(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2021-23432
(P2021-23432A)
(43)公開日　令和3年2月22日(2021.2.22)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	304D	2C088
		A63F	7/02	326C	

審査請求 未請求　請求項の数 2　OL　（全 113 頁）

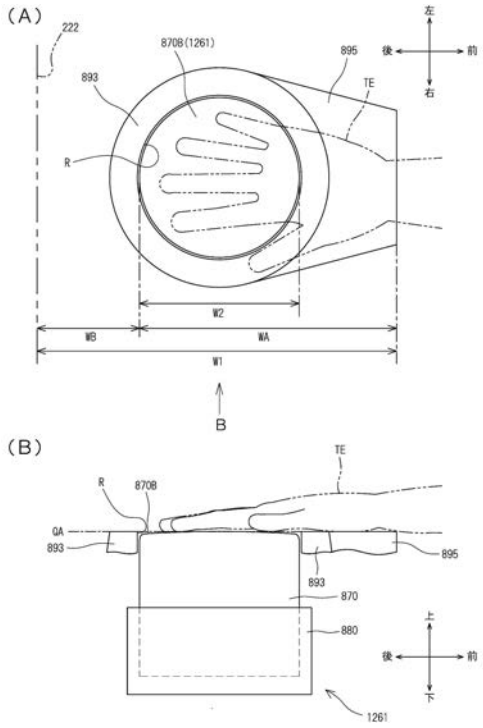
(21)出願番号　特願2019-141657(P2019-141657)
(22)出願日　令和1年7月31日(2019.7.31)

(71)出願人　000144522
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　宮副　敏雄
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号　株式会社サンスリー内
(72)発明者　中村　誠
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号　株式会社サンスリー内
(72)発明者　高木　直幸
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号　株式会社サンスリー内

Fターム(参考)　2C088 AA51　EA08　EA10　EB78

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】　遊技者が接触可能な動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。
【解決手段】　押圧操作装置１２６１においては、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。
【選択図】　図２４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者が接触可能であって所定の方向に移動可能な接触面を有する動作部を備え、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。
【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、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１６－１９３３２９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、遊技者が接触可能な動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、
遊技者が接触可能であって所定の方向に移動可能な接触面を有する動作部を備え、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している。
【発明の効果】

【０００７】
本発明によれば、遊技者が接触可能な動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。
【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】パチンコ機の電気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
【図１３】（Ａ）は、図柄シートの一部を示す正面図、（Ｂ）は、図１３（Ａ）のＡ－Ａ線における図柄シートの断面図
【図１４】（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１５】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、（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１７】第４実施形態の遊技盤の正面図
【図１８】（Ａ）は、発光装飾体の正面図、（Ｂ）は、図１８（Ａ）のＢ－Ｂ線における発光装飾体の断面図
【図１９】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２０】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２１】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２２】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２３】第７実施形態のパチンコ機の正面側斜視図
【図２４】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
【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、遊技機の一種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。

【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。

【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。

【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。
【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。
【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の閉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が開口を通過可能となって、後ブロック１０４が中間ブロック１０３に対して開閉許容状態となる。なお、開閉禁止姿勢及び開閉許容姿勢としては、開閉禁止状態と開閉許容状態が回動片１５１Ａ～１５１Ｃの位置及び向きの少なくともいずれかの変化により切り替えられれば良く、一定位置で回転のみする構成としても良いし、一定方向に移動する構成としても良いし、移動と回転との組合せにより動作する構成としても良い。以下、各装置における構成部材が複数の姿勢の間を移行する場合における姿勢の変化についても同様とする。
【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、残り部分に相当する１つの回動片１５１Ｃは、図６に示すように、中間ブロック１０３の前側に露出している。このため、パチンコ機１００の背面側、又は中間ブロック１０３の前面側といった一方側からの操作だけでは、全ての回動片１５１Ａ～１５１Ｃを開閉許容姿勢に切り替えることはできず、これにより、防犯性が高められている。
【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とされている。

【００２５】

中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖された状態（前ブロック１０２の閉鎖状態）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の閉鎖状態においては、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の閉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。

【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が閉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方形状の部材であり、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２９２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２３１Ａを通して貯留部２３１に流入する。また、貯留部２３１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２３１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２３２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３３０（図３参照）に誘導される。一方、球抜き操作部材２３２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２４０（図１参照）に誘導される。

【００３６】

補助貯留機構２４０は、図１及び図５に示すように、遊技球の流入口２４１Ａ，２４１Ｃ（図５参照）及び放出口２４１Ｂ（図１参照）を有する貯留部２４１と、放出口２４１Ｂを開閉させる球抜き機構２４３と、その球抜き機構２４３を作動させる球抜き操作部材２４２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２３０に流入するが貯留部２３１が満杯であれば流入口２４１Ａを通して貯留部２４１に流入する。また、球抜き操作部材２３２に対する球抜き操作に応じても、遊技球は流入口２４１Ｃを通して貯留部２３１から貯留部２４１に流入する。

【００３７】

貯留部２４１の底面は放出口２４１Ｂに向けて下降傾斜している。球抜き操作部材２４２に対する球抜き操作（例えば、押圧操作）によって放出口２４１Ｂを開放すると、貯留部２４１に貯留されている全ての遊技球を順次にパチンコ機１００の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材２４２に対する球抜き操作によって放出口２４１Ｂが完全に開放さ

れた場合には、球抜き操作部材２４２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２４１Ａの奥方には貯留部２４１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２４９（図１０参照）が設けられている。

【００３８】

発射操作装置２５０は、図１及び図５に示すように、前面装飾体２１０の平坦部２１９から前方に突出する台座２５１と、台座２５１の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル２５２と、発射ハンドル２５２の回転操作量を検出する可変抵抗器２５３（図１０参照）と、発射ハンドル２５２に遊技者が接触していることを検出する接触センサ２５４（図１０参照）と、発射ハンドル２５２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２５５（図５参照）とを含んでいる。遊技者によって発射ハンドル２５２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３３０（図３参照）から遊技球が遊技盤４００（図３参照）に向けて射出される。なお、接触センサ２５４によって発射ハンドル２５２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２５５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２５２が回転操作されていても発射装置３３０から遊技球は射出されない。

【００３９】

また、前ブロック１０２における前面装飾体２１０の奥方には、枠発光装置２７１～２７５（図１０参照）が設けられている。枠発光装置２７１～２７５は、前面装飾体２１０の開口周縁部２１１に対して奥側に重なるようにして配置され、基枠２０１に取り付けられている。開口周縁部２１１は、図５に示すように、上側中央縁部２１１Ａと、上側中央縁部２１１Ａに対して左右両側に位置する左上側縁部２１１Ｂ及び右上側縁部２１１Ｃと、左上側縁部２１１Ｂに対して下側に位置する左側縁部２１１Ｄと、右上側縁部２１１Ｃに対して下側に位置する右側縁部２１１Ｅ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２７１～２７５が設置されている。

【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気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方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、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４０１Ｂ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。

【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を取り付けたまま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。

【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体４２０と、中央構造体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４３１Ａ及び下側中始動入賞装置４３１Ｂ）と、中央構造体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４３１Ｂの左右両側に配置された一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂとを備えている。
【００５６】
また、遊技盤４００には、上記した上側中始動入賞装置４３１Ａ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４３１Ａ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４４１Ａ）、下側中始動入賞装置４３１Ｂ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４４１Ｂ）、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チ４４４、役連作動装置４３５に進入した遊技球を検出する役連作動スイッチ４４５、始動装置４３６に進入した遊技球を検出する始動スイッチ４４６、下大入賞装置４３３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４４７、下大入賞装置４３３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４４８、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂ等が遊技盤４００に設置されている。
【００５７】
また、遊技盤４００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１００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４９１、振動センサ４９２、電波センサ４９３等が遊技盤４００に設置されている。
【００５８】
中央構造体４２０及び始動装置４３６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４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３、上大入賞装置４３４及び一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂ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４０１に形成された貫通孔を通して基体４０１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４０１Ａ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１００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５４０（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４３１Ａ及び下側中始動入賞装置４３１Ｂ）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４３１Ａ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４３１Ａ及び下側中始動入賞装置４３１Ｂ、並びに、一般入賞装置４３９Ａ及び一般入賞装置４３９Ｂ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４０１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４３２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４３９Ａ，４３９Ｂ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、電気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４３２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４５２と、右進入規制機構４５２を駆動する右進入規制ソレノイド４６２（図１０参照）とを備えている。右進入規制機構４５２は、右進入規制ソレノイド４６２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４５２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４３２に進入できないが、右進入規制機構４５２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４３２に進入できるようになる。右進入規制機構４５２は、普通図柄に係る始動装置４３６へ進入した遊技球が始動スイッチ４４６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４６２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４３３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４５３と、下進入規制機構４５３の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド４６３（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４３３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４６５（図１０参照）とが設けられている。下大入賞装置４３３の下進入規制機構４５３が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構４５３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４３３に進入できないが、下進入規制機構４５３が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構４５３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４３３に進入できるようになる。また、下大入賞装置４３３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４３４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４５４と、上進入規制機構４５４の姿勢を変化させる上進入規制ソレノイド４６４（図１０参照）とが設けられている。上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢である場合には、上進入規制機構４５４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４３４に進入できないが、上進入規制機構４５４が進入許容姿勢である場合には、上進入規制機構４５４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４３４に進入できるようになる。

【００６４】

なお、右進入規制機構４５２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の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４５２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４３３及び上大入賞装置４３４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４３１Ａ若しくは下側中始動入賞装置４３１Ｂへ進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ若しくは下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ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４３２へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２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４６３又は上進入規制ソレノイド４６４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４５３又は上進入規制機構４５４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４５３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４６５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４６５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には、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。

【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。

【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。

【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。

【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４７３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。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４７８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４００には、中央構造体４２０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４７９が設けられている。

【００７４】

装飾図柄表示装置４７９は、左右方向に並ぶ３つの図柄表示領域４７９Ａ，４７９Ｂ，４７９Ｃを備えている。図柄表示領域４７９Ａ，４７９Ｂ，４７９Ｃ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４７９Ａ，４７９Ｂ，４７９Ｃのうち、最も左側に位置する図柄表示領域４７９Ａ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４７９Ｂ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４７９Ａと図柄表示領域４７９Ｂとの間に位置する図柄表示領域４７９Ｃ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１００においては、装飾図柄表示装置４７９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９４０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６０１（図１３参照）とを備えている。図柄シート６０１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４７９は、各リールを回動させることによって、図柄シート６０１に設けられている複数の装飾図柄を各図柄表示領域４７９Ａ，４７９Ｂ，４７９Ｃ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４７９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４７９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４７９による装飾図柄の変動表示及び確定表示は、副制御基板９４０により制御され、主制御基板９２０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４００は、各種の構造物の裏側に設けられた盤面発光装置４９０（図１０参照）を備えており、盤面発光装置４９０は、副制御基板９４０による制御に基づいて遊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。その後、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。

【００８９】

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。

【００９０】

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、更にその後に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。

