

ここで、押込操作された押圧操作装置 1 2 6 1 の移動速度や移動量に対し、予め目標値を設定しておき（すなわち、目標値となる押圧操作装置 1 2 6 1 の移動速度や移動量を副制御基板 9 4 0 の R O M や R A M などに記憶しておき）、エンコーダが検出した各値に基づいて副制御基板 9 4 0 が検出した押圧操作装置 1 2 6 1 の移動速度または移動量が、予め目標値として記憶されている移動速度または移動量を超えた場合に、装飾図柄表示装置 4 7 9 に所定の演出や表示が表示されたり、遊技盤 4 0 0 に設けられた所定の役物が動作するパターンを含めてもよい。

30

【0 4 4 5】

具体的に、押圧操作装置 1 2 6 1 （ボタン操作部 8 5 0 ）に対してモータ 8 6 3 のトルクを超える力での押込操作が行われた場合、副制御基板 9 4 0 は、エンコーダが検出したモータ 8 6 3 の回転方向、回転位置、および回転速度に基づいて押圧操作装置 1 2 6 1 の移動速度または移動量を検出し、検出した移動速度または移動量と、予め目標値として記憶されている移動速度または移動量とを比較し、検出した移動速度または移動量が予め目標値として記憶されている移動速度または移動量を超えたと判定した場合に、装飾図柄表示装置 4 7 9 にて所定の演出や表示を表示させたり、遊技盤 4 0 0 に設けられた所定の役物を動作させるパターンを含めてもよい。

40

【0 4 4 6】

かかる構成によれば、予め決められた目標値に合わせて遊技者に押圧操作装置 1 2 6 1 を操作させる遊技性を提供することができ、それによって、パチンコ機 1 0 0 への注目度を向上させることができる。

【0 4 4 7】

50

なお、目標値の設定としては、移動速度または移動量のいずれか一方であってもよく、両方の組合せであってもよく、または、一定の高さ位置に保持されたボタン操作部 850 に対しての押込操作力であってもよい。また、目標値の設定としては、所定の目標値を超えるか否かといった閾値による設定であってもよいし、所定の値、若しくは、所定の範囲内の値に、一定時間以上維持するような操作を伴う操作時間が設定された目標を伴う操作であってもよい。

【0448】

また、押圧操作装置 1261 における目標値の設定や、中立位置の高さ位置、反力の大きさや変化のパターンは、各々において複数種類設定することが好ましい。そして、遊技の状況（例えば、保留回数、遊技の時間、所定の演出（例えば、特定のキャラクタの表示）の実行回数）に基づいた条件によって複数種類のいずれとするかを選定したり、大当たり抽選等の所定の抽選の抽選結果に基づいた条件によって複数種類のいずれとするかを選定し、例えば、図柄抽選に係る当否の結果や、特別遊技状態への遷移の可能性（期待度、信頼度）を遊技者に示唆する演出として利用することが好ましい。

【0449】

例えば、副制御基板 940 は、エンコーダが検出した各値に基づいて、押込操作された押圧操作装置 1261 の移動量を検出できるので、押圧操作装置 1261 の中立位置の高さが、特別図柄に係る単位遊技の保留回数に応じて変化する構成において、副制御基板 940 は、押圧操作装置 1261 に対してモータ 863 のトルクを超える力での押込操作が行われた場合であって、一定以下の速度（例えば、1 目盛り分のストローク当り 0.5 秒以下の移動速度）を目標値とした押込操作が実行された場合に、現在保留されている単位遊技の中に、特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選、第 2 特別図柄抽選）に当選している単位遊技が含まれていれば、所定の確率（例えば、50%）で、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する保留回数に対応する位置において、モータ 863 のトルクを不連続に変化させるよう作動機構 860 を制御する構成であってもよい。

【0450】

なお、現在保留されている単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技が含まれる場合に、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する保留回数に対応する位置においてモータ 863 のトルクを不連続に変化させる確率は、0%より大きく 100%未満の確率であってもよいし、100%の確率であってもよい。

【0451】

このように、押圧操作装置 1261 に対してモータ 863 のトルクを超える力での押込操作が行われた場合に、保留されている各単位遊技の内容（例えば、特別図柄抽選に当選しているか否か）に応じて、押圧操作装置 1261 の移動態様（すなわち、押圧操作装置 1261 の移動中におけるモータ 863 のトルクの不連続な変化による操作感の変化、移動に対する反力のパターン）が変化する構成においては、保留されている各単位遊技の抽選結果等の内容を押圧操作装置 1261 の移動態様に基づいて推測する遊技性を提供することができる。

【0452】

次に、以上説明したパチンコ機 100 の作用及び効果を説明する。

【0453】

本実施形態のパチンコ機 100 においては、遊技者による押込操作が可能な押圧操作装置 1261 が、被操作部 852 がバネ部材 853 を介して基体 851 に支持されるボタン操作部 850 と、当該ボタン操作部 850 の上下方向の移動を可能にする作動機構 860 とを備えており、作動機構 860 がボタン操作部 850 を所定の中立位置にて保持可能であるとともに、作動機構 860 のモータ 863 のトルク（保持力）を超える下方側の力（押込操作の力）をボタン操作部 850 に対して加えることで、ボタン操作部 850 を当該力の方向に移動させることができる。

【0454】

これにより、押圧操作装置 1261 の押込操作によるストローク量を、押圧操作装置 1

10

20

30

40

50

261の中立位置（すなわち、ボタン操作部850の中立位置）の変化に応じて変化させることができる。これにより、被操作部852の移動量がバネ部材853の変形に基づく一定範囲に限定された場合に比べて、遊技者が被操作部852を操作した場合の操作感を多様化することが可能となって、パチンコ機100への注目度を好適に向上させることができる。

【0455】

特に、本実施形態のパチンコ機100においては、押圧操作装置1261の中立位置（ボタン操作部850の中立位置）の高さが、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が増えるほど高くなる構成である。このため、遊技者は、押圧操作装置1261を視認して保留回数を認識することができ、目線を下にして遊技を行っている状況においても、ボタン操作部850の高さによって保留回数を認識し易くすることができる。

10

【0456】

また、押圧操作装置1261のストローク量が、保留回数が増えるほど長くなる。これにより、遊技者が被操作部852を操作した場合の操作感を当該保留回数に応じて異なるものにすることができるので、遊技者は、押圧操作装置1261に対する押込操作によって体感的に当該保留回数を推測（認識）することができる。よって、かかる構成によれば、押圧操作装置1261に対する押込操作によって、保留回数に関する情報を視認しなくても、特別図柄に係る単位遊技の保留回数を推測（認識）できる遊技性を提供することができる。

【0457】

20

また、本実施形態のパチンコ機100においては、モータ863に通電する電流値を変化させることによって、モータ863のトルク（保持力）を当該電流値に応じて変化可能に構成されるので、作動機構860によってボタン操作部850が上下方向に移動可能な区間において被操作部852に対する操作感（ボタン操作部850に対する操作感）を種々に変化させることができる。

【0458】

例えば、作動機構860によるボタン操作部850の移動範囲内において押圧操作装置1261の操作位置（押圧操作装置1261の操作量）に依ることなくモータ863のトルクを一定にした場合には、押圧操作装置1261への押込操作に対する反力を当該移動範囲内において一定にできるので、当該範囲内において遊技者は一定の力で押圧操作装置1261への押込操作を行うことができる。

30

【0459】

また、作動機構860によるボタン操作部850の移動範囲内において押圧操作装置1261の操作量（押し込む量）が増えるにつれてモータ863のトルクを直線的または非直線的に増加または減少させた場合には、押圧操作装置1261への押込操作に対する反力を当該移動範囲内において直線的または非直線的に増加または減少させることができるので、遊技者は、当該範囲内において、押圧操作装置1261を押し込む力（押圧）を直線的または非直線的に増加または減少させながら押圧操作装置1261に対する操作を行うことができる。

【0460】

40

これにより、作動機構860によってボタン操作部850が上下方向に移動可能な区間における押圧操作装置1261の操作感を、一定の力で押込操作ができる操作感であったり、押し込み量が増えるにつれて増加または減少する力で押込操作を行う必要がある操作感であったりなど、種々に変化させることができる。これにより、遊技者が被操作部852を操作した場合の操作感を多様化することが可能となる。かかる点においても、パチンコ機100への注目度を好適に向上させることができる。

【0461】

また、装飾図柄表示装置479にて表示される所定の演出の内容に合わせて、モータ863に通電する電流値の制御によってモータ863のトルク（保持力）を変化させることで、被操作部852を操作した場合の操作感を演出の内容に合わせて変化させることがで

50

きる。

【0462】

例えば、手動の空気ポンプで風船に空気を入れる演出が変動表示中に装飾図柄表示装置479にて表示される場合に、当該手動の空気ポンプを動作させる描写に合わせて、モータ863のトルクが一定となるよう電流値を制御することによって、手動の空気ポンプを操作するかの如く、押圧操作装置1261に対する押込操作の操作感が一定にすることができる。そして、変動表示の表示結果が当選である場合または期待度の高い変動表示であることを遊技者に示唆する場合には、演出の最後まで反力を発生させて、押込操作により風船が最大に大きくなったことを描写する一方、ハズレの場合または期待度の低い変動表示であることを遊技者に示唆する場合には、風船に穴があいて風船が縮んでいき、その縮んでいく表示とともにトルクを小さくして反力を最小にし、風船が膨らまないような描写をしてもよい。

10

【0463】

また、固く閉まっている扉を登場人物が押し開けようとする演出が変動表示中に装飾図柄表示装置479にて表示される場合に、登場人物が扉を開けようと当該扉を押す描写に合わせて、扉が開いた瞬間にモータ863のトルクが急激に減少するよう電流値を制御することによって、扉が開いたかの如く、押圧操作装置1261に対する押込操作の操作感を急激に軽くすることができる。そして、変動表示の表示結果が当選である場合または期待度の高い変動表示であることを遊技者に示唆する場合には、演出の最後にトルクを小さくして反力を最小にし、扉が開いて、幸運な状態を示すキャラクタが扉の奥にいることを描写する一方、ハズレの場合または期待度の低い変動表示であることを遊技者に示唆する場合には、演出の最後まで反力を発生させて、扉が開かないような描写をしてもよい。

20

【0464】

変動表示の表示結果に対応した演出としては、上記に限らず、一番下まで押し込んだ状態を一定時間継続し、その後に、期待度または当否に応じて、ボタン操作部850が下端位置に維持されるか、または、上昇するかを変化させるなど、操作後の位置を異ならせてもよいし、操作力（反力）の大きさを異ならせてもよいし、または、それらを組み合わせてもよい。

【0465】

このように、装飾図柄表示装置479にて表示される所定の演出の内容に合わせて、モータ863のトルク（保持力）が変化するよう、モータ863に通電する電流値を制御することによって、押圧操作装置1261に対する押込操作の操作感を、装飾図柄表示装置479にて表示される演出に合わせた操作感にすることができる。これにより、装飾図柄表示装置479にて表示される所定の演出に参加しているかのような感覚を遊技者に与えることができる。

30

【0466】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、モータ863のトルク（保持力）を当該モータ863に通電する電流値に応じて変化させることができるので、作動機構860によってボタン操作部850が上下方向に移動可能な区間内の所定の位置において、モータ863のトルクを不連続的に（又は、段差を生じるように、若しくは、急変するように）変化させることができる。

40

【0467】

これにより、作動機構860のモータ863のトルク（保持力）を超える力で遊技者が被操作部852を操作した場合に、作動機構860によってボタン操作部850が上下方向に移動可能な区間内の所定の位置において、被操作部852（押圧操作装置1261）に対する操作感が不連続的に変化する。押圧操作装置1261に対する操作感が所定の位置において不連続的に変化するので、押圧操作装置1261に対する操作感が単調となり難しく、それによって、パチンコ機100への注目度を好適に向上させることができる。

【0468】

また、本実施形態のパチンコ機100が備える押圧操作装置1261においては、ボタ

50

ン操作部 850 の位置が、作動機構 860 によって変化可能に構成され、副制御基板 940 の制御として、弾性体が変形する大きさの慣性力が生じる速さでボタン操作部 850 を移動させる制御を含むように構成することができる。すなわち、作動機構 860 によってボタン操作部 850 を所定の方向（上方向または下方向）に移動させた後にその移動を急停止させることで、当該ボタン操作部 850 においてバネ部材 853 を介して基体 851 に支持される被操作部 852 を、ボタン操作部 850 の急停止によって当該被操作部 852 が受けた慣性力によって、所定の方向（例えば、上方向）に沿って移動させることができ、所定の方向と、当該所定の方向とは反対の方向（例えば、下方向）とを往復する振動運動（往復運動）させることも可能となる。

【0469】

これにより、押圧操作装置 1261 を、単に遊技者に所定の操作（具体的には押込操作）をさせる装置としてだけでなく、被操作部 852 の振動を利用した演出を提供可能な装置としても機能させることができる。押圧操作装置 1261 が演出の一部を構成可能となったことで、当該押圧操作装置 1261 に対する興味を向上させることができ、それによって、パチンコ機 100 への注目度を向上させることができる。

【0470】

<第7実施形態>

次に、図 23 および図 24 を参照して、第7実施形態について説明する。第7実施形態のパチンコ機 100 においては、第6実施形態の押圧操作装置 1261 の操作感及び動作の感触（動作感）を好適に実感させることができるよう工夫が施されている。

【0471】

以下の説明において、上述した第1実施形態から第6実施形態までの各実施形態のパチンコ機 100 における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第7実施形態として以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第6実施形態のいずれかのパチンコ機 100 が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第6実施形態のいずれかのパチンコ機 100 の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0472】

図 23 は、第7実施形態のパチンコ機 100 の正面側斜視図である。図 24 は、第7実施形態のパチンコ機 100 が備える押圧操作装置 1261 を説明するための模式図である。より詳細には、図 24（A）は、押圧操作装置 1261 付近を模式的に示す上面図であり、図 24（B）は、図 24（A）の矢印 A 方向から見た押圧操作装置 1261 付近の側面図である。

【0473】

なお、図 24（図 24（A）および図 24（B））においては、図面に対する理解を容易にする目的で、押圧操作装置 1261 と、押圧操作装置 1261 を収容するケース 893 と、手置き台 895 とを図示している。また、図 24（A）および図 24（B）の各図においては、参考のために、図示内容に対する前後方向、左右方向、または上下方向を表す矢印を図示している。

【0474】

また、図 24（A）においては、参考のために、押圧操作装置 1261 等に対する前方板 222 の位置を二点鎖線により図示している。また、図 24（B）においては、図面に対する理解を容易にする目的で、ケース 893 および手置き台 895 のそれぞれ上端側の部分断面を図示し、これらの各断面に対するハッチングの図示は省略している。また、図 24（B）においては、参考のために、開口 R の開口面における上下方向の位置を示す一点鎖線 Q A を図示している。

【0475】

また、図 24 においては、参考のために、押圧操作装置 1261 を操作する（操作面 870 B に対して押込操作を行う）遊技者の手および当該手に連続する前腕部の一部の一例を二点鎖線 T E により図示している。なお、本実施形態において「手」は、手首より先端

10

20

30

40

50

側の部位であって掌と指とから構成される部位を示し、「前腕部」は、手に連続する部位であって手首から肘までの部位を示す。

【0476】

本実施形態のパチンコ機100において、図23に示すように、入力操作装置260は、押圧操作装置1261と、選択操作装置263とを備える構成とされる。入力操作装置260が、押圧操作装置1261および選択操作装置263に加えて、回転操作装置262を備える構成であってもよい。

【0477】

押圧操作装置1261は、図23に示すように、上側突出部217の略中央に配置される。押圧操作装置1261より遊技者に近い側（すなわち、押圧操作装置1261に対する前方側）には、遊技者が押圧操作装置1261を操作する手（例えば、右手）を載置可能な手置き台895が設けられている。手置き台895は、押圧操作装置1261を収容するケース893から前方側に延設された台である。

【0478】

押圧操作装置1261は、上方側を向けて開口された開口Rからケース893に収容される。本実施形態のパチンコ機100において、押圧操作装置1261は、図24（B）に示すように、操作カバー部材870の上端側の表面であって遊技者が押込操作をする際に手が触れる操作面870Bが、押圧操作装置1261を収容する開口Rの開口面（一点鎖線QAに位置する開口面）と、当該押圧操作装置1261の移動方向である上下方向に略等しい位置が中立位置となるよう構成される。

【0479】

なお、本実施形態においては、開口Rが平面に一致する位置に配置される場合について例示しているが、開口Rが平面に一致しない高さ位置に配置されてもよい。例えば、操作面870Bが、開口の周縁の少なくとも一部と操作面870Bの移動方向において、略等しくなる位置が中立位置となるよう構成されてもよく、この場合には、開口の周縁の少なくとも一部であって遊技者に近い側の一部分と略等しくなる位置が中立位置となるよう構成されてもよい。

【0480】

本実施形態のパチンコ機100において、手置き台895は、図24に示すように、押圧操作装置1261を操作する（操作面870Bに対して押込操作を行う）遊技者が、当該押込操作を行う手の一部（より詳細には、当該手における操作面870Bを操作する指側の一部を除いた部分）と当該手に連続する前腕部とのうち少なくとも一部を載置可能に構成される。

【0481】

つまり、手置き台895は、遊技者が手で操作面870Bを押込操作可能に、当該手の一部と当該手に連続する前腕部とのうち少なくとも一部を下側から支持する支持台としての機能を有する。図24に示す例においては、二点鎖線TEが示すように、遊技者の手における手首側の一部と前腕部における手首側の一部とが手置き台895に支持されている。

【0482】

よって、遊技者は、押圧操作装置1261の操作面870Bに対して押込操作を行う手の一部と当該手に連続する前腕部とのうち少なくとも一部を手置き台895に載置して支持させながら、操作面870Bを操作することができる。例えば、図24（B）に示すように、操作面870Bおよび手置き台895の上面がいずれも、ケース893の開口Rの開口面（一点鎖線QAに位置する開口面）と上下方向に略等しい位置とされる構成においては、掌を手置き台895に置いた状態で、当該掌の手首側を支点として手を（より詳細には、指先側を）上下に動かすことで、操作面870Bに対する押込操作を行うことができる。また、当該掌の手首側を支点として操作面870Bの上に手を載置しておくことで、操作面870Bの移動によって、手が（より詳細には、指先側を）上下に動きやすくして、操作面870Bが移動し易く、その移動の動作感を感じやすくすることができる。

【0483】

次に、以上説明したパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

【0484】

本実施形態のパチンコ機100においては、押圧操作装置1261が、中立位置において、操作面870Bが開口Rの開口面と上下方向に略等しい位置とされるので、押圧操作装置1261に対して押込操作を行う遊技者は、操作面870Bが開口Rの開口面に対して上方向に突出した場合に比べて、当該操作面870Bを叩くなどの勢いのある押込操作（押圧操作）を行い難くすることができる。

【0485】

よって、本実施形態のパチンコ機100が備える押圧操作装置1261のように、操作面870Bが開口Rの開口面と上下方向に略等しい位置が中立位置とされる構成においては、当該押圧操作装置1261の操作面870Bに対して押込操作を行う遊技者に、操作面870Bを叩くなどの勢いのある押込操作（押圧操作）でなく、作動機構860（図20参照）のモータ863のトルク（保持力）に対抗して操作面870Bをじっくり押し込む押込操作を行わせることができる。

【0486】

したがって、作動機構860のモータ863のトルク（保持力）を超える下方側の力（押込操作の力）を操作面870Bに対して加えた場合に押圧操作装置1261を中立位置から当該押込操作（押圧）の方向へ移動可能な構成を備えるパチンコ機100において、勢いのある押込操作ではその勢いによって体感し難い、押し込む（押圧する）という操作の操作感を遊技者に好適に体感させることができる。これにより、当該構成を備えるパチンコ機100への注目度を向上させることができる。

【0487】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、押圧操作装置1261より遊技者に近い側には、押圧操作装置1261を操作する（操作面870Bに対して押込操作を行う）遊技者が、当該操作を行う手の一部（より詳細には、当該手における操作面870Bを操作する指側の一部を除いた部分）と当該手に連続する前腕部とのうち少なくとも一部を載置可能な（下側から支持可能な）手置き台895が設けられている。

【0488】

これにより、遊技者の手における操作面870Bを操作する指側の一部を除いた部分と当該手に連続する前腕部のうち少なくとも一部を手置き台895によって支持させることができるので、当該手を安定化することができ、遊技者が操作面870Bにおける不適切な位置に対して押込操作を行うことを抑制できる。

【0489】

また、遊技者の手における操作面870Bを操作する指側の一部を除いた部分と当該手に連続する前腕部のうち少なくとも一部を手置き台895によって支持させることができるので、手および前腕部が自由に動く場合に比べて操作面870Bに対する押込操作の強度を抑制することができる。よって、操作面870Bに対して押込操作を行う（押圧操作装置1261を操作する）遊技者が、操作面870Bに対して勢いのある操作（例えば、操作面870Bを叩くなど）を行い難くすることができる。

【0490】

これにより、当該押圧操作装置1261の操作面870Bに対して押込操作を行う遊技者に、作動機構860のモータ863のトルク（保持力）に対抗して操作面870Bをじっくり押し込む押込操作を行わせることができる。かかる点においても、作動機構860のモータ863のトルク（保持力）を超える下方側の力（押込操作の力）を操作面870Bに対して加えた場合に押圧操作装置1261を中立位置から当該押込操作（押圧）の方向へ移動可能な構成を備えるパチンコ機100において、勢いのある押込操作ではその勢いによって体感し難い、押し込む（押圧する）という操作の操作感を遊技者に好適に体感させることができ、それによって、当該パチンコ機100への注目度を向上させることが可能となる。

【0491】

特に、本実施形態のパチンコ機100においては、図24(A)に示すように、前方板222より前方側の領域における前後方向の長さ(長さW1)から、押圧操作装置1261における操作面870Bと手置き台895とを含む領域における操作面870B(押圧操作装置1261)の前端から手置き台895の後端までの前後方向の長さ(長さWA)を除いた長さ(すなわち、長さWB)が、操作面870B(押圧操作装置1261)の前後方向の長さ(長さW2)より短く構成される。つまり、押圧操作装置1261における操作面870Bと手置き台895とを含む領域は、前方板222より前方側の領域のうち前後方向に比較的大きな領域を占めている。

【0492】

かかる構成においては、操作面870Bの大きさを、前方板222より前方側の領域において比較的大きく構成し、それによって、遊技者が操作面870Bを操作しやすくなる。例えば、図24(A)に示す例においては、操作面870Bが、前方板222より前方側の領域における前後方向に略半分を占める大きさ、または、遊技者が複数本の指(例えば、親指を除く4本の指)で操作可能な大きさであり、比較的大きく構成されている。

【0493】

このように、前方板222より前方側の領域において操作面870B(押圧操作装置1261)が比較的大きく構成される場合においても、その少なくとも一部が押圧操作装置1261より前方側となるよう支持部を設け、それによって、操作面870B(つまり、比較的大きく構成される操作面870B)に対する好適な操作を可能にするとともに、当該操作面870Bを備える押圧操作装置1261に対する操作の操作感を遊技者に好適に体感させることができる。

【0494】

また、本実施形態の押圧操作装置1260は、上述したように、手置き台895に置いた掌の手首側を支点として操作面870Bの上に手(より詳細には、手における指先側)を載置することで、押圧操作装置1260の移動(操作面870Bの移動)の動作感を、操作面870Bの移動に伴う手の移動によって体感可能に構成される。

【0495】

よって、例えば、本実施形態の押圧操作装置1260が、第6実施形態において説明した押圧操作装置1260のように、押圧操作装置1261の中立位置の高さが特別図柄に係る単位遊技の保留回数に応じて変化する(より詳細には、当該保留回数が増えるほど高くなる)構成において、遊技者は、手置き台895に置いた掌の手首側を支点として操作面870Bの上に載置した手の移動によって体感的に当該保留回数の増減を把握できる。

【0496】

また、実施形態の押圧操作装置1260が、その中立位置の高さが特別図柄に係る単位遊技の保留回数に応じて変化する(より詳細には、当該保留回数が増えるほど高くなる)構成においては、操作面870Bが開口Rの開口面と上下方向に略等しい位置となる中立位置を、当該保留回数のうちその最大回数(例えば、8回)より小さい所定の保留回数(例えば、ゼロ)に対して割り当てた場合に、特別図柄に係る単位遊技の保留回数のうち、前記所定の保留回数より多いか少ないかを、操作面870Bの上に載置した手の移動によって体感的に把握することも可能である。

【0497】

<第8実施形態>

次に、第8実施形態について説明する。第8実施形態のパチンコ機100においては、変動表示が行われていない非遊技状態中においても遊技者の注目を向上できるような工夫が施されている。

【0498】

以下の説明において、上述した第1実施形態から第7実施形態までの各実施形態のパチンコ機100における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第8実施形態として以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第7実施形

10

20

30

40

50

態のいずれかのパチンコ機１００が備える構成に付加してもよいし、上述した第１実施形態から第７実施形態のいずれかのパチンコ機１００の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【０４９９】

本実施形態のパチンコ機１００においては、遊技者による遊技の実行を待機している状態であって変動表示が行われていない非遊技状態中（待機中）に装飾図柄表示装置４７９に表示される所謂「客待ち演出」が、変動表示中に装飾図柄表示装置４７９に表示される各種の演出用に予め準備されている動画データ（画像データ）を流用した動画または画像によって構成される。なお、装飾図柄表示装置４７９に表示される演出用の動画データは、副制御基板９４０のＲＯＭの所定領域に各演出パターンに対応付けて格納されている。

10

【０５００】

具体的に、例えば、予め準備されている複数種類の演出のうち一部または全ての演出を対象として、対象となる各演出に対応する各々の動画データから当該演出における部分的な一連の動画（連続するフレーム画像）を切り出し、当該切り出した動画、または、対象となる演出が複数ある場合には切り出した各動画を対象となる演出毎に所定の順序で繋ぎ合わせた動画を客待ち演出として構成する。

【０５０１】

例えば、変動表示中に装飾図柄表示装置４７９に表示される演出のひとつである示唆演出が複数種類準備されている場合に、当該複数種類の示唆演出のうち一部または全部の（すなわち、少なくとも１の）示唆演出を対象として、対象となる各示唆演出に対応する各々の動画データから当該示唆演出における部分的な一連の動画（連続するフレーム画像）を切り出し、当該切り出した動画、または、対象となる示唆演出が複数ある場合には切り出した各動画を対象となる示唆演出毎に所定の順序で繋ぎ合わせた動画を客待ち演出として構成する。

20

【０５０２】

変動表示中に装飾図柄表示装置４７９に表示される演出から切り出される「部分的な一連の動画」は、当該演出におけるどの範囲の動画であってもよい。例えば、対象となる演出において特徴的な表示が行われる範囲を少なくとも含む部分的な動画（連続するフレーム画像）の部分の切り出す構成であってもよい。

【０５０３】

「演出において特徴的な表示が行われる範囲」としては、例えば、対象となる演出が示唆演出である場合には、当該示唆演出において特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能な所定の動画部分（所定範囲の動画）、より詳細には、例えば、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆するキャラクタが現出する動画部分や、背景色が当該期待度を示唆する色となる動画部分などであってもよい。例えば、上述した第５実施形態における第１示唆演出における、キャラクタＣＡ１～ＣＡ３（図１９参照）などの所定のキャラクタが現出する動画部分を「演出において特徴的な表示が行われる範囲」として切り出しの対象にする構成であってもよい。

30

【０５０４】

あるいは、例えば、対象となる演出が変動表示中に押圧操作装置２６１（図１参照）や押圧操作装置１２６１（図２３参照）に対する操作を促す演出である場合には、当該操作を促す演出において特徴的な内容を示す動画部分を「演出において特徴的な表示が行われる範囲」としてもよい。例えば、上述の第６実施形態において例示した「手動の空気ポンプで風船に空気を入れる演出」や「固く閉まっている扉を登場人物が押し開けようとする演出」などに対応する動画部分を「演出において特徴的な表示が行われる範囲」として切り出しの対象にする構成であってもよい。

40

【０５０５】

また、「演出において特徴的な演出が行われる範囲」が、特別遊技状態への遷移に対する期待度とは無関係に、他の演出（示唆演出など）では見ることができない特徴的な動画部分（例えば、他の演出では見ることができないキャラクタが登場する動画部分など）で

50

ある構成であってもよい。

【0506】

なお、客待ち演出は、必ずしも、対象となる演出から切り出した部分的な動画、または、当該切り出した動画を所定の順序で繋ぎ合わせた動画である必要はない。例えば、対象となる演出における全範囲の動画、または、当該全範囲の動画を所定の順序で繋ぎ合わせた動画を客待ち演出とする構成であってもよく、対象となる演出から部分的に切り出した動画と、対象となる演出における全範囲の動画とが混在する動画を客待ち演出とする構成であってもよい。

【0507】

客待ち演出は、必ずしも、上述したような、変動表示中に装飾図柄表示装置479に表示される演出から切り出した部分的な動画や、当該演出における全範囲の動画によって構成される必要はない。例えば、予め準備されている複数種類の演出のうち一部または全ての演出を対象として、対象となる各演出に対応する各々の動画データを構成するフレーム画像のうち、1または複数のフレーム画像からそれぞれ1または複数の領域の画像を切り出し、各演出から切り出した1または複数の各画像を含む画像または動画を客待ち演出として構成してもよい。

【0508】

具体的に、例えば、変動表示中に装飾図柄表示装置479に表示される演出として、上述した第5実施形態における第1示唆演出と同様の、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆するキャラクタが現出する示唆演出が複数種類準備されている場合に、当該複数種類の示唆演出のうち一部または全部の（すなわち、少なくとも1の）示唆演出を対象として、対象となる各示唆演出に対応する各々の動画データを構成するフレーム画像のうち、1または複数のフレーム画像からそれぞれ1または複数の領域の画像を切り出し、各演出から切り出した1または複数の各画像を含む画像または動画を客待ち演出として構成してもよい。

【0509】

この場合、例えば、切り出した1または複数の各画像を、所定の背景画像上に、全ての画像（切り出し画像）を一度に現出させた画像または動画、あるいは、全ての切り出し画像を複数回に分けて順次現出させた画像または動画を客待ち演出として構成する。

【0510】

画像を切り出すフレーム画像は、対象となる演出を構成するフレーム画像のうちのいずれであってもよい。例えば、対象となる演出が上述した第5実施形態の第1示唆演出と同様の示唆演出である場合には、当該示唆演出を構成するフレーム画像のうち、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆するキャラクタを含むフレーム画像から所定領域の画像を切り出す構成であってもよい。

【0511】

あるいは、対象となる演出が変動表示中に押圧操作装置261（図1参照）や押圧操作装置1261（図23参照）に対する操作を促す演出である場合には、当該演出を構成するフレーム画像のうち、当該演出において特徴的な内容を含む画像（例えば、手動の空気ポンプで風船に空気を入れる演出において手動の空気ポンプを含む所定の画像など）に対応するフレーム画像から所定領域の画像を切り出す構成であってもよい。

【0512】

あるいは、対象となる演出（示唆演出など）において、特別遊技状態への遷移に対する期待度とは無関係に他の演出では見ることができない特徴的な内容を含む画像（例えば、他の演出では見ることができないキャラクタが登場する画像など）に対応するフレーム画像から所定領域の画像を切り出す構成であってもよい。

【0513】

また、フレーム画像における画像の切り出し領域は、対象となるフレーム画像におけるどの領域であってもよい。例えば、対象となるフレーム画像が特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆するキャラクタを含むフレーム画像である場合、当該キャラクタの一部

を含む領域を切り出す構成であってもよい。

【0514】

なお、客待ち演出は、各演出から切り出した1または複数の各画像を含む画像または動画と、上述したような、対象となる演出における全範囲の動画や当該演出から切り出した部分的な動画との組み合わせであってもよい。

【0515】

副制御基板940は、パチンコ機100が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過したと判定した場合に、遊技者による遊技の実行を待機している状態であって変動表示が行われていない非遊技状態中（待機中）であるとして、上述した本実施形態の客待ち演出の表示を開始する。

10

【0516】

具体的に、副制御基板940は、主制御基板920から受信したコマンドに基づき発射ハンドル252が操作されてないと判定され、かつ、装飾図柄表示装置479での装飾図柄の変動表示または大当たり演出が行われない状態が継続する期間を、当該副制御基板940が備えるタイマまたはカウンタによって計時し、当該期間が所定時間（例えば、10秒）を超えた場合に、パチンコ機100が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過したと判定する。

【0517】

なお、客待ち演出は、必ずしも1種類である必要はなく、客待ち演出に現出させる演出（動画や画像の切り出しに用いる演出）の組み合わせを変化させたり、同じ演出においても客待ち演出に現出される切り出す動画や画像の位置を変化させたり、切り出した動画や画像の現出順を変化させたりなどで複数の客待ち演出を準備する構成であってもよい。

20

【0518】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、非遊技状態中（待機中）に押圧操作装置261（図1参照）または押圧操作装置1261（図23参照）等の押圧操作装置に対する所定の押込操作が行われた場合に、遊技中（すなわち、非遊技状態中でない期間）において特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の始動入賞が生じた場合と同一の選定条件で選定された態様（変動表示の内容、変動パターン）による変動表示（変動演出）が装飾図柄表示装置479に表示されるよう構成される。具体的には、非遊技状態中において、装飾図柄表示装置479の表示画面に、遊技者に対してデモ用の変動表示の開始を促す所定の情報（例えば、「変動表示のサンプルを見る場合は、ボタンを押してね！」の文字）が表示され、この状況において、押込操作が実行されると変動表示が開始される。

30

【0519】

かかる構成を備える本実施形態のパチンコ機100は、デモ用擬似当選乱数カウンタと、デモ用擬似大当たり図柄乱数カウンタと、デモ用擬似停止パターン選択カウンタと、第1のデモ用擬似変動種別カウンタ～第4のデモ用擬似変動種別カウンタとを副制御基板940に備えている。

【0520】

副制御基板940が備えるこれらのカウンタ（デモ用擬似当選乱数カウンタ、デモ用擬似大当たり図柄乱数カウンタ、デモ用擬似停止パターン選択カウンタ、および第1のデモ用擬似変動種別カウンタ～第4のデモ用擬似変動種別カウンタ）は、それぞれ、主制御基板920が備える特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当たり図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ、および第1の変動種別カウンタ～第4の変動種別カウンタと同様に機能するカウンタである。

40

【0521】

副制御基板940が備える上記カウンタについて具体的に説明する。主制御基板920が備える特別図柄に係る当選乱数カウンタが特別図柄抽選を行うためのカウンタとして機能するのに対して、デモ用擬似当選乱数カウンタ（副制御基板940におけるRAMの一部の領域）は、当該特別図柄抽選に対応する擬似的なデモ用の当否抽選を行うためのカウンタとして機能する。デモ用擬似当選乱数カウンタは、特別図柄に係る当選乱数に対応す

50

るデモ用の擬似的な当選乱数（以下、「デモ用擬似当選乱数」とも称す）を生成する。

【0522】

本実施形態のパチンコ機100において、デモ用擬似当選乱数カウンタは、特別図柄に係る当選乱数カウンタによる大当りの当選確率と同一の当選確率でデモ用の擬似的な大当り（以下、「デモ用擬似大当り」とも称す）を選定可能（抽選可能）に構成される。そのため、デモ用擬似当選乱数カウンタは、例えば、主制御基板920が備える特別図柄に係る当選乱数カウンタと同一に構成される。

【0523】

主制御基板920が備える大当り図柄乱数カウンタが大当り図柄を選定するためのカウンタとして機能するのに対して、デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタ（副制御基板940におけるRAMの一部の領域）は、当該大当り図柄に対応するデモ用の擬似的な大当り図柄（以下、「デモ用擬似大当り図柄」とも称す）を選定するためのカウンタとして機能する。デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタは、大当り図柄乱数に対応するデモ用の擬似的な大当り図柄乱数（以下、「デモ用擬似大当り図柄乱数」とも称す）を生成する。

10

【0524】

なお、デモ用擬似大当り図柄は、大当り図柄の種類にそれぞれ対応した種類が準備されており、デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタは、いずれかの種類のデモ用擬似大当り図柄を選定可能に構成される。

【0525】

本実施形態のパチンコ機100において、デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタは、デモ用擬似大当り図柄の各種類を、それぞれ、当該各種類に対応する種類であって大当り図柄乱数カウンタにおいて選定可能な大当り図柄の種類の選定確率と同一の選定確率で選定可能に構成される。そのため、デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタは、例えば、主制御基板920が備える大当り図柄乱数カウンタと同一に構成される。

20

【0526】

主制御基板920が備える停止パターン選択カウンタが停止パターンを選定するためのカウンタとして機能するのに対して、デモ用擬似停止パターン選択カウンタ（副制御基板940におけるRAMの一部の領域）は、当該停止パターンに対応するデモ用の擬似的な停止パターン（以下、「デモ用擬似停止パターン」とも称す）を選定（選択）するためのカウンタとして機能する。デモ用擬似停止パターン選択カウンタは、停止パターン乱数に対応するデモ用の擬似的な停止パターン乱数（以下、「デモ用擬似停止パターン乱数」とも称す）を生成する。

30

【0527】

なお、デモ用擬似停止パターンは、停止パターンの種類にそれぞれ対応した種類が準備されており、デモ用擬似停止パターン選択カウンタは、いずれかの種類のデモ用擬似停止パターンを選定可能に構成される。

【0528】

本実施形態のパチンコ機100において、デモ用擬似停止パターン選択カウンタは、デモ用擬似停止パターンの各種類を、それぞれ、当該各種類に対応する種類であって停止パターン選択カウンタにおいて選定可能な停止パターンの種類の選定確率と同一の選定確率で選定可能に構成される。そのため、デモ用擬似停止パターン選択カウンタは、例えば、主制御基板920が備える停止パターン選択カウンタと同一に構成される。

40

【0529】

主制御基板920が備える第1の変動種別カウンタ～第4の変動種別カウンタが特別図柄の始動入賞時に装飾図柄表示装置479にて行われる装飾図柄の変動表示の変動時間や変動パターン等を選定（決定）するためのカウンタとして機能するのに対して、第1のデモ用擬似変動種別カウンタ～第4のデモ用擬似変動種別カウンタ（いずれも副制御基板940におけるRAMの一部の領域）は、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合に装飾図柄表示装置479にてデモ用に行われる擬似的な装飾図柄の変動表示の変動時間や変動パターン等を選定するためのカウンタとして機能する。各種のデモ用

50

擬似変動種別カウンタは、それぞれ、各種の変動パターン乱数に対応する各種のデモ用の擬似的な変動パターン乱数を生成する。

【0530】

本実施形態のパチンコ機100において、各種のデモ用擬似変動種別カウンタは、デモ用に行われる擬似的な装飾図柄の変動表示の変動時間や変動パターン等の各種類を、それぞれ、当該各種類に対応する種類であって、各種の変動種別カウンタにおいて選定可能な変動時間や変動パターン等の種類の選定確率と同一の選定確率で選定可能に構成される。そのため、第1のデモ用擬似変動種別カウンタ～第4のデモ用擬似変動種別カウンタは、それぞれ、例えば、主制御基板920が備える第1の変動種別カウンタ～第4の変動種別カウンタと同一に構成される。

10

【0531】

なお、デモ用擬似当選乱数カウンタ、デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタ、デモ用擬似停止パターン選択カウンタ、および、第1のデモ用擬似変動種別カウンタ～第4のデモ用擬似変動種別カウンタは、いずれも、これら各カウンタに各々対応する主制御基板920の各カウンタ（すなわち、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ、および、第1の変動種別カウンタ～第4の変動種別カウンタ）における各種の当選確率または選定確率と同一になるよう構成されていればよく、これらの各カウンタに各々対応する主制御基板920の各カウンタと必ずしも同一の構成である必要はない。

【0532】

20

副制御基板940が備えるデモ用擬似当選乱数カウンタ、デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタ、デモ用擬似停止パターン選択カウンタ、および、第1のデモ用擬似変動種別カウンタ～第4のデモ用擬似変動種別カウンタは、それぞれ、主制御基板920が備える特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ、および、第1の変動種別カウンタ～第4の変動種別カウンタの更新と同様に更新される。

【0533】

つまり、副制御基板940は、デモ用擬似当選乱数カウンタ、デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタ、およびデモ用擬似停止パターン選択カウンタを、主制御基板920がタイマ割込み処理（主制御割込み処理）において特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、および停止パターン選択カウンタを更新する処理（すなわち、乱数更新処理S1203（図12参照））を実行する間隔と同様の間隔で更新する。

30

【0534】

また、副制御基板940は、第1のデモ用擬似変動種別カウンタ～第4のデモ用擬似変動種別カウンタを、主制御基板920がメイン処理において第1の変動種別カウンタ～第4の変動種別カウンタを更新する処理（すなわち、変動用カウンタ更新処理S1022（図11参照））を実行する間隔と同様の間隔で更新するとともに、主制御基板920がタイマ割込み処理（主制御割込み処理）において第1の変動種別カウンタ～第4の変動種別カウンタを更新する処理（すなわち、変動用カウンタ更新処理S1205（図12参照））を実行する間隔と同様の間隔で更新する。

【0535】

40

具体的には、副制御基板940は、これらの各カウンタ（すなわち、デモ用擬似当選乱数カウンタ、デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタ、デモ用擬似停止パターン選択カウンタ、および、第1のデモ用擬似変動種別カウンタ～第4のデモ用擬似変動種別カウンタ）の各更新タイミングにおいて、各カウンタの値が、各カウンタの規定最大値（例えば、「576」と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更する。一方、各カウンタの値が、各カウンタの規定最大値である場合には、各カウンタの規定最小値（「0」）に変更する。

【0536】

なお、上述したデモ用擬似当選乱数カウンタ、デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタ、デモ用擬似停止パターン選択カウンタ、および、各種のデモ用擬似変動種別カウンタ（第1

50

のデモ用擬似変動種別カウンタ～第４のデモ用擬似変動種別カウンタ）は、必ずしも上記構成とする必要はなく、上記カウンタの少なくとも一部を他の構成としてもよい。

【０５３７】

例えば、上記構成において、デモ用擬似当選乱数カウンタ、デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタ、デモ用擬似停止パターン選択カウンタ、および、各種のデモ用擬似変動種別カウンタは、一定の初期値から更新される構成としたが、初期値カウンタを利用して初期値（循環初期値）を都度設定する構成としてもよいし、プログラムを利用しないで乱数生成用ＩＣにより構成して必要に応じて値を参照する構成としても良い。

【０５３８】

具体的に、例えば、副制御基板９４０が、主制御基板９２０が備える特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタおよび大当り図柄乱数初期値カウンタとそれぞれ同様に機能する二種の乱数初期値カウンタを備える構成とし、これら各乱数初期値カウンタを用いて、デモ用擬似当選乱数カウンタおよびデモ用擬似大当り図柄乱数カウンタの循環初期値の設定を、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタおよび大当り図柄乱数初期値カウンタによって特別図柄に係る当選乱数カウンタおよび大当り図柄乱数カウンタの循環初期値を設定する場合と同様に行う構成としてもよい。

【０５３９】

副制御基板９４０は、非遊技状態中に押圧操作装置２６１等の押圧操作装置が押込操作された場合に、主制御基板９２０が特別図柄の始動入賞時に特別図柄に係る当選乱数、大当り図柄乱数、および停止パターン乱数を取得する場合と同様に、デモ用擬似当選乱数カウンタ、デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタ、およびデモ用擬似停止パターン選択カウンタから、デモ用擬似当選乱数、デモ用擬似大当り図柄乱数、およびデモ用擬似停止パターン乱数を取得し、副制御基板９４０のＲＡＭの所定の領域に格納する。

【０５４０】

副制御基板９４０は、取得したデモ用擬似当選乱数に基づき、主制御基板９２０が特別図柄抽選を行う場合と同様に抽選（擬似的な当否抽選）を行って擬似的な当否判定を行う。

【０５４１】

当該擬似的な当否抽選においてデモ用擬似大当りに当選している場合、副制御基板９４０は、取得したデモ用擬似大当り図柄乱数に基づいて、主制御基板９２０が大当り図柄乱数に基づいて大当り図柄の種類を決定する場合と同様に、デモ用擬似大当りの当選に対応するデモ用の擬似的な停止図柄（デモ用の擬似的な大当り図柄）の種類を決定する。なお、本実施形態のパチンコ機１００におけるデモ用の擬似的な大当り図柄の種類は、大当り図柄乱数に基づいて決定される大当り図柄の種類にそれぞれ対応している。

【０５４２】

一方、副制御基板９４０は、当該擬似的な当否抽選においてデモ用擬似大当りに当選していない場合、デモ用の擬似的な大当り図柄とは別のデモ用の擬似的な停止図柄（デモ用の擬似的なハズレ図柄）を停止図柄として設定する。

【０５４３】

副制御基板９４０は、擬似的な当否抽選の後、当該当否抽選の抽選結果、デモ用擬似停止パターン乱数の値、および各種のデモ用擬似変動種別カウンタの値に基づいて、デモ用に行われる擬似的な装飾図柄の変動表示の変動時間が決定されるとともに、当該変動表示における装飾図柄の変動パターンを選択する。

【０５４４】

なお、副制御基板９４０は、特別図柄に係る単位遊技の保留回数に対応する仮想的な保留回数や、仮想的な遊技状態をランダムに決定する構成とし、擬似的な当否抽選の抽選結果、デモ用擬似停止パターン乱数の値、および各種のデモ用擬似変動種別カウンタの値に加えて、決定した仮想的な保留回数および仮想的な遊技状態を用いて、デモ用に行われる擬似的な装飾図柄の変動表示の変動時間と、当該変動表示における装飾図柄の変動パターンとを決定する構成としてもよい。

10

20

30

40

50

【0545】

副制御基板940は、デモ用に行われる擬似的な装飾図柄の変動表示の変動時間と、当該変動表示における装飾図柄の変動パターンとを決定した後、当該擬似的な装飾図柄の変動表示を装飾図柄表示装置479において開始する。これにより、装飾図柄表示装置479の表示が、客待ち演出から装飾図柄の変動表示に切り替わる。

【0546】

副制御基板940は、デモ用の擬似的な装飾図柄の変動表示を開始した後、当該装飾図柄の変動表示を、当該変動表示に対して決定された変動時間にて、当該変動表示に対して決定された変動パターンに従って継続する。副制御基板940は、当該変動表示に対して決定された変動時間の経過に伴い、デモ用擬似大当り図柄乱数に基づいて決定された停止図柄に対応する装飾図柄の図柄を確定表示する。

10

【0547】

なお、決定された変動パターンが装飾図柄による特定のリーチ表示（例えば、スーパーリーチなど）である場合、副制御基板940は、示唆演出の演出パターンを選択する。これにより、装飾図柄の変動表示中、選択された演出パターンの示唆演出がリーチ表示後に表示される。

【0548】

したがって、本実施形態のパチンコ機100において、副制御基板940は、特別図柄の始動入賞に基づいて装飾図柄表示装置479にて行われる変動表示の内容を決定するために用いられる各種のカウンタと同様に機能する擬似的なデモ用のカウンタ（デモ用擬似当選乱数カウンタ、デモ用擬似大当り図柄乱数カウンタ、デモ用擬似停止パターン選択カウンタ、および各種のデモ用擬似変動種別カウンタ）を備えており、非遊技状態中に押圧操作装置261等の押圧操作装置が押込操作された場合には、これらの擬似的なデモ用のカウンタを用いて、特別図柄の始動入賞時と同一の選定条件（すなわち、各カウンタによる当選確率または選定確率が同一、かつ、各カウンタからの乱数の取得方法が同一）で変動パターンおよび示唆演出における演出パターンを選定する。

20

【0549】

これにより、本実施形態のパチンコ機100においては、遊技者は、非遊技状態中に押圧操作装置261等の押圧操作装置を押込操作することによって、特別図柄の始動入賞が生じた場合と同一の選定条件で選定された態様による変動表示（変動演出）を装飾図柄表示装置479に表示させ、当該変動表示を視認することができる。

30

【0550】

なお、非遊技状態中に押圧操作装置261等の押圧操作装置に対して所定の押込操作がされたことで装飾図柄表示装置479の表示が客待ち演出から変動表示に切り替わった場合、当該変動表示の終了後に所定時間（例えば、5秒）が経過しても当該押圧操作装置も発射ハンドル252も操作されなかった場合には、装飾図柄表示装置479の表示が客待ち演出に切り替わる。

【0551】

次に、以上説明したパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

【0552】

本実施形態のパチンコ機100においては、非遊技状態中に装飾図柄表示装置479に表示される所謂「客待ち演出」が、変動表示中に装飾図柄表示装置479に表示される各種の演出用に予め準備されている動画データを流用した動画または画像によって構成される。

40

【0553】

これにより、非遊技状態中に装飾図柄表示装置479に表示される客待ち演出において、当該客待ち演出に含まれる動画または画像から、変動表示中に装飾図柄表示装置479に表示される演出における当該動画または画像に対応する演出部分の内容を、当該客待ち演出を視認する遊技者に認識または推測させることができる。例えば、演出から切り取られた動画に基づいて当該動画に対応する演出部分の内容を遊技者に認識させることができ

50

、演出を構成するフレーム画像から切り出された画像に基づいて当該動画に対応する演出部分の内容を遊技者に推測させることができる。よって、装飾図柄表示装置４７９に表示される演出に対する遊技者の興味を向上させることができるので、それによって、パチンコ機１００への注目度を向上させることができる。

【０５５４】

また、変動表示中に装飾図柄表示装置４７９に表示される各種の演出用に予め準備されている動画データを客待ち演出用に流用する構成であるので、客待ち演出のために専用の動画データを準備する必要がなく、その分の記憶量を抑制できる。また、客待ち演出のために専用の動画データを準備する必要がないので、その分の開発コストを抑制できる。

【０５５５】

また、客待ち演出のために専用の動画データを準備した場合、記憶部の記憶容量の制限によって客待ち演出の解像度を低くする必要が生じる可能性もあるが、変動表示中に表示される演出用の動画データを流用する構成であるので、当該演出と同様の高い解像度で客待ち演出を表示させることができる。

【０５５６】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、非遊技状態中に押圧操作装置２６１等の押圧操作装置に対する予め定めた所定の押込操作が行われた場合に、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の始動入賞が生じた場合と同一の選定条件で選定された態様による変動表示（変動演出）が装飾図柄表示装置４７９に表示されるので、特別図柄の始動入賞に基づいて現出する変動表示を、非遊技状態中に、当該始動入賞時の現出確率を同じ現出確率で現出させることができる。

【０５５７】

これにより、遊技者は、非遊技状態中に、実際の遊技において（すなわち、遊技中に）、例えば、どのような変動表示がどのような頻度（確率）で現出するかや、特別遊技状態への遷移に対する期待度の高さに応じた変動表示がどのような内容であるかなどを擬似的に体験することができる。よって、装飾図柄表示装置４７９に表示される変動表示によってもたらされる遊技性に対する遊技者の興味を向上させることができるので、それによって、パチンコ機１００への注目度が向上し得る。

【０５５８】

なお、非遊技状態中に押圧操作装置２６１等の押圧操作装置がされてから当該変動表示（変動演出）が終了するまでの期間において、副制御基板９４０が、特別図柄の始動入賞が生じてから当該始動入賞に基づく変動表示が終了する期間中に実行される機能の一部を停止する（実行しない）構成としてもよい。

【０５５９】

例えば、非遊技状態中に押圧操作装置が操作された場合に、副制御基板９４０は、特別図柄の始動入賞が生じてから当該始動入賞に基づく変動表示が終了する期間中に実行される機能のうち、装飾図柄の変動表示や、装飾図柄による停止図柄（例えば、大当たり図柄）の確定表示や、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示中に動作する所定の電動役物の動作などのうち、少なくとも１の機能を停止する構成としてもよく、これにより、少なくとも一部の演出を非実行とするようにしてもよい。

【０５６０】

また、変動表示中における入力操作装置２６０（図１または図２３参照）に対する入力操作が可能に構成され、その入力操作の有無によって変動表示の実行に伴う演出が変化するボタン演出が実行される場合に、その入力操作に伴うボタン演出を非実行とするようにしてもよい。例えば、変動表示中において「ボタンを押してね」などの入力操作を促す表示がされた場合に、入力操作装置２６０に対する入力操作を無効にすることで、特別図柄の始動入賞が生じてから当該始動入賞に基づく変動表示が終了する期間中に実行される機能の一部を停止する構成としてもよい。

【０５６１】

なお、装飾図柄による停止図柄の確定表示を停止する（すなわち、停止図柄の確定表示

10

20

30

40

50

を非実行とする) 場合に、副制御基板 940 は、大当りが発生したことを示唆する大当り図柄の代わりとなる表示 (例えば、大当りの発生を想起可能な「アタリ?」や「ラッキー」等の文字列や、大当りの発生を想起可能な絵柄や画像 (例えば、ガッツポーズをしたキャラクター) 等による表示) を装飾図柄表示装置 479 に表示する構成としてもよく、ハズレとなったことを示唆するハズレ図柄の代わりとなる表示 (例えば、ハズレの発生を想起可能な「残念」等の文字列や、ハズレの発生を想起可能な絵柄や画像 (例えば、うなだれたキャラクター) 等による表示) を装飾図柄表示装置 479 に表示する構成としてもよい。

【0562】

このように、一部の演出を非実行とすることによって、非遊技状態中に押圧操作装置がされてから当該変動表示が終了するまでの期間と、特別図柄の始動入賞が生じてから当該始動入賞に基づく変動表示が終了する期間とでは、後者の期間において実行される機能の一部が前者の期間において実行されない点において見た目の相違が生じる。これにより、非遊技状態中に押圧操作装置 261 等の押圧操作装置が操作されたことで表示される変動表示 (変動演出) が、特別図柄の始動入賞が生じたことに基づき表示される変動表示とは異なり、当該変動表示の終了後に特別遊技状態が発生する可能性のない擬似的な変動表示であることを、当該相違に基づいて好適に遊技者に認識させることができる。

【0563】

すなわち、遊技者が非遊技状態中に押圧操作装置を操作した場合に、当該遊技者や遊技場の店員などが、例えば、当該操作に基づいて装飾図柄表示装置 479 に表示された変動表示 (変動演出) に対して当該変動表示後に特別遊技状態が発生する等、擬似的な変動表示後においてはあり得ない事象を誤認することを抑制できる。これにより、遊技者や遊技場の店員が、非遊技状態中に押圧操作装置を操作したことで装飾図柄表示装置 479 に表示された変動表示後に対する認識を誤り、それによって、発生するはずのない特別遊技状態の発生に対する期待等、遊技者や遊技場の店員にとって好ましくない状況の発生を好適に抑制できる。

【0564】

また、特別図柄の始動入賞が生じた場合に装飾図柄表示装置 479 に表示可能な変動表示 (変動演出) として、所定の操作可能期間中に押込操作装置 (例えば、押圧操作装置 1261 (図 23 参照)) に対する押込操作を行うことによって所定の示唆演出を現出可能な変動表示 (以下、当該変動表示を「操作入力可能に構成された変動表示」とも称す) が設けられている構成において、当該変動表示 (操作入力可能に構成された変動表示) が押圧操作装置 1261 の押込操作によって非遊技状態中表示された場合に、当該変動表示における操作可能期間中に、副制御基板 940 の制御によって、押圧操作装置 1261 が遊技者によって押込操作されたかのように (すなわち、押込操作された場合と同じ変動表示の見た目となるように)、自動的に (すなわち、遊技者の操作なしに) 上下動する構成としてもよい。

【0565】

具体的に、操作入力可能に構成された変動表示が非遊技状態中 (待機中) に表示された場合、当該変動表示における操作可能期間中に、副制御基板 940 によるモータ 863 (図 20 参照) の制御によって作動機構 860 を動作させ、それによって、押圧操作装置 1261 が、自動的に、中立位置から、当該押圧操作装置 1261 の押込方向 (操作方向) である下方向へと移動し、その後、上方向に移動して中立位置に戻るように構成してもよい。これにより、非遊技状態中における押圧操作装置 1261 の押込操作によって操作入力可能に構成された変動表示が表示された場合に、当該変動表示における操作可能期間中に遊技者が押込操作装置を操作したかのような状況を、遊技者が実際に押込操作装置を操作することなく擬似的に再現することができる。

【0566】

かかる構成において、副制御基板 940 は、押圧操作装置 1261 を自動的に上下動させた後に、当該押圧操作装置 1261 に対する押込み操作によって現出可能な所定の示唆演出を表示させる構成としてもよい。これにより、非遊技状態中における押圧操作装置 1

10

20

30

40

50

261の押込操作によって操作入力可能に構成された変動表示が表示された場合に、遊技者は、当該変動表示における操作可能期間中に押込操作装置を操作するとどのような示唆演出が現出するかを、自身が実際に押込操作装置を操作することなく擬似的に体験することができる。

【0567】

よって、特別図柄の始動入賞が生じた場合に装飾図柄表示装置479に表示可能な変動表示として、操作入力可能に構成された変動表示が設けられている構成において、遊技者が非遊技状態中に当該変動表示（操作入力可能に構成された変動表示）を擬似的に体験することができるので、押込操作装置の操作といった遊技者の参加によって所定の示唆演出が現出可能となる当該変動表示によってもたらされる遊技性に対する遊技者の興味を向上させることができるので、それによって、パチンコ機100への注目度が向上させることができる。

10

【0568】

また、押圧操作装置1261に対する押込み操作によって現出可能な所定の示唆演出は、実際に、特別図柄の始動入賞が生じた場合に限定して、押圧操作装置1261の押込操作に基づいて実行することができる。このため、擬似的な体験では得られない押込操作に対応して示唆演出が現出する遊技性を、遊技球の発射に基づいて実行される実際の遊技に付加することができ、非遊技状態中の変動表示を視認した遊技者に対して遊技の開始を促すことができる。

【0569】

20

なお、非遊技状態中に遊技者が押圧操作装置1261等の押圧操作装置に対する押込操作をしたことに基づく変動表示の表示中に、遊技者が当該押圧操作装置に対する押込操作をした場合に、副制御基板940が、当該非遊技状態を終了させる構成としてもよい。かかる場合、副制御基板940は、非遊技状態の終了後、例えば、装飾図柄表示装置479の表示内容を当該非遊技状態が開始する前に表示されていた内容（例えば、装飾図柄1621による確定表示）を再表示させる。

【0570】

非遊技状態の終了によって当該非遊技状態中に表示される変動表示も終了することになるので、遊技者は、非遊技状態中に自身が押圧操作装置を押込操作したことによって表示させた変動表示を、当該変動表示中に押圧操作装置を押込操作することで容易に終了させることができる。

30

【0571】

これにより、例えば、遊技者は、非遊技状態中の押圧操作装置に対する押込操作に基づく変動表示の表示中、当該変動表示の中で自身が見たかった部分を見た時点で押圧操作装置を操作することで表示中の変動表示を強制終了させることができるので、自身に必要な部分の表示が終わるまで待つ必要なく、早々に遊技を開始可能とすることができる。

【0572】

<第9実施形態>

次に、図25を参照して、第9実施形態について説明する。第9実施形態のパチンコ機100においては、上述した第8実施形態のパチンコ機100と同様の構成、より詳細には、非遊技状態中（待機中）に押圧操作装置261（図1参照）や押圧操作装置1261（図23参照）等の押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合に、遊技中において特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の始動入賞が生じた場合と同一の選定条件で選定された態様による変動表示が装飾図柄表示装置479に表示される構成において、非遊技状態中における装飾図柄表示装置479の表示態様の一例を示す。

40

【0573】

以下の説明において、上述した第1実施形態から第8実施形態までの各実施形態のパチンコ機100における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第9実施形態として以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第8実施形態のいずれかのパチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形

50

態から第8実施形態のいずれかのパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0574】

図25(A)は、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の始動入賞が生じた場合に装飾図柄表示装置479に表示される変動表示における画面遷移の一例を示す画面遷移図であり、図25(B)は、非遊技状態中に押圧操作装置261(図1参照)等の押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合に装飾図柄表示装置479に表示される変動表示における画面遷移の一例を示す画面遷移図である。

【0575】

図25(A)に示すように、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の始動入賞が生じた場合、当該始動入賞に基づいて発生した特別図柄に係る単位遊技の権利に対応する当該権利の保留を示す保留表示1622が、当該始動入賞に基づく特別図柄に係る単位遊技の開始前(すなわち、当該始動入賞に基づく特別図柄の変動表示の開始前)に装飾図柄表示装置479に表示される。保留表示1622は、例えば、図25(A)に示すように、装飾図柄表示装置479における下方側、具体的に、特別図柄の始動入賞に基づく特別図柄の変動表示の開始前において停止表示されている装飾図柄1621に対する下側に表示される。なお、保留表示1622の表示制御は、副制御基板940によって実行される。

【0576】

本実施形態のパチンコ機100においては、始動条件が成立してから変動表示(単位遊技)の開始までの間において、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)に係る単位遊技の終了後に特別遊技状態へ遷移する可能性の度合い(期待度)を遊技者に示唆する機能を有しており、その機能の一例として、保留表示1622を利用した場合を例示して説明する。

【0577】

保留表示1622は、その形状によって、当該形状に対して設定された特別遊技状態への遷移に対する期待度を示す。例えば、保留表示1622の形状が図25(A)に示すような星形状である場合、当該保留表示に対応する特別図柄の始動入賞に基づいて行われた特別図柄抽選において大当たり当選に対する期待度(当該始動入賞に基づく特別遊技状態への遷移に対する期待度)が、当該星形状に対して設定された所定の値(例えば、略70%)であることを示す。

【0578】

本実施形態のパチンコ機100においては、形状が異なる複数種類の保留表示1622が表示可能に準備され、保留表示1622の形状の相違によって異なる前記期待度(特別遊技状態への遷移に対する期待度)を示すよう構成される。

【0579】

例えば、保留表示1622が星形状である場合には、表示可能な保留表示1622の全形状の中で最も高い期待度(例えば、略70%)を示し、保留表示1622が正三角形形状である場合には、保留表示1622が星形状である場合より低い期待度(例えば、略50%)を示し、保留表示1622が逆三角形形状である場合には、保留表示1622が正三角形形状である場合より低い期待度(例えば、略30%)を示し、保留表示1622が円形状(丸形状)である場合には、保留表示1622が逆三角形形状である場合より低い期待度(例えば、略10%)を示す構成としてもよい。遊技者は、特別遊技状態への遷移に対する期待度の高さを、保留表示1622の形状の違いに基づいて相対的に認識することができる。

【0580】

なお、保留表示1622による特別遊技状態への遷移に対する期待度の示唆は、必ずしも保留表示1622の形状によって行う必要はなく、保留表示1622の形状に代えて、または、保留表示1622の形状に加えて、保留表示1622の色や保留表示1622の表示態様(例えば、点滅など)等の形状以外の要素を用いる構成であってもよい。

【0581】

保留表示 1 6 2 2 の各形状に対して設定される特別遊技状態への遷移に対する期待度は、当該保留表示に対応する特別図柄の始動入賞に基づいて行われた特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選、第 2 特別図柄抽選）における当選確率と、当該特別図柄抽選において当選した場合に参照される選択テーブルにおける選択確率と、当該特別図柄抽選において当選しなかった場合に参照される選択テーブルにおける選択確率によって決定される。

【0582】

なお、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示す形状の保留表示 1 6 2 2 と、当該期待度を示さない（当該期待度とは無関係の）形状の保留表示 1 6 2 2 とを含む構成としてもよい。かかる場合、副制御基板 9 4 0 は、所定の抽選によって、保留表示 1 6 2 2 によって前記期待度を示唆するか否かを選定し、前記期待度を示唆しないことが選定された場合には、当該期待度を示さない形状（例えば、星形状や正三角形など）の保留表示 1 6 2 2 を表示し、当該期待度を示唆することが選定された場合に、特別遊技状態への遷移に対する期待度に応じた形状（例えば、円形状）の保留表示 1 6 2 2 を表示する構成としてもよい。

【0583】

また、保留表示 1 6 2 2 の種類として、期待度の低い形状の保留表示 1 6 2 2 から、期待度の高い形状の保留表示に形が変化する機能を有するようにしてもよい。

【0584】

図 2 5（A）においては、特別図柄に係る単位遊技の保留回数がゼロである場合に特別図柄の始動入賞が発生し、それによって、当該始動入賞の発生に基づいて 1 の保留表示 1 6 2 2 が表示された場合が例示されている。保留表示 1 6 2 2 は、特別図柄に係る単位遊技の権利毎に 1 つずつ表示される。

【0585】

なお、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が 1 以上である場合に特別図柄の始動入賞が新たに発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応する保留表示 1 6 2 2 の形状を前記期待度に応じた形状で表示する構成としてもよく、例えば、当該新たな始動入賞に対応する保留表示 1 6 2 2 の形状を一時的（例えば、30 秒などの所定の期間や、次に特別図柄の始動入賞が発生するまでの期間や、保留中の特別図柄に係る単位遊技の権利が 1 つ消化されるまでの期間など）に前記期待度に応じた形状で表示する構成であってもよい。

【0586】

特別図柄の始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始されると、装飾図柄表示装置 4 7 9 においては、当該始動入賞に対応する保留表示 1 6 2 2 が消失して視認不可能になるとともに、装飾図柄 1 6 2 1 の変動表示が開始される。本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、図 2 5（A）に示すように、装飾図柄 1 6 2 1 の変動表示（特別図柄の変動表示）中、示唆表示 1 6 2 3 が、所定の確率（例えば、30 % や 60 % などの 1 0 0 より小さい確率であってもよく、100 % であってもよい）で、装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示される。

【0587】

示唆表示 1 6 2 3 は、保留表示 1 6 2 2 と同様、特別図柄に係る単位遊技の終了後に特別遊技状態に遷移する期待度（特別遊技状態への遷移に対する期待度）を示す表示として機能する。つまり、示唆表示 1 6 2 3 は、実行中の装飾図柄 1 6 2 1 の変動表示の終了後に特別遊技状態へ遷移する可能性の度合いを示唆する表示として機能する。なお、示唆表示 1 6 2 3 の表示制御は、副制御基板 9 4 0 によって実行される。

【0588】

図 2 5（A）に示す例において、示唆表示 1 6 2 3 は、「激熱！」等のコメントを含む吹き出し形状に構成される。かかる吹き出し形状の示唆表示 1 6 2 3 は、当該吹き出し内のコメントの内容（例えば、「激熱！」や「チャンス！」など）によって、実行中の変動表示後に特別遊技状態に遷移する期待度（信頼度）を示す。例えば、示唆表示 1 6 2 3 を構成する吹き出しに含まれるコメントの内容が図 2 5（A）に示すような「激熱！」である場合、実行中の変動表示後に特別遊技状態に遷移する期待度が、当該コメントの内容に

対して設定された所定の値（例えば、略８０％）であることを示す。

【０５８９】

本実施形態のパチンコ機１００においては、コメント内容が異なる複数種類の示唆表示１６２３が表示可能に準備され、示唆表示１６２３におけるコメントの内容の相違によって異なる前記期待度（特別遊技状態への遷移に対する期待度）を示すよう構成される。遊技者は、特別遊技状態への遷移に対する期待度の高さを、示唆表示１６２３におけるコメントの内容の違いに基づいて相対的に認識することができる。

【０５９０】

示唆表示１６２３におけるコメントの内容に対して設定される特別遊技状態への遷移に対する期待度は、当該示唆表示に対応する特別図柄の始動入賞に基づいて行われた特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）における当選確率と、当該特別図柄抽選において当選した場合に参照される選択テーブルにおける選択確率と、当該特別図柄抽選において当選しなかった場合に参照される選択テーブルにおける選択確率によって決定される。

10

【０５９１】

なお、装飾図柄表示装置４７９に表示された示唆表示１６２３が示す特別遊技状態に遷移する期待度の高さ（期待度の大きさ）は、当該示唆表示１６２３の前に装飾図柄表示装置４７９に表示された保留表示１６２２（すなわち、当該示唆表示１６２３と同一の特別図柄の始動入賞に基づく保留表示１６２２）が示す特別遊技状態に遷移する期待度の高さと同じであってもよく、異なってもよい。

20

【０５９２】

また、示唆表示１６２３が示す前記期待度（特別遊技状態に遷移する期待度）の大きさが、当該示唆表示１６２３に対応する保留表示１６２２が示す前記期待度の高さとは異なる場合には、前者が後者より大きい値であってもよいし、前者が後者より小さい値であってもよい。

【０５９３】

なお、装飾図柄１６２１の変動表示中（特別図柄の変動表示中）に装飾図柄表示装置４７９に表示される示唆表示１６２３は、必ずしも、図２５（Ａ）に示すような吹き出し形状である必要はなく、その種類に応じて異なる特別遊技状態に遷移する期待度を示すキャラクタ等であってもよく、当該キャラクタと上述した吹き出しとの組み合わせ等であってもよく、また、静止画像による表示であってもよく、キャラクタの動作や吹き出しの文字が徐々に表示されるような動画であってもよい。

30

【０５９４】

装飾図柄１６２１の変動表示においてリーチ表示が生じた場合には、上述した第５実施形態のパチンコ機１００と同様、当該リーチ表示の表示後、所定の確率（例えば、３０％や６０％などの１００より小さい確率であってもよく、１００％であってもよい）で、所定のキャラクタが現出する示唆演出が実行される。当該示唆演出の表示制御は、副制御基板９４０によって実行される。なお、所定のキャラクタが現出する示唆演出は、所謂スーパーリーチなどの特定のリーチ表示に限って実行される（表示される）演出であってもよく、又はリーチ表示の前に表示されてもよく、始動入賞の後であっても単位遊技が開始される前に表示されるものであってもよい。

40

【０５９５】

リーチ表示後の示唆演出は、第５実施形態の第１示唆演出と同様、特別遊技状態への遷移に対する期待度（信頼度）に応じた複数種類の演出パターンが準備されている。各演出パターンに対して設定される特別遊技状態への遷移に対する期待度は、当該リーチ表示に対応する特別図柄の始動入賞に基づいて行われた特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）における当選確率と、当該特別図柄抽選において当選した場合に参照される選択テーブルにおける選択確率と、特別図柄抽選において当選しなかった場合に参照される選択テーブルにおける選択確率によって決定される。

【０５９６】

50

本実施形態のパチンコ機１００においては、リーチ表示後の示唆演出における各演出パターンが、その演出パターンに対して設定された特別遊技状態への遷移に対する期待度に応じて相違するよう構成され、演出パターンとしては、キャラクタの種類や、服装、持ち物、動作等の態様が異なる複数種類のキャラクタが例示される。

【０５９７】

例えば、リーチ表示後の示唆演出において、右手に刀を持ったキャラクタＣＡ１１が現出した場合、その後に特別遊技状態に遷移する期待度が、当該キャラクタＣＡ１１に対して設定された所定の値（例えば、略９０％）であることを示す。遊技者は、特別遊技状態への遷移に対する期待度の高さを、当該示唆演出において現出したキャラクタの種類に基づいて相対的に認識することができる。

10

【０５９８】

装飾図柄１６２１の変動表示においてリーチ表示後に示唆演出が実行された場合、当該示唆演出の終了後に、当該リーチ表示に対応する特別図柄の始動入賞に基づいて行われた特別図柄抽選の抽選結果に対応する装飾図柄１６２１の確定表示が装飾図柄表示装置４７９に表示される。例えば、リーチ表示に対応する特別図柄の始動入賞に基づいて行われた特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選である場合、装飾図柄１６２１は、図２５（Ａ）に示すような「７７７」などで確定表示される。

【０５９９】

遊技中に特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の始動入賞が生じた場合、各種変動種別カウンタの値などに基づいて選定された変動パターンに対応する装飾図柄１６２１の変動表示は、当該選定された変動パターンに対応する変動表示時間（変動時間）にて、その最初から最後（確定表示）まで表示される。つまり、遊技中に特別図柄の始動入賞が生じた場合、装飾図柄１６２１の変動表示の開始から終了までの期間（時間）は、当該変動表示の変動パターン（すなわち、選定された変動パターン）に対応する変動時間とされる。

20

【０６００】

本実施形態のパチンコ機１００においては、非遊技状態中（待機中）に押圧操作装置２６１（図１参照）等の押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合、第８実施形態のパチンコ機１００と同様、遊技中において特別図柄の始動入賞が生じた場合と同一の選定条件で選定された変動表示がデモ用の擬似的な変動表示として装飾図柄表示装置４７９に表示される構成とされる。

30

【０６０１】

なお、非遊技状態中に押圧操作装置２６１等の押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合における変動表示の選定条件と、遊技中において特別図柄の始動入賞が生じた場合における変動表示の選定条件とが必ずしも同一または略同一である必要はなく、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合と遊技中において特別図柄の始動入賞が生じた場合とで変動表示の選定条件が異なる構成であってもよい。

【０６０２】

本実施形態のパチンコ機１００においては、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合、遊技中に特別図柄の始動入賞が生じた場合と同一の選定条件で選定された変動パターンに対応する装飾図柄１６２１の変動表示（デモ用の擬似的な変動表示）は、その開始（最初）から終了（当該変動表示の最後である確定表示）までの期間（時間）が、当該変動表示の変動パターンに対応する変動表示時間（すなわち、当該変動パターンに対応する変動時間）より短い期間（時間）とされている。

40

【０６０３】

例えば、図２５（Ｂ）に示すように、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合には、保留表示１６２２の表示後、装飾図柄１６２１によるデモ用の擬似的な変動表示を開始し、当該変動表示の開始からリーチ表示後の示唆演出が現出するまでの期間において、当該変動表示を、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示において対応する期間（すなわち、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示の開始からリーチ表示後の示唆演

50

出が現出するまでの期間)に比べて高速表示させる(すなわち、動画の再生速度を速くする)ことで、デモ用の擬似的な変動表示における開始から終了までの時間を当該変動表示の変動パターンに対応する変動時間より短い時間にする事ができる。

【0604】

なお、非遊技状態中の押圧操作装置に対する押込操作に基づく変動表示(すなわち、デモ用の擬似的な変動表示)の開始からリーチ表示後の示唆演出が現出するまでの時間を、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示において対応する期間に比べて短い時間にする具体例としては、例えば、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合、当該押込操作に基づく変動表示(すなわち、デモ用の擬似的な変動表示)の開始からリーチ表示後の示唆演出が現出するまでの期間中に表示される内容を、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示の開始からリーチ表示後の示唆演出が現出するまでの期間中の変動表示に比べて高速で表示させる(すなわち、特別図柄の始動入賞が生じた場合に比べて動画の再生速度を速くする)構成であってもよい。

10

【0605】

あるいは、例えば、非遊技状態中に押圧操作装置261等の押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合、当該押込操作に基づく変動表示のうち、当該変動表示の開始からリーチ表示後の示唆演出が現出するまでの間に表示されるべき内容の表示を省略する(すなわち、当該変動表示の開始後にリーチ表示後の示唆演出が表示される)構成であってもよい。

【0606】

20

また、本実施形態のパチンコ機100においては、デモ用の擬似的な変動表示(すなわち、非遊技状態中の押圧操作装置に対する押込操作に基づく変動表示)においてリーチ表示後の示唆演出を表示する場合に、その表示内容に応じて特別遊技状態への遷移に対する期待度が相違する2以上の示唆演出(すなわち、始動入賞に基づいた変動表示として、2回の始動入賞によって別々に実行される変動表示によって表示され得る2以上の示唆演出)が同時に装飾図柄表示装置479に表示されるよう構成される。なお、当該表示の制御は、副制御基板940によって実行される。

【0607】

例えば、示唆演出中に現出可能なキャラクタとして、特別遊技状態への遷移に対する期待度が異なる複数種類のキャラクタが準備されている場合に、これら複数種類のキャラクタのうち少なくとも一部のキャラクタがそれぞれ現出する2以上の示唆演出が同時に装飾図柄表示装置479に表示されるよう構成される。

30

【0608】

具体的に、例えば、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作がされたことで所定の変動パターンが選定された場合に、当該選定された変動パターンに対応する変動表示においてリーチ表示後の示唆演出において現出可能なキャラクタとして、特別遊技状態への遷移に対する期待度が各々異なる4種類のキャラクタCA11~CA14が準備されている場合、図25(B)に示すように、これら4種類のキャラクタCA11~CA14を各々含む示唆演出が、それぞれ、装飾図柄表示装置479の表示領域を上下左右に略4分割した各表示領域479D~479Gに表示される。

40

【0609】

これにより、現出するキャラクタの種類に応じて特別遊技状態への遷移に対する期待度が相違する2以上の示唆演出は、それぞれ、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示のように当該変動表示を構成する画像(フレーム画像)が装飾図柄表示装置479の表示領域一面に表示される場合に比べて小さく縮小されたサイズで、各表示領域479D~479Gに同時に表示される。

【0610】

なお、選定された変動パターンに対応する変動表示において現出可能な、特別遊技状態への遷移に対する期待度が相違する示唆演出(リーチ後の示唆演出)としては、必ずしも、上述した4種類のキャラクタに対応する4種類である必要はなく、3種類以下、または

50

、5種類以上であってもよい。

【0611】

また、選定された変動パターンに対応する変動表示において現出可能な、特別遊技状態への遷移に対する期待度が相違する示唆演出（リーチ後の示唆演出）の数が、装飾図柄表示装置479においてリーチ後の各示唆演出を表示するために分割された表示領域の数（例えば、図25（B）に示す例では4つ）より多い場合には、当該現出可能な示唆演出のうち、当該分割された表示領域に表示可能な数だけ選定して表示する構成としてもよい。

