(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7706712号
(P7706712)

(45)発行日　令和7年7月14日(2025.7.14)

(24)登録日　令和7年7月4日(2025.7.4)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全773頁）

(21)出願番号　特願2022-12195(P2022-12195)
(22)出願日　令和4年1月28日(2022.1.28)
(65)公開番号　特開2023-110623(P2023-110623A)
(43)公開日　令和5年8月9日(2023.8.9)
審査請求日　令和6年2月15日(2024.2.15)

(73)特許権者　000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地
(72)発明者　市原　高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　坂根　渉
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
審査官　河村　未奈

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

始動条件の成立に基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、

開始条件が成立したときに前記抽選情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選が行われると装飾図柄の変動表示を行い、前記抽選の結果に基づいて演出を表示可能な表示手段と、

演出の制御を実行可能な演出制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出には、

少なくとも、第１キャラクタが表示される第１リーチ演出と、

少なくとも、第２キャラクタが表示される第２リーチ演出と、

前記第１リーチ演出および前記第２リーチ演出よりも前に行われる特別演出と、があり、

前記特別演出は、前記第１キャラクタが表示されているなかで、該第１キャラクタが第１態様で表示されている状況から、該第１キャラクタの表示を継続させたまま該第１態様とは異なる第２態様で表示されている状況へと変化させることが可能な演出であり、

前記第１キャラクタが前記第２態様で表示されている状況から、該第１キャラクタの表示を継続させたまま前記第１態様で表示されている状況へと変化させることはないように構成されており、

前記特別演出が実行された場合には、前記特別演出が実行されない場合よりも当りに対する期待度が高まるものであり、

前記特別演出が実行される前に前記第２キャラクタを表示することが可能であり、

前記特別演出の実行が終了した後には前記第１リーチ演出及び前記第２リーチ演出を含むリーチ演出のうちのいずれかが実行可能とされ、
前記特別演出が実行され、前記第１キャラクタが前記第２態様で表示されたあとに、前記第１リーチ演出を実行する場合と、
前記特別演出が実行され、前記第１キャラクタが前記第２態様で表示されたあとに、前記第２リーチ演出を実行する場合とがあり、
前記第１リーチ演出の当りに対する期待度は前記第２リーチ演出の当りに対する期待度と異なるものであり、
前記第１キャラクタが前記第１態様で表示される時間の長さは、当該第１キャラクタが前記第２態様で表示される時間の長さと異なっている
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、弾球遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する。）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称する。）等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
表示演出を実行することが可能な遊技機が従来知られている（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２００１－１３７４７１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、演出にはまだまだ工夫の余地がある。
【０００５】
本発明は、そのような実情に鑑み、工夫が施された演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記した目的を達成するために、本発明においては、
始動条件の成立に基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、
開始条件が成立したときに前記抽選情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、
前記抽選が行われると装飾図柄の変動表示を行い、前記抽選の結果に基づいて演出を表示可能な表示手段と、
演出の制御を実行可能な演出制御手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出には、
少なくとも、第１キャラクタが表示される第１リーチ演出と、
少なくとも、第２キャラクタが表示される第２リーチ演出と、
前記第１リーチ演出および前記第２リーチ演出よりも前に行われる特別演出と、があり、
前記特別演出は、前記第１キャラクタが表示されているなかで、該第１キャラクタが第１態様で表示されている状況から、該第１キャラクタの表示を継続させたまま該第１態様とは異なる第２態様で表示されている状況へと変化させることが可能な演出であり、
前記第１キャラクタが前記第２態様で表示されている状況から、該第１キャラクタの表示を継続させたまま前記第１態様で表示されている状況へと変化させることはないように構成されており、
前記特別演出が実行された場合には、前記特別演出が実行されない場合よりも当りに対する期待度が高まるものであり、

前記特別演出が実行される前に前記第２キャラクタを表示することが可能であり、
前記特別演出の実行が終了した後には前記第１リーチ演出及び前記第２リーチ演出を含むリーチ演出のうちのいずれかが実行可能とされ、
前記特別演出が実行され、前記第１キャラクタが前記第２態様で表示されたあとに、前記第１リーチ演出を実行する場合と、
前記特別演出が実行され、前記第１キャラクタが前記第２態様で表示されたあとに、前記第２リーチ演出を実行する場合とがあり、
前記第１リーチ演出の当りに対する期待度は前記第２リーチ演出の当りに対する期待度と異なるものであり、
前記第１キャラクタが前記第１態様で表示される時間の長さは、当該第１キャラクタが前記第２態様で表示される時間の長さと異なっている
ことを特徴とする。
また、本発明とは別の発明として、以下の手段を参考として例示する。
［手段１］に係る遊技機は、
始動口への遊技球の入賞に基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、
開始条件が成立したときに前記抽選情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、
表示手段と、
前記抽選が行われると装飾図柄の変動表示を前記表示手段において行う変動表示手段と、
前記装飾図柄の変動表示が行われているときに前記始動口への遊技球の入賞が発生したときに所定数を上限として前記抽選情報を記憶する記憶手段と、
前記抽選の結果に基づいて演出を実行する演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記始動口への遊技球の入賞によって記憶している前記抽選情報の数が前記所定数となったときに前記表示手段に複数ある特定表示のうちの所定の特定表示を表示することを可能とし、
前記所定の特定表示が前記表示手段に表示されている状況で、前記始動口へ遊技球が入賞したときに前記所定の特定表示とは異なる特定表示を表示可能とする第１状況と、
前記所定の特定表示が前記表示手段に表示されている状況で、前記始動口へ遊技球が入賞したとしても前記異なる特定表示を表示しない第２状況と、が設けられており、
前記演出には当りの期待度が異なる複数の演出があり、
前記複数ある特定表示は当りに対する期待度が異なっている
ことを特徴とする遊技機である。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、工夫が施された演出を実行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】本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。
【図２】パチンコ機の右側面図である。
【図３】パチンコ機の左側面図である。
【図４】パチンコ機の背面図である。
【図５】パチンコ機を右前から見た斜視図である。
【図６】パチンコ機を左前から見た斜視図である。
【図７】パチンコ機を後ろから見た斜視図である。
【図８】本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。
【図９】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１１】パチンコ機における外枠の正面図である。

【図１２】外枠の右側面図である。
【図１３】外枠を前から見た斜視図である。
【図１４】外枠を後ろから見た斜視図である。
【図１５】外枠を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１６】（ａ）は外枠における外枠側上ヒンジ部材の部位を、左枠部材を省略して下側から見た斜視図であり、（ｂ）は（ａ）を分解して示す分解斜視図である。
【図１７】（ａ）は外枠の外枠側上ヒンジ部材に対して本体枠の本体枠側上ヒンジ部材が取外されている状態を拡大して示す斜視図であり、（ｂ）は外側上ヒンジ部材に本体側上ヒンジ部材が取付けられている状態を拡大して示す斜視図である。
【図１８】外枠におけるロック部材の作用を示す説明図である。
【図１９】パチンコ機における扉枠の正面図である。
【図２０】扉枠の右側面図である。
【図２１】扉枠の左側面図である。
【図２２】扉枠の背面図である。
【図２３】扉枠を右前から見た斜視図である。
【図２４】扉枠を左前から見た斜視図である。
【図２５】扉枠を後ろから見た斜視図である。
【図２６】図１９におけるＡ－Ａ線で切断した断面図である。
【図２７】図１９におけるＢ－Ｂ線で切断した断面図である。
【図２８】図１９におけるＣ－Ｃ線で切断した断面図である。
【図２９】扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図３０】扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図３１】（ａ）は扉枠における扉枠ベースユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は扉枠ベースユニットを後ろから見た斜視図である。
【図３２】扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図３３】扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図３４】（ａ）は扉枠における演出操作ユニットの正面図であり、（ｂ）は演出操作ユニットの右側面図である。
【図３５】（ａ）は演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図３６】演出操作ユニットを、操作ボタンの中心軸の延びている方向から見た説明図である。
【図３７】図３４（ａ）におけるＤ－Ｄ線で切断した断面図である。
【図３８】図３４（ｂ）におけるＥ－Ｅ線で切断した断面図である。
【図３９】（ａ）は図３４（ｂ）におけるＦ－Ｆ線で切断した断面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＡ部の拡大図である。
【図４０】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図４１】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図４２】（ａ）は操作ボタンを分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は操作ボタンを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図４３】演出操作ユニットの装飾基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４４】図３７の演出操作ユニットの断面図において操作ボタンを押圧した状態を示す説明図である。
【図４５】（ａ）は演出操作ユニットを操作ボタンの中心軸の延びている方向から見た図において操作ボタンの一部を切欠いて操作ボタンの第一ボタン装飾部やボタンフレーム等によって隠そうとしている部位を示す説明図であり、（ｂ）は演出操作ユニットの断面図において操作ボタンの第一ボタン装飾部やボタンフレーム等によって隠そうとしている部位を示す説明図である。
【図４６】（ａ）は演出操作ユニットの外観を前から見た斜視図で示す説明図であり、（ｂ）は演出操作ユニットの外観を操作ボタンの中心軸の延びている方向から見た説明図で

ある。
【図４７】（ａ）は扉枠における扉枠左サイドユニットの正面図であり、（ｂ）は扉枠左サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は扉枠左サイドユニットを後ろから見た斜視図である。
【図４８】扉枠左サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４９】扉枠左サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図５０】図４７（ａ）におけるＬ－Ｌ線で切断した断面図である。
【図５１】（ａ）は扉枠における扉枠右サイドユニットの正面図であり、（ｂ）は扉枠右サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は扉枠右サイドユニットを後ろから見た斜視図である。
【図５２】扉枠右サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図５３】扉枠右サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図５４】図５１（ａ）におけるＭ－Ｍ線で切断した断面図である。
【図５５】（ａ）は図５１（ａ）におけるＮ－Ｎ線で切断した断面図であり、（ｂ）は図５１（ａ）におけるＯ－Ｏ線で切断した断面図である。
【図５６】（ａ）は扉枠における扉枠トップユニットの正面図であり、（ｂ）は扉枠トップユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は扉枠トップユニットを後ろから見た斜視図である。
【図５７】扉枠トップユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図５８】扉枠トップユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図５９】図５６におけるＰ－Ｐ線で切断した断面図である。
【図６０】遊技盤の正面図である。
【図６１】遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図６２】遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図６３】表ユニットと裏ユニットを除いた遊技盤の正面図である。
【図６４】図６３の遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。
【図６５】図６３の遊技盤を分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図６６】遊技盤をパチンコ機に取付けた状態で機能表示ユニットの部位を正面から拡大して示す説明図である。
【図６７】図６３とは異なる形態の遊技パネルを、前構成部材、基板ホルダ、及び主制御ユニットと共に前から見た分解斜視図である。
【図６８】図６７を後ろから見た分解斜視図である。
【図６９】主制御基板、払出制御基板及び周辺制御基板のブロック図である。
【図７０】図６９のつづきを示すブロック図である。
【図７１】主基板を構成する払出制御基板とＣＲユニット及び度数表示板との電気的な接続を中継する遊技球等貸出装置接続端子板に入出力される各種検出信号の概略図である。
【図７２】図６９のつづきを示すブロック図である。
【図７３】周辺制御ＭＰＵの概略を示すブロック図である。
【図７４】液晶及び音制御部における音源内蔵ＶＤＰ周辺のブロック図である。
【図７５】パチンコ機の電源システムを示すブロック図である。
【図７６】図７５のつづきを示すブロック図である。
【図７７】主制御基板の回路を示す回路図である。
【図７８】停電監視回路を示す回路図である。
【図７９】主制御基板と周辺制御基板との基板間の通信用インターフェース回路を示す回路図である。
【図８０】払出制御部の回路等を示す回路図である。
【図８１】払出制御入力回路を示す回路図である。
【図８２】図８１の続きを示す回路図である。
【図８３】払出モータ駆動回路を示す回路図である。
【図８４】ＣＲユニット入出力回路を示す回路図である。

【図８５】主制御基板との各種入出力信号、及び外部端子板への各種出力信号を示す入出力図である。
【図８６】外部端子板の出力端子の配列を示す図である。
【図８７】扉枠側液晶表示装置の表示領域の描画を行う液晶モジュール回路を示す回路図である。
【図８８】主制御基板から払出制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルである。
【図８９】主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルである。
【図９０】図８９の主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドのつづきを示すテーブルである。
【図９１】主制御基板が受信する払出制御基板からの各種コマンドの一例を示すテーブルである。
【図９２】主制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図９３】図９２の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。
【図９４】主制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図９５】周辺制御部電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図９６】周辺制御部Ｖブランク割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図９７】周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図９８】周辺制御部コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図９９】周辺制御部停電予告信号割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１００】ＬＯＣＫＮ信号履歴作成処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０１】接続不具合判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０２】接続回復処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０３】上皿側液晶用トランスミッタＩＣのＩＮＩＴ端子に対して接続確認信号を出力するタイミングを説明するタイミングチャートである。
【図１０４】特別図柄及び特別電動役物制御処理（ステップＳ１１４）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１０５】第一始動口通過処理（ステップＳ５２３２）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１０６】第二始動口通過処理（ステップＳ５２３４）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１０７】第一特別図柄プロセス処理（ステップＳ５２３８）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１０８】第一特別図柄通常処理（ステップＳ５２８０）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１０９】大当り判定処理（ステップＳ５３０５）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１０】（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す図であり、（Ｂ），（Ｃ）は、図柄決定テーブルを示す図である。
【図１１１】第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ５２８１）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１２】第一変動パターン設定処理（ステップＳ５２８２）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１３】第一特別図柄変動処理（ステップＳ５２８３）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１４】第一特別図柄停止処理（ステップＳ５２８４）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１５】普通図柄及び普通電動役物制御処理（ステップＳ１１６）についてその手順を示すフローチャートである。

【図１１６】ゲート部通過処理（ステップＳ５４０２）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１７】普通図柄通常処理（ステップＳ５４０３）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１８】本実施形態のパチンコ機を示した図であり、（Ａ）と（Ｂ）は正面図、（Ｃ）は平面図、（Ｄ）と（Ｅ）は右側面図である。
【図１１９】本実施形態における動作態様と表示状態と発光演出状態とを示すタイムチャートである。
【図１２０】本実施形態における動作態様と表示状態と発光演出状態とを示すタイムチャートである。
【図１２１】本実施形態における、遊技盤側演出表示装置の表示態様と、枠可動体の移動状態と発光演出状態の、時間経過にともなう状態の変化を模式的に示した図である。
【図１２２】本実施形態における、遊技盤側演出表示装置の表示態様と、枠可動体の移動状態と発光演出状態の、時間経過にともなう状態の変化を模式的に示した図である。
【図１２３】本実施形態における表示領域の表示態様を示した図である。
【図１２４】本実施形態における表示領域の表示態様を示すタイムチャートである。
【図１２５】本実施形態における表示領域の表示態様を示した図である。
【図１２６】本実施形態における障害釘とパネル板を示した図である。
【図１２７】本実施形態における障害釘、パネル板、遊技球を示した図である。
【図１２８】本実施形態におけるパネル板と障害釘等を示した図である。
【図１２９】本実施形態におけるパネル板と障害釘等を示した図である。
【図１３０】本実施形態におけるパネル板と障害釘等を示した図である。
【図１３１】本実施形態におけるパネル板と障害釘等を示した図である。
【図１３２】本実施形態におけるパネル板と障害釘等を示した図である。
【図１３３】本実施形態におけるパネル板と障害釘等を示した図である。
【図１３４】本実施形態におけるパネル板と障害釘等を示した図である。
【図１３５】本実施形態における遊技盤を示した図である。
【図１３６】本実施形態における遊技盤を示した図である。
【図１３７】本実施形態における筐体の斜視図である。
【図１３８】本実施形態における筐体の斜視図である。
【図１３９】本実施形態における表示領域における表示例を示す図である。
【図１４０】本実施形態において表示領域に表示される自戦車の移動イメージ図である。
【図１４１】本実施形態において表示領域に表示される自戦車の移動イメージ図である。
【図１４２】本実施形態における遊技状態を説明する図である。
【図１４３】本実施形態における遊技状態の遷移図である。
【図１４４】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１４５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１４６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１４７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１４８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１４９】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１５０】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１５１】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１５２】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１５３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１５４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１５５】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１５６】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１５７】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１５８】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。

【図１５９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１６０】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１６１】本実施形態における演出パターンのテーブルを示す図である。
【図１６２】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１６３】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１６４】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１６５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１６６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１６７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１６８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１６９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１７０】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１７１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１７２】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１７３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１７４】本実施形態における演出パターンのテーブルを示す図である。
【図１７５】本実施形態における演出パターンのテーブルを示す図である。
【図１７６】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１７７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１７８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１７９】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１８０】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１８１】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１８２】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１８３】本実施形態における演出パターンのテーブルを示す図である。
【図１８４】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１８５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１８６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１８７】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１８８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１８９】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１９０】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１９１】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１９２】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１９３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１９４】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１９５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１９６】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１９７】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図１９８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図１９９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２００】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２０１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２０２】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２０３】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２０４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２０５】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２０６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２０７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２０８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。

【図２０９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２１０】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２１１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２１２】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２１３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２１４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２１５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２１６】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２１７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２１８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２１９】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２２０】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２２１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２２２】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２２３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２２４】本実施形態における表示領域に表示される画像を示す図である。
【図２２５】本実施形態における表示領域に表示される画像を示す図である。
【図２２６】本実施形態における表示領域に表示される画像を示す図である。
【図２２７】本実施形態における表示領域に表示される動画像を示す図である。
【図２２８】本実施形態における表示領域に表示される画像を示す図である。
【図２２９】本実施形態における表示画像の表示優先度を示す図である。
【図２３０】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２３１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２３２】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２３３】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２３４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２３５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２３６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２３７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２３８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２３９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２４０】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２４１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２４２】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２４３】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２４４】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２４５】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２４６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２４７】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２４８】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２４９】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２５０】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２５１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２５２】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２５３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２５４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２５５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２５６】本実施形態における表示領域に表示される画像を示す図である。
【図２５７】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２５８】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。

【図２５９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２６０】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２６１】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２６２】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２６３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２６４】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２６５】本実施形態における表示領域に表示される画像を示す図である。
【図２６６】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２６７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２６８】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２６９】本実施形態における表示領域に表示される画像を示す図である。
【図２７０】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２７１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２７２】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２７３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２７４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２７５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２７６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２７７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２７８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２７９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２８０】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２８１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２８２】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２８３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２８４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２８５】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２８６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２８７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２８８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２８９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２９０】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２９１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２９２】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２９３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２９４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２９５】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図２９６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２９７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２９８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図２９９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３００】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３０１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３０２】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３０３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３０４】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３０５】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３０６】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３０７】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３０８】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。

【図３０９】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３１０】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３１１】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３１２】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３１３】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３１４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３１５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３１６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３１７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３１８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３１９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３２０】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３２１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３２２】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３２３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３２４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３２５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３２６】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３２７】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３２８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３２９】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３３０】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３３１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３３２】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３３３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３３４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３３５】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３３６】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３３７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３３８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３３９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３４０】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３４１】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３４２】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３４３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３４４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３４５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３４６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３４７】本実施形態における表示領域に表示される画像等を示す図である。
【図３４８】本実施形態における表示領域に表示される画像等を示す図である。
【図３４９】本実施形態における表示領域に表示される画像等を示す図である。
【図３５０】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３５１】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３５２】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３５３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３５４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３５５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３５６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３５７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３５８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。

【図３５９】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３６０】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３６１】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３６２】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３６３】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３６４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３６５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３６６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３６７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３６８】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３６９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３７０】本実施形態における表示領域に表示される画像等を示す図である。
【図３７１】本実施形態における表示領域に表示される画像等を示す図である。
【図３７２】本実施形態におけるフローチャートを示す図である。
【図３７３】本実施形態におけるフローチャートを示す図である。
【図３７４】本実施形態におけるフローチャートを示す図である。
【図３７５】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３７６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３７７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３７８】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３７９】本実施形態における演出態様を示すテーブルである。
【図３８０】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３８１】本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。
【図３８２】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３８３】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３８４】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３８５】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３８６】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３８７】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３８８】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３８９】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【図３９０】本実施形態における表示領域の表示例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
［１．パチンコ機の全体構造］
本発明の一実施形態であるパチンコ機１について、図面を参照して詳細に説明する。まず、図１乃至図１０を参照して本実施形態のパチンコ機１の全体構成について説明する。図１は本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。図２はパチンコ機の右側面図であり、図３はパチンコ機の左側面図であり、図４はパチンコ機の背面図である。図５はパチンコ機を右前から見た斜視図であり、図６はパチンコ機を左前から見た斜視図であり、図７はパチンコ機を後ろから見た斜視図である。また、図８は本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。図９はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図であり、図１０はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【００１０】
本実施形態のパチンコ機１は、遊技店の島設備（図示しない）に設置される枠状の外枠２と、外枠２の前面を開閉可能に閉鎖する扉枠３と、扉枠３を開閉可能に支持していると共に外枠２に開閉可能に取付けられている本体枠４と、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられると共に扉枠３を通して遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球が打

込まれる遊技領域５ａを有した遊技盤５と、を備えている。
【００１１】
パチンコ機１の外枠２は、図９及び図１０等に示すように、上下に離間しており左右に延びている上枠部材１０及び下枠部材２０と、上枠部材１０及び下枠部材２０の両端同士を連結しており上下に延びている左枠部材３０及び右枠部材４０と、を備えている。上枠部材１０、下枠部材２０、左枠部材３０、及び右枠部材４０は、前後の幅が同じ幅に形成されている。また、上枠部材１０及び下枠部材２０の左右の長さに対して、左枠部材３０及び右枠部材４０の上下の長さが、長く形成されている。
【００１２】
また、外枠２は、左枠部材３０及び右枠部材４０の下端同士を連結し下枠部材２０の前側に取付けられる幕板部材５０と、上枠部材１０の正面視左端部側に取付けられている外枠側上ヒンジ部材６０と、幕板部材５０の正面視左端側上部と左枠部材３０とに取付けられている外枠側下ヒンジ部材７０と、を備えている。外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０と外枠側下ヒンジ部材７０とによって、本体枠４及び扉枠３が開閉可能に取付けられている。
【００１３】
パチンコ機１の扉枠３は、正面視の外形が上下に延びた四角形で前後に貫通している貫通口１１１を有した枠状の扉枠ベースユニット１００と、扉枠ベースユニット１００の貫通口１１１よりも下側で前面右下隅に取付けられており遊技球を遊技盤５の遊技領域５ａ内へ打込むために遊技者が操作可能なハンドルユニット３００と、扉枠ベースユニット１００の貫通口１１１よりも下側で前面下部に取付けられている皿ユニット３２０と、皿ユニット３２０の中央に取付けられており遊技領域５ａ内に遊技球が打込まれることで変化する遊技状態に応じて遊技者に参加型の演出を提示することが可能な演出操作ユニット４００と、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００における貫通口１１１よりも左側の前面左部に取付けられている扉枠左サイドユニット５３０と、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００における貫通口１１１よりも右側の前面右部に取付けられている扉枠右サイドユニット５５０と、扉枠左サイドユニット５３０及び扉枠右サイドユニット５５０の上側で扉枠ベースユニット１００における貫通口１１１よりも上側の前面上部に取付けられている扉枠トップユニット５７０と、を備えている。
【００１４】
パチンコ機１の本体枠４は、一部が外枠２の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤５の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベース６００と、本体枠ベース６００の正面視左側の上下両端に取付けられ外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０及び外枠側下ヒンジ部材７０に夫々回転可能に取付けられると共に扉枠３の扉枠側上ヒンジ部材１４０及び扉枠側下ヒンジ部材１５０が夫々回転可能に取付けられる本体枠側上ヒンジ部材６２０及び本体枠側下ヒンジ部材６４０と、本体枠ベース６００の正面視左側面に取付けられる補強フレーム６６０と、本体枠ベース６００の前面下部に取付けられており遊技盤５の遊技領域５ａ内に遊技球を打込むための球発射装置６８０と、本体枠ベース６００の正面視右側面に取付けられており外枠２と本体枠４、及び扉枠３と本体枠４の間を施錠する施錠ユニット７００と、本体枠ベース６００の正面視上辺及び左辺に沿って後側に取付けられており遊技者側へ遊技球を払出す逆Ｌ字状の払出ユニット８００と、本体枠ベース６００の後面下部に取付けられている基板ユニット９００と、本体枠ベース６００の後側に開閉可能に取付けられ本体枠ベース６００に取付けられた遊技盤５の後側を覆う裏カバー９８０と、を備えている。
【００１５】
本体枠４の払出ユニット８００は、本体枠ベース６００の後側に取付けられる逆Ｌ字状の払出ユニットベース８０１と、払出ユニットベース８０１の上部に取付けられており上方へ開放された左右に延びた箱状で図示しない島設備から供給される遊技球を貯留する球タンク８０２と、球タンク８０２の下側で払出ユニットベース８０１に取付けられており球タンク８０２内の遊技球を正面視左方向へ誘導する左右に延びたタンクレール８０３と、払出ユニットベース８０１における正面視左側上部の後面に取付けられタンクレール８

０３からの遊技球を蛇行状に下方へ誘導する球誘導ユニット８２０と、球誘導ユニット８２０の下側で払出ユニットベース８０１から着脱可能に取付けられており球誘導ユニット８２０により誘導された遊技球を払出制御基板ボックス９５０に収容された払出制御基板９５１からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置８３０と、払出ユニットベース８０１の後面に取付けられ払出装置８３０によって払出された遊技球を下方へ誘導すると共に皿ユニット３２０における上皿３２１での遊技球の貯留状態に応じて遊技球を通常放出口８５０ｄ又は満タン放出口８５０ｅの何れかから放出させる上部満タン球経路ユニット８５０と、払出ユニットベース８０１の下端に取付けられ上部満タン球経路ユニット８５０の通常放出口８５０ｄから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠３の貫通球通路２７３へ誘導する通常誘導路８６１及び満タン放出口８５０ｅから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠３の満タン球受口２７４へ誘導する満タン誘導路８６２を有した下部満タン球経路ユニット８６０と、を備えている。

【００１６】

本体枠４の基板ユニット９００は、本体枠ベース６００の後側に取付けられる基板ユニットベース９１０と、基板ユニットベース９１０の正面視左側で本体枠ベース６００の後側に取付けられ内部に低音用の下部スピーカ９２１を有したスピーカユニット９２０と、基板ユニットベース９１０の後側で正面視右側に取付けられ内部に電源基板が収容されている電源基板ボックス９３０と、スピーカユニット９２０の後側に取付けられており内部にインターフェイス制御基板が収容されているインターフェイス制御基板ボックス９４０と、電源基板ボックス９３０及びインターフェイス制御基板ボックス９４０に跨って取付けられており内部に遊技球の払出しを制御する払出制御基板９５１が収容された払出制御基板ボックス９５０と、を備えている。

【００１７】

パチンコ機１の遊技盤５は、図９及び図１０等に示すように、遊技球が打込まれる遊技領域５ａの外周を区画し球発射装置６８０から発射された遊技球を遊技領域５ａの上部に案内する外レール１００１及び内レール１００２を有した前構成部材１０００と、前構成部材１０００の後側に取付けられると共に遊技領域５ａの後端を区画する平板状の遊技パネル１１００と、を備えている。

【００１８】

本実施形態のパチンコ機１は、上皿３２１に遊技球を貯留した状態で、遊技者がハンドル３０２を回転操作すると、球発射装置６８０によってハンドル３０２の回転角度に応じた強さで遊技球が遊技盤５の遊技領域５ａ内へ打込まれる。そして、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球が、入賞口に受入れられると、受入れられた入賞口に応じて、所定数の遊技球が払出装置８３０によって上皿３２１に払出される。この遊技球の払出しによって遊技者の興趣を高めることができるため、上皿３２１内の遊技球を遊技領域５ａ内へ打込ませることができ、遊技者に遊技を楽しませることができる。

【００１９】

［２．外枠の全体構成］

パチンコ機１の外枠２について、図１１乃至図１６を参照して説明する。図１１はパチンコ機における外枠の正面図であり、図１２は外枠の右側面図である。また、図１３は外枠を前から見た斜視図であり、図１４は外枠を後ろから見た斜視図である。図１５は、外枠を分解して前から見た分解斜視図である。図１６（ａ）は外枠における外枠側上ヒンジ部材の部位を、左枠部材を省略して下側から見た斜視図であり、（ｂ）は（ａ）を分解して示す分解斜視図である。外枠２は、遊技店等のパチンコ機１が設置される島設備（図示は省略）に取付けられるものである。

【００２０】

外枠２は、図示するように、上下に離間しており左右に延びている上枠部材１０及び下枠部材２０と、上枠部材１０及び下枠部材２０の両端同士を連結しており上下に延びている左枠部材３０及び右枠部材４０と、を備えている。上枠部材１０、下枠部材２０、左枠部材３０、及び右枠部材４０は、前後の幅が同じ幅に形成されている。また、上枠部材１

０及び下枠部材２０の左右の長さに対して、左枠部材３０及び右枠部材４０の上下の長さが、長く形成されている。また、外枠２は、上枠部材１０及び下枠部材２０の左右両端面と、左枠部材３０及び右枠部材４０の左右方向の外側を向いた側面とが、同一面となるように組立てられている。

【００２１】

また、外枠２は、上枠部材１０の正面視左端部側に取付けられている外枠側上ヒンジ部材６０と、外枠側上ヒンジ部材６０の下面に取付けられているロック部材６６と、幕板部材５０の正面視左端側上部と左枠部材３０とに取付けられている外枠側下ヒンジ部材７０と、を備えている。外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０と外枠側下ヒンジ部材７０とによって、本体枠４及び扉枠３を開閉可能に取付けることができる。

【００２２】

また、外枠２は、左枠部材３０及び右枠部材４０の下端同士を連結し下枠部材２０の前側に取付けられる幕板部材５０と、幕板部材５０の後側に取付けられていると共に両端が左枠部材３０及び右枠部材４０に夫々取付けられる幕板補強部材８０と、幕板部材５０の上面における左右中央から左寄りの位置に取付けられている平板状の左滑り部材８１と、幕板部材５０の上面における右端付近の位置に取付けられている平板状の右滑り部材８２と、を備えている。幕板補強部材８０は、中実の部材（例えば、木材、合板、等）によって形成されており、下枠部材２０、左枠部材３０、及び右枠部材４０に、取付けられている。

【００２３】

更に、外枠２は、上枠部材１０と左枠部材３０、上枠部材１０と右枠部材４０、下枠部材２０と左枠部材３０、及び下枠部材２０と右枠部材４０を、夫々連結している連結部材８５を備えている。また、外枠２は、右枠部材４０の内側（左側面側）に取付けられており後述する施錠ユニット７００の外枠用鉤７０３が係止される上鉤掛部材９０及び下鉤掛部材９１を、備えている。

【００２４】

［２－１．上枠部材］

外枠２の上枠部材１０は、所定厚さの無垢（中実）の材料（例えば、木材、合板、等）によって形成されている。この上枠部材１０は、左右両端における前後方向の中央に、上下に貫通しており左右方向中央側へ窪んだ係合切欠部１１を備えている。この係合切欠部１１内には、連結部材８５の後述する左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの上横固定部８７が取付けられる。また、上枠部材１０は、正面視左側端部の上面と前面に、一般面よりも窪んだ取付段部１２を備えている。この取付段部１２には、外枠側上ヒンジ部材６０が取付けられる。

【００２５】

［２－２．下枠部材］

外枠２の下枠部材２０は、所定厚さの無垢（中実）の材料（例えば、木材、合板、等）によって形成されている。この下枠部材２０は、左右の長さ及び上下の厚さが、上枠部材１０の左右の長さ及び上下の厚さと同じ寸法に形成されていると共に、前後の幅が、上枠部材１０の前後の幅よりも長く形成されている。下枠部材２０は、左右両端における前後方向の中央よりも後側寄りの位置に、上下に貫通しており左右方向中央側へ窪んだ係合切欠部２１を備えている。この係合切欠部２１内には、連結部材８５の後述する左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄの下横固定部８８が取付けられる。

【００２６】

また、下枠部材２０は、左右両端の前面から後方へ窪んだ前端切欠部２２を備えている。下枠部材２０において、前端切欠部２２の後端から下枠部材２０の後面までの前後方向の幅が、上枠部材１０の前後方向の幅と同じ寸法に形成されている。この下枠部材２０は、外枠２に組立てた状態で、左右の前端切欠部２２同士の間の部位が、幕板部材５０内に挿入される。

【００２７】

［２－３．左枠部材及び右枠部材］
外枠２の左枠部材３０及び右枠部材４０は、一定の断面形状で上下に延びており、アルミ合金等の金属の押出形材によって形成されている。左枠部材３０及び右枠部材４０は、平面視において互いに対称の形状に形成されている。左枠部材３０及び右枠部材４０は、外枠２として組立てた時に、左右方向の外側となる側面において、前後方向中央に対して後寄りの位置から後端付近までの間に、内側へ窪んだ凹部３１，４１と、凹部３１，４１の反対側の側面から膨出しており内部が空洞に形成されている突出部３２，４２と、を備えている。この左枠部材３０及び右枠部材４０は、突出部３２，４２によって、強度・剛性が高められている。また、突出部３２，４２内には、連結部材８５の後述する左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの後側の下横固定部８８が挿入されて取付けられる。
【００２８】
また、左枠部材３０及び右枠部材４０は、表面に上下に延びた複数の溝が形成されている。この複数の溝によって、パチンコ機１を遊技店等の島設備に設置したり運搬したりする等の際に、作業者の指掛りとなってパチンコ機１を持ち易くすることができると共に、パチンコ機１の外観の意匠性を高めることとができる。
【００２９】
［２－４．幕板部材］
外枠２の幕板部材５０は、後側が開放された箱状に形成されている。幕板部材５０は、上面における正面視左端付近に後方へ平板状に延出している後方延出部５１と、後方延出部５１の左端から遊技球が通過可能な大きさでＵ字状に切欠かれており上下に貫通している左排出孔５２と、後方延出部５１における左排出孔５２の右側において遊技球が通過可能な大きさで上下に貫通している右排出孔５３と、後方延出部５１の後端を含む幕板部材５０の上面の後端から上方へ平板状に延出している立壁部５４と、立壁部５４の上端付近から前方へ膨出しており前面が上方へ向かうに従って後方へ向かうように傾斜している返し部５５と、を備えている。
【００３０】
幕板部材５０は、後方延出部５１の前側の上面と、後方延出部５１の上面とに、外枠側下ヒンジ部材７０が載置されるように、外枠側下ヒンジ部材７０の後述する水平部７１が取付けられる。また、幕板部材５０の左排出孔５２は、外枠２に組立てた状態で外枠側下ヒンジ部材７０の後述する排出孔７４と一致する位置に形成されている。また、右排出孔５３は、外枠２に組立てた状態で外枠側下ヒンジ部材７０よりも右側となる位置に形成されている。右排出孔５３は、左排出孔５２よりも大きく形成されている。
【００３１】
また、幕板部材５０は、後方延出部５１よりも右側の上面が、前端側が低くなるように傾斜している。また、幕板部材５０は、上面における後方延出部５１よりも右側の部位に左滑り部材８１を取付けるための左取付部５６と、上面における右端付近に右滑り部材８２を取付けるための右取付部５７と、を備えている。幕板部材５０は、上面に、左滑り部材８１及び右滑り部材８２を介して本体枠４の下面が載置される。
【００３２】
この幕板部材５０は、図示するように、前面に浅いレリーフ状の装飾が形成されている。また、幕板部材５０は、図示は省略するが、箱状の内部が複数のリブによって格子状に仕切られており、強度・剛性が高められている。また、幕板部材５０は、幕板補強部材８０の前側半分を、内部に収容可能に形成されている。
【００３３】
［２－５．外枠側上ヒンジ部材］
外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０は、図示するように、水平に延びた平板状で外形が四角形の上固定部６１と、上固定部６１の前端から前方へ延出している平板状の前方延出部６２と、前方延出部６２の右端から前方へ向かうに従って前方延出部６２の左右中央へ延びており上下に貫通している軸受溝６３と、上固定部６１の平面視左辺から下方へ延びている平板状の横固定部６４と、前方延出部６２の左端から前端を周って軸受溝６３が開口

している部位までの端辺から下方へ延びており横固定部６４と連続している平板状の垂下部６５と、を備えている（図１６（ｂ）等を参照）。

【００３４】

外枠側上ヒンジ部材６０は、外枠２が組立てられた状態で、上固定部６１が、上枠部材１０の取付段部１２の上面に載置されており、図示しないビスによって固定されている。また、前方延出部６２は、上枠部材１０の前端よりも前方へ延出している。また、横固定部６４は、左枠部材３０の外側側面の凹部３１内に上側から挿入された状態で、ビスによって左枠部材３０に固定されている。

【００３５】

この外枠側上ヒンジ部材６０は、軸受溝６３内に本体枠側上ヒンジ部材６２０の本体枠上ヒンジピン６２２を挿入させることで、外枠側下ヒンジ部材７０と協働して本体枠４を開閉可能に支持することができる。この外枠側上ヒンジ部材６０は、金属板をプレス成型により屈曲させて形成されている。

【００３６】

［２－６．ロック部材］

外枠２のロック部材６６は、図１６に示すように、左右が所定幅で前後に延びている帯板状のロック本体６６ａと、ロック本体６６ａの後端から右方へ突出している操作部６６ｂと、ロック本体６６ａの後端から左方へ延びた後に斜め左前方へ延びている弾性変形可能な棒状の弾性部６６ｃと、ロック本体６６ａの後端付近で上下に貫通している取付孔６６ｄと、を備えている。このロック部材６６は、合成樹脂によって形成されている。ロック部材６６は、取付ビス６７によって、外枠側上ヒンジ部材６０における前方延出部６２の下面に回動可能に取付けられる。

【００３７】

このロック部材６６は、取付孔６６ｄを通して、ロック本体６６ａの後端が、外枠側上ヒンジ部材６０の前方延出部６２における軸受溝６３よりも後側の位置に取付けられる。また、ロック部材６６を外枠側上ヒンジ部材６０に取付けた状態では、ロック本体６６ａが、平面視で軸受溝６３を遮ることができると共に、前端付近の右側面が、外枠側上ヒンジ部材６０の垂下部６５における軸受溝６３の開口まで延びている部位と当接可能となるように前方へ延びている（図１８を参照）。

【００３８】

また、ロック本体６６ａの後端から左方へ延びている弾性部６６ｃの先端は、外枠側上ヒンジ部材６０における垂下部６５の内周面に当接している。このロック部材６６は、弾性部６６ｃの付勢力によって取付孔６６ｄを中心に、前端が左方へ回動する方向に付勢されている。従って、通常の状態では、ロック部材６６のロック本体６６ａの前端付近の右側面が、垂下部６５に当接している（図１８を参照）。この状態では、軸受溝６３におけるロック本体６６ａよりも前側の部位に、本体枠側上ヒンジ部材６２０の後述する本体枠上ヒンジピン６２２を収容可能な空間が形成される。

【００３９】

このロック部材６６は、操作部６６ｂを操作することで、弾性部６６ｃの付勢力に抗してロック本体６６ａを回動させることができる。そして、操作部６６ｂの操作によって、ロック本体６６ａを、その前端が左方へ移動する方向へ回動させることで、平面視において軸受溝６３からロック本体６６ａを後退させることができ、軸受溝６３が全通している状態とすることができる。これにより、軸受溝６３内に本体枠上ヒンジピン６２２を挿入したり、軸受溝６３内から本体枠上ヒンジピン６２２を外したりすることができる。

【００４０】

［２－７．外枠側下ヒンジ部材］

外枠２の外枠側下ヒンジ部材７０は、図示するように、水平に延びている平板状の水平部７１と、水平部７１の左辺において前後方向中央よりも後側の部位から上方へ立上っている平板状の立上り部７２と、水平部７１の前端付近から上方へ突出している外枠下ヒンジピン７３と、水平部７１を上下に貫通しており遊技球が一つのみ通過可能な大きさの排

出孔７４と、を備えている。この外枠側下ヒンジ部材７０は、金属板をプレス成型により屈曲させて形成されている。

【００４１】

外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１は、平面視において、左辺を底辺とした台形に形成されている。外枠下ヒンジピン７３は、円柱状で、上下方向中央よりも上部が、上端が窄まった円錐台状に形成されている。この外枠下ヒンジピン７３は、水平部７１の前端付近における左寄りの位置に取付けられている。排出孔７４は、水平部７１において、立上り部７２の前後方向中央の部位と接し、水平部７１の左辺から右方へ逆Ｕ字状に延びるように形成されている。この排出孔７４は、幕板部材５０の左排出孔５２と、略同じ大きさに形成されている。

【００４２】

外枠側下ヒンジ部材７０は、外枠２が組立てられた状態では、水平部７１が、幕板部材５０の左端付近の上面と後方延出部５１上に載置されており、水平部７１が、幕板部材５０の上面を貫通する図示しないビスによって幕板補強部材８０に固定されている。また、外枠２が組立てられた状態では、立上り部７２が、左枠部材３０の内側側面における突出部３２よりも前側の部位に、図示しないビスによって取付けられている。この外枠側下ヒンジ部材７０は、外枠下ヒンジピン７３を、本体枠４の本体枠側下ヒンジ部材６４０における本体枠用下ヒンジ孔（図示は省略）に挿通させることで、外枠側上ヒンジ部材６０と協働して本体枠４を開閉可能に取付けることができる。

【００４３】

また、外枠２が組立てられた状態では、排出孔７４が、幕板部材５０の左排出孔５２と一致している。これにより、水平部７１上の遊技球を、排出孔７４及び左排出孔５２を通して、幕板部材５０の後側へ落下（排出）させることができる。詳述すると、外枠２に対して本体枠４を閉じる時に、外枠２と本体枠４との間に落下した遊技球が、本体枠４が閉じられるのに従って、外枠２と本体枠４との間が徐々に狭くなることから、間隔が広い後方側へ転動とすることとなり、排出孔７４から排出させることができる。この際に、排出孔７４が、パチンコ機１に組立てた状態で、外枠２に対して本体枠４を閉じた時に、本体枠４の後端と略同じとなる位置に形成されているため、外枠２と本体枠４との間に落下した遊技球を、排出孔７４から排出させることで本体枠４よりも後側へ転動するのを阻止し易くすることができ、外枠側下ヒンジ部材７０の部位に遊技球が留まり難くすることができる。

【００４４】

［２－８．連結部材］

外枠２の連結部材８５は、上枠部材１０と左枠部材３０とを連結する左上連結部材８５Ａと、上枠部材１０と右枠部材４０とを連結する右上連結部材８５Ｂと、下枠部材２０と左枠部材３０とを連結する左下連結部材８５Ｃと、下枠部材２０と右枠部材４０とを連結する右下連結部材８５Ｄと、がある。

【００４５】

連結部材８５は、水平に延びた平板状の水平固定部８６と、水平固定部８６の左右側辺の何れか一方から上方へ延出している平板状の上横固定部８７と、水平固定部８６における上横固定部８７が延出している部位と同じ側から下方へ延出している平板状の下横固定部８８と、を備えている。この連結部材８５は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【００４６】

左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂでは、水平固定部８６の前後方向の中央から上横固定部８７が上方へ延出していると共に、上横固定部８７の前後両側から下横固定部８８が下方へ延出している。つまり、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂでは、下横固定部８８が前後に離間して二つ備えられている。左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの水平固定部８６は、上枠部材１０の下面に当接した状態で上枠部材１０に固定される。また、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの上横固定部８７は、上

枠部材１０の係合切欠部２１内に挿入されて、上枠部材１０の左右方向の端部に固定される。また、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの前側の下横固定部８８は、左枠部材３０及び右枠部材４０の突出部３２，４２よりも前側の内側側面に夫々固定される。更に、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの後側の下横固定部８８は、左枠部材３０及び右枠部材４０の突出部３２，４２内に挿入されて外側側面から捩じ込まれるビスにより左枠部材３０及び右枠部材４０に夫々固定される。

【００４７】

左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄでは、上横固定部８７の後端が、水平固定部８６の後端よりも後方へ突出していると共に、上横固定部８７の水平固定部８６よりも後方へ突出している部位の下端から下横固定部８８が水平固定部８６よりも下方へ延出している。また、左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄでは、上横固定部８７の後端から水平固定部８６と同じ側へ突出している屈曲部８９を更に備えている。左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄの水平固定部８６は、下枠部材２０の上面に当接した状態で固定される。また、左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄの上横固定部８７は、左枠部材３０及び右枠部材４０の突出部３２，４２よりも前側の内側側面に夫々固定される。更に、左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄの下横固定部８８は、下枠部材２０の係合切欠部２１内に挿入されて下枠部材２０の左右方向の端部面に夫々固定される。

【００４８】

［２－９．外枠側上ヒンジ部材のロック機構］

次に、本実施形態のパチンコ機１の外枠２において、外枠側上ヒンジ部材６０におけるロック部材６６による本体枠４の本体枠側上ヒンジ部材６２０に対するロック機構について、図１７及び図１８を参照して説明する。図１７（ａ）は外枠の外枠側上ヒンジ部材に対して本体枠の本体枠側上ヒンジ部材が取外されている状態を拡大して示す斜視図であり、（ｂ）は外側上ヒンジ部材に本体側上ヒンジ部材が取付けられている状態を拡大して示す斜視図である。図１８は、外枠におけるロック部材の作用を示す説明図である。

【００４９】

外枠２におけるロック部材６６は、外枠側上ヒンジ部材６０の前方延出部６２に取付けた状態（通常の状態）では、弾性部６６ｃの先端が垂下部６５の内周面と当接しており、ロック本体６６ａがく字状に屈曲した軸受溝６３の一部を閉塞するようになっていると共に、ロック本体６６ａの先端部分が、軸受溝６３の最深部分を閉塞した状態とはならず、軸受溝６３の最深部分に本体枠４の本体枠側上ヒンジ部材６２０の本体枠上ヒンジピン６２２を挿入可能な空間が形成された状態となっている。

【００５０】

本実施形態における外枠側上ヒンジ部材６０とロック部材６６とを用いた本体枠上ヒンジピン６２２の支持機構は、本体枠上ヒンジピン６２２が軸受溝６３の最深部分に挿入されてロック本体６６ａの前端の右側面が、右側の垂下部６５と接近している状態（この状態ではロック本体６６ａの前端の右側面と右側の垂下部６５との間に僅かな隙間があり当接した状態となっていない）である通常の軸支状態においては、屈曲している軸受溝６３の最深部分に位置する本体枠上ヒンジピン６２２とロック本体６６ａの前端面との夫々の中心が斜め方向にずれて対向した状態となっている。

【００５１】

そして、この通常の軸支状態においては、重量のある本体枠４を軸支している本体枠上ヒンジピン６２２が軸受溝６３の前端部分に当接した状態となっているので、本体枠上ヒンジピン６２２からロック本体６６ａの前端面への負荷がほとんどかかっていない。つまり、ロック部材６６の弾性部６６ｃに対し負荷がかかっていない状態となっている。なお、ロック本体６６ａの前端面が円弧状に形成されているため、ロック部材６６を回動させるために操作部６６ｂを回動操作した時に、ロック部材６６がスムーズに回動するようになっている。また、図示では、ロック本体６６ａの前端面の円弧中心が、取付孔６６ｄの中心（ロック部材６６の回転中心）とされている。

【００５２】

従って、本体枠上ヒンジピン６２２がく字状に形成された軸受溝６３の傾斜に沿って抜ける方向に作用力Ｆがかかって、ロック本体６６ａの円弧状の前端面に当接したとき、その作用力Ｆを、本体枠上ヒンジピン６２２と円弧状の前端面との当接部分に作用する分力Ｆ１（ロック本体６６ａの前端面の円弧の法線方向）と、本体枠上ヒンジピン６２２と軸受溝６３の一側内面との当接部分に作用する分力Ｆ２と、に分けたときに、分力Ｆ１の方向が取付孔６６ｄ（取付ビス６７）の中心（ロック部材６６の回転中心）を向くため、ロック部材６６のロック本体６６ａの前端が、右側の垂下部６５から離れる方向に回転させるモーメントが働かず、本体枠上ヒンジピン６２２がロック部材６６のロック本体６６ａの前端部と軸受溝６３の一側内面との間に挟持された状態が保持される。

【００５３】

このため、通常の軸支状態、或は、本体枠上ヒンジピン６２２の作用力がロック部材６６にかかった状態でも、ロック部材６６の弾性部６６ｃに常時負荷がかからず、合成樹脂で一体形成される弾性部６６ｃのクリープによる塑性変形を防止し、長期間に亘って本体枠上ヒンジピン６２２の軸受溝６３からの脱落を防止することができる。なお、仮に無理な力がかかってロック部材６６のロック本体６６ａの前端部が右方へ移動する方向へ回転させられても、ロック本体６６ａの前端右側面が垂下部６５に当接してそれ以上回転しないので、ロック部材６６が前方延出部６２の外側にはみ出ないようになっている。

【００５４】

なお、ロック本体６６ａの前端面の形状は円弧状でなくても、上記した分力Ｆ１の作用により回転モーメントが生じない位置又はロック部材６６をその前端部が前方延出部６２の外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材６６の回転中心（取付ビス６７により固定される軸）を位置させることにより、常時ロック部材６６の弾性部６６ｃに対しても負荷がかかることはないし、ロック部材６６が回転してもロック本体６６ａの前端の右側面が垂下部６５に当接するだけであるため、ロック部材６６が前方延出部６２の外側にはみ出ることもない。

【００５５】

外枠側上ヒンジ部材６０の軸受溝６３に、本体枠側上ヒンジ部材６２０の本体枠上ヒンジピン６２２を支持させる場合は、軸受溝６３の開放されている側から軸受溝６３内に本体枠上ヒンジピン６２２を挿入する。軸受溝６３内に本体枠上ヒンジピン６２２を挿入すると、ロック部材６６のロック本体６６ａの右側面に本体枠上ヒンジピン６２２が当接し、弾性部６６ｃの付勢力に抗してロック本体６６ａの前端が左方へ移動するようにロック部材６６が取付ビス６７を中心に回動する。これにより、軸受溝６３を閉鎖していたロック本体６６ａが後退して軸受溝６３が開放され、軸受溝６３の最深部（前端）へ本体枠上ヒンジピン６２２を移動させることができるようになる。

【００５６】

そして、軸受溝６３の最深部に本体枠上ヒンジピン６２２を移動させると、本体枠上ヒンジピン６２２とロック部材６６のロック本体６６ａとの当接が解除され、弾性部６６ｃの付勢力によってロック本体６６ａの前端が右方へ移動するようにロック部材６６が回動し、ロック部材６６が通常の状態に復帰する。これにより、本体枠上ヒンジピン６２２が、軸受溝６３内におけるロック本体６６ａの前端よりも前側の空間に収容された状態となり、本体枠上ヒンジピン６２２が、軸受溝６３の最深部において回動可能な状態で保持（ロック）された状態となる。

【００５７】

軸受溝６３内から本体枠上ヒンジピン６２２を取外す場合は、ロック部材６６の操作部６６ｂを操作して、ロック本体６６ａの前端が左方へ移動するようにロック部材６６を回動させ、弾性部６６ｃの付勢力に抗して軸受溝６３からロック本体６６ａを後退させる。これにより、軸受溝６３の最深部と開口部とが連通した状態となり、軸受溝６３から本体枠上ヒンジピン６２２を取外すことができる。

【００５８】

［２－１０．外枠側下ヒンジ部材の部位における防犯機構と球噛み防止機構］

本実施形態のパチンコ機１における外枠２の外枠側下ヒンジ部材７０の部位における防犯機構と外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれるのを防止するための球噛み防止機構について説明する。

【００５９】

外枠２は、組立てた状態では、幕板部材５０の上面における正面視左端部に外枠側下ヒンジ部材７０が取付けられている。外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１は、幕板部材５０の上面の左端付近と後方延出部５１の上面とに載置された状態で取付けられている。この幕板部材５０には、上面の後端から上方へ立上っている立壁部５４を備えている。これにより、外枠側下ヒンジ部材７０と本体枠側下ヒンジ部材６４０との間の隙間を通して、本体枠４（パチンコ機１）の後側へピアノ線等の不正な工具を侵入させようとしても、不正な工具の先端が幕板部材５０の上面の後端から上方へ延出している立壁部５４に当接するため、不正な工具がこれ以上後側へ挿入されるのを阻止することができ、外枠側下ヒンジ部材７０の部位を介して不正行為が行われるのを防止することができる。

【００６０】

また、立壁部５４の上端に、前方へ延出している返し部５５を備えているため、立壁部５４に当接した不正な工具が上方へ曲がった場合、返し部５５によって不正な工具の先端を更に前方へ折返させることができるため、本体枠４の後側に不正な工具が侵入させられるのを阻止することができ、外枠側下ヒンジ部材７０の部位を介して不正行為が行われるのを確実に阻止することができる。

【００６１】

ところで、幕板部材５０の上面の後端に上方へ延出している立壁部５４を備えるようにした場合、外枠２に対して本体枠４を開いている状態で、遊技球が外枠側下ヒンジ部材７０（水平部７１）上に落下した場合、水平部７１上の遊技球が、立壁部５４の存在によって水平部７１の後端から後方へ排出されないため、外枠２と本体枠４との間に挟まれてしまう虞がある。これに対して、本実施形態では、外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１と、幕板部材５０の後方延出部５１とに、遊技球が通過可能な排出孔７４、左排出孔５２、及び右排出孔５３を備えているため、外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１上の遊技球を、排出孔７４等から下方へ排出することができ、外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれるのを低減させることができる。

【００６２】

従って、外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれることで、外枠側下ヒンジ部材７０の周りが破損したり、本体枠４が正常な状態で閉まらずに外枠２と本体枠４との間に隙間ができてしまい、その隙間を使って不正行為が行われてしまったりするのを防止することができる。

【００６３】

［３．扉枠の全体構成］

パチンコ機１の扉枠３について、図１９乃至図３０を参照して説明する。図１９はパチンコ機における扉枠の正面図であり、図２０は扉枠の右側面図であり、図２１は扉枠の左側面図であり、図２２は扉枠の背面図である。図２３は扉枠を右前から見た斜視図であり、図２４は扉枠を左前から見た斜視図であり、図２５は扉枠を後ろから見た斜視図である。図２６は図１９におけるＡ－Ａ線で切断した断面図であり、図２７は図１９におけるＢ－Ｂ線で切断した断面図であり、図２８は図１９におけるＣ－Ｃ線で切断した断面図である。図２９は扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図３０は扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【００６４】

扉枠３は、図２９及び図３０等に示すように、正面視の外形が上下に延びた四角形で枠状の扉枠ベースユニット１００と、扉枠ベースユニット１００の前面右下隅に取付けられているハンドルユニット３００と、扉枠ベースユニット１００の前面下部に取付けられている皿ユニット３２０と、皿ユニット３２０の中央に取付けられている演出操作ユニット４００と、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００の前面左部に取付けられ

ている扉枠左サイドユニット５３０と、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００の前面右部に取付けられている扉枠右サイドユニット５５０と、扉枠左サイドユニット５３０及び扉枠右サイドユニット５５０の上側で扉枠ベースユニット１００の前面上部に取付けられている扉枠トップユニット５７０と、を備えている。

【００６５】

扉枠３の扉枠ベースユニット１００は、詳細は後述するが、正面視の外形が上下に延びた長方形（四角形）で前後に貫通している貫通口１１１を有した板状の扉枠ベース１１０と、扉枠ベース１１０の後側に取付けられている枠状の補強ユニット１３０と、補強ユニット１３０の正面視左端側の上下両端に取付けられており本体枠４に対してヒンジ回転可能に取付けられる扉枠側上ヒンジ部材１４０及び扉枠側下ヒンジ部材１５０と、扉枠ベース１１０の後面に取付けられ貫通口１１１を閉鎖するガラスユニット１９０と、ガラスユニット１９０の後面下部を覆う防犯カバー２００と、扉枠ベース１１０の後面に扉枠ベース１１０を貫通して前方に突出するように取付けられ開閉可能とされている扉枠３と本体枠４、及び本体枠４と外枠２との間を施錠するための開閉シリンダユニット２１０と、扉枠ベース１１０の後面下部に取付けられ遊技球を球発射装置６８０に送るための球送りユニット２５０と、扉枠ベース１１０の後面下部に取付けられ球発射装置６８０により発射されて遊技領域５ａ内に到達しなかった遊技球を受けて下皿３２２へ排出させるファールカバーユニット２７０と、を備えている。

【００６６】

扉枠３のハンドルユニット３００は、詳細は後述するが、回転可能なハンドル３０２を遊技者が回転操作することで、上皿３２１内に貯留されている遊技球を、ハンドル３０２の回転角度に応じた強さで遊技盤５の遊技領域５ａ内に打込むことができるものである。

【００６７】

扉枠３の皿ユニット３２０は、詳細は後述するが、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース１１０の前面において貫通口１１１の下側の部位に取付けられ、前面が前方へ膨出していると共に、左右方向中央の前端に演出操作ユニット４００が取付けられる。皿ユニット３２０は、遊技領域５ａ内に打込むための遊技球を貯留する上皿３２１と、上皿３２１の下側に配置されており上皿３２１やファールカバーユニット２７０から供給される遊技球を貯留可能な下皿３２２と、上皿３２１に貯留されている遊技球を下皿３２２へ抜くための上皿球抜きボタン３２７と、球貸機に投入した現金やプリペイドカードの残金の範囲内で遊技者に遊技球を貸し出すための球貸ボタン３２８と、球貸機から貸出された遊技球の分を差し引いた現金やプリペイドカードを返却させるための返却ボタン３２９と、球貸機に投入した現金やプリペイドカードの残数等を表示する球貸返却表示部３３０と、演出提示時に遊技者の操作が受付可能とされている演出選択左ボタン３３１及び演出選択右ボタン３３２と、下皿３２２内の遊技球を皿ユニット３２０の下方へ排出するための下皿球抜きボタン３３３と、を備えている。

【００６８】

扉枠３の演出操作ユニット４００は、皿ユニット３２０の正面視左右方向中央の前部に取付けられるものであり、遊技者が押圧操作することができると共に、遊技者に対して演出画像を提示することができるものである。この演出操作ユニット４００は、詳細は後述するが、遊技者が操作可能な大型の操作ボタン４１０と、操作ボタン４１０内に遊技者側から視認可能に配置され演出画像を表示可能な扉枠側演出表示装置４６０と、を備えている。

【００６９】

扉枠３の扉枠左サイドユニット５３０は、詳細な内容は後述するが、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００における貫通口１１１よりも左側の前面左部に取付けられ、貫通口１１１（遊技領域５ａ）の左外側を装飾するものである。扉枠左サイドユニット５３０は、発光装飾可能な左ユニット装飾レンズ部材（図示は省略）を備えている。

【００７０】

扉枠３の扉枠右サイドユニット５５０は、詳細な内容は後述するが、皿ユニット３２０

の上側で扉枠ベースユニット１００における貫通口１１１よりも右側の前面右部に取付けられ、貫通口１１１（遊技領域５ａ）の右外側を装飾するものである。この扉枠右サイドユニット５５０は、扉枠左サイドユニット５３０よりも前方へ大きく突出しており、左右両面側に備えられている右ユニット左装飾部材５５４及び右ユニット右装飾部材５５７と、前端に備えられている右ユニット装飾レンズ部材５６１と、を備えている。扉枠右サイドユニット５５０は、右ユニット左装飾部材５５４、右ユニット右装飾部材５５７、及び右ユニット装飾レンズ部材５６１を発光装飾させることができる。

【００７１】

扉枠３の扉枠トップユニット５７０は、扉枠左サイドユニット５３０及び扉枠右サイドユニット５５０の上側で扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１１０の前面における貫通口１１１の上側に取付けられ、扉枠３の上部を装飾するものである。扉枠トップユニット５７０は、詳細な内容は後述するが、左右に離間した一対の上部スピーカ５７３と、前面中央で前方へ突出しているトップ中装飾部材５７６と、トップ中装飾部材５７６の左右両側を装飾しているトップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０と、を備えている。扉枠トップユニット５７０は、トップ中装飾部材５７６、トップ左装飾レンズ部材５７９、及びトップ右装飾レンズ部材５８０を発光装飾させることができる。

【００７２】

［３－１．扉枠ベースユニットの全体構成］

扉枠３の扉枠ベースユニット１００について、図３１乃至図３３を参照して詳細に説明する。図３１（ａ）は扉枠における扉枠ベースユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は扉枠ベースユニットを後ろから見た斜視図である。図３２は扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図３３は扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【００７３】

扉枠ベースユニット１００は、正面視左辺側が本体枠４の前面を閉鎖するように本体枠４に対して開閉可能（ヒンジ回転可能）に取付けられるものである。扉枠ベースユニット１００は、前面下隅にハンドルユニット３００が、貫通口１１１の下側前面に演出操作ユニット４００が取付けられる皿ユニット３２０が、貫通口１１１の左外側前面に扉枠左サイドユニット５３０が、貫通口１１１の右外側前面に扉枠右サイドユニット５５０が、貫通口１１１の上外側前面に扉枠トップユニット５７０が、夫々取付けられるものである。

【００７４】

扉枠ベースユニット１００は、図３２及び図３３に等に示すように、正面視の外形が上下に延びた長方形で前後に貫通している貫通口１１１を有した板状の扉枠ベース１１０と、扉枠ベース１１０の後側に取付けられている枠状の補強ユニット１３０と、補強ユニット１３０の正面視左端側の上下両端に取付けられており扉枠ベース１１０から前方へ突出して本体枠４の本体枠側上ヒンジ部材６２０及び本体枠側下ヒンジ部材６４０に回転可能に取付けられる扉枠側上ヒンジ部材１４０及び扉枠側下ヒンジ部材１５０と、扉枠ベース１１０の前面で貫通口１１１の正面視左側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている扉枠左サイド装飾基板１６０と、扉枠ベース１１０の後側に回動可能に取付けられておりガラスユニット１９０を着脱可能に取付けるためのガラスユニット取付部材１７０と、を備えている。

【００７５】

また、扉枠ベースユニット１００は、扉枠ベース１１０の前面で正面視右下隅に取付けられておりハンドルユニット３００を取付けるための筒状のハンドル取付部材１８０と、扉枠ベース１１０の後面に取付けられ貫通口１１１を閉鎖するガラスユニット１９０と、ガラスユニット１９０の後面下部を覆う防犯カバー２００と、扉枠ベース１１０の後面に扉枠ベース１１０を貫通して前方に突出するように取付けられる開閉シリンダユニット２１０と、扉枠ベース１１０の後面下部に取付けられる球送りユニット２５０と、扉枠ベース１１０の後面下部に取付けられるファールカバーユニット２７０と、を備えている。

【００７６】

更に、扉枠ベースユニット１００は、図示は省略するが、扉枠３に備えられている各種の装飾基板、球送ソレノイド２５５、ハンドル回転検知センサ３０７、ハンドルタッチセンサ３１０、単発ボタン操作センサ３１２、球貸ボタン３２８、返却ボタン３２９、球貸返却表示部３３０、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２、振動モータ４２４、押圧検知センサ４４０、扉枠側演出表示装置４６０（液晶表示装置４６１）、上部スピーカ５７３、等と、本体枠４における基板ユニット９００の扉枠用中継基板９１１との接続を中継するための扉本体中継基板を備えている。

【００７７】

［３－１ａ．扉枠ベース］

扉枠３における扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１１０について、主に図３１乃至図３３を参照して詳細に説明する。扉枠ベース１１０は、正面視の外形が上下に延びた四角形（長方形）に形成されている。扉枠ベース１１０は、前後に貫通しており、正面視における内周形状が上下に延びた略四角形に形成された貫通口１１１を備えている。貫通口１１１は、内周を形成している上辺及び左右両辺が、扉枠ベース１１０の外周辺に夫々接近しており、内周を形成している下辺が、扉枠ベース１１０の下端から上下方向の約１／３の高さに位置している。従って、扉枠ベース１１０は、前後に貫通している貫通口１１１により全体が枠状に形成されている。この扉枠ベース１１０は、合成樹脂により一体成形されている。

【００７８】

扉枠ベース１１０は、前面における正面視右下隅に形成されており左端側が右端側よりも前方へやや突出するように傾斜しているハンドル取付座面１１２と、ハンドル取付座面１１２と貫通口１１１との間で正面視右端付近に後面から前方へ向かって窪み、開閉シリンダユニット２１０のシリンダ取付板金２１３が取付けられるシリンダ取付部１１３と、シリンダ取付部１１３において前後に貫通しており開閉シリンダユニット２１０のシリンダ錠２１１が挿通されるシリンダ挿通孔１１４と、シリンダ挿通孔１１４及びハンドル取付座面１１２の正面視左側で前後に貫通しており球送りユニット２５０の進入口２５１ａ及び球抜口２５１ｂを前方に臨ませるための球送り開口１１５と、を備えている。

【００７９】

また、扉枠ベース１１０は、扉枠ベース１１０の左右方向中央より左寄りで且つハンドル取付座面１１２と略同じ高さで前後に貫通しておりファールカバーユニット２７０の球放出口２７６を前方に臨ませる下皿用通過口１１６と、扉枠ベース１１０の正面視左端付近で貫通口１１１の下辺に隣接するように前後に貫通しておりファールカバーユニット２７０の貫通球通路２７３を前方に臨ませる上皿用通過口１１７と、貫通口１１１の内周に沿って後面から前方へ向かって窪み、ガラスユニット１９０のガラス枠１９１が挿入されるガラスユニット取付部１１８と、扉枠ベース１１０の左右両上隅において前後に貫通しており扉枠トップユニット５７０の上部スピーカ５７３の後端が挿通されるスピーカ挿通口１１９と、を備えている。

【００８０】

［３－１ｂ．補強ユニット］

扉枠ベースユニット１００の補強ユニット１３０について、図３１及び図３３等を参照して詳細に説明する。補強ユニット１３０は、扉枠ベース１１０の後側に取付けられることで扉枠ベース１１０を補強して、扉枠ベース１１０（扉枠３）の強度剛性を高めている。補強ユニット１３０は、扉枠ベース１１０の後面における上辺に沿って取付けられる左右に延びた上補強板金１３１と、扉枠ベース１１０の後面における貫通口１１１の下側に取付けられる左右に延びた中補強板金１３２と、扉枠ベース１１０の後面における正面視左辺に沿って取付けられる上下に延びた左補強板金１３３と、扉枠ベース１１０の後面における正面視右辺に沿って取付けられる上下に延びた右補強板金１３４と、右補強板金１３４の後面に取付けられており施錠ユニット７００の扉枠用鉤７０２が係止される施錠係止部１３５と、を備えている。

【００８１】

補強ユニット１３０は、上補強板金１３１の左右両端が左補強板金１３３及び右補強板金１３４の夫々の上端にビスによって連結固定されており、中補強板金１３２の左端が左補強板金１３３にビスによって連結固定されている。中補強板金１３２の右端は、後述する開閉シリンダユニット２１０のシリンダ取付板金２１３を介して右補強板金１３４に連結固定されている。従って、補強ユニット１３０は、上補強板金１３１、中補強板金１３２、左補強板金１３３、及び右補強板金１３４等によって、枠状に形成されている。

【００８２】

補強ユニット１３０の上補強板金１３１、中補強板金１３２、左補強板金１３３、右補強板金１３４、及び施錠係止部１３５は、夫々金属板を適宜屈曲させて形成されている。中補強板金１３２は、扉枠ベース１１０の上皿用通過口１１７と対応する位置に、前後に貫通した切欠部１３２ａが形成されている。

【００８３】

補強ユニット１３０は、詳細な図示は省略するが、各上補強板金１３１、中補強板金１３２、左補強板金１３３、及び右補強板金１３４において、夫々前後方向に屈曲された部位を有しており、その部位によって、強度剛性が高められていると共に、外部からのピアノ線やマイナスドライバー等の不正な工具の侵入を防止している。

【００８４】

［３－１ｃ．扉枠側上ヒンジ部材］

扉枠ベースユニット１００の扉枠側上ヒンジ部材１４０について、主に図３１乃至図３３等を参照して詳細に説明する。扉枠側上ヒンジ部材１４０は、扉枠ベース１１０に取付けられ上下に離間している一対の突出片１４１ａを有した扉枠上ヒンジ軸ブラケット１４１と、扉枠上ヒンジ軸ブラケット１４１の一対の突出片１４１ａを貫通しており、上端が本体枠側上ヒンジ部材６２０の扉枠用上ヒンジ孔６２３に挿入される円柱状の扉枠上ヒンジピン１４２と、扉枠上ヒンジピン１４２における一対の突出片１４１ａの間の位置に取付けられている円盤状の鍔部材１４３と、鍔部材１４３と一対の突出片１４１ａのうちの下側の突出片１４１ａとの間に介装されていると共に扉枠上ヒンジピン１４２が挿通されており、扉枠上ヒンジピン１４２を上方へ付勢しているロックバネ１４４と、を備えている。

【００８５】

扉枠上ヒンジ軸ブラケット１４１は、図示は省略するが一対の突出片１４１ａの後端同士を連結している平板状の取付片を有しており、側面視の形状が前方へ開放されたコ字状に形成されている。扉枠上ヒンジ軸ブラケット１４１は、一対の突出片１４１ａ同士を連結している取付片が、ビスによって扉枠ベース１１０の後面に取付けられている。

【００８６】

扉枠上ヒンジピン１４２は、上側の突出片１４１ａよりも上方に突出している部位（上端）が、本体枠側上ヒンジ部材６２０の扉枠用上ヒンジ孔６２３に対して回転可能に挿入される。また、扉枠上ヒンジピン１４２は、図示は省略するが、下側の突出片１４１ａよりも下方に突出している部位が水平方向に屈曲している。この屈曲している部位が下側の突出片１４１ａの下面に当接することで、扉枠上ヒンジピン１４２の上方への移動を規制している。

【００８７】

鍔部材１４３は、Ｅリングとされており、扉枠上ヒンジピン１４２の外周に形成されている溝内に挿入保持されている。ロックバネ１４４は、扉枠上ヒンジピン１４２を挿通可能なコイルスプリングとされており、上端が鍔部材１４３に当接していると共に、下端が下側の突出片１４１ａに当接している。このロックバネ１４４は、鍔部材１４３と下側の突出片１４１ａとの間に、圧縮された状態で介装されており、鍔部材１４３を介して扉枠上ヒンジピン１４２を上方へ付勢している。

【００８８】

扉枠側上ヒンジ部材１４０は、扉枠上ヒンジピン１４２がロックバネ１４４により上方へ付勢された状態となっており、扉枠上ヒンジピン１４２における下端の水平に屈曲して

いる部位が下側の突出片１４１ａの下面に当接することで、これ以上の上方への移動が規制されている。この状態では、扉枠上ヒンジピン１４２の上端が、上側の突出片１４１ａの上面よりも所定量上方に突出している。

【００８９】

扉枠側上ヒンジ部材１４０は、扉枠上ヒンジピン１４２における下端の水平に屈曲している部位を作業者が持って、ロックバネ１４４の付勢力に抗してその部位を下方へ引っ張ると、扉枠上ヒンジピン１４２を全体的に下方へ移動させることができ、扉枠上ヒンジピン１４２の上端を、上側の突出片１４１ａの上面よりも下方へ没入させることができる。従って、扉枠側上ヒンジ部材１４０は、扉枠上ヒンジピン１４２の上端を、本体枠側上ヒンジ部材６２０の扉枠用上ヒンジ孔６２３に対して下方から挿入させたり、下方へ抜いたりすることができる。これにより、扉枠側上ヒンジ部材１４０の扉枠上ヒンジピン１４２の上端を、本体枠側上ヒンジ部材６２０の扉枠用上ヒンジ孔６２３に挿入させることで、扉枠３の正面視上部左端を、本体枠４に対してヒンジ回転可能に支持させることができる。

【００９０】

また、扉枠側上ヒンジ部材１４０は、扉枠上ヒンジピン１４２における扉枠上ヒンジ軸ブラケット１４１の一対の突出片１４１ａにより支持されている部位が、後述する扉枠側下ヒンジ部材１５０の扉枠下ヒンジピン１５２と同軸上に支持されている。これにより、扉枠側上ヒンジ部材１４０と扉枠側下ヒンジ部材１５０とによって、扉枠３を本体枠４に対して良好な状態でヒンジ回転させることができる。

【００９１】

［３－１ｄ．扉枠側下ヒンジ部材］

扉枠ベースユニット１００の扉枠側下ヒンジ部材１５０について、主に図３１及び図３２等を参照して詳細に説明する。扉枠側下ヒンジ部材１５０は、扉枠ベース１１０に取付けられ前方に延出している平板状の延出片１５１ａを有している扉枠下ヒンジ軸ブラケット１５１と、扉枠下ヒンジ軸ブラケットにおける延出片１５１ａの前端部付近から下方に突出している円柱状の扉枠下ヒンジピン１５２（図２１及び図２２を参照）と、を備えている。

【００９２】

扉枠下ヒンジ軸ブラケット１５１は、水平に延びた平板状の延出片１５１ａの後端から上方に延出した平板状の取付片（図示は省略）を有しており、側面視の全体形状が略Ｌ字状に形成されている。この扉枠下ヒンジ軸ブラケット１５１は、図示しない取付片がビスによって扉枠ベース１１０の後面に取付けられている。

【００９３】

扉枠下ヒンジピン１５２は、下端部が、下方へ向かうほど窄まる円錐台状に形成されている。この扉枠下ヒンジピン１５２は、後述する本体枠４における本体枠側下ヒンジ部材６４０の扉枠用ヒンジ孔６４４に、上方から回転可能に挿入される。扉枠下ヒンジピン１５２は、扉枠側上ヒンジ部材１４０の扉枠上ヒンジピン１４２と同軸上に配置されている。

【００９４】

この扉枠側下ヒンジ部材１５０は、扉枠下ヒンジピン１５２が本体枠側下ヒンジ部材６４０の扉枠用ヒンジ孔６４４に挿入されることで、扉枠３を本体枠４に対してヒンジ回転可能に支持することができる。

【００９５】

［３－１ｅ．扉枠左サイド装飾基板］

扉枠ベースユニット１００の扉枠左サイド装飾基板１６０について、主に図３１及び図３２等を参照して詳細に説明する。扉枠左サイド装飾基板１６０は、扉枠ベース１１０の前面において、貫通口１１１の正面視左側に取付けられている。扉枠左サイド装飾基板１６０は、扉枠ベース１１０における正面視左側のスピーカ挿通口１１９よりも下側の位置の高さから貫通口１１１の上下方向の中央付近の高さまで上下に延びている扉枠左サイド上装飾基板１６１と、扉枠左サイド上装飾基板１６１の下側の位置の高さから上皿用通過口１１７の下端と略同じ高さまで上下に延びている扉枠左サイド下装飾基板１６２と、を

備えている。
【００９６】
扉枠左サイド装飾基板１６０の扉枠左サイド上装飾基板１６１及び扉枠左サイド下装飾基板１６２は、夫々前面に、前方へ光を照射可能な複数のＬＥＤ１６１ａ，１６２ａを備えている。これらＬＥＤ１６１ａ，１６２ａは、フルカラーＬＥＤとされている。
【００９７】
扉枠左サイド装飾基板１６０は、扉枠３を組立てた状態で、後述する扉枠左サイドユニット５３０の後方に位置しており、前面に備えられた（実装された）複数のＬＥＤ１６１ａ，１６２ａを適宜発光させることで、扉枠左サイドユニット５３０の左ユニット装飾レンズ部材を発光装飾させることができる。
【００９８】
［３－１ｆ．ガラスユニット取付部材］
扉枠ベースユニット１００のガラスユニット取付部材１７０について、主に図３１（ｂ）等を参照して詳細に説明する。ガラスユニット取付部材１７０は、扉枠ベース１１０の後側に回動可能に取付けられておりガラスユニット１９０を着脱可能に取付けるためのものである。ガラスユニット取付部材１７０は、扉枠ベース１１０の後側で前後に延びた軸線周りに対して回転可能に取付けられる円盤状の基部１７１と、基部１７１から回転軸線に対して直角方向へ棒状に突出している突出部１７２と、を有している。
【００９９】
ガラスユニット取付部材１７０は、扉枠ベース１１０の後面における一対のスピーカ挿通口１１９の下側で、ガラスユニット取付部１１８よりも外側の部位に、夫々回転可能に取付けられている。
【０１００】
ガラスユニット取付部材１７０は、突出部１７２が基部１７１から上方へ突出するように回転させた状態とすることで、背面視において扉枠ベース１１０のガラスユニット取付部１１８よりも突出部１７２が外側に位置した状態となり、扉枠ベース１１０のガラスユニット取付部１１８に対してガラスユニット１９０を挿入したり、ガラスユニット取付部１１８からガラスユニット１９０を取外したりすることができる。
【０１０１】
ガラスユニット取付部材１７０は、ガラスユニット１９０を扉枠ベース１１０のガラスユニット取付部１１８に挿入させた状態で、突出部１７２が基部１７１から下方へ突出するように回転させると、突出部１７２がガラスユニット１９０の取付片１９１ａの後側と当接し、ガラスユニット１９０上部の後方への移動を規制した状態となり、ガラスユニット１９０を扉枠ベース１１０に取付けることができる。
【０１０２】
ガラスユニット取付部材１７０は、扉枠ベース１１０に回転可能に取付けられる円盤状の基部１７１から突出部１７２が突出しているため、ガラスユニット取付部材１７０の重心位置が突出部１７２内に位置している。このことから、ガラスユニット取付部材１７０が自由に回転できる状態では、突出部１７２が基部１７１から下方へ突出した状態で安定することとなる。そして、ガラスユニット取付部材１７０では、突出部１７２が基部１７１から下方へ突出している回転位置の時に、突出部１７２によりガラスユニット１９０の後方への移動を規制させるようにしているため、ガラスユニット取付部材１７０に振動等が作用しても、突出部１７２が基部１７１から上方へ突出するように全体が回転することはなく、ガラスユニット１９０の後方への移動の規制が自然に解除されることはない。
【０１０３】
なお、扉枠ベース１１０からガラスユニット１９０を取外す場合は、ガラスユニット取付部材１７０を、突出部１７２が基部１７１から上方へ突出するように回転させて、突出部１７２をガラスユニット１９０の取付片１９１ａよりも外側へ移動させることで、ガラスユニット１９０の上部側を後方へ移動させることができるようになり、扉枠ベース１１０からガラスユニット１９０を取外すことができる。

【０１０４】
［３－１ｇ．ハンドル取付部材］
扉枠ベースユニット１００のハンドル取付部材１８０について、主に図３１乃至図３３等を参照して詳細に説明する。ハンドル取付部材１８０は、扉枠ベース１１０の前面にハンドルユニット３００を取付けるためのものである。ハンドル取付部材１８０は、図３２及び図３３等に示すように、前後方向へ延びた円筒状の筒部１８１と、筒部１８１の後端から筒部１８１の軸に対して直角方向外方へ延びた円環状のフランジ部１８２と、筒部１８１内に突出していると共に筒部１８１の軸方向全長に亘って延びており筒部１８１の周方向に対して不等間隔に配置された複数（本例では三つ）の突条１８３と、筒部１８１の外周面とフランジ部１８２の前面とを繋ぎ、筒部１８１の周方向に対して複数配置された補強リブ１８４と、を備えている。
【０１０５】
ハンドル取付部材１８０は、フランジ部１８２の後面を、扉枠ベース１１０におけるハンドル取付座面１１２の前面に当接させた状態で、ビスによってハンドル取付座面１１２に取付けられる。
【０１０６】
筒部１８１は、内径がハンドルユニット３００におけるハンドルベース３０１の基部３０１ａの外径よりも若干大きく形成されている。三つの突条１８３は、一つが筒部１８１内の上側に備えられており、残り二つが筒部１８１内の下側に備えられている。これら三つの突条１８３は、ハンドルベース３０１における三つの溝部３０１ｃと対応する位置に形成されている。従って、ハンドル取付部材１８０は、三つの突条１８３と、ハンドルベース３０１の三つの溝部３０１ｃとを一致させた状態でのみ、筒部１８１内にハンドルベース３０１の基部３０１ａを挿入させることができ、扉枠ベース１１０に対してハンドルベース３０１（ハンドルユニット３００）の回転位置を規制することができる。
【０１０７】
なお、ハンドル取付部材１８０は、フランジ部１８２の後面に対して、筒部１８１の軸線が垂直に延びていることから、扉枠ベース１１０の傾斜したハンドル取付座面１１２に取付けることで、筒部１８１の軸線が右前方へ延びるように傾いた状態となり、ハンドルユニット３００を同様に傾いた状態で扉枠ベース１１０に取付けることができる。
【０１０８】
［３－１ｈ．ガラスユニット］
扉枠ベースユニット１００のガラスユニット１９０について、主に図３１乃至図３３等を参照して詳細に説明する。ガラスユニット１９０は、扉枠ベース１１０の貫通口１１１を、前方から後方が視認できるように閉鎖するものである。ガラスユニット１９０は、扉枠ベース１１０の貫通口１１１の内周形状よりも大きくガラスユニット取付部１１８に取付可能な枠状のガラス枠１９１と、ガラス枠１９１の枠内を閉鎖し外周がガラス枠１９１に取付けられている透明な二つのガラス板１９２と、を備えている。二つのガラス板１９２は、ガラス枠１９１の前端側と後端側とに夫々取付けられており、互いの間に空間が形成されるように前後に離間している（図２６等を参照）。
【０１０９】
ガラス枠１９１は、正面視左右上隅よりも下側の位置から外方へ平板状に延出している一対の取付片１９１ａと、下端から下方へ突出していると共に下辺に沿って延びている帯板状の係止片１９１ｂと、を有している。ガラス枠１９１の取付片１９１ａは、ガラスユニット取付部材１７０の突出部１７２と当接可能とされている。係止片１９１ｂは、扉枠ベース１１０と補強ユニット１３０の中補強板金１３２との間の空間内に挿入可能とされている（図２６を参照）。
【０１１０】
このガラスユニット１９０は、扉枠ベース１１０の後側から、ガラス枠１９１の係止片１９１ｂを、扉枠ベース１１０と補強ユニット１３０の中補強板金１３２との間の隙間に上方から挿入した上で、ガラス枠１９１の前端を扉枠ベース１１０のガラスユニット取付

部１１８の後面に当接させ、ガラスユニット取付部材１７０を回転させてガラスユニット取付部材１７０の突出部１７２をガラス枠１９１の取付片１９１ａの後面と当接させることで、扉枠ベース１１０に取付けられる。

【０１１１】

ガラスユニット１９０を扉枠ベース１１０から取外す場合は、上記と逆の手順により、取外すことができる。これにより、ガラスユニット１９０は、扉枠ベース１１０に対して着脱可能となっている。

【０１１２】

［３－１ｉ．防犯カバー］

扉枠ベースユニット１００の防犯カバー２００について、主に図３１乃至図３３等を参照して詳細に説明する。防犯カバー２００は、ガラスユニット１９０の後面下部を覆うように扉枠ベース１１０の後側に取付けられ、透明な合成樹脂により形成されている。防犯カバー２００は、外周が所定形状に形成された平板状の本体部２０１と、本体部２０１の外周縁に沿って後方へ短く突出した平板状の後方突片２０２と、左右に離間して配置され本体部２０１よりも前方に突出し、扉枠ベース１１０の後側に係止可能とされている一対の係止片２０３と、を備えている。

【０１１３】

防犯カバー２００の本体部２０１は、扉枠ベース１１０に取付けた状態で下端がガラスユニット１９０の下端よりも下方へ突出するように形成されている。また、本体部２０１は、上端が、パチンコ機１に組立てた状態で、遊技盤５における遊技領域５ａの下端に沿った形状に形成されている。詳述すると、本体部２０１の上端は、後述する前構成部材１０００の内レール１００２の一部、アウト誘導部１００３、右下レール１００４の一部、及び右レール１００５に沿った形状に形成されており、パチンコ機１に組立てた状態で遊技領域５ａ内に突出しないように形成されている。

【０１１４】

後方突片２０２は、本体部２０１の外周縁の略全周に亘って形成されている。従って、防犯カバー２００は、本体部２０１と後方突片２０２とによって、後方へ開放された浅い箱状に形成されており、強度・剛性が高くなっている。また、後方突片２０２は、図３３に示すように、本体部２０１の外周縁とは異なる本体部２０１の後面の一部からも後方に突出している。この本体部２０１の後面の一部から後方に突出している後方突片２０２は、パチンコ機１に組立てた状態で遊技盤５の前構成部材１０００における外レール１００１の一部と沿うように形成されている。

【０１１５】

なお、後方突片２０２は、パチンコ機１に組立てた状態で、遊技盤５における外レール１００１と内レール１００２との間に位置する部位には形成されていない。これにより、外レール１００１と内レール１００２との間を通る遊技球（球発射装置６８０により発射された遊技球）が、防犯カバー２００の後方突片２０２に当接することはなく、遊技領域５ａ内への遊技球の打込みを阻害することはない。

【０１１６】

一対の係止片２０３は、扉枠ベース１１０の後側に弾性係止される。これにより、防犯カバー２００は、扉枠ベース１１０に対して容易に着脱することができる。

【０１１７】

防犯カバー２００は、パチンコ機１に組立てた状態で、本体部２０１の前面がガラスユニット１９０の後面（ガラス枠１９１の後端）と当接し、本体部２０１の下辺から後方へ突出している部位を除いた後方突片２０２が、後述する前構成部材１０００の防犯凹部１００８内に挿入された状態となる。また、防犯カバー２００は、本体部２０１の下辺から後方に突出している後方突片２０２が、前構成部材１０００の下面と接するように前構成部材１０００の前面よりも後方へ突出している状態となる。これにより、防犯カバー２００と遊技盤５（前構成部材１０００）との間が、防犯カバー２００の後方突片２０２と前構成部材１０００の防犯凹部１００８とによって複雑に屈曲した状態となるため、遊技盤

５の前面下方より防犯カバー２００と前構成部材１０００との間を通してピアノ線等の不正な工具を遊技領域５ａ内に侵入させようとしても、後方突片２０２や防犯凹部１００８に阻まれることとなり、遊技領域５ａ内への不正な工具の侵入を阻止することができる。

【０１１８】

［３－１ｊ．開閉シリンダユニット］

扉枠ベースユニット１００の開閉シリンダユニット２１０について、主に図３１乃至図３３等を参照して説明する。開閉シリンダユニット２１０は、正面視において扉枠ベース１１０の右端付近で貫通口１１１とハンドル取付座面１１２との間の位置のシリンダ取付部１１３に後側から取付けられ、後述する施錠ユニット７００と協働して、扉枠３と本体枠４との開閉、及び、外枠２と本体枠４との開閉に使用されるものである。

【０１１９】

開閉シリンダユニット２１０は、前面に鍵穴２１１ａを有し前後に延びた円筒状のシリンダ錠２１１と、シリンダ錠２１１の後端に取付けられており鍵穴２１１ａに挿入された鍵の回動操作を施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０に伝達させる回転伝達部材２１２と、シリンダ錠２１１を扉枠ベース１１０（補強ユニット１３０）に取付けるシリンダ取付板金２１３と、を備えている。

【０１２０】

シリンダ錠２１１は、対応する鍵（図示は省略）を鍵穴２１１ａに差し込むことで、鍵を回転させることができるものであり、対応する鍵であれば、正面視において時計回り及び反時計回りの何れの方向へも所定角度回転させることができる。

【０１２１】

回転伝達部材２１２は、後方が開放された円筒状（詳しくは、後方へ向かうに従って直径が大きくなる円錐筒状）に形成されており、中心軸を挟んで対向した位置に後端から前方へ向かって切欠かれた一対の切欠部２１２ａを有している。この回転伝達部材２１２は、本体枠４における施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０が後方から挿入されるように形成されており、施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０の突起が一対の切欠部２１２ａ内に挿入されることで、回転伝達部材２１２（シリンダ錠２１１の鍵穴２１１ａに挿入された鍵）の回転を、施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０に伝達させて鍵シリンダ７１０を回転させることができる。

【０１２２】

シリンダ取付板金２１３は、一枚の金属板を屈曲させて形成されており、平面視の形状が前方へ突出している凸形状に形成されている。詳述すると、シリンダ取付板金２１３は、正面視において上下に延びた長方形で平板状の前板部２１３ａと、前板部２１３ａの左右両辺から後方へ平板状に延出している一対の側板部２１３ｂと、一対の側板部２１３ｂの夫々の後辺から互いに遠ざかる方向へ平板状に延出している一対の取付板部２１３ｃと、を備えている。シリンダ取付板金２１３の前板部２１３ａは、上下方向略中央の位置で後方からシリンダ錠２１１が貫通し、前板部２１３ａの後面にシリンダ錠２１１の後端が取付けられる。シリンダ取付板金２１３の一対の取付板部２１３ｃは、正面視左側の取付板部２１３ｃが補強ユニット１３０の中補強板金１３２の右端部に取付けられ、正面視右側の取付板部２１３ｃが補強ユニット１３０の右補強板金１３４に取付けられる。これにより、シリンダ取付板金２１３によって、補強ユニット１３０の中補強板金１３２と右補強板金１３４とが連結される。

【０１２３】

開閉シリンダユニット２１０は、扉枠ベースユニット１００に組立てた状態では、シリンダ取付板金２１３の前板部２１３ａから前方に突出しているシリンダ錠２１１の前端が、扉枠ベース１１０の後側からシリンダ挿通孔１１４に挿通されて扉枠ベース１１０の前方へ突出していると共に、シリンダ取付板金２１３の前板部２１３ａ及び一対の側板部２１３ｂが後方へ開放されている箱状のシリンダ取付部１１３内に収容されている。

【０１２４】

［３－４．演出操作ユニットの全体構成］

扉枠３における演出操作ユニット４００の全体構成について、主に図３４乃至図４１等を参照して詳細に説明する。図３４（ａ）は扉枠における演出操作ユニットの正面図であり、（ｂ）は演出操作ユニットの右側面図である。また、図３５（ａ）は演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。図３６は、演出操作ユニットを操作ボタンの中心軸の延びている方向から見た説明図である。図３７は図３４（ａ）におけるＤ－Ｄ線で切断した断面図であり、図３８は図３４（ｂ）におけるＥ－Ｅ線で切断した断面図である。図３９（ａ）は図３４（ｂ）におけるＦ－Ｆ線で切断した断面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＡ部の拡大図である。図４０は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図４１は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。演出操作ユニット４００は、皿ユニット３２０の正面視左右方向中央の前部に取付けられるものであり、遊技者が押圧操作することができると共に、遊技者に対して演出画像を提示することができるものである。

【０１２５】

演出操作ユニット４００は、外形が円形で外周縁を除いた中央側が透明に形成されており遊技者が押圧操作可能な操作ボタン４１０と、操作ボタン４１０の外周を囲み皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられる枠状のフレームユニット４１５と、操作ボタン４１０よりも後方に配置されており操作ボタン４１０の外周縁及びフレームユニット４１５を発光装飾させることが可能な装飾基板ユニット４２０と、フレームユニット４１５の後側に取付けられており操作ボタン４１０及び装飾基板ユニット４２０が前面に取付けられているベースユニット４３０と、操作ボタン４１０を通して遊技者側から視認可能にベースユニット４３０に取付けられており演出画像を表示可能な扉枠側演出表示装置４６０と、を備えている。

【０１２６】

［３－４ａ．操作ボタン］

演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０について、主に図３９乃至図４２等を参照して詳細に説明する。図４２（ａ）は操作ボタンを分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は操作ボタンを分解して後ろから見た分解斜視図である。操作ボタン４１０は、外形が皿ユニット３２０の上下方向の高さよりも若干小さい直径の円形に形成されており、外周縁を除いた中央側が透明に形成されている。操作ボタン４１０は、外周が円形で中央側が前方へ膨出するように湾曲面状（球面の一部の形状）に形成されている透明なボタンレンズ４１１と、ボタンレンズ４１１の外周縁の前側に取付けられている円環状のボタンフレーム４１２と、ボタンフレーム４１２の後側にボタンレンズ４１１の外周縁を挟持するように取付けられている円筒状のボタンベース４１３と、を備えている。ボタンフレーム４１２及びボタンベース４１３は、光を通し難い部材によって形成されている。

【０１２７】

ボタンレンズ４１１は、全体が略一定の厚さに形成されている。また、ボタンレンズ４１１は、表面側が凹凸の無い滑らかな湾曲面状に形成されている。ボタンレンズ４１１は、ボタンフレーム４１２の内周側となる位置に裏面から断面Ｗ字状に窪んだ状態で中央側（内側）へ所定長さで延びていると共に周方向に列設されている第一ボタン装飾部４１１ａと、第一ボタン装飾部４１１ａよりも外周側の位置に裏面から断面円弧状に窪んだ状態で中央側へ向かう軸線上に延びていると共に周方向に所定角度範囲内で列設されている複数（六つ）の第二ボタン装飾部４１１ｂと、を備えている。

【０１２８】

ボタンレンズ４１１の第一ボタン装飾部４１１ａは、図示するように、操作ボタン４１０に組立てた状態では、ボタンフレーム４１２の内周から中央側へ延びており、左右両側の一群が、上下両側の一群よりも中央側へ長く延びている。

【０１２９】

ボタンレンズ４１１の複数の第二ボタン装飾部４１１ｂは、夫々が同一の円周上において円弧状に延びており、左右両側に夫々三つずつ形成されている。これらの第二ボタン装

飾部４１１ｂは、ボタンフレーム４１２のフレーム開口部４１２ａから臨むように形成されていると共に、前面側がボタンフレーム４１２の前面と略同一面上となるように前方へ突出している。

【０１３０】

ボタンレンズ４１１は、第一ボタン装飾部４１１ａ及び第二ボタン装飾部４１１ｂの部位において、裏面に形成されている断面Ｗ字状や断面円弧状の凹凸により、光が屈折するレンズ効果が発揮されるため、後側が明瞭に見えないようになっている。

【０１３１】

ボタンフレーム４１２は、円環状に形成されており、前後方向に貫通し周方向へ所定長さで円弧状に延びた複数（六つ）のフレーム開口部４１２ａを備えている。六つのフレーム開口部４１２ａは、左右両側に夫々三つずつ備えられており、ボタンレンズ４１１の六つの第二ボタン装飾部４１１ｂと対応している。このボタンフレーム４１２は、表面に金属光沢を有したメッキ層を備えている。

【０１３２】

ボタンベース４１３は、前後方向に短く延びた略円筒状の本体部４１３ａと、本体部４１３ａの前端から外方へ突出している円環状のフランジ部４１３ｂと、フランジ部４１３ｂの後側から本体部４１３ａの外周に沿って後方へ円柱状に突出しており周方向に略等間隔で複数（四つ）配置されているガイドボス部４１３ｃと、フランジ部４１３ｂの後側から本体部４１３ａの外周に沿って後方へ帯板状に突出しており周方向に複数（三つ）配置されている検知片４１３ｄと、本体部４１３ａよりも外側でフランジ部４１３ｂを前後に貫通していると共に外周に沿って所定長さで延びており周方向に複数（六つ）形成されているベース開口部４１３ｅと、本体部４１３ａの前端から前方へ筒状に延出しており前端側がボタンレンズ４１１の内面に沿うように内側（中央側）へ窄まっている内側延出部４１３ｆと、を備えている。

【０１３３】

ボタンベース４１３における内側延出部４１３ｆの外周面と、フランジ部４１３ｂの前面とにボタンレンズ４１１の外周縁及びボタンフレーム４１２が取付けられる。四つのガイドボス部４１３ｃは、本体部４１３ａの周方向に対して、上下左右の四隅に相当する部位に夫々配置されている。これら四つのガイドボス部４１３ｃは、ベースユニット４３０におけるユニットベース４３１の保持孔４３１ｂ内に夫々摺動可能に挿入される。三つの検知片４１３ｄは、本体部４１３ａの周方向に対して、上側に二つ、下側に一つ、配されるように、周方向へ略等間隔に配置されている。これら三つの検知片４１３ｄは、操作ボタン４１０が押圧されると、ベースユニット４３０の押圧検知センサ４４０により検知される。

【０１３４】

六つのベース開口部４１３ｅは、左右両側に夫々三つずつ備えられており、ボタンレンズ４１１の第二ボタン装飾部４１１ｂ及びボタンフレーム４１２のフレーム開口部４１２ａと対応している。ボタンベース４１３におけるベース開口部４１３ｅの部位では、本体部４１３ａ及び内側延出部４１３ｆの一部が、外周側から内側へ窪んでいる。内側延出部４１３ｆは、内側へ窄まっている前端の内径が、ボタンフレーム４１２の内径と略一致している。

【０１３５】

この操作ボタン４１０は、前面が前方へ湾曲面状（略球面の一部の形状）に膨出していると共に、透明に形成されており、後側に配置されている扉枠側演出表示装置４６０の表示画面を前方から視認することができる。操作ボタン４１０は、四つのガイドボス部４１３ｃがベースユニット４３０におけるユニットベース４３１の保持孔４３１ｂに摺動可能に挿入されていると共に、ユニットベース４３１の保持孔４３１ｂに挿入されている操作ボタンバネ４３８により前方へ付勢されている。操作ボタン４１０は、ベースユニット４３０の操作ボタンバネ４３８の付勢力により、外周縁の前面側がフレームユニット４１５に当接することで、前方へのこれ以上の移動が規制されており、操作ボタンバネ４３８の

付勢力に抗して押圧操作することで、後端がベースユニット４３０の前面に当接するまで後方へ移動する。操作ボタン４１０は、押圧操作して後方へ移動させると、三つの検知片４１３ｄの少なくとも一つがベースユニット４３０の押圧検知センサ４４０に検知される。この押圧検知センサ４４０による検知片４１３ｄの検知によって、操作ボタン４１０が操作されたこととなる。

【０１３６】

また、操作ボタン４１０は、演出操作ユニット４００を組立てた状態で、透明なボタンレンズ４１１におけるボタンフレーム４１２の内周端から中央側へ延びるように全周に亘って形成されている第一ボタン装飾部４１１ａによって、ボタンベース４１３の内周面と、ベースユニット４３０の操作ボタン内装飾部材４３２との間の隙間を、遊技者側から見え難くすることができる。

【０１３７】

更に、操作ボタン４１０は、円筒状のボタンベース４１３の前端開口を、ボタンレンズ４１１とボタンフレーム４１２とで閉鎖しており、ボタンレンズ４１１の外周縁に取付けられているボタンフレーム４１２により、操作ボタン４１０の外径に対して、後方が視認可能な透明な部分が、外周から内側へ窄まったように形成されている。このボタンフレーム４１２の存在によっても、ボタンベース４１３の内周面と、ベースユニット４３０の操作ボタン内装飾部材４３２との間の隙間を、遊技者側から見え難くしている。

【０１３８】

また、操作ボタン４１０は、演出操作ユニット４００に組立てた状態では、筒状のボタンベース４１３（本体部４１３ａ）の後端が、装飾基板ユニット４２０の内周側を通して装飾基板ユニット４２０の前面よりも後方へ突出した状態となる。これにより、装飾基板ユニット４２０の操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に夫々実装されている第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａ及び第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂから前方へ照射された光が、ボタンベース４１３の外側から内側へ漏れるのを防止することができると共に、ベースユニット４３０の操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６に実装されたＬＥＤから前方へ照射された光がボタンベース４１３の内側から外側へ漏れるのを防止することができる。従って、装飾基板ユニット４２０の第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａ及び第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂやベースユニット４３０の操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６に実装されたＬＥＤが、発光装飾対象としている部位以外が発光装飾されてしまうのを防止することができ、見栄え良く発光装飾を行うことができる。

【０１３９】

［３－４ｂ．フレームユニット］

演出操作ユニット４００のフレームユニット４１５について、主に図３９乃至図４１等を参照して詳細に説明する。フレームユニット４１５は、操作ボタン４１０の前方側から外周を囲むように、皿ユニット３２０における皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに前側から取付けられ、操作ボタン４１０の外側を装飾している。フレームユニット４１５は、外形が演出操作ユニット取付部３２６ａの前端側に合せた形状に形成されている。

【０１４０】

フレームユニット４１５は、皿ユニット３２０における皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられ円形の中央開口部４１６ａを有する枠状のフレーム本体４１６と、中央開口部４１６ａの左右両側でフレーム本体４１６に後側から取付けられる透光性を有した一対のフレームサイドレンズ４１７と、中央開口部４１６ａの上側でフレーム本体４１６に前側から取付けられる透光性を有したフレームトップレンズ４１８と、を備えている。

【０１４１】

フレーム本体４１６は、操作ボタン４１０の外径よりも小径で前後に貫通している円形

の中央開口部４１６ａと、中央開口部４１６ａよりも左右両外側で前後に貫通していると共に中央開口部４１６ａの周縁に沿って円弧状に延びており周方向に列設されている複数（六つ）の外周開口部４１６ｂと、中央開口部４１６ａの上側前面において所定幅で切欠かれている切欠部４１６ｃと、を備えている。中央開口部４１６ａは、操作ボタン４１０におけるボタンフレーム４１２のフレーム開口部４１２ａの外周側の直径と略同じ大きさに形成されている。これにより、フレーム開口部４１２ａの外周後側に操作ボタン４１０におけるボタンベース４１３のフランジ部４１３ｂの前端側が当接できるようになっている。

【０１４２】

六つの外周開口部４１６ｂは、中央開口部４１６ａの左右両外側に、夫々三つずつ備えられており、後側からフレームサイドレンズ４１７によって閉鎖されている。切欠部４１６ｃは、前後方向にも貫通しており、前側からフレームトップレンズ４１８が嵌込まれている。

【０１４３】

また、フレーム本体４１６は、中央開口部４１６ａの周縁よりも若干外側の位置から後方へ延出している略筒状の内側筒部４１６ｄを備えている。内側筒部４１６ｄは、中央開口部４１６ａと外周開口部４１６ｂとの間の位置から後方へ延出しており、切欠部４１６ｃと対応している部位が切欠かれている。内側筒部４１６ｄは、演出操作ユニット４００を組立てた状態では、装飾基板ユニット４２０の操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３における夫々の第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａと第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂとの間に位置しており、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａと第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂとの間を仕切っている（図３８を参照）。

【０１４４】

更に、フレーム本体４１６は、外周の左右両側上部において夫々外方へ延出しており、皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられる一対の取付部４１６ｅを備えている。フレーム本体４１６（演出操作ユニット４００）は、一対の取付部４１６ｅと切欠部４１６ｃの左右両側の部位が、皿ユニット３２０における皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられる。

【０１４５】

フレーム本体４１６は、中央開口部４１６ａを間にして切欠部４１６ｃ側（フレームトップレンズ４１８が取付けられる側）とは反対側で切欠部４１６ｃと同じ幅の部位を除いて、表面の略全体に金属光沢を有したメッキ層が形成されている。

【０１４６】

フレームサイドレンズ４１７は、フレーム本体４１６の左右に夫々三つずつ形成されている外周開口部４１６ｂを後側から閉鎖している。フレームサイドレンズ４１７は、前面側が凹凸の無い滑らかな面に形成されており、後面側に中央開口部４１６ａの周縁に沿った複数の凹凸が形成されている（図３９及び図４６を参照）。これら複数の凹凸によって光が屈折することで、フレームサイドレンズ４１７の後側が見えないようになっている。

【０１４７】

フレームトップレンズ４１８は、フレーム本体４１６の切欠部４１６ｃに前側から嵌込まれるように、外形が略四角形に形成されている。フレームトップレンズ４１８は、前面側が滑らかに形成されている。また、フレームトップレンズ４１８は、後面側に中央開口部４１６ａの周縁に沿ってジグザグ状に延びた複数の凹凸が中央開口部４１６ａの半径方向に複数列設されている（図３７及び図４６を参照）。これら複数の凹凸によって光が屈折することで、フレームトップレンズ４１８の後側が見えないようになっている。

【０１４８】

フレームユニット４１５は、演出操作ユニット４００を組立てた状態で、一対のフレームサイドレンズ４１７が装飾基板ユニット４２０の操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３における夫々の第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂの前方に位置すると共に、フレームトップレンズ４１８がベースユニット４３０のフレームトップレン

ズ装飾基板４３７の前方に位置し、それらに実装されている第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂ等によって夫々が発光装飾可能となっている。

【０１４９】

［３－４ｃ．装飾基板ユニット］

演出操作ユニット４００の装飾基板ユニット４２０について、主に図３９乃至図４３等を参照して詳細に説明する。図４３は、演出操作ユニットの装飾基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。装飾基板ユニット４２０は、フレームユニット４１５の下方でベースユニット４３０の前面に取付けられ、操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂ及びフレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７を発光装飾させることができると共に、演出操作ユニット４００に振動を付与させることができるものである。

【０１５０】

装飾基板ユニット４２０は、上方側が開放されたＣ字状の基板ベース４２１と、基板ベース４２１における左右両側の前面に夫々取付けられている操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３と、基板ベース４２１の前面下部に取付けられている振動モータ４２４と、振動モータ４２４の前側を覆うように基板ベース４２１の前面に取付けられているモータカバー４２５と、を備えている。

【０１５１】

基板ベース４２１は、内周側が操作ボタン４１０のボタンベース４１３における筒状の本体部４１３ａの外径よりも若干大きく形成されていると共に、外周側がボタンベース４１３におけるフランジ部４１３ｂの外径よりも大きく且つフレームユニット４１５の外径よりも小さく形成されている。

【０１５２】

操作ボタン左外装飾基板４２２は、基板ベース４２１の前面に沿って円弧状に延びている。操作ボタン左外装飾基板４２２は、前面側に、基板ベース４２１の内周に沿って実装された複数の第一ＬＥＤ４２２ａと、複数の第一ＬＥＤ４２２ａよりも半径方向外側で基板ベース４２１の内周に沿って実装された複数の第二ＬＥＤ４２２ｂと、を備えている。操作ボタン右外装飾基板４２３は、基板ベース４２１の前面に沿って円弧状に延びている。操作ボタン右外装飾基板４２３は、前面側に、基板ベース４２１の内周に沿って実装された複数の第一ＬＥＤ４２３ａと、複数の第一ＬＥＤ４２３ａよりも半径方向外側で基板ベース４２１の内周に沿って実装された複数の第二ＬＥＤ４２３ｂと、を備えている。これら操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３は、前後両面が白色とされている。

【０１５３】

振動モータ４２４は、回転軸に偏芯した錘４２４ａが取付けられており、この錘４２４ａを回転させることで振動を発生させることができる。

【０１５４】

装飾基板ユニット４２０は、演出操作ユニット４００に組立てた状態では、基板ベース４２１の内側に、操作ボタン４１０におけるボタンベース４１３の筒状の本体部４１３ａ後端側が挿入されている。また、装飾基板ユニット４２０は、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３における夫々の第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａが操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂの後方に位置し、夫々の第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂがフレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７の後方に位置している。また、演出操作ユニット４００に組立てた状態では、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３の夫々の第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａと、夫々の第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂとの間に、フレームユニット４１５の内側筒部４１６ｄが位置している（図３８を参照）。

【０１５５】

従って、装飾基板ユニット４２０は、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３における夫々の第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａからの光によって操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂのみを発光装飾させることができると共に、夫々

の第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂからの光によってフレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７のみを発光装飾させることができる。

【０１５６】

また、装飾基板ユニット４２０は、振動モータ４２４の錘４２４ａを回転させることで、振動を発生させて、演出操作ユニット４００全体を振動させることができる。

【０１５７】

［３－４ｄ．演出操作ユニットの作用効果］

演出操作ユニット４００の作用効果について、主に図４４乃至図４６等を参照して詳細に説明する。図４４は、図３７の演出操作ユニットの断面図において操作ボタンを押圧した状態を示す説明図である。図４５（ａ）は演出操作ユニットを操作ボタンの中心軸の延びている方向から見た図において操作ボタンの一部を切欠いて操作ボタンの第一ボタン装飾部やボタンフレーム等によって隠そうとしている部位を示す説明図であり、（ｂ）は演出操作ユニットの断面図において操作ボタンの第一ボタン装飾部やボタンフレーム等によって隠そうとしている部位を示す説明図である。図４６（ａ）は演出操作ユニットの外観を前から見た斜視図で示す説明図であり、（ｂ）は演出操作ユニットの外観を操作ボタンの中心軸の延びている方向から見た説明図である。