【００９１】

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、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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】
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、右始動入賞装置４３２の右進入規制機構４５２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４３２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４３２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４４２によって検出された場合には、右進入規制機構４５２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４３２の動作が終了する。
【００９５】
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４３２の進入許容状態において遊技球が右始動入賞装置４３２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４３２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。
【００９６】
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。
【００９７】
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。
【００９８】
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。
【００９９】
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。
【０１００】
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５３０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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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が変更される。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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】
＜電気的な構成＞
次に、パチンコ機１００の電気的構成について説明する。図１０は、パチンコ機１００の電気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。
【０１２２】
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。
【０１２３】
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。
【０１２４】
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。
【０１２５】
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）を外部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。
【０１２６】
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。
【０１２７】
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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。
【０１３３】
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。
【０１３４】
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。
【０１３５】
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。
【０１３６】
＜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）メイン処理に割込みをかけて実行されるタイマ割込み処理とで構成されている。
【０１３７】
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。
【０１３８】
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、割込みを禁止する割込み禁止処理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、割込みを許可する割込み許可処理Ｓ１０２３とが繰り返し実行される。なお、割込み許可処理Ｓ１０２３の前にタイマ割込みの要求が発生した場合には、割込み許可処理Ｓ１０２３の直後にタイマ割込み処理が実行される。
【０１３９】
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、割込みモードを設

定する割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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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）。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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）。

【０１４８】

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）、ＲＡＭ９２２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、ＲＡＭ９２２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。

【０１４９】

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ＲＡＭ９２２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ＲＡＭ９２２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。

【０１５０】

設定変更を許可する状態となると、ＲＡＭ９２２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、ＲＡＭ９２２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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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ＲＡＭ９２２に格納される。ＲＡＭ９２２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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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ＲＡＭ９２２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、ＲＡＭ９２２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。

【０１５６】

ＲＡＭ変更設定処理Ｓ２００５の後、ＲＡＭ９２２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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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が順次に実行される。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、次回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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】
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。

【０１６２】
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。

【０１６３】
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。

【０１６４】
変動用カウンタ更新処理Ｓ１２０５においては、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。

【０１６５】
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。

【０１６６】
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。

【０１６７】

制御信号出力処理Ｓ１２０８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４７１、第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２及び普通図柄に係る普通図柄表示装置４７３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３３２、発射ソレノイド３３４、右進入規制ソレノイド４６２、下進入規制ソレノイド４６３、上進入規制ソレノイド４６４、切換ソレノイド４６５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。

【０１６８】

スイッチ読込処理Ｓ１２０９においては、中始動入賞スイッチ４４１Ａ，４４１Ｂ、右始動入賞スイッチ４４２、下大入賞スイッチ４４３、上大入賞スイッチ４４４、役連作動スイッチ４４５、始動スイッチ４４６、非特定通路スイッチ４４７、特定通路スイッチ４４８、及び、一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂ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。

【０１６９】

具体的には、スイッチ読込処理Ｓ１２０９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Ｓ１２０２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。

【０１７０】

タイマ更新処理Ｓ１２１０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。

【０１７１】

不正検知処理Ｓ１２１１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４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の強制的な進入許容姿勢への移動、加振による下大入賞装置４３３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４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４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４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４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。

【０１７２】

入賞検知応答処理Ｓ１２１２においては、遊技盤４００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４４１Ａ（図１０参照）及び下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ（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４４２（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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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等に実行させる。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

また、特別図柄関連処理Ｓ１２１７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４７７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４７２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４３３及び上大入賞装置４３４の動作制御が更に実行される。

【０１７９】

普通図柄関連処理Ｓ１２１８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４７８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４７３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４３２の動作制御が実行される。

【０１８０】

表示制御処理Ｓ１２１９においては、特別図柄関連処理Ｓ１２１７における第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１、第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２、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、次回のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理Ｓ１２０８において各装置に出力される。

【０１８１】

また、表示制御処理Ｓ１２１９においては、特別図柄関連処理Ｓ１２１７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４７９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Ｓ１２１７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、次回のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理Ｓ１２０８において副制御基板９４０に出力される。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いて装飾図柄表示装置４７９を制御する。

【０１８２】

モータ制御処理Ｓ１２２０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Ｓ１２２１においては、パチンコ機１００に電気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。

【０１８３】

＜図柄シート＞

次に、図１３を参照して、図柄シート６０１の構成について説明する。図１３（Ａ）は、図柄シート６０１の一部を示す正面図であり、図１３（Ｂ）は、図１３（Ａ）のＡ－Ａ線における図柄シート６０１の断面図である。なお、図１３（Ｂ）においては、参考のために、図柄シート６０１における各面の向きを矢印で示している。

【０１８４】

図１３（Ａ）および図１３（Ｂ）に示すように、図柄シート６０１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６１１と、基材６１１の裏面（図柄シート６０１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６２１と、基材６１１の表面（図柄シート６０１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６２２とを備えている。

【０１８５】

装飾図柄６２１は、大当り図柄を構成可能な主図柄６２１Ａと、大当り図柄を構成し得ない副図柄６２１Ｂとを含む。装飾図柄６２１は、図柄シート６０１の長手方向に沿って、主図柄６２１Ａと副図柄６２１Ｂとが交互になるよう配列される。

【０１８６】

主図柄６２１Ａ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１３（Ａ）

に示す例において、主図柄６２１Ａ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。

【０１８７】

なお、主図柄６２１Ａ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６２１Ａ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。

【０１８８】

主図柄６２１Ａ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６２１Ａ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。

【０１８９】

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６２１Ａの所定の組合せ（例えば、同一の主図柄６２１Ａ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。

【０１９０】

「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１００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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

主図柄６２１Ａ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６０１に配列される。例えば、本実施形態のパチンコ機１００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６０１において、主図柄６２１Ａは、図１３（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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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。

【０２００】

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を装飾図柄６２１に対して立体的に設けることができるので、当該装飾部６２２による装飾図柄６２１に対する装飾感を向上させることができる。

【０２０１】

特に、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易く構成された色で着色されるので、当該装飾部６２２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６２２による装飾感をより好適に向上させることができる。

【０２０２】

このように、装飾部６２２による装飾感の向上によって、当該装飾部６２２が周縁側に設けられている装飾図柄６２１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。

【０２０３】
　また、装飾図柄表示装置４７９を構成するリール装置のリールは、基材６１１と、基材６１１の裏面側に塗膜形成された装飾図柄６２１と、基材６１１の表面側に塗膜形成された装飾部６２２とを備える図柄シート６０１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６２２による装飾感が向上されたことで、装飾図柄６２１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。
【０２０４】
　＜第２実施形態＞
　次に、図１４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に描かれている。
【０２０５】
　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。
【０２０６】
　図１４（Ａ）から図１４（Ｃ）は、第２実施形態の装飾図柄表示装置４７９の正面図である。図１４（Ｄ）は、各図柄列に対応する図柄シート６０１の一部を示す正面図である。なお、図１４（Ｂ）および図１４（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Ｌ２の位置を一点鎖線により図示している。
【０２０７】
　本実施形態のパチンコ機１００においては、図１４（Ａ）に示すように、左図柄列Ｚ１および右図柄列Ｚ２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６５０が、後述する絵柄７２１Ａ，７２１Ｂ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。
【０２０８】
　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７０１，７０２，７０３が設けられている。絵柄７０１，７０２，７０３は、各図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３に対応する図柄シート６０１に跨って描かれており、確定表示において所定の主図柄６２１Ａが中段ラインＬ２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。
【０２０９】
　例えば、図１４（Ｂ）に示すように、各図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３において数値「７」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６２１Ａ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Ｚ１に対応する図柄シート６０１に設けられた絵柄７０１Ａと、右図柄列Ｚ２に対応する図柄シート６０１に設けられた絵柄７０１Ｂと、中図柄列Ｚ３に対応する図柄シート６０１に設けられた絵柄７０１Ｃとによって、絵柄７０１が完成する。
【０２１０】
　また、図１４（Ｃ）に示すように、左右の図柄列Ｚ１，Ｚ２において数値「５」に対応する数字情報を含む主図柄６２１Ａが中段ラインＬ２上に配置されるとともに、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が中段ラインＬ２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Ｚ１に対応する図柄シート６０１に設けられた絵柄７０２Ａと、右図柄列Ｚ２に対応する図柄シート６０１に設けられた絵柄７０２Ｂと、中図柄列Ｚ３に対応する図柄シート６０１に設けられた絵柄７０２Ｃとによって、絵柄７０２が完成する。

【０２１１】
つまり、変動表示される装飾図柄６２１の停止順序が、左図柄列Ｚ１、右図柄列Ｚ２、および中図柄列Ｚ３である構成において、左右の図柄列Ｚ１，Ｚ２が数値「５」に対応する数字情報を含む主図柄６２１Ａによって中段ラインＬ２上にリーチ表示が生じた後、中図柄列Ｚ３の中段ラインＬ２に数値「９」に対応する数字情報を含む主図柄６２１Ａ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７０２が完成する。
【０２１２】
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。
【０２１３】
また、図１４（Ｄ）に示す例の図柄シート６０１においては、左右の図柄列Ｚ１，Ｚ２において数値「９」に対応する数字情報を含む主図柄６２１Ａが中段ラインＬ２上に配置されるとともに、中図柄列Ｚ３において数値「５」に対応する数字情報を含む主図柄６２１Ａが中段ラインＬ２上に配置された状態で確定表示がされた場合に、左図柄列Ｚ１に対応する図柄シート６０１に設けられた絵柄７０３Ａと、右図柄列Ｚ２に対応する図柄シート６０１に設けられた絵柄７０３Ｂと、中図柄列Ｚ３に対応する図柄シート６０１に設けられた絵柄７０３Ｃとによって、絵柄７０３が完成する。
【０２１４】
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７０１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６１１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。
【０２１５】
したがって、確定表示において所定の主図柄６２１Ａが中段ラインＬ２上に配置され、それによって、所定の絵柄（例えば、絵柄７０１や絵柄７０２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。
【０２１６】
また、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７２１Ａ，７２１Ｂが設けられている。
【０２１７】
絵柄７２１Ａ，７２１Ｂは、図１４（Ｂ）に示すように、左右の図柄列Ｚ１，Ｚ２において数値「７」に対応する数字情報を含む主図柄６２１Ａが中段ラインＬ２上に位置する場合に正面視においてヒータ６５０に対して重なる位置に設けられる。絵柄７２１Ａ，７２１Ｂ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。
【０２１８】
ヒータ６５０は、各図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３において数値「７」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６２１Ａ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、副制御基板９４０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。

【０２１９】
よって、数値「７」に対応する主図柄６２１Ａ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、絵柄７２１Ａ，７２１Ｂ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６２１Ａが中段ラインＬ２上に配置された状態で確定表示がされたことでヒータ６５０の加熱または加温が開始された場合、副制御基板９４０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６５０による加熱または加温を終了する。
【０２２０】
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。
【０２２１】
本実施形態のパチンコ機１００においては、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７０１，７０２，７０３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７２１Ａ，７２１Ｂ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。
【０２２２】
また、本実施形態のパチンコ機１００においては、停止図柄が所定のハズレ図柄（例えば、図１４（Ｃ）に示したハズレ図柄）である場合に、絵柄７０２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６２１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７０２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。
【０２２３】
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６２１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１００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。
【０２２４】
また、装飾図柄６２１が所定の大当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４３３，４３４に遊技球を入賞させるための操作（発射ハンドル２５２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１００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７０２）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。
【０２２５】
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。
【０２２６】

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。

【０２２７】

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。

【０２２８】

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。

【０２２９】

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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

＜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。

【０２３２】

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。

【０２３３】

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、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。
【０２３４】
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。
【０２３５】
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。
【０２３６】
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。
【０２３７】
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。
【０２３８】
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。
【０２３９】
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。
【０２４０】
よって、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と、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と、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とが上段ラインＬ３上に配置された状態で確定表示がされた場合にヒータ６５０Ａによる加熱（加温）が行わ