【0612】

また、装飾図柄表示装置479においてリーチ後の各示唆演出を表示するために分割する表示領域の数は、必ずしも、上述した4つである必要はなく、3つ以下、または、5つ以上であってもよい。また、装飾図柄表示装置479においてリーチ後の各示唆演出を表示するために分割する表示領域の数が、選定された変動パターンに応じて（すなわち、選定された変動パターンに対応する変動表示において現出可能なリーチ後の示唆演出の数に応じて）可変である構成であってもよい。

【0613】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合には、デモ用の擬似的な変動表示の開始前に、図25（B）に示すように、当該擬似的な変動表示に対応する擬似的な保留表示として、保留表示1622が表示される。より詳細には、特別遊技状態への遷移に対する期待度の高さ（期待度の大きさ）に応じて異なる複数の形状の保留表示1622の少なくとも一部であって2以上の形状の保留表示1622（2種類以上の保留表示1622）が同時に装飾図柄表示装置479に表示されるよう構成される。なお、当該表示の制御は、副制御基板940によって実行される。

【0614】

例えば、特別遊技状態への遷移に対する期待度の高さに応じた保留表示1622の形状として、4種類の形状（例えば、星形状、正三角形形状、逆三角形形状、および円形状）が準備されている場合、図25（B）に示すように、これら4種類の保留表示1622が、デモ用の擬似的な変動表示の開始前に、それぞれ、装飾図柄表示装置479の表示領域を分割した各表示領域479D～479Gに同時に表示される。

【0615】

これにより、その形状に応じて特別遊技状態への遷移に対する期待度が相違する2種類以上の保留表示1622を含む表示画像が、それぞれ、別図柄の始動入賞に基づく変動表示のように当該変動表示を構成する画像（フレーム画像）が装飾図柄表示装置479の表示領域一面に表示される場合などに比べて小さく縮小されたサイズで、各表示領域479D～479Gに同時に表示される。

【0616】

なお、異なる形状の保留表示1622の数が、装飾図柄表示装置479において各形状の保留表示1622を表示するために分割された表示領域の数（例えば、図25（B）に示す例では4つ）より多い場合には、異なる形状の保留表示1622のうち、当該分割された表示領域に表示可能な数だけ選定して表示する構成としてもよい。

【0617】

また、装飾図柄表示装置479において異なる形状の保留表示1622を表示するために分割する表示領域の数は、必ずしも、上述した4つである必要はなく、3つ以下、または、5つ以上であってもよい。また、装飾図柄表示装置479において異なる形状の保留表示1622を表示するために分割する表示領域の数と、示唆演出において現出可能な各キャラクタを表示するために分割する表示領域の数とが、必ずしも同じである必要はなく、前者の数と後者の数とが異なる構成であってもよい。

【0618】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合には、図25（B）に示すように、当該押込操作に基づく変動

10

20

30

40

50

表示（デモ用の擬似的な変動表示）の終了後に表示される装飾図柄１６２１によるデモ用の擬似的な確定表示（より詳細には、デモ用擬似大当り図柄乱数に基づいて決定された停止図柄に対応する図柄の組合せからなる装飾図柄１６２１の確定表示）が、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示の終了後に表示される装飾図柄１６２１による確定表示（図２５Ａ）参照）より小さなサイズで装飾図柄表示装置４７９に表示される。当該確定表示のサイズの表示制御は、副制御基板９４０によって実行される。

【０６１９】

また、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合には、図２５（Ｂ）に示すように、装飾図柄１６２１によるデモ用の擬似的な確定表示に加え、非遊技状態中であることを想起可能な情報を含む表示１６２４が表示される。表示１６２４の表示制御は、副制御基板９４０によって実行される。

10

【０６２０】

表示１６２４を視認した遊技者は、当該表示１６２４の内容（すなわち、非遊技状態中であることを想起可能な情報）に基づいて、装飾図柄表示装置４７９に表示される装飾図柄１６２１による確定表示が、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示の終了後に表示される確定表示でなく、デモ用の擬似的な確定表示であることを認識できる。

【０６２１】

なお、図２５（Ｂ）に示す例においては、表示１６２４が、非遊技状態中であることを想起可能な情報として、「デモ中」との文字列を含む構成としたが、非遊技状態中であることを想起可能な文字列であれば、「デモ中」とは異なる文字列であってもよい。また、表示１６２４に含まれる非遊技状態中であることを想起可能な情報としては、必ずしも、上述した「デモ中」等の文字列である必要はなく、非遊技状態中であることを想起可能な絵柄や図柄（例えば、バツ印などの絵柄など）であってもよい。

20

【０６２２】

また、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合には、当該押込操作に基づく変動表示（デモ用の擬似的な変動表示）の終了後に、装飾図柄１６２１によるデモ用の擬似的な確定表示に代えて、図２５（Ｂ）に示すような、装飾図柄１６２１を含まない、代替表示１６２５によるデモ用の擬似的な確定表示を行う構成としてもよい。なお、代替表示１６２５の表示制御は、副制御基板９４０によって実行される。

【０６２３】

代替表示１６２５は、大当りが発生したことを示唆する大当り図柄の代わりとなる表示、および、ハズレとなったことを示唆するハズレ図柄の代わりとなる表示を含んで構成される。

30

【０６２４】

大当りが発生したことを示唆する大当り図柄の代わりとなる代替表示１６２５としては、例えば、大当りの発生を想起可能な「アタリ？」や「ラッキー」等の文字列や、大当りの発生を想起可能な絵柄や画像（例えば、図２５（Ｂ）に示すようなガッツポーズをしたキャラクタ等）などが例示される。

【０６２５】

一方、ハズレとなったことを示唆するハズレ図柄の代わりとなる代替表示１６２５としては、例えば、ハズレの発生を想起可能な「残念」等の文字列や、ハズレの発生を想起可能な絵柄や画像（例えば、うなだれたキャラクタ等）などが例示される。

40

【０６２６】

次に、以上説明したパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０６２７】

本実施形態のパチンコ機１００においては、非遊技状態中に押圧操作装置２６１等の押圧操作装置に対する押込操作を行うことによって、特別遊技状態への遷移に対する期待度をその形状によって示唆可能な保留表示１６２２、および、リーチ表示後の示唆演出を含む変動表示をデモ用の擬似的な変動表示として表示させることができるので、特別図柄の始動入賞が生じなくても（特別図柄の始動入賞を生じさせなくても）、遊技者は、リーチ

50

後の示唆演出や保留表示 1 6 2 2 のような、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能な表示がどのような表示であるかを視認することができる。

【0 6 2 8】

よって、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示としてリーチ後の示唆演出のような前記期待度を示唆可能な表示を含む変動表示を表示可能であったり、特別図柄の始動入賞が生じた場合に当該始動入賞に対する保留表示 1 6 2 2 によって前記期待度を示唆可能である構成において、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示の後に期待可能な事象（例えば、特別遊技状態への遷移のし易さの程度）を当該変動表示の内容から推測する遊技性を向上させ、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。

【0 6 2 9】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合には、例えば、図 2 5 (B) に示すように、装飾図柄 1 6 2 1 によるデモ用の擬似的な変動表示の開始からリーチ表示後の示唆演出が現出するまでの時間を、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示において当該変動表示の開始からリーチ表示後の示唆演出が現出するまでの時間に比べて短い時間で表示することで、当該デモ用の擬似的な変動表示を、当該変動表示の変動パターンに対応する変動表示時間（変動時間）より短い時間の中で表示させることができる。

【0 6 3 0】

よって、選定可能な変動パターンとして、リーチ後の示唆演出のような、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能な表示（演出）を含む変動表示に対応する変動パターンが準備される構成においては、遊技者は、非遊技状態中に押圧操作装置を操作（押込操作）することによって、選定された変動パターンに対応する変動表示に含まれる、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能な表示（例えば、リーチ表示後の示唆演出）を、当該変動パターンに対応する変動表示時間（すなわち、当該表示を含む変動表示に対する変動時間）より短い時間の中で効率的に視認することができる。

【0 6 3 1】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合には、例えば、図 2 5 (B) に示すように、デモ用の擬似的な変動表示の開始前に、特別遊技状態への遷移に対する期待度をその形状によって示唆可能な保留表示 1 6 2 2 が表示される。よって、遊技者は、非遊技状態中に押圧操作装置を押込操作することによって、所定の形状の保留表示 1 6 2 2 を含む表示画像を、デモ用の擬似的な変動表示の開始前（開始時）に視認することができる。上述したように、デモ用の擬似的な変動表示は、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示の変動時間より短く構成されるので、当該デモ用の擬似的な変動表示の開始前に特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能な表示（例えば、保留表示 1 6 2 2 ）を含む表示画像が表示されることによって、当該期待度を示唆可能な表示もまた効率的に遊技者に視認させることが可能となる。

【0 6 3 2】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、非遊技状態中の押圧操作装置に対する押込操作に基づく変動表示（デモ用の擬似的な変動表示）においてリーチ表示後の示唆演出を表示する場合に、その表示内容に応じて特別遊技状態への遷移に対する期待度が相違する 2 以上の示唆演出が同時に装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示されるよう構成される。

【0 6 3 3】

これにより、遊技者は、非遊技状態中に押圧操作装置を押込操作することによって、同じパターン（例えば、スーパーリーチ）に対応する変動表示において現出可能な特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能な 2 以上の表示（例えば、リーチ表示後の示唆演出）を同時にまとめて視認することができる。よって、遊技者は、非遊技状態中に、同じパターンに対応する変動表示において現出可能な特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能な 2 以上の表示の違いを効率的に認識することができるので、遊技中において、当該期待度を示唆可能な表示の違いに応じた当該期待度の違いを意識しながら遊技を行うことが可能となる。

10

20

30

40

50

【0634】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合には、デモ用の擬似的な変動表示の開始前に、その形状に応じて特別遊技状態への遷移に対する期待度が相違する2種類以上の保留表示1622が同時に装飾図柄表示装置479に表示されるよう構成される。

【0635】

これにより、遊技者は、非遊技状態中に押圧操作装置を押込操作することによって、当該2種類以上の保留表示1622を同時にまとめて視認することができる。よって、非遊技状態中に、デモ用の擬似的な変動表示の開始前の表示画像に含まれる保留表示1622の形状の違いを効率的に認識することができるので、遊技中において、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示の開始前の表示画像に含まれる保留表示1622の形状の違いに応じた、特別遊技状態への遷移に対する期待度の違いを意識しながら遊技を行うことが可能となる。

10

【0636】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、非遊技状態中の押圧操作装置に対する押込操作に基づく変動表示（デモ用の擬似的な変動表示）の開始から終了までの期間内（すなわち、当該変動表示の実行中）または当該変動表示の開始前（開始時）において、リーチ後の示唆演出を含む表示画像や保留表示1622を含む表示画像のような、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能な表示が、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示のように当該変動表示を構成する画像（フレーム画像）が装飾図柄表示装置479の表示領域一面に表示される場合などに比べて小さく縮小されたサイズで表示される。

20

【0637】

これにより、非遊技状態中の押圧操作装置に対する押込操作に基づいて表示される、リーチ後の示唆演出の表示画像や保留表示1622を含む表示画像のような、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能な表示が、その表示後（より詳細には、非遊技状態中の押圧操作装置に対する押込操作に基づく変動表示後）に特別遊技状態が発生する可能性のない表示であることを、その表示サイズに基づいて好適に遊技者に認識させることができる。

【0638】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合には、当該押込操作に基づく変動表示（デモ用の擬似的な変動表示）の終了後に表示される装飾図柄1621によるデモ用の擬似的な確定表示が、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示の終了後に表示される装飾図柄1621による確定表示より小さなサイズで装飾図柄表示装置479に表示される。

30

【0639】

よって、かかる点においても、非遊技状態中の押圧操作装置に対する押込操作に基づく変動表示後（より詳細には、デモ用の擬似的な確定表示の表示後）に特別遊技状態が発生する可能性がないことを、デモ用の擬似的な確定表示の表示サイズに基づいて好適に遊技者に認識させることができる。

【0640】

40

<第10実施形態>

次に、図26を参照して、第10実施形態について説明する。第10実施形態のパチンコ機100においては、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の始動入賞が生じた場合に装飾図柄表示装置479に表示される変動表示および確定表示の表示態様に工夫を施している。

【0641】

以下の説明において、上述した第1実施形態から第9実施形態までの各実施形態のパチンコ機100における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第10実施形態として以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第9実施形態のいずれかのパチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施

50

形態から第9実施形態のいずれかのパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0642】

図26（図26（A）および図26（B））は、第10実施形態のパチンコ機100において装飾図柄表示装置479に表示される変動表示および確定表示の一例を示す画面図である。

【0643】

本実施形態のパチンコ機100においては、特別図柄の始動入賞が生じた場合に実行される変動表示の一態様として、図26に示すような、装飾図柄表示装置479に表示された遊技機画像1701が示すパチンコ機の表示画面に表示されているかのように表示された変動表示（以下、当該変動表示を「遊技機画像を用いた変動表示」とも称す）を表示可能に構成される。

【0644】

遊技機画像を用いた変動表示は、特別図柄の始動入賞が生じた場合に当該変動表示に対応する変動パターンが選定された場合に当該変動表示に対して設定された所定の選定確率でその実行（表示）が選定される。当該選定確率は、0%より大きく100%未満の値であってもよく、100%であってもよい。なお、遊技機画像を用いた変動表示は、特定のリーチ表示（例えば、スーパーリーチ）を伴う変動パターンである場合に限って所定の選定確率で選定される（表示される、実行される）構成であってもよい。

【0645】

遊技機画像を用いた変動表示は、図26に示すように、遊技機画像1701と、遊技者画像1702を含む。なお、遊技機画像1701および遊技者画像1702を含む、遊技機画像を用いた変動表示の表示制御は、副制御基板940によって行われる。

【0646】

遊技機画像1701は、パチンコ機（例えば、遊技者が遊技するパチンコ機100）に対応する画像である。遊技機画像1701は、図1等に示すパチンコ機100の形状と同一の形状をしたパチンコ機の画像を縮小した形で表示することが好ましく、図26に示す例においては、パチンコ機を模式的に示している。また、図26に示す例において、遊技機画像1701は、左斜め前方側から見たパチンコ機に対応する画像である。なお、遊技機画像1701が示すパチンコ機は、必ずしも、斜め前方側から見たパチンコ機である必要はなく、正面視のパチンコ機であってもよい。

【0647】

遊技機画像を用いた変動表示は、遊技機画像1701において、当該遊技機画像1701が示すパチンコ機における装飾図柄表示装置479に対応する表示装置の表示画面に表示される。よって、遊技機画像1701が、図26に示すように、斜め前方側（例えば、左斜め前方側）から見たパチンコ機に対応する画像である場合、遊技機画像を用いた変動表示は、遊技機画像1701における遊技機画像1701が示すパチンコ機の表示装置（装飾図柄表示装置479に対応する表示装置）における略矩形の表示画面に対応する略平行四辺形の領域1701Aに、当該変動表示を斜め前方側から見たかのような態様で表示される。

【0648】

なお、遊技機画像を用いた変動表示に対応する変動パターンに対して表示可能（現出可能）な変動表示は、遊技機画像を用いた変動表示だけである構成であってもよく、遊技機画像を用いた変動表示だけでなく、遊技機画像1701を表示しない他の変動表示（例えば、図25（A）に示す変動表示）を含む構成であってもよい。以下において、遊技機画像1701を表示しない他の変動表示を、単に「他の変動表示」とも称す。

【0649】

遊技者画像1702は、遊技機画像1701が示すパチンコ機の前方側に位置する遊技者に対応する画像である。なお、遊技者画像1702（遊技者に対応する画像）は、図26に示すように、遊技者を示す作画されたキャラクターの画像であってもよく、あるいは、

パチンコ機１００を実際に遊技する遊技者を当該パチンコ機１００が備えるカメラ等で撮影した撮影画像であってもよい。

【０６５０】

特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の始動入賞が生じ、かつ、遊技機画像を用いた変動表示の実行が選定された場合には、図２６（Ａ）に示すように、装飾図柄表示装置４７９に表示された遊技機画像１７０１における領域１７０１Ａ（遊技機画像１７０１が示すパチンコ機が備える表示装置の表示画面に対応する領域）において、遊技機画像を用いた変動表示が開始される。なお、図２６（Ａ）に示す例においては、装飾図柄１６２１が変動中である状態を図示している。

【０６５１】

遊技機画像を用いた変動表示は、当該変動表示が開始してから、当該変動表示に対応する変動パターンに対する変動表示時間（変動時間）の経過後に確定表示が表示される。当該確定表示は、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）の抽選結果に対応する装飾図柄１６２１の組合せで表示する構成であっても、当該抽選結果を代替表示１６２５によって表示する構成であってもよい。なお、図２６（Ｂ）に示す例においては、大当たりが発生したことを示唆する大当たり図柄の代わりとなる代替表示１６２５（具体的には、ガッツポーズをしたキャラクタによる代替表示１６２５）が確定表示として表示された状態を図示している。

【０６５２】

遊技機画像を用いた変動表示に対応する変動パターンに対して表示可能な変動表示は、遊技機画像を用いた変動表示と、他の変動表示（すなわち、遊技機画像１７０１を表示しない他の変動表示）とを含む構成である場合、遊技機画像を用いた変動表示に対応する動画データ（画像データ）を専用に準備することなく、他の変動表示に対応する動画データを流用して遊技機画像を用いた変動表示を表示する構成としてもよい。なお、遊技機画像を用いた変動表示に対応する専用の動画データを準備する構成であってもよい。

【０６５３】

具体的に、他の変動表示に対応する動画データを構成する各フレームの画像（単位画像）に対し、その画像が略平行四辺形である領域１７０１Ａの形状に合う形状となるよう変形や縮小などの加工を施した上で、加工後の画像から構成される一連の動画（画像）を領域１７０１Ａに順次表示する。これにより、遊技機画像を用いた変動表示に対応する動画データを専用に準備することなく、遊技機画像を用いた変動表示を領域１７０１Ａに表示させることができる。なお、上述した各フレームの画像に対する加工（変形や縮小など）の制御、および、加工後の画像から構成される動画（つまり、遊技機画像を用いた変動表示）の表示制御は、副制御基板９４０によって行われる。

【０６５４】

他の変動表示に対応する動画データを流用して遊技機画像を用いた変動表示を表示する場合、遊技機画像を用いた変動表示の内容は、流用元の動画データに対応する他の変動表示の内容と同じであるが、遊技機画像を用いた変動表示（確定表示も含む）は、他の変動表示に対応する動画データを構成するフレームの画像に対し変形や縮小などの加工を施した画像から構成されるので、他の変動表示の表示態様とは異なる表示態様の変動表示である。

【０６５５】

したがって、遊技機画像を用いた変動表示を他の変動表示に対応する動画データを流用して表示することによって、動画データ（画像データ）の記憶量を抑制しつつ、変動表示の態様（表示態様）のバリエーションを増やすことができる。また、遊技機画像を用いた変動表示と他の変動表示という複数種類の変動表示や、これら複数種類の変動表示のそれぞれにおいて現出する示唆演出を各々開発する必要を少なくし易くでき、その開発コストを抑制できる。

【０６５６】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、遊技機画像を用いた変動表示におい

10

20

30

40

50

て確定表示を行う際に、当該確定表示に対応する特別図柄抽選の抽選結果を、遊技者画像 1702 が示す遊技者の様子によって示唆する構成とされる。

【0657】

例えば、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選である場合、当該抽選結果に対応する確定表示を行う際に、図 26 (B) に示すように、大当たりの発生を想起可能な様子（例えば、遊技者が笑顔であったりガッツポーズをしている等）の遊技者に対応する遊技者画像 1702 が表示される。一方、特別図柄抽選の抽選結果がハズレである（大当たり当選でない）場合には、当該抽選結果に対応する確定表示を行う際に、ハズレの発生を想起可能な様子（例えば、遊技者がうなだれている等）の遊技者に対応する遊技者画像 1702 を表示する。

10

【0658】

なお、遊技機画像を用いた変動表示において確定表示を行う際に、当該確定表示に対応する特別図柄抽選の抽選結果を、遊技者画像 1702 が示す遊技者の様子によって示唆する構成に加えて、または、当該構成に代えて、遊技機画像を用いた変動表示おけるリーチ表示後に、当該変動表示の終了後に特別遊技状態へ遷移する可能性の度合い（特別遊技状態への遷移に対する期待度）を、遊技者画像 1702 が示す遊技者の様子によって示唆する構成としてもよい。例えば、遊技者画像 1702 が示す遊技者の顔の表情の違いによって、特別遊技状態への遷移に対する期待度を変化させる構成であってもよい。

【0659】

また、例えば、遊技者画像 1702 が示す遊技者の様子に応じて、遊技機画像 1701 が示すパチンコ機において表示される示唆演出における期待度（特別遊技状態への遷移に対する期待度）を異ならせる構成であってもよい。例えば、当該示唆演出における期待度が高い場合ほど、ガッツポーズが大きく（手を上げる高さが高く）なる遊技者に対応する遊技者画像 1702 を表示する構成としてもよく、当該示唆演出における期待度が低い場合ほど、頭が下がる量が大きくなる様子の遊技者に対応する遊技者画像 1702 を表示する構成としてもよい。これにより、特別遊技状態へ遷移する期待度の高い演出を遊技者画像 1702 によって判り易く示唆することができる。

20

【0660】

また、遊技者画像 1702 が示す遊技者の動きや様子などに応じて、押圧操作装置 1261 等の押圧操作装置を含む各種の入力操作装置 260 による操作を入力可能な変動表示において、当該変動表示中における入力操作装置 260 の操作方法や、操作時期（操作タイミング）や、操作したことによる結果（例えば、キャラクタの登場や表示内容の変化など）を示唆する構成であってもよい。

30

【0661】

また、遊技機画像 1701 及び遊技者画像 1702 を含む変動表示は、第 9 実施形態のパチンコ機 100 における非遊技状態中の変動表示において実行される変動表示の一部（例えば、停止図柄を表示する変動表示の最終部分を含む一部）や変動表示のすべてを表示する場合に用いてもよく、これにより、特別図柄の始動入賞が生じた場合とは別の変動表示であることを遊技者や遊技場の店員に判り易く示すことができる。

【0662】

また、遊技機画像 1701 及び遊技者画像 1702 を含む変動表示は、第 8 実施形態のパチンコ機 100 における客待ち演出において示唆演出を表示する場合に、その示唆演出と共に表示してもよく、変動表示において、遊技者にとって有利な状況となる演出を、遊技者画像 1702 の遊技者の動作によって判り易く示唆することができる。

40

【0663】

このように、本実施形態のパチンコ機 100 によれば、副制御基板 940 は、特別図柄の始動入賞が生じた場合に、パチンコ機に対応する画像である遊技機画像 1701 と、遊技機画像 1701 が示すパチンコ機の前方側に位置する遊技者に対応する画像である遊技者画像 1702 とを装飾図柄表示装置 479 に表示させるとともに、遊技機画像 1701 における当該遊技機画像 1701 が示すパチンコ機が備える表示装置の表示画面に対応す

50

る領域に、特別図柄の始動入賞が生じた場合に表示可能な他の変動表示の内容が表示される。

【0664】

よって、パチンコ機100で遊技をする遊技者は、装飾図柄表示装置479の中に表示されたパチンコ機（遊技機画像1701）で遊技をする遊技者（遊技者画像1702）の動作や様子などを通して、特別図柄の始動入賞に基づき表示されている現在の変動表示に対する、特別遊技状態へ遷移する期待度の大きさや、示唆演出が示す期待度に応じた遊技者の感情や、パチンコ機に対する操作方法などの種々の情報を遊技者に伝達することができる。

【0665】

なお、上述した第10実施形態においては、特別図柄の始動入賞が生じた場合に、遊技機画像を用いた変動表示が装飾図柄表示装置479に表示される構成としたが、非遊技状態中（待機中）に押圧操作装置261等の押圧操作装置が押込操作され、かつ、遊技機画像を用いた変動表示の実行が選定された場合に、特別図柄の始動入賞が生じた場合と同様に遊技機画像を用いた変動表示を装飾図柄表示装置479に表示する構成としてもよい。

【0666】

非遊技状態中に遊技機画像を用いた変動表示（遊技機画像1701及び遊技者画像1702を含む変動表示）が表示されることで、当該変動表示を視認した遊技者は、装飾図柄表示装置479の中に表示されたパチンコ機（遊技機画像1701）で遊技をする遊技者（遊技者画像1702）の動作や様子などを通して、パチンコ機100で遊技を行った場合における遊技に対する挙動や心情の変化を体感できるとともに、パチンコ機に対する操作方法を遊技前に知ることが可能となる。

【0667】

また、副制御基板940は、遊技機画像1701と遊技者画像1702とを装飾図柄表示装置479に表示させる場合に、遊技機画像1701または遊技者画像1702の少なくとも一方を、特別図柄抽選による抽選結果が大当たり当選であるか否かに応じてその少なくとも一部分を相違させて表示させる制御を行う構成であってもよい。かかる構成によれば、遊技機画像1701または遊技者画像1702の少なくとも一方における少なくとも一部分の相違によって特別図柄抽選による抽選結果を遊技者に示唆することができる。

【0668】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、副制御基板940は、特別図柄の始動入賞が生じた場合に、特別図柄抽選の抽選結果を所定の態様（例えば、3つの図柄の組合せ）で表示する第1の抽選結果表示制御と、前記所定の態様とは異なる態様（例えば、遊技機画像1701と遊技者画像1702とを含めて抽選結果に対応する3つの図柄の組合せに対して変形や縮小などの加工を施した表示態様）で特別図柄抽選の抽選結果を表示する、または、前記所定の態様の抽選結果とは異なる内容の画像であって大当たり当選に対応する所定の画像（例えば、ガッツポーズをしたキャラクタによる代替表示1625）を表示する第2の抽選結果表示制御とを実行可能に構成される。

【0669】

よって、第2の抽選結果表示制御により表示される抽選結果は、第1の抽選結果表示制御により表示される抽選結果と表示態様が異なっていたり、その内容が異なっていたりするので、抽選結果の表示に対するバリエーションを増やすことができるとともに、変形や縮小等または異なる内容の画像によって抽選結果を把握し難くすることができる。これにより、抽選結果が表示された場合に当該抽選結果を注視する遊技性を提供することができる。

【0670】

特に、本実施形態において例示したように、斜め前方側から見たパチンコ機に対応する遊技機画像1701を用いた場合には、特別図柄抽選の抽選結果もまた斜め前方側から見た場合の表示となるので、抽選結果の表示を好適に把握し難くすることができる。

【0671】

また、非遊技状態中（待機中）に押圧操作装置 2 6 1 等の押圧操作装置が押込操作され、かつ、遊技機画像を用いた変動表示の実行が選定された場合に、特別図柄の始動入賞が生じた場合と同様に遊技機画像を用いた変動表示を装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示する構成である場合には、パチンコ機 1 0 0 が、抽選結果が表示された場合に当該抽選結果を注視する遊技性を備えていることを、遊技前などの事前に把握することができる。

【0 6 7 2】

なお、上記第 1 0 実施形態においては、他の変動表示の内容の全てが遊技機画像を用いた変動表示において表示される構成としたが、他の変動表示の内容の全てが遊技機画像を用いた変動表示において表示されることに限らず、他の変動表示の内容の一部だけ（例えば、示唆演出のみ）が遊技機画像を用いた変動表示において表示される構成であってもよい。

10

【0 6 7 3】

また、非遊技状態中（待機中）に押圧操作装置 2 6 1 等の押圧操作装置が押込操作された場合には遊技機画像及び遊技者画像を用いた抽選結果表示制御によって変動表示を実行し、特別図柄の始動入賞が生じた場合には、3 つの図柄の組合せを用いた通常の抽選結果表示制御によって、抽選結果を表示するようにしてもよい。

【0 6 7 4】

また、変動表示の画像と共に遊技機画像と遊技者画像とを表示する場合において、特別図柄に対応する装飾図柄の変動表示が表示される部分（例えば、数字の図柄が表示された部分）は、図柄の向きを変化させて変形をさせることなく、遊技機画像を表示しない場合と同一箇所に同一の態様（見た目）で表示してもよく、変動表示に伴って表示される演出について、遊技機画像の向きに合わせて斜め方向視に表示するように、副制御基板 9 4 0 で制御を行ってもよい。

20

【0 6 7 5】

< 第 1 1 実施形態 >

次に、図 2 7 を参照して、第 1 1 実施形態について説明する。第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、特別図柄の始動入賞が生じた場合に装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示可能な変動表示（変動演出）として、操作入力可能に構成された変動表示（すなわち、所定の操作可能期間中に押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を行うことによって所定の演出を現出可能な変動表示）が設けられている構成において、遊技者が押圧操作装置を好適に操作できるような工夫を施している。

30

【0 6 7 6】

以下の説明において、上述した第 1 実施形態から第 1 0 実施形態までの各実施形態のパチンコ機 1 0 0 における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第 1 1 実施形態として以下に説明する構成を、上述した第 1 実施形態から第 1 0 実施形態のいずれかのパチンコ機 1 0 0 が備える構成に付加してもよいし、上述した第 1 実施形態から第 1 0 実施形態のいずれかのパチンコ機 1 0 0 の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0 6 7 7】

図 2 7（図 2 7（A）および図 2 7（B））は、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 0 において、操作入力可能に構成された変動表示における操作可能期間中に装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示される表示内容の一例を示す画面図である。

40

【0 6 7 8】

なお、図 2 7（A）においては、参考のため、操作面が中立位置に位置する押圧操作装置 1 7 1 2 A の操作面に触れている手として、右手 1 7 1 2 C を一点鎖線により図示している。

【0 6 7 9】

ここで、「押圧操作装置 1 7 1 2 A の操作面」とは、押圧操作装置 1 7 1 2 A に対応する押圧操作装置 1 2 6 1 に対して遊技者が操作を行う際に触れる面に対応する面である。よって、下方側への押圧操作が可能な押圧操作装置 1 2 6 1 に対応する画像である押圧操

50

作装置 1712A においては、当該押圧操作装置 1712A における上側面（上端面）が操作面となる。

【0680】

本実施形態のパチンコ機 100 においては、図 27 に示すように、操作入力可能に構成された変動表示における操作可能期間中において、押圧操作装置 1261 に対する押込操作を行うことによって現出する所定の演出（例えば、当該押込操作に応じた所定の変化が生じる演出）に対応する演出画像 1711 と、押圧操作装置 1261 の動きに関する演出に対応する演出画像 1712 と、押圧操作装置 1261 に対する押込操作に係る情報（例えば、「連押し！」や「PUSH！」などの文字列による文字情報）に対応する表示情報 1713 とが装飾図柄表示装置 479 に表示される。

10

【0681】

演出画像 1711 は、キャラクタ 1711A、風船 1711B、および風船 1711B に空気を送り込むための足踏みポンプ 1711C にそれぞれ対応する各画像を含む画像（より詳細には、動画像）である。演出画像 1711 は、操作可能期間中に行われた押圧操作装置に対する押込操作に応じて、キャラクタ 1711A が足踏みポンプ 1711C を踏み、それによって、風船 1711B が膨らんでいく演出に対応する動画像である。なお、演出画像 1711 に対応する動画データは、副制御基板 940 の ROM の所定領域に記憶されており、演出画像 1711 の表示制御は、副制御基板 940 によって行われる。

【0682】

本実施形態のパチンコ機 100 において、演出画像 1711 による演出は、次第に膨らんでいく風船 1711B が割れるまでの当該風船 1711B の大きさによってその後の特別遊技状態への遷移に対する期待度を示す示唆演出として構成される。例えば、風船 1711B が割れるときの当該風船 1711B の大きさが大きいほど、特別遊技状態への遷移に対する期待度が高いことを示す。

20

【0683】

演出画像 1712 は、押圧操作装置 1261 に対応する押圧操作装置 1712A、および、押圧操作装置 1712A における操作面に触れた手（例えば、左手）1712B にそれぞれ対応する各画像を含む画像（より詳細には、動画像）である。

【0684】

より詳細には、演出画像 1712 は、操作面が中立位置に位置する押圧操作装置 1712A における当該操作面に左手 1712B が触れた状態（図 27（A）参照）から、左手 1712B の動作（下方側へ押し込む動作）によって、押圧操作装置 1712A を下方側へ押し込んだ後（図 27（B）参照）、当該押圧操作装置 1712A の操作面が中立位置となるまで上方側へ移動（上昇）する一連の往復動作が少なくとも 1 回行われる（複数回繰り返される）演出に対応する動画像である。

30

【0685】

演出画像 1712 が、図 27（A）に示すように、操作面が中立位置に位置する押圧操作装置 1712A を左手 1712B が下方側へ押し込む場合に対応する画像である場合には、「連押し！」および「（PUSH!）」という文字列による文字情報が表示情報 1713 として表示され、演出画像 1712 が、図 27（B）に示すように、押圧操作装置 1712A が下方側へ押し込まれた状態に対応する画像である場合には、「連押し！」および「（もう一度）」という文字列による文字情報が表示情報 1713 として表示される。

40

【0686】

これにより、押圧操作装置 1712A の操作面が中立位置に位置する場合、遊技者は、表示情報 1713 における「（PUSH!）」との文字情報を参照することで、当該押圧操作装置 1712A の操作面に押し込む必要があることを遊技者に認識できるとともに、その後、当該押圧操作装置 1712A が下方側へ押し込まれた場合、遊技者は、表示情報 1713 における「（もう一度）」との文字情報を参照することで、当該押圧操作装置 1712A の操作面を何度も繰り返して押し込む必要があることを認識できる。

【0687】

50

よって、遊技者は、表示情報 1 7 1 3 として表示された「連押し！」との文字情報に対し、押圧操作装置 1 7 1 2 A に対する押込操作の繰り返しを繰り返し実行する必要があることを認識できる。

【0688】

なお、押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力を、モータ 8 6 3 等の電力によって出力する場合、当該押込操作における操作感の変化の程度は、遊技者が当該押圧操作装置 1 2 6 1 におけるボタン操作部 8 5 0 を叩くように操作するより、ボタン操作部 8 5 0 に触れた状態で当該ボタン操作部 8 5 0 を抑えつけるように押込操作をするようにすると、副制御基板 9 4 0 による操作感の違いの制御を遊技者が感じ取りやすくすることができるので好ましい。このため、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作の方法を、表示情報 1 7 1 3 などによって、画面内で表示することが好ましく、これにより、遊技者に対して開発者が意図した演出を、判り易く体感させることができる。

10

【0689】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 によれば、押圧操作装置 1 7 1 2 A の操作面に触れた左手 1 7 1 2 B が下方側に動きつつ当該押圧操作装置 1 7 1 2 A に対する押込操作を行う演出画像 1 7 1 2 を装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示させる制御を行うので、表示された演出画像 1 7 1 2 の内容によって、押圧操作装置 1 7 1 2 A に対応する押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作方法を遊技者に示唆することができる。

【0690】

なお、演出画像 1 7 1 2 においては、左手 1 7 1 2 B が、必ずしも、押圧操作装置 1 7 1 2 A の操作面に触れている（接触する）必要はなく、押圧操作装置 1 7 1 2 A の操作面に当該操作面を操作可能に近接している構成であってもよい。

20

【0691】

また、押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対する反力が変化可能に構成される場合に、反力の大きさに応じて、押圧操作装置 1 7 1 2 A の操作面に触れている手が左手 1 7 1 2 B だけである場合に対応する演出画像 1 7 1 2 と、押圧操作装置 1 7 1 2 A の操作面に触れている手が左手 1 7 1 2 B と右手 1 7 1 2 C（一点鎖線）との両方である場合に対応する演出画像 1 7 1 2 とを切り替える構成としてもよい。

【0692】

例えば、特別遊技状態への遷移に対する期待度が高いほど前記反力を大きくする構成において、反力が大きい場合（すなわち、期待度が大きい場合）ほど、押圧操作装置 1 7 1 2 A の操作面に触れている手が増える（すなわち、左手 1 7 1 2 B のみから、左手 1 7 1 2 B と右手 1 7 1 2 C との両方に増える）ようにすることで、押圧操作装置 1 7 1 2 A の操作面に触れている手の数に応じて、特別遊技状態への遷移に対する期待度を判り易く示唆することができる。

30

【0693】

なお、上述した第 1 1 実施形態の構成を、押圧操作装置 1 2 6 1 に代えて押圧操作装置 2 6 1 を押圧操作装置として用いた場合に適用する構成であってもよい。

【0694】

<第 1 2 実施形態>

40

次に、図 2 8 を参照して、第 1 2 実施形態について説明する。第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、特別図柄の始動入賞が生じた場合に装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示可能な変動表示（変動演出）として、操作入力可能に構成された変動表示（すなわち、所定の操作可能期間中に押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を行うことによって所定の演出を現出可能な変動表示）が設けられている構成において、上述した第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 0 と同様、遊技者が押圧操作装置を好適に操作できるような工夫を施している。

【0695】

以下の説明において、上述した第 1 実施形態から第 1 1 実施形態までの各実施形態のパチンコ機 1 0 0 における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する

50

。また、第 1 2 実施形態として以下に説明する構成を、上述した第 1 実施形態から第 1 1 実施形態のいずれかのパチンコ機 1 0 0 が備える構成に付加してもよいし、上述した第 1 実施形態から第 1 1 実施形態のいずれかのパチンコ機 1 0 0 の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0 6 9 6】

図 2 8（図 2 8（A）および図 2 8（B））は、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 0 において、操作入力可能に構成された変動表示における操作可能期間中に装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示される表示内容の一例を示す画面図である。

【0 6 9 7】

なお、図 2 8（A）においては、参考のため、演出画像 1 7 1 5 において画像として描画される押圧操作装置 1 7 1 5 A における操作面の位置に対する、パチンコ機 1 0 0 が実際に備えている押圧操作装置であって押圧操作装置 1 7 1 5 A に対応する押圧操作装置 1 2 6 1 における操作面の位置を一点鎖線 X A により図示している。

【0 6 9 8】

ここで、「押圧操作装置 1 7 1 5 A の操作面」とは、押圧操作装置 1 7 1 5 A に対応する押圧操作装置 1 2 6 1 に対して遊技者が操作を行う際に触れる面に対応する面である。よって、下方側への押圧操作が可能な押圧操作装置 1 2 6 1 に対応する画像である押圧操作装置 1 7 1 5 A においては、当該押圧操作装置 1 7 1 5 A における上側面（上端面）が操作面となる。

【0 6 9 9】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、図 2 8 に示すように、操作入力可能に構成された変動表示における操作可能期間中において、上述した第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 0 と同様の演出画像 1 7 1 1 および表示情報 1 7 1 3 が装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示されるとともに、押圧操作装置 1 2 6 1 の動きに関する演出に対応する演出画像 1 7 1 5 が装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示される。

【0 7 0 0】

演出画像 1 7 1 5 は、押圧操作装置 1 2 6 1 に対応する押圧操作装置 1 7 1 5 A に対応する画像を含む画像（より詳細には、動画像）である。より詳細には、演出画像 1 7 1 5 は、押圧操作装置 1 7 1 5 A の操作面が中立位置に位置する状態（図 2 8（A）参照）から、押圧操作装置 1 7 1 5 A が下方側に移動した後（図 2 8（B）参照）、当該押圧操作装置 1 7 1 5 A の操作面が中立位置となるまで上方側へ移動（上昇）する一連の往復動作が少なくとも 1 回行われる（複数回繰り返される）演出に対応する動画像である。

【0 7 0 1】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、演出画像 1 7 1 5 において画像として描画される押圧操作装置 1 7 1 5 A の操作面が中立位置に位置する場合における当該操作面の位置 Q 1 から、基準位置 Q 0（例えば、押圧操作装置 1 2 6 1 を収容する開口 R（図 2 4 参照）に対応する開口の周縁の少なくとも一部の位置）までの距離 L A が、パチンコ機 1 0 0 が実際に備えている押圧操作装置であって押圧操作装置 1 7 1 5 A に対応する押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が中立位置に位置する場合における当該操作面の位置 Q 2 から基準位置 Q 0 までの距離 L B より長くなるよう構成される。なお、距離 L B に対する距離 L A の比率は、例えば、略 1. 2 倍以上であることがよく、略 1. 5 倍以上であることが好ましく、略 2 倍以上であることが好適である。

【0 7 0 2】

押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が所定の中立位置に位置する構成においては、当該中立位置（位置 Q 2）に対応する位置 Q 1 を操作面の中立位置とする押圧操作装置 1 7 1 5 A に対応する画像が、副制御基板 9 4 0 の R O M の所定領域に予め準備され、副制御基板 9 4 0 は、当該画像を用いて演出画像 1 7 1 5 の表示制御を実行する。

【0 7 0 3】

なお、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が複数種類の中立位置に位置可能である構成においては、各中立位置（位置 Q 2）に応じた異なる位置 Q 1 を中立位置とする複数種類の押

10

20

30

40

50

圧操作装置 1715A に対応する画像を準備する構成であってもよい。かかる構成においては、副制御基板 940 は、操作面が中立位置に位置する場合における押圧操作装置 1261 における操作面の位置を、当該押圧操作装置 1261 の作動機構 860 が備えるエンコーダによる検出結果に基づいて検出し、当該検出された位置に対応する押圧操作装置 1715A の画像を用いて演出画像 1715 の表示制御を実行する構成としてもよい。

【0704】

あるいは、副制御基板 940 は、中立位置が変化した場合に当該中立位置における押圧操作装置 1261 の操作面の位置を随時検出し、当該検出された位置に対応する位置が操作面の中立位置となる押圧操作装置 1715A を演出画像 1715 において描画する構成であってもよい。

10

【0705】

また、本実施形態のパチンコ機 100 においては、演出画像 1715 において押圧操作装置 1715A（より詳細には、押圧操作装置 1715A の操作面）が上下方向に往復動作する場合における往復速度が、押圧操作装置 1715A に対応する実在の押圧操作装置 1261（より詳細には、押圧操作装置 1261 の操作面）が上下方向に往復動作する場合における往復速度より速くなるよう構成される。なお、押圧操作装置 1261 の往復速度に対する押圧操作装置 1715A の往復速度の比率は、例えば、略 1.5 以上であることがよく、略 2 以上であることが好ましく、略 3 以上であることが好適である。

【0706】

本実施形態のパチンコ機 100 においては、副制御基板 940 の制御によって押圧操作装置 1261 が上下方向に動作する際の往復速度と、押圧操作装置 1261 の往復速度に対する押圧操作装置 1715A の往復速度の比率であって略 1 より大きい比率が予め設定されており、副制御基板 940 は、押圧操作装置 1715A が、予め規定された押圧操作装置 1261 の往復速度および前記比率とに応じた往復速度で上下方向に往復動作するよう、演出画像 1715 に対する表示制御を実行する。

20

【0707】

あるいは、押圧操作装置 1261 の往復速度に対する押圧操作装置 1715A の往復速度の比率であって略 1 より大きい比率が予め規定されており、制御基板 940 は、押圧操作装置 1261 に対する押込操作が行われた場合に、押圧操作装置 1261 の作動機構 860 が備えるエンコーダによる検出結果に基づいて、当該押圧操作装置 1261 の往復速度を検出し、演出画像 1715 において、押圧操作装置 1715A が、当該検出された往復速度と予め規定された前記比率とに応じた往復速度で上下方向に往復動作するよう、演出画像 1715 に対する表示制御を実行する構成であってもよい。

30

【0708】

また、本実施形態のパチンコ機 100 においては、演出画像 1715 において、押圧操作装置 1715A の側面の一部（例えば、押圧操作装置 1715A の操作面が中立位置に位置する場合において遊技者が視認可能な領域の下端側）に、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能な期待度情報 1715B が所定の確率で表示されるよう構成される。

【0709】

期待度情報 1715B は、例えば、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能な文字列（例えば、「熱い！」や「熱いかも！？」など）を含む情報であってもよく、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能な画像（例えば、期待度の高さに応じた各表情のキャラクタの画像など）であってもよい。期待度情報 1715B は、示唆する期待度の高さに応じて複数種類のものが準備されている。なお、図 28（A）に示す例において、期待度情報 1715B は、特別遊技状態への遷移に対する期待度が比較的高いことを示唆可能な文字列「熱い！」によって構成される。

40

【0710】

このように、本実施形態のパチンコ機 100 によれば、押圧操作装置 1715A の操作面が所定の中立位置に位置する場合における当該操作面の位置（位置 Q1）から基準位置

50

(位置Q0)までの距離LAが、押圧操作装置1261の操作面が当該所定の中立位置に位置する場合における当該操作面の位置(位置Q2)から基準位置までの距離LBより長くなるよう構成されるとともに、押圧操作装置1715Aの操作面が上下方向に往復動作する場合における往復速度が、押圧操作装置1261の操作面が上下方向に往復動作する場合における往復速度より速くなるよう構成される。

【0711】

よって、副制御基板940は、特別図柄の始動入賞が生じ、かつ、操作入力可能に構成された変動表示が選定された場合に、押圧操作装置1261に対する押込操作の操作可能期間において、押圧操作装置1715Aの操作面の位置が、副制御基板940の制御による押圧操作装置1261の変位量とは異なる変位量の態様、または、副制御基板940の制御による押圧操作装置1261の往復速度とは異なる往復速度の態様のうち少なくとも一方の態様を含む動画像(演出画像1715)を表示させることができる。これにより、遊技者に、押圧操作装置1261の動作を判り易く示唆することができる。

10

【0712】

なお、副制御基板940は、演出画像1715(動画像)が前記表示部に表示されている状況において、押圧操作装置1261を操作させて当該押圧操作装置1261の操作面の位置を変化させる制御を行う構成としてもよい。かかる構成によれば、操作面の位置が変化する押圧操作装置1261の動作中に、装飾図柄表示装置479に表示された演出画像1715を遊技者に視認させることで、押圧操作装置1261の動作態様を具体的に把握させることができる。

20

【0713】

<第13実施形態>

次に、図29を参照して、第13実施形態について説明する。第13実施形態のパチンコ機100においては、特別図柄の始動入賞が生じた場合に装飾図柄表示装置479に表示可能な変動表示(変動演出)として、操作入力可能に構成された変動表示が(すなわち、所定の操作可能期間中に押圧操作装置1261に対する押込操作を行うことによって所定の演出を現出可能な変動表示)設けられている構成において、遊技者が操作可能期間の残量を好適に把握できるような工夫を施している。

【0714】

以下の説明において、上述した第1実施形態から第12実施形態までの各実施形態のパチンコ機100における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第13実施形態として以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第12実施形態のいずれかのパチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第12実施形態のいずれかのパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

30

【0715】

図29は、操作入力可能に構成された変動表示における操作可能期間の残量と押圧操作装置1261の状態との関係を示す模式図である。より詳細には、図29(A)は、操作可能期間の開始タイミングにおける装飾図柄表示装置479の表示内容と押圧操作装置1261の状態とを示す図であり、図29(B)は、操作可能期間内の所定のタイミングにおける装飾図柄表示装置479の表示内容と押圧操作装置1261の状態とを示す図であり、図29(C)は、操作可能期間の終了タイミングにおける装飾図柄表示装置479の表示内容と押圧操作装置1261の状態とを示す図である。

40

【0716】

図29に示すように、操作入力可能に構成された変動表示における操作可能期間においては、操作可能期間であることを示唆可能な表示情報1721と、操作可能期間の残量を報知可能な期間残量情報1722とが装飾図柄表示装置479に表示される。この操作可能期間において、遊技者が、押圧操作装置1261を操作すると、特別図柄抽選の可否や、特別遊技状態への遷移の期待度に対応した演出が、その操作に同期して実行される。

【0717】

50

表示情報 1721 は、例えば、押圧操作装置 1261 に対する押込操作を促し得る文字列（例えば、「PUSH！」や「押せ！」など）を含む情報であってもよく、押圧操作装置 1261 に対する操作に対応する画像（例えば、押圧操作装置 1261 に対応する押圧操作装置が連打されている画像など）を含む情報であってもよい。図 29 に示す例において、表示情報 1721 は、押圧操作装置 1261 に対する押込操作を促し得る文字列「PUSH！」によって構成される。

【0718】

期間残量情報 1722 は、例えば、時間経過に伴う操作可能期間の残量の減少を表すプログレスバーであってもよいし、操作可能期間の残量の変化に応じて変化する数値であってもよい。図 29 に示す例において、表示情報 1721 は、期間残量情報 1722 は、プログレスバーによって構成される。

10

【0719】

具体的に、操作可能期間の開始タイミングにおいて、期間残量情報 1722 としてのプログレスバーは、図 29（A）に示すように、操作可能期間の残量が当該操作可能期間の全量であることを示す。操作可能期間が開始すると、その後は時間経過に伴って操作可能期間の残量が減少することを示すべく、図 29（B）に示すように、当該プログレスバーが徐々に短くなっていく。そして、操作可能期間の終了タイミングにおいて、当該プログレスバーは、図 29（C）に示すように、操作可能期間の残量がゼロになったことを示す。

【0720】

20

本実施形態のパチンコ機 100 においては、操作可能期間の開始から終了までの期間において、押圧操作装置 1261（より詳細には、押圧操作装置 1261 の操作面）が、中立位置から当該中立位置より下方側に設定された所定の終点位置まで略一定の速度で下降（移動）するよう構成される。かかる押圧操作装置 1261 の移動制御は、副制御基板 940 によって行われる。

【0721】

具体的に、操作可能期間の開始タイミングにおいては、図 29（A）に示すように、押圧操作装置 1261 は、その操作面が所定の中立位置（位置 Q11）に位置し、操作可能期間の開始後は、図 29（B）に示すように、押圧操作装置 1261 の操作面の位置が、時間経過に伴う操作可能期間の残量の減少に応じて略一定の速度で徐々に下降する。そして、操作可能期間の終了タイミングにおいて、図 29（C）に示すように、押圧操作装置 1261 の操作面の位置は、予め設定された所定の終点位置に達する。

30

【0722】

なお、副制御基板 940 は、操作可能期間において押圧操作装置 1261 が下降する速度を、押圧操作装置 1261 の操作面が中立位置に位置する場合における当該操作面の位置 Q11 と押圧操作装置 1261 の操作面が終点位置に位置する場合における当該操作面の位置 Q10 との間の距離と、操作可能期間の長さに基づいて決定する。

【0723】

このように、本実施形態のパチンコ機 100 によれば、副制御基板 940 により選定される変動表示の内容（態様）として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が押圧操作装置 1261 を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられ、その特定の変動表示において、押圧操作装置 1261 の操作面の位置が、副制御基板 940 の制御によって、操作可能期間の開始から終了までの期間において、中立位置から下方向へ変位させられる。このため、遊技者は、操作面の高さ位置を通じて、操作可能期間の残り時間を把握することができる。例えば、装飾図柄表示装置 479 を視認していないで遊技をしている状況においても、押圧操作装置 1261 の操作面を通じて、操作可能期間が発生したことと、その残り時間の長さを把握することができる。

40

【0724】

なお、期間残量情報 1722 は、必ずしも表示する必要はなく、省略してもよい。すなわち、操作可能期間の残り時間の長さを押圧操作装置 1261 の操作面の高さのみによ

50

て遊技者に認識させるようにしてもよい。

【0725】

また、操作可能期間の開始から終了までの一部の期間において、押圧操作装置1261の操作面の位置が動作するようにしてもよく、例えば、残り時間が半分以下となった場合に、次第に操作面が移動動作するように、副制御基板940の制御を構成してもよい。

【0726】

また、押圧操作装置1261の操作面が周辺部位から突出する場合には、その突出部分に時間に対応した文字（目盛り）をいれてもよい。

【0727】

また、操作可能期間の開始から終了までの期間において、次第に、押圧操作装置1261の操作面が上昇する期間を含むようにしてもよく、例えば、操作可能期間の開始から所定の中立位置まで上昇して期間の終了を遊技者に知らせるようにしてもよいし、一旦上昇した後に、次第に下降する構成とし、初期位置より高い状況によって操作可能期間を示唆するようにしてもよい。

【0728】

＜第14実施形態＞

次に、図30を参照して、第14実施形態について説明する。第14実施形態のパチンコ機100においては、実行中の変動表示の残り時間を遊技者が好適に把握できるような工夫を施している。

【0729】

以下の説明において、上述した第1実施形態から第13実施形態までの各実施形態のパチンコ機100における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第14実施形態として以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第13実施形態のいずれかのパチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第13実施形態のいずれかのパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0730】

図30は、変動表示の残り時間と押圧操作装置1261の状態との関係を示す模式図である。図30に示すように、本実施形態のパチンコ機100においては、変動表示の開始から終了までの期間において、押圧操作装置1261（より詳細には、押圧操作装置1261の操作面）が、中立位置から当該中立位置より下方側に設定された所定の終点位置まで略一定の速度で下降（移動）するよう構成される。かかる押圧操作装置1261の移動制御は、副制御基板940によって行われる。

【0731】

具体的に、変動表示の開始タイミングにおいては、押圧操作装置1261は、その操作面が所定の中立位置（位置Q11）に位置し、操作可能期間の開始後は、押圧操作装置1261の操作面の位置が、時間経過に伴う変動表示の残り時間の減少に応じて略一定の速度で徐々に下降する。そして、変動表示の終了タイミングにおいて、押圧操作装置1261の操作面の位置は、予め設定された所定の終点位置に達する。

【0732】

なお、副制御基板940は、変動表示中に押圧操作装置1261が下降する速度を、押圧操作装置1261の操作面が中立位置に位置する場合における当該操作面の位置Q11と押圧操作装置1261の操作面が終点位置に位置する場合における当該操作面の位置Q10との間の距離と、操作可能期間の長さとに基づき決定する。

【0733】

このように、本実施形態のパチンコ機100によれば、特別図柄の始動入賞が生じて変動表示が実行される場合に、副制御基板940は、押圧操作装置1261の操作面の位置が、変動表示の開始から変動表示の終了までの期間（変動期間）における変動表示の進行に応じて、中立位置から下方向へ徐々に変位する制御を実行する。このため、遊技者には、操作面の高さの変化を視認したり、操作面に手を触れた感覚によって、変動表示の進行

10

20

30

40

50

を認識可能な遊技性を提供することができる。

【0734】

また、副制御基板940は、時間経過に伴う変動表示の残り時間の減少に応じて略一定の速度で徐々に下降するように操作面を制御するので、変動表示の進行の程度や残り時間を、遊技者が理解し易くすることができる。

【0735】

なお、押圧操作装置1261の操作面が、中立位置から終点位置まで略一定の速度で下降（移動）する動作は、変動表示の開始から終了までに必ずしも設定する必要はなく、リーチ状態となった後の期間としてもよいし、変動表示の開始からリーチとなるまでの期間とするなど、他の期間としてもよい。

【0736】

また、押圧操作装置1261の操作面の進行速度は、略一定の速さと必ずしもする必要はなく、状況に応じて異なる速度としてもよい。例えば、リーチ状態となるまでの速度と、リーチ状態となった後の速度を異ならせるようにしてもよい。

【0737】

また、押圧操作装置1261の操作面の進行速度は、略一定の速さと必ずしもする必要はなく、これに代えて、又はこれに加えて、段階的に進行する区間を含むようにしてもよい。例えば、一定時間（例えば、10秒）経過する毎に、一定量（例えば、5mm）下がるようにしてもよい。

【0738】

また、変動表示の残り時間と押圧操作装置1261の操作面とが関連する制御は、変動表示の開始の際の抽選によって実行されるものであってもよく、または、遊技者が変動表示の演出として押圧操作装置1261の機能を選択可能とした場合における1つの機能として遊技者が設定可能にしてもよい。

【0739】

また、変動表示の残り時間と押圧操作装置1261の操作面とが関連する制御として、押圧操作装置の操作面が、中立位置から終点位置まで略一定の速度で上昇（移動）する動作が行われるようにしてもよい。

【0740】

また、変動表示の残り時間と押圧操作装置1261の操作面とが関連する制御として、上記した非遊技状態中（待機中）に所定の操作が行われた場合に、遊技中において特別図柄の始動入賞が生じた場合と同一の選定条件で選定された態様（変動表示の内容、変動パターン）による変動表示（変動演出）が装飾図柄表示装置479に表示されるように構成したパチンコ機100の当該変動表示に対して操作面が変動表示の残り時間に対応して動作するようにしてもよい。

【0741】

＜第15実施形態＞

次に、図31および図32を参照して、第15実施形態について説明する。第15実施形態のパチンコ機100においては、変動表示中に押圧操作装置1261に対する押込操作を行った場合に、当該変動表示の一部区間の経過に要する時間が、当該押込操作が行われなかった場合に比べて短くなるよう構成される。

【0742】

以下の説明において、上述した第1実施形態から第14実施形態までの各実施形態のパチンコ機100における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第15実施形態として以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第14実施形態のいずれかのパチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第14実施形態のいずれかのパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0743】

図31は、変動表示中に押圧操作装置1261に対する押込操作を行った場合における

10

20

30

40

50

当該変動表示の進行の一例を説明するためのタイムチャートである。より詳細には、図 3 1 (A) は、変動表示中に押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を行わない場合における変動表示のタイムチャートであり、図 3 1 (B) は、変動表示中に押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を行った場合における変動表示のタイムチャートである。

【0744】

図 3 1 (A) に示すように、変動表示中に押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を行わない場合（すなわち、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作が行われることなく変動表示が終了する場合）、時刻 T 0 において開始された変動表示は、時刻 T 1 において終了する（確定表示が表示される）。当該変動表示においては、時刻 T 2 において内容 A が現出し、時刻 T 2 より後の時刻 T 3 において内容 B が現出し、時刻 T 3 より後の時刻 T 4 において内容 C が現出する。内容 A ~ C としては、リーチ状態の発生や、キャラクタや文字の現出による演出の実行、キャラクタの動作（例えば、戦いを行った後の勝敗など）が例示される。

10

【0745】

図 3 1 (B) に示すように、時刻 T 0 において開始された変動表示において、内容 A が現出する時刻 T 2 において押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作が行われた場合には、副制御基板 9 4 0 は、当該押込操作が終了するまで、当該変動表示の進行を押圧操作装置 1 2 6 1 の操作量に応じて進める。

【0746】

これにより、例えば、図 3 1 (B) に示すように、時刻 T 2 から時刻 T 5 までの期間において押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作が所定の第 1 操作量（変位量または移動速度）で操作された場合には、当該押込操作が行われない場合において時刻 T 3 にて現出する内容 B が、当該押込操作を終了した時刻 T 5 において現出する。

20

【0747】

つまり、時刻 T 2 から時刻 T 5 までの期間において押圧操作装置 1 2 6 1 が第 1 操作量で押込操作された場合には、当該押込操作が行われない場合において時刻 T 2 から時刻 T 3 までの期間に表示される変動表示の内容（すなわち、内容 A から内容 B に至るまでの一連の表示内容）が、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を開始してから終了するまでの期間（すなわち、時刻 T 2 から時刻 T 5 までの期間）において早送りで進行される（早送り再生される）。

30

【0748】

よって、時刻 T 2 から時刻 T 5 までの期間において押圧操作装置 1 2 6 1 が第 1 操作量で押込操作された場合には、当該押込操作が行われない場合に時刻 T 2 から時刻 T 3 までの期間で表示された変動表示の内容が、当該期間より短い期間（すなわち、時刻 T 2 から時刻 T 5 までの期間）で進行するので、その分、内容 C の現出タイミングも早まる。

【0749】

具体的に、図 3 1 (B) に示すように、時刻 T 5 において押圧操作装置 1 2 6 1 の押込操作を終了した場合、内容 C は、時刻 T 4 より早い時刻 T 6 において現出する。なお、時刻 T 5 から内容 C が現出する時刻 T 6 までの間隔は、時刻 T 3 から時刻 T 4 までの間隔（時刻 T 4 と時刻 T 3 との差分）に等しい。

40

【0750】

時刻 T 6 において内容 C が現出した後、時刻 T 4 から時刻 T 1 までの間隔（時刻 T 1 と時刻 T 4 との差分）に等しい時間が経過した時刻 T 7 において、停止表示によって変動結果が表示され、その後、時刻 T 1 まで停止表示が継続し、時刻 T 1 において確定表示が表示される（変動表示が終了する）。

【0751】

このように、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作によって変動表示の一部が早送り再生された場合であっても、時刻 T 7 において表示された停止表示を時刻 T 1 まで継続することによって、変動表示中に押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を行った場合における変動表示期間（すなわち、変動表示が開始されてから終了するまでの期間を、変動表

50

示中に押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を行わない場合と同一の変動表示期間にすることができる。

【0752】

よって、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作によって変動表示の一部が早送り再生された場合であっても、主制御基板 9 2 0 による図柄の変動表示の制御を変更することなく、主制御基板 9 2 0 による図柄の変動表示と副制御基板 9 4 0 による図柄（装飾図柄）の変動表示とを同期させることができる。

【0753】

一方で、時刻 T 2 から時刻 T 5 までの期間において押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作が前記第 1 操作量とは異なる所定の第 2 操作量（例えば、第 1 操作量に対応する変位量より大きい変位量、または、第 1 操作量に対応する移動速度より速い移動速度）で操作された場合には、当該押込操作が行われない場合において時刻 T 3 より後の時刻 T 4 にて現出する内容 C を、当該押込操作を終了した時刻 T 5 において現出させることができる。

10

【0754】

これにより、時刻 T 2 から時刻 T 5 までの期間において押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作が第 2 操作量で操作された場合には、時刻 T 2 から時刻 T 5 までの期間において、当該変動表示における内容 A から内容 B を経て内容 C に至るまでの一連の表示内容が、時刻 T 2 から時刻 T 5 までの期間において押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作が第 1 操作量で操作された場合（すなわち、時刻 T 2 から時刻 T 5 までの期間において内容 A から内容 B に至るまでの一連の表示内容が表示される場合）に比べてより速い早送りで進行（再生）される。

20

【0755】

なお、変動表示中に押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を行った場合に、当該押込操作が終了するまで、当該変動表示の進行を押圧操作装置 1 2 6 1 の操作量に応じて進めた後、当該押込操作が終了したタイミングで、変動表示の進行を、当該押込操作が行われないう変動表示が進行した場合にタイミングに戻す構成としてもよい。

【0756】

図 3 2 は、当該構成を説明するためのタイムチャートであって、変動表示中に押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を行った場合における当該変動表示の進行の一例を説明するためのタイムチャートである。より詳細には、図 3 2（A）は、変動表示中に押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を行わない場合における変動表示のタイムチャートであり、図 3 2（B）は、変動表示中に押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を行った場合における変動表示のタイムチャートである。

30

【0757】

図 3 2（A）に示すように、変動表示中に押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作を行わない場合（すなわち、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作が行われることなく変動表示が終了する場合）、時刻 T 0 において開始された変動表示は、時刻 T 1 において終了する（確定表示が表示される）。当該変動表示においては、時刻 T 2 において内容 A が現出し、時刻 T 2 より後の時刻 T 3 において内容 B が現出し、時刻 T 3 より後の時刻 T 4 において内容 C が現出する。

40

【0758】

図 3 2（B）に示すように、時刻 T 0 において開始された変動表示において、内容 A が現出する時刻 T 2 において押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作が行われた場合には、上述した図 3 1 の場合と同様、副制御基板 9 4 0 は、当該押込操作が終了するまで、当該変動表示の進行を押圧操作装置 1 2 6 1 の操作量に応じて進める。

【0759】

よって、例えば、図 3 2（B）に示すように、時刻 T 2 から時刻 T 5 までの期間において押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作が所定の第 1 操作量（変位量または移動速度）で操作された場合には、当該押込操作が行われない場合において時刻 T 3 にて現出する内容 B が、当該押込操作を終了した時刻 T 5 において現出する。

50

【0760】

これにより、押圧操作装置1261に対する押込操作が行われない場合において時刻T2から時刻T3までの期間に表示される変動表示の内容（すなわち、内容Aから内容Bに至るまでの一連の表示内容）が、押圧操作装置1261に対する押込操作を開始してから終了するまでの期間（すなわち、時刻T2から時刻T5までの期間）において早送りで進行される（早送り再生される）。

【0761】

時刻T5において押圧操作装置1261に対する押込操作を終了すると、図32（B）に示すように、変動表示の再生位置が、内容Bに対応する位置（当該変動表示における時刻T3に対応する位置）から、当該変動表示における時刻T3より前の時刻Tmに対応する位置まで巻き戻される。そして、当該変動表示の進行は、時刻Tmから通常通りに進行する（再生される）。

10

【0762】

よって、押圧操作装置1261に対する第1操作量での押込操作を時刻T5において終了した場合には、図32（B）に示すように、当該変動表示は、時刻Tmから通常通りに進行し、時刻T3において内容Bが再度現出した後、時刻T4において内容Cが現出し、その後、押圧操作装置1261に対する押込操作が行われない場合と同様に時刻T1において当該変動表示が終了する（確定表示が表示される）。

【0763】

このように、本実施形態のパチンコ機100によれば、副制御基板940による装飾図柄表示装置479において実行される変動表示の制御として、押圧操作装置1261が操作された場合に、副制御基板940の制御によって、その操作が行われなければ所定の時間後に終了する変動表示の状態が、当該操作が行われたときの状態から、当該操作による操作量に応じて進むよう構成されている。このため、遊技者は、変動表示の進行を進めたいときに、進めたい区間まで、容易に進行させることができ、後で視認する予定であった演出などを前もって視認可能な遊技性を提供することができる。

20

【0764】

なお、上記第15実施形態においては、変動表示の進行を押圧操作装置1261に対する押込操作の操作量に応じて進める場合について例示したが、遊技中に計時される所定の期間（例えば、操作可能期間）の進行を押圧操作装置1261に対する押込操作の操作量に応じて進める構成であってもよい。

30

【0765】

また、副制御基板940の制御によって、変動表示の進行が、押圧操作装置1261に対する操作が行われたときのタイミングから、当該操作による操作の速さ及び操作量に応じて進行し、当該操作を終了した場合に、変動表示の進行が、当該操作が行われずに進行した場合のタイミングに戻るよう構成される（図32参照）。このため、主制御基板920における変動表示の進行の制御と、副制御基板940における変動表示の進行の制御とを同期させつつ、変動表示を早送りして、後に発生する事象を前もって認識できる遊技性を付加することができる。

【0766】

なお、押圧操作装置1261が操作された場合に、副制御基板940の制御によって、押圧操作装置1261に対しての操作が行われなければ所定の時間後に終了する事象の状態を、当該操作によって進行させる対象とするのは、残り時間が設定されたタイマを用いた演出（例えば、3分以内に、「6」の図柄でのリーチを発生させたら大当たり発生、といったミッション（指令）が発生した場合において、押圧操作装置1261の操作面が指令の残り時間に応じた高さに上昇し、遊技者が、操作面を押し込む操作をすることによって、次回以降の変動表示においてリーチが発生するか否かを視認可能としてもよい。

40

【0767】

また、副制御基板940の制御によって、変動表示の進行が、押圧操作装置1261に対する操作が行われたときのタイミングから、当該操作による操作の速さ及び操作量に

50

じて進行し、当該操作を終了した場合に、変動表示の進行が、当該操作が行われたときのタイミングに戻るように構成してもよい。例えば、非遊技状態中（待機中）に所定の操作が行われた場合に、遊技中において特別図柄の始動入賞が生じた場合と同一の選定条件で選定された態様（変動表示の内容、変動パターン）によって実行される変動表示（変動演出）については、変動表示の進行が、当該操作が行われたときのタイミングに戻るように構成してもよく、これにより、一部の演出が高速でのみ進行してしまっ、遊技者が見逃してしまうといった事態を回避し易くすることができる。

【0768】

また、変動表示の残り時間と押圧操作装置1261の操作面とが関連する制御として、押圧操作装置の操作面が、中立位置から終点位置まで略一定の速度で上昇（移動）する動作が行われるように構成し、副制御基板940の制御によって、変動表示の進行が、押圧操作装置1261に対する操作が行われたときのタイミングから、当該操作による操作の速さ及び操作量に応じて前に戻るように巻き戻される機能を付加してもよい。この場合も、押込操作をした後には、押圧操作装置1261の操作面の高さ位置は元の状態に近づくように上昇し、その時間が進行した分は、変動表示が進行した状態にして再開するようにしてもよく、又は、操作前の元のタイミングに戻って変動表示が開始されるようにしてもよい。

【0769】

また、押圧操作装置1261の操作面は、早送りをして変動表示を視認した後に、操作がなかった場合における元の高さ位置に戻るようにしてもよく、又は、既定の回数（例えば、1回）の早送りに対応する操作をした場合には、早送り機能が使えなくなるようにしてもよく、また、早送り機能を所定回数使った場合（例えば、3回）、変動表示の残り時間と押圧操作装置1261の操作面とが関連する制御が終了するようにしてもよい。

【0770】

また、変動表示を早送りする場合において、特別図柄の変動表示に対応して表示される装飾図柄の変動表示（例えば、数字の図柄が表示された部分）は、早送りをすることなく識別可能なように表示を継続してもよく、例えば、装飾図柄の変動表示を表示画面の隅に縮小表示をして早送りをすることなく変動表示を継続し、元の状態に戻ったタイミング（時刻Tm）で元の大きさに戻して表示するように、副制御基板940で制御を行ってもよい。

【0771】

<第16実施形態>

次に、図33から図35を参照して、第16実施形態について説明する。第16実施形態のパチンコ機100においては、押圧操作装置1261の操作面の複数段階の高さ位置と、変動表示において実行される演出とを関連づけるように構成される。

【0772】

以下の説明において、上述した第1実施形態から第15実施形態までの各実施形態のパチンコ機100における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第16実施形態として以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第15実施形態のいずれかのパチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第15実施形態のいずれかのパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0773】

図33及び図34は、変動表示において実行される演出の契機として、押圧操作装置1261の操作面の高さ位置が、初期位置から異なる高さ位置へ変位した複数種類に設定されている制御を説明するための図である。

【0774】

図33（A）は、変動表示中に押圧操作装置1261の操作面が、初期位置としての位置Q1の高さまで上昇した後に、距離LC分下がった位置Q11に変位した場合と、距離LD分下がった位置Q12に変位した状況を例示した図である。位置Q1から下方へ下降

10

20

30

40

50

した位置まで変位するのは、遊技者の押込操作によるものであってもよいし、これに代えて、又はこれに加えて、副制御基板 940 の制御によって位置を変化させる制御を行うものであってもよい。

【0775】

図 33 (B) と図 33 (C) は、押圧操作装置 1261 の操作面が位置 Q1 から位置 Q11 及び位置 Q12 のいずれかに変位した場合に同一の演出が開始される状況を例示した図であり、別々の始動入賞が発生して別の変動表示が開始される状況において、同一の演出の実行が副制御基板 940 によって決定された場合を例示している。

【0776】

図 33 (B) に示すように、変動表示中に、例えば、「7」のリーチ状態となり、その後、「PUSH!」の文字が表示されて遊技者に対して押込操作を促される場合があり、これにより、押圧操作装置 1261 に対しての操作が有効となる操作有効期間が発生したことが示される。ここで「PUSH!」の表示は、押圧操作装置 1261 の操作面に手を乗せて押し込むように操作を行うように遊技者に促すものとしてもよく、「押し込め」や「PRESS」、「じわーっと押さえろ」など、他の表現で表示をしてもよいし、複数の表現を短時間毎に切り替えて表示したり、同時に複数の操作方法を示す表現を表示してもよい。

【0777】

押圧操作装置 1261 の操作面が、位置 Q1 の高さまで上昇し、この状況において、遊技者が押圧操作装置 1261 の操作面を押し込んだ場合、押込操作が可能な区間の約半分に相当する位置 Q11 に達すると、魚群の演出が表示され、遊技者に、特別遊技状態への遷移の期待度が高い（例えば、50%）の変動表示の実行であることが示される。

【0778】

一方、図 33 (C) に示すように、魚群の演出が表示される変動表示であっても、押込操作の操作量として、位置 Q11 に達しても、魚群の演出が表示されない場合がある。位置 Q11 を超えて、更に押込操作を続けて位置 Q12 に到達した場合に、魚群の演出が表示される場合があり、この制御は副制御基板 940 において行われる。この演出が実行される高さ位置は、実行される変動表示に対しての演出の態様の 1 つとして複数種類から選定される。これにより、遊技者には、押込操作をどこまで行えば演出が実行されるのかを判り難くして、同一の演出が実行される契機が複数種類の操作量に関連づけられた遊技性を提供することができる。

【0779】

なお、押込操作の量が異なる変動表示に対して同一の演出が表示された場合に、その演出の発生によって特別遊技状態への遷移に対しての期待度は、同一の期待度としてもよいし、異なる期待度としてもよい。

【0780】

また、必ずしも遊技者の操作によって、押圧操作装置 1261 の操作面が、変位する構成とする必要はなく、これに代えて、又は、これに加えて、副制御基板 940 の制御によって操作面の位置を変化させるようにしてもよい。すなわち、遊技者には、押圧操作装置 1261 の操作面に手を乗せるように促す演出画像を表示し（例えば、「PUT!」の文字の表示や、操作面に手を軽く乗せた状態を表した画像の表示をし）、遊技者が手を押圧操作装置 1261 の操作面に乗せていることを押圧操作装置 1261（モータ 863）の電力とエンコーダの変位量とによって検出し、その操作面を、予め定めた動作パターン（例えば、一定速度）で押込方向へ移動させる制御を行うようにして、位置 Q11 となるか、位置 Q12 となった場合に、実行が決まっていた演出を行うようにしてもよい。

【0781】

図 34 は、押圧操作装置 1261 の操作面が初期位置から変位した変位量の違いによって、異なる演出が実行される場合を例示している。図 34 (A) は、図 33 (A) と同様に、変動表示中に押圧操作装置 1261 の操作面が、初期位置 Q1 の高さまで上昇した後に、距離 LC 分下がった位置 Q11 に変位した場合と、距離 LD 分下がった位置 Q12 に

10

20

30

40

50

変位した状況を例示した図であり、図 3 4 (B) 及び図 3 4 (C) は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が位置 Q 1 から位置 Q 1 1 及び位置 Q 1 2 のいずれかに変位した場合に、各変位位置に応じた異なる演出が開始される状況を例示した図である。

【0782】

図 3 4 (B) に示すように、変動表示中に、例えば、「7」のリーチ状態となり、その後、「PUSH!」の文字が表示されて遊技者に対して押込操作を促される場合があり、これにより、押圧操作装置 1 2 6 1 に対しての操作が有効となる操作有効期間が発生したことが示される。このとき、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が、位置 Q 1 の高さまで上昇する。この状況において、遊技者が押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を押し込んだ場合、押込操作が可能な区間の約半分程度に相当する位置 Q 1 1 に達すると、握り拳をしたキャラクター C A 1 3 が登場し、遊技者に、特別遊技状態への遷移の期待度が中程度（例えば、10%）の変動表示であることが示される。

10

【0783】

一方、図 3 4 (C) に示すように、キャラクターが表示される変動表示であっても、押込操作の操作量として、位置 Q 1 1 に達しても、キャラクターが未だ表示されない場合がある。位置 Q 1 1 を超えて、更に押込操作を続けて位置 Q 1 2 に到達した場合に、刀を持ったキャラクター C A 1 1 が表示される場合があり、この制御は副制御基板 9 4 0 において行われる。この高さ位置とキャラクターの組合せは、実行される変動表示に対しての演出の態様の 1 つとして複数種類から選定される。これにより、遊技者には、押込操作を行った量によって、異なる態様の演出が実行される契機となる遊技性を提供することができる。

20

【0784】

図 3 5 は、変動表示において実行される演出として、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を押込操作して一旦操作面が下がった後に復帰する場合における複数種類の制御を説明するための図である。

【0785】

図 3 5 (A) は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作可能期間において、初期位置から一定量操作した後に、操作感が軽くなって容易に操作可能となる場合と、同一の一定量の操作後に、操作感が重くなった場合とを例示した図である。この操作感の制御は、副制御基板 9 4 0 がエンコーダによって押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の高さ位置を検出し、その高さ位置に応じて押圧操作装置 1 2 6 1 (モータ 8 6 3) の電力を制御することによって行われる。

30

【0786】

初期位置から一定区間において、同一の操作感とする区間が設けられることにより、遊技者には、どの程度の力で押圧操作装置 1 2 6 1 を押し込めば、動作するのかを、感触として体感させることができる。その同一の操作感とする区間は、全可動範囲の半分以下に設定することが好ましい。また、同一の操作感とする区間の後には、その操作感（反力の強さ）が高くなる（重くなる）場合と、低くなる（軽くなる）場合とを設けることが好ましく、これにより、複数種類の操作感が設定されていることを一層判り易く遊技者に認識させることができる。

【0787】

一定区間の操作面の進行後、期待度に応じて、操作感の強さを異ならせる制御が副制御基板 9 4 0 によって実行される。図 3 5 (A) には、期待度が高い変動表示の方が、操作感が重く変化する場合を例示している。この操作感の重い変動表示は、操作感の軽い変動表示と比べて、出現頻度が低く設定されていることが好ましく、これにより、押圧操作装置 1 2 6 1 に過大な負荷が入力される機会を低減できる。なお、必ずしも期待度が高い場合に操作感を重くする必要はなく、他の制御によって期待度を遊技者に示唆してもよい。例えば、操作感の重い区間の長さを変動させたり、操作感のパターン（重くなる区間が断続的に発生するパターンにおける重くなった区間の回数）によって期待度を遊技者に示唆するようにしてもよい。

40

【0788】

50

図 3 5 (B) は、図 3 5 (A) における押込操作をした後の押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の戻り位置を例示した図であり、左側の図が押込操作前の初期位置を示し、右側の図が操作後に押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が戻った高さ位置（戻り位置）を例示している。

【 0 7 8 9 】

押圧操作装置 1 2 6 1 が操作された後には、期待度に応じて、操作面が戻る高さに変化する。図 3 5 (B) には、期待度が高い変動表示の方が、戻り位置が高くなる場合を例示している。この戻り位置が高い変動表示は、戻り位置が低い変動表示と比べて、出現頻度が低く設定されていることが好ましい。なお、必ずしも期待度が高い場合に戻り位置が高くなるように制御する必要はなく、他の制御によって期待度を遊技者に示唆してもよい。例えば、押込操作後に上下に操作面が動作する場合の動作回数を変動させたり、既定の高さ位置（例えば、初期位置）に戻るまでの速さが早いほど期待度を高くするようにして遊技者に示唆するようにしてもよい。