【０１５８】

本実施形態の演出操作ユニット４００は、遊技盤５の遊技領域５ａ内に遊技球が打込まれることで変化する遊技状態に応じて演出画像を遊技者に見せることができると共に、遊技者に操作ボタン４１０の操作をさせて遊技者に提示した演出に遊技者を参加させて楽しませることができるものである。

【０１５９】

演出操作ユニット４００は、全高が、扉枠３の扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース１１０の貫通口１１１の下側の部位の高さと略同じ高さに形成されている。また、演出操作ユニット４００は、全幅が、扉枠３の全幅の１／３よりも若干大きく形成されている。演出操作ユニット４００は、正面視において、遊技領域５ａ（扉枠ベース１１０の貫通口１１１）の下側で左右方向の中央に配置されている。

【０１６０】

演出操作ユニット４００は、フレームユニット４１５のフレーム本体４１６の上部が、皿ユニット３２０における皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられている。演出操作ユニット４００は、皿ユニット３２０に取付けた状態で、底面となる中継基板カバー４４２の脚部４４２ａの下面が、皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６における底板部３２６ｉの上面との間に、隙間が形成されている。つまり、演出操作ユニット４００は、皿ユニット３２０に対して上部のみが取付けられており、吊下げられた状態に取付けられている。

【０１６１】

また、演出操作ユニット４００は、フレームユニット４１５の前面（フレーム本体４１６の中央開口部４１６ａの前端内周により形成される面）が、演出操作ユニット取付部３２６ａの前端開口の傾斜面と平行になるように取付けられている。これにより、演出操作ユニット４００は、湾曲面状（略球面の一部の形状）に前方へ膨出している透明な操作ボタン４１０の中心軸線ＣＬが、垂直線に対して６３度の角度で、前方へ向かうに従って上方へ移動するように傾斜している。これにより、本パチンコ機１を用いて遊技を行うために本パチンコ機１の前で遊技者が着座すると、遊技者の頭部が皿ユニット３２０（演出操作ユニット４００）の上方に配置されている遊技盤５における遊技領域５ａの中央の前方に位置するため、操作ボタン４１０の中心軸線ＣＬが、遊技者の頭部付近を通ることとなる。従って、遊技者が遊技領域５ａから演出操作ユニット４００（操作ボタン４１０）に視線を落すと、操作ボタン４１０がその正面視（中心軸線ＣＬと平行な方向からの投影視）に可及的に近い状態で見えることとなり、操作ボタン４１０や操作ボタン４１０内の扉枠側演出表示装置４６０等を良好な状態で視認することができる。

【０１６２】

演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０の四つのガイドボス部４１３ｃがベースユニット４３０の四つの保持孔４３１ｂに夫々摺動可能に挿入されていると共に、操作ボタンバネ４３８により前方へ付勢されている。演出操作ユニット４００は、通常の状態（操作ボタン４１０を押圧操作していない状態）では、操作ボタンバネ４３８の付勢力によって、操作ボタン４１０のボタンベース４１３のフランジ部４１３ｂの前端が、フレームユニット４１５のフレーム本体４１６の後面における中央開口部４１６ａ付近の部位に当接している。

【０１６３】

演出操作ユニット４００は、通常の状態では、操作ボタン４１０におけるボタンフレーム４１２の内周付近から中央側（中心軸線ＣＬ側）が、フレームユニット４１５におけるフレーム本体４１６の中央開口部４１６ａから前方へ突出している。換言すると、操作ボタン４１０における湾曲面状（略球面の一部の形状）に前方へ膨出している透明なボタンレンズ４１１において、ボタンフレーム４１２の内周（内側）から前方へ突出している部位が、フレームユニット４１５のフレーム本体４１６の中央開口部４１６ａから前方へ突出している（図３７等を参照）。

【０１６４】

因みに、本実施形態では、フレームユニット４１５におけるフレーム本体４１６の中央開口部４１６ａの直径が約１５ｃｍとされており、操作ボタン４１０の中心軸線ＣＬ方向に対してボタンレンズ４１１（の前端）がフレームユニット４１５の前面から約４ｃｍ前方へ突出している。

【０１６５】

通常の状態において、遊技者が演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０を押圧操作すると、操作ボタン４１０は操作ボタンバネ４３８の付勢力に抗して中心軸線ＣＬに沿って後方へ移動する。そして、操作ボタン４１０の後端がベースユニット４３０のユニットベース４３１の前面に当接すると、後方への移動が規制されて操作ボタン４１０の後方への移動が停止する。遊技者が操作ボタン４１０を押圧操作する時には、湾曲面状（略球面の一部の形状）に前方へ膨出しているボタンレンズ４１１を押圧する。

【０１６６】

この操作ボタン４１０は、従来のパチンコ機に備えられている演出用の操作ボタンと比較して、外径が非常に大きく形成されているため、ボタンレンズ４１１の中央部分から離れた周縁付近が押圧される可能性が高い。詳述すると、従来のパチンコ機における演出用の操作ボタンは、その中心軸線が垂直線と略平行に延びるように取付けられているのに対して、本実施形態の演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０は、中心軸線ＣＬが垂直線に対して傾いて取付けられているため、遊技者が従来のパチンコ機と同様に上方から操作ボタン４１０を押圧すると、図４４において白抜きの矢印で示すように、操作ボタン４１０の中心軸線ＣＬから離れた部位を押圧することとなる。

【０１６７】

ところで、従来のパチンコ機における演出用の操作ボタンは、遊技者が押圧操作する面が平坦な面に形成されていることから、押圧操作する部位を平坦な面としたまま操作ボタンを大きくした場合、操作ボタンの中央から外れた部位を押圧すると、その押圧された部位が先に後退するように押圧操作する面が傾いてしまい、操作ボタンが真直ぐに後退することができなくなって、操作ボタンを押圧操作することができなくなる虞がある。

【０１６８】

これに対して、本実施形態の演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０は、遊技者が押圧操作する部位（ボタンレンズ４１１）が、前方へ膨出した湾曲面状（略球面の一部の形状）としているため、操作ボタン４１０の中央から離れた位置を押圧操作した場合、その力が操作ボタン４１０の全体に分散されて操作ボタン４１０が傾き難くなり、操作ボタン４１０が真直ぐに後方へ移動することができる。従って、操作ボタン４１０の前面側のどの位置を押圧操作しても、操作ボタン４１０が傾くことなくスムーズに後退することができるため、押圧操作を確実に検知させることができ、操作ボタン４１０を押圧操作する

演出を十分に楽しませることができる。
【０１６９】
　また、演出操作ユニット４００は、装飾基板ユニット４２０における基板ベース４２１の前面下部に振動モータ４２４が取付けられている上で、上述したように、演出操作ユニット４００が吊下げられるように上部のみが皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられているため、振動モータ４２４により錘４２４ａを回転させて振動を発生させると、取付けられている部位から最も離れた部位で振動が発生することから、演出操作ユニット４００全体を大きく（強く）振動させることができ、演出操作ユニット４００に触れている遊技者に対して振動を伝達させることができる。また、振動モータ４２４を、比較的遊技者が押圧操作し易い位置（図４４において白抜きの矢印の位置）の直下に配置しているため、操作ボタン４１０を押圧操作している遊技者に対して強い振動を伝達させることができ、遊技者を驚かせて演出を楽しませることができる。
【０１７０】
　更に、演出操作ユニット４００は、吊下げられたような状態で皿ユニットカバー３２６に取付けられていると共に、下面を形成している中継基板カバー４４２の脚部４４２ａの下面と皿ユニットカバー３２６の底板部３２６ｉの上面との間に隙間が形成されているため、操作ボタン４１０を強く下方へ押圧したり叩いたりした時に、脚部４４２ａの下面が底板部３２６ｉの上面に当接するまでの間、フレームユニット４１５の取付部４１６ｅや皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａ等が下方へ撓むことで衝撃を吸収することができる。また、脚部４４２ａの下面が底板部３２６ｉの上面に当接した後では、演出操作ユニット４００の下方への移動を規制し、フレームユニット４１５の取付部４１６ｅや皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａ等に無理な力が作用するのを回避させることができ、演出操作ユニット４００等の破損を防止することができる。従って、演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０を押圧操作する演出を遊技者に提示した時等に、強い力で操作ボタン４１０が押圧操作されたり叩かれたりしても、操作ボタン４１０や演出操作ユニット４００等が破損することはないため、破損による遊技の中断を回避させることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができると共に、破損し難くすることで遊技店側の負担の増加を抑制させることができる。
【０１７１】
　なお、上述したように、遊技者が押圧操作する操作ボタン４１０のボタンレンズ４１１を、前方へ突出している湾曲面状（略球面の一部の形状）に形成しているため、平板状とした場合と比較して強度・剛性が高くなっていると共に、強く叩かれても、その衝撃をボタンレンズ４１１全体へ分散させることができ、破損し難くなっている。
【０１７２】
　また、演出操作ユニット４００は、図４６に示すように、ボタンレンズ４１１、フレームサイドレンズ４１７、フレームトップレンズ４１８、及び操作ボタン内装飾部材４３２が、透明な部材で構成されているため、それらの裏面側に形成されている第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、第一ボタン内装飾部４３２ｆ、及び第二ボタン内装飾部４３２ｇ等の凹凸による装飾が、前方側（遊技者側）から視認することができる。また、それら凹凸の装飾が形成されている部位では、板厚が変化していることら光が複雑に屈折するため、凹凸の装飾が形成されている部位を通しては後側が視認し難くなっている。
【０１７３】
　演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０のボタンレンズ４１１におけるボタンフレーム４１２の内周から中央側へ延びている第一ボタン装飾部４１１ａを備えているため、この第一ボタン装飾部４１１ａの凹凸の装飾によりボタンレンズ４１１の内側となる部位の外周縁の部位において後方を見え辛くすることができる。第一ボタン装飾部４１１ａが形成されている部位の後方（中心軸線ＣＬ方向の後方）には、操作ボタン４１０のボタンベース４１３の本体部４１３ａの内周面と操作ボタン内装飾部材４３２の周壁部４３２ａの外周面との間の隙間が位置しているが、その隙間の前方に位置する第一ボタン装飾部

４１１ａによって前方側（遊技者側）から、操作ボタン内装飾部材４３２の外周の隙間を見え難くすることができる。これにより、押圧操作可能な操作ボタン４１０内に、位置が固定されている操作ボタン内装飾部材４３２を備えても、操作ボタン４１０の見栄えの悪化を防止することができ、操作ボタン４１０を見た遊技者が不快感を抱くのを防止することができると共に、透明な操作ボタン４１０内に操作ボタン内装飾部材４３２を問題なく配置することができ、操作ボタン４１０の見栄えを良くすることができる。

【０１７４】

詳述すると、演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０におけるボタンレンズ４１１の第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、及びボタンフレーム４１２によって、ベースユニット４３０の操作ボタン内装飾部材４３２の外周よりも外側で後方側（奥側）にあるユニットベース４３１や装飾基板ユニット４２０等が、透明なボタンレンズ４１１を通して遊技者側から見えないように形成されている。具体的には、図４５において、一点鎖線で囲んだクロスハッチの部位が、遊技者側から見えないようにしている。このように、操作ボタン４１０に第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、及びボタンフレーム４１２等を備えているため、操作ボタン内装飾部材４３２の外側や奥側を見え難くして隠すことができ、操作ボタン４１０、ひいては、演出操作ユニット４００全体の見栄えを良くすることができる。

【０１７５】

また、演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０におけるボタンレンズ４１１の第一ボタン装飾部４１１ａが、操作ボタン４１０の中心軸線ＣＬへ向かうように延びていると共に周方向に列設されているのに対して、操作ボタン４１０の内側後方に配置されている操作ボタン内装飾部材４３２の前板部４３２ｂに形成されている第二ボタン内装飾部４３２ｇが中心軸線ＣＬを中心とした変八角形状に延びていると共に同心円状に列設されているため、図４６に示すように、第一ボタン装飾部４１１ａの凹凸線と第二ボタン内装飾部４３２ｇの凹凸線とが交差することとなり、幾何学的な装飾を遊技者に見せることができる。

【０１７６】

また、演出操作ユニット４００は、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとが、前後方向（中心軸線ＣＬの延びている方向）に離れているため、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとによって奥行のある立体的な感じの幾何学模様を遊技者に見せることができ、操作ボタン４１０内を含む装飾を楽しませることができる。

【０１７７】

更に、演出操作ユニット４００では、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとが前後方向に離れているため、遊技者の目の位置が移動すると、第一ボタン装飾部４１１ａの凹凸線と、第二ボタン内装飾部４３２ｇの凹凸線との重なり具合が変化するため、動きのある装飾を遊技者に見せることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０１７８】

このように、演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０の第一ボタン装飾部４１１ａと操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇとによって、動きがあり立体感のある装飾を遊技者に見せることができるため、遊技者の関心を強く引付けることができ、訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０１７９】

また、演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０内（ボタンフレーム４１２の内側）で、操作ボタン内装飾部材４３２の後方には、操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６が配置されており、それらの前面に実装されている複数のＬＥＤを発光させることで、操作ボタン４１０内の操作ボタン内装飾部材４３２を発光装飾させることができる。つまり、操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６によって、操作ボタン４１０内を

発光装飾させることができる。これら操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６の前面に実装されているＬＥＤは、図３８に示すように、中心軸線ＣＬの延びている方向から見て、操作ボタン４１０のボタンベース４１３における筒状の本体部４１３ａの内側に配置されているため、それらからの光が本体部４１３ａの外側に漏れることはなく、操作ボタン４１０内のみを良好に発光装飾させることができる。

【０１８０】

また、演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０の外周付近に位置するボタンフレーム４１２のフレーム開口部４１２ａから臨む第二ボタン装飾部４１１ｂの後方に、装飾基板ユニット４２０における操作ボタン左外装飾基板４２２の第一ＬＥＤ４２２ａ及び操作ボタン右外装飾基板４２３の第一ＬＥＤ４２３ａが配置されており、それら第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａを発光させることで、操作ボタン４１０の六つの第二ボタン装飾部４１１ｂを発光装飾させることができる。操作ボタン左外装飾基板４２２の第一ＬＥＤ４２２ａ及び操作ボタン右外装飾基板４２３の第一ＬＥＤ４２３ａは、図３８に示すように、操作ボタン４１０のボタンベース４１３における筒状の本体部４１３ａと、フレームユニット４１５のフレーム本体４１６における筒状の内側筒部４１６ｄとの間に位置しており、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａからの光が本体部４１３ａの内側や内側筒部４１６ｄの外側へ漏れることはなく、操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂのみを良好に発光装飾させることができる。

【０１８１】

更に、演出操作ユニット４００は、フレームユニット４１５におけるフレーム本体４１６の六つの外周開口部４１６ｂから臨むフレームサイドレンズ４１７の後方に、操作ボタン左外装飾基板４２２の第二ＬＥＤ４２２ｂ及び操作ボタン右外装飾基板４２３の第二ＬＥＤ４２３ｂが配置されており、それら第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂを発光させることでフレームサイドレンズ４１７を発光装飾させることができる。操作ボタン左外装飾基板４２２の第二ＬＥＤ４２２ｂ及び操作ボタン右外装飾基板４２３の第二ＬＥＤ４２３ｂは、フレームユニット４１５のフレーム本体４１６における筒状の内側筒部４１６ｄとフレーム本体４１６の外周との間に位置しており、第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂからの光が内側筒部４１６ｄの内側やフレーム本体４１６の外側へ漏れることはなく、フレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７のみを良好に発光装飾させることができる。

【０１８２】

また、演出操作ユニット４００は、フレームユニット４１５のフレームトップレンズ４１８の後方に、ベースユニット４３０におけるフレームトップレンズ装飾基板４３７が配置されており、フレームトップレンズ装飾基板４３７の前面に実装されている複数のＬＥＤを発光させることで、フレームトップレンズ４１８を発光装飾させることができる。ベースユニット４３０におけるユニットベース４３１のフレームトップレンズ装飾基板４３７が取付けられている部位の下側からは、フレームトップレンズ４１８の下端後方付近まで平板状の遮光壁部４３１ｃが前方へ突出しており、フレームトップレンズ装飾基板４３７のＬＥＤからの光が操作ボタン４１０やフレームサイドレンズ４１７側へ漏れることはなく、フレームユニット４１５のフレームトップレンズ４１８のみを良好に発光装飾させることができる。

【０１８３】

［３－５．扉枠左サイドユニット］

扉枠３の扉枠左サイドユニット５３０について、主に図４７乃至図５０を参照して詳細に説明する。図４７（ａ）は扉枠における扉枠左サイドユニットの正面図であり、（ｂ）は扉枠左サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は扉枠左サイドユニットを後ろから見た斜視図である。図４８は扉枠左サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図４９は扉枠左サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図５０は図４７（ａ）におけるＬ－Ｌ線で切断した断面図である。扉枠左サイドユニット５３０は、皿ユニット３２０の上側で扉枠左サイド上装飾基板１６１及び扉枠左サイド下装

飾基板１６２（扉枠左サイド装飾基板１６０）の前側を覆うように扉枠ベースユニット１００における貫通口１１１よりも左側の前面左部に取付けられるものである。扉枠左サイドユニット５３０は、扉枠ベース１１０の貫通口１１１の正面視左側を装飾するためのものである。

【０１８４】

扉枠左サイドユニット５３０は、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース１１０の前面で貫通口１１１の正面視左側に取付けられる上下に延びた帯板状の左ユニットベース５３１と、左ユニットベース５３１の前面に取付けられている透明な帯板状の左ユニット拡散レンズ部材５３２と、左ユニット拡散レンズ部材５３２の前方に配置されており前端部に多面体状の装飾を有している透光性を有する左ユニット装飾レンズ部材（図示は省略）と、左ユニット装飾レンズ部材の前側から左ユニットベース５３１の前面上部に取付けられており前方へ筒枠状に突出していると共に上下に延びている左ユニット上装飾ベース５３４と、左ユニット装飾レンズ部材の前側から左ユニットベース５３１の前面下部に取付けられており左ユニット上装飾ベース５３４よりも短く前方へ枠状に突出している左ユニット下装飾ベース５３５と、左ユニット上装飾ベース５３４及び左ユニット下装飾ベース５３５の前側から左ユニット装飾レンズ部材の前端側を覆うように左ユニットベース５３１の前側に取付けられている透明な左ユニット装飾カバー５３６と、左ユニット装飾カバー５３６の前側に取付けられている複数の飾り部材５３７と、を備えている。

【０１８５】

扉枠左サイドユニット５３０の左ユニットベース５３１は、後側が開放された浅い箱状に形成されており、前面に前後に貫通している複数の開口部５３１ａを有している。複数の開口部５３１ａは、図示するように、円形状の穴と、上下に延びた四角形状の穴とがある。左ユニットベース５３１は、扉枠左サイド装飾基板１６０（扉枠左サイド上装飾基板１６１及び扉枠左サイド下装飾基板１６２）の前面に実装されているＬＥＤ１６１ａ，１６２ａが、複数の開口部５３１ａから前方へ臨むように、扉枠ベース１１０の前面左側に取付けられる。左ユニットベース５３１の各開口部５３１ａは、扉枠３に組立てた時に、扉枠左サイド装飾基板１６０の各ＬＥＤ１６１ａ，１６２ａが上下方向の略中央に位置するように夫々形成されている。この左ユニットベース５３１は、不透光性の部材によって形成されている。

【０１８６】

また、左ユニットベース５３１は、上記貫通口１１１を塞ぐように配設されるガラス板１９２から手前側に向けて立設された左側反射立壁部５３８（図５、図２３を参照）を有している。この左側反射立壁部５３８では、平らな面状をなし上記貫通口１１１に対して臨むように設けられる内側面が光を反射可能な反射面として設けられている。なお、この反射面は、左側反射立壁部５３８の内側面これ自体を金属や樹脂などの反射用素材から設けることのほか、同内側面に対して反射用シールを取り付けることなどによっても設けることが可能である。そして後述するが、この左側反射立壁部５３８は、左ユニットベース５３１によって形成されて、上述した反射立壁部３３の一部（左側部分）を担う部分となっている。

【０１８７】

左ユニット拡散レンズ部材５３２は、透明な部材によって形成されており、上拡散レンズ部材５３２Ａと下拡散レンズ部材５３２Ｂとに上下に分割されている。左ユニット拡散レンズ部材５３２は、左ユニットベース５３１における円形状の開口部５３１ａと対応している正面視円形の円形レンズ部５３２ａと、四角形状の開口部５３１ａと対応している正面視四角形の角形レンズ部５３２ｂと、を備えている。扉枠左サイドユニット５３０は、扉枠３に組立てた状態で、円形レンズ部５３２ａ及び角形レンズ部５３２ｂの中央の直後に、扉枠左サイド装飾基板１６０の夫々のＬＥＤ１６１ａ，１６２ａが位置するように形成されている。

【０１８８】

左ユニット拡散レンズ部材５３２の円形レンズ部５３２ａは、前面及び後面が滑らかな

凸レンズ状に形成されている。この円形レンズ部５３２ａによって、後方に配置されているＬＥＤ１６１ａ，１６２ａからの光を、点状のまま前方へ照射させることができる。この円形レンズ部５３２ａから前方へ照射された光によって、左ユニット装飾レンズ部材の円形装飾部を発光装飾させることができる。

【０１８９】

左ユニット拡散レンズ部材５３２の角形レンズ部５３２ｂは、前面中央において円錐状に後方へ窪んだ中央拡散反射部５３２ｃと、前面における中央拡散反射部５３２ｃの外側に形成されている前面拡散レンズ部５３２ｄと、後面中央（中央拡散反射部５３２ｃの直後）において湾曲面状に後方へ膨出している入力レンズ部５３２ｅと、後面における入力レンズ部５３２ｅの外側で全体的に入力レンズ部５３２ｅから遠ざかるに従って前方へ移動するように傾斜している前方反射部５３２ｆと、を備えている。

【０１９０】

角形レンズ部５３２ｂの前面拡散レンズ部５３２ｄは、中央拡散反射部５３２ｃを中心にした放射状に延びている線により周方向へ分割されている同心円弧状の複数の溝により形成されている。更に詳述すると、前面拡散レンズ部５３２ｄは、半径方向に沿って切断した時の断面形状に、溝の部分が後方へ円弧状に窪んでおり、溝と溝の間の山の部分が前方へ円弧状に膨出しており、前面が滑らかな波状に形成されている。また、前面拡散レンズ部５３２ｄは、周方向へ分割している放射状に延びた線を境に、溝の部分と山の部分とが周方向へ交互に位置するように形成されている。

【０１９１】

角形レンズ部５３２ｂの前方反射部５３２ｆは、入力レンズ部５３２ｅを中心にした放射状に延びている線により周方向へ分割されている同心円弧状の複数の溝により形成されている。これら複数の溝は、後方から前方へ向かってＶ字状に窪んでおり、最深部が円弧状に形成されている。前方反射部５３２ｆは、半径方向に沿って切断した時の断面形状が、溝と溝との間の山の部分が後方へ尖った三角形状に形成されており、鋸状に形成されている。前方反射部５３２ｆは、中心から遠ざかるに従って溝及び山の部分が前方へ移動するように形成されている。また、前方反射部５３２ｆは、周方向へ分割している放射状に延びた線を境に、溝の部分と山の部分とが周方向へ交互に位置するように形成されている。この周方向へ分割している放射状に延びた線は、前面拡散レンズ部５３２ｄにおける放射状に延びた分割線と一致している。

【０１９２】

この角形レンズ部５３２ｂは、扉枠３に組立てた状態で、入力レンズ部５３２ｅの直後に、扉枠左サイド装飾基板１６０の対応しているＬＥＤ１６１ａ，１６２ａが位置している。

【０１９３】

角形レンズ部５３２ｂは、ＬＥＤ１６１ａ，１６２ａから前方へ照射された光が、入力レンズ部５３２ｅから角形レンズ部５３２ｂ内に入力される。この入力レンズ部５３２ｅは、後方へ湾曲面状（凸レンズ状）に膨出していることから、ＬＥＤ１６１ａ，１６２ａから前方へ広がる光を、前方へ平行に進むように屈折させて、入力された光の略全てを円錐状の中央拡散反射部５３２ｃへ導くことができる。そして、中央拡散反射部５３２ｃへ導かれた光は、中央拡散反射部５３２ｃの傾斜している円錐面により、前後に延びた軸線に対して直角方向（扉枠左サイド装飾基板１６０の前面と平行な方向）へ拡散するように反射させられ、角形レンズ部５３２ｂ内をその前面に沿って中央側から外側へ向かって進むこととなる。また、中央拡散反射部５３２ｃで反射した光は、角形レンズ部５３２ｂの前後方向の厚さ全体に亘って、中央側から外側（中央拡散反射部５３２ｃの中心線から遠ざかる方向）へ進む。

【０１９４】

角形レンズ部５３２ｂ内を扉枠左サイド装飾基板１６０の前面と略平行に中央側から外側へ向かって反射した光が、鋸状の前方反射部５３２ｆに到達すると、前方反射部５３２ｆの面により前方側へ反射する。この際に、前方反射部５３２ｆは、後面が中央拡散反射

部５３２ｃから遠ざかるに従って前方へ移動するように傾斜していることから、角形レンズ部５３２ｂの前後方向の厚が、中央から遠ざかるに従って薄くなっている（図５０を参照）。これにより、中央拡散反射部５３２ｃにおいて角形レンズ部５３２ｂの前後方向の厚さ全体に亘って外側へ向かって反射している光を、中心側から外側へ向かうに従って、前方反射部５３２ｆにより順次前方へ反射させることができる。

【０１９５】

そして、前方反射部５３２ｆにより前方へ向かって反射させられた光は、前面拡散レンズ部５３２ｄを通って角形レンズ部５３２ｂから前方へ照射される。この際に、前面拡散レンズ部５３２ｄは、断面が波状に形成されているため、前方反射部５３２ｆで前方へ向かって反射させられた光を様々な方向へ拡散させることができ、角形レンズ部５３２ｂの前面から略均一に光を前方（左ユニット装飾レンズ部材の後面）へ照射させることができる。

【０１９６】

この角形レンズ部５３２ｂは、前面拡散レンズ部５３２ｄ及び前方反射部５３２ｆでは、同心円状の複数の溝を放射状に延びた複数の線で分割した上で、分割線を境に同心円弧状の複数の溝を半径方向へずらして、同心円弧状の溝を周方向において交互に配置するようにしているため、角形レンズ部５３２ｂの前面から前方へ照射される光が、同心円状の縞模様の濃淡を有した光となるのを回避させることができ、より濃淡の均一な光を前方へ照射させることができる。これにより、左ユニット装飾レンズ部材における角形レンズ部５３２ｂの前方の多面装飾部を略均一に発光装飾させることができる。

【０１９７】

図示しない左ユニット装飾レンズ部材は、左ユニット装飾カバー５３６の前面に沿うように形成されている。左ユニット装飾レンズ部材は、左ユニット拡散レンズ部材５３２の円形レンズ部５３２ａの前方の位置する部位に形成されている円形装飾部と、左ユニット拡散レンズ部材５３２の角形レンズ部５３２ｂの前方に位置する部位に形成されている多面装飾部と、を備えている。円形装飾部は、前面が窪み前後に短く延びた円柱状の部位の外周に三角形のリブを周方向に複数備えた形状に形成されている。多面装飾部は、上下に延びた直方体の前面に四角錘状の部位が上下方向に複数列設されていると共に、直方体の部位の左右両側に複数の三角形からなる多面体が上下方向に複数列設したような形状に形成されている。円形装飾部及び多面装飾部は、扉枠右サイドユニット５５０における右ユニット装飾レンズ部材５６１の円形装飾部５６１ａ及び多面装飾部５６１ｂと、同じ形状に形成されている。

【０１９８】

左ユニット装飾レンズ部材は、透明な左ユニット装飾カバー５３６を通して前方側（遊技者側）から視認することができる。また、左ユニット装飾レンズ部材は、円形装飾部が左ユニット拡散レンズ部材５３２の円形レンズ部５３２ａから前方へ照射された光により、多面装飾部が左ユニット拡散レンズ部材５３２の角形レンズ部５３２ｂから前方へ照射された光により、夫々発光装飾させられる。

【０１９９】

左ユニット上装飾ベース５３４は、正面視の形状が上下に延びた四角形で、前後に延びた角筒状に形成されている。左ユニット上装飾ベース５３４は、外周における下面を構成する部位が、前端側から後端側へ向かうに従って下方へ突出するように傾斜しており、その部位の下部が前後に貫通している。この左ユニット上装飾ベース５３４は、不透光性の部材によって形成されている。

【０２００】

左ユニット下装飾ベース５３５は、正面視の形状が、上方へ開放されているコ字状に形成されている。左ユニット下装飾ベース５３５は、前端における上下方向略中央から上側が、上方へ向かうに従って後方へ移動するように後端まで傾斜している。この左ユニット下装飾ベース５３５は、不透光性の部材によって形成されている。

【０２０１】

左ユニット装飾カバー５３６は、扉枠左サイドユニット５３０の全高に亘って上下に延びている。左ユニット装飾カバー５３６は、上下方向の中間部が後方へ凹むように屈曲しており、左ユニット上装飾ベース５３４の前端に沿うように下部が後方へ折れ曲がっているく字状の部位と、左ユニット下装飾ベース５３５の前端に沿うように上部が後方へ折れ曲がっているく字状の部位と、上側のく字状の部位の下端と下側のく字状の部位の上端とを結んでいる直線状の部位と、で構成されている。

【０２０２】

左ユニット装飾カバー５３６は、上下両端が左ユニット上装飾ベース５３４の前面と、左ユニット下装飾ベース５３５の前面とに夫々取付けられる。この左ユニット装飾カバー５３６は、透明な部材によって形成されており、後側に配置されている左ユニット装飾レンズ部材を前方側から視認することができる。

【０２０３】

飾り部材５３７は、上下に短く延びており、上下方向へ所定間隔で左ユニット装飾カバー５３６の前面に取付けられている。飾り部材５３７は、不透光性の部材によって形成されている。

【０２０４】

［３－６．扉枠右サイドユニット］

扉枠３の扉枠右サイドユニット５５０について、主に図５１乃至図５５等を参照して詳細に説明する。図５１（ａ）は扉枠における扉枠右サイドユニットの正面図であり、（ｂ）は扉枠右サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は扉枠右サイドユニットを後ろから見た斜視図である。図５２は扉枠右サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図５３は扉枠右サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図５４は、図５１（ａ）におけるＭ－Ｍ線で切断した断面図である。図５５（ａ）は図５１（ａ）におけるＮ－Ｎ線で切断した断面図であり、（ｂ）は図５１（ａ）におけるＯ－Ｏ線で切断した断面図である。扉枠右サイドユニット５５０は、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１１０の前面における貫通口１１１の右側に取付けられるものである。

【０２０５】

扉枠右サイドユニット５５０は、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース１１０の前面で貫通口１１１の正面視右側に取付けられる上下に延びた箱状の右ユニットベース５５１と、右ユニットベース５５１の前面に取付けられている扉枠右サイド装飾基板５５２と、扉枠右サイド装飾基板５５２の前側で右ユニットベース５５１の前面における正面視中央より左側に取付けられており上下方向及び前後方向に延びている透明平板状の右ユニット左拡散レンズ部材５５３と、右ユニット左拡散レンズ部材５５３の左側面に取付けられており装飾が施されているシート状の右ユニット左装飾部材５５４と、右ユニット左装飾部材５５４の左側を覆うように右ユニット左拡散レンズ部材５５３に取付けられている透明平板状の右ユニット左カバー５５５と、を備えている。

【０２０６】

また、扉枠右サイドユニット５５０は、扉枠右サイド装飾基板５５２の前側且つ右ユニット左拡散レンズ部材５５３の正面視右側で右ユニットベース５５１の前面における正面視中央より右側と右ユニット左拡散レンズ部材５５３とに取付けられており上下方向及び前後方向に延びている透明平板状の右ユニット右拡散レンズ部材５５６と、右ユニット右拡散レンズ部材５５６の右側面に取付けられており装飾が施されているシート状の右ユニット右装飾部材５５７と、右ユニット右装飾部材５５７の右側を覆うように右ユニット右拡散レンズ部材５５６に取付けられている透明平板状の右ユニット右カバーと５５８、を備えている。

【０２０７】

更に、扉枠右サイドユニット５５０は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３と右ユニット右拡散レンズ部材５５６との間に配置されており前方及び右方が開放された上下方向及び前後方向に延びた浅い箱状で不透光性の右ユニット左遮光部材５５９と、右ユニット右

拡散レンズ部材５５６の左側で右ユニット左遮光部材５５９の開放されている右側を閉鎖するように取付けられている不透光性で平板状の右ユニット右遮光部材５６０と、を備えている。

【０２０８】

また、扉枠右サイドユニット５５０は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の前端に取付けられており前端部に多面体状の装飾を有している透光性を有する右ユニット装飾レンズ部材５６１と、右ユニット装飾レンズ部材５６１の左右両側と右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の前端側を覆うように右ユニットベース５５１の前面に取付けられている前後に貫通した枠状の右ユニット装飾ベース５６２と、右ユニット装飾ベース５６２の前端開口を閉鎖するように右ユニット装飾ベース５６２の前側に取付けられている透明な右ユニットカバー５６３と、右ユニットカバー５６３の前側に取付けられている複数の飾り部材５６４と、を備えている。なお、図示は省略するが、扉枠右サイドユニット５５０は、右ユニットベース５５１を上下に貫通するように取付けられ、扉枠ベースユニット１００の扉本体中継基板と、扉枠トップユニット５７０の扉枠トップユニット中継基板５８９とを接続するための接続ケーブルを備えている。

【０２０９】

扉枠右サイドユニット５５０の右ユニットベース５５１は、正面視の形状が上下に長く延びた四角形で、前後に短く角筒状に延びており、前後方向の中央付近が閉鎖された箱状に形成されている。この右ユニットベース５５１は、不透光性の部材によって形成されている。

【０２１０】

また、右ユニットベース５５１は、上記貫通口１１１を塞ぐように配設されるガラス板１９２から手前側に向けて立設された右側反射立壁部５６８（図６、図２４を参照）を有している。この右側反射立壁部５６８では、平らな面状をなし上記貫通口１１１に対して臨むように設けられる内側面が光を反射可能な反射面として設けられている。なお、この反射面は、左側反射立壁部５３８の内側面と同様、右側反射立壁部５６８の内側面これ自体を金属や樹脂などの反射用素材から設けることのほか、同内側面に対して反射用シールを取り付けることなどによっても設けることが可能である。そして後述するが、この右側反射立壁部５６８は、右ユニットベース５５１によって形成されて、上述した反射立壁部３３の一部（右側部分）を担う部分となっている。

【０２１１】

扉枠右サイド装飾基板５５２は、上下に延びた帯板状に形成されている。扉枠右サイド装飾基板５５２は、前面における左右方向中央より左側に実装されている複数の左ＬＥＤ５５２ａと、前面における左右方向中央より右側に実装されている右ＬＥＤ５５２ｂと、前面における左右方向中央に実装されている複数の中ＬＥＤ５５２ｃと、を備えている。扉枠右サイド装飾基板５５２の左ＬＥＤ５５２ａは、右ユニット左拡散レンズ部材５５３を介して右ユニット左装飾部材５５４を発光装飾させためのものである。また、右ＬＥＤ５５２ｂは、右ユニット右拡散レンズ部材５５６を介して右ユニット右装飾部材５５７を発光装飾させるためのものである。中ＬＥＤ５５２ｃは、右ユニット装飾レンズ部材５６１を発光装飾させるためのものである。

【０２１２】

扉枠右サイド装飾基板５５２は、前後両面が白色に形成されている。扉枠右サイド装飾基板５５２は、上側の扉枠右サイド上装飾基板５５２Ａと、下側の扉枠右サイド下装飾基板５５２Ｂとに上下に分割されている。図示は省略するが、扉枠右サイド下装飾基板５５２Ｂは、扉枠ベースユニット１００の扉本体中継基板に接続されており、扉枠右サイド上装飾基板５５２Ａは、扉枠右サイド下装飾基板５５２Ｂに接続されている。

【０２１３】

右ユニット左拡散レンズ部材５５３は、上下方向及び前後方向に延びた平板状の本体部５５３ａと、本体部５５３ａの後辺から正面視右方へ短く平板状に突出している後壁部５

５３ｂと、後壁部５５３ｂの正面視右端側から左方へ四角形状に切欠かれており上下方向に所定間隔で複数形成されている切欠部５５３ｃと、本体部５５３ａの正面視左面側において右ユニット左装飾部材５５４を収容可能に浅く窪んでいる収容凹部５５３ｄと、本体部５５３ａの後端面から後方へ突出しており上下方向に複数備えられている入力レンズ部５５３ｅと、本体部５５３ａの正面視右面側において各入力レンズ部５５３ｅが上下方向の中央となるように上下方向に複数配置されている側面反射部５５３ｆと、を備えている。

【０２１４】

右ユニット左拡散レンズ部材５５３の本体部５５３ａは、側面視の形状が、上下に延びた四角形の前端側の上隅がＣ面取り状に斜めに切欠かれていると共に、下辺が前方へ向かうに従って上方へ移動するように傾斜している形状に形成されている。また、本体部５５３ａは、図５５に示すように、後端側から前方へ向かうに従って、正面視右方へ移動するように全体が、扉枠右サイド装飾基板５５２の前面の垂直線に対して僅かに傾斜している。本体部５５３ａの前端は、扉枠３に組立てた状態で、扉枠左サイドユニット５３０の前端よりも大きく前方へ突出している。

【０２１５】

後壁部５５３ｂは、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、その右端が、右ユニットベース５５１の左右方向略中央まで延びている。この後壁部５５３ｂの右端には、右ユニット右拡散レンズ部材５５６の後壁部５５６ｂの左端が当接する。

【０２１６】

複数の切欠部５５３ｃは、上下方向へ所定間隔で複数形成されており、一部が扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃと対応している。扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態では、複数の切欠部５５３ｃから扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃが前方に臨んでおり、複数の中ＬＥＤ５５２ｃによって右ユニット装飾レンズ部材５６１を良好に発光装飾させることができる。

【０２１７】

収容凹部５５３ｄは、底面が平坦面に形成されており、外周の形状が右ユニット左装飾部材５５４の外形形状に略一致している。これにより、右ユニット左装飾部材５５４を収容することができる。

【０２１８】

複数の入力レンズ部５５３ｅは、本体部５５３ａの後端面から上下方向へ所定間隔で後方へ突出している。具体的には、右ユニット左拡散レンズ部材５５３を上下方向へ６等分した時の夫々の上下方向略中央に形成されている。入力レンズ部５５３ｅは、詳細な図示は省略するが、上下に延びた四角形が後方へ突出した直方体の部位と、その直方体の部位の後面から球面状に湾曲するように前方へ向かって窪んでいる部位と、を有している。これら入力レンズ部５５３ｅは、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、扉枠右サイド装飾基板５５２の左ＬＥＤ５５２ａの直前に夫々位置している。これにより、左ＬＥＤ５５２ａからの光を、本体部５５３ａ内で広く拡散されるように入力させることができる。

【０２１９】

側面反射部５５３ｆは、上下方向に複数（六つ）備えられている。各側面反射部５５３ｆは、入力レンズ部５５３ｅを中心にした放射状に延びている線により周方向へ分割されている同心円弧状の複数の溝により形成されている。これら同心円弧状の複数の溝は、夫々の溝において、入力レンズ部５５３ｅに近い側の面が本体部５５３ａの面に対して傾斜していると共に、入力レンズ部５５３ｅから遠い側の面が本体部５５３ａの面に対して垂直に延びており、最深部が円弧状に形成されている。側面反射部５５３ｆは、入力レンズ部５５３ｅを中心とした半径方向に切断した時に断面形状が、溝と溝との間の山の部分が中心側へ向くような尖った三角形状に形成されており、全体が鋸状に形成されている。また、側面反射部５５３ｆは、複数の同心円弧状の溝を周方向に分割している放射状の線を境に、溝の部分と山の部分とが周方向へ交互に配置されるように形成されている。

【０２２０】

この右ユニット左拡散レンズ部材５５３は、扉枠右サイド装飾基板５５２の左ＬＥＤ５５２ａから前方へ照射された光が、入力レンズ部５５３ｅの後面から右ユニット左拡散レンズ部材５５３の本体部５５３ａ内へと入射される。この入力レンズ部５５３ｅの後端は、前方へ向かって湾曲状に窪んでいることから、その湾曲面により左ＬＥＤ５５２ａからの光が広がるように屈折し、本体部５５３ａ内において、各入力レンズ部５５３ｅを中心として前方へ向かって放射状に拡散することとなる。

【０２２１】

本体部５５３ａは、全体が前方へ向かうに従って正面視右方へ移動するように、扉枠右サイド装飾基板５５２の前面から垂直に延びている線に対して僅かに傾斜しているため、扉枠右サイド装飾基板５５２の前面に実装されている左ＬＥＤ５５２ａから照射されて入力レンズ部５５３ｅから本体部５５３ａ内に入射された光が、本体部５５３ａ内の平坦な左面に当ることとなる。しかしながら、左ＬＥＤ５５２ａからの直接光は、本体部５５３ａの左面に対する入射角度の関係で、本体部５５３ａの左面から外部へ放射されることはなく、左面の内面で側面反射部５５３ｆ側へ反射することとなる。

【０２２２】

そして、入力レンズ部５５３ｅから本体部５５３ａ内に前方へ向かって入射された光は、鋸状の側面反射部５５３ｆに当ることで正面視左方へ反射し、本体部５５３ａの左面から外方へ照射されることとなる。なお、本体部５５３ａの右面（側面反射部５５３ｆ）からも外方（正面視右方）へ光が照射されるが、本体部５５３ａの右側に配置されている右ユニット左遮光部材５５９が白色の部材とされているため、右ユニット左遮光部材５５９の左面が明るく照らされることとなり、右ユニット左遮光部材５５９で反射した間接光が本体部５５３ａを通って左方側へ照射されることとなる。従って、本体部５５３ａの左面からは、本体部５５３ａ内において側面反射部５５３ｆにより左方へ反射された光と、側面反射部５５３ｆから右方へ照射されて右ユニット左遮光部材５５９の左面で左方へ反射して本体部５５３ａを通過した光とが、左方へ照射されるため、本体部５５３ａの左側に取付けられている右ユニット左装飾部材５５４を良好な明るさで発光装飾させることができる。

【０２２３】

また、側面反射部５５３ｆでは、同心円状の複数の溝を放射状に延びた複数の線で分割した上で、分割線を境に同心円弧状の複数の溝を半径方向へずらして、同心円弧状の溝を周方向において交互に配置するようにしているため、本体部５５３ａの左面から外方（左方）へ照射される光が、同心円状の縞模様の濃淡を有した光となるのを回避させることができ、より濃淡の均一な光を左方へ照射させることができる。これにより、本体部５５３ａの左面の収容凹部５５３ｄに収容されている右ユニット左装飾部材５５４を、略均一に発光装飾させることができる。

【０２２４】

なお、右ユニット左拡散レンズ部材５５３は、透明な部材により形成されているため、本体部５５３ａの正面視左側（収容凹部５５３ｄが形成されている側）から、反対側に形成されている側面反射部５５３ｆの複数の同心円弧状の溝と放射状に延びている線とからなる模様を視認することができる。従って、右ユニット左装飾部材５５４において、透明な部分を形成した場合、その透明な部分を通して右ユニット左拡散レンズ部材５５３の側面反射部５５３ｆの模様が視認できることとなり、右ユニット左装飾部材５５４における透明な部分を側面反射部５５３ｆによって装飾することができる。

【０２２５】

右ユニット左装飾部材５５４は、薄いシート状に形成されており、パチンコ機１のメーカーロゴや、遊技盤５において遊技者に提示する演出のコンセプトに沿ったロゴ、等の装飾が、透光性を有するように施されている。右ユニット左カバー５５５は、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、右ユニット左装飾部材５５４の外面を保護している。

【０２２６】

右ユニット右拡散レンズ部材５５６は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３とは略左右

対称に形成されており、同じような構成を備えている。詳述すると、右ユニット右拡散レンズ部材５５６は、上下方向及び前後方向に延びた平板状の本体部５５６ａと、本体部５５６ａの後辺から正面視左方へ短く平板状に突出している後壁部５５６ｂと、後壁部５５６ｂの正面視左端側から右方へ四角形状に切欠かれており上下方向に所定間隔で複数形成されている切欠部５５６ｃと、本体部５５６ａの正面視右面側において右ユニット右装飾部材５５７を収容可能に浅く窪んでいる収容凹部５５６ｄと、本体部５５６ａの後端面から後方へ突出しており上下方向に複数備えられている入力レンズ部５５６ｅと、本体部５５６ａの正面視左面側において各入力レンズ部５５６ｅが上下方向の中央となるように上下方向に複数配置されている側面反射部５５６ｆと、を備えている。

【０２２７】

右ユニット右拡散レンズ部材５５６の本体部５５６ａは、側面視の形状が、上下に延びた四角形の前端側の上隅がＣ面取り状に斜めに切欠かれていると共に、下辺が前方へ向かうに従って上方へ移動するように傾斜している形状に形成されており、右ユニット左拡散レンズ部材５５３の本体部５５３ａと外形が略同じ形状に形成されている。また、本体部５５６ａは、図５５に示すように、後端側から前方へ向かうに従って、正面視左方へ移動するように全体が、扉枠右サイド装飾基板５５２の前面の垂直線に対して僅かに傾斜している。本体部５５６ａの前端は、扉枠３に組立てた状態で、扉枠左サイドユニット５３０の前端よりも大きく前方へ突出している。

【０２２８】

後壁部５５６ｂは、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、その左端が、右ユニットベース５５１の左右方向略中央まで延びている。この後壁部５５６ｂの左端には、右ユニット左拡散レンズ部材５５３の後壁部５５３ｂの右端が当接する。

【０２２９】

複数の切欠部５５６ｃは、上下方向へ所定間隔で複数形成されており、一部が扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃと対応している。これら複数の切欠部５５６ｃは、右ユニット左拡散レンズ部材５５３の複数の切欠部５５３ｃと対応した位置に形成されている。従って、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態では、右ユニット左拡散レンズ部材５５３の切欠部５５３ｃと、右ユニット右拡散レンズ部材５５６の切欠部５５６ｃとで、前後に貫通している四角い開口部が形成され、その開口部から扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃが前方に臨み、複数の中ＬＥＤ５５２ｃによって右ユニット装飾レンズ部材５６１を良好に発光装飾させることができる。

【０２３０】

収容凹部５５６ｄは、底面が平坦面に形成されており、外周の形状が右ユニット右装飾部材５５７の外形形状に略一致している。これにより、右ユニット右装飾部材５５７を収容することができる。

【０２３１】

複数の入力レンズ部５５６ｅは、本体部５５６ａの後端面から上下方向へ所定間隔で後方へ突出している。具体的には、右ユニット右拡散レンズ部材５５６を上下方向へ６等分した時の夫々の上下方向略中央に形成されている。入力レンズ部５５６ｅは、詳細な図示は省略するが、上下に延びた四角形が後方へ突出した直方体の部位と、その直方体の部位の後面から球面状に湾曲するように前方へ向かって窪んでいる部位と、を有している。これら入力レンズ部５５６ｅは、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、扉枠右サイド装飾基板５５２の右ＬＥＤ５５２ｂの直前に夫々位置している。これにより、右ＬＥＤ５５２ｂからの光を、本体部５５６ａ内で広く拡散されるように入力させることができる。

【０２３２】

側面反射部５５６ｆは、上下方向に複数（六つ）備えられている。各側面反射部５５６ｆは、入力レンズ部５５６ｅを中心にした放射状に延びている線により周方向へ分割されている同心円弧状の複数の溝により形成されている。これら同心円弧状の複数の溝は、夫々の溝において、入力レンズ部５５６ｅに近い側の面が本体部５５６ａの面に対して傾斜

している と共に、入力レンズ部５５６ｅから遠い側の面が本体部５５６ａの面に対して垂直に延びており、最深部が円弧状に形成されている。側面反射部５５６ｆは、入力レンズ部５５６ｅを中心とした半径方向に切断した時に断面形状が、溝と溝との間の山の部分が中心側へ向くような尖った三角形状に形成されており、全体が鋸状に形成されている。また、側面反射部５５６ｆは、複数の同心円弧状の溝を周方向に分割している放射状の線を境に、溝の部分と山の部分とが周方向へ交互に配置されるように形成されている。

【０２３３】

この右ユニット右拡散レンズ部材５５６は、扉枠右サイド装飾基板５５２の右ＬＥＤ５５２ｂから前方へ照射された光が、入力レンズ部５５６ｅの後面から右ユニット右拡散レンズ部材５５６の本体部５５６ａ内へと入射される。この入力レンズ部５５６ｅの後端は、前方へ向かって湾曲状に窪んでいることから、その湾曲面により右ＬＥＤ５５２ｂからの光が広がるように屈折し、本体部５５６ａ内において、各入力レンズ部５５６ｅを中心として前方へ向かって放射状に拡散することとなる。

【０２３４】

本体部５５６ａは、全体が前方へ向かうに従って正面視左方へ移動するように、扉枠右サイド装飾基板５５２の前面から垂直に延びている線に対して僅かに傾斜しているため、扉枠右サイド装飾基板５５２の前面に実装されている右ＬＥＤ５５２ｂから照射されて入力レンズ部５５６ｅから本体部５５６ａ内に入射された光が、本体部５５６ａ内の平坦な右面に当ることとなる。しかしながら、右ＬＥＤ５５２ｂからの直接光は、本体部５５６ａの右面に対する入射角度の関係で、本体部５５６ａの左面から外部へ放射されることはなく、右面の内面で側面反射部５５６ｆ側へ反射することとなる。

【０２３５】

そして、入力レンズ部５５６ｅから本体部５５６ａ内に前方へ向かって入射された光は、鋸状の側面反射部５５６ｆに当ることで正面視右方へ反射し、本体部５５６ａの右面から外方へ照射されることとなる。なお、本体部５５６ａの右面（側面反射部５５６ｆ）からも外方（正面視左方）へ光が照射されるが、本体部５５６ａの左側に配置されている右ユニット右遮光部材５６０が白色の部材とされているため、右ユニット右遮光部材５６０の右面が明るく照らされることとなり、右ユニット右遮光部材５６０で反射した間接光が本体部５５６ａを通って右方側へ照射されることとなる。従って、本体部５５６ａの右面からは、本体部５５６ａ内において側面反射部５５６ｆにより右方へ反射された光と、側面反射部５５６ｆから左方へ照射されて右ユニット右遮光部材５６０の右面で右方へ反射して本体部５５６ａを通過した光とが、右方へ照射されるため、本体部５５６ａの右側に取付けられている右ユニット右装飾部材５５７を良好な明るさで発光装飾させることができる。

【０２３６】

また、側面反射部５５６ｆでは、同心円状の複数の溝を放射状に延びた複数の線で分割した上で、分割線を境に同心円弧状の複数の溝を半径方向へずらして、同心円弧状の溝を周方向において交互に配置するようにしているため、本体部５５６ａの右面から外方（右方）へ照射される光が、同心円状の縞模様の濃淡を有した光となるのを回避させることができ、より濃淡の均一な光を右方へ照射させることができる。これにより、本体部５５６ａの右面の収容凹部５５６ｄに収容されている右ユニット右装飾部材５５７を、略均一に発光装飾させることができる。

【０２３７】

なお、右ユニット右拡散レンズ部材５５６は、透明な部材により形成されているため、本体部５５６ａの正面視右側（収容凹部５５６ｄが形成されている側）から、反対側に形成されている側面反射部５５６ｆの複数の同心円弧状の溝と放射状に延びている線とからなる模様を視認することができる。従って、右ユニット右装飾部材５５７において、透明な部分を形成した場合、その透明な部分を通して右ユニット右拡散レンズ部材５５６の側面反射部５５６ｆの模様が視認できることとなり、右ユニット右装飾部材５５７における透明な部分を側面反射部５５６ｆによって装飾することができる。

【０２３８】
右ユニット右装飾部材５５７は、薄いシート状に形成されており、パチンコ機１のメーカーロゴや、遊技盤５において遊技者に提示する演出のコンセプトに沿ったロゴ、等の装飾が、透光性を有するように施されている。右ユニット右カバー５５８は、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、右ユニット右装飾部材５５７の外面を保護している。右ユニット右装飾部材５５７及び右ユニット右カバー５５８は、右ユニット左装飾部材５５４及び右ユニット左カバー５５５とは、略左右対称に形成されている。また、右ユニット左装飾部材５５４と右ユニット右装飾部材５５７とに施される装飾は、同じ装飾であっても良いし、異なる装飾であっても良い。
【０２３９】
右ユニット左遮光部材５５９は、側面視の形状が右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の側面視の形状と、略同じ形状に形成されている。右ユニット左遮光部材５５９は、前方及び右方が開放された浅い箱状に形成されている。右ユニット左遮光部材５５９は、上下方向及び前後方向に延びた平板状の本体部５５９ａと、本体部５５９ａの後辺から正面視右方へ短く平板状に突出している後壁部５５９ｂと、後壁部５５９ｂの正面視右端側から左方へ四角形状に切欠かれており上下方向に所定間隔で複数形成されている切欠部５５９ｃと、本体部５５９ａの右面から右方へ延出していると共に後壁部５５９ｂから本体部５５９ａの前端まで延びている平板状の複数の補強部５５９ｄと、を備えている。
【０２４０】
右ユニット左遮光部材５５９の本体部５５９ａは、側面視の形状が、上下に延びた四角形の前端側の上隅がＣ面取り状に斜めに切欠かれていると共に、下辺が前方へ向かうに従って上方へ移動するように傾斜している形状に形成されており、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の本体部５５３ａ，５５６ａと外形が略同じ形状に形成されている。
【０２４１】
後壁部５５９ｂは、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、その左端が、右ユニットベース５５１の左右方向略中央よりも右側へ延出している。この後壁部５５９ｂの右端には、右ユニット右遮光部材５６０の左面が当接する。
【０２４２】
複数の切欠部５５９ｃは、上下方向へ所定間隔で複数形成されており、一部が扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃと対応している。これら複数の切欠部５５９ｃは、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の複数の切欠部５５３ｃ，５５６ｃと対応した位置に形成されている。従って、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態では、複数の切欠部５５９ｃから扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃが前方に臨み、複数の中ＬＥＤ５５２ｃによって右ユニット装飾レンズ部材５６１を良好に発光装飾させることができる。
【０２４３】
複数の補強部５５９ｄは、左右の幅と略同じ高さで上下方向に離間している一対の補強部５５９ｄを一組として、上下方向へ所定距離離間して三組備えられている。各組の補強部５５９ｄは、右ユニットカバー５６３に取付けられる飾り部材５６４の後方となる位置に夫々形成されている。これら複数の補強部５５９ｄによって、扉枠右サイドユニット５５０の全体の強度・剛性を高めている。
【０２４４】
右ユニット右遮光部材５６０は、側面視の形状が、上下に延びた四角形の前端側の上隅がＣ面取り状に斜めに切欠かれていると共に、下辺が前方へ向かうに従って上方へ移動するように傾斜している形状に形成されており、右ユニット左遮光部材５５９における本体部５５９ａと略同じ形状に形成されている。右ユニット右遮光部材５６０は、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、浅い箱状に形成されている右ユニット左遮光部材５５９の右方へ開放されている右側開口を閉鎖している。

【０２４５】
右ユニット左遮光部材５５９及び右ユニット右遮光部材５６０は、白色の部材によって夫々形成されている。右ユニット左遮光部材５５９及び右ユニット右遮光部材５６０は、図５５に示すように、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、夫々の本体部５５９ａ及び右ユニット右遮光部材５６０が、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の本体部５５３ａ，５５６ａと近接するように配置されている。これにより、右ユニット左遮光部材５５９の本体部５５９ａ及び右ユニット右遮光部材５６０同士が左右方向に離間しており、左右方向に所定幅で上下方向及び前後方向に延びた空間を形成している。この右ユニット左遮光部材５５９の本体部５５９ａ及び右ユニット右遮光部材５６０同士の間に形成された空間を通して、扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃから前方へ放射された光が、右ユニット装飾レンズ部材５６１の後側に照射される。
【０２４６】
また、右ユニット左遮光部材５５９及び右ユニット右遮光部材５６０は、不透光性の部材によって形成されており、扉枠右サイド装飾基板５５２における左ＬＥＤ５５２ａ、中ＬＥＤ５５２ｃ、右ＬＥＤ５５２ｂから夫々前方へ照射される光が、互いに干渉するのを防止しており、右ユニット左装飾部材５５４、右ユニット右装飾部材５５７、及び右ユニット装飾レンズ部材５６１を、夫々対応している左ＬＥＤ５５２ａ、右ＬＥＤ５５２ｂ、及び中ＬＥＤ５５２ｃによってのみ発光装飾させることができる。
【０２４７】
更に、右ユニット左遮光部材５５９及び右ユニット右遮光部材５６０は、三組の補強部５５９ｄによって内部空間が上下方向へ四つに分割されているため、分割された夫々の空間の後側に配置されている扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃによって、各空間同士の間で光が干渉しないようにすることができ、右ユニット装飾レンズ部材５６１の各空間の前方に位置している部位を、夫々独立して発光装飾させることができる。つまり、扉枠右サイドユニット５５０の前端側において、上下方向へ複数（四つ）の領域に分割して夫々を独立して発光装飾させることができる。
【０２４８】
右ユニット装飾レンズ部材５６１は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の前端形状に沿った形状に形成されている。右ユニット装飾レンズ部材５６１は、正面視において円形状に形成されている円形装飾部５６１ａと、上下に延びており複数の多面体が形成されている多面装飾部５６１ｂと、を備えている。円形装飾部５６１ａは、前面が窪み前後に短く延びた円柱状の部位の外周に三角形のリブを周方向に複数備えた形状に形成されている。多面装飾部５６１ｂは、上下に延びた直方体の前面に四角錘状の部位が上下方向に複数列設されていると共に、直方体の部位の左右両側に複数の三角形からなる多面体が上下方向に複数列設したような形状に形成されている。
【０２４９】
詳述すると、右ユニット装飾レンズ部材５６１は、複数の円形装飾部５６１ａ及び多面装飾部５６１ｂが、右ユニット左遮光部材５５９における三組の補強部５５９ｄによって四つに分割されている夫々の空間の前方に位置する部位において、上から三つの部位では、上下方向の中央に配置された円形装飾部５６１ａの上下両側に一つずつ多面装飾部５６１ｂが配置され、最も下側の部位では、多面装飾部５６１ｂのみが配置されるように形成されている。
【０２５０】
右ユニット装飾レンズ部材５６１は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の前端に取付けられている。右ユニット装飾レンズ部材５６１は、透明な右ユニットカバー５６３を通して前方側（遊技者側）から視認することができる。この右ユニット装飾レンズ部材５６１は、後方に配置されている扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃによって、発光装飾させられる。
【０２５１】

右ユニット装飾ベース５６２は、前後方向に貫通している筒枠状に形成されている。右ユニット装飾ベース５６２は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の前端及び上端の形状に沿った形状に形成されている。右ユニット装飾ベース５６２は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６における前端付近の左右両外側と、右ユニット装飾レンズ部材５６１の左右両側を被覆可能に形成されている。扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、右ユニット装飾ベース５６２の前端よりも、右ユニット装飾レンズ部材５６１の前端が、僅かに前方へ突出している。この右ユニット装飾ベース５６２は、不透光性の部材によって形成されている。

【０２５２】

右ユニットカバー５６３は、右ユニット装飾ベース５６２の前端開口を閉鎖可能に形成されている。この右ユニットカバー５６３は、透明な部材によって形成されており、後側に配置されている右ユニット装飾レンズ部材５６１を前方側から視認することができる。

【０２５３】

飾り部材５６４は、上下に短く延びており、上下方向へ所定間隔で右ユニットカバー５６３の前面に取付けられている。飾り部材５６４は、不透光性の部材によって形成されている。三つの飾り部材５６４は、右ユニットカバー５６３（右ユニット装飾レンズ部材５６１）を上下方向へ四つに分割している。

【０２５４】

扉枠右サイドユニット５５０は、扉枠３に組立てた状態で、扉枠左サイドユニット５３０よりも前方へ大きく板状に突出しており、皿ユニット３２０の上皿３２１前端よりも若干前方へ突出している。扉枠右サイドユニット５５０は、突出した左右両面側に備えられている右ユニット左装飾部材５５４及び右ユニット右装飾部材５５７と、前端に備えられている右ユニット装飾レンズ部材５６１と、を夫々独立して発光装飾させることができる。

【０２５５】

扉枠右サイドユニット５５０は、板状で前方へ大きく突出していることから、本パチンコ機１を遊技店の島設備に設置すると、扉枠右サイドユニット５５０が右側に隣接しているパチンコ機との間で仕切りのような作用効果を発揮することができる。これにより、本パチンコ機１で遊技する遊技者に対して、個室で遊技しているように錯覚させることができ、周りの他の遊技者に気兼ねすることなくリラックスした雰囲気で遊技を行わせることができる。

【０２５６】

また、扉枠右サイドユニット５５０は、前方へ大きく突出していることから、パチンコ機１が並んだ状態で設置される遊技店では、本パチンコ機１の前方に位置していなくても、島設備に沿った横方向からでも視認することができ、多数のパチンコ機が列設されている遊技店内において本パチンコ機１を目立たせることができる。従って、扉枠右サイドユニット５５０の左右両面側の右ユニット左装飾部材５５４や右ユニット右装飾部材５５７を発光装飾させると、本パチンコ機１の前方近辺に位置していなくても、遠くから本パチンコ機１の存在を知らせることができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０２５７】

更に、扉枠右サイドユニット５５０において、本パチンコ機１で球詰りやエラー等の不具合が発生した時に、左右両面側の右ユニット左装飾部材５５４や右ユニット右装飾部材５５７、及び右ユニット装飾レンズ部材５６１等を特有な態様で発光装飾させるようにすることで、遊技店の店員に対して、不具合の発生を直ちに知らせて認識させることができ、不具合に対して素早い対応ができるようになることから、遊技者の遊技の中断を早期に解決させることができ、遊技者が苛立ちを覚えて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０２５８】

［３－７．扉枠トップユニット］

扉枠３の扉枠トップユニット５７０について、主に図５６乃至図５９等を参照して詳細に説明する。図５６（ａ）は扉枠における扉枠トップユニットの正面図であり、（ｂ）は扉枠トップユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は扉枠トップユニットを後ろから見た斜視図である。図５７は扉枠トップユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図５８は扉枠トップユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図５９は、図５６におけるＰ－Ｐ線で切断した断面図である。扉枠トップユニット５７０は、扉枠左サイドユニット５３０及び扉枠右サイドユニット５５０の上側で扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１１０の前面における貫通口１１１の上側に取付けられるものである。

【０２５９】

扉枠トップユニット５７０は、扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１１０の前面における貫通口１１１の上側で左右方向の中央に取付けられる中央ベース５７１と、中央ベース５７１の左右両側に取付けられていると共に扉枠ベース１１０の前面に取付けられる一対のサイドベース５７２と、一対のサイドベース５７２の前面に夫々取付けられている一対の上部スピーカ５７３と、左右に延びていると共に左右方向中央が前方へ突出しており後方が開放されている箱状で一対の上部スピーカ５７３の前方位置で前後に夫々貫通している一対の開口部５７４ａ、及び一対の開口部５７４ａよりも左右方向中央寄りの位置から中央付近まで夫々延びていると共に前後方向に夫々貫通しており上下に離間している複数（左右夫々三つ）のスリット５７４ｂを有しており中央ベース５７１及び一対のサイドベース５７２の前側に取付けられているユニット本体２７１と、一対の上部スピーカ５７３の前側に夫々配置されており一対の開口部５７４ａを閉鎖するようにユニット本体２７１の後側に取付けられているパンチングメタルからなるスピーカカバー５７５と、を備えている。

【０２６０】

また、扉枠トップユニット５７０は、ユニット本体２７１の左右方向中央の前面に取付けられており透光性を有しているトップ中装飾部材５７６と、トップ中装飾部材５７６の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている扉枠トップ中装飾基板５７７と、ユニット本体２７１の前面に夫々取付けられており複数のスリット５７４ｂを夫々閉鎖していると共にトップ中装飾部材５７６の左右両端付近から開口部５７４ａを跨いでユニット本体２７１の左右両端付近まで夫々延びている透明平板状の複数（左右夫々三つ）の導光部材５７８と、ユニット本体２７１の前面におけるトップ中装飾部材５７６の左右両側に夫々取付けられており複数（三つ）の導光部材５７８の前面を夫々覆っているトップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０と、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０の夫々の前方側からユニット本体２７１の前面に夫々取付けられておりトップ中装飾部材５７６の左右両側から開口部５７４ａの中央側端部付近まで夫々延びているトップ中左装飾部材５８１及びトップ中右装飾部材５８２と、を備えている。

【０２６１】

更に、扉枠トップユニット５７０は、ユニット本体２７１における左右両側面の内側に夫々取付けられており複数（三つ）の導光部材５７８における左右方向外側端部と対面する部位にＬＥＤが夫々実装されている扉枠トップ左装飾基板５８３及び扉枠トップ右装飾基板５８４と、ユニット本体２７１の後側における左右方向中央の左右両側に夫々形成されている複数（三つ）のスリット５７４ｂが貫通している部位に夫々取付けられている一対の基板ベース５８５と、一対の基板ベース５８５の前面に夫々取付けられておりユニット本体２７１のスリット５７４ｂの後方となる位置に複数のＬＥＤ５８６ａ，５８７ａが実装されている扉枠トップ中左装飾基板５８６及び扉枠トップ中右装飾基板５８７と、扉枠トップ中左装飾基板５８６及び扉枠トップ中右装飾基板５８７の前側でユニット本体２７１の後側に夫々取付けられている一対の遮光部材５８８と、を備えている。

【０２６２】

また、扉枠トップユニット５７０は、ユニット本体２７１内で中央ベース５７１の前面に取付けられている扉枠トップユニット中継基板５８９と、扉枠トップユニット中継基板

５８９の前面を覆うように中央ベース５７１に取付けられている中継基板カバー５９０と、ユニット本体２７１の上開口部５７４ｃを閉鎖するようにユニット本体２７１に取付けられている上カバー５９１と、ユニット本体２７１の下開口部５７４ｄを閉鎖するようにユニット本体２７１に取付けられている下カバー５９２と、を備えている。

【０２６３】

扉枠トップユニット５７０の中央ベース５７１は、正面視の形状が左右に延びた四角形に形成されている。中央ベース５７１は、後方へ開放された箱状に形成されており、前面に複数の凹凸を備えている。一対のサイドベース５７２は、中央ベース５７１の左右両端に夫々取付けられる。一対の上部スピーカ５７３は、各サイドベース５７２の前面に夫々取付けられる。一対の上部スピーカ５７３は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、夫々の前面が、扉枠トップユニット５７０の左右方向中央に近い側が後方へ移動するように斜めに取付けられている。一対の上部スピーカ５７３は、広い周波数帯域で音を出力可能なフルレンジのコーン型スピーカである。

【０２６４】

ユニット本体２７１は、正面視の形状が、左右に延びた四角形の左右両端付近の下部が下方へ膨出したような形状に形成されている。換言すると、ユニット本体２７１は、正面視の形状が、左右に延びた四角形を、下端辺側から上方へ窄まった台形で切欠いたような形状に形成されている。ユニット本体２７１は、平面視の形状が、左右に延びた四角形と、その四角形の前端辺側における左右方向中央を中心にして全幅（左右方向の長さ）の約１／２の部位を底辺とする前方へ突出した台形と、その台形の前端辺を長辺として前方へ短く突出した四角形と、を組合せた形状に形成されている。従って、ユニット本体２７１は、前面における左右方向中央で前方へ突出した部位の両側が、ユニット本体２７１の左右方向の端部と、前方へ突出した部位の前端の左右方向端部とを結んだ線よりも後方に位置している（窪んでいる）。

【０２６５】

ユニット本体２７１は、前面における左右方向両端から前方へ突出している部位よりも外側の位置までの部位に、夫々前後に貫通している開口部５７４ａが形成されている。また、ユニット本体２７１は、前面における前方へ台形に突出している部位の斜めに延びている部位に、上下方向に所定の高さで左右に延びていると共に前後方向に貫通している複数のスリット５７４ｂが形成されている。複数のスリット５７４ｂは、ユニット本体２７１の前面における前方へ斜めに延びている部位の前端付近から、開口部５７４ａ付近まで左右に延びている。また、複数のスリット５７４ｂは、ユニット本体２７１の左右方向中央の両側に、夫々三つずつ上下に離間して形成されている。

【０２６６】

また、ユニット本体２７１は、上面における左右方向中央に後端から前方へ向かって四角く切欠かれた上開口部５７４ｃと、下面における左右方向に後端から前方へ向かって切欠かれた下開口部５７４ｄと、を備えている。ユニット本体２７１の上開口部５７４ｃは、上カバー５９１によって閉鎖される。また、下開口部５７４ｄは、下カバー５９２によって閉鎖される。

【０２６７】

また、ユニット本体２７１は、左右両端に上下に延びたトップ左装飾部５７４ｅ及びトップ右装飾部５７４ｆを備えている。トップ左装飾部５７４ｅは、その前面が、開口部５７４ａの形成されている部位の前面と、前後方向が略同じ位置に形成されている。トップ右装飾部５７４ｆは、その前面が、開口部５７４ａの形成されている部位の前面よりも前方へ位置するように形成されている。このユニット本体２７１は、不透光性の部材によって形成されている。

【０２６８】

トップ中装飾部材５７６は、ユニット本体２７１の前面における左右方向中央において前方へ突出している部位の前端に取付けられる。トップ中装飾部材５７６は、正面視の形状が、略正方形の下辺の左右方向中央部が下方へ位置するように折れ曲がった変五角形と

、変五角形の左右の辺の上端から左右方向外側へ延出した辺の先端と辺五角形の左右の辺の下端とを結んだ略直角三角形と、を組合せたような形状に形成されている。トップ中装飾部材５７６は、前面の変五角形の部位が、下方へ向かうに従って後方へ移動するように傾斜している。このトップ中装飾部材５７６は、全体が立体的な形状に形成されており、透光性を有している。

【０２６９】

扉枠トップ中装飾基板５７７は、前面が、トップ中装飾部材５７６の変五角形の部位の前面と沿うように、下方へ向かうに従って後方へ移動するように傾斜した状態でトップ中装飾部材５７６の後側に取付けられる。扉枠トップ中装飾基板５７７は、前面に複数のＬＥＤが実装されており、それらＬＥＤを発光させることで、トップ中装飾部材５７６を発光装飾させることができる。

【０２７０】

導光部材５７８は、透明な部材によって形成されている。導光部材５７８は、ユニット本体２７１の前面における前方へ突出した部位の前端よりも左右両外側の形状に沿った形状に形成されている。ユニット本体２７１の左右方向両端部に近い側を端部側、中央に近い側を中央側として説明すると、導光部材５７８は、端部側から中央側へ向かって左右に真っすぐに延びた直部５７８ａと、直部５７８ａの中央側の端部側から中央側へ向かうに従って前方へ移動するように半径の大きい円弧状に延びた円弧部５７８ｂと、で構成されている。導光部材５７８は、直部５７８ａでは前後方向の奥行きが上下方向の高さよりも小さく形成されており、円弧部５７８ｂでは前後方向の奥行きが上下方向の高さよりも大きく形成されている。また、導光部材５７８は、直部５７８ａでは上下方向の高さが一定に形成されており、円弧部５７８ｂでは上下方向の高さが中央側へ向かうに従って小さくなるように形成されている。導光部材５７８は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、直部５７８ａがユニット本体２７１の開口部５７４ａの直前に位置し、円弧部５７８ｂがユニット本体２７１のスリット５７４ｂを前方から閉鎖している。

【０２７１】

導光部材５７８は、直部５７８ａの後面に形成されている鋸状の凹凸からなる拡散反射部５７８ｃと、円弧部５７８ｂの後面側に形成されている複数の凹凸からなる拡散入力部５７８ｄと、を備えている。

【０２７２】

導光部材５７８は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、左右方向両外側の端部が、扉枠トップ左装飾基板５８３又は扉枠トップ右装飾基板５８４のＬＥＤ５８３ａ，５８４ａと対面していると共に、拡散入力部５７８ｄが扉枠トップ中左装飾基板５８６又は扉枠トップ中右装飾基板５８７のＬＥＤ５８６ａ，５８７ａと対面している。この導光部材５７８は、左右方向両外側の端部から、扉枠トップ左装飾基板５８３又は扉枠トップ右装飾基板５８４のＬＥＤ５８３ａ，５８４ａからの光が入射されると、その光が直部５７８ａ内を中央側へ進むと共に、直部５７８ａの後面に形成されている拡散反射部５７８ｃにより端部側から順次前方へ反射され、直部５７８ａの前面全体から光が前方へ照射される。導光部材５７８の前方にはトップ左装飾レンズ部材５７９又はトップ右装飾レンズ部材５８０が配置されており、それらのうちの直部５７８ａの前方となる部位が発光装飾させられる。

【０２７３】

また、導光部材５７８は、円弧部５７８ｂの後面に形成されている拡散入力部５７８ｄから、扉枠トップ中左装飾基板５８６又は扉枠トップ中右装飾基板５８７のＬＥＤ５８６ａ，５８７ａからの光が入射されると、その光が拡散入力部５７８ｄの凹凸により円弧部５７８ｂ内へ広く拡散され、円弧部５７８ｂの前面全体から光が前方へ照射される。これにより、トップ左装飾レンズ部材５７９又はトップ右装飾レンズ部材５８０における円弧部５７８ｂの前方に位置している部位を発光装飾させることができる。

【０２７４】

このように、導光部材５７８は、扉枠トップ左装飾基板５８３及び扉枠トップ中左装飾

基板５８６のＬＥＤ５８３ａ，５８６ａ、又は、扉枠トップ右装飾基板５８４及び扉枠トップ中右装飾基板５８７のＬＥＤ５８４ａ，５８７ａ、からの光を導いて、前方に配置されているトップ左装飾レンズ部材５７９又はトップ右装飾レンズ部材５８０の全体を良好（均一）な状態で発光装飾させることができる。

【０２７５】

トップ左装飾レンズ部材５７９は、ユニット本体２７１の前面における左右方向中央より左側に配置される三つの導光部材５７８の前方を覆うように、ユニット本体２７１の前面に取付けられる。トップ左装飾レンズ部材５７９は、三つの導光部材５７８を夫々独立して前方から収容する三つの装飾レンズ部５７９ａを有している。トップ左装飾レンズ部材５７９の装飾レンズ部５７９ａは、導光部材５７８に倣った形状に形成されており、導光部材５７８の前面及び上下両面を被覆している。各装飾レンズ部５７９ａの前面には、前方へ突出した四角錘台の凹凸が左右に列設されている。

【０２７６】

トップ左装飾レンズ部材５７９は、扉枠トップユニット５７０におけるトップ中装飾部材５７６の左端から、ユニット本体２７１のトップ左装飾部５７４ｅの右端まで延びている。つまり、トップ左装飾レンズ部材５７９は、扉枠トップユニット５７０におけるトップ中装飾部材５７６よりも左側の略全体を装飾している。このトップ左装飾レンズ部材５７９は、三つの導光部材５７８を介して扉枠トップ左装飾基板５８３及び扉枠トップ中左装飾基板５８６のＬＥＤ５８３ａ，５８６ａによって発光装飾させられる。

【０２７７】

トップ右装飾レンズ部材５８０は、ユニット本体２７１の前面における左右方向中央より右側に配置される三つの導光部材５７８の前方を覆うように、ユニット本体２７１の前面に取付けられる。トップ右装飾レンズ部材５８０は、三つの導光部材５７８を夫々独立して前方から収容する三つの装飾レンズ部５８０ａを有している。トップ右装飾レンズ部材５８０の装飾レンズ部５８０ａは、導光部材５７８に倣った形状に形成されており、導光部材５７８の前面及び上下両面を被覆している。各装飾レンズ部５８０ａの前面には、前方へ突出した四角錘台の凹凸が左右に列設されている。

【０２７８】

トップ右装飾レンズ部材５８０は、扉枠トップユニット５７０におけるトップ中装飾部材５７６の右端から、ユニット本体２７１のトップ右装飾部５７４ｆの左端まで延びている。つまり、トップ右装飾レンズ部材５８０は、扉枠トップユニット５７０におけるトップ中装飾部材５７６よりも右側の略全体を装飾している。このトップ右装飾レンズ部材５８０は、三つの導光部材５７８を介して扉枠トップ右装飾基板５８４及び扉枠トップ中右装飾基板５８７のＬＥＤ５８４ａ，５８７ａによって発光装飾させられる。

【０２７９】

トップ中左装飾部材５８１は、ユニット本体２７１の前面における左側の開口部５７４ａとトップ中装飾部材５７６との間で、トップ左装飾レンズ部材５７９の前方からユニット本体２７１の前面に取付けられる。トップ中左装飾部材５８１は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、トップ左装飾レンズ部材５７９の三つの装飾レンズ部５７９ａの間を埋めるように取付けられており、前面の中央寄りがトップ左装飾レンズ部材５７９の前面よりも前方に突出している。このトップ中左装飾部材５８１は、不透光性の部材によって形成されている。

【０２８０】

トップ中右装飾部材５８２は、ユニット本体２７１の前面における右側の開口部５７４ａとトップ中装飾部材５７６との間で、トップ右装飾レンズ部材５８０の前方からユニット本体２７１の前面に取付けられる。トップ中右装飾部材５８２は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、トップ右装飾レンズ部材５８０の三つの装飾レンズ部５８０ａの間を埋めるように取付けられており、前面の中央寄りがトップ右装飾レンズ部材５８０の前面よりも前方に突出している。このトップ中右装飾部材５８２は、不透光性の部材によって形成されている。

【０２８１】
扉枠トップ左装飾基板５８３は、ユニット本体２７１内における左側面（トップ左装飾部５７４ｅ）の内側に、ＬＥＤ５８３ａが実装されている面を右方へ向けて取付けられている。扉枠トップ左装飾基板５８３は、ユニット本体２７１の左右方向中央より左側の前面に取付けられている三つの導光部材５７８の左端面と対向する位置にＬＥＤ５８３ａが実装されている（図５９を参照）。三つのＬＥＤ５８３ａは、夫々独立して発光させることができる。扉枠トップ左装飾基板５８３のＬＥＤ５８３ａにより、三つの導光部材５７８の直部５７８ａを介して、トップ左装飾レンズ部材５７９におけるユニット本体２７１の左側の開口部５７４ａの前方に位置している部位を発光装飾させることができる。
【０２８２】
扉枠トップ右装飾基板５８４は、ユニット本体２７１内における右側面（トップ右装飾部５７４ｆ）の内側に、ＬＥＤ５８４ａが実装されている面を左方へ向けて取付けられている。扉枠トップ右装飾基板５８４は、ユニット本体２７１の左右方向中央より右側の前面に取付けられている三つの導光部材５７８の右端面と対向する位置にＬＥＤ５８４ａが実装されている（図５９を参照）。三つのＬＥＤ５８４ａは、夫々独立して発光させることができる。扉枠トップ右装飾基板５８４のＬＥＤ５８４ａにより、三つの導光部材５７８の直部５７８ａを介して、トップ右装飾レンズ部材５８０におけるユニット本体２７１の右側の開口部５７４ａの前方に位置している部位を発光装飾させることができる。
【０２８３】
一対の基板ベース５８５は、ユニット本体２７１内における複数のスリット５７４ｂが形成されている部位の後側に取付けられるものである。一対の基板ベース５８５は、互いが略左右対称に形成されている。基板ベース５８５は、上下及び前後に延びた辺を有する側面視略正方形の側壁と、側壁の後辺から直角に左右方向外方へ延びた正面視四角形の後壁と、側壁の上辺の前端から側壁の上辺途中までを結んだ線を斜辺として側壁と後壁の上辺同士を結んでいる略直角三角形の上壁と、上壁とは反対側で側壁と後壁の下辺同士を結んでいる略直角三角形の下壁と、を備え、上下の斜辺同士の間が開放された三角柱状の箱状に形成されている。基板ベース５８５は、開放されている部位が、ユニット本体２７１によって閉鎖されるようにユニット本体２７１に取付けられる。この基板ベース５８５は、開放されている部位が閉鎖されるように、扉枠トップ中左装飾基板５８６又は扉枠トップ中右装飾基板５８７が取付けられる。
【０２８４】
扉枠トップ中左装飾基板５８６は、ユニット本体２７１における左右中央より左側の後側に取付けられる基板ベース５８５において、箱状の開放されている部位を前方から閉鎖するように、基板ベース５８５に取付けられる。扉枠トップ中左装飾基板５８６は、基板ベース５８５の前面に取付けられることで、前面が、ユニット本体２７１の左右方向中央側へ向かうに従って前方へ移動するように、左右に延びた面に対して傾斜した状態となる。これにより、扉枠トップ中左装飾基板５８６は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、その前面が、ユニット本体２７１の左右方向中央より左側の三つのスリット５７４ｂが形成されている部位の面と略平行な状態となる。
【０２８５】
扉枠トップ中左装飾基板５８６は、ユニット本体２７１の三つのスリット５７４ｂと対応している位置に、複数のＬＥＤ５８６ａが実装されている。これにより、扉枠トップ中左装飾基板５８６は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、ユニット本体２７１の中央より左側の三つのスリット５７４ｂから、複数のＬＥＤ５８６ａが前方に臨んだ状態となる。扉枠トップ中左装飾基板５８６は、複数のＬＥＤ５８６ａを発光させることで、導光部材５７８の円弧部５７８ｂを介して、トップ左装飾レンズ部材５７９のトップ中装飾部材５７６に近い部位を発光装飾させることができる。
【０２８６】
扉枠トップ中右装飾基板５８７は、ユニット本体２７１における左右中央より右側の後側に取付けられる基板ベース５８５において、箱状の開放されている部位を前方から閉鎖

するように、基板ベース５８５に取付けられる。扉枠トップ中右装飾基板５８７は、基板ベース５８５の前面に取付けられることで、前面が、ユニット本体２７１の左右方向中央側へ向かうに従って前方へ移動するように、左右に延びた面に対して傾斜した状態となる。これにより、扉枠トップ中右装飾基板５８７は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、その前面が、ユニット本体２７１の左右方向中央より右側の三つのスリット５７４ｂが形成されている部位の面と略平行な状態となる。

【０２８７】

扉枠トップ中右装飾基板５８７は、ユニット本体２７１の三つのスリット５７４ｂと対応している位置に、複数のＬＥＤ５８７ａが実装されている。これにより、扉枠トップ中右装飾基板５８７は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、ユニット本体２７１の中央より右側の三つのスリット５７４ｂから、複数のＬＥＤ５８７ａが前方に臨んだ状態となる。扉枠トップ中右装飾基板５８７は、複数のＬＥＤ５８７ａを発光させることで、導光部材５７８の円弧部５７８ｂを介して、トップ右装飾レンズ部材５８０のトップ中装飾部材５７６に近い部位を発光装飾させることができる。

【０２８８】

一対の遮光部材５８８は、扉枠トップ中左装飾基板５８６及び扉枠トップ中右装飾基板５８７とユニット本体２７１との間の位置で、ユニット本体２７１の前面後側に取付けられるものである。一対の遮光部材５８８は、不透光性の部材によって、互いが略左右対称に形成されている。遮光部材５８８は、ユニット本体２７１における三つのスリット５７４ｂと対応して列設されている扉枠トップ中左装飾基板５８６及び扉枠トップ中右装飾基板５８７の複数のＬＥＤ５８６ａ，５８７ａの上下の間を仕切っている。この遮光部材５８８により、各導光部材５７８の直後に位置しているＬＥＤ５８６ａ，５８７ａによってのみ、その導光部材５７８により光を前方へ誘導させることができ、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０の夫々の装飾レンズ部５７９ａ，５８０ａを夫々独立させた状態で良好に発光装飾させることができる。

【０２８９】

扉枠トップユニット中継基板５８９は、中央ベース５７１の前面に取付けられている。扉枠トップユニット中継基板５８９は、一対の上部スピーカ５７３、扉枠トップ中装飾基板５７７、扉枠トップ左装飾基板５８３、扉枠トップ右装飾基板５８４、扉枠トップ中左装飾基板５８６、及び扉枠トップ中右装飾基板５８７と、扉枠ベースユニット１００の扉本体中継基板との接続を中継している。扉枠トップユニット中継基板５８９は、扉枠右サイドユニット５５０に備えられている図示しない接続ケーブルを介して、扉本体中継基板と接続されている。この扉枠トップユニット中継基板５８９は、前側が中継基板カバー５９０によって覆われている。

【０２９０】

この扉枠トップユニット５７０は、左右方向中央において前方へ突出したトップ中装飾部材５７６を備えていると共に、トップ中装飾部材５７６の左右両側の前面が後方へ抉れているように湾曲しているため、トップ中装飾部材５７６のみが前方へ大きく突出しているように遊技者を錯覚させることができ、遊技者の関心を本パチンコ機１に対して強く引付けさせることができる。

【０２９１】

また、扉枠トップユニット５７０は、中央に配置されているトップ中装飾部材５７６の左右両側を装飾しているトップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０を、トップ中装飾部材５７６の左右両側から、ユニット本体２７１の左右両端に形成されているトップ左装飾部５７４ｅ及びトップ右装飾部５７４ｆまで延びるように形成している。これにより、扉枠トップユニット５７０によって、扉枠３の前面上部を全体的に装飾することができる。

【０２９２】

この際に、扉枠トップユニット５７０では、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０が配置されている左右方向両端付近の夫々の後方に、パンチング

メタルからなるスピーカカバー５７５により前面が保護された上部スピーカ５７３を備え、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０の上下に離間している三つの装飾レンズ部５７９ａ，５８０ａの間からスピーカカバー５７５が前方へ臨むようにしているため、左右の上部スピーカ５７３から出力されるサウンドを、良好な状態で遊技者に聴かせることができ、良質なステレオサウンドを楽しませることができる。

【０２９３】

また、扉枠トップユニット５７０は、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０の後側に備えられた複数の導光部材５７８により、扉枠トップ左装飾基板５８３、扉枠トップ右装飾基板５８４、扉枠トップ中左装飾基板５８６、及び扉枠トップ中右装飾基板５８７からの光を、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０に導くことができ、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０の前面全体を良好に発光装飾させることができる。従って、扉枠トップユニット５７０は、左右の上部スピーカ５７３の前方を含む扉枠３の上部の前面全体を発光装飾させることができる。

【０２９４】

［３－８．扉枠の作用効果］

扉枠３の作用効果について説明する。本実施形態のパチンコ機１における扉枠３は、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース１１０の前後に貫通している貫通口１１１を、従来のパチンコ機よりは上下及び左右方向へ大きくしており、貫通口１１１の拡大に合せて、皿ユニット３２０及び扉枠トップユニット５７０の上下方向の高さを小さくしていると共に、扉枠左サイドユニット５３０及び扉枠右サイドユニット５５０の左右方向の幅を小さくしている。これにより、貫通口１１１（ガラスユニット１９０）を通して、本体枠４に取付けられた遊技盤５（遊技領域５ａ）の前面を、可及的に広く遊技者（前方）から見えるようにすることができ、遊技領域５ａの広い遊技盤５に対応している。

【０２９５】

扉枠３は、貫通口１１１の下側において、前方へ膨出している皿ユニット３２０の左右方向中央に大きな半球面状の操作ボタン４１０を有した演出操作ユニット４００を備え、演出操作ユニット４００の左右両側における下半分（上皿３２１よりも下側の部分）の前面（皿前下装飾部３２６ｃの前面）を、後方へ抉れるように窪んだ形状（皿ユニット３２０の左右両端の前端と、演出操作ユニット４００の左右両端の前端とを結んだ直線よりも、演出操作ユニット４００の左右両側の前面が後方へ位置するように凹状に湾曲した形状）に形成されている。これにより、皿ユニット３２０の左右方向中央の前面に取付けられている演出操作ユニット４００が前方へ大きく突出しているように見えるため、遊技者に対して演出操作ユニット４００を目立たせて強調して見せることができ、演出操作ユニット４００に強く注目させることができる。

【０２９６】

扉枠３は、貫通口１１１よりも下側の皿ユニット３２０の前面に配置されている演出操作ユニット４００を、大きな半球面状の透明な操作ボタン４１０が、斜め上前方を向くように傾けた状態で取付けているため、本パチンコ機１の前で遊技者が着座すると、操作ボタン４１０が遊技者の頭部（顔）を向いた状態となり、遊技者が視線を落として演出操作ユニット４００を見ると、操作ボタン４１０が略正面に近い状態で見えることとなり、大きくて丸い操作ボタン４１０を強烈に視認させることができ、操作ボタン４１０を用いた演出に対して期待感を高めさせることができると共に、透明な操作ボタン４１０内に配置されている扉枠側演出表示装置４６０に表示される演出画像を良好な状態で視認させることができ、演出画像を十分に楽しませることができる。

【０２９７】

また、扉枠３は、皿ユニット３２０の全高と略同じ直径の大きくて前方へ丸く膨出した操作ボタン４１０を備えているため、操作ボタン４１０を操作する際に、短い距離の手の移動で操作ボタン４１０の何れかの部位に触れることができ、操作ボタン４１０の「早押し」を比較的容易に行うことができる。また、大径で前方へ丸く膨出した操作ボタン４１

０を、傾けた状態で取付けているため、従来のパチンコ機の操作ボタンのように上から押圧操作することができるだけでなく、左方や右方、或いは、前方からでも良好に操作することができ、操作性の良い操作ボタン４１０によって操作ボタン４１０を用いた演出をより楽しませることができる。

【０２９８】

また、扉枠３は、皿ユニット３２０によって演出操作ユニット４００を、吊り下げたような状態で取付けていると共に、演出操作ユニット４００の下部に振動を発生させる振動モータ４２４を備えているため、遊技状態に応じて振動モータ４２４を回転させて振動を発生させると、操作ボタン４１０の上部に触れている遊技者の手に対して、強い振動を伝達させることができ、遊技者を驚かせて操作ボタン４１０を用いた演出をより一層楽しませることができる。

【０２９９】

更に、扉枠３は、皿ユニット３２０の前面中央に、皿ユニット３２０の全高に亘る大きな操作ボタン４１０（演出操作ユニット４００）を備えていることから、従来のパチンコ機と比較して上皿３２１の下にある下皿３２２が目立ち難くなるため、従来のパチンコ機を見慣れた遊技者に対して、明らかに異なっていると認識させ易くすることができ、遊技者の関心を強く引付けられる訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０３００】

また、扉枠３は、皿ユニット３２０の前面における演出操作ユニット４００の左側に開口している下皿開口部３２６ｄに対して、下皿３２２を、演出操作ユニット４００の後側へ回り込むように形成しているため、下皿開口部３２６ｄの大きさに対して、下皿３２２の容積を大きくすることができ、下皿３２２での遊技球の貯留数を十分に確保することができる。また、下皿３２２の後部が演出操作ユニット４００の後側へ回り込んでいることから、遊技者が下皿３２２内に左手を入れたり、下皿開口部３２６ｄに左手の指を掛けたりした時に、指先が下皿３２２の後の壁に触れ難くなるため、遊技者に対して違和感を与え難くすることができ、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができると共に、下皿開口部３２６ｄの大きさに比べて下皿３２２の容積が大きいことを触覚でも認識させることができる。

【０３０１】

更に、扉枠３は、上皿３２１からの遊技球が下皿３２２に放出される下皿球供給口３２３ｃと下皿３２２の遊技球を皿ユニット３２０の下方のドル箱等に抜くための下皿球抜き孔３２２ａとを、前後に直線状に配置すると共に、正面視において下皿開口部３２６ｄの右外側（演出操作ユニット４００のフレームユニット４１５の左端よりも右側）に配置している。つまり、下皿球供給口３２３ｃ及び下皿球抜き孔３２２ａを、演出操作ユニット４００、皿ユニットカバー３２６における演出操作ユニット取付部３２６ａ（下皿開口部３２６ｄの右外側）、下皿カバー３４０の前端側、等の後方に配置しているため、遊技者側から下皿球供給口３２３ｃや下皿球抜き孔３２２ａが見えず、皿ユニット３２０（パチンコ機１）の外観をスッキリさせることができ、パチンコ機１の見栄えを良くすることができる。

【０３０２】

また、扉枠３は、下皿３２２において、下皿球供給口３２３ｃの前方（真正面）の下方に下皿球抜き孔３２２ａを配置しているため、下皿球抜き孔３２２ａを開いた状態とすると、上皿３２１等から下皿３２２へ放出された遊技球が、下皿３２２に入ると直ぐに下皿球抜き孔３２２ａから下方のドル箱等へ排出されることとなる。この際に、遊技者側からは、下皿球供給口３２３ｃや下皿球抜き孔３２２ａが見えないため、上皿３２１等から下皿３２２を通ってドル箱へ排出される遊技球の流れも見ることができない。これにより、遊技者に対して上皿３２１の遊技球や上皿３２１が満タンな状態で払出装置８３０から払出された遊技球等が、直接ドル箱へ排出されているように錯覚させることができるため、遊技球が下皿３２２を通る煩わしさを感じさせ難くすることができ、遊技者を遊技（遊技球の打込操作や演出画像等）に専念させて興趣の低下を抑制させることができる。

【０３０３】
　また、扉枠３は、下皿３２２において、下皿球供給口３２３ｃの前方左寄りの位置に下皿球抜き孔３２２ａを配置すると共に、下皿球抜き孔３２２ａよりも右側の下皿３２２の立上った壁部を下皿球抜き孔３２２ａの方向を向くように斜めに湾曲させているため、下皿球供給口３２３ｃから下皿３２２へ供給された遊技球を、直接的に下皿球抜き孔３２２ａへ誘導したり、右側の壁部に反射させて間接的に下皿球抜き孔３２２ａへ誘導したりすることができる。これにより、下皿球抜き孔３２２ａが開いたままの状態では、下皿球供給口３２３ｃから下皿３２２に供給された遊技球が、下皿３２２における下皿球抜き孔３２２ａよりも左側の領域（下皿第一領域Ａ１）へ侵入することなく、下皿球抜き孔３２２ａから下方へ排出させることができるため、下皿３２２内を流通する遊技球を遊技者に見せることなく下皿３２２の下方（ドル箱）へ遊技球を排出させることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。
【０３０４】
　また、扉枠３は、下皿３２２が前方へ臨む皿ユニットカバー３２６の下皿開口部３２６ｄを、演出操作ユニット取付部３２６ａ（演出操作ユニット４００）と下スピーカ口３２６ｅとの間に備えているため、遊技者が下皿開口部３２６ｄに手を掛けたり、下皿３２２に手を入れたりしても、下スピーカ口３２６ｅの前方が遊技者の手によって遮られることはないため、本体枠４の基板ユニット９００における下部スピーカ９２１からのサウンドを、良好に前方へ出力させることができ、本パチンコ機１によるサウンドを楽しませることができる。また、遊技者が下皿３２２に手を入れたり近付けたりすると、下スピーカ口３２６ｅから前方へ出力される下部スピーカ９２１からの重低音による振動を、遊技者に触覚的に感じさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。
【０３０５】
　また、扉枠３は、貫通口１１１の右側から板状で前方へ大きく突出している扉枠右サイドユニット５５０を備えていることから、本パチンコ機１を遊技店の島設備に設置すると、扉枠右サイドユニット５５０が右側に隣接しているパチンコ機との間で仕切りのような作用効果を発揮することができるため、本パチンコ機１で遊技する遊技者に対して、個室で遊技しているような感じに錯覚させることができ、周りの他の遊技者に気兼ねすることなくリラックスした雰囲気で遊技を行わせることができる。
【０３０６】
　更に、扉枠３は、板状で前方へ大きく突出している扉枠右サイドユニット５５０の前端や左右両面を、発光装飾させることができるため、パチンコ機１が並んだ状態で設置される遊技店内において、本パチンコ機１の前方に位置していなくても、島設備に沿った横方向から等の遠くからでも本パチンコ機１の存在を知らせることができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。
【０３０７】
　また、扉枠３は、貫通口１１１の上側の扉枠トップユニット５７０において、左右方向中央で前方へ突出しているトップ中装飾部材５７６を備えると共に、トップ中装飾部材５７６の左右両側の前面を、後方へ抉れるように窪んだ形状（扉枠トップユニット５７０の左右両端の前端と、トップ中装飾部材５７６の左右両端の前端とを結んだ直線よりも、扉枠トップユニット５７０におけるトップ中装飾部材５７６の左右両側の前面が後方へ位置するように凹状に湾曲した形状）に形成されている。これにより、扉枠トップユニット５７０のトップ中装飾部材５７６のみが前方へ大きく突出しているように見えるため、遊技者に対してトップ中装飾部材５７６を目立たせて強調して見せることができ、トップ中装飾部材５７６に強く注目させることができる。
【０３０８】
　ところで、従来のパチンコ機における扉枠の上部には、左右に離間した一対の上部スピーカが備えられており二つの上部スピーカが目立っていた。これに対して、本実施形態の扉枠３は、貫通口１１１の上側に取付けられている扉枠トップユニット５７０において、

左右両端にパンチングメタルからなるスピーカカバー５７５により前面が保護された一対の上部スピーカ５７３を備えた上で、中央のトップ中装飾部材５７６の左右両側からスピーカカバー５７５の前を通って左右方向両端まで延びたトップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０を備え、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０の前面全体を、発光装飾できるようにしている。これにより、扉枠３の前面上部を全体的に装飾することができるため、扉枠３の上部において、一対の上部スピーカ５７３が目立たなくなり、従来のパチンコ機とは明らかに異なる装飾が施されていることを一見して遊技者に認識させることができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機１とすることができると共に、一対の上部スピーカ５７３により良質なステレオサウンドを遊技者に楽しませることができる。

【０３０９】

このように、本実施形態の扉枠３は、貫通口１１１より下側と上側において、皿ユニット３２０に取付けられている演出操作ユニット４００と、扉枠トップユニット５７０のトップ中装飾部材５７６とが、夫々左右方向の中央で前方へ大きく突出しているため、左右方向中央を通る仮想線が目立つような上下において統一感のある装飾を遊技者に見せることができると共に、洗練された感じの装飾により他のパチンコ機よりも目立たせることができ、訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０３１０】

また、扉枠３は、左右方向の中央において上下に配置されている扉枠トップユニット５７０のトップ中装飾部材５７６と演出操作ユニット４００とを、前方へ突出させているため、トップ中装飾部材５７６及び演出操作ユニット４００を発光装飾させると、扉枠３の前面の左右方向中央で上下に延びたような発光ラインを遊技者に見せることができ、遊技者の視線を左右方向中央に配置された演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０等に誘導させることができる。

【０３１１】

［５．遊技盤の全体構成］

次に、パチンコ機１の遊技盤５の全体構成について、図６０乃至図６６等を参照して詳細に説明する。図６０は、遊技盤の正面図である。図６１は遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図６２は遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図６３は表ユニットと裏ユニットを除いた遊技盤の正面図であり、図６４は図６３の遊技盤を分解して前から見た分解斜視図であり、図６５は図６３の遊技盤を分解して後ろから見た分解斜視図である。図６６は、遊技盤をパチンコ機に取付けた状態で機能表示ユニットの部位を正面から拡大して示す説明図である。

【０３１２】

遊技盤５は、遊技者がハンドルユニット３００のハンドル３０２を操作することで遊技球が打込まれる遊技領域５ａを有している。また、遊技盤５は、遊技領域５ａの外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材１０００と、前構成部材１０００の後側に取付けられており遊技領域５ａの後端を区画する板状の遊技パネル１１００と、遊技パネル１１００の後側下部に取付けられている基板ホルダ１２００と、基板ホルダ１２００の後面に取付けられており遊技球を遊技領域５ａ内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板１３１０を有している主制御ユニット１３００と、を備えている。遊技パネル１１００の前面において遊技領域５ａ内となる部位には、遊技球と当接する複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されている（図示は省略）。

【０３１３】

また、遊技盤５は、主制御基板１３１０からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材１０００の左下隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット１４００と、遊技パネル１１００の後側に取付けられている周辺制御ユニット１５００と、正面視において遊技領域５ａの中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な遊技盤側演出表示装置１６００と、遊技パネル１１００の前面に取付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１１００の後面に取付けられる裏ユニット３０００と、を更に備えてい

る。裏ユニット３０００の後面に遊技盤側演出表示装置１６００が取付けられていると共に、遊技盤側演出表示装置１６００の後面に周辺制御ユニット１５００が取付けられている。

【０３１４】

遊技パネル１１００は、外周が枠状の前構成部材１０００の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な平板状のパネル板１１１０と、パネル板１１１０の外周を保持しており前構成部材１０００の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット３０００が取付けられる枠状のパネルホルダ１１２０と、を備えている。

【０３１５】

表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球を受入可能に常時開口している複数の一般入賞口２００１と、複数の一般入賞口２００１とは遊技領域５ａ内の異なる位置で遊技球を受入可能に常時開口している第一始動口２００２と、遊技領域５ａ内の所定位置に取付けられており遊技球の通過を検知するゲート部２００３と、遊技球がゲート部２００３を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口２００４と、普通抽選結果に応じて第二始動口２００４への遊技球の受け入れが可能となるよう駆動される可動片２００４ａと、第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて遊技球の受入れが何れかにおいて可能となる大入賞口２００５と、を備えている。

【０３１６】

また、表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内の左右方向中央でアウト口１１２６の直上に取付けられており第一始動口２００２及び大入賞口２００５を有している始動口ユニット２１００と、始動口ユニット２１００の正面視左方で内レール１００２に沿って取付けられており複数の一般入賞口２００１を有しているサイドユニット下２２００と、サイドユニット下２２００の正面視左端上方に取付けられているサイドユニット上２３００と、遊技領域５ａ内の略中央に取付けられておりゲート部２００３、及び第二始動口２００４を有している枠状のセンター役物２５００と、を備えている。

【０３１７】

裏ユニット３０００は、パネルホルダ１１２０の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部３０１０ａを有している裏箱３０１０と、裏箱３０１０の後面に取付けられており遊技盤側演出表示装置１６００を着脱可能に取付けるためのロック機構３０２０と、を備えている。

【０３１８】

更に、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０内の前端で正面視左辺側の上下方向中央から上寄りに取付けられている裏左中装飾ユニット３０５０と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの下方で裏箱３０１０の後壁付近に取付けられている裏下後可動演出ユニット３１００と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの上方で正面視左側に取付けられている裏上左可動演出ユニット３２００と、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの正面視左側に取付けられている裏左可動演出ユニット３３００と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの上方で左右方向中央から正面視右端までにかけて取付けられている裏上中可動演出ユニット３４００と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの下方で裏下後可動演出ユニット３１００の前方に取付けられている裏下前可動演出ユニット３５００と、を備えている。

【０３１９】

［５－１．前構成部材］

次に、前構成部材１０００について、主に図６４及び図６５等を参照して説明する。前構成部材１０００は、正面視の外形が略正方形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域５ａの外周を区画している。この前構成部材１０００は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール１００１と、外

レール１００１に略沿って前構成部材１０００の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール１００２と、内レール１００２の下端の正面視右側で遊技領域５ａの最も低くなった位置に形成されており後方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト誘導部１００３と、を備えている。

【０３２０】

また、前構成部材１０００は、アウト誘導部１００３の正面視右端から前構成部材１０００の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール１００４と、右下レール１００４の右端から前構成部材１０００の右辺に沿って外レール１００１の上端の下側まで延びており上部が前構成部材１０００の内側へ湾曲している右レール１００５と、右レール１００５の上端と外レール１００１の上端とを繋いでおり外レール１００１に沿って転動して来た遊技球が当接する衝止部１００６と、を備えている。

【０３２１】

また、前構成部材１０００は、内レール１００２の上端に回動可能に軸支され、外レール１００１との間を閉鎖するように内レール１００２の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール１００１との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされると共に閉鎖位置側へ復帰するように図示しないバネによって付勢された逆流防止部材１００７を、備えている。

【０３２２】

更に、前構成部材１０００は、外レール１００１及び内レール１００２における下端から略垂直に延びた付近の部位の外側、アウト誘導部１００３及び右下レール１００４の下側、及び右レール１００５の外側、の夫々の部位において、前端から後方へ窪んだ防犯凹部１００８を備えている。この防犯凹部１００８は、遊技盤５を本体枠４に取付けて、本体枠４に対して扉枠３を閉じた状態とすると、扉枠３における防犯カバー２００の後方へ突出した後方突片２０２が挿入された状態となる。これにより、防犯カバー２００と遊技盤５（前構成部材１０００）との間が、防犯カバー２００の後方突片２０２と前構成部材１０００の防犯凹部１００８とによって複雑に屈曲した状態となるため、遊技盤５の前面下方より防犯カバー２００と前構成部材１０００との間を通してピアノ線等の不正な工具を遊技領域５ａ内に侵入させようとしても、後方突片２０２や防犯凹部１００８に阻まれることとなり、遊技領域５ａ内への不正な工具の侵入を阻止することができる。

【０３２３】

また、前構成部材１０００は、内レール１００２の後端から後方へ突出している複数の位置決め突起１００９を備えている。これら位置決め突起１００９は、遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０に形成されている内レール固定孔１１１６に挿入させることで、内レール１００２をパネル板１１１０の前面に位置決め固定することができる。

【０３２４】

更に、前構成部材１０００は、後面から後方へ突出している複数の取付ボス１０１０を備えている。複数の取付ボス１０１０は、遊技パネル１１００におけるパネルホルダ１１２０の取付孔１１２８に挿入されることで、パネルホルダ１１２０（遊技パネル１１００）との間を位置決めすることができる。

【０３２５】

また、前構成部材１０００は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部１０１１を備えている。この切欠部１０１１は、遊技パネル１１００におけるパネルホルダ１１２０の切欠部１１２７と一致しており、遊技盤５を本体枠４に取付けた時に、これら切欠部１０１１，１１２７を貫通して下部満タン球経路ユニット８６０の通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口が前方へ臨むようになっている。

【０３２６】

［５－２．遊技パネル］

次に、遊技パネル１１００について、主に図６１及び図６２、図６４及び図６５等を参照して説明する。遊技パネル１１００は、外周が枠状の前構成部材１０００の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な合成樹脂で形成されている平板状のパネル板１１

１０と、パネル板１１１０の外周を保持しており前構成部材１０００の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット３０００が取付けられる枠状のパネルホルダ１１２０と、を備えている。

【０３２７】

遊技パネル１１００のパネル板１１１０は、アクリル樹脂、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の合成樹脂板や、ガラスや金属等の無機質板により形成されている。このパネル板１１１０の板厚は、パネルホルダ１１２０（遊技パネル１１５０）よりも薄く、障害釘を前面に植設したり表ユニット２０００を取付けたりしても十分に保持可能な必要最低限の厚さ（８～１０ｍｍ）とされている。なお、本例では、透明な合成樹脂板によってパネル板１１１０が形成されている。

【０３２８】

パネル板１１１０は、遊技領域５ａ内において最も低い位置となる部位に下端から上方へ窪んだアウト凹部１１１１が形成されている。また、パネル板１１１０には、前後に貫通しており表ユニット２０００を取付けるための開口部１１１２が複数形成されている。

【０３２９】

また、パネル板１１１０は、外周近傍に配置され前後方向に貫通する丸孔からなる複数の嵌合孔１１１３と、左下部の外周近傍に配置され前後方向に貫通し上下方向に延びる長孔１１１４と、を備えている。これら嵌合孔１１１３及び長孔１１１４は、遊技領域５ａよりも外側に配置されており、パネルホルダ１１２０との位置決めを行うものである。また、パネル板１１１０は、上辺の両端と下辺の両端に、前側が窪んだ段状の係合段部１１１５が夫々備えられている。これら係合段部１１１５は、パネル板１１１０の板厚の略半分まで切欠いた形態とされると共に、嵌合孔１１１３及び長孔１１１４と同様に、遊技領域５ａよりも外側に配置されており、パネル板１１１０をパネルホルダ１１２０へ係合固定するためのものである。