れた場合には、絵柄７４１Ａ，７４１Ｂ，７４１Ｃは、図１６（Ｂ）に示すように、これらの主図柄６２１Ａが中段ラインＬ２または下段ラインＬ１に配置された状態でヒータ６５０Ｂまたはヒータ６５０Ｃにより加熱された場合に比べて濃い色で表示される。

【０２４１】

また、これらの主図柄６２１Ａが中段ラインＬ２上に配置された状態で確定表示がされた場合にヒータ６５０Ｂによる加熱（加温）された場合には、絵柄７４１Ａ，７４１Ｂ，７４１Ｃは、図１６（Ｃ）に示すように、これらの主図柄６２１Ａが上段ラインＬ３に配置された状態でヒータ６５０Ａにより加熱された場合に比べて薄く、これらの主図柄６２１Ａが下段ラインＬ１に配置された状態でヒータ６５０Ｃにより加熱された場合に比べて濃い色で表示される。

【０２４２】

また、これらの主図柄６２１Ａが下段ラインＬ１上に配置された状態で確定表示がされた場合にヒータ６５０Ｃによる加熱（加温）が行われた場合には、絵柄７４１Ａ，７４１Ｂ，７４１Ｃは、図１６（Ｄ）に示すように、これらの主図柄６２１Ａが上段ラインＬ３または中段ラインＬ２に配置された状態でヒータ６５０Ａまたはヒータ６５０Ｂにより加熱された場合に比べて薄い色で表示される。

【０２４３】

本実施形態のパチンコ機１００は、上述したように、背面設定スイッチ９０５（図９参照）および初期化スイッチ９０７（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７４１Ａ，７４１Ｂ，７４１Ｃの発色の濃さによって示唆されるよう構成される。

【０２４４】

具体的に、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７４１Ａ，７４１Ｂ，７４１Ｃ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。

【０２４５】

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が上段ラインＬ３上に配置させて確定表示させるとともに、ヒータ６５０Ａ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濃い色で現出させることができる。

【０２４６】

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７４１Ａ，７４１Ｂ，７４１Ｃ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。

【０２４７】

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。

【０２４８】

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。

【０２４９】

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。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

あるいは、遊技態様に応じて絵柄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。

【０２５３】

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が各段のラインＬ１，Ｌ２，Ｌ３上に配置された状態で確定表示がされたことでヒータ６５０Ａ，６５０Ｂ，６５０Ｃの加熱または加温が開始された場合、副制御基板９４０は、その後に、特別図

柄の変動表示が開始されるとヒータ６５０Ａ，６５０Ｂ，６５０Ｃによる加熱または加温を終了する。

【０２５４】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、各図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３に対応する図柄シート６０１に設けられる絵柄７０１，７０２，７０３（図１４参照）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７０１，７０２，７０３は、基材６１１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。

【０２５５】

各図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３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６０１）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６９０（例えば、ブラックライトＬＥＤ）が設けられている。例えば、図１６（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６９０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。

【０２５６】

本実施形態のパチンコ機１００においては、左右の図柄列Ｚ１，Ｚ２において数値「７」に対応する数字情報を含む主図柄６２１Ａが中段ラインＬ２上に位置する場合など、絵柄７０１，７０２，７０３などの絵柄が完成する状況において、副制御基板９４０が発光体６９０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６２１Ａが中段ラインＬ２上に配置された場合に、遊技者は絵柄７０１，７０２，７０３などの各絵柄を視認することができる。

【０２５７】

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６０１に絵柄７０１，７０２，７０３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６９０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７０１，７０２，７０３などの絵柄を表示させる構成であってもよい。

【０２５８】

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。

【０２５９】

本実施形態のパチンコ機１００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７４１Ａ，７４１Ｂ，７４１Ｃ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７４１Ａ，７４１Ｂ，７４１Ｃ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７４１Ａ，７４１Ｂ，７４１Ｃの発色の濃さによって、本パチンコ機１００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。

【０２６０】

よって、遊技者が、絵柄７４１Ａ，７４１Ｂ，７４１Ｃ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１００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。

【０２６１】

＜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７

８０を設けることで遊技者の注目度の向上を図っている。

【０２６２】

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。

【０２６３】

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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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。

【０２６６】

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。

【０２６７】

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。

【０２６８】

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。

【０２６９】

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。

【０２７０】

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。
【０２７１】
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。
【０２７２】
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。
【０２７３】
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。
【０２７４】
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。
【０２７５】
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。
【０２７６】
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。
【０２７７】
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。
【０２７８】
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。
【０２７９】
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。

【０２８０】

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。

【０２８１】

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、所定の方向に傾斜する（例えば、正面視において下方に向かうにつれて後方向に傾斜する）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。

【０２８２】

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。

【０２８３】

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。

【０２８４】

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。

【０２８５】

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。

【０２８６】

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。

【０２８７】

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。

【０２８８】
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。
【０２８９】
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。
【０２９０】
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。
【０２９１】
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。
【０２９２】
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。
【０２９３】
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。
【０２９４】
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。
【０２９５】
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。

【０２９６】
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。
【０２９７】
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。
【０２９８】
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。
【０２９９】
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。
【０３００】
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。
【０３０１】
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。
【０３０２】
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。
【０３０３】
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。
【０３０４】
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。
【０３０５】
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。
【０３０６】
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。
【０３０７】
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。
【０３０８】
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気中を進行させることができる。
【０３０９】
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。
【０３１０】
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。
【０３１１】
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。
【０３１２】
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。
【０３１３】
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。
【０３１４】
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。
【０３１５】
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。
【０３１６】
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。
【０３１７】
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。
【０３１８】
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。
【０３１９】

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。

【０３２０】

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。

【０３２１】

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。

【０３２２】

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。

【０３２３】

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。

【０３２４】

＜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。

【０３２５】

なお、「示唆演出」とは、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）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。

【０３２６】

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。
【０３２７】
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。
【０３２８】
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。
【０３２９】
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。
【０３３０】
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。
【０３３１】
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。
【０３３２】
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。
【０３３３】
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。
【０３３４】
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。
【０３３５】

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。

【０３３６】

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。

【０３３７】

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）。

【０３３８】

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。

【０３３９】

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。

【０３４０】

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。

【０３４１】

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。

【０３４２】
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。
【０３４３】
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。
【０３４４】
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。
【０３４５】
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。
【０３４６】
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。
【０３４７】
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。
【０３４８】
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。
【０３４９】
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。

【０３５０】

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。

【０３５１】

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。

【０３５２】

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。

【０３５３】

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。

【０３５４】

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。

【０３５５】

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。

【０３５６】

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。

【０３５７】

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。

【０３５８】
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。
【０３５９】
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。
【０３６０】
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。
【０３６１】
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。
【０３６２】
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。
【０３６３】
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。
【０３６４】
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。
【０３６５】

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。

【０３６６】

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。

【０３６７】

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。

【０３６８】

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。

【０３６９】

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。

【０３７０】

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。

【０３７１】

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。

【０３７２】

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。

【０３７３】

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。

【０３７４】

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。

【０３７５】

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。

【０３７６】

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。

【０３７７】

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。

【０３７８】

＜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２６１（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８６０によって可変に構成された押圧操作装置１２６１を備えている。

【０３７９】

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５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。

【０３８０】

図２０は、第６実施形態のパチンコ機１００が備える押圧操作装置１２６１の構成および動作を説明するための模式図である。図２１は、操作位置に応じた押圧操作装置１２６１の外観の一例を示す模式図である。なお、図２０においては、押圧操作装置１２６１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８５０の基体８５１および被操作部８５２と、操作カバー部材８７０と、底部材８８０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。

【０３８１】

また、図２０および図２１においては、参考のために、パチンコ機１００の表面（より詳細には、前ブロック１０２における操作カバー部材８７０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１２６１の一部（操作カバー部材８７０）が前ブロック１０２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１２６１が前ブロック１０２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２１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８８０の図示を省略するとともに、操作装置１２６１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１０２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。

【０３８２】

押圧操作装置１２６１は、押圧操作装置２６１と同様、遊技者による押込操作が可能な装置である。図２０に示すように、押圧操作装置１２６１は、ボタン操作部８５０と、作動機構８６０と、操作カバー部材８７０と、底部材８８０とを備えている。

ボタン操作部８５０は、基体８５１と、被操作部８５２と、バネ部材８５３とを備えている。基体８５１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８５２は、基体８５１の内周側に収容可能な円柱形状に構成される。バネ部材８５３は、例えば、コイルバネであり、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。バネ部材８５３は、被操作部８５２を上方側へ付勢する付勢手段として機能する。

【０３８３】

基体８５１の上端側には、内側に向けて突出する突出部８５１Ａ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８５２Ａが上面視において突出部８５１Ａに重なる位置に設けられている。

【０３８４】

これにより、バネ部材８５３によって上方側に付勢された被操作部８５２は、基体８５１の突出部８５１Ａがストッパとなって、突出部８５２Ａが突出部８５１Ａに下方側から当接した状態に維持される。ボタン操作部８５０においては、突出部８５２Ａが基体８５１の突出部８５１Ａに下方側から当接する位置が、被操作部８５２の初期位置となる。

【０３８５】

被操作部８５２が押込操作された場合（すなわち、被操作部８５２が下方側へ押圧された場合）、被操作部８５２は、バネ部材８５３の付勢力に抗して（すなわち、バネ部材８５３を変形させながら）下方側へ移動する。その後、被操作部８５２に対する押込操作が終了すると（すなわち、被操作部８５２が無負荷になると）、被操作部８５２は、バネ部材８５３の付勢力によって初期位置に復帰する。

【０３８６】

ボタン操作部８５０は、押込操作によって下方側へ移動した被操作部８５２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９４０に出力する検知センサ８５４を備えている。検知センサ８５４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８５４により検知される被操作部８５２の位置を「バネ部材８５３による被操作部８５２の最大押圧位置」などとも称す。検知センサ８５４は、被操作部８

５２がバネ部材８５３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８５２がバネ部材８５３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。

【０３８７】

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場合に被操作部８５２がバネ部材８５３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８５２がバネ部材８５３による最大押圧位置から移動したと判定する。

【０３８８】

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９４０は、検知センサ８５４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９４０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８５２がバネ部材８５３による最大押圧位置に位置すると判定する。

【０３８９】

作動機構８６０は、ボタン操作部８５０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８６０は、歯切りされた平板上の棒状体であるラック８６１と、ラック８６１の歯に噛合するピニオン（歯車）８６２と、ピニオン８６２を回動させるためのモータ８６３とを備えている。モータ８６３は、例えば、ＤＣモータである。

【０３９０】

作動機構８６０は、モータ８６３を回転させる（駆動させる）ことで、ピニオン８６２を回動させ、それによって、ボタン操作部８５０の位置を、被操作部８５２に対する遊技者の操作なしに、ラック８６１の歯筋方向に沿った方向であってモータ８６３の回転方向に応じた方向に移動させることができる。

【０３９１】

本実施形態のパチンコ機１００においては、作動機構８６０は、被操作部８５２がバネ部材８５３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８５０を移動させることができる。作動機構８６０におけるピニオン８６２に対するラック８６１の移動範囲内で、ボタン操作部８５０を上下方向に移動させることができる。

【０３９２】

作動機構８６０は、モータ８６３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９４０は、作動機構８６０によるボタン操作部８５０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８６３の動作を制御する。

【０３９３】

作動機構８６０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８６３のトルク（保持力）を制御することによって、ボタン操作部８５０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８７０に触れていない無負荷のボタン操作部８５０（被操作部８５２が操作されない状態のボタン操作部８５０）を、作動機構８６０によるボタン操作部８５０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８５０が作動機構８６０によって保持される位置を「中立位置」とも称す。