10

【 0 7 9 0 】

ここで、図 3 5 (A) に示す押込操作の操作感の制御と、図 3 5 (B) に示す戻り位置の制御は、必ずしも組み合わせて実行する必要はない。副制御基板 9 4 0 において、押込操作の操作感のみが異なり、押込操作後の動作は共通となる制御をしてもよいし、又は、同一の操作感で押込操作を可能とし、その後の戻り位置を異ならせて期待度を示唆してもよく、又は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を初期の高さ位置に上げることなく下がった状態から突出させるようにし、その高さ位置によって期待度の違いを遊技者に示唆してもよく、押圧操作装置 1 2 6 1 によって遊技者の手の重みを変動しても、押圧操作装置 1 2 6 1 （モータ 8 6 3 ）の電力を制御することで、期待度に応じた高さ位置となるように押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を変位させるようにしてもよい。

20

【 0 7 9 1 】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 によれば、所定の中立位置として、上昇した位置に配置された押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対して、遊技者が押込操作を行う場合であって、副制御基板 9 4 0 によって装飾図柄表示装置 4 7 9 に、所定の演出（例えば、魚群）を伴う変動表示が実行され、その後、結果表示として抽選結果に応じた図柄の組合せが停止表示される場合に、異なる高さ位置まで操作面が変位することを契機として所定の演出が実行される。すなわち、副制御基板 9 4 0 は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置が中立位置に対して少ない移動量の第 1 位置まで変位した場合に所定の演出を現出させる制御と、操作面の位置が第 1 位置とは異なって多く移動した第 2 位置まで変位した場合に所定の演出を現出させる制御とを実行する（図 3 3 参照）。このため、遊技者には、操作量と、実行される演出との対応関係を判り難くし、同一の演出が実行される契機が複数種類の操作量に関連づけられた遊技性を提供することができる。

30

【 0 7 9 2 】

また、副制御基板 9 4 0 は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置を変位させる制御が可能に構成され、その変位制御を用いて、所定の演出（例えば、魚群）を伴う変動表示が実行される変動表示において、中立位置に対して少ない移動量の第 1 位置まで操作面を変位させた場合に所定の演出を現出させる制御と、操作面の位置を第 1 位置とは異なる第 2 位置まで変位させた場合に所定の演出を現出させる制御とを実行する（図 3 3 参照）。この場合、遊技者は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を視認して高さ位置を認識したり、操作面に手を乗せて、高さ位置の変化を感じながら、その操作量と、実行される演出の契機との対応関係が判り難く、同一の演出が実行される契機が複数種類の操作面の高さ位置に関連づけられた遊技性を提供することができる。

40

【 0 7 9 3 】

また、副制御基板 9 4 0 は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置が中立位置に対して少ない移動量の第 1 位置まで変位した場合に所定の第 1 演出を現出させる制御と、操作面の位置が第 1 位置とは異なって多く移動した第 2 位置まで変位した場合に所定の第 1 演出とは異なる第 2 演出を現出させる制御とを実行する（図 3 4 参照）。これにより、遊技者

50

には、操作量に応じてそれぞれ設定された別々の演出の実行を期待する遊技性を提供することができる。

【0794】

また、副制御基板940は、押圧操作装置1261の操作面の位置を変位させる制御が可能に構成され、その変位制御を用いて、押圧操作装置1261の操作面の位置を、中立位置に対して少ない移動量の第1位置まで変位させた場合に所定の第1演出を現出させる制御と、操作面の位置を第1位置とは異なる第2位置まで変位させた場合に所定の演出を現出させる制御とを実行する（図34参照）。この場合、遊技者は、押圧操作装置1261の操作面を視認して高さ位置を認識したり、操作面に手を乗せて、高さ位置の変化を感じながら、操作量に応じてそれぞれ設定された別々の演出の実行を期待する遊技性を提供することができる。

10

【0795】

また、副制御基板940は、変動表示の期間中に押圧操作装置1261を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示を選定して実行可能に構成され、特別図柄の始動入賞が発生し、特定の変動表示が選定されて操作可能期間中に押圧操作装置1261の操作面が下方方向に一定量移動操作された場合において、その一定量移動した後の操作に対する反力の大きさを軽めの第1の大きさにする制御と、その一定量移動した後の操作に対する反力の大きさを第1の大きさより大きな第2の大きさにする制御とを、別々の変動表示に対して実行する。このため、遊技者には、どの程度の力で押圧操作装置1261の操作面を押し込めば、操作面が動作するのかを、予め感触として体感させた後、その感触とは異なる操作感の程度を判り易く感じさせることができる。よって、複数種類の操作感を設けた場合における操作感の違いを遊技者に認識し易くして、期待度の変化といった操作感の違いによって遊技者に伝えたい情報を精度良く伝達することができる。

20

【0796】

また、本実施形態のパチンコ機100によれば、上昇した位置に配置された押圧操作装置1261の操作面（被操作部）に対して遊技者が押込操作を行った場合、当該操作後に、副制御基板940の制御によって、操作面の高さが、期待度（特別遊技状態への遷移の期待度）に応じて変化される。

【0797】

すなわち、副制御基板940は、押圧操作装置1261の操作面が押込操作された後に、当該操作面の位置（高さ）が当該押込操作の操作方向（本実施形態においては下方方向）とは反対の方向（すなわち、本実施形態においては上方方向）に向かって第1位置まで変位した場合に、所定の第1演出（例えば、所定の期待度を示す変動表示やキャラクタ表示）を現出させる制御と、当該操作面の位置が当該押込操作の操作方向とは反対の方向に向かって第1位置とは異なる第2位置（例えば、第1位置より高い戻り位置）まで変位した場合に、第1演出とは異なる所定の第2演出（例えば、第1演出より期待度が高い変動表示やキャラクタ表示）を現出させる制御とを実行する（図34参照）。このため、遊技者には、押圧操作装置1261の操作面に対する操作後に、当該操作面の戻り位置（戻り量）に応じてそれぞれ設定された別々の演出の実行を期待する遊技性を提供することができる。

30

40

【0798】

また、押圧操作装置1261の操作面の位置を変位させる制御が可能に構成され、その変位制御を用いて、押圧操作装置1261の操作面に対する押込操作後に、当該操作面の位置が当該押込操作の操作方向とは反対の方向に向かって第1位置まで変位した場合に、所定の第1演出を現出させる制御と、当該操作面の位置が当該押込操作の操作方向とは反対の方向に向かって第1位置とは異なる第2位置まで変位した場合に、第1演出とは異なる所定の第2演出を現出させる制御とを実行する（図34参照）。この場合、遊技者は、押圧操作装置1261の操作面を視認して戻り位置を認識したり、操作面に手を乗せて、戻り位置の変化を感じながら、戻り量に応じてそれぞれ設定された別々の演出の実行を期待する遊技性を提供することができる。

50

【0799】

なお、図35(B)では、押圧操作装置1261に対する押込操作後における操作面の戻り位置の相違に応じて、期待度（特別遊技状態への遷移の期待度）が異なる変動表示が実行される場合を例示したが、押圧操作装置1261に対する押込操作後における操作面の戻り位置が所定の第1位置である場合と、当該第1位置とは異なる第2位置（例えば、第1位置より高い戻り位置）である場合とで、いずれの場合も所定の演出（例えば、魚群）が実行される構成であってもよい。

【0800】

すなわち、副制御基板940が、装飾図柄表示装置479に、所定の演出（例えば、魚群）を伴う変動表示を実行し、その後、結果表示として抽選結果に応じた図柄の組合せを停止表示する構成において、当該副制御基板940が、押圧操作装置1261の操作面が押込操作された後に、当該操作面の位置（高さ）が当該押込操作の操作方向（本実施形態においては下方向）とは反対の方向（すなわち、本実施形態においては上方向）に向かって第1位置まで変位した場合に所定の演出（例えば、魚群）を現出させる制御と、当該操作面の位置が当該押込操作の操作方向とは反対の方向に向かって第1位置とは異なる第2位置（例えば、第1位置より高い戻り位置）まで変位した場合に所定の演出を現出させる制御とを実行する構成としてもよい（例えば、図33参照）。この場合、遊技者には、押圧操作装置1261に対する押込操作後における操作面の戻り位置（戻り量）と、実行される演出との対応関係を判り難くし、同一の演出が実行される契機が複数種類の戻り位置に関連づけられた遊技性を提供することができる。

【0801】

また、副制御基板940が、押圧操作装置1261の操作面の位置を変位させる制御が可能に構成される場合に、当該副制御基板940は、その変位制御を用いて、押圧操作装置1261の操作面に対する押込操作後に、当該押込操作の操作方向とは反対の方向に向かって第1位置まで変位した場合に所定の演出（例えば、魚群）を現出させる制御と、当該操作面の位置が当該押込操作の操作方向とは反対の方向に向かって第1位置とは異なる第2位置まで変位した場合に所定の演出を現出させる制御とを実行する構成としてもよい（例えば、図33参照）。この場合、遊技者は、押圧操作装置1261の操作面を視認して戻り位置を認識したり、操作面に手を乗せて、戻り位置の変化を感じながら、その戻り量と、実行される演出の契機との対応関係が判り難く、同一の演出が実行される契機が複数種類の操作面の戻り位置に関連づけられた遊技性を提供することができる。

【0802】

<第17実施形態>

次に、図36から図42を参照して、第17実施形態について説明する。第17実施形態のパチンコ機100においては、作動機構860（図20参照）を備える押圧操作装置1261において、作動機構860に対する制御条件として設定された所定のパターンに従って押圧操作装置1261の動作を制御するよう構成される。

【0803】

以下の説明において、上述した第1実施形態から第16実施形態までの各実施形態のパチンコ機100における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第17実施形態として以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第16実施形態のいずれかの構成又は複数の構成と組み合わせて、パチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第16実施形態のいずれかのパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。また、第17実施形態のパチンコ機100には、作動機構860に対する制御条件として、図36から図42に示された複数種類のパターンが設定されている場合について説明するが、これらのパターンのすべてをパチンコ機100が備えるように構成する必要はなく、いずれか1つ又は2以上の一部のパターンに対応した制御をパチンコ機100が備えるようにしてもよい。

【0804】

図36から図42は、いずれも、副制御基板940が、作動機構860に対する制御（

より詳細には、モータ 8 6 3 の制御) の条件として設定された所定のパターンに従って押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をどのように変化させるかを説明するための説明図である。以下、各図について具体的に説明する。

【0805】

図 3 6 (A) は、作動機構 8 6 0 に対する制御の条件として設定されたパターン (以下、当該パターンを「条件パターン」とも称す) の一例を示すグラフである。図 3 6 (A) に示すグラフの横軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置 (高さ) が示され、縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力が示されている。つまり、図 3 6 (A) に示す条件パターンは、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置と、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力との関係によって規定される。以下の説明において、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力の制御として、操作面の位置と動作力とを規定して制御するパターンを、位置対動作力制御パターンとして説明する。

10

【0806】

なお、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力としては、押圧操作装置 1 2 6 1 への押込操作に対し当該押込操作の方向 (押圧方向) とは反対方向に働く動作力 (すなわち、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押圧方向に抗する反力) と、当該押込操作の方向と同方向に働く動作力 (以下、当該動作力を「逃げ力」とも称す) とが含まれる。

【0807】

押圧操作装置 1 2 6 1 において、反力は、作動機構 8 6 0 のモータ 8 6 3 を所定の回転方向に駆動させることで発生する。一方、逃げ力は、反力を発生させる場合とは反対向きの回転方向にモータ 8 6 3 を駆動させることで発生する。よって、副制御基板 9 4 0 は、作動機構 8 6 0 のモータ 8 6 3 の回転方向を変化させることで、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を反力または逃げ力に切り替えることができる。

20

【0808】

また、反力および逃げ力の各大きさは、モータ 8 6 3 に供給される電力が大きいほど大きくなる。よって、副制御基板 9 4 0 は、モータ 8 6 3 に供給する電力を変化させることで、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力 (反力、逃げ力) の大きさを変化させることができる。

【0809】

また、反力および逃げ力の各大きさは、モータ 8 6 3 に供給される電力が大きいほど大きくなる。よって、副制御基板 9 4 0 は、モータ 8 6 3 に供給する電力を変化させることで、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力 (反力、逃げ力) の大きさを変化させることができる。

30

【0810】

図 3 6 (A) に示すグラフにおいて、縦軸は、ゼロ (0) を原点として、ゼロより大きい正の値が、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力のうち反力を示し、ゼロより小さい負の値が押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力のうち逃げ力を示す。反力および逃げ力は、その絶対値が大きいほど (すなわち、原点から正または負の方向に離れるほど) 大きいことを示す。

【0811】

一方、図 3 6 (A) に示すグラフの横軸において、位置 B m a x は、作動機構 8 6 0 におけるピニオン 8 6 2 に対するラック 8 6 1 の移動範囲のうち、最も上方側 (反力の方向側における最も端側) にラック 8 6 1 が位置する場合の操作面の位置を示す。位置 B m i n は、作動機構 8 6 0 におけるピニオン 8 6 2 に対するラック 8 6 1 の移動範囲のうち、最も下方側 (押圧操作による押圧方向側における最も端柄) にラック 8 6 1 が位置する場合の操作面の位置を示す。

40

【0812】

図 3 6 (A) には、4 種類の位置対動作力制御パターンとしての条件パターン J A 1 1 , J A 1 2 , J A 1 3 , J A 1 4 が例示されている。なお、これらの条件パターン J A 1 1 ~ J A 1 4 は、条件パターンの一例に過ぎず、種々の形状の条件パターンを適用してもよい。

50

【0813】

複数の条件パターンJA11～JA14は、それぞれ、所定の状況（装飾図柄表示装置479に表示される演出の種類）に対応付けられている。各条件パターンJA11～JA14に対応付けられた各状況の1つが発生した場合に、副制御基板940は、当該状況に対応する条件パターンに従って押圧操作装置1261の動作力を制御する。

【0814】

例えば、条件パターンJA11～JA14は、それぞれ、装飾図柄表示装置479に表示される演出に対応付けられており、条件パターンに対応づけられた演出の1つが実行対象として選定された場合、副制御基板940は、当該演出に対応する条件パターンに従って押圧操作装置1261の動作力を制御する。

10

【0815】

条件パターンJA11（実線）は、位置Bmaxにおいて、押圧操作装置1261の動作力がゼロから反力Ma1、または反力Ma1からゼロへ変化し、位置Bmaxと位置Bminとの区間において、押圧操作装置1261の動作力が略一定の反力Ma1で保たれ、位置Bminにおいて、押圧操作装置1261の動作力が反力Ma1からゼロ、またはゼロから反力Ma1へ変化するパターンである。

【0816】

条件パターンJA12（一点鎖線）は、位置Bmaxにおいて、押圧操作装置1261の動作力がゼロから反力Ma1、または反力Ma1からゼロへ変化し、位置Bmaxと当該位置Bmaxより下方側（位置Bmax側）の位置B3との区間では、押圧操作装置1261の動作力が反力Ma1で略一定に保たれ、位置B3と当該位置B3より下方側の位置B2との区間では、位置B3において当該動作力が反力Ma1となり、位置B2において当該動作力が反力Ma1より大きい反力Ma2となるよう反力が押圧操作装置1261の操作面の位置の変化に伴って略直線的に変化し、位置B2と当該位置B2より下方側の位置B1との区間では、当該動作力が反力Ma2で略一定に保たれ、位置B1と位置Bminとの区間では、位置B1において当該動作力が反力Ma2となり、位置Bminにおいて当該動作力が反力Ma1となるよう反力が押圧操作装置1261の操作面の位置の変化に伴って略直線的に変化し、位置Bminにおいて、押圧操作装置1261の動作力が反力Ma1からゼロ、またはゼロから反力Ma1へ変化するパターンである。

20

【0817】

条件パターンJA13（条件パターンJA12よりピッチの広い一点鎖線）は、位置Bmaxにおいて、押圧操作装置1261の動作力がゼロから反力Ma1、または反力Ma1からゼロへ変化し、位置Bmaxと位置B3との区間では、押圧操作装置1261の動作力が反力Ma1で略一定に保たれ、位置B3と位置Bminとの区間では、位置B3において当該動作力が反力Ma1となり、位置Bminにおいて当該動作力がゼロとなるよう反力が略直線的に変化するパターンである。

30

【0818】

条件パターンJA14（二点鎖線）は、位置Bmaxにおいて、押圧操作装置1261の動作力がゼロから反力Ma1へ変化し、位置Bmaxと位置B3との区間では、押圧操作装置1261の動作力が反力Ma1で略一定に保たれ、位置B3において、押圧操作装置1261の動作力が反力Ma1から逃げ力Mb1へ変化し、位置B3と位置Bminとの区間では、押圧操作装置1261の動作力が逃げ力Mb1で略一定に保たれ、位置Bminにおいて、押圧操作装置1261の動作力が逃げ力Mb1からゼロへ変化するパターンである。

40

【0819】

図36（B）から図36（D）には、押圧操作装置1261の操作面が、遊技者の操作によって初期位置（中立位置）である位置Bmaxから下降する状況において、副制御基板940が、設定された条件パターン（副制御基板940が、作動機構860を制御する条件）に従って押圧操作装置1261の動作力（反力、逃げ力）を制御する場合を例示する。

50

【0820】

図36(B)は、押圧操作装置1261の操作面の位置が時間経過に応じて下降する状況における当該操作面の変位パターンの一例を示すグラフである。図36(B)に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置1261の操作面の位置(高さ)が示され、横軸には、経過時間が示されている。位置対動作力制御パターンにおいて、押圧操作装置1261の操作面を下降させるのは、遊技者であり、遊技者の意図によって変位速度と変位量とが異なるものとなる。

【0821】

変位パターンJB11(実線)は、押圧操作装置1261における操作面の初期位置(時刻 t_0 における操作面の位置)が位置Bmaxである場合において、当該操作面が、時刻 t_1 から略一定の変位速度で下降し、時刻 t_e で位置Bminに到達するパターンである。より詳細には、変位パターンJB11は、押圧操作装置1261の操作面が、遊技者の操作によって、時刻 t_1 において位置Bmaxから下降し始め、時刻 t_2 において位置B3に到達し、時刻 t_3 において位置B2に到達し、時刻 t_4 において位置B1に到達し、時刻 t_e において位置Bminに到達するような変位速度で下降するパターンである。

10

【0822】

変位パターンJB12(二点鎖線)は、押圧操作装置1261における操作面の初期位置(時刻 t_0 における操作面の位置)が位置Bmaxである場合において、当該操作面が、時刻 t_1 から略一定の変位速度で時刻 t_2 まで下降した後、下降の変位速度が大きくなって、時刻 t_3 で位置Bminに到達するパターンである。

20

【0823】

図36(C)は、設定された条件パターンに従う押圧操作装置1261の動作力の経時変化を示す動作力パターンの一例を示すグラフである。図36(C)に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置1261の動作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0824】

具体的に、動作力パターンJC11(実線)は、図36(A)に示す条件パターンJA11が設定されている場合であって、遊技者が、押圧操作装置1261における操作面の位置を図36(B)に示す変位パターンJB11(すなわち、位置Bmaxから位置Bminまで略一定の変位速度で下降させるパターン)に従って下降させようと押圧操作装置1261の押込操作を行った場合における動作力パターンである。

30

【0825】

動作力パターンJC11によれば、副制御基板940は、押圧操作装置1261における操作面の位置が変位パターンJB11に従って変位する場合に、条件パターンJA11に従い、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの期間において、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置1261の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力MaAを発生させ、時刻 t_1 から時刻 t_e にかけて反力Ma1を保ち、時刻 t_e において、押圧操作装置1261の動作力をゼロにする。

【0826】

なお、押圧操作装置1261の操作面には、当該押圧操作装置1261の自重によって重力方向(下方向)への力が加わるため、当該操作面を所定の高さで維持する(保持するため)には、当該自重に釣り合う反力を生じさせる必要があるため、押圧操作装置1261に対する操作力がゼロである場合であっても、当該操作力に釣り合う押圧操作装置1261の動作力がゼロでなく正の値である必要がある。以下の説明においては、理解を容易にするため、押圧操作装置1261の自重については考慮せず、押圧操作装置1261の動作力がゼロである場合に、押圧操作装置1261の操作面の位置が維持されるものとして説明する。

40

【0827】

動作力パターンJC12(一点鎖線)は、図36(A)に示す条件パターンJA12が設定されている場合であって、遊技者が、押圧操作装置1261における操作面の位置を図36(B)に示す変位パターンJB11に従って下降させようと押圧操作装置1261

50

の押込操作を行った場合における動作力パターンである。

【0828】

動作力パターンJ C 1 2によれば、副制御基板940は、押圧操作装置1261における操作面の位置が変位パターンJ B 1 1に従って変位する場合であって、条件パターンJ A 1 2に従い、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置1261の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 $M a 1$ を発生させ、時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて反力 $M a 1$ を保ち、時刻 t_2 から時刻 t_3 にかけて反力 $M a 1$ から反力 $M a 2$ へと押圧操作装置1261の動作力を略直線的に増加させ、時刻 t_3 から時刻 t_4 にかけて反力 $M a 2$ を保ち、時刻 t_4 から時刻 t_e にかけて反力 $M a 2$ から反力 $M a 1$ へと押圧操作装置1261の動作力を略直線的に減少させ、時刻 t_e において、押圧操作装置1261の動作力をゼロにする。

10

【0829】

動作力パターンJ C 1 3（動作力パターンJ C 1 2よりピッチの広い一点鎖線）は、図36（A）に示す条件パターンJ A 1 3が設定されている場合であって、遊技者が、押圧操作装置1261における操作面の位置を図36（B）に示す変位パターンJ B 1 1に従って下降させようと押圧操作装置1261の押込操作を行った場合における動作力のパターンである。

【0830】

動作力パターンJ C 1 3によれば、副制御基板940は、押圧操作装置1261における操作面の位置が変位パターンJ B 1 1に従って変位する場合に、条件パターンJ A 1 3に従い、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置1261の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 $M a 1$ を発生させ、時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて反力 $M a 1$ を保ち、時刻 t_2 から時刻 t_e にかけて反力 $M a 1$ からゼロへと押圧操作装置1261の動作力を略直線的に減少させる。

20

【0831】

動作力パターンJ C 1 4（二点鎖線）は、図36（A）に示す条件パターンJ A 1 4が設定されている場合であって、遊技者が、押圧操作装置1261における操作面の位置を図36（B）に示す変位パターンJ B 1 2に従って下降させようと押圧操作装置1261の押込操作を行った場合における動作力のパターンである。

【0832】

動作力パターンJ C 1 4によれば、副制御基板940は、押圧操作装置1261における操作面の位置が変位パターンJ B 1 2に従って変位する場合に、条件パターンJ A 1 4に従い、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置1261の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 $M a 1$ を発生させ、時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて反力 $M a 1$ を保つ。

30

【0833】

副制御基板940は、時刻 t_2 において逃げ力 $M b 1$ を発生させる。なお、図36に示す例において、逃げ力 $M b 1$ は、押圧操作装置1261の操作面を下降させる（押圧方向側へ変位させる）力であるとともに、遊技者が押圧操作装置1261の操作面に手を軽く乗せた状態（すなわち、操作面を操作力 $M p X$ で押圧した状態）において、時刻 t_2 から時刻 t_3 にかけて位置 $B 2$ から位置 $B m i n$ まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。これにより、時刻 t_2 において逃げ力 $M b 1$ が発生した場合、押圧操作装置1261の操作面は、変位パターンJ B 1 2に示すように、時刻 t_3 において位置 $B m i n$ に到達する。

40

【0834】

よって、時刻 t_2 において逃げ力 $M b 1$ が発生したことで、押圧操作装置1261の操作面は、時刻 t_3 において位置 $B m i n$ に達するので、副制御基板940は、動作力パターンJ C 1 4に示すように、時刻 t_3 において、押圧操作装置1261の動作力をゼロにする。

【0835】

50

図 3 6 (D) は、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作力（すなわち、操作面に対する押圧力）の経時変化を示す操作力パターンの一例を示すグラフである。図 3 6 (D) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0836】

操作力パターン J D 1 1（実線）は、図 3 6 (A) に示す条件パターン J A 1 1 が設定されている場合に、遊技者が押圧操作装置 1 2 6 1 における操作面の位置を図 3 6 (B) に示す変位パターン J B 1 1（すなわち、位置 B m a x から位置 B m i n まで略一定の変位速度で下降させるパターン）に従って下降するよう押圧操作装置 1 2 6 1 を操作（押込操作）した場合における、当該押込操作の操作力の経時変化の一例である。

10

【0837】

操作力パターン J D 1 1 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの期間における操作力がゼロであり、時刻 t_1 において操作力がゼロから操作力 M_{p1} へ変化（増加）し、時刻 t_1 から時刻 t_e の期間における操作力が操作力 M_{p1} であり、時刻 t_e において操作力がゼロとなるパターンである。

【0838】

なお、「押圧操作装置 1 2 6 1 に対する遊技者の操作の操作力がゼロである」場合としては、遊技者が操作面に触れていない場合に限らず、押圧操作装置 1 2 6 1 を初期位置（例えば、位置 B m a x）から押し込むことができない場合を含む。

【0839】

また、図 3 6 (B) から図 3 6 (D) に示す例において、操作力 M_{p1} は、絶対値において反力 M_{a1} より大きい値である。よって、時刻 t_1 においては、遊技者による操作力が、反力 M_{a1} より大きい操作力 M_{p1} となったことで、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が押圧方向（押込方向）へ変位し始める。

20

【0840】

したがって、条件パターン J A 1 1 が設定されている場合に、遊技者が押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が変位パターン J B 1 1 に従って変位するよう（すなわち、略一定の押込速度（操作面の押圧方向への位速度）で変位するよう）押込操作をした場合、当該遊技者は、操作力パターン J D 1 1 に従う操作力の変化に対応する操作感、すなわち、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が初期位置である位置 B m a x から下降し始めてから、当該押込操作の終点である位置 B m i n に到達するまで、略一定の操作力で操作する操作感を感じることができる。

30

【0841】

操作力パターン J D 1 2（一点鎖線）は、図 3 6 (A) に示す条件パターン J A 1 2 が設定されている場合に、遊技者が押圧操作装置 1 2 6 1 における操作面の位置を図 3 6 (B) に示す変位パターン J B 1 1 に従って下降するよう押圧操作装置 1 2 6 1 を操作（押込操作）した場合における、当該押込操作の操作力の経時変化の一例である。

【0842】

操作力パターン J D 1 2 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの期間における操作力がゼロであり、時刻 t_1 において操作力がゼロから M_{p1} へ変化し、時刻 t_1 から時刻 t_2 の期間における操作力が M_{p1} に維持され、時刻 t_2 から時刻 t_3 にかけて操作力が M_{p1} から M_{p2} へと略直線的に増加し、時刻 t_3 から時刻 t_4 の期間における操作力が M_{p2} に維持され、時刻 t_4 から時刻 t_e にかけて操作力が M_{p2} から M_{p1} へと略直線的に減少し、時刻 t_e において操作力がゼロとなるパターンである。

40

【0843】

なお、操作力 M_{p2} は、絶対値において反力 M_{a2} より大きい値である。よって、時刻 t_2 から時刻 t_e の区間における操作力は、各時刻の反力より大きく、それによって、時刻 t_2 から時刻 t_e にかけて、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を遊技者の操作（押込操作）によって押圧方向へ移動させることができる。

【0844】

50

したがって、制御条件として条件パターンJ A 1 2が設定されている場合に、遊技者が押圧操作装置1 2 6 1を略一定の押込速度で操作した場合、当該遊技者は、操作力パターンJ D 1 2に従う操作力の変化に対応する操作感、すなわち、押圧操作装置1 2 6 1の操作面が初期位置である位置B m a xから下降し始めた後、ある位置までは第1の操作力で操作できるが、ある位置において第1の操作力より大きい第2の操作力が必要となり、第2の操作力で操作しているうちに、ある位置で再び第1の操作力で操作できるといった一連の操作感を感じることができる。

【0 8 4 5】

操作力パターンJ D 1 3（操作力パターンJ D 1 2よりピッチの広い一点鎖線）は、制御条件として条件パターンJ A 1 3が設定されている場合に、遊技者が押圧操作装置1 2 6 1における操作面の位置を変位パターンJ B 1 1に従って下降させようとして押圧操作装置1 2 6 1の押込操作を行った場合における操作力の経時変化の一例である。

【0 8 4 6】

操作力パターンJ D 1 3は、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの期間における操作力がゼロであり、時刻 t_1 において操作力がゼロから $M p_1$ へ変化し、時刻 t_1 から時刻 t_2 の期間における操作力が $M p_1$ に維持され、時刻 t_2 から時刻 t_e にかけて操作力が $M p_1$ からゼロへと略直線的に減少となるパターンである。

【0 8 4 7】

したがって、制御条件として条件パターンJ A 1 3が設定されている場合に、遊技者が押圧操作装置1 2 6 1を略一定の押込速度で操作した場合、当該遊技者は、操作力パターンJ D 1 3に従う操作力の変化に対応する操作感、すなわち、押圧操作装置1 2 6 1の操作面が初期位置である位置B m a xから下降し始めた後、ある位置までは所定の操作力で操作できるが、ある位置から位置B m i nに至るまで押込操作に要する操作力が徐々に減少するといった一連の操作感を感じることができる。

【0 8 4 8】

操作力パターンJ D 1 4（二点鎖線）は、制御条件として条件パターンJ A 1 4が設定されている場合に、遊技者が押圧操作装置1 2 6 1における操作面の位置を時刻 t_2 まで変位パターンJ B 1 1に従って下降させようとして押圧操作装置1 2 6 1の押込操作を行った後、操作面に手を軽く乗せた状態に変化させた場合における操作力の経時変化の一例である。

【0 8 4 9】

操作力パターンJ D 1 4は、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの期間における操作力がゼロであり、時刻 t_1 において操作力がゼロから $M p_1$ へ変化し、時刻 t_1 から時刻 t_2 の期間における操作力が $M p_1$ に維持され、時刻 t_2 において操作力が $M p_1$ から $M p_X$ へ変化（減少）し、時刻 t_2 から時刻 t_e まで、操作力が $M p_X$ に維持されるパターンである。なお、遊技者が操作面に手を軽く乗せている状態における操作力を $M p_X$ とする。

【0 8 5 0】

したがって、制御条件として条件パターンJ A 1 4が設定されている場合に、遊技者が押圧操作装置1 2 6 1における操作面の位置を時刻 t_2 まで変位パターンJ B 1 1に従って下降させようとして押圧操作装置1 2 6 1の押込操作を行った後、操作面に手を軽く乗せた状態に変化させた場合、当該遊技者は、操作力パターンJ D 1 3に従う操作力の変化に対応する操作感、すなわち、押圧操作装置1 2 6 1の操作面が初期位置である位置B m a xから下降し始めた後、ある位置において、それまでの下降速度より大きな下降速度で急激に下降するため、当該下降に伴って操作面にいた手も急激に下方側へ移動したり、操作面にいた手が当該操作面の下降に追いつかずに操作面から離れてしまったり等といった操作感を感じることができる。

【0 8 5 1】

なお、操作力パターンJ D 1 4においては、押圧操作装置1 2 6 1の操作面が位置B m i nに到達した時刻 t_3 以降も当該操作面に手が乗っている場合を例示しているが、時刻 t_3 において当該操作面から手を離すパターンであってもよい。

【0852】

図36(E)および図36(F)は、押圧操作装置1261の操作面が初期位置(中立位置)である位置Bminから上昇する状況(すなわち、操作面を操作する手を上方側へ押し戻すことが可能な)において、副制御基板940が、設定された条件パターン(副制御基板940が、作動機構860を制御する条件)に従って押圧操作装置1261の動作力(反力)を制御する場合を例示する。

【0853】

図36(E)は、押圧操作装置1261の操作面の位置が時間経過に応じて上昇する状況における当該操作面の変位パターンの一例を示すグラフである。図36(E)に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置1261の操作面の位置(高さ)が示され、横軸には、経過時間が示されている。

10

【0854】

変位パターンJE11(実線)は、押圧操作装置1261における操作面の初期位置(時刻t0における操作面の位置)が位置Bminである場合において、当該操作面が、時刻t1から略一定の変位速度で上昇し、時刻teで位置Bmaxに到達するパターンである。より詳細には、変位パターンJE11は、押圧操作装置1261の操作面が、時刻t1において位置Bminから上昇し始め、時刻t2において位置B1に到達し、時刻t3において位置B2に到達し、時刻t4において位置B3に到達し、時刻teにおいて位置Bmaxに到達するような変位速度で上昇するパターンである。

【0855】

20

図36(F)は、押圧操作装置1261に対して設定された条件パターンに従って制御された、当該押圧操作装置1261の動作力の経時変化を示す動作力パターンの一例を示すグラフである。図36(F)に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置1261の動作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0856】

具体的に、動作力パターンJF11(実線)は、図36(A)に示す条件パターンJA11が設定されている場合であって、押圧操作装置1261における操作面の位置を、図36(E)に示す変位パターンJE11(すなわち、位置Bminから位置Bmaxまで略一定の変位速度で上昇させるパターン)に従って上昇させた場合における、副制御基板940により制御される押圧操作装置1261の動作力のパターンである。

30

【0857】

動作力パターンJF11によれば、副制御基板940は、押圧操作装置1261における操作面の位置が変位パターンJE11に従って変位する場合に、条件パターンJA11に従い、時刻t0から時刻t1までの期間において、押圧操作装置1261の動作力をゼロに制御し、時刻t1において、反力Ma1の動作力を発生させ、時刻t1から時刻teまでの期間において動作力を反力Ma1に維持し、時刻teにおいて、押圧操作装置1261の動作力をゼロにする。

【0858】

よって、条件パターンJA11が設定されている場合に、押圧操作装置1261の操作面が略一定の速度(操作面の変位速度)で上昇する場合、当該押圧操作装置1261の操作面に手を乗せている、または、生じた反力より小さな操作力で操作面を押圧する遊技者は、動作力パターンJF11に従って発生する動作力(反力)によって、押圧操作装置1261の操作面が初期位置である位置Bminから上昇し始めてから、移動先の終点である位置Bmaxに到達するまで、略一定の反力によって押し戻される感じを体感することができる。

40

【0859】

動作力パターンJF12は、図36(A)に示す条件パターンJA12が設定されている場合であって、遊技者が、押圧操作装置1261における操作面の位置を図36(E)に示す変位パターンJE11に従って上昇させようとして押圧操作装置1261の押込操作を行った場合に、副制御基板940により制御される押圧操作装置1261の動作力の

50

パターンである。

【0860】

動作力パターンJ F 1 2によれば、副制御基板9 4 0は、押圧操作装置1 2 6 1における操作面の位置が変位パターンJ E 1 1に従って変位する場合であって、条件パターンJ A 1 2に従い、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの期間において、押圧操作装置1 2 6 1の動作力をゼロに制御し、時刻 t_1 において、反力 $M a 1$ の動作力を発生させ、時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて動作力を反力 $M a 1$ から反力 $M a 2$ へと略直線的に増加させ、時刻 t_2 から時刻 t_3 までの期間において動作力を反力 $M a 2$ に維持し、時刻 t_3 から時刻 t_4 にかけて動作力を反力 $M a 2$ から反力 $M a 1$ へと略直線的に減少させ、時刻 t_4 から時刻 t_e までの期間において動作力を反力 $M a 1$ に維持し、時刻 t_e において、押圧操作装置1 2 6 1の動作力をゼロにする。

10

【0861】

よって、条件パターンJ A 1 2が設定されている場合に、押圧操作装置1 2 6 1の操作面が略一定の速度（操作面の変位速度）で上昇する場合、当該押圧操作装置1 2 6 1の操作面に手を乗せている、または、生じた反力より小さな操作力で操作面を押圧する遊技者は、動作力パターンJ F 1 2に従って発生する動作力（反力）の変化によって、押圧操作装置1 2 6 1の操作面が初期位置である位置 B_{min} から上昇し始めた後、ある位置までは操作面を押し戻す所定の第1反力を感じるが、その後、押し戻される感じが徐々に強くなり、当該操作面が第1反力より大きい所定の第2反力で押し戻される感じを受け、操作面を押し戻す第2反力を感じるうちに、押し戻される感じが再び弱くなるといった、操作面が押し戻される感じに対する一連の変化を体感することができる。

20

【0862】

動作力パターンJ F 1 3は、図3 6（A）に示す条件パターンJ A 1 3が設定されている場合であって、遊技者が、押圧操作装置1 2 6 1における操作面の位置を図3 6（E）に示す変位パターンJ E 1 1に従って上昇させようとして押圧操作装置1 2 6 1の押込操作を行った場合に、副制御基板9 4 0により制御される押圧操作装置1 2 6 1の動作力のパターンである。

【0863】

動作力パターンJ F 1 3によれば、副制御基板9 4 0は、押圧操作装置1 2 6 1における操作面の位置が変位パターンJ E 1 1に従って変位する場合に、条件パターンJ A 1 3に従い、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの期間において、押圧操作装置1 2 6 1の動作力をゼロに制御し、時刻 t_1 から時刻 t_4 にかけて動作力をゼロから反力 $M a 1$ へと略直線的に増加させ、時刻 t_4 から時刻 t_e までの期間において動作力を反力 $M a 1$ に維持し、時刻 t_e において、押圧操作装置1 2 6 1の動作力をゼロにする。

30

【0864】

よって、条件パターンJ A 1 3が設定されている場合に、押圧操作装置1 2 6 1の操作面が略一定の速度（操作面の変位速度）で上昇する場合、当該押圧操作装置1 2 6 1の操作面に手を乗せている、または、生じた反力より小さな操作力で操作面を押圧する遊技者は、動作力パターンJ F 1 3に従って発生する動作力（反力）の変化によって、押圧操作装置1 2 6 1の操作面が初期位置である位置 B_{min} から上昇し始めた後、ある位置までは押し戻される感じが徐々に強くなり、その後、略一定の押し戻す力で押し戻される感じを体感することができる。

40

【0865】

図3 7（A）は、作動機構8 6 0に対する制御の条件として設定された条件パターンの一例を示すグラフである。図3 7（A）に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置1 2 6 1の操作面の位置（高さ）が示され、横軸には、経過時間が示されている。図3 7（A）に示す条件パターンは、押圧操作装置1 2 6 1の操作面が、当該操作面に遊技者の手が触れた状況で、押圧方向（押込方向）とは反対の方向（以下、当該方向を「戻り方向」とも称す）に移動した後、当該操作面が押圧方向に移動するパターンである。以下の説明において、押圧操作装置1 2 6 1の動作力の制御として、経過時間と、操作面の位置とを規定し

50

て制御するパターンを、時間対位置制御パターンとして説明する。なお、時間対位置制御パターンによって操作面を移動させる制御は、遊技者が操作可能な被操作部としての操作面を動作させる装置の制御に適用する場合に限らず、これに代えて、遊技者の身体の一部を接触させることが可能な動作部として遊技者が操作面に接触した身体の一部を操作面を通じて動作させる演出を行う演出装置の制御に適用してもよい。

【0866】

図37(A)には、2種類の時間対位置制御パターンとしての条件パターンJA21, JA22が例示されている。なお、これらの条件パターンJA21, JA22は、条件パターンの一例に過ぎず、制御条件に従う種々の形状の条件パターンを適用してもよい。

【0867】

複数の条件パターンJA21, JA22は、それぞれ、所定の状況（装飾図柄表示装置479に表示される演出の種類）に対応付けられている。各条件パターンJA21, JA22に対応付けられた各状況の1つが発生した場合に、副制御基板940は、当該状況に対応する条件パターンに従って押圧操作装置1261の動作力を制御する。

【0868】

例えば、条件パターンJA21, JA22は、それぞれ、装飾図柄表示装置479に表示される演出に対応付けられており、条件パターンに対応づけられた演出の1つが実行対象として選定された場合、副制御基板940は、当該演出に対応する条件パターンに従って押圧操作装置1261の動作力を制御する。

【0869】

条件パターンJA21（実線）は、押圧操作装置1261における操作面の初期位置（時刻t0における操作面の位置）が位置Bminである場合において、当該操作面が、時刻t1において位置Bminから上昇し始め、時刻t2において位置B2に到達した後に当該位置B2から下降し始め、時刻t3において位置Bminに到達するパターンである。

【0870】

つまり、条件パターンJA21は、押圧操作装置1261の操作面が、当該操作面に遊技者の手が触れた状況であっても、手が触れていない状況であっても、時刻t1から時刻t2の期間において戻り方向に変位した後、時刻t2において操作面の移動方向が押圧方向に転じるパターンである。

【0871】

条件パターンJA22（一点鎖線）は、押圧操作装置1261における操作面の初期位置（時刻t0における操作面の位置）が位置Bminである場合において、当該操作面が、時刻t1において位置Bminから上昇し始め、時刻t2において位置B2に到達し、時刻t2から時刻t3の期間において位置B2に維持され、時刻t3において位置B2から下降し始め、時刻teにおいて位置Bminに到達するパターンである。

【0872】

つまり、条件パターンJA2wは、押圧操作装置1261の操作面が、当該操作面に遊技者の手が触れた状況であっても、手が触れていない状況であっても、時刻t1から時刻t2の期間において戻り方向に変位した後、時刻t2における操作面の位置（位置B2）を所定期間に亘って維持した後、時刻t4において操作面の移動方向が押圧方向に転じるパターンである。

【0873】

図37(B)は、押圧操作装置1261に対する遊技者の操作の操作力（すなわち、操作面に対する押圧力）の経時変化を示す操作力パターンの一例を示すグラフである。図37(B)に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置1261に対する操作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0874】

図37(B)に示す操作力パターンJB21によれば、遊技者は、時刻t0において、押圧操作装置1261に対する押込操作が可能になった後、時刻t1において、押圧操作

10

20

30

40

50

装置 1 2 6 1 の操作面を当該操作面に手を軽く乗せた状態に対応する操作力 $M_p X$ で押圧し、その後、当該操作面に手を軽く乗せた状態を時刻 t_e まで継続して、時刻 t_e において押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面から手を離す。よって、時刻 t_e において操作力がゼロとなる。

【0875】

図 3 7 (C) は、図 3 7 (A) に示す条件パターン J A 2 1, J A 2 2 に従う押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力の経時変化を示す動作力パターンの一例を示すグラフである。図 3 7 (C) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0876】

動作力パターン J C 2 1 (実線) は、図 3 7 (A) に示す条件パターン J A 2 1 が設定されている場合に、図 3 7 (B) に示す操作力パターン J B 2 1 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【0877】

動作力パターン J C 2 1 によれば、条件パターン J A 2 1 が設定されている場合に、操作力パターン J B 2 1 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合、副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 $M_a 1$ を発生させ、時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を反力 $M_a 1$ に保つ。

【0878】

なお、図 3 7 に示す例において、反力 $M_a 1$ は、絶対値において操作力 $M_p X$ より大きい値であるとともに、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対する操作力が $M_p X$ である場合に、当該操作面を時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて位置 B_{min} から位置 B_2 まで変位する上昇速度と同じ上昇速度で当該操作面を上昇させることができる大きさである。これにより、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 2 1 として設定された条件通りに、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 B_{min} に位置し、時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて、位置 B_{min} から位置 B_2 まで上昇する。

【0879】

副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_2 において、逃げ力 $M_b 2$ を発生させる。なお、図 3 7 に示す例において、逃げ力 $M_b 2$ は、遊技者が押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に手を軽く乗せた状態（すなわち、操作面を操作力 $M_p X$ で押圧した状態）において、時刻 t_2 から時刻 t_3 にかけて位置 B_2 から位置 B_{min} まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。これにより、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 2 1 として設定された条件通りに、時刻 t_2 から時刻 t_3 にかけて、位置 B_2 から位置 B_{min} まで下降する。

【0880】

なお、時刻 t_2 において逃げ力 $M_b 2$ が発生したことで、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、時刻 t_3 において位置 B_{min} に達するので、副制御基板 9 4 0 は、動作力パターン J C 2 1 に示すように、時刻 t_3 において、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロにする。

【0881】

動作力パターン J C 2 2 (一点鎖線) は、図 3 7 (A) に示す条件パターン J A 2 2 が設定されている場合に、図 3 7 (B) に示す操作力パターン J B 2 1 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【0882】

動作力パターン J C 2 1 によれば、条件パターン J A 2 2 が設定されている場合に、操作力パターン J B 2 1 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合、副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 $M_a 1$ を発生させ、時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を反力 $M_a 1$ に保つ。これにより、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、

10

20

30

40

50

条件パターン J A 2 2 として設定された条件通りに、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 B_{min} に位置し、時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて、位置 B_{min} から位置 B 2 まで上昇する。

【0883】

副制御基板 940 は、時刻 t_2 において、押圧操作装置 1261 の動作力を反力 M_{aX} に変化させ、時刻 t_2 から時刻 t_3 にかけて反力 M_{aX} を保つ。なお、反力 M_{aX} は、操作力 M_{pX} に略等しい大きさとされる。これにより、押圧操作装置 1261 の操作面は、時刻 t_2 から時刻 t_3 の期間において位置 B 2 に維持される。

【0884】

副制御基板 940 は、時刻 t_2 において、逃げ力 M_{b1} を発生させる。なお、図 37 に示す例において、逃げ力 M_{b1} は、絶対値において逃げ力 M_{b1} より小さい値であって、遊技者が押圧操作装置 1261 の操作面に手を軽く乗せた状態（すなわち、操作面を操作力 M_{pX} で押圧した状態）において、時刻 t_3 から時刻 t_e にかけて位置 B 2 から位置 B_{min} まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。これにより、押圧操作装置 1261 の操作面は、時刻 t_3 から時刻 t_e にかけて下降し、時刻 t_e において位置 B_{min} に到達する。

【0885】

図 38 (A) は、作動機構 860 に対する制御の条件として設定された条件パターンの一例を示すグラフである。図 38 (A) に示すグラフの横軸には、押圧操作装置 1261 の操作面の位置（高さ）が示され、縦軸には、押圧操作装置 1261 の動作力が示されている。図 38 (A) に示す条件パターンは、操作面の位置（高さ）が予め定めた位置（高さ）となった場合に、その位置（高さ）にて維持されるように、動作力を出力する制御（以下、一定位置制御ともいう。）を含むパターンであり、押圧操作装置 1261 の操作面の位置と、押圧操作装置 1261 の動作力との関係によって規定される。

【0886】

図 38 (A) に示す条件パターン J A 3 1 は、位置 B_{max} において、副制御基板 940 が押圧操作装置 1261 の反力（動作力）をゼロに制御し、位置 B_{max} と位置 B 2 との区間においては、副制御基板 940 が押圧操作装置 1261 の反力を所定の反力 M_{aA} に制御する。この位置 B_{max} と位置 B 2 との区間における制御のパターンは、位置対動作力制御パターンによる制御であっても、時間対位置制御パターンによる制御であってもよく、図 38 (A) においては、位置対動作力制御パターンによる制御を組み合わせた場合について説明する。

【0887】

条件パターン J A 3 1 は、位置 B 2 において、一定位置制御が行われるパターンであり、副制御基板 940 が押圧操作装置 1261 の反力をゼロから M_{a2} までの範囲内の値であって当該押圧操作装置 1261 に対する操作力に応じた反力となるよう制御する。この一定位置制御は、予め定めた終了条件が成立した場合に終了すればよく、この終了条件としては、一定位置に保持された時間の経過や、変動表示における演出開始からの進行時間の経過、或いは、一定以上の操作力や、予め定めた操作パターンの入力などのいずれか、又は、複数の条件のいずれかの成立など、種々の設定をすることができる。なお、一定位置制御として、必ずしも位置 B 2 といった一点の位置に維持されるように制御をする必要はなく、一定の範囲内に位置が維持されるように押圧操作装置 1261 に対する操作力に応じた反力を出力するように制御してもよい。

【0888】

条件パターン J A 3 1 として、位置 B 2 にて一定位置制御を行った後に一定位置制御の終了条件が成立した場合、その後の制御のパターンは、位置対動作力制御パターンによる制御を組み合わせても、時間対位置制御パターンによる制御を組み合わせてもよい。以下の説明においては、位置対動作力制御パターンによる制御を組み合わせた場合について説明する。

【0889】

10

20

30

40

50

条件パターン J A 3 1 における、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置が位置 B 2 である場合の反力の制御については、より詳細には、副制御基板 9 4 0 は、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作力がゼロ以上かつ $M a 2$ 未満である場合には、当該押圧操作装置 1 2 6 1 の反力を当該操作力と同じ大きさの反力となるよう制御し、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作力が $M a 2$ を超える場合には、当該押圧操作装置 1 2 6 1 の反力を $M a 2$ までにして操作面が下降するように制御する。この $M a 2$ は、例えば、押圧操作装置 1 2 6 1 に故障が生じないように予め設定されている許容可能な最大操作力として設定され、過大な操作力が入力された場合には、反力の上昇を抑えて一定位置制御を解除し、操作面を下降させて押圧操作装置 1 2 6 1 を保護する。

【0890】

10

図 3 8 (B) は、条件パターン J A 3 1 が設定されている場合における押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置の経時変化を示す変位パターンの一例を示すグラフである。図 3 8 (B) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置（高さ）が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0891】

押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、変位パターン J B 3 1（実線）に示すように、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 B_{max} に位置し、時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて、位置 B_{max} から位置 B 2 まで下降する。操作面が位置 B 2 に達すると、一定位置制御により、位置 B 2 の位置に高さ位置が維持される。

【0892】

20

押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が位置 B 2 に達した後であって一定位置制御の終了条件である時刻 t_4 となると、副制御基板 9 4 0 は、複数種類の時間対位置制御パターンによって、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を移動する。具体的には、3 種類の変位パターン J B 3 1 A ~ J B 3 1 C のように所定の下降速度で下降したり、一点鎖線 J B 3 1 D のように上昇するように、副制御基板 9 4 0 は、反力を発生させる制御を行う。

【0893】

ここで、一定位置制御が行われる間（時刻 $t_2 \sim t_4$ ）以外の副制御基板 9 4 0 による押圧操作装置 1 2 6 1 の制御は、位置対動作力制御パターンと、時間対位置制御パターンとによって制御され、図 3 8 及び図 3 9 を用いて説明している制御であるため、その説明を省略する。

30

【0894】

時刻 t_2 において、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置は、一定位置制御を行う高さ位置 B 2 に達し、この時刻から、副制御基板 9 4 0 は、一定位置制御を行い、ゼロ以上かつ $M p 2$ 未満の操作力に対し、当該操作力と同じ大きさの反力を発生させる。

【0895】

図 3 8 (C) は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作力（すなわち、操作面に対する押圧力）の経時変化を示す操作力パターンの一例を示すグラフである。図 3 8 (C) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0896】

40

図 3 8 (C) に示す操作力パターン J C 3 1 によれば、遊技者は、時刻 t_0 から時刻 t_1 において、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を操作力 $M p A$ で押圧し、その後、操作力 $M p A$ での押圧を時刻 $t_2 a$ まで継続する。遊技者が、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が位置 B 2 に達した時刻 t_2 以降も、当該操作面を操作力 $M p A$ で時刻 $t_2 a$ まで押圧し続けた場合に、副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_2 以降において反力を増加させて、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を位置 B 2 に留まった状態とする。

【0897】

図 3 8 (D) は、図 3 8 (C) に示す操作力パターン J C 3 1 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合に、条件パターン J A 3 1 に従って発生する押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力の経時変化を示す動作力パターンの一例を示すグラフである。図 3 8 (D

50

）に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0898】

副制御基板 9 4 0 は、図 3 8 (D) に示すように、時刻 t_2 以降において反力を、現在の値である反力 M_{aA} から、操作力 M_{pA} と同じ大きさの値まで増加させる。これにより、時刻 t_2 から時刻 t_{2a} までの期間において、遊技者が押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を操作力 M_{pA} で押圧しても、当該操作面は位置 B_2 に留まったままとなる。

【0899】

時刻 t_{2a} の経過後には、操作力パターン $J C 3 1$ として、遊技者が、時刻 t_{2a} までに操作面を下降させられなかったために、操作力 M_{pA} より大きな力で押込操作を行う場合を例示している。具体的には、時刻 t_A と、時刻 t_B と、時刻 t_C とにおける各押し込みの操作力が、操作時刻が遅くなるほど大きくなる場合を例示している。

10

【0900】

各時刻 t_A 、 t_B 、 t_C において、遊技者が押込操作（押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を短く押し込み直ぐに手を離す操作）を行うと、副制御基板 9 4 0 による一定位置制御によって、操作力と同じ大きさの反力が発生させられる。これにより、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は下降させることができず、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、図 3 8 (B) に示すように、位置 B_2 に留まったままとなる。

【0901】

ここで、時刻 t_2 以降において、操作力 M_{p2} を超える一定以上の過大な操作力（例えば、操作力 M_{pe} ）による押込操作が行われた場合には、副制御基板 9 4 0 は、一定位置制御を解除して、操作面を下降させる制御を行う。この制御によって、押圧操作装置 1 2 6 1 を破損等から保護することができる。

20

【0902】

なお、条件パターン $J A 3 1$ において、遊技者が押込操作を止めた（すなわち、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面から手を離れた）場合に、押込操作を継続した場合とは異なる動作力パターンによって反力を発生させるように、副制御基板 9 4 0 で制御を行ってもよい。例えば、時刻 t_1 において、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を遊技者が下降させ始めたものの、位置 B_2 に下降するまでの間に遊技者が押込操作を止めた場合には、一定位置制御を行わずに、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が位置 B_{max} に戻るように構成してもよいし、または、位置 B_2 に下降するまでの間に遊技者が押込操作を止めた場合に、その位置に操作面が留まるように、一定位置制御が行われる高さ位置を変更する制御を含めてもよい。

30

【0903】

図 3 8 (E) は、作動機構 8 6 0 に対する制御の条件として設定された条件パターンの一例を示すグラフである。図 3 8 (E) に示すグラフの横軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置（高さ）が示され、縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力が示されている。

【0904】

図 3 8 (E) に示す条件パターン $J A 3 2$ は、図 3 8 (B) に示す変位パターン $J B 3 2$ に従って押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が動作するパターンであり、初期位置から一定位置制御が行われる位置に向かって操作面が上昇する制御が行われるパターンである。

40

【0905】

条件パターン $J A 3 2$ では、位置 B_2 において、副制御基板 9 4 0 が押圧操作装置 1 2 6 1 の反力をゼロから M_{a2} までの範囲内の値であって当該押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作力に応じた反力となるよう制御し、位置 B_2 と位置 B_{min} との区間において、副制御基板 9 4 0 が押圧操作装置 1 2 6 1 の反力を所定の反力 M_{aA} に制御する。

【0906】

条件パターン $J A 3 2$ における、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置が位置 B_2 である場合の反力の制御については、条件パターン $J A 3 1$ の場合と同様である。つまり、副

50

制御基板 940 は、押圧操作装置 1261 に対する操作力がゼロ以上かつ $M a 2$ 未満である場合には、当該押圧操作装置 1261 の反力を当該操作力と同じ大きさの反力となるよう制御し、押圧操作装置 1261 に対する操作力が $M a 2$ である場合には、当該押圧操作装置 1261 の反力を $M a 2$ に制御する。

【0907】

条件パターン J A 3 2 が設定された場合、副制御基板 940 は、押圧操作装置 1261 における操作面の初期位置（時刻 $t 0$ における操作面の位置）が位置 $B m i n$ となるように、操作面の位置を制御する。その後、遊技者が、操作面に手を軽く乗せた状態（例えば、操作力 $M p X$ で押圧した状態）を時刻 $t 2 a$ まで続けていると、副制御基板 940 は、時刻 $t 0$ から時刻 $t 1$ の間は、押圧操作装置 1261 の動作力をゼロとし、時刻 $t 1$ から $t 2$ の区間において反力を発生させて操作面の位置を上昇させる。

10

【0908】

押圧操作装置 1261 の操作面が位置 B 2 に達すると、副制御基板 940 は、一定位置制御を開始する。この一定位置制御を開始した後の制御については、条件パターン J A 3 1 と同一の制御を行うことができ、その説明は省略する。

【0909】

図 39 (A) は、作動機構 860 に対する制御の条件として設定された条件パターンの一例を示すグラフである。図 39 (A) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1261 の操作面の位置（高さ）が示され、横軸には、経過時間が示されている。図 39 (A) に示す条件パターンは、押圧操作装置 1261 の操作面が当該操作面に接触する遊技者の手を押し戻す動作をした後に、所定の時刻（図 39 (A) に示す例においては、時刻 $t 4$ ）において当該操作面から手を離した場合に、当該操作面が自動的に所定方向に移動するパターンであり、時間対位置制御パターンの一例である。

20

【0910】

条件パターン J A 4 1（実線）は、押圧操作装置 1261 における操作面の初期位置（時刻 $t 0$ における操作面の位置）が位置 $B m a x$ である場合において、当該操作面が、時刻 $t 1$ において位置 $B m a x$ から下降し始め、時刻 $t 4$ において位置 B 2 に到達した後に当該位置 B 2 から下降し始め、時刻 $t e$ において位置 $B m i n$ に到達するパターンである。

【0911】

条件パターン J A 4 2（一点鎖線）は、押圧操作装置 1261 における操作面の初期位置が位置 $B m a x$ である場合において、当該操作面が、時刻 $t 1$ において位置 $B m a x$ から下降し始め、時刻 $t 4$ において位置 B 2 に到達した後に当該位置 B 2 から下降し始め、時刻 $t e$ より前の時刻 $t 4 b$ において位置 $B m i n$ に到達するパターンである。

30

【0912】

条件パターン J A 4 3（二点鎖線）は、押圧操作装置 1261 における操作面の初期位置が位置 $B m a x$ である場合において、当該操作面が、時刻 $t 1$ において位置 $B m a x$ から下降し始め、時刻 $t 4$ において位置 B 2 に到達した後に当該位置 B 2 から上昇し始め、時刻 $t e$ において位置 B 3 に到達するパターンである。

【0913】

図 39 (B) は、押圧操作装置 1261 に対する操作力（すなわち、操作面に対する押圧力）の経時変化を示す操作力パターンの一例を示すグラフである。図 39 (B) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1261 に対する操作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

40

【0914】

図 39 (B) に示す操作力パターン J B 4 1 によれば、遊技者は、時刻 $t 0$ において、押圧操作装置 1261 に対する押込操作が可能になった後、時刻 $t 1$ において、押圧操作装置 1261 の操作面を操作力 $M p 1$ で押圧し（押し込み）、その後、操作力 $M p 1$ での押圧を時刻 $t 4$ まで継続して、時刻 $t 4$ において押圧操作装置 1261 の操作面から手を離す。よって、時刻 $t 4$ において操作力がゼロとなる。

50

【0915】

図39(C)は、図39(B)に示す操作力パターンJB41で押圧操作装置1261に対する操作が行われた場合に、設定された条件パターンに従って発生する押圧操作装置1261の動作力の経時変化を示す動作力パターンの一例を示すグラフである。図39(C)に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置1261の動作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0916】

図39(C)の動作力パターンJC41(実線)は、図39(A)に示す条件パターンJA41が設定されている場合に、図39(B)に示す操作力パターンJB41で押圧操作装置1261に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

10

【0917】

動作力パターンJC41によれば、条件パターンJA41が設定されている場合に、操作力パターンJB41で押圧操作装置1261に対する操作が行われた場合、副制御基板940は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置1261の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 M_{a1} を発生させた後、時刻 t_1 から時刻 t_4 にかけて、押圧操作装置1261の動作力を反力 M_{a1} に保つ。

【0918】

なお、図39に示す例において、反力 M_{a1} は、絶対値において操作力 M_{p1} より小さい値であるとともに、押圧操作装置1261の操作面に対する操作力が M_{p1} である場合に、時刻 t_1 から時刻 t_4 にかけて位置 B_{max} から位置B2まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。これにより、押圧操作装置1261の操作面は、条件パターンJA41として設定された条件通りに、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 B_{max} に位置し、時刻 t_1 から時刻 t_4 にかけて、位置 B_{max} から位置B2まで下降する。

20

【0919】

副制御基板940は、時刻 t_4 において、遊技者が操作面から手を離したことを契機として、動作力パターンJC41に示すように、逃げ力 M_{b1} を発生させ、時刻 t_4 から時刻 t_e にかけて、押圧操作装置1261の動作力を逃げ力 M_{b1} に保つ。

【0920】

なお、図39に示す例において、逃げ力 M_{b1} は、押圧操作装置1261の操作面を下降させる(押圧方向側へ変位させる)力であるとともに、押圧操作装置1261の操作面に対する操作力がゼロである場合に、時刻 t_4 から時刻 t_e にかけて位置B2から位置 B_{min} まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。これにより、押圧操作装置1261の操作面は、条件パターンJA41として設定された条件通りに、遊技者が操作面から手を離した時刻 t_4 から時刻 t_e にかけて、位置B2から位置 B_{min} まで下降する。

30

【0921】

図39(C)の動作力パターンJC42(一点鎖線)は、図39(A)に示す条件パターンJA42が設定されている場合に、図39(B)に示す操作力パターンJB41で押圧操作装置1261に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

40

【0922】

動作力パターンJC42によれば、条件パターンJA41が設定されている場合に、操作力パターンJB41で押圧操作装置1261に対する操作が行われた場合、副制御基板940は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置1261の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 M_{a1} を発生し、時刻 t_1 から時刻 t_4 まで期間、押圧操作装置1261の動作力を反力 M_{a1} に保つ。

【0923】

これにより、押圧操作装置1261の操作面は、条件パターンJA42として設定された条件通りに、条件パターンJA41が設定された場合と同様の挙動で変位する。つまり、押圧操作装置1261の操作面は、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 B_{max} に位

50

置し、時刻 t_1 から時刻 t_4 にかけて、位置 B_{max} から位置 B_2 まで下降する。

【0924】

副制御基板 940 は、時刻 t_4 において、遊技者が操作面から手を離したことを契機として、動作力パターン $JC42$ に示すように、逃げ力 Mb_2 を発生させる。なお、図 39 に示す例において、逃げ力 Mb_2 は、押圧操作装置 1261 の操作面を下降させる力であるとともに、押圧操作装置 1261 の操作面に対する操作力がゼロである場合に、時刻 t_4 から時刻 t_{4b} （時刻 t_e より前の時刻）にかけて位置 B_2 から位置 B_{min} まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。

【0925】

つまり、逃げ力 Mb_2 が設定された場合における押圧操作装置 1261 の操作面の下降速度は、逃げ力 Mb_1 が設定された場合における押圧操作装置 1261 の操作面の下降速度より速い。副制御基板 940 の制御によって発生される時刻 t_4 以降の逃げ力の大きさが大きいほど、時刻 t_4 から時刻 t_e における押圧操作装置 1261 の操作面の下降速度は速い。

【0926】

時刻 t_4 において逃げ力 Mb_2 が発生したことで、押圧操作装置 1261 の操作面は、時刻 t_e より前の時刻 t_{4b} において位置 B_{min} に達するので、副制御基板 940 は、動作力パターン $JC42$ に示すように、時刻 t_{4b} において、押圧操作装置 1261 の動作力をゼロにする。これにより、押圧操作装置 1261 の操作面は、条件パターン $JA42$ として設定された条件通りに、遊技者が操作面から手を離した時刻 t_4 から時刻 t_{4b} にかけて、位置 B_2 から位置 B_{min} まで下降する。

【0927】

図 39 (C) の動作力パターン $JC43$ （二点鎖線）は、図 39 (A) に示す条件パターン $JA43$ が設定されている場合に、図 39 (B) に示す操作力パターン $JB41$ で押圧操作装置 1261 に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【0928】

動作力パターン $JC43$ によれば、条件パターン $JA41$ が設定されている場合に、操作力パターン $JB41$ で押圧操作装置 1261 に対する操作が行われた場合、副制御基板 940 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置 1261 の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 Ma_1 を発生し、時刻 t_1 から時刻 t_4 まで期間、押圧操作装置 1261 の動作力を反力 Ma_1 に保つ。

【0929】

これにより、押圧操作装置 1261 の操作面は、条件パターン $JA43$ として設定された条件通りに、条件パターン $JA41$ が設定された場合と同様の挙動で変位する。つまり、押圧操作装置 1261 の操作面は、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 B_{max} に位置し、時刻 t_1 から時刻 t_4 にかけて、位置 B_{max} から位置 B_2 まで下降する。

【0930】

副制御基板 940 は、時刻 t_4 において、遊技者が操作面から手を離したことを契機として、動作力パターン $JC43$ に示すように、反力 Ma_1A を発生させる。なお、図 39 に示す例において、反力 Ma_1A は、押圧操作装置 1261 の操作面に対する操作力がゼロである場合に、時刻 t_4 から時刻 t_e にかけて位置 B_2 から位置 B_3 まで変位する上昇速度と同じ上昇速度で当該操作面を上昇させることができる大きさである。

【0931】

時刻 t_4 において反力 Ma_1A が発生したことで、押圧操作装置 1261 の操作面は、時刻 t_e において位置 B_3 に達するので、副制御基板 940 は、動作力パターン $JC42$ に示すように、時刻 t_{4b} において、押圧操作装置 1261 の動作力をゼロにする。これにより、押圧操作装置 1261 の操作面は、条件パターン $JA43$ として設定された条件通りに、遊技者が操作面から手を離した時刻 t_4 から時刻 t_e にかけて、位置 B_2 から位置 B_3 まで上昇する。

【0932】

10

20

30

40

50

なお、条件パターン J A 4 3 と同様の、時刻 t_4 において位置 B 2 に到達した後に当該位置 B 2 から上昇し始める条件パターンにおいては、時刻 t_4 から時刻 t_e までの上昇速度として種々の上昇速度を適用してもよい。これにより、条件パターンにおける時刻 t_4 から時刻 t_e までの線分の傾きによっては、動作力パターンにおける時刻 t_4 から時刻 t_e までの期間に発生する反力の大きさが、例えば、時刻 t_4 以前（より詳細には、時刻 t_1 から時刻 t_4 までの期間）の反力と同じ $M a 1$ であってもよいし、0 より大きく $M a 1$ より小さい値であってもよい。副制御基板 9 4 0 の制御によって発生される時刻 t_4 以降の反力の大きさが大きいほど、時刻 t_4 から時刻 t_e における押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の上昇速度は速い。

【0933】

10

図 4 0 (A) は、作動機構 8 6 0 に対する制御の条件として設定された条件パターンの一例を示すグラフである。図 4 0 (A) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置（高さ）が示され、横軸には、経過時間が示されている。図 4 0 (A) に示す条件パターンは、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面が当該操作面に接触する遊技者の手を押し戻す方向（すなわち、上方向）に動作した後に、所定の時刻（図 4 0 (A) に示す例においては、時刻 t_4 ）において遊技者が当該操作面から手を離した場合に、当該操作面が自動的に所定方向に移動する移動するパターンであり、時間対位置制御パターンの一例である。

【0934】

20

条件パターン J A 5 1（実線）は、押圧操作装置 1 2 6 1 における操作面の初期位置（時刻 t_0 における操作面の位置）が位置 B m i n である場合において、当該操作面が、時刻 t_1 において位置 B m i n から上昇し始め、時刻 t_4 において位置 B 2 に到達した後に当該位置 B 2 から下降し始め、時刻 t_e において位置 B m i n に到達するパターンである。

【0935】

条件パターン J A 5 2（一点鎖線）は、押圧操作装置 1 2 6 1 における操作面の初期位置が位置 B m i n である場合において、当該操作面が、時刻 t_1 において位置 B m i n から上昇し始め、時刻 t_4 において位置 B 2 に到達した後に当該位置 B 2 から下降し始め、時刻 t_e より前の時刻 t_{4c} において位置 B m i n に到達するパターンである。

【0936】

30

条件パターン J A 5 3（二点鎖線）は、押圧操作装置 1 2 6 1 における操作面の初期位置が位置 B m i n である場合において、当該操作面が、時刻 t_1 において位置 B m i n から上昇し始め、時刻 t_4 において位置 B 2 に到達した後に当該位置 B 2 から上昇し始め、時刻 t_e において位置 B 3 に到達するパターンである。

【0937】

図 4 0 (B) は、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作力（すなわち、操作面に対する押圧力）の経時変化を示す操作力パターンの一例を示すグラフである。図 4 0 (B) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0938】

40

図 4 0 (B) に示す操作力パターン J B 5 1 によれば、遊技者は、時刻 t_0 において、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作が可能になった後、時刻 t_1 において、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を当該操作面に手を軽く乗せた状態に対応する操作力 $M p X$ で押圧し、その後、当該操作面に手を軽く乗せた状態を時刻 t_4 まで継続して、時刻 t_4 において押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面から手を離す。よって、時刻 t_4 において操作力がゼロとなる。

【0939】

図 4 0 (C) は、図 4 0 (B) に示す操作力パターン J B 5 1 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合に、設定された条件パターンに従って発生する押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力の経時変化を示す動作力パターンの一例を示すグラフである。図 4 0 (

50

C) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0940】

図 40 (C) の動作力パターン J C 5 1 (実線) は、図 40 (A) に示す条件パターン J A 5 1 が設定されている場合に、図 40 (B) に示す操作力パターン J B 5 1 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【0941】

動作力パターン J C 4 1 によれば、条件パターン J A 5 1 が設定されている場合に、操作力パターン J B 5 1 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合、副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 $M a 1$ を発生させる。

10

【0942】

なお、図 40 に示す例において、反力 $M a 1$ は、絶対値において操作力 $M p X$ より大きい値であるとともに、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対する操作力が $M p X$ である場合に、当該操作面を時刻 t_1 から時刻 t_4 にかけて位置 $B m i n$ から位置 $B 2$ まで変位する上昇速度と同じ上昇速度で当該操作面を上昇させることができる大きさである。これにより、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 5 1 として設定された条件通りに、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 $B m i n$ に位置し、時刻 t_1 から時刻 t_4 にかけて、位置 $B m i n$ から位置 $B 2$ まで上昇する。

20

【0943】

副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_4 において、遊技者が操作面から手を離したことを契機として、動作力パターン J C 5 1 に示すように、逃げ力 $M b 1$ を発生させ、時刻 t_4 から時刻 t_e までの期間、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を逃げ力 $M b 1$ に保つ。

【0944】

なお、図 40 に示す例において、逃げ力 $M b 1$ は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を下降させる（押圧方向側へ変位させる）力であるとともに、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対する操作力がゼロである場合に、時刻 t_4 から時刻 t_e にかけて位置 $B 2$ から位置 $B m i n$ まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。これにより、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 5 1 として設定された条件通りに、遊技者が操作面から手を離した時刻 t_4 から時刻 t_e にかけて、位置 $B 2$ から位置 $B m i n$ まで下降する。

30

【0945】

図 40 (C) の動作力パターン J C 5 2 (一点鎖線) は、図 40 (A) に示す条件パターン J A 5 2 が設定されている場合に、図 40 (B) に示す操作力パターン J B 5 1 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【0946】

動作力パターン J C 5 2 によれば、条件パターン J A 5 2 が設定されている場合に、操作力パターン J B 5 1 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合、副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 $M a 1$ を発生し、時刻 t_1 から時刻 t_4 まで期間、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を反力 $M a 1$ に保つ。

40

【0947】

これにより、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 5 2 として設定された条件通りに、条件パターン J A 5 1 が設定された場合と同様の挙動で変位する。つまり、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 $B m i n$ に位置し、時刻 t_1 から時刻 t_4 にかけて、位置 $B m i n$ から位置 $B 2$ まで上昇する。

【0948】

副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_4 において、遊技者が操作面から手を離したことを契機として、動作力パターン J C 5 2 に示すように、逃げ力 $M b 2$ を発生させる。なお、図 40 に示す例において、逃げ力 $M b 2$ は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を下降させる力であ

50

って、絶対値において逃げ力 $Mb1$ より大きい値であるとともに、押圧操作装置 1261 の操作面に対する操作力がゼロである場合に、時刻 $t4$ から時刻 $t4c$ （時刻 te より前の時刻）にかけて位置 $B2$ から位置 $Bmin$ まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。つまり、逃げ力 $Mb2$ が設定された場合における押圧操作装置 1261 の操作面の下降速度は、逃げ力 $Mb1$ が設定された場合における押圧操作装置 1261 の操作面の下降速度より速い。

【0949】

時刻 $t4$ において逃げ力 $Mb2$ が発生したことで、押圧操作装置 1261 の操作面は、時刻 te より前の時刻 $t4b$ において位置 $Bmin$ に達するので、副制御基板 940 は、動作力パターン $JC52$ に示すように、時刻 $t4c$ において、押圧操作装置 1261 の動作力をゼロにする。これにより、押圧操作装置 1261 の操作面は、条件パターン $JA42$ として設定された条件通りに、遊技者が操作面から手を離れた時刻 $t4$ から時刻 $t4c$ にかけて、位置 $B2$ から位置 $Bmin$ まで下降する。

【0950】

図 40 (C) の動作力パターン $JC53$ （二点鎖線）は、図 40 (A) に示す条件パターン $JA53$ が設定されている場合に、図 40 (B) に示す操作力パターン $JB51$ で押圧操作装置 1261 に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【0951】

動作力パターン $JC53$ によれば、条件パターン $JA53$ が設定されている場合に、操作力パターン $JB51$ で押圧操作装置 1261 に対する操作が行われた場合、副制御基板 940 は、時刻 $t0$ から時刻 $t1$ の間は、押圧操作装置 1261 の動作力をゼロとし、時刻 $t1$ において、反力 $Ma1$ を発生し、時刻 $t1$ から時刻 $t4$ まで期間、押圧操作装置 1261 の動作力を反力 $Ma1$ に保つ。

【0952】

これにより、押圧操作装置 1261 の操作面は、条件パターン $JA53$ として設定された条件通りに、条件パターン $JA51$ が設定された場合と同様の挙動で変位する。つまり、押圧操作装置 1261 の操作面は、時刻 $t0$ から時刻 $t1$ までの間、位置 $Bmin$ に位置し、時刻 $t1$ から時刻 $t4$ にかけて、位置 $Bmin$ から位置 $B2$ まで上昇する。

【0953】

副制御基板 940 は、時刻 $t4$ において、遊技者が操作面から手を離れたことを契機として、動作力パターン $JC53$ に示すように、反力 $Ma1A$ を発生させる。なお、図 40 に示す例において、反力 $Ma1A$ は、押圧操作装置 1261 の操作面に対する操作力がゼロである場合に、時刻 $t4$ から時刻 te にかけて位置 $B2$ から位置 $B3$ まで変位する上昇速度と同じ上昇速度で当該操作面を上昇させることができる大きさである。

【0954】

時刻 $t4$ において反力 $Ma1A$ が発生したことで、押圧操作装置 1261 の操作面は、時刻 te において位置 $B3$ に達するので、副制御基板 940 は、動作力パターン $JC52$ に示すように、時刻 $t4c$ において、押圧操作装置 1261 の動作力をゼロにする。これにより、押圧操作装置 1261 の操作面は、条件パターン $JA53$ として設定された条件通りに、遊技者が操作面から手を離れた時刻 $t4$ から時刻 te にかけて、位置 $B2$ から位置 $B3$ まで上昇する。

【0955】

なお、条件パターン $JA53$ と同様の、時刻 $t4$ において位置 $B2$ に到達した後に当該位置 $B2$ から上昇し始める条件パターンにおいては、時刻 $t4$ から時刻 te までの上昇速度として種々の上昇速度を適用してもよい。これにより、条件パターンにおける時刻 $t4$ から時刻 te までの線分の傾きによっては、動作力パターンにおける時刻 $t4$ から時刻 te までの期間に発生する反力の大きさが、例えば、時刻 $t4$ 以前（より詳細には、時刻 $t1$ から時刻 $t4$ までの期間）の反力と同じ $Ma1$ であってもよいし、0 より大きく $Ma1$ より小さい値であってもよい。副制御基板 940 の制御によって発生される時刻 $t4$ 以降の反力の大きさが大きいほど、時刻 $t4$ から時刻 te における押圧操作装置 1261 の操

10

20

30

40

50

作面の上昇速度は速い。

【0956】

図41(A)は、作動機構860に対する制御の条件として設定された条件パターンの一例を示すグラフである。図41(A)に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置1261の操作面の位置(高さ)が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0957】

条件パターンJA61(実線)は、押圧操作装置1261における操作面の初期位置(時刻 t_0 における操作面の位置)が位置Bmaxである場合において、当該操作面が、時刻 t_1 から時刻 t_e にかけて略一定の下降速度で下降し、時刻 t_e において位置Bminに到達するパターンであり、時間対位置制御パターンの一例である。

10

【0958】

条件パターンJA62(一点鎖線)は、押圧操作装置1261における操作面の初期位置が位置Bmaxである場合において、当該操作面が、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて略一定の下降速度で下降した後、時刻 t_3 から時刻 t_e にかけて、時刻 t_1 から時刻 t_3 までの期間における下降速度とは異なる略一定の下降速度で下降して、時刻 t_e において位置Bminに到達するパターンである。

【0959】

図41(B)は、押圧操作装置1261に対する操作力(すなわち、操作面に対する押圧力)の経時変化を示す操作力パターンの一例を示すグラフである。図41(B)に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置1261に対する操作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

20

【0960】

操作力パターンJB61(実線)によれば、遊技者は、時刻 t_0 において、押圧操作装置1261に対する押込操作が可能になった後、時刻 t_1 において、押圧操作装置1261の操作面を操作力Mp1で押圧し(押し込み)、その後、操作力Mp1での押圧を時刻 t_e まで継続して、時刻 t_e において押圧操作装置1261の操作面から手を離す。よって、時刻 t_e において操作力がゼロとなる。