【０３３０】

また、パネル板１１１０は、所定位置に内レール固定孔１１１６が複数備えられている。この内レール固定孔１１１６に内レール１００２の後側から突出する位置決め突起１００９を嵌合固定させることで、内レール１００２を所定の位置に固定することができる。

【０３３１】

遊技パネル１１００のパネルホルダ１１２０は、パネル板１１１０を包含する大きさで外形が略四角形状とされ、パネル板１１１０よりも厚く（本例では、約２０ｍｍ）形成されている。パネルホルダ１１２０は、合成樹脂（例えば、熱可塑性合成樹脂）により形成されている。このパネルホルダ１１２０は、パネル板１１１０を着脱可能に保持し前面側から後方側に向かって凹んだ保持段部１１２１と、保持段部１１２１の内側において略遊技領域５ａと同等の大きさで前後方向に貫通する貫通口１１２２と、を備えている。

【０３３２】

パネルホルダ１１２０の保持段部１１２１は、前面からの深さがパネル板１１１０の厚さと略同じ深さとされており、保持段部１１２１内に保持されたパネル板１１１０の前面が、パネルホルダ１１２０の前面と略同一面となる。また、保持段部１１２１は、その前側内周面が、パネル板１１１０の外周面に対して所定量のクリアランスが形成される大きさに形成されている。このクリアランスにより、温度変化や経時変化により相対的にパネル板１１１０が伸縮しても、その伸縮を吸収できるようになっている。

【０３３３】

また、パネルホルダ１１２０は、保持段部１１２１に保持されるパネル板１１１０に形成されている嵌合孔１１１３及び長孔１１１４と対応する位置に配置され、保持段部１１２１の前面から前方に向かって延びており、パネル板１１１０の嵌合孔１１１３及び長孔１１１４に嵌合及び挿通可能な複数の突出ピン１１２３を備えている。これらの突出ピン１１２３をパネル板１１１０の嵌合孔１１１３及び長孔１１１４に嵌合及び挿通することで、パネルホルダ１１２０とパネル板１１１０とを互いに位置決めすることができる。

【０３３４】

更に、パネルホルダ１１２０は、パネル板１１１０の係合段部１１１５と対応する位置に、係合段部１１１５と係合する係合爪１１２４及び係合片１１２５を備えている。詳述すると、係合爪１１２４は、パネルホルダ１１２０の保持段部１１２１の上部に配置されており、パネル板１１１０における上側の係合段部１１１５と対応し、保持段部１１２１の前面から前方に向かって突出し、係合段部１１１５と弾性係合するようになっている。この係合爪１１２４は、先端がパネルホルダ１１２０の前面から突出しない大きさとされている。

【０３３５】

パネルホルダ１１２０の係合片１１２５は、パネルホルダ１１２０の保持段部１１２１の下部に配置され、パネル板１１１０における下側の係合段部１１１５と対応している。この係合片１１２５は、保持段部１１２１の前面との間にパネル板１１１０の係合段部１１１５が挿入可能な大きさの隙間を形成した状態で、パネルホルダ１１２０の前面に沿って上側（中心側）に向かって所定量延びている。これら係合爪１１２４及び係合片１１２５にパネル板１１１０の係合段部１１１５を係合させることで、パネル板１１１０がパネルホルダ１１２０に対して着脱可能に保持される。

【０３３６】

また、パネルホルダ１１２０は、遊技領域５ａ内において最も低い位置となる部位に前後に貫通しているアウト口１１２６を備えている。パネルホルダ１１２０は、アウト口１１２６の後面下側が、アウト口１１２６と同じ幅で下端まで前方へ窪んでいる。

【０３３７】

更に、パネルホルダ１１２０は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部１１２７を備えている。この切欠部１１２７は、前構成部材１０００の切欠部１０１１と一致しており、遊技盤５を本体枠４に取付けた時に、これら切欠部１０１１，１１２７を貫通して下部満タン球経路ユニット８６０の通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口が前方へ臨むようになっている。

【０３３８】

また、パネルホルダ１１２０は、前構成部材１０００における複数の取付ボス１０１０と対応している位置に、前後に貫通した複数の取付孔１１２８を備えている。これら複数の取付孔１１２８に、前構成部材１０００の取付ボス１０１０を挿入することで、パネルホルダ１１２０を前構成部材１０００の後側に取付けることができると共に、前構成部材１０００との間でパネルホルダ１１２０（遊技パネル１１００）を位置決めすることができる。

【０３３９】

また、パネルホルダ１１２０は、切欠部１１２７の上側で前後方向に貫通している四角い挿通孔１１２９を備えている。この挿通孔１１２９は、機能表示ユニット１４００の後端が挿通される。

【０３４０】

遊技パネル１１００は、前構成部材１０００の後側に取付けた状態では、前構成部材１０００のアウト誘導部１００３の後側にパネルホルダ１１２０のアウト口１１２６が開口した状態となる。これにより、遊技領域５ａの下端へ流下した遊技球が、アウト誘導部１００３によって後側のアウト口１１２６へ誘導され、アウト口１１２６を通って遊技パネル１１００の後側へ排出される。

【０３４１】

［５－２ａ．遊技パネルの第二実施形態］

次に、上記の遊技パネル１１００とは異なる実施形態の遊技パネル１１５０について、主に図６７及び図６８を参照して詳細に説明する。図６７は、図６３とは異なる形態の遊技パネルを、前構成部材、基板ホルダ、及び主制御ユニットと共に前から見た分解斜視図である。図６８は、図６７を後ろから見た分解斜視図である。この遊技パネル１１５０は、所定厚さ（例えば、１８ｍｍ～２１ｍｍ）のベニヤ合板等の木質板材によって形成されている。この遊技パネル１１５０は、上記の遊技パネル１１００のパネルホルダ１１２０

と同じ厚さに形成されている。
【０３４２】
遊技パネル１１５０は、外形が前構成部材１０００の外形と略同形状に形成されている。遊技パネル１１５０は、正面視左右方向略中央の下部で前構成部材１０００のアウト誘導部１００３と対応した位置に前後方向へ貫通するアウト口１１５１を備えている。遊技パネル１１５０は、アウト口１１５１の後面下側が、アウト口１１５１と同じ幅で下端まで前方へ窪んでいる。
【０３４３】
また、遊技パネル１１５０は、下端の正面視左側に前後方向へ横長に貫通すると共に下方へ開放され前構成部材１０００の切欠部１０１１と同形状の切欠部１１５２と、切欠部１１５２の上側で上下方向に貫通しており機能表示ユニット１４００の後端が挿通される四角い挿通孔１１５３と、を備えている。
【０３４４】
また、遊技パネル１１５０は、前構成部材１０００の内レール１００２から後方へ突出している複数の位置決め突起１００９と対応する位置に、位置決め突起１００９を嵌合可能な前後に貫通している複数の内レール固定孔１１５４を備えている。また、遊技パネル１１５０は、前構成部材１０００における複数の取付ボス１０１０と対応している位置に、前後に貫通した複数の取付孔１１５５を備えている。これら複数の取付孔１１５５に、前構成部材１０００の取付ボス１０１０を挿入することで、遊技パネル１１５０を前構成部材１０００の後側に取付けることができると共に、前構成部材１０００との間で遊技パネル１１５０を位置決めすることができる。
【０３４５】
更に、遊技パネル１１５０は、図示は省略するが、上記の遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０の開口部１１１２と同様に、表ユニット２０００を取付けるための前後に貫通している複数の開口部が備えられている。
【０３４６】
遊技パネル１１５０は、前構成部材１０００の後側に取付けた状態で、前構成部材１０００のアウト誘導部１００３の後側にアウト口１１５１が開口した状態となる。これにより、遊技領域５ａの下端へ流下した遊技球が、アウト誘導部１００３によって後側のアウト口１１５１へ誘導され、アウト口１１５１を通って遊技パネル１１５０の後側へ排出される。
【０３４７】
［５－３．基板ホルダ］
次に、基板ホルダ１２００について、主に図６４乃至図６５等を参照して説明する。基板ホルダ１２００は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されており、底面が左右方向中央へ向かって低くなるように傾斜している。この基板ホルダ１２００は、遊技盤５に組立てた状態で、遊技パネル１１００の後側に取付けられている裏ユニット３０００の下部を下側から覆うことができる。これにより、アウト口１１２６を通って遊技パネル１１００の後側へ排出された遊技球、及び、表ユニット２０００及び裏ユニット３０００から下方へ排出された遊技球、を全て受けることができ、底面に形成された排出部１２０１から下方へ排出させることができる。
【０３４８】
［５－４．主制御基板ユニット］
次に、主制御ユニット１３００について、主に図６４乃至図６５等を参照して説明する。主制御ユニット１３００は、基板ホルダ１２００の後面に着脱可能に取付けられている。この主制御ユニット１３００は、遊技内容及び遊技球の払出し等を制御する主制御基板１３１０と、主制御基板１３１０を収容しており基板ホルダ１２００に取付けられる主制御基板ボックス１３２０と、を備えている。
【０３４９】
主制御基板ボックス１３２０は、複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用い

て主制御基板ボックス１３２０を閉じると、次に、主制御基板ボックス１３２０を開けるためにはその封印機構を破壊する必要があり、主制御基板ボックス１３２０の開閉の痕跡を残すことができる。従って、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス１３２０の不正な開閉を発見することができ、主制御基板１３１０への不正行為に対する抑止力が高められている。

【０３５０】

なお、主制御基板ボックス１３２０をはじめとした各種の基板ボックス９３０，９５０，１３２０，１５２０，３０４２はいずれも、外部からの目視確認が可能とされるように透過性をもった部材として設けられている。すなわち後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、特に、上記払出制御基板ボックス９５０内の払出制御基板９５１や上記主制御基板ボックス１３２０内の主制御基板１３１０において不正抑制性能で劣る表面実装領域が設けられるようになっていることから、後述の不正対策に関わる各種の作用効果を得る上でこのような透過性を確保しておくことは重要である。

【０３５１】

［５－５．機能表示ユニット］

次に、機能表示ユニット１４００について、主に図６４乃至図６６等を参照して説明する。機能表示ユニット１４００は、図示するように、遊技領域５ａの外側で前構成部材１０００の左下隅に取付けられている。機能表示ユニット１４００は、遊技盤５をパチンコ機１に組立てた状態で、扉枠３の貫通口１１１を通して前方（遊技者側）から視認することができる（図６６を参照）。この機能表示ユニット１４００は、主制御基板１３１０からの制御信号に基づき複数のＬＥＤを用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通抽選結果や特別抽選結果等を表示するものである。

【０３５２】

機能表示ユニット１４００は、図６６に示すように、遊技状態を表示する一つのＬＥＤからなる状態表示器１４０１と、ゲート部２００３に対する遊技球の通過により抽選される普通抽選結果を表示する四つのＬＥＤからなる普通図柄表示器１４０２と、ゲート部２００３に対する遊技球の通過に係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる普通保留表示器１４０８と、第一始動口２００２への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第一特別図柄表示器１４０３と、第一始動口２００２への遊技球の受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第一特別保留数表示器１４０４と、第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第二特別図柄表示器１４０５と、第二始動口２００４への遊技球の受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第二特別保留数表示器１４０６と、第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」等の時に、大入賞口２００５の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する三つのＬＥＤからなるラウンド表示器１４０７と、を主に備えている。

【０３５３】

この機能表示ユニット１４００では、備えられているＬＥＤを、適宜、点灯、消灯、及び、点滅、等させることにより、保留数や図柄等を表示することができる。

【０３５４】

［５－６．周辺制御ユニット］

次に、周辺制御ユニット１５００について、図６２を参照して説明する。周辺制御ユニット１５００は、裏ユニット３０００の裏箱３０１０の後面に取付けられる遊技盤側演出表示装置１６００の後側に取付けられている。周辺制御ユニット１５００は、主制御基板１３１０からの制御信号に基いて遊技者に提示する演出を制御する周辺制御基板１５１０と、周辺制御基板１５１０を収容している周辺制御基板ボックス１５２０と、を備えている。周辺制御基板１５１０は、図示は省略するが、発光演出、サウンド演出、及び可動演出、等を制御するための周辺制御部と、演出画像を制御するための演出表示制御部と、を備えている。

【０３５５】

［５－７．遊技盤側演出表示装置］
次に、遊技盤側演出表示装置１６００について、図６１乃至図６２を参照して説明する。遊技盤側演出表示装置１６００は、正面視において遊技領域５ａの中央に配置されており、遊技パネル１１００の後側に、裏ユニット３０００の裏箱３０１０を介して取付けられている。詳述すると、遊技盤側演出表示装置１６００は、裏箱３０１０の後壁の略中央の後面に対して、着脱可能に取付けられている。この遊技盤側演出表示装置１６００は、遊技盤５を組立てた状態で、枠状のセンター役物２５００の枠内を通して、前側（遊技者側）から視認することができる。この遊技盤側演出表示装置１６００は、白色ＬＥＤをバックライトとしたフルカラーの液晶表示装置であり、静止画像や動画を表示することができる。

【０３５６】
遊技盤側演出表示装置１６００は、正面視左側面から外方へ突出している二つの左固定片１６０１と、正面視右側面から外方へ突出している右固定片１６０２と、を備えている。この遊技盤側演出表示装置１６００は、液晶画面を前方へ向けた状態で、後述する裏箱３０１０の枠状の液晶取付部３０１０ｂ内の正面視左内周面に開口している二つの固定溝３０１０ｃに、裏箱３０１０の斜め後方から二つの左固定片１６０１を挿入した上で、右固定片１６０２側を前方へ移動させて、右固定片１６０２をロック機構３０２０の開口部内に挿入し、ロック機構３０２０を下方へスライドさせることにより、裏箱３０１０に取付けられる。

【０３５７】
［５－８．表ユニット］
次に、表ユニット２０００について、図６０乃至図６２を参照して説明する。遊技盤５の表ユニット２０００は、遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０に、前方から取付けられており、前端がパネル板１１１０の前面よりも前方へ突出していると共に、後端が開口部１１１２を貫通してパネル板１１１０の後面よりも後方へ突出している。

【０３５８】
本実施形態の表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球を受入可能としており常時開口している複数の一般入賞口２００１と、複数の一般入賞口２００１とは遊技領域５ａ内の異なる位置で遊技球を受入可能に常時開口している第一始動口２００２と、遊技領域５ａ内の所定位置に取付けられており遊技球の通過を検知するゲート部２００３と、遊技球がゲート部２００３を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口２００４と、第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる大入賞口２００５と、を備えている。

【０３５９】
複数の一般入賞口２００１は、遊技領域５ａ内の下部に配置されている。第一始動口２００２は、遊技領域５ａ内の左右方向中央でアウト口１１２６の直上に配置されている。ゲート部２００３は、遊技領域５ａ内における正面視右上で衝止部１００６の略直下に配置されている。第二始動口２００４は、ゲート部２００３の直下から正面視右寄りに配置されている。大入賞口２００５は、第一始動口２００２とアウト口１１２６との間に配置されている。

【０３６０】
また、表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内の左右方向中央でアウト口１１２６の直上に取付けられており第一始動口２００２及び大入賞口２００５を有している始動口ユニット２１００と、始動口ユニット２１００の正面視左方で内レール１００２に沿って取付けられており複数の一般入賞口２００１を有しているサイドユニット下２２００と、サイドユニット下２２００の正面視左端上方に取付けられているサイドユニット上２３００と、遊技領域５ａ内の略中央に取付けられており、ゲート部２００３、及び第二始動口２００４を有している枠状のセンター役物２５００と、を備えている。

【０３６１】

始動口ユニット２１００は、遊技領域５ａ内において、左右方向中央の下端部付近でアウト口１１２６の直上に配置されており、パネル板１１１０に前方から取付けられている。この始動口ユニット２１００は、第一始動口２００２が、遊技球を一度に一つのみ受入可能な大きさで上方に向かって開口しており、大入賞口２００５が、遊技球を一度に複数（例えば、４個～６個）受入可能な大きさで左右に延びており、遊技状態に応じて開閉可能に形成されている。

【０３６２】

サイドユニット下２２００は、遊技領域５ａ内において、始動口ユニット２１００の左方で内レール１００２に沿って円弧状に延びており、パネル板１１１０に前方から取付けられている。サイドユニット下２２００は、常時遊技球を受入可能な複数の一般入賞口２００１を有している。

【０３６３】

サイドユニット上２３００は、遊技領域５ａ内において、サイドユニット下２２００の正面視左上方で上下方向中央からやや下寄りに前方からパネル板１１１０に取付けられている。サイドユニット上２３００は、パネル板１１１０の前面に取付けた状態で、棚部の左端が内レール１００２に接近しており、内レール１００２に沿って流下してきた遊技球を、右方（遊技領域５ａの左右方向中央）へ誘導させることができる。

【０３６４】

センター役物２５００は、遊技領域５ａ内において、始動口ユニット２１００、及びサイドユニット下２２００よりも上方で、正面視略中央やや上寄りに配置されており、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の前面に取付けられている。センター役物２５００は、枠状に形成されており、枠内を通して遊技パネル１１００の後方に配置された遊技盤側演出表示装置１６００や裏ユニット３０００に備えられている演出ユニット等を前方から視認することができる。センター役物２５００は、ゲート部２００３、及び第二始動口２００４を有している。

【０３６５】

枠状のセンター役物２５００は、下辺を除いた全周が、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の前面よりも前方へ突出しており、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球が、枠内に侵入できないようになっている。

【０３６６】

センター役物２５００は、正面視左側の外周面に、遊技領域５ａ内の遊技球が進入可能に開口しているワープ入口２５２０と、ワープ入口２５２０に進入した遊技球を放出可能とされ枠内に開口しているワープ出口２５２２と、ワープ出口２５２２から放出された遊技球を左右方向に転動させた後に遊技領域５ａ内へ放出するステージ２５３０と、を備えている。ステージ２５３０の直下に始動口ユニット２１００が配置されており、ステージ２５３０の中央から遊技球が下方へ放出されると、極めて高い確率で第一始動口２００２に遊技球が受入れられる。

【０３６７】

［５－９．裏ユニット］

次に、遊技盤５における裏ユニット３０００について、図６０乃至図６２を参照して説明する。裏ユニット３０００は、遊技パネル１１００におけるパネルホルダ１１２０の後面に取付けられている。また、裏ユニット３０００の後側に遊技盤側演出表示装置１６００及び周辺制御ユニット１５００が取付けられている。

【０３６８】

裏ユニット３０００は、パネルホルダ１１２０の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部３０１０ａを有している裏箱３０１０と、裏箱３０１０の後面で開口部３０１０ａの下辺に沿って左右に延びた軸周りに回動可能に取付けられており演出駆動基板を収容している箱状の演出駆動基板ボックス３０４２と、を備えている。

【０３６９】

また、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０内の前端で正面視左辺側の上下方向中央か

ら上寄りに取付けられている裏左中装飾ユニット３０５０と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの下方で裏箱３０１０の後壁付近に取付けられている裏下後可動演出ユニット３１００と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの上方で正面視左側に取付けられている裏上左可動演出ユニット３２００と、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの正面視左側に取付けられている裏左可動演出ユニット３３００と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの上方で左右方向中央から正面視右端までにかけて取付けられている裏上中可動演出ユニット３４００と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの下方で裏下後可動演出ユニット３１００の前方に取付けられている裏下前可動演出ユニット３５００と、を備えている。

【０３７０】

裏ユニット３０００の裏箱３０１０は、前方が開放されている箱状で後壁に四角く貫通している開口部３０１０ａと、開口部３０１０ａの周縁から間隔を開けて後方へ突出している平板枠状の液晶取付部３０１０ｂと、液晶取付部３０１０ｂにおける背面視左辺において枠内の内側から外方へ向かって窪んでおり遊技盤側演出表示装置１６００の左固定片１６０１が挿入される二つの固定溝３０１０ｃと、液晶取付部３０１０ｂの背面視右辺の上下方向中央において後端から裏箱３０１０の後壁まで切欠かれロック機構３０２０が取付けられる切欠部３０１０ｄと、を備えている。

【０３７１】

開口部３０１０ａは、遊技盤側演出表示装置１６００の表示画面と略同じ大きさに形成されている。また、液晶取付部３０１０ｂは、枠内に遊技盤側演出表示装置１６００を嵌め込むことが可能な大きさに形成されている。裏箱３０１０は、後面における切欠部３０１０ｄの背面視左側にロック機構３０２０が上下にスライド可能に取付けられる。

【０３７２】

また、裏箱３０１０は、前端から外方へ延出している平板状の固定片部３０１０ｅを備えている。この固定片部３０１０ｅは、前面が遊技パネル１１００のパネルホルダ１１２０の後面に当接した状態で、パネルホルダ１１２０に取付けられる。裏箱３０１０は、各可動演出ユニット等を取付けるためのボスや取付孔等が適宜位置に形成されている。

【０３７３】

裏ユニット３０００は、裏下後可動演出ユニット３１００、裏上左可動演出ユニット３２００、裏左可動演出ユニット３３００、裏上中可動演出ユニット３４００、及び裏下前可動演出ユニット３５００、等を適宜用いて、発光演出、可動演出、表示演出、等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３７４】

［６．遊技内容］

次に、本実施形態のパチンコ機１による遊技内容について、図６０等を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機１は、扉枠３の前面右下隅に配置されたハンドルユニット３００のハンドル３０２を遊技者が回転操作することで、皿ユニット３２０の上皿３２１に貯留された遊技球が、遊技盤５における外レール１００１と内レール１００２との間を通って遊技領域５ａ内の上部へと打ち込まれて、遊技球による遊技が開始される。遊技領域５ａ内の上部へ打ち込まれた遊技球は、その打込強さによってセンター役物２５００の左側、或いは、右側の何れかを流下する。なお、遊技球の打込み強さは、ハンドル３０２の回転量によって調整することができ、時計回りの方向へ回転させるほど強く打込むことができ、連続で一分間に最大１００個の遊技球、つまり、０．６秒間隔で遊技球を打込むことができる。

【０３７５】

また、遊技領域５ａ内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘（図示は省略）が遊技パネル１１００（パネル板１１１０）の前面に植設されており、遊技球が障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域５ａ内には、障害釘

の他に、遊技球の当接により回転する風車（図示は省略）が適宜位置に備えられている。
【０３７６】
センター役物２５００の上部へ打込まれた遊技球は、センター役物２５００の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側へ進入すると、図示しない複数の障害釘に当接しながら、センター役物２５００よりも左側の領域を流下することとなる。そして、センター役物２５００の左側の領域を流下する遊技球が、センター役物２５００の外周面に開口しているワープ入口２５２０に進入すると、ワープ出口２５２２からステージ２５３０に供給される。
【０３７７】
ステージ２５３０に供給された遊技球は、ステージ２５３０上を転動して左右に行ったり来たりして前方へ放出される。ステージ２５３０の中央から遊技球が遊技領域５ａ内に放出されと、第一始動口２００２の直上に位置していることから、高い確率で第一始動口２００２に受入れられる。この第一始動口２００２に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板９５１を介して払出装置８３０から所定数（例えば、３個）の遊技球が、上皿３２１に払出される。
【０３７８】
ステージ２５３０を転動している遊技球が、中央以外から遊技領域５ａ内に放出されと、始動口ユニット２１００へ向かって流下する。センター役物２５００のステージ２５３０から遊技領域５ａ内に放出された遊技球は、始動口ユニット２１００の第一始動口２００２や、開状態の大入賞口２００５等に受入れられる可能性がある。
【０３７９】
ところで、センター役物２５００の左側へ流下した遊技球が、ワープ入口２５２０に進入しなかった場合、サイドユニット上２３００により左右方向中央側へ寄せられ、サイドユニット下２２００の一般入賞口２００１や第一始動口２００２等に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口２００１に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板９５１を介して払出装置８３０から所定数（例えば、１０個）の遊技球が、上皿３２１に払出される。
【０３８０】
一方、遊技領域５ａ内においてセンター役物２５００の上部に打込まれた遊技球が、センター役物２５００の外周面の最も高くなった部位よりも右側に進入する（所謂、右打ちする）と、その下流側に、ゲート部２００３と第二始動口２００４とが備えられている領域を流下することとなる。
【０３８１】
そして、右打した遊技球が、ゲート部２００３を通過すると、主制御基板１３１０において普通抽選が行われ、抽選された普通抽選結果が「普通当り」の場合、第二始動口２００４が所定時間（例えば、０．３～１０秒）の間、開状態となり、第二始動口２００４への遊技球の受入れが可能となる。そして、第二始動口２００４に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板９５１を介して払出装置８３０から所定数（例えば、４個）の遊技球が、上皿３２１に払出される。
【０３８２】
本実施形態では、ゲート部２００３を遊技球が通過することで行われる普通抽選において、普通抽選を開始してから普通抽選結果を示唆するまでにある程度の時間を設定している（例えば、０．０１～６０秒、普通変動時間とも称す）。この普通抽選結果の示唆は、遊技盤５の機能表示ユニット１４００に表示される。第二始動口２００４では、普通変動時間の経過後に開状態となる。
【０３８３】
また、遊技球がゲート部２００３を通過してから普通抽選結果が示唆されるまでの間に、遊技球がゲート部２００３を通過すると、普通抽選結果の示唆を開始することができないため、普通抽選結果の示唆の開始を、先の普通抽選結果の示唆が終了するまで保留するようにしている。また、普通抽選結果の保留数は、４つまでを上限とし、それ以上につい

ては、ゲート部２００３を遊技球が通過しても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技店側の負担の増加を抑制している。

【０３８４】

本実施形態のパチンコ機１は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０において、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」、「中当り」、「小当り」、「確率変動当り」、「時間短縮当り」、等）を発生させる特別抽選結果の抽選が行われる。そして、抽選された特別抽選結果を、所定時間（例えば、０．１～３６０秒、特別変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆する。なお、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられることで抽選される特別抽選結果には、「ハズレ」、「小当り」、「２Ｒ大当り」、「５Ｒ大当り」、「１５Ｒ大当り」、「確変（確率変更）当り」、「時短（時間短縮）当り」、「確変時短当り」、「確変時短無し当り」、等がある。

【０３８５】

第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果）が、有利遊技状態を発生させる特別抽選結果の場合、特別変動時間の経過後に、大入賞口２００５が所定の開閉パターンで遊技球の受入れが可能な状態となる。大入賞口２００５が開状態の時に、大入賞口２００５に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板９５１によって払出装置８３０から所定数（例えば、１０個、又は、１３個）の遊技球が、上皿３２１に払出される。従って、大入賞口２００５が遊技球を受入可能としている時に、大入賞口２００５に遊技球を受入れさせることで、多くの遊技球を払出させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０３８６】

特別抽選結果が「小当り」の場合、大入賞口２００５が、所定短時間（例えば、０．２秒～０．６秒の間）の間、遊技球を受入可能な開状態となってから閉鎖する開閉パターンを複数回（例えば、２回）繰返す。一方、特別抽選結果が「大当り」の場合、大入賞口２００５が、遊技球を受入可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、約３０秒）経過、或いは、大入賞口２００５への所定個数（例えば、１０個）の遊技球の受入れ、の何れかの条件が充足すると、遊技球を受入不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを１ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返す。例えば、「２Ｒ大当り」であれば２ラウンド、「５Ｒ大当り」であれば５ラウンド、「１５Ｒ大当り」であれば１５ラウンド、夫々繰返して、遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる。

【０３８７】

なお、「大当り」では、大当り遊技の終了後に、「大当り」等の特別抽選結果が抽選される確率を変更（「確変当り」）したり、特別抽選結果を示唆する演出画像の表示時間を変更（「時短当り」）したりする「当り」がある。

【０３８８】

本実施形態では、第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受入れにより特別抽選の開始から抽選された特別抽選結果が示唆されるまでの間に、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられると、特別抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された特別抽選結果の示唆が完了するまで、特別抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される特別抽選結果の保留数は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に対して、夫々４つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられても特別抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技店側の負担の増加を抑制している。

【０３８９】

この特別抽選結果の示唆は、機能表示ユニット１４００と遊技盤側演出表示装置１６００とで行われる。機能表示ユニット１４００では、主制御基板１３１０によって直接制御されて特別抽選結果の示唆が行われる。機能表示ユニット１４００での特別抽選結果の示

唆は、複数のＬＥＤを、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後に、点灯しているＬＥＤの組合せによって特別抽選結果を示唆する。

【０３９０】

一方、遊技盤側演出表示装置１６００では、主制御基板１３１０からの制御信号に基いて、周辺制御基板１５１０によって間接的に制御され演出画像として特別抽選結果の示唆が行われる。遊技盤側演出表示装置１６００での特別抽選結果を示唆する演出画像は、複数の図柄からなる図柄列を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で、各図柄列を変動させ、変動表示されている図柄列を順次停止表示させ、停止表示される三つの図柄列の図柄が、特別抽選結果と対応した組合せとなるように夫々の図柄列が停止表示される。特別抽選結果が「ハズレ」以外の場合は、三つの図柄列が停止して各図柄が停止表示された後に、特別抽選結果を示唆する確定画像が遊技盤側演出表示装置１６００に表示されて、抽選された特別抽選結果に応じた有利遊技状態（例えば、小当り遊技、大当り遊技、等）が発生する。

【０３９１】

なお、機能表示ユニット１４００での特別抽選結果を示唆する時間（ＬＥＤの点滅時間（変動時間））と、遊技盤側演出表示装置１６００での特別抽選結果を示唆する時間（図柄列が変動して確定画像が表示されるまでの時間）とは、異なっており、機能表示ユニット１４００の方が長い時間に設定されている。

【０３９２】

また、周辺制御基板１５１０では、遊技盤側演出表示装置１６００による特別抽選結果を示唆するための演出画像の表示の他に、抽選された特別抽選結果に応じて、扉枠３における演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０や扉枠側演出表示装置４６０、センター役物２５００の各種装飾体、裏ユニット３０００の各種装飾体、裏下後可動演出ユニット３１００、裏上左可動演出ユニット３２００、裏左可動演出ユニット３３００、裏上中可動演出ユニット３４００、及び裏下前可動演出ユニット３５００、等を適宜用いて、発光演出、可動演出、表示演出、等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３９３】

このように、本実施形態のパチンコ機１によると、扉枠３における前方に膨出している皿ユニット３２０の前面に取付けられている演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０のボタンレンズ４１１を外方から見ると、第一ボタン装飾部４１１ａと操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇとが重なった装飾、第一ボタン装飾部４１１ａと扉枠側演出表示装置４６０とが重なった装飾、等のこれまでにない遠近感のある装飾性に溢れた装飾を遊技者に見せることができるため、遊技者の関心を強く引付けることができ、他のパチンコ機との差別化を図ることが可能な訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０３９４】

また、ボタンレンズ４１１（操作ボタン４１０）の移動方向に操作ボタン内装飾部材４３２、及び扉枠側演出表示装置４６０等を配置していると共に、ユニットベース４３１によりボタンレンズ４１１を遊技者の操作によって移動させることができるように支持されているため、遊技者がボタンレンズ４１１を操作（押圧）して移動させると、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとが近付いたり離れたりすることとなるため、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとの距離の変化により第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇ）とが重なって見える装飾の遠近感を変化させることが可能となり、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとによる装飾（交差態様）を、遊技者自身によって変化させることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０３９５】

また、ボタンレンズ４１１の中央を、操作ボタン内装飾部材４３２とは反対側となる外方へ膨出させていることから、これらの間に空間が形成されることとなるため、遊技者か

ら見た時に、ボタンレンズ４１１の第一ボタン装飾部４１１ａまでの距離と、操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇまでの距離とが、より大きく異なることとなり、ボタンレンズ４１１を操作して移動させていない状態でも、遊技者の目の位置が移動すると、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとの交差態様（重なり具合）が変化するため、動きのある装飾を遊技者に見せることができ、遊技者の関心を強く引付けることができる。

【０３９６】

更に、透明なボタンレンズ４１１の外周縁に、中央へ向かう放射状の装飾を有した第一ボタン装飾部４１１ａを備えているため、ボタンレンズ４１１における第一ボタン装飾部４１１ａが備えられていない中央側を通して奥側の操作ボタン内装飾部材４３２や扉枠側演出表示装置４６０を、良好に視認させることができると共に、第一ボタン装飾部４１１ａの放射状の装飾によって遊技者の視線をボタンレンズ４１１の中央へ向けさせることができ、透明なボタンレンズ４１１の中央を通して操作ボタン内装飾部材４３２や扉枠側演出表示装置４６０に対して遊技者の関心を強く向けさせることができる。

【０３９７】

また、操作ボタン内装飾部材４３２に、中央を中心とした同心円状の複数の多角形の装飾を有した第二ボタン内装飾部４３２ｇを備えているため、外方から見た時に、ボタンレンズ４１１の第一ボタン装飾部４１１ａの装飾と、操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇの装飾とが、互いに交差することとなり、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとによる装飾の遠近感を確実に発揮させることができ、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとによる装飾を目立たせて遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０３９８】

また、操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇの装飾に、中央を中心とした同心円状の複数の多角形の装飾を有するようにしているため、第二ボタン内装飾部４３２ｇの装飾によって遊技者の視線や関心を操作ボタン内装飾部材４３２の中央に見える扉枠側演出表示装置４６０へ向けさせることができ、扉枠側演出表示装置４６０の装飾（演出画像）を楽しませることができる。

【０３９９】

更に、操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６に実装されている各ＬＥＤを発光させると、その光によって操作ボタン内装飾部材４３２を発光装飾させることができると共に、更に、ボタンレンズ４１１も発光装飾させることができるため、第一ボタン装飾部４１１ａや第二ボタン内装飾部４３２ｇの装飾に加えて発光装飾によっても遊技者を楽しませることができる。この際に、第二ボタン内装飾部４３２ｇによって操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６の各ＬＥＤからの光を拡散させることができることから、第二ボタン内装飾部４３２ｇでは、操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６の各ＬＥＤからの直接的な光により発光装飾させられるのに対して、第一ボタン装飾部４１１ａでは、第二ボタン内装飾部４３２ｇにより拡散された間接的な光により発光装飾させられることとなり、第二ボタン内装飾部４３２ｇが強く発光装飾されるのに対して第一ボタン装飾部４１１ａが弱く発光装飾されるため、操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６の各ＬＥＤを発光させた状態で、外方から第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとを見ると、より遠近感が強調された装飾を遊技者に見せることができ、遊技者の関心を強く引付けさせられる訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４００】

また、ボタンレンズ４１１の移動する方向に操作ボタン内装飾部材４３２を配置しているため、ボタンレンズ４１１や操作ボタン内装飾部材４３２の外周よりも外側の部位に、

ボタンレンズ４１１が移動するためのスペースを確保する必要がなく、ボタンレンズ４１１や操作ボタン内装飾部材４３２を外側に広げて、可及的に大きくすることが可能となり、大型化できることでボタンレンズ４１１や操作ボタン内装飾部材４３２を目立たせることができる。また、上述したように、ボタンレンズ４１１の外側に、移動させるためのスペースを確保する必要がないため、ボタンレンズ４１１の外側の部位に、フレームユニット４１５を配置することで、パチンコ機１全体の装飾性を高めることができ、見栄えを良くして遊技者の関心を強く引付けられる訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４０１】

また、ボタンレンズ４１１の中央を外方へ膨出させていることから、遊技者がボタンレンズ４１１を叩いたりして表面の一部に衝撃を加えた場合、ボタンレンズ４１１を平坦な形状とした場合と比較して、加えられた衝撃力が、ボタンレンズ４１１の全体に分散し易くなるため、ボタンレンズ４１１を壊れ難く（破損し難く）することができる。従って、遊技中にボタンレンズ４１１が破損することで、遊技が中断してしまい、遊技者によっては苛立ちを覚えて興趣を低下させてしまうのを回避させることができると共に、ボタンレンズ４１１が破損し難くなることで、本パチンコ機１を設置している遊技店側の負担の増加を抑制させることができる。

【０４０２】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、本体枠４内に配置されている遊技盤５の遊技領域５ａを、前方から貫通口１１１を通して視認可能としている扉枠３において、貫通口１１１の下側で前方に膨出している皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６に取付けられている演出操作ユニット４００のユニットベース４３１に、外径が１０ｃｍ～３０ｃｍの範囲内である約１５ｃｍの円形状で遊技者が操作することで可動する（進退する）操作ボタン４１０と、操作ボタン４１０の透明なボタンレンズ４１１を通して前方から視認可能な操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０と、操作ボタン４１０が枠内に配置される枠状のフレームユニット４１５と、を取付けていることから、従来のパチンコ機において遊技球の貯留皿が目立った位置に、可及的に大きな操作ボタン４１０を有した演出操作ユニット４００が見えるため、遊技者に対して一見しただけで従来のパチンコ機とは異なっていることを認識させることができ、訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。そして、フレームユニット４１５に透光性を有したフレームサイドレンズ４１７を備えると共に、フレームサイドレンズ４１７と隣接するように操作ボタン４１０（ボタンレンズ４１１）の外縁に透光性を有した第二ボタン装飾部４１１ｂを備え、フレームサイドレンズ４１７と第二ボタン装飾部４１１ｂの後側でユニットベース４３１に取付けられた操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に第二ボタン装飾部４１１ｂを発光装飾させるための第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａと、フレームサイドレンズ４１７を発光装飾させるための第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂと、を備えた上で、フレームサイドレンズ４１７と第二ボタン装飾部４１１ｂとの間を仕切るフレーム本体４１６の内側筒部４１６ｄと、第二ボタン装飾部４１１ｂとボタンレンズ４１１の中央側とを仕切るボタンベース４１３の本体部４１３ａ及び内側延出部４１３ｆとを備えるようにしているため、内側筒部４１６ｄと本体部４１３ａ及び内側延出部４１３ｆとにより、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａからの光がフレームサイドレンズ４１７やボタンレンズ４１１の中央側を照らしたり、第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂからの光が第二ボタン装飾部４１１ｂを照らしたりするのを防止することができ、隣接しているフレームサイドレンズ４１７と第二ボタン装飾部４１１ｂとを夫々独立させて発光装飾させることができる。従って、フレームサイドレンズ４１７や第二ボタン装飾部４１１ｂを、夫々くっきりと発光装飾させることができ、見栄えの良い発光演出を行うことができる。また、隣接しているフレームサイドレンズ４１７と第二ボタン装飾部４１１ｂとに対して、消灯、点灯、点滅、明るさ、色、等を適宜組合せることで、多彩なパターンの発光演出を行うことができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４０３】

また、操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂを発光装飾させる第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａと、フレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７を発光装飾させる第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂとを、一つの操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に備え、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３をユニットベース４３１に取付けているため、第二ボタン装飾部４１１ｂ（操作ボタン４１０）に基板を備えた場合と比較して、第二ボタン装飾部４１１ｂから第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａを可及的に遠ざけることができ、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａからの光を十分に拡散させた状態で第二ボタン装飾部４１１ｂに照射させることができる。従って、第二ボタン装飾部４１１ｂを均一に発光装飾させることができるため、第二ボタン装飾部４１１ｂやフレームサイドレンズ４１７の発光装飾の見栄えを良くすることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、遊技者を楽しませることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４０４】

更に、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３を、ユニットベース４３１に取付けているため、操作ボタン４１０の進退に伴って操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に接続されている配線が屈曲したり伸展したりすることはなく、疲労による配線の断線を無くすことができる。従って、操作ボタン４１０（第二ボタン装飾部４１１ｂ）を可動させても、配線が断線することはないため、操作ボタン４１０の可動（操作）や、フレームサイドレンズ４１７及び第二ボタン装飾部４１１ｂの発光装飾を、問題なく遊技者に楽しませることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４０５】

また、操作ボタン４１０の透明なボタンレンズ４１１の外縁に第二ボタン装飾部４１１ｂが備えられていることから、透明なボタンレンズ４１１を通して後方の操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０を見た時に、操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０の外縁を第二ボタン装飾部４１１ｂが装飾している状態となり、パチンコ機１の見栄えを良くすることができる。そして、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａや第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂを適宜発光させることで、後方に操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０が見える透明なボタンレンズ４１１の外縁を装飾している第二ボタン装飾部４１１ｂやフレームサイドレンズ４１７を、上述したように、様々なパターンで発光装飾させることができるため、遊技者の関心を操作ボタン４１０や扉枠側演出表示装置４６０に強く引付けさせることができ、発光演出や操作ボタン４１０の操作、及び扉枠側演出表示装置４６０による演出画像等を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４０６】

また、外縁に第二ボタン装飾部４１１ｂが備えられたボタンレンズ４１１（操作ボタン４１０）を、遊技者によって操作可能としているため、遊技者参加型演出の実行中に、操作ボタン４１０を遊技者に操作させるようにすることで、遊技者に対して操作ボタン４１０の操作（遊技者参加型演出）を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。そして、遊技者参加型演出の実行時に、操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂやフレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７を発光装飾させることで、遊技者の関心を操作ボタン４１０に引付けることができるため、遊技者に対して操作ボタン４１０の操作を促すことができ、遊技者を遊技者参加型演出に参加させて楽しませることができる。

【０４０７】

更に、操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂのみを第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａによって発光装飾可能としている不透光性の本体部４１３ａ及び内側延出部４１３ｆを備えていため、操作ボタン４１０における第二ボタン装飾部４１１ｂよりも中央側の部位が第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａによって発光装飾させられる（照らされる）ことはなく、操作ボタン４１０（ボタンレンズ４１１）の中央側が明るくなることで後方に配置さ

れている操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０が前方から見辛くなるのを防止することができる。従って、第二ボタン装飾部４１１ｂを良好な状態で発光装飾させることができると共に、透明なボタンレンズ４１１を通して後方の操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０を良好な状態で視認させることができ、遊技者に対して装飾や発光演出等を十分に楽しませて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４０８】

また、内側筒部４１６ｄを、フレームサイドレンズ４１７を備えたフレームユニット４１５の後側から延びるようにしているため、フレームユニット４１５の後側では、フレームサイドレンズ４１７と操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂとの間を内側筒部４１６ｄによって完全に仕切ることができる。一方、内側筒部４１６ｄにおける操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に近い側の端部（後端部）では、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａや第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂからの光が拡散範囲よりも内側筒部４１６ｄの後端が、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に近い側に位置しているため、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３の前面との間に隙間が形成されていても、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａからの光がフレームサイドレンズ４１７を照らしたり、第二ＬＥＤ４２２ｂ４２３ｂからの光が第二ボタン装飾部４１１ｂを照らしたりすることはない。従って、内側筒部４１６ｄによって光を確実に遮ることができ、上述した作用効果を確実に奏するパチンコ機１を具現化することができる。

【０４０９】

また、ボタンベース４１３の本体部４１３ａ及び内側延出部４１３ｆを、操作ボタン４１０（ボタンレンズ４１１）の後側から延びるようにしているため、操作ボタン４１０の後側では、第二ボタン装飾部４１１ｂとボタンレンズ４１１の中央側との間を、本体部４１３ａ及び内側延出部４１３ｆによって完全に仕切ることができる。一方、本体部４１３ａにおける操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に近い側の端部（後端部）では、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３よりも後方へ延びているため、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａからの光が本体部４１３ａの後端を潜ることはなく、操作ボタン４１０のボタンレンズ４１１の中央側への光の浸入を完全に遮断することができる。従って、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａによって第二ボタン装飾部４１１ｂを良好な状態で発光装飾させることができると共に、透明なボタンレンズ４１１を通して後方の操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０を良好な状態で視認させることができ、遊技者に対して装飾や発光演出等を十分に楽しませて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１０】

また、前方から見た時に、操作ボタン４１０（ボタンレンズ４１１）の後方に配置された操作ボタン内装飾部材４３２の外側の部位の前方に第二ボタン装飾部４１１ｂが位置することとなるため、ボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２との間の隙間から、操作ボタン内装飾部材４３２の外側にある部材や後側（奥側）を第二ボタン装飾部４１１ｂによって見え難くすることができ、操作ボタン４１０の見栄えの悪化を防止することができる。また、この際に、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａによって第二ボタン装飾部４１１ｂを発光装飾させると、第二ボタン装飾部４１１ｂの明るさに対して、操作ボタン内装飾部材４３２の外側や後側が相対的に暗くなるため、操作ボタン内装飾部材４３２の外側や後側にある部材を見え難くすることができる。従って、操作ボタン４１０、フレームユニット４１５、操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０、等の見栄えをより向上させることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１１】

また、操作ボタン４１０の外周形状を円形状としているため、操作ボタン４１０（ボタンレンズ４１１）の外縁に備えられている第二ボタン装飾部４１１ｂと、第二ボタン装飾部４１１ｂに隣接しているフレームサイドレンズ４１７が、円弧状に延びた形態となる。

従って、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａや第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂを適宜発光させることで、操作ボタン４１０の外縁を光がグルグル回るような発光演出や、操作ボタン４１０の内側から外側へ光が広がるような発光演出や、操作ボタン４１０の外側から内側へ光が収束するような発光演出、等を遊技者に見せることができるため、多彩な発光演出によって遊技者を飽き難くさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１２】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、扉枠３における皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６に、貯留されている遊技球が遊技領域５ａ内に打込まれて遊技に用いられる上皿３２１を取付けると共に、上皿３２１の前側且つ下方に演出操作ユニット４００を着脱可能に取付けて演出操作ユニット４００の後方に所定広さの取付空間３２６ｊの残りの空間を形成し、その取付空間３２６ｊの残りの空間の左側に下皿本体３２５における下皿第一領域Ａ１に対応する部位を配置すると共に、その部位から取付空間３２６ｊの残りの空間内に下皿本体３２５における下皿第二領域Ａ２に対応する部位を延出させて遊技球を貯留可能な下皿３２２を取付けるようにしているため、前方から見た時に下皿３２２が小さく見えることとなり、下皿３２２を目立ち難くすることができ、相対的に演出操作ユニット４００を目立ち易くすることができる。従って、本パチンコ機１を前方から見た時に、従来のパチンコ機では上皿と下皿とが上下に並んで見えていた位置に、演出操作ユニット４００が見えるため、遊技者に対して一見しただけで従来のパチンコ機とは異なっていることを認識させることができ、遊技者の関心を強く引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４１３】

また、下皿３２２の下皿本体３２５における下皿第二領域Ａ２の部位において、外周から上方へ延出した本体立壁部３２５ｂの上端から上方へ延出し、取付空間３２６ｊの残りの空間側への遊技球の移動を規制する下皿カバー３４０，３４０Ａを備えているため、下皿３２２内の遊技球が演出操作ユニット４００の後側に接触するのを阻止することができ、下皿３２２内に供給された遊技球や下皿３２２に貯留されている遊技球が、演出操作ユニット４００の後側に当接したり押圧したりするのを防止することができる。従って、遊技球が演出操作ユニット４００の後側に当接することはなく、遊技球によって演出操作ユニット４００の後側が破損することはないため、演出操作ユニット４００の破損により遊技が中断することで遊技者の興趣を低下させてしまうのを防止することができると共に、本パチンコ機１を設置している遊技店側の負担の増加を抑制させることができる。

【０４１４】

また、下皿３２２の下皿本体３２５における下皿第二領域Ａ２の部位に、本体立壁部３２５ｂと取付空間３２６ｊの残りの空間側へ遊技球が移動するのを規制する下皿カバー３４０，３４０Ａとを備えているため、遊技球が下皿本体３２５から取付空間３２６ｊの残りの空間内へ侵入する（こぼれる）のを防止することがでる。従って、遊技球が取付空間３２６ｊの残りの空間内に侵入することで、遊技者が損した気分になったり、不快な気分になったりするのを防止することができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１５】

また、下皿カバー３４０，３４０Ａによって、下皿３２２における下皿本体３２５の下皿第二領域Ａ２の部位を覆っているため、下皿３２２内に供給され遊技球が、下皿３２２内で跳ねて飛び上がっても、取付空間３２６ｊの残りの空間側へ侵入するのを確実に防止することができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。また、下皿カバー３４０，３４０Ａによって下皿本体３２５の下皿第二領域Ａ２の部位を覆っていることから、遊技者が、下皿本体３２５の下皿第一領域Ａ１側（下皿開口部３２６ｄ）から下皿第二領域Ａ２の部位内に手を入れた時に、下皿カバー３４０，３４０Ａにより指先等が取付空間３２６ｊの残りの空間側へ侵入するのを規制することができるため、指先等が上皿３２１の下面や演出操作ユニット４００の後側等に触れて怪我をするのを防止することができ、

遊技者に対して安全な状態で遊技させることができる。
【０４１６】
更に、下皿カバー３４０，３４０Ａと演出操作ユニット４００との間に隙間を有しているため、下皿カバー３４０，３４０Ａに遊技球の当接による衝撃や圧力等が作用しても、下皿カバー３４０，３４０Ａから演出操作ユニット４００へ伝達されることはなく、演出操作ユニット４００の破損を確実に防止することができる。
【０４１７】
また、下皿３２２の下皿本体３２５における下皿第二領域Ａ２の部位において、下皿球供給口３２３ｃの前方に下皿球抜き孔３２２ａを備えているため、下皿球抜き孔３２２ａが開いている状態では、下皿球供給口３２３ｃから放出された遊技球をそのまま下皿球抜き孔３２２ａに進入させて下方（ドル箱）へ排出させることができ、遊技球を下皿本体３２５の本体立壁部３２５ｂの前端側に到達し難くすることができる。たとえ、遊技球が下皿球抜き孔３２２ａを飛び越えたとしても、上述したように下皿カバー３４０，３４０Ａを備えていることから、遊技球が演出操作ユニット４００の後側に当接するのを阻止することができるため、演出操作ユニット４００の破損を防止することができ、遊技の中断を低減させて遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。
【０４１８】
また、下皿３２２の前端付近の下皿本体３２５の底壁部３２５ａが、前方へ向かうほど高くなっているため、下皿本体３２５の本体立壁部３２５ｂの前端側へ向かう遊技球が、傾斜した底面を登ることとなり、遊技球の移動速度を減衰させることができる。従って、下皿カバー３４０，３４０Ａに当接する遊技球の速度を遅くすることができるため、下皿カバー３４０，３４０Ａによって遊技球が取付空間３２６ｊの残りの空間側へ移動するのを確実に規制することができると共に、遊技球が下皿カバー３４０，３４０Ａや本体立壁部３２５ｂに当接した時の衝撃を小さくしてそれらが破損するのを抑制させることができる。
【０４１９】
また、少なくとも下皿カバー３４０，３４０Ａを別部材としているため、下皿カバー３４０，３４０Ａが破損した時に、下皿カバー３４０，３４０Ａを交換するだけで、容易に修復することができ、本パチンコ機１を設置している遊技店側の負担の増加を軽減させることができる。
【０４２０】
更に、本実施形態のパチンコ機１によると、一般入賞口２００１等に遊技球を受入させるような遊技が行われる遊技盤５の遊技領域５ａの下方に、前面の左右方向中央が最も前方へ膨出した皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６に備えた上で、その最も前方へ膨出した部位に演出操作ユニット４００を着脱可能に取付けると共に、皿ユニットカバー３２６に上皿３２１と下皿３２２とからなる遊技球を貯留可能な貯留皿を備え、貯留皿（上皿３２１及び下皿３２２）に、正面視において演出操作ユニット４００の外方に位置する下皿第一領域Ａ１と正面視において演出操作ユニット４００の後方となる取付空間３２６ｊの後部の空間内に位置する下皿第二領域Ａ２とを有するようにしているため、前方から見た時に、演出操作ユニット４００を目立たせることができると共に、貯留皿（上皿３２１及び下皿３２２）を小さく見せて目立ち難くすることができる。従って、従来のパチンコ機では上皿と下皿とが見えていた部位に目立つ演出操作ユニット４００が見えるため、遊技者に対して従来のパチンコ機とは異なる遊技機であることを一見して認識させることができ、遊技者の関心を強く引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。
【０４２１】
また、皿ユニットカバー３２６の前面の左右方向中央に演出操作ユニット４００が取付けられていることから、皿ユニットカバー３２６の表面における下皿３２２が開口している部位が小さくなるが、正面視において演出操作ユニット４００の後方となる取付空間３２６ｊの後部の空間内に位置する下皿第二領域Ａ２を有した下皿本体３２５の第一増設部

３２５Ｂ、第二増設部３２５Ｃ、及び下皿カバー３４０，３４０Ａを、備えているため、下皿３２２における前方から見えない範囲（下皿第二領域Ａ２）にも遊技球を貯留することができる。従って、前方からの見た目に反して遊技球の貯留量を十分に確保することができるため、遊技者に対して、下皿３２２内における遊技球の残量を気にさせることなく遊技に専念させることができ、遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４２２】

更に、下皿第一領域Ａ１を有している下皿本体３２５や本体部３２５Ａに、下皿第二領域Ａ２を有している下皿カバー３４０，３４０Ａや第一増設部３２５Ｂ及び第二増設部３２５Ｃを取付けて（組合せて）下皿３２２を構成しているため、予め大きさの異なる複数の下皿カバー３４０，３４０Ａや第一増設部３２５Ｂ及び第二増設部３２５Ｃ等を用意しておき、パチンコ機１のコンセプトや皿ユニットカバー３２６内の取付空間３２６ｊの広さ等に応じた大きさの下皿カバー３４０，３４０Ａや第一増設部３２５Ｂ及び第二増設部３２５Ｃを取付けることで、下皿３２２の容積を最適なものとすることができる。また、上述したように、下皿カバー３４０，３４０Ａや第一増設部３２５Ｂ及び第二増設部３２５Ｃを組替える（取替える）ことで、取付空間３２６ｊの後部の空間の広さに対応させることができ、この後部の空間の広さが演出操作ユニット４００の後方への突出量に依存していることから、後方の突出量の異なる様々な演出操作ユニット４００に対応可能な下皿３２２とすることができ、パチンコ機１の汎用性を高めることができる。

【０４２３】

また、下皿３２２に、底壁部３２５ａと、底壁部３２５ａの外周端から立上った本体立壁部３２５ｂとを備えているため、下皿３２２が下方へ窪んだ容器状となり、遊技球を確実に貯留させることができる。また、下皿カバー３４０，３４０Ａに、下皿本体３２５の本体立壁部３２５ｂの上端から立上ったカバー立壁部３４０ａを有しているため、予め様々な形状の下皿カバー３４０，３４０Ａを用意しておき、パチンコ機１のコンセプトや取付空間３２６ｊの後部の空間の広さ（形状）等に応じた形状の下皿カバー３４０，３４０Ａを組合せる（取付ける）ことで、様々な形態に対応させることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【０４２４】

また、下皿本体３２５と下皿カバー３４０，３４０Ａとで構成されている下皿３２２において、下皿本体３２５の本体立壁部３２５ｂの上端に下皿カバー３４０，３４０Ａを組合せて（取付けて）いることから、下皿３２２における遊技球が載置される部位が下皿本体３２５となるため、貯留により多くの遊技球の荷重がかかる部位に、下皿本体３２５と下皿カバー３４０，３４０Ａとの境界（繋ぎ目、分割線ＰＬ）が位置することはない。従って、貯留された遊技球の荷重を下皿本体３２５でのみ受けることとなるため、多くの遊技球を貯留させても下皿本体３２５から下皿カバー３４０，３４０Ａが引離されるような力が作用することはなく、下皿本体３２５から下皿カバー３４０，３４０Ａが外れるのを防止することができる。

【０４２５】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、一般入賞口２００１等に遊技球を受入させるような遊技が行われる遊技盤５の遊技領域５ａの下方且つ前方に、遊技球を貯留可能な上皿３２１と下皿３２２とを備えていると共に、左右方向中央に配置された演出操作ユニット４００によって下皿３２２内の下皿球供給口３２３ｃと下皿球抜き孔３２２ａとを含む下皿３２２の半分以上を前方（遊技者）から視認困難としている（見え難くしている）ため、パチンコ機１の外観をすっきりさせて見栄えを良くすることができ、遊技者の関心を強く引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。また、演出操作ユニット４００によって下皿球供給口３２３ｃから下皿球抜き孔３２２ａへ向かう遊技球を視認困難としているため、遊技者に対して下皿３２２内における遊技球の流れに気付かせ難くして気が散るのを防止することができ、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４２６】

また、演出操作ユニット４００によって、下皿球供給口３２３ｃから下皿球抜き孔３２２ａへ遊技球を誘導する下皿３２２における底面の下皿球供給口３２３ｃと下皿球抜き孔３２２ａとの間の部位、球誘導部３２２ｃ及び緩衝部３２２ｄ等の誘導手段により誘導されている遊技球を視認困難としているため、下皿球抜き孔３２２ａを開いたままの状態とすると、下皿球供給口３２３ｃから下皿３２２に供給された遊技球が、誘導手段に誘導されてスムーズ（即座）に下皿球抜き孔３２２ａから下方へ排出されることとなり、遊技者に対して下皿３２２を通ることなく遊技球が下皿３２２の下方（ドル箱）へ排出されているように錯覚させることができる。これにより、遊技者に対して、遊技球が下皿３２２を通る煩わしさを感じさせ難くすることができ、遊技者を遊技に専念させて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４２７】

更に、演出操作ユニット４００によって、下皿球供給口３２３ｃや下皿球抜き孔３２２ａ等を含む下皿３２２の半分以上を前方から視認困難としていることから、蓋然的に、下皿球供給口３２３ｃや下皿球抜き孔３２２ａ等が演出操作ユニット４００の後方に位置している。つまり、下皿３２２の半分以上を、演出操作ユニット４００の後方へ回り込ませるようにしているため、前方から見える下皿３２２の大きさに対して、実際の下皿３２２の大きさ（容量）が大きくなっているため、見た目に比べて下皿３２２内における遊技球の貯留量を十分に確保することができる。

【０４２８】

また、下皿球抜き孔３２２ａが開いている状態では、下皿球供給口３２３ｃから下皿３２２内に放出された遊技球を、下皿３２２における底面の下皿球供給口３２３ｃと下皿球抜き孔３２２ａとの間の部位、球誘導部３２２ｃ及び緩衝部３２２ｄ等の誘導手段によって下皿球抜き孔３２２ａへスムーズに誘導して下皿３２２の下方（ドル箱）へ排出させることができるため、遊技球が下皿３２２内を回るように流通するのを防止することができ、下皿３２２内を流通する遊技球を前方（遊技者）から確実に視認困難な状態とすることができる。従って、遊技者に対して下皿３２２内における遊技球の流れに気付かせ難くすることができ、遊技者の気が散るのを防止して遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４２９】

更に、下皿球抜き孔３２２ａを開いたままの状態とすると、下皿球供給口３２３ｃから下皿３２２に供給された遊技球を、球誘導部３２２ｃ等によって遊技者に気付かせることなく即座に下皿球抜き孔３２２ａから下方へ排出させることができるため、遊技者に対して下皿３２２を通ることなく遊技球が下皿３２２の下方（ドル箱）へ排出されているように錯覚させることができる。これにより、遊技者に対して、遊技球が下皿３２２を通る煩わしさを感じさせ難くすることができ、遊技者を遊技に専念させて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４３０】

また、演出操作ユニット４００によって、下皿３２２の平面視における遊技球の貯留領域（貯留面積）の半分以上を前方から視認困難としていることから、前方から見える下皿３２２の大きさに対して、実際の下皿３２２は、見える大きさの倍以上あるため、従来のパチンコ機の下皿と同様に、遊技球の貯留量を十分に確保することができる。

【０４３１】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、一般入賞口２００１等に遊技球を受入させるような遊技が行われる遊技盤５の遊技領域５ａの正面視下方で前方へ膨出している扉枠３の皿ユニット３２０における皿ユニットカバー３２６の前面の左右方向中央に、皿ユニットカバー３２６の全高と同じ高さの大型の演出操作ユニット４００を取付けるための演出操作ユニット取付部３２６ａを備えていると共に、皿ユニットカバー３２６の前面における演出操作ユニット取付部３２６ａの左右両側で上下方向略中央よりも下側の皿前下装飾部３２６ｃを、後方へ抉れるように凹んだ形状としているため、演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられた演出操作ユニット４００が、前方へ大きく突出しているように

見せることができ、演出操作ユニット４００を目立たせることができる。従って、従来のパチンコ機において上皿と下皿とが上下に並んで見えていた位置に、大型の演出操作ユニット４００が強調された状態で見えるため、遊技者に対して一見しただけで従来のパチンコ機とは異なっていることを認識させることができ、訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。そして、皿ユニットカバー３２６の前面における演出操作ユニット４００の左右両外側で後方へ凹んでいる皿前下装飾部３２６ｃから、下皿３２２を後方へ窪ませていると共に一部を演出操作ユニット４００の後方へ回り込ませており、下皿３２２内における遊技球の貯留量（下皿３２２の容積）を十分に確保することができるため、下皿３２２が遊技球で満杯になるのを気にしながら遊技しなくても良く、遊技者を遊技に専念させることができ、遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４３２】

また、下皿３２２の一部が演出操作ユニット４００の後方へ回り込んでいるため、遊技者が前方から下皿３２２内に手を入れた時に、指先が下皿３２２の後壁（皿ユニットベース３２３の前面）や下皿カバー３４０等に触れ難くすることができる。これにより、遊技者に対して触覚でも遊技球の貯留量が十分に確保されていることを認識させることができると共に、下皿３２２内に遊技球が貯留されている状態では、下皿３２２内に多くの遊技球が貯留されていることを認識できるため、遊技者に対して満足感を付与させることができ、遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。また、下皿３２２に入れた手の指先が、下皿３２２の後壁や下皿カバー３４０等に触れ難いことから、遊技者に対して従来のパチンコ機における下皿と同じような感覚を与えることができるため、従来のパチンコ機に慣れた遊技者に対して、違和感を与えてしまうのを低減させることができ、遊技者を安心させて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４３３】

更に、下皿３２２を、奥側（後方）へ行くほど広くなるように形成しているため、前側が小さくても、遊技球の貯留量を十分に確保することができる。換言すると、下皿３２２の前端側の部位を小さくしているため、下皿３２２が開口している皿ユニットカバー３２６の前面（皿前下装飾部３２６ｃ）において、下皿３２２を目立ち難くすることができ、相対的に、演出操作ユニット４００を目立ち易くすることができる。従って、下皿３２２における遊技球の貯留量を十分に確保しつつ演出操作ユニット４００を備えることができ、遊技者に対する訴求力を高めることができると共に、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４３４】

また、下皿３２２における演出操作ユニット４００の後方に回り込んでいる部位の側方及び上方を下皿カバー３４０で覆っているため、遊技者が下皿３２２内に手を入れた時に、指先等が皿ユニットカバー３２６の内面や演出操作ユニット４００の後面等に触れて怪我をするのを防止することができ、遊技者に対して安全な状態で遊技させることができる。また、下皿カバー３４０により、下皿３２２から皿ユニットカバー３２６内へ遊技球が侵入する（こぼれる）のを防止することができる。

【０４３５】

更に、演出操作ユニット４００を、皿ユニットカバー３２６の前面の左右方向中央に配置しているため、遊技者側から演出操作ユニット４００をより目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機１とすることができると共に、演出操作ユニット４００による装飾を見え易くすることができ、演出操作ユニット４００の装飾や演出を楽しませて遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４３６】

また、下皿３２２に、上皿３２１と連通可能な下皿球供給口３２３ｃと、開閉可能に上下へ貫通している下皿球抜き孔３２２ａと、を備えていることから、従来のパチンコ機における下皿と同じ機能を有しているため、従来のパチンコ機に慣れた遊技者が、本パチンコ機１で遊技した時に、下皿３２２の機能に対して戸惑うことはなく、従来と同じような感じで遊技を行うことができ、遊技者を遊技に専念させて遊技を楽しませることができる

。また、下皿球供給口３２３ｃと下皿球抜き孔３２２ａとを演出操作ユニット４００の後方に夫々配置しているため、正面から見ると下皿球供給口３２３ｃと下皿球抜き孔３２２ａとが、遊技者側から見えず、パチンコ機１の外観をすっきりさせて見栄えを良くすることができ、遊技者の関心を強く引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４３７】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、扉枠３における遊技領域５ａが臨む扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１１０の貫通口１１１の下側で、前方に膨出している皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６に取付けられている演出操作ユニット４００のベースユニット４３０に、遊技者に演出を提示可能な扉枠側演出表示装置４６０の外側を装飾している操作ボタン内装飾部材４３２を取付けると共に、操作ボタン内装飾部材４３２の外周を囲むように外径が約１５ｃｍで中央がベースユニット４３０から遠ざかる方向（外方）へ膨出している透明なボタンレンズ４１１を有した操作ボタン４１０を取付け、ボタンレンズ４１１の外周縁に第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、及びボタンフレーム４１２を備えていると共に、ボタンレンズ４１１側からベースユニット４３０側へ突出している筒状のボタンベース４１３を備えているため、第一ボタン装飾部４１１ａやボタンベース４１３等によってボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２との間の隙間から操作ボタン内装飾部材４３２の外縁や奥側（後側）等が見えるのを低減させることができ、操作ボタン４１０の見栄えを良くすることができる。従って、操作ボタン４１０や内部に備えられた操作ボタン内装飾部材４３２や扉枠側演出表示装置４６０等の見栄えをより向上させることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４３８】

また、操作ボタン４１０における第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、ボタンフレーム４１２、及びボタンベース４１３によってボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２との間の隙間から操作ボタン内装飾部材４３２の外縁や奥側等を見え難くすることができることから、操作ボタン４１０の外径を大きくすることでボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２との間の隙間が相対的に大きくなっても、第一ボタン装飾部４１１ａ等によって良好に隠すことができるため、見栄えの悪化を防止しつも、外径が約１５ｃｍの大型の操作ボタン４１０（ボタンレンズ４１１）を問題なく具現化することができる。従って、操作ボタン４１０や扉枠側演出表示装置４６０を大型化することができるため、本パチンコ機１を目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けて訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４３９】

更に、ボタンレンズ４１１側からベースユニット４３０側へ筒状に突出しているボタンベース４１３（本体部４１３ａ）を備えているため、ボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２の間の隙間を斜めから見た時に、ボタンベース４１３の内壁によって操作ボタン内装飾部材４３２よりも外側にあるものを遮蔽して見えなくすることができ、操作ボタン４１０の見栄えをより一層良くすることができる。

【０４４０】

また、透明なボタンレンズ４１１を、ベースユニット４３０から遠ざかる方向（外方）へ膨出した立体形状（半球面体状）としていることから、ボタンレンズ４１１の外周縁付近の表面が、ボタンベース４１３の前端側の開口により形成される平面（ベースユニット４３０とボタンレンズ４１１とが並んでいる方向と直交する平面、つまり、操作ボタン４１０の進退方向と直交する平面）に対して傾斜している状態となるため、遊技者側から見ると光が屈折し易くなる。従って、外周縁に備えられている第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、及びボタンフレーム４１２とボタンベース４１３とを合せて、ボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２との間の隙間から操作ボタン内装飾部材４３２の外縁や奥側等を見え難くすることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。

【０４４１】
　また、ボタンレンズ４１１を外方へ膨出した立体形状に形成していることから、操作ボタン４１０内の容積が大きくなるため、操作ボタン４１０内に配置される操作ボタン内装飾部材４３２や扉枠側演出表示装置４６０を、より大きくしたり可動させ易くしたりすることが可能となり、操作ボタン４１０内により遊技者を楽しませられる扉枠側演出表示装置４６０を備え易くすることができ、より遊技者を楽しませられるパチンコ機１を具現化することができる。
【０４４２】
　更に、ボタンレンズ４１１を立体形状に形成しているため、操作ボタン４１０に意匠性（装飾性）が付与されることとなるため、本パチンコ機１において操作ボタン４１０を目立たせて遊技者の関心を向けさせることができ、遊技するパチンコ機として本パチンコ機１を選択させ易くすることができる。
【０４４３】
　また、ボタンレンズ４１１の外周縁に備えられている第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、及びボタンフレーム４１２において、ボタンフレーム４１２を不透明としているため、ボタンフレーム４１２の部位では、ボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２との間の隙間から操作ボタン４１０や操作ボタン内装飾部材４３２等の奥側が見えるのを確実に隠すことができ、操作ボタン４１０等の見栄えの悪化を低減させて見栄えを良くすることができる。
【０４４４】
　また、ボタンレンズ４１１の外周端から内側へ所定幅で全周に亘って不透明なボタンフレーム４１２を備えており、第一ボタン装飾部４１１ａ及び第二ボタン装飾部４１１ｂと協働して、遊技者側から操作ボタン４１０におけるボタンベース４１３の本体部４１３ａと操作ボタン内装飾部材４３２との間の隙間を見え難くすることができるため、本体部４１３ａと操作ボタン内装飾部材４３２との間の隙間を大きくすることが可能となり、その分、操作ボタン４１０が動くスペースを確保し易くすることができ、それらを良好に可動させることができる。
【０４４５】
　更に、ボタンレンズ４１１の外周を円筒状としているため、多角形状とした場合と比較して、外周に方向性が無くなることから操作ボタン４１０をスムーズに可動させ易くすることができる。従って、操作ボタン４１０を大型化しても問題なく押圧操作することができ、遊技者に対して操作ボタン４１０を用いる遊技者参加型演出を確実に楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。
【０４４６】
　また、操作ボタン４１０を大型化していることから、遊技者に対して操作ボタン４１０を操作させる遊技者参加型演出を実行した時に、操作ボタン４１０の位置を確認しながら操作しなくても容易に操作ボタン４１０に触れて押圧操作させ易くすることができるため、遊技者に対して操作ボタン４１０を用いた遊技者参加型演出に参加させ易くすることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。
【０４４７】
　更に、操作ボタン４１０内に扉枠側演出表示装置４６０を備えているため、遊技状態に応じて演出画像を提示することで、遊技者の関心を操作ボタン４１０内の扉枠側演出表示装置４６０に強く引付けさせることができ、扉枠側演出表示装置４６０による演出を楽しませることができると共に、扉枠側演出表示装置４６０による演出画像や発光演出等により遊技者に対して操作ボタン４１０の操作を促すことができ、遊技者参加型演出に遊技者を積極的に参加させて楽しませることで興趣の低下を抑制させることができる。また、操作ボタン４１０内で演出が実行されることで、遊技者によっては何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。
【０４４８】

また、大型の操作ボタン４１０の透明なボタンレンズ４１１（第一ボタン装飾部４１１ａよりも内側の部位）を通して扉枠側演出表示装置４６０を視認することができるため、遊技者に対して本パチンコ機１の操作ボタン４１０が、従来のパチンコ機の操作ボタンとは明らかに異なるものであることを即座に認識させることができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機１とすることができると共に、遊技者の操作ボタン４１０や操作ボタン４１０内の扉枠側演出表示装置４６０を用いた演出に対する期待感を高めさせることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４４９】

また、上記の実施形態では、操作ボタン４１０におけるボタンレンズ４１１において、ボタンフレーム４１２の内周側となる部位に第一ボタン装飾部４１１ａを形成したものを示したが、これに限定するものではなく、第一ボタン装飾部４１１ａが形成されていないボタンレンズ４１１を採用しても良い。

【０４５０】

また、上記の実施形態では、操作ボタン４１０におけるボタンレンズ４１１の外周縁に不透明なボタンフレーム４１２を取付けたものを示したが、これに限定するものではなく、ボタンフレーム４１２を取付けずに、ボタンレンズ４１１におけるボタンフレーム４１２と対応する部位に、全周に亘って後側を隠すための装飾部を形成するようにしても良い。

【０４５１】

更に、上記の実施形態では、操作ボタン４１０において、ボタンレンズ４１１の外周縁から操作ボタン内装飾部材４３２の外周の全周を囲むようにベースユニット４３０側へ筒状に突出したボタンベース４１３（本体部４１３ａ）を備えたものを示したが、これに限定するものではなく、操作ボタン内装飾部材４３２の外周の全周に対して一部のみ囲むように少なくとも一つベースユニット４３０側へ突出したものであっても良い。このボタンベース４１３の形状としては、ボタンレンズ４１１の外周に沿った形状としても良いし、ボタンレンズ４１１の外周に沿っていない形状としても良い。ボタンベース４１３は少なくとも内壁側に装飾を有していても良い。

【０４５２】

また、上記の実施形態では、下皿３２２が、皿ユニットカバー３２６の前面における演出操作ユニット４００の左外側の部位からのみ後方へ窪んだ例を示したが、これに限定するものではなく、演出操作ユニット４００の左右両側から後方へ窪み、演出操作ユニット４００の後方において互いに繋がっているような下皿３２２としても良いし、演出操作ユニット４００の右外側の部位からのみ後方へ窪み、一部が演出操作ユニット４００の後方へ回り込んでいるようにしても良い。

【０４５３】

更に、上記の実施形態では、皿ユニットカバー３２６の前面における下皿３２２が後方へ窪んでいる部位（皿前下装飾部３２６ｃ）の形状（下皿３２２の前端の形状）を、後方へ湾曲面状に凹んだ例を示したが、これに限定するものではなく、多角柱面状、或いは、多面体状に凹んだ前面としても良い。

【０４５４】

また、上記の実施形態では、皿ユニットカバー３２６の前面に演出操作ユニット４００を取付けた例を示したが、これに限定するものではなく、「操作ダイヤル、タッチパネル等の操作装置を備えたもの」、「表面に装飾を有した回転体を備えたもの」、「装飾を有した装飾体と、装飾体を可動させる可動装置と、を備えたもの」、「遊技機のコンセプトに沿ったキャラクタ、アイテム、ロゴ、及びシーン（ジオラマ）等を立体的に模した装飾体を備えたもの」、「遊技機のコンセプトに沿ったキャラクタ、アイテム、ロゴや、所定の模様、等の装飾がシールや印刷等によって施されたもの」、等を備えたユニット或いはパネル等の部材を取付けても良い。また、取付空間３２６ｊ（演出操作ユニット取付部３２６ａ）に取付けられる部材は、一つである必要はなく、複数（二つ以上）の部材を取付けても良い。例えば、取付空間３２６ｊの上半分に取付けられる部材と、取付空間３２６ｊの下半分に取付けられる部材とのように、別々の部材を取付けるようにしても良い。

【０４５５】
　また、上記の実施形態では、皿ユニットカバー３２６に、演出操作ユニット４００を取付けるための前方へ開口した演出操作ユニット取付部３２６ａを形成したものを示したが、これに限定するものではなく、演出操作ユニット４００を取付けるための開口（演出操作ユニット取付部３２６ａ）を有していない皿ユニットカバー（例えば、パネル状のカバー部）とし、皿ユニットカバーの後方に、取付空間３２６ｊ（或いは、取付空間３２６ｊの残りの空間）に相当する空間を形成する構成としても良い。なお、このような皿ユニットカバーの前面には、遊技機のコンセプトに沿ったキャラクタ、アイテム、ロゴ、所定の模様、等の装飾を、シール、印刷、装飾部材の取付け、等によって施すことが望ましい。
【０４５６】
　更に、上記の実施形態では、下皿３２２の平面視における遊技球の貯留領域（貯留面積）の半分よりも若干大きい領域を、被覆部としての演出操作ユニット４００により前方から視認困難に被覆する例を示したが、これに限定するものではなく、下皿３２２における遊技球の貯留領域の半分以下の領域を前方から視認困難とするようにしても良いし、下皿３２２の全体を前方から視認困難とするようにしても良い。
【０４５７】
　また、上記の実施形態では、操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂ、及びフレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７を、周方向に対して部分的に備えた円弧状のものを示したが、これに限定するものではなく、第二ボタン装飾部４１１ｂやフレームサイドレンズ４１７が全周に亘って延びた円環状のものとしても良い。
【０４５８】
　また、上記の実施形態では、演出操作ユニット４００における操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇとして、中央を中心とした同心円状の複数の多角形を有した装飾を示したが、これに限定するものではなく、第二ボタン内装飾部４３２ｇとして、中央を中心とした同心円状の複数の円形（楕円形を含む）を有した装飾としても良い。
【０４５９】
［７．主制御基板、払出制御基板及び周辺制御基板］
　次に、パチンコ機１の各種制御を行う制御基板について、図６９～図７４を参照して説明する。図６９は主制御基板、払出制御基板及び周辺制御基板のブロック図であり、図７０は図６９のつづきを示すブロック図であり、図７１は主基板を構成する払出制御基板とＣＲユニット及び度数表示板との電気的な接続を中継する遊技球等貸出装置接続端子板に入出力される各種検出信号の概略図であり、図７２は図６９のつづきを示すブロック図であり、図７３は周辺制御ＭＰＵの概略を示すブロック図であり、図７４は液晶表示制御部における音源内蔵ＶＤＰ周辺のブロック図である。
【０４６０】
　パチンコ機１は、その制御構成として、図６９に示すように、制御用電源（例えば、＋５Ｖなど）の生成処理のほか、賞球の払出しを含めた遊技に関する制御を行う第１制御部ＭＣＧと、該第１制御部ＭＣＧによって進行される遊技に関する演出を行う第２制御部ＳＣＧとを備えている。
【０４６１】
　より具体的には、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、複数の基板を用意することにより各種制御が分担される構造を採用しており、上記第１制御部ＭＣＧとして、主制御基板１３１０、払出制御基板９５１、及び電源基板９３１を備えており、上記第２制御部ＳＣＧとして、周辺制御基板１５１０を備えている。以下、この実施の形態にかかるパチンコ機１の制御構成を説明するにあたり、まず、主制御基板１３１０、払出制御基板９５１、電源基板９３１の順に上記第１制御部ＭＣＧについて説明し、その後、上記第２制御部ＳＣＧ（周辺制御基板１５１０）について説明する。
【０４６２】
［７－１．主制御基板］
　上記第１制御部ＭＣＧのうち、遊技の進行を制御する主制御基板１３１０は、図６９に

示すように、電源投入時に実行される電源投入時処理を制御するとともに電源投入時から所定時間が経過した後に実行されるとともに遊技動作を制御するメイン制御プログラムなどの各種制御プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路１３１０ｂと、各種信号を外部の基板等へ出力するための主制御出力回路１３１０ｃと、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路１３１０ｄと、予め定めた電圧の停電又は瞬停の兆候を監視する停電監視回路１３１０ｅと、を主として備えている。

【０４６３】

主制御ＭＰＵ１３１０ａには、その内蔵されているＲＡＭ（以下、「主制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）や、その内蔵されているＲＯＭ（以下、「主制御内蔵ＲＯＭ」と記載する。）のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドッグタイマ１３１０ａｆ（以下、「主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆ」と記載する。）や不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【０４６４】

また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、不揮発性のＲＡＭが内蔵されている。この不揮発性のＲＡＭには、主制御ＭＰＵ１３１０ａを製造したメーカによって個体を識別するためのユニークな符号（世界で１つしか存在しない符号）が付された固有のＩＤコードが予め記憶されている。この一度付されたＩＤコードは、不揮発性のＲＡＭに記憶されるため、外部装置を用いても書き換えることができない。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、不揮発性のＲＡＭからＩＤコードを取り出して参照することができるようになっている。

【０４６５】

また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、遊技に関する各種乱数のうち、大当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための大当り判定用乱数をハードウェアにより更新するハード乱数回路１３１０ａｎ（以下、「主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎ」と記載する。）が内蔵されている。この主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎは、予め定めた数値範囲（本実施形態では、最小値として値０～最大値として値３２７６７という数値範囲が予め設定されている。）内において乱数を生成し、初期値として予め定めた値が固定されておらず（つまり、初期値が固定されておらず）、主制御ＭＰＵ１３１０ａがリセットされるごとに異なる値がセットされるように回路構成されている。具体的には、主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎは、主制御ＭＰＵ１３１０ａがリセットされると、まず、予め定めた数値範囲内における一の値を初期値として、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号（後述する主制御水晶発振器から出力されるクロック信号）に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終えると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出する。このような高速な抽選を主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが繰り返し行い、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎから値を取得する時点における主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが抽出した値を大当り判定用乱数としてセットするようになっている。

【０４６６】

主制御入力回路１３１０ｂは、その各種入力端子に各種検出スイッチからの検出信号がそれぞれ入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられず、リセット機能を有していない。このため、主制御入力回路１３１０ｂは、後述する主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、主制御入力回路１３１０ｂは、その各種入力端子に入力されている各種検出スイッチからの検出信号に基づく情報が後述する主制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく各種信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

【０４６７】
主制御出力回路１３１０ｃは、エミッタ端子がグランド（ＧＮＤ）と接地されたオープンコレクタ出力タイプとして回路構成されており、その各種入力端子に各種信号を外部の基板等へ出力するための各種信号が入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられるリセット機能を有するリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａと、リセット端子が設けられていないリセット機能を有しないリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂと、から構成されている。リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａは、後述する主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力される回路として構成されている。つまり、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａは、その各種入力端子に入力されている各種信号を外部の基板等へ出力するための情報が後述する主制御システムリセットによりリセットされることによって、その情報に基づく信号がその各種出力端子から全く出力されない回路として構成されている。これに対して、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂは、後述する主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂは、その各種入力端子に入力されている各種信号を外部の基板等へ出力するための情報が後述する主制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。
【０４６８】
図６０に示した、第一始動口２００２に入球した遊技球を検出する第一始動口センサ４００２、第二始動口２００４に入球した遊技球を検出する第二始動口センサ４００４、及び一般入賞口２００１に入球した遊技球を検出する一般入賞口センサ４０２０からの検出信号や停電監視回路１３１０ｅからの信号は、主制御入力回路１３１０ｂを介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。また、図６０に示した、ゲート部２００３を通過した遊技球を検出するゲートセンサ４００３、大入賞口２００５に入球した遊技球を検出するカウントセンサ４００５、及び図６９に示した裏ユニット３０００に取り付けられて磁石を用いた不正行為を検出する磁気検出センサ４０２４からの検出信号は、遊技盤５に取り付けられたパネル中継基板４１６１、そして主制御入力回路１３１０ｂを介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。
【０４６９】
主制御ＭＰＵ１３１０ａは、これらの各スイッチからの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに駆動信号を出力することにより、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから主制御ソレノイド駆動回路１３１０ｄに制御信号を出力し、主制御ソレノイド駆動回路１３１０ｄからパネル中継基板４１６１を介して始動口ソレノイド２１０７及びアタッカソレノイド２１０８に駆動信号を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに駆動信号を出力することにより、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａからパネル中継基板４１６１、そして機能表示ユニット１４００を介して第一特別図柄表示器１４０３、第二特別図柄表示器１４０５、第一特別保留数表示器１４０４、第二特別保留数表示器１４０６、普通図柄表示器１４０２、状態表示器１４０１、及びラウンド表示器１４０７に駆動信号を出力したりする。
【０４７０】
また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力することにより、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから払出制御基板９５１に遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに信号（停電クリア信号）を出力することにより、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから停電監視回路１３１０ｅに信号（停電クリア信号）を出力したりする。

【０４７１】
なお、本実施形態において、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、ゲートセンサ４００３、及びカウントセンサ４００５には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口センサ４０２０には、接触タイプのＯＮ／ＯＦＦ動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球が第一始動口２００２や第二始動口２００４に頻繁に入球するし、ゲート部２００３を頻繁に通過するため、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、及びゲートセンサ４００３による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、及びゲートセンサ４００３には、寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技者にとって有利となる大当り遊技状態が発生すると、大入賞口２００５が開放されて遊技球が頻繁に入球するため、カウントセンサ４００５による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、カウントセンサ４００５にも、寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球が頻繁に入球しない一般入賞口２００１には、一般入賞口センサ４０２０による検出も頻繁に発生しない。このため、一般入賞口センサ４０２０には、近接スイッチより寿命が短いメカニカルスイッチを用いている。
【０４７２】
また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、その所定のシリアル出力ポートの出力端子からリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂに払い出しに関する各種コマンドをシリアルデータとして送信することにより、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂから払出制御基板９５１に各種コマンドをシリアルデータとして送信する。払出制御基板９５１は、主制御基板１３１０からの各種コマンドをシリアルデータとして正常受信完了すると、その旨を伝える信号（払主ＡＣＫ信号）を主制御基板１３１０に出力する。この信号（払主ＡＣＫ信号）が主制御入力回路１３１０ｂを介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されるようになっている。
【０４７３】
また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、払出制御基板９５１からのパチンコ機１の状態に関する各種コマンドをシリアルデータとして主制御入力回路１３１０ｂで受信することにより、主制御入力回路１３１０ｂからその所定のシリアル入力ポートの入力端子で各種コマンドをシリアルデータとして受信する。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、払出制御基板９５１からの各種コマンドをシリアルデータとして正常受信完了すると、その旨を伝える信号（主払ＡＣＫ信号）を、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに出力し、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから払出制御基板９５１に信号（主払ＡＣＫ信号）を出力する。
【０４７４】
また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、その所定のシリアル出力ポートの出力端子からリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂに遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機１の状態に関する各種コマンドをシリアルデータとして送信することにより、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂから周辺制御基板１５１０に各種コマンドをシリアルデータとして送信する。
【０４７５】
ここで、周辺制御基板１５１０へ各種コマンドをシリアルデータとして送信する主周シリアル送信ポートについて簡単に説明する。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、主制御ＣＰＵコア１３１０ａａを中心として構成されており、主制御内蔵ＲＡＭのほかに、主制御各種シリアルＩ／Ｏポートの１つである主周シリアル送信ポート１３１０ａｅ等がバス１３１０ａｈを介して回路接続されている（図７９を参照）。主周シリアル送信ポート１３１０ａｅは、周辺制御基板１５１０へ各種コマンドを主周シリアルデータとして送信するものであり、送信シフトレジスタ１３１０ａｅａ、送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂ、シリアル管理部１３１０ａｅｃ等を主として構成されている（図７９を参照）。主制御ＣＰＵコア１３１０ａａは、コマンドを送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂにセットして送信開始信号をシリアル管理部１３１０ａｅｃに出力すると、このシリアル管理部１３１０ａ

ｅｃが送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂにセットされたコマンドを送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂから送信シフトレジスタ１３１０ａｅａに転送して主周シリアルデータとして周辺制御基板１５１０に送信開始する。本実施形態では、送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂの記憶容量として３２バイトを有している。主制御ＣＰＵコア１３１０ａａは、送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂに複数のコマンドをセットした後にシリアル管理部１３１０ａｅｃに送信開始信号を出力することによって複数のコマンドを連続的に周辺制御基板１５１０に送信している。

【０４７６】

なお、主制御基板１３１０に各種電圧を供給する電源基板９３１は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板１３１０に電力を供給するためのバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」と記載する。）ＢＣ０（図７５を参照）を備えている。このキャパシタＢＣ０により主制御ＭＰＵ１３１０ａは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を主制御内蔵ＲＡＭに記憶することができるようになっている。主制御内蔵ＲＡＭに記憶される各種情報は、電源投入時から予め定めた期間内に後述する払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が操作されると、操作スイッチ９５４からの操作信号（ＲＡＭクリア信号）が払出制御基板９５１から出力され、主制御入力回路１３１０ｂを介して、主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力され、これを契機として、主制御ＭＰＵ１３１０ａによって主制御内蔵ＲＡＭから完全に消去（クリア）されるようになっている。

【０４７７】

［７－２．払出制御基板］

上記第１制御部ＭＣＧのうち、遊技球の払い出し等を制御する払出制御基板９５１は、図７０に示すように、払い出しに関する各種制御を行う払出制御部９５２と、各種機能を兼用する操作スイッチ９５４と、パチンコ機１の状態を表示するエラーＬＥＤ表示器８６０ｂと、を備えている。また、ＲＡＭクリアスイッチとしての機能を兼ね備える操作スイッチ９５４は、操作されることによって出力された検出信号に基づいて、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されているＲＡＭ（以下、「主制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）に記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリア信号を出力する。

【０４７８】

［７－２－１．払出制御部］

払い出しに関する各種制御を行う払出制御部９５２は、図７０に示すように、電源投入時に実行される電源投入時処理を制御するとともに電源投入時から所定時間が経過した後に実行される遊技媒体の払出動作を制御する払出制御プログラムを含む各種制御プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａと、払い出しに関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される払出制御入力回路９５２ｂと、各種信号を外部の基板等へ出力するための払出制御出力回路９５２ｃと、払出装置８３０の払出モータ８３４に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路９５２ｄと、ＣＲユニット６との各種信号をやり取りするためのＣＲユニット入出力回路９５２ｅと、を備えている。払出制御ＭＰＵ９５２ａには、その内蔵されているＲＡＭ（以下、「払出制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）や、その内蔵されているＲＯＭ（以下、「払出制御内蔵ＲＯＭ」と記載する。）のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドッグタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【０４７９】

払出制御プログラムは、払出制御ＭＰＵ９５２ａの制御によって、主制御基板１３１０からの遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払い出しに関する各種コマンドをそれぞれ払出制御入力回路９５２ｂを介して主払シリアルデータ受信信号としてシリアル方式でシリアルデータを受信する。また、払出制御プログラムは、遊技球の払出動作にエラーが発生したことを契機として枠状態１コマンド（第１のエラー発生コマンドに相当）を生成したり、エラー解除部としての操作スイッチ９５４の操作信号（検出信号）に基づいて１６

ビット（２バイト）のエラー解除ナビコマンド（第１のエラー解除コマンドに相当）を作成し、これらエラー発生コマンド及びエラー解除ナビコマンドをそれぞれ、払主シリアルデータ送信信号としてシリアル方式のシリアルデータとして、払出制御Ｉ／Ｏポート９５２ｂを介して主制御基板１３１０の受信ポートに対して出力する（コマンド送信手段）。また、この払出制御プログラムは、電源投入時から所定時間が経過した後、即ち、払出制御部メイン処理が実行されたり払出制御部タイマ割り込み処理が実行されて払出制御が開始された後に、その払出動作に関してエラーが発生した場合、操作スイッチ９５４の操作に伴って発生した検出信号に基づいて当該エラーを解除するとともに当該エラーに応じた警告情報の出力などを停止させる（エラー解除制御手段）。

【０４８０】

また、この払出制御プログラムは、扉枠開放スイッチ６１８からその開放操作に伴う検出信号（扉枠開放検出信号）が入力されると扉枠開放コマンドの（第１の扉開放コマンド）を出力するとともに、本体枠開放スイッチ６１９からその開放操作に伴う検出信号（本体枠開放検出信号）が入力されると本体枠開放コマンド（第１の本体枠開放コマンド）を出力する。一方、また、この払出制御プログラムは、扉枠開放スイッチ６１８からその閉鎖操作に伴う検出信号（扉枠閉鎖検出信号）が入力されると扉枠閉鎖コマンド（第１の扉枠閉鎖コマンド）のを出力するとともに、本体枠開放スイッチ６１９からその閉鎖操作に伴う検出信号（本体枠閉鎖検出信号）が入力されると本体枠閉鎖コマンド（第１の本体枠閉鎖コマンド）を出力する。

【０４８１】

払出制御入力回路９５２ｂは、その各種入力端子に各種検出スイッチからの検出信号がそれぞれ入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられず、リセット機能を有していない。このため、払出制御入力回路９５２ｂは、後述する払出制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、払出制御入力回路９５２ｂは、その各種入力端子に入力されている各種検出スイッチからの検出信号に基づく情報が後述する払出制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく各種信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

【０４８２】

払出制御出力回路９５２ｃは、エミッタ端子がグランド（ＧＮＤ）と接地されたオープンコレクタ出力タイプとして回路構成されており、その各種入力端子に各種信号を外部の基板等へ出力するための各種信号が入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられるリセット機能を有するリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａと、リセット端子が設けられていないリセット機能を有しないリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂと、から構成されている。リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａは、後述する払出制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力される回路として構成されている。つまり、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａは、その各種入力端子に入力されている各種信号を外部の基板等へ出力するための情報が後述する払出制御システムリセットによりリセットされることによって、その情報に基づく信号がその各種出力端子から全く出力されない回路として構成されている。これに対して、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂは、後述する払出制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂは、その各種入力端子に入力されている各種信号を外部の基板等へ出力するための情報が後述する払出制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

【０４８３】

払出ユニット８００の球誘導ユニット８２０の供給通路内の遊技球の球切れを検知する球切れ検知センサ８２７、及び払出装置８３０の払出出口８３１ｂ，８３２ｂから放出される遊技球を検知する払出検知センサ８４２、払出羽根８３９の回転を検知する羽根回転

検知センサ８４０からの検出信号は、払出制御入力回路９５２ｂを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。なお、後述の説明上、羽根回転検知センサ８４０を、この明細書において単に回転検知センサ８４０ということにする。

【０４８４】

また、本体枠４に対する扉枠３の開放を検出する扉枠開放スイッチ６１８、及び外枠２に対する本体枠４の開放を検出する本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号は、払出制御入力回路９５２ｂを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。

【０４８５】

また、ファールカバーユニット２７０の収容空間が貯留された遊技球で満タンであるか否かを検出する満タン検知センサ２７９からの検出信号は、まずハンドル中継端子板３１５、電源基板９３１、そして払出制御入力回路９５２ｂを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。

【０４８６】

払出制御ＭＰＵ９５２ａは、主制御基板１３１０からの払い出しに関する各種コマンドを、払出制御入力回路９５２ｂを介して、そのシリアル入力ポートの入力端子でシリアルデータ方式で受信したり、操作スイッチ９５４の操作信号（検出信号）を払出制御入力回路９５２ｂを介して主制御基板１３１０に対して出力する。払出制御ＭＰＵ９５２ａは、主制御基板１３１０からの各種コマンドをシリアルデータとして正常受信完了すると、その旨を伝える信号（払主ＡＣＫ信号）を、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力することにより、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから主制御基板１３１０に信号（払主ＡＣＫ信号）を出力する。

【０４８７】

また、払出制御ＭＰＵ９５２ａは、そのシリアル出力ポートの出力端子から、パチンコ機１の状態を示すための各種コマンドをシリアルデータとしてリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂに送信することにより、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂから主制御基板１３１０に各種コマンドをシリアルデータとして送信する。主制御基板１３１０は、払出制御基板９５１からの各種コマンドをシリアルデータとして正常受信完了すると、その旨を伝える信号（主払ＡＣＫ信号）を払出制御基板９５１に出力する。この信号（主払ＡＣＫ信号）が払出制御入力回路９５２ｂを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されるようになっている。

【０４８８】

また、払出制御ＭＰＵ９５２ａは、その所定の出力ポートの出力端子から、払出モータ８３４を駆動するための駆動信号をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力することにより、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから駆動信号を払出モータ駆動回路９５２ｄに出力し、払出モータ駆動回路９５２ｄから駆動信号を払出モータ８３４に出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から、パチンコ機１の状態をエラーＬＥＤ表示器８６０ｂに表示するための駆動信号をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力することにより、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから駆動信号をエラーＬＥＤ表示器８６０ｂに出力したりする。

【０４８９】

エラーＬＥＤ表示器８６０ｂは、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ機１の状態を表示している。エラーＬＥＤ表示器８６０ｂが表示して報知する内容としては、次のようなものがある。例えば、図形「－」が表示されているときには「正常」である旨を報知し、数字「０」が表示されているときには「接続異常」である旨（具体的には、主制御基板１３１０と払出制御基板９５１との基板間において電気的な接続に異常が生じている旨）を報知し、数字「１」が表示されているときには「球切れ」である旨（具体的には、球切れ検知センサ８２７からの検出信号に基づいて払出装置８３０の供給通路内に遊技球がない旨）を報知し、数字「２」が表示されているときには「球がみ」である旨（具体的には、回転検知センサ８４０からの検出信号に基づいて払出装置８３０

の供給通路と連通する振分空間の入り口において払出回転体と遊技球とがその入り口近傍でかみ合って払出回転体が回転困難となっている旨）を報知し、数字「３」が表示されているときには「払出検知センサエラー」である旨（具体的には、払出検知センサ８４２からの検出信号に基づいて払出検知センサ８４２に不具合が生じている旨）を報知し、数字「５」が表示されているときには「リトライエラー」である旨（具体的には、払い出し動作のリトライ回数が予め設定された上限値に達した旨）を報知し、数字「６」が表示されているときには「満タン」である旨（具体的には、満タン検知センサ２７９からの検出信号に基づいてファールカバーユニット２７０の収容空間が貯留された遊技球で満タンである旨）を報知し、数字「７」が表示されているときには「ＣＲ未接続」である旨（払出制御基板９５１からＣＲユニット６までに亘るいずれかにおいて電気的な接続が切断されている旨）を報知し、数字「９」が表示されているときには「ストック中（賞球ストック（未払出）あり）」である旨（具体的には、まだ払い出していない遊技球の球数が予め定めた球数に達している旨）を報知している。

【０４９０】

また、払出制御ＭＰＵ９５２ａは、その所定の出力ポートの出力端子から、実際に払い出した遊技球の球数等をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力することにより、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから図示しない抵抗を介して外部端子板７８４に実際に払い出した遊技球の球数等を出力したりする。

【０４９１】

また、払出制御基板９５１は、主制御基板１３１０からの遊技に関する各種情報（遊技情報）を図示しない抵抗を介して外部端子板７８４に出力している。外部端子板７８４は、図示しない複数のフォトカプラ（赤外ＬＥＤとフォトＩＣとが内蔵されて構成されている。）が設けられており、これらの複数のフォトカプラを介して、遊技店（ホール）に設置されたホールコンピュータに遊技球の球数等及び各種情報（遊技情報、遊技球の払出動作に関するエラー内容或いはエラーがあった旨）をそれぞれ伝えるようになっている。外部端子板７８４とホールコンピュータとは、複数のフォトカプラにより電気的に絶縁された状態となっており、パチンコ機１の外部端子板７８４を経由してホールコンピュータへ異常な電圧が印加されてホールコンピュータが誤動作したり故障したりしないようになっているとともに、ホールコンピュータからパチンコ機１の外部端子板７８４を経由して遊技を進行する主制御基板１３１０や払出等を制御する払出制御基板９５１に異常な電圧が印加されて誤動作したり故障したりしないようになっている。ホールコンピュータは、パチンコ機１が払い出した遊技球の球数等やパチンコ機１の遊技情報を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

【０４９２】

球貸ボタン３２８からの遊技球の球貸要求信号、及び返却ボタン３２９からのプリペイドカードの返却要求信号は、まず度数表示板３６５、主扉中継端子板８８０、そして遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介してＣＲユニット６に入力されるようになっている。ＣＲユニット６は、球貸要求信号に従って貸し出す遊技球の球数を指定した信号を、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して払出制御基板９５１にシリアル方式で送信し、この信号がＣＲユニット入出力回路９５２ｅを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されるようになっている。また、ＣＲユニット６は、貸し出した遊技球の球数に応じて挿入されたプリペイドカードの残度を更新するとともに、その残度を球貸返却表示部３３０に表示するための信号を、遊技球等貸出装置接続端子板８６９、主扉中継端子板８８０、そして度数表示板３６５に出力し、この信号が球貸返却表示部３３０に入力されるようになっている。また、球貸返却表示部３３０に隣接するＣＲユニットランプ３６５ｄは、ＣＲユニット６からの供給電圧が遊技球等貸出装置接続端子板８６９そして主扉中継端子板８８０を介して入力されるようになっている。

【０４９３】

なお、払出制御基板９５１に各種電圧を供給する電源基板９３１は、電源遮断時にでも所定時間、払出制御基板９５１に電力を供給するためのバックアップ電源としてのキャパ

シタＢＣ１（図７５を参照）を備えている。このキャパシタＢＣ１により払出制御ＭＰＵ９５２ａは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を払出制御内蔵ＲＡＭ（払出記憶部）に記憶することができるようになっている。払出制御内蔵ＲＡＭに記憶される各種情報は、電源投入時から予め定めた期間内に操作スイッチ９５４が操作されると、その操作信号が払出制御入力回路９５２ｂを介して、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力され、払出制御ＭＰＵ９５２ａは払出制御内蔵ＲＡＭに記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリア信号として判断し、これを契機として、払出制御ＭＰＵ９５２ａによって払出制御内蔵ＲＡＭから完全に消去（クリア）されるようになっている。この操作信号（ＲＡＭクリア信号）は、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂに出力され、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂから主制御基板１３１０に出力されるようにもなっている。

【０４９４】

［７－２－２．遊技球等貸出装置接続端子板との各種信号のやり取り］

ここで、払出制御部９５２とＣＲユニット６とにおける各種信号のやり取り、及びＣＲユニット６と度数表示板３６５とにおける各種信号のやり取りについて、図７１に基づいて説明する。遊技球等貸出装置接続端子板８６９は、図７１に示すように、ＣＲユニット６と払出制御基板９５１との基板間の電気的な接続を中継するほかに、ＣＲユニット６と度数表示板３６５との基板間の電気的な接続も中継している（正確には、遊技球等貸出装置接続端子板８６９は、主扉中継端子板８８０を介して度数表示板３６５と電気的に接続されており、ＣＲユニット６と遊技球等貸出装置接続端子板８６９とが電気的に接続され、遊技球等貸出装置接続端子板８６９と主扉中継端子板８８０とが電気的に接続され、そして主扉中継端子板８８０と度数表示板３６５とが電気的に接続されている）。ＣＲユニット６と遊技球等貸出装置接続端子板８６９との基板間、遊技球等貸出装置接続端子板８６９と払出制御基板９５１との基板間、遊技球等貸出装置接続端子板８６９と主扉中継端子板８８０との基板間、及び遊技球等貸出装置接続端子板８６９と度数表示板３６５との基板間は、各配線（ハーネス）によって電気的にそれぞれ接続されている。また、電源基板９３１からの後述するＡＣ２４Ｖが遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介してＣＲユニット６に供給されている。ＣＲユニット６は、この供給されたＡＣ２４Ｖから所定電圧ＶＬ（本実施形態では、直流＋１２Ｖ（ＤＣ＋１２Ｖ、以下「＋１２Ｖ」記載する。））を、内蔵する図示しない電圧作成回路により作成してグランドＬＧとともに、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して払出制御基板９５１に供給する一方、遊技球等貸出装置接続端子板８６９そして主扉中継端子板８８０を介して度数表示板３６５に供給している。

【０４９５】

度数表示板３６５の部品面には、球貸ボタン３２８と対応する位置に押ボタンスイッチが実装され、返却ボタン３２９と対応する位置に押ボタンスイッチが実装され、球貸返却表示部３３０として機能するセグメント表示器が実装されている。また、度数表示板３６５の部品面にはＣＲユニットランプ３６５ｄが実装されている。セグメント表示器の表示態様、ＣＲユニットランプ３６５ｄの発光態様は、遊技者から視認可能に構成されており、遊技者や遊技店の店員が表示態様や発光態様を確認することが可能となっている。

【０４９６】

球貸ボタン３２８及び返却ボタン３２９は、ＣＲユニット６からのグランドＬＧが遊技球等貸出装置接続端子板８６９そして主扉中継端子板８８０を介して電気的に接続されている。球貸ボタン３２８が押圧操作されると、球貸ボタン３２８のスイッチが入り（ＯＮし）、球貸ボタン３２８からの球貸操作信号ＴＤＳが主扉中継端子板８８０そして遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介してＣＲユニット６に入力されるようになっている。返却ボタン３２９が押圧操作されると、返却ボタン３２９のスイッチが入り（ＯＮし）、返却ボタン３２９からの返却操作信号ＲＥＳが主扉中継端子板８８０そして遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介してＣＲユニット６に入力されるようになっている。

【０４９７】

球貸返却表示部３３０は、セグメント表示器が３個一列に並設されたものであり、これ

ら３桁のセグメント表示器のうち１桁のセグメント表示器ずつ順次駆動する、いわゆるダイナミック点灯方式によって３桁のセグメント表示器が点灯制御されるようになっている。このような点灯制御によって、球貸返却表示部３３０は、ＣＲユニット６に挿入されたプリペイドカードの残額を表示したり、ＣＲユニット６のエラーを表示したりする。球貸返却表示部３３０は、３桁のセグメント表示器のうち１桁のセグメント表示器を指定するためのデジット信号ＤＧ０～ＤＧ２（計３本の信号）と、この指定した１桁のセグメント表示器を点灯させて表示させる内容を指定するためのセグメント駆動信号ＳＥＧ－Ａ～ＳＥＧ－Ｇ（計７本の信号）と、がＣＲユニット６から遊技球等貸出装置接続端子板８６９そして主扉中継端子板８８０を介して入力されると、この入力された、デジット信号ＤＧ０～ＤＧ２及びセグメント駆動信号ＳＥＧ－Ａ～ＳＥＧ－Ｇに従って１桁のセグメント表示器が順次発光され、これらの３桁のセグメント表示器の発光により示される内容を外部から視認することができる。

【０４９８】

度数表示板３６５には、球貸返却表示部３３０に隣接する位置にＣＲユニットランプ３６５ｄが実装されている。ＣＲユニットランプ３６５ｄは、ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが遊技球等貸出装置接続端子板８６９そして主扉中継端子板８８０を介して入力されている。所定電圧ＶＬは、ＣＲユニットランプ３６５ｄを介して遊技球等貸出装置接続端子板８６９に実装された電流制限抵抗を通って球貸可能信号ＴＤＬとしてＣＲユニット６に入力されている。ＣＲユニット６は、内蔵する電圧作成回路で電源基板９３１から供給されたＡＣ２４Ｖから所定電圧ＶＬを作成しており、球貸ボタン３２８及び返却ボタン３２９が有効である球貸可能な状態である場合には球貸可能信号ＴＤＬの論理を制御してＣＲユニットランプ３６５ｄを発光させ、その発光態様は外部から視認することができるようになっている。また、セグメント駆動信号ＳＥＧ－Ａ～ＳＥＧ－Ｇは、遊技球等貸出装置接続端子板８６９に実装された電流制限抵抗を通って球貸返却表示部３３０に入力されている。

【０４９９】

ＣＲユニット６は、球貸ボタン３２８が押圧操作されて球貸ボタン３２８からの球貸操作信号ＴＤＳが度数表示板３６５から主扉中継端子板８８０そして遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して入力されると、貸球要求信号であるＢＲＤＹを、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、払出制御基板９５１（払出制御ＭＰＵ９５２ａ）に出力するようになっている。そしてＣＲユニット６は、１回の払出動作で所定の貸球数（本実施形態では、２５球であり、金額として１００円に相当する。）を払い出すための１回の払出動作開始要求信号であるＢＲＱを、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、払出制御基板９５１（払出制御ＭＰＵ９５２ａ）に出力するようになっている。ＢＲＤＹ及びＢＲＱが入力される払出制御基板９５１（払出制御ＭＰＵ９５２ａ）は、１回の払出動作を開始した旨又は終了した旨を伝えるための信号であるＥＸＳを、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、ＣＲユニット６に出力したり、貸球を払い出すための払出動作が可能である旨又は不可能である旨を伝えるための信号であるＰＲＤＹを、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、ＣＲユニット６に出力したりする。なお、例えば、球貸ボタン３２８が押圧操作されると、２００円分の遊技球が払い出されるように、ホールの店員等がＣＲユニット６に予め設定している場合には、１回の払出動作が連続して２回行われるようになっており、１００円分の２５球が払い出されると、続けて１００円分の２５球が払い出され、計２００円分の５０球が払い出されることとなる。

【０５００】

ＣＲユニット６は、返却ボタン３２９が押圧操作されて返却ボタン３２９からの返却操作信号ＲＥＳが度数表示板３６５から主扉中継端子板８８０そして遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して入力されると、プリペイドカードを図示しない挿入口から排出して返却するようになっている。この返却されたプリペイドカードは、球貸ボタン３２８が押圧操作された結果、払い出された遊技球の球数に相当する金額が減算された残額が記憶されている。