【０３９４】

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。

【０３９５】

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。

【０３９６】

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。

【０３９７】

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を電気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。

【０３９８】

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。

【０３９９】

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。

【０４００】

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。

【０４０１】

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に移動する。

【０４０２】

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。

【０４０３】

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。

【０４０４】
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。
【０４０５】
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。
【０４０６】
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。
【０４０７】
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。
【０４０８】
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。
【０４０９】
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。
【０４１０】
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。
【０４１１】
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。
【０４１２】
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。

【０４１３】

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。

【０４１４】

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。

【０４１５】

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。

【０４１６】

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。

【０４１７】

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の回動によってモータ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。

【０４１８】

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。

【０４１９】

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。

【０４２０】

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。

【０４２１】

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。

【０４２２】

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）。

【０４２３】

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。

【０４２４】

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。

【０４２５】

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。

【０４２６】

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。

【０４２７】

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１２６１（図２０（Ｂ）参照）の操作位置Ａｍｉｎに到達するまでの区間（すなわち、ストローク量Ｓ１の区間）における当該押込操作に対する反力は、図２１（Ａ）に示す直線Ｊ１のように、操作位置Ａ１から操作位置Ａｍｉｎに近づくにつれ、バネ部材８５３のバネ定数の傾きで直線的に増加する。

【０４２８】

次に、押圧操作装置１２６１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１２６１の操作位置が操作位置Ａ１から操作位置Ａ２へ移動した場合（図２０（Ｃ）参照）に、当該中立位置の押圧操作装置１２６１に対して押込操作を行った場合について説明する。

【０４２９】

かかる場合、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、当該中立位置における押圧操作装置１２６１の操作位置Ａ２から、被操作部８５２が最大押圧位置である押圧操作装置１２６１（図２０（Ｃ）参照）の操作位置Ａ２ｘまでの区間（すなわち、ストローク量Ｓ１の区間）における当該押込操作に対する反力は、図２１（Ａ）に示す直線Ｊ２のように、操作位置Ａ１から操作位置Ａｘに近づくにつれ、バネ部材８５３のバネ定数の傾きで直線的に増加する。

【０４３０】

操作位置Ａ２ｘから、副制御基板９４０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１２６１（図２０（Ｂ）参照）の操作位置Ａｍｉｎに到達するまでの区間（すなわち、ストローク量Ｓ２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８６３のトルク（保持力）に応じた値となる。

【０４３１】

モータ８６３のトルクは、モータ８６３に通電する電流値に依存するので、押圧操作装置１２６１の操作位置と、押圧操作装置１２６１への押込操作に対する反力との関係を、モータ８６３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。

【０４３２】

例えば、押圧操作装置１２６１の操作位置に依ることなくモータ８６３のトルクが一定である場合、押圧操作装置１２６１への押込操作に対する反力を、図２１（Ａ）に示す直線Ｊ３のように、操作位置Ａ２ｘから操作位置Ａｍｉｎ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。

【０４３３】

あるいは、モータ８６３のトルクが、押圧操作装置１２６１の操作位置が操作位置Ａｍｉｎ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１２６１への押込操作に対する反力を、図２１（Ａ）に示す二点鎖線Ｊ４のように、操作位置Ａ２ｘから操作位置Ａｍｉｎ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。

【０４３４】

なお、モータ８６３のトルクを増加させることに限らず、モータ８６３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１２６１への押込操作に対する反力を、操作位置Ａ２ｘから操作位置Ａｍｉｎに近づくにつれて減少させることができる。また、モータ８６３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８６３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８６３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。

【０４３５】

また、操作位置Ａ２ｘと操作位置Ａｍｉｎとの区間においてモータ８６３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２１（Ｂ）に示すように、押圧操作装置１２６１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Ａｍｉｎの区間における押圧操作装置１２６１への押込操作に対する反力の変化は、図２１（Ｂ）に示す直線Ｊ５のように、当該区間において一定であってもよいし、図２１（Ｂ）に示す二点鎖線Ｊ６のように、操作位置Ａｍｉｎに近づくにつれて増加するパターンを含めてもよい。

【０４３６】

また、操作位置Ａ２ｘから操作位置Ｘの区間における押圧操作装置１２６１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Ａｍｉｎの区間における押圧操作装置１２６１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。

【０４３７】

また、押圧操作装置１２６１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２１（Ｂ）に示すように１つである必要はなく、押圧操作装置１２６１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。

【０４３８】

また、必ずしも、操作位置Ｘにおいてモータ８６３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１２６１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１２６１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。

【０４３９】

本実施形態のパチンコ機１００においては、作動機構８６０が備えるエンコーダ（図示せず）によって、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を移動させた場合におけるモータ８６３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９４０は、エンコーダが検出した各値に基づき、押圧操作装置１２６１の押込操作における押込速度（押圧操作装置１２６１の移動速度）や、押圧操作装置１２６１の移動量を検出することができる。

【０４４０】

ここで、押込操作された押圧操作装置１２６１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１２６１の移動速度や移動量を副制御基板９４０のＲＯＭやＲＡＭ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９４０が検出した押圧操作装置１２６１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４７９に所定の演出や表示が表示されたり、遊技盤４００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。

【０４４１】

具体的に、押圧操作装置１２６１（ボタン操作部８５０）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、副制御基板９４０は、エンコーダが検出したモータ８６３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１２６１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４７９にて所定の演出や表示を表示させたり、遊技盤４００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。

【０４４２】

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１２６１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１００への注目度を向上させることができる。

【０４４３】

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。

【０４４４】

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。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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。

【０４４７】

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。

【０４４８】

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。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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１２６１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。

【０４５１】

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。

【０４５２】

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。

【０４５３】

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。

【０４５４】

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。

【０４５５】

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。

【０４５６】

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。

【０４５７】

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きる。

【０４５８】

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。

【０４５９】

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。

【０４６０】

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。

【０４６１】

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。

【０４６２】

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。

【０４６３】

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。

【０４６４】

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。

【０４６５】

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。

【０４６６】

＜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できるよう工夫が施されている。

【０４６７】

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。

【０４６８】

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。

【０４６９】

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。

【０４７０】

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ＱＡを図示している。

【０４７１】

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８７０Ｂ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ＴＥ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。

【０４７２】

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。

【０４７３】
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。
【０４７４】
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。
【０４７５】
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。
【０４７６】
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。
【０４７７】
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。
【０４７８】
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。
【０４７９】
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。
【０４８０】
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。
【０４８１】
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。
【０４８２】
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。
【０４８３】
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。
【０４８４】
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。
【０４８５】
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。
【０４８６】
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。
【０４８７】
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。

【０４８８】

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を操作しやすくできる。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。

【０４８９】

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。

【０４９０】

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。

【０４９１】

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。

【０４９２】

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。

【０４９３】

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て上記実施形態に対して適用しても良い。

【０４９４】

（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。

【０４９５】

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。

【０４９６】

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。例えば、装飾図柄６２１の周囲の全体または一部に沿った帯状の装飾部６２２を形成する構成であってもよい。

【０４９７】

上記第１実施形態においては、図柄シート６０１に装飾部６２２を用いた装飾図柄６２１を有する構成について説明したが、装飾部６２２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６２２を形成するようにしてもよい。また、装飾部６２２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。

【０４９８】

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の裏面側には装飾図柄６２１（主図柄６２１Ａ，副図柄６２１Ｂ）のみを塗膜形成する構成としたが、装飾図柄６２１だけでなく当該装飾図柄６２１の背景となる部分を含めて基材６１１の裏面側に塗膜形成する構成であってもよい。

【０４９９】

（２）第２実施形態のパチンコ機１００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７０１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７２１Ａなど）とが図柄シート６０１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６０１に設けられる構成であってもよい。

【０５００】

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６０１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６０１に設けられる構成であってもよい。

【０５０１】

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６０１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。

【０５０２】

上記第２実施形態においては、基材６１１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たが、これらの絵柄を基材６１１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６１１の裏面側に形成する場合には、基材６１１の裏面側に当該絵柄を形成した後、その

上に装飾図柄６２１を形成する構成としてもよい。

【０５０３】

上記第２実施形態においては、基材６１１の表面側に装飾部６２２が形成されない図柄シート６０１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６１１の表面側に装飾部６２２が形成された図柄シート６０１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６１１の表面側に装飾部６２２が形成された図柄シート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。

【０５０４】

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。

【０５０５】

（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。

【０５０６】

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。

【０５０７】

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。

【０５０８】

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。

【０５０９】

（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。

【０５１０】

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。

【０５１１】

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。

【０５１２】

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。

【０５１３】

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。

【０５１４】

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。

【０５１５】

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。

【０５１６】

（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。

【０５１７】

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。

【０５１８】

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。

【０５１９】

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。

【０５２０】

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。

【０５２１】
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。
【０５２２】
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。
【０５２３】
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。
【０５２４】
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。
【０５２５】
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。
【０５２６】
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。
【０５２７】
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。
【０５２８】
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。

【０５２９】

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。

【０５３０】

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。

【０５３１】

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、切り出し画像に暈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。

【０５３２】

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。

【０５３３】

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。

【０５３４】

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。

【０５３５】

（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。

【０５３６】

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、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。

【０５３７】

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、その移動方向を中心とする回動操作とが可能な操作部を備えた操作装置に対して、第６実施形態に係る構成を適用してもよい。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

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。

【０５４２】

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。

【０５４３】
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変化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。
【０５４４】
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。
【０５４５】
これに代えて、被操作部８５２と一定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。
【０５４６】
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。
【０５４７】
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、その後に、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。
【０５４８】
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。

【０５４９】
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遊技者に示唆する構成としてもよい。
【０５５０】
（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。
【０５５１】
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。
【０５５２】
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。
【０５５３】
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。
【０５５４】
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。
【０５５５】
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。

【０５５６】
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。
【０５５７】
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。
【０５５８】
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。
【０５５９】
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。
【０５６０】
（８）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実施しても良い。例えば、一度大当りすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当り状態が発生するまで、大当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。
【０５６１】
＜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。
【０５６２】
＜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。

【０５６３】

＜特徴１１＞

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。

【０５６４】

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）。

【０５６５】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、遊技機への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技機への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある可能性があった。

【０５６６】

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。

【０５６７】

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。

【０５６８】

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。

【０５６９】

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。

【０５７０】

＜特徴１２＞

特徴１０または特徴１１に記載の遊技機であって、
周方向に回動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、
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。
【０５７１】
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動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。
【０５７２】
＜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。
【０５７３】
＜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。
【０５７４】
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）。
【０５７５】
しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、遊技機への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技機への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある可能性があった。
【０５７６】
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。
【０５７７】
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。
【０５７８】
＜特徴２２＞
特徴２０または特徴２１に記載の遊技機であって、
周方向に回動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。

【０５７９】
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。

【０５８０】
＜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。

【０５８１】
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。

【０５８２】
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。

【０５８３】

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。

【０５８４】

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。

【０５８５】

＜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。

【０５８６】

＜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。

【０５８７】

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）。

【０５８８】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、遊技機への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技機への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある可能性があった。

【０５８９】

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。

【０５９０】

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。

【０５９１】

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。

【０５９２】

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。

【０５９３】

＜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。

【０５９４】

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。

【０５９５】

＜特徴３３＞

特徴３２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。

【０５９６】

特徴３３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。

【０５９７】

＜特徴３４＞

特徴３２または特徴３３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。

【０５９８】

特徴３４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。

【０５９９】

＜特徴３５＞

特徴３０から特徴３４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、

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７８７）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７８９）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７８７Ａ）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。