【0961】

操作力パターンJB62(二点鎖線)によれば、遊技者は、時刻 t_0 において、押圧操作装置1261に対する押込操作が可能になった後、時刻 t_1 において、押圧操作装置1261の操作面を当該操作面に手を軽く乗せた状態に対応する操作力MpXで押圧し、その後、当該操作面に手を軽く乗せた状態を時刻 t_e まで継続して、時刻 t_e において押圧操作装置1261の操作面から手を離す。よって、時刻 t_e において操作力がゼロとなる。

30

【0962】

操作力パターンJB63(一点鎖線)によれば、遊技者は、時刻 t_0 において、押圧操作装置1261に対する押込操作が可能になった後、時刻 t_1 において、最大の操作力がMp1Aの略二等辺三角形形状の押込操作であって時間幅Wp1の押込操作(押圧パターンFA1に対応する押込操作)を押圧操作装置1261に対して行った後に手を操作面から一旦離し、時刻 t_2 において、最大の操作力がMp0Aの略矩形形状の押込操作であって時間幅Wp2の押込操作(押圧パターンFA2に対応する押込操作)を押圧操作装置1261に対して行った後に手を操作面から一旦離し、時刻 t_3 において、最大の操作力がMp1Aである略等脚台形状の押込操作であって時間幅Wp3の押込操作(押圧パターンFA3に対応する押込操作)を押圧操作装置1261に対して行った後に手を操作面から一旦離し、時刻 t_4 において、最大の操作力がMp2である台形状の押込操作であって時間幅Wp3の押込操作(押圧パターンFA4に対応する押込操作)を押圧操作装置1261に対して行った後に手を操作面から離す。

40

【0963】

図41(C)は、条件パターンJA61が設定されている場合に、図41(B)に示す操作力パターンJB61、JB62、JB63のいずれで押圧操作装置1261に対する

50

操作が行われた場合に、条件パターン J A 6 1 に従って発生する押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力の経時変化を示す動作力パターンの一例を示すグラフである。図 4 1 (C) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【0964】

図 4 1 (C) に示す動作力パターン J C 6 1 (実線) は、図 4 1 (A) に示す条件パターン J A 6 1 が設定されている場合に、図 4 1 (B) に示す操作力パターン J B 6 1 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【0965】

動作力パターン J C 6 1 によれば、条件パターン J A 6 1 が設定されている場合に、操作力パターン J B 6 1 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合、副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 $M a 1$ を発生させた後、時刻 t_1 から時刻 t_e にかけて、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を反力 $M a 1$ に保ち、時刻 t_e において、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロにする。

【0966】

なお、図 4 1 に示す例において、反力 $M a 1$ は、絶対値において操作力 $M p 1$ より小さい値であるとともに、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対する操作力が $M p 1$ である場合に、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて位置 $B m a x$ から位置 $B 2$ まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。これにより、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 6 1 として設定された条件通りに、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 $B m a x$ に位置し、時刻 t_1 から時刻 t_e にかけて、位置 $B m a x$ から位置 $B m i n$ まで下降する。

【0967】

図 4 1 (C) に示す動作力パターン J C 6 2 (二点鎖線) は、図 4 1 (A) に示す条件パターン J A 6 1 が設定されている場合に、図 4 1 (B) に示す操作力パターン J B 6 2 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【0968】

動作力パターン J C 6 2 によれば、条件パターン J A 6 1 が設定されている場合に、操作力パターン J B 6 2 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合、副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、逃げ力 $M b 1$ を発生させた後、時刻 t_1 から時刻 t_e にかけて、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を逃げ力 $M b 1$ に保ち、時刻 t_e において、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロにする。

【0969】

なお、図 4 1 に示す例において、逃げ力 $M b 1$ は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を下降させる（押圧方向側へ変位させる）力であるとともに、当該操作面に対する操作力が $M p X$ である場合に、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて位置 $B m a x$ から位置 $B 2$ まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。

【0970】

これにより、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 6 1 として設定された条件通りに、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 $B m a x$ に位置し、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて、位置 $B m a x$ から位置 $B 2$ まで下降し、さらに、時刻 t_3 から時刻 t_e にかけて、位置 $B 2$ から位置 $B m i n$ まで下降する。

【0971】

図 4 1 (C) に示す動作力パターン J C 6 3 (一点鎖線) は、図 4 1 (A) に示す条件パターン J A 6 1 が設定されている場合に、図 4 1 (B) に示す操作力パターン J B 6 3 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【0972】

動作力パターン J C 6 3 によれば、条件パターン J A 6 1 が設定されている場合に、操

10

20

30

40

50

作力パターン J B 6 3 で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合、副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロとする。よって、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 6 1 として設定された条件通りに、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 B m a x に位置する。

【0973】

副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_1 において、逃げ力 M b 0 A を発生した後、最大の反力が M a 1 A であり時間幅が W p 1 である、押圧パターン F A 1 に対応するパターン（反力パターン F B 1）の動作力を発生し、時刻 t_1 から時間幅 W p 1 だけ経過した時刻から、時刻 t_2 までの期間において、押圧操作装置 1 2 6 1 の逃げ力を M b 0 A に保つ。

【0974】

なお、図 4 1 に示す例において、逃げ力 M b 0 A は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を下降させる（押圧方向側へ変位させる）力であるとともに、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対する操作力がゼロである場合に、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて位置 B m a x から位置 B 2 まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。また、図 4 1 に示す例において、反力 M a 1 A は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対する操作力が M p 1 A である場合に、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて位置 B m a x から位置 B 2 まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。

【0975】

押圧パターン F A 1 と反力パターン F B 1 は互いに対応する形状であるので、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 6 1 として設定された条件通りに、時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて、位置 B m a x から位置 B 3 まで下降する。

【0976】

副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_2 において、最大の反力が M a 0 A であり時間幅が W p 2 である、押圧パターン F A 2 に対応する形状のパターン（反力パターン F B 2）の動作力を発生し、時刻 t_2 から時間幅 W p 2 だけ経過した時刻から、時刻 t_3 までの期間において、押圧操作装置 1 2 6 1 の逃げ力を M b 0 A に保つ。

【0977】

なお、図 4 1 に示す例において、反力 M a 0 A は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対する操作力が M p 0 A である場合に、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて位置 B m a x から位置 B 2 まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。押圧パターン F A 2 と反力パターン F B 2 は互いに対応する形状であるので、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 6 1 として設定された条件通りに、時刻 t_2 から時刻 t_3 にかけて、位置 B 3 から位置 B 2 まで下降する。

【0978】

副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_3 において、最大の反力が M a 1 A であり時間幅が W p 3 である、押圧パターン F A 3 と対応する形状のパターン（反力パターン F B 3）の動作力を発生し、時刻 t_3 から時間幅 W p 3 だけ経過した時刻から、時刻 t_4 までの期間において、押圧操作装置 1 2 6 1 の逃げ力を M b 0 A に保つ。押圧パターン F A 3 と反力パターン F B 3 は互いに対応する形状であるので、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 6 1 として設定された条件通りに、時刻 t_3 から時刻 t_4 にかけて、位置 B 2 から位置 B 1 まで下降する。

【0979】

副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_4 において、最大の反力が M a 2 であり時間幅が W p 4 である、押圧パターン F A 4 と対応する形状のパターン（反力パターン F B 4）の動作力を発生し、時刻 t_4 から時間幅 W p 4 だけ経過した時刻から、時刻 t_e までの期間において、押圧操作装置 1 2 6 1 の逃げ力を M b 0 A に保った後、時刻 t_e において、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロにする。

【0980】

なお、図 4 1 に示す例において、反力 M a 2 は、絶対値において操作力 M p 2 より小さ

10

20

30

40

50

い値であるとともに、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対する操作力が $M_p 2$ である場合に、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて位置 B_{max} から位置 B_2 まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。押圧パターン $F A 4$ と反力パターン $F B 4$ は互いに対応する形状であるので、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン $J A 6 1$ として設定された条件通りに、時刻 t_4 から時刻 t_e にかけて、位置 B_2 から位置 B_{min} まで下降する。

【0981】

図 4 1 (D) は、条件パターン $J A 6 2$ が設定されている場合に、図 4 1 (B) に示す操作力パターン $J B 6 1$ 、 $J B 6 2$ 、 $J B 6 3$ のいずれかで押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合に、条件パターン $J A 6 2$ に従って発生する押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力の経時変化を示す動作力パターンの一例を示すグラフである。図 4 1 (D) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

10

【0982】

図 4 1 (D) に示す動作力パターン $J D 6 1$ (実線) は、図 4 1 (A) に示す条件パターン $J A 6 2$ が設定されている場合に、図 4 1 (B) に示す操作力パターン $J B 6 1$ で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【0983】

動作力パターン $J D 6 1$ によれば、条件パターン $J A 6 2$ が設定されている場合に、操作力パターン $J B 6 1$ で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合、副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 $M a 1$ を発生させた後、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を反力 $M a 1$ に保ち、時刻 t_3 において、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を反力 $M a 0 B$ に変化させた後、時刻 t_3 から時刻 t_e にかけて、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を反力 $M a 0 B$ に保つ。

20

【0984】

なお、図 4 1 に示す例において、反力 $M a 0 B$ は、絶対値において操作力 $M_p 1$ より小さい値であるとともに、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対する操作力が操作力 $M_p 1$ である場合に、時刻 t_3 から時刻 t_4 にかけて位置 B_2 から位置 B_{min} まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。

30

【0985】

これにより、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン $J A 6 2$ として設定された条件通りに、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 B_{max} に位置し、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて、位置 B_{max} から位置 B_2 まで下降し、さらに、時刻 t_3 から時刻 t_4 にかけて、位置 B_2 から位置 B_{min} まで下降する。なお、動作力パターン $J D 6 1$ においては、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置が時刻 t_4 において位置 B_{min} に達することになるので、副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_4 において、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロにする。

【0986】

図 4 1 (D) に示す動作力パターン $J D 6 2$ (二点鎖線) は、図 4 1 (A) に示す条件パターン $J A 6 2$ が設定されている場合に、図 4 1 (B) に示す操作力パターン $J B 6 2$ で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

40

【0987】

動作力パターン $J D 6 2$ によれば、条件パターン $J A 6 2$ が設定されている場合に、操作力パターン $J B 6 2$ で押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作が行われた場合、副制御基板 9 4 0 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、逃げ力 $M b 1$ を発生させた後、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を逃げ力 $M b 1$ に保ち、時刻 t_3 において、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を逃げ力 $M b 1 A$ に変化させた後、時刻 t_3 から時刻 t_e にかけて、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を逃げ力 $M b 1 A$ に保つ。

50

【0988】

なお、図41に示す例において、逃げ力 $Mb1A$ は、押圧操作装置1261の操作面を下降させる（押圧方向側へ変位させる）力であるとともに、当該操作面に対する操作力が MpX である場合に、時刻 $t3$ から時刻 $t4$ にかけて位置 $B2$ から位置 $Bmin$ まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。

【0989】

これにより、押圧操作装置1261の操作面は、条件パターン $JA62$ として設定された条件通りに、時刻 $t0$ から時刻 $t1$ までの間、位置 $Bmax$ に位置し、時刻 $t1$ から時刻 $t3$ にかけて、位置 $Bmax$ から位置 $B2$ まで下降し、さらに、時刻 $t3$ から時刻 $t4$ にかけて、位置 $B2$ から位置 $Bmin$ まで下降する。なお、動作力パターン $JD61$ において、押圧操作装置1261の操作面の位置が時刻 $t4$ において位置 $Bmin$ に達することになるので、副制御基板940は、時刻 $t4$ において、押圧操作装置1261の動作力をゼロにする。

10

【0990】

図41（D）に示す動作力パターン $JD63$ （一点鎖線）は、図41（A）に示す条件パターン $JA62$ が設定されている場合に、図41（B）に示す操作力パターン $JB63$ で押圧操作装置1261に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【0991】

動作力パターン $JD63$ によれば、条件パターン $JA62$ が設定されている場合に、操作力パターン $JB63$ で押圧操作装置1261に対する操作が行われた場合、副制御基板940は、時刻 $t0$ から時刻 $t1$ の間は、押圧操作装置1261の動作力をゼロとする。よって、押圧操作装置1261の操作面は、条件パターン $JA62$ として設定された条件通りに、時刻 $t0$ から時刻 $t1$ までの間、位置 $Bmax$ に位置する。

20

【0992】

副制御基板940は、時刻 $t1$ において、逃げ力 $Mb0B$ を発生した後、最大の反力が $Ma1B$ であり時間幅が $Wp1$ である、押圧パターン $FA1$ と対応する形状のパターン（反力パターン $FC1$ ）の動作力を発生し、時刻 $t1$ から時間幅 $Wp1$ だけ経過した時刻から、時刻 $t2$ までの期間において、押圧操作装置1261の逃げ力を $Mb0B$ に保つ。

【0993】

なお、図41に示す例において、逃げ力 $Mb0B$ は、押圧操作装置1261の操作面を下降させる力であるとともに、当該操作面に対する操作力が MpX である場合に、時刻 $t3$ から時刻 $t4$ にかけて位置 $B2$ から位置 $Bmin$ まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。押圧パターン $FA1$ と反力パターン $FC1$ は互いに対応する形状であるので、押圧操作装置1261の操作面は、条件パターン $JA62$ として設定された条件通りに、時刻 $t1$ から時刻 $t2$ にかけて、位置 $Bmax$ から位置 $B3$ まで下降する。

30

【0994】

副制御基板940は、時刻 $t2$ において、最大の反力が $Ma0C$ であり時間幅が $Wp2$ である、押圧パターン $FA2$ と対応する形状のパターン（反力パターン $FC2$ ）の反力を発生し、時刻 $t2$ から時間幅 $Wp2$ だけ経過した時刻から、時刻 $t3$ までの期間において、押圧操作装置1261の逃げ力を $Mb0B$ に保つ。

40

【0995】

なお、図41に示す例において、逃げ力 $Mb0B$ は、押圧操作装置1261の操作面を下降させる（押圧方向側へ変位させる）力であるとともに、押圧操作装置1261の操作面に対する操作力がゼロである場合に、時刻 $t1$ から時刻 $t3$ にかけて位置 $Bmax$ から位置 $B2$ まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。

【0996】

また、図41に示す例において、反力 $Ma1A$ は、押圧操作装置1261の操作面に対する操作力が $Mp1A$ である場合に、時刻 $t1$ から時刻 $t3$ にかけて位置 $Bmax$ から位

50

置 B 2 まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。押圧パターン F A 2 と反力パターン F C 2 は互いに対応する形状であるので、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 6 2 として設定された条件通りに、時刻 t 2 から時刻 t 3 にかけて、位置 B 3 から位置 B 2 まで下降する。

【0997】

副制御基板 9 4 0 は、時刻 t 3 において、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力を逃げ力 M b 0 C に変化させた後、最大の反力が M a 1 B であり時間幅が W p 3 である、押圧パターン F A 3 と対応する形状のパターン（反力パターン F C 3）の反力を発生し、時刻 t 3 から時間幅 W p 3 だけ経過した時刻から、時刻 t 4 までの期間において、押圧操作装置 1 2 6 1 の逃げ力を M b 0 B に保つ。

10

【0998】

なお、図 4 1 に示す例において、逃げ力 M b 0 C は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を下降させる（押圧方向側へ変位させる）力であるとともに、当該操作面に対する操作力がゼロである場合に、時刻 t 3 から時刻 t 4 にかけて位置 B 2 から位置 B m i n まで変位する下降速度と同じ下降速度で当該操作面を下降させることができる大きさである。

【0999】

押圧パターン F A 3 と反力パターン F C 3 は互いに対応する形状であるので、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面は、条件パターン J A 6 2 として設定された条件通りに、時刻 t 3 から時刻 t 4 にかけて、位置 B 2 から位置 B 1 まで下降する。なお、動作力パターン J D 6 3 においては、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置が時刻 t 4 において位置 B m i n に達することになるので、副制御基板 9 4 0 は、時刻 t 4 において、押圧操作装置 1 2 6 1 の動作力をゼロにする。

20

【1000】

図 4 2 (A) は、作動機構 8 6 0 に対する制御の条件として設定された条件パターンの一例を示すグラフである。図 4 2 (A) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の位置（高さ）が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【1001】

条件パターン J A 7 1（実線）は、押圧操作装置 1 2 6 1 における操作面の初期位置（時刻 t 0 における操作面の位置）が位置 B m i n である場合において、当該操作面が、時刻 t 1 から時刻 t e にかけて略一定の上昇速度で上昇し、時刻 t e において位置 B m a x に到達するパターンであり、時間対位置制御パターンの一例である。

30

【1002】

図 4 2 (B) は、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作力（すなわち、操作面に対する押圧力）の経時変化を示す操作力パターンの一例を示すグラフである。図 4 2 (B) に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する操作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【1003】

操作力パターン J B 7 1（実線）によれば、遊技者は、時刻 t 0 において、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作が可能になった後、時刻 t 1 において、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を当該操作面に手を軽く乗せた状態に対応する操作力 M p X で押圧し、その後、当該操作面に手を軽く乗せた状態を（すなわち、操作力 M p X での押圧を）時刻 t e まで継続し、時刻 t e において操作面から手を離す。よって、時刻 t e において操作力がゼロとなる。

40

【1004】

操作力パターン J B 7 2（一点鎖線）によれば、遊技者は、時刻 t 0 において、押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作が可能になった後、時刻 t 1 において、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を当該操作面に手を軽く乗せた状態に対応する操作力 M p X で押圧し、その後、当該操作面に手を軽く乗せた状態を時刻 t 3 まで継続し、時刻 t 3 において押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対する操作力を M a 1 に変化させ、その後、操作力 M p 1 での押圧を時刻 t e まで継続して、時刻 t e において操作面から手を離す。よって、時刻 t e

50

において操作力がゼロとなる。

【1005】

操作力パターンJB73（二点鎖線）によれば、遊技者は、時刻 t_0 において、押圧操作装置1261に対する押込操作が可能になった後、時刻 t_1 において、押圧操作装置1261の操作面を当該操作面に手を軽く乗せた状態に対応する操作力 MpX で押圧し、その後、当該操作面に手を軽く乗せた状態を時刻 t_2 まで継続し、時刻 t_2 において押圧操作装置1261の操作面に対する押圧を強め、時刻 t_2 から時刻 t_e にかけて、押圧操作装置1261に対する操作力を MpX から $Mp1$ へと略直線的に増加させ、時刻 t_e において操作面から手を離す。よって、時刻 t_e において操作力がゼロとなる。

【1006】

図42（C）は、条件パターンJA71が設定されている場合に、図42（B）に示す操作力パターンJB71、JB72、JB73のいずれかで押圧操作装置1261に対する操作が行われた場合に、条件パターンJA71に従って発生する押圧操作装置1261の動作力の経時変化を示す動作力パターンの一例を示すグラフである。図42（C）に示すグラフの縦軸には、押圧操作装置1261の動作力が示され、横軸には、経過時間が示されている。

【1007】

図42（C）に示す動作力パターンJC71（実線）は、図42（A）に示す条件パターンJA71が設定されている場合に、図42（B）に示す操作力パターンJB71で押圧操作装置1261に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【1008】

動作力パターンJC71によれば、条件パターンJA71が設定されている場合に、操作力パターンJB71で押圧操作装置1261に対する操作が行われた場合、副制御基板940は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置1261の動作力をゼロとし、時刻 t_1 において、反力 MaX を発生した後、時刻 t_1 から時刻 t_e にかけて、押圧操作装置1261の動作力を反力 MaX に保つ。

【1009】

なお、図42に示す例において、反力 MaX は、絶対値において操作力 MpX より大きい値であるとともに、押圧操作装置1261の操作面に対する操作力が MpX である場合に、時刻 t_1 から時刻 t_e にかけて位置 $Bmin$ から位置 $Bmax$ まで変位する上昇速度と同じ上昇速度で当該操作面を上昇させることができる大きさである。これにより、押圧操作装置1261の操作面は、条件パターンJA71として設定された条件通りに、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 $Bmin$ に位置し、時刻 t_1 から時刻 t_e にかけて、位置 $Bmin$ から位置 $Bmax$ まで上昇する。

【1010】

図42（C）に示す動作力パターンJC72（一点鎖線）は、図42（A）に示す条件パターンJA71が設定されている場合に、図42（B）に示す操作力パターンJB72で押圧操作装置1261に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【1011】

動作力パターンJC72によれば、条件パターンJA71が設定されている場合に、操作力パターンJB72で押圧操作装置1261に対する操作が行われた場合、副制御基板940は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置1261の動作力をゼロとする。よって、押圧操作装置1261の操作面は、条件パターンJA71として設定された条件通りに、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 $Bmin$ に位置する。

【1012】

副制御基板940は、時刻 t_1 において、反力 MaX を発生した後、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて、押圧操作装置1261の動作力を反力 MaX に保つ。これにより、押圧操作装置1261の操作面は、条件パターンJA71として設定された条件通りに、時刻 t_1 から時刻 t_3 にかけて、位置 $Bmin$ から位置 $B2$ まで上昇する。

【1013】

副制御基板 940 は、時刻 t_3 において、押圧操作装置 1261 の動作力を Ma_1 に変化した後、時刻 t_3 から時刻 t_e にかけて、押圧操作装置 1261 の動作力を反力 Ma_1 に保つ。なお、図 42 に示す例において、反力 Ma_1 は、絶対値において操作力 Mp_1 より大きい値であるとともに、押圧操作装置 1261 の操作面に対する操作力が Mp_1 である場合に、時刻 t_1 から時刻 t_e にかけて位置 B_{min} から位置 B_{max} まで変位する上昇速度と同じ上昇速度で当該操作面を上昇させることができる大きさである。これにより、押圧操作装置 1261 の操作面は、条件パターン JA71 として設定された条件通りに、時刻 t_3 から時刻 t_e にかけて、位置 B2 から位置 B_{max} まで上昇する。

【1014】

図 42 (C) に示す動作力パターン JC73 (二点鎖線) は、図 42 (A) に示す条件パターン JA71 が設定されている場合に、図 42 (B) に示す操作力パターン JB73 で押圧操作装置 1261 に対する操作が行われた場合の動作力パターンである。

【1015】

動作力パターン JC73 によれば、条件パターン JA71 が設定されている場合に、操作力パターン JB73 で押圧操作装置 1261 に対する操作が行われた場合、副制御基板 940 は、時刻 t_0 から時刻 t_1 の間は、押圧操作装置 1261 の動作力をゼロとする。よって、押圧操作装置 1261 の操作面は、条件パターン JA71 として設定された条件通りに、時刻 t_0 から時刻 t_1 までの間、位置 B_{min} に位置する。

【1016】

副制御基板 940 は、時刻 t_1 において、反力 Ma_X を発生した後、時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて、押圧操作装置 1261 の動作力を反力 Ma_X に保つ。これにより、押圧操作装置 1261 の操作面は、条件パターン JA71 として設定された条件通りに、時刻 t_1 から時刻 t_2 にかけて、位置 B_{min} から位置 B2 まで上昇する。

【1017】

副制御基板 940 は、時刻 t_2 から時刻 t_e にかけて、押圧操作装置 1261 の動作力を Mp_X から Ma_1 へと略直線的に増加させる。これにより、押圧操作装置 1261 の操作面は、条件パターン JA71 として設定された条件通りに、時刻 t_2 から時刻 t_e にかけて、位置 B2 から位置 B_{max} まで上昇する。

【1018】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 100 によれば、図 36 (A) から図 36 (D) に示すように、副制御基板 940 は、遊技者が押圧操作装置 1261 の操作面に対して押込操作 (押圧) する状況において当該押込操作の方向である下方向に向かって当該操作面を移動可能である場合に、当該押圧操作方向における反力が所定の第 1 条件 (例えば、条件パターン JA11) に基づいて制御される制御と、当該制御を第 1 制御としたときに当該第 1 制御に対して一部の区間 (例えば、位置 B3 から位置 B_{min} までの区間) の反力を制御する条件が共通し、当該第 1 制御に対して異なる制御の区間 (例えば、位置 B_{max} から位置 B3 までの区間) を含む所定の第 2 条件 (例えば、条件パターン JA12) に基づいて押込操作方向 (押圧操作方向) における反力が制御される制御 (例えば、前記第 1 制御とは異なる第 2 制御) とを少なくとも実行可能に構成される。

【1019】

ここで、副制御基板 940 が、変動表示の期間中に押圧操作装置 1261 を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示を選定して実行可能に構成されるとともに、当該特定の変動表示における操作可能期間において押圧操作装置 1261 が操作された場合に期待度 (特別遊技状態への遷移の期待度) が異なる複数の演出が現出可能に構成され、これら期待度が異なる複数の演出の各々に対して条件パターン JA11 ~ JA14 が対応付けられ、副制御基板 940 は、これら期待度が異なる複数の演出のうち第 1 演出が実行される場合に前記第 1 制御と実行し、第 1 演出とは期待度が異なる第 2 演出が実行される場合に前記第 2 制御を実行する構成としてもよい。

【1020】

かかる構成によれば、特定の変動表示において第 1 演出または第 2 演出が実行された場

10

20

30

40

50

合に、各演出における少なくとも一部の区間（すなわち、反力を制御する条件が共通する区間）において、押込操作方向における反力として同様の反力を遊技者に感じさせることができるので、当該区間において、遊技者は、反力の感触から実行中の演出が第1演出であるか当該第1演出とは期待度が異なる第2演出であるかを判別し難い。このため、期待度が異なる複数の演出を含む特定の変動表示において実行される演出の期待度を期待する遊技性を提供することができる。

【1021】

また、本実施形態のパチンコ機100によれば、図36（A）、図36（E）、および図36（F）に示すように、副制御基板940は、遊技者が押圧操作装置1261の操作面を下方方向に押圧操作する（押圧する）状況、または、遊技者の手（身体の一部）が当該操作面に接触している状況において当該押込操作の方向とは反対の方向（すなわち、上方方向）に向かって当該操作面を移動可能である場合に、当該反対の方向における少なくとも一部の区間の反力が所定の第1条件（例えば、条件パターンJA11）に基づいて制御される制御と、当該制御を第1制御としたときに当該第1制御に対して一部の区間（例えば、位置B3から位置Bminまでの区間）の反力を制御する条件が共通し、前記第1制御とは前記一部の区間の反力を異ならせた所定の第2条件（例えば、条件パターンJA12）に基づいて制御される制御（例えば、前記第1制御とは異なる第2制御）とを少なくとも実行可能に構成される。

【1022】

ここで、期待度が異なる複数の演出の各々に対して条件パターンJA11～JA14が対応付けられる構成とし、副制御基板940は、これら期待度が異なる複数の演出のうち第1演出が実行される場合に前記第1制御と実行し、第1演出とは期待度が異なる第2演出が実行される場合に前記第2制御を実行する構成としてもよい。

【1023】

かかる構成によれば、特定の変動表示において実行可能な第1演出および第2演出においては、前記反対の方向（押込操作の方向とは反対の方向）における少なくとも一部の区間において反力が異なる構成であるので、遊技者の手（身体の一部）が動作部に接触している状況、または、遊技者が前記操作面を押込操作の方向へ押圧操作している状況においては、当該一部の区間において、遊技者は、反力の感触から実行中の演出が第1演出であるか当該第1演出とは期待度が異なる第2演出であるかを判別し難い。このため、期待度が異なる複数の演出を含む特定の変動表示において実行される演出の期待度を期待する遊技性を提供することができる。

【1024】

また、本実施形態のパチンコ機100によれば、図36（A）から図36（D）に示すように、副制御基板940は、遊技者が押圧操作装置1261の操作面を所定の方向である下方方向に沿って押込操作した（移動操作した）場合において、条件パターンJA14に従い、当該押込操作の方向とは反対方向に働く反力（押圧操作装置1261に抵抗する反力）を発生しつつ下方方向に沿って当該操作面が進行する制御と、当該制御を第1制御としたときに当該第1制御を行った後において当該操作面が下方方向（移動操作をした方向側へ進行する向き）に押圧操作装置1261の動作を制御する制御（例えば、前記第1制御とは異なる第2制御）とを少なくとも実行可能に構成される。

【1025】

よって、遊技者は、押込操作（移動操作）によって押圧操作装置1261の操作面を下方方向に進行させながら当該押込操作に抵抗する反力を感じた後、前記第2制御による制御によって操作面が当該押込操作の方向側である下方方向に動作したことで、反力が小さくなったように感じ、場合によっては、当該動作（押込操作の方向側への動作）による操作面の下方方向への移動速度が速すぎて、それによって操作面に対して押込操作をする手が当該操作面から離れてしまう状況が生じ得る。これにより、遊技者による押圧操作装置1261の操作面に対する押込操作に意外性を付与でき、押圧操作装置1261を利用した多様な遊技性を提供することができる。

10

20

30

40

50

【1026】

また、本実施形態のパチンコ機100によれば、図37に示すように、副制御基板940は、遊技者の身体の一部である手が押圧操作装置1261の操作面に接触している状況において、押圧操作装置1261に対する押込操作の方向とは反対の方向である上方向に向かって当該操作面を移動可能な反力を発生する制御（例えば、条件パターンJA21に従って行われる時刻t1から時刻t2の区間の制御）と、当該制御を第1制御としたときに当該第1制御を行った後において当該操作面が押込操作の方向側（すなわち、下方向）へ進行する向きに当該操作面の動作を制御する制御（例えば、前記第1制御とは異なる第2制御であって、条件パターンJA21に従って行われる時刻t2から時刻t3の区間の制御）とを少なくとも実行可能に構成される。

10

【1027】

よって、遊技者は、自身の身体の一部が押圧操作装置1261の操作面に接触している状況において上方向（押込操作の方向とは反対の方向）に向かって当該操作面を移動可能な反力を感じた後、前記第2制御による制御によって当該操作面が押込操作の方向側に動作したことで、反力が小さくなったように感じ、場合によっては、当該動作（押込操作の方向側への動作）による操作面の下方向への移動速度が速すぎて、それによって操作面に接触した手（遊技者の身体の一部）が当該操作面から離れてしまう状況が生じ得る。これにより、遊技者の手が接触している状況において押込操作の方向とは反対の方向である上方向に移動可能な押圧操作装置1261の操作面から遊技者が受ける感触に意外性を付与でき、押圧操作装置1261を利用した多様な遊技性を提供することができる。

20

【1028】

また、本実施形態のパチンコ機100によれば、図38（A）から図38（D）に示すように、副制御基板940は、遊技者が押圧操作装置1261の操作面を所定の方向である下方向に沿って押込操作した（移動操作した）場合において、当該押込操作の方向とは反対方向に働く反力（押圧操作装置1261に抵抗する反力）を発生しつつ下方向に沿って当該操作面が進行する制御（例えば、条件パターンJA31に従って行われる位置Bmaxから位置B2の区間の制御）と、当該制御を第1制御としたときに当該第1制御を行った後において当該操作面が下方向（押込操作をした方向側）において一定位置（例えば、位置B2）に保持される反力を発生するように押圧操作装置1261の動作を制御する制御（例えば、前記第1制御とは異なる第2制御であって、条件パターンJA31に従って行われる位置B2における制御）とを少なくとも実行可能に構成される。

30

【1029】

よって、遊技者は、押込操作によって押圧操作装置1261の操作面を下方向に進行させながら当該押込操作に抵抗する反力を感じた後、前記第2制御による制御により発生された反力によって、当該操作面が下方向（押込操作をした方向側）において一定位置に保持されたことで、自身の押込操作によって所定の方向に進行させていた操作面が急に動かなくなったと感じる。これにより、遊技者による押圧操作装置1261の操作面に対する移動操作に意外性を付与でき、押圧操作装置1261を利用した多様な遊技性を提供することができる。

【1030】

なお、図38（A）に示す条件パターンJA31においては、副制御基板940が、前記第1制御を行った後に行う前記第2制御において、押圧操作装置1261の操作面が下方向において一定位置に保持される反力を発生するように押圧操作装置1261の動作を制御する構成としたが、当該第2制御において、押圧操作装置1261の操作面が下方向において一定範囲内に保持される反力を発生するように押圧操作装置1261の動作を制御する構成としてもよい。かかる構成によれば、遊技者は、前記第2制御による制御により発生された反力によって、当該操作面が下方向において一定範囲内に保持されたことで、自身の押込操作によって当該押込操作の方向である下方向に進行させていた操作面の動きが急に悪くなったと感じるので、同様に、遊技者による押圧操作装置1261の操作面に対する移動操作に意外性を付与できる。

40

50

【1031】

また、本実施形態のパチンコ機100によれば、図38(B)に示すように、副制御基板940は、遊技者の手(身体の一部)が押圧操作装置1261の操作面に接触している状況において、当該操作面を上方向(押圧操作装置1261に対する押込操作の方向とは反対の方向)に向かって当該操作面を移動可能な反力を発生する制御(例えば、条件パターンJA31に従って行われる位置Bminから位置B2の区間の制御)と、当該制御を第1制御としたときに当該第1制御を行った後において当該操作面が所定の位置(例えば、位置B2)に保持される反力を発生するように押圧操作装置1261の動作を制御する制御(例えば、前記第1制御とは異なる第2制御であって、条件パターンJA32に従って行われる位置B2における制御)とを少なくとも実行可能に構成される。

10

【1032】

よって、遊技者は、自身の身体の一部が押圧操作装置1261の操作面に接触している状況において上方向に向かって当該操作面を移動可能な反力を感じた後、前記第2制御による制御により発生された反力によって、当該操作面が所定の位置に保持されたことで、当該操作面が急に動かなくなったと感じる。これにより、遊技者の身体の一部が接触している状況において上方向(押込操作の方向とは反対の方向)に移動可能な押圧操作装置1261の操作面から当該遊技者が受ける感触に意外性を付与でき、押圧操作装置1261を利用した多様な遊技性を提供することができる。

【1033】

なお、図38(D)に示す条件パターンJA32においては、副制御基板940が、前記第1制御を行った後に行う前記第2制御において、押圧操作装置1261の操作面が所定の位置に保持される反力を発生するように押圧操作装置1261の動作を制御する構成としたが、当該第2制御において、押圧操作装置1261の操作面が所定の範囲内に保持される反力を発生するように押圧操作装置1261の動作を制御する構成としてもよい。かかる構成によれば、遊技者は、前記第2制御による制御により発生された反力によって、当該操作面が所定の範囲内に保持されたことで、遊技者の手が接触している状況において押込操作の方向とは反対の方向である上方向に移動可能な押圧操作装置1261の操作面から遊技者が受ける感触に意外性を付与できる。

20

【1034】

また、本実施形態のパチンコ機100によれば、図39に示すように、副制御基板940は、遊技者の手(身体の一部)と当該手によって押込操作がなされる押圧操作装置1261の操作面とが当該押込操作の方向である下方向に向かって移動した後に当該操作面から手が離れる所定の移動操作が行われた場合に第1の態様で当該操作面を動作させる動作制御(例えば、条件パターンJA41に従って行われる時刻t4から時刻teの区間の制御)と、前記所定の移動操作を行った場合に前記第1の態様とは異なる第2の態様で当該操作面を動作させる動作制御(例えば、条件パターンJA42に従って行われる時刻t4から時刻t4の区間の制御)とを少なくとも実行可能に構成される。

30

【1035】

よって、前者の動作制御(例えば、第1動作制御)が行われた場合と後者の動作制御(例えば、第2動作制御)が行われた場合とで、遊技者の手と当該手によって押込操作がなされる押圧操作装置1261の操作面とが下方向に向かって移動した後に遊技者の手が操作面から離れる所定の状況が発生した場合における当該操作面の動作の態様を異ならせることができる。

40

【1036】

例えば、遊技者の手と当該手によって押込操作がなされる押圧操作装置1261の操作面とが下方向に向かって移動した後に遊技者の手が当該操作面から離れる所定の状況が発生した場合に、条件パターンJA41と条件パターンJA43とのように、当該操作面をそれぞれ異なる位置(例えば、位置Bminまたは位置B3のように高さ方向の異なる位置)まで移動させるようにしたり、条件パターンJA41と条件パターンJA43とのように、当該操作面の移動速度を異ならせたりすることができる。これにより、遊技者によ

50

る押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面の移動操作に意外性を付与でき、押圧操作装置 1 2 6 1 を利用した多様な遊技性を提供することができる。

【1 0 3 7】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 によれば、図 4 0 に示すように、副制御基板 9 4 0 は、遊技者の手（身体の一部）と当該手が接触する押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面とが当該押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作の方向とは反対の方向である上方向に向かって変位した後に当該操作面から手が離れる所定の状況が発生した場合に第 1 の態様で当該操作面を動作させる動作制御（例えば、条件パターン J A 5 1 に従って行われる時刻 t 4 から時刻 t e の区間の制御）と、前記所定の状況が発生した場合に前記第 1 の態様とは異なる第 2 の態様で当該操作面を動作させる動作制御（例えば、条件パターン J A 5 2 に従って行われる時刻 t 4 から時刻 t 4 c の区間の制御）とを少なくとも実行可能に構成される。

10

【1 0 3 8】

よって、前者の動作制御（例えば、第 1 動作制御）が行われた場合と後者の動作制御（例えば、第 2 動作制御）が行われた場合とで、遊技者の手と当該手が接触する押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面とが上方向（押圧操作装置 1 2 6 1 に対する押込操作の方向とは反対の方向）に向かって変位した後に遊技者の手が操作面から離れる所定の状況が発生した場合における当該操作面の動作の態様を異ならせることができる。

【1 0 3 9】

例えば、遊技者の手と当該手が接触する押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面とが上方向に向かって移動した後に遊技者の手が当該操作面から離れる所定の状況が発生した場合に、条件パターン J A 5 1 と条件パターン J A 5 3 とのように、当該操作面をそれぞれ異なる位置（例えば、位置 B m i n または位置 B 3 のように高さ方向の異なる位置）まで移動させるようにしたり、条件パターン J A 5 1 と条件パターン J A 5 3 とのように、当該操作面の移動速度を異ならせたりすることができる。これにより、遊技者の身体の一部が接触している状況において上方向（押込操作の方向とは反対の方向）に移動可能な押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面から当該遊技者が受ける感触に意外性を付与でき、押圧操作装置 1 2 6 1 を利用した多様な遊技性を提供することができる。

20

【1 0 4 0】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 によれば、図 4 1 に示すように、副制御基板 9 4 0 は、押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対する遊技者の操作力が所定の大きさである場合に、当該操作面が押込操作の方向である下方向に向かって予め定めた移動操作のパターン（例えば、移動速度と移動量の組合せである条件パターン J A 6 1 ）にて動作する所定の反力を発生させ、当該操作面に対する遊技者の操作力が前記大きさと異なる場合に前記移動動作のパターンにて当該操作面が動作するように、または、前記移動動作のパターンに当該操作面の動作が近づくように前記所定の反力とは異なる大きさの反力を発生させる制御を少なくとも実行可能に構成される。

30

【1 0 4 1】

よって、遊技者が所定の大きさの操作力で押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を操作した場合であっても、当該所定の大きさと異なる大きさの操作力で当該操作面を操作した場合であっても、当該操作面を、予め定めた移動操作のパターン（例えば、条件パターン J A 6 1 ）、または、当該移動操作のパターンに近似した若しくは略同一のパターンで下方向（押込操作の方向）に向かって動作させることができる。これにより、遊技者の個人差によって押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対する操作力にばらつきがあっても、各遊技者は予め定めた移動操作のパターンと同一または近似した（略同一の）パターンで当該操作面を下方向に向かって動作させることができるので、どの遊技者にも同一または略同一のパターンで押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面を動作させる遊技性を提供することができる。

40

【1 0 4 2】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 によれば、図 4 2 に示すように、副制御基板 9 4 0 は、下方向（所定の方向）において押圧操作装置 1 2 6 1 の操作面に対して遊技者の手

50

(身体の一部)が接触する接触力が所定の大きさである場合、または、下方向における当該操作面に対しての操作力が所定の大きさである場合に、当該操作面が上方向(所定の方向とは反対の方向)に向かって予め定めた移動操作のパターン(例えば、移動速度と移動量の組合せである条件パターンJ A 7 1)にて動作する所定の反力を発生させ、前記接触力が前記大きさと異なる場合に前記移動動作のパターンにて操作面が動作するように、又は前記移動動作のパターンに操作面の動作が近づくように、あるいは、前記操作力が前記大きさと異なる場合に前記移動動作のパターンにて操作面が動作するように、又は前記移動動作のパターンに操作面の動作が近づくように、前記所定の反力とは異なる大きさの反力を発生させる制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1043】

よって、遊技者による押圧操作装置1261の操作面に対する接触力または当該操作面に対する操作力が所定の大きさであっても、当該所定の大きさと異なる大きさであっても、当該操作面を、予め定めた移動操作のパターン(例えば、条件パターンJ A 7 1)、または、当該移動操作のパターンに近似した若しくは略同一パターンで上方向(所定の方向とは反対の方向)に向かって動作させることができる。これにより、押圧操作装置1261の操作面に対する接触力や操作力が遊技者の個人差によってばらつく場合であっても、各遊技者は予め定めた移動操作のパターンと同一または近似した(略同一の)パターンで当該操作面を上方向に向かって動作させることができるので、どの遊技者にも同一または略同一のパターンで押圧操作装置1261の操作面を動作させる遊技性を提供することができる。

【1044】

なお、副制御基板940が、変動表示の期間中に押圧操作装置1261を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示を選定して実行可能に構成されるとともに、当該特定の変動表示における操作可能期間において押圧操作装置1261が操作された場合に期待度(特別遊技状態への遷移の期待度)が異なる複数の演出が現出可能に構成される場合に、副制御基板940は、特定の変動表示における演出として所定の第1演出が実行される場合に、押圧操作装置1261の操作面が所定の移動速度にて下方向(押込操作に対応する方向)へ動作可能に押圧操作装置1261の動作を制御する制御と、当該特定の変動表示における演出として前記第1演出とは期待度が異なる第2演出が実行される場合に、押圧操作装置1261の操作面が前記所定の移動速度とは異なる速度にて下方向へ動作可能に押圧操作装置1261の動作を制御する制御とを少なくとも実行可能に構成されてもよい。

【1045】

かかる構成によれば、特定の変動表示において第1演出が実行される場合と第2演出が実行される場合とで下方向(押込操作に対応する方向)へ動作する押圧操作装置1261の操作面の移動速度を異ならせることができるので、特定の変動表示において実行される演出の期待度を当該操作面の移動速度によって遊技者に推測させる遊技性を提供することができる。

【1046】

また、副制御基板940が、変動表示の期間中に押圧操作装置1261を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示を選定して実行可能に構成されるとともに、当該特定の変動表示における操作可能期間において押圧操作装置1261が操作された場合に期待度(特別遊技状態への遷移の期待度)が異なる複数の演出が現出可能に構成される場合に、副制御基板940は、特定の変動表示における演出として所定の第1演出が実行される場合に、押圧操作装置1261の操作面が所定の移動速度にて上方向(押込操作とは反対の方向に対応する方向)へ動作可能に押圧操作装置1261の動作を制御する制御と、当該特定の変動表示における演出として前記第1演出とは期待度が異なる第2演出が実行される場合に、押圧操作装置1261の操作面が前記所定の移動速度とは異なる速度にて上方向へ動作可能に押圧操作装置1261の動作を制御する制御とを少なくとも実行可能に構成されてもよい。

【1047】

かかる構成によれば、特定の変動表示において第1演出が実行される場合と第2演出が実行される場合とで上方向（押込操作とは反対の方向に対応する方向）へ動作する押圧操作装置1261の操作面の移動速度を異ならせることができるので、特定の変動表示において実行される演出の期待度を当該操作面の移動速度によって遊技者に推測させる遊技性を提供することができる。

【1048】

次に、上記した副制御基板940の制御として、押圧操作装置1261に対しての制御と、装飾図柄表示装置479に対しての制御とを組み合わせた制御例について説明する。以下において説明する各制御は、上記各実施形態に記載した制御の1つまたは複数と組み合わせよく、また、以下に説明する各制御と上記実施形態に記載した制御とを組み合わせた全制御のうち、いずれか一部をパチンコ機100に設定してもよいし、すべての制御をパチンコ機100に設定してもよい。

10

【1049】

まず、副制御基板940の制御として、複数種類に設定された遊技状態に応じて押圧操作装置1261の操作力（反力）を異ならせる制御を含むように構成してもよい。

【1050】

具体的には、通常遊技状態と、通常遊技状態より有利な遊技状態（例えば、時短遊技状態や、確変遊技状態）とにおいて、同一の表示演出に対しての押圧操作装置1261の操作力（反力）を異ならせるように構成してもよい。例えば、図33に示すように、「魚群」の表示が行われる場合に必要な操作力を、通常遊技状態において低く、時短遊技状態において高く、確変遊技状態においてさらに高くなるように制御してもよい。

20

【1051】

また、副制御基板940の制御として、装飾図柄表示装置479に表示される図柄と、押圧操作装置1261の操作面の高さ位置とが関連して動作する制御を含むように構成してもよい。

【1052】

例えば、図7に示すように、装飾図柄表示装置479が3列のリールで構成される場合に、変動表示中に、中央の図柄列を除いて、左右の図柄が同一の図柄（リーチ図柄）でリーチ状態となり、最終停止する中央の図柄列と、押圧操作装置1261の操作面の高さ位置とが関連して動作するようにしてもよい。この場合には、リーチ状態において、リーチ図柄が、左右の図柄に並ぶ位置付近で上下に移動動作し、それに同期して、押圧操作装置1261の操作面が上下動作するようにしてもよい。このリーチ図柄が、左右の図柄に並ぶ位置付近で上下に移動動作する状況において、遊技者が押圧操作装置1261の操作面を押し下げると、その押し下げ操作に同期して（または連動するようにして）リーチ図柄が下方に移動するように制御してもよい。

30

【1053】

また、押圧操作装置1261に代えて、または、押圧操作装置1261に加えて、遊技者に反力を伝達可能な操作部を回転方向に動作させることが可能な構成とし、リーチ図柄が、左右の図柄に並ぶ位置付近で上下に移動動作する状況において、遊技者が操作部を回転操作すると、その回転操作に同期してリーチ図柄が上下に移動するように制御してもよい。

40

【1054】

また、押圧操作装置1261の操作力（反力）を異ならせる条件（操作量相異条件）として、他の条件を含む制御を副制御基板940によって行うように構成してもよい。他の操作力相異条件としては、前回の特別図柄に係る抽選（大当たり当選）の当選から実行された非当選の変動表示の実行回数としてもよいし、特別図柄に係る抽選に当選した場合に遊技者に付与される遊技価値の大きさ（例えば、複数種類に設定された特別遊技状態のラウンド数）としてもよい。

50

【1055】

また、操作力相異条件として、変動表示に用いられる複数種類に設定された図柄の種類（例えば、「1」から「9」の数字）によって操作力を異ならせてもよいし、奇数であるか偶数であるかなどの種類によって操作力を異ならせてもよい。また、操作力相異条件として、変動表示に伴って表示される複数種類に設定されたキャラクタの種類やキャラクタの持ち物によって操作力を異ならせてもよい。

【1056】

また、副制御基板940の制御として、上記した押圧操作装置1261の操作力（反力）を異ならせる制御に代えて、または、その制御に加えて、押圧操作装置1261の操作面の動作（操作速度（動作速度）、操作量（動作量）、操作可否（動作有無）など）を異ならせる制御を含むように構成してもよい。例えば、成人男性を模したキャラクタが表示される演出が変動表示に伴って実行される場合には、大きな手が装飾図柄表示装置479の表示画面に、リーチ図柄とともに表示されて、リーチ図柄を移動動作させることが可能とし、女の子を模したキャラクタが表示される演出が変動表示に伴って実行される場合には、小さな手が装飾図柄表示装置479の表示画面に、リーチ図柄とともに表示されて、リーチ図柄を移動動作させることが不可能なように反力が大きくなるように制御してもよい。

10

【1057】

<第18実施形態>

次に、図43および図44を参照して、第18実施形態について説明する。第18実施形態のパチンコ機100においては、複数種類のステージが設定可能に構成されたパチンコ機100への注目度を好適に向上させることができるよう工夫が施されている。

20

【1058】

以下の説明において、上述した第1実施形態から第17実施形態までの各実施形態のパチンコ機100における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第18実施形態として以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第17実施形態のいずれかの構成又は複数の構成と組み合わせて、パチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第17実施形態のいずれかのパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【1059】

本実施形態のパチンコ機100は、装飾図柄表示装置479に表示可能な変動表示の演出のステージ（舞台）として予め準備された複数種類のステージのうち、1のステージを設定可能に構成される。このステージの設定としては、副制御基板940によってステージに対応した情報を記憶する記憶領域に、ステージに対応した情報を記憶させる制御が該当する。本実施形態においては、一例として、装飾図柄表示装置479に表示可能な変動表示の演出のステージとして、ステージA、ステージB、およびステージCからなる3種類のステージが準備されたパチンコ機100について説明する。

30

【1060】

なお、「ステージ」は、特別図柄の変動表示における装飾図柄1621（図44参照）の種類、特別図柄の変動表示において当該装飾図柄1621の背景画像となる背景1631（図44参照）の種類、特別図柄の変動表示に同期して出力される変動音の曲調、押圧操作装置1261の仕様（例えば、中立位置や操作力パターンなど）、特別図柄の変動表示や示唆演出などにおいて登場する絵柄（例えば、キャラクタなど）等の構成要素を含み、1の構成要素または複数の構成要素の組合せによって1のステージが構成される。ステージの相違は、ステージを構成する1または複数の構成要素の少なくとも一部の相違によって創出される。

40

【1061】

本実施形態のパチンコ機100において、遊技者は、所定の期間（以下、当該期間を「ステージ変更可能期間」とも称す）中に押圧操作装置1261を押込操作することによって、これら3種類のステージの中から、パチンコ機100に設定する（すなわち、遊技者

50

が利用する) 1のステージを選択し、選択されたステージを設定することができる。なお、ステージ変更可能期間は、例えば、非遊技状態中(待機中)および変動表示中である。

【1062】

具体的に、ステージ変更可能期間中に押圧操作装置1261が遊技者によって押込操作される毎に、副制御基板940は、設定中の(現在設定されている)ステージがステージAであれば、当該押込操作によって選択されたステージBに切り替えて設定し、設定中のステージがステージBであれば、当該押込操作によって選択されたステージCに切り替えて設定し、設定中のステージがステージCであれば、当該押込操作によって選択されたステージAに切り替えて設定する。なお、遊技者がステージの選択を可能にパチンコ機100を構成する必要はなく、パチンコ機100の設定によってのみ、ステージが設定されたり、切り替えられたりするように構成してもよい。

10

【1063】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、設定中のステージにて表示可能な変動表示のうち、変動表示時間(変動時間)が所定の長さ(例えば、10秒)の変動表示(通常遊技状態で最も高確率で選択される短時間の変動表示であって、リーチ表示を伴わない変動表示であり、以下、当該変動表示を「ハズレ変動」とも称す)が複数回連続する状況(すなわち、特別図柄抽選に当選していない単位遊技が連続して保留されている状況)において、所定の回数(例えば、20回)の変動表示が実行された場合に、パチンコ機100の制御(より詳細には、副制御基板940の制御)によって別のステージが選択され、パチンコ機100に設定されるよう構成される。

20

【1064】

具体的に、副制御基板940は、設定中の(現在設定されている)ステージがステージAであれば、当該ステージAに対応するハズレ変動が所定の回数(例えば、20回)連続した場合に、副制御基板940の制御によって選択されたステージBに切り替えて設定する。また、設定中のステージがステージBであれば、当該ステージBに対応するハズレ変動が所定の回数(例えば、20回)連続した場合に、副制御基板940の制御によって選択されたステージCに切り替えて設定する。また、設定中のステージがステージCであれば、当該ステージCに対応するハズレ変動が所定の回数(例えば、20回)連続した場合に、副制御基板940の制御によって選択されたステージAに切り替えて設定する。

【1065】

なお、副制御基板940が設定中のステージを別のステージに切り替える条件としてのハズレ変動の回数は、必ずしも、全てのステージにおいて同じ回数である必要はなく、当該条件としてのハズレ変動の回数が、ステージ毎に異なる構成であってもよく、または、同一のステージであっても当該条件としてのハズレ変動の回数が一定でなく変動するように、例えば、所定の確率で成立するステージ変更抽選の当選によって当該条件が成立するように構成してもよい。

30

【1066】

図43(A)は、装飾図柄表示装置479に表示される変動表示の画面の一例を示す画面図であり、図43(B)は、3種類の各ステージの特徴を説明するための説明図である。図44は、各ステージにおいて実行される変動表示を説明するための説明図である。

40

【1067】

図43(A)に示すように、装飾図柄表示装置479に表示される変動表示は、特別図柄抽選(第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選)の抽選結果を表示可能に左右方向に配列された装飾図柄1621と、当該装飾図柄1621の背景画像となる背景1631とを含む。装飾図柄1621および背景1631の各データは、副制御基板940のROMの所定領域に記憶され、副制御基板940は、装飾図柄1621と背景1631とを組み合わせ装飾図柄表示装置479に表示させる。

【1068】

図43(B)に示すように、設定可能に準備された3種類のステージ(ステージA、ステージB、およびステージC)は、変動表示における装飾図柄1621の図柄タイプがそ

50

れぞれ異なるとともに、変動表示における背景 1 6 3 1 の背景タイプがそれぞれ異なる。

【1 0 6 9】

具体的に、ステージ A に対する変動表示における装飾図柄 1 6 2 1 の図柄タイプは、図柄タイプ A が設定される。図柄タイプ A は、図 4 4 (A) に示すような、数値を示す数字 (例えば、1) と数字に対応するキャラクタ (例えば、1 に対応するタコのキャラクタ) との両方を数字情報として含む図柄として構成される。

【1 0 7 0】

ステージ A に対する変動表示における背景 1 6 3 1 の背景タイプは、背景タイプ A が設定される。背景タイプ A は、図 4 4 (B) に示すような、太陽が空に昇った「昼間」の背景画像として構成される。

10

【1 0 7 1】

ステージ B に対する変動表示における装飾図柄 1 6 2 1 の図柄タイプは、図柄タイプ B が設定される。図柄タイプ A は、図 4 4 (C) に示すような、数値を示す数字 (例えば、1) を数字情報として含む図柄として構成される。つまり、ステージ B においては、ステージ A において設定される図柄タイプ A の図柄とは見た目が異なる図柄が設定される。

【1 0 7 2】

ステージ B に対する変動表示における背景 1 6 3 1 の背景タイプは、背景タイプ B が設定される。背景タイプ B は、図 4 4 (D) に示すような、太陽が水平線に沈みつつある「夕方」の背景画像として構成される。つまり、ステージ B においては、変動表示における装飾図柄 1 6 2 1 の見た目に関連しない表示部である背景 1 6 3 1 が、ステージ A において設定される背景タイプ A の内容とは異なる種類の内容に設定される。

20

【1 0 7 3】

ステージ C に対する変動表示における装飾図柄 1 6 2 1 の図柄タイプは、図柄タイプ C が設定される。図柄タイプ C は、図 4 4 (E) に示すような、数値を示す数字 (例えば、1) を数字情報として含む図柄として構成される。つまり、ステージ C においては、図柄タイプ A の図柄とも図柄タイプ B の図柄とも見た目が異なる図柄が設定される。

【1 0 7 4】

ステージ C に対する変動表示における背景 1 6 3 1 の背景タイプは、背景タイプ C が設定される。背景タイプ B は、図 4 4 (F) に示すような、月が空に昇った「夜」の背景画像として構成される。つまり、ステージ C においては、変動表示における装飾図柄 1 6 2 1 の見た目に関連しない表示部である背景 1 6 3 1 が、背景タイプ A の内容とも背景タイプ B の内容とも異なる種類の内容に設定される。

30

【1 0 7 5】

また、図 4 3 (B) に示すように、ステージ A、ステージ B、およびステージ C は、各ステージにおいて表示可能な変動表示のうち、ハズレ変動の背景音として出力される音楽が、各ステージのイメージに合わせたそれぞれ異なる音楽に設定されている。また、特別図柄抽選 (第 1 特別図柄抽選、第 2 特別図柄抽選) において当選した場合や、特別図柄抽選において非当選の場合であってリーチ表示を伴う変動表示においても、変動表示の開始から、リーチ表示となるまでの期間などの一定期間において、ハズレ変動と同様に、各ステージに対応した背景音出力される。

40

【1 0 7 6】

なお、以下においては、変動表示の背景音として出力される音楽を「変動音」とも称し、特に、ハズレ変動の背景音として出力される変動音を「ハズレ変動音」とも称す。

【1 0 7 7】

具体的に、ステージ A におけるハズレ変動音は、背景パターン A が示す「昼間」のイメージに合わせた曲調の音楽であるハズレ変動音 A が設定される。ステージ A におけるハズレ変動音は、背景パターン B が示す「夕方」のイメージに合わせた曲調の音楽であってハズレ変動音 A とは趣の異なる音楽であるハズレ変動音 B が設定される。ステージ C におけるハズレ変動音は、背景パターン C が示す「夜」のイメージに合わせた曲調の音楽であってハズレ変動音 A とハズレ変動音 B と趣の異なる音楽であるハズレ変動音 C が設定さ

50

れる。

【1078】

本実施形態のパチンコ機100においては、各ステージにおけるハズレ変動音は、ステージ毎に同一のイメージの曲調でありながら音色やメロディ等の違いによって雰囲気が各々異なる複数種類のハズレ変動音から構成される。

【1079】

具体的に、ハズレ変動音Aは、背景パターンAが示す「昼間」のイメージの曲調（例えば、明るいポップ調のサウンド）でありながら雰囲気が各々異なる3種類のハズレ変動音（ハズレ変動音A1、ハズレ変動音A2、およびハズレ変動音A3）から構成される。ハズレ変動音A（ハズレ変動音A1～A3）の各楽音データは、副制御基板940のROMの所定領域に記憶される。

10

【1080】

ハズレ変動音Bは、背景パターンBが示す「夕方」のイメージの曲調（例えば、明るいジャズ調のサウンド）でありながら雰囲気が各々異なる3種類のハズレ変動音（ハズレ変動音B1、ハズレ変動音B2、およびハズレ変動音B3）から構成される。なお、ハズレ変動音B（ハズレ変動音B1～B3）の各楽音データは、副制御基板940のROMの所定領域に記憶される。

【1081】

ハズレ変動音Cは、背景パターンCが示す「夜」のイメージの曲調（例えば、暗いマイナーキーのサウンド）でありながら雰囲気が各々異なる3種類のハズレ変動音（ハズレ変動音C1、ハズレ変動音C2、およびハズレ変動音C3）から構成される。なお、ハズレ変動音C（ハズレ変動音C1～C3）の各楽音データは、副制御基板940のROMの所定領域に記憶される。

20

【1082】

本実施形態のパチンコ機100においては、ハズレ変動が複数回連続する状況（すなわち、特別図柄抽選に当選していない単位遊技が連続して保留されている状況）において、副制御基板940は、ハズレ変動が1回実行される毎に、設定中のステージのハズレ変動に対応する複数種類のハズレ変動音を順次切り替えて出力する制御を実行する。

【1083】

例えば、副制御基板940は、設定中のステージがステージAである場合、ハズレ変動が1回実行される毎に、現在のハズレ変動音がハズレ変動音A1であればハズレ変動音A2に切り替え、現在のハズレ変動音がハズレ変動音A2であればハズレ変動音A3に切り替え、現在のハズレ変動音がハズレ変動音A3であればハズレ変動音A1に切り替えて出力する。

30

【1084】

なお、設定中のステージのハズレ変動に対応する複数種類のハズレ変動音を切り替える条件としては、必ずしも、ハズレ変動が1回実行される毎である必要はなく、2以上の所定の複数回であって、副制御基板940が設定中のステージを別のステージに切り替える条件としてのハズレ変動の回数（例えば、20回）より少ない回数のハズレ変動が連続して実行される毎であってもよく、また、必ずしも一定の回数によって同一のステージ内においてハズレ変動音を切り替える必要はなく、2種以上の回数のハズレ変動の実行によってステージ内におけるハズレ変動音を切り替えるようにしてもよい。例えば、ハズレ変動音A1は、1回のハズレ変動の実行、ハズレ変動音A2は、2回のハズレ変動の実行というように、ハズレ変動音の種類に応じた異なる回数を設定してもよいし、同一のハズレ変動音において、2種以上の回数のハズレ変動の実行によってハズレ変動音が切り替えられるように、例えば、所定の抽選確率（例えば、2分の1）で成立するハズレ変動音の切り替え抽選に当選した場合にハズレ変動音を切り替えるようにしてもよい。

40

【1085】

副制御基板940は、1のステージが設定された場合に、装飾図柄1621による変動表示を装飾図柄表示装置479に表示させる場合に、設定中のステージ（当該1のステー

50

ジ)における表示対象の変動表示に対応する楽音データに基づく変動音を、表示対象の変動表示に同期させて音響装置 281, 282 (図10参照)から出力する。これにより、ステージの設定が切り替わる毎に、切り替わったステージに対応する変動音が、変動表示に同期して出力される。

【1086】

特に、副制御基板 940 は、ハズレ変動が複数回連続する状況において、ハズレ変動が 1 回実行される毎に、設定中のステージのハズレ変動に対応する複数種類のハズレ変動音のうち、現在のハズレ変動音とは異なるハズレ変動音の変動音データに基づく変動音を、当該ステージに対応するハズレ変動 (例えば、設定中のステージがステージ A であれば、装飾図柄 1621 の図柄タイプが図柄タイプ A であり、背景 1631 の背景タイプが背景タイプ A であるハズレ変動) に同期させて音響装置 281, 282 から出力する。

10

【1087】

また、本実施形態のパチンコ機 100 においては、副制御基板 940 は、ステージが設定された場合に、押圧操作装置 1261 の仕様が当該ステージに対応する仕様となるように、押圧操作装置 1261 (より詳細には、作動機構 860) を動作させる制御を実行する。

【1088】

より詳細には、副制御基板 940 は、ステージが設定された場合に、押圧操作装置 1261 の仕様を構成する要素の 1 つである押圧操作装置 1261 の中立位置が当該ステージ (設定されたステージ) に対応する位置となるよう、押圧操作装置 1261 を動作させる制御を実行する。これにより、遊技者またはパチンコ機 100 の制御によってステージが切り替えられた場合には、押圧操作装置 1261 の仕様が当該押圧操作装置 1261 の中立位置の点において異なる仕様に切り替わる。

20

【1089】

具体的に、図 43 (B) に示すように、ステージ A、ステージ B、およびステージ C の各ステージに対し、それぞれ異なる押圧操作装置 1261 の中立位置 BN が設定されている。なお、中立位置 BN は、中立位置にある該押圧操作装置 1261 の操作面の位置を示す。中立位置 BN は、第 17 実施形態において説明した位置 Bmax と等しい又はそれより下方側の位置であり、かつ、位置 Bmin より上方側の位置である。つまり、位置 Bmin < 中立位置 BN ≤ 位置 Bmax である。

30

【1090】

ステージ A における押圧操作装置 1261 の中立位置 BN には、位置 Bmax が設定される。ステージ B における押圧操作装置 1261 の中立位置 BN には、位置 BH2 が設定される。位置 BH2 は、位置 Bmax より下方側の位置であり、かつ、位置 Bmin より上方側の位置である。ステージ C における押圧操作装置 1261 の中立位置 BN には、位置 BH1 が設定される。位置 BH1 は、位置 Bmax および位置 BH2 の両方よりも下方側の位置であり、かつ、位置 Bmin より上方側の位置である。つまり、ステージ A に対応する中立位置 BN が最も上方側 (高く) に位置し、ステージ C に対応する中立位置 BN が最も下方側 (低く) に位置する。

【1091】

副制御基板 940 は、遊技者またはパチンコ機 100 の制御によって 1 のステージが選択されて設定された場合 (すなわち、遊技者またはパチンコ機 100 の制御によってステージが切り替えられた場合) に、押圧操作装置 1261 の中立位置 BN が当該ステージに応じた位置 (高さ位置) となるよう、押圧操作装置 1261 (モータ 863) の電力を制御する。これにより、押圧操作装置 1261 の中立位置が、設定された (切り替えられた) ステージに対応する中立位置 BN に変更され (切り替わり)、それによって、押圧操作装置 1261 の仕様が切り替わる。

40

【1092】

また、本実施形態のパチンコ機 100 においては、ハズレ変動が複数回連続する状況 (すなわち、特別図柄抽選に当選していない単位遊技が連続して保留されている状況) にお

50

いて、副制御基板 940 は、ハズレ変動が 1 回実行される毎に、押圧操作装置 1261 の仕様が切り替わるよう、押圧操作装置 1261（より詳細には、作動機構 860）を動作させる制御を実行する。

【1093】

より詳細には、副制御基板 940 は、ハズレ変動が複数回連続する状況において、押圧操作装置 1261 の仕様を構成する要素の 1 つである操作力パターンが、ハズレ変動が 1 回実行される毎に、別の操作力パターンに切り替えられた操作力パターンとなるように押圧操作装置 1261 を動作させる制御を実行する。これにより、設定中のステージにおいてハズレ変動が 1 回実行される毎に、押圧装置 1261 の仕様が操作力パターンの点において異なる仕様に切り替わる。

10

【1094】

具体的に、図 43（B）に示すように、本実施形態のパチンコ機 100 においては、各ステージ（ステージ A、ステージ B、およびステージ C）に対し、それぞれ、複数種類の押圧操作装置 1261 の操作力パターン（すなわち、操作力の大きさの経時変化のパターン）と、各操作力パターンを得るための条件パターン（作動機構 860 に対する制御の条件として設定されたパターン）が設定されている。

【1095】

ステージ A に対し、パターンの内容が各々異なる 3 種類の操作力パターン（操作力パターン A1、操作力パターン A2、および操作力パターン A3）が設定されるとともに、各操作力パターンを得るための 3 種類の条件パターン（条件パターン A1、条件パターン A2、および条件パターン A3）が設定されている。条件パターン A1～A3 は、例えば、図 36（A）に示すような位置対動作力制御パターンである。

20

【1096】

なお、条件パターン A1～A3 は、必ずしも、位置対動作力制御パターンである必要はなく、時間対位置制御パターンであってもよく、位置対動作力制御パターンと時間対位置制御パターンとを組み合わせたパターンであってもよい。また、条件パターン A1～A3 の全てが、必ずしも、同一の制御パターン（例えば、位置対動作力制御パターン）である必要はなく、条件パターン A1～A3 の一部が他の条件パターンの制御パターンと異なる制御パターンであってもよい。

【1097】

30

ステージ B に対し、パターンの内容が各々異なる 3 種類の操作力パターン（操作力パターン B1、操作力パターン B2、および操作力パターン B3）が設定されるとともに、各操作力パターンを得るための 3 種類の条件パターン（条件パターン B1、条件パターン B2、および条件パターン B3）が設定されている。条件パターン B1～B3 は、例えば、位置対動作力制御パターンである。なお、条件パターン B1～B3 は、必ずしも、条件パターン A1～A3 と異なっている必要はなく、条件パターン A1～A3 の一部または全てと同一であってもよい。

【1098】

条件パターン B1～B3 は、必ずしも、位置対動作力制御パターンである必要はなく、時間対位置制御パターンであってもよく、位置対動作力制御パターンと時間対位置制御パターンとを組み合わせたパターンであってもよい。また、条件パターン B1～B3 の全てが、必ずしも、同一の制御パターン（例えば、位置対動作力制御パターン）である必要はなく、条件パターン B1～B3 の一部が他の条件パターンの制御パターンと異なる制御パターンであってもよい。

40

【1099】

ステージ C に対し、パターンの内容が各々異なる 3 種類の操作力パターン（操作力パターン C1、操作力パターン C2、および操作力パターン C3）が設定されるとともに、各操作力パターンを得るための 3 種類の条件パターン（条件パターン C1、条件パターン C2、および条件パターン C3）が設定されている。条件パターン C1～C3 は、例えば、位置対動作力制御パターンである。なお、条件パターン C1～C3 は、必ずしも、条件パ

50

ターン A 1 ～ A 3 および条件パターン B 1 ～ B 3 のいずれとも異なっている必要はなく、条件パターン A 1 ～ A 3 または条件パターン B 1 ～ B 3 の一部または全てと同一であってもよい。

【1100】

条件パターン C 1 ～ C 3 は、必ずしも、位置対動作力制御パターンである必要はなく、時間対位置制御パターンであってもよく、位置対動作力制御パターンと時間対位置制御パターンとを組み合わせたパターンであってもよい。また、条件パターン C 1 ～ C 3 の全てが、必ずしも、同一の制御パターン（例えば、位置対動作力制御パターン）である必要はなく、条件パターン C 1 ～ C 3 の一部が他の条件パターンの制御パターンと異なる制御パターンであってもよい。

10

【1101】

本実施形態のパチンコ機 100 においては、ハズレ変動が複数回連続する状況（すなわち、特別図柄抽選に当選していない単位遊技が連続して保留されている状況）において、副制御基板 940 は、ハズレ変動が 1 回実行される毎に、設定中のステージに対して設定された複数種類の条件パターンを順次切り替える。条件パターンが切り替わることで、操作力パターンが切り替わるので、同一のステージが継続する場合には、ハズレ変動が 1 回実行される毎に、押圧操作装置 1261 の仕様が切り替わる。

【1102】

例えば、設定中のステージがステージ A である場合、副制御基板 940 は、ハズレ変動が 1 回実行される毎に、現在の条件パターンが条件パターン A 1 であれば条件パターン A 2 に切り替え、現在の条件パターンが条件パターン A 2 であれば条件パターン A 3 に切り替え、現在の条件パターンが条件パターン A 3 であれば条件パターン A 3 に切り替える。

20

【1103】

押圧操作装置 1261 が操作される場合、副制御基板 940 は、そのときに設定されている条件パターンに従って上述した第 17 実施形態と同様に作動機構 860 を制御する。これにより、切り替えによって設定された仕様に対応する操作力パターンで押圧操作装置 1261 を動作させることができる。例えば、ステージ A において、押圧操作装置 1261 が操作される場合には、そのときに設定されている条件パターン（条件パターン A 1 から条件パターン A 3 のいずれか）に対応する操作力パターンで押圧操作装置 1261 を動作させることができる。

30

【1104】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 100 によれば、副制御基板 940 は、遊技者またはパチンコ機 100（副制御基板 940）の制御により選択された 1 のステージが設定された場合であって、当該 1 のステージにおいてハズレ変動が連続して実行（表示）される場合に、ハズレ変動が 1 回実行される毎に、現在のハズレ変動音を、設定中のステージにおけるハズレ変動に対応する複数種類のハズレ変動音のうち、現在のハズレ変動音とは異なるハズレ変動音（別のハズレ音）に切り替えて出力させる。

【1105】

例えば、設定中のステージがステージ A である場合に、現在の変動表示がハズレ変動であって現在のハズレ変動音がハズレ変動音 A 1 であって、次回の変動表示もハズレ変動である場合、副制御基板 940 は、ハズレ変動の実行後、ハズレ変動音をハズレ変動音 A 2 に切り替え、次のハズレ変動においてハズレ変動音 A 2 を出力させる。

40

【1106】

よって、設定中のステージにおいて、ハズレ変動が連続して実行される場合に、ハズレ変動が 1 回実行される毎にハズレ変動音の種類が切り替わるので、ハズレ変動が連続することによってステージの雰囲気は単調になることを抑制できる。これにより、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機への注目度を好適に向上させることができる。

【1107】

また、本実施形態のパチンコ機 100 によれば、副制御基板 940 は、設定中のステージにおいてハズレ変動が連続して実行（表示）される場合に、ハズレ変動が 20 回実行さ

50

れる毎に、当該設定中のステージを別のステージに切り替えて設定する。例えば、設定中のステージがステージAである場合、副制御基板940は、ハズレ変動が連続して20回実行されると、ステージをステージBに切り替える。

【1108】

ステージが切り替わると、変動音も当該ステージに応じた変動音に切り替わる構成であるので、それによって、ステージの雰囲気が単調になることを抑制できる。本実施形態のパチンコ機100によれば、かかる点においても、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機への注目度を好適に向上させることができる。

【1109】

また、本実施形態のパチンコ機100によれば、副制御基板940は、遊技者またはパチンコ機100（副制御基板940）の制御により選択された1のステージが設定された場合には、押圧操作装置1261の仕様が当該1のステージに対応する第1の仕様（例えば、中立位置BNがBmaxであるステージAに対応する仕様）となるように押圧操作装置1261を動作させる第1制御と、前記1のステージとは別のステージが設定されている場合に、押圧操作装置1261の仕様が第1の仕様とは異なる第2の仕様（例えば、中立位置BNがBH2であるステージBに対応する仕様）となるように押圧操作装置1261を動作させる第2制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1110】

よって、ステージが切り替わった場合には、押圧操作装置1261の仕様がステージに応じた異なる仕様に切り替わり、押圧操作装置1261の仕様が当該仕様（例えば、中立位置BNの点において異なる仕様）となるよう、押圧操作装置1261が動作されるので、遊技者は、ステージの違いに応じて異なる仕様の押圧操作装置1261を操作することができる。これにより、各ステージの違いを押圧操作装置1261の仕様の違いによって遊技者に強調して示すことができるので、複数種類のステージが設定可能に構成されたパチンコ機100への注目度を好適に向上させることができる。

【1111】

また、本実施形態のパチンコ機100によれば、遊技者またはパチンコ機100（副制御基板940）の制御により選択された1のステージが設定されている場合に、ハズレ変動が1回実行される毎に、当該1のステージに対応して予め設定された複数種類の仕様（例えば、操作力パターンにおいてそれぞれ異なる複数種類の仕様）の中で押圧操作装置1261の仕様を別の仕様に切り替えて押圧操作装置1261を動作させる制御（仕様対応動作制御）を少なくとも実行可能に構成される。

【1112】

よって、同一のステージが継続する状況においては、ハズレ変動が1回実行される毎に、押圧操作装置1261の仕様が別の仕様に切り替わり、当該仕様となるよう押圧操作装置1261が動作されるので、複数種類のステージのうち同一のステージが継続する状況であっても、押圧操作装置1261の仕様が一定的になることを抑制でき、それによって、当該ステージの雰囲気が単調になることを抑制できる。これにより、複数種類のステージが設定可能に構成されたパチンコ機100への注目度を好適に向上させることができる。

【1113】

また、ハズレ変動が連続する状況であっても、ハズレ変動が実行される毎に押圧操作装置1261の仕様が切り替わるので、ハズレ変動表示が連続することによってステージの雰囲気が単調になることを抑制できる。かかる点においても、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機への注目度を好適に向上させることができる。

【1114】

なお、上述した本実施形態においては、設定可能に準備された3種類のステージ（ステージA、ステージB、およびステージC）においてそれぞれ実行される各変動表示は、装飾図柄1621の図柄タイプが各々異なる図柄タイプ（図柄タイプA、図柄タイプB、および図柄タイプC）である場合について説明したが、設定可能に準備された複数のステー

10

20

30

40

50

ジにおいてそれぞれ実行される各変動表示における装飾図柄 1 6 2 1 の図柄タイプは、必ずしも、ステージ毎に異なっている必要はなく、複数種類の図柄タイプの装飾図柄 1 6 2 1（すなわち、見た目の異なる複数種類の装飾図柄 1 6 2 1）を用いることを条件として、2 以上のステージにおいて同じ種類の図柄タイプを用いる構成であってもよい。

【1 1 1 5】

かかる変形例の構成においては、複数種類の図柄タイプの各装飾図柄 1 6 2 1 に対し、各々の図柄タイプ毎に異なる中立位置 B N を予め設定する構成であってもよい。かかる場合、副制御基板 9 4 0 は、遊技者またはパチンコ機 1 0 0（副制御基板 9 4 0）の制御により選択された 1 のステージが設定されて所定の第 1 の図柄タイプの装飾図柄 1 6 2 1 にて変動表示が実行される場合に、押圧操作装置 1 2 6 1 の仕様が当該第 1 の図柄タイプの装飾図柄 1 6 2 1 による変動表示に対応する第 1 の仕様（例えば、中立位置 B N が B m a x である図柄タイプ A に対応する仕様）となるように押圧操作装置 1 2 6 1 を動作させる第 1 制御と、前記 1 のステージとは別のステージが設定されて第 1 の図柄タイプとは別の第 2 の図柄タイプの装飾図柄 1 6 2 1 にて変動表示が実行される場合に、第 1 の仕様とは異なる第 2 の仕様（例えば、中立位置 B N が B H 2 である図柄タイプ B に対応する仕様）となるように押圧操作装置 1 2 6 1 を動作させる第 2 制御とを少なくとも実行可能に構成してもよい。

【1 1 1 6】

これにより、ステージが切り替わって当該ステージに対する変動表示における装飾図柄 1 6 2 1 の図柄タイプの種類（すなわち、装飾図柄 1 6 2 1 の見た目の種類）が変化した場合には、押圧操作装置 1 2 6 1 の仕様が装飾図柄 1 6 2 1 の図柄タイプの種類に応じた異なる仕様に切り替わって、押圧操作装置 1 2 6 1 の仕様が当該仕様（例えば、中立位置 B N の点において異なる仕様）となるよう、押圧操作装置 1 2 6 1 が動作されるので、遊技者は、装飾図柄 1 6 2 1 の図柄タイプの種類の違いに応じて異なる仕様の押圧操作装置 1 2 6 1 を操作することができる。これにより、複数種類のステージを備えて複数種類の図柄タイプを設定可能な構成において、図柄タイプの種類が異なるステージの違いを押圧操作装置 1 2 6 1 の仕様の違いによって遊技者に強調して示すことができるので、複数種類のステージが設定可能に構成されたパチンコ機 1 0 0 への注目度を好適に向上させることができる。