【０５０１】
［７－３．電源基板］
次に、上記第１制御部ＭＣＧのうち、電源基板９３１について簡単に説明する。電源基板９３１は、パチンコ島設備から供給され交流２４ボルト（ＡＣ２４Ｖ）を電気的に接続したり、電気的に遮断したりすることができる電源スイッチ９３４と、各種電源を生成する電源制御部９３５と、球発射装置６８０の発射ソレノイド６８２による発射制御及び球送りユニット２５０の球送ソレノイド２５５による球送制御を行う発射制御部９５３と、を備えている。
【０５０２】
［７－３－１．電源制御部］
電源制御部９３５は、電源スイッチ９３４が操作されてパチンコ島設備から供給される交流２４ボルト（ＡＣ２４Ｖ）を整流する同期整流回路９３５ａと、同期整流回路９３５ａで整流された電力の力率を改善する力率改善回路９３５ｂと、力率改善回路９３５ｂで力率が改善された電力を平滑化する平滑化回路９３５ｃと、平滑化回路９３５ｃで平滑化された電力から各種基板に供給するための各種直流電源を作成する電源作成回路９３５ｄと、を備えている。
【０５０３】
［７－３－２．発射制御部］
発射ソレノイド６８２による発射制御と、球送ソレノイド２５５による球送制御と、を行う発射制御部９５３は、発射制御回路９５３ａを主として構成されている。発射制御回路９５３ａは、ハンドル３０２の回転位置に応じて遊技球を遊技領域５ａに向かって打ち出す強度（発射強度）を電気的に調節するハンドル回転検知センサ３０７からの操作信号と、ハンドル３０２に手のひらや指が触れているか否かを検出するハンドルタッチセンサ３１０からの検出信号と、遊技者の意志によって遊技球の打ち出し（発射）を強制的に停止するか否かを検出する単発ボタン操作センサ３１２からの検出信号と、がハンドル中継端子板３１５を介して、入力されている。また、発射制御回路９５３ａは、ＣＲユニット６と遊技球等貸出装置接続端子板８６９とが電気的に接続されると、その旨を伝えるＣＲ接続信号が払出制御基板９５１を介して入力されている。
【０５０４】
発射制御回路９５３ａは、ハンドル回転検知センサ３０７からの操作信号に基づいて遊技球を遊技領域５ａに向かって打ち出す（発射する）ための駆動電流を調整して発射ソレノイド６８２に出力する制御を行っている一方、ハンドル中継端子板３１５を介して球送ソレノイド２５５に一定電流を出力することにより球送りユニット２５０の球送部材が皿ユニット３２０の上皿３２１に貯留された遊技球を１球受け入れ、球送部材が受け入れた遊技球を球発射装置６８０側へ送る制御を行っている。
【０５０５】
［７－４．周辺制御基板］
こうした第１制御部ＭＣＧに対し、上記第２制御部ＳＣＧのうちの周辺制御基板１５１０では、図７２に示すように、主制御基板１３１０からの各種コマンドに基づいて演出制御を行い、かつ、図１９に示す扉枠側演出表示装置４６０の表示領域の描画を行う演出表示駆動基板４４５０と制御コマンドや各種情報（各種データ）をやり取りする周辺制御部１５１１と、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の描画制御を行う一方、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の音制御を行う液晶表示制御部１５１２と、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを保持するリアルタイムクロック（以下、「ＲＴＣ」と記載する。）制御部４１６５と、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の音量をつまみ部を回動操作することにより調節する音量調整ボリューム４１４０ａと、を備えている。
【０５０６】
［７－４－１．周辺制御部］

演出制御を行う周辺制御部１５１１は、図７２に示すように、マイクロプロセッサとしての周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと、電源投入時に実行される電源投入時処理を制御するとともに電源投入時から所定時間が経過した後に実行されるとともに演出動作を制御するサブ制御プログラムなどの各種制御プログラム、各種データ、各種制御データ及び各種スケジュールデータを記憶する周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂと、後述する液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａからのＶブランク信号が入力されるごとに実行される周辺制御部定常処理をまたいで継続される各種情報（例えば、遊技盤側演出表示装置１６００に描画する画面を規定するスケジュールデータや各種ＬＥＤ等の発光態様を規定するスケジュールデータなどを管理するための情報など）を記憶する周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃと、日をまたいで継続される各種情報（例えば、大当り遊技状態が発生した履歴を管理するための情報や特別な演出フラグの管理するための情報など）を記憶する周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄと、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが正常に動作しているか否かを監視するための周辺制御外部ウォッチドッグタイマ１５１１ｅ（以下、「周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅ」と記載する。）と、を備えている。

【０５０７】

周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃは、瞬停が発生して電力がすぐ復帰する程度の時間しか記憶された内容を保持することができず、電力が長時間遮断された状態（長時間の電断が発生した場合）ではその内容を失うのに対して、周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄは、電源基板９３１に設けられた図示しない大容量の電解コンデンサ（以下、「ＳＲＡＭ用電解コンデンサ」と記載する。）によりバックアップ電源が供給されることにより、記憶された内容を５０時間程度、保持することができるようになっている。電源基板９３１にＳＲＡＭ用電解コンデンサが設けられることにより、遊技盤５をパチンコ機１から取り外した場合には、周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄにバックアップ電源が供給されなくなるため、周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄは、記憶された内容を保持することができなくなってその内容を失う。

【０５０８】

周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａのシステムが暴走していないかを監視するためのタイマであり、このタイマがタイマアップすると、ハードウェア的にリセットをかけるようになっている。つまり、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、一定期間内（タイマがタイマアップするまで）に周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅのタイマをクリアするクリア信号を周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅに出力しないときには、リセットがかかることとなる。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、一定期間内にクリア信号を周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅに出力するときには、周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅのタイマカウントを再スタートさせることができるため、リセットがかからない。

【０５０９】

周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、パラレルＩ／Ｏポート、シリアルＩ／Ｏポート等を複数内蔵しており、主制御基板１３１０からの各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤５の各装飾基板に設けた複数のＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから図示しない周辺制御出力回路を介してランプ駆動基板４１７０に送信したり、遊技盤５に設けた各種可動体を作動させるモータやソレノイド等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための遊技盤側モータ駆動データをモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから周辺制御出力回路を介してモータ駆動基板４１８０に送信したり、扉枠３に設けたダイヤル駆動モータ４１４等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための扉側モータ駆動データを枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートから周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して枠装飾駆動アンプ基板１９４に送信したり、扉枠３の各装飾基板に設けた複数のＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データを枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートから周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して枠装飾駆動アンプ基板１９４に送信したりする。

【０５１０】

主制御基板１３１０からの各種コマンドは、図示しない周辺制御入力回路を介して、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートに入力されている。また、演出選択左ボタン３３１の操作を検出するための押圧検出スイッチからの検出信号、演出選択右ボタン３３２の操作を検出するための押圧検出スイッチからの検出信号、及び押圧操作ボタン４１０の操作を検出するための押圧検出スイッチからの検出信号は、枠装飾駆動アンプ基板１９４に設けた図示しない扉側シリアル送信回路でシリアル化され、このシリアル化された演出操作ユニット検出データが扉側シリアル送信回路から、周辺扉中継端子板８８２、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺制御入力回路を介して、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの演出操作ユニット検出用シリアルＩ／Ｏポートに入力されている。

【０５１１】

遊技盤５に設けた各種可動体の原位置や可動位置等を検出するための各種検出スイッチ（例えば、フォトセンサなど。）からの検出信号は、モータ駆動基板４１８０に設けた図示しない遊技盤側シリアル送信回路でシリアル化され、このシリアル化された可動体検出データが遊技盤側シリアル送信回路から周辺制御入力回路を介して、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａのモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートに入力されている。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの入出力を切り替えることにより周辺制御基板１５１０とモータ駆動基板４１８０との基板間における各種データのやり取りを行うようになっている。

【０５１２】

なお、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、ウォッチドッグタイマを内蔵（以下、「周辺制御内蔵ＷＤＴ」と記載する。）しており、周辺制御内蔵ＷＤＴと周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

【０５１３】

［７－４－１ａ．周辺制御ＭＰＵ］

次に、マイクロコンピュータである周辺制御ＭＰＵ１５１１ａについて説明する。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図７３に示すように、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａを中心として、周辺制御内蔵ＲＡＭ１５１１ａｂ、周辺制御ＤＭＡ（Ｄｉｒｅｃｔ　Ｍｅｍｏｒｙ　Ａｃｃｅｓｓの略）コントローラ１５１１ａｃ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御アナログ／デジタルコンバータ（以下、周辺制御Ａ／Ｄコンバータと記載する）１５１１ａｋ等から構成されている。

【０５１４】

周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、周辺制御内蔵ＲＡＭ１５１１ａｂ、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃに対して、内部バス１５１１ａｈを介して、各種データを読み書きする一方、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋに対して、内部バス１５１１ａｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、各種データを読み書きする。

【０５１５】

また、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに対して、内部バス１５１１ａｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして外部バス１５１１ｈを介して、各種データを読み込む一方、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄに対して、内部バス１５１１ａｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして外部バス１５１１ｈを介して、各種データを読み書きする。

【０５１６】

周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、周辺制御内蔵ＲＡＭ１５１１ａｂ、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄ等の記憶装置と、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコン

バータ１５１１ａｋ等の入出力装置と、の装置間において、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａを介すことなく、独立してデータ転送を行う専用のコントローラであり、ＤＭＡ０～ＤＭＡ３という４つのチャンネルを有している。

【０５１７】

具体的には、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに内蔵される周辺制御内蔵ＲＡＭ１５１１ａｂの記憶装置と、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに内蔵される、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋ等の入出力装置と、の装置間において、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａを介すことなく、独立してデータ転送を行うために、周辺制御内蔵ＲＡＭ１５１１ａｂの記憶装置に対して、内部バス１５１１ａｈを介して、読み書きする一方、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋ等の入出力装置に対して、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ及び周辺バス１５１１ａｉを介して、読み書きする。

【０５１８】

また、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに外付けされる、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄ等の記憶装置と、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに内蔵される、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋ等の入出力装置と、の装置間において、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａを介すことなく、独立してデータ転送を行うために、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄ等の記憶装置に対して、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ及び外部バス１５１１ｈを介して、読み書きする一方、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋ等の入出力装置に対して、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ及び周辺バス１５１１ａｉを介して、読み書きする。

【０５１９】

周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄは、内部バス１５１１ａｈ、周辺バス１５１１ａｉ、及び外部バス１５１１ｈをコントロールして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａの中央処理装置と、周辺制御内蔵ＲＡＭ１５１１ａｂ、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄ等の記憶装置と、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋ等の入出力装置と、の各種装置間において、各種データのやり取りを行う専用のコントローラである。

【０５２０】

周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅは、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポート、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポート、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポート、主制御基板用シリアルＩ／Ｏポート、演出操作ユニット情報取得用シリアルＩ／Ｏポートを有している。

【０５２１】

周辺制御内蔵ウォッチドッグタイマ（周辺制御内蔵ＷＤＴ）１５１１ａｆは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａのシステムが暴走していないかを監視するためのタイマであり、このタイマがタイマアップすると、ハードウェア的にリセットをかけるようになっている。つまり、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、ウォッチドッグタイマをスタートさせた場合には、一定期間内（タイマがタイマアップするまで）にそのタイマをクリアするクリア信号を周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆに出力しないときには、リセットがかかることとなる

。周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、ウォッチドッグタイマをスタートさせて一定期間内にクリア信号を周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆに出力するときには、タイマカウントを再スタートさせることができるため、リセットがかからない。

【０５２２】

周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇは、遊技盤側モータ駆動ラッチ信号、扉側モータ駆動発光ラッチ信号等の各種ラッチ信号を出力するほかに、周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅにクリア信号を出力したり、遊技盤５に設けた各種可動体の原位置や可動位置等を検出するための各種検出スイッチからの検出信号をモータ駆動基板４１８０に設けた図示しない遊技盤側シリアル送信回路でシリアル化して、このシリアル化された可動体検出データを遊技盤側シリアル送信回路から周辺制御ＭＰＵ１５１１ａのモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートで受信するための可動体情報取得ラッチ信号を出力したりする。このＬＥＤは、高輝度の白色ＬＥＤであり、大当り遊技状態の発生が確定している旨を伝えるための確定告知ランプとなっている。本実施形態では、ＬＥＤと周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇとが電気的に直接接続された構成を採用することにより、ＬＥＤと周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇとの経路を短くすることで遊技上重要な意味を持つＬＥＤの点灯制御についてノイズ対策を講ずることができる。なお、ＬＥＤの点灯制御については、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理において実行されるようになっており、このＬＥＤを除く他のＬＥＤ等は、後述する周辺制御部定常処理において実行されるようになっている。

【０５２３】

周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋは、音量調整ボリューム４１４０ａと電気的に接続されており、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部が回動操作されることにより抵抗値が可変し、つまみ部の回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、アナログ値からデジタル値に変換して、値０～値１０２３までの１０２４段階の値に変換している。本実施形態では、１０２４段階の値を７つに分割して基板ボリューム０～６として管理している。基板ボリューム０では消音、基板ボリューム６では最大音量に設定されており、基板ボリューム０から基板ボリューム６に向かって音量が大きくなるようにそれぞれ設定されている。基板ボリューム０～６に設定された音量となるように液晶表示制御部１５１２（後述する音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａ）を制御して下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音楽や効果音が流れるようになっている。このように、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音楽や効果音が流れるようになっている。

【０５２４】

なお、本実施形態では、音楽や効果音のほかに、パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するための報知音や、遊技演出に関する内容等を告知する（例えば、遊技盤側演出表示装置１６００に繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したりする等。）ための告知音も下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れるが、報知音や告知音は、つまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されずに流れる仕組みとなっており、消音から最大音量までの音量をプログラムにより液晶表示制御部１５１２（後述する音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａ）を制御して調整することができるようになっている。このプログラムにより調整される音量は、上述した７段階に分けられた基板ボリュームと異なり、消音から最大音量までを滑らかに変化させることができるようになっている。

これにより、例えば、ホールの店員等が音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を回動操作して音量を小さく設定した場合であっても、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の演出音が小さくなるものの、パチンコ機１に不具合が発生しているときや遊技者が不正行為を行っているときには大音量（本実施形態では、最大音量）に設定した報知音を流すことができる。したがって、演出音の音量を小さくしても、報知音によりホールの店員等が不具合の発生や遊技者の不正行為を気付き難くなるこ

とを防止することができる。また、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により設定されている現在の基板ボリュームに基づいて、広告音を流す音量を小さくして音楽や効果音の妨げとならないようにしたりする一方、広告音を流す音量を大きくして音楽や効果音に加えて遊技盤側演出表示装置１６００で繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したりすることもできる。

【０５２５】

［７－４－１ｂ．周辺制御ＲＯＭ］

周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂは、周辺制御部１５１１、液晶表示制御部１５１２、ＲＴＣ制御部４１６５等を制御する各種制御プログラム、各種データ、各種制御データ、及び各種スケジュールデータを予め記憶されている。各種スケジュールデータには、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に描画する画面を生成する画面生成用スケジュールデータ、各種ＬＥＤの発光態様を生成する発光態様生成用スケジュールデータ、音楽や効果音等を生成する音生成用スケジュールデータ、及びモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動態様を生成する電気的駆動源スケジュールデータ等がある。画面生成用スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に描画する画面の順序が規定されている。発光態様生成用スケジュールデータは、各種ＬＥＤの発光態様を規定する発光データが時系列に配列されて構成されている。音生成用スケジュールデータは、音指令データが時系列に配列されて構成されており、音楽や効果音が流れる順番が規定されている。この音指令データには、後述する液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵音源における複数の出力チャンネルのうち、どの出力チャンネルを使用するのかを指示するための出力チャンネル番号と、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵音源における複数のトラックのうち、どのトラックに音楽及び効果音等の音データを組み込むのかを指示するためのトラック番号と、が規定されている。電気的駆動源スケジュールデータは、モータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データが時系列に配列されて構成されており、モータやソレノイド等の電気的駆動源の動作が規定されている。

【０５２６】

なお、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに記憶されている各種制御プログラムは、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから直接読み出されて実行されるものもあれば、後述する周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御プログラムコピーエリアに電源投入時等においてコピーされたものが読み出されて実行されるものもある。また周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに記憶されている、各種データ、各種制御データ及び各種スケジュールデータも、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから直接読み出されるものもあれば、後述する周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリアに電源投入時等においてコピーされたものが読み出されるものもある。

【０５２７】

また、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂには、ＲＴＣ制御部４１６５を制御する各種制御プログラムの１つとして、遊技盤側演出表示装置１６００の使用時間に応じて遊技盤側演出表示装置１６００の輝度を補正するための輝度補正プログラムが含まれている。この輝度補正プログラムは、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合には、遊技盤側演出表示装置１６００の経年変化にともなう輝度低下を補正するものであり、後述するＲＴＣ制御部４１６５の内蔵ＲＡＭから遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時、現在の日時、輝度設定情報等を取得して、この取得した輝度設定情報を補正情報に基づいて補正する。この補正情報は、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに予め記憶されている。輝度設定情報は、後述するように、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度が１００％～７０％までに亘る範囲を５％刻みで調節するための輝度調節情報と、現在設定されている遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度と、が含まれているものであり、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時と現在の日時とから、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時からすでに６月を経過している場合には、周

辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから対応する補正情報（例えば、５％）を取得するとともに、輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトを点灯するときには、この７５％に対して取得した補正情報である５％だけさらに上乗せした８０％の輝度となるように、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯し、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時からすでに１２月を経過している場合には、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから対応する補正情報（例えば、１０％）を取得するとともに、輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトを点灯するときには、この７５％に対して取得した補正情報である１０％だけさらに上乗せした８５％の輝度となるように、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯する。

【０５２８】

［７－４－１ｃ．周辺制御ＲＡＭ］

周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃは、図７３に示すように、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報のうち、バックアップ対象となっているものを専用に記憶するバックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｃａと、このバックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｃａに記憶されている各種情報がコピーされたものを専用に記憶するバックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃと、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに記憶されている各種制御プログラムがコピーされたものを専用に記憶する各種制御プログラムコピーエリア１５１１ｃｄと、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに記憶されている、各種データ、各種制御データ、及び各種スケジュールデータ等がコピーされたものを専用に記憶する各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅと、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報のうち、バックアップ対象となっていないものを専用に記憶するバックアップ非管理対象ワークエリア１５１１ｃｆと、が設けられている。

【０５２９】

なお、パチンコ機１の電源投入時（瞬停や停電による復電時も含む。）には、バックアップ非管理対象ワークエリア１５１１ｃｆに対して値０が強制的に書き込まれてゼロクリアされる一方、バックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｃａ、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ、及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃについては、パチンコ機１の電源投入時に主制御基板１３１０からの電源投入時状態コマンド（図８９を参照）がＲＡＭクリア演出開始及び遊技状態を指示するものである（例えば、電源投入時から予め定めた期間内に図６９に示した操作スイッチ９５４が操作された時における演出の開始を指示したりするものである）であるときにはゼロクリアされる。

【０５３０】

バックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｃａは、後述する液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａからのＶブランク信号が入力されるごとに実行される周辺制御部定常処理において更新される各種情報である演出情報（１ｆｒ）をバックアップ対象として専用に記憶するＢａｎｋ０（１ｆｒ）と、後述する１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに実行される周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理において更新される各種情報である演出情報（１ｍｓ）をバックアップ対象として専用に記憶するＢａｎｋ０（１ｍｓ）と、から構成されている。ここで、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）及びＢａｎｋ０（１ｍｓ）の名称について簡単に説明すると、「Ｂａｎｋ」とは、各種情報を記憶するための記憶領域の大きさを表す最小管理単位であり、「Ｂａｎｋ」に続く「０」は、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報を記憶するための通常使用する記憶領域であることを意味している。つまり「Ｂａｎｋ０」とは、通常使用する記憶領域の大きさを最小管理単位としているという意味である。そして、後述するバックアップ第１エリア１５１１ｃｂからバックアップ第２エリア１５１１ｃｃに亘るエリアに設けられる、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」とは、「Ｂａｎｋ０」と同一の記憶領域の大きさを有していることを意味している。「（１ｆｒ）」は、後述するよ

うに、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａが１画面分（１フレーム分）の描画データを遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に出力すると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号を周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力するようになっているため、Ｖブランク信号が入力されるごとに、換言すると、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるところから、「Ｂａｎｋ０」、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」にそれぞれ付記されている（演出情報（１ｆｒ）や後述する演出バックアップ情報（１ｆｒ）についても、同一の意味で用いる）。「（１ｍｓ）」は、後述するように、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるところから、「Ｂａｎｋ０」、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」にそれぞれ付記されている（演出情報（１ｍｓ）や後述する演出バックアップ情報（１ｍｓ）についても、同一の意味で用いる）。

【０５３１】

Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）には、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａ、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂ、受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃ、ＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄ、及びスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅ等が設けられている。ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａには、遊技盤５の各装飾基板に設けた複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴがセットされる記憶領域であり、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂには、扉枠３の各装飾基板に設けた複数のＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴがセットされる記憶領域であり、受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃには、主制御基板１３１０から送信される各種コマンドを受信してその受信した各種コマンドがセットされる記憶領域であり、ＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄには、ＲＴＣ制御部４１６５（後述するＲＴＣ４１６５ａのＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａ）から取得した各種情報がセットされる記憶領域であり、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅには、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ１３１０ａ）から受信したコマンドに基づいて、この受信したコマンドと対応する各種スケジュールデータがセットされる記憶領域である。スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅには、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅにコピーされた各種スケジュールデータが読み出されてセットされるものもあれば、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから各種スケジュールデータが直接読み出されてセットされるものもある。

【０５３２】

Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）には、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆ、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇ、可動体情報取得記憶領域１５１１ｃａｈ、及び演出操作ユニット情報取得記憶領域１５１１ｃａｉ、及び描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋ等が設けられている。枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆには、扉枠３に設けたダイヤル駆動モータ４１４等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴがセットされる記憶領域であり、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇには、遊技盤５に設けた各種可動体を作動させるモータやソレノイド等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴがセットされる記憶領域であり、可動体情報取得記憶領域１５１１ｃａｈには、遊技盤５に設けた各種検出スイッチからの検出信号に基づいて遊技盤５に設けた各種可動体の原位置や可動位置等を取得した各種情報がセットされる記憶領域であり、演出操作ユニット情報取得記憶領域１５１１ｃａｉには、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２、操作ボタン４１０の操作を検出する各種検出スイッチからの検出信号に基づいて演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２、操作ボタン４１０の操作等を取得した各種情報（例えば、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２、操作ボタン４１０の操作を検出する各種検出スイッチからの検出信号に基づいて作成する操作履歴情報など。）がセットされる記憶領

域であり、描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋには、演出表示駆動基板４４５０が周辺制御基板１５１０の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａからの描画データを受信し、この受信した描画データが異常なデータであると判断すると、その旨を伝えるために出力する後述するＬＯＣＫＮ信号に基づいて周辺制御基板１５１０と演出表示駆動基板４４５０との接続間における不具合の頻度や不具合の発生状態を取得した各種情報がセットされる記憶領域である。

【０５３３】

なお、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）のランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａ及び枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂと、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆ及びモータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇとは、第１領域及び第２領域という２つの領域にそれぞれ分割されている。

【０５３４】

ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａは、後述する周辺制御部定常処理が実行されると、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａの第１領域に、遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴがセットされ、次の周辺制御部定常処理が実行されると、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａの第２領域に遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴがセットされるようになっており、周辺制御部定常処理が実行されるごとに、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａの第１領域、第２領域に遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴが交互にセットされる。周辺制御部定常処理が実行され、例えば、今回の周辺制御部定常処理においてランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａの第２領域に遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴがセットされるときには、前回の周辺制御部定常処理が実行された際に、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａの第１領域にセットした遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴに基づいて処理を進行するようになっている。

【０５３５】

枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂは、周辺制御部定常処理が実行されると、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂの第１領域に、扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴがセットされ、次の周辺制御部定常処理が実行されると、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂの第２領域に扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴがセットされるようになっており、周辺制御部定常処理が実行されるごとに、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂの第１領域、第２領域に扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴが交互にセットされる。周辺制御部定常処理が実行され、例えば、今回の周辺制御部定常処理において枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂの第２領域に扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴがセットされるときには、前回の周辺制御部定常処理が実行された際に、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂの第１領域にセットした扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴに基づいて処理を進行するようになっている。

【０５３６】

枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆは、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されると、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆの第１領域に、扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴがセットされ、次の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されると、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆの第２領域に扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴがセットされるようになっており、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆの第１領域、第２領域に扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴが交互にセットされる。周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行され、例えば、今回の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理において枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆの第２領域に扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴがセットされるときには、前回の周

辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された際に、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆの第１領域にセットした扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴに基づいて処理を進行するようになっている。

【０５３７】

モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇは、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されると、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇの第１領域に、遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴがセットされ、次の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されると、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇの第２領域に遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴがセットされるようになっており、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇの第１領域、第２領域に遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴが交互にセットされる。周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行され、例えば、今回の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理においてモータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇの第２領域に遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴがセットされるときには、前回の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された際に、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇの第１領域にセットした遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴに基づいて処理を進行するようになっている。

【０５３８】

次に、バックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｃａに記憶されている各種情報である演出情報がコピーされたものを専用に記憶するバックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃについて説明する。バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃは、２つのバンクを１ペアとする２ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶される内容である演出情報（１ｆｒ）は、演出バックアップ情報（１ｆｒ）として、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされるとともに、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶される内容である演出情報（１ｍｓ）は、演出バックアップ情報（１ｍｓ）として、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされる。１ページの整合性は、そのページを構成する２つのバンクの内容が一致しているか否かにより行う。

【０５３９】

具体的には、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂは、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）を１ペアとし、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）を１ペアとする、計２ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶される内容は、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされるとともに、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶される記憶は、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされ、このページの整合性は、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）の内容が一致しているか否かにより行うとともに、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）の内容が一致しているか否かにより行う。

【０５４０】

また、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃは、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）を１ペアとし、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）を１ペアとする、計２ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０

（１ｆｒ）に記憶される内容は、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされるとともに、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶される記憶は、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされ、このページの整合性は、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）の内容が一致しているか否かにより行うとともに、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）の内容が一致しているか否かにより行う。

【０５４１】

このように、本実施形態では、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂは、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）を１ペアとし、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）を１ペアとする、計２ペアを１ページとして管理するためのエリアであり、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃは、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）を１ペアとし、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）を１ペアとする、計２ペアを１ページとして管理するためのエリアである。各ページの先頭と終端とには、つまりバックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃの先頭と終端とには、それぞれ異なるＩＤコートが記憶されるようになっている。

【０５４２】

また、本実施形態では、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶される内容である演出情報（１ｆｒ）は、演出バックアップ情報（１ｆｒ）として、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされるとともに、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶される内容である演出情報（１ｍｓ）は、演出バックアップ情報（１ｍｓ）として、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされるようになっているが、これらの周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃによる高速コピーを実行するプログラムは共通化されている。つまり本実施形態では、演出情報（１ｆｒ）、演出情報（１ｍｓ）を、共通の管理手法（共通のプログラムの実行）で情報を管理している。

【０５４３】

［７－４－１ｄ．周辺制御ＳＲＡＭ］

周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに外付けされる周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄは、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報のうち、バックアップ対象となっているものを専用に記憶するバックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｄａと、このバックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｄａに記憶されている各種情報がコピーされたものを専用に記憶するバックアップ第１エリア１５１１ｄｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｄｃと、が設けられている。なお、周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄに記憶された内容は、パチンコ機１の電源投入時（瞬停や停電による復電時も含む。）に主制御基板１３１０からの電源投入時状態コマンド（図８９を参照）がＲＡＭクリア演出開始及び遊技状態を指示するものである（例えば、電源投入時から予め定めた期間内に図６９に示した操作スイッチ９５４が操作された時における演出の開始を指示したりするものである）ときにおいても、ゼロクリアされない。この点については、上述した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのバックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｃａ、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ、及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃがゼロクリアされる点と、全く異なる。また、パチンコ機１の電源投入後、所定時間内において、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側演出表示装置１６００に表示されるようになっている。この設定モードの画面に従っ

て演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作することで、周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄに記憶されている内容（項目）ごとに（例えば、大当り遊技状態が発生した履歴など。）クリアすることができる一方、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃに記憶されている内容（項目）については、全く表示されず、設定モードにおいてクリアすることができないようになっている。この点についても、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃと周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄとで全く異なる。

【０５４４】

バックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｄａは、日をまたいで継続される各種情報である演出情報（ＳＲＡＭ）（例えば、大当り遊技状態が発生した履歴を管理するための情報や特別な演出フラグの管理するための情報など）をバックアップ対象として専用に記憶するＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）から構成されている。ここで、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の名称について簡単に説明すると、「Ｂａｎｋ」とは、上述したように、各種情報を記憶するための記憶領域の大きさを表す最小管理単位であり、「Ｂａｎｋ」に続く「０」は、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報を記憶するための通常使用する記憶領域であることを意味している。つまり「Ｂａｎｋ０」とは、通常使用する記憶領域の大きさを最小管理単位としているという意味である。そして、後述するバックアップ第１エリア１５１１ｄｂからバックアップ第２エリア１５１１ｄｃに亘るエリアに設けられる、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」とは、「Ｂａｎｋ０」と同一の記憶領域の大きさを有していることを意味している。「（ＳＲＡＭ）」は、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに外付けされる周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄに記憶されている各種情報がバックアップ対象となっていることから、「Ｂａｎｋ０」、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」にそれぞれ付記されている（演出情報（ＳＲＡＭ）や後述する演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）についても、同一の意味で用いる）。

【０５４５】

次に、バックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｄａに記憶されている各種情報である演出情報（ＳＲＡＭ）がコピーされたものを専用に記憶するバックアップ第１エリア１５１１ｄｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｄｃについて説明する。バックアップ第１エリア１５１１ｄｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｄｃは、２つのバンクを１ペアとする、この１ペアを１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶される内容である演出情報（ＳＲＡＭ）は、演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）として、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｄｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされる。１ページの整合性は、そのページを構成する２つのバンクの内容が一致しているか否かにより行う。

【０５４６】

具体的には、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂは、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）を１ペアとする、この１ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶される内容は、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされ、このページの整合性は、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）の内容が一致しているか否かにより行う。

【０５４７】

また、バックアップ第２エリア１５１１ｄｃは、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）を１ペアとする、この１ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶される内容は、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされ

、このページの整合性は、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）の内容が一致しているか否かにより行う。

【０５４８】

このように、本実施形態では、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂは、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）を１ペアとする、この１ペアを１ページとして管理するためのエリアであり、バックアップ第２エリア１５１１ｄｃは、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）を１ペアとする、この１ペアを１ページとして管理するためのエリアである。各ページの先頭と終端とには、つまりバックアップ第１エリア１５１１ｄｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｄｃの先頭と終端とには、それぞれ異なるＩＤコートが記憶されるようになっている。

【０５４９】

［７－４－２．液晶表示制御部］

遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の描画制御と下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の音制御とを行う液晶表示制御部１５１２は、図７２に示すように、音楽や効果音等の音制御を行うための音源が内蔵（以下、「内蔵音源」と記載する。）されるとともに遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の描画制御を行う音源内蔵ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒの略）１５１２ａと、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に表示される画面の各種キャラクタデータに加えて音楽や効果音等の各種音データを記憶する液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂと、シリアル化された音楽や効果音等をオーディオデータとして枠装飾駆動アンプ基板１９４に向かって送信するオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃと、扉枠側演出表示装置４６０へシリアル化された描画データを扉枠３の皿ユニット３２０の右側に取り付けられている扉枠側演出表示装置４６０の下方近傍に配置されて皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０へ向かって送信する扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力されるシリアルデータであるＬＯＣＫＮ信号出力要求データをプラス信号とマイナス信号とに差動化する差動化回路１５１２ｅと、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号のほかに、差動化回路１５１２ｅからの信号が入力されるとともに、差動化回路１５１２ｅからの信号が入力されているときには、この信号を伝送するように回路接続する一方、差動化回路１５１２ｅからの信号が入力されていないときには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号を伝送するように回路接続する強制切替回路１５１２ｆと、を備えている。この液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂには、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の表示領域に表示される画像の表示に用いる画像データとして、例えば、装飾図柄の表示に用いる装飾図柄画像データ、背景画像の表示に用いる背景画像データ、音量調整画像の表示に用いる音調調整画像データ、待機中画像の表示に用いる待機中画像データ等がキャラクタデータとして格納されている。

【０５５０】

周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、主制御基板１３１０からのコマンドと対応する画面生成用スケジュールデータを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域に１５１１ｃａｅにセットし、このスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータの先頭の画面データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力した後に、後述するＶブランク信号が入力されたことを契機として、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータに従って先頭の画面データに続く次の画面データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力する。このように、周辺制

御ＭＰＵ１５１１ａは、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータに従って、この画面生成用スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、Ｖブランク信号が入力されるごとに、先頭の画面データから１つずつ音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力する。

【０５５１】

また、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、主制御基板１３１０からのコマンドと対応する音生成用スケジュールデータの先頭の音指令データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域に１５１１ｃａｅにセットし、このスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた音生成用スケジュールデータの先頭の音指令データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力した後に、Ｖブランク信号が入力されたことを契機として、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた音生成用スケジュールデータに従って先頭の音指令データに続く次の音指令データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力する。このように、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた音生成用スケジュールデータに従って、この音生成用スケジュールデータに時系列に配列された音指令データを、Ｖブランク信号が入力されるごとに、先頭の音指令データから１つずつ音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力する。

【０５５２】

［７－４－２ａ．音源内蔵ＶＤＰ］

音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、上述した内蔵音源のほかに、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて、図７４に示すように、液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂから遊技盤側キャラクタデータ及び上皿側キャラクタデータを抽出してスプライトデータを作成して遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に表示する１画面分（１フレーム分）の描画データを生成するためのＶＲＡＭも内蔵（以下、「内蔵ＶＲＡＭ」と記載する。）している。音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、内蔵ＶＲＡＭ上に生成した描画データのうち、遊技盤側演出表示装置１６００に対する描画データをチャンネルＣＨ１から遊技盤側演出表示装置１６００に出力するとともに、扉枠側演出表示装置４６０に対する描画データをチャンネルＣＨ２から、図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０を介して、扉枠側演出表示装置４６０に出力（送信）することで、遊技盤側演出表示装置１６００と扉枠側演出表示装置４６０との同期化を図っている。

【０５５３】

チャンネルＣＨ１から出力される描画データは、周辺制御基板１５１０から遊技盤側演出表示装置１６００に出力されるのに対して、チャンネルＣＨ２から出力される描画データは、周辺制御基板１５１０から、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０の右側に取り付けられている扉枠側演出表示装置４６０の下方近傍に配置されて皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０を介して扉枠側演出表示装置４６０に出力（送信）される。このように、チャンネルＣＨ１から出力される描画データは、上述したように、周辺制御基板１５１０から遊技盤側演出表示装置１６００に出力されるため、周辺制御基板１５１０及び遊技盤側演出表示装置１６００は遊技盤５にそれぞれ取り付けられていることによりチャンネルＣＨ１から遊技盤側演出表示装置１６００までの経路に要する配線の長さが短いものの、チャンネルＣＨ２から出力される描画データは、上述したように、周辺制御基板１５１０から扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０を介して扉枠側演出表示装置４６０に出力されるため、周辺制御基板１５１０は遊技盤５に取り付けられているのに対して、

演出表示駆動基板４４５０は扉枠３の皿ユニット３２０内に収納されていることによりチャンネルＣＨ２から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして演出表示駆動基板４４５０までの経路に要する配線の長さがチャンネルＣＨ１と比べて極めて長くなることでノイズの影響を極めて受けやすくなる。このため、描画データを送るための配線の長さがチャンネルＣＨ１と比べて極めて長くなるというチャンネルＣＨ２に対しては、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにおいてザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式の通信を採用することにより、ノイズの影響を受け難い仕組みとなっている。

【０５５４】

チャンネルＣＨ１は、ＬＶＤＳ（Ｌｏｗ Ｖｏｌｔａｇｅ Ｄｉｆｆｅｒｅｎｔｉａｌ Ｓｉｇｎａｌｉｎｇ）というシリアル方式による差動インターフェースを使用しているのに対して、チャンネルＣＨ２は、パラレル方式によるインターフェースを使用している。チャンネルＣＨ２から出力される描画データは、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号と、から構成されており、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ４６１０ｄでシリアル化されて、図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に送信される。そして、このシリアル化された各種信号は、演出表示駆動基板４４５０においてパラレル信号に復元されて扉枠側演出表示装置４６０に出力されるようになっている。

【０５５５】

このように、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に表示する１画面分（１フレーム分）の画面データを音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力すると、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、この入力された画面データに基づいて液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂからキャラクタデータを抽出してスプライトデータを作成して遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に表示する１画面分（１フレーム分）の描画データを内蔵ＶＲＡＭ上で生成し、この生成した描画データうち、遊技盤側演出表示装置１６００に対する画像データをチャンネルＣＨ１から遊技盤側演出表示装置１６００に出力するとともに、扉枠側演出表示装置４６０に対する画像データをチャンネルＣＨ２から図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０を介して扉枠側演出表示装置４６０に出力（送信）する。つまり、「１画面分（１フレーム分）の画面データ」とは、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に表示する１画面分（１フレーム分）の描画データを内蔵ＶＲＡＭ上で生成するためのデータのことである。

【０５５６】

また、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、１画面分（１フレーム分）の描画データを、チャンネルＣＨ１から遊技盤側演出表示装置１６００に出力するとともに、扉枠側演出表示装置４６０に対する画像データをチャンネルＣＨ２から図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０を介して扉枠側演出表示装置４６０に出力（送信）すると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号を周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力する。本実施形態では、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０のフレーム周波数（１秒間あたりの画面更新回数）として概ね秒間３０ｆｐｓに設定しているため、Ｖブランク信号が出力される間隔は、約３３．３ｍｓ（＝１０００ｍｓ÷３０ｆｐｓ）となっている。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、このＶブランク信号が入力されたことを契機として、後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理を実行するようになっている。ここで、Ｖブランク信号が出力される間隔は、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の液晶サイズによって多少変化する。また、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと音源内蔵ＶＤ

Ｐ１５１２ａとが実装された周辺制御基板１５１０の製造ロットにおいてもＶブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合がある。

【０５５７】

なお、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、フレームバッファ方式が採用されている。この「フレームバッファ方式」とは、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の画面に描画する１画面分（１フレーム分）の描画データをフレームバッファ（内蔵ＶＲＡＭ）に保持し、このフレームバッファ（内蔵ＶＲＡＭ）に保持した１画面分（１フレーム分）の描画データを、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に出力する方式である。

【０５５８】

また、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから上述した音指令データが入力されると、図７４に示すように、液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂに記憶されている音楽や効果音等の音データを抽出して内蔵音源を制御することにより、音指令データに規定された、トラック番号に従って音楽及び効果音等の音データをトラックに組み込むとともに、出力チャンネル番号に従って使用する出力チャンネルを設定して下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力する。

【０５５９】

なお、音指令データには、音データを組み込むトラックの音量を調節するためのサブボリューム値も含まれており、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵音源における複数のトラックには、音楽や効果音等の演出音の音データとその音量を調節するサブボリューム値のほかに、パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するための報知音の音データとその音量を調節するサブボリューム値が組み込まれる。具体的には、演出音に対しては、上述した、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部が回動操作されて調節された基板ボリュームがサブボリューム値として設定され、報知音に対しては、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されず最大音量がサブボリューム値として設定されるようになっている。演出音のサブボリューム値は、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作することで設定モードへ移行して調節することができるようになっている。設定モードにおいては、例えば、演出選択左ボタン３３１の操作によってサブボリューム値が減り、演出選択右ボタン３３２の操作によってサブボリューム値が増え、操作ボタン４１０によってサブボリューム値が決定される。

【０５６０】

また、音指定データには、出力するチャンネルの音量を調節するためのマスターボリューム値も含まれており、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵音源における複数の出力チャンネルには、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵音源における複数のトラックうち、使用するトラックに組み込まれた演出音の音データと、使用するトラックに組み込まれた演出音の音量を調節するサブボリューム値と、を合成して、この合成した演出音の音量を、実際に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力するようになっている。

【０５６１】

本実施形態では、マスターボリューム値は一定値に設定されており、合成した演出音の音量が最大音量であるときに、マスターボリューム値まで増幅されることにより、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音量が許容最大音量となるように設定されている。具体的には、演出音に対しては、複数のトラックのうち、使用するトラックに組み込まれた演出音の音データと、使用するトラックに組み込まれた演出音の音量を調節するサブボリューム値として設定された音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部が回動操作されて調節された基板ボリュームと、を合成して、この合成した演出音の音量を、実

際に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力し、報知音に対しては、使用するトラックに組み込まれた報知音の音データと、使用するトラックに組み込まれた報知音の音量を調節するサブボリューム値として設定された音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されず最大音量と、を合成して、この合成した報知音の音量を、実際に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した報知音をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力する。

【０５６２】

ここで、演出音が下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れている場合に、パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するため報知音を流す制御について簡単に説明すると、まず演出音が組み込まれているトラックのサブボリューム値を強制的に消音に設定し、この演出音が組み込まれたトラックの音データと、その消音に設定したサブボリューム値と、報知音が組み込まれたトラックの音データと、報知音の音量が最大音量に設定されたサブボリューム値と、を合成し、この合成した演出音の音量と報知音の音量とを、実際に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音及び報知音をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力する。

【０５６３】

つまり、実際に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音は、最大音量の報知音だけが流れることとなる。このとき、演出音は消音となっているため、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れないものの、演出音は、上述した音生成用スケジュールデータに従って進行している。本実施形態では、報知音は所定期間（例えば、９０秒）だけ下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れるようになっており、この所定期間経過すると、これまで消音に強制的に設定された音生成用スケジュールデータに従って進行している演出音の音量が、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部が回動操作されて調節された基板ボリュームがサブボリューム値として再び設定され（このとき、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作することで設定モードへ移行して調節されている場合には、その調節された演出音のサブボリューム値に設定され）、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れるようになっている。

【０５６４】

このように、演出音が下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れている場合に、パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するため報知音が流れるときには、演出音の音量が消音になって報知音が下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れるものの、この消音となった演出音は、音生成用スケジュールデータに従って進行しているため、報知音が所定期間経過して下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れなくなると、演出音は、報知音が流れ始めたところから再び流れ始めるのではなく、報知音が流れ始めて所定期間経過した時点まで音生成用スケジュールデータに従って進行したところから再び流れ始めるようになっている。

【０５６５】

［７－４－２ｂ．液晶及び音制御ＲＯＭ］

液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂは、図７４に示すように、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に描画するための遊技盤側キャラクタデータと、扉枠側演出表示装置４６０の表示領域に描画するための上皿側キャラクタデータと、が予め記憶されるとともに、音楽、効果音、報知音、及び告知音等の各種の音データも予め記憶されている。

【０５６６】

［７－４－２ｃ．オーディオデータ送信ＩＣ］

オーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃは、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａからのシリアル化したオーディオデータが入力されると、右側オーディオデータをプラス信号、マイナス信号とする差分方式のシリアルデータとして、図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して、枠装飾駆動アンプ基板１９４に送信するとともに、左側オーディオデータをプラス信号、マイナス信号とする差分方式のシリアルデータとして、図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して、枠装飾駆動アンプ基板１９４に送信する。これにより、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から各種演出に合わせた音楽や効果音等がステレオ再生されるようになっている。

【０５６７】

なお、オーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃは、周辺制御基板１５１０から枠装飾駆動アンプ基板１９４に亘る基板間を、左右それぞれ差分方式のシリアルデータとしてオーディオデータを出力することにより、例えば、左側オーディオデータのプラス信号、マイナス信号にノイズの影響を受けても、プラス信号に乗ったノイズ成分と、マイナス信号に乗ったノイズ成分と、を枠装飾駆動アンプ基板１９４で合成して１つの左側オーディオデータにする際に、互いにキャンセルし合ってノイズ成分が除去されるようになっているため、ノイズ対策を講じることができる。

【０５６８】

［７－４－２ｄ．扉枠側演出用トランスミッタＩＣ］

扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄは、図７４に示すように、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２から出力される描画データが入力されている。チャンネルＣＨ２は、上述したように、パラレル方式によるインターフェースが使用されている。描画データは、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号と、から構成されており、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号がそれぞれ８ビット、計２４ビットで構成されている。本実施形態では、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに入力可能な赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号がそれぞれ６ビット、計１８ビットであるため、各映像信号における上位６ビットが扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに入力されている。下位２ビットは、人間の目にとって判別困難な極めて微弱な色情報であるため、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａから出力されているものの、微弱な色情報を含む下位２ビットを無効化している。

【０５６９】

音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２から出力される描画データである、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号と、が扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに入力されると、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄは、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号と、がザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式のシリアル信号（シリアルデータ）にシリアル化して差動１ペアケーブルのみでこれらの各種信号を、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に送信する。

【０５７０】

上述したように、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ１から出力される描画データは、周辺制御基板１５１０から遊技盤側演出表示装置１６００に出力されるため、チャンネルＣＨ１から遊技盤側演出表示装置１６００までの経路（第１経路）に要する配線の長さが短いものの、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２から出力される描画データは、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０を介して扉枠側演出表示装置４６０に出力（送信）されるため、チャンネルＣＨ２から扉枠側演出表

示装置４６０までの経路（第２経路）に要する配線の長さが第１経路に要する配線の長さより極めて長くなることによりノイズの影響を極めて受けやすくなる。

【０５７１】

具体的には、本体枠４に対して開閉自在に扉枠３が軸支されているため、本体枠４の開放側辺に沿って設けられている施錠ユニット７００の反対側である閉塞側に、例えば本体枠４に装着される遊技盤５に備える周辺制御基板１５１０から扉枠３に備える皿ユニット３２０に収納される演出表示駆動基板４４５０などの、本体枠４側に備える各種基板と扉枠３側に備える各種基板とを電気的に接続する各種配線を通す必要がある。ところが、本体枠４の閉塞側には、払出装置８３０のほかに、この払出装置８３０によって払出された遊技球を、皿ユニット３２０の上皿３２１へ誘導することができると共に上皿３２１が遊技球で満タンになると払出された遊技球を下皿３２２側へ分岐誘導することができる満タン分岐ユニット７７０が配置されている。また、本体枠４の下側には、パチンコ島設備から電源が供給される電源基板９３１等を一纏めにしてユニット化した払出ユニット８００が配置されている。このように、本体枠４側に備える各種基板と扉枠３側に備える各種基板とを電気的に接続する各種配線は、払出装置８３０、満タン分岐ユニット７７０、電源基板９３１等の近傍に引き回されることとなり、払出装置８３０に備える払出モータ８３４が駆動されることによるノイズのほかに、遊技球による静電放電によるノイズやパチンコ機１が設置されるパチンコ島設備から供給される電源ラインに侵入したノイズ等を受ける環境下にある。

【０５７２】

このため、描画データを送るための配線の長さがチャンネルＣＨ１と比べて極めて長くなるというチャンネルＣＨ２に対しては、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにおいてザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式の通信を採用することにより、ノイズの影響を受け難い仕組みとなっている。本実施形態では、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に備える後述する扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間を電気的に接続するための配線として、上述したように、差動１ペアケーブルを用いているが、この差動１ペアケーブルは、２本の配線が単に平行に設けられる平行線ではなく、ツイストペアケーブルである。このツイストペアケーブルは、２本の配線を撚り合わせたケーブルであって、撚り対線とも呼ばれるものである。

【０５７３】

ここで、トランスミッタとレシーバとの間を電気的に接続する差動１ペアケーブルとして平行線を採用した場合について簡単に説明する。描画データを送るための配線の長さが音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ１と比べて極めて長くなるという音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２に対して、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにおいてザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式の通信を採用してノイズの影響を受け難い仕組みとしても、このようなハードウェアによる構成だけでは、遊技球の静電放電によるノイズ、パチンコ機１が設置されるパチンコ島設備から供給される電源ラインに侵入したノイズ等により、平行線におけるシリアルデータが影響を受けると、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信する際にそのノイズがキャンセル（除去）されないため、シリアルデータが影響を受けた状態のまま扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信されることとなり、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２から出力される描画データが正規なものと異なる乱れたものとして扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信され、扉枠側演出表示装置４６０の表示領域では、いわゆる砂嵐のような画像が表示されて何の画像であるのかを全く認識することができなくなるという問題がある。

【０５７４】

そこで、本実施形態では、描画データを送るための配線の長さが音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ１と比べて極めて長くなるという音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２に対して、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにおいてザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式の通信を採用してノイズの影響を受け難い仕組みとするとともに、このようなハードウェアによる構成に加えて、ディファレンシャル方式によるシリアルデータが配線に侵入したノイズの影響を受けたとしても受信側においてそのノイズをキャンセル（除去）することができるツイストペアケーブルを、トランスミッタとレシーバとの間を電気的に接続する差動１ペアケーブルとして採用した。これにより、遊技球の静電放電によるノイズ、パチンコ機１が設置されるパチンコ島設備から供給される電源ラインに侵入したノイズ等により、ツイストペアケーブルにおいてシリアルデータが影響を受けたとしても、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信する際にそのノイズがキャンセル（除去）されるようになっているため、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２から出力される描画データは、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で確実に受信されて扉枠側演出表示装置４６０に出力されることにより、扉枠側演出表示装置４６０において、液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａが生成した画像を確実に表示することができる。ノイズをキャンセル（除去）することにより、砂嵐のような何の画像であるのかを全く認識することができなくなるような画像が扉枠側演出表示装置４６０で表示されることを防止することができるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。したがって、ノイズの影響による遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【０５７５】

なお、本実施形態では、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に備える後述する扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間においては、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２が介在している。これは、本体枠４と扉枠３とが一体的に構成されるものではなく、別々に組み立てられたものを、本体枠４に扉枠３を取り付けるという構造を採用しているため、本体枠４に扉枠３を取り付ける作業のあとに、扉枠３側に備える各種基板からのハーネスやツイストケーブルなどの各種配線を本体枠４側に備える周辺扉中継端子板８８２に電気的に接続することによって、本体枠４側に備える各種基板と、扉枠３側に備える各種基板と、を電気的に接続することができるようになっている。このような構成により、本体枠４から扉枠３を開放して各種配線を取り外す作業を行ったあとに、本体枠４から扉枠３を取り外すことで、本体枠４や扉枠３のメンテナンスを行うことができるし、扉枠３に生じた不具合が解消することができない場合には、この不具合のある扉枠３に替えて他の扉枠３’を本体枠４に取り付けて、扉枠３’側に備える各種基板からの各種配線を本体枠４側に備える周辺扉中継端子板８８２に電気的に接続することによって、本体枠４側に備える各種基板と、扉枠３’側に備える各種基板と、を電気的に接続することができる。

【０５７６】

また、本実施形態では、上述したように、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにおいてザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式の通信を採用してノイズの影響を受け難い仕組みとするとともに、このようなハードウェアによる構成に加えて、ディファレンシャル方式によるシリアルデータが配線に侵入したノイズの影響を受けたとしても受信側においてそのノイズをキャンセル（除去）することができるツイストペアケーブルを、トランスミッタとレシーバとの間を電気的に接続する差動１ペアケーブルとして採用した。具体的には、周辺制御基板１５１０と枠周辺中継端子板８６８との基板間、枠周辺中継端子板８６８と周辺扉中継端子板８８２との基板間、そして周辺扉中継端子板８８２と演出表示駆動基板４４５０との基板間においては、それぞれツイストペアケーブルにより電

気的に接続されているのに対して、電源配線やその他の各種信号を伝える配線においては、それぞれハーネスにより電気的に接続されている。これにより、枠周辺中継端子板８６８と周辺扉中継端子板８８２とには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにより送信されるディファレンシャル方式によるシリアルデータを伝送するための映像伝送用配線パターンのほかに、電源用配線パターンやその他の各種信号を伝送するための各種信号用配線パターンと、が混在している。このため、枠周辺中継端子板８６８、及び周辺扉中継端子板８８２には、電源用配線パターンや各種信号用配線パターンから所定寸法だけ離して上述した映像伝送用配線パターンがそれぞれ形成されている。トランスミッタからレシーバまでの経路には、枠周辺中継端子板８６８、及び周辺扉中継端子板８８２という複数の中継端子板をまたぐこととなるため、これらの複数の中継端子板に形成される映像伝送用配線パターンの入出力間において、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにより送信されるディファレンシャル方式によるシリアルデータを伝送する信号の一部が反射されてノイズとなったり、その信号の出力レベルが低下するという問題が生ずる。そこで、本実施形態では、これらの複数の中継端子板に形成される映像伝送用配線パターンには、インピーダンス整合が施されている。

【０５７７】

また、本実施形態では、上述したように、周辺制御基板１５１０と枠周辺中継端子板８６８との基板間、枠周辺中継端子板８６８と周辺扉中継端子板８８２との基板間、そして周辺扉中継端子板８８２と演出表示駆動基板４４５０との基板間においては、それぞれツイストペアケーブルにより電気的に接続されているのに対して、電源配線やその他の各種信号を伝える配線においては、それぞれハーネスにより電気的に接続されているが、ツイストペアケーブルのうち、一方の配線を赤色とし、他方の配線を灰色とするとともに、ハーネスのうち、電源を供給する配線を赤色とし、他の複数の配線を灰色としている。なお、電源を供給する配線を赤色とせず、黄色としてもよい。

【０５７８】

［７－４－２ｅ．強制切替回路、差動化回路］

扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号は、強制切替回路１５１２ｆ、図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に送信されるようになっている。この強制切替回路１５１２ｆには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号のほかに、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力されるシリアルデータであるＬＯＣＫＮ信号出力要求データが差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化されて入力されている。この差動化回路１５１２ｅでは、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データをディファレンシャル方式のシリアル信号（シリアルデータ）にシリアル化している。このＬＯＣＫＮ信号出力要求データは、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間において、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に備える後述する扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているか否かを確認するために、扉枠側演出表示装置４６０の動作確認要求として送信されるものである。強制切替回路１５１２ｆは、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されているときには、この２つの信号を伝送するように回路接続する一方、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されていないときには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号を伝送するように回路接続するように回路構成されている。これにより、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されているときには、その２つの信号を伝送するように回路接続するため、その２つの信号が、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、周辺

扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に送信される一方、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されていないときには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号を伝送するように回路接続するため、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号が、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に送信される。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間において、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データを、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０（実際には、周辺制御基板１５１０に備える差動化回路１５１２ｅ）に向かって送信する。

【０５７９】

扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０は、周辺制御基板１５１０からのシリアル信号（シリアルデータ）を後述する扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信すると、シリアル化された各種信号をパラレル信号に復元して扉枠側演出表示装置４６０に出力する液晶モジュール回路４４５０Ｖと、から主として構成されている。

【０５８０】

扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａからの描画データを受信し、この受信した描画データが異常なデータであると判断すると、その旨を伝える後述するＬＯＣＫＮ信号を周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して、周辺制御基板１５１０に出力する。このＬＯＣＫＮ信号は、周辺制御基板１５１０の図示しない周辺制御入力回路を介して、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに入力される。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、入力されるＬＯＣＫＮ信号に基づいて、所定の条件が成立すると、その旨を伝えるための画像を音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御して生成して遊技盤側演出表示装置１６００に出力することにより遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示して報知する。

【０５８１】

また、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、受信したその２つの信号がＬＯＣＫＮ信号出力要求データであると判断したときには、後述するＬＯＣＫＮ信号を周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して、周辺制御基板１５１０に出力する。このＬＯＣＫＮ信号は、周辺制御基板１５１０の図示しない周辺制御入力回路を介して、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに入力される。これにより、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データの送信に対する応答信号として、ＬＯＣＫＮ信号が入力されているときにはトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生していないとして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に不具合が発生していないと判断することができる一方、ＬＯＣＫＮ信号が入力されていないときにはトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているとして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に不具合が発生していると判断して、その旨を伝える報知画像（例えば、「扉枠側演出表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」）を、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御して遊技盤側演出表示装置１６００に出力するとともに、その旨を伝える報知音（例えば、「扉枠側演出表示装置に不具合が発生しています。」）を、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御してオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力することにより扉枠３に設けたスピーカから報知音が流れる。これにより、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示される報知画像と、扉枠３に設けたスピーカ等から繰り返し流れる報知音と、により報知を行うことができるようになっている。このとき、扉枠３に備える発光装飾用のＬＥＤや遊技盤５に備える各種装飾基板に実装される各種ＬＥＤをすべて点灯してもよい。

【０５８２】
［７－４－３．ＲＴＣ制御部］
年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを保持するＲＴＣ制御部４１６５は、図７２に示すように、ＲＴＣ４１６５ａを中心として構成されている。このＲＴＣ４１６５ａには、カレンダー情報と時刻情報とが保持されるＲＡＭ４１６５ａａが内蔵（以下、「ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａ」と記載する。）されている。ＲＴＣ４１６５ａは、駆動用電源及びＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａのバックアップ用電源として電池４１６５ｂ（本実施形態では、ボタン電池を採用している。）から電力が供給されるようになっている。つまりＲＴＣ４１６５ａは、周辺制御基板１５１０（パチンコ機１）からの電力が全く供給されずに、周辺制御基板１５１０（パチンコ機１）と独立して電池４１６５ｂから電力が供給されている。これにより、ＲＴＣ４１６５ａは、パチンコ機１の電力が遮断されても、電池４１６５ｂからの電力供給により、カレンダー情報や時刻情報を更新保持することができるようになっている。
【０５８３】
周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、ＲＴＣ４１６５ａのＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａからカレンダー情報や時刻情報を取得して上述した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄにセットし、この取得したカレンダー情報や時刻情報に基づく演出を遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０で繰り広げることができるようになっている。このような演出としては、例えば、１２月２５日であればクリスマスツリーやトナカイの画面が遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０で繰り広げられたり、大晦日であれば新年カウントダウンを実行する画面が遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０で繰り広げられたりする等を挙げることができる。カレンダー情報や時刻情報は、工場出荷時に設定される。
【０５８４】
なお、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａには、カレンダー情報や時刻情報のほかに、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合にはＬＥＤの輝度設定情報が記憶保持されている。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合には、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから輝度設定情報を取得してバックライトの輝度調整をＰＷＭ制御により行う。輝度設定情報は、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度が１００％～７０％までに亘る範囲を５％刻みで調節するための輝度調節情報と、現在設定されている遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０のバックライトであるＬＥＤの輝度と、が含まれている。
【０５８５】
また、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａには、カレンダー情報、時刻情報や輝度設定情報のほかに、カレンダー情報、時刻情報、及び輝度設定情報をＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに最初に記憶した年月日及び時分秒の情報として入力日時情報も記憶されている。
【０５８６】
周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０のバックライトが冷陰極管タイプのものが装着されている場合には、バックライトのＯＮ／ＯＦＦ制御もしくはＯＮのみとするようになっている。
【０５８７】
ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに記憶される、カレンダー情報、時刻情報、輝度設定情報、及び入力日時情報等の各種情報は、遊技機メーカの製造ラインにおいて設定される。製造ラインにおいては、例えば遊技盤側演出表示装置１６００の表示テスト等の各種テストを行うため、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時として入力日時情報が製造ラインで入力された年月日及び時分秒である製造日時に設定される。
【０５８８】
このように、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａには、カレンダー情報や時刻情報のほかに

、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合における輝度設定情報、及び入力日時情報等、パチンコ機１の機種情報（例えば、低確率や高確率における大当り遊技状態が発生する確率など）とは独立して維持が必要な情報を記憶保持することができるようになっている。

【０５８９】

また、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに記憶保持される輝度設定情報等は、パチンコ機１が設置されるホールの環境によっては製造日時に設定された遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度では明るすぎたり、暗すぎたりする場合もある。そこで、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作することで設定モードへ移行してバックライトの輝度を所定の輝度に調節することができるようになっている。設定モードにおいては、例えば、演出選択左ボタン３３１の操作によって輝度が減少し、演出選択右ボタン３３２の輝度が上昇し、操作ボタン４１０によって輝度が決定される。パチンコ機１の電源投入後、所定時間内において、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側演出表示装置１６００に表示されるほかに、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションが行われている期間内において、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側演出表示装置１６００に表示されるようになっている。この設定モードの画面に従って演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作することでカレンダー情報、時刻情報を再設定したり、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を所望の輝度に調節したりすることができる。この調節された遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの所望の輝度は、輝度設定情報に記憶されるＬＥＤの輝度としてそれぞれ上書き（更新記憶）されるようになっている。

【０５９０】

なお、設定モードでは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、上述した輝度補正プログラムを実行することにより、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合には、遊技盤側演出表示装置１６００の経年変化にともなう輝度低下を補正する。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、ＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから、入力日時情報を取得して遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時を特定し、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを取得して現在の日時を特定し、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度が１００％～７０％までに亘る範囲を５％刻みで調節するための輝度調節情報と現在設定されている遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度とを有する輝度設定情報を取得する。この取得した輝度設定情報を周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに予め記憶されている補正情報に基づいて補正する。

【０５９１】

例えば、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時と現在の日時とから、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時からすでに６月を経過している場合には、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから対応する補正情報（例えば、５％）を取得するとともに、輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトを点灯するときには、この７５％に対して取得した補正情報である５％だけさらに上乗せした８０％の輝度となるように、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯し、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時からすでに１２月を経過している場合には、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから対応する補正情報（例えば、１０％）を取得するとともに、輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトを点灯するときには、この７５％に対して取得した補正情報である１０％だけさらに上乗せした８５％の輝度となるように、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯する。

【０５９２】

なお、ＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから、直接、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを取得して現在の日時を特定してもいいし、後述する周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００２の現在時刻情報取得処理において周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄにおける、カレンダー情報記憶部にセットされて周辺制御基板１５１０のシステムにより更新される現在のカレンダー情報と、時刻情報記憶部にセットされて周辺制御基板１５１０のシステムにより更新される現在の時刻情報と、を取得して現在の日時を特定してもいい。

【０５９３】

［７－４－４．音量調整ボリューム］

音量調整ボリューム４１４０ａは、上述したように、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の音量をつまみ部を回動操作することにより調節することができるようになっている。音量調整ボリューム４１４０ａは、上述したように、そのつまみ部が回動操作されることにより抵抗値が可変するようになっており、電気的に接続された周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋがつまみ部の回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、アナログ値からデジタル値に変換して、値０～値１０２３までの１０２４段階の値に変換している。本実施形態では、上述したように、１０２４段階の値を７つに分割して基板ボリューム０～６として管理している。基板ボリューム０では消音、基板ボリューム６では最大音量に設定されており、基板ボリューム０から基板ボリューム６に向かって音量が大きくなるようにそれぞれ設定されている。基板ボリューム０～６に設定された音量となるように液晶表示制御部１５１２（音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａ）を制御して下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音楽や効果音が流れるようになっている。

【０５９４】

このように、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音楽や効果音が流れるようになっている。また、本実施形態では、上述したように、音楽や効果音のほかに、パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するための報知音や、遊技演出に関する内容等を告知する（例えば、遊技盤側演出表示装置１６００に繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いことを告知したり等。）ための告知音も下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れるが、報知音や告知音は、つまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されずに流れる仕組みとなっており、消音から最大音量までの音量をプログラムにより液晶表示制御部１５１２（音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａ）を制御して調整することができるようになっている。

【０５９５】

このプログラムにより調整される音量は、上述した７段階に分けられた基板ボリュームと異なり、消音から最大音量までを滑らかに変化させることができるようになっている。これにより、例えば、ホールの店員等が音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を回動操作して音量を小さく設定した場合であっても、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の演出音が小さくなるものの、パチンコ機１に不具合が発生しているときや遊技者が不正行為を行っているときには大音量（本実施形態では、最大音量）に設定した報知音を流すことができる。したがって、演出音の音量を小さくしても、報知音によりホールの店員等が不具合の発生や遊技者の不正行為を気付き難くなることを防止することができる。

【０５９６】

また、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により設定されている現在の基板ボリュームに基づいて、広告音を流す音量を小さくして音楽や効果音の妨げとならないようにしたりする一方、広告音を流す音量を大きくして音楽や効果音に加えて遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０で繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したりすることもできる。

【０５９７】
なお、本実施形態では、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を回動操作することにより音楽や効果音の音量を調節するようになっていることに加えて、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作することで設定モードへ移行して音楽や効果音の音量を調節することができるようになっている。パチンコ機１の電源投入後、所定時間内において、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側演出表示装置１６００に表示されるほかに、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションが行われている期間内において、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側演出表示装置１６００に表示されるようになっている。この設定モードの画面に従って演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作することで音楽や効果音の音量を所望の音量に調節することができる。具体的には、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部の回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋがアナログ値からデジタル値に変換して、この変換した値に対して、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０の操作に応じて所定値を加算又は減算することによって、基板ボリュームの値を増やしたり、又は減らしたりすることができるようになっている。この調節された音量は、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵音源における複数のトラックのうち、音楽や効果音等の演出音の音データが組み込まれたトラックに対して、サブボリューム値として設定更新されて演出音の音量の調節に反映されるものの、上述した報知音や告知音の音量に調節に反映されないようになっている。

【０５９８】
このように、本実施形態では、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を直接回動操作することにより音楽や効果音の音量を調節する場合と、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０の操作に応じて所定値を加算又は減算することによって、基板ボリュームの値を増やしたり、又は減らしたりすることにより音楽や効果音の音量を調節する場合と、の２つの方法がある。音量調整ボリューム４１４０ａは、周辺制御基板１５１０に実装されているため、本体枠４を外枠２から必ず開放した状態にする必要がある。そうすると、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を回動操作することができるのは、ホールの店員となる。ところが、ホールの店員が調節した音量では、遊技者にとって小さく感じて音楽や効果音を聞き取り難い場合もあるし、遊技者にとって大きく感じて音楽や効果音をうるさく感じる場合もある。そこで、パチンコ機１の電源投入後、所定時間内において、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作したり、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションが行われている期間内において、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作したりした場合には、設定モードを行うための画面が遊技盤側演出表示装置１６００に表示され、この設定モードの画面に従って演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作することで音楽や効果音の音量を所望の音量に調節することができるようになっている。これにより、遊技者は所望の音量に音楽や効果音の音量を調節することができるため、ホールの店員が調節した音量を小さく感じて音楽や効果音を聞き取り難い場合には、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作して所望の音量まで大きくすることができるし、ホールの店員が調節した音量を大きく感じて音楽や効果音をうるさく感じる場合には、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作して所望の音量まで小さくすることができる。

【０５９９】
また、本実施形態では、パチンコ機１において遊技が行われていない状態が所定時間継続され、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションが繰り返し行われると（例えば、１０回）、前回、パチンコ機１の前面に着座して遊技を

行っていた遊技者が調節した音量がキャンセルされて、音量が初期化されるようになっている。この音量の初期化では、ホールの店員が調節した音量、つまりホールの店員が音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を直接回動操作して調節した音量となるようになっている。これにより、前回、パチンコ機１の前面に着座して遊技を行っていた遊技者が調節した音量を小さく感じて音楽や効果音を聞き取り難い場合には、今回、パチンコ機１の前面に着座して遊技を行う遊技者が演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作して所望の音量まで大きくすることができるし、前回、パチンコ機１の前面に着座して遊技を行っていた遊技者が調節した音量を大きく感じて音楽や効果音をうるさく感じる場合には、今回、パチンコ機１の前面に着座して遊技を行う遊技者が演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２や操作ボタン４１０を操作して所望の音量まで小さくすることができる。

【０６００】

［８．電源システム］

次に、パチンコ機１の電源システムについて、図７５及び図７６を参照して説明する。図７５はパチンコ機の電源システムを示すブロック図であり、図７６は図７５のつづきを示すブロック図である。まず、電源基板９３１について説明し、続いて各制御基板等に供給される電源について説明する。なお、各種基板のグランド（ＧＮＤ）や各種端子板のグランド（ＧＮＤ）は、電源基板９３１のグランド（ＧＮＤ）と電気的に接続されており、同一グランド（ＧＮＤ）となっている。

【０６０１】

［８－１．電源基板］

電源基板９３１は、電源コードと電気的に接続されており、この電源コードのプラグがパチンコ島設備の電源コンセントに差し込まれている。電源スイッチ９３４を操作すると、パチンコ島設備から供給されている電力が電源基板９３１に供給され、パチンコ機１の電源投入を行うことができる。

【０６０２】

電源基板９３１は、図７５に示すように、電源制御部９３５、発射制御部９５３を備えている。電源制御部９３５は、パチンコ島設備から供給される交流２４ボルト（ＡＣ２４Ｖ）から各種直流電圧を作成したり、主制御基板１３１０や払出制御基板９５１へのバックアップ電源を供給する回路であり、発射制御部９５３は、球発射装置６８０の発射ソレノイド６８２や球送りユニット２５０の球送ソレノイド２５５を駆動制御する回路である。

【０６０３】

電源制御部９３５は、同期整流回路９３５ａ、力率改善回路９３５ｂ、平滑化回路９３５ｃ、電源作成回路９３５ｄ、キャパシタＢＣ０，ＢＣ１を備えている。パチンコ島設備から供給されているＡＣ２４Ｖは、電源基板９３１を介して遊技球等貸出装置接続端子板８６９に供給されるとともに、同期整流回路９３５ａに供給されている。この同期整流回路９３５ａは、パチンコ島設備から供給され交流２４ボルト（ＡＣ２４Ｖ）を整流して力率改善回路９３５ｂに供給している。この力率改善回路９３５ｂは、整流された電力の力率を改善して直流＋３７Ｖ（ＤＣ＋３７Ｖ、以下、「＋３７Ｖ」と記載する。）を作成して平滑化回路９３５ｃに供給している。この平滑化回路９３５ｃは、供給される＋３７Ｖのリップルを除去して＋３７Ｖを平滑化させて発射制御部９５３の発射制御回路９５３ａ及び電源作成回路９３５ｄにそれぞれ供給している。

【０６０４】

キャパシタＢＣ０は、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されたＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ）へのバックアップ電源を供給し、キャパシタＢＣ１は、払出制御基板９５１における払出制御部９５２の払出制御ＭＰＵ９５２ａに内蔵されたＲＡＭ（払出制御内蔵ＲＡＭ）へのバックアップ電源を供給している。

【０６０５】

発射制御部９５３の発射制御回路９５３ａは、平滑化回路９３５ｃから供給される＋３７Ｖを駆動電源として、ハンドル３０２の回転位置に見合う打ち出し強度（発射強度）で

遊技球を図５に示した遊技領域５ａに向かって打ち出す（発射する）ための駆動電流を調整して発射ソレノイド６８２に出力する制御を行う一方、球送りユニット２５０の球送ソレノイド２５５に一定電流を出力することにより球送りユニット２５０の球送部材が皿ユニット３２０の上皿３２１に貯留された遊技球を１球受け入れ、球送部材が受け入れた遊技球を球発射装置６８０側へ送る制御を行う。

【０６０６】

電源作成回路９３５ｄは、平滑化回路９３５ｃから供給される＋３７Ｖから直流＋５Ｖ（ＤＣ＋５Ｖ、以下、「＋５Ｖ」と記載する。）、直流＋１２Ｖ（ＤＣ＋１２Ｖ、以下、「＋１２Ｖ」と記載する。）、及び直流＋２４Ｖ（ＤＣ＋２４Ｖ、以下、「＋２４Ｖ」と記載する。）をそれぞれ作成して払出制御基板９５１及び枠周辺中継端子板８６８にそれぞれ供給している。＋５Ｖが印加されて供給される電源系統が＋５Ｖ電源ライン、＋１２Ｖが印加されて供給される電源系統が＋１２Ｖ電源ライン、そして＋２４Ｖが印加されて供給される電源系統が＋２４Ｖ電源ラインとなる。

【０６０７】

電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖは、後述するように、払出制御基板９５１に供給されている。払出制御基板９５１に供給される＋５Ｖは、払出制御フィルタ回路９５１ａを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの電源端子に印加されるとともに、ダイオードＰＤ０を介して払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子に印加されるようになっている。電源作成回路９３５ｄで作成される＋１２Ｖは、払出制御基板９５１を介して主制御基板１３１０の＋５Ｖ作成回路１３１０ｇに供給されている。この＋５Ｖ作成回路１３１０ｇは、払出制御基板９５１からの＋１２Ｖから主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖを作成している。＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖは、主制御フィルタ回路１３１０ｈを介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子に供給されるとともに、ダイオードＭＤ０を介して主制御内蔵ＲＡＭの電源端子に供給されるようになっている。

【０６０８】

電源基板９３１のキャパシタＢＣ１のマイナス端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地される一方、キャパシタＢＣ１のプラス端子は、払出制御基板９５１の払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子と電気的に接続されるとともに、払出制御基板９５１のダイオードＰＤ０のカソード端子とも電気的に接続されている。つまり、電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖは、払出制御ＭＰＵ９５２ａの電源端子に向かって電流が流れるとともに、ダイオードＰＤ０により順方向である払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子と、キャパシタＢＣ１のプラス端子と、に向かって電流が流れるようになっている。このように、キャパシタＢＣ１は、電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖが払出制御基板９５１、そして再び払出制御基板９５１から電源基板９３１に戻ってくるという電気的な接続方法により、＋５Ｖが供給されて充電することができるようになっている。これにより、電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖが払出制御基板９５１に供給されなくなった場合には、キャパシタＢＣ１に充電された電荷が払ＶＢＢとして払出制御基板９５１に供給されるようになっているため、払出制御ＭＰＵ９５２ａの電源端子にはダイオードＰＤ０により電流が妨げられて流れず払出制御ＭＰＵ９５２ａが作動しないものの、払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子には払ＶＢＢが供給されることにより記憶内容が保持されるようになっている。

【０６０９】

電源基板９３１のキャパシタＢＣ０のマイナス端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地される一方、キャパシタＢＣ０のプラス端子は、払出制御基板９５１を介して主制御基板１３１０の主制御内蔵ＲＡＭの電源端子と電気的に接続されるとともに、主制御基板１３１０のダイオードＭＤ０のカソード端子とも電気的に接続されている。つまり、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖは、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子に向かって電流が流れるとともに、ダイオードＭＤ０により順方向である主制御内蔵ＲＡＭの電源端子と、キャパシタＢＣ０のプラス端子と、に向かって電流が流れるようになっている。このように、キャパシタＢＣ０は、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖが主制御基板

１３１０、そして払出制御基板９５１から電源基板９３１に供給されるという電気的な接続方法により、＋５Ｖが供給されて充電することができるようになっている。これにより、電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋１２Ｖが払出制御基板９５１を介して主制御基板１３１０の＋５Ｖ作成回路１３１０ｇに供給されなくなって＋５Ｖ作成回路１３１０ｇが＋５Ｖを作成することができなくなった場合には、キャパシタＢＣ０に充電された電荷が主ＶＢＢとして、払出制御基板９５１を介して、主制御基板１３１０に供給されるようになっているため、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子にはダイオードＭＤ０により電流が妨げられて流れず主制御ＭＰＵ１３１０ａが作動しないものの、主制御内蔵ＲＡＭの電源端子には主ＶＢＢが供給されることにより記憶内容が保持されるようになっている。このように、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、主制御内蔵ＲＡＭに対してバックアップ電源を供給するバックアップ電源回路は、上記ダイオードＭＤ０と上記キャパシタＢＣ０とによって構成されている。

【０６１０】

［８－２．各制御基板等に供給される電圧］

次に、各制御基板等に供給される電圧についての概要を説明し、続いて、主として払出制御基板に供給される電圧、そして主制御基板に供給される電圧について説明する。

【０６１１】

電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成された＋５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧は、図７５に示すように、払出制御基板９５１に供給され、これら３種類の電圧のうち、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖという２種類の電圧は、払出制御基板９５１を介して主制御基板１３１０に供給されている。また電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成された＋５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧は、枠周辺中継端子板８６８に供給されるとともに、この枠周辺中継端子板８６８を介して、周辺制御基板１５１０及び周辺扉中継端子板８８２にそれぞれ供給されている。

【０６１２】

周辺制御基板１５１０に供給される＋５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧は、図７６（ａ）に示すように、ランプ駆動基板４１７０のランプ駆動回路４１７０ａ及びモータ駆動基板４１８０の駆動源駆動回路４１８０ａにそれぞれ供給されている。ランプ駆動基板４１７０のランプ駆動回路４１７０ａは、遊技盤５の各種装飾基板に点灯信号、点滅信号や階調点灯信号等の各種信号を出力し、モータ駆動基板４１８０の駆動源駆動回路４１８０ａは、遊技盤５のモータやソレノイド等の電気的駆動源に駆動信号を出力する。

【０６１３】

周辺制御基板１５１０は、枠周辺中継端子板８６８から供給される＋５Ｖから直流３．３Ｖ（ＤＣ＋３．３Ｖ、以下、「＋３．３Ｖ」と記載する。）を作成する＋３．３Ｖ作成回路１５１０ｂを備えている。＋３．３Ｖ作成回路１５１０ｂが作成する＋３．３Ｖは、遊技盤側演出表示装置１６００の液晶モジュール１６００ａに供給されている。また、周辺制御基板１５１０に供給される＋１２Ｖは、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライト電源１６００ｂに供給されている。

【０６１４】

これに対して、周辺扉中継端子板８８２に供給される＋５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧は、図７６（ｂ）に示すように、枠装飾駆動アンプ基板１９４に供給されている。枠装飾駆動アンプ基板１９４は、周辺扉中継端子板８８２から供給される＋１２Ｖから直流＋９Ｖ（ＤＣ＋９Ｖ、以下、「＋９Ｖ」と記載する。）を作成する＋９Ｖ作成回路１９４ａを備えている。＋９Ｖ作成回路１９４ａが作成する＋９Ｖとともに、周辺扉中継端子板８８２から供給される＋５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという計４種類の電圧が扉枠３の各種装飾基板等に供給されている。

【０６１５】

また、周辺扉中継端子板８８２に供給される＋１２Ｖは、上皿側液晶モジュール電源回路４４５０ｘに供給されている。上皿側液晶モジュール電源回路４４５０ｘは、＋１２Ｖ

から＋３．３Ｖを作成している。上皿側液晶モジュール電源回路４４５０ｘが作成した＋３．３Ｖは、図７４に示した液晶モジュール回路４４５０Ｖを構成する各種電子部品にそれぞれ供給されているほかに、上皿側液晶モジュールバックライト電源回路４４５０ｙや扉枠側演出表示装置４６０にそれぞれ供給されている。上皿側液晶モジュールバックライト電源回路４４５０ｙが作成した電圧は、扉枠側演出表示装置４６０に供給されている。

【０６１６】

［８－２－１．払出制御基板に供給される電圧］

払出制御基板９５１は、図７５に示すように、払出制御ＭＰＵ９５２ａ等のほかに、払出制御フィルタ回路９５１ａ等を備えている。この払出制御フィルタ回路９５１ａは、電源基板９３１からの＋５Ｖが供給されており、この＋５Ｖからノイズを除去している。この＋５Ｖは、ダイオードＰＤ０を介して電源基板９３１のキャパシタＢＣ１に供給されるほかに、例えば、払出制御部９５２の払出制御ＭＰＵ９５２ａ等に供給されている。電源基板９３１からの＋１２Ｖは、例えば、払出制御部９５２の払出制御入力回路９５２ｂ等に供給されるとともに、払出制御基板９５１を介して、外部端子板７８４の外部通信回路７８４ａに供給されている。この外部端子板７８４の外部通信回路７８４ａは、パチンコ機１が払い出した遊技球の球数やパチンコ機１の遊技情報等を伝える信号を遊技店（ホール）に設置されたホールコンピュータへ出力する回路である。ホールコンピュータは、外部通信回路７８４ａから出力される信号から、パチンコ機１が払い出した遊技球の球数やパチンコ機１の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。なお、電源基板９３１からの＋２４は、払出制御基板９５１において何ら使用されずに、払出制御基板９５１を介して、主制御基板１３１０に供給されている。

【０６１７】

［８－２－２．主制御基板に供給される電圧］

主制御基板１３１０は、図７５に示すように、主制御ＭＰＵ１３１０ａ等のほかに、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇ、主制御フィルタ回路１３１０ｈ、停電監視回路１３１０ｅ等を備えている。＋５Ｖ作成回路１３１０ｇは、電源基板９３１からの＋１２Ｖが払出制御基板９５１を介して供給され、この＋１２Ｖから主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖを作成している。主制御基板１３１０において、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇが作成する＋５Ｖが印加されて供給される電源系統が＋５Ｖ電源ラインとなる。本実施形態では、電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖ電源ラインと、主制御基板１３１０の＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖ電源ラインと、が電気的に接続されることがないように回路構成されているため、電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖ電源ラインが主制御基板１３１０の各種電子部品と電気的に接続されることがないし、主制御基板１３１０の＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖ電源ラインが主制御基板１３１０を除く他の基板等の各種電子部品と電気的に接続されることもない。

【０６１８】

主制御フィルタ回路１３１０ｈは、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖが供給されており、この＋５Ｖからノイズを除去している。この＋５Ｖは、ダイオードＭＤ０を介して電源基板９３１のキャパシタＢＣ０に供給されるほかに、例えば、主制御ＭＰＵ１３１０ａ等に供給されている。払出制御基板９５１からの＋１２Ｖは、例えば、主制御入力回路１３１０ｂ等に供給され、払出制御基板９５１からの＋２４Ｖは、例えば、主制御ソレノイド駆動回路１３１０ｄ等に供給されている。

【０６１９】

停電監視回路１３１０ｅは、電源基板９３１からの＋１２Ｖ及び＋２４Ｖが払出制御基板９５１を介して供給されており、これら＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの停電又は瞬停の兆候を監視している。停電監視回路１３１０ｅは、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの停電又は瞬停の兆候を検出すると、停電予告として停電予告信号を主制御ＭＰＵ１３１０ａに出力する。停電予告信号は、主制御基板１３１０、そして払出制御基板９５１の払出制御入力回路９５２ｂを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａに入力される。また、停電予告信号は、主制御基板１

３１０を介して周辺制御基板１５１０に入力される。また、停電予告信号は、周辺制御基板１５１０、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して、図７６（ｂ）に示すように、枠装飾駆動アンプ基板１９４に入力されるとともに、この枠装飾駆動アンプ基板１９４を介して、扉枠の装飾基板等にそれぞれ入力されるようになっている。

【０６２０】

本実施形態では、停電監視回路１３１０ｅは、＋１２Ｖ電源ラインと＋２４Ｖ電源ラインとの２つの電源ラインに印加される電圧をそれぞれ監視することによって、＋１２Ｖ電源ライン又は＋２４Ｖ電源ラインの一方の電源ラインに印加される電圧を監視する場合と比べて、停電又は瞬停等の電源断の兆候をより正確に把握することができる。

【０６２１】

［９．主制御基板の回路］

次に、図６９に示した主制御基板１３１０の回路等について、図７７～図７９を参照して説明する。図７７は主制御基板の回路を示す回路図であり、図７８は停電監視回路を示す回路図であり、図７９は主制御基板と周辺制御基板との基板間の通信用インターフェース回路を示す回路図である。まず、図７５に示した主制御フィルタ回路１３１０ｈについて説明し、続いて主制御基板１３１０で作成された電源、主制御システムリセット、主制御水晶発振器、主制御入力回路、停電監視回路、主制御ＭＰＵへの各種入出力信号、そして主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間の通信用インターフェース回路について説明する。

【０６２２】

主制御基板１３１０は、図６９及び図７５に示した、主制御ＭＰＵ１３１０ａ、主制御入力回路１３１０ｂ、主制御出力回路１３１０ｃ、主制御ソレノイド駆動回路１３１０ｄ、停電監視回路１３１０ｅ、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇ、及び主制御フィルタ回路１３１０ｈのほかに、周辺回路として、図７７に示すように、リセット信号を出力する主制御システムリセットＭＩＣ１、クロック信号を出力する主制御水晶発振器ＭＸ０（本実施形態では、２４メガヘルツ（ＭＨｚ））を主として構成されている。

【０６２３】

［９－１．主制御フィルタ回路］

主制御フィルタ回路１３１０ｈは、図７７に示すように、主制御３端子フィルタＭＩＣ０を主として構成されている。この主制御３端子フィルタＭＩＣ０は、Ｔ型フィルタ回路であり、フェライトで磁気シールドした減衰特性の優れたものである。主制御３端子フィルタＭＩＣ０は、その１番端子に、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖが印加され、その２番端子がグランド（ＧＮＤ）と接地され、その３番端子からノイズ成分を除去した＋５Ｖが出力されている。１番端子に印加される＋５Ｖは、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ０の他端と電気的に接続されることにより、まずリップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化されている。

【０６２４】

３番端子から出力される＋５Ｖは、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される、コンデンサＭＣ１及び電解コンデンサＭＣ２（本実施形態では、静電容量：４７０マイクロファラッド（μＦ））の他端とそれぞれ電気的に接続されることにより、さらにリップルが除去されて平滑化されている。この平滑化された＋５Ｖは、主制御システムリセットＭＩＣ１の電源端子、主制御水晶発振器ＭＸ０の電源端子であるＶＤＤ端子、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子等にそれぞれ印加されている。なお、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子には、停電又は瞬停が発生してパチンコ島設備からの電源が遮断された場合に、電解コンデンサＭＣ２に充電された電荷が停電又は瞬停が発生してから約７ミリ秒（ｍｓ）という期間に亘って＋５Ｖとして印加されるようになっている。

【０６２５】

主制御ＭＰＵ１３１０ａのＶＤＤ端子は一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ３の他端と電気的に接続され、ＶＤＤ端子に印加される＋５Ｖはさらにリップル

が除去されて平滑化されている。主制御ＭＰＵ１３１０ａの接地端子であるＶＳＳ端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【０６２６】

また、主制御ＭＰＵ１３１０ａのＶＤＤ端子は、コンデンサＭＣ３と電気的に接続されるほかに、ダイオードＭＤ０のアノード端子と電気的に接続されている。ダイオードＭＤ０のカソード端子は、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されているＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ）の電源端子であるＶＢＢ端子と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ４の他端と電気的に接続されている。この主制御内蔵ＲＡＭのＶＢＢ端子は、ダイオードＭＤ０のカソード端子及びコンデンサＭＣ４の他端と電気的に接続されるほかに、抵抗ＭＲ０を介して、図７５に示した電源基板９３１のキャパシタＢＣ０のプラス端子と電気的に接続されている。つまり、主制御フィルタ回路１３１０ｈによりノイズ成分が除去されて平滑化された＋５Ｖは、主制御ＭＰＵ１３１０ａのＶＤＤ端子に印加されるとともに、ダイオードＭＤ０を介して、主制御内蔵ＲＡＭのＶＢＢ端子と、キャパシタＢＣ０のプラス端子と、に印加されるようになっている。これにより、上述したように、図７５に示した電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋１２Ｖが払出制御基板９５１を介して主制御基板１３１０の＋５Ｖ作成回路１３１０ｇに供給されなくなって＋５Ｖ作成回路１３１０ｇが＋５Ｖを作成することができなくなった場合には、キャパシタＢＣ０に充電された電荷が主ＶＢＢとして主制御基板１３１０に供給されるようになっているため、主制御ＭＰＵ１３１０ａのＶＤＤ端子にはダイオードＭＤ０により電流が妨げられて流れず主制御ＭＰＵ１３１０ａが作動しないものの、主制御内蔵ＲＡＭのＶＢＢ端子には主ＶＢＢが印加されることにより記憶内容が保持されるようになっている。

【０６２７】

［９－２．主制御システムリセット］

主制御フィルタ回路１３１０ｈによりノイズ成分が除去されて平滑化された＋５Ｖは、図７７に示すように、主制御システムリセットＭＩＣ１の電源端子に印加されている。主制御システムリセットＭＩＣ１は、主制御ＭＰＵ１３１０ａ及びリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａにそれぞれリセットをかけるものであり、遅延回路が内蔵されている。主制御システムリセットＭＩＣ１の遅延容量端子には、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ５の他端と電気的に接続されており、このコンデンサＭＣ５の容量によって遅延回路による遅延時間を設定することができるようになっている。具体的には、主制御システムリセットＭＩＣ１は、電源端子に入力された＋５Ｖがしきい値（例えば、４．２５Ｖ）に達すると、遅延時間経過後に出力端子からシステムリセット信号を出力する。

【０６２８】

主制御システムリセットＭＩＣ１の出力端子は、主制御ＭＰＵ１３１０ａのリセット端子であるＳＲＳＴ端子及びリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａのリセット端子とそれぞれ電気的に接続されている。出力端子は、オープンコレクタ出力タイプであり、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＭＲ１の他端と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ６の他端と電気的に接続されている。このコンデンサＭＣ６によりリップルが除去されて平滑化されている。出力端子は、電源端子に入力される電圧がしきい値より大きいときにはプルアップ抵抗ＭＲ１により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなり、この論理が主制御ＭＰＵ１３１０ａのＳＲＳＴ端子及びリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａのリセット端子にそれぞれ入力される一方、電源端子に入力される電圧がしきい値より小さいときには論理がＬＯＷとなり、この論理が主制御ＭＰＵ１３１０ａのＳＲＳＴ端子及びリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａのリセット端子にそれぞれ入力される。主制御ＭＰＵ１３１０ａのＳＲＳＴ端子及びリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａのリセット端子はそれぞれ負論理入力であるため、電源端子に入力される電圧がしきい値より小さい状態となると、主制御ＭＰＵ１３１０ａ及びリセット機能付き主制御出力回路１３１０

ｃａにリセットがかかる。なお、電源端子は一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ７の他端と電気的に接続されており、電源端子に入力される＋５Ｖはリップルが除去されて平滑化されている。また、接地端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されており、ＮＣ端子は外部と電気的に未接続の状態となっている。

【０６２９】

［９－３．主制御水晶発振器］

主制御フィルタ回路１３１０ｈによりノイズ成分が除去されて平滑化された＋５Ｖは、図７７に示すように、主制御水晶発振器ＭＸ０の電源端子であるＶＤＤ端子に印加されている。このＶＤＤ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ８の他端と電気的に接続されており、ＶＤＤ端子に入力される＋５Ｖは、さらにリップルが除去されて平滑化されている。また、この平滑化された＋５Ｖは、ＶＤＤ端子のほかに、出力周波数選択端子であるＡ端子、Ｂ端子、Ｃ端子及びＳＴ端子にもそれぞれ印加されている。主制御水晶発振器ＭＸ０は、これらのＡ端子、Ｂ端子、Ｃ端子及びＳＴ端子に＋５Ｖがそれぞれ印加されることにより、２４ＭＨｚのクロック信号を出力端子であるＦ端子から出力する。

【０６３０】

主制御水晶発振器ＭＸ０のＦ端子は、主制御ＭＰＵ１３１０ａのクロック端子であるＣＬＫ端子と電気的に接続されており、２４ＭＨｚのクロック信号が入力されている。なお、主制御水晶発振器ＭＸ０の接地端子であるＧＮＤ端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されており、主制御水晶発振器ＭＸ０のＦ端子の分周波を出力するＤ端子は外部と電気的に未接続の状態となっている。

【０６３１】

［９－４．主制御入力回路］

主制御入力回路１３１０ｂは、図６９に示した、振動センサ２４０５、一般入賞口センサ４０２０、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、磁気検出センサ４０２４、カウントセンサ４００５、ゲートセンサ４００３からの検出信号のほかに、図７０に示した払出制御基板９５１に備える操作スイッチ９５４からの操作信号（ＲＡＭクリア信号）等が入力される回路である。各スイッチからの検出信号が入力される回路構成は、同一であるため、ここでは、操作スイッチ９５４からの操作信号（ＲＡＭクリア信号）が入力される回路について説明する。

【０６３２】

［９－４－１．操作スイッチからの操作信号（ＲＡＭクリア信号）が入力される回路］

まず、操作スイッチ９５４は、上述したように、電源投入時から予め定めた期間内において払出制御基板９５１の払出制御ＭＰＵ９５２ａに内蔵されるＲＡＭ（払出制御内蔵ＲＡＭ）、及び主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ）をクリアする場合に操作されたり、電源投入後においてエラー報知されている際に、そのエラーを解除するために操作されたりするようになっており、電源投入時から予め定めた期間内におけるＲＡＭクリアを行う機能と、電源投入後（ＲＡＭクリアとして機能を奏する期間を経過した後、つまり電源投入時から予め定めた期間が経過した後）におけるエラー解除を行う機能と、を有している。主制御基板１３１０には、払出制御基板９５１が有するエラー解除を行う機能を有していないため、電源投入時から予め定めた期間内に操作スイッチ９５４からの操作信号が入力されると、主制御内蔵ＲＡＭをクリアするためのＲＡＭクリア信号として判断して主制御内蔵ＲＡＭをクリアする処理を行う。

【０６３３】

主制御基板１３１０には、操作スイッチ９５４が操作されていないときには払出制御基板９５１から論理がＬＯＷとなった操作信号が入力される一方、操作スイッチ９５４が操作されているときには払出制御基板９５１から論理がＨＩとなった操作信号が払出制御基板９５１から入力されるようになっている（この点の詳細な説明について後述する）。

【０６３４】

電源投入時から予め定めた期間内において払出制御基板９５１に備える操作スイッチ９

５４からの操作信号を伝える伝送ラインは、図７７に示すように、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＭＲ２の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＭＲ３を介してトランジスタＭＴＲ０のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ０のベース端子は、抵抗ＭＲ３と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＭＲ４の他端と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＭＴＲ０のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ５の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＭＩＣ１０（非反転バッファＩＣＭＩＣ１０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＭＩＣ１０Ａ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０と電気的に接続されている。

【０６３５】

払出制御基板９５１における操作スイッチ９５４からの操作信号を出力する回路は、エミッタ端子がグランド（ＧＮＤ）と接地されるオープンコレクタ出力タイプとして回路構成されており、操作スイッチ９５４からの操作信号を伝える伝送ラインがプルアップ抵抗ＭＲ２により＋１２Ｖ側に引き上げられている。主制御基板１３１０は、操作スイッチ９５４が操作されていないときには払出制御基板９５１からの操作信号がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなって入力される一方、操作スイッチ９５４が操作されているときには払出制御基板９５１からの操作信号がプルアップ抵抗ＭＲ２により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなって入力される。

【０６３６】

抵抗ＭＲ３，ＭＲ４、及びトランジスタＭＴＲ０から構成される回路は、操作スイッチ９５４からの操作信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０６３７】

操作スイッチ９５４が操作されていないときには、論理がＬＯＷとなった操作信号がトランジスタＭＴＲ０のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ０がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＭＴＲ０のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ５により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった操作スイッチ９５４からの操作信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、入力端子ＰＡ０に入力される操作スイッチ９５４からの操作信号の論理値がＨＩであるときには主制御内蔵ＲＡＭに記憶される情報を消去するＲＡＭクリアを行うことを指示するものでないと判断する。

【０６３８】

一方、操作スイッチ９５４が操作されているときには、プルアップ抵抗ＭＲ２により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった操作信号がトランジスタＭＴＲ０のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ０がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＭＴＲ０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった操作スイッチ９５４からの操作信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、入力端子ＰＡ０に入力される操作スイッチ９５４からの操作信号の論理値がＬＯＷであるときには主制御内蔵ＲＡＭに記憶される情報を消去するＲＡＭクリアを行うことを指示するものであると判断する。

【０６３９】

なお、操作スイッチ９５４からの操作信号は、プルアップ抵抗ＭＲ２により＋１２Ｖ側に引き上げられている。これは、操作スイッチ９５４からの操作信号が払出制御基板９５１を介して入力されているためである。つまり、主制御基板１３１０と払出制御基板９５１との基板間においては、基板間を電気的に接続する配線（ハーネス）に侵入するノイズの影響を抑えるために、制御基準電圧である＋５Ｖよりも高い電圧である＋１２Ｖを用いて信号の信頼性を高めている。そこで、本実施形態では、主制御基板１３１０に直接入力される、一般入賞口センサ４０２０、第一始動口センサ４００２、及び第二始動口センサ

４００４からの検出信号は、プルアップ抵抗により＋５Ｖ側に引き上げられる一方、図６９に示したパネル中継基板４１６１を介して入力される、磁気検出センサ４０２４、カウントセンサ４００５、一般入賞口センサ４０２０、及びゲートセンサ４００３からの検出信号は、主制御基板１３１０に直接入力されないため、操作スイッチ９５４からの操作信号と同様に、プルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられている。

【０６４０】

［９－５．停電監視回路］

主制御基板１３１０は、図７５に示したように、電源基板９３１から＋１２Ｖ及び＋２４Ｖという２種類の電圧が払出制御基板９５１を介して供給されており、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖが停電監視回路１３１０ｅに入力されている。停電監視回路１３１０ｅは、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの停電又は瞬停の兆候を監視しており、停電又は瞬停の兆候を検出すると、停電予告として停電予告信号を、主制御ＭＰＵ１３１０ａのほかに、払出制御基板９５１の払出制御ＭＰＵ９５２ａや周辺制御基板１５１０に出力する。ここでは、まず停電監視回路の構成について説明し、続いて＋２４Ｖの停電又は瞬停の監視、＋１２Ｖの停電又は瞬停の監視、そして停電予告信号の出力について説明する。

【０６４１】

［９－５－１．停電監視回路の構成］

停電監視回路１３１０ｅは、図７８に示すように、シャント式安定化電源回路ＭＩＣ２０、オープンコレクタ出力タイプのコンパレータＭＩＣ２１、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２、トランジスタＭＴＲ２０～ＭＴＲ２３を主として構成されている。

【０６４２】

シャント式安定化電源回路ＭＩＣ２０の基準電圧入力端子であるＲＥＦ端子、及びカソード端子であるＫ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ２０の他端と電気的に接続されて＋５Ｖが印加されており、ＲＥＦ端子に入力される電流が抵抗ＭＲ２０により制限されている。Ｋ端子は、コンパレータＭＩＣ２１の比較基準電圧となるリファレンス電圧Ｖｒｅｆ（本実施形態では、２．４９５Ｖが設定されている。）を出力する。Ｋ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２０の他端と電気的に接続されており、Ｋ端子から出力されるリファレンス電圧Ｖｒｅｆは、コンデンサＭＣ２０によりリップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化されている。なお、シャント式安定化電源回路ＭＩＣ２０のアノード端子であるＡ端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【０６４３】

コンパレータＭＩＣ２１は、２つの電圧比較回路を備えており、その１つ（ＭＩＣ２１Ａ）を、＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１とリファレンス電圧Ｖｒｅｆとを比較するために用いているとともに、残りの１つ（ＭＩＣ２１Ｂ）を、＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２とリファレンス電圧Ｖｒｅｆとを比較するために用いている。ＭＩＣ２１Ａのプラス端子である３番端子は、＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１が印加され、ＭＩＣ２１Ａのマイナス端子である２番端子は、リファレンス電圧Ｖｒｅｆが印加されている。ＭＩＣ２１Ｂのプラス端子である５番端子は、＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２が印加され、ＭＩＣ２１Ｂのマイナス端子である６番端子は、リファレンス電圧Ｖｒｅｆが印加されている。これらの比較結果は、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２に入力されている。このＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、２つのＤタイプフリップフロップ回路を備えており、その１つ（ＭＩＣ２２Ａ）を本実施形態に用いている。コンパレータＭＩＣ２１の電源端子であるＶｃｃ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２１の他端と電気的に接続されており、コンパレータＭＩＣ２１の電源端子であるＶｃｃ端子に印加される＋５Ｖは、コンデンサＭＣ２１によりリップルが除去されて平滑化され、コンパレータＭＩＣ２１のグランド端子であるＧＮＤ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【０６４４】

［９－５－２．＋２４Ｖの停電又は瞬停の監視］

＋２４Ｖの停電又は瞬停の監視は、上述したように、コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ

２１Ａが＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１とリファレンス電圧Ｖｒｅｆとを比較することにより行われている。＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１が印加されるコンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａのプラス端子である３番端子は、図７８に示すように、一端が＋２４Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ２１の他端と、一端がグランド（ＧＮＤ）に接地される抵抗ＭＲ２２の他端と、が電気的に接続されるとともに抵抗ＭＲ２１，ＭＲ２２の他端と、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２３の他端と、が電気的に接続されている。コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａのプラス端子である３番端子に印加される＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１は、抵抗ＭＲ２１，ＭＲ２２による抵抗比によって＋２４Ｖが分圧され、コンデンサＭＣ２３によりリップルが除去されて平滑化されている。抵抗ＭＲ２１，ＭＲ２２の値は、＋２４Ｖが停電又は瞬停した際に、その電圧が＋２４Ｖから落ち始めて予め設定した停電検知電圧Ｖ１ｐｆ（本実施形態では、２１．４０Ｖに設定されている。）となったときに、＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１がリファレンス電圧Ｖｒｅｆと同値になるように設定されている。

【０６４５】

コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａの出力端子である１番端子は、オープンコレクタ出力となっており、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＭＲ２３の他端と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２４の他端と電気的に接続されてＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子と電気的に接続されている。コンデンサＭＣ２４は、ローパスフィルタとしての役割を担っている。

【０６４６】

＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより大きいときには、＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１がリファレンス電圧Ｖｒｅｆより大きくなり、コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａの出力端子である１番端子に印加される電圧は、プルアップ抵抗ＭＲ２３により＋５Ｖ側に引き上げられ、論理がＨＩとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力される。

【０６４７】

一方、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより小さいときには、＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１がリファレンス電圧Ｖｒｅｆより小さくなり、コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａの出力端子である１番端子に印加される電圧は、グランド（ＧＮＤ）側に引き下げられ、論理がＬＯＷとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力される。

【０６４８】

［９－５－３．＋１２Ｖの停電又は瞬停の監視］

＋１２Ｖの停電又は瞬停の監視は、上述したように、コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂが＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２とリファレンス電圧Ｖｒｅｆとを比較することにより行われている。＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２が印加されるコンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂのプラス端子である５番端子は、図７８に示すように、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ２４の他端と、一端がグランド（ＧＮＤ）に接地される抵抗ＭＲ２５の他端と、が電気的に接続されるとともに抵抗ＭＲ２４，ＭＲ２５の他端と、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２５の他端と、が電気的に接続されている。コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂのプラス端子である５番端子に印加される＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２は、抵抗ＭＲ２４，ＭＲ２５による抵抗比によって＋１２Ｖが分圧され、コンデンサＭＣ２５によりリップルが除去されて平滑化されている。抵抗ＭＲ２４，ＭＲ２５の値は、＋１２Ｖが停電又は瞬停した際に、その電圧が＋１２Ｖから落ち始めて予め設定した停電検知電圧Ｖ２ｐｆ（本実施形態では、１０．４７Ｖに設定されている。）となったときに、＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２がリファレンス電圧Ｖｒｅｆと同値になるように設定されている。

【０６４９】

コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂの出力端子である７番端子は、オープンコレク

タ出力となっており、上述したＭＩＣ２１Ａの出力端子である１番端子と電気的に接続されているため、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＭＲ２３の他端と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２４の他端と電気的に接続されてＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子と電気的に接続されている。コンデンサＭＣ２４は、上述したように、ローパスフィルタとしての役割を担っている。

【０６５０】

＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより大きいときには、＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２がリファレンス電圧Ｖｒｅｆより大きくなり、コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂの出力端子である７番端子に印加される電圧は、プルアップ抵抗ＭＲ２３により＋５Ｖ側に引き上げられ、論理がＨＩとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力される。

【０６５１】

一方、＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより小さいときには、＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２がリファレンス電圧Ｖｒｅｆより小さくなり、コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂの出力端子である７番端子に印加される電圧は、グランド（ＧＮＤ）側に引き下げられ、論理がＬＯＷとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力される。

【０６５２】

［９－５－４．停電予告信号の出力］

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、クロック入力端子である１ＣＫ端子に入力されるクロック信号のエッジの変化により、Ｄ入力端子である１Ｄ端子に入力される信号の値（論理）を記憶し、この記憶値（論理）を、出力端子である１Ｑ端子から出力するとともに、その記憶値（論理）を反転させた値を、出力端子である負論理１Ｑ端子から出力する。また、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、クリア端子であるＣＬＲ端子に論理がＬＯＷとなった信号が入力されると、ラッチ状態を解除してプリセット端子であるＰＲ端子に入力されている信号の論理を反転させた信号を出力端子である１Ｑ端子から出力する（このとき、１Ｑから出力される信号の論理を反転させた信号、つまりプリセット端子であるＰＲ端子に入力されている信号の論理と同一の論理となった信号を負論理１Ｑ端子から出力する）一方、クリア端子であるＣＬＲ端子に論理がＨＩとなった信号が入力されると、ラッチ状態をセットする。また、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、クリア端子であるＣＬＲ端子に論理がＨＩとなった信号が入力されてラッチ状態をセットするようになっている際に、プリセット端子であるＰＲ端子に論理がＬＯＷとなった信号が入力されると、論理をＨＩとする信号を出力端子である１Ｑ端子から出力する状態を維持する（このとき、１Ｑから出力される信号の論理を反転させた信号を負論理１Ｑ端子から出力する状態を維持する）。

【０６５３】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、本実施形態において、Ｄ入力端子である１Ｄ端子、及びクロック入力端子である１ＣＫ端子は、グランド（ＧＮＤ）とそれぞれ接地されているため、クロック入力端子である１ＣＫ端子に入力されるクロック信号のエッジの変化がなく、Ｄ入力端子である１Ｄ端子に入力される信号の値（論理）を記憶して出力端子である１Ｑ端子から出力することがないように回路構成されている。ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、プリセット端子であるＰＲ端子に、上述したように、＋２４Ｖの停電又は瞬停の監視を行うコンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａの出力端子である１番端子からの信号と、＋１２Ｖの停電又は瞬停の監視を行うコンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂの出力端子である７番端子からの信号と、が入力され、これらの信号に基づいて、出力端子である１Ｑ端子から信号を出力する。なお、電源端子であるＶｃｃ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２２の他端と電気的に接続されており、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の電源端子であるＶｃｃ端子に印加される＋５Ｖは、コンデンサＭＣ２２によりリップルが除去されて平滑化され、接地端子であるＧＮ

Ｄ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、出力端子である１Ｑ端子の論理を反転する負論理１Ｑ端子は外部と電気的に未接続の状態となっている。

【０６５４】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、本実施形態において、クリア端子であるＣＬＲ端子に主制御ＭＰＵ１３１０ａからの停電クリア信号がリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａを介して入力されている。この停電クリア信号は、主制御ＭＰＵ１３１０ａが行う後述する主制御側電源投入時処理において、出力開始されて所定時間経過後に停止されるようになっている。ＣＬＲ端子は負論理入力であるため、主制御ＭＰＵ１３１０ａからの停電クリア信号は、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａを介してその論理がＬＯＷとなってＣＬＲ端子に入力される。ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、ＣＬＲ端子に停電クリア信号が入力されると、ラッチ状態を解除するようになっており、このとき、プリセット端子であるＰＲ端子に入力された論理を反転して出力端子である１Ｑ端子から出力する。

【０６５５】

一方、主制御ＭＰＵ１３１０ａからの停電クリア信号の出力が停止されると、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａを介してその論理がＨＩとなってＣＬＲ端子に入力される。ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、ＣＬＲ端子に停電クリア信号が入力されないときには、ラッチ状態をセットするようになっており、ＰＲ端子に論理がＬＯＷとなって入力された状態をラッチする。

【０６５６】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子は、主制御入力回路１３１０ｂを介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１と電気的に接続され、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号が停電予告信号として主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力されるようになっている。また、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子は、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂと電気的に接続され、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号をリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂから払出制御基板９５１に払出停電予告信号として出力するとともに、周辺制御基板１５１０に周辺停電予告信号として出力する。

【０６５７】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子と、主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１と、を電気的に接続する主制御入力回路１３１０ｂは、図７８に示すように、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子が、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ２６の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＭＲ２７を介してトランジスタＭＴＲ２０のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ２０のベース端子は、抵抗ＭＲ２７と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＭＲ２８の他端と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ２０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＭＴＲ２０のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ２９の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＭＩＣ２３（非反転バッファＩＣＭＩＣ２３は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＭＩＣ２３Ａ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１と電気的に接続されている。

【０６５８】

抵抗ＭＲ２７，ＭＲ２８、及びトランジスタＭＴＲ２０から構成される回路は、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０６５９】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号の