【０６００】

特徴３５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。

【０６０１】

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。

【０６０２】

＜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。

【０６０３】

＜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。

【０６０４】

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）。

【０６０５】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、遊技機への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技機への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある可能性があった。

【０６０６】

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。

【０６０７】

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。

【０６０８】

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。

【０６０９】

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。

【０６１０】

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。

【０６１１】

＜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。

【０６１２】

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を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。

【０６１３】
＜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。
【０６１４】
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。
【０６１５】
＜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。
【０６１６】
＜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、
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。
【０６１７】
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）。

【０６１８】
しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、遊技機への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技機への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある可能性があった。
【０６１９】
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、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。
【０６２０】
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。
【０６２１】
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。
【０６２２】
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。
【０６２３】
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。
【０６２４】
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。
【０６２５】
＜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。
【０６２６】
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。
【０６２７】
＜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、前記弾性体が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。
【０６２８】
＜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。
【０６２９】
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）。
【０６３０】
しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、遊技機への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技機への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある

可能性があった。
【０６３１】
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、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。
【０６３２】
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態において、所定の中立位置に位置される。
【０６３３】
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。
【０６３４】
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。
【０６３５】
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。
【０６３６】
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。
【０６３７】
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。
【０６３８】
＜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。
【０６３９】
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。
【０６４０】
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。
【０６４１】
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。
【０６４２】
＜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、
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、
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。
【０６４３】
＜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、
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、
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。

【０６４４】
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）。

【０６４５】
しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、遊技機への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技機への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある可能性があった。

【０６４６】
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、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。

【０６４７】
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。

【０６４８】

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。

【０６４９】

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。

【０６５０】

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。

【０６５１】

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。

【０６５２】

＜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。

【０６５３】

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。

【０６５４】

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。

【０６５５】

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。

【０６５６】

＜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。
【０６５７】
＜特徴８１＞
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、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。
【０６５８】
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）。
【０６５９】
しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、遊技機への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技機への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある可能性があった。
【０６６０】
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、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、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。
【０６６１】
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。
【０６６２】

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。

【０６６３】

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。

【０６６４】

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変化した場合や、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。

【０６６５】

＜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。

【０６６６】

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。

【０６６７】

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。

【０６６８】

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。

【０６６９】

＜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、

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。
【０６７０】
＜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前記作動手段を制御することを特徴とする遊技機。
【０６７１】
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）。
【０６７２】
しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、遊技機への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技機への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある可能性があった。
【０６７３】
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、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。
【０６７４】
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。
【０６７５】
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。
【０６７６】
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、操作手段の操作感が変化するので、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ようにすることができる。

【０６７７】

＜特徴９２＞

特徴９０または特徴９１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。

【０６７８】

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。

【０６７９】

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。

【０６８０】

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。

【０６８１】

＜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。

【０６８２】

＜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。

【０６８３】

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）。

【０６８４】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、遊技機への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技機への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある可能性があった。

【０６８５】

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、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。

【０６８６】

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。

【０６８７】

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。

【０６８８】

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。

【０６８９】

＜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。

【０６９０】

特徴Ａ２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。

【０６９１】

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。

【０６９２】

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。

【０６９３】

＜特徴Ｂ０＞

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。

【０６９４】

＜特徴Ｂ１＞

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。

【０６９５】

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）。

【０６９６】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、遊技機への注目度を高めるべく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。

【０６９７】

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。

【０６９８】

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。

【０６９９】

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。

【０７００】

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。

【０７０１】

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。
【０７０２】
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。
【０７０３】
＜特徴Ｂ２＞
特徴Ｂ０または特徴Ｂ１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。
【０７０４】
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。
【０７０５】
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。
【０７０６】
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。
【０７０７】
＜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、
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。
【０７０８】
＜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、

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。

【０７０９】

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）。

【０７１０】

しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、遊技機への注目度を高めるべく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。

【０７１１】

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。

【０７１２】

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。

【０７１３】

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。

【０７１４】

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。

【０７１５】
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。
【０７１６】
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。
【０７１７】
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。
【０７１８】
＜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、
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。
【０７１９】
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。
【０７２０】
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。
【０７２１】
＜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。

【０７２２】

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。

【０７２３】

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。

【０７２４】

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。

【０７２５】

なお、特徴１０～Ｃ３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。

【０７２６】

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。

【０７２７】

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】

【０７２８】

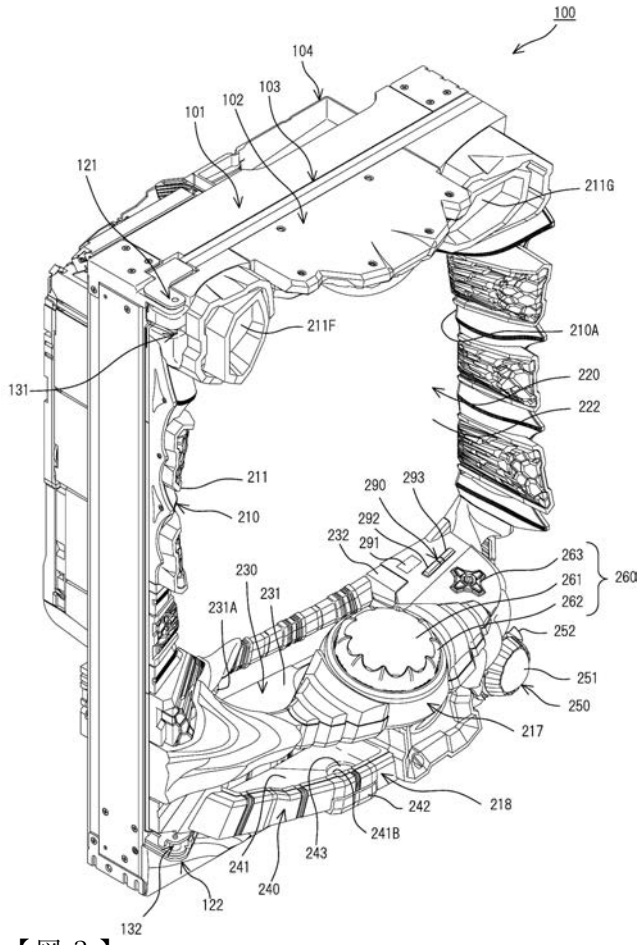
以上のように、この発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

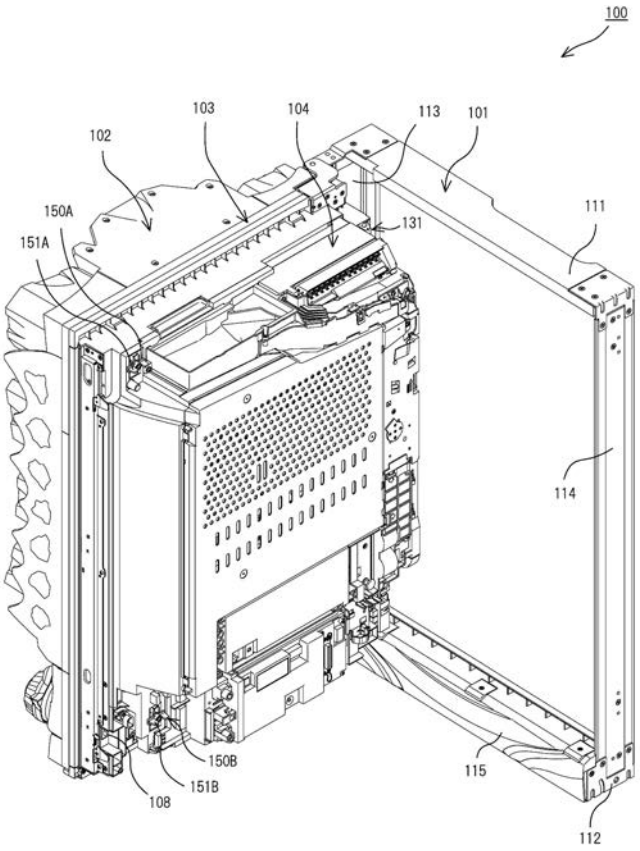
【０７２９】

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

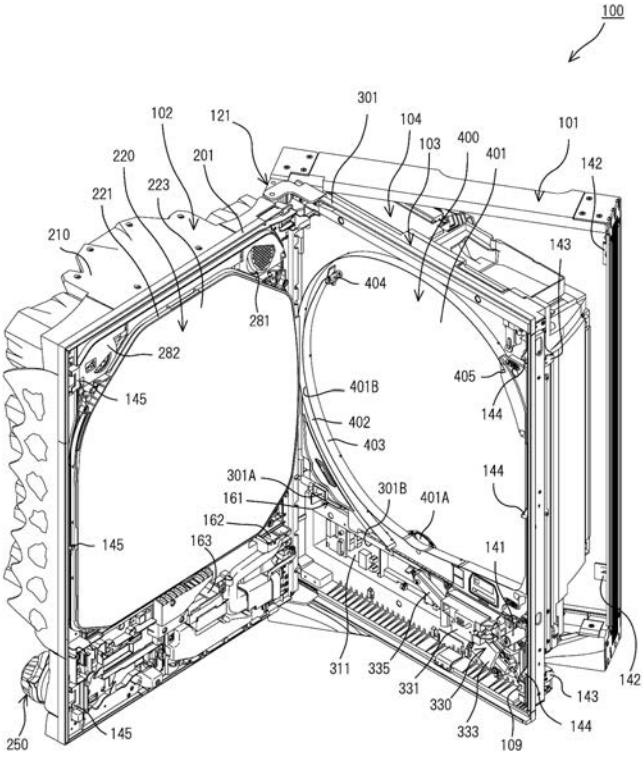
【図１】


100
104
101
102
103
121
211G
211F
210A
131
220
222
211
210
290
293
292
232
291
263
261
262
260
230
231
231A
252
251
250
217
218
242
241B
243
241
240
122
132