【1 1 1 7】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 によれば、遊技者またはパチンコ機 1 0 0（副制御基板 9 4 0）の制御により選択された 1 のステージが設定されて所定の第 1 の図柄タイプの装飾図柄 1 6 2 1 にて変動表示が実行される場合に、ハズレ変動が 1 回実行される毎に、当該 1 のステージに対応する装飾図柄 1 6 2 1 の図柄タイプに対応して予め設定された複数種類の仕様（例えば、操作力パターンにおいてそれぞれ異なる複数種類の仕様）の中で押圧操作装置 1 2 6 1 の仕方を別の仕様に切り替えて押圧操作装置 1 2 6 1 を動作させる制御（仕様対応動作制御）を少なくとも実行可能に構成してもよい。

【1 1 1 8】

これにより、同一のステージが継続する状況においては、当該ステージに対応する図柄タイプの装飾図柄 1 6 2 1 での変動表示が実行される場合に、ハズレ変動が 1 回実行される毎に、押圧操作装置 1 2 6 1 の仕様が別の仕様に切り替わり、当該仕様となるよう押圧操作装置 1 2 6 1 が動作されるので、複数種類のステージのうち同一のステージが継続する状況であっても、押圧操作装置 1 2 6 1 の仕様が一定的になることを抑制でき、それによって、当該ステージの雰囲気が単調になることを抑制できる。これにより、複数種類のステージが設定可能に構成されたパチンコ機 1 0 0 への注目度を好適に向上させることができる。

【1 1 1 9】

また、ハズレ変動が連続する状況であっても、ハズレ変動が実行される毎に押圧操作装置 1 2 6 1 の仕様が切り替わるので、ハズレ変動表示が連続することによってステージの雰囲気が単調になることを抑制できる。かかる点においても、複数種類のステージが設定

可能に構成された遊技機への注目度を好適に向上させることができる。

【1120】

また、上述した本実施形態においては、設定可能に準備された3種類のステージ（ステージA、ステージB、およびステージC）においてそれぞれ実行される各変動表示は、背景1631の背景タイプが各々異なる背景タイプ（背景タイプA、背景タイプB、および背景タイプC）である場合について説明したが、設定可能に準備された複数のステージにおいてそれぞれ実行される各変動表示における背景1631の背景タイプは、必ずしも、ステージ毎に異なっている必要はなく、複数種類の背景タイプの背景1631を用いることを条件として、2以上のステージにおいて同じ種類の背景タイプを用いる構成であってもよい。

10

【1121】

かかる変形例の構成においては、複数種類の背景タイプの各背景タイプに対し、各々の背景タイプ毎に異なる中立位置BNを予め設定する構成であってもよい。かかる場合、副制御基板940は、遊技者またはパチンコ機100（副制御基板940）の制御により選択された1のステージが設定されて所定の第1の背景タイプの背景1631が装飾図柄1621の変動表示と共に表示される場合に、当該第1の背景タイプの背景1631に対応する第1の仕様（例えば、中立位置BNがBmaxである背景タイプAに対応する仕様となるように押圧操作装置1261を動作させる第1制御と、前記1のステージとは別のステージが設定されて第1の背景タイプとは別の第2の背景タイプの背景1631が装飾図柄1621の変動表示と共に表示される場合に、第1の仕様とは異なる第2の仕様（例えば、中立位置BNがBH2である背景タイプBに対応する仕様）となるように押圧操作装置1261を動作させる第2制御とを少なくとも実行可能に構成してもよい。

20

【1122】

これにより、ステージが切り替わって当該ステージに対する変動表示における背景1631（すなわち、変動表示における装飾図柄1621の見た目に関連しない表示部）の背景タイプの種類が変化した場合には、押圧操作装置1261の仕様が背景1631の背景タイプの種類に応じた異なる仕様に切り替わって、押圧操作装置1261の仕様が当該仕様（例えば、中立位置BNの点において異なる仕様）となるよう、押圧操作装置1261が動作されるので、遊技者は、背景1631の背景タイプの種類の違いに応じて異なる仕様の押圧操作装置1261を操作することができる。これにより、複数種類のステージを備えて複数種類の背景タイプを設定可能な構成において、背景タイプの種類が異なるステージの違いを押圧操作装置1261の仕様の違いによって遊技者に強調して示すことができるので、複数種類のステージが設定可能に構成されたパチンコ機100への注目度を好適に向上させることができる。

30

【1123】

また、本実施形態のパチンコ機100によれば、遊技者またはパチンコ機100（副制御基板940）の制御により選択された1のステージが設定されて所定の第1の背景タイプの背景1631が装飾図柄1621の変動表示と共に表示される場合に、ハズレ変動が1回実行される毎に、当該1のステージに対応する背景1631の背景タイプに対応して予め設定された複数種類の仕様（例えば、操作力パターンにおいてそれぞれ異なる複数種類の仕様）の中で押圧操作装置1261の仕様を別の仕様に切り替えて押圧操作装置1261を動作させる制御（仕様対応動作制御）を少なくとも実行可能に構成してもよい。

40

【1124】

これにより、同一のステージが継続する状況においては、当該ステージに対応する背景タイプの背景1632での変動表示が実行される場合に、ハズレ変動が1回実行される毎に、押圧操作装置1261の仕様が別の仕様に切り替わり、当該仕様となるよう押圧操作装置1261が動作されるので、複数種類のステージのうち同一のステージが継続する状況であっても、押圧操作装置1261の仕様が一定的になることを抑制でき、それによって、当該ステージの雰囲気は単調になることを抑制できる。これにより、複数種類のステージが設定可能に構成されたパチンコ機100への注目度を好適に向上させることができ

50

る。

【1125】

また、ハズレ変動が連続する状況であっても、ハズレ変動が実行される毎に押圧操作装置1261の仕様が切り替わるので、ハズレ変動表示が連続することによってステージの雰囲気が単調になることを抑制できる。かかる点においても、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機への注目度を好適に向上させることができる。

【1126】

また、上述した本実施形態においては、設定可能に準備された3種類のステージ（ステージA、ステージB、およびステージC）のそれぞれに対し、それぞれ異なる3種類の操作力パターンが得られるよう、3種類の条件パターンが予め設定される構成としたが、複数種類の条件パターンのそれぞれを異なる種類のハズレ変動音に予め対応づける構成としてもよい。

10

【1127】

かかる変形例の構成においては、副制御基板940が、遊技者が選択したことによって設定された1のステージが設定されている間、ハズレ変動が1回実行されたことでハズレ変動音が切り替わる毎に、現在の条件パターンが、切り替え後のハズレ変動音に対応付けられた切り替え後の条件パターンに対応する操作力パターンを得られるよう、切り替え後の条件パターンに従って作動機構860を制御して押圧操作装置1261を動作させる制御を実行可能に構成してもよい。

【1128】

これにより、遊技者が設定したステージにおいて、ハズレ変動音が切り替わった場合に、押圧操作装置1261の操作力パターンが異なる種類に切り替わるので、かかる点においても、ステージの雰囲気が単調になることをより好適に抑制でき、当該遊技機への注目度をより好適に向上させることができる。

20

【1129】

なお、上述した本実施形態にパチンコ機100における特徴的な各構成は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の始動入賞が生じた場合に表示される変動表示に適用してもよいし、非遊技状態中（待機中）に表示されるデモ用の変動表示に適用してもよい。

【1130】

なお、本発明は、上記実施形態に限られることはなく、例えば、以下に記載するように変形して実施しても良い。この場合に、以下に記載する各構成を上記実施形態に対して適用しても良く、以下に記載する複数の構成を組み合わせる上記実施形態に対して適用しても良い。

30

【1131】

（1）第1実施形態のパチンコ機100の変形例

上記第1実施形態においては、図柄シート601に対して第1実施形態に係る構成を適用する構成としたが、第1実施形態に係る構成を樹脂製品に対して適用する構成であってもよい。例えば、透明な樹脂板と、当該透明な樹脂板の一面側（裏面側）に塗膜形成または配置された、装飾図柄621に対応する、所定の絵柄または図柄を含む層と、当該透明な樹脂板の他面側（表面側）であって前記所定の絵柄または図柄の周縁側に塗膜形成または配置された、装飾部622に対応する層とを備える樹脂製品が、第1実施形態に係る構成を適用した樹脂製品とされる構成であってもよい。

40

【1132】

上記第1実施形態においては、図柄シート601において、装飾部622が正面視において装飾図柄621の周縁に重ならない構成としたが、装飾部622が正面視において装飾図柄621の周縁側に重なる構成であってもよい。

【1133】

上記第1実施形態においては、図柄シート601において、基材611の表面側における装飾図柄621が形成された領域を除いたほぼ全ての領域に装飾部622を形成する構成としたが、必ずしも、当該ほぼ全ての領域に装飾部622を形成する必要はない。例え

50

ば、装飾図柄 6 2 1 の周囲の全体または一部に沿った帯状の装飾部 6 2 2 を形成する構成であってもよい。

【1 1 3 4】

上記第 1 実施形態においては、図柄シート 6 0 1 に装飾部 6 2 2 を用いた装飾図柄 6 2 1 を有する構成について説明したが、装飾部 6 2 2 による装飾は図柄に限らず、機種に使用されるキャラクタや機種名の表示などの他の絵柄に対する装飾に利用してもよいし、薄板状のシートに限らず、厚みを有して金型により成形可能な樹脂部品によって装飾部 6 2 2 を形成するようにしてもよい。また、装飾部 6 2 2 を、上記第 2 実施形態において説明した所定の状況となった場合に視認可能となるインクを用いて構成し、所定の状況となった場合に絵柄の周縁側が光を反射しやすくなるように構成してもよい。

10

【1 1 3 5】

上記第 1 実施形態においては、図柄シート 6 0 1 において、基材 6 1 1 の裏面側には装飾図柄 6 2 1（主図柄 6 2 1 A，副図柄 6 2 1 B）のみを塗膜形成する構成としたが、装飾図柄 6 2 1 だけでなく当該装飾図柄 6 2 1 の背景となる部分を含めて基材 6 1 1 の裏面側に塗膜形成する構成であってもよい。

【1 1 3 6】

（2）第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 0 の変形例

上記第 2 実施形態においては、フラッシュ光などの所定の光を当てた状況下で視認可能となる絵柄（例えば、絵柄 7 0 1 など）と、加熱または加温された状況下で視認可能となる絵柄（例えば、絵柄 7 2 1 A など）とが図柄シート 6 0 1 に設けられる構成としたが、いずれか一方の絵柄が図柄シート 6 0 1 に設けられる構成であってもよい。

20

【1 1 3 7】

また、フラッシュ光などの所定の光を当てた状況下で視認可能となる絵柄、または、加熱または加温された状況下で視認可能となる絵柄のいずれか一方と、第 3 実施形態において例示した、ブラックライトを照射した状況下で視認可能となる絵柄とを図柄シート 6 0 1 に設ける構成としてもよい。また、フラッシュ光などの所定の光を当てた状況下で視認可能となる絵柄と、加熱または加温された状況下で視認可能となる絵柄と、ブラックライトを照射した状況下で視認可能となる絵柄とが図柄シート 6 0 1 に設けられる構成であってもよい。

【1 1 3 8】

上記第 2 実施形態においては、フラッシュ光などの所定の光を当てた状況下や加熱または加温された状況下において視認可能になる（すなわち、不可視の態様から視認可能な態様に変化する）絵柄を図柄シート 6 0 1 に設ける構成としたが、フラッシュ光などの所定の光を当てた状況下や加熱または加温された状況下において、当該状況に応じた態様（例えば、色や反射性）の絵柄が視認可能になる構成であってもよい。例えば、加熱または加温された場合に第 1 の色（例えば、青色）から第 2 の色（例えば、赤色）に変化するインクを用いた絵柄を形成し、加熱または加温した状況下において、当該状況に応じた態様（すなわち、第 2 の色）の絵柄が視認可能になる構成であってもよい。

30

【1 1 3 9】

上記第 2 実施形態においては、基材 6 1 1 の表面側に、フラッシュ光などの所定の光を当てた状況下で視認可能となる絵柄（例えば、絵柄 7 0 1 など）や、加熱または加温された状況下で視認可能となる絵柄（例えば、絵柄 7 2 1 A など）を形成する構成としたが、これらの絵柄を基材 6 1 1 の裏面側に形成する構成であってもよい。これらの絵柄を基材 6 1 1 の裏面側に形成する場合には、基材 6 1 1 の裏面側に当該絵柄を形成した後、その上に装飾図柄 6 2 1 を形成する構成としてもよい。

40

【1 1 4 0】

上記第 2 実施形態においては、基材 6 1 1 の表面側に装飾部 6 2 2 が形成されない図柄シート 6 0 1 に対して第 2 実施形態に係る構成を適用する構成としたが、基材 6 1 1 の表面側に装飾部 6 2 2 が形成された図柄シート 6 0 1 に対して第 2 実施形態に係る構成を適用する構成であってもよい。基材 6 1 1 の表面側に装飾部 6 2 2 が形成された図柄シート

50

601に対して第2実施形態に係る構成を適用する場合には、基材611の表面側に装飾部622を形成した後、その上に、フラッシュ光などの所定の光を当てた状況下で視認可能となる絵柄（例えば、絵柄701など）や、加熱または加温された状況下で視認可能となる絵柄（例えば、絵柄721Aなど）を形成する構成としてもよい。

【1141】

上記第2実施形態においては、所定の状況となった場合に視認可能となる絵柄（例えば、絵柄701など）を図柄シート601に適用する場合について説明したが、遊技盤400に取り付けられる中央構造体420などの装飾部分など他の部位に適用してもよいし、前ブロック102における前面装飾体210の開口周縁部211の少なくとも一部など、パチンコ機100の前側部分を構成する他の部位などに適用してもよい。すなわち、所定の表面部分の態様を、状況に応じて異ならせた態様で視認可能とする態様変化部として、所定の状況となった場合に視認可能となる絵柄を付加するようにしてもよい。また、図柄シート601に必ずしも直接的に、所定の状況となった場合に視認可能となる絵柄（例えば、絵柄701など）を付加する構成とする必要はなく、図柄シート601の前側に重なる別部材に対して所定の状況となった場合に視認可能となる絵柄（例えば、絵柄701など）を付加するようにしてもよく、例えば、図柄シート601を構成する各リールの外側にひとまわり大きな円筒状の回転体を透明な樹脂によって成形して各リールの外側に配置し、その回転体に絵柄701などを付加し、その回転体を副制御基板940によって回転動作させる機構を設けて、図柄シート601に表示される図柄に対して絵柄701などの配置位置を変化可能としてもよい。

【1142】

（3）第3実施形態のパチンコ機100の変形例

上記第3実施形態においては、左図柄列Z1に対応する図柄シート601に設けられた主図柄621Aのうち、数値「7」に対応する数字情報を含む主図柄621Aの周囲に絵柄741Aを設け、右図柄列Z2に対応する図柄シート601に設けられた主図柄621Aのうち、数値「9」に対応する数字情報を含む主図柄621Aの周囲に絵柄741Bを設け、中図柄列Z3に対応する図柄シート601に設けられた主図柄621Aのうち、数値「8」に対応する数字情報を含む主図柄621Aの周囲に絵柄741Cを設け、それによって、特定の主図柄621Aの組み合わせによって現在設定されている遊技態様を示唆可能な構成とした。

【1143】

これに代えて、各図柄列Z1，Z2，Z3に対応する各図柄シート601に設けられる所定の副図柄621Bの周囲に絵柄741Aなどと同様の絵柄を設け、それによって、当該絵柄に対応する副図柄621Bの組み合わせによって現在設定されている遊技態様を示唆可能な構成としてもよい。

【1144】

上記第3実施形態においては、特定の主図柄621Aの組み合わせによって現在設定されている遊技態様を示唆可能な構成としたが、これに代えて、または、これに加えて、加熱または加温された状況下で視認可能となる絵柄として所定の文字や図柄などを図柄シート601に形成し、設定されている遊技態様に応じた文字や図柄などを加熱または加温によって視認可能に表示させることによって現在設定されている遊技態様を示唆可能な構成を採用してもよい。

【1145】

上記第3実施形態においては、加熱または加温された状況下で視認可能となる絵柄を用いて現在設定されている遊技態様を示唆する構成としたが、これに代えて、フラッシュ光などの所定の光を当てた状況下で視認可能となる絵柄や、ブラックライトを照射した状況下で視認可能となる絵柄を用いて現在設定されている遊技態様を示唆する構成としてもよい。あるいは、加熱または加温された状況下で視認可能となる絵柄、フラッシュ光などの所定の光を当てた状況下で視認可能となる絵柄、またはブラックライトを照射した状況下で視認可能となる絵柄のうち2つまたは3つの絵柄を用いて現在設定されている遊技態様

を示唆する構成としてもよい。

【1146】

(4) 第4実施形態のパチンコ機100の変形例

上記第4実施形態においては、周縁側装飾部788が、装飾レンズ部786の周縁側（外方側）の全周に亘って設けられる構成としたが、周縁側装飾部788が、装飾レンズ部786に対して一方側に設けられる構成であれば、必ずしも、周縁側装飾部788を装飾レンズ部786の周縁側の全周に亘って設ける必要はなく、例えば、装飾レンズ部786の周縁側における一部区間（例えば、下半分など）に設けられる構成であってもよい。

【1147】

上記第4実施形態においては、正面視において、装飾レンズ部786における天面部786Aの露出部分と周縁側装飾部788との間に突出部787が設けられる構成としたが、突出部787を設けず、それによって、正面視において、装飾レンズ部786における天面部786Aと周縁側装飾部788とが隣接する構成であってもよい。

【1148】

上記第4実施形態においては、直接光透過領域X1と反射光透過領域X2とが隣接する構成であったが、直接光透過領域X1と反射光透過領域X2とが近接する構成、すなわち、直接光透過領域X1と反射光透過領域X2との間に発光体782からの直接光または反射膜部790Bによる特定反射光のいずれも通過しない領域が存在する構成であってもよい。

【1149】

上記第4実施形態においては、反射部品790の反射膜部790Bによる特定反射光の一部が、周縁側装飾部788に入射することなく当該周縁側装飾部788より外方側（すなわち、反射光透過領域X2より外方側）において遊技者が直接視認可能な光として進行する構成としたが、当該特定反射光が、周縁側装飾部788より外方側を進行しない（すなわち、遊技者が直接視認可能な光として進行しない）よう、反射部品790を設ける構成としてもよい。

【1150】

上記第4実施形態においては、反射部品790が、その一部が正面視において周縁側装飾部788に重ならないよう配置（すなわち、非重なり領域X3が存在するよう配置）される構成であったが、反射部品790が、その全てが正面視において周縁側装飾部788に重なるよう配置（すなわち、非重なり領域X3が存在しないよう配置）される構成であってもよい。あるいは、反射膜部790Bの全てが正面視において周縁側装飾部788に重なるよう設けられる構成であってもよい。

【1151】

上記第4実施形態においては、直接光透過領域X1および反射光透過領域X2を通過する光がいずれも発光体782から出力された光に対応する光（直接光または特定反射光）である構成としたが、反射光透過領域X2を通過する光が、直接光透過領域X1を通過する光とは異なる光源（例えば、発光体782と同様のフルカラーLEDなどの光源）から出力された光に対応する光であってもよい。例えば、発光体782とは異なる発光手段を、反射膜部790Bより上方側における、出力した光が反射膜部790Bにおいて反射可能であってその反射光が少なくとも反射光透過領域X2を通過可能な位置に設ける構成としてもよい。

【1152】

上記第4実施形態においては、発光体782から出力された後、周縁側装飾部788の後面788Bにおいて反射し、次いで反射部品790の反射膜部790Bにおいて反射された光が反射光透過領域X2を通過する構成としたが、反射部品790の反射膜部790Bによる反射光であって周縁側装飾部788に進入することなく当該周縁側装飾部788より外方側を通過する光を反射膜部790Bに向けて反射可能な反射部を設け、当該反射部による反射光が反射膜部790Bにおいて反射されて反射光透過領域X2に入射して通過する構成であってもよい。

【1153】

(5) 第5実施形態のパチンコ機100の変形例

上記第5実施形態においては、装飾図柄1621によって所定のリーチ表示（具体的には、奇数の数値からなるリーチ表示）が表示された場合には特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能なキャラクタが現出する第1示唆演出が所定の確率で実行可能（選定可能）である一方で、前記所定のリーチ表示では現出し得ないリーチ表示（具体的には、偶数の数値からなるリーチ表示）が表示された場合には、第1示唆演出の動画データから切り出された前記キャラクタの一部を含む切り出し画像に相当する（対応する）画像が現出する第2示唆演出が所定の確率で実行可能（選定可能）である構成を例示した。

【1154】

当該構成に代えて、または、当該構成に加えて、装飾図柄1621によって所定のリーチ表示（例えば、奇数の数値からなるリーチ表示）が表示された場合に実行可能な示唆演出として、特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆可能なキャラクタの一部分を含む画像が現出した後に演出が発展して最終的に当該キャラクタの全体像が現出する示唆演出、または、前記キャラクタの一部分を含む画像が現出することなく前記キャラクタの全体像が現出する示唆演出のいずれかが、各示唆演出に対してそれぞれ予め設定されている選定確率に応じて選定される構成であってもよい。

【1155】

かかる変形例においても、前記キャラクタの一部分を含む画像が現出することなく前記キャラクタの全体像が現出する示唆演出に対応する動画データを流用して、示唆演出において発展先のキャラクタを示唆する画像として利用可能な画像（すなわち、当該キャラクタの一部分を含む画像）を生成できるので、発展先のキャラクタを示唆する画像を開発するためのコストを抑制しつつ、示唆演出のバリエーションを増やすことができる。

【1156】

また、前記構成に代えて、または、前記構成に加えて、特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）に係る単位遊技の権利が保留されている場合に、当該保留に対する特別図柄の抽選結果に基づいて、1回以上の変動表示が実行された後に発生する特定の遊技状態（例えば、特別遊技状態）を先読みして予告する演出（以下、当該演出を「先読演出」とも称す）において、先読みの対象となる変動表示において現出可能な、特定の遊技状態の発生に対する期待度を示唆可能なキャラクタの一部を含む画像が表示される構成であってもよい。かかる変形例においても、特定の遊技状態の発生に対する期待度を示唆可能なキャラクタが現出する演出（示唆演出）に対応する動画データを流用して、先読演出に用いる画像（すなわち、当該キャラクタの一部分を含む画像）を生成できるので、先読演出用の画像を開発するためのコストを抑制しつつ、演出のバリエーションを増やすことができる。

【1157】

上記第5実施形態においては、特別図柄の変動表示中に実行される第1示唆演出の動画データからの切り出し画像に基づいて生成される画像が第2示唆演出において現出する構成としたが、第2示唆演出において現出させる画像が必ずしも第1示唆演出のような特別図柄の変動表示中に実行される演出の動画データに基づいて生成される必要はない。例えば、第2示唆演出などの演出に現出させる画像が、特別遊技状態中に表示される大当り演出や、パチンコ機100が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に表示される所謂デモ画面での動画など、特別図柄の変動表示以外において表示される演出や動画の動画データから切り出した画像に基づいて生成される構成であってもよい。

【1158】

また、第1示唆演出の動画データからの切り出し画像に基づいて生成される画像や、大当り演出などの、特別図柄の変動表示以外において表示される演出や動画の動画データからの切り出し画像に基づいて生成される画像を、必ずしも、第2示唆演出のような特別図柄の変動表示中に実行される演出にて現出させる必要はなく、例えば、デモ画面において現出させたり、大当り演出などの特別図柄の変動表示以外において表示される演出におい

て現出させる構成であってもよい。

【1159】

上記第5実施形態においては、第2示唆演出において、第1示唆演出の動画データにおける1のフレームの画像から切り出された複数の切り出し画像（例えば、領域AR1、AR2、AR3の各部分を切り出した画像）に相当する画像が表示される構成としたが、第1示唆演出の動画データにおけるフレームの画像から切り出す画像の数は、必ずしも複数である必要はなく、1つであってもよい。

【1160】

上記第5実施形態においては、第2示唆演出において、第1示唆演出の動画データにおける1のフレームの画像から切り出された画像に相当する画像（例えば、画像821、822、823）が現出する構成としたが、第2示唆演出に利用する切り出し画像は、必ずしも、第1示唆演出の動画データにおける1のフレームの画像から切り出された画像である必要はなく、当該動画データにおける複数のフレームの各画像から切り出された画像であってもよい。かかる場合において、第2示唆演出において、異なるフレームの画像から切り出された画像に相当する画像が同時に現出する構成であってもよい。

【1161】

上記第5実施形態においては、第2示唆演出において、第1示唆演出の動画データから生成された、当該第1示唆演出において現出可能なキャラクタの一部を含む画像（例えば、画像821、822、823）が現出する構成としたが、キャラクタの種類にかかわらず第2示唆演出に共通する背景データを準備し、当該背景データにキャラクタの一部を含む画像を現出させる構成であってもよい。

【1162】

上記第5実施形態においては、第1示唆演出の動画データからの切り出し画像に基づいて生成された画像を第2示唆演出において現出させる構成としたが、当該切り出し画像に相当する画像を予め準備して副制御基板940に記憶しておく構成であってもよい。かかる変形例においても、第2示唆演出に用いる動画データを開発する必要を少なくし易くし、その分の開発コストを抑制できる。

【1163】

上記第5実施形態においては、第2示唆演出において、第1示唆演出の動画データにおける1のフレームの画像から切り出された画像に相当する画像（例えば、画像821、822、823）が現出する構成としたが、第2示唆演出に利用する切り出し画像は、必ずしも、第1示唆演出の動画データにおける1のフレームの画像から切り出された画像である必要はなく、当該動画データにおける複数のフレームの各画像から切り出された画像であってもよい。かかる場合において、第2示唆演出において、異なるフレームの画像から切り出された画像に相当する画像が同時に現出する構成であってもよい。

【1164】

上記第5実施形態においては、第2示唆演出において、第1示唆演出の動画データにおける1のフレームの画像から切り出された画像に相当する画像（例えば、画像821、822、823）の全てが同時に現出する構成としたが、必ずしも、全ての切り出し画像に相当する画像を同時に現出させる必要はない。例えば、複数の切り出し画像に相当する画像が、1または複数ずつ順次現出されていく構成や、これら画像を複数グループに分け、各グループが順次切り替わって現出される構成などであってもよい。

【1165】

上記第5実施形態においては、第1示唆演出の動画データを構成するフレームの画像から切り出し画像を生成する構成としたが、第1示唆演出に用いられる静止画像データから切り出し画像を生成する構成であってもよい。

【1166】

上記第5実施形態においては、第1示唆演出の動画データを構成するフレームの画像において切り出しの対象とする各領域が、キャラクタの種類（例えば、キャラクタCA1、CA2、CA3）に依ることなく同じ位置および同じ大きさに設定される構成としたが、

キャラクタの種類毎に、フレームの画像における切り出しの対象となる領域の位置や大きさなどが異なる構成であってもよい。

【1167】

上記第5実施形態においては、第2示唆演出において現出される画像（特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆するキャラクタの一部を含む画像）が、第1示唆演出の動画データにおける1のフレームの画像から切り出された画像に対して変形や拡大縮小などの加工を施した画像（例えば、画像821、822、823）である場合について例示した。第2示唆演出において現出される画像としては、必ずしも、加工された切り出し画像である必要はなく、加工されていない切り出し画像（すなわち、第1示唆演出の動画データにおける1のフレームの画像から切り出された画像）であってもよい。また、第2示唆演出において現出される画像は、加工されていない切り出し画像と加工された切り出し画像とが混在する構成であってもよい。

10

【1168】

上記第5実施形態においては、切り出し画像に施す加工として、画像の変形と拡大縮小とを例示したが、切り出し画像に量しやモザイクなどの所定の効果を付与する加工であってもよい。なお、所定の効果が付与された切り出し画像を第2示唆演出において現出させる場合に、時間の経過に応じて当該効果が薄れていく（すなわち、元の切り出し画像に戻っていく）構成であってもよい。

【1169】

上記第5実施形態においては、第2示唆演出において、第2示唆演出において複数の加工された切り出し画像（切り出し画像に相当する画像）が同時に構成される場合に、1の加工された切り出し画像と他の1の加工された切り出し画像とが一部において重なる（例えば、画像822の一部と画像821の一部とが重なる）場合を例示したが、1の加工された切り出し画像に対し、他の複数の加工された切り出し画像が重なる構成であってもよい。また、それら複数の加工された切り出し画像のうち少なくとも1の画像が、他の画像との重なりによって完全に視認不可能になる構成であってもよい。

20

【1170】

上記第5実施形態においては、第1示唆演出において現出するキャラクタが特別遊技状態への遷移に対する期待度を示唆する場合について例示したが、当該キャラクタが示唆する内容は、必ずしも、特別遊技状態への遷移に対する期待度である必要でなく、他の遊技状態への遷移（例えば、確変遊技状態など）に対する期待度などであってもよい。

30

【1171】

上記第5実施形態においては、画像である装飾図柄1621を変動表示可能な画像表示装置としての装飾図柄表示装置479に第1示唆演出および第2示唆演出が表示される構成としたが、装飾図柄の変動表示がリール装置にて行われる構成において、画像表示装置を別途設け、当該画像表示装置に第1示唆演出および第2示唆演出が表示される構成であってもよい。

【1172】

（6）第6実施形態のパチンコ機100の変形例

上記第6実施形態においては、下方向への押込操作が可能な押圧操作装置1261を、第6実施形態に係る構成の一例として例示したが、下方向以外の方向への押込操作が可能な押圧操作装置に対して第6実施形態に係る構成を適用してもよい。例えば、上方向への押込操作が可能な押圧操作装置であったり、右方向などの略水平方向への押込操作が可能な押圧操作装置に対して第6実施形態に係る構成を適用し、略水平方向における操作部の位置を制御したり、操作部への移動操作に対する反力を制御するようにしてもよい。

40

【1173】

上記第6実施形態においては、被操作部852がバネ部材853を介して基体851に支持されるボタン操作部850と、当該ボタン操作部850の上下方向の移動を可能にする作動機構860とを備えた押圧操作装置1261を第6実施形態に係る構成の一例として例示したが、押圧操作装置1261のような押込操作が可能な入力操作装置に限らず、

50

押込操作とは別の入力操作が可能な入力操作装置に第6実施形態に係る構成を適用してもよい。

【1174】

例えば、所定の支点に対して押したり引いたりなどの入力操作が可能な操作レバー（棒状体）を備えるジョイスティックのような入力操作装置や、略中心を軸として回動可能なダイヤル装置のような入力操作装置に対して、第6実施形態に係る特徴的な構成を適用する構成であってもよい。つまり、初期位置から所定の方向（例えば、支点を中心とするレバーの操作方向や、軸周りの円周方向など）に移動させた場合に、弾性体による復元力によって初期位置へと復元可能な入力操作装置に対して、第6実施形態に係る構成を適用する構成であってもよい。また、複数の方向（例えば、下方向への移動と、その移動方向を

10

【1175】

上記第6実施形態においては、バネ部材853として、コイルバネを例示したが、必ずしもコイルバネである必要はなく、板バネなどであってもよい。また、バネ部材以外の弾性体（例えば、ゴム）が、基体851と被操作部852との間に介在されて基体851に対して被操作部852を支持する構成であってもよい。

【1176】

上記第6実施形態においては、押圧操作装置1261の被操作部852が、作動機構860によって上下方向に移動可能なボタン操作部850の構成部品であり、当該ボタン操作部850においてバネ部材853によって基体851に対し上下方向に移動可能な（振動可能な）構成としたが、被操作部852と同様の被操作部が、作動機構860のラック861の上端側に設けられる構成であってもよい。つまり、押圧操作装置1261のストローク量が、作動機構860による、ストローク量S2と同様のストローク量とされる構成であってもよい。かかる構成においても、上記第6実施形態において例示した、被操作部852がボタン操作部850を備える押圧操作装置1261と同様、押込操作によるストローク量を可変に構成することができる。

20

【1177】

上記第6実施形態においては、押圧操作装置1261の被操作部852が、バネ部材853を介して、基体851に対して移動可能な場合について例示したが、バネ部材853を省略し、被操作部852と基体851とが一体化された状態で、作動機構860によって位置及び反力が制御されるようにしてもよい。

30

【1178】

上記第6実施形態においては、押圧操作装置1261の被操作部852が、操作カバー部材870を介して操作される構成であったが、被操作部852と操作カバー部材870とを一体化して、遊技者が直接的に被操作部852を操作するようにしてもよい。

【1179】

上記第6実施形態においては、作動機構860によって上下方向にボタン操作部850を移動し、反力を発生させる場合について例示したが、ボタン操作部850移動及び反力を発生させる機構として、別の機構を用いてもよい。例えば、ボタン操作部850の基体に移動方向に沿った中心軸を有する円筒状の部位を設け、その円筒状の部位の周囲に螺旋状の溝を形成し、その溝に嵌まり込んで、一定の高さ位置にて回動可能な係合部をモータ863により回動可能に設けて、その係合部の回動により円筒状の部位を上下させて、ボタン操作部850を上下方向に移動したり、反力を発生させるようにしてもよい。

40

【1180】

上記第6実施形態においては、押圧操作装置1261の中立位置（ボタン操作部850の中立位置）の高さが、特別図柄に係る単位遊技の保留回数に応じて変化する構成としたが、押圧操作装置1261の中立位置が変化する条件は、必ずしも、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が増加した場合である必要はない。例えば、所定の演出（例えば、装飾図柄の変動表示において実行される演出）中に操作される押圧操作装置1261（被操作部

50

８５２）の操作回数が所定の回数に達した場合に押圧操作装置１２６１の中立位置が変化する構成であってもよい。つまり、所定の演出中に操作される押圧操作装置１２６１の操作回数に応じて押圧操作装置１２６１の中立位置が変化する構成であってもよい。

【１１８１】

上記第６実施形態においては、被操作部８５２が最大押圧位置に達したことを検知可能な検知センサ８５４と、ボタン操作部８５０が作動機構８６０による移動範囲の下端となる位置に達したことを検知可能な検知センサ８９０とを設け、副制御基板８４０が、検知センサ８５４、８９０からの各検知信号に基づいて押圧操作装置１２６１に対する操作の有無を判定する構成であった。

【１１８２】

これに代えて、被操作部８５２と定期的に動く操作カバー部材８７０の下端が到達可能である最も下方側の位置（すなわち、ボタン操作部８５０が作動機構８６０による移動範囲の下端に位置し、かつ、被操作部８５２がバネ部材８５３による最大押圧位置に位置する場合に到達可能な操作カバー部材８７０の下端の位置）を検知可能な検知センサを設け、当該検知センサからの検知信号に基づいて押圧操作装置１２６１に対する操作の有無を判定する構成であってもよい。

【１１８３】

上記第６実施形態においては、被操作部８５２がバネ部材８５３を介して基体８５１に支持されるボタン操作部８５０と、当該ボタン操作部８５０の上下方向の移動を可能にする作動機構８６０とを備えた押圧操作装置１２６１を、第６実施形態に係る構成の一例として例示したが、操作機能を有さない役物装置などに対して、第６実施形態に係る構成を適用してもよい。例えば、役物がバネ部材を介して基体に支持される役物構成部と、当該役物構成部の上下方向の移動を可能にする作動機構とを備えた役物装置に対して、第６実施形態に係る構成を適用してもよい。

【１１８４】

上記第６実施形態においては、操作カバー部材８７０の表面に、保留回数表示部８７０Ａを設ける場合について例示したが、これに代えて、又は、これに加えて、図柄抽選の当否や特別遊技状態への遷移の期待度に応じて表示されるか否かが切り替わる対象を表示してもよい。例えば、保留回数表示部８７０Ａの「８」の数字の下に「Ｖ」の文字を印刷しておき、保留数に応じて上昇した状態のボタン操作部８５０を押し込んだ場合に、当選している単位遊技があれば、「Ｖ」の文字が遊技者から視認可能な位置まで、操作カバー部材８７０が一定時間（例えば、３秒）上昇して、その後、元の位置に戻り、当選している単位遊技がなければ、「Ｖ」の文字が見えない状態で元の位置に復帰するようにしてもよい。

【１１８５】

また、必ずしも保留数に応じてボタン操作部８５０の高さ位置が変化する必要はなく、例えば、保留数がいくつであっても「８」の数字が遊技者から視認可能な高さ位置に、ボタン操作部８５０が配置され、単位遊技の権利が保留がされて実行待機中の変動表示がある状況で遊技者が押し込み操作をした場合に、当否抽選の結果に基づいて当選または期待度の高い変動表示が行われる回となるまでの変動表示の回数に応じた高さ位置（例えば、次の変動表示なら１目盛り分下がった高さ位置）で、反力が高められ、その反力の発生する高さ位置によって、当否または期待度を抱くことのできる変動表示の実行時期を遊技者に示唆可能に構成してもよいし、その反力の大きさを複数種類設定して期待度の高さを遊技者に示唆するように構成してもよい。

【１１８６】

また、必ずしも保留数に応じてボタン操作部８５０の高さ位置が変化する必要はなく、例えば、変動表示中において、変動表示中の当否抽選の結果、又は、変動表示の実行が待機された保留中の当否抽選の結果に基づいて、当選または期待度の高さに応じて複数種類設定されたうちのいずれかの高さ（中立位置）にボタン操作部８５０が上昇し、押し込むときの反力の大きさが大きいほど変動表示において期待度の高い演出が実行されることを

10

20

30

40

50

遊技者に示唆する構成としてもよい。

【1187】

(7) 第7実施形態のパチンコ機100の変形例

上記第7実施形態においては、押圧操作装置1261が、中立位置において、操作面870Bがケース893の開口Rの開口面と上下方向（押圧操作装置1261の移動方向）に略等しい位置とされる構成としたが、押圧操作装置1261が、中立位置において、操作面870Bがケース893の開口Rの開口面に対して上下方向に凹んだ位置に位置する構成であってもよい。かかる変形例の構成においても、第7実施形態において例示した構成と同様、押圧操作装置1261の操作面870Bに対して押込操作を行う遊技者に、操作面870Bを叩くなどの勢いのある押込操作でなく、作動機構860のモータ863のトルク（保持力）に対抗して操作面870Bをじっくり押し込む押込操作を行わせることができる。

10

【1188】

上記第7実施形態においては、操作面870Bに対し下方向への押込操作を行う押圧操作装置1261を第7実施形態に係る構成の一例として例示したが、操作面に対して下方向以外の方向（例えば、前方向や左または右方向）への押込操作を行う押圧操作装置1261と同様の押圧操作装置に対して第7実施形態に係る特徴的な構成を適用する構成であってもよい。

【1189】

つまり、例えば、操作面に対して前方向への押込操作を行う押圧操作装置において、当該操作面が、当該押圧操作装置を収容する開口の開口面と、当該押圧操作装置の移動方向である前後方向に略等しい位置とする構成としてもよい。また、かかる押圧操作装置において、その操作面が、当該押圧操作装置を収容する開口の開口面に対して前後方向に凹んだ位置とする構成であってもよい。

20

【1190】

上記第7実施形態においては、操作面870Bが開口Rの開口面と上下方向に略等しい位置が中立位置とされる押圧操作装置1261を第7実施形態に係る構成の一例として例示したが、中立位置として、操作面870Bが開口Rの開口面と上下方向に略等しい位置、または、操作面870Bが開口Rの開口面に対して上下方向に凹んだ位置を少なくとも含む複数種類の中立位置を取り得る押圧操作装置1261に対して第7実施形態に係る特徴的な構成を適用する構成であってもよい。

30

【1191】

上記第7実施形態においては、図24（図24（A）および図24（B））に一例として、遊技者の手における手首側の一部（当該手における指側の一部を除いた部分）と前腕部における手首側の一部とを支持可能な（載置可能な）手置き台895を例示したが、手置き台895としては、必ずしも、遊技者の手における手首側の一部と前腕部における手首側の一部との両方を支持可能な構成である必要はなく、遊技者が、遊技者が手で被操作部852を操作可能に、当該手の一部と当該手に連続する前腕部とのうち少なくとも一部を支持できる構成であればよい。

【1192】

よって、例えば、手置き台895は、遊技者の手における手首側の一部だけが当該手における指側で被操作部を操作可能に支持する構成であってもよいし、遊技者の前腕部の一部または全てだけが当該前腕部に対応する手の指側で被操作部を操作可能に支持する構成であってもよい。

40

【1193】

上記第7実施形態においては、手置き台895が、遊技者の手における手首側の一部と前腕部における手首側の一部とを下側から支持可能な略平坦な上面を有する台の形態である構成としたが、手置き台895の形態としては、必ずしも、水平方向に略平坦な上面を有する台の形態である必要はなく、例えば、手や前腕部の形状に合わせて隆起する形状であってもよい。また、例えば、前腕部を下側から支持可能な略U字のカフ形状の形態であ

50

ったり、前腕部を上方側から吊り下げる形態であってもよい。

【1194】

上記第7実施形態においては、手置き台895の上面が、ケース893の開口Rの開口面と、押圧操作装置1261の移動方向（被操作部852の移動方向）である上下方向に略等しい位置とされる構成としたが、手置き台895の上面が、ケース893の開口Rの開口面に対して上方側に位置するなど、手置き台895の上面とケース893の開口Rの開口面とが上下方向の段差になる構成であってもよい。

【1195】

上記第7実施形態においては、下方向への押込操作が可能な押圧操作装置1261を第7実施形態に係る構成の一例として例示したが、所定の支点に対して押したり引いたりなどの入力操作が可能な操作レバー（棒状体）を備えるジョイスティックのような入力操作装置や、略中心を軸として回転可能なダイヤル装置のような入力操作装置に対して、第7実施形態に係る特徴的な構成を適用する構成であってもよい。

【1196】

つまり、例えば、ジョイスティックのような入力操作装置や、ダイヤル装置のような入力操作装置に対し、遊技者の手における当該入力操作装置における被操作部を操作する指側の一部を除いた部分と当該手に連続する前腕部とのうち少なくとも一部を、当該遊技者が手で前記被操作部を操作可能に支持する手置き台895のような支持部を、当該入力操作装置より遊技者に近い側に設ける構成としてもよい。

【1197】

（8）第8実施形態のパチンコ機100の変形例

上記第8実施形態においては、遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態中に装飾図柄表示装置479に表示される客待ち演出が、変動表示中に装飾図柄表示装置479に表示される各種の演出用に予め準備されている動画データ（画像データ）を流用した動画または画像によって構成される場合を例示したが、必ずしも、客待ち演出の全てが各種の演出用に予め準備されている動画データを流用した動画または画像によって構成される必要はなく、客待ち演出の少なくとも一部が前記動画データを流用した動画または画像から構成される構成であってもよい。例えば、客待ち演出専用の動画または画像を準備し、客待ち演出が、当該客待ち演出専用の動画または画像と、各種の演出用に予め準備されている動画データを流用した動画または画像とから構成される構成であってもよい。

【1198】

上記第8実施形態においては、示唆演出から切り出した動画や画像から客待ち演出を構成したが、客待ち演出を構成する動画や画像は必ずしも示唆演出から切り出した動画や画像である必要はない。例えば、変動表示中に表示される示唆演出以外の演出（変動演出）から切り出した動画や画像を客待ち演出の一部として利用する構成であってもよい。

【1199】

上記第8実施形態においては、非遊技状態中に押圧操作装置261（図1参照）等の押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合に、遊技中において特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の始動入賞が生じた場合と同一の選定条件で選定された変動表示（変動演出）が装飾図柄表示装置479に表示される構成としたが、非遊技状態中に当該変動表示を表示させる契機としては、必ずしも、押圧操作装置に対する操作（具体的には、押込操作）である必要はなく、押圧操作装置以外の入力操作装置に対する押込操作以外の操作が当該変動表示を表示する契機となる構成であってもよい。例えば、非遊技状態中に回転操作装置262（図1参照）のような回転操作が可能な回転操作装置に対して所定の回転操作（例えば、時計回りに1周の回転操作や、200rpm以上の回転数による回転操作）が行われた場合に、遊技中において特別図柄の始動入賞が生じた場合と同一の選定条件で選定された変動表示が装飾図柄表示装置479に表示される構成であってもよい。

【1200】

上記第8実施形態においては、非遊技状態中に押圧操作装置261等の押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合に、遊技中において特別図柄の始動入賞が生じた場合と同

10

20

30

40

50

一の選定条件で選定された変動表示（変動演出）が装飾図柄表示装置４７９に表示される構成としたが、変動表示の選定条件が必ずしも特別図柄の始動入賞が生じた場合と同一である必要はなく、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合に、特別図柄の始動入賞が生じた場合と略同一の選定条件で選定された変動表示が装飾図柄表示装置４７９に表示される構成であってもよい。

【１２０１】

例えば、副制御基板９４０が備えるデモ用擬似当選乱数カウンタによるデモ用擬似大当りの選定確率が、必ずしも、主制御基板９２０が備える特別図柄に係る当選乱数カウンタによる大当りの当選確率と同一である必要はなく、例えば、デモ用擬似当選乱数カウンタによるデモ用擬似大当りの選定確率が、特別図柄に係る当選乱数カウンタによる大当りの当選確率より高い構成としてもよい。かかる構成によれば、特別図柄抽選において大当りに当選した場合にのみ表示される変動表示（変動演出）を、非遊技状態中（より詳細には、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合）に、遊技中に比べて現出させやすくすることができる。これにより、遊技中においては当選確率によって現出しにくい変動演出を非遊技状態中に現出させ、当該パチンコ機１００を遊技者にアピールし易くできる。また、非遊技状態中に実行される変動表示に対しての大当りの当選確率を１００％とし、大当りが発生する場合に実行される変動表示（変動演出）のみが非遊技状態中に実行されるようにしてもよく、この場合には、デモ用擬似当選乱数カウンタを省略してもよい。

【１２０２】

あるいは、副制御基板９４０が備えるデモ用擬似大当り図柄乱数カウンタ、デモ用擬似停止パターン選択カウンタ、または、第１のデモ用擬似変動種別カウンタ～第４のデモ用擬似変動種別カウンタにおける各種の選定確率が、主制御基板９２０が備える大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ、または、第１の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタにおける各種の選定確率と異なる構成であってもよい。

【１２０３】

上記第８実施形態においては、非遊技状態中に押圧操作装置２６１等の押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合に、遊技中において特別図柄の始動入賞が生じた場合と同一の選定条件で選定された変動表示（変動演出）が装飾図柄表示装置４７９に表示される構成としたが、非遊技状態中に押圧操作装置２６１等の押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合に、遊技中において特別図柄の始動入賞が生じた場合に選定可能な変動表示の中から、当該特別図柄の始動入賞が生じた場合の選定条件とは異なる、非遊技状態における専用の選定条件（例えば、デモ用擬似当選乱数カウンタによるデモ用擬似大当りの選定確率など）で、非遊技状態中に表示させる変動表示を選定する構成としてもよい。

【１２０４】

上記第８実施形態においては、非遊技状態中に押圧操作装置２６１等の押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合に、遊技中において特別図柄の始動入賞が生じた場合と同一の選定条件で選定された変動表示（変動演出）が装飾図柄表示装置４７９に表示される構成としたが、非遊技状態中または遊技中であるかにかかわらず、押圧操作装置などの所定の入力操作装置に対して当該変動表示を表示させるための所定の操作（例えば、押込操作）を入力可能な状態となる期間を設け、当該期間中（入力操作装置に対して所定の操作を入力可能な状態）において押圧操作装置や入力操作装置に対して所定の操作が行われた（入力された）場合に、特別図柄の始動入賞が生じた場合と同一または略同一の選定条件で選定された変動表示が装飾図柄表示装置４７９に表示される構成としてもよい。

【１２０５】

（９）第９実施形態のパチンコ機１００の変形例

上記第９実施形態においては、非遊技状態中の押圧操作装置に対する押込操作に基づく変動表示（すなわち、デモ用の擬似的な変動表示）において、その表示内容に応じて特別遊技状態への遷移に対する期待度が相違する４つの示唆演出が、装飾図柄表示装置４７９における分割された表示領域４７９Ｄ～４７９Ｇに同時に表示される構成について例示し

たが、これに代えて、または、これに加えて、コメントの内容の相違によって特別遊技状態への遷移に対する期待度が相違する複数種類の示唆表示 1 6 2 3 のいずれかを各々含む 2 以上の表示画像（例えば、種類が異なる示唆表示 1 6 2 3 をそれぞれ含む 4 つの表示画像）が装飾図柄表示装置 4 7 9 を複数に分割した各表示領域（例えば、表示領域 4 7 9 D ~ 4 7 9 G）に同時に表示される構成であってもよい。

【1 2 0 6】

なお、非遊技状態中の押圧操作装置に対する押込操作に基づく変動表示（すなわち、デモ用の擬似的な変動表示）において、種類が異なる示唆表示 1 6 2 3 のそれぞれ含む 2 以上の表示画像が装飾図柄表示装置 4 7 9 を複数に分割した各表示領域に同時に表示させる構成においては、非遊技状態中の押圧操作装置に対する押込操作に基づく変動表示の開始から、示唆表示 1 6 2 3 を含む表示画像が現出するまでの期間において、当該変動表示を、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示において対応する期間に比べて高速表示させる構成としてもよい。

【1 2 0 7】

これにより、上述したような、非遊技状態中の押圧操作装置に対する押込操作に基づく変動表示の開始から、リーチ表示後の示唆演出が現出するまでの時間を、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示において対応する時間に比べて短い時間にした場合と同様、デモ用の擬似的な変動表示における開始から終了までの時間を当該変動表示の変動パターンに対応する変動時間より短い時間にすることができる。

【1 2 0 8】

上記第 9 実施形態においては、その表示内容に応じて特別遊技状態への遷移に対する期待度が相違する複数種類の示唆演出を含む表示画像や、その形状に応じて特別遊技状態への遷移に対する期待度が相違する複数種類の保留表示 1 6 2 2 を含む表示画像が、装飾図柄表示装置 4 7 9 における分割された複数の表示領域（例えば、表示領域 4 7 9 D ~ 4 7 9 G）に同時に表示される構成であった。

【1 2 0 9】

これに対し、非遊技状態中に押圧操作装置に対する押込操作が行われた場合、複数種類の示唆演出を含む表示画像や複数種類の保留表示 1 6 2 2 を含む表示画像を必ずしも同時に表示する必要なく、これらの表示画像が表示される期間内に、押圧操作装置 2 6 1 等の押圧操作装置とは異なる入力操作装置（例えば、選択操作装置 2 6 3）に対して所定の操作が行われる毎に当該表示画像を順次切り替える構成としてもよい。

【1 2 1 0】

上記第 9 実施形態においては、複数種類の示唆演出を含む表示画像や複数種類の保留表示 1 6 2 2 を含む表示画像が装飾図柄表示装置 4 7 9 における分割された複数の表示領域（例えば、表示領域 4 7 9 D ~ 4 7 9 G）に同時に表示される構成であるので、これらの表示画像が、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示のように当該変動表示を構成する画像（フレーム画像）が装飾図柄表示装置 4 7 9 の表示領域一面に表示される場合などに比べて小さく縮小されたサイズで表示される構成であった。

【1 2 1 1】

これに代えて、示唆演出を含む表示画像や保留表示 1 6 2 2 を含む表示画像を 1 つずつ、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示のように当該変動表示を構成する画像が装飾図柄表示装置 4 7 9 の表示領域一面に表示される場合などに比べて小さく縮小されたサイズで表示させる構成としてもよい。

【1 2 1 2】

また、複数種類の代替表示 1 6 2 5 がある場合に、種類が異なる代替表示 1 6 2 5 を各々含む表示画像を、装飾図柄表示装置 4 7 9 を複数に分割した各表示領域に同時に表示する構成としてもよい。かかる構成においても、代替表示 1 6 2 5 を各々含む表示画像が、特別図柄の始動入賞に基づく変動表示の終了後に表示される場合に比べて小さく縮小されたサイズで表示できる。

【1 2 1 3】

(10) 第18実施形態のパチンコ機100の変形例

上記第18実施形態においては、ハズレ変動が複数回連続する状況において、ハズレ変動が1回実行される毎に、ハズレ変動音と押圧操作装置1261の操作力パターン（条件パターン）とを切り替える構成としたが、ハズレ変動音と押圧操作装置1261の操作力パターン（条件パターン）のいずれかを切り替える構成としてもよい。

【1214】

上記第18実施形態においては、ハズレ変動が複数回連続する状況において、ハズレ変動が1回実行される毎に、ハズレ変動音や押圧操作装置1261の操作力パターン（条件パターン）を切り替える構成としたが、2以上の所定の複数回のハズレ変動が連続して実行される毎に、ハズレ変動音や押圧操作装置1261の操作力パターンを切り替える構成であってよい。

10

【1215】

上記第18実施形態においては、ハズレ変動が複数回連続する状況において、ハズレ変動が1回実行される毎に、ハズレ変動音や押圧操作装置1261の操作力パターンを切り替える構成としたが、ハズレ変動音を切り替える条件とするハズレ変動の回数と、押圧操作装置1261の操作力パターンを切り替える条件とするハズレ変動の回数とは、必ずしも同じである必要はなく、互いに異なる回数であってよい。

【1216】

上記第18実施形態においては、ハズレ変動が複数回連続する状況において、ハズレ変動が1回実行される毎に、ハズレ変動音や押圧操作装置1261の操作力パターンを切り替える構成としたが、ハズレ変動音や押圧操作装置1261の操作力パターンを切り替える条件としては、必ずしも、ハズレ変動の回数である必要はなく、ハズレ変動以外の変動表示（例えば、ノーマルリーチなどのリーチ表示を含む変動表示）の回数であってよい。

20

【1217】

また、ハズレ変動音を切り替える条件と、押圧操作装置1261の操作力パターンを切り替える条件とが、いずれもハズレ変動のような同じ種類の変動表示の回数である必要は必ずしもなく、ハズレ変動音を切り替える条件と、押圧操作装置1261の操作力パターンを切り替える条件とが異なる種類の変動表示の各回数であってよい。

【1218】

上記第18実施形態においては、遊技者又はパチンコ機100（副制御基板940）の制御により選択された1のステージが設定された場合に、副制御基板940による制御によって、押圧操作装置1261の仕様の1つである中立位置の位置BNが、設定されたステージに応じた位置に変化する構成としたが、遊技者又はパチンコ機100（副制御基板940）の制御により選択された1のステージが設定された場合に、副制御基板940による制御によって、押圧操作装置1261の仕様のうち2以上の仕様の組合せ（例えば、当該中立位置と操作面から手を離した場合における押圧操作装置1261の動作パターンとの組合せ）が、設定されたステージに対して設定された態様に変化する構成としてもよい。

30

【1219】

上記第18実施形態においては、ハズレ変動が複数回連続する状況において、ハズレ変動が1回実行される毎に、副制御基板940による制御によって、押圧操作装置1261の仕様の1つである操作力パターンが、設定されたステージに対して設定された複数種類の操作力パターンのいずれかに順次切り替えられる構成としたが、ハズレ変動が複数回連続する状況において、ハズレ変動が1回実行される毎に、副制御基板940による制御によって、押圧操作装置1261の仕様のうち2以上の仕様の組合せ（例えば、当該操作力パターンと操作面から手を離した場合における押圧操作装置1261の動作パターンとの組合せ）が、設定されたステージに対して設定された複数種類の組合せのいずれかに順次切り替えられる構成としてもよい。

40

【1220】

50

上記第18実施形態においては、ハズレ変動が複数回連続する状況において、ハズレ変動が20回実行される毎に、パチンコ機100の制御（より詳細には、副制御基板940の制御）によってステージが切り替えられる構成としたが、パチンコ機100の制御によってステージを切り替える条件としては、必ずしも、ハズレ変動などの変動表示の回数である必要はなく、再生された変動音のデータサイズの合計（例えば、20ギガバイト）であってもよく、変動表示が実行される毎に所定の抽選を行い、当該抽選における当選が1または複数の所定回数に達した場合であってもよい。

【1221】

上記第18実施形態においては、ハズレ変動が複数回連続する状況において、ハズレ変動が20回実行される毎に、パチンコ機100の制御（より詳細には、副制御基板940の制御）によってステージが切り替えられる構成としたが、パチンコ機100の制御によってステージを切り替える条件としては、必ずしも、ハズレ変動の回数である必要はなく、ハズレ変動以外の変動表示（例えば、ノーマルリーチなどのリーチ表示を含む変動表示）の回数であってもよい。

【1222】

上記第18実施形態において、通常遊技状態において、特別図柄に係る抽選に非当選となる回数が所定回数（例えば、600回）連続した場合に、通常より有利な遊技状態（例えば、時短状態）が開始される構成とし、その時短状態が開始された場合には、その開始された時短状態に対応した別のステージが開始されるようにしてもよく、そのステージは、変動音、図柄の種類、図柄の背景等の非図柄部の態様、及び、押圧操作装置1261の仕様の少なくとも1つが通常遊技状態における仕様と異なるように構成してもよい。

【1223】

（11）本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施しても良い。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機として実施しても良い。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球が入賞することを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施しても良い。また、球が循環する封入式のパチンコ機にも実施しても良い。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球等の各種遊技機として実施するようにしても良い。また、パチンコ機に限定されることはなく、スロットマシンに適用しても良く、パチンコ機とスロットマシンとを融合した形式のパロット等の遊技機に適用しても良い。

【1224】

＜上記実施形態から抽出される発明＞

以下、上記した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて課題及び効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。また、各特徴に記載した用語の意味や例示等は、同一の文言にて記載した他の特徴に記載した用語の意味や例示として適用しても良い。

【1225】

＜特徴10＞

表面と当該表面に対する裏側の面である裏面とを有する透光性の透光部材（基材611）と、

該透光部材の前記裏面側に設けられ、前記表面側から前記透光部材を介して視認可能な絵柄（装飾図柄621）を含む絵柄部と、

前記透光部材の前記表面側の、当該透光部材の裏面側に設けられた前記絵柄部における前記絵柄の周縁側に設けられた装飾部（装飾部622）と、を備える遊技機であって、

前記装飾部は、前記絵柄を着色する少なくとも一部の色に比べて光を反射し易く構成された色で着色されることを特徴とする遊技機。

【1226】

＜特徴11＞

10

20

30

40

50

表面と当該表面に対する裏側の面である裏面とを有する透光性の透光部材（基材６１１）と、

該透光部材の前記裏面側に設けられ、前記表面側から前記透光部材を介して視認可能な絵柄（装飾図柄６２１）を含む絵柄部と、

前記透光部材の前記表面側の、当該透光部材の裏面側に設けられた前記絵柄部における前記絵柄の周縁側に設けられた装飾部（装飾部６２２）と、を備える遊技機であって、

前記装飾部は、前記表面側において前記絵柄部が設けられる部位より表面側に突出し、前記絵柄を着色する少なくとも一部の色に比べて光を反射し易く構成された色で着色されることを特徴とする遊技機。

【１２２７】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号公報）。

【１２２８】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【１２２９】

これに対し、特徴１０または特徴１１に記載の遊技機であれば、遊技機への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、透光性の透光部材の裏面側には絵柄を含む絵柄部が設けられている。当該絵柄部の絵柄は、透光部材の表面側から当該透光部材を介して視認可能である。一方、透光部材の表面側の、当該透光部材の裏面側に設けられた絵柄部における絵柄の周縁側には装飾部が設けられている。よって、絵柄部が透光部材の裏面側に設けられるのに対し、装飾部が透光部材の表面側に設けられているので、装飾部を絵柄部に対して立体的に設けることができ、それによって、装飾部による装飾感を向上させることができる。

【１２３０】

特に、絵柄部に対して立体的に設けられる装飾部は、絵柄部の絵柄を着色する少なくとも一部の色に比べて光を反射し易く構成された色で着色されているので、当該装飾部に華やかさや煌びやかさが付加され、それによって、装飾部による装飾感をより好適に向上させることができる。

【１２３１】

装飾部による装飾感が向上したことにより、当該装飾部を周縁側に設けた絵柄（絵柄部の絵柄）に対する注目度を向上させることができ、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。

【１２３２】

なお、特徴１１に記載の遊技機において、「前記絵柄を着色する少なくとも一部の色」としては、例えば、各絵柄を着色する主要な色（例えば、各絵柄における最も大きな面積を着色する色）のうち最も光を反射し易い色（例えば、最も明度が高い色）であってもよいし、全ての絵柄を着色する色のうち最も光を反射し易い色であってもよい。また、特徴１１に記載の遊技機において、「光を反射し易く構成された色」は、例えば、光輝性の有無によって規定されるものであってもよく、色の明度によって規定されるものであってもよい。

【１２３３】

<特徴１２>

特徴１０または特徴１１に記載の遊技機であって、

周方向に回転可能な円筒状のリール部（リール本体）を備え、

前記絵柄部は、前記絵柄として図柄（装飾図柄６２１）を含むものであるとともに、当該透光部材における前記裏面側に塗膜形成され、

前記装飾部は、当該透光部材における前記表面側に塗膜形成され、

10

20

30

40

50

前記透光部材は、前記絵柄部が形成された前記裏面側を前記リール部の外周面に向けて当該外周面に取り付けられることを特徴とする遊技機。

【1234】

特徴12に記載の遊技機であれば、透光部材は、絵柄部が形成された裏面側をリール部の外周面に向けて当該外周面に取り付けられるので、当該絵柄部に含まれる図柄をリール部の回転によって変動表示させたり停止表示（確定表示）させたりすることができる。透光部材の表面側には、装飾部が形成されているので、図柄の変動表示や停止表示（確定表示）に対する注目度を向上させることができる。

【1235】

<特徴20>

所定の表面部分の態様を、状況に応じて異ならせた態様で視認可能とする態様変化部を備え、

該態様変化部は、前記表面部分へ表面側から照射される光の有無（フラッシュ）、又は光の色（ブラックライト）によって、色若しくは表示対象又は色と表示対象との組合せを状況に応じた態様にして遊技者から視認可能とすることを特徴とする遊技機。

【1236】

<特徴21>

遊技球が流下可能な遊技領域内に設けられる絵柄部を備え、

該絵柄部は、所定の第1の状況において当該第1の状況に応じた態様で視認可能になる第1の絵柄（絵柄701、絵柄702、絵柄703）と、前記第1の状況とは異なる所定の第2の状況において当該第2の状況に応じた態様で視認可能になる第2の絵柄（絵柄721A、721B）とを含むことを特徴とする遊技機。

【1237】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1238】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1239】

これに対し、特徴20または特徴21に記載の遊技機であれば、遊技機への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1240】

また、特徴21に記載の遊技機であれば、遊技球が流下可能な遊技領域内に設けられた絵柄部は、所定の第1の状況で当該第1の状況に応じた態様で視認可能になる第1の絵柄と、第1の状況とは異なる所定の第2の状況で当該第2の状況に応じた態様で視認可能になる第2の絵柄とを含んでいるので、第1の状況と第2の状況とで異なる絵柄（第1の絵柄または第2の絵柄）を視認可能に表示することができる。これにより、状況に応じて視認可能となる異なる絵柄によって遊技機への注目度を向上させることができる。

【1241】

<特徴22>

特徴20または特徴21に記載の遊技機であって、

周方向に回転可能な円筒状のリール部（リール本体）を備え、

前記絵柄部は、シート状の透光性部材の一面側に塗膜形成され、

前記透光部材は、前記裏面側を前記リール部に取り付けられることを特徴とする遊技機

。

【1242】

特徴22に記載の遊技機であれば、絵柄部が一面側に塗膜形成されたシート状の透光性部材が、リール部の外周面に取り付けられるので、リール部に対する注目度を向上させる

10

20

30

40

50

ことができる。よって、例えば、リール部の回動によって図柄を変動表示させたり停止表示（確定表示）させたりする構成において、第１の状況で第１の絵柄を視認可能に表示させたり、第２の状況で第２の絵柄を視認可能に表示させたりすることで、リール部に対する注目度を好適に向上させることができる。

【１２４３】

<特徴２３>

特徴２０から特徴２２のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、

所定の始動条件の成立として予め決められた入球口へ遊技球が進入した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記識別情報を変動表示した後、前記抽選手段による前記所定の抽選の抽選結果に対応する識別情報（停止図柄）を停止表示する変動実行手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の抽選の抽選結果が所定の第１結果である場合、前記変動実行手段によって前記第１結果に対応する識別情報（第１結果を示す停止図柄）を停止表示し、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

前記所定の抽選にて前記第１結果が選ばれる抽選確率または前記所定の抽選とは異なる第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、前記所定の抽選にて前記第１結果が選ばれる抽選確率または前記第２の抽選にて前記所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と

該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ９０５、初期化スイッチ９０７）と、

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板９２０）と、を備え、

前記第１の絵柄および前記第２の絵柄のうち少なくとも一方の絵柄は、所定の変動範囲で変動可能な前記第１の状況または前記第２の状況における当該変動範囲内の状況に応じた異なる態様で視認可能とされ、

所定の条件が成立した場合に、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に対応する態様で前記絵柄が視認可能となるよう、前記第１の状況または前記第２の状況のうち少なくとも一方の状況を前記変動範囲内で発生させる状況発生手段（副制御基板９４０）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２４４】

特徴２３に記載の遊技機であれば、所定の始動条件が成立した場合には、変動実行手段により、識別情報が表示部にて変動表示された後、抽選手段による所定の抽選の抽選結果に対応する識別情報が停止表示される。このとき、当該所定の抽選の抽選結果が所定の第１結果であれば、第１結果に対応する識別情報で停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【１２４５】

設定記憶手段には、所定の抽選にて第１結果が選ばれる抽選確率または当該所定の抽選とは異なる第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、所定の抽選にて第１結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において第１の結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作

情報に応じた確率に変更できる。

【1246】

所定の条件が成立した場合には、設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する態様で第1の絵柄または第2の絵柄のうち少なくとも一方の絵柄が視認可能となるよう、状況発生手段によって、第1の状況または第2の状況のうち少なくとも一方の状況が、各状況（第1の状況、第2の状況）の変動範囲内で発生される。

【1247】

これにより、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において第1結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を、第1の絵柄または第2の絵柄のうち少なくとも一方の絵柄の態様の違いに基づき遊技者に示唆することができる。従って、遊技者は、第1の絵柄または第2の絵柄のうち少なくとも一方の絵柄の態様の違いに応じて、遊技中の遊技機についての確率情報を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の1つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

10

【1248】

<特徴30>

所定の位置に設けられる第1装飾部（装飾レンズ部786）と、
該第1装飾部に対して一方側に設けられる第2装飾部（周縁側装飾部788）と、
該第2装飾部より遊技者から離れた側に設けられて光を出力する発光手段（発光体782）と、を備え、
前記第2装飾部は、
前記発光手段から出力された光の一部を透過可能な第1透過部（直接光透過領域X1）と、
該発光手段から出力された光の一部であって前記第1透過部の内部に進入しないで前記発光手段側に戻った光を遊技者側に反射可能な反射手段（反射膜部790B）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

20

【1249】

<特徴31>

所定の位置に設けられる第1装飾部（装飾レンズ部786）と、
該第1装飾部に対して一方側に設けられる第2装飾部（周縁側装飾部788）と、
該第2装飾部より遊技者から離れた側に設けられて光を出力する発光手段（発光体782）と、
該発光手段から出力された光に対応する光を反射可能な反射手段（反射膜部790B）と、を備え、
前記第2装飾部は、
前記発光手段から出力された光を直接に透過可能な第1透過部（直接光透過領域X1）と、
該第1透過部に隣接または近接して、前記反射手段により反射された光を透過可能な第2透過部（反射光透過領域X2）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

30

40

【1250】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当たった場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1251】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

50

【1252】

これに対し、特徴30または特徴31に記載の遊技機であれば、遊技機への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、第1装飾部が所定の位置に設けられており、当該第1装飾部に対する一方側には第2装飾部が設けられている。第2装飾部は、第1透過部と当該第1透過部に隣接または近接する第2透過部とを備えている。第1透過部は、発光手段から出力された光を直接に透過可能に構成されるのに対し、第2透過部は、発光手段から出力された光に対応する光を反射可能な反射手段によって反射された光を透過可能に構成される。よって、第1透過部と第2透過部とにおいて、遊技者が視認する光の見え方（例えば、明るさや色味など）を異ならせることができる。これにより、第2装飾部において、その光り方を第1透過部と第2透過部とで異ならせることができるので、第2装飾部を透過する光による装飾性を向上させることができる。

10

【1253】

また、一般的に、反射光の強度は入射光の強度より小さくなるので、第2透過部を透過する光の強度を、第1透過部を透過する光の強度に比べて弱くすることができる。これにより、第2装飾部において、第2透過部が第1透過部に比べて弱く光っているように見せることができる。よって、第2装飾部の光り方に強弱を付けることができるので、かかる点においても、第2装飾部を透過する光による装飾性を向上させることができる。

【1254】

このように、特徴30または特徴31に記載の遊技機によれば、第2装飾部を透過する光による装飾性が向上したことにより、当該第2装飾部、および、当該第2装飾部が一方側に設けられている第1装飾部に対する注目度を向上させることができ、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。

20

【1255】

なお、特徴31に記載の遊技機において、反射手段が反射可能な「該発光手段から出力された光に対応する光」は、発光手段から出力された後に反射手段に直接到達する直接光であってもよいし、発光手段から出力されてから反射手段に到達するまでの間に当該反射手段とは異なる1または複数の平面により反射される間接光であってもよい。

【1256】

<特徴32>

特徴30または特徴31に記載の遊技機であって、

前記第2透過部は、前記第1透過部に隣接または近接するとともに、前記第2装飾部における前記第1装飾部から離れる端側に配置され、

前記反射手段は、前記第2透過部より下方側に設けられて、前記発光手段から出力された光に対応する光を上方側かつ前記第1装飾部から離れる側に向けて反射して、当該反射手段により反射された光の一部が前記第2透過部を透過し、他の一部が前記第2透過部を透過することなく前記第2装飾部より外方側において遊技者が直接視認可能な光として進行するよう構成されることを特徴とする遊技機。

30

【1257】

特徴32に記載の遊技機であれば、第2装飾部における第2透過部は、第1透過部に隣接または近接するとともに、第2装飾部における第1装飾部から離れる端側に配置される。第2透過部より下方側に設けられた反射手段は、発光手段から出力された光に対応する光を上方側、かつ、第1装飾部から離れる側に向けて反射して、当該反射手段により反射された光の一部が第2透過部を透過し、他の一部が第2透過部を透過することなく第2装飾部より外方側を遊技者が直接視認可能な光として進行するよう構成される。反射手段により反射された光が、第2透過部を透過するか、第2透過部の外方側を遊技者が直接視認可能な光として進行するかに応じて、遊技者による光の見え方（例えば、明るさや光輝性など）が変化し得るので、反射手段により反射された光による装飾性が向上される。

40

【1258】

<特徴33>

50

特徴 3 2 に記載の遊技機であって、

前記反射手段は、その一部が当該反射手段を正面視した場合において前記第 2 透過部の外方側にて当該第 2 透過部に重なることなく露出する構成であることを特徴とする遊技機。

【1 2 5 9】

特徴 3 3 に記載の遊技機であれば、反射手段の一部が、当該反射手段を正面視した場合において第 2 透過部の外方側にて当該第 2 透過部に重なることなく露出する構成であるので、遊技者は、第 2 透過部の外方側において、反射手段が自然光を反射した光と、反射手段が発光手段から出力された光に対応する光を反射した光とが混合した光を視認し得る。これにより、遊技者が視認し得る光が、反射手段が自然光を反射した光のみである場合とは異なる印象を与えることが可能となる。

10

【1 2 6 0】

<特徴 3 4>

特徴 3 2 または特徴 3 3 に記載の遊技機であって、

前記発光手段は、前記第 2 装飾部に対する下方側に設けられて、当該第 2 装飾部に向けて光を出力可能に構成され、

前記第 2 装飾部は、前記発光手段から出力された光が到達した場合に、その一部が前記第 1 透過部を透過し、他の一部が前記反射手段に向けて反射されるよう構成されることを特徴とする遊技機。

【1 2 6 1】

20

特徴 3 4 に記載の遊技機であれば、第 2 装飾部に対する下方側に設けられた発光手段から当該第 2 装飾部に向けて出力された光が当該第 2 装飾部に到達した場合に、その一部が第 1 透過部を透過し、他の一部が反射手段に向けて反射されるよう構成されるので、共通する発光手段によって第 1 透過部および第 2 透過部に光を透過させることができる。よって、発光手段の配置が複雑になることを抑制できるとともに、第 1 透過部および第 2 透過部に光を透過させるための発光手段が共通化されたことで製造コストを抑制できる。

【1 2 6 2】

<特徴 3 5>

特徴 3 0 から特徴 3 4 のいずれかに記載の遊技機において、

前記第 1 装飾部は、透光性を有し、

30

前記第 1 装飾部における正面側となる面となる表面の、前記第 2 装飾部が設けられる側の周縁側に当該周縁に沿って設けられる突出部（突出部 7 8 7）と、

前記第 1 装飾部における前記表面に対する裏側の面である裏面の側に設けられ、前記表面の側から前記第 1 装飾部を介して視認可能な内容を含む装飾部材（装飾シート 7 8 9）と、を備え、

前記突出部における少なくとも正面側から視認可能な部分（端面 7 8 7 A）が、前記装飾部材に含まれる少なくとも一部の色に比べて光を反射し易い色に見えるよう加工されていることを特徴とする遊技機。

【1 2 6 3】

40

特徴 3 5 に記載の遊技機であれば、透光性を有する第 1 装飾部の裏面の側には、当該第 1 装飾部の表面の側から当該第 1 装飾部を介して視認可能な内容を含む装飾部材が設けられている。一方、第 1 装飾部における表面の、第 2 装飾部が設けられる側の周縁側には、突出部が当該周縁に沿って設けられている。よって、装飾部材が第 1 装飾部の裏面側に設けられるのに対し、突出部が第 1 装飾部の表面側に設けられているので、突出部を装飾部材に対して立体的に設けることができる。これにより、突出部による装飾感を向上させることができる。

【1 2 6 4】

特に、装飾部材に対して立体的に設けられる突出部は、装飾部材に含まれる少なくとも一部の色に比べて光を反射し易い色に見えるよう加工されているので、当該突出部の装飾感をより好適に向上させることができる。

50

【1265】

<特徴40>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

前記抽選手段による抽選結果を表示する表示部であって、前記抽選結果を表示する前に当該抽選結果に応じた演出を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

該表示部に表示可能な演出としての所定の第1演出（第1示唆演出）に用いる演出画像（動画データ）を記憶する記憶部（副制御基板940のROM）と、

前記表示部に表示する演出を選定する演出選定手段（副制御基板940）と、

前記第1演出とは異なる所定の第2演出に用いられる画像として、前記記憶部に記憶される前記演出画像から切り出された少なくとも1の領域の画像を前記表示部に表示させる表示制御手段（副制御基板940）とを備え、

前記表示制御手段は、前記演出画像から切り出された少なくとも1の領域の画像を、変形した状態または加工した状態で、前記表示部に表示させることを特徴とする遊技機。

【1266】

<特徴41>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

前記抽選手段による抽選結果を表示する表示部であって、前記抽選結果を表示する前に当該抽選結果に応じた演出を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

該表示部に表示可能な演出のうち所定の第1演出（第1示唆演出）に用いる演出画像（動画データ）を記憶する記憶部（副制御基板940のROM）と、

前記表示部に表示する演出を選定する演出選定手段（副制御基板940）と、

該演出選定手段により前記第1演出とは異なる所定の第2演出（第2示唆演出）が選定された場合に、前記記憶部に記憶される前記演出画像から切り出された少なくとも1の領域の画像を前記表示部に表示させる表示制御手段（副制御基板940）とを備え、

前記表示制御手段は、前記演出選定手段により前記第1演出が選定された場合に、前記演出画像を、所定の変形をしない状態又は所定の加工をしない状態で、前記表示部に表示させ、前記演出選定手段により前記第2演出が選定された場合に、前記演出画像から切り出された少なくとも1の領域の画像を、前記所定の変形又は前記所定の加工をした状態で、前記表示部に表示させることを特徴とする遊技機。

【1267】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1268】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1269】

これに対し、特徴40または特徴41に記載の遊技機であれば、遊技機への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、抽選手段による抽選結果を表示する表示部は、当該抽選結果を表示する前に当該抽選結果に応じた演出を表示可能に構成される。記憶部には、表示部に表示可能な演出のうち所定の第1演出に用いる演出画像が記憶されている。

【1270】

第1演出とは異なる所定の第2演出が演出選定手段によって選定された場合には、表示制御手段によって、記憶部に記憶されている第1演出に用いる演出画像から切り出された少なくとも1の領域の画像が所定の変形または所定の加工をした状態で表示部に表示される。よって、記憶部に記憶されている第1演出に用いる演出画像が第2演出において流用される構成であるので、演出画像の記憶量を抑制できたり、第1演出および第2演出に対して各々演出画像を開発する必要を少なくし易くし、その分の開発コストを抑制できる。

【1271】

また、第1演出に用いる演出画像から切り出された領域の画像を第2演出において表示させる構成であるので、第1演出が表示された場合に期待可能な事象を、当該第1演出に用いる演出画像から切り出された画像を用いた第2演出が表示された場合にも同様に示唆することができる。これにより、例えば、第1演出が特別遊技状態への遷移のし易さの程度（期待度、信頼度）を示唆可能な演出である場合に、当該特別遊技状態への遷移のし易さの程度を第2演出の表示によっても示唆することが可能となる。また、第1演出が表示された場合に期待可能な事象の示唆と、第2演出が表示された場合に期待可能な事象の示唆とをそれぞれ異なる見栄えで実現されるので、第2演出に対して演出画像を開発するためのコストを抑制しつつ、演出のバリエーションを増やすことができる。