論理がＬＯＷであるときには、トランジスタＭＴＲ２０のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられてトランジスタＭＴＲ２０がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。一方、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号の論理がＨＩであるときには、トランジスタＭＴＲ２０のベース端子に印加される電圧が＋５Ｖ側に引き上げられてトランジスタＭＴＲ２０がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。

【０６６０】

＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより大きいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより大きいという条件の両方の条件が成立したときには、論理がＨＩとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるため、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号がその論理がＬＯＷとなってトランジスタＭＴＲ２０のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ２０がＯＦＦする。これにより、トランジスタＭＴＲ２０のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ２９により＋５Ｖ側に引き上げられて非反転バッファＩＣＭＩＣ２３を介して論理がＨＩとなった停電予告信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される。

【０６６１】

一方、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより小さいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより小さいという条件のうち、いずれか一方の条件が成立したときには、論理がＬＯＷとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるため、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号がその論理がＨＩとなってトランジスタＭＴＲ２０のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ２０がＯＮする。これにより、トランジスタＭＴＲ２０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて非反転バッファＩＣＭＩＣ２３を介して論理がＬＯＷとなった停電予告信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される。

【０６６２】

また、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号を払出制御基板９５１に払出停電予告信号として出力するリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂは、図７８に示すように、オープンコレクタ出力タイプとして回路構成されており、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子が上述した主制御入力回路１３１０ｂの抵抗ＭＲ２６と電気的に接続されて抵抗ＭＲ３０を介して前段のトランジスタＭＴＲ２１のベース端子と電気的に接続されている。前段のトランジスタＭＴＲ２１のベース端子は、抵抗ＭＲ３０と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＭＲ３１の他端と電気的に接続されている。前段のトランジスタＭＴＲ２１のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、前段のトランジスタＭＴＲ２１のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ３２の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＭＲ３３を介して後段のトランジスタＭＴＲ２２のベース端子と電気的に接続されている。後段のトランジスタＭＴＲ２２のベース端子は、抵抗ＭＲ３３と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＭＲ３４の他端と電気的に接続されている。後段のトランジスタＭＴＲ２２のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２６の他端と電気的に接続され、そして配線（ハーネス）を介して払出制御基板９５１と電気的に接続されている。なお、後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して、払出制御基板９５１と電気的に接続されると、払出制御基板９５１における図７０に示した払出制御部９５２の払出制御入力回路９５２ｂにおいて、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続されるとともに図７０に示した払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子と電気的に接続される。

【０６６３】
抵抗ＭＲ３０，ＭＲ３１、及び前段のトランジスタＭＴＲ２１から構成される回路は前段のスイッチ回路であり、抵抗ＭＲ３３，ＭＲ３４、及び後段のトランジスタＭＴＲ２２から構成される回路は後段のスイッチ回路であり、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号によりＯＮ／ＯＦＦするものである。
【０６６４】
Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号の論理がＬＯＷであるときには、前段のトランジスタＭＴＲ２１のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて前段のトランジスタＭＴＲ２１がＯＦＦし、前段のスイッチ回路もＯＦＦすることとなり、後段のトランジスタＭＴＲ２２のベース端子に印加される電圧である、前段のトランジスタＭＴＲ２１のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ３２により＋５Ｖ側に引き上げられることで後段のトランジスタＭＴＲ２２がＯＮし、後段のスイッチ回路もＯＮすることとなる。一方、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号の論理がＨＩであるときには、トランジスタＭＴＲ２１のベース端子に印加される電圧が＋５Ｖ側に引き上げられてトランジスタＭＴＲ２１がＯＮし、前段のスイッチ回路もＯＮすることとなり、後段のトランジスタＭＴＲ２２のベース端子に印加される電圧である、前段のトランジスタＭＴＲ２１のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることで後段のトランジスタＭＴＲ２２がＯＦＦし、後段のスイッチ回路もＯＦＦすることとなる。
【０６６５】
＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより大きいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより大きいという条件の両方の条件が成立したときには、論理がＨＩとなった信号がＤタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるため、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号がその論理がＬＯＷとなって前段のトランジスタＭＴＲ２１のベース端子に入力されることで前段のトランジスタＭＴＲ２１がＯＦＦする。これにより、前段のトランジスタＭＴＲ２１のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ３２により＋５Ｖ側に引き上げられて後段のトランジスタＭＴＲ２２のベース端子に印加されることで後段のトランジスタＭＴＲ２２がＯＮする。これにより、後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して払出制御基板９５１においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることで論理がＬＯＷとなった払出停電予告信号が払出制御基板９５１に入力される。
【０６６６】
一方、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより小さいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより小さいという条件のうち、いずれか一方の条件が成立したときには、論理がＬＯＷとなった信号がＤタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるため、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号がその論理がＨＩとなって前段のトランジスタＭＴＲ２１のベース端子に入力されることで前段のトランジスタＭＴＲ２１がＯＮする。これにより、前段のトランジスタＭＴＲ２１のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）に引き下げられて後段のトランジスタＭＴＲ２２のベース端子に印加されることで後段のトランジスタＭＴＲ２２がＯＦＦする。これにより、後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して払出制御基板９５１における払出制御部９５２の払出制御入力回路９５２ｂにおいてプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられることで論理がＨＩとなった払出停電予告信号が払出制御基板９５１に入力される。
【０６６７】
また、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号を周辺制御基板１５１０に周辺停電予告信号として出力するリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂは、図７８に示すように、オープンコレクタ出力タイプとして回路

構成されており、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子が上述した主制御入力回路１３１０ｂの抵抗ＭＲ２６と電気的に接続されて抵抗ＭＲ３５を介してトランジスタＭＴＲ２３のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ２３のベース端子は、抵抗ＭＲ３５と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＭＲ３６の他端と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ２３のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＭＴＲ２３のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して周辺制御基板１５１０と電気的に接続されている。なお、トランジスタＭＴＲ２３のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して周辺制御基板１５１０と電気的に接続されると、図７２に示した周辺制御基板１５１０における周辺制御部１５１１の図示しない周辺制御入力回路において、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続されるとともに図７２に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの所定の入力ポートの入力端子と電気的に接続される。

【０６６８】

抵抗ＭＲ３５，ＭＲ３６、及びトランジスタＭＴＲ２３から構成される回路は、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０６６９】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号の論理がＬＯＷであるときには、トランジスタＭＴＲ２３のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられてトランジスタＭＴＲ２３がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。一方、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号の論理がＨＩであるときには、トランジスタＭＴＲ２３のベース端子に印加される電圧が＋５Ｖ側に引き上げられてトランジスタＭＴＲ２３がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。

【０６７０】

＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより大きいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより大きいという条件の両方の条件が成立したときには、論理がＨＩとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるため、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号がその論理がＬＯＷとなってトランジスタＭＴＲ２３のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ２３がＯＦＦする。これにより、トランジスタＭＴＲ２３のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して周辺制御基板１５１０における周辺制御部１５１１の払出制御入力回路においてプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられることで論理がＨＩとなった周辺停電予告信号が周辺制御基板１５１０に入力される。

【０６７１】

一方、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより小さいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより小さいという条件のうち、いずれか一方の条件が成立したときには、論理がＬＯＷとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるため、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号がその論理がＨＩとなってトランジスタＭＴＲ２３のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ２３がＯＮする。これにより、トランジスタＭＴＲ２３のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して周辺制御基板１５１０においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることで論理がＬＯＷとなった周辺停電予告信号が周辺制御基板１５１０に入力される。

【０６７２】

このように、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号を主制御ＭＰＵ１３１０ａに停電予告信号として伝える主制御入力回路１３１０ｂと、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号を周辺制御基板１５１０に周辺停電予告信号として出力するリセット機能なし主制御

出力回路１３１０ｃｂと、にはトランジスタがそれぞれ１つであり、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力される停電予告信号と周辺制御基板１５１０に入力される周辺停電予告信号との論理が同一論理となっているのに対して、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号を払出制御基板９５１に払出停電予告信号として出力するリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂにはトランジスタが前段と後段との２つであり、払出停電予告信号の論理は、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力される停電予告信号の論理と周辺制御基板１５１０に入力される周辺停電予告信号の論理とを反転させた論理となっており、停電予告信号の論理及び周辺停電予告信号の論理と異なっている。

【０６７３】

また、主制御入力回路１３１０ｂのトランジスタＭＴＲ２０のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ２９の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＭＩＣ２３を介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１と電気的に接続されているのに対して、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂの後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して、払出制御基板９５１における払出制御部９５２の払出制御入力回路９５２ｂにおいて、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗の他端と電気的に接続されているとともに、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂのトランジスタＭＴＲ２３のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して、周辺制御基板１５１０における周辺制御部１５１１の払出制御入力回路において、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗と電気的に接続されている。これは、主制御入力回路１３１０ｂのトランジスタＭＴＲ２０のコレクタ端子と主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１との端子間においては、主制御入力回路１３１０ｂのトランジスタＭＴＲ２０と主制御ＭＰＵ１３１０ａとが主制御基板１３１０に実装されているため、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖを用いた停電予告信号の論理（ＯＮ／ＯＦＦ信号）によって停電予告を行うのに対して、主制御基板１３１０と払出制御基板９５１との基板間、及び主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間においては、基板間を電気的に接続する配線（ハーネス）に侵入するノイズの影響を抑えるために、主制御ＭＰＵ１３１０ａ、払出制御ＭＰＵ９５２ａ、及び周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの制御基準電圧である＋５Ｖよりも高い電圧である＋１２Ｖを用いた停電予告信号の論理（ＯＮ／ＯＦＦ信号）によって停電予告を行っている。

【０６７４】

［９－６．主制御ＭＰＵへの各種入出力信号］

次に、主制御ＭＰＵ１３１０ａへの各種入出力信号について、図７７を参照して説明する。主制御ＭＰＵ１３１０ａのシリアル入力ポートのシリアルデータ入力端子であるＲＸＡ端子は、図６９に示した払出制御基板９５１からのシリアルデータが主制御入力回路１３１０ｂを介して払主シリアルデータ受信信号として受信される。一方、主制御ＭＰＵ１３１０ａのシリアル出力ポートのシリアルデータ出力端子であるＴＸＡ端子及びＴＸＢ端子は、ＴＸＡ端子から、払出制御基板９５１に送信するシリアルデータを主払シリアルデータ送信信号としてリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂに送信してリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂから払出制御基板９５１に主払シリアルデータ送信信号を送信し、ＴＸＢ端子から、図６９に示した周辺制御基板１５１０に送信するシリアルデータを主周シリアルデータ送信信号としてリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂに送信してリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂから周辺制御基板１５１０に主周シリアルデータ送信信号を送信する。

【０６７５】

主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの各入力端子には、上述した操作信号（ＲＡＭクリア信号）が入力されるほかに、例えば、上述した主払シリアルデータ受信信号の正常受信完了の旨を伝える払出制御基板９５１からの払主ＡＣＫ信号が主制御入力回路１３１０ｂを介して入力されたり、図６９に示した第一始動口センサ４００２等の各種スイッチからの検出信号が主制御入力回路１３１０ｂを介してそれぞれ入力されたり等する。

【０６７６】
一方、主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の出力ポートの各出力端子からは、例えば、上述した払主シリアルデータ受信信号の正常受信完了の旨を伝える主払ＡＣＫ信号をリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに出力してリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから主払ＡＣＫ信号を払出制御基板９５１に出力したり、図６９に示した、始動口ソレノイド２１０７に対して、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに駆動信号を出力してリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから主制御ソレノイド駆動回路１３１０ｄを介して始動口ソレノイド２１０７に駆動信号を出力したり、図６９に示した第一特別図柄表示器１４０３等の各種表示器に対して、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａにそれぞれ駆動信号を出力してリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから各種表示器に駆動信号をそれぞれ出力したり、遊技に関する各種情報（遊技情報）をリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに出力してリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから遊技に関する各種情報（遊技情報）を払出制御基板９５１に出力したり等する。
【０６７７】
［９－７．主制御基板と周辺制御基板との基板間の通信用インターフェース回路］
次に、主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間の通信用インターフェース回路について、図７９を参照して説明する。主制御基板１３１０は、図７５に示した電源基板９３１からの＋１２Ｖが払出制御基板９５１を介して供給され、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇは、この＋１２Ｖから主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖを作成している。主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信される主周シリアルデータ送信信号は、主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間を電気的に接続する配線（ハーネス）に侵入するノイズの影響を抑えるために、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖよりも高い電圧である＋１２Ｖを用いて送信されることによってその信頼性が高められている。
【０６７８】
具体的には、主制御基板１３１０は、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂを通信用インターフェース回路として機能させており、通信用インターフェース回路は、抵抗ＭＲ５０、抵抗ＭＲ５１，ＭＲ５２、及びトランジスタＭＴＲ５０を主として構成されている。これに対して、周辺制御基板１５１０には、通信用インターフェース回路として、ダイオードＡＤ１０、電解コンデンサＡＣ１０（本実施形態では、静電容量：４７μＦ）、フォトカプラＡＩＣ１０（赤外ＬＥＤとフォトＩＣとが内蔵されて構成されている。）を主として構成されている。
【０６７９】
主制御基板１３１０のダイオードＭＤ５０のアノード端子には、電源基板９３１から供給される＋１２Ｖが払出制御基板９５１を介して印加され、ダイオードＭＤ５０のカソード端子には、マイナス端子がグランド（ＧＮＤ）と接地される電解コンデンサＭＣ５０（本実施形態では、静電容量：２２０マイクロファラッド（μＦ））のプラス端子と電気的に接続されている。ダイオードＭＤ５０のカソード端子は、電解コンデンサＭＣ５０のプラス端子と電気的に接続されるほかに、配線（ハーネス）を介して、周辺制御基板１５１０のフォトカプラＡＩＣ１０のアノード端子（１番端子）と電気的に接続されている。これにより、例えば停電又は瞬停が発生することにより、電源基板９３１からの電力が払出制御基板９５１を介して主制御基板１３１０に供給されなくなった場合には、電解コンデンサＭＣ５０に充電された電荷が＋１２Ｖとして主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０のフォトカプラＡＩＣ１０のアノード端子に印加し続けることができるようになっている。
【０６８０】
このように、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子には、停電又は瞬停が発生した場合に、図７７に示した電解コンデンサＭＣ２（本実施形態では、静電容量：４７０μＦ）に充電された電荷が＋５Ｖとして印加されるようになっているため、主制御

ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅは、少なくとも、その送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂに主制御ＣＰＵコア１３１０ａａがセットしたコマンドをシリアル管理部１３１０ａｅｃにより送信シフトレジスタ４１ａｅａに転送して送信シフトレジスタ１３１０ａｅａから主周シリアルデータとして送信完了することができる。

【０６８１】

主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信される主周シリアルデータ送信信号は、上述したように、主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間を電気的に接続する配線（ハーネス）に侵入するノイズの影響を抑えるために、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖよりも高い電圧である＋１２Ｖを用いて送信されることによってその信頼性が高められている。

【０６８２】

そこで、本実施形態では、停電又は瞬停が発生した場合に、電解コンデンサＭＣ５０に充電された電荷が＋１２Ｖとして主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０のフォトカプラＡＩＣ１０のアノード端子に印加されるようになっているため、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅは、その送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂに主制御ＣＰＵコア１３１０ａａがセットしたコマンドをシリアル管理部１３１０ａｅｃにより送信シフトレジスタ４１ａｅａに転送して送信シフトレジスタ１３１０ａｅａから主周シリアルデータとして送信すると、トランジスタＭＴＲ５０のコレクタ端子から＋１２Ｖにより論理をＨＩとする主周シリアルデータ送信信号を送信することができるようになっている。

【０６８３】

なお、本実施形態では、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅの送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂの記憶容量が３２バイトを有しており、また１パケットが３バイトのデータから構成されているため、送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂに最大で１０パケット分のデータが記憶されるようになっている。また、本実施形態では、主制御ＭＰＵ１３１０ａから送信される主周シリアルデータの転送ビットレートが１９２００ｂｐｓに設定されている。

【０６８４】

フォトカプラＡＩＣ１０のカソード端子（３番端子）は、抵抗ＡＲ１０、そしてその配線（ハーネス）を介して、主制御基板１３１０のトランジスタＭＴＲ５０のコレクタ端子と電気的に接続されている。周辺制御基板１５１０の抵抗ＡＲ１０は、フォトカプラＡＩＣ１０の内蔵赤外ＬＥＤに流れる電流を制限するための制限抵抗である。

【０６８５】

図７７に示した主制御ＭＰＵ１３１０ａから主周シリアルデータ送信信号を出力するＴＸＢ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ５０の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＭＲ５１を介してトランジスタＭＴＲ５０のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ５０のベース端子は、抵抗ＭＲ５１と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＭＲ５２の他端と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ５０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【０６８６】

抵抗ＭＲ５１，ＭＲ５２、及びトランジスタＭＴＲ５０から構成される回路はスイッチ回路であり、主周シリアルデータ送信信号の論理がＨＩであるときには、トランジスタＭＴＲ５０のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられてトランジスタＭＴＲ５０がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、周辺制御基板１５１０のフォトカプラＡＩＣ１０の内蔵赤外ＬＥＤに順方向の電流が流れないため、フォトカプラＡＩＣ１０がＯＦＦする。一方、主周シリアルデータ送信信号の論理がＬＯＷであるときには、トランジスタＭＴＲ５０のベース端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ５０により＋５Ｖ側に引き上げられてトランジスタＭＴＲ５０がＯＮし、スイッチ回

路もＯＮすることとなる。これにより、周辺制御基板１５１０のフォトカプラＡＩＣ１０の内蔵赤外ＬＥＤに順方向の電流が流れるため、フォトカプラＡＩＣ１０がＯＮする。

【０６８７】

周辺制御基板１５１０のダイオードＡＤ１０のアノード端子には、電源基板９３１から供給される＋５Ｖが枠周辺中継端子板８６８を介して印加されて、ダイオードＡＤ１０のカソード端子が、マイナス端子がグランド（ＧＮＤ）と接地される電解コンデンサＡＣ１０のプラス端子と電気的に接続されている。ダイオードＡＤ１０のカソード端子は、電解コンデンサＡＣ１０のプラス端子と電気的に接続されるほかに、フォトカプラＡＩＣ１０の電源端子であるＶｃｃ端子（６番端子）と電気的に接続されている。フォトカプラＡＩＣ１０のエミッタ端子（４番端子）は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、フォトカプラＡＩＣ１０のコレクタ端子（５番端子）は、電解コンデンサＡＣ１０のプラス端子と電気的に接続されるプルアップ抵抗ＡＲ１１により＋５Ｖ側に引き上げられて周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートの入力端子と電気的に接続されている。フォトカプラＡＩＣ１０がＯＮ／ＯＦＦすることによりフォトカプラＡＩＣ１０のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が主周シリアルデータ送信信号として周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートの入力端子に入力される。

【０６８８】

これにより、上述したように、例えば停電又は瞬停が発生することにより、電源基板９３１から供給される＋５Ｖが枠周辺中継端子板８６８を介して周辺制御基板１５１０に供給されなくなった場合には、電解コンデンサＡＣ１０に充電された電荷が＋５ＶとしてフォトカプラＡＩＣ１０のＶｃｃ端子に印加し続けることができるようになっている。停電又は瞬停が発生した際に、電解コンデンサＡＣ１０からの＋５Ｖが印加されることにより、主制御ＭＰＵ１３１０ａのＴＸＢ端子から周辺制御基板１５１０へ送信される主周シリアルデータ送信信号は、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅの送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂにセットされたデータが送信完了することができるようになっており、送信途中の主周シリアルデータ送信信号、つまり主周シリアルデータが寸断されることなく、また欠落されることなく周辺制御基板１５１０で確実に受信されるようになっている。

【０６８９】

主制御ＭＰＵ１３１０ａのＴＸＢ端子から周辺制御基板１５１０へ送信される主周シリアルデータ送信信号の論理がＨＩであるときには、トランジスタＭＴＲ５０のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられてトランジスタＭＴＲ５０がＯＦＦすることでフォトカプラＡＩＣ１０がＯＦＦするようになっているため、フォトカプラＡＩＣ１０のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＡＲ１１により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった主周シリアルデータ送信信号が周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートの入力端子に入力される一方、主制御ＭＰＵ１３１０ａのＴＸＢ端子から周辺制御基板１５１０へ送信される主周シリアルデータ送信信号の論理がＬＯＷであるときには、トランジスタＭＴＲ５０のベース端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ５０により＋５Ｖ側に引き上げられてトランジスタＭＴＲ５０がＯＮすることでフォトカプラＡＩＣ１０がＯＮするようになっているため、フォトカプラＡＩＣ１０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった主周シリアルデータ送信信号が周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートの入力端子に入力される。このように、フォトカプラＡＩＣ１０のコレクタ端子から出力される主周シリアルデータ送信信号の論理は、主制御ＭＰＵ１３１０ａのＴＸＢ端子から周辺制御基板１５１０へ送信される主周シリアルデータ送信信号の論理と、同一の論理となっている。

【０６９０】

このように、本実施形態では、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖが印加される＋５Ｖ電源ラインと、ダイオードＭＤ５０を介して印加される通信用電圧である＋１２Ｖが印加される＋１２Ｖ電源ラインと、が停電又は瞬停が発生して制御基準電圧

及び通信用電圧が低下した際の対策が施されている。つまり、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅに対しては、＋５Ｖ電源ラインと、主制御フィルタ回路１３１０ｈの電解コンデンサＭＣ２を第１の補助電源とする電解コンデンサＭＣ２のプラス端子と、が電気的に並列接続されることにより、停電又は瞬停が発生して＋５Ｖ電源ラインから印加される制御基準電圧が低下しても、第１の補助電源である主制御フィルタ回路１３１０ｈの電解コンデンサＭＣ２のプラス端子からの制御基準電圧が印加されることによって、制御基準電圧が印加された状態を維持することができるようになっているし、抵抗ＭＲ５０、抵抗ＭＲ５１，ＭＲ５２、及びトランジスタＭＴＲ５０から構成されて通信用インターフェース回路として機能させるリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂに対しては、＋１２Ｖ電源ラインに印加される＋１２Ｖが通信用電圧としてダイオードＭＤ５０のアノード端子に印加され、このダイオードＭＤ５０のカソード端子と、第２の補助電源である電解コンデンサＭＣ５０のプラス端子と、が電気的に並列接続されることにより、停電又は瞬停が発生して＋１２Ｖ電源ラインからダイオードＭＤ５０を介して印加される通信用電圧が低下しても、第２の補助電源である電解コンデンサＭＣ５０のプラス端子からの通信用電圧が印加されることによって、通信用電圧が印加された状態を維持することができるようになっている。これにより、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信中のコマンドの寸断を防止することができ、また欠落を防止することができるため、周辺制御基板１５１０は、送信中のコマンドを確実に受信することができる。したがって、停電の発生直後や瞬停時におけるコマンドの取りこぼしを解消することができる。

【０６９１】

また、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅの送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂにセットされた複数のコマンドを主周シリアルデータとしてすべて、抵抗ＭＲ５０、抵抗ＭＲ５１，ＭＲ５２、及びトランジスタＭＴＲ５０から構成されて通信用インターフェース回路として機能させるリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂを介して、周辺制御基板１５１０へ送信完了することができるように、主制御フィルタ回路１３１０ｈの電解コンデンサＭＣ２の静電容量として４７０μＦが設定され、電解コンデンサＭＣ５０の静電容量として２２０μＦが設定されている。これにより、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信中に停電又は瞬停が発生しても、送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂにセットされた複数のコマンドを主周シリアルデータとしてすべてインターフェース回路として機能させるリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂを介して周辺制御基板１５１０へ送信完了することができるため、周辺制御基板１５１０は、送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂにセットされた複数のコマンドを寸断することなく、また欠落することなく確実に受信することができる。

【０６９２】

［１０．払出制御基板の回路］

次に、図７０に示した払出制御基板９５１の回路等について、図８０～図８５を参照して説明する。図８０は払出制御部の回路等を示す回路図であり、図８１は払出制御入力回路を示す回路図であり、図８２は図８１の続きを示す回路図であり、図８３は払出モータ駆動回路を示す回路図であり、図８４はＣＲユニット入出力回路を示す回路図であり、図８５は主制御基板１３１０との各種入出力信号、及び外部端子板７８４への各種出力信号を示す入出力図である。まず、払出制御フィルタ回路９５１ａについて説明し、続いて払出制御部の回路、そして主制御基板１３１０との各種入出力信号及び外部端子板７８４への各種出力信号について説明する。

【０６９３】

［１０－１．払出制御フィルタ回路］

払出制御フィルタ回路９５１ａは、図８０に示すように、払出制御３端子フィルタＰＩＣ０を主として構成されている。この払出制御３端子フィルタＰＩＣ０は、Ｔ型フィルタ回路であり、フェライトで磁気シールドした減衰特性の優れたものである。払出制御３端子フィルタＰＩＣ０の１番端子は、図７５に示した電源基板９３１からの＋５Ｖが印加さ

れるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ０の他端と電気的に接続されており、電源基板９３１からの＋５Ｖがコンデンサ ＰＣ０により、まずリップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化されている。払出制御３端子フィルタＰＩＣ０の２番端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、払出制御３端子フィルタＰＩＣ０の３番端子は、ノイズ成分を除去した＋５Ｖを出力している。

【０６９４】

払出制御３端子フィルタＰＩＣ０の３番端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される、コンデンサＰＣ１、及び電解コンデンサＰＣ２（本実施形態では、静電容量：１８０マイクロファラッド（μＦ））の他端とそれぞれ電気的に接続されることにより、払出制御３端子フィルタＰＩＣ０の３番端子から出力される＋５Ｖからさらにリップルが除去されて平滑化されている。この平滑化された＋５Ｖは、後述する、払出制御システムリセットＰＩＣ１の電源端子、払出制御水晶発振器ＰＸ０の電源端子であるＶＣＣ端子、払出制御ＭＰＵ９５２ａの電源端子であるＶＤＤ端子等にそれぞれ印加されている。なお、払出制御ＭＰＵ９５２ａの電源端子であるＶＤＤ端子には、停電又は瞬停が発生してパチンコ島設備からの電源が遮断された場合に、電解コンデンサＰＣ２に充電された電荷が停電又は瞬停が発生してから約７ミリ秒（ｍｓ）という期間に亘って＋５Ｖとして印加されるようになっている。

【０６９５】

払出制御ＭＰＵ９５２ａのＶＤＤ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ３の他端と電気的に接続され、ＶＤＤ端子に印加される＋５Ｖはコンデンサ ＰＣ３によりさらにリップルが除去されて平滑化されている。払出制御ＭＰＵ９５２ａの接地端子であるＶＳＳ端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【０６９６】

また、払出制御ＭＰＵ９５２ａのＶＤＤ端子は、コンデンサＰＣ３と電気的に接続されるほかに、ダイオードＰＤ０のアノード端子と電気的に接続されている。ダイオードＰＤ０のカソード端子は、払出制御ＭＰＵ９５２ａに内蔵されているＲＡＭ（払出制御内蔵ＲＡＭ）の電源端子であるＶＢＢ端子と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ４の他端と電気的に接続されている。この払出制御内蔵ＲＡＭのＶＢＢ端子は、ダイオードＰＤ０のカソード端子及びコンデンサＰＣ４の他端と電気的に接続されるほかに、抵抗ＰＲ０を介して、図７５に示した電源基板９３１のキャパシタＢＣ１のプラス端子と電気的に接続されている。つまり、払出制御フィルタ回路９５１ａによりノイズ成分が除去されて平滑化された＋５Ｖは、払出制御ＭＰＵ９５２ａのＶＤＤ端子に印加されるとともに、ダイオードＰＤ０を介して、払出制御内蔵ＲＡＭのＶＢＢ端子と、キャパシタＢＣ１のプラス端子と、に印加されるようになっている。これにより、上述したように、図７５に示した電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖが払出制御基板９５１に供給されなくなった場合には、キャパシタＢＣ１に充電された電荷が払ＶＢＢとして払出制御基板９５１に供給されるようになっているため、払出制御ＭＰＵ９５２ａのＶＤＤ端子にはダイオードＰＤ０により電流が妨げられて流れず払出制御ＭＰＵ９５２ａが作動しないものの、払出制御内蔵ＲＡＭのＶＢＢ端子には払ＶＢＢが印加されることにより記憶内容が保持されるようになっている。このように、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、払出制御内蔵ＲＡＭに対してバックアップ電源を供給するバックアップ電源回路は、上記ダイオードＰＤ０と上記キャパシタＢＣ１とによって構成されている。

【０６９７】

［１０－２．払出制御部の回路］

払出制御部９５２は、払出制御ＭＰＵ９５２ａ、払出制御入力回路９５２ｂ、払出制御出力回路９５２ｃ、払出モータ駆動回路９５２ｄ、ＣＲユニット入出力回路９５２ｅのほかに、周辺回路として、図８０に示すように、リセット信号を出力する払出制御システムリセットＰＩＣ１、クロック信号を出力する払出制御水晶発振器ＰＸ０（本実施形態では、８メガヘルツ（ＭＨｚ））を主として構成されている。ここでは、まず払出制御システ

ムリセットについて説明し、続いて払出制御水晶発振器、払出制御入力回路、払出モータ駆動回路、ＣＲユニット入出力回路、そして払出制御ＭＰＵへの各種入出力信号について説明する。

【０６９８】

［１０－２－１．払出制御システムリセット］

払出制御フィルタ回路９５１ａによりノイズ成分が除去されて平滑化された＋５Ｖは、図８０に示すように、払出制御システムリセットＰＩＣ１の電源端子に印加されている。払出制御システムリセットＰＩＣ１は、払出制御ＭＰＵ９５２ａ及びリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａにそれぞれリセットをかけるものであり、遅延回路が内蔵されている。払出制御システムリセットＰＩＣ１の遅延容量端子には、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ５の他端と電気的に接続されており、このコンデンサＰＣ５の容量によって遅延回路による遅延時間を設定することができるようになっている。具体的には、払出制御システムリセットＰＩＣ１は、電源端子に入力された＋５Ｖがしきい値（例えば、４．２５Ｖ）に達すると、遅延時間経過後に出力端子からシステムリセット信号を出力する。

【０６９９】

払出制御システムリセットＰＩＣ１の出力端子は、払出制御ＭＰＵ９５２ａのリセット端子であるＳＲＴ０端子及びリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａのリセット端子とそれぞれ電気的に接続されている。出力端子は、オープンコレクタ出力タイプであり、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ１の他端と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ６の他端と電気的に接続されている。このコンデンサＰＣ６は、ローパスフィルタとしての役割を担っている。出力端子は、電源端子に入力される電圧がしきい値より大きいときにはプルアップ抵抗ＰＲ１により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなり、この論理が払出制御ＭＰＵ９５２ａのＳＲＴ０端子及びリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａのリセット端子にそれぞれ入力される一方、電源端子に入力される電圧がしきい値より小さいときには論理がＬＯＷとなり、この論理が払出制御ＭＰＵ９５２ａのＳＲＴ０端子及びリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａのリセット端子にそれぞれ入力される。払出制御ＭＰＵ９５２ａのＳＲＴ０端子及びリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａのリセット端子はそれぞれ負論理入力であるため、電源端子に入力される電圧がしきい値より小さい状態となると、払出制御ＭＰＵ９５２ａ及びリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａにリセットがかかる。なお、電源端子は一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ７の他端と電気的に接続されており、電源端子に入力される＋５Ｖはリップルが除去されて平滑化されている。また、接地端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されており、ＮＣ端子は外部と電気的に未接続の状態となっている。

【０７００】

［１０－２－２．払出制御水晶発振器］

払出制御フィルタ回路９５１ａによりノイズ成分が除去されて平滑化された＋５Ｖは、図８０に示すように、払出制御水晶発振器ＰＸ０の電源端子であるＶＣＣ端子に入力されている。このＶＣＣ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ８の他端と電気的に接続されており、ＶＣＣ端子に入力される＋５Ｖはさらにリップルが除去されて平滑化されている。また、この平滑化された＋５Ｖは、ＶＣＣ端子のほかに、払出制御水晶発振器ＰＸ０の出力許可（Ｏｕｔｐｕｔ　Ｅｎａｂｌｅ）端子であるＯＥ端子にも印加されている。払出制御水晶発振器ＰＸ０は、そのＯＥ端子に＋５Ｖが印加されることにより、８ＭＨｚのクロック信号を出力端子であるＯＵＴ端子から出力する。

【０７０１】

払出制御水晶発振器ＰＸ０のＯＵＴ端子は、払出制御ＭＰＵ９５２ａのクロック端子であるＭＣＬＫ端子と電気的に接続されており、８ＭＨｚのクロック信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａに入力されている。なお、払出制御水晶発振器ＰＸ０の接地端子であるＧＮＤ端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【０７０２】
［１０－２－３．払出制御入力回路］
払出制御入力回路９５２ｂは、図７０に示した、扉枠開放スイッチ６１８、本体枠開放スイッチ６１９、図７５に示した主制御基板１３１０に備える停電監視回路１３１０ｅからの払出停電予告信号が入力される回路、図７０に示したハンドル中継端子板３１５、そして電源基板９３１を介して満タン検知センサ２７９からの検出信号が入力される回路、操作スイッチ９５４からの操作信号が入力される回路等である。まず、扉枠開放スイッチからの検出信号が入力される回路について説明し、続いて本体枠開放スイッチからの検出信号が入力される回路、停電監視回路からの払出停電予告信号が入力される回路、満タン検知センサからの検出信号が入力される回路、そして操作スイッチからの操作信号が入力される回路について説明する。なお、満タン検知センサ２７９や、図７０に示した、球切れ検知センサ８２７、払出検知センサ８４２、回転検知センサ８４０等の各種検出スイッチは、出力端子がオープンコレクタ出力タイプであるため、各種検出スイッチからの検出信号が入力される回路構成はほぼ同一であるため、ここでは、満タン検知センサからの検出信号が入力される回路について説明する。
【０７０３】
［１０－２－３ａ．扉枠開放スイッチからの検出信号が入力される回路］
扉枠開放スイッチ６１８は、常閉形（ノーマルクローズ（ＮＣ））を用いており、扉枠３が本体枠４から開放された状態でスイッチがＯＮ（導通）し、扉枠３が本体枠４に閉鎖された状態でスイッチがＯＦＦ（切断）するようになっている。扉枠開放スイッチ６１８の２番端子は、グランド（ＧＮＤ）に接地される一方、扉枠開放スイッチ６１８の１番端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ２０の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＰＲ２１を介してトランジスタＰＴＲ２０のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２０のベース端子は抵抗ＰＲ２１と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ２２の他端と電気的に接続されている。また、扉枠開放スイッチ６１８の１番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ２０と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ２０の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ２０のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ２３の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ２０（非反転バッファＩＣＰＩＣ２０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ２０Ａ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２０がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ２０のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が扉開放信号として払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。
【０７０４】
また、扉枠開放スイッチ６１８の１番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ２０により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ２１を介してトランジスタＰＴＲ２０のベース端子と電気的に接続されるほか、プルアップ抵抗ＰＲ２０により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ２４を介してトランジスタＰＴＲ２１のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２１のベース端子は抵抗ＰＲ２４と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ２５の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２１のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ２１のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４と電気的に接続されている。なお、トランジスタＰＴＲ２１のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４と電気的に接続されると、外部端子板７８４において、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続される。トランジスタＰＴＲ２１がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ２１のコレクタ端子か

ら出力される信号の論理が変化し、その信号が外端枠扉開放情報出力信号として外部端子板７８４に入力される。

【０７０５】

更に、扉枠開放スイッチ６１８の１番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ２０により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ２１を介してトランジスタＰＴＲ２０のベース端子と電気的に接続されるとともに、プルアップ抵抗ＰＲ２０により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ２４を介してトランジスタＰＴＲ２１のベース端子と電気的に接続されるほか、プルアップ抵抗ＰＲ２０により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ２６を介してトランジスタＰＴＲ２２のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２２のベース端子は抵抗ＰＲ２６と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ２７の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２２のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ２２のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して図６９に示した主制御基板１３１０と電気的に接続されている。なお、トランジスタＰＴＲ２２のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０と電気的に接続されると、図６９に示した主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂにおいて、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続される。トランジスタＰＴＲ２２がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ２２のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が主枠扉開放信号として主制御基板１３１０に入力される。

【０７０６】

プルアップ抵抗ＰＲ２０及びコンデンサＰＣ２０から構成される回路は、スイッチ信号発生回路であり、扉枠３が本体枠４から開放される際に、又は扉枠３が本体枠４に閉鎖される際に、扉枠開放スイッチ６１８を構成する接点が短時間ＯＮ／ＯＦＦを繰り返すバタつき現象による扉枠開放スイッチ６１８からの電圧の変動を吸収する機能も有する回路として構成されている。

【０７０７】

抵抗ＰＲ２１，ＰＲ２２、及びトランジスタＰＴＲ２０から構成される回路と、抵抗ＰＲ２４，ＰＲ２５、及びトランジスタＰＴＲ２１から構成される回路と、抵抗ＰＲ２６，ＰＲ２７、及びトランジスタＰＴＲ２２から構成される回路と、は扉枠開放スイッチ６１８からの検出信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０７０８】

扉枠３が本体枠４から開放された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＮしているため、トランジスタＰＴＲ２０のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ２０がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２０のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ２３により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった扉枠開放信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。また、扉枠３が本体枠４から開放された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＮしているため、トランジスタＰＴＲ２１のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ２１がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２１のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４のプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力される。また、扉枠３が本体枠４から開放された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＮしているため、トランジスタＰＴＲ２２のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ２２がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２２のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂのプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される。

【０７０９】
一方、扉枠３が本体枠４から閉鎖された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＦＦしているため、トランジスタＰＴＲ２０のベース端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ２０により＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ２０がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった扉枠開放信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。また、扉枠３が本体枠４から閉鎖された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＦＦしているため、トランジスタＰＴＲ２１のベース端子に印加される電圧が＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ２１がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２１のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力される。また、扉枠３が本体枠４から閉鎖された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＦＦしているため、トランジスタＰＴＲ２２のベース端子に印加される電圧が＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ２２がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２２のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される。
【０７１０】
このように、扉枠３が本体枠４から開放された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＮすることにより、論理がＨＩとなった扉枠開放信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力され、論理がＨＩとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力され、論理がＨＩとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される一方、扉枠３が本体枠４に閉鎖された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＦＦすることにより、論理がＬＯＷとなった扉枠開放信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力され、論理がＬＯＷとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力され、論理がＬＯＷとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される。
【０７１１】
［１０－２－３ｂ．本体枠開放スイッチからの検出信号が入力される回路］
本体枠開放スイッチ６１９は、常閉形（ノーマルクローズ（ＮＣ））を用いており、本体枠４が外枠２から開放された状態でスイッチがＯＮ（導通）し、本体枠４が外枠２に閉鎖された状態でスイッチがＯＦＦ（切断）するようになっている。本体枠開放スイッチ６１９の２番端子は、グランド（ＧＮＤ）に接地される一方、本体枠開放スイッチ６１９の１番端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ２８の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＰＲ２９を介してトランジスタＰＴＲ２３のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２３のベース端子は抵抗ＰＲ２９と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ３０の他端と電気的に接続されている。また、本体枠開放スイッチ６１９の１番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ２８と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ２１の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２３のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ２３のコレクタ端子は、上述したトランジスタＰＴＲ２１のコレクタ端子と電気的に接続されるとともに、配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４と電気的に接続されている。なお、トランジスタＰＴＲ２３のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４と電気的に接続されると、外部端子板７８４において、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続される。トランジスタＰＴＲ２３がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ２３のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が外端枠扉開放情報出力信号として外部端子板７８４に入力される。
【０７１２】

また、本体枠開放スイッチ６１９の１番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ２８により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ２９を介してトランジスタＰＴＲ２３のベース端子と電気的に接続されるほか、プルアップ抵抗ＰＲ２８により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ３１を介してトランジスタＰＴＲ２４のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２４のベース端子は抵抗ＰＲ３１と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ３２の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２４のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ２４のコレクタ端子は、上述したトランジスタＰＴＲ２２のコレクタ端子と電気的に接続されるとともに、配線（ハーネス）を介して図６９に示した主制御基板１３１０と電気的に接続されている。なお、トランジスタＰＴＲ２４のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０と電気的に接続されると、図６９に示した主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂにおいて、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続される。トランジスタＰＴＲ２４がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ２４のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が主枠扉開放信号として主制御基板１３１０に入力される。

【０７１３】

プルアップ抵抗ＰＲ２８及びコンデンサＰＣ２１から構成される回路は、スイッチ信号発生回路であり、本体枠４が外枠２から開放される際に、又は本体枠４が外枠２に閉鎖される際に、本体枠開放スイッチ６１９を構成する接点が短時間ＯＮ／ＯＦＦを繰り返すバタつき現象による本体枠開放スイッチ６１９からの電圧の変動を吸収する機能も有する回路として構成されている。

【０７１４】

抵抗ＰＲ２９，ＰＲ３０、及びトランジスタＰＴＲ２３から構成される回路と、抵抗ＰＲ３１，ＰＲ３２、及びトランジスタＰＴＲ２４から構成される回路と、は本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０７１５】

本体枠４が外枠２から開放された状態では、本体枠開放スイッチ６１９がＯＮしているため、トランジスタＰＴＲ２３のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ２３がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２３のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４のプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力される。また、本体枠４が外枠２から開放された状態では、本体枠開放スイッチ６１９がＯＮしているため、トランジスタＰＴＲ２４のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ２４がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２４のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂのプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される。

【０７１６】

一方、本体枠４が外枠２に閉鎖された状態では、本体枠開放スイッチ６１９がＯＦＦしているため、トランジスタＰＴＲ２３のベース端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ２８により＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ２３がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２３のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力される。また、本体枠４が外枠２に閉鎖された状態では、本体枠開放スイッチ６１９がＯＦＦしているため、トランジスタＰＴＲ２４のベース端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ２８により＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ２４がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２４のコレ

クタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される。

【０７１７】

このように、本体枠４が外枠２から開放された状態では、本体枠開放スイッチ６１９がＯＮすることにより、論理がＨＩとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力され、論理がＨＩとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される一方、本体枠４が外枠２に閉鎖された状態では、本体枠開放スイッチ６１９がＯＦＦすることにより、論理がＬＯＷとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力され、論理がＬＯＷとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される。

【０７１８】

本実施形態では、上述したように、扉枠３が本体枠４に閉鎖された状態と、本体枠４が外枠２から開放された状態と、のうち、いずれか一方の状態又は両方の状態となった場合でも、主制御基板１３１０に対しては主枠扉開放信号が入力されるようになっているため、図６９に示した主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、主枠扉開放信号に基づいて、扉枠３が本体枠４から開放された状態であるか、それとも本体枠４が外枠２から開放された状態であるかを判別することができないものの、扉枠３及び／又は本体枠４が開放されているという遊技者が通常遊技中に生じない状態が発生していることを判断することができるし、外部端子板７８４に対しては外端枠扉開放情報出力信号が入力されるようになっているため、この外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４を介してホールコンピュータに伝わり、ホールコンピュータは、外端枠扉開放情報出力信号に基づいて、扉枠３が本体枠４から開放された状態であるか、それとも本体枠４が外枠２から開放された状態であるかを判別することができないものの、扉枠３及び／又は本体枠４が開放されているという遊技者が通常遊技中に生じない状態が発生していることを判断することができる。

【０７１９】

また、本実施形態では、上述したように、扉枠開放スイッチ６１８、本体枠開放スイッチ６１９をノーマルクローズのスイッチを採用したことにより、何らかの原因により扉枠開放スイッチ６１８が短絡してスイッチがＯＮ（導通）する状態となっても、扉枠３が本体枠４から開放された状態となり、何らかの原因により本体枠開放スイッチ６１９が短絡してスイッチがＯＮ（導通）する状態となっても、本体枠４が外枠２から開放された状態となる。このように、扉枠開放スイッチ６１８及び本体枠開放スイッチ６１９をノーマルクローズのスイッチを採用することにより、短絡時にでも、主枠扉開放信号を主制御基板１３１０に出力することができるとともに、外端枠扉開放情報出力信号を外部端子板７８４を介してホールコンピュータに伝えることができる。

【０７２０】

なお、扉枠開放スイッチ６１８及び本体枠開放スイッチ６１９をノーマルクローズのスイッチから、常開形（ノーマルオープン（ＮＯ））のスイッチ（扉枠開放スイッチ６１８’及び本体枠開放スイッチ６１９’）に替えると、扉枠開放スイッチ６１８’は、扉枠３が本体枠４から閉鎖された状態でスイッチがＯＮ（導通）し、扉枠３が本体枠４に開放された状態でスイッチがＯＦＦ（切断）する。本体枠開放スイッチ６１９’は、本体枠４が外枠２から閉鎖された状態でスイッチがＯＮ（導通）し、本体枠４が外枠２に開放された状態でスイッチがＯＦＦ（切断）する。そうすると、何らかの原因により扉枠開放スイッチ６１８’が断線してスイッチがＯＦＦ（切断）する状態となっても、扉枠３が本体枠４から開放された状態となるし、また、何らかの原因により本体枠開放スイッチ６１９’が断線してスイッチがＯＦＦ（切断）する状態となっても、本体枠４が外枠２から開放された状態となる。このように、扉枠開放スイッチ６１８’及び本体枠開放スイッチ６１９’をノーマルオープンのスイッチを採用しても、断線時にでも、主枠扉開放信号を主制御基板１３１０に出力することができるとともに、外端枠扉開放情報出力信号を外部端子板７８４を介してホールコンピュータに伝えることができる。

【０７２１】
［１０－２－３ｃ．停電監視回路からの払出停電予告信号が入力される回路］
主制御基板１３１０に備える停電監視回路１３１０ｅからの払出停電予告信号を伝える伝送ラインは、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ４０の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＰＲ４１を介してトランジスタＰＴＲ４０のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ４０のベース端子は抵抗ＰＲ４１と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ４２の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ４０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ４０のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ４３の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ４０（非反転バッファＩＣＰＩＣ４０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ４０Ａ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ４０がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ４０のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が払出停電予告信号として払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される。
【０７２２】
抵抗ＰＲ４１，ＰＲ４２、及びトランジスタＰＴＲ４０から構成される回路は、主制御基板１３１０に備える停電監視回路１３１０ｅからの払出停電予告信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。
【０７２３】
停電監視回路１３１０ｅは、上述したように、電源基板９３１からの＋１２Ｖ及び＋２４Ｖという２種類の電圧の停電又は瞬停の兆候を監視しており、停電又は瞬停の兆候を検出すると、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂを介して停電予告として払出停電予告信号を払出制御基板９５１に出力する。停電監視回路１３１０ｅは、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候を監視し、上述したように、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより大きいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより大きいという条件の両方の条件が成立したときには、後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して払出制御基板９５１においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった払出停電予告信号が払出制御基板９５１に入力される一方、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより小さいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより小さいという条件のうち、いずれか一方の条件が成立したときには、後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して上述したプルアップ抵抗ＰＲ４０により＋１２Ｖ側に引き上げられることで論理がＨＩとなった払出停電予告信号が払出制御基板９５１に入力される。
【０７２４】
＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより大きいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより大きいという条件の両方の条件が成立したときには、つまり＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候がないときには、論理がＬＯＷとなった払出停電予告信号が払出制御基板９５１に入力されるため、トランジスタＰＴＲ４０のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ４０がＯＦＦし、トランジスタＰＴＲ４０のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＰＲ４３により＋５Ｖ側に引き上げられる。これにより、トランジスタＰＴＲ４０のコレクタ端子から論理がＨＩとなった払出停電予告信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される。
【０７２５】
一方、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより小さいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより小さいという条件のうち、いずれか一方の条件が成立し

たときには、つまり＋１２Ｖ及び／又は＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候があるときには、論理がＨＩとなった払出停電予告信号が払出制御基板９５１に入力されるため、停電監視回路１３１０ｅからの払出停電予告信号によりトランジスタＰＴＲ４０のベース端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ４０により＋１２Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ４０がＯＮし、トランジスタＰＴＲ４０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられる。これにより、トランジスタＰＴＲ４０のコレクタ端子の論理がＬＯＷとなった払出停電予告信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される。

【０７２６】

このように、＋１２Ｖ及び／又は＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候があるときには、論理がＨＩとなった払出停電予告信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される一方、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候がないときには、論理がＬＯＷとなった払出停電予告信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力されるようになっている。これは、上述したように、＋１２Ｖ及び／又は＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候があるときには、論理がＨＩとなった停電予告信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される一方、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候がないときには、停電予告信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力されるようになっているため、停電監視回路１３１０ｅからの停電予告による、払出制御ＭＰＵ９５２ａに入力される払出停電予告信号の論理と、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力される停電予告信号の論理と、が同一論理となっている。

【０７２７】

［１０－２－３ｄ．満タン検知センサからの検出信号が入力される回路］

ファールカバーユニット２７０に備える満タン検知センサ２７９からの検出信号は、ハンドル中継端子板３１５、電源基板９３１を介して、払出制御基板９５１に入力されている。この満タン検知センサ２７９の出力端子は、エミッタ端子がグランド（ＧＮＤ）と接地されるオープンコレクタ出力タイプとして回路構成されており、払出制御基板９５１において、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ４４ａの他端と電気的に接続されるとともに満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０の１番端子と電気的に接続されている。この満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０は、Ｔ型フィルタ回路であり、フェライトで磁気シールドした減衰特性の優れたものである。

【０７２８】

満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０の２番端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０の３番端子は、抵抗ＰＲ４４ｂを介して、満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０の１番端子と電気的に接続されるとともに、抵抗ＰＲ４５を介してトランジスタＰＴＲ４１のベース端子と電気的に接続されている。これにより、満タン検知センサ２７９の検出信号は、満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０において、ノイズ成分が除去されてトランジスタＰＴＲ４１のベース端子に入力される。トランジスタＰＴＲ４１のベース端子は、抵抗ＰＲ４５が電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）に接地される抵抗ＰＲ４６の他端と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と電気的に接続されるコンデンサＰＣ４０の他端と電気的に接続されている。コンデンサＰＣ４０は、ローパスフィルタとしての役割を担っている。トランジスタＰＴＲ４１のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）に接地され、トランジスタＰＴＲ４１のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ４７の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ４０（非反転バッファＩＣＰＩＣ４０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ４０Ｂ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ２と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ４１がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ４１のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が満タン信号とし

て払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ２に入力される。
【０７２９】
抵抗ＰＲ４５，ＰＲ４６、及びトランジスタＰＴＲ４１から構成される回路は、満タン検知センサ２７９からの検出信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。
【０７３０】
満タン検知センサ２７９は、上述したように、ファールカバーユニット２７０の第二球通路における収容空間が貯留された遊技球で満タンとなっているか否かを検出するものである。本実施形態では、収容空間が貯留された遊技球で満タンとなっていないときには、満タン検知センサ２７９の出力端子に印加される電圧がハンドル中継端子板３１５、そして電源基板９３１を介して、払出制御基板９５１においてプルアップ抵抗４４ａにより＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった信号が払出制御基板９５１に入力される一方、収容空間が貯留された遊技球で満タンとなっているときには、満タン検知センサ２７９の出力端子に印加される電圧がハンドル中継端子板３１５、そして電源基板９３１を介して、払出制御基板９５１においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった信号が払出制御基板９５１に入力される。
【０７３１】
収容空間が貯留された遊技球で満タンとなっていないときには、満タン検知センサ２７９の出力端子に印加される電圧がハンドル中継端子板３１５、そして電源基板９３１を介して、払出制御基板９５１においてプルアップ抵抗４４ａにより＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった信号が上述したトランジスタＰＴＲ４１のベース端子に入力されることでトランジスタＰＴＲ４１がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ４１のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった満タン信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ２に入力される。
【０７３２】
一方、収容空間が貯留された遊技球で満タンとなっているときには、満タン検知センサ２７９の出力端子に印加される電圧がハンドル中継端子板３１５、そして電源基板９３１を介して、払出制御基板９５１においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった信号が上述したトランジスタＰＴＲ４１のベース端子に入力されることでトランジスタＰＴＲ４１がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ４１のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＰＲ４７により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった満タン信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ２に入力される。
【０７３３】
なお、本実施形態では、満タン検知センサ２７９からの検出信号は、満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０を介して、抵抗ＰＲ４５、抵抗ＰＲ４６、及びトランジスタＰＴＲ４１から構成されるスイッチ回路に入力される回路構成としていたが、図７０に示した、球切れ検知センサ８２７、払出検知センサ８４２等の各種検出スイッチからの検出信号は、満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０のようなＴ型フィルタ回路を介さずに各スイッチ回路に直接入力される回路構成となっている。満タン検知センサ２７９は、扉枠３に取り付けられるファールカバーユニット２７０に設けられているため、本体枠４に取り付けられる払出装置８３０に設けられる球切れ検知センサ８２７、払出検知センサ８４２等と比べると、検出信号を伝送する経路が極めて長くなり、ノイズの影響を極めて受けやすい。
【０７３４】
満タン検知センサ２７９は、ファールカバーユニット２７０の第二球通路における収容空間が貯留された遊技球で満タンとなっているか否かを検出するものであり、払出制御ＭＰＵ９５２ａは、満タン検知センサ２７９からの検出信号に基づいて、収容空間が貯留された遊技球で満タンであると判断すると、払出モータ８３４の駆動制御を強制的に停止して払出回転体による遊技球の払い出しを停止する制御を行うようになっている。つまり、

満タン検知センサ２７９からの検出信号を伝える伝送経路（伝送ライン）にノイズが侵入すると、払出制御ＭＰＵ９５２ａは、収容空間が貯留された遊技球で満タンでもないのに、払出モータ８３４の駆動制御を強制的に停止して払出回転体による遊技球の払い出しを停止するという場合もあるし、収容空間が貯留された遊技球で満タンであるにもかからず、払出モータ８３４を駆動制御して払出回転体を回転させて遊技球の払い出しを継続することにより上述した賞球通路の上流側まで遊技球で満たされると、払出回転体そのものが回転することができなくなって払出モータ８３４に負荷が異常にかかり、払出モータ８３４が過負荷となって異常発熱して故障したり、払出モータ８３４の回転軸を払出回転体の回転運動に伝達する機構等が故障したりするという場合もある。そこで、本実施形態では、このような問題が発生しないように、満タン検知センサ２７９からの検出信号を、まず満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０において、ノイズ成分が除去するように回路構成を採用した。

【０７３５】

［１０－２－３ｅ．操作スイッチからの操作信号が入力される回路］

操作スイッチ９５４の出力端子である１番端子及び２番端子は、グランド（ＧＮＤ）に接地され、操作スイッチ９５４の出力端子である３番端子及び４番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ４８により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ４９を介して前段のトランジスタＰＴＲ４２のベース端子と電気に接続されている。前段のトランジスタＰＴＲ４２のベース端子は、抵抗ＰＲ４９と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ５０の他端と電気的に接続されている。また、操作スイッチ９５４の出力端子である４番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ４８と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ４１の他端と電気的に接続されている。前段のトランジスタＰＴＲ４２のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、前段のトランジスタＰＴＲ４２のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ５１の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＰＲ５２を介して後段のトランジスタＰＴＲ４３のベース端子と電気的に接続されている。後段のトランジスタＰＴＲ４３のベース端子は、抵抗ＰＲ５２と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ５３の他端と電気的に接続されている。後段のトランジスタＰＴＲ４３のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、後段のトランジスタＰＴＲ４３のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ５４の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ４０（非反転バッファＩＣＰＩＣ４０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ４０Ｃ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ３と電気的に接続されている。前段及び後段のトランジスタＰＴＲ４２，ＰＴＲ４３がＯＮ／ＯＦＦすることにより後段のトランジスタＰＴＲ４３のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＲＷＭＣＬＲ信号として払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ３に入力される。

【０７３６】

また、操作スイッチ９５４の出力端子である３番端子及び４番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ４８により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ４９を介して前段のトランジスタＰＴＲ４２のベース端子と電気に接続されるほか、プルアップ抵抗ＰＲ４８により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ５５を介してトランジスタＰＴＲ４４のベース端子と電気に接続されている。トランジスタＰＴＲ４４のベース端子は、抵抗ＰＲ５５と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ５６の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ４４のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ４４のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０と電気的に接続されている。なお、トランジスタＰＴＲ４４のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０と電気的に接続されると、図７７に示した、主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂにおいて、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＭＲ２の他端と電気的に接続される。トランジスタＰＴＲ

４４がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ４４のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＲＡＭクリア信号として主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。

【０７３７】

プルアップ抵抗ＰＲ４８及びコンデンサＰＣ４１から構成される回路は、スイッチ信号発生回路であり、操作スイッチ９５４が押圧操作される際に、操作スイッチ９５４を構成する接点が短時間ＯＮ／ＯＦＦを繰り返すバタつき現象による操作スイッチ９５４からの電圧の変動を吸収する機能も有する回路として構成されている。

【０７３８】

抵抗ＰＲ４９，ＰＲ５０、及びトランジスタＰＴＲ４２から構成される回路は前段のスイッチ回路であり、抵抗ＰＲ５２，ＰＲ５３、及びトランジスタＰＴＲ４３から構成される回路は後段のスイッチ回路であり、抵抗ＰＲ５５，ＰＲ５６、及びトランジスタＰＴＲ４４から構成される回路はスイッチ回路であり、操作スイッチ９５４からの操作信号によりＯＮ／ＯＦＦするものである。

【０７３９】

操作スイッチ９５４は、上述したように、電源投入時から予め定めた期間内において払出制御基板９５１の払出制御ＭＰＵ９５２ａに内蔵されるＲＡＭ（払出制御内蔵ＲＡＭ）、及び主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ）をクリアする場合に操作されたり、電源投入後においてエラー報知されている際に、そのエラーを解除するために操作されたりするようになっており、電源投入時から予め定めた期間内におけるＲＡＭクリアを行う機能と、電源投入後（ＲＡＭクリアとして機能を奏する期間を経過した後、つまり電源投入時から予め定めた期間が経過した後）におけるエラー解除を行う機能と、を有している。操作スイッチ９５４からの操作信号は、電源投入時から予め定めた期間内におけるＲＡＭクリアを行う機能においては、ＲＡＭクリア信号となる一方、電源投入後（電源投入時から予め定めた期間が経過した後）におけるエラー解除を行う機能においては、エラー解除信号となる。

【０７４０】

操作スイッチ９５４が操作されていないときには、操作スイッチ９５４の出力端子である３番端子及び４番端子がプルアップ抵抗ＰＲ４８により＋５Ｖ側に引き上げられることで論理がＨＩとなった操作信号が前段のトランジスタＰＴＲ４２のベース端子に入力されて前段のトランジスタＰＴＲ４２がＯＮし、前段のスイッチ回路もＯＮすることとなり、後段のトランジスタＰＴＲ４３のベースに印加される電圧である、前段のトランジスタＰＴＲ４３のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることで後段のトランジスタＰＴＲ４３がＯＦＦし、後段のスイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、後段のトランジスタＰＴＲ４３のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＰＲ５４により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＲＷＭＣＬＲ信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ３に入力される。払出制御ＭＰＵ９５２ａは、電源投入時から予め定めた期間内において、入力端子ＰＡ３に入力されるＲＷＭＣＬＲ信号の論理がＨＩであるときには払出制御内蔵ＲＡＭに記憶される情報を消去するＲＡＭクリアを行うことを指示するものではないと判断し、電源投入後（電源投入時から予め定めた期間が経過した後）において、入力端子ＰＡ３に入力されるＲＷＭＣＬＲ信号の論理がＨＩであるときにはエラー解除を行うことを指示するものではないと判断する。

【０７４１】

また、操作スイッチ９５４が操作されていないときには、操作スイッチ９５４の出力端子である３番端子及び４番端子がプルアップ抵抗ＰＲ４８により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった操作信号がトランジスタＰＴＲ４４のベース端子に入力されてトランジスタＰＴＲ４４がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ４４のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＲＡＭクリア信号が主制御基板１３１０に入力される。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３

１０ａは、電源投入時から予め定めた期間内に論理がＬＯＷであるＲＡＭクリア信号が入力されているときには、上述したように、図７７に示した、この論理がＬＯＷであるＲＡＭクリア信号がトランジスタＭＴＲ０のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ０がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＭＴＲ０のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ５により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＲＡＭクリア信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、入力端子ＰＡ０に入力されるＲＡＭクリア信号の論理がＨＩであるときには主制御内蔵ＲＡＭに記憶される情報を消去するＲＡＭクリアを行うことを指示するものではないと判断する。

【０７４２】

一方、操作スイッチ９５４が操作されているときには、操作スイッチ９５４の出力端子である３番端子及び４番端子がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることで論理がＬＯＷとなった操作信号が前段のトランジスタＰＴＲ４２のベース端子に入力されて前段のトランジスタＰＴＲ４２がＯＦＦし、前段のスイッチ回路もＯＦＦすることとなり、後段のトランジスタＰＴＲ４３のベースに印加される電圧である、前段のトランジスタＰＴＲ４２のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＰＲ５１により＋５Ｖ側に引き上げられることで後段のトランジスタＰＴＲ４３がＯＮし、後段のスイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、後段のトランジスタＰＴＲ４３のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＲＷＭＣＬＲ信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ３に入力される。払出制御ＭＰＵ９５２ａは、電源投入時から予め定めた期間内において、入力端子ＰＡ３に入力されるＲＷＭＣＬＲ信号の論理がＬＯＷであるときには払出制御内蔵ＲＡＭに記憶される情報を消去するＲＡＭクリアを行うことを指示するものであると判断し、電源投入後（電源投入時から予め定めた期間が経過した後）において、入力端子ＰＡ３に入力されるＲＷＭＣＬＲ信号の論理がＬＯＷであるときにはエラー解除を行うことを指示するものであると判断する。

【０７４３】

また、操作スイッチ９５４が操作されているときには、操作スイッチ９５４の出力端子である３番端子及び４番端子がプルアップ抵抗ＰＲ４８によりグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることで論理がＬＯＷとなった操作信号がトランジスタＰＴＲ４４のベース端子に入力されてトランジスタＰＴＲ４４がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ４４のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂのプルアップ抵抗ＭＲ２により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＲＡＭクリア信号が主制御基板１３１０に入力される。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、電源投入時から予め定めた期間内に論理がＨＩであるＲＡＭクリア信号が入力されているときには、上述したように、図７７に示した、この論理がＨＩであるＲＡＭクリア信号がトランジスタＭＴＲ０のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ０がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＭＴＲ０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＲＡＭクリア信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、入力端子ＰＡ０に入力されるＲＡＭクリア信号の論理がＬＯＷであるときには主制御内蔵ＲＡＭに記憶される情報を消去するＲＡＭクリアを行うことを指示するものであると判断する。

【０７４４】

［１０－２－４．払出モータ駆動回路］

次に、払出装置８３０の払出モータ８３４に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路９５２ｄについて説明する。払出モータ駆動回路９５２ｄは、図８３に示すように、電圧切替回路９５２ｄａ、ドライブＩＣＰＩＣ６０を主として構成されている。電圧切替回路９５２ｄａの電源入力端子１，２は、＋１２Ｖ電源ライン及び＋５Ｖ電源ラインとそれぞれ電気的に接続されて＋１２及び＋５Ｖがそれぞれ印加され、電圧切替回路９５２ｄ

ａの接地端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地されている。電圧切替回路９５２ｄａの電源切替入力端子は、電圧切替信号が入力される。この電圧切替信号は、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力され、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから電圧切替回路９５２ｄａの電源切替入力端子に出力されるようになっている。電圧切替回路９５２ｄａの電源出力端子は、ツェナーダイオードＰＺＤ６０を介して、ドライブＩＣＰＩＣ６０のカソード端子である３番端子及び１０番端子とそれぞれ電気的に接続されるとともに、払出モータ８３４の電源端子と電気的に接続され、電圧切替回路９５２ｄａの電圧切替入端子に入力される電圧切替信号に基づいて、＋１２Ｖ又は＋５Ｖを、モータ駆動電圧として、ツェナーダイオードＰＺＤ６０を介して、ドライブＩＣＰＩＣ６０のカソード端子である３番端子及び１０番端子にそれぞれ供給するとともに、払出モータ８３４に供給する。

【０７４５】

ドライブＩＣＰＩＣ６０は、４つのダーリントンパワートランジスタを備えており、本実施形態では、ドライブＩＣＰＩＣ６０のエミッタ端子である６番端子及び７番端子は、それぞれグランド（ＧＮＤ）と接地され、ドライブＩＣＰＩＣ６０のベース端子である１番端子、５番端子、８番端子、そして１２番端子は、払出モータ駆動信号が抵抗ＰＲ６０～ＰＲ６３を介してそれぞれ入力される。ドライブＩＣＰＩＣ６０のコレクタ端子である２番端子、４番端子、９番端子、そして１１番端子は、ドライブＩＣＰＩＣ６０のベース端子である１番端子、５番端子、８番端子、そして１２番端子とそれぞれ対応しており、ドライブＩＣＰＩＣ６０のベース端子である１番端子、５番端子、８番端子、そして１２番端子に払出モータ駆動信号が抵抗ＰＲ６０～ＰＲ６３を介してそれぞれ入力されると、励磁信号である駆動パルスを払出モータ８３４と対応する各相（／Ｂ相、Ｂ相、Ａ相、／Ａ相）にそれぞれ出力する。この払出モータ駆動信号は、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力され、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから抵抗ＰＲ６０～ＰＲ６３を介してドライブＩＣＰＩＣ６０のベース端子である１番端子、５番端子、８番端子、そして１２番端子にそれぞれ出力されるようになっている。これらの駆動パルスは、払出モータ８３４の各相（／Ｂ相、Ｂ相、Ａ相、／Ａ相）に流す励磁電流のスイッチングにより行われ、払出モータ８３４を回転させる。なお、このスイッチングにより各相（／Ｂ相、Ｂ相、Ａ相、／Ａ相）の駆動パルス（励磁信号）を遮断したときには逆起電力が発生する。この逆起電力がドライブＩＣＰＩＣ６０の耐圧を超えると、ドライブＩＣＰＩＣ６０が破損するため、保護として、ドライブＩＣＰＩＣ６０のカソード端子である３番端子及び１０番端子の前段に上述したツェナーダイオードＰＺＤ０を電気的に接続する回路構成を採用した。

【０７４６】

［１０－２－５．ＣＲユニット入出力回路］

次に、図７１に示したＣＲユニット６との各種信号を入出力するためのＣＲユニット入出力回路９５２ｅについて説明する。払出制御基板９５１は、ＣＲユニット６から、上述したように、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、貸球要求信号であるＢＲＤＹと、１回の払出動作開始要求信号であるＢＲＱと、が入力され、また図７１に示した電源基板９３１から供給されるＡＣ２４Ｖから作成した、所定電圧ＶＬ（＋１２Ｖ）及びグランドＬＧが供給される一方、払出制御基板９５１から、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、１回の払出動作を開始した旨又は終了した旨を伝えるＥＸＳ信号と、貸球を払い出すための払出動作が可能である旨又は不可能である旨を伝えるＰＲＤＹ信号と、を出力する。これらの各種信号等を入出力する入出力回路は、図８４に示すように、フォトカプラＰＩＣ７０～ＰＩＣ７４（赤外ＬＥＤとフォトトランジスタとが内蔵されている。）を主として構成されている。

【０７４７】

ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬは、抵抗ＰＲ７０を介して、フォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子に印加されている。フォトカプラＰＩＣ７０のカソード端子は、ＣＲユニット６からのグランドＬＧと電気的に接続されている。抵抗ＰＲ６０は、フォトカプラ

ＰＩＣ７０の内蔵赤外ＬＥＤに流れる電流を制限するための制限抵抗である。フォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときには、フォトカプラＰＩＣ７０がＯＮする一方、フォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されていないときには、フォトカプラＰＩＣ７０がＯＦＦするようになっている。フォトカプラＰＩＣ７０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、フォトカプラＰＩＣ７０のコレクタ端子は、抵抗ＰＲ７１を介してトランジスタＰＴＲ７０のベース端子と電気的に接続されるほかに、抵抗ＰＲ７２を介してトランジスタＰＴＲ７１のベース端子と電気的に接続されている。フォトカプラＰＩＣ７０のコレクタ端子は、抵抗ＰＲ７１と電気的に接続されるほかに、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ７３の他端と電気的に接続されている。

【０７４８】

トランジスタＰＴＲ７０のベース端子は、抵抗ＰＲ７１と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ７４の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ７０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）に接地され、トランジスタＰＴＲ７０のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ７５の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ８０（非反転バッファＩＣＰＩＣ８０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ８０Ａ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して図８０に示した払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ７０がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ７０のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＣＲ接続信号１として払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。

【０７４９】

一方、トランジスタＰＴＲ７１のベース端子は、抵抗ＰＲ７２と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ７６の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ７１のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）に接地され、トランジスタＰＴＲ７１のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して電源基板９３１と電気的に接続されている。なお、トランジスタＰＴＲ７１のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して電源基板９３１と電気的に接続されると、電源基板９３１において、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続される。トランジスタＰＴＲ７１がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ７１のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＣＲ接続信号として電源基板９３１に入力される。

【０７５０】

抵抗ＰＲ７１，ＰＲ７４、及びトランジスタＰＴＲ７０から構成される回路は、フォトカプラＰＩＣ７０のＯＮ／ＯＦＦによりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０７５１】

ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬがフォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子に印加されていないときには、フォトカプラＰＩＣ７０がＯＦＦし、プルアップ抵抗ＰＲ７３により＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ７０がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ７０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＣＲ接続信号１が払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。

【０７５２】

一方、ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬがフォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子に印加されているときには、フォトカプラＰＩＣ７０がＯＮし、トランジスタＰＴＲ７０のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ７０がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ７０のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＴＲ７５により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＣＲ接続信号１が払出制御ＭＰＵ９５２ａの所

定の入力ポートの入力端子に入力される。
【０７５３】
抵抗ＰＲ７２，ＰＲ７６、及びトランジスタＰＴＲ７１から構成される回路も、フォトカプラＰＩＣ７０のＯＮ／ＯＦＦによりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。
【０７５４】
ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬがフォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子に印加されていないときには、フォトカプラＰＩＣ７０がＯＦＦし、プルアップ抵抗ＰＲ７３により＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ７１がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ７１のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して電源基板９３１においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＣＲ接続信号が電源基板９３１に入力される。
【０７５５】
一方、ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬがフォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子に印加されているときには、フォトカプラＰＩＣ７０がＯＮし、トランジスタＰＴＲ７１のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ７１がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ７１のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して電源基板９３１のプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＣＲ接続信号が電源基板９３１に入力される。
【０７５６】
ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬは、フォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子のほかに、抵抗ＰＲ７７を介して、フォトカプラＰＩＣ７１のアノード端子にも印加されている。フォトカプラＰＩＣ７１のカソード端子は、ＣＲユニット６からのＢＲＤＹが入力されている。抵抗ＰＲ７７は、フォトカプラＰＩＣ７１の内蔵赤外ＬＥＤに流がれる電流を制限するための制限抵抗である。フォトカプラＰＩＣ７１のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＤＹの論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７１がＯＮする一方、フォトカプラＰＩＣ７１のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＤＹの論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７１がＯＦＦするようになっている。フォトカプラＰＩＣ７１のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、フォトカプラＰＩＣ７１のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ７８の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ８０（非反転バッファＩＣＰＩＣ８０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ８０Ｂ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子と電気的に接続されている。フォトカプラＰＩＣ７１がＯＮ／ＯＦＦすることによりフォトカプラＰＩＣ７１のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＢＲＤＹ信号として払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。
【０７５７】
フォトカプラＰＩＣ７１のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＤＹの論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７１がＯＮするため、フォトカプラＰＩＣ７１のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＢＲＤＹ信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。一方、フォトカプラＰＩＣ７１のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＤＹの論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７１がＯＦＦするため、フォトカプラＰＩＣ７１のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ７８により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＢＲＤＹ信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される

。このように、フォトカプラＰＩＣ７１のコレクタ端子から出力されるＢＲＤＹ信号の論理は、ＣＲユニット６からのＢＲＤＹの論理と同一の論理となっている。

【０７５８】

ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬは、フォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子、及びフォトカプラＰＩＣ７１のアノード端子のほかに、抵抗ＰＲ７９を介して、フォトカプラＰＩＣ７２のアノード端子にも印加されている。フォトカプラＰＩＣ７２のカソード端子は、ＣＲユニット６からのＢＲＱが入力されている。抵抗ＰＲ７９は、フォトカプラＰＩＣ７２の内蔵赤外ＬＥＤに流がれる電流を制限するための制限抵抗である。フォトカプラＰＩＣ７２のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＱの論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７２がＯＮする一方、フォトカプラＰＩＣ７２のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＱの論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７２がＯＦＦするようになっている。フォトカプラＰＩＣ７２のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、フォトカプラＰＩＣ７２のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ８０の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ８０（非反転バッファＩＣＰＩＣ８０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ８０Ｃ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子と電気的に接続されている。フォトカプラＰＩＣ７２がＯＮ／ＯＦＦすることによりフォトカプラＰＩＣ７２のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＢＲＱ信号として払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。

【０７５９】

フォトカプラＰＩＣ７２のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＱの論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７２がＯＮするため、フォトカプラＰＩＣ７２のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＢＲＱ信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。一方、フォトカプラＰＩＣ７２のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＱの論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７２がＯＦＦするため、フォトカプラＰＩＣ７２のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ８０により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＢＲＱ信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。このように、フォトカプラＰＩＣ７２のコレクタ端子から出力されるＢＲＱ信号の論理は、ＣＲユニット６からのＢＲＱの論理と同一の論理となっている。

【０７６０】

払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子から１回の払出動作を開始した旨又は終了した旨を伝えるＥＸＳ信号は、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂに出力され、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂから抵抗ＰＲ８１を介してフォトカプラＰＩＣ７３のカソード端子に入力されている。フォトカプラＰＩＣ７３のアノード端子は、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ８２の他端と電気的に接続されている。抵抗ＰＲ８２は、フォトカプラＰＩＣ７３の内蔵赤外ＬＥＤに流がれる電流を制限するための制限抵抗である。フォトカプラＰＩＣ７３のアノード端子に抵抗ＰＲ８２を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＥＸＳ信号の論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７３がＯＮする一方、フォトカプラＰＩＣ７３のアノード端子に抵抗ＰＲ８２を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＥＸＳ信号の論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７３がＯＦＦするようになっている。

フォトカプラＰＩＣ７３のエミッタ端子は、ＣＲユニット６からのグランドＬＧと接地され、フォトカプラＰＩＣ７３のコレクタ端子は、プルアップ抵抗ＰＲ８３により、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、ＣＲユニット６内において所定電圧ＶＬに引き上げられてその内蔵制御装置と電気的に接続されている。フォトカプラＰＩＣ７３がＯＮ／ＯＦＦすることによりフォトカプラＰＩＣ７３のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＥＸＳとしてＣＲユニット６の内蔵制御装置に入力される。

【０７６１】

フォトカプラＰＩＣ７３のアノード端子に抵抗ＰＲ８２を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＥＸＳ信号の論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７３がＯＮするため、フォトカプラＰＩＣ７３のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＥＸＳがＣＲユニット６の内蔵制御装置に入力される。一方、フォトカプラＰＩＣ７３のアノード端子に抵抗ＰＲ８２を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＥＸＳ信号の論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７３がＯＦＦするため、フォトカプラＰＩＣ７３のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ８３により所定電圧ＶＬに引き上げられて論理がＨＩとなったＥＸＳがＣＲユニット６の内蔵制御装置に入力される。このように、フォトカプラＰＩＣ７３のコレクタ端子から出力されるＥＸＳの論理は、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＥＸＳ信号の論理と同一の論理となっている。

【０７６２】

払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子から貸球を払い出すための払出動作が可能である旨又は不可能である旨を伝えるＰＲＤＹ信号は、抵抗ＰＲ８４を介して、フォトカプラＰＩＣ７４のカソード端子に入力されている。フォトカプラＰＩＣ７４のアノード端子は、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ８５の他端と電気的に接続されている。抵抗ＰＲ８５は、フォトカプラＰＩＣ７４の内蔵赤外ＬＥＤに流がれる電流を制限するための制限抵抗である。フォトカプラＰＩＣ７４のアノード端子に抵抗ＰＲ８５を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＰＲＤＹ信号の論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７４がＯＮする一方、フォトカプラＰＩＣ７４のアノード端子に抵抗ＰＲ８５を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＰＲＤＹ信号の論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７４がＯＦＦするようになっている。フォトカプラＰＩＣ７４のエミッタ端子は、ＣＲユニット６からのグランドＬＧと接地され、フォトカプラＰＩＣ７４のコレクタ端子は、プルアップ抵抗ＰＲ８６により、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、ＣＲユニット６内において所定電圧ＶＬに引き上げられてその内蔵制御装置と電気的に接続されている。フォトカプラＰＩＣ７４がＯＮ／ＯＦＦすることによりフォトカプラＰＩＣ７４のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＰＲＤＹとしてＣＲユニット６の内蔵制御装置に入力される。

【０７６３】

フォトカプラＰＩＣ７４のアノード端子に抵抗ＰＲ８５を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＰＲＤＹ信号の論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７４がＯＮするため、フォトカプラＰＩＣ７４のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＰＲＤＹがＣＲユニット６の内蔵制御装置に入力される。一方、フォトカプラＰ

ＩＣ７４のアノード端子に抵抗ＰＲ８５を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＰＲＤＹ信号の論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７４がＯＦＦするため、フォトカプラＰＩＣ７４のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ８６により所定電圧ＶＬに引き上げられて論理がＨＩとなったＰＲＤＹがＣＲユニット６の内蔵制御装置に入力される。このように、フォトカプラＰＩＣ７４のコレクタ端子から出力されるＰＲＤＹの論理は、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＰＲＤＹ信号の論理と同一の論理となっている。

【０７６４】

［１０－２－６．払出制御ＭＰＵへの各種入出力信号］

次に、払出制御ＭＰＵ９５２ａの各種入出力ポートの入出力端子から入出力される各種入出力信号について説明する。

【０７６５】

払出制御ＭＰＵ９５２ａのシリアル入力ポートのシリアルデータ入力端子であるＲＸＤ端子は、図８０に示すように、主制御基板１３１０からのシリアルデータが払出制御入力回路９５２ｂを介して主払シリアルデータ受信信号として受信される。一方、払出制御ＭＰＵ９５２ａのシリアル出力ポートのシリアルデータ出力端子であるＴＸＤ端子からは、主制御基板１３１０に送信するシリアルデータを払主シリアルデータ送信信号としてリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂに送信してリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂから主制御基板１３１０に払主シリアルデータ送信信号を送信する。

【０７６６】

払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの各入力端子には、上述した、ＲＷＭＣＬＲ信号、払出停電予告信号、扉開放信号、満タン信号、ＣＲユニット６からの各種信号（ＢＲＱ信号、ＢＲＤＹ信号、ＣＲ接続信号１等）等がそれぞれ入力されるほかに、例えば、上述した払主シリアルデータ受信信号の正常受信完了の旨を伝える主制御基板１３１０からの主払ＡＣＫ信号が払出制御入力回路９５２ｂを介して入力されたり、図７０に示した、球切れ検知センサ８２７、払出検知センサ８４２、回転検知センサ８４０等からの検出信号が払出制御入力回路９５２ｂを介してそれぞれ入力されたり等する。

【０７６７】

一方、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの各出力端子からは、上述したＥＸＳ信号及びＰＲＤＹ信号をリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂにそれぞれ出力してリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂからＥＸＳ信号及びＰＲＤＹ信号をＣＲユニット入出力回路９５２ｅに出力したり、上述した電圧切替信号をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力してリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから電圧切替信号を電圧切替回路９５２ｄａに出力したり、払出モータ駆動信号をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力してリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから払出モータ駆動信号を払出モータ駆動回路９５２ｄを介して払出モータ８３４に出力したりするほかに、例えば、上述した主払シリアルデータ受信信号の正常受信完了の旨を伝える払主ＡＣＫ信号をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力してリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから払主ＡＣＫ信号を主制御基板１３１０に出力したり、図７０に示したエラーＬＥＤ表示器８６０ｂの駆動信号をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力してリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから駆動信号をエラーＬＥＤ表示器８６０ｂに出力したり等する。

【０７６８】

［１０－３．主制御基板との各種入出力信号及び外部端子板への各種出力信号］

次に、払出制御基板９５１と主制御基板１３１０との各種入出力信号と、払出制御基板９５１から外部端子板７８４への各種出力信号について、図８５を参照して説明する。

【０７６９】

［１０－３－１．主制御基板との各種入出力信号］

払出制御基板９５１は、主制御基板１３１０と各種入出力信号のやり取りを行う。具体的には、図８５（ａ）に示すように、払出制御基板９５１は、上述した、払主シリアルデータ送信信号、払主ＡＣＫ信号、操作信号（ＲＡＭクリア信号）、主枠扉開放信号等を、主制御基板１３１０に出力する。これらの出力される信号は、主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂのプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられている。

【０７７０】

一方、払出制御基板９５１は、上述した、主払シリアルデータ受信信号、主払ＡＣＫ信号、及び操作信号（ＲＡＭクリア信号）のほかに、メイン賞球数情報出力信号、１５ラウンド大当り情報出力信号、及び２ラウンド大当り情報出力信号等の大当り情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力信号、始動口入賞情報出力信号等の遊技に関する遊技情報信号や払出停電予告信号等が主制御基板１３１０から入力される。これらの入力される信号は、払出制御基板９５１の払出制御部９５２の払出制御入力回路９５２ｂのプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられている。

【０７７１】

［１０－３－２．外部端子板への各種出力信号］

払出制御基板９５１は、外部端子板７８４に各種信号を出力する。具体的には、図８５（ｂ）に示すように、上述した外端枠扉開放情報出力信号のほかに、払出モータ８３４が賞球として実際に払い出した遊技球の球数が１０球に達するごとに出力される賞球数情報出力信号、主制御基板１３１０から払出制御基板９５１を介して、メイン賞球数情報出力信号、１５ラウンド大当り情報出力信号と２ラウンド大当り情報出力信号との大当り情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力信号、及び始動口入賞情報出力信号等の遊技情報信号を、外部端子板７８４に出力する。これらの出力される信号は、外部端子板７８４のプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられている。つまり外部端子板７８４には、払出制御基板９５１側からの外端枠扉開放情報出力信号、及び賞球数情報出力信号という２つの信号が出力され、主制御基板１３１０側からのメイン賞球数情報出力信号、１５ラウンド大当り情報出力信号、２ラウンド大当り情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力信号、及び始動口入賞情報出力信号という８つの信号が払出制御基板９５１を介して（通過して）出力されるようになっている。

【０７７２】

外部端子板７８４から出力される信号は、図示しない遊技店（ホール）に設置されたホールコンピュータに伝わるようになっており、ホールコンピュータは、遊技者の遊技等を監視している。なお、１５ラウンド大当り情報出力信号又は２ラウンド大当り情報出力信号を１つの大当り情報出力信号としてホールコンピュータに出力する場合には、ホールコンピュータは、ラウンドが２回となった大当りの回数（２ラウンド大当りの発生回数）と、ラウンドが１５回となった大当りの回数（１５ラウンド大当りの発生回数）と、が合算されたものがパチンコ機１の大当りの回数となる。このため、ホールコンピュータは、その合算された大当り回数から、２ラウンド大当りの発生回数や１５ラウンド大当りの発生回数を把握することができないので、実際にパチンコ機１で発生した大当り回数が多いのが、２ラウンド大当りであるのか、それとも１５ラウンド大当りであるのかを、把握することができない。またパチンコ機１の上方に図示しないデータカウンタが配置されており、遊技者の中には、このデータカウンタに表示された大当り遊技状態の発生回数等を参考にして遊技を行うか否かを選択する者もいる。

【０７７３】

ところが、データカウンタに表示された大当り遊技状態の発生回数は、実際には２ラウンド大当りの発生回数に偏っている場合もあるので、遊技者が遊技を開始しても、２ラウンド大当りばかり発生して１５ラウンド大当りがなかなか発生しないこともある。このように、データカウンタに表示された大当り遊技状態の発生回数は、遊技者に期待感を与え

ることはできるものの、必要以上に遊技者の射幸心をあおりかねない。
【０７７４】
そこで、本実施形態では、大当り情報出力信号として、１５ラウンド大当り情報出力信号と２ラウンド大当り情報出力信号とを別々にホールコンピュータに出力することにより、ホールコンピュータは、２ラウンド大当りの発生回数と、１５ラウンド大当り発生回数と、を正確に把握することができるようになっている。したがって、ホールコンピュータは、実際にパチンコ機１で発生した大当り回数の多いのが、２ラウンド大当りであるのか、それとも１５ラウンド大当りであるのかを、把握することができるし、データカウンタには１５ラウンド大当りの発生回数と２ラウンド大当りの発生回数とを別々に又は１５ラウンド大当りの発生回数のみを大当り遊技状態の発生回数として表示することができるので、必要以上に遊技者の射幸心をあおることもない。
【０７７５】
なお、本実施形態では、２ラウンド大当り情報出力信号は２ラウンド大当りが発生して終了するまでの期間においてホールコンピュータに出力された状態となっており、１５ラウンド大当り情報出力信号も１５ラウンド大当りが発生して終了するまでの期間においてホールコンピュータに出力された状態となっている。本実施形態のように、２ラウンド大当り情報出力信号及び１５ラウンド大当り情報出力信号をホールコンピュータに出力する方法のほかに、例えば、２ラウンド大当りが発生すると、２ラウンド大当り情報出力信号が所定期間だけホールコンピュータに出力される状態とし、１５ラウンド大当りが発生すると、１５ラウンド大当り情報出力信号が所定期間だけホールコンピュータに出力される状態とする、このような２ラウンド大当り情報出力信号及び１５ラウンド大当り情報出力信号を同一の所定期間だけホールコンピュータに出力する方法も挙げることができる。
【０７７６】
［１１．外部端子板の出力端子の配列］
次に、遊技店（ホール）に設置されたホールコンピュータへ各種信号を出力する外部端子板７８４の出力端子の配列について、図８６を参照して説明する。外部端子板７８４は、本体枠ベース６００の後面に取り付けられる賞球ベースの後面に取り付けられるとともに、その後側が外部端子板カバー７８６により覆われている。図８６は外部端子板の出力端子の配列を示す図である。
【０７７７】
外部端子板７８４は、上述したように、外端枠扉開放情報出力信号、賞球数情報出力信号、メイン賞球数情報出力信号、１５ラウンド大当り情報出力信号と２ラウンド大当り情報出力信号との大当り情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力信号、及び始動口入賞情報出力信号を払出制御基板９５１から入力されると、パチンコ機１の外部へ出力するものである。
【０７７８】
これらの各種信号について、簡単に説明すると、外端枠扉開放情報出力信号は、扉枠３及び／又は本体枠４が開放されているという遊技者が通常遊技中に生じない状態が発生していることを伝える信号であり、賞球数情報出力信号は、図７０に示した払出モータ８３４が賞球として実際に払い出した遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える信号であり、メイン賞球数情報出力信号は、図６０に示した第一始動口２００２、第二始動口２００４、一般入賞口２００１、及び大入賞口２００５等の各種入賞口に入球した遊技球に基づいて賞球として払い出す予定の遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える信号であり、１５ラウンド大当り情報出力信号は、１５ラウンド大当りが発生している状態である旨を伝える信号であり、２ラウンド大当り情報出力信号は、２ラウンド大当りが発生している状態である旨を伝える信号であり、確率変動中情報出力信号は、確率変動が発生している状態である旨を伝える信号であり、特別図柄表示情報出力信号は、図６６に示した機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３や第二特別図柄表示器１４０５で特別図柄の変動表示を終了（停止）した状態である旨を伝える信号であり、普通図柄表示情報出力信号は、図６６に示した機能表示ユニット１４００の普通図柄表示

器１４０２で普通図柄の変動表示を終了（停止）した状態である旨を伝える信号であり、時短中情報出力信号は、時短状態が発生している旨を伝える信号であり、始動口入賞情報出力信号は、図６０に示した第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入球するごとにその旨を伝える信号である。

【０７７９】

外部端子板７８４には、図８６に示すように、出力端子ＰＴ１～ＰＴ１０が一列に水平に並んで配置されている。出力端子ＰＴ１は、白色に施されて賞球数情報出力信号が出力されるものである。賞球数情報出力信号は、上述したように、払出モータ８３４が賞球として実際に払い出した遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ１から０．１０５秒間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの賞球数情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、賞球数情報出力信号が入力されるごとに、パチンコ機１の払出モータ８３４が賞球として１０球の遊技球を賞球として払い出したことを把握することができるとともに、その払い出した遊技球の球数をカウントしてパチンコ機１が払い出した遊技球の総球数を把握することができる。

【０７８０】

出力端子ＰＴ２は、緑色に施されて外端枠扉開放情報出力信号が出力されるものである。外端枠扉開放情報出力信号は、上述したように、扉枠３及び／又は本体枠４が開放されているという遊技者が通常遊技中に生じない状態が発生していることを伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ２から扉枠３及び／又は本体枠４が開放されている間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの外端枠扉開放情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、外端枠扉開放情報出力信号が入力されている間、パチンコ機１の扉枠３及び／又は本体枠４が開放されていることを把握することができる。

【０７８１】

出力端子ＰＴ３は、灰色に施されて特別図柄表示情報出力信号が出力されるものである。特別図柄表示情報出力信号は、上述したように、図６６に示した機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３や第二特別図柄表示器１４０５で特別図柄の変動表示を終了（停止）した状態である旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ３から機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３や第二特別図柄表示器１４０５における特別図柄の変動表示の終了（停止）時に０．１２８秒間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの特別図柄表示情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、特別図柄表示情報出力信号が入力されると、パチンコ機１の機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３や第二特別図柄表示器１４０５において特別図柄の変動表示が終了（停止）したことを把握することができるとともに、その回数をカウントしてパチンコ機１の機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３や第二特別図柄表示器１４０５において特別図柄を変動表示した総回数を把握することができる。

【０７８２】

出力端子ＰＴ４は、黄色に施されて始動口入賞情報出力信号が出力されるものである。始動口入賞情報出力信号は、上述したように、図６０に示した第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入球するごとにその旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ４から第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入球するごとに０．１２８秒間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの始動口入賞情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、始動口入賞情報出力信号が入力されるごとに、パチンコ機１の第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入球したことを把握することができるとともに、始動口入賞情報出力信号が入力された回数をカウントしてパチンコ機１の第一始動口２００２又は第二始動口２００４に入球した遊技球の総球数を把握することができる。

【０７８３】

出力端子ＰＴ５は、黒色に施されて１５ラウンド大当り情報出力信号が出力されるものである。１５ラウンド大当り情報出力信号は、上述したように、１５ラウンド大当りが発生している状態である旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ５から１５ラウンド大当りが発生している間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの１５ラウンド大当り情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、１５ラウンド大当り情報出力信号が入力されている間、パチンコ機１に１５ラウンド大当りが発生している状態であることを把握することができるとともに、１５ラウンド大当り情報出力信号が入力された回数をカウントしてパチンコ機１に１５ラウンド大当りが発生した総回数を把握することができる。

【０７８４】

出力端子ＰＴ６は、桃色に施されて２ラウンド大当り情報出力信号が出力されるものである。２ラウンド大当り情報出力信号は、上述したように、２ラウンド大当りが発生している状態である旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ６から２ラウンド大当りが発生している間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの２ラウンド大当り情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、２ラウンド大当り情報出力信号が入力されている間、パチンコ機１に２ラウンド大当りが発生している状態であることを把握することができるとともに、２ラウンド大当り情報出力信号が入力された回数をカウントしてパチンコ機１に２ラウンド大当りが発生した総回数を把握することができる。

【０７８５】

出力端子ＰＴ７は、青色に施されて普通図柄表示情報出力信号が出力されるものである。普通図柄表示情報出力信号は、上述したように、図６６に示した機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２で普通図柄の変動表示を終了（停止）した状態である旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ７から機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２における普通図柄の変動表示の終了（停止）時に０．１２８秒間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの普通図柄表示情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、普通図柄表示情報出力信号が入力されると、パチンコ機１の機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２において普通図柄の変動表示が終了（停止）したことを把握することができるとともに、その回数をカウントしてパチンコ機１の機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２において普通図柄を変動表示した総回数を把握することができる。

【０７８６】

出力端子ＰＴ８は、赤色に施されて時短中情報出力信号が出力されるものである。時短中情報出力信号は、上述したように、時短状態が発生している旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ８から時短状態が発生している間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの時短中情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、時短中情報出力信号が入力されると、パチンコ機１に時短状態が発生していることを把握することができるとともに、時短中情報出力信号が入力された回数をカウントしてパチンコ機１に時短状態が発生した総回数を把握することができる。

【０７８７】

出力端子ＰＴ９は、橙色に施されて確率変動中情報出力信号が出力されるものである。確率変動中情報出力信号は、上述したように、確率変動が発生している状態である旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ９から確率変動が発生している間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの確率変動中情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、確率変動中情報出力信号が入力されると、パチンコ機１に確率変動が発生している状態であることを把握することができるとともに、確率変動中情報出力信号が入力された回数をカウントしてパチンコ機１に確率変動が発生した総回数を把握することができる。

【０７８８】

出力端子ＰＴ１０は、水色に施されてメイン賞球数情報出力信号が出力されるものであ

る。メイン賞球数情報出力信号は、上述したように、図６０に示した第一始動口２００２、第二始動口２００４、一般入賞口２００１、及び大入賞口２００５等の各種入賞口に入球した遊技球に基づいて賞球として払い出される予定の遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ１０から０．１２８秒間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からのメイン賞球数情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、メイン賞球数情報出力信号が入力されるごとに、パチンコ機１が賞球として１０球の遊技球を賞球として払い出す予定であることを把握することができるとともに、その払い出す予定の遊技球の球数をカウントしてパチンコ機１が払い出す予定の遊技球の総球数を把握することができる。なお、例えば第一始動口２００２、第二始動口２００４、一般入賞口２００１、及び大入賞口２００５等の各種入賞口に入球した遊技球に基づいて賞球として払い出す予定の遊技球の球数が２０球以上に達してメイン賞球数情報出力信号を複数回出力するとき場合には、メイン賞球数情報出力信号が０．２５６（＝０．１２８秒間×２回）秒間、１つの連続した信号とならないように、０．１２８秒間という間隔をあけて出力するようになっている。

【０７８９】

外部端子板７８４の出力端子ＰＴ１～ＰＴ１０のうち、出力端子ＰＴ１，ＰＴ２は、払出制御基板９５１側において出力される各種信号が出力されるのに対して、出力端子ＰＴ３～ＰＴ１０は、主制御基板１３１０側において出力される各種信号が払出制御基板９５１を介して（通過して）出力されるように配置されている。出力端子ＰＴ１～ＰＴ１０は、それぞれ色が施され、これらの色と同一色に施されたコネクタを有する配線を出力端子ＰＴ１～ＰＴ１０にそれぞれ電気的に接続することにより、他の配線を誤って電気的に接続することを防止することができるようになっている。そして、払出制御基板９５１側において出力される各種信号と、主制御基板１３１０側において出力される各種信号と、を混在しないように、払出制御基板９５１側において出力される各種信号をホールコンピュータへ伝えるための出力端子ＰＴ１，ＰＴ２を外部端子板７８４の左側に一列に配置するとともに、主制御基板１３１０側において出力される各種信号をホールコンピュータへ伝えるための出力端子ＰＴ３～ＰＴ１０を外部端子板７８４の中央左寄りから右側に向かって一列に配置することにより、この点においても、払出制御基板９５１側において出力される各種信号をホールコンピュータへ伝えるための配線と、主制御基板１３１０側において出力される各種信号をホールコンピュータへ伝えるための配線と、を誤って電気的に接続することを防止することができるようになっている。

【０７９０】

なお、本実施形態では、払出制御基板９５１側において出力される賞球数情報出力信号と、主制御基板１３１０側において出力されるメイン賞球数情報出力信号と、がそれぞれ外部端子板７８４からホールコンピュータへ伝えるように構成されている。これは、例えば、パチンコ島設備における何らかのトラブルにより賞球タンク８０２にパチンコ島設備側からの遊技球が供給されなくなっている状態において、賞球タンク８０２に貯留されている遊技球が残り少なくなった時点において、たまたまパチンコ機１に１５ラウンド大当りが発生すると、遊技球を賞球として払い出すための賞球タンク８０２に貯留されている遊技球の球数が不足するため、払い出すことができなくなる（また、例えば払出装置８３０内において球詰まりや球がみが発生すると、これを解消することができないと、遊技球を払い出すことができない）。そうすると、払出制御基板９５１側において出力される賞球数情報出力信号は、上述したように、図７０に示した払出モータ８３４が賞球として実際に払い出した遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える信号であるため、遊技球を払い出すことができなくなることにより払出制御基板９５１は賞球数情報出力信号を出力して外部端子板７８４を介してホールコンピュータへ伝えることができなくなる。遊技球が払い出されない状態となると、遊技者がホールの店員等を呼び出す。ホールの店員等は、例えば、パチンコ島設備から賞球タンク８０２へ遊技球を供給するためのホース状の補給ノズル等をチェックして球詰まりの位置を特定（また、例えば払出装置８３０内において発生した、球詰まりの位置や球がみの位置を特定）して解消することにより、遊

技球が払い出される状態に復帰することとなる。
【０７９１】
しかし、ホールの店員等が作業をすすめている状況であっても、主制御基板１３１０による遊技は進行しているため、１５ラウンド大当りが終了したのちに、ホールの店員等の作業により遊技球が払い出される状態に復帰すると、払出制御基板９５１は未払い出しの遊技球を次々と払い出すこととなり、１５ラウンド大当りが終了して１５ラウンド大当りが発生していない時期であるにもかかわらず、払出制御基板９５１は、払出モータ８３４が賞球として実際に払い出した遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える賞球数情報出力信号を出力して外部端子板７８４を介してホールコンピュータへ伝えることとなる。そうすると、１５ラウンド大当りが発生していない時期であるにもかかわらず、極めて多くの遊技球を払い出すこととなるため、パチンコ機１の遊技状態と、パチンコ機１が払い出した遊技球の球数と、の関係をホールコンピュータが正確に把握することができないという問題が生ずる。
【０７９２】
そこで、本実施形態では、払出制御基板９５１により払出モータ８３４が駆動制御されて賞球として実際に払い出したか否かに関係なく、つまり払出制御基板９５１が出力する賞球数情報出力信号とは別の信号として、主制御基板１３１０は、図６０に示した第一始動口２００２、第二始動口２００４、一般入賞口２００１、及び大入賞口２００５等の各種入賞口に入球した遊技球に基づいて賞球として払い出す予定の遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える信号としてメイン賞球数情報出力信号を出力して払出制御基板９５１、そして外部端子板７８４を介して、ホールコンピュータへ伝えるという仕組みを採用した。これにより、仮に、上述したトラブル（補給ノズル等における球詰まり、払出装置８３０内における球詰まりや球がみ等のトラブル）が発生したとしても、パチンコ機１の遊技状態と、この遊技状態における払い出す予定の遊技球の球数と、の関係を正確にホールコンピュータへ伝えることができる。したがって、パチンコ機１の遊技状態と、遊技状態における払い出される遊技球の球数と、の関係をホールコンピュータが正確に把握することができる。
【０７９３】
［１２．演出表示駆動基板の回路］
次に、扉枠側演出表示装置４６０の表示領域の描画を行う演出表示駆動基板４４５０の回路について、図８７を参照して説明する。演出表示駆動基板４４５０は、上述したように、扉枠３の皿ユニット３２０の右側に取り付けられている扉枠側演出表示装置４６０の下方近傍に配置されて皿ユニット３２０内に収納されており、扉枠側演出表示装置４６０の表示領域の描画を行う液晶モジュール回路４４５０Ｖを主として構成されている。図８７は扉枠側演出表示装置４６０の表示領域の描画を行う液晶モジュール回路４４５０Ｖを示す回路図である。
【０７９４】
［１２－１．液晶モジュール回路］
演出表示駆動基板４４５０の液晶モジュール回路４４５０Ｖは、図８７に示すように、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０を主として構成されている。
【０７９５】
液晶モジュール回路４４５０Ｖは、図７４に示した周辺制御基板１５１０の扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄからザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式によるシリアル信号（シリアルデータ）がプラス信号とマイナス信号として送信されると、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して、コモンモードチョークコイルＳＤＬ０にそれぞれ入力され、このコモンモードチョークコイルＳＤＬ０によりプラス信号とマイナス信号とからノイズをそれぞれ分離することができるようになっている。ノイズが分離されたプラス信号とマイナス信号とは、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにそれぞれ入力されている。ＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子との間には抵抗Ｓ

ＤＲ０が電気的に接続されている。この抵抗ＳＤＲ０は、終端抵抗（ターミネータ）であり、プラス信号とマイナス信号とがＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにおいてそれぞれ反射するのを防ぎ、シリアル信号の乱れを防止している。

【０７９６】

扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、ＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにおいてそれぞれ入力されたシリアル信号（シリアルデータ）に基づいて、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号と、に復元する（つまり、シリアル化される前のパラレル信号に復元する）。なお、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号は、上述したように、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２から出力される赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号がそれぞれ８ビットであるものの、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに入力可能な赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号がそれぞれ６ビット、計１８ビットであるため、各映像信号における上位６ビットの信号となっている。

【０７９７】

液晶モジュール回路４４５０Ｖは、周辺制御基板１５１０の扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄからの信号のほかに、上述したように、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力されるシリアルデータであるＬＯＣＫＮ信号出力要求データが周辺制御基板１５１０の差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号も入力されるようになっている。周辺制御基板１５１０の強制切替回路１５１２ｆは、上述したように、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されているときには、この２つの信号を伝送するように回路接続する一方、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されていないときには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号を伝送するように回路接続するように回路構成されている。これにより、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されているときには、その２つの信号を伝送するように回路接続するため、その２つの信号が、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０の液晶モジュール回路４４５０Ｖに送信される一方、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されていないときには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号を伝送するように回路接続するため、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号が、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０の液晶モジュール回路４４５０Ｖに送信される。

【０７９８】

強制切替回路１５１２ｆは、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されていないときには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号、つまり扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄからザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式によるシリアル信号（シリアルデータ）がプラス信号とマイナス信号として、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して、コモンモードチョークコイルＳＤＬ０に入力され、そして扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにそれぞれ入力される一方、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して入力されているときには、この２つの信号がコモンモードチョークコイルＳＤＬ０に入力され、そして扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにそれぞれ入力される。扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、差動化回路１５１２

ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されているときには、ＬＯＣＫＮ信号の出力要求であることを判断して、後述するＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して、周辺制御基板１５１０に出力する。このＬＯＣＫＮ信号は、周辺制御基板１５１０の図示しない周辺制御入力回路を介して、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに入力される。

【０７９９】

なお、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力されるシリアルデータであるＬＯＣＫＮ信号出力要求データは、上述したように、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間において、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているか否かを確認するために、扉枠側演出表示装置４６０の動作確認要求として送信されるものである。本実施形態におけるＬＯＣＫＮ信号出力要求データは、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化されるものの、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号、つまり上述したザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式のシリアル信号（シリアルデータ）とデータ形式が全く異なる構造としている。このため、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データが扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信されると、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号でないものと判断し、異常なデータであるとして、後述するＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を出力することとなる。換言すると、本実施形態では、受信したデータが異常なデータであると判断したときにＬＯＣＫＮ信号を出力するという扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０の機能を利用して、後述するＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を強制的に出力させるために、わざわざ、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号とデータ形式が異なる構造のＬＯＣＫＮ信号出力要求データを、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力することにより、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０というデバイスが正常に動作しているか否かを確認することができるようになっている。これにより、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているか否かを確認することができる。

【０８００】

扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＶＤＤ端子、ＶＤＤＯ端子、ＬＶＤＳＶＤＤ端子、ＰＬＬＶＤＤ端子、及びＰＤＷＮ端子は、図７６に示した上皿側液晶モジュール電源回路４４５０ｘが作成した＋３．３Ｖがそれぞれ供給され、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＧＮＤ端子、ＧＮＤＯ端子、ＬＶＤＳＧＮＤ願紙、ＰＬＬＧＮＤ端子、ＥＤＧＥ端子、ＯＥ端子、ＭＯＤＥ０、及びＭＯＤＥ１端子がそれぞれグランドに接地されている。

【０８０１】

ＶＤＤ端子は、デジタル回路用の電源端子であり、このデジタル回路用のグランドとなるＧＮＤ端子との端子間にコンデンサＳＤＣ０が電気的に接続されており、ＶＤＤ端子に供給される＋３．３Ｖの電源ラインから高周波ノイズを除去している。

【０８０２】

ＶＤＤＯ端子は、ＴＴＬ（Ｔｒａｎｓｉｓｔｏｒ－Ｔｒａｎｓｉｓｔｏｒ Ｌｏｇｉｃ）出力用の電源端子であり、このＴＴＬ出力用のグランドとなるＧＮＤＯ端子との端子間にコンデンサＳＤＣ１が電気的に接続されており、ＶＤＤＯ端子に供給される＋３．３Ｖの電源ラインから高周波ノイズを除去している。

【０８０３】

ＬＶＤＳＶＤＤ端子は、ＬＶＤＳ（Ｌｏｗ Ｖｏｌｔａｇｅ Ｄｉｆｆｅｒｅｎｔｉａｌ

Ｓｉｇｎａｌｉｎｇ）入力用の電源端子であり、このＬＶＤＳ入力用のグランドとなるＬＶＤＳＧＮＤ端子との端子間にコンデンサＳＤＣ２が電気的に接続されており、ＬＶＤＳＶＤＤ端子に供給される＋３．３Ｖの電源ラインから高周波ノイズを除去している。

【０８０４】

ＰＬＬＶＤＤ端子は、ＰＬＬ（Ｐｈａｓｅ Ｌｏｃｋｅｄ Ｌｏｏｐ）回路用の電源端子であり、このＰＬＬ回路用のグランドとなるＰＬＬＧＮＤ端子との端子間にコンデンサＳＤＣ３が電気的に接続されており、ＰＬＬＶＤＤ端子に供給される＋３．３Ｖの電源ラインから高周波ノイズを除去している。

【０８０５】

ＰＤＷＮ端子は、＋３．３Ｖが供給（印加）されることにより論理がＨＩとなって通常動作する旨を伝える一方、＋３．３の供給が停止されて論理がＬＯＷとなってパワーダウンする旨を伝える端子である。ＰＤＷＮ端子は、＋３．３Ｖが抵抗ＳＤＲ１を介して供給されるとともに、一端がグランドに接地されたバリスタＳＤＺ０の他端と電気的に接続されている。このバリスタＳＤＺ０は、抵抗ＳＤＲ１を介して供給される＋３．３Ｖの電源ラインのノイズや過電圧を抑えている。

【０８０６】

ＥＤＧＥ端子は、後述する、ＣＬＫＯＵＴ端子から出力されるクロック信号ＤＣＬＫに基づく各種出力端子（ＤＥ端子、ＳＹＮＣ０端子～ＳＹＮＣ２端子、及びＤ０端子～Ｄ１７端子）から出力される各種信号の伝送を、立ち上がりエッジとする（論理がＬＯＷからＨＩへ遷移する）場合、又は立ち下がりエッジとする（論理がＨＩからＬＯＷへ遷移する）場合のいずれかを指定するための端子であり、本実施形態では、上述したように、ＥＤＧＥ端子をグランドに接地することにより立ち下がりエッジを指定している。因みに、ＥＤＧＥ端子を＋３．３Ｖに接続すると、立ち上がりエッジを指定することができる。

【０８０７】

ＯＥ端子は、後述する各種出力端子（ＤＥ端子、ＳＹＮＣ０端子～ＳＹＮＣ２端子、Ｄ０端子～Ｄ１７端子、及びＣＬＫＯＵＴ端子）の出力を許可するか否かを指示するものであり、本実施形態では、上述したように、ＯＥ端子をグランドに接地することにより、常に、出力可能状態としている。因みに、ＯＥ端子を＋３．３Ｖに接続すると、出力することができない状態となる。