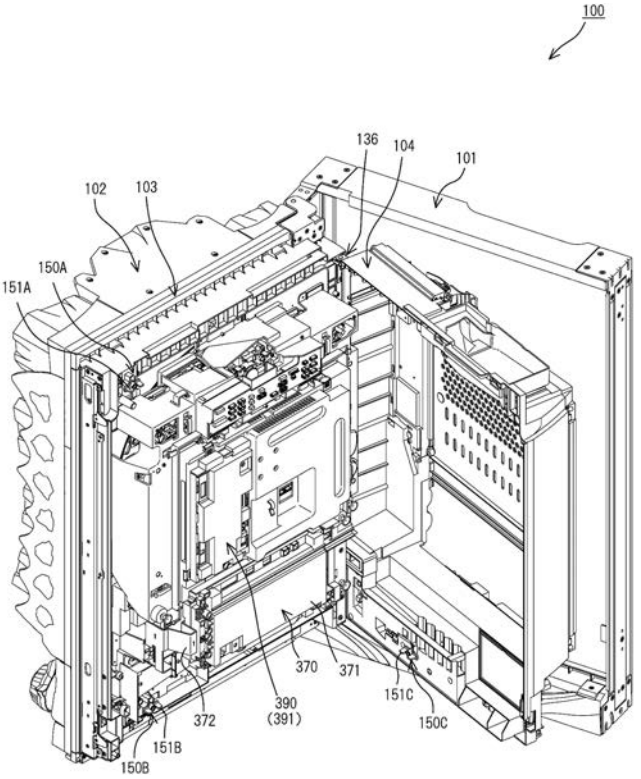
【図２】


100
103
104
113
101
102
150A
151A
131
111
114
150B
151B
108
115
112

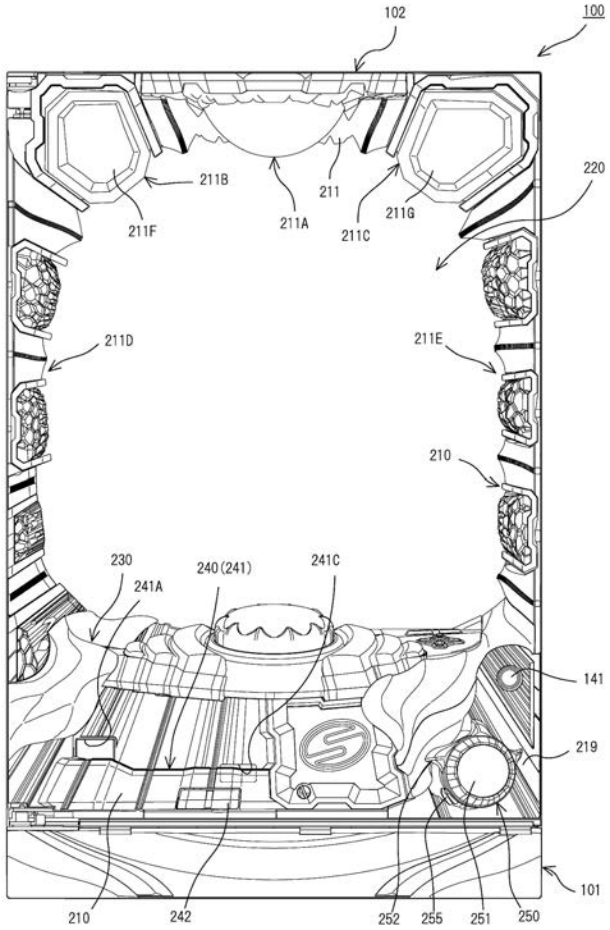
【図３】


100
301
102
121
104
103
400
401
101
142
220
201
221
223
210
143
404
281
282
405
145
401B
144
402
403
301A
144
161
301B
401A
162
145
163
141
311
335
331
330
333
109
143
144
142
250
145

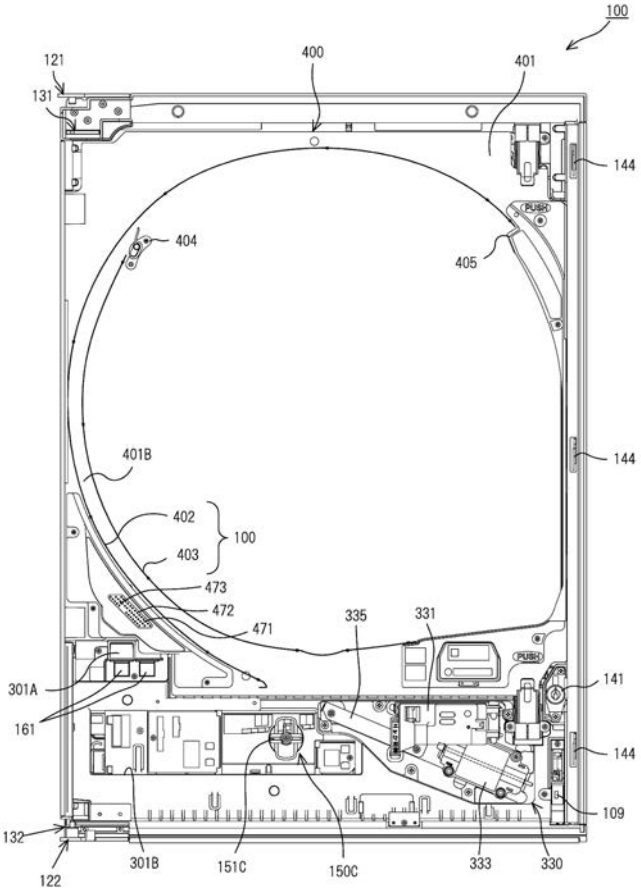
【図４】


100
136
104
101
102
103
150A
151A
370
371
151C
150C
390
(391)
372
151B
150B

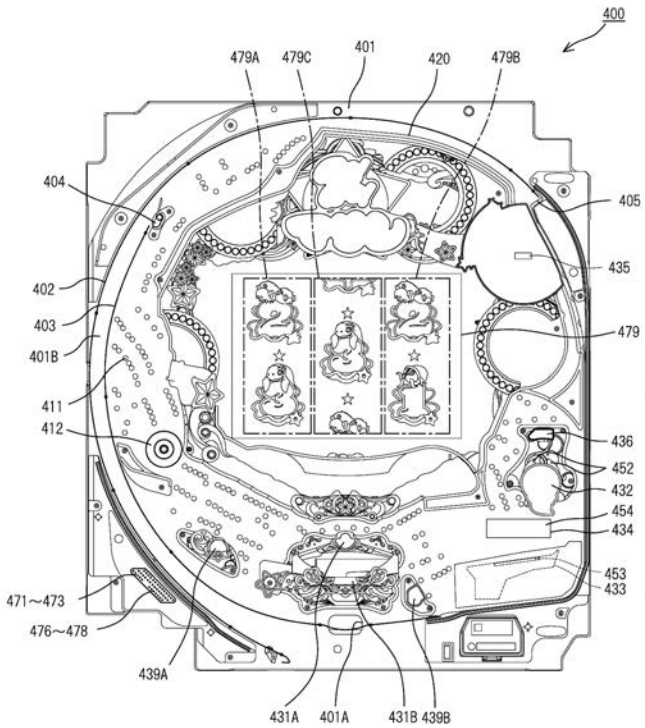
【図５】


102
100
211B
211
211F
211A
211C
211G
220
211D
211E
210
230
241A
240(241)
241C
141
219
101
210
242
252
255
251
250

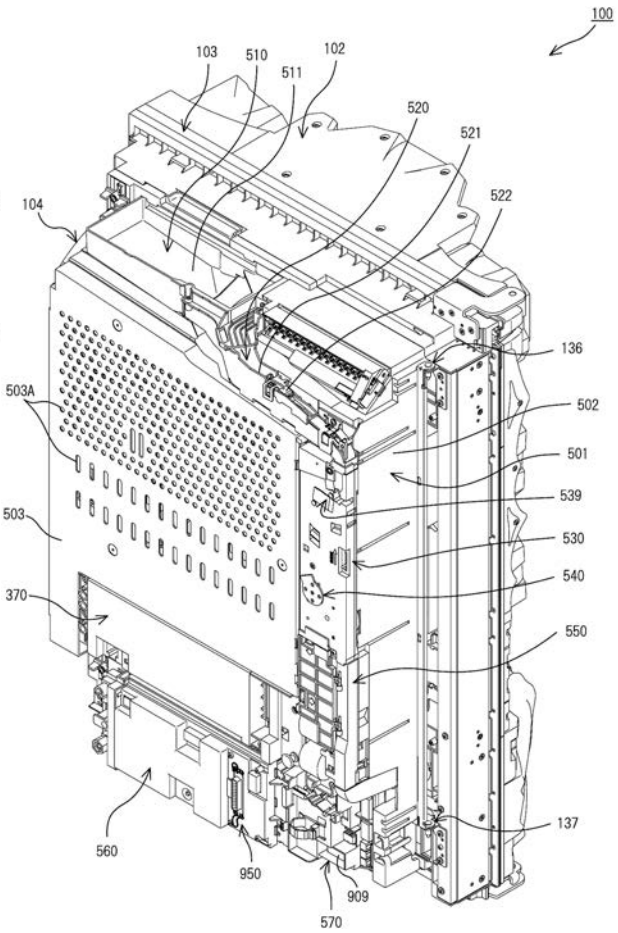
【図６】


100
121
131
400
401
144
404
405
PUSH
401B
402
403
100
473
472
471
335
331
301A
161
141
144
109
132
122
301B
151C
150C
333
330

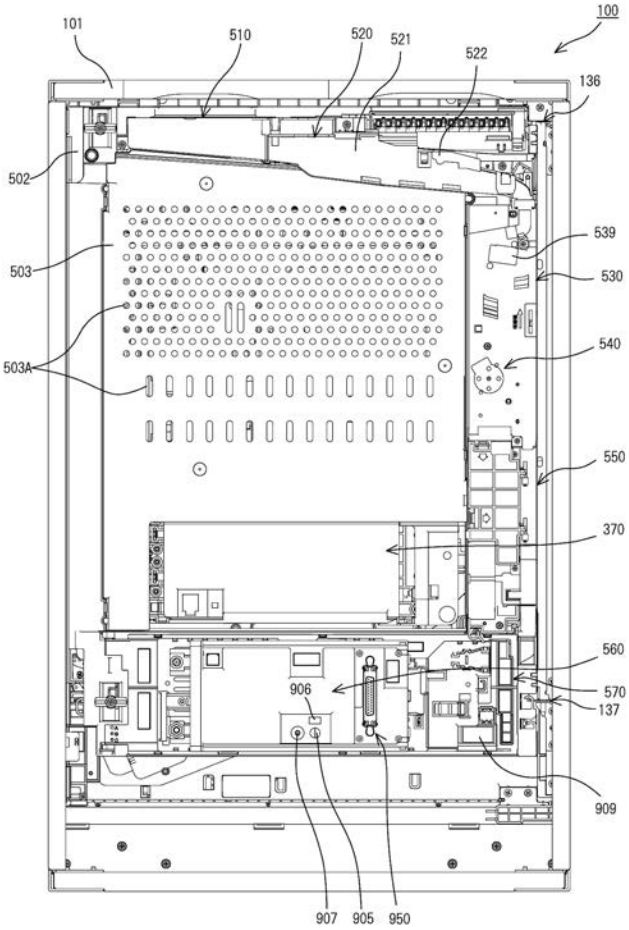
【図７】


400
479A
479C
401
420
479B
404
405
435
402
403
401B
479
411
412
436
452
432
454
434
453
433
471～473
476～478
439A
431A
401A
431B
439B