【1272】

ここで、第2演出においては、第1演出に用いる演出画像から切り出された領域の画像が表示される構成であるので、第2演出において表示された画像に対応する第1演出の演出画像を推測させ難くすることができる。これにより、第1演出が表示された場合と第2演出が表示された場合とで、第1演出または第2演出の表示後に期待可能な事象を推測する難度を相違させることができるので、第1演出または第2演出が表示された後に期待可能な事象（例えば、特別遊技状態への遷移のし易さの程度）を推測する遊技性を向上させることができ、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。

【1273】

特に、第1演出に用いる演出画像から切り出された領域の画像が第2演出において変形または加工をした状態で表示される構成であるので、第2演出において表示された画像に対応する第1演出の演出画像の推測を好適に難しくすることができる。

【1274】

<特徴42>

特徴40または特徴41に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記演出選定手段により前記第2演出が選定された場合に、前記記憶部に記憶される前記演出画像から切り出された複数の領域の画像のうち少なくとも一部の画像を正面方向とは異なる略同一方向に向いて見えるよう変形または加工した状態で表示させることを特徴とする遊技機。

【1275】

特徴42に記載の遊技機であれば、演出選定手段によって第2演出が選定された場合には、表示制御手段によって、記憶部に記憶される演出画像（第1演出に用いる演出画像）から切り出された複数の領域の画像のうち少なくとも一部の画像が正面方向とは異なる略同一方向に向いて見えるよう変形または加工した状態で表示される。これにより、当該複数の領域の画像が全て異なる方向に向いて見えるように表示させた場合に比べて、整然な印象を与えることが可能となる。

【1276】

<特徴43>

特徴42に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記演出選定手段により前記第2演出が選定された場合に、前記記憶部に記憶される前記演出画像から切り出された複数の領域の画像であって変形または加工された状態の画像のうち少なくとも1の画像が他の画像に重なって見えるように表示させることを特徴とする遊技機。

【1277】

特徴４３に記載の遊技機であれば、演出選定手段によって第２演出が選定された場合には、表示制御手段によって、記憶部に記憶される演出画像（第１演出に用いる演出画像）から切り出された複数の領域の画像であって変形または加工された状態の画像のうち少なくとも１の画像が他の画像に重なって見えるよう表示されるので、重ねられた方の画像の内容を遊技者に認識させ難くすることができる。かかる点においても、第２演出において表示された画像に対応する演出画像を推測させ難くすることができる。これにより、第１演出または第２演出が表示された後に期待可能な事象（例えば、特別遊技状態への遷移のし易さ）を推測する遊技性を好適に向上させることができるので、その結果、遊技機への注目度を向上させることができる。

【１２７８】

10

<特徴５０>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

前記抽選手段による抽選結果を表示する表示部であって、前記抽選結果を表示する前に当該抽選結果に応じた演出を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、

該表示部に表示可能な演出としての所定の第１演出（第１示唆演出）に用いる演出画像（動画データ）を記憶する記憶部（副制御基板９４０のＲＯＭ）と、

前記表示部に表示する演出を選定する演出選定手段（副制御基板９４０）と、

前記第１演出とは異なる所定の第２演出（第２示唆演出）に用いられる画像として、前記記憶部に記憶される前記演出画像から切り出された複数の領域の画像に相当する画像のうち少なくとも一部の画像を同時に前記表示部に表示させる表示制御手段（副制御基板９４０）とを備えていることを特徴とする遊技機。

20

【１２７９】

<特徴５１>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

前記抽選手段による抽選結果を表示する表示部であって、前記抽選結果を表示する前に当該抽選結果に応じた演出を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、

30

該表示部に表示可能な演出のうち所定の第１演出（第１示唆演出）に用いる演出画像（動画データ）を記憶する記憶部（副制御基板９４０のＲＯＭ）と、

前記表示部に表示する演出を選定する演出選定手段（副制御基板９４０）と、

該演出選定手段により前記第１演出とは異なる所定の第２演出（第２示唆演出）が選定された場合に、前記記憶部に記憶される前記演出画像から切り出された複数の領域の画像に相当する画像のうち少なくとも一部の画像を同時に前記表示部に表示させる表示制御手段（副制御基板９４０）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【１２８０】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号公報）。

40

【１２８１】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【１２８２】

これに対し、特徴５０または特徴５１に記載の遊技機であれば、遊技機への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において

50

、抽選手段による抽選結果を表示する表示部は、当該抽選結果を表示する前に当該抽選結果に応じた演出を表示可能に構成される。記憶部には、表示部に表示可能な演出のうち所定の第1演出に用いる演出画像が記憶されている。

【1283】

第1演出とは異なる所定の第2演出が演出選定手段によって選定された場合には、表示制御手段によって、記憶部に記憶されている第1演出に用いる演出画像から切り出された複数の領域の画像に相当する画像のうち少なくとも一部の画像が同時に表示部に表示される。よって、記憶部に記憶されている第1演出に用いる演出画像が第2演出において流用される構成であるので、演出画像の記憶量を抑制できたり、第1演出および第2演出に対して各々演出画像を開発する必要を少なくし易くし、その分の開発コストを抑制できる。

10

【1284】

また、第1演出に用いる演出画像から切り出された領域の画像に相当する画像を第2演出において表示させる構成であるので、第1演出が表示された場合に期待可能な事象を、当該第1演出に用いる演出画像から切り出された画像を用いた第2演出が表示された場合にも同様に示唆することができる。これにより、例えば、第1演出が特別遊技状態への遷移のし易さの程度（期待度、信頼度）を示唆可能な演出である場合に、当該特別遊技状態への遷移のし易さの程度を第2演出の表示によっても示唆することが可能となる。また、第1演出が表示された場合に期待可能な事象の示唆と、第2演出が表示された場合に期待可能な事象の示唆とをそれぞれ異なる見栄えで実現されるので、第2演出に対して演出画像を開発するためのコストを抑制しつつ、演出のバリエーションを増やすことができる。

20

【1285】

ここで、第2演出においては、第1演出に用いる演出画像から切り出された領域の画像に相当する画像が表示される構成であるので、第2演出において表示された画像に対応する第1演出の演出画像を推測させ難くすることができる。これにより、第1演出が表示された場合と第2演出が表示された場合とで、第1演出または第2演出の表示後に期待可能な事象を推測する難度を相違させることができるので、第1演出または第2演出が表示された後に期待可能な事象（例えば、特別遊技状態への遷移のし易さの程度）を推測する遊技性を向上させることができ、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。

【1286】

特に、第1演出に用いる演出画像から切り出された複数の領域の画像に相当する画像のうち少なくとも一部の画像が同時に表示される構成であるので、例えば当該複数の領域の画像に相当する画像のうち1の画像が単独で表示された場合に比べて、第2演出において表示された画像が第1演出におけるどの演出画像に対応する画像であるかを推測し易い。これにより、第2演出において表示された画像から、当該画像に対応する第1演出の演出画像を推測することが難しくなり過ぎることを抑制できる。

30

【1287】

なお、特徴51に記載の遊技機において、「前記演出画像から切り出された複数の領域の画像に相当する画像」とは、演出画像から切り出された複数の領域の画像と見た目が完全に同一の画像であってもよいし、略同一の画像であってもよく、また、演出画像から切り出された画像を同一の見た目で表示する画像であってもよいし、当該切り出された画像に対して変形または加工を施した画像であってもよい。

40

【1288】

<特徴52>

特徴50または特徴51に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記演出選定手段により前記第2演出が選定された場合に、前記切り出された複数の領域の画像に相当する画像のうち少なくとも1の画像が他の画像に重なって見えるよう表示させることを特徴とする遊技機。

【1289】

特徴52に記載の遊技機であれば、演出選定手段によって第2演出が選定された場合に

50

は、表示制御手段によって、第1演出に対応づけて記憶部に記憶される演出画像から切り出された複数の領域の画像に相当する画像のうち少なくとも1の画像が他の画像に重なって見えるよう表示される構成であるので、重ねられた方の画像の内容を遊技者に認識させ難くすることができる。これにより、第2演出において表示された画像に対応する第1演出の演出画像の推測を好適に難しくすることができる。

【1290】

<特徴60>

遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該被操作部が操作されない状態において複数箇所に設定された中立位置に配置可能であって、各中立位置において、遊技者が前記被操作部を前記所定の方向へ操作した場合に弾性体を変形させながら当該被操作部が前記所定の方向へ移動可能に構成される操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部が操作されない状態において前記操作手段を前記中立位置のいずれかに保持可能であるとともに、前記操作手段の位置を前記被操作部に対する遊技者の操作なしに移動可能に前記操作手段を動作させる作動手段（作動機構860）と、

前記操作手段の位置を少なくとも変化可能に前記作動手段を制御する動作制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記動作制御手段は、前記弾性体を変形する大きさの慣性力が生じる速さで前記操作手段を移動させる制御を少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【1291】

<特徴61>

弾性体（バネ部材853）を介して基体（基体851）に支持されて遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に位置する操作手段であって、遊技者が前記被操作部を前記所定の方向へ操作した場合に前記弾性体の変形によって当該被操作部が前記基体に対して前記所定の方向へ移動可能に構成される操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部が操作されない状態において前記操作手段を前記中立位置に保持可能であるとともに、前記操作手段の位置を前記被操作部に対する遊技者の操作なしに前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向に移動可能に動作する作動手段（作動機構860）と、

前記操作手段の位置を少なくとも変化可能に前記作動手段を制御する動作制御手段（副制御基板940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【1292】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2016-193329号公報参照）。

【1293】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1294】

これに対し、特徴60または特徴61に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、被操作部を備える操作手段は、当該被操作部が弾性体を介して基体に支持されているので、遊技者が当該被操作部を所定の方向へ操作した場合に、弾性体の変形によって当該被操作部が基体に対して所定の方向へ移動させることが可能に構成される。

【1295】

当該操作手段は、作動手段によって、被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に保持可能に構成される。これにより、当該操作手段は、被操作部が操作されない状

10

20

30

40

50

態において、所定の中立位置に位置される。

【1296】

また、当該操作手段は、作動手段によって、被操作部に対する遊技者の操作なしに当該操作手段の位置を所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向に移動可能に構成される。作動手段は、操作手段の位置が少なくとも変化可能となるよう、動作制御手段によって制御される。

【1297】

よって、例えば、動作制御手段による制御によって、作動手段を動作させ、それによって、所定の第1位置にて停止した（すなわち、被操作部に対する操作がされない状態の）操作手段を、当該第1位置（例えば、中立位置）から、所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ所定の第2位置まで移動させた後に当該第2位置にて停止させた場合、当該第2位置にて停止した操作手段において、弾性体を介して基体に支持される被操作部を、当該被操作部が受けた慣性力によって、所定の方向に沿って移動させることができ、所定の方向と当該所定の方向とは反対の方向とを往復する振動運動（往復運動）をさせることも可能となる。

【1298】

あるいは、例えば、作動手段が、被操作部に対し、操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力で遊技者が所定の方向へ操作した場合に当該中立位置から所定の方向への操作手段の移動を可能にするとともに、被操作部に対する前記保持力を超える力での操作によって操作手段が中立位置から所定の方向へ移動した後に当該被操作部に対する当該操作が終了した場合に操作手段を中立位置の側へ移動させる構成である場合には、前記保持力を超える力での操作が終了した後に中立位置に戻って停止した操作手段において、弾性体を介して基体に支持される被操作部を、当該被操作部が受けた慣性力によって、所定の方向と当該所定の方向とは反対の方向とを往復する振動運動（往復運動）させることが可能となる。

【1299】

このように、特徴60または特徴61に記載の遊技機によれば、弾性体を介して基体に支持された被操作部を備える操作手段が、動作制御手段によって制御される作動手段によって、操作手段の位置が少なくとも変化可能に構成されているので、操作手段の被操作部を、当該被操作部が受けた慣性力によって、所定の方向と当該所定の方向とは反対の方向とを往復する振動運動（往復運動）させることができる。

【1300】

これにより、操作手段を、単に遊技者に操作をさせる手段としてだけでなく、被操作部の振動を利用した演出を提供可能な手段としても機能させることができる。操作手段が演出の一部を構成可能となったことで、操作手段に対する興味を向上させることができ、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。また、単純な操作手段の移動制御であっても、被操作部の動作を複雑化して、被操作部に遊技者が触れた場合における触感を変わったものとすることができる。

【1301】

<特徴62>

特徴60または特徴61に記載の遊技機であって、

前記作動手段は、前記被操作部に対し、前記操作手段を前記中立位置に保持する保持力を超える力で遊技者が前記所定の方向へ操作した場合に前記中立位置から前記所定の方向への前記操作手段の移動を可能にするとともに、前記被操作部に対する前記保持力を超える力での操作によって前記操作手段が前記中立位置から前記所定の方向へ移動した後に当該被操作部に対する当該操作が終了した場合に前記操作手段を前記中立位置の側へ移動させることを特徴とする遊技機。

【1302】

特徴62に記載の遊技機であれば、作動手段によって、遊技者が操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力で所定の方向へ被操作部を操作した場合に当該操作手段が中立

10

20

30

40

50

位置から所定の方向へ移動可能に構成されるとともに、被操作部に対する当該操作（操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での操作）によって操作手段が中立位置から所定の方向へ移動した後に被操作部に対する当該操作が終了した場合に当該操作手段が中立位置の側へ移動するよう構成される。

【1303】

よって、操作手段の位置を作動手段によって所定の方向に移動させることができるので、中立位置から所定の方向への遊技者の操作による被操作部の移動量（ストローク量）を、弾性体の変形によって可能となる被操作部の移動量を超えた量にすることが可能となる。これにより、被操作部の移動量が弾性体の変形に基づく一定範囲に限定された場合に比べて、遊技者が被操作部を操作した場合の操作感を多様化することが可能となる。

10

【1304】

また、動作制御手段が前記保持力を変化可能に作動手段を制御するよう構成された場合には、操作手段が作動手段によって移動される領域において、遊技者が被操作部を操作する力を可変にできるので、かかる場合においても、遊技者が被操作部を操作した場合の操作感を多様化することが可能となる。

【1305】

<特徴70>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、前記始動条件が成立した場合に、所定の表示部にて図柄を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する図柄を停止図柄として停止表示する変動実行手段（主制御基板920）と、

20

前記抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段による停止表示の後に、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

前記変動実行手段により変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を保留情報として所定の記憶部（主制御基板920のRAM）に記憶し、前記変動実行手段による当該情報に対応する変動表示の実行を保留する保留記憶手段（主制御基板920）と、を備えた遊技機であって、

遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に位置する操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

30

前記操作手段の位置または前記操作手段の移動操作に対する反力の大きさの少なくとも一方を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記動作制御手段は、前記保留記憶手段に記憶される前記保留情報の数（保留回数）または前記保留情報の内容の少なくとも一方に応じた態様となるよう前記操作手段の動作を制御する保留対応制御を少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【1306】

<特徴71>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、前記始動条件が成立した場合に、所定の表示部にて図柄を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する図柄を停止図柄として停止表示する変動実行手段（主制御基板920）と、

40

前記抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段による停止表示の後に、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

前記変動実行手段により変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を保留情報として所定の記憶部（主制御基板920のRAM）に記憶し、前記変動実行手段による当該情

50

報に対応する変動表示の実行を保留する保留記憶手段（主制御基板 920）と、を備えた遊技機であって、

遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、当該被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に位置する操作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記被操作部が操作されない状態において前記操作手段を前記中立位置に保持可能であるとともに、前記操作手段の位置を前記被操作部に対する遊技者の操作なしに少なくとも前記所定の方向とは反対の方向に移動可能な作動手段であって、前記被操作部に対し、前記操作手段を前記中立位置に保持する保持力を超える力で遊技者が前記所定の方向へ操作した場合に前記中立位置から前記所定の方向への前記操作手段の移動を可能にするとともに、前記被操作部に対する前記保持力を超える力での操作によって前記操作手段が前記中立位置から前記所定の方向へ移動した後に当該被操作部に対する当該操作が終了した場合に前記操作手段を前記中立位置の側へ移動させる作動手段（作動機構 860）と、

前記操作手段の位置を少なくとも変化可能に前記作動手段を制御する動作制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記動作制御手段は、前記保留記憶手段に記憶される前記保留情報の数（保留回数）に応じて予め決められている前記中立位置に前記操作手段が移動するよう、または、遊技者により前記被操作部が操作された場合における前記操作手段の移動態様が前記保留記憶手段に記憶される前記保留情報の内容に応じた態様となるよう前記作動手段を制御することを特徴とする遊技機。

【1307】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2016-193329 号公報参照）。

【1308】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1309】

これに対し、特徴 70 または特徴 71 に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備える操作手段は、作動手段によって、被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に保持可能に構成される。これにより、当該操作手段は、被操作部が操作されない状態において、所定の中立位置に位置される。

【1310】

また、当該操作手段は、作動手段によって、遊技者が操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力で所定の方向へ被操作部を操作した場合に当該操作手段が中立位置から所定の方向へ移動可能に構成されるとともに、被操作部に対する当該操作（操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での操作）によって操作手段が中立位置から所定の方向へ移動した後に被操作部に対する当該操作が終了した場合に当該操作手段が中立位置の側へ移動するよう構成される。

【1311】

また、当該操作手段は、作動手段によって、被操作部に対する遊技者の操作なしに当該操作手段の位置を少なくとも前記所定の方向とは反対の方向に移動可能に構成される。作動手段は、操作手段の位置が少なくとも変化可能となるよう、動作制御手段によって制御される。

【1312】

ここで、特徴 70 または特徴 71 に記載の遊技機においては、変動実行手段により変動表示が行われている場合に所定の始動条件が成立した場合には、保留記憶手段によって、

抽選手段による抽選結果に対応する情報が、保留情報として所定の記憶部に所定個数を上限として記憶されて、変動実行手段による当該情報に対応する変動表示の実行が保留される構成において、保留記憶手段に記憶される保留情報の数に応じて予め決められている中立位置に操作手段が移動するよう、または、遊技者により被操作部が操作された場合における操作手段の移動態様が保留記憶手段に記憶される保留情報の内容に応じた態様となるよう、作動手段が動作制御手段によって制御される。

【1313】

操作手段の中立位置を変化させることで、中立位置から所定の方向への遊技者の操作による被操作部の移動量（ストローク量）を変化させることができ、それによって、操作手段の操作感を多様化することができる。また、遊技者が被操作部を操作した場合における操作手段の移動態様が変化したことによっても、遊技者が被操作部を操作した場合の操作感を多様化することができる。操作手段の操作感の多様化により、遊技機への注目度を向上させることができる。

【1314】

なお、保留情報の内容としては、抽選結果の当否や、抽選結果に基づいて選定された演出の内容などが例示される。

【1315】

<特徴72>

特徴70または特徴71に記載の遊技機において、

前記操作手段は、前記被操作部が弾性体（バネ部材853）を介して基体（基体851）に支持されて遊技者の操作によって所定の方向に移動可能に構成され、遊技者が前記被操作部を前記所定の方向へ操作した場合に前記弾性体の変形によって当該被操作部が前記基体に対して前記所定の方向へ移動可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【1316】

特徴72に記載の遊技機であれば、操作手段は、被操作部が弾性体を介して基体に支持されているので、遊技者が当該被操作部を所定の方向へ操作した場合に、弾性体の変形によって当該被操作部が基体に対して所定の方向へ移動させることが可能に構成される。

【1317】

よって、例えば、操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での操作が終了した後に中立位置に戻って停止した操作手段において、弾性体を介して基体に支持される被操作部を、当該被操作部が受けた慣性力によって、所定の方向と当該所定の方向とは反対の方向とを往復する振動運動（往復運動）させることが可能となる。

【1318】

これにより、操作手段を、単に遊技者に操作をさせる手段としてだけでなく、被操作部の振動を利用した演出を提供可能な手段としても機能させることができる。操作手段が演出の一部を構成可能となったことで、操作手段に対する興味を向上させることができるので、かかる点においても、遊技機への注目度を向上させることができる。

【1319】

<特徴80>

遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に位置する操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記操作手段の位置を少なくとも変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記動作制御手段は、遊技の状況（例えば、保留回数、遊技の時間、所定の演出（例えば、特定のキャラクタの表示）の実行回数）または所定の抽選の抽選結果に基づいた所定の条件が成立した場合に、予め決められた複数の前記中立位置のうち前記成立した条件に応じた中立位置に前記操作手段が移動するよう前記操作手段の動作を制御することを特徴とする遊技機。

【1320】

<特徴 8 1>

遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 8 5 2、操作カバー部材 8 7 0）を備え、当該被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に位置する操作手段（ボタン操作部 8 5 0、操作カバー部材 8 7 0）と、

前記被操作部が操作されない状態において前記操作手段を前記中立位置に保持可能であるとともに、前記操作手段の位置を前記被操作部に対する遊技者の操作なしに少なくとも前記所定の方向とは反対の方向に移動可能な作動手段であって、前記被操作部に対し、前記操作手段を前記中立位置に保持する保持力を超える力で遊技者が前記所定の方向へ操作した場合に前記中立位置から前記所定の方向への前記操作手段の移動を可能にするとともに、前記被操作部に対する前記保持力を超える力での操作によって前記操作手段が前記中立位置から前記所定の方向へ移動した後に当該被操作部に対する当該操作が終了した場合に前記操作手段を前記中立位置の側へ移動させる作動手段（作動機構 8 6 0）と、

前記操作手段の位置を少なくとも変化可能に前記作動手段を制御する動作制御手段（副制御基板 9 4 0）と、を備え、

前記動作制御手段は、所定の条件が成立した場合に、予め決められた複数の前記中立位置のうち前記成立した条件に応じた中立位置に前記操作手段が移動するよう前記作動手段を制御することを特徴とする遊技機。

【1 3 2 1】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 9 3 3 2 9 号公報参照）。

【1 3 2 2】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1 3 2 3】

これに対し、特徴 8 0 または特徴 8 1 に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備える操作手段は、作動手段によって、被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に保持可能に構成される。これにより、当該操作手段は、被操作部が操作されない状態において、所定の中立位置に位置される。

【1 3 2 4】

また、当該操作手段は、作動手段によって、遊技者が操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力で所定の方向へ被操作部を操作した場合に当該操作手段が中立位置から所定の方向へ移動可能に構成されるとともに、被操作部に対する当該操作（操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での操作）によって操作手段が中立位置から所定の方向へ移動した後に被操作部に対する当該操作が終了した場合に当該操作手段が中立位置の側へ移動するよう構成される。

【1 3 2 5】

また、当該操作手段は、作動手段によって、被操作部に対する遊技者の操作なしに当該操作手段の位置を少なくとも前記所定の方向とは反対の方向に移動可能に構成される。作動手段は、操作手段の位置が少なくとも変化可能となるよう、動作制御手段によって制御される。

【1 3 2 6】

ここで、所定の条件が成立した場合に、予め決められた複数の中立位置のうち、前記成立した条件に応じた中立位置に操作手段が移動するよう、作動手段が動作制御手段によって制御される。操作手段の中立位置を変化させることで、中立位置から所定の方向への遊技者の操作による被操作部の移動量（ストローク量）を変化させることができ、それによって、遊技者が被操作部を操作した場合の操作感を多様化することができる。操作手段の

10

20

30

40

50

操作感の多様化により、遊技機への注目度を向上させることができる。

【1327】

なお、特徴81に記載の「所定の条件」としては、例えば、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が増加した場合や、所定の演出（例えば、装飾図柄の変動表示において実行される演出）中に操作された被操作部の操作回数が所定の回数に達した場合などであってもよい。

【1328】

＜特徴82＞

特徴80または特徴81に記載の遊技機において、

前記操作手段は、前記被操作部が弾性体（バネ部材853）を介して基体（基体851）に支持されて遊技者の操作によって所定の方向に移動可能に構成され、遊技者が前記被操作部を前記所定の方向へ操作した場合に前記弾性体の変形によって当該被操作部が前記基体に対して前記所定の方向へ移動可能に構成されることを特徴とする遊技機。

10

【1329】

特徴82に記載の遊技機であれば、操作手段は、被操作部が弾性体を介して基体に支持されているので、遊技者が当該被操作部を所定の方向へ操作した場合に、弾性体の変形によって当該被操作部が基体に対して所定の方向へ移動させることが可能に構成される。

【1330】

よって、例えば、操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での操作が終了した後に中立位置に戻って停止した操作手段において、弾性体を介して基体に支持される被操作部を、当該被操作部が受けた慣性力によって、所定の方向と当該所定の方向とは反対の方向とを往復する振動運動（往復運動）させることが可能となる。

20

【1331】

これにより、操作手段を、単に遊技者に操作をさせる手段としてだけでなく、被操作部の振動を利用した演出を提供可能な手段としても機能させることができる。操作手段が演出の一部を構成可能となったことで、操作手段に対する興味を向上させることができるので、かかる点においても、遊技機への注目度を向上させることができる。

【1332】

＜特徴90＞

遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に位置する操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

30

前記操作手段を前記中立位置に保持し、遊技者が前記所定の方向へ操作した場合に前記中立位置から前記所定の方向への前記操作手段の移動を可能にする作動手段（作動機構860）と、

前記操作手段の位置および前記操作手段の移動操作に対する反力の少なくとも一方を変化可能に前記作動手段を制御する動作制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記動作制御手段は、前記被操作部に対して遊技者が前記所定の方向へ操作した場合に、前記操作手段の移動操作に対する反力が変化するように前記作動手段を制御するものであって、前記反力の変化のパターンが、所定の抽選の抽選結果または期待度に対応して複数種類設定されていることを特徴とする遊技機。

40

【1333】

＜特徴91＞

遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に位置する操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部が操作されない状態において前記操作手段を前記中立位置に保持可能であるとともに、前記操作手段の位置を前記被操作部に対する遊技者の操作なしに少なくとも前記所定の方向とは反対の方向に移動可能な作動手段であって、前記被操作部に対し、前記操作手段を前記中立位置に保持する保持力を超える力で遊技者が前記所定の方向へ操作

50

した場合に前記中立位置から前記所定の方向への前記操作手段の移動を可能にするとともに、前記被操作部に対する前記保持力を超える力での操作によって前記操作手段が前記中立位置から前記所定の方向へ移動した後に当該被操作部に対する当該操作が終了した場合に前記操作手段を前記中立位置の側へ移動させる作動手段（作動機構 860）と、

前記操作手段の位置および前記保持力を少なくとも変化可能に前記作動手段を制御する動作制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記動作制御手段は、前記被操作部に対して遊技者が前記保持力を超える力で前記所定の方向へ操作した場合に、前記中立位置から前記所定の方向に離れた第 1 位置において、前記操作手段の移動操作に対する反力が変化するように前記作動手段を制御することを特徴とする遊技機。

10

【1334】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2016-193329 号公報参照）。

【1335】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1336】

これに対し、特徴 90 または特徴 91 に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備える操作手段は、作動手段によって、被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に保持可能に構成される。これにより、当該操作手段は、被操作部が操作されない状態において、所定の中立位置に位置される。

20

【1337】

また、当該操作手段は、作動手段によって、遊技者が操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力で所定の方向へ被操作部を操作した場合に当該操作手段が中立位置から所定の方向へ移動可能に構成されるとともに、被操作部に対する当該操作（操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での操作）によって操作手段が中立位置から所定の方向へ移動した後に被操作部に対する当該操作が終了した場合に当該操作手段が中立位置の側へ移動するよう構成される。

30

【1338】

また、当該操作手段は、作動手段によって、被操作部に対する遊技者の操作なしに当該操作手段の位置を少なくとも前記所定の方向とは反対の方向に移動可能に構成される。作動手段は、操作手段の位置が少なくとも変化可能となるよう、動作制御手段によって制御される。

【1339】

ここで、被操作部に対して遊技者が前記保持力を超える力で所定の方向へ操作した場合に、中立位置から所定の方向に離れた第 1 位置において、前記保持力が変化するよう、作動手段が動作制御手段によって制御される。これにより、遊技者が前記保持力を超える力で被操作部を操作した場合に、その操作途中である第 1 位置において、操作手段の操作感に変化するので、操作手段による操作感が単調とならず、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。例えば、操作手段の操作感として、操作手段の移動操作に対する一定の反力に抗する操作感の制御に加えて、反力が不連続的に変化する操作感の制御を設定することで、第 1 位置においての操作手段の移動操作に対する反力が変化することができる。

40

【1340】

<特徴 92>

特徴 90 または特徴 91 に記載の遊技機において、

50

前記操作手段は、前記被操作部が弾性体（バネ部材８５３）を介して基体（基体８５１）に支持されて遊技者の操作によって所定の方向に移動可能に構成され、遊技者が前記被操作部を前記所定の方向へ操作した場合に前記弾性体の変形によって当該被操作部が前記基体に対して前記所定の方向へ移動可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【１３４１】

特徴９２に記載の遊技機であれば、操作手段は、被操作部が弾性体を介して基体に支持されているので、遊技者が当該被操作部を所定の方向へ操作した場合に、弾性体の変形によって当該被操作部が基体に対して所定の方向へ移動させることが可能に構成される。

【１３４２】

よって、例えば、操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での操作が終了した後に中立位置に戻って停止した操作手段において、弾性体を介して基体に支持される被操作部を、当該被操作部が受けた慣性力によって、所定の方向と当該所定の方向とは反対の方向とを往復する振動運動（往復運動）させることが可能となる。

【１３４３】

これにより、操作手段を、単に遊技者に操作をさせる手段としてだけでなく、被操作部の振動を利用した演出を提供可能な手段としても機能させることができる。操作手段が演出の一部を構成可能となったことで、操作手段に対する興味を向上させることができるので、かかる点においても、遊技機への注目度を向上させることができる。

【１３４４】

<特徴Ａ０>

遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部８５２、操作カバー部材８７０）を備え、当該被操作部が操作されない状態において所定の中立状態に維持される操作手段（ボタン操作部８５０、操作カバー部材８７０）と、

前記操作手段の位置を少なくとも変化可能に前記操作手段の位置を制御する動作制御手段（副制御基板９４０）と、

前記被操作部に対して遊技者が所定の方向へ操作した場合における前記操作手段の移動量または前記被操作部の移動速度の少なくとも一方を検出可能な検出手段（エンコーダ、副制御基板９４０）と、

該検出手段により検出された前記移動量または前記移動速度の少なくとも一方が予め決められた所定の目標値を超えた場合または所定の値若しくは所定の範囲内の値となった場合に、所定の表示部（装飾図柄表示装置４７９）に所定の表示を表示させる、または、所定の可動部を動作させる動作実行手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記所定の目標値または前記所定の値若しくは前記所定の範囲内の値として、所定の抽選の抽選結果に対応した２種以上の値が設定されていることを特徴とする遊技機。

【１３４５】

<特徴Ａ１>

遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部８５２、操作カバー部材８７０）を備え、当該被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に位置する操作手段（ボタン操作部８５０、操作カバー部材８７０）と、

前記被操作部が操作されない状態において前記操作手段を前記中立位置に保持可能であるとともに、前記操作手段の位置を前記被操作部に対する遊技者の操作なしに少なくとも前記所定の方向とは反対の方向に移動可能な作動手段であって、前記被操作部に対し、前記操作手段を前記中立位置に保持する保持力を超える力で遊技者が前記所定の方向へ操作した場合に前記中立位置から前記所定の方向への前記操作手段の移動を可能にするとともに、前記被操作部に対する前記保持力を超える力での操作によって前記操作手段が前記中立位置から前記所定の方向へ移動した後に当該被操作部に対する当該操作が終了した場合に前記操作手段を前記中立位置の側へ移動させる作動手段（作動機構８６０）と、

前記操作手段の位置を少なくとも変化可能に前記作動手段を制御する動作制御手段（副制御基板９４０）と、

前記被操作部に対して遊技者が前記保持力を超える力で前記所定の方向へ操作した場合

10

20

30

40

50

における前記操作手段の移動量または前記被操作部の移動速度の少なくとも一方を検出可能な検出手段（エンコーダ、副制御基板 940）と、

該検出手段により検出された前記移動量または前記移動速度の少なくとも一方が予め決められた所定の目標値を超えた場合または所定の値若しくは所定の範囲内の値となった場合に、所定の表示部（装飾図柄表示装置 479）に所定の表示を表示させる、または、所定の可動部を動作させる動作実行手段（副制御基板 940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【1346】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2016-193329 号公報参照）。

【1347】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1348】

これに対し、特徴 A0 または特徴 A1 に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備える操作手段は、作動手段によって、被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に保持可能に構成される。これにより、当該操作手段は、被操作部が操作されない状態において、所定の中立位置に位置される。

【1349】

また、当該操作手段は、作動手段によって、遊技者が操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力で所定の方向へ被操作部を操作した場合に当該操作手段が中立位置から所定の方向へ移動可能に構成されるとともに、被操作部に対する当該操作（操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での操作）によって操作手段が中立位置から所定の方向へ移動した後に被操作部に対する当該操作が終了した場合に当該操作手段が中立位置の側へ移動するよう構成される。

【1350】

また、当該操作手段は、作動手段によって、被操作部に対する遊技者の操作なしに当該操作手段の位置を少なくとも前記所定の方向とは反対の方向に移動可能に構成される。作動手段は、操作手段の位置が少なくとも変化可能となるよう、動作制御手段によって制御される。

【1351】

ここで、特徴 A0 または特徴 A1 に記載の遊技機においては、被操作部に対して遊技者が前記保持力を超える力で所定の方向へ操作した場合における操作手段の移動量または当該被操作部の移動速度を検出可能な検出手段が設けられている。当該検出手段によって検出された移動量または移動速度が予め決められた所定の目標値を超えた場合には、動作実行手段によって、所定の表示部に所定の表示が表示される、または、所定の可動部が動作される。よって、予め決められた目標値に合わせて遊技者に操作手段を操作させる遊技性を提供することができ、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。

【1352】

<特徴 A2>

特徴 A0 または特徴 A1 に記載の遊技機において、

前記操作手段は、前記被操作部が弾性体（バネ部材 853）を介して基体（基体 851）に支持されて遊技者の操作によって所定の方向に移動可能に構成され、遊技者が前記被操作部を前記所定の方向へ操作した場合に前記弾性体の変形によって当該被操作部が前記基体に対して前記所定の方向へ移動可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【1353】

特徴 A 2 に記載の遊技機であれば、操作手段は、被操作部が弾性体を介して基体に支持されているので、遊技者が当該被操作部を所定の方向へ操作した場合に、弾性体の変形によって当該被操作部が基体に対して所定の方向へ移動させることが可能に構成される。

【1354】

よって、例えば、操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での操作が終了した後に中立位置に戻って停止した操作手段において、弾性体を介して基体に支持される被操作部を、当該被操作部が受けた慣性力によって、所定の方向と当該所定の方向とは反対の方向とを往復する振動運動（往復運動）させることが可能となる。

【1355】

これにより、操作手段を、単に遊技者に操作をさせる手段としてだけでなく、被操作部の振動を利用した演出を提供可能な手段としても機能させることができる。操作手段が演出の一部を構成可能となったことで、操作手段に対する興味を向上させることができるので、かかる点においても、遊技機への注目度を向上させることができる。

【1356】

<特徴 B 0>

遊技者が接触可能であって所定の方向（下方向）に移動可能な接触面（押圧面）を有する動作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、前記動作部の少なくとも一部が所定の開口に収容されて取り付けられた動作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記動作手段を所定の中立位置に保持可能であるとともに、前記動作手段の位置を前記所定の方向とは反対の方向に移動可能な作動手段（作動機構 860）と、

前記動作手段の位置を少なくとも変化可能に前記作動手段を制御する動作制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記動作手段の前記中立位置として、前記接触面が前記開口の開口面（又は前記開口の周縁の少なくとも一部）と当該動作手段の移動方向において略等しくなる位置、または、前記接触面が当該開口面（又は前記開口の周縁の少なくとも一部）に対して当該動作手段の移動方向において凹んだ位置を、少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【1357】

<特徴 B 1>

所定の押圧面（操作面 870B）に対する遊技者の押圧操作によって当該押圧の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、前記押圧面を遊技者に向けつつ所定の開口に収容されて取り付けられた操作手段であって、当該被操作部が押圧操作されない状態において所定の中立位置に位置する操作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記被操作部が押圧操作されない状態において前記操作手段を前記中立位置に保持可能であるとともに、前記操作手段の位置を前記被操作部に対する遊技者の押圧操作なしに少なくとも当該押圧の方向とは反対の方向に移動可能な作動手段であって、前記被操作部に対し、前記操作手段を前記中立位置に保持する保持力を超える力で遊技者が前記押圧操作した場合に前記中立位置から当該押圧の方向への前記操作手段の移動を可能にするとともに、前記被操作部に対する前記保持力を超える力での押圧操作によって前記操作手段が前記中立位置から当該押圧の方向へ移動した後に当該被操作部に対する当該押圧操作が終了した場合に前記操作手段を前記中立位置の側へ移動させる作動手段（作動機構 860）と、

前記操作手段の位置を少なくとも変化可能に前記作動手段を制御する動作制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記操作手段の前記中立位置として、前記押圧面が前記開口の開口面と当該操作手段の移動方向に略等しくなる位置、または、前記押圧面が当該開口面に対して当該操作手段の移動方向に凹んだ位置を、少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【1358】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領

10

20

30

40

50

域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2016-193329号公報参照）。

【1359】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1360】

これに対し、特徴B0または特徴B1に記載の遊技機であれば、遊技者が接触可能な動作手段または遊技者が操作可能な操作手段を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。例えば、所定の押圧面に対する遊技者の押圧操作によって当該押圧の方向に移動可能な被操作部を備える操作手段は、作動手段によって、被操作部が押圧操作されない状態において所定の中立位置に保持可能に構成される。これにより、当該操作手段は、被操作部が押圧操作されない状態において、所定の中立位置に位置される。

10

【1361】

また、当該操作手段は、作動手段によって、遊技者が操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力で所定の方向（より詳細には、押圧の方向）へ被操作部を押圧操作した場合に当該操作手段が中立位置から当該押圧の方向へ移動可能に構成されるとともに、被操作部に対する当該押圧操作（操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での押圧操作）によって操作手段が中立位置から当該押圧の方向へ移動した後に被操作部に対する当該押圧操作が終了した場合に当該操作手段が中立位置の側へ移動するよう構成される。

20

【1362】

また、当該操作手段は、作動手段によって、被操作部に対する遊技者の押圧操作なしに当該操作手段の位置を少なくとも当該押圧の方向とは反対の方向に移動可能に構成される。作動手段は、操作手段の位置が少なくとも変化可能となるよう、動作制御手段によって制御される。

【1363】

ここで、被操作部の押圧面（遊技者によって押圧操作がなされる面）を遊技者に向けつつ所定の開口に収容されて取り付けられた操作手段において、当該操作手段の中立位置が、その押圧面が前記開口の開口面と当該操作手段の移動方向に略等しくなる位置、または、押圧面が当該開口面に対して当該操作手段の移動方向に凹んだ位置を少なくとも含む構成とされる。よって、被操作部の押圧面が前記開口の開口面と当該操作手段の移動方向に略等しい位置、または、当該開口面に対して当該操作手段の移動方向に凹んだ位置が操作手段の中立位置とされる場合には、当該押圧面が前記開口面から突出する（より詳細には、押圧の方向とは反対の方向側に突出する）場合に比べて、当該押圧面を叩くなどの勢いのある押圧操作を行い難くすることができる。

30

【1364】

これにより、被操作部の押圧面が前記開口の開口面と当該操作手段の移動方向に略等しい位置、または、当該開口面に対して当該操作手段の移動方向に凹んだ位置が操作手段の中立位置とすることで、操作手段を操作する（被操作部に対して押圧操作をする）遊技者に、押圧面を叩くなどの勢いのある押圧操作でなく、保持力（操作手段を中立位置に保持する力）に対抗して押圧面を押し込む押圧操作を行わせることができる。

40

【1365】

よって、被操作部に対して保持力を超える力で押圧操作した場合に中立位置から当該押圧の方向への操作手段の移動を可能にする作動手段を備えた遊技機において、勢いのある押圧操作ではその勢いによって体感し難い、押圧するという操作の操作感を遊技者に好適に体感させることができるので、当該作動手段を備える遊技機への注目度を向上させることができる。

【1366】

<特徴B2>

特徴B0または特徴B1に記載の遊技機において、

50

前記操作手段は、前記被操作部が弾性体（バネ部材８５３）を介して基体（基体８５１）に支持されて前記押圧面に対する遊技者の押圧操作によって当該押圧の方向に移動可能に構成され、遊技者が前記押圧面を前記押圧の方向へ操作した場合に前記弾性体の変形によって前記被操作部が前記基体に対して前記所定の方向へ移動可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【１３６７】

特徴Ｂ２に記載の遊技機であれば、操作手段は、被操作部が弾性体を介して基体に支持されているので、遊技者が押圧面を所定の方向（より詳細には、押圧の方向）へ押圧操作した場合に、弾性体の変形によって当該被操作部が基体に対して当該押圧の方向へ移動させることが可能に構成される。

10

【１３６８】

よって、例えば、操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での押圧面に対する押圧操作が終了した後に中立位置に戻って停止した操作手段において、弾性体を介して基体に支持される被操作部を、当該被操作部が受けた慣性力によって、押圧の方向と当該押圧の方向とは反対の方向とを往復する振動運動（往復運動）させることが可能となる。

【１３６９】

これにより、操作手段を、単に遊技者に押圧操作をさせる手段としてだけでなく、被操作部の振動を利用した演出を提供可能な手段としても機能させることができる。操作手段が演出の一部を構成可能となったことで、操作手段に対する興味を向上させることができるので、かかる点においても、遊技機への注目度を向上させることができる。

20

【１３７０】

<特徴Ｃ０>

遊技者が接触可能であって所定の方向（下方向）に移動可能な接触面（押圧面）を有する動作部（被操作部８５２、操作カバー部材８７０）を備え、前記動作部の少なくとも一部が所定の開口に収容されて取り付けられた動作手段（ボタン操作部８５０、操作カバー部材８７０）と、

前記動作手段を所定の中立位置に保持可能であるとともに、前記動作手段の位置を前記所定の方向とは反対の方向に移動可能な作動手段（作動機構８６０）と、

前記動作手段の位置を少なくとも変化可能に前記作動手段を制御する動作制御手段（副制御基板９４０）と、

30

前記動作手段より遊技者に近い側に設けられて、遊技者の手における前記動作部に接触する指側の一部を除いた部分と当該手に連続する前腕部とのうち少なくとも一部を支持可能であって、当該少なくとも一部が支持された状態で当該支持された部分より指側にて遊技者が前記動作部に接触可能な位置に設けられる支持部（手置き台８９５）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３７１】

<特徴Ｃ１>

遊技者が手で操作することによって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部８５２、操作カバー部材８７０）を備え、当該被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に位置する操作手段（ボタン操作部８５０、操作カバー部材８７０）と、

40

前記被操作部が操作されない状態において前記操作手段を前記中立位置に保持可能であるとともに、前記操作手段の位置を前記被操作部に対する遊技者の操作なしに少なくとも前記所定の方向とは反対の方向に移動可能な作動手段であって、前記被操作部に対し、前記操作手段を前記中立位置に保持する保持力を超える力で遊技者が前記所定の方向へ操作した場合に前記中立位置から前記所定の方向への前記操作手段の移動を可能にするとともに、前記被操作部に対する前記保持力を超える力での操作によって前記操作手段が前記中立位置から前記所定の方向へ移動した後に当該被操作部に対する当該操作が終了した場合に前記操作手段を前記中立位置の側へ移動させる作動手段（作動機構８６０）と、

前記操作手段の位置を少なくとも変化可能に前記作動手段を制御する動作制御手段（副制御基板９４０）と、

50

前記操作手段より遊技者に近い側に設けられて、遊技者の手における前記被操作部を操作する指側の一部を除いた部分と当該手に連続する前腕部とのうち少なくとも一部を支持可能であって、当該少なくとも一部が支持された状態で当該支持された部分より指側にて遊技者が手で前記被操作部を操作可能に支持する支持部（手置き台８９５）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３７２】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１６－１９３３２９号公報参照）。

【１３７３】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【１３７４】

これに対し、特徴Ｃ０または特徴Ｃ１に記載の遊技機であれば、遊技者が接触可能な動作手段または遊技者が操作可能な操作手段を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。例えば、遊技者が手で操作することによって所定の方向に移動可能な被操作部を備える操作手段は、作動手段によって、被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に保持可能に構成される。これにより、当該操作手段は、被操作部が操作されない状態において、所定の中立位置に位置される。

【１３７５】

また、当該操作手段は、作動手段によって、遊技者が操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力で所定の方向へ被操作部を操作した場合に当該操作手段が中立位置から所定の方向へ移動可能に構成されるとともに、被操作部に対する当該操作（操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での操作）によって操作手段が中立位置から所定の方向へ移動した後に被操作部に対する当該操作が終了した場合に当該操作手段が中立位置の側へ移動するよう構成される。

【１３７６】

また、当該操作手段は、作動手段によって、被操作部に対する遊技者の操作なしに当該操作手段の位置を少なくとも所定の方向とは反対の方向に移動可能に構成される。作動手段は、操作手段の位置が少なくとも変化可能となるよう、動作制御手段によって制御される。

【１３７７】

ここで、操作手段より遊技者に近い側には、遊技者の手における被操作部を操作する指側を除いた部分と当該手に連続する前腕部とのうち少なくとも一部を、当該遊技者が手で被操作部を操作可能に支持する支持部が設けられている。よって、遊技者が手で被操作部を操作する場合には、当該手における被操作部を操作する指側の一部を除いた部分と当該手に連続する前腕部のうち少なくとも一部を支持部によって支持させることができるので、手を安定化することができ、遊技者が被操作部における不適切な位置を操作することを抑制できる。

【１３７８】

また、遊技者の手における被操作部を操作する指側の一部を除いた部分と当該手に連続する前腕部のうち少なくとも一部を支持部によって支持させることができるので、手および前腕部が自由に動く場合に比べて被操作部に対する操作の強度を抑制することができる。これにより、被操作部を操作する（操作手段を操作する）遊技者が当該被操作部に対して勢いのある操作（例えば、被操作部を叩くなど）を行い難くすることができる。

【１３７９】

よって、被操作部に対して保持力を超える力で所定の方向へ操作した場合に中立位置から当該所定の方向への操作手段の移動を可能にする作動手段を備えた遊技機において、勢いのある操作ではその勢いによって体感し難い、操作手段に対する操作の操作感を遊技者

10

20

30

40

50

に好適に体感させることができるので、当該作動手段を備える遊技機への注目度を向上させることができる。

【1380】

なお、特徴C0及びC1の遊技機において、「手」は、手首より先端側の部位であって掌と指から構成される部位としてもよく、「前腕部」は、手に連続する部位であって手首から肘までの部位としてもよい。

【1381】

<特徴C2>

特徴C1または特徴C2に記載の遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域より前方側に設けられて、遊技者が前方側から前記遊技領域を視認可能に当該遊技者と前記遊技領域との間を仕切る透光性の透光部材（前方板222）を備え、

10

前記操作手段は、前記透光部材より前方側に設けられ、

前記支持部は、その少なくとも一部が前記操作手段より前方側となるよう設けられ、

前記透光部材より前方側の領域における前後方向の長さから、前記被操作部と前記支持部とを含む領域における当該被操作部の前端から当該支持部の後端までの前後方向の長さを除いた長さは、前記被操作部の前後方向の長さより短いことを特徴とする遊技機。

【1382】

特徴C2に記載の遊技機であれば、操作手段が、遊技者と遊技球が流下する遊技領域との間を仕切る透光部材より前方側に設けられるとともに、支持部が、その少なくとも一部が操作手段より前方側となるよう設けられた構成において、当該透光部材より前方側の領域における前後方向の長さから、操作手段における被操作部と支持部とを含む領域における当該操作手段の前端から支持部の後端までの前後方向の長さを除いた長さが、当該被操作部の前後方向の長さより短く構成される。つまり、操作手段における被操作部と支持部とを含む領域は、透光部材より前方側の領域のうち前後方向に比較的大きな領域を占めている。

20

【1383】

かかる構成においては、被操作部の大きさを、透光部材より前方側の領域において比較的大きく（例えば、当該前方側の領域における前後方向に略半分を占める大きさや、遊技者が複数本の指で操作可能な大きさ等）で構成することができる。このように、透光部材より前方側の領域において被操作部の大きさが比較的大きく構成される場合においても、その少なくとも一部が当該操作手段より前方側となるよう支持部を設け、それによって、当該被操作部（つまり、比較的大きく構成される被操作部）に対する好適な操作を可能にするとともに、当該被操作部を備える操作手段に対する操作の操作感を遊技者に好適に体感させることができる。

30

【1384】

<特徴C3>

特徴C0から特徴C2のいずれかに記載の遊技機において、

前記操作手段は、前記被操作部が弾性体（バネ部材853）を介して基体（基体851）に支持されて遊技者の操作によって所定方向に移動可能に構成され、遊技者が前記被操作部を前記所定方向へ操作した場合に前記弾性体の変形によって当該被操作部が前記基体に対して前記所定方向へ移動可能に構成されることを特徴とする遊技機。

40

【1385】

特徴C3に記載の遊技機であれば、操作手段は、被操作部が弾性体を介して基体に支持されているので、遊技者が当該被操作部を所定方向へ操作した場合に、弾性体の変形によって当該被操作部が基体に対して所定方向へ移動させることが可能に構成される。

【1386】

よって、例えば、操作手段を中立位置に保持する保持力を超える力での操作が終了した後、中立位置に戻って停止した操作手段において、弾性体を介して基体に支持される被操作部を、当該被操作部が受けた慣性力によって、所定方向と当該所定方向とは反対の

50

方向とを往復する振動運動（往復運動）させることが可能となる。

【1387】

これにより、操作手段を、単に遊技者に操作をさせる手段としてだけでなく、被操作部の振動を利用した演出を提供可能な手段としても機能させることができる。操作手段が演出の一部を構成可能となったことで、操作手段に対する興味を向上させることができるので、かかる点においても、遊技機への注目度を向上させることができる。

【1388】

<特徴D1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

前記抽選手段による抽選結果を表示する表示部であって、前記抽選結果を表示する前に当該抽選結果に応じた演出を少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

該表示部に表示可能な複数種類の前記演出（変動表示、示唆演出）に対して利用可能な複数種類の演出画像（動画データ）を記憶する記憶部（副制御基板940のROM）と、

前記表示部に表示する演出を前記複数種類の演出の中から選定する演出選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に前記抽選手段による抽選結果を前記表示部に表示させるとともに、前記演出選定手段によって前記演出が選定された場合には前記抽選結果を表示する前に前記記憶部に記憶される前記演出画像を用いた当該演出を前記表示部に表示させる表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

該表示制御手段は、前記抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非遊技状態中に、前記複数種類の演出のうち少なくとも一部の演出を対象として、当該少なくとも一部の演出に各々利用される1または複数の前記演出画像を構成する少なくとも1の単位画像（フレーム画像、静止画像）、あるいは、当該1または複数の演出画像を構成する少なくとも1の単位画像から各々切り出された少なくとも1の領域の画像を含んで構成される非遊技中画像（客待ち演出）を前記表示部に表示させることを特徴とする遊技機。

【1389】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1390】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1391】

これに対し、特徴D1に記載の遊技機であれば、演出画像を好適に表示可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、抽選手段による抽選結果を表示する表示部は、当該抽選結果を表示する前に当該抽選結果に応じた演出を少なくとも表示可能な構成される。記憶部には、表示部に表示可能な複数種類の演出に対して利用可能な複数種類の演出画像が記憶されている。

【1392】

所定の始動条件が成立した場合には、表示制御手段によって、抽選手段による抽選結果が表示部に表示されるとともに、表示部に表示する演出が演出選定手段によって複数種類の演出の中から選定された場合には記憶部に記憶される演出画像を用いた当該演出が前記抽選結果を表示する前に表示部に表示される。

【1393】

また、遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態中には、表示制御手段によって、表示部に表示可能な複数種類の演出のうち少なくとも一部の演出に各々利用される1または複数の演出画像を構成する少なくとも1の単位画像、あるいは、当該1または複数の演出画像を構成する少なくとも1の単位画像から各々切り出された少なくとも1の領域の画像を含んで構成される非遊技中画像が表示部に表示される。

【1394】

これにより、遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態中に前記非遊技中画像を表示させる構成であるので、遊技者に、所定の始動条件が成立した場合に表示部に表示可能な演出（より詳細には、複数種類の演出のうち少なくとも一部の演出）がどのような演出であるかを認識または推測させることができる。よって、表示部に表示される演出に対する遊技者の興味を向上させることができるので、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。

10

【1395】

特に、非遊技中画像は、記憶部に記憶されている演出画像の一部（より詳細には、演出画像を構成する単位画像または当該単位画像から切り出された領域の画像）の流用によって構成される画像であるので、非遊技中画像のために専用の画像を準備する必要がなく、その分の記憶量を抑制できるとともに、所定の始動条件が成立した場合に表示部に表示される演出（演出画像）と同様の高い解像度で非遊技中画像を表示させることができる。また、非遊技中画像のために専用の画像を準備する必要がないので、その分の開発コストを抑制できる。

20

【1396】

なお、特徴D1に記載の遊技機における非遊技状態として、遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態としてもよいし、非遊技状態の記載に代えて、所定の操作部に対する所定の操作が可能な操作可能状態としてもよい。

【1397】

<特徴E1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

30

前記抽選手段による抽選結果を表示する表示部であって、前記抽選結果を表示する前に当該抽選結果に応じた演出を少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

該表示部に表示可能な複数種類の前記演出（変動表示、示唆演出）に対して利用可能な複数種類の演出画像（動画データ）を記憶する記憶部（副制御基板940のROM）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に前記所定の結果に対応して前記表示部に表示する演出を前記複数種類の演出の中から選定する第1演出選定手段（副制御基板940）と、遊技者が操作可能な操作部（押圧操作装置261）と、

前記抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非遊技状態中に遊技者が前記操作部を操作した場合に前記第1演出選定手段と同一または前記第1演出選定手段と略同一の選定条件に基づいて前記表示部に表示する演出を前記複数種類の演出の中から選定する第2演出選定手段（副制御基板940）と、

40

前記所定の始動条件が成立した場合、前記抽選手段による抽選結果を前記表示部に表示させるとともに、前記第1演出選定手段によって前記演出が選定された場合には前記抽選結果を表示する前に前記記憶部に記憶される前記演出画像を用いた当該演出を前記表示部に表示させる表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

該表示制御手段は、前記非遊技状態中に遊技者が前記操作部に対して所定の操作をした場合、前記抽選結果に対応する表示を前記表示部に表示させるとともに、前記第2演出選定手段によって前記演出が選定された場合には前記抽選結果に対応する表示を表示する前に前記記憶部に記憶される前記演出画像を用いた当該演出を前記表示部に表示させること

50

を特徴とする遊技機。

【1398】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1399】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1400】

これに対し、特徴E1に記載の遊技機であれば、演出画像を好適に表示可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、抽選手段による抽選結果を表示する表示部は、当該抽選結果を表示する前に当該抽選結果に応じた演出を少なくとも表示可能に構成される。記憶部には、表示部に表示可能な複数種類の演出に対して利用可能な複数種類の演出画像が記憶されている。

【1401】

所定の始動条件が成立した場合には、第1演出選定手段によって、表示部に表示可能な複数種類の演出の中から、抽選手段による抽選結果に対応して表示部に表示する演出が選定される。これに対し、遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態中に遊技者が操作部に対して所定の操作をした場合には、第2演出選定手段によって、表示部に表示可能な複数種類の演出の中から、第1演出選定手段と同一または第1演出選定手段と略同一の選定条件に基づいて前記表示部に表示する演出が選定される。

【1402】

所定の始動条件が成立した場合には、表示制御手段によって、抽選手段による抽選結果が表示部に表示されるとともに、表示部に表示する演出が第1演出選定手段によって複数種類の演出の中から選定された場合には記憶部に記憶される演出画像を用いた当該演出が前記抽選結果を表示する前に表示部に表示される。

【1403】

また、非遊技状態中に遊技者が操作部に対して所定の操作をした場合には、表示制御手段によって、抽選手段による抽選結果が前記所定の結果である場合に対応する表示が表示部に表示されるとともに、表示部に表示する演出が第2演出選定手段によって複数種類の演出の中から選定された場合には記憶部に記憶される演出画像を用いた当該演出が前記抽選結果に対応する表示を表示する前に表示部に表示される。

【1404】

よって、非遊技状態中に操作部に対する所定の操作が行われた場合には、所定の始動条件が成立した場合と同一または略同一の選定条件で選定された演出が表示されるので、所定の始動条件が成立した場合に現出する変動表示を、非遊技状態中に、当該始動条件が成立した場合と同一または略同一の頻度（確率）で表示させることができる。これにより、遊技者は、非遊技状態中に、所定の始動条件が成立した場合に表示される演出を、当該始動条件が成立した場合と同一または略同一の頻度で擬似的に体験することができる。よって、始動条件が成立した場合に表示される演出によってもたらされる遊技性に対する遊技者の興味を向上させることができるので、それによって、遊技機への注目度が向上し得る。

【1405】

なお、特徴E1に記載の遊技機における非遊技状態として、遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態としてもよいし、非遊技状態の記載に代えて、所定の操作部に対する所定の操作が可能な操作可能状態としてもよい。

【1406】

<特徴 F 1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 9 2 0）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記抽選手段による抽選結果を表示する表示部であって、前記抽選結果を表示する前に当該抽選結果に応じた演出を少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9）と

、
該表示部に表示可能な複数種類の前記演出（変動表示、示唆演出）に対して利用可能な複数種類の演出画像（動画データ）を記憶する記憶部（副制御基板 9 4 0 の ROM）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に前記抽選結果に対応して前記表示部に表示する演出を前記複数種類の演出の中から選定する演出選定手段（副制御基板 9 4 0）と、

遊技者が操作可能な操作部（押圧操作装置 2 6 1）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に前記演出選定手段によって選定される演出を前記表示部に表示させる表示制御手段であって、前記抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非遊技状態中に遊技者が前記操作部に対して所定の操作をした場合に前記記憶部に記憶される前記演出画像を用いた演出を前記表示部に表示させる表示制御手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記非遊技状態中に遊技者が前記操作部に対して所定の操作をした場合に、前記所定の始動条件が成立してから前記演出選定手段によって選定される演出が終了するまでの間に実行される演出の一部を、前記所定の操作がされてから前記演出選定手段によって選定される演出が終了するまでの間において非実行とする演出非実行手段（副制御基板 9 4 0）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【1 4 0 7】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2 0 1 1 - 3 1 0 3 1 号公報）。

【1 4 0 8】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1 4 0 9】

これに対し、特徴 F 1 に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、抽選手段による抽選結果を表示する表示部は、当該抽選結果を表示する前に当該抽選結果に応じた演出を少なくとも表示可能に構成される。記憶部には、表示部に表示可能な複数種類の演出に対して利用可能な複数種類の演出画像が記憶されている。

【1 4 1 0】

所定の始動条件が成立した場合には、表示制御手段によって、抽選手段による抽選結果とが表示部に表示されるとともに、表示部に表示する演出が演出選定手段によって複数種類の演出の中から選定された場合には記憶部に記憶される演出画像を用いた当該演出が前記抽選結果を表示する前に表示部に表示される。

【1 4 1 1】

また、遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態中に遊技者が操作部に対して所定の操作をした場合には、演出選定手段によって選定される演出であって、記憶部に記憶される演出画像を用いた演出が表示される。

【1 4 1 2】

ここで、非遊技状態中に遊技者が操作部を操作した場合には、所定の始動条件が成立してから演出選定手段によって選定される演出が終了するまでの間に実行される機能の一部

10

20

30

40

50

が、演出非実行手段によって、当該操作部が操作されてから演出選定手段によって選定される演出が終了するまでの間において非実行とされる。

【1413】

よって、非遊技状態中に操作部に対する所定の操作が行われてから表示部に表示される演出（すなわち、演出選定手段によって選定される演出）が終了するまでの期間と、所定の始動条件が成立してから表示部に表示される演出（すなわち、演出選定手段によって選定される演出）が終了するまでの期間とでは、後者の期間において実行される演出の一部が前者の期間において実行されない点において見た目の相違が生じる。

【1414】

これにより、非遊技状態中に操作部に対する所定の操作が行われたことで表示される演出が、所定の始動条件が成立したことに基づき表示される演出とは異なり、当該演出の終了後に特別遊技状態が発生する可能性のない擬似的な演出であることを、当該相違に基づいて好適に遊技者に認識させることができる。

【1415】

よって、遊技者が非遊技状態中に操作部に対する所定の操作をした場合に、当該遊技者が、例えば、当該所定の操作に基づいて表示部に表示される演出に対して当該演出後に特別遊技状態が発生する等、擬似的な演出においてはあり得ない事象を誤認することを抑制できる。これにより、遊技者が、非遊技状態中に操作部を操作したことで表示部に表示される演出に対する認識を誤り、それによって、発生するはずのない特別遊技状態の発生に対する期待等、遊技者にとって好ましくない状況の発生を好適に抑制できる。

【1416】

なお、特徴F1に記載の遊技機における非遊技状態として、遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態としてもよいし、非遊技状態の記載に代えて、操作部に対する所定の操作が可能な操作可能状態としてもよい。

【1417】

また、特徴F1に記載の遊技機における演出非実行手段の記載に代えて、抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非遊技状態中に遊技者が操作部に対して所定の操作をした場合に、所定の始動条件が成立してから演出選定手段によって選定される演出が終了するまでの間に実行される機能の一部を、所定の操作がされてから演出選定手段によって選定される演出が終了するまでの間において停止する機能停止手段としてもよい。

【1418】

また、特徴F1に記載の遊技機において、演出非実行手段によって非実行とされる演出は、変動表示中に遊技者によって入力操作が可能な入力手段の入力操作に伴う演出であってもよいし、モータやソレノイド等の駆動手段によって駆動される動作体（役物）が所定の動作を行う演出であってもよい。

【1419】

<特徴F2>

特徴F1に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記所定の始動条件が成立した場合、図柄の変動表示と当該図柄の変動表示の後に前記抽選手段による抽選結果を前記表示部に表示させるとともに、前記第1演出選定手段によって前記演出が選定された場合には前記抽選結果を表示する前に前記記憶部に記憶される前記演出画像を用いた当該演出を前記表示部に表示させ、

前記演出非実行手段は、前記非遊技状態中に遊技者が前記操作部を操作した場合、前記図柄の変動表示の実行を、当該操作部が操作されてから前記抽選結果に対応する表示が前記表示部に表示されるまでの間において非実行とすることを特徴とする遊技機。

【1420】

特徴F2に記載の遊技機であれば、所定の始動条件が成立した場合には、図柄の変動表示の後に抽選手段による抽選結果が表示部に表示される一方で、非遊技状態中に遊技者が操作部を操作した場合には、演出非実行手段によって、図柄の変動表示の実行が、当該操

10

20

30

40

50

作部が操作されてから抽選結果に対応する表示が表示部に表示されるまでの間において非実行とされる。よって、当該操作部が操作されてから抽選結果に対応する表示が表示部に表示されるまでの間において、遊技者は図柄の変動表示を認識しないので、遊技者が、非遊技状態中に操作部を操作したことで表示部に表示される演出に対する認識を誤ることを好適に抑制できる。

【1421】

<特徴F3>

特徴F1又は特徴F2に記載の遊技機であって、

所定の駆動手段によって動作する動作部材（役物）と、

前記所定の始動条件が成立した場合、前記表示制御手段によって前記抽選手段による抽選結果が前記表示部に表示される前に前記駆動手段を駆動させることで前記動作部材を動作させる動作制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記演出非実行手段は、前記非遊技状態中に遊技者が前記所定の操作をした場合、前記動作制御手段による前記動作部材の動作を、当該所定の操作がされてから前記抽選結果に対応する表示が前記表示部に表示されるまでの間において非実行とすることを特徴とする遊技機。

【1422】

特徴F3に記載の遊技機であれば、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段による抽選結果が表示部に表示される前に動作部材が動作する一方で、非遊技状態中に遊技者が操作部を操作した場合には、演出非実行手段によって、動作部材の動作が、当該操作部が操作されてから抽選結果に対応する表示が表示部に表示されるまでの間において非実行とされる。よって、当該操作部が操作されてから抽選結果に対応する表示が表示部に表示されるまでの間において、遊技者は動作部材の動作を認識しないので、遊技者が、非遊技状態中に操作部を操作したことで表示部に表示される演出に対する認識を誤ることを好適に抑制できる。

【1423】

<特徴G1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に所定の変動表示と前記抽選手段による抽選結果とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者が操作可能な操作手段（押圧操作装置261）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段であって、前記抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非遊技状態中に遊技者が前記操作手段を操作した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様として前記所定の始動条件が成立した場合に選定可能な態様を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示選定手段によって選定された態様による変動表示と前記抽選手段による抽選結果とを、当該変動表示に対応する変動時間にて前記表示部に表示させる表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

該表示制御手段は、前記非遊技状態中に遊技者が前記操作手段を操作した場合、前記表示選定手段によって選定された態様による変動表示の少なくとも一部から構成される対応表示であって、前記特別遊技状態へ遷移する期待度を示唆可能な第1表示（示唆演出）、又は、前記期待度を示唆可能な所定の表示（保留表示1622、示唆表示1623）を含む第2表示の少なくとも一方を含む対応表示（デモ用の擬似的な変動表示）を、当該選定された態様による変動表示に対応する前記変動時間より短い時間にて前記表示部に表示させることを特徴とする遊技機。

【1424】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領

10

20

30

40

50

域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1425】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1426】

これに対し、特徴G1に記載の遊技機であれば、演出画像を好適に表示可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合に所定の変動表示と抽選手段による抽選結果とを表示部に少なくとも表示可能に構成される。

10

【1427】

所定の始動条件が成立した場合には、表示選定手段によって、表示部に表示させる変動表示の態様（具体的な内容）が選定される。また、所定の始動条件が成立した場合には、表示制御手段によって、表示選定手段によって選定された変動表示と抽選手段による抽選結果とが、当該変動表示に対応する変動時間にて表示部に表示される。

【1428】

一方、抽選手段による抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非遊技状態中（遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態中）に遊技者が操作手段を操作した場合には、表示選定手段によって、表示部に表示させる変動表示の態様として、所定の始動条件が成立した場合に選定可能な態様であって、所定の始動条件が成立した場合に選定可能な変動表示の態様が選定される。

20

【1429】

そして、非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作した場合には、表示制御手段によって、表示選定手段によって選定された態様による変動表示の少なくとも一部から構成される対応表示であって、特別遊技状態へ遷移する期待度（特別遊技状態への遷移のし易さの程度を示す期待度）を示唆可能な第1表示、あるいは、前記期待度を示唆可能な所定の表示を含む第2表示の少なくとも一方を含む対応表示が、当該選定された変動表示の態様に対応する変動時間より短い時間にて表示部に表示される。

30

【1430】

これにより、遊技者は、非遊技状態中に操作手段を操作し、表示選定手段によって選定された態様による変動表示に対応する表示である対応表示を表示させることで、所定の始動条件が成立しなくても（所定の始動条件を成立させなくても）、特別遊技状態へ遷移する期待度を示唆可能な表示（第1表示、または、第2表示に含まれる所定の表示）がどのような表示であるかを視認することができる。よって、始動条件が成立した場合に表示される変動表示が前記期待度を示唆可能な表示である第1表示や第2表示を含む構成において、当該変動表示の後に期待可能な事象（例えば、特別遊技状態への遷移のし易さの程度）を当該変動表示の内容から推測する遊技性を向上させることができ、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。

40

【1431】

特に、非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作した場合に表示される対応表示は、表示選定手段によって選定された変動表示の態様に対応する変動時間より短い時間にて表示部に表示されるので、特別遊技状態へ遷移する期待度を示唆可能な表示（第1表示、または、第2表示に含まれる所定の表示）を、その変動時間より短い時間の中で効率的に視認することができる。

【1432】

なお、特徴G1に記載の遊技機における非遊技状態は、抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非遊技状態中であってもよく、遊技者による遊技の実行

50

を待機する非遊技状態としてもよいし、非遊技状態の記載に代えて、所定の操作手段または所定の操作部に対する所定の操作が可能な操作可能状態としてもよい。

【1433】

また、特徴G1に記載の遊技機において、「前記（表示選定手段によって）選定された変動表示」とは、当該変動表示の開始から終了までであってもよいし、当該変動表示の開始から終了までに加えて、当該変動表示の開始前または開始時の状態を含むものであってもよい。

【1434】

また、特徴G1に記載の遊技機において、「対応表示」は、表示選定手段により選定された変動表示そのものであってもよいし、当該変動表示の一部が省略された変動表示であってもよい。

【1435】

<特徴G2>

特徴G1に記載の遊技機であって、

前記表示選定手段により選定され得る態様として、変動表示の開始後において同一のタイミングで実行され得る複数種類の異なる表示演出としての前記第1表示又は前記第2表示の少なくとも一方を含む複数種類の態様が設定されており、

前記表示制御手段は、前記非遊技状態中に遊技者が前記操作手段を操作した場合、前記表示選定手段により選定され得る態様であって前記同一のタイミングで実行され得る前記複数種類の表示演出のうち2以上の表示演出を、前記所定の始動条件が成立した場合に前記表示選定手段により選定された態様による変動表示を表示する場合に比べて小さなサイズで同時に前記表示部に表示させることを特徴とする遊技機。

【1436】

特徴G2に記載の遊技機であれば、非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作した場合には、表示選定手段により選定された変動表示の態様に対して予め設定された複数種類の異なる表示演出としての第1表示（当該変動表示に含まれる表示であって特別遊技状態へ遷移する期待度を示唆可能な表示）または第2表示（当該変動表示に含まれる表示であって前記期待度を示唆可能な所定の表示を含む表示）のうち少なくとも一方が、表示制御手段によって、所定の始動条件が成立した場合に表示選定手段により選定された変動表示を表示する場合に比べて小さなサイズで、同時に表示部に表示される。

【1437】

つまり、2以上の第1表示、または、2以上の第2表示を、変動表示の開始後における同一のタイミングで、表示部に同時に表示させることができるので、遊技者は、非遊技状態中に、複数回の始動条件の成立によって実行される別々の変動表示において現出可能な2以上の期待度を示唆可能な表示（第1表示、または、第2表示に含まれる所定の表示）を、同時にまとめて視認することができる。よって、遊技者は、非遊技状態中に、2以上の期待度を示唆可能な表示の違いを効率的に認識することができるので、遊技中において、当該期待度を示唆可能な表示の違いに応じた当該期待度の違いを認識しながら遊技を行い易くすることが可能となる。

【1438】

また、同時に表示される2以上の第1表示または2以上の第2表示は、所定の始動条件が成立した場合に表示選定手段により選定された変動表示を表示する場合に比べて小さなサイズで表示されるので、当該第1表示や当該第2表示が、その表示後に特別遊技状態が発生する可能性のない表示であることを、その表示サイズに基づいて好適に遊技者に認識させることができる。

【1439】

<特徴H1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

10

20

30

40

50

前記所定の始動条件が成立した場合に所定の変動表示と前記抽選手段による抽選結果とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、

遊技者が操作可能な操作手段（押圧操作装置２６１）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段であって、前記抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非遊技状態中に遊技者が前記操作手段を操作した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様として前記所定の始動条件が成立した場合に選定可能な態様を選定する表示選定手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記抽選手段による抽選結果とを前記表示部に表示させる表示制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、

10

該表示制御手段は、前記非遊技状態中に遊技者が前記操作手段を操作した場合、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示の少なくとも一部から構成される対応表示（デモ用の擬似的な変動表示）と当該対応表示に対する前記抽選結果に対応する表示とを前記表示部に表示させるとともに、当該対応表示の少なくとも一部、または、前記抽選結果に対応する表示の少なくとも一方を、前記所定の始動条件が成立した場合に前記表示選定手段により選定された態様による変動表示または前記抽選手段による抽選結果を表示する場合に比べて小さなサイズで前記表示部に表示させることを特徴とする遊技機。

【１４４０】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号公報）。

20

【１４４１】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【１４４２】

これに対し、特徴Ｈ１に記載の遊技機であれば、演出画像を好適に表示可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合に所定の変動表示と抽選手段による抽選結果とを表示部に少なくとも表示可能に構成される。

30

【１４４３】

所定の始動条件が成立した場合には、表示選定手段によって、表示部に表示させる変動表示の態様（具体的な内容）が選定される。また、所定の始動条件が成立した場合には、表示制御手段によって、表示選定手段により選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果とが表示部に表示される。

【１４４４】

一方、抽選手段による抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非遊技状態中（遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態中）に遊技者が操作手段を操作した場合には、表示選定手段によって、表示部に表示させる変動表示の態様として、所定の始動条件が成立した場合に選定可能な態様であって、所定の始動条件が成立した場合に選定可能な変動表示が選定される。そして、非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作した場合には、表示制御手段によって、表示選定手段により選定された態様による変動表示の少なくとも一部から構成される対応表示と、当該対応表示に対する前記抽選結果に対応する表示とが表示部に表示される。

40

【１４４５】

これにより、遊技者は、非遊技状態中に操作手段を操作することによって、対応表示として、所定の始動条件が成立した場合に表示可能な変動表示の少なくとも一部を視認する

50

ことができる。よって、始動条件が成立した場合に表示可能な変動表示の少なくとも一部を非遊技状態中表示させることができる構成であるので、始動条件が成立した場合に表示される変動表示によってもたらされる遊技性に対する遊技者の興味を向上させることができ、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。

【1446】

特に、非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作した場合には、表示制御手段によって、前記対応表示（表示選定手段により選定された態様による変動表示の少なくとも一部）の少なくとも一部、または、抽選結果に対応する表示のうち少なくとも一方が、所定の始動条件が成立した場合に表示選定手段により選定された態様による変動表示または抽選手段による抽選結果を表示する場合に比べて小さなサイズで表示部に表示される。

10

【1447】

これにより、非遊技状態中に操作手段に対する所定の操作が行われてから表示部に表示される対応表示（変動表示の少なくとも一部）の一部もしくは全部、または、抽選結果に対応する表示が、所定の始動条件が成立したことに基づき表示される変動表示や抽選結果とは異なり、対応表示の終了後または抽選結果に対応する表示の表示後に特別遊技状態が発生する可能性のない表示であることを、その表示サイズに基づいて好適に遊技者に認識させることができる。

【1448】

よって、遊技者が非遊技状態中に操作手段に対する所定の操作をした場合に、当該遊技者が、例えば、当該所定の操作に基づいて表示部に表示された対応表示の後に特別遊技状態が発生する等の、非遊技状態中においてはあり得ない事象を誤認することを抑制できる。これにより、遊技者が、非遊技状態中に操作手段を操作したことで表示部に表示された対応表示や抽選結果に対応する表示に対する認識を誤り、それによって、発生するはずのない特別遊技状態の発生に対する期待等、遊技者や遊技場の店員にとって好ましくない状況の発生を好適に抑制できる。

20

【1449】

なお、特徴H1に記載の遊技機における非遊技状態は、抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非遊技状態中であってもよく、遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態としてもよいし、非遊技状態の記載に代えて、所定の操作手段または所定の操作部に対する所定の操作が可能な操作可能状態としてもよい。

30

【1450】

また、特徴H1に記載の遊技機において、「前記表示選定手段によって選定された態様による変動表示」とは、当該変動表示の開始から終了までであってもよいし、当該変動表示の開始から終了までに加えて、当該変動表示の開始前または開始時の状態を含むものであってもよい。

【1451】

また、特徴H1に記載の遊技機において、「対応表示」は、表示選定手段により選定された変動表示そのものであってもよいし、当該変動表示の一部が省略された変動表示であってもよい。

【1452】

40

<特徴H2>

特徴H1に記載の遊技機であって、

前記表示選定手段により選定され得る態様として、変動表示の開始後において同一のタイミングで実行され得る複数種類の異なる表示演出を含む態様が設定されており、

前記表示制御手段は、前記非遊技状態中に遊技者が前記操作手段を操作した場合、前記表示選定手段により選定され得る態様であって前記同一のタイミングで実行され得る前記複数種類の表示演出のうち2以上の表示演出を、前記所定の始動条件が成立した場合に前記表示選定手段により選定された態様による変動表示を表示する場合に比べて小さなサイズで同時に前記表示部に表示させることを特徴とする遊技機。

【1453】

50

特徴H 2 に記載の遊技機であれば、非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作した場合には、表示選定手段により選定された態様に対して予め準備された複数種類の変動表示の一部または全部であって2以上の変動表示にそれぞれ対応する2以上の対応表示が表示対象となつて、当該表示対象とされた2以上の対応表示における各対応表示の少なくとも一部が、表示制御手段によって、所定の始動条件が成立した場合に表示選定手段により選定された態様による変動表示を表示する場合に比べて小さなサイズで同時に表示部に表示される。

【1454】

つまり、表示対象となる対応表示が2以上ある場合に、当該2以上の対応表示の各々の少なくとも一部を表示部に同時に表示させることができるので、遊技者は、非遊技状態中に、同じタイミングで実行され得る表示演出を同時にまとめて視認することができる。

10

【1455】

よって、例えば、特別遊技状態へ遷移する期待度を示唆可能な表示演出を含む変動表示が準備される構成において、遊技者は、非遊技状態中に操作手段を操作することによって、同じタイミングで実行され得る2以上の前記期待度を示唆可能な表示演出の違いを、その演出の後の変動表示を視認することで効率的に認識することができる。これにより、遊技者は、遊技中において、当該期待度を示唆可能な表示の違いに応じた当該期待度の違いを認識しながら遊技を行い易くすることが可能となる。

【1456】

<特徴H 3>

20

特徴H 2 に記載の遊技機であつて、

前記表示演出は、前記表示選定手段によって選定された前記変動表示に含まれる表示であつて前記特別遊技状態へ遷移する期待度を示唆可能な第1表示（示唆演出）、あるいは、前記表示選定手段によって選定された前記変動表示に含まれる表示であつて前記期待度を示唆可能な所定の表示（保留表示1622、示唆表示1623）を含む第2表示の少なくとも一方を含んで構成され、