【０８０８】

ＭＯＤＥ０端子、及びＭＯＤＥ１端子は、動作モードを選択する端子であり、ともにグランドに接地することで動作モードを選択することができる。動作モードには、ノーマルモードとシェイクハンドモードとがある。ノーマルモードでは、ＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにおいてそれぞれ入力されたシリアル信号（シリアルデータ）に基づいて、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号（１８ビットの映像信号）と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号（３ビットの同期信号）と、から構成されるパラレル信号に扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が復元するという通常動作するモードである。シェイクハンドモードでは、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求する旨をＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を出力するモードである。このシェイクハンドモードは、自動的に切り替わるようになっている。

【０８０９】

例えば、ＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにおいてそれぞれ入力されたシリアル信号（シリアルデータ）に基づいて、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号（１８ビットの映像信号）と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号（３ビットの同期信号）と、から構成されるパラレル信号に扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が復元したものが、何らかの理由により、異常なデータで扉枠側演出表示装置４６０に描画することが困難である場合には、ノーマルモード

からシェイクハンドモードに自動的に切り替わってＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を出力する。このＬＯＣＫＮ信号は、ダンピング抵抗である抵抗ＳＤＲ２、周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して、周辺制御基板１５１０に入力され、周辺制御基板１５１０の図示しない周辺制御入力回路を介して、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに入力される。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、入力されるＬＯＣＫＮ信号に基づいて、所定の条件が成立すると、その旨を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに伝えるために、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄのＩＮＩＴ端子に接続確認信号を出力する。この接続確認信号がＩＮＩＴ端子に入力されると、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄは、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を回復するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に送信する。このような所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）が扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信されることにより、トランスミッタとレシーバとの間の接続を容易に回復することができるようになっている。所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）は、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに予め記憶されている。なお、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄのＩＮＩＴ端子と、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子と、を枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して電気的に直接接続してもよい。

【０８１０】

ＬＯＣＫＮ端子は、上述したように、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求する旨を出力する端子である。ＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号は、演出表示駆動基板４４５０のダンピング抵抗である抵抗ＳＤＲ２、周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して、周辺制御基板１５１０に入力され、周辺制御基板１５１０の図示しない周辺制御入力回路を介して、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに入力される。

【０８１１】

ＳＹＮＣ０端子～ＳＹＮＣ２端子は、ＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにおいてそれぞれ入力されたシリアル信号（シリアルデータ）に基づいて復元された水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号を出力する端子である。本実施形態では、復元された、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号を使用しないため、ＳＹＮＣ０端子～ＳＹＮＣ２端子が未接続端子となっている。

【０８１２】

ＤＥ端子は、後述する、ＣＬＫＯＵＴ端子から出力されるクロック信号、データ出力端子であるＤ０端子～Ｄ１７端子から出力されるデータが有効又は無効であることを伝えるＤＥ信号を出力する端子である。ＤＥ端子から出力されるＤＥ信号は、ダンピング抵抗である抵抗ＳＤＲ３を介して扉枠側演出表示装置４６０に入力される。

【０８１３】

ＣＬＫＯＵＴ端子は、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に内蔵されるＰＬＬ回路により生成されるクロック信号ＤＣＬＫを出力する端子である。ＣＬＫＯＵＴ端子から出力されるクロック信号ＤＣＬＫは、ダンピング抵抗である抵抗ＳＤＲ４を介して扉枠側演出表示装置４６０に入力される。

【０８１４】

Ｄ０端子～Ｄ１７端子は、ＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにおいてそれぞれ入力されたシリアル信号（シリアルデータ）に基づいて復元された赤色映像信号、緑色映像信号

、及び青色映像信号という３つの映像信号（１８ビットの映像信号）を出力するデータ出力端子である。Ｄ０端子～Ｄ５端子という６ビットのデータ出力端子から青色映像信号Ｂ０～Ｂ５（６ビット）をクロック信号ＤＣＬＫと同期して出力し、この青色映像信号Ｂ０～Ｂ５の各信号線がダンピング抵抗であるラダー抵抗ＳＤＲＡ０を介して扉枠側演出表示装置４６０にそれぞれ入力される。Ｄ６端子～Ｄ１１端子という６ビットのデータ出力端子から緑色映像信号Ｇ０～Ｇ５（６ビット）をクロック信号ＤＣＬＫと同期して出力し、この緑色映像信号Ｇ０～Ｇ５の各信号線がダンピング抵抗であるラダー抵抗ＳＤＲＡ１を介して扉枠側演出表示装置４６０にそれぞれ入力される。Ｄ１２端子～Ｄ１７端子という６ビットのデータ出力端子から赤色映像信号Ｒ０～Ｒ５（６ビット）をクロック信号ＤＣＬＫと同期して出力し、この赤色映像信号Ｒ０～Ｒ５の各信号線がダンピング抵抗であるラダー抵抗ＳＤＲＡ２を介して扉枠側演出表示装置４６０にそれぞれ入力される。

【０８１５】

なお、周辺制御基板１５１０、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、演出表示駆動基板４４５０、及び扉枠側演出表示装置４６０のグランドは、電気的に接続されており、同一グランドとなっている。

【０８１６】

［１３．主制御基板の送受信に関する各種コマンド］

次に、主制御基板１３１０から払出制御基板９５１へ送信される各種コマンドと、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信される各種コマンドについて、図８８～図９１を参照して説明する。図８８は主制御基板から払出制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルであり、図８９は主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルであり、図９０は図８９の主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドのつづきを示すテーブルであり、図９１は主制御基板が受信する払出制御基板からの各種コマンドの一例を示すテーブルである。まず、主制御基板から払出制御基板へ送信される払い出しに関するコマンドである賞球コマンドについて説明し、続いて主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドについて説明し、主制御基板が受信する払出制御基板からの各種コマンドについて説明する。

【０８１７】

［１３－１．主制御基板から払出制御基板へ送信される各種コマンド］

主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、図６９に示した、一般入賞口センサ４０２０、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、及びカウントセンサ４００５等の各種入賞スイッチからの検出信号が入力されると、これらの検出信号に基づいて、予め定めた球数の遊技球を賞球として払い出すための賞球コマンドを払出制御基板へ送信する。この賞球コマンドは、１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドである。本実施形態では、パチンコ機１とＣＲユニット６（パチンコ機１と通信して、パチンコ機１（払出装置８３０）の払出モータ８３４を駆動して貯留皿である、上皿３２１や下皿３２２に貸球として遊技球を払い出す装置）とが電気的に接続されている場合には（このようなパチンコ機を「ＣＲ機」という。）、図８８（ａ）に示すように、主制御基板１３１０から払出制御基板９５１に送信する賞球コマンドには、コマンド１０Ｈ～コマンド１ＥＨ（「Ｈ」は１６進数を表す。）が用意されており、コマンド１０Ｈでは賞球１個が指定され、コマンド１１Ｈでは賞球２個が指定され、・・・、コマンド１ＥＨでは賞球１５個が指定されている。この指定された賞球数だけ、払出制御基板９５１は、払出モータ８３４を駆動して遊技球を払い出す制御を行う。

【０８１８】

また、パチンコ機１と球貸し機（遊技球を貯留皿である、上皿３２１や下皿３２２に貸球として直接払い出す装置）とが遊技店（ホール）に隣接して設置され、パチンコ機１と球貸し機が電気的に接続されている場合には（このようなパチンコ機を「一般機」という。）、図８８（ｂ）に示すように、主制御基板１３１０から払出制御基板９５１に送信する賞球コマンドには、コマンド２０Ｈ～コマンド２ＥＨが用意されており、コマンド２０Ｈでは賞球１個が指定され、コマンド２１Ｈでは賞球２個が指定され、・・・、コマンド

２ＥＨでは賞球１５個が指定されている。この指定された賞球数だけ、払出制御基板９５１は、払出モータ８３４を駆動して遊技球を払い出す制御を行う。

【０８１９】

なお、ＣＲ機及び一般機の共通のコマンドとして、図８８（ｃ）に示すように、コマンド３０Ｈが用意されており、このコマンド３０Ｈではセルフチェックが指定されている。送信側は、コマンド送信後、所定期間、受信側からコマンドの受け取り確認として出力するＡＣＫ信号が入力されない場合に、コマンド３０Ｈを送信して、ＡＣＫ信号が入力されるか否かをチェックすることで接続状態を確認する。本実施形態におけるＣＲ機の場合では、払出制御基板９５１がＣＲユニット６との接続状態を確認する。

【０８２０】

［１３－２．主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンド］

次に、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信される各種コマンドについて説明する。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、遊技の進行に基づいて周辺制御基板１５１０に各種コマンドを送信する。これらの各種コマンドは、２バイト（１６ビット）の記憶容量を有するコマンドであり、図８９及び図９０に示すように、１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドの種類を示すステータスと、１バイト（８ビット）の記憶容量を有する演出のバリエーションを示すモードと、から構成されている。

【０８２１】

各種コマンドは、図８９及び図９０に示すように、特図１同調演出関連、特図２同調演出関連、大当り関連、電源投入、普図同調演出関連、普通電役演出関連、報知表示、状態表示、及びその他に区分されている。

【０８２２】

［１３－２－１．特図１同調演出関連］

特図１同調演出関連は、図６９に示した第一始動口センサ４００２からの検出信号に基づくものであり、その区分には、図８９に示すように、図６９に示した機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３に関する、特図１同調演出開始、特別図柄１指定、特図１同調演出終了、及び変動時状態指定という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ａ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８２３】

特図１同調演出開始コマンドは、モードで指定された演出パターンで特図同調演出開始を指示するものであり、特別図柄１指定コマンドは、はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定するものであり、特図１同調演出終了コマンドは、特図１同調演出終了を指示するものであり、変動時状態指定コマンドは、確率及び時短状態を指示するものである。なお、確率及び時短状態には、低確率状態であって時短状態であることを指示する低確率時短状態と、高確率状態であって時短状態であるを指示する高確率時短状態と、低確率状態であって時短状態でないことを指示する低確率非時短状態と、高確率状態であって時短状態でないことを指示する高確率非時短状態と、から構成されている（通常遊技状態としては、低確率非時短状態が設定されている）。ここで、高確率状態は、大当りする確率が低確率状態（通常遊技状態）と比べて高く設定されるという状態であり、時短状態は、例えば、図６６に示した普通図柄表示器１４０２による普通図柄を変動表示する時間を、非時短状態（通常遊技状態）と比べて、短くして普通抽選結果に対応した発光パターンで停止表示することにより、所定時間における後述する普通抽選による普通抽選結果の停止表示回数を非時短状態と比べて多くするとともに、さらに、図６０に示した第二始動口２００４が有する可動片２００４ａを開閉動作させる期間を、非時短状態（通常遊技状態）と比べて、長くして図６０に示した第二始動口２００４への遊技球の受入率（入球率）を高めることにより持ち球を減らさず特別図柄の抽選機会を得ることができるという状態（換言すると、非時短状態と比べて、可動片２００４ａを開閉動作させるか否かの決定を多くするとともに、可動片２００４ａを開閉動作させる場合には可動片２００４ａの開閉動作の期

間を長くすることにより、第二始動口２００４への遊技球の受入率（入球率）を高めるという状態）である。

【０８２４】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、特図１同調演出開始コマンドは、特別図柄１変動開始時に送信され、特別図柄１指定コマンドは、特図１同調演出開始の直後に送信され、特図１同調演出終了コマンドは、特別図柄１変動時間経過時（特別図柄１確定時）に送信され、変動時状態指定コマンドは、特図当落情報指定の直後に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には後述する主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８２５】

［１３－２－２．特図２同調演出関連］

特図２同調演出関連は、図６９に示した第二始動口センサ４００４からの検出信号に基づくものであり、その区分には、図８９に示すように、図６９に示した機能表示ユニット１４００の第二特別図柄表示器１４０５に関する、特図２同調演出開始、特別図柄２指定、及び特図２同調演出終了という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｂ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８２６】

特図２同調演出開始コマンドは、モードで指定された演出パターンで特図同調演出開始を指示するものであり、特別図柄２指定コマンドは、はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定するものであり、特図２同調演出終了は、特図２同調演出終了を指示するものである。

【０８２７】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、特図２同調演出開始コマンドは、特別図柄２変動開始時に送信され、特別図柄２指定コマンドは、特図２同調演出開始の直後に送信され、特図２同調演出終了コマンドは、特別図柄２変動時間経過時（特別図柄２確定時）に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８２８】

［１３－２－３．大当り関連］

大当り関連という区分には、図８９に示すように、大当りオープニング、大入賞口１開放Ｎ回目表示、大入賞口１閉鎖表示、大入賞口１カウント表示、大当りエンディング、大当り図柄表示、小当りオープニング、小当り開放表示、小当りカウント表示、及び小当りエンディングという名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｃ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８２９】

大当りオープニングコマンドは、大当りオープニング開始を指示するものであり、大入賞口１開放Ｎ回目表示コマンドは、１～１６ラウンド目の大入賞口１開放中開始（図６０に示した、始動口ユニット２１００の大入賞口２００５のＮ回目のラウンドの開放中又は開放開始）を指示するものであり、大入賞口１閉鎖表示コマンドは、ラウンド間の大入賞口１閉鎖中開始（始動口ユニット２１００の大入賞口２００５のラウンド間の閉鎖中又は閉鎖開始）を指示するものであり、大入賞口１カウント表示コマンドは、カウント０～１０個の遊技球の球数をカウントした旨（図６９に示したカウントセンサ４００５によって検出された、大入賞口２００５に入球した遊技球の球数）を伝えるものであり、大当りエンディングコマンドは、大当りエンディング開始を指示するものであり、大当り図柄表示コマンドは、大当り図柄情報表示を指示するものである。

【０８３０】

また、小当りオープニングコマンドは、小当りオープニング開始を指示するものであり、小当り開放表示コマンドは、小当り開放中開始（小当り時における、始動口ユニット２１００の大入賞口２００５の開放中又は開放開始）を指示するものであり、小当りカウント表示コマンドは、小当り中大入賞口入賞演出（小当り中における、大入賞口２００５に入球した遊技球がカウントセンサ４００５によって検出された場合における演出）を指示するものであり、小当りエンディングコマンドは、小当りエンディング開始を指示するものである。

【０８３１】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、大当りオープニングコマンドは、大当りオープニング開始時に送信され、大入賞口１開放Ｎ回目表示コマンドは、１～１６ラウンド目の大入賞口１開放時（始動口ユニット２１００の大入賞口２００５のＮ回目のラウンドの開放時）に送信され、大入賞口１閉鎖表示コマンドは、大入賞口１閉鎖時（始動口ユニット２１００の大入賞口２００５の閉鎖開始）に送信され、大入賞口１カウント表示コマンドは、大入賞口１開放時及び大入賞口１へのカウント変化時（始動口ユニット２１００の大入賞口２００５の開放時、及び大入賞口２００５に入球した遊技球がカウントセンサ４００５によって検出された時）に送信され、大当りエンディングコマンドは、大当りエンディング開始時に送信され、大当り図柄表示コマンドは、大入賞口開放時（始動口ユニット２１００の大入賞口２００５の開放時）に送信される。

【０８３２】

また、小当りオープニングコマンドは、小当りオープニング開始時に送信され、小当り開放表示コマンドは、小当り開放時（小当り時における、始動口ユニット２１００の大入賞口２００５の開放時）に送信され、小当りカウント表示コマンドは、小当り中大入賞口入賞時（小当り中における、大入賞口２００５に入球した遊技球がカウントセンサ４００５によって検出された時）に送信され、小当りエンディングコマンドは、小当りエンディング開始時に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８３３】

［１３－２－４．電源投入］

電源投入という区分には、図８９に示すように、電源投入時状態、及び電源投入時主制御復帰先という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｄ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８３４】

電源投入時状態コマンドは、ＲＡＭクリア演出開始及び遊技状態を指示するものである。電源投入時状態コマンドは、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、図７０に示した払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が操作されてＲＡＭクリアを行う場合にその旨を指示する情報と、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、上述した、低確率時短状態、高確率時短状態、低確率非時短状態、及び高確率非時短状態のうち、いずれの状態（確率及び時短状態）で復帰するかを指示する情報と、パチンコ機の機種コードを示す情報と、から構成されている。このパチンコ機の機種コードは、例えば、いわゆる、マックスタイプ、ミドルタイプ、甘デジタイプをそれぞれ作成するときに、どの作品の版権に対するものであるのか、どのような遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定（例えば、３０回や７０回）された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（いわゆる、ＳＴ機）など）であるのか、を特定するものである。つまり、パチンコ機の機種コードの情報は、機種タイプを示すマックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプであるかを特定するためのシリーズコードと、作品の版権を特定するための版権コードと、遊技仕様（例えば、確率変動が生ずる

と、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（ＳＴ機）など）を特定するための遊技仕様コードと、から主として構成されている。

【０８３５】

電源投入時主制御復帰先コマンドは、主制御基板１３１０自体の復帰先を指示するものである。電源投入時主制御復帰先コマンドは、図６９に示した始動口ソレノイド２１０７の駆動状態を指示する情報と、図６９に示したアタッカソレノイド２１０８の駆動状態を指示する情報と、を主としてから構成されている。

【０８３６】

電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとの送信タイミングとして、主制御基板電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に送信される。具体的には、パチンコ機１の電源投入時、停電又は瞬停から復帰するときに、後述する主制御側電源投入時処理が実行されて主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとが送信される。

【０８３７】

［１３－２－５．普図同調演出関連］

普図同調演出関連は、図６９に示したゲートセンサ４００３からの検出信号に基づくものであり、その区分には、図８９に示すように、図６９に示した機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２に関する、普図同調演出開始、普図柄指定、普図同調演出終了、及び変動時状態指定という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｅ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８３８】

普図同調演出開始コマンドは、モードで指定された演出パターンで普図同調演出開始を指示するものであり、普図柄指定コマンドは、はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定するものであり、普図同調演出終了コマンドは、普図同調演出終了を指示するものであり、変動時状態指定コマンドは、確率及び時短状態を指示するものである。なお、確率及び時短状態には、上述したように、低確率状態であって時短状態であることを指示する低確率時短状態と、高確率状態であって時短状態であるを指示する高確率時短状態と、低確率状態であって時短状態でないことを指示する低確率非時短状態と、高確率状態であって時短状態でないことを指示する高確率非時短状態と、から構成されている（通常遊技状態としては、低確率非時短状態が設定されている）。

【０８３９】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、普図同調演出開始コマンドは、普通図柄１変動開始時に送信され、普図柄指定コマンドは、普図同調演出開始の直後に送信され、普図同調演出終了コマンドは、普通図柄変動時間経過時（普通図柄確定時）に送信され、変動時状態指定コマンドは、普図当落情報指定の直後に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８４０】

［１３－２－６．普通電役演出関連］

普通電役演出関連は、図６９に示した始動口ソレノイド２１０７の駆動により開閉される、図６０に示した第二始動口２００４が有する可動片２００４ａに関するものであり、その区分には、図８９に示すように、普図当りオープニング、普電開放表示、及び普図当りエンディングという名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｆ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８４１】
普図当りオープニングコマンドは、普図当りオープニング開始を指示するものであり、普電開放表示コマンドは、普電開放中開始（可動片２００４ａが始動口ソレノイド２１０７の駆動により左右方向へ拡開した状態、又は拡開する時）を指示するものであり、普図当りエンディングコマンドは、普図当りエンディング開始を指示するものである。
【０８４２】
これらの各種コマンドの送信タイミングとして、普図当りオープニングコマンドは、普図当りオープニング開始時に送信され、普電開放表示コマンドは、普電開放時（可動片２００４ａが始動口ソレノイド２１０７の駆動により左右方向へ拡開する時）に送信され、普図当りエンディングコマンドは、普図当りエンディング開始時に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。
【０８４３】
［１３－２－７．報知表示］
報知表示の区分には、図９０に示すように、入賞異常表示、接続異常表示、断線・短絡異常表示、磁気検出スイッチ異常表示、扉開放、及び扉閉鎖という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「６＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。
【０８４４】
入賞異常表示コマンドは、大当り中（条件装置作動中）以外に大入賞口に入賞した時（大当り中でもないのに、始動口ユニット２１００の大入賞口２００５に遊技球が入球してその遊技球をカウントセンサ４００５が検出した時）に入賞異常報知の開始を指示するものであり、接続異常表示コマンドは、例えば、主制御基板１３１０と払出制御基板９５１との基板間に亘る経路において電気的な接続異常がある場合に接続異常報知の開始を指示するものであり、断線・短絡異常表示コマンドは、例えば、主制御基板１３１０と、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、カウントセンサ４００５等との電気的な接続の断線・短絡が生じた場合に断線・短絡異常表示の開始を指示するものであり、磁気検出スイッチ異常表示コマンドは、図６９に示した磁気検出センサ４０２４に異常が生じた場合に磁気検出スイッチ異常報知の開始を指示するものである。また、振動センサ２４０５に異常が生じた場合には、振動検出スイッチ異常報知の開始を指示する振動検出スイッチ異常表示コマンドを送信する。
【０８４５】
また、扉開放コマンドは、図７０に示した、払出制御基板９５１を介して入力される扉枠開放スイッチ６１８からの検出信号（開放信号）に基づいて、扉枠３が本体枠４に対して開放された状態である場合に、扉開放報知を指示するものであり、扉枠閉鎖コマンドは、その扉枠開放スイッチ６１８からの検出信号に基づいて、扉枠３が本体枠４に対して閉鎖された状態である場合に扉開放報知終了を指示するものである。一方、本体枠開放コマンドは、図７０に示した、払出制御基板９５１を介して入力される本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号（開放信号）に基づいて、本体枠４が外枠２に対して開放された状態である場合に、本体枠開放報知を指示するものであり、本体枠閉鎖コマンドは、その本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号に基づいて、本体枠４が外枠２に対して閉鎖された状態である場合に本体枠開放報知終了を指示するものである。
【０８４６】
これらの各種コマンドの送信タイミングとして、入賞異常表示コマンドは、大当り中（条件装置作動中）以外に大入賞口に入賞した時に送信され、接続異常表示コマンドは、主制御基板１３１０から払出制御基板９５１へのコマンド送信時に払出制御基板９５１からのＡＣＫ返信（ＡＣＫ信号）がなかった時に送信され、断線・短絡異常表示コマンドは、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、カウントセンサ４００５等のうち、いずれが断線または短絡状態となった時に送信され、磁気検出スイッチ異常表示コマ

ンドは、磁気検出センサ４０２４の異常を検知した時に送信される。また、扉開放コマンドは、扉開放を検知した時（扉枠開放スイッチ６１８からの検出信号に基づいて、扉枠３が本体枠４に対して開放された状態である場合）に送信され、扉枠閉鎖コマンドは、扉閉鎖を検知した時（扉枠開放スイッチ６１８からの検出信号に基づいて、扉枠３が本体枠４に対して閉鎖された状態である場合）に送信される。本体枠開放コマンドは、本体枠開放を検知した時（本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号に基づいて、本体枠４が外枠２に対して開放された状態である場合）に送信され、本体枠閉鎖コマンドは、本体枠閉鎖を検知した時（本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号に基づいて、本体枠４が外枠２に対して閉鎖された状態である場合）に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８４７】

［１３－２－８．状態表示］

状態表示の区分には、図９０に示すように、枠状態１コマンド（エラー発生コマンドに相当）、エラー解除ナビコマンド（エラー解除コマンドに相当）及び枠状態２コマンドという名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「７＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８４８】

枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド及び枠状態２コマンドは、それぞれ、払出制御基板９５１から送信された１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドであり、これらの詳細な説明は、後述する。なお、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、払出制御基板９５１からの枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンドを受信すると、図９０に示すように、「７＊Ｈ」をステータスとして設定するとともに、その受信したコマンドをそのままモードとして設定する。つまり、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、払出制御基板９５１からの枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンドを受信すると、これら受信したコマンドに付加情報である「７＊Ｈ」を付加することにより、２バイト（１６ビット）の記憶容量を有するコマンドに整形する。

【０８４９】

整形された、枠状態１コマンドは、電源復旧時、枠状態の変化時、及びエラー解除ナビ時に送信され、エラー解除ナビコマンドは、エラー解除ナビ時に送信され、枠状態２コマンドは、電源復旧時、及び枠状態の変化時に送信される。なお、これら整形された、枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８５０】

［１３－２－９．テスト関連］

テスト関連の区分には、図９０に示すように、テストという名称の各種コマンドから構成されている。このテストコマンドには、ステータスとして「８＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８５１】

テストコマンドは、周辺制御基板１５１０の各種検査を指示するものである（例えば、図７２に示した、周辺制御部１５１１、液晶表示制御部１５１２、ランプ駆動基板４１７０、モータ駆動基板４１８０、及び枠装飾駆動アンプ基板１９４等の各種基板の検査を行うものである）。

【０８５２】

テストコマンドの送信タイミングとして、主制御基板電源投入時ＲＡＭクリア及びＲＡ

Ｍクリア以外の時に送信される。具体的には、パチンコ機１の電源投入時、停電又は瞬停から復帰するときであって、払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が操作されたときに、後述する主制御側電源投入時処理が実行されて主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理でテストコマンドが送信される。

【０８５３】

［１３－２－１０．その他］

その他の区分には、図９０に示すように、始動口入賞、変動短縮作動終了指定、高確率終了指定、特別図柄１記憶、特別図柄２記憶、普通図柄記憶、特別図柄１記憶先読み演出、及び特別図柄２記憶先読み演出という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「９＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８５４】

始動口入賞コマンドは、始動口入賞演出開始を指示するものであって、第一始動口センサ４００２からの検出信号に基づいて第一始動口２００２に遊技球が入球した場合における演出の開始と、第二始動口センサ４００４からの検出信号に基づいて第二始動口２００４に遊技球が入球した場合における演出の開始と、をそれぞれ指示するものであり、変動短縮作動終了指定コマンドは、変動短縮作動状態から変動短縮非作動状態への状態移行を指示するものであり、高確率終了指定コマンドは、高確率状態から低確率状態への状態移行を指示するものであり、特別図柄１記憶コマンドは、特別図柄１保留０～４個（図６０に示した第一始動口２００２に遊技球が入球して機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない球数（保留数））を伝えるものであり、特別図柄２記憶コマンドは、特別図柄２保留０～４個（図６０に示した第二始動口２００４に遊技球が入球して機能表示ユニット１４００の第二特別図柄表示器１４０５で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない球数（保留数））を伝えるものであり、普通図柄記憶コマンドは、普通図柄１保留０～４個（図６０に示したゲート部２００３を遊技球が通過して機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２で普通図柄の変動表示に未だ使用されていない球数（保留数））を伝えるものであり、特別図柄１記憶先読み演出コマンドは、特別図柄１保留が機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３で特別図柄の変動表示に使用される前に、先読みしてその特別図柄１保留に基づく第一特別図柄表示器１４０３による表示結果の予告を報知する先読み演出開始を指示するものであり、特別図柄２記憶先読み演出コマンドは、特別図柄２保留が機能表示ユニット１４００の第二特別図柄表示器１４０５で特別図柄の変動表示に使用される前に、先読みしてその特別図柄２保留に基づく第二特別図柄表示器１４０５による表示結果の予告を報知する先読み演出開始を指示するものである。

【０８５５】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、始動口入賞コマンドは、始動口入賞時（第一始動口センサ４００２からの検出信号に基づいて第一始動口２００２に遊技球が入球した時や、第二始動口センサ４００４からの検出信号に基づいて第二始動口２００４に遊技球が入球した時）に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から主に音声でその旨を報知するために送信され、変動短縮作動終了指定コマンドは、規定回数の変動短縮を消化した変動確定後の停止期間終了時（はずれ停止期間経過後）に送信され、高確率終了指定コマンドは、「高確率Ｎ回」の場合の高確率回数を消化した変動確定後の停止期間終了時（はずれ停止期間経過後）に送信され、特別図柄１記憶コマンドは、特別図柄１作動保留球数変化時（第一始動口２００２に遊技球が入球して機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない保留数がある状態において、さらに第一始動口２００２に遊技球が入球して保留数が増加した時や、その保留数から第一特別図柄表示器１４０３で特別図柄の変動表示に使用してその保留数が減少した時）に送信され、特別図柄２記憶コマンドは、特別図柄２作動保留球数変化時（第二始動口２００４に遊技球が入球して機能表示ユニット１４００の第二特別図柄表示器

１４０５で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない保留数がある状態において、さらに第二始動口２００４に遊技球が入球して保留数が増加した時や、その保留数から第二特別図柄表示器１４０５で特別図柄の変動表示に使用してその保留数が減少した時）に送信され、普通図柄記憶コマンドは、普通図柄１作動保留球数変化時（ゲート部２００３を遊技球が通過して機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２で普通図柄の変動表示に未だ使用されていない保留数がある状態において、さらにゲート部２００３を遊技球が通過して保留数が増加した時や、その保留数から普通図柄表示器１４０２で普通図柄の変動表示に使用してその保留数が減少した時）に送信され、特別図柄１記憶先読み演出コマンドは、特別図柄１作動保留球数増加時（第一始動口２００２に遊技球が入球して保留数が増加した時）に送信され、特別図柄２記憶先読み演出コマンドは、特別図柄２作動保留球数増加時（第二始動口２００４に遊技球が入球して保留数が増加した時）に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８５６】

ところで、始動口入賞コマンドは、上述したように、始動口入賞時（第一始動口センサ４００２からの検出信号に基づいて第一始動口２００２に遊技球が入球した時や、第二始動口センサ４００４からの検出信号に基づいて第二始動口２００４に遊技球が入球した時）に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から主に音声でその旨を報知するために送信されるが、図７２に示した周辺制御基板１５１０が始動口入賞コマンドをどのように利用するかについては、パチンコ機の仕様によって異なる場合もある。例えば、本実施形態におけるパチンコ機１では、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音声で報知するほかに、不正行為の有無を監視するためにも利用するという仕様のものである。これに対して、他のパチンコ機では、周辺制御基板１５１０が始動口入賞コマンドを単に受信するだけで、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音声で報知しない仕様のものもある。

【０８５７】

［１３－３．主制御基板が受信する払出制御基板からの各種コマンド］

次に、主制御基板１３１０が受信する払出制御基板９５１からの各種コマンドについて説明する。

【０８５８】

払出制御基板９５１からの各種コマンドの区分には、図９１に示すように、枠状態１、エラー解除ナビ及び枠状態２という名称のコマンドから構成されており、枠状態１、エラー解除ナビ、そして枠状態２の順で優先順位が設定されている。

【０８５９】

枠状態１コマンド（エラー発生コマンドに相当）には、球切れ、満タン、５０個以上のストック中、接続異常及びＣＲ未接続が用意されており、球切れではビット０（Ｂ０、「Ｂ」はビットを表す。）に値１がセットされ、満タンではビット１（Ｂ１）に値１がセットされ、５０個以上のストック中ではビット２（Ｂ２）に値１がセットされ、接続異常ではビット３（Ｂ３）に値１がセットされ、ＣＲ未接続ではビット４（Ｂ４）に値１がセットされる。枠状態１コマンドのビット５（Ｂ５）～ビット７（Ｂ７）には、Ｂ５に値１、Ｂ６に値０、そしてＢ７に値０がセットされている。

【０８６０】

エラー解除ナビコマンド（エラー解除コマンドに相当）には、球がみ、払出検知センサエラー及びリトライエラーが用意されており、球がみではビット２（Ｂ２）に値１がセットされ、払出検知センサエラーではビット３（Ｂ３）に値１がセットされ、リトライエラーではビット４（Ｂ４）に値１がセットされる。ここで、「払出検知センサエラー」とは、図７０に示した払出検知センサ８４２の不具合が生じているか否かを示すものである。「リトライエラー」とは、リトライ動作によるつじつまの合わない遊技球の払い出しが繰り返し行われたことを示すものである。エラー解除ナビコマンドのビット（Ｂ０）、ビット（Ｂ１）、及びビット５（Ｂ５）～ビット７（Ｂ７）には、Ｂ０に値０、Ｂ１に値０、

Ｂ５に値０、Ｂ６に値１、そしてＢ７に値０がセットされている。
【０８６１】
枠状態２コマンドには、球抜き中が用意されており、球抜き中ではビット０（Ｂ０）に値１がセットされる。枠状態２コマンドのビット１（Ｂ１）～ビット７（Ｂ７）には、Ｂ１に値０、Ｂ２に値０、Ｂ３に値０、Ｂ４に値０、Ｂ５に値１、Ｂ６に値１、そしてＢ７に値０がセットされている。
【０８６２】
これらの各種コマンドの送信タイミングとして、枠状態１コマンドは、電源復旧時、枠状態の変化時、及びエラー解除ナビ時に送信され、エラー解除ナビコマンドは、エラー解除ナビ時に送信され、枠状態２コマンドは、電源復旧時、及び枠状態の変化時に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には後述する払出制御部電源投入時処理の払出制御部メイン処理におけるステップＳ５５８のコマンド送信処理で送信される。
【０８６３】
［１４．主制御基板の各種制御処理］
次に、パチンコ機１の遊技の進行に応じて、図６９に示した主制御基板１３１０が行う各種制御処理について、図９２～図９４を参照して説明する。図９２は主制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図９３は図９２の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図９４は主制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。まず、遊技制御に用いられる各種乱数について説明し、続いて初期値更新型のカウンタの動き、主制御側電源投入時処理、主制御側タイマ割り込み処理について説明する。
【０８６４】
［１４－１．各種乱数］
遊技制御に用いられる各種乱数として、大当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための大当り判定用乱数と、大当り遊技状態を発生させないときにリーチ（リーチはずれ）を発生させるか否かの決定に用いるためのリーチ判定用乱数と、図６９に示した、第一特別図柄表示器１４０３及び第二特別図柄表示器１４０５で変動表示される特別図柄の変動表示パターンの決定に用いるための変動表示パターン用乱数と、大当り遊技状態を発生させるときに第一特別図柄表示器１４０３及び第二特別図柄表示器１４０５で導出表示される大当り図柄の決定に用いるための大当り図柄用乱数と、この大当り図柄用乱数の初期値の決定に用いるための大当り図柄用初期値決定用乱数、小当り遊技状態を発生させるときに第一特別図柄表示器１４０３及び第二特別図柄表示器１４０５で導出表示される小当り図柄の決定に用いるための小当り図柄用乱数、この小当り図柄用乱数の初期値の決定に用いるための小当り図柄用初期値決定用乱数等が用意されている。またこれらの乱数に加えて、図６０に示した第二始動口２００４が有する可動片２００４ａを開閉動作させるか否かの決定に用いるための普通図柄当り判定用乱数と、この普通図柄当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための普通図柄当り判定用初期値決定用乱数と、図６９に示した普通図柄表示器１４０２で変動表示される普通図柄の変動表示パターンの決定に用いるための普通図柄変動表示パターン用乱数等が用意されている。
【０８６５】
このような遊技制御に用いられる各種乱数のうち、大当り判定用乱数はハードウェアにより更新されるのに対して、他の各種乱数はソフトウェアにより更新されるようになっている。
【０８６６】
例えば、大当り判定用乱数は、図６９に示した主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎによりハードウェアにより直接更新されるようになっている。この主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎは、上述したように、主制御ＭＰＵ１３１０ａがリセットされると、まず、予め定めた数値範囲内における一の値を初期値として、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号（図７７に示した主制御水晶発振器ＭＸ０から出力されるクロック信号）に基づいて高速に予め定めた数値範囲内にお

ける他の値を次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終えると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を次々に抽出する。このような高速な抽選を主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが繰り返し行い、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎから値を取得する時点における主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが抽出した値を大当り判定用乱数としてセットするようになっている。

【０８６７】

これに対して、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタは、最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲内において更新され、この最小値から最大値までに亘る範囲を、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値１ずつ加算されることでカウントアップする。このカウンタは、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数から最大値に向かってカウントアップし、続いて最小値から普通図柄当り判定用初期値決定用乱数に向かってカウントアップする。普通図柄当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲をカウンタがカウントアップし終えると、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数は更新される。このようなカウンタの更新方法を「初期値更新型のカウンタ」という。普通図柄当り判定用初期値決定用乱数は、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から一の値を抽選する初期値抽選処理を実行して得ることができるようになっている。

【０８６８】

なお、本実施形態では、図７０に示した払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が電源投入時に操作された場合や、後述する、主制御側電源投入時処理において図６９に示した主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技情報を数値とみなしてその合計を算出して得たチェックサムの値（サム値）が主制御側電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値（サム値）と一致していない場合など、主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする場合には、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数は、図６９に示した主制御ＭＰＵ１３１０ａがその内蔵する不揮発性のＲＡＭからＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードに基づいて普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を実行し、この導出した固定値がセットされる仕組みとなっている。つまり、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数は、初期値導出処理の実行によりＩＤコードに基づいて導出された同一の固定値が常に上書き更新されるようになっている。このように、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数にセットされる値は、ＩＤコードを利用して導出されており、主制御ＭＰＵ１３１０ａを製造したメーカによって主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵する不揮発性のＲＡＭにＩＤコードを記憶させるとＩＤコードが外部装置を用いても書き換えられないという第１のセキュリティー対策と、主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする場合に初期値導出処理を実行することによってＩＤコードに基づいて同一の固定値を導出するという第２のセキュリティー対策と、による２段階のセキュリティー対策が講じられることよって解析されるのを防止している。

【０８６９】

ここで、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵する不揮発性のＲＡＭからＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードを普通図柄当り判定用初期値決定用乱数として用いる利点について説明する。例えば、賞球として払い出される遊技球を不正に獲得しようとする者が何らかの方法で遊技盤５を入手して分解し、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵する不揮発性のＲＡＭに予め記憶されているＩＤコードを不正に取得し、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値と普通図柄当り判定値とが一致するタイミングを把握することができたとしても、そのＩＤコードが個体を識別するためのユニークな符号が付されたものであるため、他の遊技盤５’に備える主制御ＭＰＵ１３１０ａ’に内蔵する不揮発性のＲＡＭに予め記憶されているＩＤコードとまったく異なるものとなる。つまり他の遊技盤５’においては、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値と普通図柄当り判定値とが一致するタイミングも、入手した遊技盤５のものとまったく異なる。換言すると、入手した遊

技盤５を分解して解析して得たＩＤコードは、他の遊技盤５’、つまり他のパチンコ機１’において、まったく役に立たないものであるため、分解して解析した得た所定間隔ごとに瞬停を発生させ、その所定間隔ごとに、図６０に示したゲート部２００３に遊技球を通過させたとしても、図６０に示した第二始動口２００４が有する可動片２００４ａを開閉動作させて第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態を発生させることができない。

【０８７０】

［１４－２．主制御側電源投入時処理］

まず、パチンコ機１に電源が投入されると、デフォルトとして予め定めたアドレスにスタックポインタが設定されるように主制御ＭＰＵ１３１０ａが回路構成されている。このスタックポインタは、例えば、使用中の記憶素子（レジスタ）の内容を一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したり、サブルーチンを終了して本ルーチンに復帰するときの本ルーチンの復帰アドレスを一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したりするものであり、スタックが積まれるごとにスタックポインタが進む。

【０８７１】

そして上述したメイン制御プログラムが、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａによる制御の下、図９２及び図９３に示すように、主制御側電源投入時処理を行う。この主制御側電源投入時処理が開始されると、メイン制御プログラムは、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御の下、ＲＡＭアクセス許可の設定を行う（ステップＳ１０）。このＲＡＭアクセス許可の設定により主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部）に対する更新を行うことができる。

【０８７２】

ステップＳ１０に続いて、メイン制御プログラムは、図６９に示した主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆの初期値設定及び起動設定を行う（ステップＳ１２）。ここでは、主制御ＭＰＵ１３１０ａの動作（システム）が正常動作しているか否かを監視する主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆに初期値を設定するために主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるウオッチドッグタイマコントロールレジスタ（以下、「ＷＤＴコントロールレジスタ」と記載する。）にタイマ設定値を設定して主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆを起動させて主制御ＭＰＵ１３１０ａをリセットするまでの計時を開始する。主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆが起動すると、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時が開始され、この計時された時間がタイマ設定値で設定された時間に達するまでに、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるウオッチドッグタイマクリアレジスタ（以下、「ＷＤＴクリアレジスタ」と記載する。）にタイマクリア設定値をセットしないと、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットされるようになっている。これに対して、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆが起動して計時が開始されると、この計時された時間がタイマ設定値で設定された時間に達するまでにＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットすると、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時がクリアされて、再び計時が開始されるようになっている。このように、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時をタイマ設定値で設定された時間に達するまでにクリアして再び計時を開始するという処理を繰り返し行うことにより主制御ＭＰＵ１３１０ａの動作（システム）が正常動作しているか否かを監視することができる。

【０８７３】

ステップＳ１２に続いて、メイン制御プログラムは、停電クリア処理を行う（ステップＳ１４）。この停電クリア処理では、まず、図７８に示した停電監視回路１３１０ｅに停電クリア信号の出力を開始する。この停電監視回路１３１０ｅは、電圧比較回路であるコンパレータＭＩＣ２１と、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２と、から構成されている。電圧比較回路であるコンパレータＭＩＣ２１は、＋２４Ｖとリファレンス電圧との電圧を比較したり、＋１２Ｖとリファレンス電圧との電圧を比較したりすることで、その比較結果を出力する。この比較結果は、停電又は瞬停が発生していない場合ではその論理がＨＩとなってＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力

される一方、停電又は瞬停が発生した場合ではその論理がＬＯＷとなってＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるようになっている。
【０８７４】
停電クリア処理では、まず停電監視回路１３１０ｅに停電クリア信号の出力を開始することにより、このＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のクリア端子であるＣＬＲ端子に停電クリア信号の出力を開始する。この停電クリア信号は、主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の出力ポートの出力端子からその論理をＬＯＷとして、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａを介して、Ｄタイプフリップフロップ ＩＣのクリア端子であるＣＬＲ端子に入力される。これにより、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のラッチ状態を解除することができ、ラッチ状態をセットするまでの間、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力された論理を反転して出力端子である１Ｑ端子から出力する状態とすることができ、その１Ｑ端子からの信号を監視することができる。
【０８７５】
続いて、停電クリア処理では、ウェイトタイマ処理を行い、停電予告信号が入力されているか否かを判定する。電源投入時から所定電圧となるまでの間では電圧がすぐに上がらない。一方、停電又は瞬停（電力の供給が一時停止する現象）となるときでは電圧が下がり、停電予告電圧より小さくなると、停電監視回路１３１０ｅから停電予告として停電予告信号が入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では同様に電圧が停電予告電圧より小さくなると、停電監視回路１３１０ｅから停電予告信号が入力される。そこで、ウェイトタイマ処理では、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間（ウェイトタイマ）として２００ミリ秒（ｍｓ）が設定されている。停電予告信号が入力されているか否かの判定では、停電予告信号として、上述したＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力されている信号に基づいて行う。
【０８７６】
電源投入後に電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待っても停電予告信号の入力がなかったときには、メイン制御プログラムは、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のクリア端子であるＣＬＲ端子に停電クリア信号の出力を停止する。ここでは、停電クリア信号は、主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の出力ポートの出力端子からその論理をＨＩとして、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａを介して、Ｄタイプフリップフロップ ＩＣのクリア端子であるＣＬＲ端子に入力される。これにより、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２をラッチ状態にセットすることができる。ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、そのプリセット端子であるＰＲ端子に論理がＬＯＷとなって入力された状態をラッチすると、出力端子である１Ｑ端子から停電予告信号を出力する。
【０８７７】
ステップＳ１４に続いて、メイン制御プログラムは、電源投入時から所定時間に亘って主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部）の初期化を行うＲＡＭクリア処理を実行可能な状態とする（遊技側電源投入時操作制御手段）。具体的には、メイン制御プログラムは、まず、図７０に示した払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が操作されているか否かを判定する（ステップＳ１６）。この判定では、メイン制御プログラムが、払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が操作されたことに伴う操作信号（検出信号）に基づくエラー解除ナビコマンド（第１のエラー解除コマンド）が主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されているか否かにより行う。メイン制御プログラムは、その操作信号の論理値に基づいて、操作スイッチ９５４からの操作信号の論理値がＨＩであるときにはＲＡＭクリアを行うことを指示するものではないと判断して操作スイッチ９５４が操作されていないと判定する一方、操作スイッチ９５４からの操作信号の論理値がＬＯＷであるときにはＲＡＭクリアを行うことを指示するものであると判断して操作スイッチ９５４が操作されていると判定する。
【０８７８】

ステップＳ１６において、メイン制御プログラムは、上記操作スイッチ９５４が操作されているときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ１８）。一方、メイン制御プログラムは、ステップＳ１６で操作スイッチ９５４が操作されていないときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ２０）。即ち、メイン制御プログラムは、電源投入時から所定時間に亘って、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されたＲＡＭ（つまり、主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部））の初期化を行うＲＡＭクリア処理を実行可能な状態とする（遊技制御側電源投入時操作制御手段）。上述したＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧは、主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部）に記憶されている、確率変動、未払い出し賞球等の遊技に関する遊技情報を消去するか否かを示すフラグであり、遊技情報を消去するとき値１、遊技情報を消去しないとき値０にそれぞれ設定される。なお、ステップＳ１８及びステップＳ２０でセットされたＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値は、主制御ＭＰＵ１３１０ａの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。

【０８７９】

ステップＳ１８又はステップＳ２０に続いて、メイン制御プログラムは、ウェイト時間待機処理を行う（ステップＳ２２）。このウェイト時間待機処理では、図７２に示した、周辺制御基板１５１０の液晶表示制御部１５１２による遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）まで待っている。本実施形態では、ブートするまでの待機時間（ブートタイマ）として２．５秒（ｓ）が設定されている。

【０８８０】

ステップＳ２２に続いて、メイン制御プログラムは、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ２４）。上述したように、パチンコ機１の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号が停電監視回路１３１０ｅから入力される。ステップＳ２４の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。ステップＳ２４の判定で停電予告信号の入力があるときには、メイン制御プログラムは、ステップＳ２４の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップＳ２４の判定を繰り返し行う。これにより、ステップＳ１２において起動した主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆに対して主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットし、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時をクリアして再び計時を開始させることができなくなることによって、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットされることとなる。その後メイン制御プログラムが、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａによる制御の下、この主制御側電源投入時処理を再び行う。なお、ステップＳ２４の判定がステップＳ２２のウェイト時間待機処理に続いて行われる点についての詳細な説明を後述する。

【０８８１】

ステップＳ２４の判定で停電予告信号の入力がないときには、メイン制御プログラムは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０である否かを判定する（ステップＳ２６）。上述したように、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧは、遊技情報を消去するとき値１、遊技情報を消去しないとき値０にそれぞれ設定される。ステップＳ２６でＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０であるとき、つまり遊技情報を消去しないときには、チェックサムの算出を行う（ステップＳ２８）。このチェックサムは、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。

【０８８２】

ステップＳ２８に続いて、メイン制御プログラムは、算出したチェックサムの値（サム値）が後述する主制御側電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値（サム値）と一致しているか否かを判定する（ステップＳ３０）。一致しているときには、このメイン制御プログラムは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ３２）。このバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧは、遊技情報、

チェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧの値等の遊技バックアップ情報を後述する主制御側電源断時処理において主制御内蔵ＲＡＭに記憶保持したか否かを示すフラグであり、主制御側電源断時処理を正常に終了したとき値１、主制御側電源断時処理を正常に終了していないとき値０にそれぞれ設定される。なお、主制御基板１３１０の製造ラインの検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入される際における、ステップＳ２８のチェックサムの算出と、ステップＳ３０の判定と、についての詳細な説明を後述する。

【０８８３】

ステップＳ３２でバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１であるとき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了したときには、メイン制御プログラムは、復電時として主制御内蔵ＲＡＭの作業領域を設定する（ステップＳ３４）。この設定は、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されたＲＯＭ（主制御内蔵ＲＯＭ）から復電時情報を読み出し、この復電時情報を主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットする。これにより、遊技バックアップ情報から遊技情報を読み出してこの遊技情報に応じた各種コマンドを主制御内蔵ＲＡＭの所定記憶領域に記憶する。なお、「復電」とは、電源を遮断した状態から電源を投入した状態のほかに、停電又は瞬停からその後の電力の復旧した状態、不正手段（例えば、不正行為者が腕の裾に隠した高周波出力装置）からの高周波が主制御基板１３１０に照射されて主制御ＭＰＵ１３１０ａ自体がリセットし、その後に復帰した状態も含める。

【０８８４】

ステップＳ３４に続いて、メイン制御プログラムは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ３６）。これにより、これ以後の各種処理が行われることにより遊技情報、チェックサムの値（サム値）等が変更されるため、後述する主制御側電源断時処理を正常に終了してバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧに値１がセットされないと、後述するように、主制御内蔵ＲＡＭの全領域がクリアされることとなる。

【０８８５】

一方、ステップＳ２６でＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０でない（値１である）とき、つまり遊技情報を消去するときには、或いはステップＳ３０でチェックサムの値（サム値）が一致していないときには、又はステップＳ３２でバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１でない（値０である）とき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、メイン制御プログラムは、主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする（ステップＳ３８）。即ち、メイン制御プログラムは、上述した操作スイッチ９５４の操作に伴う検出信号の入力を契機として遊技制御側ＲＡＭクリア処理を実行している（払出制御側電源投入時操作制御手段）。具体的には、メイン制御プログラムは、値０を主制御内蔵ＲＡＭに書き込むことよって行う。なお、その代わりに、メイン制御プログラムは、初期値として主制御内蔵ＲＯＭから所定値を読み出して、セットしてもよい。また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、操作スイッチ９５４からの操作信号の論理値がＲＡＭクリアを指示するもので遊技情報を消去するとき、サム値が一致していないとき、又は主制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、主制御ＭＰＵ１３１０ａの不揮発性のＲＡＭに予め記憶された固有のＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードに基づいて普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を行い、この固定値を、上述した普通図柄当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための普通図柄当り判定用初期値決定用乱数にセットする。

【０８８６】

ステップＳ３８に続いて、メイン制御プログラムは、初期設定として主制御内蔵ＲＡＭの作業領域を設定する（ステップＳ４０）。この設定は、主制御内蔵ＲＯＭから初期情報を読み出してこの初期情報を主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされることにより実施される。

【０８８７】

ステップＳ３６又はステップＳ４０に続いて、メイン制御プログラムは、割り込み初期設定を行う（ステップＳ４２）。この設定は、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行

われるときの割り込み周期を設定するものである。本実施形態では、４ミリ秒（ｍｓ）に設定されている。

【０８８８】

ステップＳ４２に続いて、メイン制御プログラムは、シリアル通信初期設定を行う（ステップＳ４４）。ここでは、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される各種シリアル入出力ポート（例えば、払出制御基板９５１に対するシリアル入出力ポート（受信チャンネル及び送信チャンネル）、周辺制御基板１５１０に対するシリアル入出力ポート（受信チャンネル及び送信チャンネル）に対応する、送信シリアルポートプリスケーラに通信速度の設定やパリティ有無の設定等を行うとともに、送信シリアルポートコントロールレジスタに送信回路の初期化の設定や送信許可の設定等を行う。

【０８８９】

ステップＳ４４に続いて、メイン制御プログラムは、試験信号出力ポート初期化設定を行う（ステップＳ４６）。ここでは、遊技機の試験機関において、各種検査情報を出力するための図示しない試験信号出力ポートを、電源投入時に初期化設定（ＯＦＦデータ出力に設定）等を行う。

【０８９０】

ステップＳ４６に続いて、メイン制御プログラムは、図６９に示した主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎの起動設定を行う（ステップＳ４８）。ここでは、遊技に関する各種乱数のうち、大当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための大当り判定用乱数を、ハードウェアにより更新するために主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される、ハード乱数コントロールレジスタに乱数をラッチして取得するという設定等を行うとともに、ハード乱数設定レジスタに主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎの起動等を設定する。これらの設定により主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが起動すると、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号（図７７に示した主制御水晶発振器ＭＸ０から出力されるクロック信号）に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終えると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出する。なお、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎから乱数（乱数値）を取得するときには、主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎにラッチ信号を出力し、このラッチ信号が入力された際における主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが抽出した乱数（乱数値）を、主制御内蔵主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得するようになっている。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、この取得した乱数値を大当り判定用乱数としてセットする。

【０８９１】

ステップＳ４８に続いて、メイン制御プログラムは、電源投入時に送信するコマンドの予約設定を行う（ステップＳ５０）。ここでは、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、電源投入（復電）した旨を伝えるために、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶する。主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域には、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において、遊技バックアップ情報から遊技情報を読み出してこの遊技情報に応じた各種コマンドが記憶されている場合もある。このような場合には、まず遊技情報に応じた各種コマンドの送信完了後に、続いて電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとが送信されることとなる。これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において送信されるようになっている。なお、ステップＳ５０において電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われる点についての詳細な説明を後述する。

【０８９２】

ステップＳ５０に続いて、メイン制御プログラムは、割り込み許可設定を行う（ステッ

プＳ５２）。この設定によりステップＳ４２で設定した割り込み周期、つまり４ｍｓごとに後述する主制御側タイマ割り込み処理が繰り返し行われる。

【０８９３】

ステップＳ５２に続いて、メイン制御プログラムは、電源投入時から所定時間を経過すると、つまり、主制御側メイン処理が開始されると、操作スイッチ９５４（操作スイッチ）の操作に伴うエラー解除ナビコマンドの受け取りを契機とした遊技制御側ＲＡＭクリア処理の実行を規制することとなる（通常時操作制御手段）。以上のように、メイン制御プログラムは、操作スイッチ９５４の操作に伴って入力される検出信号を、タイムシェアリングの概念により、上述のように電源投入時から所定時間に亘ってエラー解除ナビコマンドの入力を契機としてＲＡＭクリア処理を実行させたり（遊技制御側電源投入時操作制御手段）、当該所定時間の経過後は当該エラー解除ナビコマンドの入力があってもＲＡＭクリア処理の実行を規制し（遊技制御側通常時操作制御手段）、発生したエラーに伴うエラー報知を解除するための解除スイッチとして取り扱っている。つまり、本来、払出動作に関して発生したエラーを解除するために使用されるはずであった操作スイッチ９５４（エラー解除部）を、電源投入時から所定時間に亘って、その代わりに、遊技記憶部としての主制御内蔵ＲＡＭ（及び払出記憶部としての払出制御内蔵ＲＡＭ）の初期化を開始させるためのＲＡＭクリア処理を実行するための操作部として機能させたり、当該所定時間の経過後に、遊技球の払出動作に関して発生したエラーを解除するための操作部として機能させることができるようになっている。

【０８９４】

次にメイン制御プログラムは、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ５４）。上述したように、パチンコ機１の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号が停電監視回路１３１０ｅから入力される。ステップＳ５４の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。

【０８９５】

ステップＳ５４で停電予告信号の入力がないときには、メイン制御プログラムは非当落乱数更新処理を行う（ステップＳ５６）。この非当落乱数更新処理では、上述した、リーチ判定用乱数、変動表示パターン用乱数、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数等を更新する。このように、非当落乱数更新処理では、当落判定（大当り判定）にかかわらない乱数をソフトウェアにより更新する。なお、上述した、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数及び普通図柄変動表示パターン用乱数等もこの非当落乱数更新処理により更新される。

【０８９６】

ステップＳ５６に続いて、再びステップＳ５４に戻り、メイン制御プログラムは、停電予告信号の入力があるか否かを判定し、この停電予告信号の入力がなければ、ステップＳ５６で非当落乱数更新処理を行い、ステップＳ５４～ステップＳ５６を繰り返し行う。なお、このステップＳ５４～ステップＳ５６の処理を「主制御側メイン処理」という。

【０８９７】

一方、ステップＳ５４で停電予告信号の入力があったときには、メイン制御プログラムは、割り込み禁止設定を行う（ステップＳ５８）。この設定により後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われなくなり、主制御内蔵ＲＡＭへの書き込みを防ぎ、遊技情報の書き換えを保護している。

【０８９８】

ステップＳ５８に続いて、メイン制御プログラムは、停電クリア信号を出力開始する（ステップＳ６０）。ここでは、ステップＳ１４の停電クリア処理において停電クリア信号を出力開始した処理と同一の処理を行う。これにより、メイン制御プログラムは、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御の下、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２のラッチ状態を解除することができる。

【０８９９】

ステップＳ６０に続いて、メイン制御プログラムは、図６９に示した、始動口ソレノイド２１０７、アタッカソレノイド２１０８、第一特別図柄表示器１４０３、第二特別図柄表示器１４０５、第一特別保留数表示器１４０４、第二特別保留数表示器１４０６、普通図柄表示器１４０２、普通図柄記憶表示器１１８８、状態表示器１４０１、ラウンド表示器１４０７等に出力している駆動信号を停止する（ステップＳ６２）。

【０９００】

ステップＳ６２に続いて、メイン制御プログラムは、チェックサムの算出を行ってこの算出した値を記憶する（ステップＳ６４）。このチェックサムは、上述したチェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧの値の記憶領域を除く、主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の遊技情報を数値とみなしてその合計を算出する。

【０９０１】

ステップＳ６４に続いて、メイン制御プログラムは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ６６）。これにより、遊技バックアップ情報の記憶が完了する。

【０９０２】

ステップＳ６６に続いて、メイン制御プログラムは、ＲＡＭアクセス禁止の設定を行う（ステップＳ６８）。このＲＡＭアクセス禁止の設定により主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部）に対するアクセスが行うことができなくなることよって主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部）の内容の更新を防止することができる。

【０９０３】

ステップＳ６８に続いて、無限ループに入る。この無限ループでは、ステップＳ１２において起動した主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆに対して主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットし、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時をクリアして再び計時を開始させることができなくなることによって、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットされることとなる。その後メイン制御プログラムが、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａによる制御の下、この主制御側電源投入時処理を再び行う。なお、ステップＳ５８～ステップＳ６８の処理及び無限ループを「主制御側電源断時処理」という。

【０９０４】

パチンコ機１（主制御ＭＰＵ１３１０ａ）は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかかり、その後の電力の復旧により主制御側電源投入時処理を行う。

【０９０５】

なお、ステップＳ３０では主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技バックアップ情報が正常なものであるか否かを検査し、続いてステップＳ３２では主制御側電源断時処理が正常に終了された否かを検査している。このように、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技バックアップ情報を２重にチェックすることにより遊技バックアップ情報が不正行為により記憶されたものであるか否かを検査している。

【０９０６】

ここで、ステップＳ２４の停電予告信号の有無の判定をステップＳ２２のウェイト時間待機処理に続いて行う点について説明する。まず、ステップＳ２４の停電予告信号の有無の判定がない場合における問題点について、つまりステップＳ２２のウェイト時間待機処理に続いてステップＳ２６のＲＡＭクリアフラグの値の判定を行ってその後の処理をすすめる場合における問題点について説明する。

【０９０７】

主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子には、上述したように、停電又は瞬停が発生してパチンコ島設備からの電源が遮断された場合に、図７７に示した電解コンデンサＭＣ２に充電された電荷が停電又は瞬停が発生してから約７ミリ秒（ｍｓ）という期間に亘って＋５Ｖとして印加されるようになっている。つまり、瞬停や停電によりパチンコ島設備からの電源が遮断された状態であっても、電解コンデンサＭＣ２というハードウェアに充電された電荷が＋５Ｖとして印加されることにより、パチンコ島設備からの電

源が遮断されてから約７ｍｓという時間が経過するまでの期間内に、主制御側電源断時処理を完了することができるようになっている。これは、遊技者が遊技を行っている際に、つまり、主制御側メイン処理又は後述する主制御側タイマ割り込み処理を行っている際に、停電又は瞬停が発生してパチンコ島設備からの電源が遮断された場合において、主制御側電源断時処理を確実に完了することができるようになっている。

【０９０８】

ところが、極めて稀な現象として、復電時にステップＳ２２のウェイト時間待機処理において、図７２に示した、周辺制御基板１５１０の液晶表示制御部１５１２による遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）までの待機時間（ブートタイマ：本実施形態では、２．５秒が設定されている。）を計時開始し、その待機時間に達する直前で、仮に瞬停又は停電が発生すると、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子に電解コンデンサＭＣ２というハードウェアに充電された電荷が＋５Ｖとして印加されるものの、約７ｍｓという期間内に、ステップＳ４２で割り込み初期設定が行われ、その後、ステップＳ５２で割り込み許可設定が行われることにより、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われて、主制御内蔵ＲＡＭの内容が更新されても、主制御側電源投入時処理における主制御側電源断時処理を完了することができなくなる場合がある。このため、主制御内蔵ＲＡＭの内容に基づく、チェックサムを算出した値が記憶されることなく再び復電時に主制御側電源投入時処理を開始することとなる。

【０９０９】

そうすると、今回の復電時において主制御側電源投入時処理を開始して、瞬停や停電が発生することなく、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理を完了し、その後、ステップＳ２８で主制御内蔵ＲＡＭの内容に基づくチェックサムを算出した値と、瞬停又は停電が発生した直前における主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている値と、をステップＳ３０で比較判定すると、チェックサムの値が一致するはずがなく、ステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアすることなる。換言すると、復電時に操作スイッチ９５４がホールの店員等により操作されてＲＡＭクリアというホールの店員等による意思表示がなくても、強制的に主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている情報を消去（クリア）することとなるという問題がある。

【０９１０】

そこで、本実施形態では、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、停電予告信号が入力されているか否かの判定を行う処理をステップＳ２４として設けて、停電予告信号が入力されているときには、ステップＳ２４の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップＳ２４の判定を繰り返し行うようになっている。これにより、ステップＳ１２において起動した主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆに対して主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットし、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時をクリアして再び計時を開始させることができなくなることによって、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットさせることができるようになっている。ステップＳ２２のウェイト時間待機処理を行う前に、ステップＳ１８又はステップＳ２０においてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値が設定されるものの、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値は、上述したように、主制御ＭＰＵ１３１０ａの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶されるため、ステップＳ１０でＲＡＭアクセス許可の設定が行われていても、主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報）が全く変更されない。

【０９１１】

このように、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、停電予告信号が入力されているか否かの判定を行う処理をステップＳ２４として設けて、停電予告信号が入力されているときには（つまり、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理で待機した後にパチンコ機１への電源が遮断されるとステップＳ２４の判定により判定されたときには）、ステップＳ２４の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップＳ２４

の判定を繰り返し行うことにより、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａを強制的にリセットして主制御基板１３１０を再起動することができるようになっているため、遊技の進行を行うことができず、遊技情報が更新されることを防止することができ、チェックサムの算出結果に変動が生ずることがないようになっている。これにより、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、再起動した際に、ステップＳ２８のチェックサムの算出結果と、ステップＳ６４のチェックサムの算出記憶した値と、が一致していると判定することとなるため、主制御内蔵ＲＡＭに記憶保持される瞬停や停電が発生する直前の遊技情報を初期化することがない。したがって、復電時において、瞬停や停電が発生する直前の遊技情報が初期化されることを防止することができる。

【０９１２】

また、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、停電予告信号が入力されているか否かの判定を行う処理をステップＳ２４として設けて、停電予告信号が入力されていないときには（つまり、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理で待機した後にパチンコ機１への電源が遮断されないとステップＳ２４の判定により判別されたときには）、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが遊技の進行を行っている際に、パチンコ機１への電源が遮断されても、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子に、図７７に示した電解コンデンサＭＣ２による電源の供給により、この遊技の進行による遊技情報を記憶するためのバックアップ処理であるステップＳ５８～ステップＳ６８の処理及び無限ループにより構成される主制御側電源断時処理を主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが完了することができるようになっているため、主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御ＭＰＵ１３１０ａは、再起動した際に、ステップＳ２８のチェックサムの算出結果と、バックアップ処理においてチェックサムの算出結果（つまり、ステップＳ６４のチェックサムの算出記憶した値）と、が一致していると判定することとなるため、主制御内蔵ＲＡＭに記憶保持される瞬停や停電が発生する直前の遊技情報を初期化することがない。つまり、瞬停や停電が発生する直前の遊技情報に復元されて主制御基板１３１０を起動することができるようになっている。

【０９１３】

更に、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、ステップＳ２４で停電予告信号が入力されていると判定したときには主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットさせることで主制御内蔵ＲＡＭの内容を全く更新することなく再び主制御側電源断時処理を開始することができる一方、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、ステップＳ２４で停電予告信号が入力されていないと判定したときにはこれまで通りハードウェアによる約７ｍｓという「瞬停又は停電時電源確保期間」以内に主制御側電源断時処理を確実に完了することができるようになっている。つまり、本実施形態では、復電時に主制御側電源投入時処理を行っている際に瞬停や停電が発生してパチンコ島設備からの電源が遮断された場合であって、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子に、図７７に示した電解コンデンサＭＣ２に充電された電荷が停電又は瞬停が発生してから約７ミリ秒（ｍｓ）という期間に亘って＋５Ｖとして印加されるようになっているため、電解コンデンサＭＣ２というハードウェアによる約７ｍｓという「瞬停又は電源確保期間」内において主制御側電源断時処理を完了することができない場合においては、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後におけるステップＳ２４で停電予告信号が入力されているか否かの判定を行い、停電予告信号が入力されているときには、ステップＳ２４の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップＳ２４の判定を繰り返し行うことにより、ステップＳ１２において起動した主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆに対して主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットし、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時をクリアして再び計時を開始させることができなくなることによって、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットさせることができるようになっている。このようなソフトウェアによる主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットされることでステップＳ２４より後のステップ（具体的に

は、ステップＳ４２で割り込み初期設定を行って、その後に、ステップＳ５２で割り込み許可を設定して後述する主制御側タイマ割り込み処理を開始するという制御フロー）への進行を阻止することで主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報）が更新されることを回避することができるという仕組みを採用した。このように停電又は瞬停が発生してパチンコ島設備からの電源が遮断された際に、主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報）が全く変更されないようにソフトウェアで賄う部分と、主制御側電源断時処理を確実に完了して主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報）が全く変更されないようにハードウェアで賄う部分と、に２つに分けて構成することにより、主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報）が変更されることを確実に防止することができるようになっている。

【０９１４】

次に、ステップＳ５０において電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われる点について説明する。ステップＳ５０では、上述したように、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、電源投入（復電）した旨を伝えるために、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶する。この電源投入時主制御復帰先コマンドは、上述したように、始動口ソレノイド２１０７の駆動状態を指示する情報と、図６９に示したアタッカソレノイド２１０８の駆動状態を指示する情報と、主として構成されている。ここでは、まず電源投入時主制御復帰先コマンドに、始動口ソレノイド２１０７の駆動状態を指示する情報と、図６９に示したアタッカソレノイド２１０８の駆動状態を指示する情報と、が含まれていない場合における問題点、つまり、ステップＳ５０において電源投入時主制御復帰先コマンドが電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われない場合における問題点について説明する。

【０９１５】

例えば、周辺制御基板１５１０が大当り遊技状態の画面（例えば、大当り遊技演出の画面）を図６０に示した遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示制御している際に、主制御基板１３１０がアタッカソレノイド２１０８を駆動して図６０に示した大入賞口２００５が開閉部材２００５ａにより開放されているときに瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、主制御基板１３１０は、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、瞬停又は停電が発生する直前の遊技状態に復元されることにより、アタッカソレノイド２１０８の駆動を開始して大入賞口２００５が開閉部材２００５ａにより閉鎖されている状態から開放されている状態へ移行することとなる。

【０９１６】

ところが、瞬停や停電が発生すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において、主制御基板１３１０からの各種コマンドを受信して復帰するようになっているため、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドが指示する確率及び時短状態に基づいて復帰することができる。しかし、主制御基板１３１０が遊技状態として大当り遊技状態を発生させているときに、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドが指示する確率及び時短状態に基づいて、確率及び時短状態に応じて画面を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示して復帰することができても、大当り遊技状態のどのラウンドであるか全く表示することができない。つまり、例えば大入賞口２００５に遊技球が入球して図６９に示したカウントセンサ４００５によって検出され、大入賞口２００５に入球した遊技球の球数を伝える大入賞口１カウント表示コマンドを主制御基板１３１０が周辺制御基板１５１０に送信して周辺制御基板１５１０が受信したとしても、周辺制御基板１５１０は、確率及び時短状態に応じて画面に大入賞口２００５に入球した遊技球の球数が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示することができても、大当り遊技状態のどのラウンド（つまり、何回目のラウンド）であるか全く表示することができない。

【０９１７】
このような状況において、主制御基板１３１０は、例えば大当り遊技状態の４ラウンド（４回目のラウンド）を終了するときには、アタッカソレノイド２１０８の駆動を停止して大入賞口２００５が開閉部材２００５ａにより開放されている状態から閉鎖されている状態へ移行する旨（つまり、始動口ユニット２１００の大入賞口２００５のラウンド間の閉鎖開始）を指示する大入賞口１閉鎖表示コマンドを主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に送信し、主制御基板１３１０が大当り遊技状態の５ラウンド（５回目のラウンド）を開始するときには、アタッカソレノイド２１０８の駆動を開始して大入賞口２００５が開閉部材２００５ａにより閉鎖されている状態から開放されている状態へ移行する旨（つまり、大入賞口２００５の５回目のラウンドの開放開始）を指示する大入賞口開放５回目表示コマンドを主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信する。これにより、周辺制御基板１５１０は、大当り遊技状態の５ラウンドの開始という画面を、上述した確率及び時短状態に応じた画面からようやく切り替えて遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示することととなる。
【０９１８】
また、例えば、第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態となっている旨を伝える画面（例えば、可動片２００４ａが拡開されている旨を遊技者に伝える画面）を周辺制御基板１５１０が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示制御している際に、主制御基板１３１０が始動口ソレノイド２１０７を駆動して図６０に示した第二始動口２００４が有する可動片２００４ａを左右方向へ拡開させた状態となっているときに瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、主制御基板１３１０は、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、瞬停又は停電が発生する直前の遊技状態に復元されることにより、始動口ソレノイド２１０７の駆動を開始して可動片２００４ａが略垂直に立上った状態から左右方向へ拡開させた状態へ移行することとなる。
【０９１９】
ところが、瞬停や停電が発生すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において、主制御基板１３１０からの各種コマンドを受信して復帰するようになっているため、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドに基づいて復帰することができる。しかし、主制御基板１３１０が遊技状態として第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態を発生させているときに、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドが指示する確率及び時短状態に基づいて、確率及び時短状態に応じて画面を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示して復帰することができても、第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態となっている旨を伝える画面を周辺制御基板１５１０が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に全く表示することができない。このため、パチンコ機の前面に着座する遊技者は、瞬停や停電が発生したことに驚いて、復電時において、瞬停や停電が発生する直前における第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態であることを忘れている場合もあり、このような場合には、復電時における遊技状態として第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態に復帰されているにもかかわらず、復電時に遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に遊技を指示する画面（つまり、第二始動口２００４へ遊技球を入球させるという遊技を指示する画面）が表示されないことにより、遊技者がどのような遊技を行えば分からなくなるという問題もあった。
【０９２０】
このように、上述した２つの例においては、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することができないという問題があった。換言すると、パチンコ機の前面に着座する遊技者は、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、パチンコ機のシステムがかたまった状態、いわゆるフリーズした状態に見えて故障したと勘違いするとい

う問題があった。

【０９２１】

そこで、本実施形態では、主制御基板１３１０が電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）において、電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを周辺制御基板１５１０に送信するために、ステップＳ５０において、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶するようになっている。そして、これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において送信されるようになっている。

【０９２２】

これにより、周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとに基づいて、例えば、上述した例では、大当り遊技状態の４ラウンドにおいて、瞬停や停電が発して、その後に復電すると、主制御基板１３１０の復帰先として、アタッカソレノイド２１０８の駆動を開始して大入賞口２００５が開閉部材２００５ａにより閉鎖されている状態から開放されている状態へ移行する旨を周辺制御基板１５１０に伝えることができるため、周辺制御基板１５１０は、大当り遊技状態の４ラウンドである旨を特定した画面（つまり、何回目のラウンドであるかを示す画面）を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示することができないものの、大当り遊技状態であってアタッカソレノイド２１０８の駆動を開始して大入賞口２００５が開閉部材２００５ａにより開放されている状態である旨を伝える画面（例えば、「大当りです。大入賞口が開放されています。大入賞口に遊技球を入球させるように遊技を行ってください。」というメッセージを遊技者に伝える画面）を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示してパチンコ機の前面に着座する遊技者に復電後において大入賞口２００５に遊技球を入球させるという遊技を指示することができるし、また例えば、上述した例では、第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態となっている状態において、瞬停や停電が発して、その後に復電すると、主制御基板１３１０の復帰先として、始動口ソレノイド２１０７の駆動を開始して一対の可動片２００４ａを左右方向へ拡開させた状態となっている旨を伝える画面（例えば、「可動片を拡開させています。開いた始動口に遊技球を入球させるように遊技を行ってください。」というメッセージを遊技者に伝える画面）を周辺制御基板１５１０が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示してパチンコ機の前面に着座する遊技者に復電後において第二始動口２００４へ遊技球を入球させるという遊技を指示することができる。これにより、瞬停や停電が発して、その後に復電する際に、周辺制御基板１５１０の復帰先を主制御基板１３１０側で細かく指示することができる。したがって、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することができる。換言すると、パチンコ機の前面に着座する遊技者は、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、パチンコ機のシステムがかたまった状態、いわゆるフリーズした状態に見えて故障したと勘違いすることを防止することができる。

【０９２３】

次に、主制御基板１３１０の製造ラインの検査工程である主制御基板検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入される際における、ステップＳ２８のチェックサムの算出と、ステップＳ３０の判定と、について説明する。主制御基板検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入されると、上述した、バックアップ処理であるステップＳ５８～ステップＳ６８の処理及び無限ループにより構成される主制御側電源断時処理を主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、一度も実行していない状態であるため、ステップＳ２８で主制御内蔵ＲＡＭの内容に基づくチェックサムを算出しても、ステップＳ３０で比較判定において、チェックサムの値が一致するはずがなく、ステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域を必ずクリアすることなる。これにより、ステップＳ５０において電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われると、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態

コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶することにより、電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドという２つのコマンドのみが送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶される状態となる。そして、これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において、まず電源投入時状態コマンドが送信され、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドが送信されるようになっている。これを利用して、主制御基板検査工程においては、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入されると、主制御基板１３１０から最初のコマンドとして電源投入時状態コマンドが主制御基板検査工程の検査装置へ送信されることとなる。

【０９２４】

ところで、電源投入時状態コマンドは、上述したように、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、図７０に示した払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が操作されてＲＡＭクリアを行う場合にその旨を指示する情報と、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、上述した、低確率時短状態、高確率時短状態、低確率非時短状態、及び高確率非時短状態のうち、いずれの状態（確率及び時短状態）で復帰するかを指示する情報と、パチンコ機の機種コードを示す情報と、から構成されている。ここでは、電源投入時状態コマンドにパチンコ機の機種コードを示す情報が含まれていない場合における問題点について説明する。

【０９２５】

パチンコ機の機種コードは、上述したように、パチンコ機１（正確には、主制御基板１３１０）として、いわゆる、マックスタイプ、ミドルタイプ、甘デジタイプをそれぞれ作成するときに、どの作品の版権に対するものであるのか、どのような遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定（例えば、３０回や７０回）された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（いわゆる、ＳＴ機）など）であるのか、を特定することができるものである。

【０９２６】

パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインにおいては、主制御基板１３１０を製造する際に、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在する場合がある。そうすると、製造ラインの作業者は、複数種類の作品の版権（例えば、映画Ａ、映画Ｂ、ドラマＣ、映画Ｄ、漫画Ｅ、及び漫画Ｆという作品の版権）のうち、どの作品の版権に対する主制御基板１３１０を製造するために主制御基板１３１０が製造ラインに流れているのか分からなくなったり、複数種類の作品の版権のうち、一の版権（例えば、映画Ｄという作品の版権）に対する主制御基板１３１０を製造するために主制御基板１３１０が製造ラインに流れているにもかかわらず、他の版権（例えば、漫画Ｆという作品の版権）に対する主制御基板１３１０を製造するために主制御基板１３１０が製造ラインに流れているという思い込みや勘違いもある。このため、パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインにおいて、主制御基板１３１０を製造する際に、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在すると、製造ラインの作業者は、製造ラインで製造した主制御基板１３１０がどの作品の版権に対するものなのかを確認することができないし、同一作品の版権に対しても、どの機種タイプ（マックスタイプ、ミドルタイプ、甘デジタイプのうち、いずれのタイプ）であるのか、そしてどのような遊技仕様（確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様やＳＴ機）であるのかを確認することもできない。これにより、パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインにおいて、主制御基板１３１０を製造する際に、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在すると、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在したまま、遊技盤５に主制御基板１３１０を取り付けるための遊技盤組立ラインへ送られることとなる。このため、遊技盤組立ラインの作業者は、作品の版権に対する遊技盤５と対応しない主制御基板１３１０を遊技盤５に取り付ける場合もあった。これにより、結果として、遊技

盤５の生産効率が低下するという問題があった。
【０９２７】
そこで、本実施形態では、主制御基板１３１０が電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）において、パチンコ機の機種コードを示す情報を含む電源投入時状態コマンドを周辺制御基板１５１０に送信するために、ステップＳ５０において、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶するようになっている。そして、これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において送信されるようになっている。
【０９２８】
これにより、パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインの作業者は、製造ラインの検査工程である主制御基板検査工程において、主制御基板１３１０を電源投入することにより、検査装置が主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドに含まれるパチンコ機の機種コードを示す情報に基づいて、つまり、パチンコ機の機種コードを示す情報を構成する、上述した、機種タイプを示すマックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプであるかを特定するためのシリーズコードと、作品の版権を特定するための版権コードと、遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（ＳＴ機）など）を特定するための遊技仕様コードと、に基づいて、検査モニタに表示する詳細な機種情報を目視することにより、主制御基板１３１０がどの作品の版権に対するものなのかを判別することができるとともに、同一作品の版権に対しても、どの機種タイプ（マックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプ）であるのか、そしてどのような遊技仕様（確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様やＳＴ機）であるのかを判別することもできるようになっている。これにより、パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインにおいて、主制御基板１３１０を製造する際に、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在しても、製造ラインの主制御基板検査工程の作業者は、検査モニタを目視して主制御基板１３１０の機種タイプ、作品の版権、及び遊技仕様を正確に判別することができることによって、作品の版権に対する主制御基板１３１０ごとに分別して後続の遊技盤組立ラインへ送ることができる。そして、遊技盤組立ラインの作業者は、作品の版権に対する遊技盤５と対応する主制御基板１３１０を遊技盤５に確実に取り付けることができ、作品の版権に対する遊技盤５と対応しない主制御基板１３１０を遊技盤５に取り付けるという作業によって生ずる遊技盤５の生産効率の低下を防止することができる。したがって、遊技盤５の生産効率の向上に寄与することができる。
【０９２９】
［１４－３．主制御側タイマ割り込み処理］
次に、主制御側タイマ割り込み処理について説明する。この主制御側タイマ割り込み処理は、図９２及び図９３に示した主制御側電源投入時処理において設定された割り込み周期（本実施形態では、４ｍｓ）ごとに繰り返し行われる。
【０９３０】
主制御側タイマ割り込み処理が開始されると、主制御基板１３１０では、メイン制御プログラムが、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御の下、図９４に示すように、レジスタバンクの切替を行う（ステップＳ１００）。主制御ＭＰＵ１３１０ａの汎用記憶素子（汎用レジスタ）には、第１のレジスタバンクと第２のレジスタバンクとから構成される２つのレジスタバンクがある。第１のレジスタバンクは上述した主制御側電源投入時処理における主制御メイン処理において使用される一方、第のレジスタバンクは本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理において使用される。ステップＳ１００では、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理において第２のレジスタバンクを使用するため、主制御側電源投入時処理における主制御メイン処理において使用されている第１のレジスタバンクから

第２のレジスタバンクへのレジスタバンクの切り替えを行う。なお、本実施形態では、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理が開始されるときに、各レジスタをスタックに退避する処理は必要ないようになっている。

【０９３１】

ステップＳ１００に続いて、メイン制御プログラムは、タイマ減算処理を行う（ステップＳ１０２）。このタイマ減算処理では、例えば、後述する特別図柄及び特別電動役物制御処理で決定される変動表示パターンに従って第一特別図柄表示器１４０３及び第二特別図柄表示器１４０５が点灯する時間、後述する普通図柄及び普通電動役物制御処理で決定される普通図柄変動表示パターンに従って普通図柄表示器１４０２が点灯する時間のほかに、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ１３１０ａ）が送信した各種コマンドを払出制御基板９５１が正常に受信した旨を伝える払主ＡＣＫ信号が入力されているか否かを判定する際にその判定条件として設定されているＡＣＫ信号入力判定時間等の時間管理を行う。具体的には、変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間が５秒間であるときには、タイマ割り込み周期が４ｍｓに設定されているので、このタイマ減算処理を行うごとに変動時間を４ｍｓずつ減算し、その減算結果が値０になることで変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間を正確に計っている。

【０９３２】

本実施形態では、ＡＣＫ信号入力判定時間が１００ｍｓに設定されている。このタイマ減算処理を行うごとにＡＣＫ信号入力判定時間が４ｍｓずつ減算し、その減算結果が値０になることでＡＣＫ信号入力判定時間を正確に計っている。なお、これらの各種時間及びＡＣＫ信号入力判定時間は、時間管理情報として主制御内蔵ＲＡＭの時間管理情報記憶領域に記憶される。

【０９３３】

ステップＳ１０２に続いて、メイン制御プログラムは、スイッチ入力処理を行う（ステップＳ１０４）。このスイッチ入力処理では、主制御ＭＰＵ１３１０ａの各種入力ポートの入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として主制御内蔵ＲＡＭの入力情報記憶領域に記憶する。具体的には、このメイン制御プログラムは、例えば、図６０に示した一般入賞口２００１に入球した遊技球を検出する図６９に示した一般入賞口センサ４０２０からの検出信号、図６０に示した大入賞口２００５に入球した遊技球を検出する図６９に示したカウントセンサ４００５からの検出信号、図６０に示した第一始動口２００２に入球した遊技球を検出する図６９に示した第一始動口センサ４００２からの検出信号、図６０に示した第二始動口２００４に入球した遊技球を検出する図６９に示した第二始動口センサ４００４からの検出信号、図６０に示したゲート部２００３を通過した遊技球を検出する図６９に示したゲートセンサ４００３からの検出信号、図６９に示した磁石を用いた不正行為を検出する磁気検出センサ４０２４からの検出信号、図６９に示した遊技機に対して振動を与えた不正行為を検出する振動センサ２４０５や後述する賞球制御処理で送信した賞球コマンドを図６９に示した払出制御基板９５１が正常に受信した旨を伝える払出制御基板９５１からの払主ＡＣＫ信号、をそれぞれ読み取り、入力情報として入力情報記憶領域に記憶する。また、第一始動口２００２に入球した遊技球を検出する第一始動口センサ４００２からの検出信号、第二始動口２００４に入球した遊技球を検出する第二始動口センサ４００４からの検出信号をそれぞれ読み取ると、これと対応する図９０に示したその他に区分される始動口入賞コマンドを送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。つまり、第一始動口センサ４００２からの検出信号があると、これと対応する始動口入賞コマンドが送信情報として送信情報記憶領域に記憶されるし、第二始動口センサ４００４からの検出信号があると、これと対応する始動口入賞コマンドが送信情報として送信情報記憶領域に記憶されるようになっている。

【０９３４】

なお、本実施形態では、一般入賞口２００１に入球した遊技球を検出する一般入賞口センサ４０２０からの検出信号、大入賞口２００５に入球した遊技球を検出するカウントセンサ４００５からの検出信号、第一始動口２００２に入球した遊技球を検出する第一始動

口センサ４００２からの検出信号、第二始動口２００４に入球した遊技球を検出する第二始動口センサ４００４からの検出信号、及びゲート部２００３を通過した遊技球を検出するゲートセンサ４００３からの検出信号は、このスイッチ入力処理が開始されると、まず１回目としてそれぞれ読み取られ、所定時間（例えば、１０μｓ）経過した後、２回目としてそれぞれ再び読み取られる。そして、この２回目に読み取られた結果と、１回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを判定する。同結果でないものについては、さらに、３回目として再び読み取られ、この３回目に読み取られた結果と、２回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを再び判定する。同結果でないものについては、さらに、４回目として再び読み取られ、この４回目に読み取られた結果と、３回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを再び判定する。同結果とならいものについては、遊技球の入球がないものとして扱う。

【０９３５】

このように、スイッチ入力処理では、メイン制御プログラムが、一般入賞口センサ４０２０、カウントセンサ４００５、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、及びゲートセンサ４００３からの検出信号を、１回目～３回目に亘って比較する２度読み取りと、２回目～４回目に亘って比較する２度読み込みと、による計２回の２度読み取りを行うことによって、チャタリングやノイズ等の影響による誤検出を回避することができるようになっているため、一般入賞口センサ４０２０、カウントセンサ４００５、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、及びゲートセンサ４００３からの検出信号の信頼性を高めることができる。

【０９３６】

ステップＳ１０４に続いて、メイン制御プログラムは、当落乱数更新処理を行う（ステップＳ１０６）。この当落乱数更新処理では、上述した、大当り図柄用乱数、及び小当り図柄用乱数を更新する。またこれらの乱数に加えて、図９３に示した主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）におけるステップＳ５６の非当落乱数更新処理で更新される、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数も更新する。これらの大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数は、主制御側メイン処理及びこの主制御側タイマ割り込み処理においてそれぞれ更新されることでランダム性をより高めている。これに対して、大当り図柄用乱数、及び小当り図柄用乱数は、当落判定（大当り判定）にかかわる乱数であるためこの当落乱数更新処理が行われるごとにのみ、それぞれのカウンタがカウントアップする。なお、上述した、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数もこの当落乱数更新処理により更新される。

【０９３７】

例えば、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタは、上述したように、初期値更新型のカウンタであり、最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲内において更新され、この最小値から最大値までに亘る範囲を、この主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値１ずつ加算されることでカウントアップする。普通図柄当り判定用初期値決定用乱数から最大値に向かってカウントアップし、続いて最小値から普通図柄当り判定用初期値決定用乱数に向かってカウントアップする。普通図柄当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲をカウンタがカウントアップし終えると、この当落乱数更新処理により大当り判定用初期値決定用乱数は更新される。普通図柄当り判定用初期値決定用乱数は、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から一の値を抽選する初期値抽選処理を実行して得ることができるようになっている。

【０９３８】

本実施形態では、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数を、図９３に示した主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）におけるステップＳ５６の非当落乱数更新処理、及び本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０６の当落乱数更新処理でそれぞれ更新しているが、割り込みタイマが発生

するごとに本ルーチンの処理時間にムラが生じて次の割り込みタイマが発生するまでの残り時間内において主制御側メイン処理を繰り返し実行することによりステップＳ５６の非当落乱数更新処理の実行回数がランダムとなる場合には、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数をステップＳ５６の非当落乱数更新処理においてのみ更新する仕組みとしてもよい。

【０９３９】

ステップＳ１０６に続いて、メイン制御プログラムは、賞球制御処理を行う（ステップＳ１０８）。この賞球制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて遊技球を払い出すための図８８に示した賞球コマンドを作成するとともに、賞球として払い出す予定の遊技球の球数が１０球に達している場合には、その旨を伝えるためにメイン賞球数情報出力信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、主制御基板１３１０と払出制御基板９５１との基板間の接続状態を確認するための図８８に示したセルフチェックコマンドを作成したりする。そして作成した賞球コマンドやセルフチェックコマンドを主払シリアルデータとして払出制御基板９５１に送信する。例えば、図６０に示した大入賞口２００５に遊技球が１球、入球すると、賞球として１５球を払い出す賞球コマンドを作成するとともに、賞球として払い出す予定の遊技球の球数が１０球に達しているため、その旨を伝えるためにメイン賞球数情報出力信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶し、賞球コマンドを払出制御基板９５１に送信したり、この賞球コマンドを払出制御基板９５１が正常に受信完了した旨を伝える払主ＡＣＫ信号が所定時間内に入力されないときには主制御基板１３１０と払出制御基板９５１との基板間の接続状態を確認するセルフチェックコマンドを作成して払出制御基板９５１に送信したりする。なお、賞球として１５球を払い出す賞球コマンドを作成する場合のように、賞球として払い出す遊技球の球数が１０球を超える場合には、その超えた球数に、次回のこの賞球制御処理において、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて賞球として払い出す予定の遊技球の球数が加算されて、この加算された遊技球の球数がに達しているときには、その旨を伝えるためにメイン賞球数情報出力信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶することとなる。

【０９４０】

ステップＳ１０８に続いて、メイン制御プログラムは、枠コマンド受信処理を行う（ステップＳ１１０）。払出制御基板９５１では、払出制御プログラムが、図９１に示した状態表示に区分される１バイト（８ビット）の各種コマンド（例えば、枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンド）を送信する。一方、後述するように払出制御プログラムは、払出動作にエラーが発生した場合にエラー発生コマンドを出力したり、操作スイッチ９５４の検出信号に基づいてエラー解除ナビコマンドを出力する。上述した枠コマンド受信処理では、メイン制御プログラムが、この各種コマンドを払主シリアルデータとして正常に受信すると、その旨を払出制御基板９５１に伝える情報を、出力情報として主制御内蔵ＲＡＭの出力情報記憶領域に記憶する。また、メイン制御プログラムは、その正常に払主シリアルデータとして受信したコマンドを２バイト（１６ビット）のコマンドに整形し（図９０の状態表示に区分される各種コマンド（枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンド））、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。なお、ここでいう枠状態１コマンドは第１のエラー発生コマンドに相当するとともに、エラー解除ナビコマンドは第１のエラー解除コマンドに相当する。

【０９４１】

ステップＳ１１０に続いて、メイン制御プログラムは、不正行為検出処理を行う（ステップＳ１１２）。この不正行為検出処理では、賞球に関する異常状態を確認する。例えば、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し、大当り遊技状態でない場合にカウントセンサ４００５からの検出信号が入力されているとき（大入賞口２００５に遊技球が入球するとき）等には、異常状態として図９０に示した報知表示に区分される入賞異常表示コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。

【０９４２】
ステップＳ１１２に続いて、メイン制御プログラムは、特別図柄及び特別電動役物制御処理を行う（ステップＳ１１４）。この特別図柄及び特別電動役物制御処理では、図６９に示した主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎにラッチ信号を出力し、ラッチ信号が入力された際における主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが抽出した乱数（乱数値）を、主制御内蔵主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得し、この取得した乱数値を大当り判定用乱数としてセットする。そして大当り判定用乱数（つまり、主制御内蔵主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得した乱数値）と、主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている大当り判定値と、が一致するか否かを判定（大当り遊技状態を発生させるか否かを判定（「特別抽選」という。））したり、大当り図柄用乱数を更新するカウンタの値を取り出して主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている確変当り判定値と一致するか否かを判定（確率変動を発生させるか否かの判定）したりする。ここで、「確率変動」とは、大当りする確率が通常時（低確率）にくらべて高く設定された高確率（確変時）に変化することである。本実施形態では、上述した大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）として、低確率では値３２６６８～値３２７６７が設定されており、通常時判定テーブルから読み出されるのに対して、高確率では値３１７６８～値３２７６７が設定されており、確変時判定テーブルから読み出される。このように、ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理では、大当り判定用乱数（つまり、主制御内蔵主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得した乱数値）と、主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている大当り判定値と、が一致するか否かを判定するときには、大当り判定用乱数（つまり、主制御内蔵主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得した乱数値）が大当り判定範囲に含まれているか否かにより行う。

【０９４３】
これらの判定結果が第一始動口センサ４００２によるものである場合には図８９に示した特図１同調演出関連の各種コマンドを作成する一方、その抽選結果が第二始動口センサ４００４によるものである場合には図８９に示した特図２同調演出関連の各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶するするとともに、その決定した特別図柄の変動表示パターンに従って第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５を点灯させるよう第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。また、発生させる遊技状態に応じて、例えば大当り遊技状態となるときには、図８９に示した大当り関連に区分される各種コマンド（大当りオープニングコマンド、大入賞口１開放Ｎ回目表示コマンド、大入賞口１閉鎖表示コマンド、大入賞口１カウント表示コマンド、大当りエンディングコマンド、及び大当り図柄表示コマンド）を作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶したり、図６０に示した大入賞口２００５の開閉部材２００５ａを開閉動作させるようアタッカソレノイド２１０８への駆動信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、大入賞口２００５が閉鎖状態から開放状態となる回数（ラウンド）が２回であるときには、図６６に示したラウンド表示器１４０７の２ラウンド表示ランプ１４０７ａを点灯させるよう２ラウンド表示ランプ１４０７ａへの点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、ラウンドが１５回であるときには、図６６に示したラウンド表示器１４０７の１５ラウンド表示ランプ１４０７ｂを点灯させるよう１５ラウンド表示ランプ１４０７ｂへの点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、確率変動の発生の有無を所定の色で点灯させるよう状態表示器１４０１への点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したりする。

【０９４４】
ステップＳ１１４に続いて、メイン制御プログラムは、普通図柄及び普通電動役物制御処理を行う（ステップＳ１１６）。この普通図柄及び普通電動役物制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいてゲート入賞処理を

行う。このゲート入賞処理では、入力情報からゲートセンサ４００３からの検出信号が入力端子に入力されていたか否かを判定する。この判定結果に基づいて、検出信号が入力端子に入力されていたときには、上述した普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値等を抽出してゲート情報として主制御内蔵ＲＡＭのゲート情報記憶領域に記憶する。

【０９４５】

このゲート情報記憶領域には、第０区画～第３区画（４つの区画）が設けられており、第０区画、第１区画、第２区画、そして第３区画の順にゲート情報が格納されるようになっている。例えばゲート情報がゲート情報記憶の第０区画～第２区画に格納されている場合、ゲートセンサ４００３からの検出信号が入力端子に入力されていたときにはゲート情報をゲート情報記憶の第３区画に格納する。

【０９４６】

ゲート情報はゲート情報記憶の第０区画に格納されているものが主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされる。このゲート情報がセットされると、ゲート情報記憶の第１区画のゲート情報がゲート情報記憶の第０区画に、ゲート情報記憶の第２区画のゲート情報がゲート情報記憶の第１区画に、ゲート情報記憶の第３区画のゲート情報がゲート情報記憶の第２区画に、それぞれシフトされてゲート情報記憶の第３区画が空き領域となる。例えば、ゲート情報記憶の第１区画～第２区画にゲート情報が記憶されている場合には、ゲート情報記憶の第１区画のゲート情報がゲート情報記憶の第０区画に、ゲート情報記憶の第２区画のゲート情報がゲート情報記憶の第１区画にそれぞれシフトされてゲート情報記憶の第２区画及びゲート情報記憶の第３区画が空き領域となる。ここで、ゲート情報記憶の第１区画～第３区画にゲート情報が格納されていると、格納されたゲート情報の総数を保留球として普通図柄記憶表示器１１８８を点灯させるよう、上述したゲート情報に基づいて普通図柄記憶表示器１１８８の点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

【０９４７】

ゲート入賞処理に続いて、主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされたゲート情報を読み出し、この読み出したゲート情報から普通図柄当り判定用乱数の値を取り出して主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致するか否かを判定する（「普通抽選」という）。この判定結果（普通抽選による抽選結果）により可動片２００４ａを開閉動作させるか否かが決定する。この決定で開閉動作をさせる場合には、可動片２００４ａが左右方向へ拡開した状態となることで第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態なる。この決定と対応する普通図柄の変動表示パターンを上述した普通図柄変動表示パターン用乱数に基づいて決定し、図８９に示した普図同調演出関連に区分される各種コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶するとともに、その決定した普通図柄の変動表示パターンに従って普通図柄表示器１４０２を点灯させるよう普通図柄表示器１４０２への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。また、例えばその取り出した普通図柄当り判定用乱数の値が主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致しているときには、図８９に示した普通電役演出関連の各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶するとともに、可動片２００４ａを開閉動作させるよう始動口ソレノイド２１０７への駆動信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する一方、その取り出した普通図柄当り判定用乱数の値が主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致していないときには、上述した普通図柄変動表示パターン用乱数に基づいて普通図柄変動表示パターンを決定し、図８９に示した普図同調演出関連に区分される各種コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶するとともに、その決定した普通図柄変動表示パターンに従って普通図柄表示器１４０２を点灯させるよう普通図柄表示器１４０２への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

【０９４８】

ステップＳ１１６に続いて、メイン制御プログラムは、ポート出力処理を行う（ステッ

プＳ１１８）。このポート出力処理では、主制御ＭＰＵ１３１０ａの各種出力ポートの出力端子から、上述した出力情報記憶領域から出力情報を読み出してこの出力情報に基づいて各種信号を出力する。このメイン制御プログラムは、例えば、出力情報に基づいて主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の出力ポートの出力端子から、払出制御基板９５１からの各種コマンドを正常に受信完了したときには主払ＡＣＫ信号を払出制御基板９５１に出力したり、大当り遊技状態であるときには大入賞口２００５の開閉部材２００５ａの開閉動作を行うアタッカソレノイド２１０８に駆動信号を出力したり、可動片２００４ａの開閉動作を行う始動口ソレノイド２１０７に駆動信号を出力したりするほかに、メイン賞球数情報出力信号、１５ラウンド大当り情報出力信号、２ラウンド大当り情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力情報、始動口入賞情報出力信号等の遊技に関する各種情報（遊技情報）信号を払出制御基板９５１に出力したりする。

【０９４９】

ステップＳ１１８に続いて、メイン制御プログラムは、周辺制御基板コマンド送信処理を行う（ステップＳ１２０）。この周辺制御基板コマンド送信処理では、このメイン制御プログラムが、上述した送信情報記憶領域から送信情報を読み出してこの送信情報を主周シリアルデータとして周辺制御基板１５１０に送信する。この送信情報には、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理で作成した、図８９に示した、特図１同調演出関連に区分される各種コマンド、特図２同調演出関連に区分される各種コマンド、大当り関連に区分される各種コマンド（例えば、大入賞口２００５（図８参照）に入球した遊技球を検出した際にカウントセンサ４００５（図６９参照）からの検出信号に基づき大入賞口カウントコマンドに相当する大入賞口１カウント表示コマンド）、電源投入に区分される各種コマンド、普図同調演出関連に区分される各種コマンド、普通電役演出関連に区分される各種コマンド、図９０に示した、報知表示に区分される各種コマンド（扉開放コマンド、扉枠閉鎖コマンド、本体枠開放コマンド、本体枠閉鎖コマンドなど）、状態表示に区分される各種コマンド（枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド及び枠状態２コマンド）、テスト関連に区分される各種コマンド及びその他に区分される各種コマンドが記憶されている。主周シリアルデータは、１パケットが３バイトに構成されている。具体的には、主周シリアルデータは、１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドの種類を示すステータスと、１バイト（８ビット）の記憶容量を有する演出のバリエーションを示すモードと、ステータス及びモードを数値とみなしてその合計を算出したサム値と、から構成されており、このサム値は、送信時に作成されている。

【０９５０】

この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、主周シリアルデータとして各種コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信する。主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子には、上述したように、停電又は瞬停が発生した場合に、図７７に示した電解コンデンサＭＣ２に充電された電荷が＋５Ｖとして印加されるようになっているため、図７９に示した、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅは、少なくとも、その送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂに主制御ＣＰＵコア１３１０ａａがセットしたコマンドをシリアル管理部１３１０ａｅｃにより送信シフトレジスタ４１ａｅａに転送して送信シフトレジスタ１３１０ａｅａから主周シリアルデータとして送信完了することができるようになっている。停電又は瞬停が発生して電力が回復する復電時には、図９３に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ５０の電源投入時に送信するコマンドの予約設定において、復電した旨を伝えるために、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶しているため、主周シリアルデータとして、電源投入時状態コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信し、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信する。なお

、主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域には、主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において、遊技バックアップ情報から遊技情報を読み出してこの遊技情報に応じた各種コマンドが記憶されている場合もある。このような場合には、まず遊技情報に応じた各種コマンドの送信完了後に、続いて電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとが送信されることとなる。

【０９５１】

この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板９５１から枠状態１コマンド（第１のエラー発生コマンド）を受信した場合、周辺制御基板１５１０（演出制御部）に対して枠状態１コマンド（第２のエラー発生コマンド）を送信する（エラーコマンド送出手段）。この場合、メイン制御プログラムは、払出制御基板９５１から受け取った図９１に示す形態である枠状態１コマンドを、図９０に示す形態の枠状態１コマンドとして周辺制御基板１５１０に転送している。

【０９５２】

またその一方、この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板９５１からエラー解除ナビコマンド（第１のエラー解除コマンド）を受信した場合、周辺制御基板１５１０に対してエラー解除ナビコマンド（第２のエラー解除コマンド）を送信する（エラーコマンド送出手段）。この場合、メイン制御プログラムは、払出制御基板９５１から受け取った図９１に示す形態であるエラー解除ナビコマンドを、図９０に示す形態のエラー解除ナビコマンドとして周辺制御基板１５１０に転送している。

【０９５３】

またさらに、この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板９５１から本体枠開放コマンド（第１の本体枠開放コマンド）を受信した場合、周辺制御基板１５１０（演出制御部）に対して本体枠開放コマンド（第２の本体枠開放コマンド）を送信する（本体枠コマンド送出手段、第２の本体枠送出手段）。この場合、メイン制御プログラムは、払出制御基板９５１から受け取った図９１に示す形態である本体枠開放コマンドを、図９０に示す形態である本体枠開放コマンドとして周辺制御基板１５１０に転送している。一方、この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板９５１から本体枠閉鎖コマンド（第１の本体枠閉鎖コマンド）を受信した場合、周辺制御基板１５１０（演出制御部）に対して本体枠閉鎖コマンド（第２の本体枠閉鎖コマンド）を送信する（本体枠コマンド送出手段、第２の本体枠コマンド送出手段）。この場合、メイン制御プログラムは、払出制御基板９５１から受け取った図９１に示す形態である本体枠閉鎖コマンドを、図９０に示す形態である本体枠閉鎖コマンドとして周辺制御基板１５１０に転送している。

【０９５４】

また、この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板９５１から扉開放コマンド（第１の扉開放コマンド）を受信した場合、周辺制御基板１５１０（演出制御部）に対して扉開放コマンド（第２の扉枠開放コマンド）を送信する（扉枠コマンド送出手段、第２の扉枠コマンド送出手段）。この場合、メイン制御プログラムは、払出制御基板９５１から受け取った図９１に示す形態である扉枠閉鎖コマンドを、図９０に示す形態である扉閉鎖コマンドとして周辺制御基板１５１０に転送している。一方、この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板９５１から扉閉鎖コマンド（第１の扉閉鎖コマンド）を受信した場合、周辺制御基板１５１０（演出制御部）に対して扉閉鎖コマンド（第２の扉閉鎖コマンド）を送信する（扉枠コマンド送出手段、第２の扉枠コマンド送出手段）。この場合、メイン制御プログラムは、払出制御基板９５１から受け取った図９１に示す形態である扉閉鎖コマンドを、図９０に示す形態である扉閉鎖コマンドとして周辺制御基板１５１０に転送している。

【０９５５】
ステップＳ１２０に続いて、メイン制御プログラムは、図６９に示した主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆのクリアを行い（ステップＳ１２２）、このルーチンを終了する。ステップＳ２２の主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆのクリアは、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットすることにより行う。これにより、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時がクリアされる。そして、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時が再び開始されることによって、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットされずに済む。
【０９５６】
なお、主制御基板１３１０は、上述したように、遊技の進行を行っている際に、パチンコ機１への電源が遮断される前に、遊技の進行による遊技情報を記憶するための上述したバックアップ処理を実行して完了することができるとともに、復電時において、主制御基板１３１０による遊技の進行の復帰先として、バックアップ処理を実行した遊技情報に基づいて、パチンコ機１への電源が遮断される際における、本ルーチンにおけるステップＳ１１８のポート出力処理による電気的駆動源である始動口ソレノイド２１０７やアタッカソレノイド２１０８の駆動状態を指示する図８９の電源投入時主制御復帰先コマンドを周辺制御基板１５１０へ出力することができるようになっている。つまり、主制御基板１３１０は、図９３の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ５０の電源投入時に送信するコマンドの予約設定において、同処理におけるステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、電源投入（復電）した旨を伝えるために、図８９の電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶し、本ルーチンにおけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理において、主周シリアルデータとして、電源投入時状態コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信し、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信する。このため、周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０からの電源投入時主制御復帰先コマンドに基づいて、復電時における主制御基板１３１０による遊技の進行の復帰先を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域において演出表示することができる。これにより、遊技者が遊技を行っている際に、瞬停や停電が発生して、その後に復電するときに、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することができるとともに、主制御基板１３１０による遊技の進行の復帰先を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域において演出表示して報知することができるため、パチンコ機１のシステムがかたまった状態、いわゆるフリーズした状態に遊技者に見えて故障したと勘違いされることを防止することができる。したがって、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することにより、遊技者に故障したと勘違いされることを防止することができる。
【０９５７】
また、主制御基板１３１０の製造ラインの検査工程である主制御基板検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入されると、上述したように、図９２の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域を必ずクリアすることなる。これにより、同処理におけるステップＳ５０の電源投入時に送信するコマンドの予約設定において、電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われると、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶することにより、電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドという２つのコマンドのみが送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶される状態となり、本ルーチンにおけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理において、主周シリアルデータとして、電源投入時状態コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で主制御基板検査工程の検査装置に送信し、続いて電源

投入時主制御復帰先コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で主制御基板検査工程の検査装置に送信する。主制御基板検査工程の検査装置は、主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドに含まれるパチンコ機の機種コードを示す情報に基づいて、つまり、パチンコ機の機種コードを示す情報を構成する、上述した、機種タイプを示すマックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプであるかを特定するためのシリーズコードと、作品の版権を特定するための版権コードと、遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（ＳＴ機）など）を特定するための遊技仕様コードと、に基づいて、主制御基板検査工程の検査モニタに詳細な機種情報を表示するようになっている。

【０９５８】

［１５－１．周辺制御部の各種制御処理］

［１５－１－１．周辺制御部電源投入時処理］

まず、周辺制御部電源投入時処理について、図９５を参照して説明する。パチンコ機１に電源が投入されると、図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図９５に示すように、周辺制御部電源投入時処理を行う。この周辺制御部電源投入時処理が開始されると、演出制御プログラムが周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの制御の下、初期設定処理を行う（ステップＳ１０００）。この初期設定処理では、演出制御プログラムが、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ自身を初期化する処理と、ホットスタート／コールドスタートの判定処理と、リセット後のウェイトタイマを設定する処理等を行う。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、まず自身を初期化する処理を行うが、この周辺制御ＭＰＵ１５１１ａを初期化する処理にかかる時間は、マイクロ秒（μｓ）オーダーであり、極めて短い時間で周辺制御ＭＰＵ１５１１ａを初期化することができる。これにより、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、割り込み許可が設定された状態となることによって、例えば、後述する周辺制御部コマンド受信割り込み処理において、主制御基板１３１０から出力される、図８９及び図９０に示した、遊技演出の制御に関するコマンドやパチンコ機１の状態に関するコマンド等の各種コマンドを受信することができる状態となる。

【０９５９】

ホットスタート／コールドスタートの判定処理では、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃについては、そのバックアップ第１エリア１５１１ｃｂにおける、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（１ｆｒ）を比較するとともに、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（１ｍｓ）を比較し、そのバックアップ第２エリア１５１１ｃｃにおける、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（１ｆｒ）を比較するとともに、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（１ｍｓ）を比較し、この比較した内容が一致しているときには図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの通常使用する記憶領域である、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に対してＢａｎｋ１（１ｆｒ）に記憶されている内容である演出バックアップ情報（１ｆｒ）と、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）に対してＢａｎｋ１（１ｍｓ）に記憶されている内容である演出バックアップ情報（１ｍｓ）と、をそれぞれコピーバックしてホットスタートとする一方、比較した内容が一致していないとき（つまり、不一致であるとき）には周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの通常使用する記憶領域である、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）及びＢａｎｋ０（１ｍｓ）に対してそれぞれ値０を強制的に書き込んでコールドスタートとする。