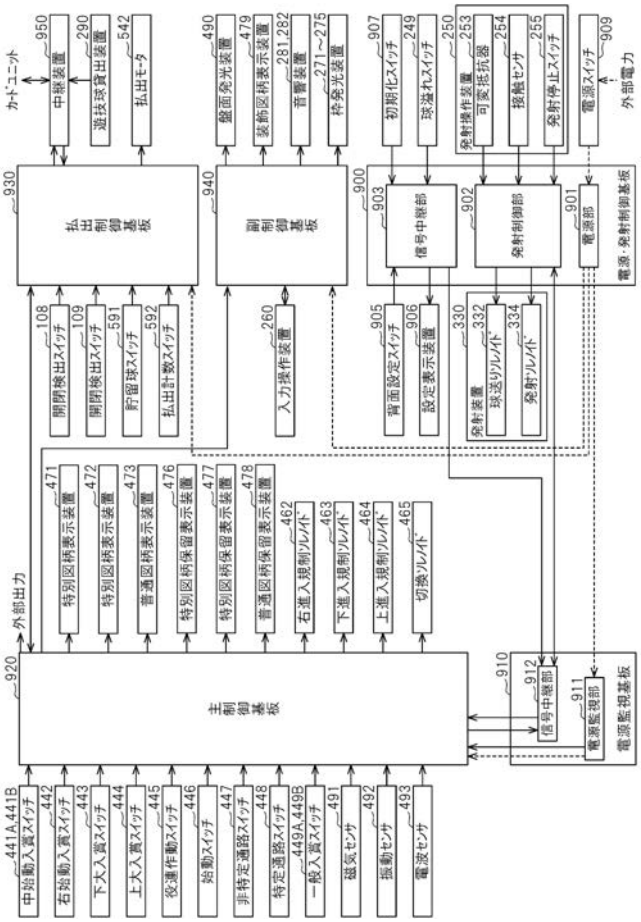
【図８】


100
103
510
511
102
520
521
522
104
136
503A
502
501
539
503
530
540
370
550
137
560
950
909
570

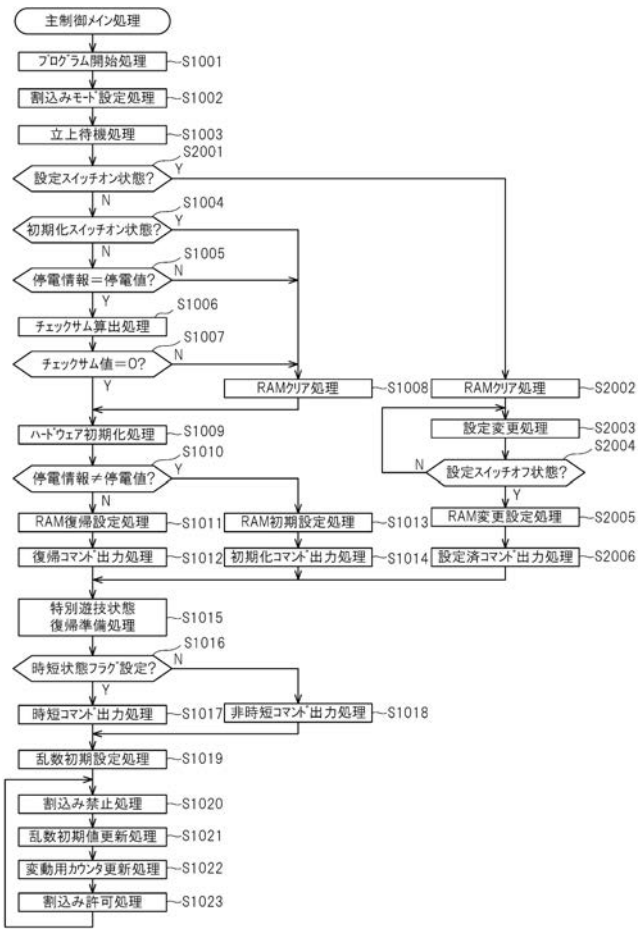
【図９】



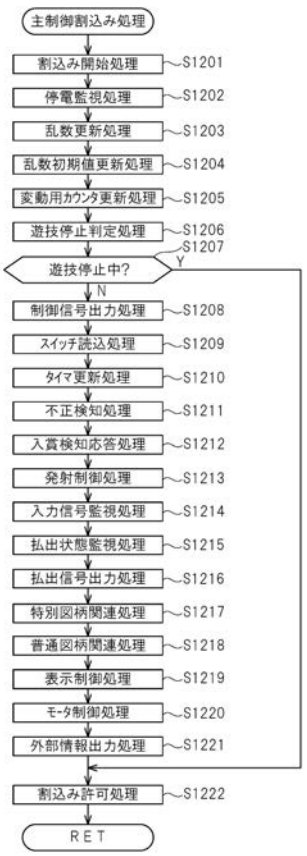
【図１０】



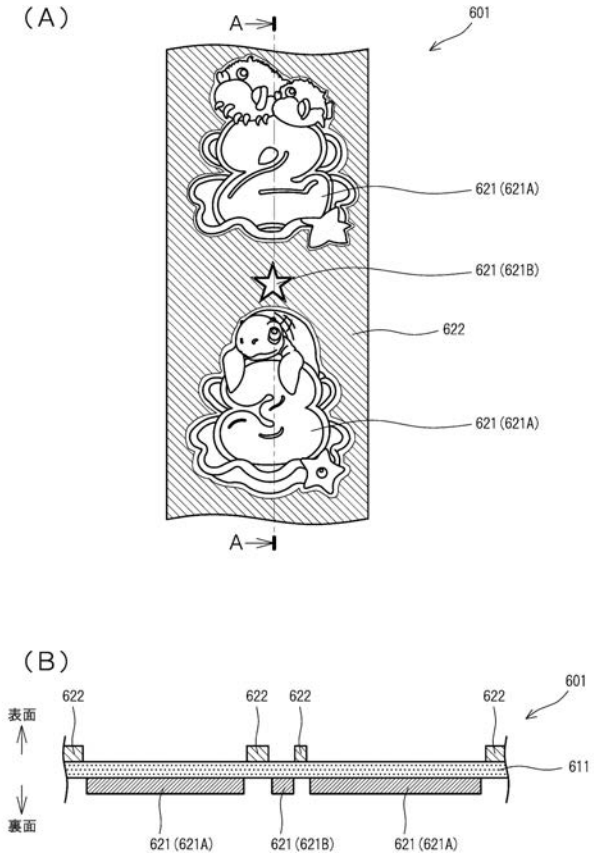
【図１１】



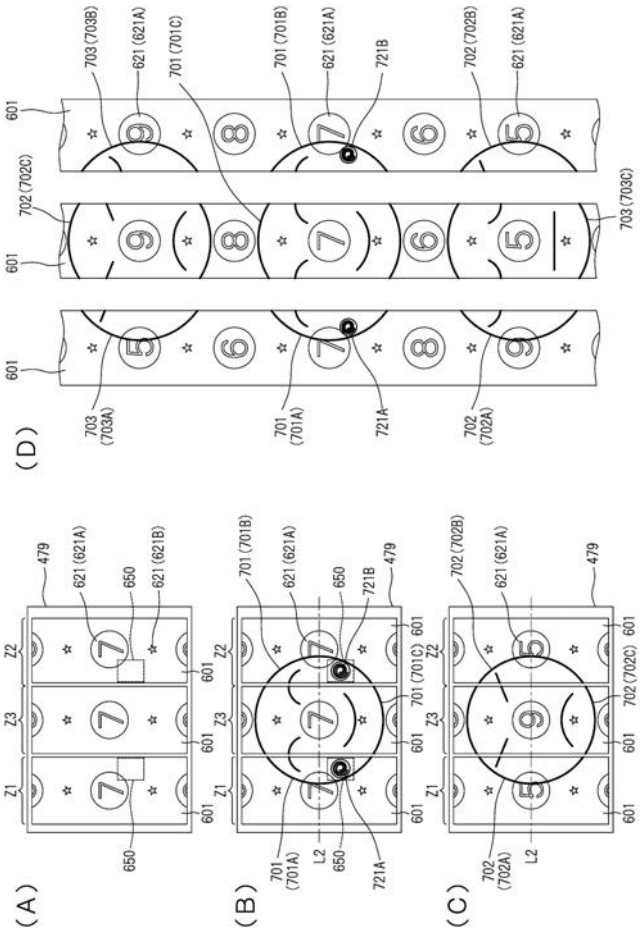
【図１２】



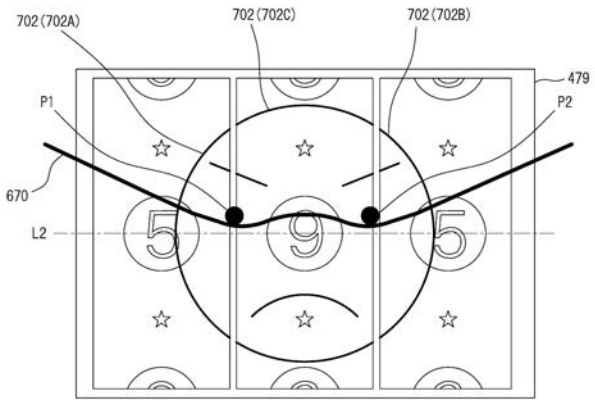
【図１３】



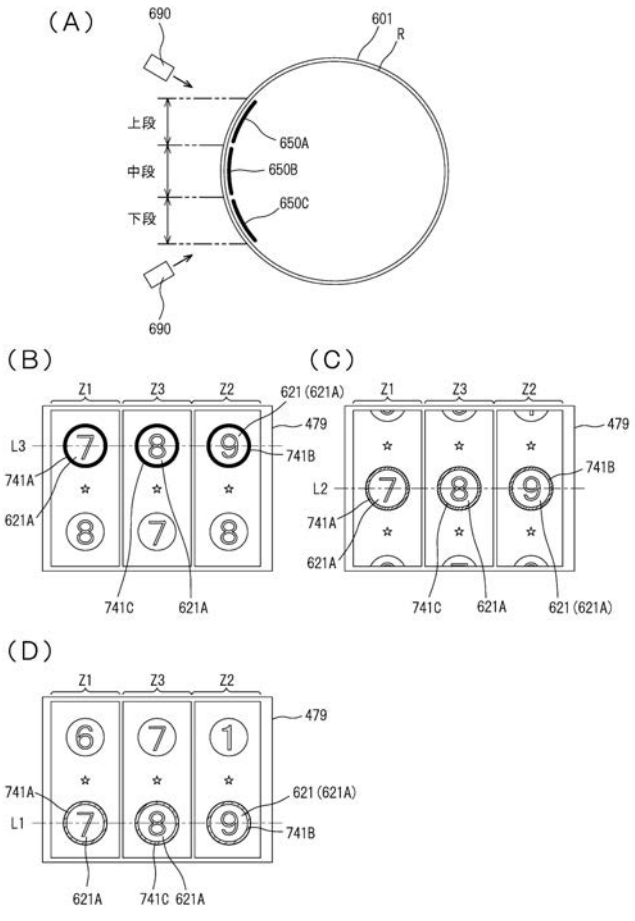