前記表示制御手段は、前記非遊技状態中に遊技者が前記操作手段を操作した場合、前記表示対象とされた前記2以上の対応表示にそれぞれ含まれる前記第1表示または前記第2表示のうち少なくとも一方を、前記所定の始動条件が成立した場合に前記表示選定手段により選定された態様による変動表示を表示する場合に比べて小さなサイズで同時に前記表示部に表示させることを特徴とする遊技機。

30

【1457】

特徴H 3 に記載の遊技機であれば、非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作した場合には、表示対象とされた2以上の対応表示にそれぞれ含まれる第1表示（特別遊技状態へ遷移する期待度を示唆可能な表示）または第2表示（特別遊技状態へ遷移する期待度を示唆可能な所定の表示を含む表示）のうち少なくとも一方が、所定の始動条件が成立した場合に表示選定手段により選定された態様による変動表示を表示する場合に比べて小さなサイズで同時に表示部に表示される。

【1458】

つまり、2以上の第1表示、または、2以上の第2表示を、変動表示の開始後における同一のタイミングで、表示部に同時に表示させることができるので、遊技者は、非遊技状態中に、複数回の始動条件の成立によって実行される別々の変動表示において現出可能な2以上の期待度を示唆可能な表示（第1表示、または、第2表示に含まれる所定の表示）を、同時にまとめて視認することができる。よって、遊技者は、非遊技状態中に、2以上の期待度を示唆可能な表示の違いを効率的に認識することができるので、遊技中において、当該期待度を示唆可能な表示の違いに応じた当該期待度の違いを認識しながら遊技を行い易くすることが可能となる。

40

【1459】

<特徴J 1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、

50

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に所定の変動表示と前記抽選手段による抽選結果とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 8 5 2、操作カバー部材 8 7 0）を備え、当該被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に位置する操作手段（ボタン操作部 8 5 0、操作カバー部材 8 7 0）と、

前記被操作部が操作されない状態において前記操作手段を前記中立位置に保持可能であるとともに、前記操作手段の位置を前記被操作部に対する遊技者の操作なしに前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向に移動可能な作動手段（作動機構 8 6 0）と、

前記作動手段による前記操作手段の位置の移動を制御する動作制御手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段であって、前記抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非技状態中に遊技者が前記中立位置に位置する前記操作手段を操作した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様として前記所定の始動条件が成立した場合に選定可能な態様を選定する表示選定手段（副制御基板 9 4 0）と

、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示を前記表示部に表示させるとともに、前記抽選手段による抽選結果を前記表示部に表示させる表示制御手段であって、前記非遊技状態中に遊技者が前記操作手段を操作した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示を少なくとも前記表示部に表示させる表示制御手段（副制御基板 9 4 0）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が前記操作手段を操作可能な期間を含む特定の変動表示を含んで構成され、

前記表示制御手段は、前記所定の始動条件が成立し、かつ、前記表示選定手段により前記特定の変動表示が選定された場合に、前記操作手段を操作可能な期間において遊技者が前記被操作部を前記中立位置から前記所定の方向に操作した場合には、当該特定の変動表示において現出可能に準備された所定の演出を前記表示部に表示させ、

前記動作制御手段は、前記非遊技状態中に遊技者が前記操作手段を操作し、かつ、前記表示選定手段により前記特定の変動表示が選定された場合に、前記操作手段を操作可能な期間において、前記被操作部を前記中立位置から前記所定の方向に移動させた後に、当該被操作部を前記反対の方向へ前記中立位置まで移動させ、

前記表示制御手段は、前記非遊技状態中に遊技者が前記操作手段を操作し、かつ、前記表示選定手段により前記特定の変動表示が選定された場合に、前記動作制御手段によって前記被操作部が前記中立位置から前記所定の方向に移動されると、当該特定の変動表示において現出可能に準備された所定の演出を前記表示部に表示させることを特徴とする遊技機。

【1 4 6 0】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2 0 1 1－3 1 0 3 1 号公報）。

【1 4 6 1】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1 4 6 2】

これに対し、特徴 J 1 に記載の遊技機であれば、演出画像を好適に表示可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行

10

20

30

40

50

われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合に所定の変動表示と抽選手段による抽選結果とを表示部に少なくとも表示可能に構成される。

【1463】

所定の始動条件が成立した場合には、表示選定手段によって、表示部に表示させる変動表示の態様（具体的な内容）が選定される。また、所定の始動条件が成立した場合には、表示制御手段によって、表示選定手段により選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果とが表示部に表示される。

【1464】

10

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、作動手段によって、被操作部が操作されない状態において所定の中立位置に保持可能に構成される。これにより、当該操作手段は、被操作部が操作されない状態において、所定の中立位置に位置される。当該操作手段は、作動手段による制御によって、被操作部に対する遊技者の操作なしに当該操作手段の位置を前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向に移動可能に構成される。

【1465】

抽選手段による抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非遊技状態中（遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態中）に遊技者が操作手段を操作した場合には、表示選定手段によって、表示部に表示させる変動表示の態様として、所定の始動条件が成立した場合に選定可能な態様であって、所定の始動条件が成立した場合に選定可能な変動表示の態様が選定される。そして、非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作した場合には、表示制御手段によって、表示選定手段により選定された態様による変動表示が表示部に少なくとも表示される。

20

【1466】

これにより、遊技者は、非遊技状態中に操作手段を操作することによって、所定の始動条件が成立した場合に表示可能な変動表示を視認することができる。よって、始動条件が成立した場合に表示可能な変動表示を非遊技状態中表示させることができる構成であるので、始動条件が成立した場合に表示される変動表示によってもたらされる遊技性に対する遊技者の興味を向上させることができるので、それによって、遊技機への注目度が向上し得る。

30

【1467】

ここで、表示選定手段により選定される変動表示としては、当該変動表示の期間中に遊技者が操作手段を操作可能な期間を含む特定の変動表示が含まれており、所定の始動条件が成立した場合に表示選定手段により当該特定の変動表示が選定された場合（所定の始動条件が成立し、かつ、表示選定手段により当該特定の変動表示が選定された場合）には、当該特定の変動表示における操作手段を操作可能な期間において遊技者が被操作部を中立位置から所定の方向に操作した場合に、表示制御手段によって、当該特定の変動表示において現出可能に準備された所定の演出が表示部に表示される。

【1468】

40

非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作した場合に表示選定手段により特定の変動表示が選定された場合（非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作し、かつ、表示選定手段により特定の変動表示が選定された場合）には、被操作部を操作可能な期間において、動作制御手段によって、被操作部が中立位置から所定の方向に移動された後に、当該被操作部が当該所定の方向とは反対の方向へ中立位置まで移動される。よって、非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作した場合に表示選定手段により特定の変動表示が選定された場合、当該特定の変動表示中における被操作部を操作可能な期間において、当該被操作部が遊技者によって操作されたかのように自動的に往復移動する。

【1469】

これにより、遊技者が非遊技状態中に操作手段を操作したことで特定の変動表示が表示

50

された場合に、当該特定の変動表示中における被操作部を操作可能な期間において、当該被操作部が遊技者によって操作されたかのような状況を、遊技者が実際に被操作部を操作することなく擬似的に再現することができる。

【1470】

そして、動作制御手段によって被操作部が中立位置から所定の方向に移動されると、表示制御手段によって、当該特定の変動表示において現出可能に準備された所定の演出が表示部に表示される。よって、遊技者が非遊技状態中に操作手段を操作したことで特定の変動表示が表示された場合に、遊技者は、当該特定の変動表示における被操作部を操作可能な期間中に被操作部を操作するとどのような演出が現出するかを、自身が実際に被操作部を操作することなく擬似的に体験することができる。

10

【1471】

よって、始動条件が成立した場合に表示される変動表示として特定の変動表示（遊技者が操作手段を操作可能な期間を含む変動表示）が現出可能な構成において、遊技者が非遊技状態中に当該特定の変動表示を擬似的に体験することができるので、遊技者の参加によって所定の演出が現出可能となる当該特定の変動表示によってもたらされる遊技性に対する遊技者の興味を向上させることができるので、それによって、遊技機への注目度を向上させることができる。

【1472】

なお、特徴J1に記載の遊技機における非遊技状態は、抽選結果が表示される前に実行される変動表示が行われていない非遊技状態中であってもよく、遊技者による遊技の実行を待機する非遊技状態としてもよいし、非遊技状態の記載に代えて、所定の操作手段または所定の操作部に対する所定の操作が可能な操作可能状態としてもよい。

20

【1473】

<特徴J2>

特徴J0または特徴J1に記載の遊技機であって、

前記非遊技状態中に遊技者が前記操作手段を操作したことに基づく前記変動表示の表示中に遊技者が前記被操作部を前記所定の方向に操作した場合に、当該非遊技状態を終了する非遊技状態終了手段（副制御基板940）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1474】

特徴J2に記載の遊技機であれば、非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作したことに基づく変動表示の表示中に遊技者が被操作部を所定の方向に操作した場合には、非遊技状態終了手段によって、当該非遊技状態が終了される。よって、非遊技状態中表示される変動表示（非遊技状態中に遊技者が操作手段を操作したことに基づき表示される変動表示）を被操作手段に対する遊技者の操作（より詳細には、遊技者による所定の方向への被操作部の操作）によって容易に終了させることができる。

30

【1475】

<特徴K1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

40

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示（停止表示）とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、を備えた遊技機であって、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に、前記所定の変動表示と前記結果表示とを表示させる制御を行う表示制御手段であって、所定の表示条件（特別図柄の始動入賞、非遊技状態中に押圧操作装置が押込操作された場合）が成立した場合に、前記所定の始動条件が成立した場合に表示される前記変動表示の少なくとも一部を含む変動表示画像と、当該変動表示画像が前記表示部に表示された遊技機に対応する遊技機画像（遊技機画像1701）と、当該遊技機の前方側に位置する遊技者に対応する遊技者画像（遊技者画像1702）とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940

50

）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1476】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1477】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1478】

これに対し、特徴K1に記載の遊技機であれば、演出画像を好適に表示可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示制御手段の制御によって、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1479】

当該遊技機において、所定の表示条件が成立した場合には、表示制御手段の制御によって、所定の始動条件が成立した場合に表示される変動表示の少なくとも一部を含む変動表示画像と、当該変動表示画像が表示部に表示された遊技機に対応する遊技機画像と、当該遊技機の前方側に位置する遊技者に対応する遊技者画像とが表示部に表示される。このため、当該遊技機で遊技をする遊技者は、表示部に表示された遊技機画像の遊技機で遊技をする遊技者画像の遊技者の動作や様子などを通して、表示条件の成立に基づき表示されている現在の変動表示に対する、当該変動表示において現出した演出が示す期待度に応じた遊技者の感情や、遊技機に対する操作方法などの種々の情報を遊技者に伝達することができる。

【1480】

なお、特徴K1に記載の遊技機において、所定の表示条件が成立した場合に表示される変動表示において、当該変動表示の終了時に、遊技機画像または遊技者画像の少なくとも一部による結果表示に対応する表示を行う構成としてもよい。

【1481】

<特徴K2>

特徴K1に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記遊技機画像と前記遊技者画像を前記表示部に表示させる場合に、前記遊技機画像または前記遊技者画像の少なくとも一方を、前記抽選手段による前記抽選結果が前記所定の結果であるか否かに応じてその少なくとも一部分を相違させて表示させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【1482】

特徴K2に記載の遊技機であれば、遊技機画像と遊技者画像が表示部に表示される場合には、遊技機画像または遊技者画像の少なくとも一方が、表示制御手段の制御によって、抽選手段による抽選結果が所定の結果であるか否かに応じてその少なくとも一部分が相違したものとして表示される。よって、遊技機画像または遊技者画像の少なくとも一方における少なくとも一部分の相違によって抽選手段による抽選結果を遊技者に示唆することができる。

【1483】

<特徴K3>

特徴K1または特徴K2に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記結果表示を表示するタイミングにおいて、前記結果表示は表示せずに、前記遊技者画像を、前記所定の結果（大当り当選）である場合の結果表示に対

10

20

30

40

50

応した画像に変化させる制御を少なくとも行うことを特徴とする遊技機。

【1484】

特徴K3に記載の遊技機であれば、結果表示を表示するタイミングにおいて、表示制御手段の制御によって、結果表示を表示することなく、遊技者画像が、所定の結果である場合の結果表示に対応した画像に変化される。よって、抽選手段による抽選結果が特別遊技状態を発生させる所定の結果である場合に、当該結果を遊技者に判り易く示唆することができる。

【1485】

＜特徴L1＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に、前記所定の変動表示と前記結果表示とを表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

該表示制御手段は、前記所定の始動条件が成立して前記変動表示を前記表示部に表示させる場合に前記結果表示を所定の態様（装飾図柄の組合せ）で表示する第1の抽選結果表示制御と、前記変動表示を前記表示部に表示させる場合に前記第1の抽選結果表示制御による結果表示を前記所定の態様とは異なる態様（変形、縮小）で表示する、または、当該第1の結果表示制御による結果表示とは異なる内容の画像であって前記所定の結果（大当たり当選）に対応する所定の画像（代替表示1625）を表示する第2の抽選結果表示制御とを実行可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【1486】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当たりに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1487】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1488】

これに対し、特徴L1に記載の遊技機であれば、抽選結果に対応する結果表示を好適に表示可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示制御手段の制御によって、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1489】

当該遊技機において、表示制御手段は、第1の抽選結果表示制御と第2の抽選結果表示制御とを実行可能に構成される。具体的に、第1の抽選結果表示制御によれば、所定の始動条件が成立して変動表示が表示部に表示され場合に、抽選結果に対応する結果表示が所定の態様で表示される。一方、第2の抽選結果表示制御によれば、変動表示が表示部に表示される場合に、第1の抽選結果表示制御による結果表示が所定の態様とは異なる態様で表示されるか、または、第1の抽選結果表示制御による結果表示とは異なる内容の画像であって所定の結果に対応する所定の画像が表示される。このため、第2の抽選結果表示制御により表示される抽選結果は、第1の抽選結果表示制御により表示される抽選結果と表示態様が異なっていたり、その内容が異なっていたりするので、抽選結果の表示に対する

バリエーションを増やすことができるとともに、変形や縮小等または異なる内容の画像によって抽選結果を把握し難くすることができる。これにより、抽選結果が表示された場合に当該抽選結果を注視する遊技性を提供することができる。

【1490】

<特徴M1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が前記操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられ、

前記表示制御手段は、前記所定の始動条件が成立し、かつ、前記表示選定手段により前記特定の変動表示が選定された場合に、前記操作可能期間において、前記被操作部と当該被操作部に接触又は近接する身体の一部（左手1712B）とを含む画像であって当該身体の一部が動きつつ前記操作手段に対する操作（当該被操作部に対する移動操作）を行う画像（演出画像1712）を前記表示部に表示させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【1491】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1492】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1493】

これに対し、特徴M1に記載の遊技機であれば、演出画像を好適に表示可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1494】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部

を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。

【1495】

ここで、表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられている。そして、当該遊技機においては、所定の始動条件が成立し、かつ、表示選定手段により特定の変動表示が選定された場合に、表示制御手段の制御によって、遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間において、操作手段の被操作部と当該被操作部に接触又は近接する身体の一部とを含む画像であって当該身体の一部が動きつつ操作手段（被操作部に対する移動操作）に対する操作を行う画像が表示部に表示される。このため、表示された画像（操作手段の被操作部に接触又は近接する身体の一部が動きつつ操作手段に対する操作を行う画像）の内容によって、操作手段に対する操作方法を遊技者に示唆することができる。

10

【1496】

<特徴M2>

特徴M1に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記所定の始動条件が成立し、かつ、前記表示選定手段により前記特定の変動表示が選定された場合に、前記操作可能期間において、前記身体の一部が動きつつ前記操作手段に対する操作を行う画像とともに、前記操作手段に対する操作に係る情報を示す画像（「連打！」などの文字列による文字情報）を前記表示部に表示させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

20

【1497】

特徴M2に記載の遊技機であれば、所定の始動条件が成立し、かつ、表示選定手段により特定の変動表示が選定された場合に、表示制御手段の制御によって、遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間において、操作手段の被操作部に接触又は近接する身体の一部が動きつつ操作手段に対する操作を行う画像とともに、操作手段に対する操作に係る情報（表示情報1713）を示す画像が表示部に表示されるので、操作手段に対する操作に係る情報を示す画像によって、操作手段に対する操作方法を遊技者に判り易く示唆することができる。

【1498】

<特徴N1>

30

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

40

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が前記操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられ、

前記表示制御手段は、前記所定の始動条件が成立し、かつ、前記表示選定手段により前

50

記特定の変動表示が選定された場合に、前記操作可能期間において、前記操作手段の動作を表す動画像であって、当該操作手段の被操作部の位置が、前記動作制御手段の制御による変位量とは異なる変位量の態様、または、前記動作制御手段の制御による往復速度とは異なる往復速度の態様のうち少なくとも一方の態様を含む動画像（演出画像1715）を前記表示部に表示させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【1499】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1500】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1501】

これに対し、特徴N1に記載の遊技機であれば、演出画像を好適に表示可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1502】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。

【1503】

ここで、表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられている。そして、当該遊技機においては、所定の始動条件が成立し、かつ、表示選定手段により特定の変動表示が選定された場合に、表示制御手段の制御によって、遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間において、当該操作手段の動作を表す動画像であって、当該操作手段の被操作部の位置が、動作制御手段の制御による変位量とは異なる変位量の態様、または、動作制御手段の制御による往復速度とは異なる往復速度の態様のうち少なくとも一方の態様を含む動画像が表示部に表示される。これにより、動作制御手段により制御される操作手段の動作を遊技者に判り易く示唆することができる。

【1504】

<特徴N2>

特徴N1に記載の遊技機であって、

前記動作制御手段は、前記動画像が前記表示部に表示されている状況において、前記操作手段を動作させて前記被操作部の位置を変化させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【1505】

特徴N2に記載の遊技機であれば、動画像が表示部に表示されている状況において、操作手段が動作制御手段の制御によって動作し、それによって、被操作部の位置が変化するので、被操作部の位置が変化する操作手段の動作中に、表示部に表示された動画像に表示される動画像を遊技者に視認させることで、当該操作手段の動作態様を具体的に把握させることができる。

【1506】

<特徴 P 1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 9 2 0）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 8 5 2、操作カバー部材 8 7 0）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部 8 5 0、操作カバー部材 8 7 0）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 9 4 0）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が前記操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられ、

前記動作制御手段は、前記被操作部の位置を、前記操作可能期間の開始から終了までの少なくとも一部の期間において、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【1 5 0 7】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当たった場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2 0 1 1－3 1 0 3 1 号公報）。

【1 5 0 8】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1 5 0 9】

これに対し、特徴 P 1 に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1 5 1 0】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。

【1 5 1 1】

ここで、表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられている。そして、当該遊技機においては、被操作部の位置が、動作制御手段の制御によって、前記操作可能期間の開始から終了までの少なくとも一部の期間において、中立位置から所定の

方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位するよう構成される。このため、被操作部の位置（例えば、被操作部の高さ位置）を通じて、操作可能期間の残り時間を遊技者に把握させることができる。例えば、変動表示を表示可能な表示装置を視認していないで遊技をしている状況においても、被操作部の位置を通じて、操作可能期間が発生したことと、その残り時間の長さを把握させることができる。

【1512】

<特徴Q1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記動作制御手段の制御によって前記被操作部の位置が前記中立位置から所定の第1位置まで変位した場合に所定の演出を現出させる制御と、前記動作制御手段の制御によって前記被操作部の位置が前記第1位置とは異なる所定の第2位置まで変位した場合に前記所定の演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【1513】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当たった場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1514】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1515】

これに対し、特徴Q1に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1516】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部

を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

【1517】

当該遊技機において、表示制御手段は、動作制御手段の制御によって被操作部の位置が中立位置から所定の第1位置まで変位した場合に所定の演出を現出させる制御と、動作制御手段の制御によって被操作部の位置が第1位置とは異なる所定の第2位置まで変位した場合に所定の演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成される。このため、遊技者は、操作手段の被操作部を視認し、当該被操作部の位置（例えば、高さ位置）を認識したり、被操作部に手を乗せて、当該被操作部の位置の変化を感じながらも、その操作量と、実行される演出の契機との対応関係が判り難く、それによって、同一の演出が実行される契機が複数種類の操作面の高さ位置に関連づけられた遊技性を提供することができる。

10

【1518】

<特徴R1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

20

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

30

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記動作制御手段の制御によって前記被操作部の位置が前記中立位置から所定の第1位置まで変位した場合に所定の第1演出を現出させる制御と、前記動作制御手段の制御によって前記被操作部の位置が前記第1位置とは異なる所定の第2位置まで変位した場合に前記第1演出とは異なる所定の第2演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【1519】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

40

【1520】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1521】

これに対し、特徴R1に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に

50

、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1522】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

10

【1523】

当該遊技機において、表示制御手段は、動作制御手段の制御によって被操作部の位置が中立位置から所定の第1位置まで変位した場合に所定の第1演出を現出させる制御と、動作制御手段の制御によって被操作部の位置が第1位置とは異なる所定の第2位置まで変位した場合に第1演出とは異なる所定の第2演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成される。このため、遊技者が、操作手段の被操作部を視認し、当該被操作部の位置（例えば、高さ位置）を認識したり、被操作部に手を乗せて、当該被操作部の位置の変化を感じながら、その操作量に応じて別々に設定された別々の演出の実行を期待する遊技性を提供することができる。

20

【1524】

<特徴S1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

30

前記被操作部の位置または前記被操作部の移動操作に対する反力の大きさの少なくとも一方を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が前記操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられ、

40

前記動作制御手段は、前記所定の始動条件が成立し、かつ、前記表示選定手段により前記特定の変動表示が選定されて前記操作可能期間中に前記被操作部が前記所定の方向に所定量移動操作された場合において、前記所定量移動した後の操作に対する前記反力の大きさを所定の第1の大きさにする制御と、前記所定量移動した後の操作に対する前記反力の大きさを前記第1の大きさとは異なる第2の大きさにする制御とを少なくとも実行可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【1525】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選し

50

た場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1526】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1527】

これに対し、特徴S1に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

10

【1528】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置または被操作部の移動操作に対する反力の大きさの少なくとも一方を変化可能に制御される。

20

【1529】

ここで、表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられている。そして、当該遊技機において、動作制御手段は、所定の始動条件が成立し、かつ、表示選定手段により特定の変動表示が選定されて操作可能期間中に被操作部が所定の方向に所定量移動操作された場合において、被操作部が所定量移動した後の操作に対する反力の大きさを所定の第1の大きさにする制御と、被操作部が所定量移動した後の操作に対する反力の大きさを第1の大きさとは異なる第2の大きさにする制御とを少なくとも実行可能に構成される。このため、遊技者には、どの程度の力で操作手段の被操作部を操作すれば、当該被操作部が動作するのかを、予め感触として体感させた後、その感触とは異なる操作感の程度を判り易く感じさせることができる。これにより、複数種類の操作感を操作手段に設けた場合における操作感の違いを遊技者に認識し易くして、期待度の変化といった操作感の違いによって遊技者に伝えたい情報を精度良く伝達することができる。

30

【1530】

<特徴S2>

特徴S1に記載の遊技機であって、

前記特定の変動表示は、前記操作可能期間において前記操作手段が操作された場合に複数種類の演出のうち1の演出が現出可能に構成され、

前記表示制御手段は、前記所定の始動条件が成立し、かつ、前記表示選定手段により前記特定の変動表示が選定されて前記操作可能期間中に前記操作手段が操作された場合に、前記複数種類の演出のうち所定の第1の演出を現出させる制御と、当該第1の演出とは異なる第2の演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成され、

40

前記動作制御手段は、前記所定の始動条件が成立し、かつ、前記表示選定手段により前記特定の変動表示が選定されて前記操作可能期間中に前記被操作部が前記所定の方向に所定量移動操作された場合、前記表示制御手段により前記第1の演出が現出される場合には前記所定量移動した後の操作に対する前記反力の大きさが前記第1の大きさとなるよう制御し、前記表示制御手段により前記第2の演出が現出される場合には前記所定量移動した後の操作に対する前記反力の大きさが前記第2の大きさとなるよう制御することを特徴とする遊技機。

【1531】

50

特徴 S 2 に記載の遊技機であれば、特定の変動表示は、遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間において操作手段が操作された場合に複数種類の演出のうち 1 の演出が現出可能に構成される。表示制御手段は、所定の始動条件が成立し、かつ、表示選定手段により特定の変動表示が選定されて操作可能期間中に操作手段が操作された場合に、複数種類の演出のうち所定の第 1 の演出を現出させる制御と、当該第 1 の演出とは異なる第 2 の演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1532】

そして、当該遊技機において、動作制御手段は、所定の始動条件が成立し、かつ、表示選定手段により特定の変動表示が選定されて操作可能期間中に被操作部が所定の方向に所定量移動操作された場合、表示制御手段により第 1 の演出が現出される場合には被操作部が所定量移動した後の操作に対する反力の大きさが第 1 の大きさとなるよう制御するとともに、表示制御手段により第 2 の演出が現出される場合には被操作部が所定量移動した後の操作に対する反力の大きさが第 2 の大きさとなるよう制御する。このため、遊技者が操作手段を操作した場合に、当該操作手段に対する操作感の程度に応じて別々に設定された別々の演出の実行を期待する遊技性を提供することができる。

【1533】

<特徴 T 1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 479）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に、前記所定の変動表示と前記結果表示とを表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記被操作部の位置を前記変動表示の進行に応じて変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記動作制御手段は、前記所定の始動条件が成立した場合に、前記被操作部の位置を、前記表示制御手段による前記変動表示の開始から当該変動表示の終了までの期間の少なくとも一部の変動期間における変動表示の進行に応じて、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ徐々に変位させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【1534】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2011-31031 号公報）。

【1535】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1536】

これに対し、特徴 T 1 に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示制御手段の制御によって、所定の変動表示と

抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1537】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変動表示の進行に応じて変化可能に制御される。

【1538】

当該遊技機においては、所定の始動条件が成立した場合に、動作制御手段の制御によって、被操作部の位置が、表示制御手段による変動表示の開始から当該変動表示の終了までの期間の少なくとも一部の変動期間における変動表示の進行に応じて、中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ徐々に変位する。このため、操作手段における被操作部の位置の変化（例えば、高さの変化）を視認したり、被操作部に手を触れた感覚によって、遊技者が、変動表示の進行を認識可能な遊技性を提供することができる。

【1539】

<特徴T2>

特徴T1に記載の遊技機であって、

前記動作制御手段は、前記所定の始動条件が成立した場合に、前記被操作部の位置を、前記変動期間における変動表示の進行に応じて、前記中立位置から前記所定の方向または前記反対の方向の所定の終点位置まで略一定の速度で徐々に変位させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【1540】

特徴T2に記載の遊技機であれば、所定の始動条件が成立した場合には、動作制御手段の制御によって、被操作部の位置が、前記変動期間（表示制御手段による変動表示の開始から当該変動表示の終了までの期間の少なくとも一部の期間）における変動表示の進行に応じて、中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向の所定の終点位置まで略一定の速度で徐々に変位する。このため、操作手段における被操作部の位置の変化（例えば、高さの変化）を視認したり、被操作部に手を触れた感覚によって、遊技者が変動表示の進行を認識可能な遊技性を提供することができる。

【1541】

<特徴U1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に、前記所定の変動表示と前記結果表示とを表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板940）と、

前記操作手段が操作された場合に、（当該所定の始動条件が成立したことにに基づき開始されて）当該操作が行われなければ所定の時間後に終了する所定の事象（変動表示の進行、遊技中に計時される所定の期間の進行）の状態を、前記操作が行われたときの状態から、当該操作による操作量に応じて進める制御を行う状態制御手段（副制御基板940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【1542】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1543】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1544】

これに対し、特徴U1に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示制御手段の制御によって、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1545】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。

【1546】

当該遊技機においては、操作手段が操作された場合、状態制御手段の制御によって、当該操作が行われなければ所定の時間後に終了する所定の事象の状態が、当該操作が行われたときの状態から、当該操作による操作量に応じて進むよう構成される。このため、遊技者は、変動表示の進行を進めたいときに、進めたい区間まで、容易に進行させることができ、それによって、後で視認する予定であった演出などを前もって視認可能な遊技性を提供することができる。

【1547】

<特徴V1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に、前記所定の変動表示と前記結果表示とを表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部の位置を前記変動表示の進行に応じて変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示の進行（再生位置）を、前記操作手段に対する操作が行われたときのタイミングから、当該操作による操作の速さ及び操作量に応じて進行させ、当該操作を終了した場合に、前記変動表示の進行を、当該操作が行われたときのタイミングまたは当該操作が行われずに進行した場合のタイミングに戻す制御を行うことを特徴とする遊技機。

【1548】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2 0 1 1 - 3 1 0 3 1 号公報）。

【 1 5 4 9 】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【 1 5 5 0 】

これに対し、特徴 V 1 に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示制御手段の制御によって、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【 1 5 5 1 】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変動表示の進行に応じて変化可能に制御される。

【 1 5 5 2 】

当該遊技機においては、表示制御手段の制御によって、変動表示の進行が、操作手段に対する操作が行われたときのタイミングから、当該操作による操作の速さ及び操作量に応じて進行し、当該操作を終了した場合に、前記変動表示の進行が、当該操作が行われたときのタイミングまたは当該操作が行われずに進行した場合のタイミングに戻るよう構成される。このため、第 1 の制御基板（第 1 の制御手段）における変動表示の進行の制御と、第 2 の制御基板（第 2 の制御手段）における変動表示の進行の制御とを同期させつつ行う構成において、各制御基板における変動表示の進行の制御とを同期させつつ、変動表示を早送りして、後に発生する事象を前もって認識できる遊技性を付加することができる。

【 1 5 5 3 】

< 特徴 W 1 >

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 9 2 0 ）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 9 2 0 ）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9 ）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 8 5 2、操作カバー部材 8 7 0 ）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部 8 5 0、操作カバー部材 8 7 0 ）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板 9 4 0 ）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 9 4 0 ）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 9 4 0 ）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が前記操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられ、

10

20

30

40

50

前記特定の変動表示は、前記操作可能期間において前記操作手段が操作された場合に所定の演出が現出可能に構成され、

前記表示制御手段は、前記所定の始動条件が成立し、かつ、前記表示選定手段により前記特定の変動表示が選定されて前記操作可能期間中に前記操作手段に対する操作によって前記被操作部が前記所定の方向に移動された場合において、当該操作によって前記被操作部の位置が前記中立位置から所定の第1位置まで変位した場合に前記所定の演出を現出させる制御と、当該操作によって前記被操作部の位置が前記中立位置から前記第1位置より前記所定の方向に離れた所定の第2位置まで変位した場合に前記所定の演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【1554】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

【1555】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1556】

これに対し、特徴W1に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1557】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。

【1558】

ここで、表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられ、当該特定の変動表示は、操作可能期間において操作手段が操作された場合に所定の演出が現出可能に構成される。

【1559】

そして、当該遊技機において、表示制御手段は、所定の始動条件が成立し、かつ、表示選定手段により特定の変動表示が選定されて操作可能期間中に操作手段に対する操作によって被操作部が所定の方向に移動された場合において、当該操作によって被操作部の位置が中立位置から所定の第1位置まで変位した場合に所定の演出を現出させる制御と、当該操作によって被操作部の位置が中立位置から第1位置より所定の方向に離れた所定の第2位置まで変位した場合に所定の演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成される。このため、遊技者には、操作手段に対する操作量と、実行される演出との対応関係を判り難くし、同一の演出が実行される契機が複数種類の操作量に関連づけられた遊技性を提供することができる。

【1560】

<特徴X1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技

10

20

30

40

50

状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が前記操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられ、

前記特定の変動表示は、前記操作可能期間において前記操作手段が操作された場合に複数種類の演出のうち 1 の演出が現出可能に構成され、

前記表示制御手段は、前記所定の始動条件が成立し、かつ、前記表示選定手段により前記特定の変動表示が選定されて前記操作可能期間中に前記操作手段に対する操作によって前記被操作部が前記所定の方向に移動された場合において、当該操作によって前記被操作部の位置が前記中立位置から所定の第 1 位置まで変位した場合に前記複数種類の演出のうち所定の第 1 演出を現出させる制御と、当該操作によって前記被操作部の位置が前記中立位置から前記第 1 位置より前記所定の方向に離れた所定の第 2 位置まで変位した場合に前記複数種類の演出のうち前記第 1 演出とは異なる所定の第 2 演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【1561】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2011-31031 号公報）。

【1562】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1563】

これに対し、特徴 X1 に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1564】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。

【1565】

ここで、表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられ、当該特定の変動表示は、操作可能期間において操作手段が操作された場合に複数種類の演出のうち1の演出が現出可能に構成される。

【1566】

そして、当該遊技機において、表示制御手段は、所定の始動条件が成立し、かつ、表示選定手段により特定の変動表示が選定されて操作可能期間中に操作手段に対する操作によって被操作部が所定の方向に移動された場合において、当該操作によって前記被操作部の位置が前記中立位置から所定の第1位置まで変位した場合に複数種類の演出のうち所定の第1演出を現出させる制御と、当該操作によって被操作部の位置が中立位置から第1位置より所定の方向に離れた所定の第2位置まで変位した場合に複数種類の演出のうち第1演出とは異なる所定の第2演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成される。このため、遊技者には、操作量に応じてそれぞれ設定された別々の演出の実行を期待する遊技性を提供することができる。

10

【1567】

<特徴Z系>

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

20

【1568】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1569】

<特徴Za>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

30

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

40

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記動作制御手段の制御によって前記被操作部の位置が前記中立位置から前記反対の方向に向かって所定の第1位置まで変位した場合に所定の演出を現出させる制御と、前記動作制御手段の制御によって前記被操作部の位置が前記反対の方向に向かって前記第1位置とは異なる所定の第2位置まで変位した場合に前記所定の演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1570】

特徴Zaに記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させるこ

50

とが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1571】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

【1572】

当該遊技機において、表示制御手段は、動作制御手段の制御によって被操作部の位置が中立位置から前記反対の方向に向かって所定の第1位置まで変位した場合に所定の演出を現出させる制御と、動作制御手段の制御によって被操作部の位置が前記反対の方向に向かって第1位置とは異なる所定の第2位置まで変位した場合に所定の演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1573】

このため、遊技者は、操作手段の被操作部を視認し、当該被操作部の位置（例えば、当該被操作部に対する操作後の前記反対の方向への戻り位置）を認識したり、被操作部に手を乗せて、当該被操作部の位置の変化を感じながらも、その操作量と、実行される演出の契機との対応関係が判り難く、それによって、同一の演出が実行される契機が複数種類の操作面の戻り位置に関連づけられた遊技性を提供することができる。

【1574】

<特徴ZB>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向（下方向）に移動可能な動作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能な動作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記動作部の位置を変化可能に前記動作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記動作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記動作制御手段の制御によって前記動作部の位置が前記中立位置から前記反対の方向に向かって所定の第1位置まで変位した場合に所定の第1演出を現出させる制御と、前記動作制御手段の制御によって前記動作部の位置が前記反対の方向に向かって前記第1位置とは異なる所定の第2位置まで変位した場合に前記第1演出とは異なる所定の第2演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特

10

20

30

40

50

徴とする遊技機。

【1575】

なお、特徴Z Bに記載の遊技機において、遊技者が押圧可能な所定方向とは、遊技者の身体の一部によって動作部に対して接触している部分の圧力が高まるように押す動作を行うことが可能な方向としてもよく、反対の方向は、遊技者の身体の一部を動作部から離間させることが可能な方向としてもよい。

【1576】

<特徴Z b>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定方向または当該所定方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記動作制御手段の制御によって前記被操作部の位置が前記中立位置から前記反対の方向に向かって所定の第1位置まで変位した場合に所定の第1演出を現出させる制御と、前記動作制御手段の制御によって前記被操作部の位置が前記反対の方向に向かって前記第1位置とは異なる所定の第2位置まで変位した場合に前記第1演出とは異なる所定の第2演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1577】

特徴Z Bまたは特徴Z bに記載の遊技機であれば、遊技者の身体の一部を接触させることが可能な動作部、又は遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1578】

また、動作手段は、遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定方向に移動可能な動作部を備えている。動作手段は、当該動作手段に遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。一方、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、動作部または

被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

【1579】

当該遊技機において、表示制御手段は、動作制御手段の制御によって動作部または被操作部の位置が中立位置から前記反対の方向に向かって所定の第1位置まで変位した場合に所定の第1演出を現出させる制御と、動作制御手段の制御によって動作部または被操作部の位置が前記反対の方向に向かって第1位置とは異なる所定の第2位置まで変位した場合に第1演出とは異なる所定の第2演出を現出させる制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1580】

このため、遊技者には、動作手段の動作部または操作手段の被操作部が前記反対の方向に変位した場合に、当該変位量（すなわち、第1位置まで変位したか、第2位置まで変位したか）に応じてそれぞれ設定された別々の演出の実行を期待する遊技性を提供することができる。また、動作手段の動作部または操作手段の被操作部を視認し、当該動作部または当該被操作部の位置（例えば、所定の方向に変位した後の前記反対の方向への戻り位置）を認識したり、動作部または被操作部に手を乗せて、当該動作部または当該被操作部の位置の変化を感じながら、前記反対の方向への変位量と、実行される演出の契機との対応関係が判り難く、それによって、当該変位量に応じてそれぞれ設定された別々の演出を期待する遊技性を提供することができる。

【1581】

<特徴Zc>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部の移動操作に対する反力の大きさを少なくとも制御可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が前記操作手段を操作可能な期間を含む特定の変動表示を含んで構成され、

前記特定の変動表示は、前記期間において前記操作手段が操作された場合に複数種類の期待度の異なる演出のうちから選定された演出が現出可能に構成され、

前記動作制御手段は、前記特定の変動表示における演出として所定の第1演出が実行される場合に、遊技者が前記被操作部を押圧している状況において押圧操作方向に向かって前記被操作部を移動可能であって当該押圧操作方向における反力が所定の第1条件に基づいて制御される第1制御と、前記特定の変動表示における演出として前記第1演出とは期待度が異なる第2演出が実行される場合に、前記第1制御に対して一部の区間の反力を制御する条件が共通し、前記第1制御に対して異なる制御の区間を含む所定の第2条件に基づいて前記押圧操作方向における反力が制御される第2制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【1582】

特徴Zcに記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1583】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の移動操作に対する反力の大きさを少なくとも制御可能に制御される。

【1584】

ここで、表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられている。当該特定の変動表示は、前記期間において操作手段が操作された場合に複数種類の期待度の異なる演出のうちから選定された演出が現出可能に構成される。

【1585】

そして、当該遊技機において、動作制御手段は、特定の変動表示における演出として所定の第1演出が実行される場合には、遊技者が被操作部を押圧している状況において押圧操作方向に向かって当該被操作部を移動可能であって当該押圧操作方向における反力が所定の第1条件に基づいて制御される第1制御と、特定の変動表示における演出として第1演出とは期待度が異なる第2演出が実行される場合には、前記第1制御に対して前記一部の区間の反力を制御する条件が共通し、前記第1制御に対して異なる制御の区間を含む所定の第2条件に基づいて前記押圧操作方向における反力が制御される第2制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1586】

よって、特定の変動表示において第1演出または第2演出が実行された場合に、各演出における少なくとも一部の区間（すなわち、反力を制御する条件が共通する区間）において、押圧操作方向における反力として同様の反力を遊技者に感じさせることができるので、当該区間において、遊技者は、反力の感触から実行中の演出が第1演出であるか当該第1演出とは期待度が異なる第2演出であるかを判別し難い。これにより、期待度が異なる複数の演出を含む特定の変動表示において実行される演出の期待度を期待する遊技性を提供することができる。

【1587】

<特徴ZD>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向（下方向）に移動可能な動作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能な動作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記動作部の位置を変化可能に前記動作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記動作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の

10

20

30

40

50

方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に前記動作部が動作可能な期間を含む特定の変動表示を含んで構成され、

前記特定の変動表示は、前記期間において前記動作部が動作する場合に複数種類の期待度の異なる演出のうちから選定された演出が現出可能に構成され、

前記動作制御手段は、前記特定の変動表示における演出として所定の第 1 演出が実行される場合に、遊技者の身体の一部が前記動作部に接触している状況において前記反対の方向に向かって前記動作部を移動可能であって当該反対の方向における少なくとも一部の区間の反力が所定の第 1 条件に基づいて制御される第 1 制御と、前記特定の変動表示における演出として前記第 1 演出とは期待度が異なる第 2 演出が実行される場合に、前記第 1 制御とは前記一部の区間の反力を異ならせた所定の第 2 条件に基づいて制御される第 2 制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1588】

なお、特徴 Z D に記載の遊技機において、遊技者が押圧可能な所定の方向とは、遊技者の身体の一部によって動作部に対して接触している部分の圧力が高まるように押す動作を行うことが可能な方向としてもよく、反対の方向は、遊技者の身体の一部を動作部から離間させることが可能な方向としてもよい。

【1589】

<特徴 Z d>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が前記操作手段を操作可能な期間を含む特定の変動表示を含んで構成され、

前記特定の変動表示は、前記期間において前記操作手段が操作された場合に複数種類の期待度の異なる演出のうちから選定された演出が現出可能に構成され、

前記動作制御手段は、前記特定の変動表示における演出として所定の第 1 演出が実行される場合に、遊技者が前記被操作部を所定の方向へ押圧操作している状況において前記反対の方向に向かって前記被操作部を移動可能であって当該反対の方向における少なくとも一部の区間の反力が所定の第 1 条件に基づいて制御される第 1 制御と、前記特定の変動表

10

20

30

40

50

示における演出として前記第 1 演出とは期待度が異なる第 2 演出が実行される場合に、前記第 1 制御とは前記一部の区間の反力を異ならせた所定の第 2 条件に基づいて制御される第 2 制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1590】

特徴 Z D または特徴 Z d に記載の遊技機であれば、遊技者の身体の一部を接触させることが可能な動作部、又は遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

10

【1591】

また、動作手段は、遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向に移動可能な動作部を備えている。動作手段は、当該動作手段に遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。一方、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。動作手段または操作手段は、その動作が動作制御手段によって動作部または被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、動作部または被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

20

【1592】

ここで、表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられている。当該特定の変動表示は、前記期間において操作手段が操作された場合に複数種類の期待度の異なる演出のうちから選定された演出が現出可能に構成される。

【1593】

そして、当該遊技機において、動作制御手段は、特定の変動表示における演出として所定の第 1 演出が実行される場合には、遊技者の身体の一部が動作部に接触している状況、または、遊技者が前記被操作部を所定の方向へ押圧操作している状況において前記反対の方向に向かって動作部または被操作部を移動可能であって当該反対の方向における少なくとも一部の区間の反力が所定の第 1 条件に基づいて制御される第 1 制御と、特定の変動表示における演出として第 1 演出とは期待度が異なる第 2 演出が実行される場合には、前記第 1 制御とは前記一部の区間の反力を異ならせた所定の第 2 条件に基づいて制御される第 2 制御とを少なくとも実行可能に構成される。

30

【1594】

よって、特定の変動表示において実行可能な第 1 演出および第 2 演出においては、前記反対方向における少なくとも一部の区間において反力が異なる構成であるので、遊技者の身体の一部が動作部に接触している状況、または、遊技者が前記被操作部を所定の方向へ押圧操作している状況においては、当該一部の区間において、遊技者は、反力の感触から実行中の演出が第 1 演出であるか当該第 1 演出とは期待度が異なる第 2 演出であるかを判別し難い。これにより、期待度が異なる複数の演出を含む特定の変動表示において実行される演出の期待度を期待する遊技性を提供することができる。

40

【1595】

<特徴 Z e>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

50

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部８５２、操作カバー部材８７０）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部８５０、操作カバー部材８７０）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記動作制御手段は、前記所定の方向に沿って遊技者が前記被操作部を移動操作した場合において、前記移動操作に抵抗する反力を発生しつつ前記所定の方向に沿って前記被操作部が進行する第１制御と、その第１制御を行った後において前記被操作部が前記移動操作をした方向側へ進行する向きに前記操作手段の動作を制御する第２制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【１５９６】

特徴Ｚｅに記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【１５９７】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

【１５９８】

当該遊技機において、動作制御手段は、所定の方向に沿って遊技者が被操作部を移動操作した場合において、当該移動操作に抵抗する反力を発生しつつ所定の方向に沿って被操作部が進行する第１制御と、その第１制御を行った後において被操作部が前記移動操作をした方向側へ進行する向きに操作手段の動作を制御する第２制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【１５９９】

よって、遊技者は、移動操作によって被操作部を所定の方向に進行させながら当該移動操作に抵抗する反力を感じた後、第２制御による制御によって被操作部が当該移動操作の方向側に動作したことで、反力が小さくなったように感じ、場合によっては、当該動作による被操作部の移動速度が速すぎて、それによって被操作部に対して操作を行うもの（例えば、遊技者の手）被操作部から離れてしまう状況が生じ得る。これにより、遊技者による被操作部の移動操作に意外性を付与でき、操作手段を利用した多様な遊技性を提供することができる。

【１６００】

<特徴 Z F>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 9 2 0）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、

遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向（下方向）に移動可能な動作部（被操作部 8 5 2、操作カバー部材 8 7 0）を備え、遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能な動作手段（ボタン操作部 8 5 0、操作カバー部材 8 7 0）と、

前記動作部の位置を変化可能に前記動作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記動作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 9 4 0）と、を備え、

前記動作制御手段は、遊技者の身体の一部が前記動作部に接触している状況において前記反対の方向に向かって前記動作部を移動可能な反力を発生する第 1 制御と、その第 1 制御を行った後において前記動作部が前記所定の方向側へ進行する向きに前記動作手段の動作を制御する第 2 制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1 6 0 1】

なお、特徴 Z F に記載の遊技機において、遊技者が押圧可能な所定の方向とは、遊技者の身体の一部によって動作部に対して接触している部分の圧力が高まるように押す動作を行うことが可能な方向としてもよく、反対の方向は、遊技者の身体の一部を動作部から離間させることが可能な方向としてもよい。

【1 6 0 2】

<特徴 Z f>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 9 2 0）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 8 5 2、操作カバー部材 8 7 0）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部 8 5 0、操作カバー部材 8 7 0）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 9 4 0）と、を備え、

前記動作制御手段は、遊技者の身体の一部が前記被操作部に接触している状況において

前記反対の方向に向かって前記被操作部を移動可能な反力を発生する第1制御と、その第1制御を行った後において前記被操作部が前記所定の方向側へ進行する向きに前記操作手段の動作を制御する第2制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1603】

特徴Zfまたは特徴Zfに記載の遊技機であれば、遊技者の身体の一部を接触させることが可能な動作部、又は遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

10

【1604】

また、動作手段は、遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向に移動可能な動作部を備えている。動作手段は、当該動作手段に遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。一方、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。動作手段または操作手段は、その動作が動作制御手段によって動作部または被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、動作部または被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

20

【1605】

当該遊技機において、動作制御手段は、遊技者の身体の一部が動作部または被操作部に接触している状況において前記反対の方向に向かって動作部または被操作部を移動可能な反力を発生する第1制御と、その第1制御を行った後において動作部または被操作部が所定の方向側へ進行する向きに動作手段または操作手段の動作を制御する第2制御とを少なくとも実行可能に構成される。

30

【1606】

よって、遊技者は、自身の身体の一部が動作部または被操作部に接触している状況において前記反対の方向に向かって動作部または被操作部を移動可能な反力を感じた後、第2制御による制御によって動作部または被操作部が所定の方向（すなわち、前記反対の方向に対する反対方向）側に動作したことで、反力が小さくなったように感じ、場合によっては、当該動作による被操作部の移動速度が速すぎて、それによって動作部または被操作部に接触した遊技者の部位（身体の一部）が当該動作部または当該被操作部から離れてしまう状況が生じ得る。これにより、遊技者の身体の一部が接触している状況において前記反対の方向に移動可能な動作部または被操作部から当該遊技者が受ける感触に意外性を付与でき、動作手段または操作手段を利用した多様な遊技性を提供することができる。

40

【1607】

<特徴Zg>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が

50

操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記動作制御手段は、前記所定の方向に沿って遊技者が前記被操作部を移動操作した場合において、前記移動操作に抵抗する反力を発生しつつ前記所定の方向に沿って前記被操作部が進行する第 1 制御と、その第 1 制御を行った後において前記被操作部が前記移動操作をした方向側において一定位置又は一定範囲内に保持される反力を発生するように前記操作手段の動作を制御する第 2 制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1608】

特徴 Zg に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1609】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

【1610】

当該遊技機において、動作制御手段は、所定の方向に沿って遊技者が被操作部を移動操作した場合において、当該移動操作に抵抗する反力を発生しつつ所定の方向に沿って被操作部が進行する第 1 制御と、その第 1 制御を行った後において被操作部が移動操作をした方向側において一定位置又は一定範囲内に保持される反力を発生するように操作手段の動作を制御する第 2 制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1611】

よって、遊技者は、移動操作によって被操作部を所定の方向に進行させながら当該移動操作に抵抗する反力を感じた後、第 2 制御による制御により発生された反力によって、被操作部が当該移動操作をした方向側において一定位置又は一定範囲内に保持されたことで、自身の移動操作によって所定の方向に進行させていた被操作部が急に動かなくなった、または、当該被操作部の動きが悪くなったと感じる。これにより、遊技者による被操作部の移動操作に意外性を付与でき、操作手段を利用した多様な遊技性を提供することができる。

【1612】

<特徴 ZH>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、

遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向（下方向）に移動可能な動作部（被操作部８５２、操作カバー部材８７０）を備え、遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能な動作手段（ボタン操作部８５０、操作カバー部材８７０）と、

前記動作部の位置を変化可能に前記動作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記動作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記動作制御手段は、遊技者の身体の一部が前記動作部に接触している状況において前記反対の方向に向かって前記動作部を移動可能な反力を発生する第１制御と、その第１制御を行った後において前記動作部が所定の位置又は所定の範囲内に保持される反力を発生するように前記動作手段の動作を制御する第２制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【１６１３】

なお、特徴ＺＨに記載の遊技機において、遊技者が押圧可能な所定の方向とは、遊技者の身体の一部によって動作部に対して接触している部分の圧力が高まるように押す動作を行うことが可能な方向としてもよく、反対の方向は、遊技者の身体の一部を動作部から離間させることが可能な方向としてもよい。

【１６１４】

<特徴Ｚｈ>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部８５２、操作カバー部材８７０）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部８５０、操作カバー部材８７０）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記動作制御手段は、遊技者の身体の一部が前記被操作部に接触している状況において前記反対の方向に向かって前記被操作部を移動可能な反力を発生する第１制御と、その第１制御を行った後において前記被操作部が所定の位置又は所定の範囲内に保持される反力を発生するように前記操作手段の動作を制御する第２制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1615】

特徴Z_Hまたは特徴Z_hに記載の遊技機であれば、遊技者の身体の一部を接触させることが可能な動作部、又は遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

10

【1616】

また、動作手段は、遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向に移動可能な動作部を備えている。動作手段は、当該動作手段に遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。一方、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。動作手段または操作手段は、その動作が動作制御手段によって動作部または被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、動作部または被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

20

【1617】

当該遊技機において、動作制御手段は、遊技者の身体の一部が動作部または被操作部に接触している状況において前記反対の方向に向かって動作部または被操作部を移動可能な反力を発生する第1制御と、その第1制御を行った後において動作部または被操作部が所定の位置又は所定の範囲内に保持される反力を発生するように動作手段または操作手段の動作を制御する第2制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1618】

よって、遊技者は、自身の身体の一部が動作部または被操作部に接触している状況において前記反対の方向に向かって動作部または被操作部を移動可能な反力を感じた後、第2制御による制御により発生された反力によって、被操作部が当該移動操作をした方向側において所定の位置又は所定の範囲内に保持されたことで、動作部または被操作部が急に動かなくなった、または、動作部または被操作部の動きが悪くなったと感じる。これにより、遊技者の身体の一部が接触している状況において前記反対の方向に移動可能な動作部または被操作部から当該遊技者が受ける感触に意外性を付与でき、動作手段または操作手段を利用した多様な遊技性を提供することができる。

30

【1619】

<特徴Z_j>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

40

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板940）と、

50

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記動作制御手段は、遊技者の身体の一部と前記被操作部とが前記所定の方向に向かって移動した後に当該被操作部から遊技者の身体の一部が離れる所定の移動操作が行われた場合に第 1 の態様で当該被操作部を動作させる第 1 動作制御と、前記所定の移動操作を行った場合に前記第 1 の態様とは異なる第 2 の態様で前記被操作部を動作させる第 2 動作制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

10

【1620】

特徴 Z j に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

20

【1621】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

【1622】

当該遊技機において、動作制御手段は、遊技者の身体の一部と被操作部とが所定の方向に向かって移動した後に当該被操作部から遊技者の身体の一部が離れる所定の移動操作が行われた場合に第 1 の態様で当該被操作部を動作させる第 1 動作制御と、当該所定の移動操作を行った場合に第 1 の態様とは異なる第 2 の態様で被操作部を動作させる第 2 動作制御とを少なくとも実行可能に構成される。

30

【1623】

よって、第 1 動作制御が行われた場合と第 2 動作制御が行われた場合とで、遊技者の身体の一部と被操作部とが所定の方向に向かって移動した後に、当該遊技者の身体の一部が当該被操作部から離れる所定の状況が発生した場合における被操作部の動作の態様を異ならせることができる。例えば、遊技者の身体の一部と被操作部とが所定の方向に向かって移動した後に、当該遊技者の身体の一部が当該被操作部から離れる所定の状況が発生した場合に、当該被操作部が異なる位置（例えば、高さ方向の異なる位置）まで移動するようにしたり、当該被操作部の移動速度を異ならせたりすることができる。これにより、遊技者による被操作部の移動操作に意外性を付与でき、操作手段を利用した多様な遊技性を提供することができる。

40

【1624】

<特徴 Z K>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 479）と、

遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向（下方向）に移

50

動可能な動作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能な動作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記動作部の位置を変化可能に前記動作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記動作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記動作制御手段は、遊技者の身体の一部と前記動作部とが前記反対の方向に向かって変位した後に当該動作部から遊技者の身体の一部が離れる所定の状況が発生した場合に第 1 の態様で当該動作部を動作させる第 1 動作制御と、前記所定の状況が発生した場合に前記第 1 の態様とは異なる第 2 の態様で前記動作部を動作させる第 2 動作制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1625】

なお、特徴 ZK に記載の遊技機において、遊技者が押圧可能な所定の方向とは、遊技者の身体の一部によって動作部に対して接触している部分の圧力が高まるように押す動作を行うことが可能な方向としてもよく、反対の方向は、遊技者の身体の一部を動作部から離間させることが可能な方向としてもよい。

【1626】

＜特徴 Zk＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記動作制御手段は、遊技者の身体の一部と前記被操作部とが前記反対の方向に向かって変位した後に当該被操作部から遊技者の身体の一部が離れる所定の状況が発生した場合に第 1 の態様で当該被操作部を動作させる第 1 動作制御と、前記所定の状況が発生した場合に前記第 1 の態様とは異なる第 2 の態様で前記被操作部を動作させる第 2 動作制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1627】

特徴 ZK または特徴 Zk に記載の遊技機であれば、遊技者の身体の一部を接触させることが可能な動作部、又は遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によ

10

20

30

40

50

って行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1628】

また、動作手段は、遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向に移動可能な動作部を備えている。動作手段は、当該動作手段に遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。一方、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。動作手段または操作手段は、その動作が動作制御手段によって動作部または被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、動作部または被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

【1629】

当該遊技機において、動作制御手段は、遊技者の身体の一部と動作部とが前記反対の方向に向かって変位した後に当該動作部から遊技者の身体の一部が離れる所定の状況が発生した場合、または、遊技者の身体の一部と被操作部とが前記反対の方向に向かって変位した後に当該被操作部から遊技者の身体の一部が離れる所定の状況が発生した場合に、第1の態様で当該動作部また当該被操作部を動作させる第1動作制御と、前記所定の状況が発生した場合に前記第1の態様とは異なる第2の態様で前記動作部また前記被操作部を動作させる第2動作制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1630】

よって、第1動作制御が行われた場合と第2動作制御が行われた場合とで、遊技者の身体の一部と動作部または被操作部とが前記反対の方向に向かって変位した後に、当該動作部または当該被操作部から遊技者の身体の一部が離れる所定の状況が発生した場合における被操作部の動作の態様を異ならせることができる。例えば、遊技者の身体の一部と動作部または被操作部とが前記反対の方向に向かって移動した後に、当該遊技者の身体の一部が当該動作部または当該被操作部から離れる所定の状況が発生した場合に、当該被操作部が異なる位置（例えば、高さ方向の異なる位置）まで移動するようにしたり、当該被操作部の移動速度を異ならせたりすることができる。これにより、遊技者の身体の一部が接触している状況において前記反対の方向に移動可能な動作部または被操作部から当該遊技者が受ける感触に意外性を付与でき、動作手段または操作手段を利用した多様な遊技性を提供することができる。

【1631】

<特徴Zm>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反

10

20

30

40

50

対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記動作制御手段は、

前記被操作部に対する遊技者の操作力が所定の大きさである場合に、前記被操作部が前記所定の方向に向かって予め定めた移動動作のパターン（移動速度と移動量との組合せ）にて動作する所定の反力を発生させ、

前記被操作部に対する遊技者の操作力が前記大きさと異なる場合に前記移動動作のパターンにて前記被操作部が動作するように、又は前記移動動作のパターンに前記被操作部の動作が近づくように前記所定の反力とは異なる大きさの反力を発生させる制御を少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【１６３２】

特徴Ｚ_mに記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【１６３３】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

【１６３４】

当該遊技機において、動作制御手段は、被操作部に対する遊技者の操作力が所定の大きさである場合に、当該被操作部が所定の方向に向かって予め定めた移動動作のパターン（移動速度と移動量との組合せ）にて動作する所定の反力を発生させ、被操作部に対する遊技者の操作力が前記大きさと異なる場合に、前記移動動作のパターンにて当該被操作部が動作するように、又は前記移動動作のパターンに当該被操作部の動作が近づくように前記所定の反力とは異なる大きさの反力を発生させる制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【１６３５】

よって、遊技者が所定の大きさの操作力で被操作部を操作した場合であっても、当該所定の大きさとは異なる大きさの操作力で被操作部を操作した場合であっても、被操作部を、予め定めた移動操作のパターン、または、当該移動操作のパターンに近似したパターンで所定の方向に向かって動作させることができる。これにより、遊技者の個人差によって被操作部に対する操作力にばらつきがあっても、各遊技者は予め定めた移動操作のパターンと同一または近似した（略同一の）パターンで被操作部を所定の方向に向かって動作させることができるので、どの遊技者にも同一または略同一のパターンで被動作部を動作させる遊技性を提供することができる。

【１６３６】

<特徴Ｚ_N>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技

10

20

30

40

50

状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 479）と、

遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向（下方向）に移動可能な動作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能な動作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記動作部の位置を変化可能に前記動作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記動作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記動作制御手段は、

前記所定の方向において前記動作部に対して遊技者の身体の一部が接触する接触力が所定の大きさである場合に、前記動作部が前記反対の方向に向かって予め定めた移動動作のパターン（移動速度と移動量との組合せ）にて動作する所定の反力を発生させ、

前記接触力が前記大きさと異なる場合に前記移動動作のパターンにて前記動作部が動作するように、又は前記移動動作のパターンに前記動作部の動作が近づくように前記所定の反力とは異なる大きさの反力を発生させる制御を少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1637】

なお、特徴 ZN に記載の遊技機において、遊技者が押圧可能な所定の方向とは、遊技者の身体の一部によって動作部に対して接触している部分の圧力が高まるように押す動作を行うことが可能な方向としてもよく、反対の方向は、遊技者の身体の一部を動作部から離間させることが可能な方向としてもよい。

【1638】

<特徴 Zn>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記動作制御手段は、

前記所定の方向における前記被操作部に対しての操作力が所定の大きさである場合に、前記被操作部が前記反対の方向に向かって予め定めた移動動作のパターン（移動速度と移動量との組合せ）にて動作する所定の反力を発生させ、

前記操作力が前記大きさと異なる場合に前記移動動作のパターンにて前記被操作部が動作するように、又は前記移動動作のパターンに前記被操作部の動作が近づくように前記所定の反力とは異なる大きさの反力を発生させる制御を少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1639】

特徴Z_Nまたは特徴Z_nに記載の遊技機であれば、遊技者の身体の一部を接触させることが可能な動作部、又は遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1640】

また、動作手段は、遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向に移動可能な動作部を備えている。動作手段は、当該動作手段に遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。一方、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。動作手段または操作手段は、その動作が動作制御手段によって動作部または被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、動作部または被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

【1641】

当該遊技機において、動作制御手段は、所定の方向において動作部に対して遊技者の身体の一部が接触する接触力が所定の大きさである場合、または、所定の方向における被操作部に対しての操作力が所定の大きさである場合に、当該動作部または当該被操作部が前記反対の方向に向かって予め定めた移動動作のパターン（移動速度と移動量との組合せ）にて動作する所定の反力を発生させ、前記接触力が前記大きさと異なる場合に前記移動動作のパターンにて動作部が動作するように、又は前記移動動作のパターンに動作部の動作が近づくように、あるいは、前記操作力が前記大きさと異なる場合に前記移動動作のパターンにて被操作部が動作するように、又は前記移動動作のパターンに被操作部の動作が近づくように、前記所定の反力とは異なる大きさの反力を発生させる制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1642】

よって、遊技者による動作部に対する接触力または被操作部に対する操作力が所定の大きさであっても、当該所定の大きさと異なる大きさであっても、動作部または被操作部を、予め定めた移動操作のパターン、または、当該移動操作のパターンに近似したパターンで前記反対の方向に向かって動作させることができる。これにより、動作部に対する接触力や被操作部に対する操作力が遊技者の個人差によってばらつく場合であっても、各遊技者は予め定めた移動操作のパターンと同一または近似した（略同一の）パターンで動作部または被操作部を前記反対の方向に向かって動作させることができるので、どの遊技者にも同一または略同一のパターンで動作部または被動作部を動作させる遊技性を提供することができる。

【1643】

<特徴Z_p>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 479）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記被操作部の移動操作に対する反力の大きさを少なくとも制御可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が前記操作手段を操作可能な期間を含む特定の変動表示を含んで構成され、

前記特定の変動表示は、前記期間において前記操作手段が操作された場合に複数種類の期待度の異なる演出のうちから選定された演出が現出可能に構成され、

前記動作制御手段は、前記特定の変動表示における演出として所定の第 1 演出が実行される場合に、前記被操作部が所定の移動速度にて前記所定の方向へ動作可能に前記操作手段の動作を制御する第 1 制御と、前記特定の変動表示における演出として前記第 1 演出とは期待度が異なる第 2 演出が実行される場合に、前記被操作部が前記所定の移動速度とは異なる速度にて前記所定の方向へ動作可能に前記操作手段の動作を制御する第 2 制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1644】

特徴 Z p に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1645】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。当該操作手段は、その動作が動作制御手段によって被操作部の移動操作に対する反力の大きさを少なくとも制御可能に制御される。

【1646】

ここで、表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられている。当該特定の変動表示は、前記期間において操作手段が操作された場合に複数種類の期待度の異なる演出のうちから選定された演出が現出可能に構成される。

【1647】

そして、当該遊技機において、動作制御手段は、特定の変動表示における演出として所定の第 1 演出が実行される場合には、被操作部が所定の移動速度にて所定の方向へ動作可能に操作手段の動作を制御する第 1 制御と、特定の変動表示における演出として第 1 演出

とは期待度が異なる第2演出が実行される場合には、当該被操作部が所定の移動速度とは異なる速度にて所定の方向へ動作可能に操作手段の動作を制御する第2制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1648】

よって、特定の変動表示において第1演出が実行される場合と第2演出が実行される場合とで所定の方向へ動作する被操作部の移動速度を異ならせることができるので、特定の変動表示において実行される演出の期待度を被操作部の移動速度によって遊技者に推測させる遊技性を提供することができる。

【1649】

<特徴ZQ>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向（下方向）に移動可能な動作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能な動作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記動作部の位置を変化可能に前記動作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記動作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に前記動作部が動作可能な期間を含む特定の変動表示を含んで構成され、

前記特定の変動表示は、前記期間において前記動作部が動作する場合に複数種類の期待度の異なる演出のうちから選定された演出が現出可能に構成され、

前記動作制御手段は、前記特定の変動表示における演出として所定の第1演出が実行される場合に、前記動作部が所定の移動速度にて前記反対の方向へ動作可能に前記動作手段の動作を制御する第1制御と、前記特定の変動表示における演出として前記第1演出とは期待度が異なる第2演出が実行される場合に、前記動作部が前記所定の移動速度とは異なる速度にて前記反対の方向へ動作可能に前記動作手段の動作を制御する第2制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1650】

なお、特徴ZQに記載の遊技機において、遊技者が押圧可能な所定の方向とは、遊技者の身体の一部によって動作部に対して接触している部分の圧力が高まるように押す動作を行うことが可能な方向としてもよく、反対の方向は、遊技者の身体の一部を動作部から離間させることが可能な方向としてもよい。

【1651】

<特徴Zq>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示（始動入賞に基づく変動表示、非遊技状態中に表示される擬似的な変動表示）と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表

10

20

30

40

50

示装置４７９）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部８５２、操作カバー部材８７０）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部８５０、操作カバー部材８７０）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段であって、前記被操作部の位置を、前記中立位置から前記所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位させる制御を行う動作制御手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が前記操作手段を操作可能な期間を含む特定の変動表示を含んで構成され、

前記特定の変動表示は、前記期間において前記操作手段が操作された場合に複数種類の期待度の異なる演出のうちから選定された演出が現出可能に構成され、

前記動作制御手段は、前記特定の変動表示における演出として所定の第１演出が実行される場合に、前記被操作部が所定の移動速度にて前記反対の方向へ動作可能に前記操作手段の動作を制御する第１制御と、前記特定の変動表示における演出として前記第１演出とは期待度が異なる第２演出が実行される場合に、前記被操作部が前記所定の移動速度とは異なる速度にて前記反対の方向へ動作可能に前記操作手段の動作を制御する第２制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【１６５２】

特徴ＺＱまたは特徴ＺＱに記載の遊技機であれば、遊技者の身体の一部を接触させることが可能な動作部、又は遊技者が操作可能な被操作部を好適に動作させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、当該所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【１６５３】

また、動作手段は、遊技者の身体の一部が接触可能であって遊技者が押圧可能な所定の方向に移動可能な動作部を備えている。動作手段は、当該動作手段に遊技者の身体の一部が接触していない状態において前記動作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。一方、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、当該操作手段が操作されない状態において被操作部を所定の中立位置に配置可能に構成される。動作手段または操作手段は、その動作が動作制御手段によって動作部または被操作部の位置を変化可能に制御される。動作制御手段の制御によって、動作部または被操作部の位置が中立位置から所定の方向または当該所定の方向とは反対の方向へ変位される。

【１６５４】

ここで、表示選定手段により選定される態様として、当該態様による変動表示の期間中に遊技者が操作手段を操作可能な操作可能期間を含む特定の変動表示が設けられている。当該特定の変動表示は、前記期間において操作手段が操作された場合に複数種類の期待度の異なる演出のうちから選定された演出が現出可能に構成される。

【１６５５】

そして、当該遊技機において、動作制御手段は、特定の変動表示における演出として所

定の第1演出が実行される場合には、動作部または被操作部が所定の移動速度にて前記反対の方向へ動作可能に動作手段または操作手段の動作を制御する第1制御と、特定の変動表示における演出として第1演出とは期待度が異なる第2演出が実行される場合に、動作部または被操作部が所定の移動速度とは異なる速度にて前記反対の方向へ動作可能に動作手段または操作手段の動作を制御する第2制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1656】

よって、特定の変動表示において第1演出が実行される場合と第2演出が実行される場合とで前記反対の方向へ動作する動作部または被操作部の移動速度を異ならせることができるので、特定の変動表示において実行される演出の期待度を動作部または被操作部の移動速度によって遊技者に推測させる遊技性を提供することができる。

10

【1657】

<特徴α0>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち1のステージを設定するステージ設定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

20

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と、前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、

該表示制御手段により前記表示部に表示される変動表示に対応する変動音を、当該変動表示に同期して出力させる制御を行う音制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記ステージ設定手段により設定可能な前記複数種類のステージの各ステージに対し、それぞれ、変動表示時間が所定の長さである所定の変動表示（ハズレ変動）に対応する変動音として複数種類の変動音（ハズレ変動音）が予め設定され、

前記音制御手段は、前記ステージ設定手段により1のステージが設定されている場合であって、前記表示制御手段によって前記所定の変動表示が連続して表示される場合に、所定の回数（例えば、1回）の当該所定の変動表示が表示される毎に、前記変動音を、別の変動音に切り替えて出力させる音切り替え制御を少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

30

【1658】

<特徴α1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

40

変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち遊技者又は遊技機の制御により選択された1のステージを設定するステージ設定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と、前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、

該表示制御手段により前記表示部に表示される変動表示に対応する変動音を、当該変動

50

表示に同期して出力させる制御を行う音制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記ステージ設定手段により設定可能な前記複数種類のステージの各ステージに対し、それぞれ、変動表示時間が所定の長さである所定の変動表示（ハズレ変動）に対応する変動音として複数種類の変動音（ハズレ変動音）が予め設定され、

前記ステージ設定手段は、当該ステージ設定手段により 1 のステージが設定されている場合であって、前記表示制御手段による変動表示の表示後に所定の条件が成立した場合に、前記ステージを、遊技機の制御によって別のステージに切り替えて設定し、

前記音制御手段は、前記ステージ設定手段により 1 のステージが設定されている場合であって、前記表示制御手段によって前記所定の変動表示が連続して表示される場合に、所定の回数（例えば、1 回）の当該所定の変動表示が表示される毎に、前記変動音を、別の変動音に切り替えて出力させる音切り替え制御を少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1659】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2011-31031 号公報）。

【1660】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1661】

これに対し、特徴 $\alpha 0$ または特徴 $\alpha 1$ に記載の遊技機であれば、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージを好適に切り替えることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機においては、変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち 1 のステージがステージ設定手段によって設定される。なお、ステージ設定手段は、遊技者によって選択されたステージを設定する構成であってもよく、遊技機の制御によって選択されたステージを選択する構成であってもよい。

【1662】

所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と、抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。音制御手段の制御によって、表示制御手段により表示部に表示される変動表示に対応する変動音が当該変動表示に同期して出力される。

【1663】

当該遊技機においては、ステージ設定手段により設定可能な複数種類のステージの各ステージに対し、それぞれ、変動表示時間が所定の長さである所定の変動表示に対応する変動音として複数種類の変動音が予め設定されている。音制御手段は、ステージ設定手段により 1 のステージが設定されている場合であって、表示制御手段によって所定の変動表示が連続して表示される場合に、所定の回数の当該所定の変動表示が表示される毎に、前記変動音を、別の変動音に切り替えて出力させる音切り替え制御を少なくとも実行可能に構成される。

【1664】

よって、変動表示時間が所定の長さである所定の変動表示が連続して表示される場合には、所定の回数の当該所定の変動表示が表示される毎に、変動音が切り替わるので、所定の変動表示が連続することによってステージの雰囲気は単調になることを抑制できる。これにより、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージの切り替

10

20

30

40

50

わりを判り易く示すことができる。

【1665】

特に、特徴α1に記載の遊技機においては、ステージ設定手段は、当該ステージ設定手段により1のステージが設定されている場合であって、前記表示制御手段による変動表示の表示後に所定の条件（例えば、変動音の切り替え条件となる回数より多い所定の変動表示の回数）が成立した場合に、ステージを、遊技機の制御によって別のステージに切り替えて設定する。

【1666】

よって、1のステージが設定されている場合に、変動表示の表示後に所定の条件が成立すると、遊技機の制御によってステージが別のステージに切り替わる。ステージが切り替わると、変動音が当該ステージに応じた変動音に切り替わるので、それによって、ステージの雰囲気が単調になることを抑制できる。かかる点においても、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージを好適に切り替えることができる。

【1667】

なお、特徴α0および特徴α1において、音切り替え制御は、必ずしも所定の回数の所定の変動表示が表示される毎に、変動音を、別の変動音に切り替えて出力させる構成とする必要はなく、所定の変動表示が予め定めた回数以上表示されて所定の仕様変更条件を満たした場合に、変動音を、別の変動音に切り替えて出力させる構成としてもよい。

【1668】

<特徴β0>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち1のステージを設定するステージ設定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と、前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、

該表示制御手段により前記表示部に表示される変動表示に対応する変動音を、当該変動表示に同期して出力させる制御を行う音制御手段（副制御基板940）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部852、操作カバー部材870）を備え、前記ステージ設定手段によって設定されたステージに対応した仕様によって動作が制御される操作手段（ボタン操作部850、操作カバー部材870）と、

前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記音制御手段によって前記変動表示に対応して出力される変動音として複数種類の変動音が設定され、前記ステージ設定手段により設定可能な前記複数種類のステージの各ステージに対して前記複数種類の変動音のうちの一部の変動音が予め設定され、

前記動作制御手段は、前記ステージ設定手段により1のステージが設定されている場合に、当該1のステージに対応する第1の仕様となるように前記操作手段を動作させる第1制御と、前記ステージ設定手段により前記1のステージとは別のステージが設定されている場合に、前記第1の仕様とは異なる第2の仕様となるように前記操作手段を動作させる第2制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1669】

<特徴β1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 479）と、

変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち 1 のステージを設定するステージ設定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と、前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）とと、

該表示制御手段により前記表示部に表示される変動表示に対応する変動音を、当該変動表示に同期して出力させる制御を行う音制御手段（副制御基板 940）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、前記ステージ設定手段によって設定されたステージに対応した仕様によって動作が制御される操作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記音制御手段によって前記変動表示に対応して出力される変動音として複数種類の変動音が設定され、前記ステージ設定手段により設定可能な前記複数種類のステージの各ステージに対して前記複数種類の変動音のうちの一部の変動音が予め設定され、

前記動作制御手段は、前記ステージ設定手段により 1 のステージが設定されている場合において、前記変動表示が所定の回数（例えば、1 回）表示される毎に、当該 1 のステージに対応して予め設定された複数種類の仕様の中で前記操作手段の仕様を別の仕様に切り替えて前記操作手段を動作させる仕様対応動作制御を少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1670】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2011-31031 号公報）。

【1671】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1672】

これに対し、特徴 $\beta 0$ または特徴 $\beta 1$ に記載の遊技機であれば、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージを好適に切り替えることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機においては、変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち 1 のステージがステージ設定手段によって設定される。なお、ステージ設定手段は、遊技者によって選択されたステージを設定する構成であってもよく、遊技機の制御によって選択されたステージを選択する構成であってもよい。

【1673】

所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と、抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1674】

音制御手段の制御によって、表示制御手段により表示部に表示される変動表示に対応する変動音が当該変動表示に同期して出力される。音制御手段によって変動表示に対応して出力される変動音として複数種類の変動音が設定され、ステージ設定手段により設定可能な複数種類のステージの各ステージに対し、これら複数種類の変動音のうちの一部の変動音が予め設定されている。

【1675】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、ステージ設定手段によって設定されたステージに対応した仕様によって動作が制御される。当該操作手段の動作は、動作制御手段によって制御される。

【1676】

ここで、特徴β0に記載の遊技機においては、動作制御手段は、ステージ設定手段により1のステージが設定されている場合に、当該1のステージに対応する第1の仕様となるように操作手段を動作させる第1制御と、ステージ設定手段により前記1のステージとは別のステージが設定されている場合に、第1の仕様とは異なる第2の仕様となるように操作手段を動作させる第2制御とを少なくとも実行可能に構成される。

【1677】

よって、ステージが切り替わった場合には、操作手段の仕様が異なる仕様に切り替わり、操作手段が当該仕様となるよう、操作手段が動作されるので、遊技者は、ステージの違いに応じて異なる仕様の操作手段を操作することができる。これにより、各ステージの違いを操作手段の仕様の違いによって遊技者に強調して示すことができるので、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージの切り替わりを判り易く示すことができる。

【1678】

また、特徴β1に記載の遊技機においては、動作制御手段は、ステージ設定手段により1のステージが設定されている場合に、当該変動表示が所定の回数表示される毎に、当該1のステージに対応して予め設定された複数種類の仕様の中で操作手段の仕様を別の仕様に切り替えて操作手段を動作させる仕様対応動作制御を少なくとも実行可能に構成される。

【1679】

よって、同一のステージが継続する状況においては、変動表示が所定の回数表示される毎に、操作手段の仕様が別の仕様に切り替わり、操作手段が当該仕様となるよう動作されるので、遊技者は、複数種類のステージのうち同一のステージが継続する状況であっても当該ステージの雰囲気が単調になることを抑制できる。これにより、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージを好適に切り替えることができる。

【1680】

なお、特徴β0および特徴β1において、操作手段の「仕様」としては、操作手段の見た目や形状に関する仕様（例えば、操作手段の中立位置など）であってもよいし、操作手段の動作態様に関する仕様（例えば、操作手段の操作力パターンや動作パターンなど）であってもよい。また、操作手段は、1の仕様だけが設定されていてもよく、複数の仕様が設定されていてもよく、複数の仕様が設定されている場合には、それら複数の仕様が、いずれも操作手段の見た目や形状に関する仕様であってもよく、いずれも操作手段の動作態様に関する仕様であってもよく、操作手段の見た目や形状に関する仕様と操作手段の動作態様に関する仕様との組合せであってもよい。また、仕様対応動作制御は、必ずしも変動表示が所定の回数表示される毎に、操作手段の仕様を別の仕様に切り替えて操作手段を動作させる構成とする必要はなく、変動表示が予め定めた回数以上表示されて所定の仕様変更条件を満たした場合に操作手段の仕様を別の仕様に切り替えて操作手段を動作させる構成としてもよい。