【０９６０】

またホットスタート／コールドスタートの判定処理では、図７３に示した周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄについても、そのバックアップ第１エリア１５１１ｄｂにおける、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）にバックアップされている内容である演出

バックアップ情報（ＳＲＡＭ）を比較するとともに、そのバックアップ第２エリア１５１１ｄｃにおける、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）を比較する。この比較した内容が一致しているときには図７３に示した周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄの通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に対してＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容である演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）をコピーバックしてホットスタートとする一方、比較した内容が一致していないとき（つまり、不一致であるとき）には周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄの通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に対して値０を強制的に書き込んでコールドスタートとする。このようなホットスタート又はコールドスタートに続いて、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのバックアップ非管理対象ワークエリア１５１１ｃｆに対して値０を強制的に書き込んでゼロクリアする。そして周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、この初期化設定処理を行った後に、図７３に示した周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと、図７２に示した周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅと、にクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようにしている。

【０９６１】

ステップＳ１０００に続いて、演出制御プログラムは現在時刻情報取得処理を行う（ステップＳ１００２）。この現在時刻情報取得処理では、図７２に示したＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ４１６５４ａのＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを取得して、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄに、現在のカレンダー情報としてカレンダー情報記憶部にセットするとともに、現在の時刻情報として時刻情報記憶部にセットする。また、現在時刻情報取得処理では、液晶表示装置の輝度設定処理も行う。この液晶表示装置の輝度設定処理では、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａがＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから輝度設定情報を取得して、この取得した輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度となるように、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯する処理を行う。輝度設定情報は、上述したように、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度が１００％～７０％までに亘る範囲を５％刻みで調節するための輝度調節情報と、現在設定されている遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度と、が含まれているものである。

【０９６２】

液晶表示装置の輝度設定処理では、具体的には、ＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに記憶されている輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトを点灯するときには、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯し、ＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに記憶されている輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が８０％で遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトを点灯するときには、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯する。なお、この液晶表示装置の輝度設定処理では、上述した、遊技盤側演出表示装置１６００の使用時間に応じて遊技盤側演出表示装置１６００の輝度を補正するための輝度補正プログラムと同様な補正が全く行われないようになっている。これは、この液晶表示装置の輝度設定処理に輝度補正プログラムと同様な補正プログラムが組み込まれることにより、液晶表示装置の輝度設定処理が実行されるごとに、ＬＥＤの輝度が１００％に向かって補正されるのを防止するためである。

【０９６３】

本実施形態では、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａがＲＴＣ４１６５ａのＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａからカレンダー情報と時刻情報とを取得するのは、電源投入時の１回のみとなっている。また周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、この現在時刻情報取得処理を行った後に、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅとにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようにしている。

【０９６４】

ステップＳ１００２に続いて、演出制御プログラムは、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ１００６）。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、後述する周辺制御部定常処理を実行するか否かを決定するためのフラグであり、周辺制御部定常処理を実行するとき値１、周辺制御部定常処理を実行しないとき値０にそれぞれ設定される。Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号が音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａから入力されたことを契機として実行される後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理において値１がセットされるようになっている。このステップＳ１００６では、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットすることによりＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧを一度初期化している。また周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットした後に、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅとにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようにしている。

【０９６５】

ステップＳ１００６に続いて、演出制御プログラムは、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ１００８）。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１でない（値０である）ときには、再びステップＳ１００８に戻ってＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるか否かを繰り返し判定する。このような判定を繰り返すことにより、周辺制御部定常処理を実行するまで待機する状態となる。また周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定した後に、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅとにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようにしている。

【０９６６】

ステップＳ１００８でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるとき、つまり周辺制御部定常処理を実行するときには、まず定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ１００９）。この定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧは、周辺制御部定常処理を実行中であるとき値１、周辺制御部定常処理を実行完了したとき値０にそれぞれセットされる。

【０９６７】

ステップＳ１００９に続いて、演出制御プログラムは１ｍｓ割り込みタイマ起動処理を行う（ステップＳ１０１０）。この１ｍｓ割り込みタイマ起動処理では、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理を実行するための１ｍｓ割り込みタイマを起動するとともに、この１ｍｓ割り込みタイマが起動して周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された回数をカウントするための１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮに値１をセットして１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮの初期化も行う。この１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮは周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理で更新される。

【０９６８】

ステップＳ１０１０に続いて、演出制御プログラムは、ランプデータ出力処理を行う（ステップＳ１０１２）。このランプデータ出力処理では、演出制御プログラムが図７２に示したランプ駆動基板４１７０へのＤＭＡシリアル連続送信を行う。ここでは、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃを利用してランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート連続送信を行う。このランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート連続送信が開始されるときには、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａに、図６０に示した遊技盤５に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号、又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴが後述するランプデータ作成処理で作成されてセットされた状態となっている。

【０９６９】

図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、周辺

制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信を指定し、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａの先頭アドレスに格納された遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴのうちの最初の１バイトを、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込む。これにより、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、遊技盤側発光クロック信号ＳＬ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始する。

【０９７０】

周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信割り込み要求が発生するごとに、これを契機として（本実施形態では、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに書き込まれた１バイトのデータが送信シフトレジスタに転送され、その送信バッファレジスタに１バイトのデータがなくなって空となったことを契機としている。）、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａがバスを使用していない場合に、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａに格納された残りの遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴを１バイトずつ、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込むことで、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、遊技盤側発光クロック信号ＳＬ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始し、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートによる連続送信を行っている。

【０９７１】

またランプデータ出力処理では、演出制御プログラムが、図７２に示した枠装飾駆動アンプ基板１９４へのＤＭＡシリアル連続送信処理を行う。ここでも、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃを利用して枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポート連続送信を行う。この枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポート連続送信が開始されるときには、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂに、扉枠３に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴが後述するランプデータ作成処理で作成されてセットされた状態となっている。

【０９７２】

周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因に枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信を指定し、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂの先頭アドレスに格納された扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴのうちの最初の１バイトを、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込む。これにより、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、扉側発光クロック信号ＳＴＬ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始する。

【０９７３】

周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信割り込み要求が発生するごとに、これを契機として（本実施形態では、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに書き込まれた１バイトのデータが送信シフトレジスタに転送され、その送信バッファレジスタに１バイトのデータがなくなって空となったことを契機としている。）、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａがバスを使用していない場合に、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信デ

ータ記憶領域１５１１ｃａｂに格納された残りの扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴを１バイトずつ、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込むことで、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、扉側発光クロック信号ＳＴＬ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始し、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートによる連続送信を行っている。

【０９７４】

ステップＳ１０１２に続いて、演出制御プログラムは、演出操作ユニット監視処理を行う（ステップＳ１０１４）。この演出操作ユニット監視処理では、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理における演出操作ユニット情報取得処理において、演出操作ユニット４００に設けられた各種検出スイッチからの検出信号に基づいて操作ボタン４１０の操作等を取得した各種情報がセットされる図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの演出操作ユニット情報取得記憶領域１５１１ｃａｉに基づいて、操作ボタン４１０の操作有無を監視し、操作ボタン４１０の操作の状態を遊技演出に反映するか否かを適宜決定する。

【０９７５】

ステップＳ１０１４に続いて、演出制御プログラムは、表示データ出力処理を行う（ステップＳ１０１６）。この表示データ出力処理では、後述する表示データ作成処理で音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵ＶＲＡＭ上に生成した１画面分（１フレーム分）の描画データを音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａが図７４に示したチャンネルＣＨ１，２から遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に出力する。これにより、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０にさまざまな画面が描画される。なお、表示データ出力処理では、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの描画能力を超える描画を行った場合には、生成した１画面分（１フレーム分）の描画データを遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に出力することをキャンセルするようになっている。これにより、処理時間の遅れを防止することができるが、いわゆるコマ落ちが発生することとなるものの、ステップＳ１０１２のランプデータ出力処理による、図６０に示した遊技盤５に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤ、及び扉枠３に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤによる演出と、後述する音データ出力処理による、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から各種演出に合わせた音楽や効果音等による演出と、の同期を優先することができる仕組みとなっている。

【０９７６】

ステップＳ１０１６に続いて、演出制御プログラムは、音データ出力処理を行う（ステップＳ１０１８）。この音データ出力処理では、演出制御プログラムが、後述する音データ作成処理で音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに設定された音楽及び効果音等の音データをシリアル化したオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力したり、音楽及び効果音のほかに報知音や告知音の音データをシリアル化したオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力したりする。このオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃは、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａからのシリアル化したオーディオデータが入力されると、右側オーディオデータを、プラス信号及びマイナス信号とする差分方式のシリアルデータとして枠装飾駆動アンプ基板１９４に向かって送信するとともに、左側オーディオデータを、プラス信号及びマイナス信号とする差分方式のシリアルデータとして枠装飾駆動アンプ基板１９４に向かって送信する。これにより、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から各種演出に合わせた音楽や効果音等がステレオ再生されたりするほかに報知音や告知音もステレオ再生されたりする。

【０９７７】

ステップＳ１０１８に続いて、演出制御プログラムはスケジューラ更新処理を行う（ステップＳ１０２０）。このスケジューラ更新処理では、演出制御プログラムが図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットさ

れた各種スケジュールデータを更新する。例えば、スケジューラ更新処理では、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、先頭の画面データから何番目の画面データを音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力するのかを指示するために、ポインタを更新する。

【０９７８】

またスケジューラ更新処理では、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた発光態様生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された発光データのうち、先頭の発光データから何番目の発光データを各種ＬＥＤの発光態様とするのかを指示するために、ポインタを更新する。

【０９７９】

またスケジューラ更新処理では、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた音生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された、音楽や効果音等の音データ、報知音や告知音の音データを指示する音指令データのうち、先頭の音指令データから何番目の音指令データを音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力するのかを指示するために、ポインタを更新する。

【０９８０】

またスケジューラ更新処理では、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、先頭の駆動データから何番目の駆動データを出力対象とするのかを指示するために、ポインタを更新する。電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データは、後述する、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに繰り返し実行される周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理におけるモータ及びソレノイド駆動処理で更新される。この１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに繰り返し実行されるモータ及びソレノイド駆動処理では、ポインタが指示する駆動データに従ってモータやソレノイド等の電気的駆動源を駆動するとともに、時系列に規定された次の駆動データにポインタを更新し、自身の処理を実行するごとに、ポインタを更新する。つまり、モータ及びソレノイド駆動処理において更新したポインタの指示する駆動データは、スケジューラ更新処理において強制的に更新される仕組みとなっているため、仮に、モータ及びソレノイド駆動処理においてポインタが何らかの原因で本来指示するはずの駆動データから他の駆動データを指示することとなっても、スケジューラ更新処理において強制的に本来指示するはずの駆動データに指示するように強制的に更新されるようになっている。

【０９８１】

ステップＳ１０２０に続いて、演出制御プログラムは、受信コマンド解析処理を行う（ステップＳ１０２２）。この受信コマンド解析処理では、演出制御プログラムが、演出表示駆動基板４４５０から周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して送信された情報や、主制御基板１３１０から送信された各種コマンドを、後述する周辺制御部コマンド受信割り込み処理（コマンド受信手段）において受信した各種コマンドの解析を行う（コマンド解析手段）。演出制御プログラムは、演出表示駆動基板４４５０から周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して送信された情報に基づいて、画面生成用スケジュールデータ、発光態様生成用スケジュールデータ、音生成用スケジュールデータ、及び電気的駆動源スケジュールデータ等を、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域に１５１１ｃａｅにセットする。また、演出制御プログラムは、この周辺制御部コマンド割り込み処理で受信された主制御基板１３１０からのコマンドが、例えば、始動口入賞演出の開始を指示するための始動口入賞コマンド、普通図柄の保留数（０～４個）を識別するための普通図柄記憶コマンド、図柄同調演出の開始を指示するための図柄同調演出開始コマンド、始動保留数が変化すると出力される図柄記憶コマンド、大入賞口２００５に遊技球が受け入れられる度に出力された大入賞口１カウント表示コマンド（大入賞口カウントコ

マンド）、または、図９０に示される満タンという内容を示す枠状態１コマンド（第２のエラー発生コマンド、満タンエラー発生コマンド）であるか否かを解析し（コマンド解析手段）、現在、どの遊技状態であるかを認識する。また、この演出制御プログラムは、電源投入時から所定時間が経過した後、この周辺制御部コマンド受信割り込み処理によって受信されたコマンドが本体枠開放コマンド、本体枠閉鎖コマンド、扉開放コマンドまたは扉枠閉鎖コマンドであるか否かを解析する。主制御基板１３１０からの各種コマンドは、周辺制御部コマンド受信割り込み処理で受信されて図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されるようになっており、受信コマンド解析処理では、演出制御プログラムが、受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶された各種コマンドの解析を行う。各種コマンドには、図８９に示した、特図１同調演出関連に区分される各種コマンド、特図２同調演出関連に区分される各種コマンド、大当り関連に区分される各種コマンド、電源投入に区分される各種コマンド、普図同調演出関連に区分される各種コマンド、普通電役演出関連に区分される各種コマンド、図９０に示した、報知表示に区分される各種コマンド、上述した扉枠開放コマンド、扉枠閉鎖コマンド、本体枠開放コマンド及び本体枠閉鎖コマンド並びにエラー解除ナビコマンド（第２のエラー解除コマンドに相当）及び枠状態１コマンド（第２のエラー発生コマンドに相当）などの状態表示に区分される各種コマンド、テスト関連に区分される各種コマンド及びその他に区分される各種コマンドがある。

【０９８２】

ステップＳ１０２２に続いて、演出制御プログラムが警告処理を行う（ステップＳ１０２４）。この警告処理では、さらに、演出制御プログラムが、上述のようにステップＳ１０２２の受信コマンド解析処理で解析したコマンドに、図９０に示した報知表示に区分される各種コマンドが含まれているときには、各種異常報知を実行するための異常表示態様に設定されている、画面生成用スケジュールデータ、発光態様生成用スケジュールデータ、音生成用スケジュールデータ、及び電気的駆動源スケジュールデータ等を、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域に１５１１ｃａｅにセットする。なお、警告処理では、複数の異常が同時に発生した場合には、予め登録した優先度の高い順から異常報知から行われ、その異常が解決して残っている他の異常報知に自動的に遷移するようになっている。これにより、一の異常が発生した後であってその異常を解決する前に他の異常が発生して一の異常が発生しているという情報を失うことなく、複数の異常を同時に監視することができる。

【０９８３】

またさらに、この警告処理では、電源投入時から所定時間が経過した後に、演出制御プログラムが、上述した受信コマンド解析処理（ステップＳ１０２２）において解析したコマンドが、図９０に示した状態表示に区分される各種コマンド、例えばエラー解除ナビコマンド（第２のエラー解除コマンド）である場合、演出動作に伴う通常の演出態様とは異なる態様で液晶表示制御部１５１２を制御することにより、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００（演出装置）、扉枠側演出表示装置４６０（演出装置）、ランプ（演出装置）を用いて視覚的に外部に警告したり、スピーカを用いて聴覚的に外部に警告する（エラー報知手段）。このようにすると、悪意のある遊技者が、遊技状態であるにも拘わらず払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４を操作することにより主制御基板１３１０にエラー解除ナビコマンドを入力しようと試行した際に、パチンコ機１が外部に警告を行う構成となっているため、遊技の進行に影響を及ぼしかねない主制御基板１３１０に対する不正行為が抑止されるようになる。

【０９８４】

次に、上述したステップＳ１０２４に続いて、演出制御プログラムはＲＴＣ取得情報更新処理を行う（ステップＳ１０２６）。このＲＴＣ取得情報更新処理では、演出制御プログラムが、ステップＳ１００２の現在時刻情報取得処理で取得して図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄにセットした、カレンダー

情報記憶部に記憶されたカレンダー情報と時刻情報記憶部に記憶された時刻情報とを更新する。このＲＴＣ取得情報更新処理により、時刻情報記憶部に記憶される時刻情報である時分秒が更新され、この更新される時刻情報に基づいてカレンダー情報記憶部に記憶されるカレンダー情報である年月日が更新される。

【０９８５】

ステップＳ１０２６に続いて、演出制御プログラムは先読み演出制御処理を行う（ステップＳ１０２７）。先読み演出制御処理は、ステップＳ１０２２の受信コマンド解析処理において解析された演出コマンドに基づいて、先読み演出にかかる処理を実行する。具体的には、図３０に示したように、特別図柄１記憶先読み演出コマンド又は特別図柄２記憶先読み演出コマンド（以下、「先読み演出コマンド」）を受信した場合に、先読み演出を実行するための設定を行う。先読み演出制御処理の詳細については後述する。

【０９８６】

先読み演出コマンドは、第一始動口２００２，第二始動口２００４に遊技球が入賞した場合に主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に送信される。本実施形態では、周辺制御基板１５１０が先読み演出コマンドを受信すると、ステップＳ１０２２の受信コマンド解析処理において先読み演出実行フラグが設定される。先読み演出制御処理では、先読み演出実行フラグが設定されていると、先読み演出コマンドの内容に基づいて、先読み演出を実行するか否かを決定する。すなわち、本実施形態では、主制御基板１３１０から先読み演出コマンドを受信した場合であっても、周辺制御基板１５１０において実際に先読み演出を実行するか否かを決定する。

【０９８７】

そして、先読み演出を実行する場合には、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示されている始動記憶の保留表示の態様を該先読み演出として変更する（通常先読み演出）。また、通常先読み演出が実行された後、所定の条件を充足した場合には、先行して変動表示が実行される始動記憶が消化されるたびに保留表示の態様を変更させる連続先読み演出を実行する。先読み演出制御処理では、通常先読み演出を実行するための処理が行われるとともに、連続先読み演出を実行するか否かを決定する。所定の条件は、例えば、消化されていない始動記憶数が一定数以上の場合であってもよいし、先読み対象の始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度が高い場合であってもよい。

【０９８８】

なお、先読み演出の内容としては、保留表示の表示態様を変更するだけでなく、キャラクタの表示や背景画像の変更する表示演出、扉枠側演出表示装置４６０における表示演出、ランプなどの発光演出、スピーカーからの音声出力による演出、可動体の動作などの演出であってもよい。

【０９８９】

ステップＳ１０２７に続いて、演出制御プログラムはランプデータ作成処理を行う（ステップＳ１０２８）。このランプデータ作成処理では、この演出制御プログラムが、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されて、発光態様生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された発光データのうち、そのポインタが指示する発光データに基づいて、図６０に示した遊技盤５に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号、又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して作成するとともに、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａにセットするとともに、扉枠３に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して作成して、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂにセットする。

【０９９０】

ステップＳ１０２８に続いて、演出制御プログラムは表示データ作成処理を行う（ステップＳ１０３０）。この表示データ作成処理では、演出制御プログラムが、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されて、画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、そのポインタが示す画面データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力する。音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂからキャラクタデータを抽出してスプライトデータを作成して遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に表示する１画面分（１フレーム分）の描画データを内蔵ＶＲＡＭ上に生成する。

【０９９１】

ステップＳ１０３０に続いて、演出制御プログラムは音データ作成処理を行う（ステップＳ１０３２）。この音データ作成処理では、演出制御プログラムが、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されて、音生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された音指令データのうち、そのポインタが指示する音指令データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力する。音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから音指令データが入力されると、液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂに記憶されている音楽や効果音等の音データを抽出して内蔵音源を制御することにより、音指令データに規定された、トラック番号に従って音楽及び効果音等の音データを組み込むとともに、出力チャンネル番号に従って使用する出力チャンネルを設定する。

【０９９２】

なお、音データ作成処理では、この音データ作成処理を行うごとに（つまり、周辺制御部定常処理を行うごとに）、図７３に示した周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋを起動し、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部の回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、値０～値１０２３までの１０２４段階の値に変換している。本実施形態では、１０２４段階の値を７つに分割して基板ボリューム０～６として管理しており、基板ボリューム０では消音、基板ボリューム６では最大音量に設定されており、基板ボリューム０から基板ボリューム６に向かって音量が大きくなるようにそれぞれ設定されている。基板ボリューム０～６に設定された音量となるように液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御して、上述したステップＳ１０１８の音データ出力処理で音データをシリアル化したオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力することにより、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音楽や効果音が流れるようになっている。

【０９９３】

また、報知音や告知音は、つまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されずに流れる仕組みとなっており、消音から最大音量までの音量をプログラムにより液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御して調整することができるようになっている。このプログラムにより調整される音量は、上述した７段階に分けられた基板ボリュームと異なり、消音から最大音量までを滑らかに変化させることができるようになっている。例えば、ホールの店員等が音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を回動操作して音量を小さく設定した場合であっても、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の演出音が小さくなるものの、パチンコ機１に不具合が発生しているときや遊技者が不正行為を行っているときには大音量（本実施形態では、最大音量）に設定した報知音を流すことができる。したがって、演出音の音量を小さくしても、報知音によりホールの店員等が不具合の発生や遊技者の不正行為を気付き難くなることを防止することができる。また、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により設定されている現在の基板ボリュームに基づいて、広告音を流す音量を小さくして音楽や効果音の妨げとならな

いようにしたりする一方、広告音を流す音量を大きくして音楽や効果音に加えて遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０で繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したりすることもできる。

【０９９４】

ステップＳ１０３２に続いて、演出制御プログラムはバックアップ処理を行う（ステップＳ１０３４）。このバックアップ処理では、演出制御プログラムが、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂと、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃと、にそれぞれコピーしてバックアップするとともに、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂと、バックアップ第２エリア１５１１ｄｃと、にそれぞれコピーしてバックアップする。

【０９９５】

具体的には、バックアップ処理では、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃについて、図７３に示した、バックアップ対象ワークエリア１５１１ｃａにおける、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに、つまり周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ対象となっているＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａ、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂ、受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃ、ＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄ、及びスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅに記憶されている内容である演出情報（１ｆｒ）を、演出バックアップ情報（１ｆｒ）として、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーし、そしてバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーする。

【０９９６】

この周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃによるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容の高速コピーについて簡単に説明すると、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ２（１ｆｒ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ２（１ｆｒ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【０９９７】

続いて、周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ４（１ｆｒ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）の先頭アドレスに格納された内容

からＢａｎｋ０（１ｆｒ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ４（１ｆｒ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【０９９８】

またバックアップ処理では、周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄについて、図７３に示した、バックアップ対象ワークエリア１５１１ｄａにおける、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに、つまり周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ対象となっているＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容である演出情報（ＳＲＡＭ）を、演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）として、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂのＢａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーし、そしてバックアップ第２エリア１５１１ｄｃのＢａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーする。

【０９９９】

この周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃによるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容の高速コピーについて簡単に説明すると、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂのＢａｎｋ１（ＳＲＡＭ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｄｂのＢａｎｋ１（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂのＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｄｂのＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【１０００】

続いて、周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｄｃのＢａｎｋ３（ＳＲＡＭ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｄｃのＢａｎｋ３（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｄｃのＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｄｃのＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【１００１】

ステップＳ１０３４に続いて、ＷＤＴクリア処理を行う（ステップＳ１０３６）。このＷＤＴクリア処理では、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと、周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅと、にクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようにしている。

【１００２】

ステップＳ１０３６に続いて、演出制御プログラムが、周辺制御部定常処理の実行完了として定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値０をセットし（ステップＳ１０３８）、再びステップＳ１００６に戻り、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットして初期化し、後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理においてＶブランク信号検出フ

ラグＶＢ－ＦＬＧに値１がセットされるまで、ステップＳ１００８の判定を繰り返し行う。つまりステップＳ１００８では、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１がセットされるまで待機し、ステップＳ１００８でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であると判定されると、ステップＳ１００９～ステップＳ１０３８の処理を行い、再びステップＳ１００６に戻る。このように、ステップＳ１００８でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であると判定されると、ステップＳ１００９～ステップＳ１０３８の処理を行うようになっている。ステップＳ１００９～ステップＳ１０３８の処理を「周辺制御部定常処理」という。

【１００３】

この周辺制御部定常処理は、演出制御プログラムが、まずステップＳ１００９で周辺制御部定常処理を実行中であるとして定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値１をセットすることから開始し、ステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマ起動処理を行い、ステップＳ１０１２、ステップＳ１０１４、・・・、そしてステップＳ１０３６の各処理を行って最後にステップＳ１０３８において周辺制御部定常処理の実行完了として定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値０をセットすると、完了することとなる。周辺制御部定常処理は、ステップＳ１００８でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるときに実行される。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、上述したように、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号が音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａから入力されたことを契機として実行される後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理において値１がセットされるようになっている。本実施形態では、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０のフレーム周波数（１秒間あたりの画面更新回数）として、上述したように、概ね秒間３０ｆｐｓに設定しているため、Ｖブランク信号が入力される間隔は、約３３．３ｍｓ（＝１０００ｍｓ÷３０ｆｐｓ）となっている。つまり、周辺制御部定常処理は、約３３．３ｍｓごとに繰り返し実行されるようになっている。

【１００４】

［１５－１－２．周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理］

次に、図７２に示した、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号が液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａから入力されたことを契機として実行する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理について説明する。この周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理が開始されると、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図９６に示すように、定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるかを判定する（ステップＳ１０４５）。この定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧは、上述したように、図９５の周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００９～ステップＳ１０３８の周辺制御部定常処理を実行中であるとき値１、周辺制御部定常処理を実行完了したとき値０にそれぞれセットされる。

【１００５】

ステップＳ１０４５で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０でない（値１である）とき、つまり周辺制御部定常処理を実行中であるときには、そのままこのルーチンを終了する。一方、ステップＳ１０４５で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるとき、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したときには、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１をセットし（ステップＳ１０５０）、このルーチンを終了する。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、上述したように、周辺制御部定常処理を実行するか否かを決定するためのフラグであり、周辺制御部定常処理を実行するとき値１、周辺制御部定常処理を実行しないとき値０にそれぞれ設定される。

【１００６】

本実施形態では、ステップＳ１０４５で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるか否か、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したか否かを判定し、周辺制御部定常処理を実行完了したときにはステップＳ１０５０でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１をセットするようになっているが、これは、周辺制御部定常処理を実行中であるときに

、Ｖブランク信号が入力されてＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１をセットすると、図９５の周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００８の判定で周辺制御部定常処理を実行するものとして、現在実行中の周辺制御部定常処理を途中で強制的にキャンセルして周辺制御部定常処理を最初から実行開始するため、これを防止する目的で、図９５の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップＳ１００９で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値１をセットすることで周辺制御部定常処理を実行中である旨を、本ルーチンである周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理に伝えるとともに、図９５の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップＳ１０３８で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値０をセットすることで周辺制御部定常処理を実行完了した旨を、本ルーチンである周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理に伝えることにより、本ルーチンである周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理におけるステップＳ１０４５の判定で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるか否か、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したか否かを判定するようになっている。換言すると、Ｖブランク信号が入力されて次のＶブランク信号が入力されるまでに周辺制御部定常処理を実行完了することができず、いわゆる処理落ちした場合の処置である。

【１００７】

これにより、今回の周辺制御部定常処理においては、約３３．３ｍｓという時間でその処理を完了できず処理落ちした場合には、図９５の周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００８の判定で次回のＶブランク信号が入力されるまで待機する状態となる。つまり、処理落ちした今回の周辺制御部定常処理を実行するための時間が約６６．６ｍｓとなる。通常、図９５の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマの起動により１ｍｓ割り込みタイマが発生するごとに繰り返し実行する、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理は１回の周辺制御部定常処理に対して３２回だけ実行されるものの、上述した処理落ちした今回の周辺制御部定常処理が存在する場合には、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が６４回ではなく、３２回だけ実行されるようになっている。つまり、周辺制御部定常処理が処理落ちした場合であっても、周辺制御部定常処理による演出の進行状態とタイマ割り込み制御である周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理による演出の進行状態との整合性が崩れないようになっている。したがって、周辺制御部定常処理が処理落ちした場合であっても演出の進行状態を確実に整合させることができる。

【１００８】

［１５－１－３．周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理］

次に、図９５の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマの起動により１ｍｓ割り込みタイマが発生するごとに繰り返し実行する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理について説明する。この周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が開始されると、図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図９７に示すように、１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが３３回より小さいか否かを判定する（ステップＳ１１００）。この１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮは、上述したように、図９５の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０の１ｍｓ割り込みタイマ起動処理で１ｍｓ割り込みタイマが起動して本ルーチンである周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された回数をカウントするカウンタである。本実施形態では、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０のフレーム周波数（１秒間あたりの画面更新回数）として、上述したように、概ね秒間３０ｆｐｓに設定しているため、Ｖブランク信号が入力される間隔は、約３３．３ｍｓ（＝１０００ｍｓ÷３０ｆｐｓ）となっている。つまり、周辺制御部定常処理は、約３３．３ｍｓごとに繰り返し実行されるようになっているため、周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマを起動した後、次の周辺制御部定常処理が実行されるまでに、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が３２回だけ実行されるようになっている。具体的には、周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマが起動されると、まず１回目の１ｍｓタイマ割り込みが発生し、

２回目、・・・、そして３２回目の１ｍｓタイマ割り込みが順次発生することとなる。
【１００９】
ステップＳ１１００で１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが３３回より小さくないとき、つまり３３回目の１ｍｓタイマ割り込みが発生してこの周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が開始されたときには、そのままこのルーチンを終了する。３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、本実施形態では、割り込み処理の優先順位として、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の方が周辺制御部Ｖブランク割り込み処理と比べて高く設定されているものの、この３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルするようになっている。換言すると、本実施形態では、Ｖブランク信号が周辺制御基板１５１０のシステム全体を支配する信号であるため、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、周辺制御部Ｖブランク割り込み処理を実行するために３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始が強制的にキャンセルさせられている。そして、Ｖブランク信号の発生により周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマを再び起動した後、新たに１回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生による周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理を開始するようになっている。
【１０１０】
一方、ステップＳ１１００で１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが３３回より小さいときには、１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮに値１だけ足す（インクリメントする、ステップＳ１１０２）。この１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮに値１が足されることにより、図９５の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０の１ｍｓ割り込みタイマ起動処理で１ｍｓ割り込みタイマが起動して本ルーチンである周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された回数が１回分だけ増えることとなる。
【１０１１】
ステップＳ１１０２に続いて、モータ及びソレノイド駆動処理を行う（ステップＳ１１０４）。このモータ及びソレノイド駆動処理では、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、ポインタが指示する駆動データに従って、図７２に示した、枠装飾駆動アンプ基板１９４及びモータ駆動基板４１８０のモータやソレノイド等の電気的駆動源を駆動するとともに、時系列に規定された次の駆動データにポインタを更新し、このモータ及びソレノイド駆動処理を実行するごとに、ポインタを更新する。
【１０１２】
具体的には、モータ及びソレノイド駆動処理では、枠装飾駆動アンプ基板１９４へのＤＭＡシリアル連続送信処理を行う。ここでは、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃを利用して枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポート連続送信を行う。この枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポート連続送信が開始されるときには、まず周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、ポインタが指示する駆動データに基づいて、演出操作ユニット４００のダイヤル駆動モータ４１４への駆動信号を出力するための扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して作成するとともに、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆにセットする。そして周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因に枠

装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信を指定し、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆの先頭アドレスに格納された扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴのうちの最初の１バイトを、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込む。これにより、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、扉側モータ駆動クロック信号ＳＴＭ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始する。

【１０１３】

周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信割り込み要求が発生するごとに、これを契機として（本実施形態では、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに書き込まれた１バイトのデータが送信シフトレジスタに転送され、その送信バッファレジスタに１バイトのデータがなくなって空となったことを契機としている。）、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａがバスを使用していない場合に、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆに格納された残りの扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴを１バイトずつ、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込むことで、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、扉側モータ駆動クロック信号ＳＴＭ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始し、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートによる連続送信を行っている。

【１０１４】

またモータ及びソレノイド駆動処理では、モータ駆動基板４１８０へのＤＭＡシリアル連続送信処理を行う。ここでも、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃを利用してモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート連続送信を行う。このモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート連続送信が開始されるときには、まず周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、ポインタが指示する駆動データに基づいて、図６０に示した遊技盤５に設けられる各種可動体を可動させるためのモータやソレノイドへの駆動信号を出力するための遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して作成するとともに、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのモータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇにセットする。そして周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信を指定し、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇの先頭アドレスに格納された遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴのうちの最初の１バイトを、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込む。これにより、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、遊技盤側モータ駆動クロック信号ＳＭ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始する。

【１０１５】

周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信割り込み要求が発生するごとに、これを契機として（本実施形態では、モータ駆動

基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに書き込まれた１バイトのデータが送信シフトレジスタに転送され、その送信バッファレジスタに１バイトのデータがなくなって空となったことを契機としている。）、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａがバスを使用していない場合に、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇに格納された残りの遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴを１バイトずつ、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込むことで、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、遊技盤側モータ駆動クロック信号ＳＭ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始し、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートによる連続送信を行っている。

【１０１６】

ステップＳ１１０４に続いて、可動体情報取得処理を行う（ステップＳ１１０６）。この可動体情報取得処理では、遊技盤５に設けた各種検出スイッチからの検出信号が入力されているか否かを判定することにより各種検出スイッチからの検出信号の履歴情報（例えば、原位置履歴情報、可動位置履歴情報など。）を作成し、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの可動体情報取得記憶領域１５１１ｃａｈにセットする。この可動体情報取得記憶領域１５１１ｃａｈにセットされる各種検出スイッチからの検出信号の履歴情報から遊技盤５に設けた各種可動体の原位置や可動位置等を取得することができる。

【１０１７】

ステップＳ１１０６に続いて、演出操作ユニット情報取得処理を行う（ステップＳ１１０８）。この演出操作ユニット情報取得処理では、演出操作ユニット４００に設けられた各種検出スイッチからの検出信号が入力されているか否かを判定することにより各種検出スイッチからの検出信号の履歴情報（例えば、操作ボタン４１０の操作履歴情報など。）を作成し、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの演出操作ユニット情報取得記憶領域１５１１ｃａｉにセットする。この演出操作ユニット情報取得記憶領域１５１１ｃａｉにセットされる各種検出スイッチからの検出信号の履歴情報から操作ボタン４１０の操作有無を取得することができる。

【１０１８】

ステップＳ１１０８に続いて、描画状態情報取得処理を行う（ステップＳ１１１０）。この描画状態情報取得処理では、図８７に示した演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号の履歴情報を作成し、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋにセットする。ＬＯＣＫＮ信号は、上述したように、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであると判断すると、その旨を伝えるために出力する信号であり、具体的には、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求するために出力する信号である。描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋにセットされるＬＯＣＫＮ信号の履歴情報から周辺制御基板１５１０と演出表示駆動基板４４５０との接続間における不具合の頻度や不具合の発生状態を取得して扉枠側演出表示装置４６０の描画状態を取得することができる。

【１０１９】

ステップＳ１１１０に続いて、バックアップ処理を行い（ステップＳ１１１２）、このルーチンを終了する。このバックアップ処理では、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃに記憶されている内容を、バックアップ

第１エリア１５１１ｃｂと、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃと、にそれぞれコピーしてバックアップするとともに、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂと、バックアップ第２エリア１５１１ｄｃと、にそれぞれコピーしてバックアップする。

【１０２０】

具体的には、バックアップ処理では、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃについて、図７３に示した、バックアップ対象ワークエリア１５１１ｃａにおける、１ｍｓ割り込みタイマが発生するごとに、つまり本ルーチンである周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、バックアップ対象となっているＢａｎｋ０（１ｍｓ）に含まれる、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆ、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇ、可動体情報取得記憶領域１５１１ｃａｈ、及び演出操作ユニット情報取得記憶領域１５１１ｃａｉに記憶されている内容である演出情報（１ｍｓ）を、演出バックアップ情報（１ｍｓ）として、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーし、そしてバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーする。

【１０２１】

この周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃによるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容の高速コピーについて簡単に説明すると、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｍｓ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｍｓ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｍｓ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ２（１ｍｓ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｍｓ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ２（１ｍｓ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【１０２２】

続いて、周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｍｓ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｍｓ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｍｓ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ４（１ｍｓ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｍｓ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ４（１ｍｓ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【１０２３】

このように、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理では、１ｍｓという期間内において、演出の進行として上述したステップＳ１１０４～ステップＳ１１０８の演出に関する各種処理を実行している。これに対して、図９５の周辺制御部電源投入時処理における周辺制御部定常処理では、約３３．３ｍｓという期間内において、演出の進行として上述したステップＳ１０１２～ステップＳ１０３２の演出に関する各種処理を実行している。周辺

制御部１ｍｓタイマ割り込み処理では、ステップＳ１１００で１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが値３３より小さくないとき、つまり３３回目の１ｍｓタイマ割り込みが発生してこの周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が開始されたときには、そのままこのルーチンを終了するようになっているため、仮に、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合でも、この３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルし、Ｖブランク信号の発生により周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマを再び起動した後、新たに１回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生による周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理を開始するようになっている。つまり、周辺制御部定常処理による演出の進行状態とタイマ割り込み制御である周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理による演出の進行状態との整合性が崩れないようになっている。したがって、演出の進行状態を確実に整合させることができる。

【１０２４】

また、上述したように、Ｖブランク信号が出力される間隔は、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の液晶サイズによって多少変化するし、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａとが実装された周辺制御基板１５１０の製造ロットにおいてもＶブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合もある。本実施形態では、Ｖブランク信号が周辺制御基板１５１０のシステム全体を支配する信号であるため、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、周辺制御部Ｖブランク割り込み処理を実行するために３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始が強制的にキャンセルさせられている。つまり本実施形態では、Ｖブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合であっても、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルすることによって、このＶブランク信号が出力される間隔が多少変化することによる時間ズレを吸収することができるようになっている。

【１０２５】

［１５－１－４．周辺制御部コマンド受信割り込み処理］

次に、主制御基板１３１０からの各種コマンドを受信する周辺制御部コマンド受信割り込み処理について説明する。図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、主制御基板１３１０からの各種コマンドがシリアルデータとして送信開始されると、これを契機として主周シリアルデータを周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに内蔵する主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートで１バイト（８ビット）の情報を受信バッファに取り込み、この取り込みが完了すると、これを契機として割り込みが発生し、周辺制御部コマンド受信割り込み処理を行う。主周シリアルデータは、１パケットが３バイトに構成されており、１バイト目としてステータスが割り振られ、２バイト目としてモードが割り振られ、３バイト目としてステータスとモードとを数値とみなしてその合計を算出したサム値が割り振られている。

【１０２６】

周辺制御部コマンド受信割り込み処理が開始されると、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図９８に示すように、１バイト受信期間タイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップＳ１２００）。この１バイト受信期間タイマは、主制御基板１３１０から送信される主周シリアルデータのうち、１バイト（８ビット）の情報を受信し得る期間を設定するものである。

【１０２７】

ステップＳ１２００で１バイト受信期間タイマがタイムアウトしていないとき、つまり主制御基板１３１０から送信される主周シリアルデータのうち、１バイト（８ビット）の情報を受信し得る期間内であるときには、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの内蔵する主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートの受信バッファから受信した１バイトの情報を取り込み（ステップＳ１２０２）、受信カウンタＳＲＸＣに値１を加える（インクリメントする、ステップＳ１２０４）。この受信カウンタＳＲＸＣは、受信バッファから取り出した回数を示す

カウンタであり、主周シリアルデータの１バイト目であるステータスを受信バッファから取り出すと値１、主周シリアルデータの２バイト目であるモードを受信バッファから取り出すと値２、主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を受信バッファから取り出すと値３となる。なお、受信カウンタＳＲＸＣは、電源投入時等に初期値０がセットされる。

【１０２８】

ステップＳ１２０４に続いて、受信カウンタＳＲＸＣが値３であるか否か、つまり主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を受信バッファから取り出したか否かを判定する（ステップＳ１２０６）。この判定では、主周シリアルデータの１バイト目であるステータスに続いて、主周シリアルデータの２バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出したか否かを判定している。

【１０２９】

ステップＳ１２０６で受信カウンタＳＲＸＣが値３でないとき、つまり主周シリアルデータの１バイト目であるステータスに続いて、まだ主周シリアルデータの２バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出していないときには、１バイト受信期間タイマのセットを行い（ステップＳ１２０８）、このルーチンを終了する。ステップＳ１２０８で１バイト受信期間タイマがセットされることで、主周シリアルデータの２バイト目であるモード又は主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を受信し得る期間が設定される。

【１０３０】

一方、ステップＳ１２０６で受信カウンタＳＲＸＣが値３であるとき、つまり主周シリアルデータの１バイト目であるステータスに続いて、主周シリアルデータの２バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出したときには、受信カウンタＳＲＸＣに初期値０をセットし（ステップＳ１２１０）、サム値を算出する（ステップＳ１２１２）。この算出は、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した、主周シリアルデータの１バイト目であるステータスと、主周シリアルデータの２バイト目であるモードと、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出する。

【１０３１】

ステップＳ１２１２に続いて、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値と、ステップＳ１２１２で算出したサム値と、が一致しているか否かを判定する（ステップＳ１２１４）。ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値は、主制御基板１３１０からの主周シリアルデータのうち、主周シリアルデータの３バイト目として割り振られたサム値であるため、ステップＳ１２１２で算出したサム値と一致しているはずである。ところが、パチンコ機１は、パチンコ島設備から遊技球が供給されており、遊技球は、互いにこすれ合って帯電すると、静電放電してノイズを発生するため、パチンコ機１はノイズの影響を受けやすり環境下にある。そこで、本実施形態では、周辺制御部１５１１側において、受信した主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードと、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出し、この算出したサム値が、主制御基板１３１０からの主周シリアルデータのうち、主周シリアルデータの３バイト目として割り振られたサム値と一致しているか否かを判定している。これにより、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間において、主周シリアルデータがノイズの影響を受けて正規と異なる主周シリアルデータに変化したか否かを判定することができる。

【１０３２】

ステップＳ１２１４で、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値と、ステップＳ１２１２で算出したサム値と、が一致しているときには、受信した、主周シリアルデータの１バイト目として割り振られ

たステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードとを、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶し（ステップＳ１２１６）、このルーチンを終了する。この受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃは、リングバッファとして用いており、主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードとは、受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの周辺制御部受信リングバッファに記憶される。この「周辺制御部受信リングバッファ」とは、バッファの最後と先頭が繋がっているように使われるバッファのことであり、バッファの先頭から順次データを記憶し、バッファの最後まできたら最初に戻って記憶する。なお、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、ステップＳ１２１６で周辺制御部受信リングバッファに記憶する際に、受信した、主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードと、を対応付けて記憶しており、３バイト目として割り振られたサム値を破棄する。

【１０３３】

一方、ステップＳ１２００で１バイト受信期間タイマがタイムアウトしていないとき、つまり主制御基板１３１０から送信される主周シリアルデータのうち、１バイト（８ビット）の情報を受信し得る期間を超えているときには、又はステップＳ１２１４で、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値と、ステップＳ１２１２で算出したサム値と、が一致していないときには、そのままこのルーチンを終了する。

【１０３４】

［１５－１－５．周辺制御部停電予告信号割り込み処理］

次に、図７５に示した、主制御基板１３１０の停電監視回路１３１０ｅからの停電予告信号（周辺停電予告信号）が主制御基板１３１０から入力されたことを契機として実行する周辺制御部停電予告信号割り込み処理について説明する。この周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されると、図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、まず２マイクロ秒タイマを起動し（ステップＳ１３００）、停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されているか否かを判定する（ステップＳ１３０２）。この判定で停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されていないときには、そのままこのルーチンを終了する。

【１０３５】

一方、ステップＳ１３０２で停電予告信号が入力されているときには、２マイクロ秒経過したか否かを判定する（ステップＳ１３０４）。この判定では、ステップＳ１３００で起動したタイマが２マイクロ秒経過した否かを判定している。ステップＳ１３０４で２マイクロ秒経過していないときには、ステップＳ１３０２に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定し、停電予告信号が入力されていないときにはそのままこのルーチンを終了する一方、停電予告信号が入力されているときには、再びステップＳ１３０４で２マイクロ秒経過したか否かを判定する。つまりステップＳ１３０４の判定では、本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されて２マイクロ秒間、停電予告信号が入力され続けているか否かを判定している。

【１０３６】

ステップＳ１３０４で本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されて２マイクロ秒間、停電予告信号が入力され続けているときには、節電処理を行う（ステップＳ１３０６）。この節電処理では、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０のバックライトの消灯、遊技盤５に設けられるモータやソレノイドへの励磁ＯＦＦ、各種ＬＥＤの消灯等を順次実行することによりパチンコ機１のシステム全体の消費電力を抑えることによって、パチンコ機１の電力が遮断されても周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが動作可能な時間である２０ミリ秒の期間だけ安定動作を確保している。

【１０３７】

ステップＳ１３０６に続いて、コマンド受信待機処理を行う（ステップＳ１３０８）。

このコマンド受信待機処理では、主制御基板１３１０が送信中の各種コマンドがある場合を想定して、送信中のコマンドを周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが受信することができるように、少なくとも、１７ミリ秒の期間だけ待機するようになっている。コマンドを受信すると、上述した、周辺制御部コマンド受信割り込み処理が開始されて、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃ（周辺制御部受信リングバッファ）に受信したコマンドが記憶される。

【１０３８】

ステップＳ１３０８に続いて、コマンドのバックアップ処理を行う（ステップＳ１３１０）。このコマンドのバックアップ処理では、図７３に示した、バックアップ対象ワークエリア１５１１ｃａにおけるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーし、そしてバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーする。

【１０３９】

この周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃによるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されている内容の高速コピーについて簡単に説明すると、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ２（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ２（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【１０４０】

続いて、周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ４（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア

１５１１ｃｃのＢａｎｋ４（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【１０４１】

ステップＳ１３１０に続いて、停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されているか否かを判定する（ステップＳ１３１２）。この判定で停電予告信号が入力されているときには、ＷＤＴクリア処理を行う（ステップＳ１３１４）。このＷＤＴクリア処理では、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図７３に示した周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと、図７２に示した周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅと、にクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようにする。

【１０４２】

一方、ステップＳ１３１２で停電予告信号が入力されていないとき、又はステップＳ１３１４に続いて、再びステップＳ１３１２に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定する。つまり、停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されているか否かを無限に判定し続けることとなる。このように無限に判定し続けることにより、ステップＳ１３１２で停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されていないときには、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと、周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅと、にクリア信号を出力することができなくなり、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかかる一方、ステップＳ１３１２で停電予告信号が入力されているときには、ステップＳ１３１４でＷＤＴクリア処理を行い、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからない。なお、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかかると、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理が再び開始されることとなる。

【１０４３】

このように、ステップＳ１３１２による判定で無限ループにおいて停電予告信号（周辺停電予告信号）の入力が継続する場合には、ステップＳ１３１４でＷＤＴクリア処理が実行されることによって停電状態になる直前で周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようになっている。これに対して、ステップＳ１３１２による判定で無限ループにおいて停電予告信号の入力が継続されず解除された場合には、ＷＤＴクリア処理が実行されないため、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと、周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅと、にクリア信号を出力が中断されるようになっている。これにより、ノイズなどで本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が誤って開始され、そのノイズが２マイクロ秒の期間を超えて発生することでステップＳ１３０２の判定を通過したとしても、ステップＳ１３１２による判定で無限ループにおいて停電予告信号（周辺停電予告信号）の入力が継続されず解除された場合には、ステップＳ１３１４のＷＤＴクリア処理が実行されないことにより周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかかるようになっているため、そのようなノイズに対して自動的にリセット復帰することで対応することができるようになっている。

【１０４４】

［１５－１－６．ＬＯＣＫＮ信号履歴作成処理］

次に、図９７に示した周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１０の描画状態情報取得処理の一処理として実行するＬＯＣＫＮ信号履歴作成処理について説明する。このＬＯＣＫＮ信号履歴作成処理では、図８７に示した演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号の履歴を作成する。このＬＯＣＫＮ信号は、上述したように、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が、図７４に示した周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであると判断すると、その旨を伝えるために出力する信号であり、具体的には、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求するために出力する信号である。

【１０４５】
　ＬＯＣＫＮ信号履歴作成処理が開始されると、図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図１００に示すように、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋからＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴを読み出す（ステップＳ１５００）。このＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴは、１バイト（８ビット：最上位ビットＢ７、Ｂ６、Ｂ５、Ｂ４、Ｂ３、Ｂ２、Ｂ１、最下位ビットＢ０、「Ｂ」はビットを表す。）の記憶容量を有しており、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号の履歴がＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴとして描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋに記憶されている。
【１０４６】
　ステップＳ１５００に続いて、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号があるか否かを判定する（ステップＳ１５０２）。この判定は、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号があるときには、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであると判断して、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求していると判定する一方、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号がないときには、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータでない（正常なデータである）と判断して、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求していないと判定する。
【１０４７】
　ステップＳ１５０２で扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号があるときには、ＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報のシフト処理を行う（ステップＳ１５０４）。このＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報のシフト処理では、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号があるときには、ステップＳ１５００で読み出したＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴを、最上位ビットＢ７←Ｂ６、Ｂ６←Ｂ５、Ｂ５←Ｂ４、Ｂ４←Ｂ３、Ｂ３←Ｂ２、Ｂ２←Ｂ１、Ｂ１←最下位ビットＢ０という具合に、最下位ビットＢ０から最上位ビットＢ７に向かって１ビットずつシフトする。
【１０４８】
　ステップＳ１５０４でＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴをシフトした場合には、ＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴの最下位ビットＢ０に値１をセットし（ステップＳ１５０６）、このルーチンを終了する。
【１０４９】
　一方、ステップＳ１５０２で扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号がないときには、ＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報のシフト処理を行う（ステップＳ１５０８）。このＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報のシフト処理では、ステップＳ１５０４のＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報のシフト処理と同一の処理を行い、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号がないときには、ステップＳ１５００で読み出したＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴを、最上位ビットＢ７←Ｂ６、Ｂ６←Ｂ５、Ｂ５←Ｂ４、Ｂ４←Ｂ３、Ｂ３←Ｂ２、Ｂ２←Ｂ１、Ｂ１←最下位ビットＢ０という具合に、最下位ビットＢ０から最上位ビットＢ７に向かって１ビットずつシフトする。
【１０５０】
　ステップＳ１５０８でＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴをシフトした場合には、ＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴの最下位ビットＢ０に値０

をセットし（ステップＳ１５１０）、このルーチンを終了する。
【１０５１】
このように、このＬＯＣＫＮ信号履歴作成処理が実行されるごとに、ＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴを最下位ビットＢ０から最上位ビットＢ７に向かって１ビットずつシフトしたのち、最下位ビットＢ０に値１又は値０がセットされるため、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号の履歴を作成することができる。
【１０５２】
［１５－１－７．接続不具合判定処理］
次に、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２４の警告処理の一処理として実行する接続不具合判定処理について説明する。この接続不具合判定処理では、図８７に示した演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号の履歴に基づいて、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているか否か判定する。
【１０５３】
接続不具合判定処理が開始されると、図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図１０１に示すように、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋからＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴを読み出す（ステップＳ１５２０）。このＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴには、上述したように、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号の履歴が記憶されている。このＬＯＣＫＮ信号は、上述したように、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであると判断すると、その旨を伝えるために出力する信号であり、具体的には、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求するために出力する信号である。
【１０５４】
ステップＳ１５２０に続いて、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号があるか否かを判定する（ステップＳ１５２２）。この判定は、ステップＳ１５２０で読み出したＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴが接続確認判定値と一致しているか否かを判定する。この接続確認判定値は、図７２に示した周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに予め記憶されており、本実施形態では、「００００１１１１Ｂ（「Ｂ」はビットを表す。）」であり、上位４ビットのＢ７～Ｂ４が値０、下位４ビットのＢ３～Ｂ０が値１となっている。ステップＳ１５２２の判定では、ＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴの下位４ビットＢ３～Ｂ０と接続確認判定値の下位４ビットＢ３～Ｂ０とが一致しているか否かの判定を行う。
【１０５５】
ステップＳ１５２２で、ステップＳ１５２０で読み出したＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴの下位４ビットＢ３～Ｂ０と接続確認判定値の下位４ビットＢ３～Ｂ０とが一致していないときには、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生していない状態であると判定して、そのままこのルーチンを終了する。
【１０５６】
一方、ステップＳ１５２２で、ステップＳ１５２０で読み出したＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴの下位４ビットＢ３～Ｂ０と接続確認判定値の下位４ビット

Ｂ３～Ｂ０とが一致しているときには、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定して通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴに値１だけ足す（インクリメントする、ステップＳ１５２４）。この通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴは、本ルーチンが実行されるごとに、ステップＳ１５２２の判定において、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数をカウントアップする（累積回数を数える）ものである。なお、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴは、パチンコ機１が電源投入されると、値０がセットされてリセットされるようになっているのに対して、瞬停や停電によってリセットされず、復電時において瞬間や停電となる直前の通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値に復元されるようになっている。

【１０５７】

ステップＳ１５２４に続いて、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴより小さいか否かを判定する（ステップＳ１５２６）。この判定では、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴより小さいときには、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないと判定する一方、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴより小さくない（大きい）ときには、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していると判定する。

【１０５８】

ステップＳ１５２６で通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴより小さいとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧに値０をセットし（ステップＳ１５２８）、このルーチンを終了する。一方、ステップＳ１５２６で通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴより小さくない（大きい）とき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達しているときには、通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧに値１をセットし（ステップＳ１５３０）、このルーチンを終了する。通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧは、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達してトランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生しているか否かを示すフラグであり、トランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生しているとき値１、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないとき値０にそれぞれ設定される。なお、通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧは、パチンコ機１が電源投入されると、値０がセットされてリセットされるようになっているのに対して、瞬停や停電によってリセットされず、復電時において瞬間や停電となる直前の通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧの値に復元されるようになっている。

【１０５９】

［１５－１－８．接続回復処理］

次に、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２４の警告処理の一処理として実行する接続回復処理について説明する。この接続回復処理では、図１０１に示した接続不具合判定処理に続いて実行され、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するために所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を出力する一方、トランスミッタとレシーバとの間の接続が異常であるときにその旨を報知する。

【１０６０】

接続回復処理が開始されると、図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図１０２に示すように、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理において、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた各種スケジュールデータのうち、画面生成用スケジュールデータを起動中であるか否かを判定する（ステップＳ１５４０）。この判定では、スケジューラ更新処理において、画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、先頭の画面データから何番目の画面データを音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力するのかを指示するために、ポインタが更新されているか否かを判定する。換言すると、スケジューラ更新処理において、ポインタを更新しているときには画面生成用スケジュールデータに沿って演出が進行しているため、画面生成用スケジュールデータが起動中であると判定する一方、画面生成用スケジュールデータに沿って演出が完了してポインタの更新がすべて終了しているときには画面生成用スケジュールデータが未起動であると判定する。なお、この判定では、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間であるか否かを、画面生成用スケジュールデータに基づいて判断することができるようになっており、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間であるときには、後述するステップＳ１５４２へ進む一方、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間でないとき（単なる、客待ちの待機した状態であるとき）には、そのままこのルーチンを終了するようになっている。

【１０６１】

ステップＳ１５４０で画面生成用スケジュールデータに沿って演出が進行しているとき、つまり画面生成用スケジュールデータが起動中であるときには、そのままこのルーチンを終了する一方、ステップＳ１５４０で画面生成用スケジュールデータに沿って演出が完了してポインタの更新がすべて終了しているとき、つまり画面生成用スケジュールデータが未起動であるときには、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０でないか否かを判定する（ステップＳ１５４２）。この通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴは、上述したように、図１０１に示した接続不具合判定処理が実行されるごとに、同処理におけるステップＳ１５２２の判定において、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数をカウントアップする（累積回数を数える）ものである。この判定では、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回でもあったか否かを判定する。

【１０６２】

ステップＳ１５４２で通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０であるとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回もないときには、そのままこのルーチンを終了する一方、ステップＳ１５４２で通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０でないとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回でもあったときには、通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧの値が値０であるか否かを判定する（ステップＳ１５４４）。この通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧは、上述したように、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達してトランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生しているか否かを示すフラグであり、トランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生しているとき値１、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないとき

値０にそれぞれ設定される。
【１０６３】
ステップＳ１５４４で通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧの値が値０であるとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、ＳＹＮＣパターン出力処理を行い（ステップＳ１５４６）、このルーチンを終了する。このＳＹＮＣパターン出力処理では、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄのＩＮＩＴ端子に対して接続確認信号を出力することにより、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄが演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に対して所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を出力する。この所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）は、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに予め記憶されているものであって扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に対して出力されるものであり、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を回復するものである。
【１０６４】
一方、ステップＳ１５４４で通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧの値が値０でない（値１である）とき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生しているときには、通信エラー表示処理を行い（ステップＳ１５４８）、このルーチンを終了する。この通信エラー表示処理では、トランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生している旨を伝えるために、図６０に示した遊技盤５に備える遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に描画する処理を行う。例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に「扉枠側演出表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」というメッセージが表示される。また、通信エラー表示処理では、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間において、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているか否かを確認するために、扉枠側演出表示装置４６０の動作確認要求として、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａからＬＯＣＫＮ信号出力要求データを送信し、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０がＬＯＣＫＮ信号出力要求データの送信に対する応答信号として、ＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力し、このＬＯＣＫＮ信号が入力されていないときには、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているとして扉枠側演出表示装置４６０に不具合が発生していると判断し、その旨を、報知画像（例えば、「扉枠側演出表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」）が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示する処理を行うとともに、報知音（例えば、「扉枠側演出表示装置に不具合が発生しています。」）が扉枠３に設けたスピーカ等から繰り返し流れる処理を行う。このとき、扉枠３に備える発光装飾用のＬＥＤや遊技盤５に備える各種装飾基板に実装される各種ＬＥＤをすべて点灯する処理を行うようにしてもよい。
【１０６５】
次に、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが図７４に示した周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄのＩＮＩＴ端子に対して接続確認信号を出力するタイミングについて図１０３のタイミングチャートを用いて説明する。
【１０６６】
まず、図６０に示した遊技盤５に備える遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に変動表示される装飾図柄について簡単に説明すると、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理等により装飾図柄の変動表示が実行されるようになっており、図６９に示した主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａよる図９３に示した主制御側電源投入時処理の主制御側メイン処理や図９４に示した主制御側タイマ割り込み処理等

により図６０に示した第一始動口２００２への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果、又は図６０に示した第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果が「大当り」となると、図６０に示した大入賞口２００５の開閉動作の繰返し回数（ラウンド数）が１ラウンド～１５ラウンドまでの計１５ラウンドとなり、各ラウンドでは、所定時間（例えば、３０秒間）内において、大入賞口２００５に遊技球が入球して、その球数が所定個数（例えば、９球）となると、そのラウンドが消化するようになっており、大入賞口２００５に遊技球が１球入球するごとに、所定個数（例えば、１５球）の遊技球が払い出されるようになっている。

【１０６７】

第一始動口２００２への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果、又は第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果は、主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１が液晶表示制御部１５１２を制御することにより、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の左側には左装飾図柄、中央には中装飾図柄、そして右側には右装飾図柄の変動表示が開始され、所定時間経過した後に左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の変動表示が停止されて第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果を遊技者が認識することができるようになっており、このとき、図６６に示した機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５で表示された第一特別図柄又は第二特別図柄においても第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果を確認することができるようになっている。左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄が変動表示されているときには背景画像が視認できる程度に左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄が半透明な態様となり、左装飾図柄は表示領域の左上側から左下側に向かって、中装飾図柄は表示領域の中央上側から中央下側に向かって、右装飾図柄は表示領域の右上側から右下側に向かってそれぞれリールが回転しているかのような態様で変動表示されるとともに、左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄が停止表示されると、停止表示された左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄と対応する位置における背景画像が視認困難となるように左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄が不透明な態様となるようになっている。このように、図６６に示した機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５において変動表示開始されて停止表示される第一特別図柄又は第二特別図柄と、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域で変動表示開始されて停止表示される左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄と、が同期化されている。

【１０６８】

周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１は、第一始動口２００２への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果、又は第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果を伝える主制御基板１３１０からのコマンドを受信すると、この受信したコマンドに基づいて、液晶表示制御部１５１２を制御することにより、図１０３に示すように、図６０に示した遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の変動表示が開始されると（タイミングＫ０）、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理において、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、先頭の画面データから何番目の画面データを音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力するのかを指示するために、ポインタが更新されているため、つまりスケジューラ更新処理において、ポインタを更新しているときには画面生成用スケジュールデータに沿って演出が進行しているため、画面生成用スケジュールデータが起動中であり、画面生成用スケジュールデータが起動中である間、つまり左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の変動表示が開始されて停止表示されるまでの間においては、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２４の警告処理において、図１０２に示した接続回復処理を実行しても、この接続回復処理におけるステップＳ１５４０の判定で、そのままルーチンを強制的に終了するように

なっている。
【１０６９】
　これにより、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の変動表示が開始されて停止表示されるまでの間においては、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０でないときであっても、つまり周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間（つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続）に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回でもある場合であっても、接続回復処理におけるステップＳ１５４６のＳＹＮＣパターン出力処理を行わず、トランスミッタとレシーバとの間の接続を回復する処理を行わないようになっているし、接続回復処理におけるステップＳ１５４８の通信エラー表示処理を行わず、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に「扉枠側演出表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」というメッセージが表示されないようになっているため、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであることを伝える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号を無効化するとともに、扉枠側演出表示装置４６０は、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データに基づいて画像を表示する。
【１０７０】
　遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の変動表示が開始されて停止表示されると（タイミングＫ１）、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理において、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータに沿って演出が完了してポインタの更新がすべて終了しているため、つまりスケジューラ更新処理において、画面生成用スケジュールデータが未起動であり、画面生成用スケジュールデータが未起動である間においては、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２４の警告処理の一処理として実行する図１０２に示した接続回復処理におけるステップＳ１５４０の判定で、同処理におけるステップＳ１５４２の処理へ進み、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０であるとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回もないときには、そのままルーチンを終了する一方、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０でないとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回でもあったときには、同処理におけるステップＳ１５４４の処理へ進み、通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧの値が値０であるとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、同処理におけるステップＳ１５４６の処理へ進み、上述したＳＹＮＣパターン出力処理を行い、ルーチンを終了する一方、通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧの値が値０でない（値１である）とき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生しているときには、同処理におけるステップＳ１５４８の処理へ進み、上述した通信エラー表示処理を行い、ルーチンを終了する。換言すると、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄が停止表示されている間においては、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態が１回でもある場合であって、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、ＳＹＮＣパターン出力処理を必ず行うことにより、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を回復する処理を行う一方、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達しているとき（つまりトランスミッタとレシ

ーバとの間の接続に確実に不具合が発生している）には、通信エラー表示処理を必ず行うことにより、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に「扉枠側演出表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」というメッセージを表示して報知する処理を行うようになっており、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであることを伝える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号を有効化している。

【１０７１】

遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の変動表示が開始されて停止表示され、再び左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の変動表示が開始されるまでのインターバル期間においては、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄が停止表示されている間であるため、上述したように、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであることを伝える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号が有効化され、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態が１回でもある場合であって、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、ＳＹＮＣパターン出力処理を必ず行うことにより、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を回復する処理を行う一方、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達しているとき（つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生している）には、通信エラー表示処理を必ず行うことにより、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に「扉枠側演出表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」というメッセージを表示して報知する処理を行うようになっている。

【１０７２】

再び左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の変動表示が開始されると（タイミングＫ２）、上述したように、画面生成用スケジュールデータが起動中であるため、左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄が停止表示される（タイミングＫ３）までの間においては、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０でないときであっても、つまり周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間（つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続）に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回でもある場合であっても、接続回復処理におけるステップＳ１５４６のＳＹＮＣパターン出力処理を行わず、トランスミッタとレシーバとの間の接続を回復する処理を行わないようになっているし、接続回復処理におけるステップＳ１５４８の通信エラー表示処理を行わず、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に「扉枠側演出表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」というメッセージが表示されないようになっているため、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであることを伝える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号を無効化するとともに、扉枠側演出表示装置４６０は、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データに基づいて画像を表示する。

【１０７３】

このように、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の変動表示が開始されて停止表示され、再び左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の変動表示が開始されるまでのインターバル期間においては、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであることを伝える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号が有効化される一方、遊技盤

側演出表示装置１６００の表示領域に左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の変動表示が開始されて停止表示されるまでの間においては、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであることを伝える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号が無効化されるようになっている。これは、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域において左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の停止表示される組み合わせ結果が遊技者には最も関心のある情報であり、遊技者に利益が付与される大当り遊技状態が発生するか否かを遊技者が判断することができるため、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄が変動表示されると、左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄が停止表示されるまでは、扉枠側演出表示装置４６０の表示領域に描画される演出の画像がノイズの影響等により乱れて正しく描画できない状態となったとしても、途中で演出を中断し、正しく描画できる状態に回復する処理を行うのではなく、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄を停止表示させることにより、遊技者の最も関心のある情報を描画完了させている。

【１０７４】

この点においては、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間において、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データを、周辺制御基板１５１０に備える差動化回路１５１２ｅに送信する場合と大きく異なっている。このＬＯＣＫＮ信号出力要求データは、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間において、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから送信されるものであって、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているか否かを確認するために、扉枠側演出表示装置４６０の動作確認要求として送信されるものである。

【１０７５】

周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力されるシリアルデータであるＬＯＣＫＮ信号出力要求データが周辺制御基板１５１０に備える差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化されると、上述したように、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が周辺制御基板１５１０に備える強制切替回路１５１２ｆに入力される。強制切替回路１５１２ｆは、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されているときには、その２つの信号を伝送するように回路接続するため、その２つの信号が、周辺制御基板１５１０から扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に送信される。そして演出表示駆動基板４４５０に備える液晶モジュール回路４４５０Ｖの扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、受信したその２つの信号がＬＯＣＫＮ信号出力要求データであると判断したときには、そもそも、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データは、上述したように、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号とデータ形式が異なる構造であるため、異常なデータであると判断され、ＬＯＣＫＮ信号を周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力する。これにより、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データの送信に対する応答信号として、ＬＯＣＫＮ信号が入力されているときにはトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生していないとして演出表示駆動基板４４５０に不具合が発生していないと判断することができる一方、ＬＯＣＫＮ信号が入力されていないときにはトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているとして演出表示駆動基板４４５０に不具合が発生していると判断して、その旨を伝える報知画像（例えば、「扉枠側演出表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」）を、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制

御して遊技盤側演出表示装置１６００に出力するとともに、その旨を伝える報知音（例えば、「扉枠側演出表示装置に不具合が発生しています。」）を、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御してオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力することにより扉枠３に設けたスピーカ等から報知音が流れる。これにより、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示される報知画像と、扉枠３に設けたスピーカ等から繰り返し流れる報知音と、により報知を行うことができるようになっている。このとき、扉枠３に備える発光装飾用のＬＥＤや遊技盤５に備える各種装飾基板に実装される各種ＬＥＤをすべて点灯してもよい。

【１０７６】

このように、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、シリアルデータであるＬＯＣＫＮ信号出力要求データを送信すると、強制切替回路１５１２ｆがＬＯＣＫＮ信号出力要求データを扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信することができるように回路接続し、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データを受信した扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が応答信号として扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力するようになっているため、ＬＯＣＫＮ信号が入力されているときにはトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生していないとして扉枠側演出表示装置４６０に不具合が発生していないと判断することができる一方、ＬＯＣＫＮ信号が入力されていないときにはトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているとして扉枠側演出表示装置４６０に不具合が発生していると判断することができる。そして、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、扉枠側演出表示装置４６０に不具合が発生していると判断したときには報知処理として、図１０２の接続回復処理におけるステップＳ１５４８の通信エラー表示処理を実行することができるようになっている。換言すると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、扉枠側演出表示装置４６０の不具合を発見すると、その旨を、報知処理を実行することにより、ホールの店員等に報知することができるようになっているため、ホールの店員等は、遊技者が遊技を行う前に、扉枠側演出表示装置４６０に不具合が発生しているか否かを極めて簡単にチェックすることができ、そのチェックに手間がかからないようになっている。したがって、扉枠側演出表示装置４６０の不具合を手間をかけずに発見することができる。

【１０７７】

また、ＬＯＣＫＮ信号は、上述したように、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであると判断すると、その旨を伝えるために出力する信号であり、具体的には、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求するために出力する信号であるため、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから送信される画像を正常に受信できないときには扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄとの画像通信間において通信不具合が発生して受信した描画データが異常なデータとなる旨を伝えるために、ＬＯＣＫＮ信号を周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力することができるようになっている。これにより、ＬＯＣＫＮ信号が入力される周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０へ送信開始する旨を伝える接続確認信号を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに出力することにより、画像通信間における通信不具合を解消させることができるようになっている。換言すると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、画像通信間における通信不具合による扉枠側演出表示装置４６０の不具合を早期に発見して、その不具合を解消させるように扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに働きかけることができるようになっている。したがって、扉枠側演出表示装置４６０の不具合を発見して解消することにより遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【１０７８】
更に、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから送信される画像を受信して扉枠側演出表示装置４６０に出力する扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから送信される画像を正常に受信できないときには扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄとの画像通信間において通信不具合が発生している旨を伝える通信不具合発生信号であるＬＯＣＫＮ信号を演出制御マイクロプロセッサである周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力することができるようになっているため、ＬＯＣＫＮ信号が入力される周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御して通信不具合が発生している旨を伝える画像である「扉枠側演出表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」というメッセージを生成し、この生成した画像を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示して報知することができるようになっている。換言すると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、画像通信間における通信不具合による扉枠側演出表示装置４６０の不具合を早期に発見して、その旨を、パチンコ機１の前面に着座する遊技者に報知してその遊技者がホールの店員等に伝えたり、パチンコ機１の前をたまたま通りかかったホールの店員等に直接報知することができるようになっているため、ホールの店員等は、その不具合が発生して早い段階でその不具合を解消するための作業に取り掛かることができる。したがって、扉枠側演出表示装置４６０の不具合を早期発見して解消することにより遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【１０７９】
更にまた、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、タイミングＫ１～タイミングＫ２の期間（インターバル期間）において、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態が１回でもある場合であって、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、ＬＯＣＫＮ信号を有効化して画像通信間における通信不具合を解消するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に送信開始する旨を伝える接続確認信号を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに、その累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達するまで、繰り返し出力し続けることができるようになっている。これにより、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５において第一特別図柄又は第二特別図柄遊技を変動開始して停止表示して遊技の進行を実行していない期間に限って、繰り返し接続確認信号を出力し続けることができるため、通信不具合が解消される方向へ向かわせることができる。

【１０８０】
そして、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、タイミングＫ１～タイミングＫ２の期間（インターバル期間）において、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態が１回でもある場合であって、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、ＬＯＣＫＮ信号を有効化して画像通信間における通信不具合を解消するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に送信開始する旨を伝える接続確認信号を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに、その累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達するまで、繰り返し出力し続けている際に、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５において第一特別図柄又は第二特別図柄遊技を変動開始して遊技の進行を再び実行

開始したときには接続確認信号の出力を停止し、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力される接続確認信号が停止されて接続確認信号が入力されなくなると、所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に送信するのを停止して液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａが生成する画像を扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に出力することができるようになっている。これにより、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５において第一特別図柄又は第二特別図柄遊技を変動開始して停止表示して遊技の進行を実行していない期間に限って、繰り返し不具合解消信号である接続確認信号を出力し続けることにより、通信不具合が解消される方向へ向かわせることができるようになっているため、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５において第一特別図柄又は第二特別図柄遊技を変動開始して停止表示して遊技の進行を実行していない期間に限って、繰り返し接続確認信号を出力し続けている際に、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５において第一特別図柄又は第二特別図柄遊技を変動開始して遊技の進行を再び実行開始したとしても、扉枠側演出表示装置４６０の表示画面において進行する演出の歪み（画像の乱れ）は、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが遊技の進行を再び実行開始して終了するごと（タイミングＫ１～タイミングＫ２の期間（インターバル期間）となるごと）に、解消する方向へ向かわせることができる。

【１０８１】

このように、パチンコ機１は主制御基板１３１０及び払出制御基板９５１を備えている。主制御基板１３１０には、遊技盤５に区画形成される遊技領域５ａに向かって球発射装置６８０によって発射される遊技球が遊技領域５ａに設けられる始動領域である第一始動口２００２や第二始動口２００４に入球したことに基づいて遊技の進行を制御する遊技制御マイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａが実装されている。払出制御基板９５１には、主制御基板１３１０から出力された賞球コマンドに基づいて払出装置８３０による遊技球の払い出しを制御する払出制御マイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａが実装されている。

【１０８２】

遊技制御マイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａは主制御内蔵ＲＡＭを備えており、主制御内蔵ＲＡＭは電源遮断後においても遊技に関する情報を記憶することができるようになっている。

【１０８３】

払出制御マイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａは払出制御内蔵ＲＡＭを備えており、払出制御内蔵ＲＡＭは、電源遮断後においても払い出しに関する情報を記憶することができるようになっている。

【１０８４】

また、パチンコ機１は操作スイッチ９５４を備えている。操作スイッチ９５４は、電源投入時から図９２の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ１６の判定処理が行われる期間内に操作されると、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技に関する情報を消去するための図７７のＲＡＭクリア信号を遊技制御マイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａに出力するとともに、電源投入時から払出制御部電源投入時処理が行われる期間内に操作されると、払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている払い出しに関する情報を消去するためのＲＡＭクリア信号として図８２のＲＷＭＣＬＲ信号を払出制御マイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａに出力するＲＡＭクリア機能と、電源投入時から図９２の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ１６の判定処理が行われる期間（又は、電源投入時から払出制御部電源投入時処理が行われる期間）が経過した後に操作されると、払出装置８３０に関して発生したエラーを解除するためのエラー解除信号として図８２のＲＷＭＣＬＲ信号を遊技制御マイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａに出力せ

ずに払出制御マイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａに出力するエラー解除機能と、を兼備するものである。

【１０８５】

このように、操作スイッチ９５４は、電源投入時から図９２の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ１６の判定処理が行われる期間内に操作されると、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技に関する情報を消去するための図７７のＲＡＭクリア信号を遊技制御マイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａに出力するとともに、電源投入時から払出制御部電源投入時処理が行われる期間内に操作されると、払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている払い出しに関する情報を消去するためのＲＡＭクリア信号として図８２のＲＷＭＣＬＲ信号を払出制御マイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａに出力するＲＡＭクリア機能と、電源投入時から図９２の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ１６の判定処理が行われる期間（又は、電源投入時から払出制御部電源投入時処理が行われる期間）が経過した後に操作されると、払出装置８３０に関して発生したエラーを解除するためのエラー解除信号として図８２のＲＷＭＣＬＲ信号を遊技制御マイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａに出力せずに払出制御マイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａに出力するエラー解除機能と、を兼備しているため、１つの操作スイッチ９５４による操作により、ＲＡＭクリア機能とエラー解除機能との２つの異なる機能をそれぞれパチンコ機１に設けることができる。したがって、コスト削減に寄与しながらＲＡＭクリア機能及びエラー解除機能を設けることができる。

【１０８６】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ機１において、遊技進行や演出にかかる制御について総括する。

【１０８７】

主制御基板１３１０は、パチンコ機１全体を制御するための各種処理を実行するとともに、その処理結果に応じた各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。また、周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、遊技盤側演出表示装置１６００の表示態様（装飾図柄、背景画像、文字、キャラクタなどの表示画像など）や、演出に寄与する各種部材（演出操作ユニット４００や可動部材など）の表示態様や動作態様を制御する。

【１０８８】

主制御基板１３１０では、割込処理が行われる都度、特別図柄プロセス処理を行う。この特別図柄プロセス処理では、まず、第一・第二始動口入賞処理を行う。この第一・第二始動口入賞処理では、第一始動口２００２または第二始動口２００４に遊技球が入賞したか否かの判断が行われ、入賞した旨判断したときには該当する特別図柄側の保留数を１増加させる処理などが行われる。

【１０８９】

第一・第二始動口入賞処理を終えたとき、処理フラグが「０」であれば、変動開始処理を実行する。この変動開始処理では、保留数が１以上であることを条件に、保留状態にある大当り判定を消化してこれを実行し、この大当り判定（当落や、その種別など）の結果を記憶した後、処理フラグを「１」に更新する。

【１０９０】

一方、第一・第二始動口入賞処理を終えたとき、処理フラグが「１」であれば、変動パターン設定処理を実行する。この変動パターン設定処理では、上記記憶した大当り判定の結果や現在の遊技状態などに基づいて第一特別図柄表示器１４０３または第二特別図柄表示器１４０５に表示される特別図柄（識別図柄）の変動パターン（特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの変動時間など）や停止図柄（大当り図柄やハズレ図柄など）を決定・設定した後、処理フラグを「２」に更新する。

【１０９１】

また一方、第一・第二始動口入賞処理を終えたとき、処理フラグが「２」であれば、変動中処理を実行する。この変動中処理では、変動パターン設定処理にて決定・設定された

変動時間をタイマにより監視し、タイムアウトしたことに基づいて第一特別図柄表示器１４０３または第二特別図柄表示器１４０５における特別図柄の変動表示を停止させる。そしてこの後、変動開始処理にて記憶した大当り判定の結果が大当りであるときには、処理選択フラグを「３」に更新し、変動開始処理にて記憶した大当り判定の結果が大当りでないとき（ハズレ）には、処理選択フラグを「０」に更新する。すなわちこの場合、次の割込処理では、変動開始処理から再びやり直すこととなる。

【１０９２】

また一方、第一・第二始動口入賞処理を終えたとき、処理フラグが「３」であれば、大当り遊技処理を実行する。この大当り遊技処理では、大当り遊技を実行するための条件の一つである条件装置を作動させて、当選した大当りの種別に基づいて決定された大当り遊技の態様（例えばラウンド数）をセットし、これに基づいて開閉部材２００５ａにかかる開閉動作が制御される。また、大当り遊技が終了する場合には、条件装置の作動を停止させる処理を行ったり、当選した大当りの種別が特別種別であるときには時短状態や確変状態などの有利状態に制御されていることを示すように遊技状態フラグの更新を行った後、処理フラグが「０」に更新される。すなわちこの場合、次の割込処理では、変動開始処理から再びやり直すこととなる。

【１０９３】

なお、変動パターンとしては、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、特別図柄の図柄変動が開始してから終了するまでの時間を決定付けるものであるほか、周辺制御基板１５１０に対してその情報が送信されることで、遊技盤側演出表示装置１６００において現れる演出パターンの種類を決定しうるものである。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、大当り変動用変動パターン、はずれリーチ変動用変動パターン、及びはずれ変動用変動パターンに分類できる。大当り変動は、大当り判定の結果が大当りであるときに行われる変動であり、遊技盤側演出表示装置１６００では、リーチ演出を経て、装飾図柄の変動表示が最終的に大当り図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれリーチ変動は、大当り判定の結果がハズレであり、且つリーチ乱数に基づくリーチ判定にてリーチを行う旨判断されたときに行われる変動であり、遊技盤側演出表示装置１６００では、リーチ演出を経て、装飾図柄の変動表示が最終的にはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれ変動は、大当り判定の結果がハズレであり、且つリーチ乱数に基づくリーチ判定にてリーチを行う旨判断されなかったときに行われる変動であり、遊技盤側演出表示装置１６００では、リーチ演出を経ないで、装飾図柄の変動表示が最終的にはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。また、変動パターンは、第１特別図柄側と第２特別図柄側とのいずれの変動パターンであるかを特定可能なように規定されている。なお、大当り判定の結果として小当りが発生するように構成してもよく、この場合、変動パターンとして、小当り変動用変動パターンが選択され、小当り変動用変動パターンに対応した変動が行われて、最終的に小当り図柄を確定停止表示するようにするとよい。

【１０９４】

周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０から大当り判定の結果などの遊技情報を取得してこれを参照することで、変動パターンに基づく装飾図柄の変動表示を、遊技盤側演出表示装置１６００において実行することを可能としている。また、周辺制御基板１５１０は、該取得した遊技情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００にて、演出表示（背景や保留画像）の態様を変化させて期待度に関する表示を実行したり、演出操作ユニット４００における態様（表示態様や動作態様）を変化させたり、裏下後可動演出ユニット３１００などの可動部材を動作させたりする制御を実行する。

【１０９５】

また、周辺制御基板１５１０では、操作ボタン４１０に対する操作情報や、センター役物２５００近傍における遊技者の操作情報を取得し、これらの情報に応じた演出にかかる制御も実行しうる。

【１０９６】

次に、パチンコ機１の遊技制御について詳述する。図１０４は、特別図柄及び特別電動役物制御処理（図９４：ステップＳ１１４）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０９７】

いま、メイン制御プログラムにおいて、特別図柄及び特別電動役物制御処理（図９４：ステップＳ１１４）に移行されたとすると、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａはまず、図１０４に示されるように、上記第一始動口センサ４００２による検出信号がオン状態（第一始動口２００２への入球あり）にあることを条件に（ステップＳ５２３１におけるＹＥＳ）、第一大当り判定用乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを主制御内蔵ＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第一始動口通過処理を実行する（ステップＳ５２３２）。また、上記第二始動口センサ４００４による検出信号がオン状態（第二始動口２００４への入球あり）にあることを条件に（ステップＳ５２３３におけるＹＥＳ）、第二特別図柄の第二特別乱数（第二大当り判定用乱数）を上記乱数カウンタから取得してこれを主制御内蔵ＲＡＭの第二特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第二始動口通過処理を実行する（ステップＳ５２３４）。

【１０９８】

次いで、大当り遊技状態に制御している旨を示す大当り実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップＳ５２３５）、大当り実行中フラグがセットされていれば、大当り遊技状態の制御を行う大当り制御処理（ステップＳ５２４０ａ）を実行する。

【１０９９】

なお、この実施の形態にかかる大当り制御処理では、図１１０に示されるように、

・第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての判定処理の結果が「８Ｒ確変大当りＡ」、及び「８Ｒ通常大当り」のいずれかを示唆する態様となったときに、大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことがカウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を８回繰り返す８Ｒ大当り遊技状態に制御し、

・第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての判定処理の結果が「１６Ｒ確変大当り」を示唆する態様となったときに、大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことがカウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を１６回繰り返す１６Ｒ大当り遊技状態に制御し、

・第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての判定処理の結果が「８Ｒ確変大当りＢ」を示唆する態様となったときに、大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことがカウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を８回繰り返す８Ｒ大当り遊技状態に制御し、

・第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての判定処理の結果が「２Ｒ通常大当り」を示唆する態様となったときに、大入賞口２００５を短時間開放（例えば０．６秒）した後に閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を２回繰り返す２Ｒ大当り遊技状態に制御する。

【１１００】

この実施の形態においては、センター役物２５００の左側を通過した遊技球とセンター役物２５００の右側を通過した遊技球のいずれであっても、大入賞口２００５に入球する場合があるように遊技領域５ａが構成されている。なお、センター役物２５００の左側を通過した遊技球のみが、大入賞口２００５に入球できるようにしてもよい。あるいは、センター役物２５００の右側を通過した遊技球のみが、大入賞口２００５に入球できるようにしてもよい。

【１１０１】

この実施の形態にかかるパチンコ機１では、時短制御が実行される状況においては左打ちよりも右打ちが遊技者にとって有利であり、時短制御が実行されない状況においては右

打ちよりも左打ちが遊技者にとって有利である。左打ち状態では、第一始動口２００２への遊技球の受け入れに応じた第一特別図柄についての抽選の結果として大当りが当選されたとしても最大で８ラウンドの長時間開放の大当り遊技状態（概ね１０００個の遊技球が獲得可能）しか発生しない。

【１１０２】

これに対し、右打ち状態では、第二始動口２００４への遊技球の受け入れに応じた第二特別図柄についての抽選において、大当りが当選されると、概ね５０％の確率（当選種の割り振り率）で１６ラウンドの長時間開放の大当り遊技状態（概ね２０００個の遊技球が獲得可能）が実行されるようになっているなど、大当りに当選したときに獲得可能とされる賞球の期待値が多くなっているため、右打ち状態に移行制御された場合には左打ち状態にあるときよりも多量の賞球獲得が期待できるようになっている。

【１１０３】

なお、大当り制御処理では、このような大入賞口２００５の開放制御を開始させるにあたり、まず、条件装置の作動を開始させる処理、後述の変動回数カウンタをリセットする処理、等々といった処理が行われる。

【１１０４】

また、大当り制御処理では、このような大入賞口２００５の開放制御を行った後、図１１０に示されるように、当該大当り遊技が行われる契機となった大当りの種類に応じて、高確率フラグ、時短フラグの各セット処理を実行する。

【１１０５】

高確率フラグは、高確率状態であることを示すフラグであって、後述する図１０９に示す大当り判定処理で用いられるものであり、大当り遊技状態終了後に確変制御する大当り（８Ｒ確変大当りＡ、１６Ｒ確変大当り、８Ｒ確変大当りＢ）に基づく大当り遊技状態を終了するときにセットされ、次に大当りとなったときに後述する図１１４に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる。

【１１０６】

時短フラグは、時短制御の実行中（低確率時短状態、高確率時短状態）であることを示すフラグであり、図１１０に示されるように、大当り遊技状態終了後に時短制御（高確率時短状態）する大当り（８Ｒ確変大当りＡ、１６Ｒ確変大当り、８Ｒ確変大当りＢ）に基づく大当り遊技状態を終了するときにセットされ、次に大当りとなったときに後述する図１１４に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる。若しくは、低確率時短状態が発生してから大当りに当選しないままで特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が１００回消化されたときに後述する図１１４に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる。

【１１０７】

変動回数カウンタは、該変動回数カウンタがリセットされてからの特別図柄の変動回数を示すカウンタであって、後述する図１１２に示す第１変動パターン設定処理（第２変動パターン設定処理）で用いられるものであり、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動が行われるときに更新（例えば、カウントアップ）されるとともに、少なくとも特定種別の大当り（１６Ｒ確変大当り、８Ｒ確変大当りＢ）に基づく大当り遊技状態を開始するときにリセットされる。

【１１０８】

また、大当り実行中フラグがセットされていなければ（ステップＳ５２３５におけるＮＯ）、次にステップＳ５２３６の処理として、小当り遊技状態に制御している旨を示す小当り実行中フラグがセットされているか否かを判別する。そしてこの結果、小当り実行中フラグがセットされていれば、小当り遊技状態の制御を行う小当り制御処理（ステップＳ５２４０ｂ）を実行する。なお、小当り制御処理では、大入賞口２００５を特定の開放時間（例えば１．８秒）だけ開放させる処理が行われる。

【１１０９】

ここで、小当り制御処理（ステップＳ５２４０ｂ）では、大当り制御処理（ステップＳ

５２４０ａ）の場合とは異なり、このような大入賞口２００５の開放制御が行われた後、高確率フラグ、時短フラグ、時短回数カウンタなどの各セット処理が行われることはない。ただし、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、図１１０（Ａ）に示されるように、大当り判定にて小当りに当選することはない。

【１１１０】

また、小当り実行中フラグがセットされていなければ（ステップＳ５２３６におけるＮＯ）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二大当り判定用乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「０」であることを条件に（ステップＳ５２３７）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ５２３８）。

【１１１１】

これに対し、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二大当り判定用乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「０」でない場合は（ステップＳ５２３７）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ５２３９）。これにより、保留状態にされている第二特別図柄についての抽選が無くならないように遊技している限りは（第二特別保留数カウンタの値が「０」でない限りは）、第一特別図柄についての抽選の保留状況にかかわらず、第二大当り判定用乱数についての抽選のみが途切れることなく連続して行われるようになる（優先実行）。

【１１１２】

したがって、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者は、時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）においてはセンター役物２５００の右側への遊技球の打込み（右打ち）を維持するだけで、第二大当り判定用乱数についての抽選（判定処理）のみを途切れることなく連続して行うことができるようになる。

【１１１３】

なお、第二特別図柄の変動表示が第一特別図柄の変動表示よりも優先して実行されるものに限定されず、例えば、第一始動口２００２や第二始動口２００４を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特別図柄の変動表示が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第一特別図柄と第二特別図柄のいずれを用いた変動表示の実行を開始するかを決定するとよい。

【１１１４】

図１０５は、第一始動口通過処理（ステップＳ５２３２）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１１５】

いま、ステップＳ５２３１の処理において、第一始動口センサ４００２がオン状態にあり、第一始動口２００２への遊技球の入球があったと判断されたとすると、図１０５に示されるように、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５２４１の処理として、まず、第一特別図柄側の各乱数（大当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、大当り図柄用乱数、変動表示パターン用乱数）を乱数カウンタから取得する。

【１１１６】

次いで、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、第一特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵ＲＡＭから取得し、このカウンタ値に基づいて第一特別図柄の保留数がその最大値（上限値）である「４」であるか否かの判断を行う（ステップＳ５２４２）。このステップＳ５２４２の処理において、第一特別図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、第一特別図柄の変動表示（第一特別図柄についての判定処理）を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ５２４３～Ｓ５２４５の処理を行うこととなる。

【１１１７】

まず、ステップＳ５２４３の処理として、第一特別保留数カウンタをカウントアップ（

１加算）する。次いで、ステップＳ５２４４の処理として、ステップＳ５２４１で取得された各乱数を、主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域のうちの第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第一特別図柄保留記憶領域に格納する。

【１１１８】

次に、第１特図側の先読み演出を実行するための第１特図先読み処理を実行し、処理を終了する（ステップＳ５２４５）。後述するが、第１特図側の先読み演出は、第一特別図柄の変動表示を開始する前に第一特別図柄の判定結果（若しくは、その期待度）を事前に示唆する演出である。この第１特図先読み処理では、周辺制御基板１５１０側で先読み演出の実行有無や演出内容などを決定するために必要とされる情報（先読み判定用の当落に関する情報、先読み判定用の図柄種別に関する情報、先読み判定用の変動パターン番号に関する情報等）を生成し、周辺制御基板１５１０に対する送信情報として対応する記憶領域に記憶する。この際、第一特別図柄の判定結果そのものの代わりに、大当り遊技の種別を示唆している情報として特別図柄の停止図柄に関する情報をコマンドに含めるようにしてもよい。例えば、変動パターンのうちのＳＰリーチ群、ノーマルリーチ群、図柄種別のうちの潜確当り群、小当り群といった、最終的に決定される前の段階の情報を先読みコマンドとして送信してもよい。

【１１１９】

一方、ステップＳ５２４２の処理において、第一特別図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には、第一特別図柄の変動表示は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ５２４３～ステップＳ５２４５の処理を実行することなく処理を終了することで、第一特別図柄の変動表示を新たに保留の状態としない。

【１１２０】

図１０６は、第二始動口通過処理（ステップＳ５２３４）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１２１】

いま、ステップＳ５２３３の処理において、第二始動口センサ４００４がオン状態にあり、第二始動口２００４への遊技球の入球があったと判断されたとすると、図１０６に示されるように、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５２５１の処理として、まず、第二特別図柄側の各乱数（第二大当り判定用乱数、第二リーチ判定用乱数、第二大当り図柄用乱数、第二変動表示パターン用乱数）を上記乱数カウンタから取得する。

【１１２２】

次いで、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、第二特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵ＲＡＭから取得し、このカウンタ値に基づいて第二特別図柄の保留数がその最大値である「４」であるか否かの判断を行う（ステップＳ５２５２）。このステップＳ５２５２の処理において、第二特別図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、第二特別図柄の変動表示制御（第二特別図柄についての抽選）を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ５２５３～Ｓ５２５５の処理を行うこととなる。

【１１２３】

まず、ステップＳ５２５３の処理として、第二特別保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ５２５４の処理として、ステップＳ５２５１で取得された各乱数を、主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域のうちの第二特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第二特別図柄保留記憶領域に格納する。

【１１２４】

次に、第２特図側の先読み演出を実行するための第２特図先読み処理を実行し、処理を終了する（ステップＳ５２５５）。後述するが、第２特図側の先読み演出は、第二特別図柄の変動表示を開始する前に第二特別図柄の判定結果（若しくは、その期待度）を事前に示唆する演出である。この第２特図先読み処理では、周辺制御基板１５１０側で先読み演出の実行有無や演出内容などを決定するために必要とされる情報（当落情報、図柄種別、変動パターン番号等）を生成し、周辺制御基板１５１０に対する送信情報として対応する

記憶領域に記憶する。この際、第二特別図柄の判定結果そのものの代わりに、大当り遊技の種別を示唆している情報として特別図柄の停止図柄に関する情報をコマンドに含めるようにしてもよい。例えば、変動パターンのうちのＳＰリーチ群、ノーマルリーチ群、図柄種別のうちの潜確当り群、小当り群といった、最終的に決定される前の段階の情報を先読みコマンドとして送信してもよい。

【１１２５】

一方、ステップＳ５２５２の処理において、第二特別図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には、第二特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ５２５３～ステップＳ５２５５の処理を実行することなく処理を終了することで、第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【１１２６】

第一始動口２００２へ遊技球が入球したことに基づいて第一特別図柄の保留数が変化すると周辺制御基板コマンド送信処理（ステップＳ１２０）にて第一特別図柄の保留数を指示するコマンド（第一保留数指定コマンド０～４）をセットして周辺制御基板１５１０に送信する。また、第二始動口２００４へ遊技球が入球したことに基づいて第二特別図柄の保留数が変化すると周辺制御基板コマンド送信処理（ステップＳ１２０）にて第二特別図柄の保留数を指示するコマンド（第二保留数指定コマンド０～４）をセットして周辺制御基板１５１０に送信する。

【１１２７】

図１０７は、第一特別図柄プロセス処理（ステップＳ５２３８）についてその手順を示すフローチャートである。なお、特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ５２３８で実行される第一特別図柄プロセス処理と特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ５２３９で実行される第二特別図柄プロセス処理とは同様のプログラムモジュールであり、判定に用いる乱数やテーブルが異なるだけであるため、ここでは特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ５２３８で実行される第一特別図柄プロセス処理についてのみ説明する。第一特別図柄プロセス処理では、第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の５つのプロセス処理のうち１つを選択的に実行することとなる。

【１１２８】

１．主制御内蔵ＲＡＭに格納されている第一特別図柄に対応する大当り判定用乱数を読み出し、読み出した大当り判定用乱数に基づいて上記第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップＳ５２８０）

【１１２９】

２．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての判定処理の結果に基づいて第一特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ５２８１）

【１１３０】

３．変動表示パターン用乱数に基づいて上記第一特別図柄表示器１４０３に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記演出表示装置（遊技盤側演出表示装置）１６００に特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第一変動パターン設定処理（ステップＳ５２８２）

【１１３１】

４．第一特別図柄表示器１４０３における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップＳ５２８３）

【１１３２】

５．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての判定処理の結果に基づいて決定された第一特別図柄の変動制御停止時の態様が上記第一特別図柄表示器１４０３に表示されるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップＳ５２８４）

【１１３３】

なお、第一特別図柄プロセスフラグの初期値は、第一特別図柄通常処理（ステップＳ５２８０）を行うべき旨を示すよう設定されている。

【１１３４】

図１０８は、第一特別図柄通常処理（ステップＳ５２８０）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１３５】

第一特別図柄プロセスフラグが第一特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、図１０８に示されるように、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、まず、ステップＳ５３０１の処理として、第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある第一特別図柄の変動表示があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある第一特別図柄の変動表示があると判断された場合には、次にステップＳ５３０２の処理として、主制御内蔵ＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域に格納されている第一特別図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、第一大当り判定用乱数、第一リーチ判定用乱数、第一大当り図柄用乱数、第一変動表示パターン用乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を主制御内蔵ＲＡＭから読み出す。次に、ステップＳ５３０３及びＳ５３０４の処理として、第一特別保留数カウンタをカウントダウンするとともに、主制御内蔵ＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（例えば、第一大当り判定用乱数、第一リーチ判定用乱数、第一大当り図柄用乱数、第一変動表示パターン用乱数）を先入れ先出し（Ｆｉｒｓｔ－Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ－Ｏｕｔ）の態様にてシフト操作する。

【１１３６】

具体的には、第一特別図柄保留記憶領域は４つの記憶領域（第一特別図柄保留記憶領域ａ～第一特別図柄保留記憶領域ｄ）を有し、第一始動口２００２への始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を１番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に始動入賞が発生するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、１番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると１番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に記憶されている各種乱数をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる。これにより、第一特別図柄の変動表示の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示の保留が解除されるようになる。同様に第二特別図柄保留記憶領域は４つの記憶領域（第二特別図柄保留記憶領域ａ～第二特別図柄保留記憶領域ｄ）を有し、第二始動口２００４への始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を１番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に始動入賞が発生するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、１番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると１番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に記憶されている各種乱数をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる。これにより、第二特別図柄の変動表示の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示の保留が解除されるようになる。

【１１３７】

そしてその後、ステップＳ５３０５の処理として、上記読み出された第一大当り判定用乱数に基づいて大当りの当落についての判定処理である大当り判定処理を行う。その後、第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ５２８１）にプロセスが移行されるように第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップＳ５３０６）、この処理を終了する。

【１１３８】

図１０９は、大当り判定処理（ステップＳ５３０５）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１３９】

主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、現在の遊技状態が高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）であれば（ステップＳ５３１１）、図１１０（Ａ）に示す高確率時の大当り判定テーブルを選択し（ステップＳ５３１２）、現在の遊技状態が低確率状態であれば（ステップＳ５３１１）、図１１０（Ａ）に示す低確率時の大当り判定テーブルを選択し（ステップＳ５３１３）、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ５３０２で読み出した大当り判定用乱数とを比較する（ステップＳ５３１４）。

【１１４０】

図１１０（Ａ）に示すように大当り判定テーブルは、主制御内蔵ＲＯＭに記憶され、特別乱数の種類毎（第一大当り判定用乱数、第二大当り判定用乱数）に遊技状態が低確率時（低確率非時短状態、低確率時短状態）の場合に使用する低確率時の大当り判定テーブルと、遊技状態が高確率時（高確率非時短状態、高確率時短状態）の場合に使用する高確率時の大当り判定テーブルと、を備えている。そして、第一大当り判定用乱数と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルでは、２０４種類の第一大当り判定用乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、６５３３２種類の第一大当り判定用乱数が上記ハズレであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第一大当り判定用乱数（６５５３６種類）がそれぞれ関連付けされている（低確率時の大当り確率；概ね「３２１分の１」）。これに対し、特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ５２３９で実行される第二特別図柄プロセス処理内において第二特別図柄の大当り判定用乱数（第二大当り判定用乱数）と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルでは、２０４種類の第二大当り判定用乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、６５３３２種類の第二大当り判定用乱数が上記ハズレであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二大当り判定用乱数がそれぞれ関連付けされている（低確率時の大当り確率；概ね「３２１分の１」）。

【１１４１】

また、第一大当り判定用乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルでは、２０４０種類の第一大当り判定用乱数が大当り判定値と一致し、６３４９６種類の第一大当り判定用乱数がはずれ判定値と一致するように上記第一大当り判定用乱数がそれぞれ関連付けされている（高確率時の大当り確率；概ね「３２分の１」）。これに対し、特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ５２３９で実行される第二特別図柄プロセス処理内において第二大当り判定用乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルでは、２０４０種類の第二大当り判定用乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、６３４９６種類の第二大当り判定用乱数が上記ハズレであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二大当り判定用乱数がそれぞれ関連付けされている（高確率時の大当り確率；概ね「３２分の１」）。なお、第一大当り判定用乱数と比較するために参照される大当り判定テーブルと、第二大当り判定用乱数と比較するために参照される大当り判定テーブルに設定される大当り判定値（大当り判定値の個数を同数として大当り判定値を異ならせるものであってもよいし（大当り確率は同一）、大当り判定値の個数を異ならせるものであってもよい（大当り確率を異ならせる））を異ならせるようにしてもよく、この場合には低確率時の大当り判定テーブルと高確率時の大当り判定テーブルのうち少なくとも一方の大当り判定値を異ならせるようにすればよい（両方異ならせるようにしてもよい）。

【１１４２】

上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ５３０２で読み出した大当り判定用乱数との比較の結果、大当りとすると判定した場合には（ステップＳ５３１５）、当該変動が大当りに当選していることを示す大当りフラグをセットし（ステップＳ５３１６）、大当り判定処理を終了する。

【１１４３】

また、上記ステップＳ５３１５で、大当りに落選した旨判断された場合は、選択した大

当り判定テーブルに基づいて、上記読み出した大当り判定用乱数が小当りに当選したことを示す小当り判定値と一致するか否かの判断を行う（ステップＳ５３１７）。ただし上述の通り、本例の第一特別図柄通常処理（第二特別図柄プロセス処理）のステップＳ５３０２においては小当り判定値と一致する大当り判定用乱数が読み出されることはないので（小当り確率；６５５３６分の０）、このステップＳ５３１７では、小当りに当選されていない旨判断される（ハズレ判定される）こととなる。

【１１４４】

一方、上記ステップＳ５３１７で、ハズレとすると判定した場合には、リーチ判定テーブルとステップＳ５３０２で読み出したリーチ判定用乱数とを比較する（ステップＳ５３１９）。

【１１４５】

図示しないリーチ判定テーブルは、主制御内蔵ＲＯＭに記憶され、遊技状態が高確率非時短状態時の場合に使用する高確率非時短状態時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が高確率時短状態時の場合に使用する高確率時短状態時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が低確率状態時（低確率非時短状態）の場合に使用する低確率状態時のリーチ判定テーブルと、を備えている。

【１１４６】

ここで、高確率時短状態時のリーチ判定テーブルでは、１種類のリーチ判定用乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、７１種類のリーチ判定用乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するようにリーチ判定用乱数がそれぞれ関連付けされている。ただし、高確率時短状態時のリーチ判定テーブルでは、時短状態にあるときの遊技の進行スピードを最大限まで高めるべく、７２種類のリーチ判定用乱数の全てがリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するようにして、リーチすることを示すリーチ判定値と一致することがないようにしてもよい。

【１１４７】

また、低確率状態時のリーチ判定テーブルでは、高確率時短状態時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ判定用乱数と同一のリーチ判定用乱数を含む５種類のリーチ判定用乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、６７種類のリーチ判定用乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するようにリーチ判定用乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、低確率状態時では、リーチすることを示すリーチ判定値が高確率時短状態時よりも高められ、所定の確率で得られるようになっている。

【１１４８】

さらに、高確率非時短状態時のリーチ判定テーブルでは、高確率時短状態時及び低確率状態時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ判定用乱数と同一のリーチ判定用乱数を含む５種類のリーチ判定用乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、６７種類のリーチ判定用乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するようにリーチ判定用乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、高確率非時短状態時では、リーチすることを示すリーチ判定値が低確率非時短状態と同じとされている。

【１１４９】

主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、選択したリーチ判定テーブルとステップＳ５３０２で読み出したリーチ判定用乱数との比較の結果（ステップＳ５３１９）、リーチハズレとすると判定した場合には（ステップＳ５３２０におけるＹＥＳ）、当該変動がリーチとなることを示すリーチフラグをセットして処理を終了する（ステップＳ５３２１）。

【１１５０】

図１１１は、第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ５２８１）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１５１】

第一特別図柄プロセスフラグが第一特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示してい

るときは、図１１１に示されるように、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、まず、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果、すなわち上記大当り判定処理（ステップＳ５３０５）の結果を判別する。抽選処理結果の判別は、大当りフラグがセットされているか否か（ステップＳ５３３１）を判別することにより行う。

【１１５２】

主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５３３１で大当りフラグがセットされていれば、図１１０（Ｂ）に示す図柄決定テーブルを選択して、第一特別図柄通常処理のステップＳ５３０２で読み出した第一大当り図柄用乱数と選択した図柄決定テーブルとを比較することにより第一特別図柄の変動制御停止時の態様（第一特別図柄の停止図柄）としての大当り図柄を決定する（ステップＳ５３３２）。

【１１５３】

図１１０（Ｂ）に示すように、第一特別図柄側の図柄決定テーブルには、判定結果（８Ｒ確変大当りＡ，８Ｒ通常大当り）に対して第一大当り図柄用乱数（ここでは、総数２００個の第一大当り図柄用乱数）がそれぞれ関連付けされるかたちで記憶されている。なお、図１１０（Ｃ）に示すように、第二特別図柄側の図柄決定テーブルには、判定結果（１６Ｒ確変大当り，８Ｒ確変大当りＢ，２Ｒ通常大当り）に対して第二大当り図柄用乱数（ここでは、総数２００個の第二大当り図柄用乱数）がそれぞれ関連付けされるかたちで記憶されている。

【１１５４】

主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａでは、取得した大当り図柄用乱数に対応して関連付けされている判定結果を特定することにより、大当りの種類を決定する。なお、本例の図柄決定テーブルでは、第一大当り図柄用乱数に基づいて決定される大当りの種類と第二大当り図柄用乱数に基づいて決定される大当りの種類とが異なるように設定している。より具体的には、高確率状態への移行契機となる確変大当りと、高確率状態への移行契機とならない通常大当りとの振分け率（割り振り）は同じとされているが、第一大当り図柄用乱数に基づいて決定される大当りによって獲得可能とされる遊技球の期待値よりも、第二大当り図柄用乱数に基づいて決定される大当りによって獲得可能とされる遊技球の期待値のほうが大きくなっている。

【１１５５】

大当りの種類毎の具体的な遊技・演出内容を簡潔にまとめると以下の通りである。

【１１５６】

１．遊技盤側演出表示装置１６００において大当り図柄組合わせが現れてから、大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことがカウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を８回繰り返すことで遊技球が大入賞口２００５に入球可能（容易）な８Ｒ大当り遊技状態に制御し、この８Ｒ大当り遊技状態の後は、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御するとともに、８Ｒ大当り遊技状態の実行期間中は特定のキャラクタが勝利するバトル演出（バトル勝利演出）を行い、高確率時短状態においては相対的に有利な状態であることが遊技盤側演出表示装置１６００において示される演出モードに制御される８Ｒ確変大当りＡ

【１１５７】

２．遊技盤側演出表示装置１６００において大当り図柄組合わせが現れてから、大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことがカウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を８回繰り返すことで遊技球が大入賞口２００５に入球可能（容易）な８Ｒ大当り遊技状態に制御し、この８Ｒ大当り遊技状態の後は、特別図柄の変動表示が１００回消化される（若しくは、１００回消化されるまでの期間内で大当りに当選する）まで低確率時短状態に制御するとともに、８Ｒ大当り遊技状態の実行期間中は特定のキャラクタが敗北するバトル演出（バトル敗北演出）を行い、低確率時短状態においては、相対的に不利な状態であることが遊技盤側演出表示装置１６００において示される演出モードに