【図１４】



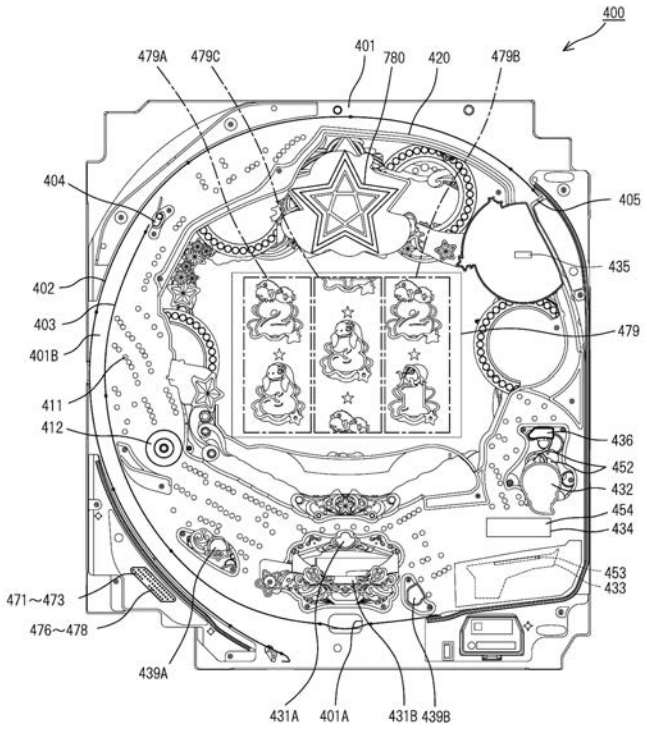
【図１５】



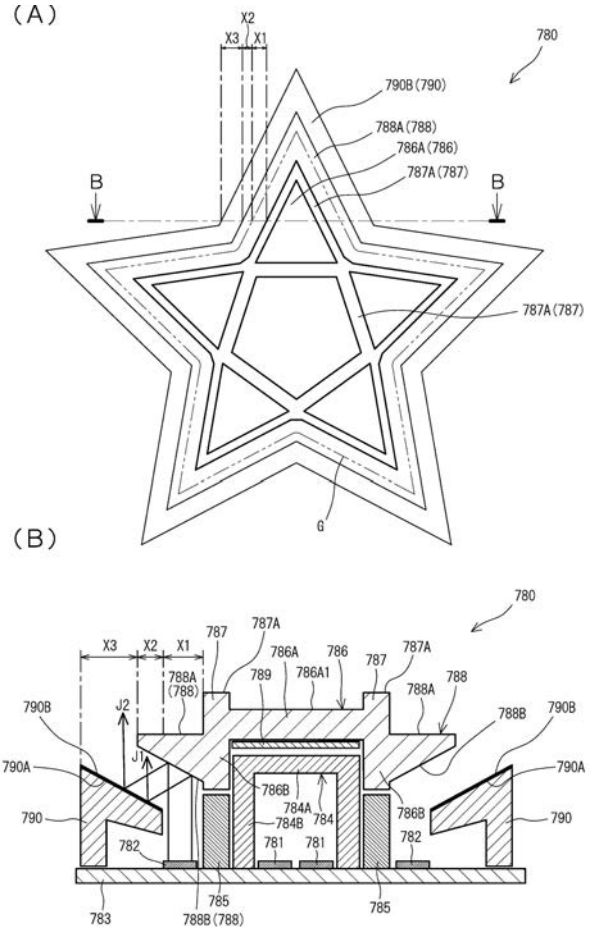
【図１６】



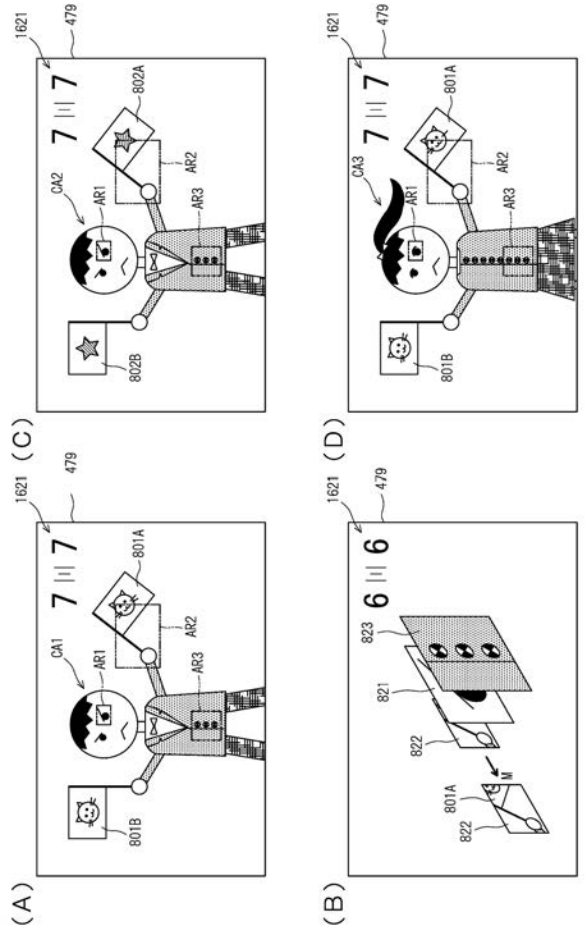
【図１７】



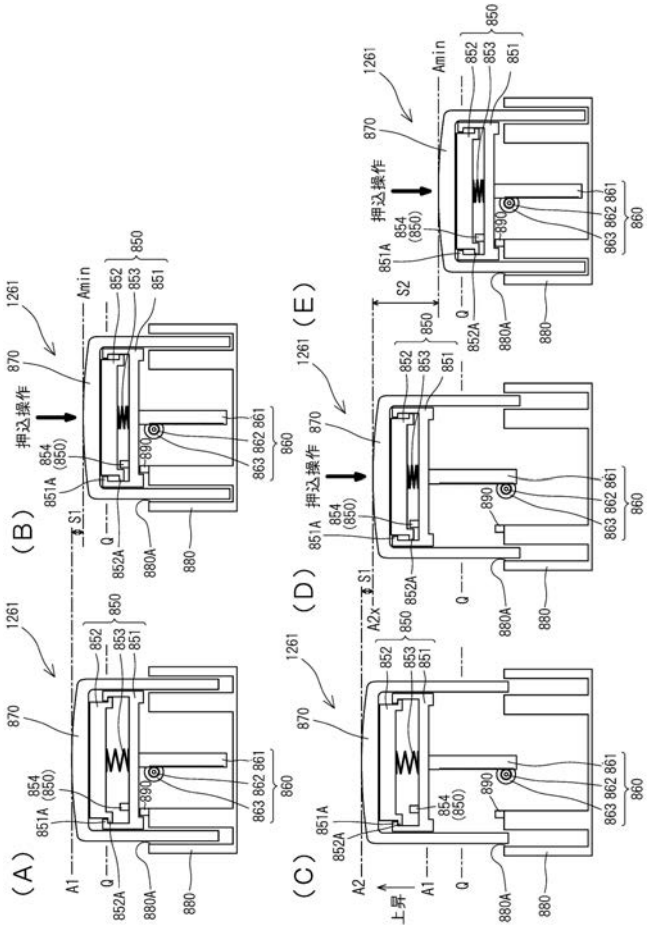
【図１８】



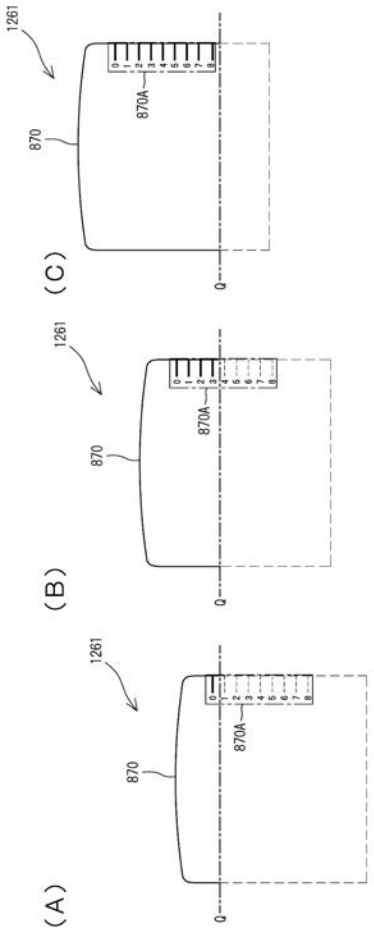
【図１９】



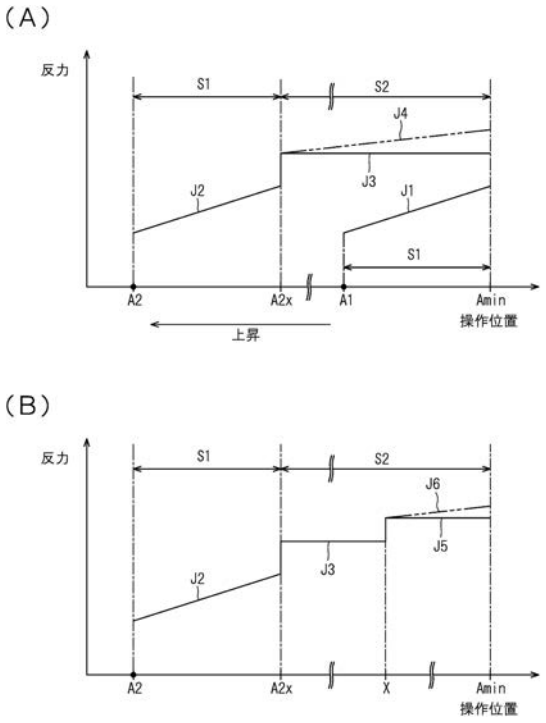
【図２０】



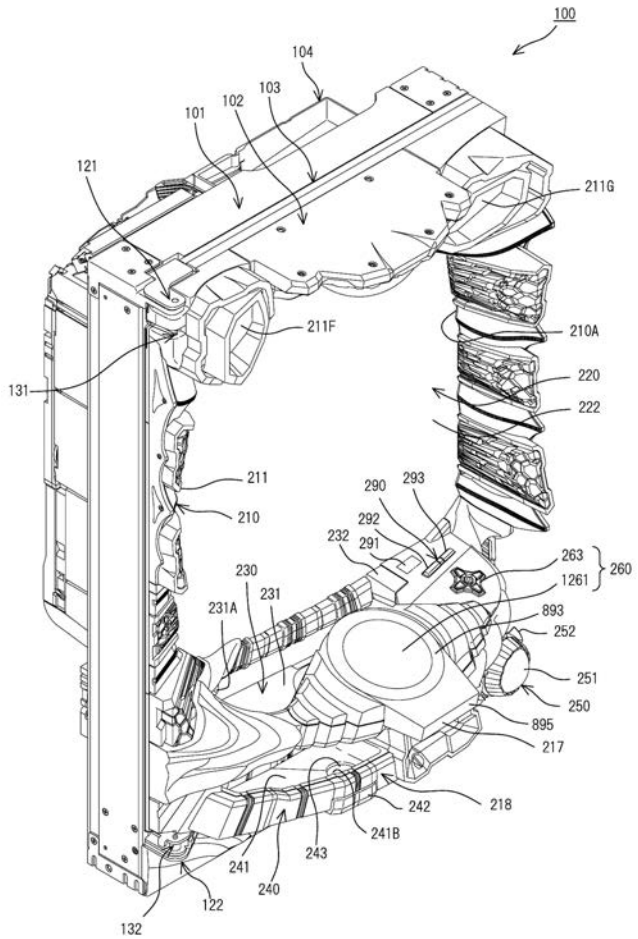
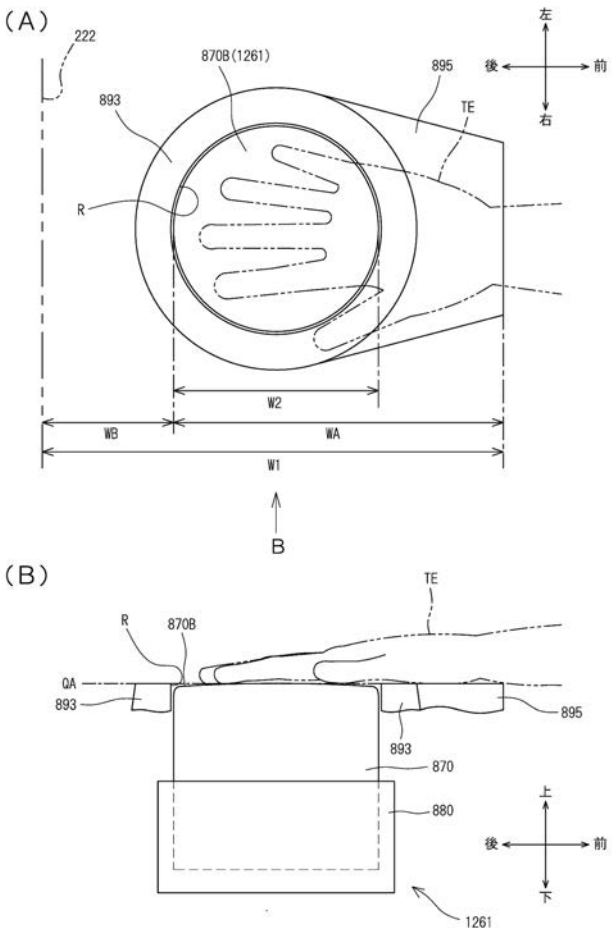
【図２１】



【図２２】



【図２３】



【図２４】