【1681】

<特徴β2>

10

20

30

40

50

特徴β 1 に記載の遊技機であって、

前記ステージ設定手段により設定可能な前記複数種類のステージの各ステージに対し、それぞれ、変動表示時間が所定の長さである所定の変動表示（ハズレ変動）に対応する変動音として複数種類の変動音（ハズレ変動音）が予め設定され、

前記音制御手段は、前記ステージ設定手段により 1 のステージが設定されている場合であって、前記表示制御手段によって前記所定の変動表示が連続して表示される場合に、当該所定の変動表示が前記所定の回数表示される毎に、前記変動音を、別の変動音に切り替えて出力させる制御を少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1682】

特徴β 2 に記載の遊技機であれば、ステージ設定手段により 1 のステージが設定されている場合であって、表示制御手段によって所定の変動表示が連続して表示される場合に、前記所定の回数の当該所定の変動表示が表示される毎に、当該所定の変動表示に対応する変動音を、別の変動音に切り替えて出力させる制御を少なくとも実行可能に構成される。よって、変動表示時間が所定の長さである所定の変動表示が連続して表示される場合には、所定の回数の当該所定の変動表示が表示される毎に、変動音が切り替わるので、所定の変動表示が連続することによってステージの雰囲気が単調になることを抑制できる。

【1683】

<特徴γ 0>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 479）と、

変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち 1 のステージを設定するステージ設定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と、前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 940）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 852、操作カバー部材 870）を備え、前記ステージ設定手段によって設定されたステージに対応した仕様によって動作が制御される操作手段（ボタン操作部 850、操作カバー部材 870）と、

前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記ステージ設定手段により設定される前記複数種類のステージの各ステージに対し、前記表示制御手段の制御によって変動表示において表示される図柄（装飾図柄 1621）として、複数種類に設定された図柄のうち一部の図柄が設定され、

前記動作制御手段は、前記ステージ設定手段により 1 のステージが設定されて所定の第 1 の図柄にて変動表示が実行される場合に、当該第 1 の図柄による変動表示に対応する第 1 の仕様となるように前記操作手段を動作させる第 1 制御と、前記ステージ設定手段により前記 1 のステージとは別のステージが設定されて前記第 1 の図柄とは別の第 2 の図柄にて変動表示が実行される場合に、前記第 1 の仕様とは異なる第 2 の仕様となるように前記操作手段を動作させる第 2 制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1684】

<特徴γ 1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、

変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち１のステージを設定するステージ設定手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と、前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部８５２、操作カバー部材８７０）を備え、前記ステージ設定手段によって設定されたステージに対応した仕様によって動作が制御される操作手段（ボタン操作部８５０、操作カバー部材８７０）と、

前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記ステージ設定手段により設定可能な前記複数種類のステージの各ステージに対し、前記表示制御手段の制御によって変動表示において表示される図柄（装飾図柄１６２１）として、複数種類に設定された図柄のうちの一部の図柄が予め設定され、

前記動作制御手段は、前記ステージ設定手段により１のステージが設定されて当該１のステージに対応する前記図柄にて変動表示が実行される場合において、当該変動表示が所定の回数（例えば、１回）表示される毎に、当該図柄による変動表示に対応して予め設定された複数種類の仕様の中で前記操作手段の仕様を別の仕様に切り替えて前記操作手段を動作させる仕様対応動作制御を少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【１６８５】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号公報）。

【１６８６】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【１６８７】

これに対し、特徴γ０または特徴γ１に記載の遊技機であれば、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージを好適に切り替えることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機においては、変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち１のステージがステージ設定手段によって設定される。なお、ステージ設定手段は、遊技者によって選択されたステージを設定する構成であってもよく、遊技機の制御によって選択されたステージを選択する構成であってもよい。

【１６８８】

所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と、抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【１６８９】

ステージ設定手段により設定可能な複数種類のステージの各ステージに対し、表示制御手段の制御によって変動表示において表示される図柄として、複数種類に設定された図柄のうちの一部の図柄が予め設定される。

【1690】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、ステージ設定手段によって設定されたステージに対応した仕様によって動作が制御される。当該操作手段の動作は、動作制御手段によって制御される。

【1691】

ここで、特徴γ0に記載の遊技機においては、ステージ設定手段により1のステージが設定されて所定の第1の図柄にて変動表示が実行される場合に、当該第1の図柄による変動表示に対応する第1の仕様となるように前記操作手段を動作させる第1制御と、ステージ設定手段により前記1のステージとは別のステージが設定されて第1の図柄とは別の第2の図柄にて変動表示が実行される場合に、第1の仕様とは異なる第2の仕様となるように操作手段を動作させる第2制御とを少なくとも実行可能に構成される。

10

【1692】

よって、ステージが切り替わって変動表示に表示される図柄が変化した場合には、操作手段の仕様が異なる仕様に切り替わり、操作手段が当該仕様となるよう、操作手段が動作されるので、遊技者は、ステージの違いに応じて異なる仕様の操作手段を操作することができる。これにより、各ステージの違いを操作手段の仕様の違いによって遊技者に強調して示すことができるので、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージの切り替わりを判り易く示すことができる。

【1693】

また、特徴γ1に記載の遊技機においては、動作制御手段は、ステージ設定手段により1のステージが設定されて当該1のステージに対応する図柄にて変動表示が実行される場合に、当該変動表示が所定の回数表示される毎に、当該図柄による変動表示に対応して予め設定された複数種類の仕様の中で操作手段の仕様を別の仕様に切り替えて操作手段を動作させる仕様対応動作制御を少なくとも実行可能に構成される。

20

【1694】

よって、同一のステージが継続する状況においては、当該ステージに対応する図柄での変動表示が実行される場合に所定の回数表示される毎に、操作手段の仕様が別の仕様に切り替わり、操作手段が当該仕様となるよう動作されるので、遊技者は、複数種類のステージのうち同一のステージが継続する状況であっても当該ステージの雰囲気は単調になることを抑制できる。これにより、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージを好適に切り替えることができる。また、仕様対応動作制御は、必ずしも変動表示が所定の回数表示される毎に、操作手段の仕様を別の仕様に切り替えて操作手段を動作させる構成とする必要はなく、変動表示が予め定めた回数以上表示されて所定の仕様変更条件を満たした場合に操作手段の仕様を別の仕様に切り替えて操作手段を動作させる構成としてもよい。

30

【1695】

<特徴δ0>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

40

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち1のステージを設定するステージ設定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板940）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と、前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板940）と、

50

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 8 5 2、操作カバー部材 8 7 0）を備え、当該操作手段が操作されない状態において前記被操作部を所定の中立位置に配置可能な操作手段（ボタン操作部 8 5 0、操作カバー部材 8 7 0）と、

前記被操作部の位置を変化可能に前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板 9 4 0）と、を備え、

前記ステージ設定手段により設定される前記複数種類のステージの各ステージに対し、前記表示制御手段の制御によって変動表示が実行される図柄とは別に遊技者に視認可能に表示される非図柄部（背景 1 6 3 1）として、複数種類に設定された非図柄部のうちの一部の非図柄部が予め設定され、

10

前記動作制御手段は、前記ステージ設定手段により 1 のステージが設定されて所定の第 1 の非図柄部が表示される場合に、当該第 1 の非図柄部に対応する第 1 の仕様となるように前記操作手段を動作させる第 1 制御と、前記ステージ設定手段により前記 1 のステージとは別のステージが設定されて前記第 1 の非図柄部とは別の第 2 の非図柄部が表示される場合に、前記第 1 の仕様とは異なる第 2 の仕様となるように前記操作手段を動作させる第 2 制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【1 6 9 6】

<特徴 8 1>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 9 2 0）と、該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

20

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、

変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち 1 のステージを設定するステージ設定手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に、前記表示部に表示させる変動表示の態様（変動表示の具体的な内容）を選定する表示選定手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記所定の始動条件が成立した場合には、前記表示選定手段により選定された態様による変動表示と、前記結果表示とを前記表示部に表示させる制御を行う表示制御手段（副制御基板 9 4 0）と、

30

遊技者が操作可能な操作手段であって、遊技者の操作によって所定の方向（下方向）に移動可能な被操作部（被操作部 8 5 2、操作カバー部材 8 7 0）を備え、前記ステージ設定手段によって設定されたステージに対応した仕様によって動作が制御される操作手段（ボタン操作部 8 5 0、操作カバー部材 8 7 0）と、

前記操作手段の動作を制御する動作制御手段（副制御基板 9 4 0）と、を備え、

前記ステージ設定手段により設定可能な前記複数種類のステージの各ステージに対し、前記表示制御手段の制御によって変動表示が実行される図柄とは別に遊技者に視認可能に表示される非図柄部（背景 1 6 3 1）として、複数種類に設定された非図柄部のうちの一部の非図柄部が予め設定され、

前記動作制御手段は、前記ステージ設定手段により 1 のステージが設定されて当該 1 のステージに対応する前記非図柄部が表示される場合において、当該変動表示が所定の回数（例えば、1 回）表示される毎に、当該非図柄部に対応して予め設定された複数種類の仕様の中で前記操作手段の仕様を別の仕様に切り替えて前記操作手段を動作させる仕様対応動作制御を少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

40

【1 6 9 7】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開 2 0 1 1 - 3 1 0 3 1 号公報）。

【1 6 9 8】

50

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。

【1699】

これに対し、特徴80または特徴81に記載の遊技機であれば、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージを好適に切り替えることができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合に抽選手段によって行われた所定の抽選の抽選結果が所定の結果である場合に、遊技制御手段が通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技機においては、変動表示における演出のステージとして設定可能な複数種類のステージのうち1のステージがステージ設定手段によって設定される。なお、ステージ設定手段は、遊技者によって選択されたステージを設定する構成であってもよく、遊技機の制御によって選択されたステージを選択する構成であってもよい。

10

【1700】

所定の始動条件が成立した場合には、表示部に表示させる変動表示の態様が表示選定手段によって選定され、表示制御手段の制御によって、当該選定された態様による変動表示と、抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とが、所定の変動表示と抽選手段による抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部に表示される。

【1701】

ステージ設定手段により設定可能な複数種類のステージの各ステージに対し、表示制御手段の制御によって変動表示が実行される図柄とは別に遊技者に視認可能に表示される非図柄部として、複数種類に設定された非図柄部のうちの一部の非図柄部が予め設定される。

20

【1702】

また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者の操作によって所定の方向に移動可能な被操作部を備えている。操作手段は、ステージ設定手段によって設定されたステージに対応した仕様によって動作が制御される。当該操作手段の動作は、動作制御手段によって制御される。

【1703】

ここで、特徴80に記載の遊技機においては、動作制御手段は、ステージ設定手段により1のステージが設定されて所定の第1の非図柄部が表示される場合に、当該第1の非図柄部に対応する第1の仕様となるように操作手段を動作させる第1制御と、ステージ設定手段により前記1のステージとは別のステージが設定されて第1の非図柄部とは別の第2の非図柄部が表示される場合に、第1の仕様とは異なる第2の仕様となるように操作手段を動作させる第2制御とを少なくとも実行可能に構成される。

30

【1704】

よって、ステージが切り替わって、変動表示に表示される図柄とは別に遊技者に視認可能に表示される非図柄部が変化した場合には、操作手段の仕様が異なる仕様に切り替わり、操作手段が当該仕様となるよう、操作手段が動作されるので、遊技者は、ステージの違いに応じて異なる仕様の操作手段を操作することができる。これにより、各ステージの違いを操作手段の仕様の違いによって遊技者に強調して示すことができるので、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージの切り替わりを判り易く示すことができる。

40

【1705】

また、特徴81に記載の遊技機においては、動作制御手段は、ステージ設定手段により1のステージが設定されて当該1のステージに対応する非図柄部が表示される場合に、当該変動表示が所定の回数表示される毎に、当該非図柄部に対応して予め設定された複数種類の仕様の中で操作手段の仕様を別の仕様に切り替えて操作手段を動作させる仕様対応動作制御を少なくとも実行可能に構成される。

【1706】

よって、同一のステージが継続する状況においては、当該1のステージに対応する非図柄部が表示される場合に、当該変動表示が所定の回数表示される毎に、操作手段の仕様が

50

変化するので、当該ステージの雰囲気が単調になることを抑制できる。これにより、複数種類のステージが設定可能に構成された遊技機においてステージを好適に切り替えることができる。

【1707】

なお、特徴80および特徴81において、操作手段の「仕様」としては、操作手段の見た目や形状に関する仕様（例えば、操作手段の中立位置など）であってもよいし、操作手段の動作態様に関する仕様（例えば、操作手段の操作力パターンや動作パターンなど）であってもよい。また、操作手段は、1の仕様だけが設定されていてもよく、複数の仕様が設定されていてもよく、複数の仕様が設定されている場合には、それら複数の仕様が、いずれも操作手段の見た目や形状に関する仕様であってもよく、いずれも操作手段の動作態様に関する仕様であってもよく、操作手段の見た目や形状に関する仕様と操作手段の動作態様に関する仕様との組合せであってもよい。また、仕様対応動作制御は、必ずしも変動表示が所定の回数表示される毎に、操作手段の仕様を別の仕様に切り替えて操作手段を動作させる構成とする必要はなく、変動表示が予め定めた回数以上表示されて所定の仕様変更条件を満たした場合に操作手段の仕様を別の仕様に切り替えて操作手段を動作させる構成としてもよい。

【1708】

また、「非図柄部」は、表示部の一部によって構成してもよいし、表示部を構成する表示装置とは別の表示装置や発光装置により構成してもよい。例えば、液晶表示装置により表示部を構成した場合における図柄の背景やキャラクタ等の表示を非図柄部としてもよく、または、図柄を表示する液晶表示装置とは別に設けられる複数のLEDを搭載した装飾部材（例えば、遊技者側から見て図柄を表示する表示部の周りを囲う構造体の一部の発光色）によって非図柄部を構成してもよい。

【1709】

なお、特徴10～特徴81に記載の少なくとも1つの特徴を他のいずれか又は複数の特徴に組み合わせて適用しても良い。以下には、上記した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【1710】

パチンコ機：遊技者が操作する発射操作手段と、その発射操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く通路部と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【1711】

スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【産業上の利用可能性】

【1712】

以上のように、この発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

【1713】

100…遊技機、479…装飾図柄表示装置、611…基材、621…装飾図柄、622…装飾部、701…絵柄、702…絵柄、703…絵柄、721A…絵柄、721B…絵柄、741A…絵柄、741B…絵柄、741C…絵柄、905…背面設定スイッチ、907…初期化スイッチ、920…主制御基板、940…副制御基板、782…発光手段、786…装飾レンズ部、787…突出部、787A…端面、788…周縁側装飾部、789…装飾シート、790B…反射膜部、X1…直接光透過領域、X2…反射光透過領域、850…ボタン操作部、851…基体、852…被操作部、853…バネ部材、860…作動機構、870…操作カバー部材、870B…操作面、895…手置き台、222…前方板、1622…保留表示、1623…示唆表示、1625…代替表示、1701…遊技

10

20

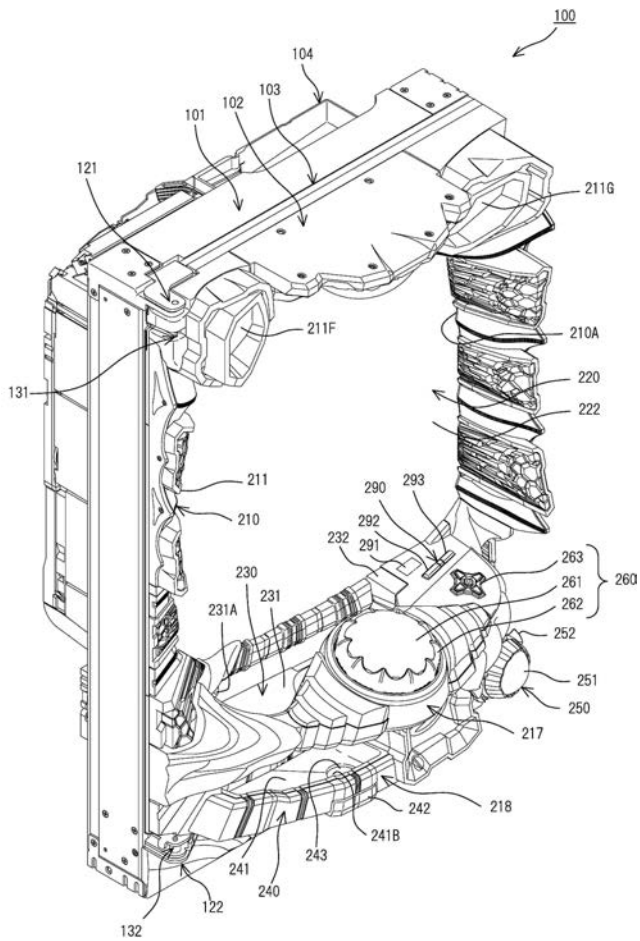
30

40

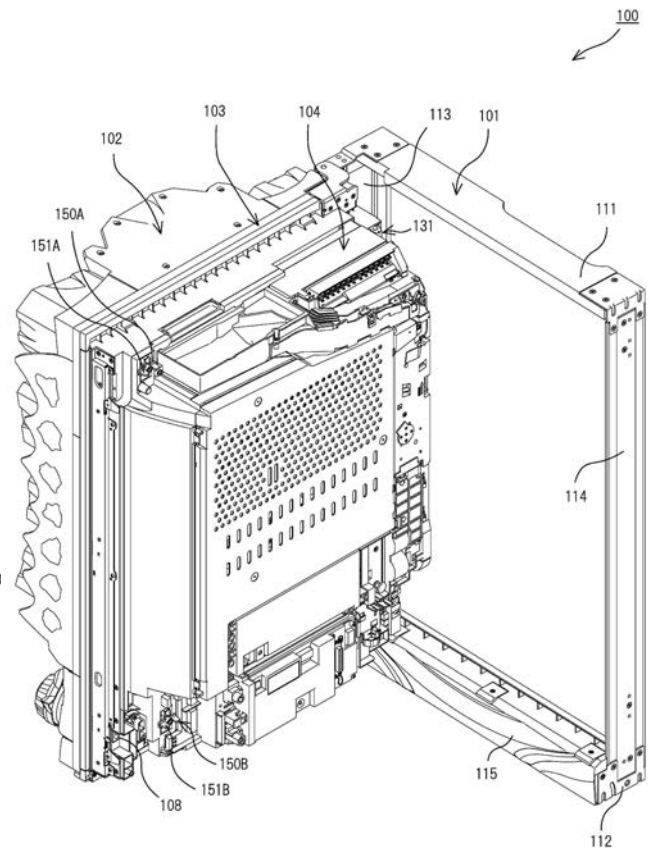
50

機画像、1702…遊技者画像、1712…演出画像、1712B…左手、1713…表示情報、1715…演出画像

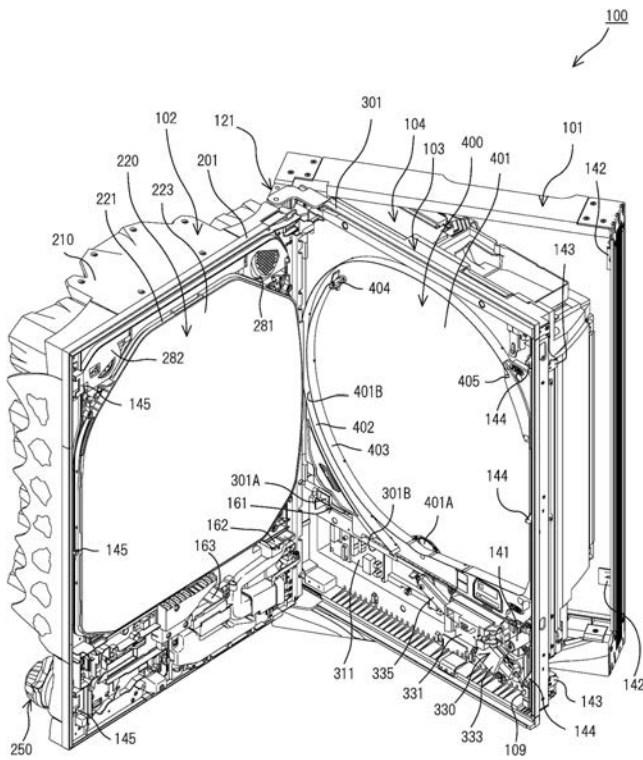
【図 1】



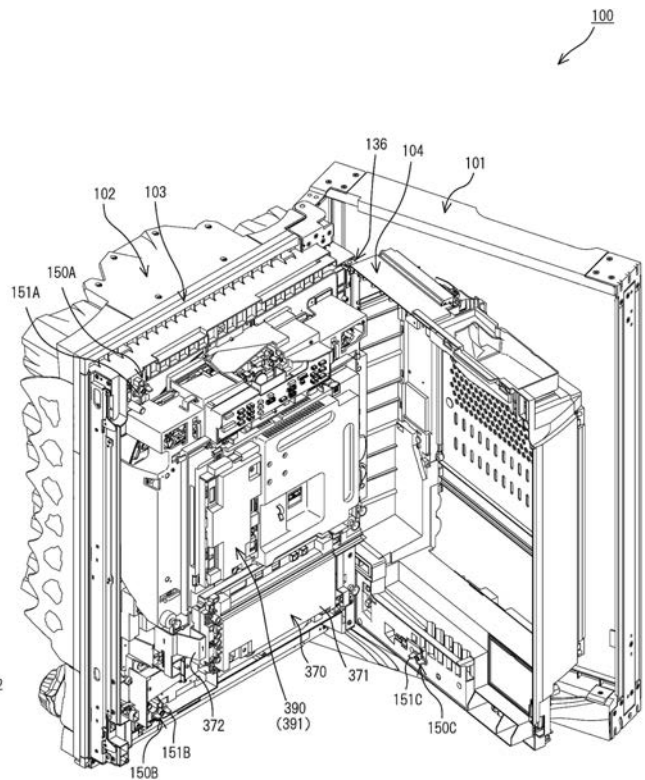
【図 2】



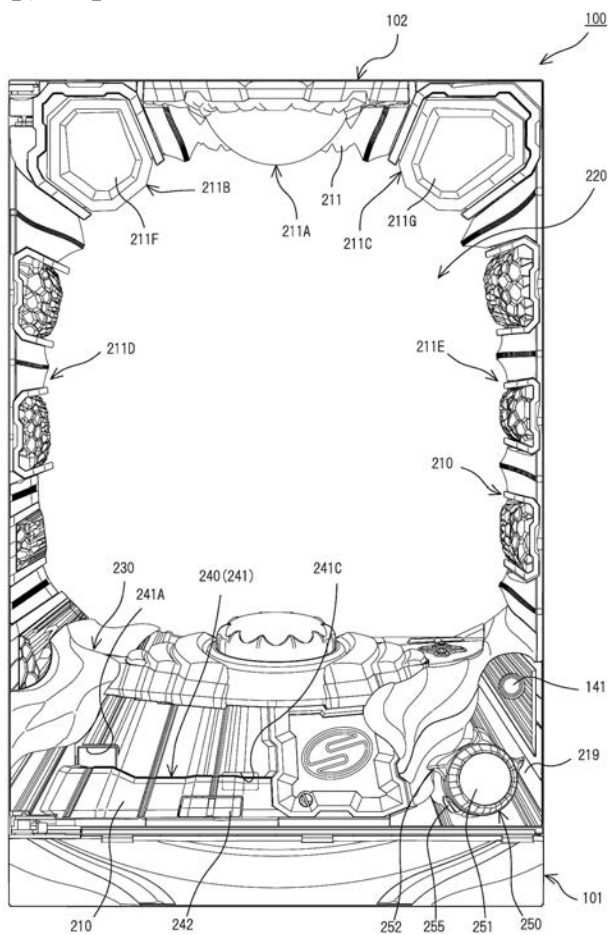
【図 3】



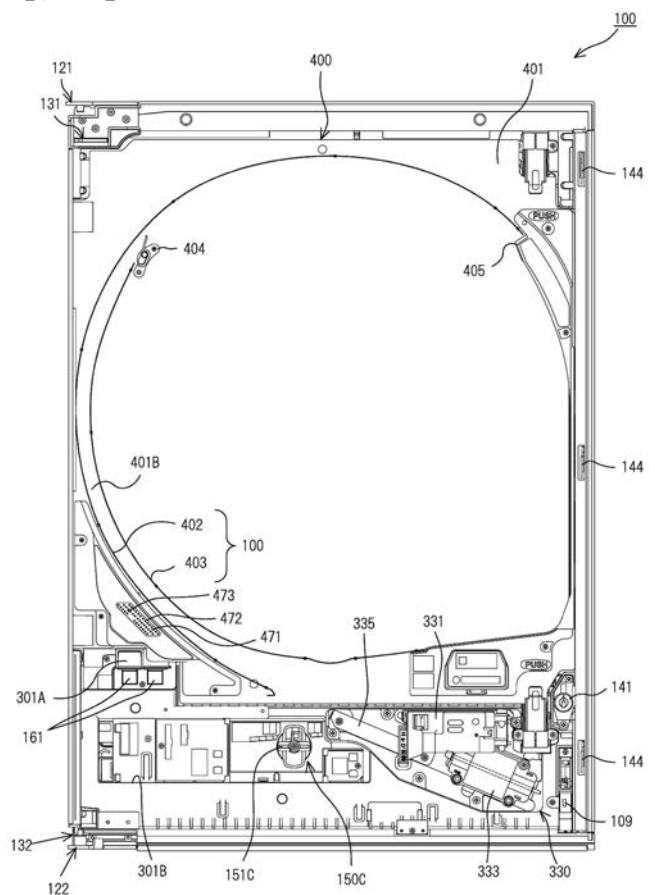
【図 4】



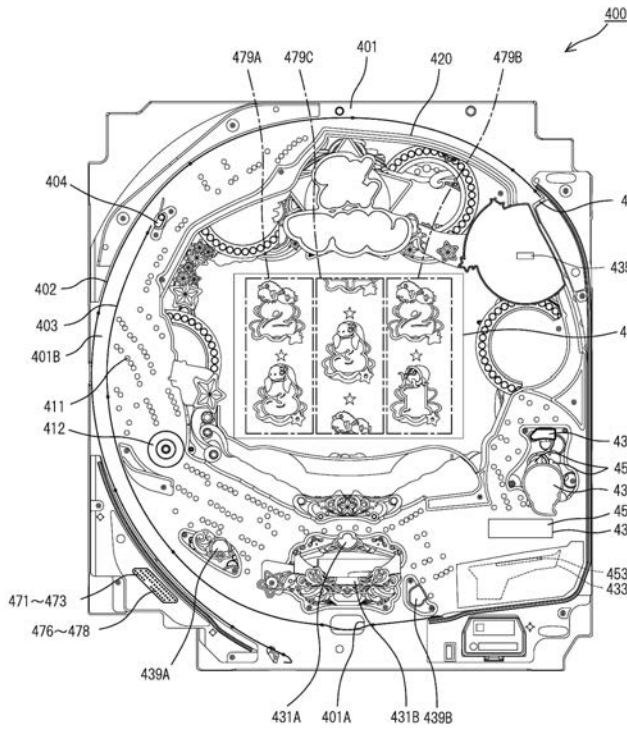
【図 5】



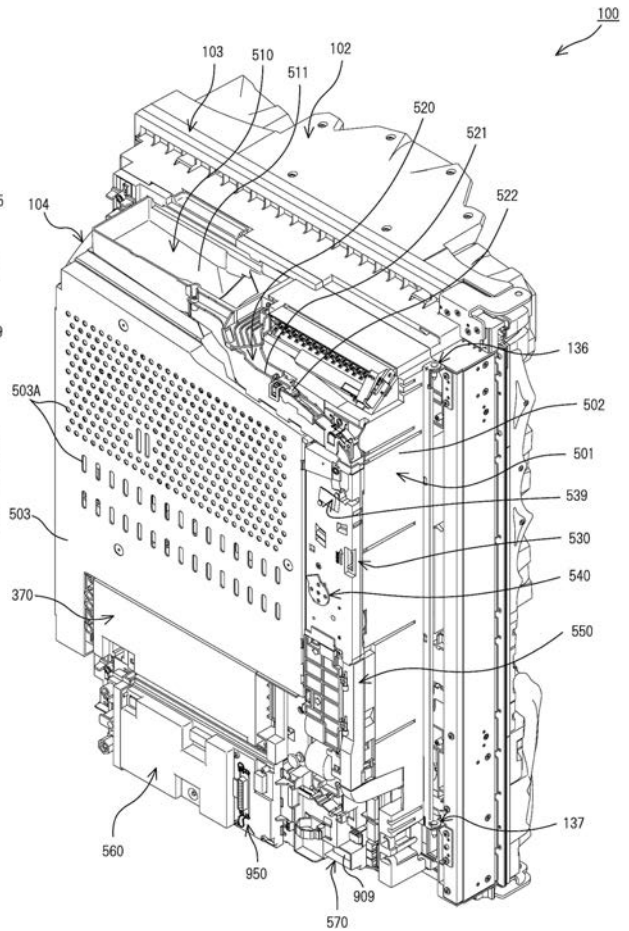
【図 6】



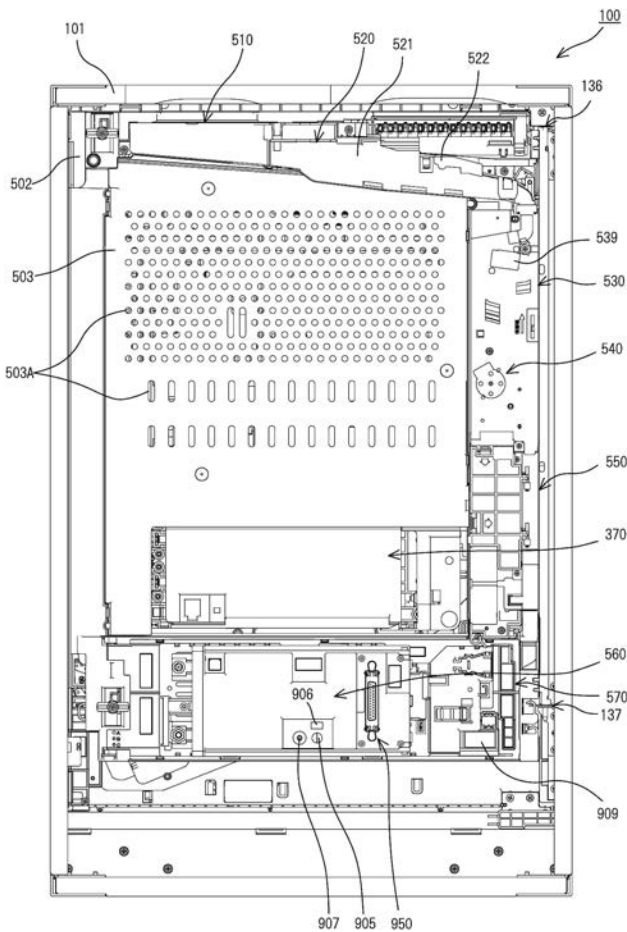
【図 7】



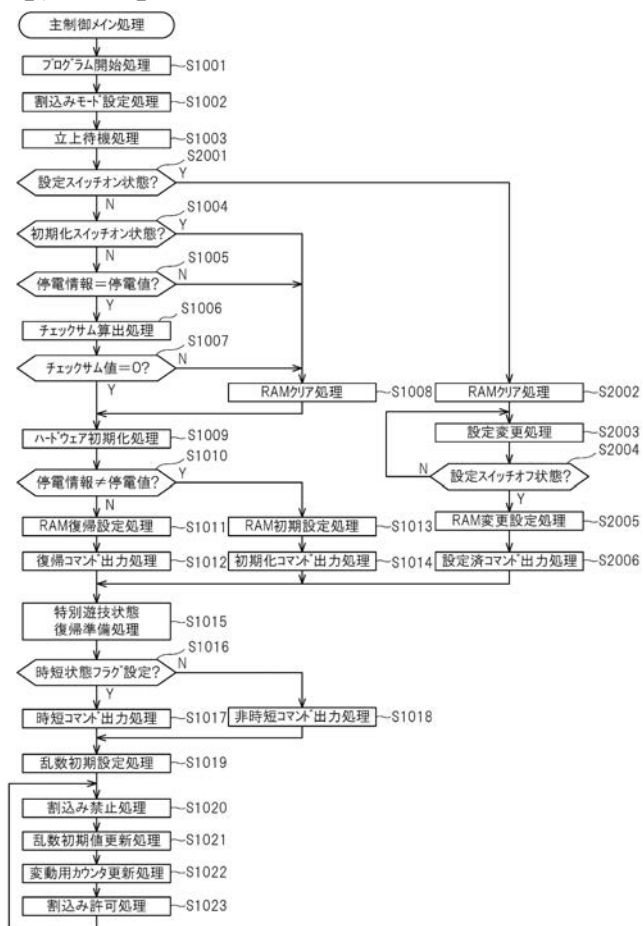
【図 8】



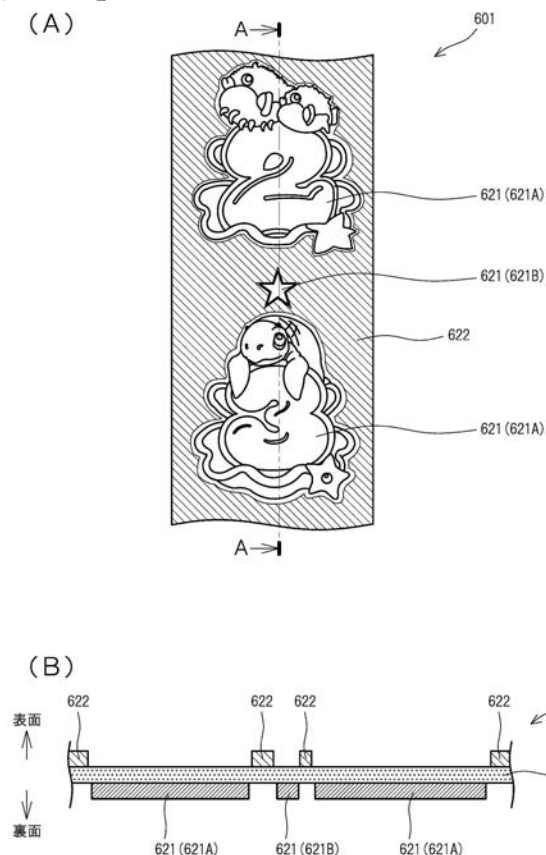
【図 9】



【图 1-1】



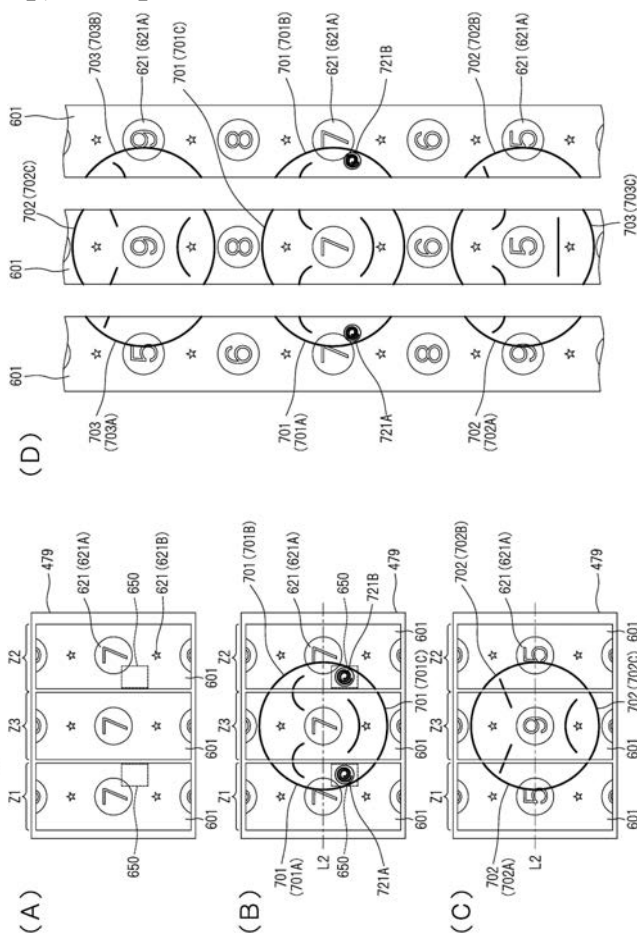
【图 1 3】



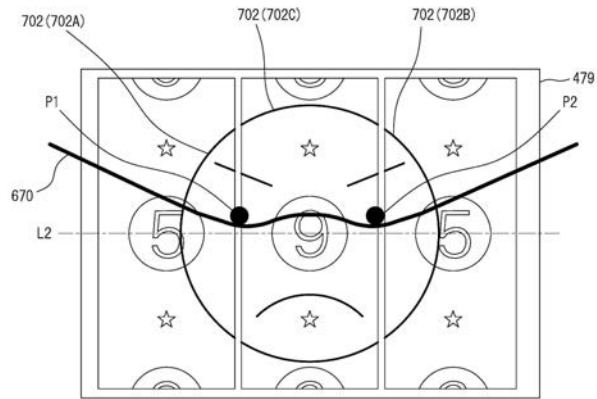
【图 1 2】



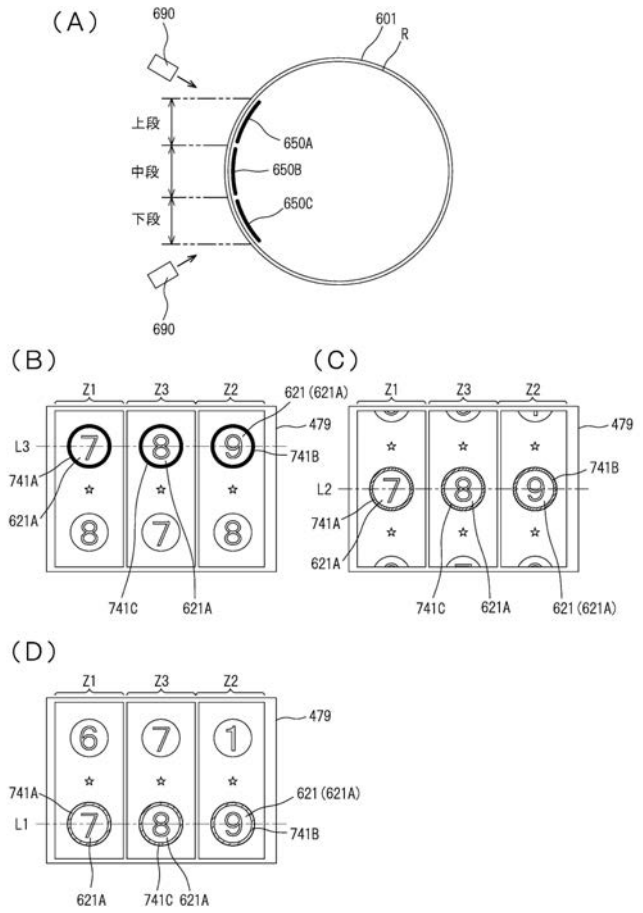
【图 14】



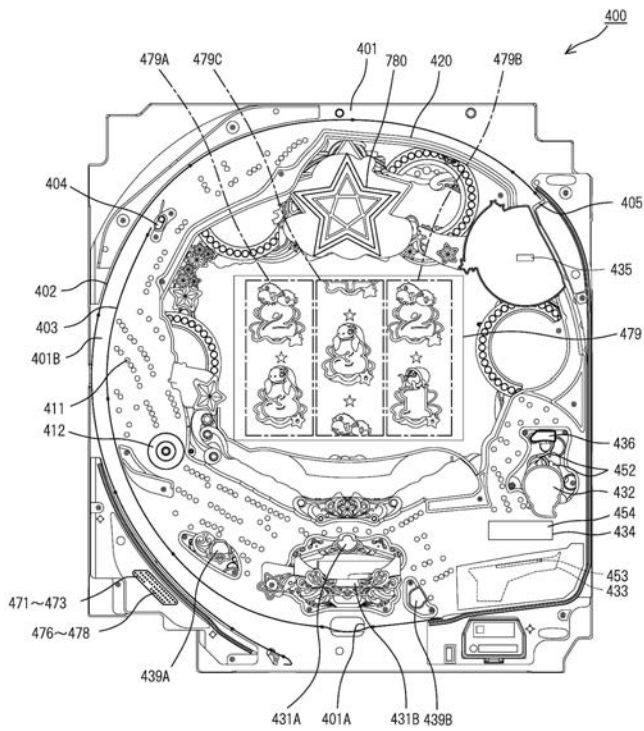
【図 15】



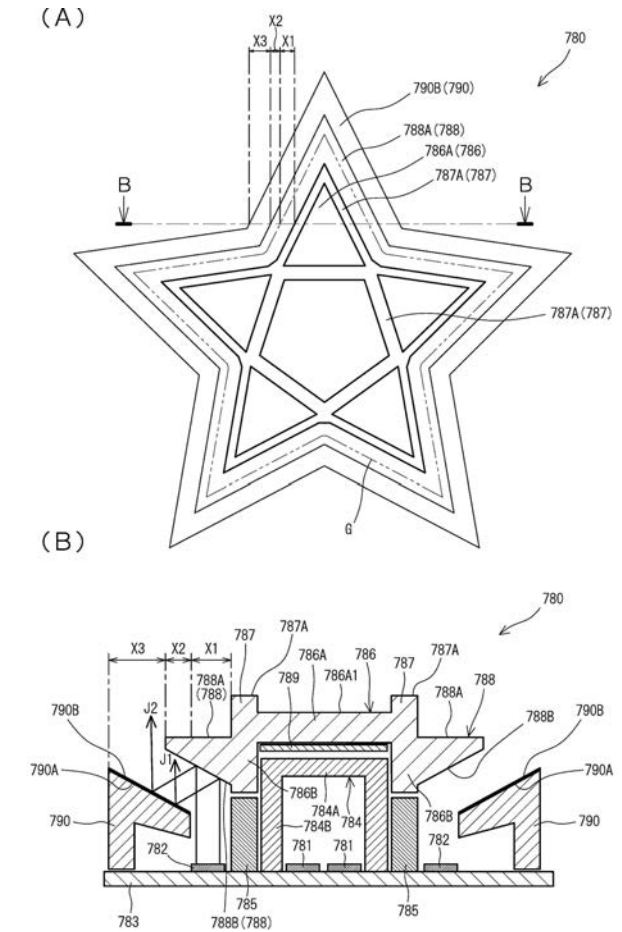
【図 16】



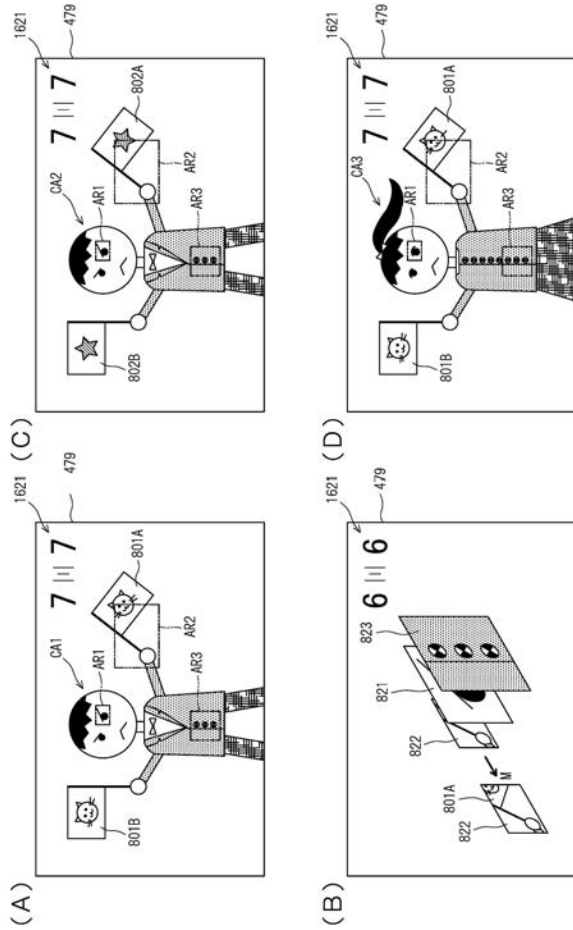
【図 17】



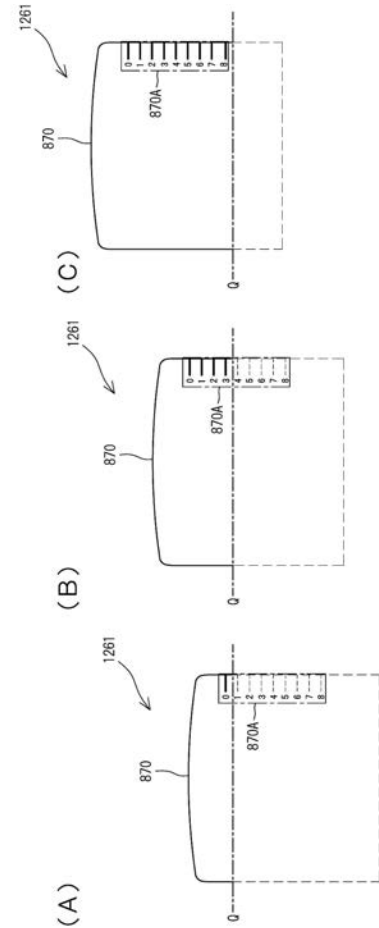
【図 18】



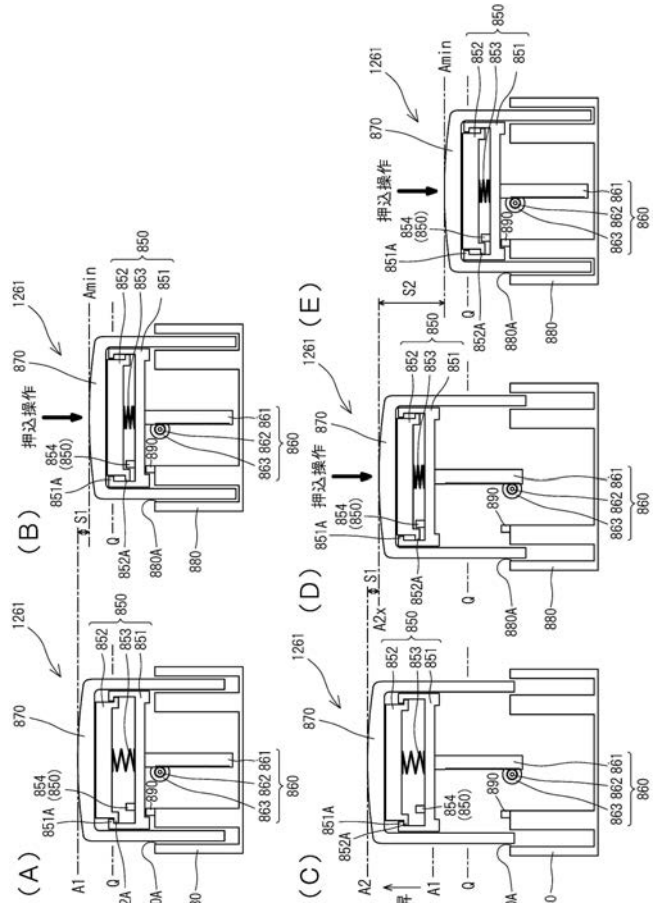
【図 19】



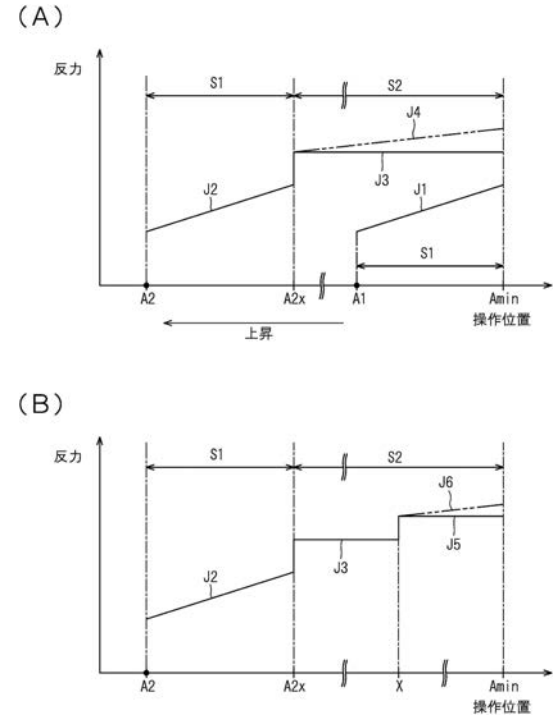
【図 21】



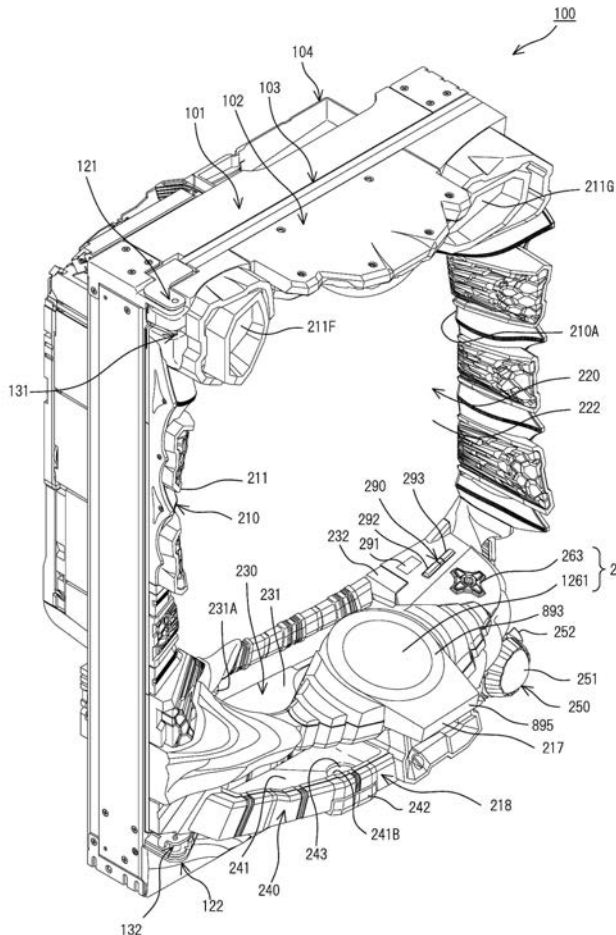
【図 20】



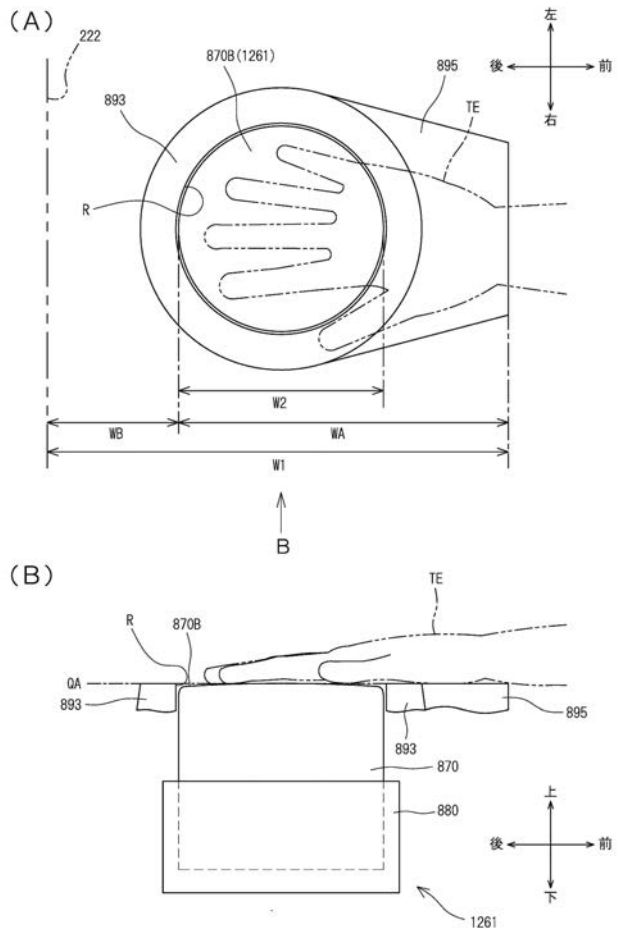
【図 22】



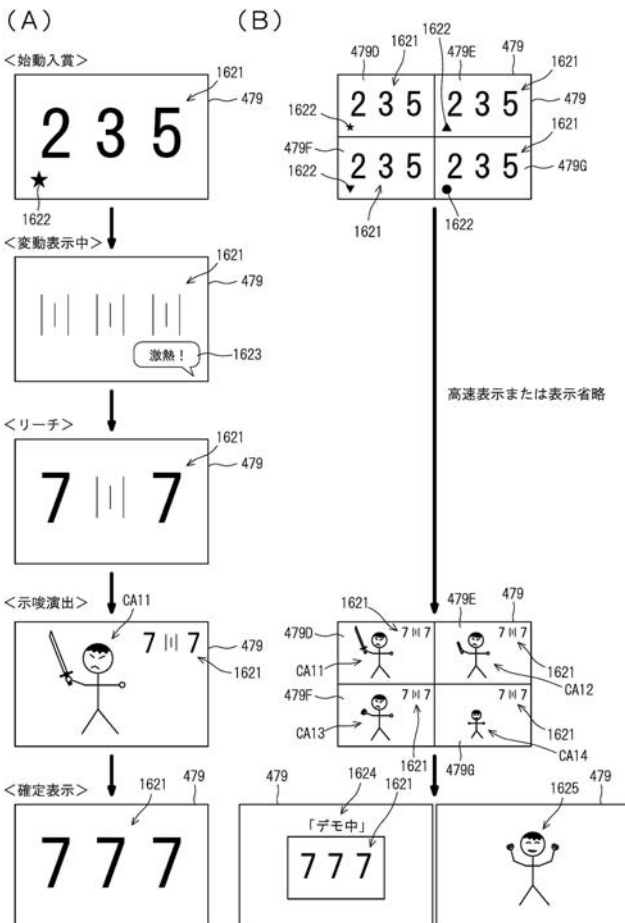
【図 2 3】



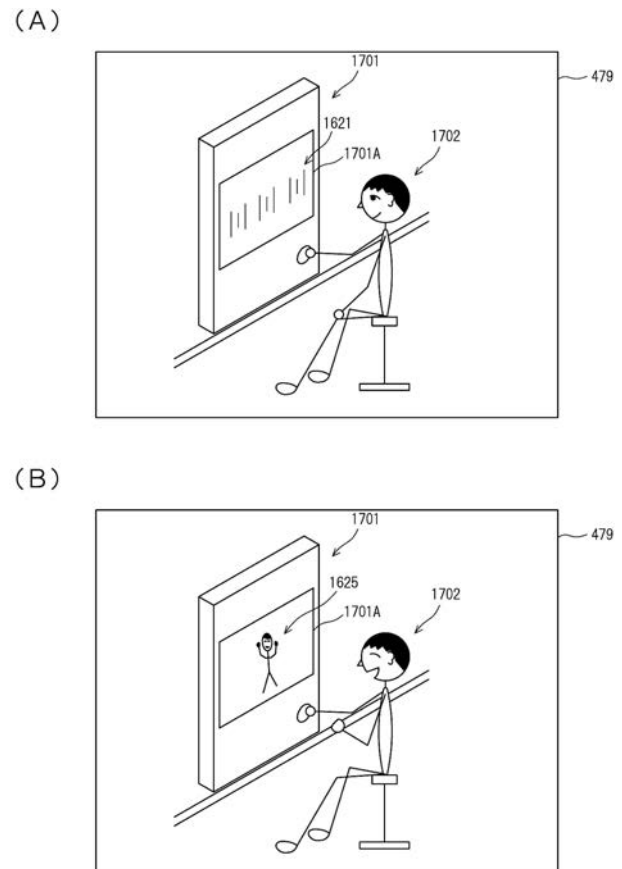
【図 2 4】



【図 2 5】

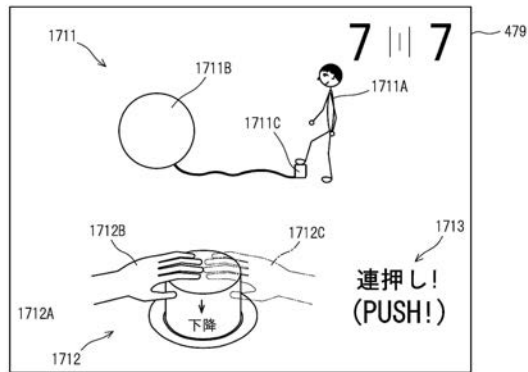


【図 2 6】



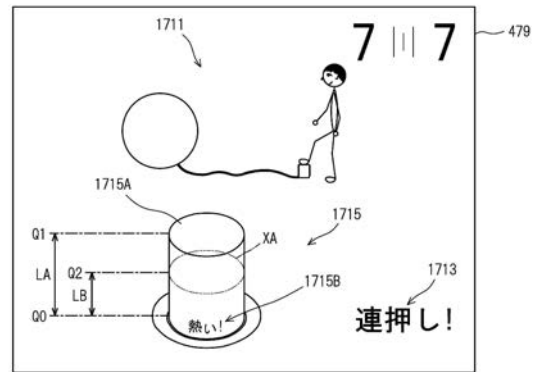
【図 27】

(A)

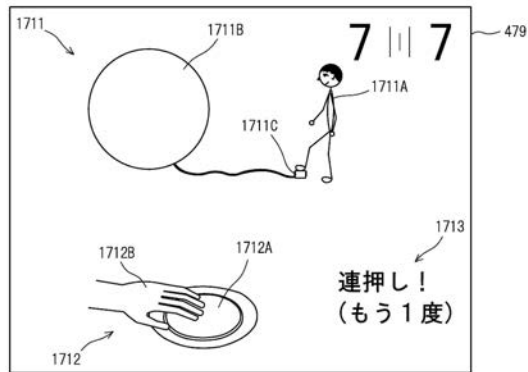


【図 28】

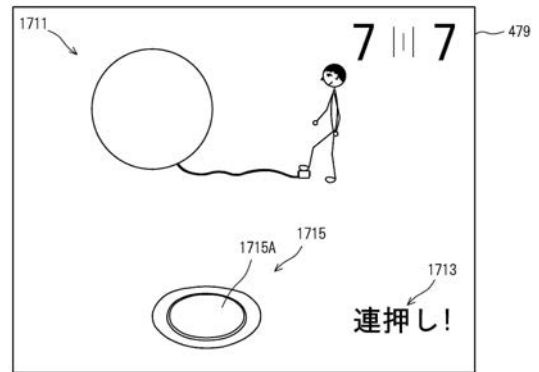
(A)



(B)

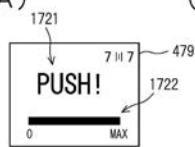


(B)

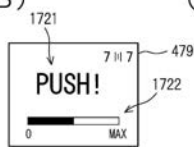


【図 29】

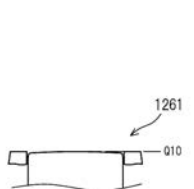
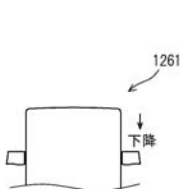
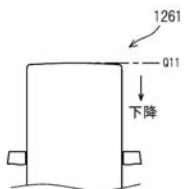
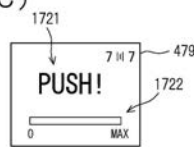
(A)



(B)

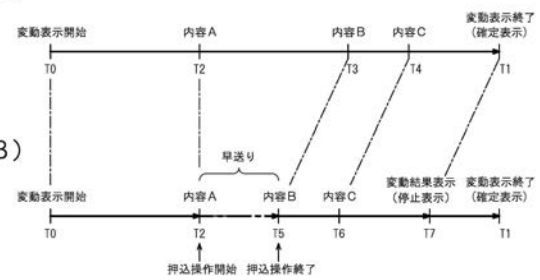


(C)



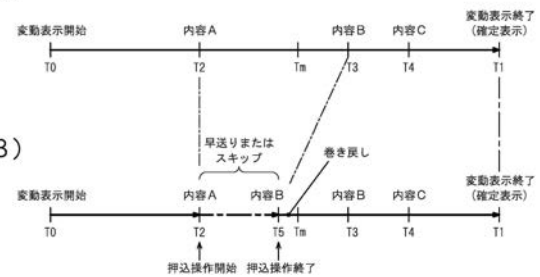
【図 31】

(A)

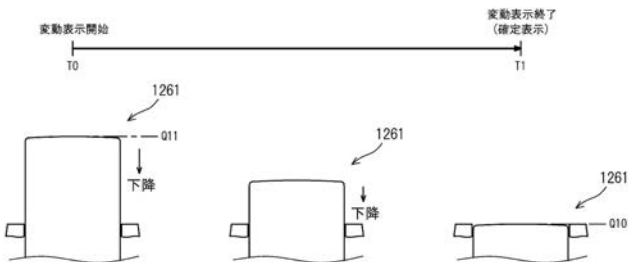


【図 32】

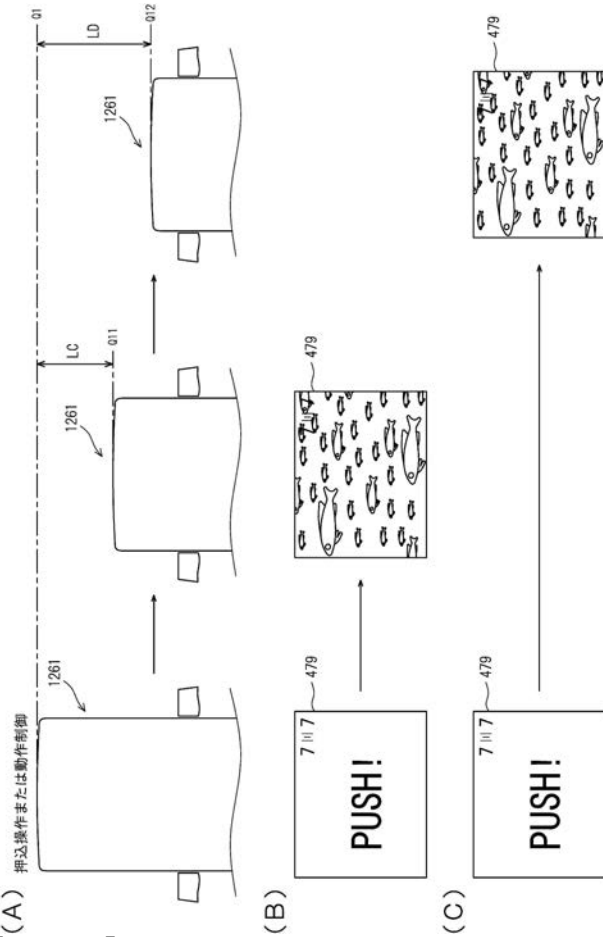
(A)



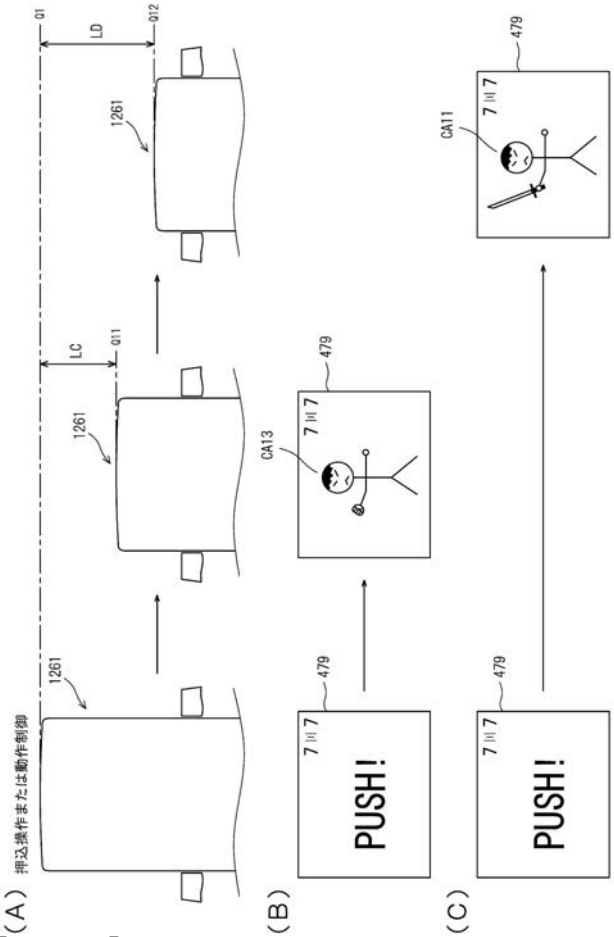
【図 30】



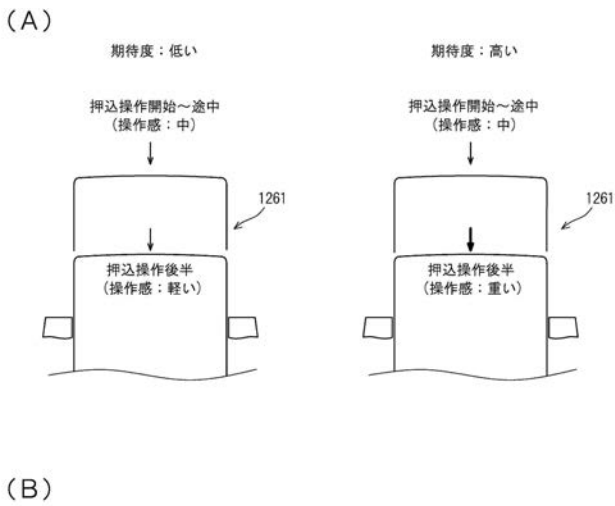
【図 3 3】



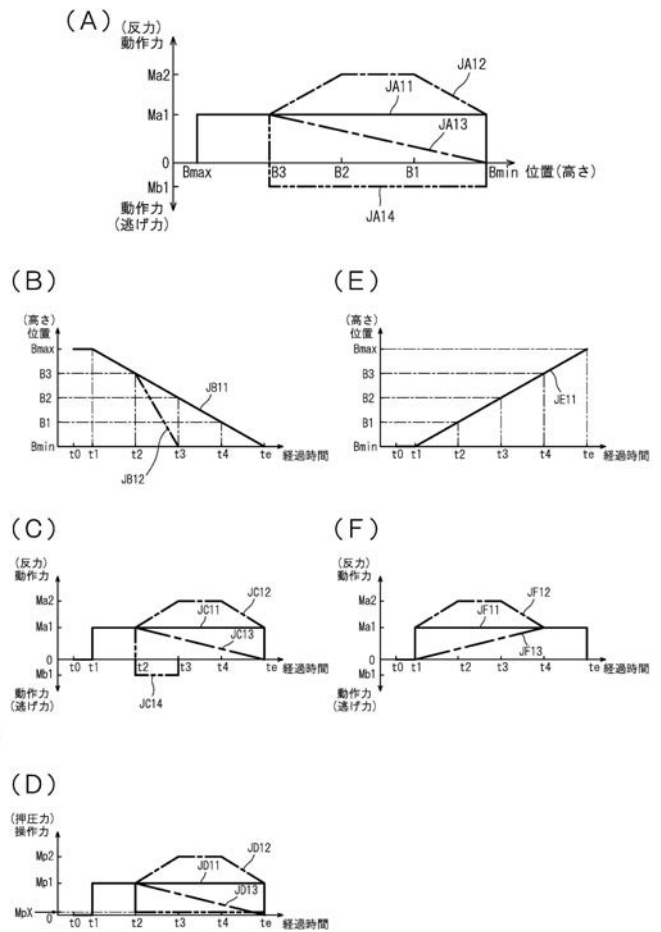
【図 3 4】



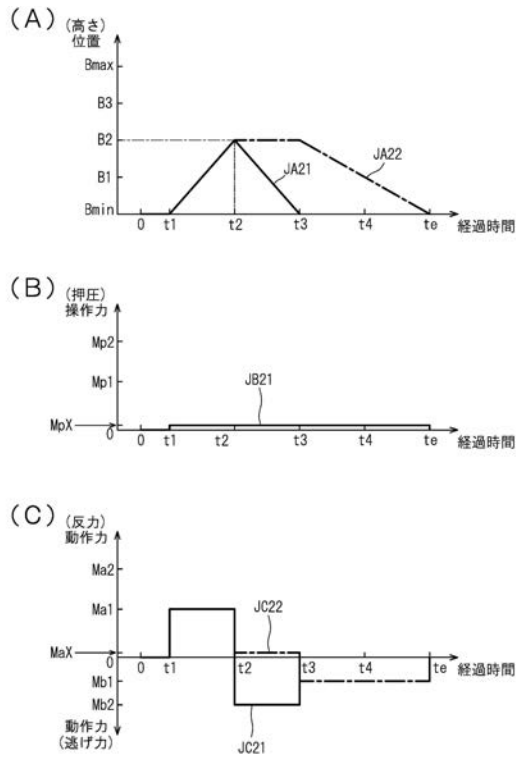
【図 3 5】



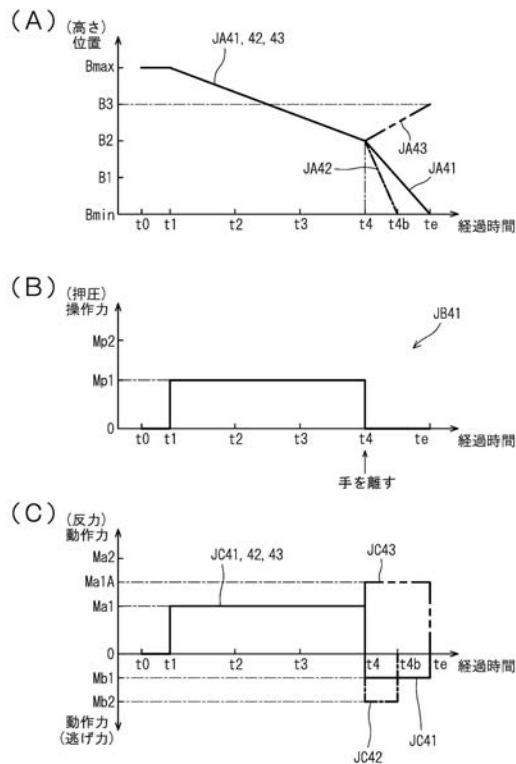
【図 3 6】



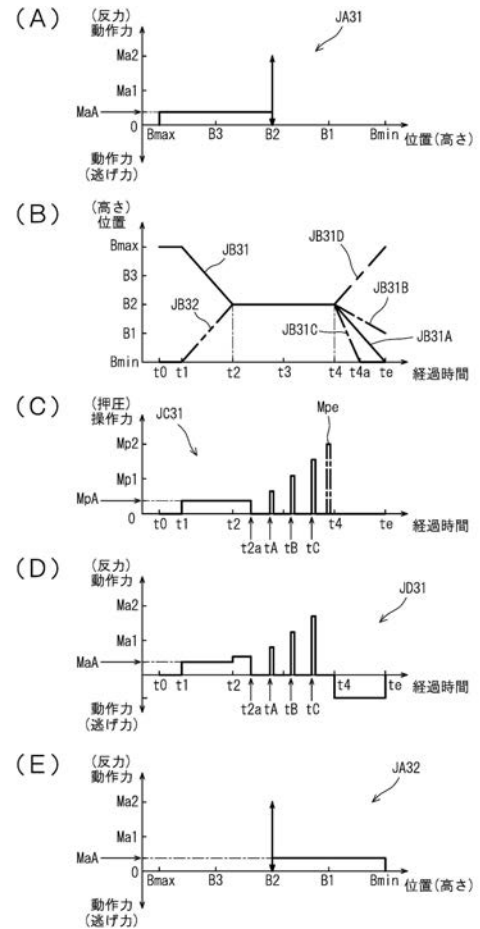
【図 37】



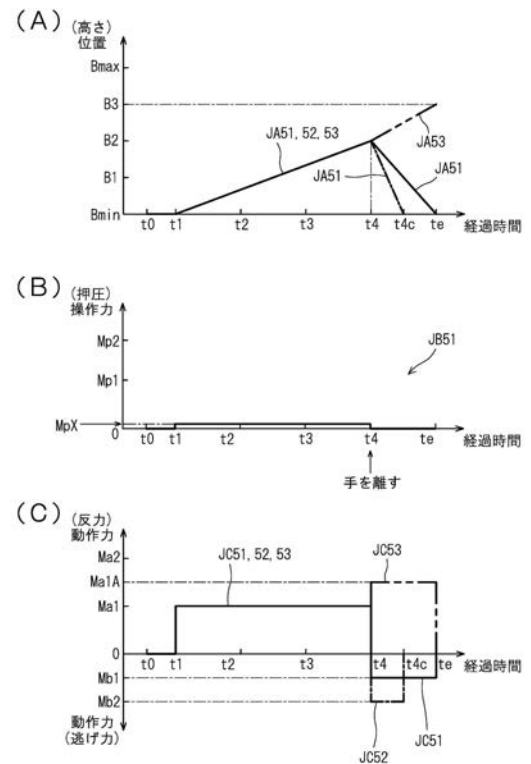
【図 39】



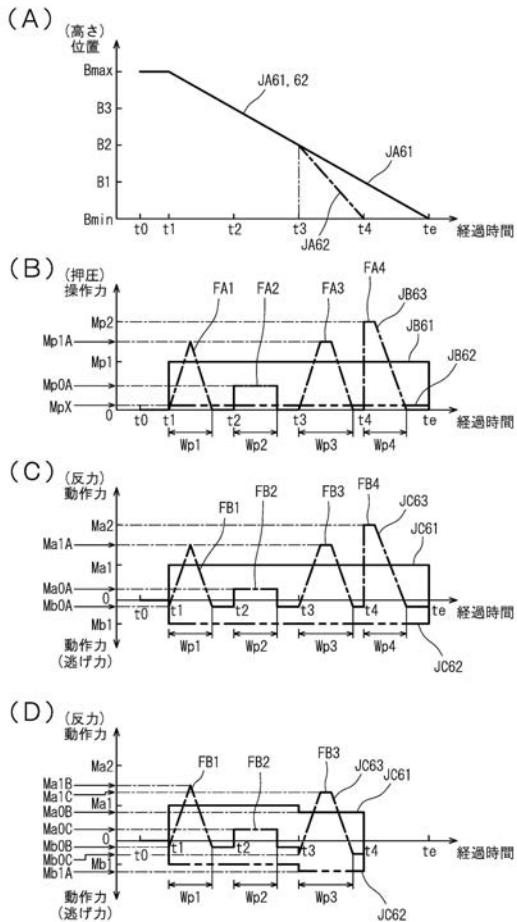
【図 38】



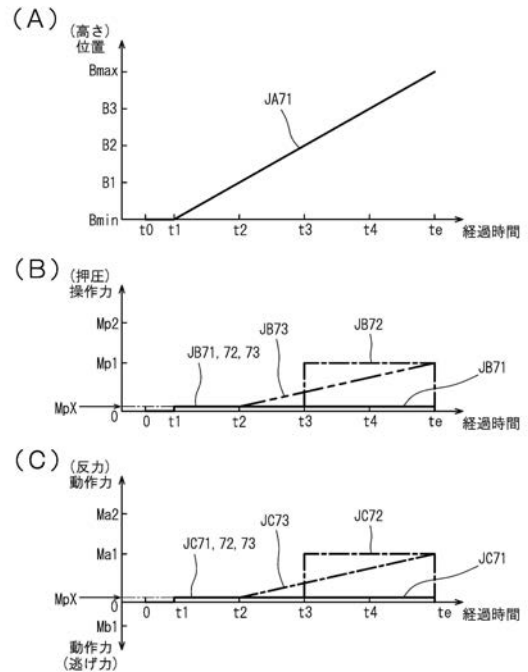
【図 40】



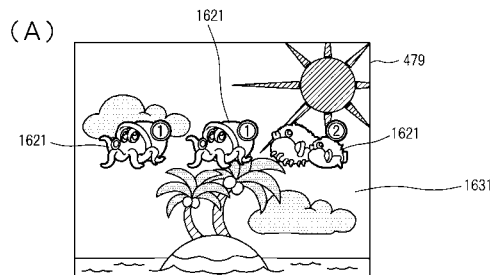
【図 4 1】



【図 4 2】



【図 4 3】



(B)

ステージ	図柄タイプ	背景タイプ	ハズレ変動音	押込操作装置の仕様	
				中立位置BN	操作力パターン (条件パターン)
ステージA	図柄タイプA (キャラクター+数字)	背景タイプA (昼間)	ハズレ変動音A1	Bmax	操作力パターンA1 (条件パターンA1)
			ハズレ変動音A2		操作力パターンA2 (条件パターンA2)
			ハズレ変動音A3		操作力パターンA3 (条件パターンA3)
ステージB	図柄タイプB (数字)	背景タイプB (夕方)	ハズレ変動音B1	BH2	操作力パターンB1 (条件パターンB1)
			ハズレ変動音B2		操作力パターンB2 (条件パターンB2)
			ハズレ変動音B3		操作力パターンB3 (条件パターンB3)
ステージC	図柄タイプC (キャラクター)	背景タイプC (夜)	ハズレ変動音C1	BH1	操作力パターンC1 (条件パターンC1)
			ハズレ変動音C2		操作力パターンC2 (条件パターンC2)
			ハズレ変動音C3		操作力パターンC3 (条件パターンC3)

【図 4 4】