制御される８Ｒ通常大当り
【１１５８】
３．遊技盤側演出表示装置１６００において大当り図柄組合わせが現れてから、大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことがカウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を１６回繰り返すことで遊技球が大入賞口２００５に入球可能（容易）な１６Ｒ大当り遊技状態に制御し、この１６Ｒ大当り遊技状態の後は、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御するとともに、１６Ｒ大当り遊技状態の実行期間中はラウンド数が８ラウンドを超えるか（１６ラウンドになるか）についての演出（成功演出）が行われる上乗せチャレンジ演出を行い、高確率時短状態に制御されてからの所定期間が経過した以降は相対的に有利な状態であることが遊技盤側演出表示装置１６００において示される演出モードに制御される１６Ｒ確変大当り
【１１５９】
４．遊技盤側演出表示装置１６００において大当り図柄組合わせが現れてから、大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことがカウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を８回繰り返すことで遊技球が大入賞口２００５に入球可能（容易）な８Ｒ大当り遊技状態に制御し、この８Ｒ大当り遊技状態の後は、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御するとともに、８Ｒ大当り遊技状態の実行期間中はラウンド数が８ラウンドを超えるか（１６ラウンドになるか）についての演出（失敗演出）が行われる上乗せチャレンジ演出を行い、高確率時短状態に制御されてからの所定期間が経過した以降は相対的に有利な状態であることが遊技盤側演出表示装置１６００において示される演出モードに制御される８Ｒ確変大当りＢ
【１１６０】
５．遊技盤側演出表示装置１６００において大当り図柄組合わせが現れてから、大入賞口２００５を短時間開放（例えば０．６秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことが上記カウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を２回繰り返すことで遊技球が大入賞口２００５に入球され難い２Ｒ大当り遊技状態に制御し、この２Ｒ大当り遊技状態の後は、特別図柄の変動表示が１００回消化される（若しくは、１００回消化されるまでの期間内で大当りに当選する）まで低確率時短状態に制御するとともに、２Ｒ大当り遊技状態の実行期間中は特定のキャラクタが敗北するバトル演出（バトル敗北演出）を行い、低確率時短状態においては、相対的に不利な状態であることが遊技盤側演出表示装置１６００において示される演出モードに制御される２Ｒ通常大当り
【１１６１】
なお、左打ち状態では遊技球がゲート部２００３を通過することがなく、第二始動口２００４を開状態にする可動片２００４ａの駆動は行われない。そのため、左打ち状態では第二始動口２００４への遊技球の入賞は発生せず、第一始動口２００２への遊技球の入賞のみが発生することになり、第二特別図柄の保留球がある場合を除き第一特別図柄表示器１４０３における第一特別図柄の変動表示のみが実行され、第一特別図柄に関連した大当り（８Ｒ確変大当りＡ，８Ｒ通常大当り）が発生することになる。同様に、右打ち状態では第一始動口２００２に遊技球は入賞しない。そのため、右打ち状態では第二始動口２００４への遊技球の入賞のみが発生することになり、第一特別図柄の保留球がある場合を除き第二特別図柄表示器１４０５における第二特別図柄の変動表示のみが実行され、第二特別図柄に関連した大当り（１６Ｒ確変大当り，８Ｒ確変大当りＢ，２Ｒ通常大当り）が発生することになる。
【１１６２】
また、第一特別図柄に関連した大当りでは最大で大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）する開閉パターンを８回繰り返して概ね１０００個の遊技球しか払い出されないのに対し、第二特別図柄に関連した大当りでは最大で大入賞口２００５を長時間開

放（例えば２８．５秒）する開閉パターンを１６回繰り返して概ね２０００個の遊技球を払い出し可能である。

【１１６３】

なお、第一特別図柄停止図柄設定処理において８Ｒ確変大当りＡに決定した場合には大当り図柄として８Ｒ確変大当りＡ図柄に決定し、８Ｒ通常大当りに決定した場合には大当り図柄として８Ｒ通常大当り図柄に決定する。また、図示しないが第二特別図柄停止図柄設定処理において１６Ｒ確変大当りに決定した場合には大当り図柄として１６Ｒ確変大当り図柄に決定し、８Ｒ確変大当りＢに決定した場合には大当り図柄として８Ｒ確変大当りＢ図柄に決定し、２Ｒ通常大当りに決定した場合には大当り図柄として２Ｒ通常大当り図柄に決定する。

【１１６４】

また、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５３３１で大当りフラグがセットされていなければ、次にステップＳ５３３３の処理として、小当りフラグがセットされているか否かを判断する。そしてこの結果、第二特別図柄プロセス処理（ステップＳ５２３９）内の当該ステップＳ５３３３に相当する処理にて小当りフラグがセットされていれば、第二特別図柄の変動停止時の態様として小当り図柄（特有の図柄停止態様）に決定した後（ステップＳ５３３４）、ステップＳ５３３７に移行する。

【１１６５】

また、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５３３３で小当りフラグがセットされていなければ、特別図柄の変動停止時の態様としてハズレ図柄に決定した後（ステップＳ５３３６）、ステップＳ５３３７に移行する。

【１１６６】

そして、こうして停止図柄についての決定処理が行われた後は、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５３３７の処理として、抽選結果（大当りの種類、小当り、リーチはずれ、はずれのいずれか）が周辺制御基板１５１０に送信されるように、抽選結果のそれぞれに応じた判定結果通知コマンドをセットする。そしてその後は、ステップＳ５３３８の処理として、第１変動パターン設定処理（ステップＳ５２８２）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。なお、抽選結果に対応した第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するコマンドをセットするようにしてもよい。

【１１６７】

なお、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、受信した判定結果通知コマンド及び変動パターンコマンドに基づいて遊技盤側演出表示装置１６００において装飾図柄を変動表示した後停止表示する制御を行う。具体的には、左・中・右の装飾図柄を変動表示して左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄の順序で停止表示させる。なお、左・中・右の装飾図柄を同一図柄で同期して変動表示し同時に停止表示させてもよい。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、大当りとして２Ｒ通常大当り以外の種別に当選した場合には左・中・右の装飾図柄が３つ揃いとなる組合わせに決定する。これに対し、２Ｒ通常大当りに当選した場合は、特定の図柄組合わせ（左・中・右の装飾図柄の少なくとも１つが他の図柄と同じとならない組合わせ）に決定する。また、リーチはずれを特定した場合にはリーチを伴ったはずれ図柄（左・右の装飾図柄が「０」～「９」の同一の図柄の組み合わせであって中装飾図柄が異なる図柄の組み合わせ；リーチハズレ図柄）に決定し、はずれを特定した場合には、リーチを伴わないはずれ図柄（左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも左・右の装飾図柄が異なる図柄となる組合せ）に決定する。こうして決定された停止図柄は、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）において遊技盤側演出表示装置１６００に表示される。

【１１６８】

いずれにせよ、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、遊技が進行された結果として当りが得られたときは、大当り遊技が開始されるよりも前に当り時の演出表示（特別表示態様）を出現させ、大当り遊技が開始された後に大当り遊技中の演出表示を出現させるようになって

いる。
【１１６９】
図１１２は、第一変動パターン設定処理（ステップＳ５２８２）についてその手順を示すフローチャートである。
【１１７０】
第一特別図柄プロセスフラグが当該第一変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、図１１２に示されるように、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、大当りフラグがセットされていれば（ステップＳ５３４１）、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップＳ５３３２で決定した大当りの種類に応じた大当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ５３４２）、小当りフラグがセットされていれば（ステップＳ５３４３）、小当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ５３４４）、リーチフラグがセットされていれば（ステップＳ５３４５）、リーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ５３４６）、大当りフラグと小当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常のはずれ（リーチ演出を実行しないはずれ）となる場合には、はずれ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択する（ステップＳ５３４７）。
【１１７１】
そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ５３０２で読み出した変動表示パターン用乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し（ステップＳ５３４８）、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板１５１０に通知する変動パターンコマンドをセットして第一特別図柄表示器１４０３に表示される第一特別図柄の変動表示を開始する（ステップＳ５３４９）。また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する（ステップＳ５３５０）。そして、第一特別図柄変動処理（ステップＳ５２８３）にプロセス移行されるよう第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップＳ５３５５）、この処理を終了する。これにより、こうして決定された変動時間だけ第一特別図柄表示器１４０３にて第一特別図柄の変動表示制御が行われるとともに該特別図柄の変動表示に同期して、遊技盤側演出表示装置１６００にて演出制御が行われるようになる。
【１１７２】
なお、変動パターンテーブルは、大当り判定用乱数（第一大当り判定用乱数、第二大当り判定用乱数）及び大当り図柄用乱数（第一大当り図柄用乱数、第二大当り図柄用乱数）に基づく判定結果毎に複数種類設けられている。また、各変動パターンテーブルに設定される変動パターンには特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が第一変動表示パターン用乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。しかして、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、大当り判定用乱数及び大当り図柄用乱数に基づく判定結果に応じた複数種類の変動パターンテーブルのうち、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ５３０２で読み出した変動表示パターン用乱数とを比較し、読み出した変動表示パターン用乱数に関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを決定する。これにより、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンについての判定処理が行われるようになる。なお、変動パターンテーブルは、主制御内蔵ＲＯＭに記憶されている。
【１１７３】
ただし上述の通り、本例では小当りに当選することがないことから、小当り時の変動パターンテーブルが用いられることはない。本例では、小当りに当選することはないが、小当りに当選するようにしてもよい。
【１１７４】
また、本例のリーチ時の変動パターンテーブルでは、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動表示パターン用乱数とを比較することにより実行するリーチ演出の態

様種別を決定するように設定されている。例えば、非時短状態においては、２４１種類の変動表示パターン用乱数のうち１６４種類の変動表示パターン用乱数がノーマルリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（０～１６３）として設定され、５９種類の変動表示パターン用乱数が大当り期待度の低いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（１６４～２２２）として設定され、１８種類の変動表示パターン用乱数が大当り期待度の高いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（２２３～２４０）として設定される。

【１１７５】

なお、スーパーリーチ演出（ＳＰ演出）とは、ノーマルリーチ演出よりも大当り期待度が高く、大当り遊技状態の発生を望む遊技者に対してはスーパーリーチ演出が実行されたときに大当り遊技状態に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。すなわち、このようなスーパーリーチ演出は、大当り時の変動パターンテーブルにおいて最も選択率が高いものとなっており、これによって最終的にはハズレが表示されたとしても大当り遊技状態に対する遊技者の期待度を高めることができるようになる。ただし実際には、大当り遊技状態に対する遊技者の期待度を十分に高める上では、スーパーリーチ演出が実行されている期間中に、変動パターンとは別抽選とされている高期待の予告演出が出現する（複合する）ことが求められる。

【１１７６】

また、第一大当り判定用乱数及び第一大当り図柄用乱数に対応して設けられて第一特別図柄の変動時間を決定するときに用いられるはずれ時の変動パターンテーブルでは、非時短状態と時短状態とに共通して１２秒の変動時間が設定されている。一方、第二大当り判定用乱数及び第二図柄乱数に対応して設けられて第二特別図柄の変動時間を決定するときに用いられるはずれ時の変動パターンテーブルでは、時短状態として０．１秒～１２秒の変動時間が設定可能とされ、非時短状態として１２秒の変動時間が設定されている。このように第一特別図柄の変動時間は、時短状態中と非時短状態中とで同一とされ、時短状態において第一特別図柄の変動中に、第二始動口２００４への遊技球の入賞を促すとともに遊技者が第二始動口２００４へ遊技球を入賞させるための時間を確保している。

【１１７７】

また、第二特別図柄のハズレ時の変動時間のうち０．１秒が選択される場合、時短状態（高確率時短状態など）において遊技領域５ａに０．６秒間隔で打ち込まれる各遊技球が抽選処理に供されないままで排出されてしまうようなことが抑制されるようになる。

【１１７８】

すなわち、右打ちされた遊技球は、ゲート部２００３の直上となる領域に供給される。そして、時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）にあるときに、この領域からゲート部２００３に遊技球が受け入れられると、普通図柄としての当りが得られて（例えば、当選確率が１００％）、第二始動口２００４の開閉に関わる可動片２００４ａが長期間（本例では５．５秒間）に亘って開状態にて維持されるようになる。これにより、第二始動口２００４に連続して次々と受け入れられうる状況下（センター役物２５００の右側へ打込まれた遊技球の略全てが第二始動口２００４に受け入れられうる時短状態）にあっても、それら遊技球の受け入れがある都度、「概ね３２分の１」前後の高い大当り確率（高確率状態での確率）で第二特別図柄側の抽選が次々と消化されうる制御が実行可能とされるようになる。

【１１７９】

そして本例では、遊技者がハンドル３０２を操作しているときには０．６秒間隔で遊技球が発射されるようになっていることから、時短状態（高確率時短状態など）においては、第二始動口２００４には０．６秒間隔で遊技球が受け入れられることが多くなる。この点、本例では上記したように第二始動口２００４への遊技球の入賞に基づく第二特別図柄のはずれ時の変動パターンテーブルには時短状態（高確率時短状態など）の変動時間として極めて短い０．１秒に設定可能とされている。すなわちこの場合、ハズレが得られたときは、遊技球の発射間隔（０．６秒）未満の時間（０．１秒）だけで図柄変動が終了され

るようになることから、０．６秒間隔で打ち出される遊技球が第二始動口２００４に次々と受け入れるような状況であっても、それらの遊技球が抽選処理に供されないままで排出されてしまうようなことが抑制されるようになる。

【１１８０】

図１１３は、上記第一特別図柄変動処理（ステップＳ５２８３）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１８１】

第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、図１１３に示されるように、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、まず、ステップＳ５３７１の処理として、変動パターンについての抽選処理（ステップＳ５２８２）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを１減算する。そしてこの結果、変動時間タイマが０、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると（ステップＳ５３７２）、次にステップＳ５３７３の処理に移行する。すなわち、このステップＳ５３７３の処理において、第一特別図柄停止処理（ステップＳ５２８４）にプロセス移行されるよう第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【１１８２】

なお、変動タイマを１減算したにもかかわらず（ステップＳ５３７１）、変動時間タイマが０になっていないときは、変動時間タイマが０になるまで（図柄を確定停止させるべき時間になるまで）、当該タイマ割り込み処理が行われる都度、上記ステップＳ５３７１，Ｓ５３７２の処理が行われることとなる。

【１１８３】

図１１４は、第一特別図柄停止処理（ステップＳ５２８４）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１８４】

第一特別図柄プロセスフラグが第一特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、図１１４に示されるように、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、まず、ステップＳ５３８１の処理として、第一特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を上記第一特別図柄表示器１４０３に表示させるための表示制御を行うとともに、遊技盤側演出表示装置１６００に第一特別図柄の停止図柄に応じた装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺制御基板１５１０へのコマンドとしてセットする（ステップＳ５３８２）。

【１１８５】

また、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、大当りフラグがセットされているときは（ステップＳ５３８６におけるＹＥＳ）、大当り遊技状態を開始することを示す大当り開始コマンドをセットし（ステップＳ５３８７）、大当り遊技状態の開始までの待機時間（大当り遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップＳ５３８８）。そして、大当り遊技状態の実行中であることを示す大当り実行中フラグをセットするとともに高確率フラグがセットされていれば高確率フラグをリセットし、また、時短フラグがセットされていれば時短フラグをリセットし（ステップＳ５３８９）、さらに変動回数カウンタをリセットし、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップＳ５３９４）、この処理を終了する。すなわちこの場合、次の割り込み制御が行われる際に、上記ステップＳ５２３５の処理にて大当り実行中フラグがセットされている旨判断されることとなり、上述の大当り制御処理（ステップＳ５２４０ａ）にて大当り遊技状態が実行されるようになる。

【１１８６】

なお、大当り開始コマンドは、周辺制御基板１５１０に送信されるコマンドであり、大当りの種類に応じて個々に用意されている。ステップＳ５３８７では、大当りの種類（８Ｒ確変大当りＡ、８Ｒ通常大当り、１６Ｒ確変大当り、８Ｒ確変大当りＢ、２Ｒ通常大当

り）に応じた大当り開始コマンド（８Ｒ確変大当りＡコマンド、８Ｒ通常大当りコマンド、１６Ｒ確変大当りコマンド、８Ｒ確変大当りＢコマンド、２Ｒ通常大当りコマンド）をセットする。これにより、大当り開始コマンドによって指示された大当りの種類に応じた大当り遊技状態の演出（バトル演出や上乗せチャレンジ演出）が遊技盤側演出表示装置１６００、各ランプ・ＬＥＤ及び各スピーカ等により実行される。

【１１８７】

一方、上記ステップＳ５３８６の処理において、大当りフラグがセットされていない旨判断されたときは（ステップＳ５３８６におけるＮＯ）、まず、低確率時短状態にあるか否かを判断する（ステップＳ５３９０）。そして、低確率時短状態にあるときには、低確率時短状態に制御されてから消化した特別図柄の変動回数が予め定められている上限値（ここでは１００回）に達したか否かを判断する（ステップＳ５３９１）。すなわち、低確率時短状態に制御されてから消化した特別図柄の変動回数が予め定められている上限値（１００回）に達したときには、低確率時短状態を終了させるべき条件が成立したとして、時短機能を停止させて通常遊技状態（低確率非時短遊技状態）に移行させることとなる（ステップＳ５３９２）。

【１１８８】

そして、こうして時短機能に関する処理が行われた後は、小当りフラグがセットされているか否かを判断する（ステップＳ５３９３）。そしてこの結果、小当りフラグがセットされている旨判断されたときは（ステップＳ５３９３におけるＹＥＳ）、小当り遊技状態を開始することを示す小当り開始コマンドをセットし（ステップＳ５３９４）、小当り遊技状態の開始までの待機時間（小当り遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップＳ５３９５）。そして、小当り遊技状態の実行中であることを示す小当り実行中フラグをセットし（ステップＳ５３９６）、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップＳ５３９４）、この処理を終了する。すなわちこの場合、次の割り込み制御が行われる際に、上記ステップＳ５２３６の処理にて小当り実行中フラグがセットされている旨判断されることとなり、上述の小当り制御処理（ステップＳ５２４０ｂ）にて小当り遊技状態が実行されるようになる。なお、大当りが当選された場合とは異なり、このような小当り遊技状態の実行に際しては、遊技状態が変更されるようなことはない。

【１１８９】

他方、大当りフラグと小当りフラグとのいずれもセットされていない旨判断されたときは（ステップＳ５３９３におけるＮＯ）、ハズレであるとして、大当りや小当りに関する処理を行うことなく、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップＳ５３９４）、この処理を終了する。すなわちこの場合、次の割り込み制御が行われる際に、大当り実行中フラグや小当り実行中フラグがセットされていない旨判断されることとなり（ステップＳ５２３５，Ｓ５２３６）、保留の状況にしたがって新たな遊技（抽選や図柄制御）の進行にかかる処理が行われるようになる（ステップＳ５２３７～Ｓ５２３９）。

【１１９０】

図１１５は、普通図柄及び普通電動役物制御処理（ステップＳ１１６）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１９１】

いま、ステップＳ５４０１の処理において、ゲートセンサ４００３による検出信号がオン状態にあり、ゲート部２００３への遊技球の通過があったと判断されたとすると、図１１５に示されるように、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５４０２の処理として、まず、普通図柄の普通乱数を乱数カウンタから取得してこれを主制御内蔵ＲＡＭの普通図柄保留記憶領域に格納するなどのゲート部通過処理を実行する。

【１１９２】

次いで、普通図柄プロセス処理では、普通図柄プロセスフラグに応じて、以下の５つのプロセス処理の１つを選択的に実行する。

【１１９３】
１．主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御内蔵ＲＡＭに格納されている普通乱数を読み出し、読み出した普通乱数に基づいて普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる普通図柄通常処理（ステップＳ５４０３）
２．普図変動乱数に基づいて普通図柄表示器１４０２に表示される普通図柄の変動態様（変動時間）についての抽選処理などが行われる普通図柄変動時間決定処理（ステップＳ５４０４）
３．普通図柄表示器１４０２における普通図柄の変動表示が停止されるまで待機する普通図柄変動処理（ステップＳ５４０５）
４．普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された普通図柄の変動制御停止時の態様が普通図柄表示器１４０２に表示されるように普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理（ステップＳ５４０６）
５．普通図柄の変動制御停止時の態様についての抽選処理の結果が「普図当り」を示唆する態様となったとき、可動片２００４ａが開状態になって第二始動口２００４への遊技球の受け入れを可能に制御する処理を実行する普通電動役物開放処理（ステップＳ５４０７）
【１１９４】
なお、普通図柄プロセスフラグは、その初期値が、普通図柄通常処理（ステップＳ５４０３）を行うべき旨を示すよう設定されている。
【１１９５】
図１１６は、ゲート部通過処理（ステップＳ５４０２）についてその手順を示すフローチャートである。
【１１９６】
いま、ステップＳ５４０１の処理において、ゲートセンサ４００３による検出信号がオン状態にあり、ゲート部２００３への遊技球の通過があったと判断されたとすると、図１１６に示されるように、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５４１１の処理として、まず、普通保留数カウンタによるカウンタ値を主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御内蔵ＲＡＭから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて普通図柄の保留数がその最大値である「４」であるか否かの判断を行う。
【１１９７】
このステップＳ５４１１の処理において、普通図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ５４１２～Ｓ５４１４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、ステップＳ５４１２の処理として、普通保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ５４１３の処理として、普通乱数、普図変動乱数を乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップＳ５４１４の処理として、こうして取得された各乱数を、主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域のうちの普通保留数カウンタによるカウンタ値に対応する普通図柄保留記憶領域に格納する。
【１１９８】
ただし、ステップＳ５４１１の処理において、普通図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には、普通図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ５４１２～ステップＳ５４１４の処理を実行しないことで、普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。
【１１９９】
図１１７は、普通図柄通常処理（ステップＳ５４０３）についてその手順を示すフローチャートである。
【１２００】
上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、図１１７に示されるように、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、まず、ステップＳ５４２１の処理として、普通保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留

の状態にある普通図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップＳ５４２２の処理として、上記主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御内蔵ＲＡＭの普通図柄保留記憶領域に格納されている普通図柄の表示態様に関わる乱数（普通乱数、普図変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を主制御内蔵ＲＡＭから読み出す。次に、ステップＳ５４２３及びＳ５４２４の処理として、普通保留数カウンタをカウントダウンするとともに、主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御内蔵ＲＡＭの普通図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（普通乱数、普図変動乱数）を先入れ先出し（Ｆｉｒｓｔ－Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ－Ｏｕｔ）の態様にてシフト操作する。

【１２０１】

具体的には、普通図柄保留記憶領域は１～４の４つの記憶領域を有し、ゲート部２００３への遊技球の通過に応じて抽出した乱数を１番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に乱数が記憶されている場合にゲート部２００３に遊技球が通過するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、１番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると１番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に記憶されている各種乱数をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる。これにより、普通図柄の変動表示制御の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示制御の保留が解除されるようになる。

【１２０２】

次いで、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、現在の遊技状態が時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）であれば（ステップＳ５４２５）、時短時の普図当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ５４２６）、現在の遊技状態が非時短状態（低確率非時短状態、高確率非時短状態）であれば（ステップＳ５４２５）、非時短時の普図当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ５４２７）、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ５４２２で読み出した普通乱数とを比較する（ステップＳ５４２８）。

【１２０３】

なお、普図当り判定テーブルは、主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御内蔵ＲＯＭに記憶され、遊技状態が時短時（高確率時短状態、低確率時短状態）の場合に使用する時短時の普図当り判定テーブルと、遊技状態が非時短時（低確率非時短状態、高確率非時短状態）の場合に使用する非時短時の普図当り判定テーブルと、を備えている。そして、普通乱数と比較するために参照される時短時の普図当り判定テーブルでは、２５５種類の全ての普通乱数が普図当りに当選したことを示す普図当り判定値と一致し、普図はずれであることを示す普図はずれ判定値と一致することがないように普通乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、時短時では、上記ゲート部２００３への遊技球の通過があったとき、普図当りに必ず当選し、可動片２００４ａが開状態になって第二始動口２００４への遊技球の受け入れを可能に制御している。２５５種類の全てではなく、非時短状態のときよりも多くの普通乱数が普図当りに当選したことを示す普図当り判定値と一致するようにしてもよい。

【１２０４】

また、普通乱数と比較するために参照される非時短時の普図当り判定テーブルでは、２５５種類の全ての普通乱数が普図当りに当選したことを示す普図当り判定値と一致することがなく、普図はずれであることを示す普図はずれ判定値と一致するように普通乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、非時短時では、ゲート部２００３への遊技球の通過があったとしても、普図当りに当選することがないため、可動片２００４ａが開状態になって第二始動口２００４への遊技球の受入れを可能に制御することがない。ただし上述の通り、非時短状態においても普通図柄の当りが得られるようにしてもよく、この場合には時短状態よりも低い当選確率（例えば５０％）とし、普通図柄の抽選結果が当りとな

ったときに第二始動口２００４の可動片２００４ａを時短状態よりも短い時間、例えば、２秒間開状態にさせて第二始動口２００４への遊技球の受入れを可能とした後に、可動片２００４ａを閉状態にさせて第二始動口２００４への遊技球の受入れを不能にするようにしてもよい。

【１２０５】

主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ５４２２で読み出した普通乱数との比較の結果、普図当りとすると判定した場合には（ステップＳ５４２９）、当該変動が普図当りに当選していることを示す普図当りフラグをセットした後（ステップＳ５４３０）、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）としての普図当り図柄を決定する（ステップＳ５４３１）、一方、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ５４２２で読み出した普通乱数との比較の結果、はずれとすると判定した場合には、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）としての普図はずれ図柄を決定する（ステップＳ５４３２）。そしてその後、普通図柄変動時間決定処理（ステップＳ５４０４）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップＳ５４３３）、この処理を終了する。

【１２０６】

そして、このような主制御ＭＰＵ１３１０ａによる制御が行われるなかで、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、主制御ＭＰＵ１３１０ａから送信される上述の各種コマンドを取得することで周辺制御部定常処理（受信コマンド解析処理（ステップＳ１０２２））内でその都度の遊技状況を把握し、遊技状況に応じた演出を実行可能としている。

【１２０７】

具体的には、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、まず、始動入賞が発生した状況にあるかを判断し、該状況にあるときには始動入賞に応じた保留表示や先読み演出に関する制御を行う。その後、把握した遊技状況に基づいてプロセスフラグを更新することで、以下の変動パターン指定コマンド受信待ち処理、演出図柄変動開始処理、演出図柄変動中処理、演出図柄変動停止処理、大当り表示処理、大当り遊技中処理、及び大当り終了演出処理のいずれかを実行する。

【１２０８】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理：主制御ＭＰＵ１３１０ａから変動パターンに関する変動パターンコマンドを受信するまでの間、図柄が変動状態になく且つ大当りに関する制御が行われていないときの演出（デモ演出など）にかかる制御を行うとともに、主制御ＭＰＵ１３１０ａから変動パターンに関する変動パターンコマンドを受信するとプロセスフラグを演出図柄変動開始処理に対応した値に変更する。

【１２０９】

演出図柄変動開始処理：変動パターンコマンドなどに基づいて図柄変動期間における各種の演出内容（演出パターンや予告演出など）を決定するとともに、該決定した演出内容に基づいて装飾図柄の変動が開始されるように制御する。そしてこの後、プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理に対応した値に更新する。

【１２１０】

演出図柄変動中処理：演出図柄変動開始処理にて決定した各種の演出内容を、図柄変動期間中のそれぞれのタイミングで開始させる制御などを行うとともに、変動時間が終了するとプロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理に対応した値に更新する。

【１２１１】

演出図柄変動停止処理：全図柄停止を指示するコマンド（図柄確定コマンド）の受信に基づいて装飾図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御などを行う。そして、装飾図柄を大当り図柄で停止させる場合はプロセスフラグの値を大当り表示処理に対応した値に更新し、装飾図柄をハズレ図柄で停止させる場合はプロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理に対応した値に更新する。

【１２１２】

大当り表示処理：装飾図柄が大当り図柄で停止してから大当り遊技が開始されるまでの期間における演出（遊技盤側演出表示装置１６００における大当りの発生を報知する表示演出など）を制御する。その後、プロセスフラグの値を大当り遊技中処理に対応した値に更新する。

【１２１３】

大当り遊技中処理：大当り遊技状態の発生期間中における各種演出にかかる制御を行う。大当り遊技状態が終了すると、プロセスフラグの値を大当り終了演出処理に対応した値に更新する。

【１２１４】

大当り終了演出処理：遊技盤側演出表示装置１６００において、大当り遊技状態が終了してから変動許容状態になるまでの期間における演出（大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示演出など）を制御する。そして、プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理に対応した値に更新する。

【１２１５】

ここで、始動入賞時に実行される先読み演出の制御について説明する。

【１２１６】

始動入賞口（第一始動口２００２、第二始動口２００４）に遊技球が入賞すると、主制御基板１３１０は、遊技球が入賞した始動口に応じて第一始動口通過処理（図１０５）又は第二始動口通過処理（図１０６）を実行し、始動記憶として乱数値を抽出（取得）する（ステップＳ５２４１、Ｓ５２５１）。そして、第１特図先読み処理（Ｓ５２４５）又は第２特図先読み処理（Ｓ５２５５）において、抽出された乱数値又は当該乱数値に基づく抽選結果に基づいて、特別図柄１記憶先読み演出コマンド又は特別図柄２記憶先読み演出コマンド（図９０参照、以下、「特図先読み演出コマンド」）を周辺制御基板１５１０に送信する。

【１２１７】

周辺制御基板１５１０では、特図先読み演出コマンドを受信すると、受信したコマンドに基づいて先読み演出を実行するか否かを判定する。主制御基板１３１０からのコマンドは、周辺制御部コマンド受信割り込み処理（図９８）によって、周辺制御部受信リングバッファに記憶される。そして、受信したコマンドは、周辺制御部電源投入時処理（図９５）における周辺制御部定常処理の受信コマンド解析処理（Ｓ１０２２）によって解析される。

【１２１８】

特図先読み演出コマンドを受信すると、周辺制御基板１５１０は、受信コマンド解析処理において、先読み演出制御処理を実行する。先読み演出制御処理では、保留表示の表示態様を変更する通常先読み演出を実行するための処理を実行する。なお、先読み演出制御処理は、受信コマンド解析処理で先読み演出コマンドを受信したことを示すフラグを設定し、周辺制御部電源投入時処理（図９５）における周辺制御部定常処理で呼び出すようにしてもよい。

【１２１９】

保留表示を変更する通常先読み演出を実行するための処理では、特図先読み演出コマンドに基づいて抽選し、当該抽選結果に基づいて変化後の保留表示の表示態様を選択する。このとき、特図先読み演出コマンドに対応する特別図柄の変動表示においてリーチ状態に移行する場合にのみ保留表示の表示態様を変化させるようにしてもよい。保留表示の表示態様の変化としては、例えば、保留表示の色や形状を変化させるとよい。そして、保留憶表示の態様を変化させるための通常先読み演出設定処理を実行する。通常先読み演出設定処理では、保留表示の表示態様を変化させる設定を行うとともに、保留表示の表示態様を変化させるタイミングで、効果音を出力させたり、ランプを点灯させたり、役物を可動させたりするための設定を行う。

【１２２０】

図１～図８などを参照して、パチンコ機１が備える扉枠３に扉枠左サイドユニット５３

０、扉枠右サイドユニット５５０、扉枠トップユニット５７０等を設ける実施形態を示したが、以下に、パチンコ機１が備える扉枠３に対して演出や装飾に用いられる可動体（以下、枠可動体という場合がある。）を設ける実施形態を示す。

【１２２１】

図１１８（Ａ）～図１１８（Ｅ）は、扉枠３を構成する扉枠トップユニット５７０に枠可動体として、動物（具体的にはウサギ）の耳を模した右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００を設けた実施形態を示している。右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００は上下方向に移動可能であるが、具体的な構造や動作態様については後述する。

【１２２２】

図１１８（Ａ）、図１１８（Ｂ）は、パチンコ機１の正面図である。図１１８（Ｃ）は、パチンコ機１の平面図である。図１１８（Ｄ）、図１１８（Ｅ）は、パチンコ機１の右側面図である。図１１８（Ａ）、図１１８（Ｃ）、図１１８（Ｄ）は、扉枠トップユニット５７０内に右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００が収納された状態を示している。図１１８（Ｂ）、図１１８（Ｅ）は、扉枠トップユニット５７０から右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００が上方に突出した状態を示している。図１１８（Ｄ）は、扉枠トップユニット５７０内に右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００が収納された状態を示している。

【１２２３】

本実施形態において、扉枠３の上部には、扉枠トップユニット５７０が設けられている。扉枠３の中央部にはガラスユニット１９０が設けられており、ガラスユニット１９０を介して、後方に位置する遊技領域５ａ、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域、各種の遊技盤内可動体が視認可能である。扉枠３の下部には、皿ユニット３２０とハンドルユニット３００が設けられている。また、演出操作ユニット４００は操作ボタン４１０を備えており、遊技者による操作入力を受け付けることが可能である。なお、図中において、上皿３２１、下皿３２２、球貸ボタン３２８、返却ボタン３２９等については図示を省略してある。

【１２２４】

扉枠トップユニット５７０は、横長の直方体形状であり、その上面、右側面及び左側面は、それぞれ、外枠２及び扉枠３を構成する扉枠ベースユニット１００の上面、右側面及び左側面と正面視で重なるように設けられている。扉枠トップユニット５７０は白色で半透明な合成樹脂によって数mm程度の厚さで形成されており、光を透過することが可能である。扉枠トップユニット５７０は、上下方向に移動可能な右耳枠可動体７１００に対応した扉枠トップユニット上右耳開口部７０００と、上下方向に移動可能な左耳枠可動体７２００に対応した扉枠トップユニット上左耳開口部７０１０とを備えている。

【１２２５】

図１１８（Ａ）～図１１８（Ｅ）に示すように本実施形態における扉枠トップユニット５７０は正面視において、左側に右耳枠可動体７１００を、右側に左耳枠可動体７２００を備えている。以下にこれらの具体的な構造及び動作態様を示す。なお、右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００は基本的に構造が同一であるため、以下の説明においては、右耳枠可動体７１００のみを代表して説明する場合がある。

【１２２６】

右耳枠可動体７１００は正面視において、縦長の長方形の形状であり、前方を向いた右耳枠可動体第１面７１１０と後方を向いた右耳枠可動体第２面７１２０とを有している。右耳枠可動体第１面７１１０は、内側の有色（具体的には桃色）透明の合成樹脂からなる右耳枠可動体第１面内側装飾部７１１２と、外側の白色半透明の合成樹脂からなる右耳枠可動体第１面外側装飾部７１１４とを有している。右耳枠可動体７１００が有する右耳枠可動体第１面７１１０以外の面（上面、左側面、右側面、右耳枠可動体第２面７１２０）は、右耳枠可動体第１面外側装飾部７１１４と同じ白色半透明の合成樹脂により形成されている。なお、左耳枠可動体７２００も右耳枠可動体７１００と同一のこのような構造を備えている。

【１２２７】
右耳枠可動体７１００の内部には、右耳枠可動体第１面内側装飾部７１１２に対して正面視において重なる位置に右耳枠可動体内側発光部７１１６が設けられている。また、右耳枠可動体第１面外側装飾部７１１４に対して正面視において重なる位置に右耳枠可動体外側発光部７１１８が設けられている。右耳枠可動体内側発光部７１１６は、具体的には、白色の保護膜が両面に塗布されたプリント基板により構成されており、遊技者側に向けて発光可能な発光ダイオードがその表面に実装されている。右耳枠可動体内側発光部７１１６と右耳枠可動体外側発光部７１１８は、周辺制御基板１５１０による制御により、前方に向けて、所定の発光態様で発光することが可能であり、右耳枠可動体内側発光部７１１６によって右耳枠可動体第１面内側装飾部７１１２を、右耳枠可動体外側発光部７１１８によって右耳枠可動体第１面外側装飾部７１１４を発光装飾することが可能である。なお、左耳枠可動体７２００も右耳枠可動体７１００と同一のこのような構造を備えている。
【１２２８】
右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００は、周辺制御基板１５１０によって制御される図示しない駆動機構によって、それぞれ図１１８（Ａ）、図１１８（Ｃ）、図１１８（Ｄ）に示すような扉枠トップユニット５７０内の待機位置に収納された状態（第１状態）から、図１１８（Ｂ）、図１１８（Ｅ）に示すような扉枠トップユニット５７０の上面から上方に向けて垂直に突出した状態（第２状態）へと制御することが可能である。右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００の上面は、右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００が待機位置にある状態において、扉枠トップユニット５７０の上面と面一に形成されている。右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００は動物の耳を模した形状となっており、扉枠トップユニット５７０に収納された状態と扉枠トップユニット５７０の上面から垂直に上方に突出した状態とを取ることで動物の耳が動いた状態を装飾的に表現することが可能なものとなっている。
【１２２９】
本実施形態において扉枠トップユニット５７０は、白色で半透明な合成樹脂により数ｍｍ程度の厚さで形成されている。そのため、図１１８（Ａ）に示すように右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００が扉枠トップユニット５７０に収納された状態で、右耳枠可動体内側発光部７１１６、右耳枠可動体外側発光部７１１８、左耳枠可動体内側発光部７２１６、左耳枠可動体外側発光部７２１８を所定の態様で発光させた場合には、扉枠トップユニット５７０の前面をぼんやりと発光させた状態で遊技者に視認させることが可能となっている。
【１２３０】
一方、右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００が扉枠トップユニット５７０から飛び出した状態において、右耳枠可動体内側発光部７１１６、右耳枠可動体外側発光部７１１８、左耳枠可動体内側発光部７２１６、左耳枠可動体外側発光部７２１８を所定の態様で発光させた場合には、右耳枠可動体第１面７１１０が有する右耳枠可動体第１面内側装飾部７１１２と右耳枠可動体第１面外側装飾部７１１４、左耳枠可動体第１面７２１０が有する左耳枠可動体第１面内側装飾部７２１２と左耳枠可動体第１面外側装飾部７２１４とを所定の発光演出状態で遊技者に直接視認させることが可能となっている。
【１２３１】
このように、右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００（以下、枠可動体という場合がある）が移動することで枠可動体の一部が外枠２や扉枠ベースユニット１００の上面よりも上方に位置することになるため、遊技者が見上げた際の視界に対する占有面積が増え、筐体の体積が増えたように見えることで、従来にない驚きや面白さを遊技者に対して与えることが可能となる。
【１２３２】
次いで、図１１９（Ａ）～図１２０（Ｂ）を参照して、右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００の具体的な動作態様、枠可動体の動作態様に合わせて遊技盤側演出表示装置１６００において表示される右耳枠可動体７１００や左耳枠可動体７２００を模した画

像である枠可動体模擬画像の表示態様、操作ボタン４１０（以下、操作部という場合がある）に対する遊技者の操作受付態様、右耳枠可動体内側発光部７１１６、右耳枠可動体外側発光部７１１８、左耳枠可動体内側発光部７２１６、左耳枠可動体外側発光部７２１８（以下、枠可動体発光部という場合がある）における発光態様等を組み合わせた演出例を示す。

【１２３３】

図１１９（Ａ）～図１２０（Ｂ）は、それぞれ、枠可動体の動作態様と、遊技盤側演出表示装置１６００に表示される枠可動体を模した画像である枠可動体模擬画像の表示状態と、操作部の受け付け状態と、遊技盤側演出表示装置１６００に表示される操作指示表示の表示状態と、枠可動体発光部の発光演出状態とを示したタイムチャートである。

【１２３４】

なお、図１１９（Ａ）～図１２０（Ｂ）に示すタイムチャートにおいては演出のタイミングを説明するために時間経過に応じてｔ０、ｔ１～ｔ３４、ｔ３５等と表記してある。各タイミング間の時間はそれぞれ１秒である。また、これらの点は、本実施形態に限らず、後述する他の実施形態で同様の表記を用いている場合においても同様である。

【１２３５】

図１１９（Ａ）は、特別抽選結果が大当りであり、操作部に対する操作受付が有効となっている期間中に遊技者によって操作部への操作が行われたときの演出パターンの例を示している。図１１９（Ｂ）は、特別抽選結果がハズレであり、操作部に対する操作受付が有効となっている期間中に遊技者によって操作部への操作が行われたときの演出パターンの例を示している。図１２０（Ａ）は、特別抽選結果が大当りであり、操作部に対する操作受付が有効となっている期間中に遊技者によって操作部への操作が行われなかったときの演出パターンの例を示している。図１２０（Ｂ）は、特別抽選結果がハズレであり、操作部に対する操作受付が有効となっている期間中に遊技者によって操作部への操作が行われなかったときの演出パターンの例を示している。

【１２３６】

図１１９（Ａ）～図１２０（Ｂ）に示す各演出パターンにおいて、枠可動体が移動する態様、枠可動体模擬画像の表示態様、操作部に対する操作受付が有効となるタイミング、操作指示表示が開始されるタイミング、枠可動体が有する発光部が発光演出状態から消灯状態となるタイミングは同一である。一方、操作指示表示が終了するタイミング、枠可動体が有する発光部が消灯状態から発光演出状態や特定発光演出状態となるタイミングは演出パターンによって相違する場合がある。以下に、図１１９（Ａ）～図１２０（Ｂ）を参照して各演出パターンにおける具体的な演出例を示す。

【１２３７】

図１１９（Ａ）～図１２０（Ｂ）に示す演出パターンにおいては、右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００は初期状態（タイミングｔ０以前）において、扉枠トップユニット５７０に収納された状態（以下、第１状態、待機状態という場合がある）となっている。この状態において、特別抽選結果に対応したリーチ演出状態がタイミングｔ０～タイミングｔ７の間の所定のタイミング（例えばタイミングｔ４）で発生すると、右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００が同時に上昇を開始する（タイミングｔ７）。

【１２３８】

同時に、遊技盤側演出表示装置１６００の中央において、枠可動体模擬画像の表示が開始される。また、同時に、扉枠トップユニット５７０を模した画像である扉枠トップユニット模擬画像の表示も開始される。枠可動体模擬画像は、具体的には右耳枠可動体７１００を模した画像、左耳枠可動体７２００を模した画像とから構成されている。枠可動体模擬画像は現実の右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００の上昇に合わせて、右耳枠可動体７１００を模した画像、左耳枠可動体７２００を模した画像が上昇する態様で動的に表示される。枠可動体模擬画像は現実の右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００の上昇が終了するタイミング（タイミングｔ９）に合わせて、右耳枠可動体７１００を模した画像、左耳枠可動体７２００を模した画像の上昇が終了し、その後は停止した状態を

示す態様で表示され続ける（タイミングｔ９以降）。右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００はタイミングｔ７において上昇を開始してから２秒後のタイミングｔ９において上昇を完了した状態（以下、第２状態、上昇状態という場合がある）となる。

【１２３９】

一方、タイミングｔ９においては、操作部に対する操作受付が有効となるとともに、遊技盤側演出表示装置１６００に操作部に対する操作を指示する画像の表示（以下、操作指示表示という場合がある）が開始される。操作指示表示としては、例えば、操作ボタン４１０の外観を模した画像を表示してもよいし、操作部を操作することを指示する文字列（例えば「プッシュ！！」という文字列）を表示してもよい。なお、操作有効期間は、操作部に対して操作受付が行われるまで（以下に示す例においては、タイミングｔ１４）、あるいは、所定時間が経過するまで（タイミングｔ１８まで）継続する。また、タイミングｔ９においては、すべての枠可動体発光部が発光演出を行った状態から消灯状態となる。

【１２４０】

図１１９（Ａ）、図１１９（Ｂ）は、操作部への操作が有効となる期間が開始された（タイミングｔ９）のち、タイミングｔ１４において操作部への操作が行われた場合の演出態様を示している。これらの演出パターンにおいては、タイミングｔ１４において操作指示表示が終了するとともに、枠可動体発光部が特別抽選結果に対応した所定の発光演出状態となる。

【１２４１】

図１１９（Ａ）は、特別抽選結果が大当りである場合の演出パターンであり、操作部への操作が行われたとき（タイミングｔ１４）に枠可動体が有する発光部が、消灯状態から通常の発光演出状態とは異なる特定発光演出状態となる。このように、枠可動体発光部が特定発光演出状態となることにより遊技者に対して特別抽選結果が大当りであることが示されることとなる。

【１２４２】

一方、図１１９（Ｂ）は、特別抽選結果が外れである場合の演出パターンであり、操作部への操作が行われたとき（タイミングｔ１４）に、枠可動体発光部が消灯状態から通常の発光演出状態となる。このように、枠可動体発光部が通常の発光演出状態となることにより遊技者に対して特別抽選結果がハズレであることが示されることとなる。

【１２４３】

特定発光演出状態においては、通常の発光演出状態における発光態様と比べて、光の点滅態様が速くなったり、光量が強くなったり、色数が多くなったりする遊技者がより刺激を感じるような発光態様を採用するとよい。このように通常とは異なる特定の発光態様の演出状態が遊技者に視認される状態となることで遊技者に対して特別抽選結果が大当りであることが示されることとなる。なお、具体的には、特定発光演出状態において、枠可動体の内側の部分と、枠可動体の外側の部分とを異なる態様で発光演出状態とするように構成してもよい。例えば、枠可動体の内側の部分については、枠可動体の外側の部分よりも、より刺激が強い発光態様で視認可能となるように構成するとよい。なお、特定発光演出状態、通常の発光演出状態についてのこの定義を他の実施形態に適用するように構成してもよい。

【１２４４】

図１２０（Ａ）、図１２０（Ｂ）は、操作部への操作が有効となる期間が開始された（タイミングｔ９）のち、操作有効期間中に遊技者によって操作部への操作が行われず、予め定められた所定時間が経過してタイミングｔ１８において操作有効期間が終了した場合の演出態様を示している。これらの演出パターンにおいては、タイミングｔ１８において操作指示表示が終了するとともに、枠可動体発光部が特別抽選結果に応じた所定の発光演出状態となる。

【１２４５】

図１２０（Ａ）は、特別抽選結果が大当りである場合の演出パターンであり、操作有効期間が終了したタイミング（タイミングｔ１８）において、枠可動体発光部が通常の発光

演出状態とは異なる特定発光演出状態となる。このように、枠可動体発光部が特定発光演出状態となることにより遊技者に対して特別抽選結果が大当りであることが示されることとなる。

【１２４６】

一方、図１２０（Ｂ）は、特別抽選結果がハズレである場合の演出パターンであり、操作有効期間が終了したタイミング（タイミングｔ１８）において、枠可動体の発光部が通常の発光演出状態となる。このように、発光部が通常の発光演出状態となることにより遊技者に対して特別抽選結果がハズレであることが示されることとなる。

【１２４７】

図１１９（Ａ）～図１２０（Ｂ）に示す各演出パターンにおいては、操作有効期間終了後の予め定められたタイミング（タイミングｔ２０）において、変動していた装飾図柄が特別抽選結果に対応した態様で停止表示される。例えば、図１１９（Ａ）、図１２０（Ａ）に示す演出パターンの場合は、特別抽選結果が大当りであることを示すぞろ目の態様（例えば、「７」「７」「７」）で装飾図柄が停止表示され、図１１９（Ｂ）、図１２０（Ｂ）に示す演出パターンの場合は、特別抽選結果がハズレであることを示すリーチハズレ態様（例えば、「７」「６」「７」）で装飾図柄が停止表示される。

【１２４８】

装飾図柄が停止してから２秒が経過したタイミング（タイミングｔ２２）において、枠可動体は、特定発光演出状態あるいは通常の発光演出状態のいずれかの発光態様を維持したまま上昇位置（第２状態）から収納位置（第１状態）へと移動を開始する。同時に、枠可動体模擬画像は現実の右耳枠可動体７１００と左耳枠可動体７２００の下降する動作に合わせて、下降していく表示態様となる。枠可動体の収納位置への移動が終了したタイミング（タイミングｔ２４）で、枠可動体模擬画像は現実の枠可動体の下降する動作に合わせて、下降が終了しきった表示態様となるとともに、その表示が終了する。

【１２４９】

特別抽選結果が大当りの場合、枠可動体の発光状態を大当たり中の所定のタイミングで特定発光演出状態から通常の発光演出状態へと変化させるように構成するとよい。特別抽選結果がハズレの場合は、通常の発光演出状態が継続され、次の装飾図柄の変動が開始される。

【１２５０】

図１２１（Ａ）～図１２１（Ｃ）は、図１１９（Ａ）に示す演出パターンが実行されたときの枠可動体の移動状態と、枠可動体模擬画像の表示態様と、操作部の受け付け状態と、操作指示表示の状態と、枠可動体の発光演出状態の時間経過にともなう状態の変化を模式図的に示したものである。なお、図１１９（Ａ）に示す演出パターンは上述したように、特別抽選結果が大当たりのときに遊技者が操作部に対して操作を行った場合の演出パターンである。

【１２５１】

図１２１（Ａ）は、タイミングｔ５における状態を示しており、装飾図柄はリーチ状態で変動中であり、枠可動体は通常の発光演出状態で収納位置（第１状態）に位置しており、枠可動体模擬画像は非表示であり、操作部は操作無効期間となっており、操作指示表示は非表示である。

【１２５２】

図１２１（Ｂ）は、タイミングｔ８における状態を示しており、装飾図柄はリーチ状態で変動中であり、枠可動体は発光演出状態で収納位置（第１状態）から上昇位置（第２状態）へと移動中の状態であり、枠可動体模擬画像は収納位置（第１状態）から上昇位置（第２状態）への移動中の状態を模した表示となっており、操作部は操作無効期間となっており、操作指示表示は非表示である。

【１２５３】

図１２１（Ｃ）は、タイミングｔ１１における状態を示しており、装飾図柄はリーチ状態で変動中であり、枠可動体は消灯状態で上昇位置（第２状態）にあり、枠可動体模擬画

像は上昇位置（第２状態）に位置する枠可動体を模した表示となっており、操作部においては操作有効期間が開始されて、操作指示表示として操作部を模した画像が指示表示として表示されている。

【１２５４】

図１２２（Ａ）は、タイミングｔ１９における状態を示しており、装飾図柄はリーチ状態で変動中であり、枠可動体は特別発光演出状態で上昇位置（第２状態）にあり、枠可動体模擬画像は上昇位置（第２状態）を模した表示となっており、操作部は操作無効期間となっており、操作指示表示は非表示である。

【１２５５】

図１２２（Ｂ）は、タイミングｔ２３における状態を示しており、特別抽選結果が大当りであることを示すぞろ目の態様（例えば、「７」「７」「７」）で装飾図柄が停止表示され、枠可動体は特別発光演出状態で上昇位置（第２状態）から収納位置（第１状態）へと移動中であり、枠可動体模擬画像は上昇位置（第２状態）から収納位置（第１状態）への移動中の状態を模した表示となっており、操作部は操作無効期間となっており、操作指示表示は非表示である。

【１２５６】

図１２２（Ｃ）は、タイミングｔ２８における状態を示しており、特別抽選結果が大当りであることを示すぞろ目の態様（例えば、「７」「７」「７」）で装飾図柄が停止表示され、枠可動体は特別発光演出状態で収納位置（第１状態）に位置し、枠可動体模擬画像は非表示であり、操作部は操作無効期間であり、操作指示表示は非表示である。

【１２５７】

このように、枠可動体が移動を開始するタイミングで、枠可動体模擬画像を表示するようにしたことで、枠可動体が動作していることや操作部の操作に応じた発光態様の変化を遊技者が見逃すといった事態の発生を抑制することが可能となる。また、特別抽選結果に対応して（例えばリーチ演出の発生に対応して）枠可動体が従来にない位置に出現することで、遊技者に大きな驚きや面白みを感じさせることが可能となる。また、遊技者による操作部への操作を契機として、枠可動体発光部の発光態様が変化することで、特別抽選結果を自分が決定したかのような感覚を遊技者に付与することが可能となる。

【１２５８】

枠可動体が動作する場合には、変動中の装飾図柄に対応する特別抽選結果が大当りである期待度が、枠可動体が動作しない場合と比べて、高くなるように演出パターンが選択されるように構成するとよい。例えば、枠可動体が動作しなかった場合の期待度を３％、枠可動体が動作したときの期待度を２０％としてもよい。このような構成とした場合、枠可動体を模した枠可動体模擬画像が表示されたことで、枠可動体に目を向けて枠可動体が動作した状態にあることに気が付いた遊技者は、大当りに対して期待感を抱くこととなる。

【１２５９】

このような構成とすることで、枠可動体に対する遊技者の関心をより高めることが可能となり、従来、遊技盤５を中心とした所定範囲内にあった遊技者の関心をより外側に向けて広げることが可能となる。

【１２６０】

枠可動体の動作中に、変動演出音の音量を通常の状態から、音量が低下した抑制状態とするように構成してもよい。

変動演出音は、装飾図柄の変動に合わせて、所定の楽曲が再生され、遊技者からはバックグランドミュージックのように認識される音のことである。例えば、所定の歌手が歌う音声と複数の楽器の演奏音とからなる楽曲が数分間再生され、その間に、装飾図柄の変動（例えば、装飾図柄の変動結果がすべて非リーチハズレで変動時間が平均１０秒程度の場合）が複数回行われる。このような変動演出音を遊技者に対して出力することで遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。なお、このような楽曲を予め複数用意しておき、ある楽曲の再生が最後まで終了したタイミングで、異なる楽曲の再生を開始するように構成してもよい。あるいは、遊技状態の変更に合わせて、それまで再生していた楽曲を再

生途中でフェードアウトさせ、それまで再生していた楽曲とは異なる他の楽曲を再生するように構成してもよい。本実施形態においては、枠可動体が動作するタイミングに合わせて、このような変動演出音の音量を抑制させることで、演出が過剰となる状態を抑制している。

【１２６１】

また、枠可動体が動作するタイミングに合わせて、枠可動体が動作することや動作したことを遊技者に喚起する特別な音を短時間再生するように構成してもよい。

特別喚起音としては、変動演出音のように長時間再生される一連の楽曲として認識されるような音を発するのではなく、効果音（例えば「ピンポーン」といったチャイム音）を１秒間で再生したり、短期間（例えば２秒）で再生が終了する楽曲を再生したり、太鼓を連続して叩いた様な音（例えば「ドコドコドコ・・・・」といった音）を数秒間再生するとよい。また、特別喚起音を構成する音に、変動演出音の一部として用いられる楽器音が含まれないように構成するとよい。また、特別喚起音は、変動演出音の出力状態に影響を受けることがなく所定の音量で出力される。例えば、変動演出音の音量が抑制されない通常状態であっても、変動演出音の音量が抑制された抑制状態であっても、予め定められた音量で特別喚起音の出力は行われる。また、特別喚起音の音量は、抑制状態における変動演出音の音量より大きくするとよい。

【１２６２】

このように枠可動体の動作に合わせて、変動演出音の音量を抑制させるとともに、特別喚起音を発生させることで、遊技者に提供される演出が過剰になることを防止することが可能となる。さらに、遊技者が枠可動体に接触することで、遊技者がけがをしたり、枠可動体が破損するといった事態の発生を抑制することが可能となる。

【１２６３】

枠可動体を動作させることで、遊技者に有利な状態である大当りが発生する期待度が高いことを遊技者に対して報知することに代えて、大当りが発生する期待度以外の他の遊技内容が発生することについての期待度を遊技者に対して報知するように構成してもよい。

【１２６４】

例えば、大当りになることは確定しているが、大当たり中に遊技者に対して付与される利益の内容を報知するように構成してもよい。利益の内容としては、例えば、利益の種類を報知するように構成してもよいし、利益の量を報知するように構成してもよい。

【１２６５】

あるいは、大当り後に遊技者に対して付与される利益の内容を報知するように構成してもよい。例えば、大当り後に遊技者に対して付与される利益の種類を報知するように構成してもよいし、大当り後に遊技者に対して付与される利益の量を報知するように構成してもよい。

【１２６６】

このように、遊技者に有利な状態（一例として大当り状態）が発生することの期待度に限らず、遊技者に有利な状態において遊技者に付与される利益の量（一例として遊技者に付与される出玉数や大入賞口の開放回数など）についての期待度、遊技者に有利な状態が終了したのちに新たに発生しうる遊技者に有利な状態（一例として確変状態や電チューサポート状態）が発生することの期待度、遊技者に有利な状態が終了したのち新たに発生する遊技において遊技者に付与される利益の種類（一例として、確変状態や電チューサポート状態）や量（一例として、確変状態が継続される変動回数や電チューサポートが継続される変動回数）を報知するように構成してもよい。

【１２６７】

複数の異なる演出態様のうちの所定の演出態様を実行することで、遊技者に有利な状態である大当りが発生する期待度が高いことを、枠可動体の動作によって遊技者に対して報知するとよい。

なお、枠可動体の動作に限らず、遊技者が知覚可能な他の態様で、遊技者に期待度を報知してもよい。例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域における表示態様や、

所定のスピーカから出力される音声の態様、所定の発光源から出力された光に基づく発光態様、所定の振動源の振動態様など、遊技者が知覚可能な種々の態様によって、遊技者に期待度が報知されるように構成するとよい。

【１２６８】

また、期待度には、所定の有利な状態が発生することが確定していること（１００％有利な状態が発生すること）が含まれるように構成してもよい。例えば、所定の演出態様が実行された場合に、所定の有利な状態が発生する期待度を１０％とし、他の演出態様が実行された場合に所定の有利な状態が発生する期待度を１００％としてもよい。

【１２６９】

また、有利な状態が発生する期待度が高い演出態様の方が、演出態様が実行される割合が低くなるように構成するとよい。例えば、有利な状態が発生する期待度が低い所定の演出態様の実行回数と、有利な状態が発生する期待度が高い所定の演出態様の実行回数との比が、例えば、９０対１０となるように演出態様の実行割合を設定するとよい。このような構成によれば、発生確率が低い所定の演出態様が実行された場合に、遊技者は、発生確率が低い演出を体感することができた喜びと、有利な状態への期待感の双方を体感し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【１２７０】

演出表示装置の表示領域においておこなわれる演出表示として、特定の保留の発生に対応して、装飾図柄の複数回の変動表示にまたがって行われる先読み演出表示が知られている。先読み演出表示を発生させる起因となった特定の保留に対応する装飾図柄の変動表示は、先読み演出表示が行われない装飾図柄の変動表示と比べて、装飾図柄が大当りの発生を示す態様で停止表示される確率が高く設定されている。このため遊技者は先読み演出表示が実行されたときには、大当りが発生するのではないかという期待感を抱くこととなる。

【１２７１】

一方で、演出表示装置の表示領域においては、装飾図柄の変動表示が行われるとともに、変動表示が行われている装飾図柄に対応する複数の演出表示（例えば、変動中の装飾図柄が大当りを示す態様で停止表示される期待度を示す演出表示など）も行われる。そのため、遊技者は、数回先の装飾図柄の変動表示結果を示唆する先読み演出表示とともに、現在変動中の装飾図柄の変動表示態様や現在変動中の装飾図柄に対応する演出表示の表示内容についても同時に視認する必要に迫られる状況となっている。

【１２７２】

このような状況は、遊技としての面白さを高めることができるものの、遊技者が、これらの演出表示が指し示す内容を十分に把握できないという問題も起こりうるものであった。特に、遊技者は現在変動中の装飾図柄の変動表示やその変動表示に対応する各種の演出表示に意識を向けてしまう状況であるため、先読み演出表示は相対的に目立ちにくく、先読み演出表示が実行されていることや先読み演出表示に対応する装飾図柄の変動開始が近づいていることが遊技者の意識から離れてしまう場合があるという課題があった。

【１２７３】

そこで、以下に、先読み演出表示の実行に際して、先読み演出表示が実行されていることや先読み演出表示に対応する装飾図柄の変動表示が開始されるタイミングに近づいたことを遊技者が把握しやすいものとした実施形態を示す。

【１２７４】

以下に、図１２３を参照して、まず、先読み演出表示の実行に際して行われる遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示される各種の画像について説明する。

具体的には、第一始動口２００２への入賞に対応して行われる特別抽選結果がハズレとなる場合に行われる装飾図柄の変動表示の変動開始から変動停止までの遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域における演出例を図１２３（Ａ）～図１２３（Ｆ）を参照して説明する。また、第一始動口２００２への入賞に対応して行われる特別抽選結果が大当りとなる場合に行われる装飾図柄の変動表示の変動開始から変動停止までの演出例を図１２３（Ａ）～図１２３（Ｄ）、図１２３（Ｇ）、図１２３（Ｈ）を参照して説明する。

なお、本明細書中において、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域のことを単に表示領域という場合がある。

【１２７５】

図１２３（Ａ）は、３つの装飾図柄が停止表示された状態を示している。また、停止表示された装飾図柄に対応する当該保留画像が表示された状態を示している。また、第一始動口２００２への遊技球の入賞に対応する保留が３個ある状態を示している。具体的には、表示領域の上下方向略中央において左から等間隔に、左装飾図柄として数字の「３」を付した装飾図柄が、中装飾図柄として数字の「５」を付した装飾図柄が、右装飾図柄として数字の「２」を付した装飾図柄が、それぞれ停止表示された状態が示されている。装飾図柄は、縦長長方形形状であり装飾図柄の外形を形成する画像からなる背景領域（図中の白字部分）と、「１」から「９」のいずれかの数字を示す画像からなる数字領域（図中の黒字部分）とから構成されている。図中に示すように、数字領域は背景領域の中央に位置している。

【１２７６】

装飾図柄を構成する背景領域の色と数字領域の色とは異なる色の画像により構成するとよい。例えば、背景領域の色を白色とし、数字領域の色を黒色にするとよい。なお、背景領域の外形を形成する長方形形状の輪郭部分については黒色としてもよい。

【１２７７】

表示領域の下部には、左から当該保留表示領域、第１保留表示領域、第２保留表示領域、第３保留表示領域、第４保留表示領域が設定されており、図中においては、当該保留表示領域において当該保留画像の表示が行われ、第１保留表示領域～第３保留表示領域においてそれぞれ保留画像の表示が行われている状態が示されている。なお、第４保留表示領域については図中において、説明のため点線で示したが、表示状態として表示領域に実際に点線が表示されるものではなく、以下の図面においては、保留画像が表示される予定位置を示すこのような点線による図示は基本的に行わない。

【１２７８】

図１２３（Ａ）において、当該保留表示領域に表示されている当該保留画像は、停止表示された「３」「５」「２」の装飾図柄に対応する保留画像である。また、第１保留表示領域に表示されている保留画像は、当該保留画像に対応する変動表示が終了した後に、次に行われる変動表示に対応する保留画像である。また、第２保留表示領域に表示されている保留画像は、第１保留表示領域に表示されている保留画像に対応する変動表示が終了した後に、次に行われる変動表示に対応する保留画像である。また、第３保留表示領域に表示されている保留画像は、第２保留表示領域に表示されている保留画像に対応する変動表示が終了した後に、次に行われる変動表示に対応する保留画像である。

【１２７９】

図１２３（Ｂ）は、図１２３（Ａ）を参照して説明した第１保留表示領域に表示されていた保留画像に対応した装飾図柄の変動開始時の表示状態を示している。

具体的には、左装飾図柄～右装飾図柄の下にそれぞれ表示順序が１つ前の装飾図柄の上端が、左装飾図柄～右装飾図柄の上にそれぞれ表示順序が１つ後の装飾図柄の下端が表示される。また、当該保留表示の表示が終了する。

当該保留表示領域に表示される当該保留画像、第１保留表示領域～第４保留表示領域に表示される保留画像は、装飾図柄よりも常に手前側に表示される。当該保留画像及び保留画像の形状は正円形であり、色は基本的に白色である。また、当該保留画像は保留画像よりも円の直径が大きい。

【１２８０】

図１２３（Ｃ）は、左装飾図柄～右装飾図柄が変動表示中にある状態を示している。各装飾図柄は表示領域内において、下方向にスクロールして移動する態様で表示される。

【１２８１】

具体的には、変動表示中のある装飾図柄は、表示領域の上辺に、その装飾図柄の下側がまず表示され、その後、その装飾図柄が下に向けて移動していくことで、表示領域にその

装飾図柄の全体が表示された状態となり、その後、その装飾図柄の下端が表示領域の下辺に達した後、その装飾図柄の上側の一部のみが表示された状態となり、最終的に、その装飾図柄の上端が表示領域の下辺に達して、その装飾図柄が表示されない状態となる。このように各装飾図柄は、表示領域に表示されない状態から、表示領域に表示される状態となったのち、表示領域に表示されない状態となるといった流れで表示状態を変化させる。

【１２８２】

左装飾図柄～右装飾図柄には表示される順番が設定されている。具体的には、ある数字（例えば「１」）が付された装飾図柄に続いて、次の数字（例えば「２」）が付された装飾図柄が、表示領域の上辺から順番に出現するように表示されていく。装飾図柄に付される数字の順番は、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「８」、「９」の順である。「９」の数字を付した装飾図柄の次は「１」の数字が付された装飾図柄が表示領域に表示される。例えば、図１２３（Ｃ）においては、左装飾図柄として、下側に数字の「１」を付した左装飾図柄が、上側に数字の「２」を付した左装飾図柄がそれぞれ表示された状態が示されているが、両左装飾図柄が共に下方にスクロールして移動していき、数字の「２」を付した左装飾図柄に続いて、数字の「３」を付した左装飾図柄が、表示領域の上辺から出現することとなる。

【１２８３】

図１２３（Ｂ）を参照して、装飾図柄の変動開始と同時に、それまで当該保留表示領域に表示されていた当該保留画像の表示を終了する点を説明したが、当該保留画像の表示の終了と同時に、第１保留表示領域に表示されていた保留画像は、拡大しつつ左に移動するように表示され、当該保留表示領域において当該保留画像として表示される。また、同時に、第２保留表示領域に表示されていた保留画像は、左に移動するように表示され、第１保留表示領域において保留画像として表示される。また、同時に、第２保留表示領域に表示されていた保留画像は、左に移動するように表示され、第１保留表示領域において保留画像として表示される。このような保留画像の拡大、保留画像の左方向への移動は、所定時間（例えば、０．６７秒間）かけて実行される。図１２３（Ｃ）は、このような保留画像の移動後の状態を示している。

【１２８４】

図１２３（Ｄ）は、左装飾図柄が仮停止表示され、中装飾図柄と右装飾図柄が変動表示中である状態を示している。具体的には、左装飾図柄に数字の「２」を付した装飾図柄が仮停止表示されている。また、第一始動口２００２への遊技球の入賞に対応して、第３保留表示領域に新たな保留画像が表示された状態を示している。

【１２８５】

ここで、仮停止表示について説明する。仮停止表示とは、所定の数字を付した装飾図柄を、装飾図柄が最終的に停止表示される表示位置あるいはその近傍などにおいて、あたかも停止したかのように表示する装飾図柄の表示態様のことである。具体的には、例えば、所定の数字を付した装飾図柄を、装飾図柄が最終的に停止表示される表示位置を基準として、装飾図柄に付された数字が明確に視認できる程度に緩やかに上下動するように表示したり、揺れるように表示したりすることで、装飾図柄の仮停止表示が行われる。このように、仮停止表示を行うことで、変動表示中の装飾図柄が止まっているように遊技者には視認され、装飾図柄に付されている数字を遊技者が確認することが可能である。なお、最終的に装飾図柄が停止表示される場合には、このように上下動あるいは揺れる表示は行われず、装飾図柄は完全に停止した状態で表示されることとなる。

【１２８６】

仮停止表示された装飾図柄を、最終的に停止表示される装飾図柄とするように変動表示を行う場合や、仮停止表示された装飾図柄を再度、下方にスクロールするように移動表示させて、他の数字を付した装飾図柄を最終的に停止表示される装飾図柄とするように変動表示を行う場合があるが、詳細は後述する。

【１２８７】

なお、図１２３（Ｄ）において、数字の「２」を付した左装飾図柄の左上と右下に円弧

状の線を付しているが、これは、数字の「２」を付した左装飾図柄が仮停止表示されている状態にあることを示す線である。また、他の図面において、装飾図柄にこのような円弧状の線を付している場合があるが、この場合もその装飾図柄が仮停止表示されている状態にあることを示している。

【１２８８】

図１２３（Ｅ）は、左装飾図柄に続いて、右装飾図柄が仮停止表示され、中装飾図柄が変動表示中である状態を示している。具体的には、左装飾図柄として数字の「２」を付した装飾図柄が、右装飾図柄として数字の「４」を付した装飾図柄がそれぞれ仮停止表示されている。

【１２８９】

図１２３（Ｆ）は、左装飾図柄～右装飾図柄が停止表示された状態を示している。中装飾図柄の停止表示に合わせて、それまで仮停止表示されていた左装飾図柄と右装飾図柄についても停止表示された状態となる。なお、左装飾図柄～右装飾図柄の停止表示に合わせて、図中においては、左装飾図柄に数字の「２」を付した装飾図柄が、中装飾図柄に数字の「７」を付した装飾図柄が、右装飾図柄に数字の「４」を付した装飾図柄がそれぞれ停止表示され、特別抽選結果がハズレであったことが停止表示された装飾図柄の組み合わせによって示されている。左装飾図柄～右装飾図柄が停止表示された状態においては、図中に示すように、変動中や仮停止中に各装飾図柄の上下に表示されていた装飾図柄の表示は行われなくなる。左装飾図柄～右装飾図柄の停止表示は所定時間（例えば、１秒間）継続され、その後は、第１保留表示領域に表示されている保留画像に対応する装飾図柄の変動表示が新たに開始される。なお、当該保留画像に表示されていた保留画像は、新たな装飾図柄の変動が開始されるタイミングと同じタイミングで表示が終了する。

【１２９０】

図１２３（Ｇ）は、図１２３（Ｄ）を参照して示した表示状態から、左装飾図柄に続いて、右装飾図柄が仮停止表示され、中装飾図柄が変動表示中である状態を示している。具体的には、左装飾図柄に数字の「２」を付した装飾図柄が、右装飾図柄に数字の「２」を付した装飾図柄がそれぞれ仮停止表示されており、リーチ状態が発生した表示状態を示している。

【１２９１】

図１２３（Ｈ）は、左装飾図柄～右装飾図柄が停止表示された状態を示している。なお、中装飾図柄の停止表示に合わせて、それまで仮停止表示されていた左装飾図柄と右装飾図柄についても停止表示された状態となる。なお、左装飾図柄～右装飾図柄の停止表示に合わせて、図中においては、左装飾図柄に数字の「２」を付した装飾図柄が、中装飾図柄に数字の「２」を付した装飾図柄が、右装飾図柄に数字の「２」を付した装飾図柄がそれぞれ停止表示され、特別抽選結果が大当りであったことが停止表示された装飾図柄の組み合わせによって示されている。左装飾図柄～右装飾図柄が停止表示された状態においては、図中に示すように、変動中や仮停止中に各装飾図柄の上下に表示されていた装飾図柄の表示は行われなくなる。左装飾図柄～右装飾図柄の停止表示は所定時間（例えば、１秒間）継続されたのち、左装飾図柄～右装飾図柄の表示は行われなくなる。その後は、大当り遊技状態が開始され、大当り遊技状態が終了したタイミングで、左装飾図柄～右装飾図柄の表示が再開され、その後は、第１保留表示領域に表示されている保留画像に対応する装飾図柄の変動表示が新たに開始される。

【１２９２】

なお、新たな装飾図柄の変動が開始されるタイミングまで、当該保留画像表示領域に当該保留画像を表示する例を示したが、装飾図柄の変動表示の停止と同時に当該保留画像の表示を終了してもよい。あるいは、装飾図柄の変動表示の停止したのち、新たな装飾図柄の変動表示が開始されるまでの間の所定のタイミングで、当該保留画像の表示を終了してもよい。

【１２９３】

このように、図１２３を参照して説明した装飾図柄の変動表示例においては、第一始動

口２００２への遊技球の入賞に対応して、左装飾図柄～右装飾図柄は、停止表示された状態から、変動表示を開始した後、所定時間、変動表示した後、左装飾図柄、右装飾図柄の順に仮停止した後、中装飾図柄が停止表示状態となる。また、中装飾図柄の停止表示に合わせて、左装飾図柄、右装飾図柄も同時に停止表示状態となる。また、左装飾図柄～右装飾図柄として、同じ数字を付した装飾図柄を停止することで、特別抽選結果が大当りであることが遊技者に示される。また、左装飾図柄～右装飾図柄のうち、少なくとも１つの装飾図柄として異なる数字を付した装飾図柄を停止することで、特別抽選結果がハズレであることが遊技者に示される。

なお、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄のすべてが停止表示される期間は、例えば１秒間である（後述する図１２４等を参照）。この期間のことを「確定停止期間」（あるいは「確定表示期間」）と称する場合がある。

なお、このような１回の変動表示（変動表示が開始されてから終了するまで）を「ゲーム」と称したり、変動表示の回数を「ゲーム数」と称したりする場合がある。例えば、「時短回数は１００ゲームである」、「特定演出が実行されたゲームの終了後、４ゲーム以内において、再度特定演出が実行されることはない」といった態様で用いられる。

なお、当該保留表示領域に当該保留画像を表示し、第１保留表示領域から第４保留表示領域に保留画像を表示する点を示したが、これらを明確に区別するために、当該保留画像を現保留画像、保留画像を待機保留画像と称する場合がある。また第１保留表示領域に表示される保留画像を第１待機保留画像、第２保留表示領域に表示される保留画像を第２待機保留画像、第３保留表示領域に表示される保留画像を第３待機保留画像、第４保留表示領域に表示される保留画像を第４待機保留画像と称する場合がある。

また、第１保留表示領域に表示される保留画像（あるいはこの保留画像に対応する抽選情報）を「保１」と称する場合がある。同様に、第２保留表示領域～第４保留表示領域に表示される保留画像（あるいはこの保留画像に対応する抽選情報）を「保２」～「保４」と称する場合がある。

【１２９４】

以下に、図１２３を参照して説明した実施形態を変形させた実施形態を図１２４、図１２５に示す演出例を参照して説明する。図１２４は本演出例におけるタイムチャートを、図１２５は本演出例において、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の所定のタイミングにおける表示状態を示した図である。なお、図１２５において、左装飾図柄～右装飾図柄の変動表示態様や、当該保留表示領域における当該保留画像の表示態様や第１保留表示領域～第４保留表示領域における保留画像の表示態様は、断りがない限り図１２３を参照して説明した表示態様と同じである。なお、これらの点は、断りがない限り後述する他の実施形態や演出例においても同様である。

【１２９５】

図１２４は、本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。タイミングｔ０になる直前の状態において、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域における表示状態は、装飾図柄が変動停止した状態となっている。図１２５（Ａ）は、この状態を示した図であり、左から「６」「４」「５」の数字を付した装飾図柄が停止表示されている状態を示している。この状態から、タイミングｔ０になると、左装飾図柄～右装飾図柄の変動表示が新たに開始される。図１２５（Ｂ）は、変動表示開始後の所定のタイミング（例えば、タイミングｔ１）における表示状態を示した図であり、左装飾図柄～右装飾図柄の変動表示が行われている状態を示している。

【１２９６】

なお、図１２４（Ａ）に示すタイムチャートにおいては演出のタイミングを説明するために時間経過に応じてｔ０、ｔ１～ｔ３４、ｔ３５等と表記してある。各タイミング間の時間はそれぞれ１秒である。なお、これらの点は、断りがない限り後述する他の実施形態や演出例においても同様である。

【１２９７】

図１２４に示すタイムチャートにおいては、タイミングｔ２において、第一始動口２０

０２に遊技球が入賞し新たな保留が発生する。また、この始動入賞を契機として、タイミングｔ２において、先読み演出表示が開始される。また、先読み演出表示に対応して、通常の保留画像ではなく葉が付いた松の枝を模した形状の特定保留画像が表示される。特定保留画像の色は緑色である。図１２５（Ｃ）は、タイミングｔ２において先読み演出表示が開始された後の所定のタイミング（例えば、タイミングｔ３）における表示状態を示している。また、第３保留表示領域に、円形形状をした通常の保留画像ではなく、葉が付いた松の枝を模した形状の特定保留画像が表示されている状態を示している。

【１２９８】

先読み演出表示においては、下方にスクロールして移動するように変動表示される装飾図柄の一部を隠す態様で表示領域を枠状に囲う先読み演出画像の表示が行われる。先読み演出画像は、横長長方形状の枠の内側に向けて、葉が付いた松の枝を模した形状が飛び出すように複数（具体的には６個）配置された態様の画像である。先読み演出画像の色は、特定保留画像の色よりもやや薄い緑色である。

【１２９９】

先読み演出画像の表示と特定保留画像の表示は、第一始動口２００２に遊技球が入賞した時に取得された特別抽選結果に基づいて行われ、正円形形状で白色をした通常の保留画像のみが表示される場合と比べ、先読み演出画像と特定保留画像とが表示される場合の方が、大当りとなる確率が高くなるように演出としての実行比率が設定されている。例えば、通常の保留画像が表示された場合には、大当りとなる確率を０．３％とし、先読み演出画像と特定保留画像とが表示された場合には、大当りとなる確率を１０．０％となるように構成される。

【１３００】

このような構成とすることで、遊技者は、先読み演出画像と特定保留画像とが表示されて、その特定保留画像に対応する装飾図柄の変動が行われる場合には、通常の保留画像が表示されて、その保留画像に対応する装飾図柄の変動が行われる場合と比べて、装飾図柄の変動結果として大当りが発生することを示す停止態様で装飾図柄が停止表示されるのではないかという期待感を抱くこととなる。

【１３０１】

タイミングｔ２からタイミングｔ４にかけて、先読み演出画像が表示された状態で、左装飾図柄～右装飾図柄の変動表示が行われるが、左装飾図柄～右装飾図柄の変動表示中においては、左装飾図柄～右装飾図柄よりも先読み演出画像が手前側に表示される。このため、左装飾図柄～右装飾図柄の一部が先読み演出画像によって隠された状態で、左装飾図柄～右装飾図柄の変動表示がおこなわれることとなる。なお、当該保留表示領域に表示される当該保留画像、第１保留表示領域に表示される通常の保留画像、第２保留表示領域に表示される通常の保留画像、第３保留表示領域に表示される特定保留画像については、各装飾図柄や先読み演出画像よりもさらに手前側に表示される。

【１３０２】

タイミングｔ４において、左装飾図柄～右装飾図柄がすべて停止表示される。図１２５（Ｄ）は、タイミングｔ４において左装飾図柄～右装飾図柄がすべて停止表示された表示状態を示している。左装飾図柄～右装飾図柄が停止表示されたタイミングで、先読み演出画像と左装飾図柄～右装飾図柄の表示上の前後関係が逆となり、先読み演出画像よりも左装飾図柄～右装飾図柄が手前側に表示された状態となる。なお、当該保留表示領域に表示される当該保留画像、第１保留表示領域に表示される通常の保留画像、第２保留表示領域に表示される通常の保留画像、第３保留表示領域に表示される特定保留画像については、先読み演出画像よりも手前側に表示される。

【１３０３】

なお、装飾図柄が停止表示されるタイミングで、各装飾図柄の上下に位置していた装飾図柄の表示は行われなくなる。例えば、図１２５（Ｄ）においては、左装飾図柄として、「１」の数字を付した装飾図柄のみが停止表示されているが、タイミングｔ４となる直前までは、「１」の数字を付した装飾図柄の上側には「２」の数字を付した装飾図柄の下部

が、「１」の数字を付した装飾図柄の下側には「９」の数字を付した装飾図柄の上部が、それぞれ表示されている。このような構成とすることで、停止表示された装飾図柄のみが目立った状態で遊技者に視認可能とされる。

【１３０４】

装飾図柄の停止表示はタイミングｔ４から、タイミングｔ５にかけて継続される。また、この期間においては、先読み演出画像よりも左装飾図柄～右装飾図柄が手前側に表示される表示態様が継続される。

【１３０５】

タイミングｔ５において、装飾図柄の新たな変動表示が開始される。装飾図柄の新たな変動表示が開始されたタイミングで、先読み演出画像と左装飾図柄～右装飾図柄の前後関係が再び入れ替わり、左装飾図柄～右装飾図柄よりも先読み演出画像が手前側に表示される表示態様となる。

【１３０６】

なお、装飾図柄が停止表示されるタイミングで、各装飾図柄の上下に位置していた装飾図柄の表示は行われなくなっていたが、装飾図柄の新たな変動表示が開始されるタイミングで、各装飾図柄の上下に位置していた装飾図柄の表示も再開される。例えば、図１２５（Ｄ）においては、左装飾図柄として、数字の「１」を付した装飾図柄のみが停止表示されているが、タイミングｔ５において、数字の「１」を付した装飾図柄の上側には数字の「２」を付した装飾図柄の下部が、数字の「１」を付した装飾図柄の下側には数字の「９」を付した装飾図柄の上部がそれぞれ表示されたのち、瞬時に各装飾図柄の下方向への移動表示が開始される。

【１３０７】

以後、同様に装飾図柄の変動表示の開始と変動表示の停止に合わせて、先読み演出画像と左装飾図柄～右装飾図柄の前後関係が入れ替わることとなる。例えば、タイミングｔ４からタイミングｔ５までの期間において、先読み演出画像よりも左装飾図柄～右装飾図柄が手前側に表示される表示態様が継続されるが、タイミングｔ９からタイミングｔ１０までの期間やタイミングｔ１４からタイミングｔ１５までの期間においても、同様に、先読み演出画像よりも左装飾図柄～右装飾図柄が手前側に表示される表示態様が継続される。

【１３０８】

タイミングｔ１５において、先読み演出画像と特定保留画像を表示させる契機となった始動入賞に対応した装飾図柄の変動表示が開始される。図１２５（Ｅ）は、タイミングｔ１５以降の所定のタイミング（例えば、タイミングｔ１６）において、左装飾図柄～右装飾図柄よりも先読み演出画像が手前側に表示され、当該保留表示領域に特定保留画像が表示された状態を示している。

【１３０９】

タイミングｔ２５において、左装飾図柄と右装飾図柄としてそれぞれ数字の「２」を付した装飾図柄が仮停止表示されてリーチ状態が発生する。このとき、中装飾図柄については、下方へスクロールして移動表示される変動表示状態が維持される。また、タイミングｔ２５においては、それまで表示されていた先読み演出画像の表示が終了し、先読み演出画像が表示されない状態となる。図１２５（Ｆ）は、タイミングｔ２５において、リーチ状態が発生するとともに先読み演出画像の表示が終了したのちの所定のタイミング（例えば、タイミングｔ２６）における表示状態を示している。

【１３１０】

タイミングｔ３３において、特別抽選結果に応じた表示態様で変動表示していた中装飾図柄が変動停止状態となる。具体的には、特別抽選結果がハズレである場合は、中装飾図柄として「２」以外の数字を付した装飾図柄が停止表示される。また、特別抽選結果が大当りである場合は、中装飾図柄として数字の「２」を付した装飾図柄が停止表示される。

【１３１１】

図１２５（Ｇ）は、タイミングｔ３３において、中装飾図柄として数字の「３」を付した装飾図柄が停止表示された状態を示している。その後、タイミングｔ３４において、当

該保留表示領域に表示されていた当該保留画像の表示が終了する。一方、左装飾図柄～右装飾図柄の停止表示状態は、第一始動口２００２に対して遊技球が新たに入賞するまで継続される。

【１３１２】

一方、図１２５（Ｈ）は、タイミングｔ３３において、中装飾図柄として数字の「２」を付した装飾図柄が停止表示された状態を示している。その後、タイミングｔ３４において、当該保留表示領域に表示されていた当該保留画像の表示とともに左装飾図柄～右装飾図柄の表示が終了し、大当り遊技状態へと移行する。

【１３１３】

本実施形態は、装飾図柄の変動表示中は装飾図柄よりも先読み演出画像を手前側に表示し、装飾図柄の停止表示中は先読み演出画像よりも装飾図柄を手前側に表示するように構成している。

【１３１４】

このような構成を採用することで、遊技者は、各変動表示の開始及び停止が視覚的に明確に把握できるため、特定保留画像の移動を確認することなく、特定保留画像に対応する装飾図柄の変動表示に１つ近づいたことを認識することが可能となる。

【１３１５】

また、先読み演出画像の表示領域に占める面積が、特定保留画像の表示領域に占める面積よりも大きく、また、特定保留画像と比べて先読み演出画像の方が、装飾図柄の停止位置に近い位置に表示されるため、遊技者が装飾図柄の変動態様を視認することに注力していたとしても、特定保留画像に対応する装飾図柄の変動表示に１つ近づいたことを認識することが可能となる。

【１３１６】

また、装飾図柄と先読み演出画像とを重なり合う位置に表示することで、装飾図柄と先読み演出画像の双方の大きさを大きくすることが可能となり、表示領域の利用効率を高めることができる。さらに、条件に応じて、手前側に表示する画像を、装飾図柄と先読み演出画像との間で切り替えるように構成することで、表示を好適化することができる。

【１３１７】

具体的には、装飾図柄の変動中には、先読み演出画像が手前側に表示されることで、先読み演出画像に対応する変動表示が行われるタイミングが近づいてくることに対して遊技者に大きな期待感を抱かせることができる。一方、装飾図柄の変動停止中には、装飾図柄の停止態様が先読み演出画像によって阻害されることがなく、停止表示される装飾図柄の全体を遊技者に対して明確に示すことが可能となる。

【１３１８】

なお、先読み演出画像と、特定保留画像のいずれか一方のみが表示される演出態様を実行されうるように構成してもよい。この場合、先読み演出画像と特定保留画像のうちの一方のみが表示される場合と比較して、先読み演出画像と特定保留画像の双方が表示された場合の方が、期待度が高くなるように構成するとよい。

【１３１９】

特定保留画像として、葉が付いた松の枝を模した形状の特定保留画像を表示する例を示したが、特定保留画像の表示態様を他の態様としてもよい。

例えば、通常の保留画像を白色の円形形状とし、特定保留画像を赤色の円形形状としてもよい。また、特定保留画像を複数設けてもよい。例えば、特定保留画像として、青色、緑色、赤色、金色（黄色）の保留画像を表示可能とし、青色、緑色、赤色、金色（黄色）の順に期待度が高くなっていくようにしてもよい。

【１３２０】

ところで、本実施形態においては、遊技パネル１１００のパネル板１１１０に設けた障害釘貫通孔１１１０ａに複数の障害釘１２０１を前方から植設している。具体的には障害釘１２０１の先端部に設けられた障害釘らせん形状部１２０１ｃがパネル板１１１０に食い込むように係合することで、障害釘１２０１がパネル板１１１０において保持されてい

る。また、パネル板１１１０は無色透明の合成樹脂から形成されており、パネル板１１１０を介して、パネル板１１１０の後方に配置される可動役物や発光装飾部を視認することが可能である。ところが、パネル板１１１０に障害釘らせん形状部１２０１ｃを係合させることで、パネル板１１１０に傷が付いたり、ひびが入るなどして、白濁した部位（以下、これらを総称して白化部ＨＫＢという場合がある）が発生し、これらの部位が遊技者に視認可能な状態となってしまい、美観が低下してしまうという課題があった。以下に、遊技パネル１１００の製造方法や構造について、図１２６、図１２７を参照して説明する。

【１３２１】

図１２６（ａ）は、パネル板１１１０に植設される障害釘１２０１を示した側面図である。図１２６（ｂ）は、パネル板１１１０と、パネル板１１１０に設けられた障害釘貫通孔１１１０ａを右方から視認した断面図である。図１２６（ｃ）は、パネル板１１１０に設けられた障害釘貫通孔１１１０ａに障害釘１２０１を植設した状態を右方から視認した断面図である。図１２６（ｄ）は、パネル板１１１０に植設された障害釘１２０１の周囲における白化部ＨＫＢが生じうる部位Ａを右方から視認した断面図である。図１２６（ｅ）は、パネル板１１１０に植設された障害釘１２０１の周囲に白化部ＨＫＢが実際に発生した状態の一例を右方から視認した断面図である。図１２７（ａ）は、障害釘１２０１を構成する各部の寸法を、図１２７（ｂ）は、パネル板１１１０に障害釘１２０１を植設した状態におけるガラス板１９２、障害釘１２０１、パネル板１１１０において示した各部材における寸法を示した断面図である。なお、図中において一部の符号を省略している。

【１３２２】

図１２６（ａ）を参照して障害釘１２０１の構造や形状について説明する。障害釘１２０１は、全体が真鍮により形成されており、一定の弾性を有している。また、白色光の照射環境において全体が黄色味を帯びた金属光沢で視認される。障害釘１２０１は、側面視したときに、左側から、障害釘頭部１２０１ａ、障害釘第１胴体部１２０１ｂ、障害釘らせん形状部１２０１ｃ、障害釘第２胴体部１２０１ｄ、障害釘先端部１２０１ｅとからなっている。障害釘１２０１の長さＬ１は２７ｍｍである。障害釘頭部１２０１ａの形状はドーム状の丸頭形状であり、正面視において正円形状である。障害釘頭部１２０１ａの正面視における直径Ｌ２は４ｍｍ、側面視における厚さＬ３は１ｍｍである。障害釘第１胴体部１２０１ｂの形状は円柱形状である。障害釘第１胴体部１２０１ｂの長さＬ４は２０ｍｍである。障害釘第１胴体部１２０１ｂの直径Ｌ５は２ｍｍである。障害釘らせん形状部の形状は略円柱形状である。障害釘らせん形状部１２０１ｃの長さＬ７は４ｍｍである。障害釘らせん形状部１２０１ｃの直径は、障害釘第１胴体部１２０１ｂの直径Ｌ５よりもわずかに大きい。障害釘第２胴体部１２０１ｄの形状は円柱形状である。障害釘第２胴体部１２０１ｄの長さＬ８は１ｍｍである。また、障害釘第２胴体部１２０１ｄの直径Ｌ６は障害釘第１胴体部１２０１ｂの直径Ｌ５と同じ２ｍｍである。障害釘先端部１２０１ｅの形状は円錐形状である。障害釘先端部１２０１ｅの長さＬ９は１ｍｍである。

【１３２３】

次いで、図１２６（ｂ）、図１２７（ｂ）を参照して、障害釘１２０１が植設される前のパネル板１１１０の構造について説明する。パネル板１１１０は無色透明なアクリル板材によって形成されている。パネル板１１１０の前面及び後面は平滑に形成されており、パネル板１１１０を介して後方に位置する部材を明確に視認することが可能である。なお、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の無色透明な合成樹脂からなる板材によって、パネル板１１１０を構成してもよい。パネル板１１１０の厚さＬ１０は１０ｍｍである。パネル板１１１０には、障害釘１２０１を植設するための障害釘貫通孔１１１０ａが設けられている。障害釘貫通孔１１１０ａの形状は円柱状であり、その直径Ｌ１１は２ｍｍである。障害釘貫通孔１１１０ａは、パネル板１１１０を切削加工することで形成される。このため、障害釘貫通孔１１１０ａの内壁はやや白濁して遊技者からは視認される。

【１３２４】

次いで、図１２６（ｃ）、図１２７（ｂ）を参照して、パネル板１１１０に設けられた

障害釘貫通孔１１１０ａに対して障害釘１２０１を植設する方法を説明する。障害釘貫通孔１１１０ａに対して、障害釘１２０１の障害釘先端部１２０１ｅを押し込み、障害釘らせん形状部１２０１ｃと障害釘第２胴体部１２０１ｄと障害釘先端部１２０１ｅの全体が障害釘貫通孔１１１０ａ内に位置し、障害釘第１胴体部１２０１ｂのうちの一部が障害釘貫通孔１１１０ａ内に位置するまで、後方（図中においては右側）へ向けて力を加えることで、パネル板１１１０に対する障害釘１２０１の植設が完了する。なお、障害釘１２０１の植設は釘打ち機によって行われる。障害釘第１胴体部１２０１ｂの長さＬ４は２０ｍｍであるが、そのうち、障害釘貫通孔１１１０ａ内に位置する部分の長さＬ１２は３ｍｍ、障害釘貫通孔１１１０ａ内に位置せず、パネル板１１１０の前面よりも手前側に位置する部分の長さＬ１３は１７ｍｍである。図１２６（ｃ）は、パネル板１１１０に対する障害釘１２０１の植設が完了した状態を示している。

【１３２５】

なお、障害釘先端部１２０１ｅの先端とパネル板１１１０の後面との距離Ｌ１４は１ｍｍである。このような構成により、障害釘先端部１２０１ｅによって、遊技機の製造者や遊技店の店員が、パネル板１１１０の後面に不用意に触れたとしても、障害釘１２０１によってケガをするといった事態の発生を防止することが可能となっている。

【１３２６】

なお、障害釘貫通孔１１１０ａの形状がパネル板１１１０を貫通する形状となっているのは、障害釘１２０１をパネル板１１１０へ植設する際に障害釘貫通孔１１１０ａの内壁が削られてできたアクリル樹脂の粉体をパネル板１１１０の後方から外部に排除するためである。

【１３２７】

上述したように、障害釘第１胴体部１２０１ｂの直径Ｌ５と障害釘第２胴体部１２０１ｄの直径Ｌ６は２ｍｍである。同様に、障害釘貫通孔１１１０ａの直径Ｌ１１も２ｍｍである。一方、障害釘らせん形状部１２０１ｃの直径は２ｍｍよりもわずかに大きい。このため、障害釘貫通孔１１１０ａに障害釘１２０１を押し込む際には、障害釘らせん形状部１２０１ｃによって、障害釘貫通孔１１１０ａの内壁がわずかに変形する。障害釘１２０１の押し込みが完了した状態においては、障害釘貫通孔１１１０ａの内壁に対して障害釘らせん形状部１２０１ｃが係合した状態となり、パネル板１１１０に対して障害釘１２０１が強固に保持される。

【１３２８】

なお、障害釘貫通孔１１１０ａの直径Ｌ１１を、障害釘第１胴体部１２０１ｂの直径Ｌ５や障害釘第２胴体部１２０１ｄの直径Ｌ６よりもわずかに大きく、かつ、障害釘らせん形状部１２０１ｃの直径よりもわずかに小さくするように構成してもよい。この場合、障害釘貫通孔１１１０ａの内壁に対して障害釘らせん形状部１２０１ｃが係合した状態において、障害釘第１胴体部１２０１ｂや障害釘第２胴体部１２０１ｄと、障害釘貫通孔１１１０ａの内壁との間にはわずかな隙間が生じることとなる。このような構成とした場合には、障害釘１２０１に対して、遊技球が衝突して障害釘１２０１が弾性変形した際に、この隙間の分だけ障害釘１２０１の弾性変形が許容される。これにより、遊技球が障害釘１２０１に対して繰り返し衝突した場合に障害釘１２０１が折れるといった事態の発生を抑制することができる。

【１３２９】

ところで、障害釘１２０１を植設する工程において障害釘らせん形状部１２０１ｃが障害釘貫通孔１１１０ａ内を後方に移動することで、パネル板１１１０に設けられた障害釘貫通孔１１１０ａの内側に傷が付き白く視認されるという問題がある。

【１３３０】

また、障害釘貫通孔１１１０ａは、パネル板１１１０を切削加工することで形成され、パネル板１１１０を貫通する形状となっている。切削加工によって形成されることで、貫通孔の内面は粗面状であり白く視認される。特に、障害釘先端部１２０１ｅはパネル板１１１０内にとどまった状態で植設されるため、障害釘貫通孔１１１０ａの最後方部につい

ては障害釘貫通孔１１１０ａ自体が白化した状態で視認される。
【１３３１】
　また、障害釘１２０１の植設が完了した状態において、障害釘貫通孔１１１０ａが弾性変形することで障害釘らせん形状部１２０１ｃとの係合状態が維持されるが、弾性変形の限界を超えた場合には、障害釘らせん形状部１２０１ｃが係合する障害釘貫通孔１１１０ａの内壁から外側に向けてひびが発生する場合がある。
【１３３２】
　また、遊技店に設置された状態の遊技機における遊技において、障害釘１２０１に遊技球が多数回衝突することで、遊技球の運動エネルギーが、障害釘第１胴体部１２０１ｂの障害釘貫通孔１１１０ａ内に位置している部分を介して、障害釘貫通孔１１１０ａの内壁に伝達され、障害釘貫通孔１１１０ａの前面側にひびが発生する場合がある。また、障害釘貫通孔１１１０ａにおける障害釘らせん形状部１２０１ｃが係合する部位の周辺（パネル板１１１０の内部）にひびが発生する場合がある。
【１３３３】
　また、遊技店に設置された状態の遊技機においては、所定の入賞口への入賞率を自己に有利な状況にしようと、障害釘１２０１を強引に曲げるという不正な行為が行われたり、遊技店の店員が、扉枠３を開放状態としてパネル板１１１０の前面の清掃を行ったのち、扉枠３を閉鎖状態にしようと扉枠３を閉じる方向へ動かした際に清掃具などを扉枠３と障害釘１２０１との間に誤って挟んでしまうといった事象が発生するおそれがある。このような場合にも、障害釘１２０１に大きな力が加わり、その力が、障害釘第１胴体部１２０１ｂの障害釘貫通孔１１１０ａ内に位置している部分を介して、障害釘貫通孔１１１０ａの内壁に伝達され、障害釘貫通孔１１１０ａの前面側にひびが発生する場合がある。また、障害釘貫通孔１１１０ａにおける障害釘らせん形状部１２０１ｃが係合する部位の周辺（パネル板１１１０の内部）にひびが発生する場合がある。
【１３３４】
　図１２６（ｄ）においてＡは、遊技球ＹＧＫが衝突するなどして、このように白化部ＨＫＢが生じうる部位を示している。また、図１２６（ｅ）、図１２７（ｂ）は、白化部ＨＫＢが実際に生じた状態の一例を示している。図１２６（ｅ）、図１２７（ｂ）においては、障害釘第１胴体部１２０１ｂにかけられた力が障害釘貫通孔１１１０ａの内壁に伝わり、パネル板１１１０前面に白化部ＨＫＢが発生した状態を示している。また、障害釘貫通孔１１１０ａにおける障害釘らせん形状部１２０１ｃが係合する部位を起点としてパネル板１１１０の内部において白化部ＨＫＢが発生した状態を示している。なお、図１２７（ｂ）に示すように、遊技球ＹＧＫの直径Ｌ１５は１１ｍｍ、ガラス板１９２の厚さＬ１６は３ｍｍ、ガラス板１９２と障害釘１２０１との間の距離Ｌ１７は２ｍｍである。
【１３３５】
　さらに、遊技店での稼働期間が長くなればなるほど、パネル板１１１０における白化部ＨＫＢが生じる可能性は高くなっていく。加えて、一度、白化部ＨＫＢが発生した場合には、白化部ＨＫＢ周辺の合成樹脂の構造が弱くなり、その部位を起点として白化部ＨＫＢが徐々に拡大し、正面視でみたときには障害釘１２０１を中心として白化部ＨＫＢが外側に伸びていくという事態も発生しうる。
【１３３６】
　なお、このようにして発生する１つの白化部ＨＫＢの形状は概ね平面状であり、その面積は概ね１－２平方ｍｍ程度であるが、１本の障害釘１２０１を中心として複数の白化部ＨＫＢが正面視において放射状に発生する場合もある。また、複数の障害釘１２０１において、それぞれこのような白化部ＨＫＢが発生する場合もある。
【１３３７】
　さらには、このような白化部ＨＫＢが発生することで、障害釘貫通孔１１１０ａにおける障害釘らせん形状部１２０１ｃとの係合強度が弱くなってしまうおそれもある。この場合、障害釘１２０１に遊技球が衝突したときの弾発態様が、パチンコ機１の出荷段階に想定していたものよりも弱くなり（遊技球が釘に当たってもあまり跳ね返らず、勢いを吸収

してしまうような状態になってしまう）、入賞口への入賞率が変化してしまうといった事態が発生してしまう可能性があった。

【１３３８】

なお、遊技店に設置された遊技機における遊技において、遊技店での稼働が長期間にわたることで、障害釘１２０１が折れるといった事態も発生しうるが、この場合には、遊技盤５’全体を交換することとなる。

【１３３９】

このように、無色透明の合成樹脂からなるパネル板１１１０に障害釘１２０１を植設した場合には、パネル板１１１０の後方に位置する所定の可動役物や所定の発光装飾部が視認可能となることで、美観が向上する一方で、障害釘１２０１を植設する障害釘貫通孔１１１０ａの近傍が白く見える状態となってしまい、美観を低下させてしまうという課題があった。以下に、これらの問題を解決するための手段を示す。

【１３４０】

図１２８は、パネル板１１１０の後面にパネル板裏粗面部１１１０ｂを設けるようにした実施形態を示している。図１２８（ａ）は本実施形態における命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２近傍の正面図である。なお、障害釘頭部１２０１ａの図示は省略している。このため、図中において示される命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２を示す円形は、実際には命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２を構成する障害釘１２０１の障害釘第１胴体部１２０１ｂの太さを示している。また、これは、障害釘貫通孔１１１０ａの太さを示しているものとも言える。これらの点は、図１２８を参照して説明した実施形態を変形した実施形態を説明する各図面においても同様である。

【１３４１】

図１２８（ｂ）は、図１２８（ａ）におけるＡ－Ａ断面図である。図１２８（ｂ）においては正面視で左側に位置する命釘１２３０が植設された部位を切断した断面が模式的に示されている。なお、この点は、図１２８を参照して説明した実施形態を変形した実施形態を説明する各図面においても同様である。

【１３４２】

図１２８（ｃ）は、本実施形態における命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２近傍の構造を斜投影図法により示したキャビネット図である。本キャビネット図における傾角は４５度である。なお、図中において、障害釘頭部１２０１ａ、障害釘らせん形状部１２０１ｃ、障害釘先端部１２０１ｅ等の障害釘１２０１の微細な構造については図示を省略し、障害釘１２０１全体を１つの円柱で示している。なお、この円柱において、実線で示している部分が、障害釘１２０１における障害釘頭部１２０１ａと、障害釘第１胴体部１２０１ｂのうちパネル板１１１０よりも前面に位置する部分を示している。また、この円柱において、点線で示した部分が、障害釘第１胴体部１２０１ｂのうちパネル板１１１０の内部に位置する部分と、障害釘らせん形状部１２０１ｃ、障害釘第２胴体部１２０１ｄ、障害釘先端部１２０１ｅ、障害釘貫通孔１１１０ａの後端部を示している。なお、これらの点は、図１２８を参照して説明した実施形態を変更した変形例を説明する各図面においても同様である。

【１３４３】

なお、図１２８（ａ）において、白化部ＨＫＢの図示は省略している。また、図１２８（ｃ）においても、白化部ＨＫＢの図示は省略しているが、障害釘１２０１の点線で示した部分周辺に白化部ＨＫＢが発生する。また、図１２８（ａ）～図１２８（ｃ）において、第一始動口２００２の図示は省略している。なお、これらの点は、図１２８を参照して説明した実施形態を変更した変形例を説明する各図面においても同様である。

【１３４４】

パネル板裏粗面部１１１０ｂは、パネル板１１１０の後面を厚さ１ｍｍ程度切削加工することで形成するとよい。パネル板裏粗面部１１１０ｂとしては、レンズカット状あるいは梨地状の加工を採用してもよい。このようにして形成されたパネル板裏粗面部１１１０

ｂに対して前方や後方から、パチンコ機１が発する光や、遊技店の店内に設置された照明設備からの光、あるいは遊技店の店内に設置された他の遊技機からの光が入射すると、パネル板裏粗面部１１１０ｂにおいて、これらの光が乱反射され、白っぽく視認されることとなる。

【１３４５】

図１２８（ａ）、図１２８（ｃ）に示すように、パネル板１１１０の障害釘貫通孔１１１０ａが設けられた部分は、パネル板裏粗面部１１１０ｂに対して、正面あるいは左斜め上から視認した場合において、パネル板裏粗面部１１１０ｂと重なった状態で、遊技者から視認されることとなる。

【１３４６】

このように、透明な板部（パネル板１１１０）に、命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２として植設されている障害釘１２０１の後方に、明色視認部（パネル板裏粗面部１１１０ｂ）が位置することで、白色で視認される明色視認部によって、障害釘１２０１の植設部位近傍の白化部ＨＫＢを目立ちにくくすることが可能となる。

【１３４７】

なお、白色とは、所定の物体に対して照射された自然光のすべての波長の可視光線について、所定の物体が波長領域に関わらず均一にほぼ（１００～８０％程度）乱反射したときに視認可能とされる色を指している。また、明色とは、所定の物体に対して照射された自然光のうち特定の波長領域の光を、所定の物体が一部吸収するとともに残りの波長領域の光を概ね乱反射することで、例えば、クリーム色や明るい灰色、明るい黄色などで視認可能とされる色を指している。一方、黒色とは、所定の物体に対して照射された自然光のすべての波長の可視光線の大部分を所定の物体の表面が均一に吸収し、照射された自然光の一部を（２０～数％程度）乱反射したときに視認可能となる色を指している。また、暗色とは、所定の物体に対して照射された自然光の波長領域のうち、ほとんどの波長領域については均一に吸収し、照射された光の一部のみを（２０～数％程度）乱反射するものの、特定の波長領域においては、光の吸収率が異なるため黒色に近い色、例えば、濃紺色として視認可能となる色を指している。これらの定義を本願明細書における各色の定義として採用してもよい。なお、本願明細書に記載される実施形態において、白色の部位を明色としたり、明色の部位を白色とするように構成してもよい。例えば、所定の発光部材から白色の光を照射することに代えて、明色の光を照射するように構成してもよい。また、黒色の部位を暗色としたり、暗色の部位を黒色とするように構成してもよい。

【１３４８】

図１２８（ｄ）は、図１２８（ａ）を参照して説明した実施形態の変形例を示す図である。図１２８（ｄ）に示す例においては、パネル板１１１０の下方にパネル板下方発光基板２４００を設け、パネル板下方発光基板２４００から照射される白色の光をパネル板１１１０に対して導入し、パネル板裏粗面部１１１０ｂにおいて、導入された白色の光が乱反射するように構成している。この場合、パネル板裏粗面部１１１０ｂは白色の光で遊技者から視認される状態となる。なお、パネル板下方発光基板２４００は周辺制御基板１５１０によって制御されるように構成するとよい。また、パネル板１１１０の下方ではなく、パネル板１１１０の側方や上方にパネル板下方発光基板２４００と同様の発光部を、パネル板下方発光基板２４００に代えてあるいは加えて設けるように構成し、このようにして設けた発光部をパネル板下方発光基板２４００と同様に発光させるように構成してもよい。

【１３４９】

このような構成とすることで、遊技店の店内に設置された照明設備から照射される光量が弱かったり、遊技店の店内に設置される遊技機の光が弱かった（例えば、遊技が行われていない遊技機が自動的に省電力モードとなって、遊技機の発する光量が少なくなったり、遊技中の遊技機であっても遊技者が光量を調整して、遊技機が発する光量が小さくなっている場合などが想定しうる。）場合であっても、パネル板裏粗面部１１１０ｂと白化部ＨＫＢとが一体で視認された状態となり、障害釘１２０１の植設部位近傍の白化部ＨＫＢ

を目立ちにくくすることが可能となる。なお、この状態においては、白化部ＨＫＢ自身も導入された白色の光を乱反射してしまい、白色で視認されてはしまうが、パネル板裏粗面部１１１０ｂの方が、白化部ＨＫＢよりも大きく、多くの光を白化部ＨＫＢの後方において乱反射するため、白化部ＨＫＢが目立ってしまうという事態の発生は防止できる。

【１３５０】

なお、以下に図１２８を参照して説明した実施形態を変更した実施形態を複数示すが、ある実施形態において示す技術内容を、他の実施形態において示す技術内容に対して適用してもよい。

【１３５１】

パネル板下方発光基板２４００から、パネル板１１１０の側方に対して、白色の光を導入する例を示したが、白色の光に代えて、黄色の光を導入するように構成してもよい。この場合、パネル板裏粗面部１１１０ｂは、導入された光によって、遊技者からは黄色で視認される状態となる。また、白化部ＨＫＢも導入された光によって黄色で視認される状態となる。ところで、上述したように、障害釘１２０１は真鍮製であり、黄色味がかった金属光沢を有している。そのため、パネル板裏粗面部１１１０ｂ及び白化部ＨＫＢの色と、障害釘１２０１の色とが似たような色で視認されることとなり、白化部ＨＫＢの存在を目立ちにくくすることができる。これは、パチンコ機１においては、障害釘１２０１の使用実績が数十年におよぶため、障害釘１２０１におけるパネル板１１１０の前面よりも手前側に位置する部位（障害釘頭部１２０１ａや障害釘第１胴体部１２０１ｂのうちパネル板１１１０に埋まっていない部分）の色や形状について遊技者が違和感を覚えることが少ないためである。

【１３５２】

以下に、図１２８を参照して説明した実施形態を変形して、パネル板１１１０の背面に近接して、光を乱反射することが可能なパネル板後方装飾部材２４１０を設けるようにした実施形態を、図１２９を参照して説明する。

【１３５３】

図１２９（ａ）は、本実施形態における命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２近傍の正面図である。図１２９（ｂ）は、図１２９（ａ）におけるＡ－Ａ断面図である。図１２９（ｃ）は、本実施形態における命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２近傍の構造を斜投影図法により示したキャビネット図である。図１２９（ｄ）は、パネル板１１１０の下方にパネル板下方発光基板２４００を設けた態様を示した断面図である。

【１３５４】

本実施形態においては、パネル板１１１０の後方に無色透明の合成樹脂により形成されたパネル板後方装飾部材２４１０が配置されている。パネル板後方装飾部材２４１０は厚さが２ｍｍであり、前面側にレンズカット加工あるいは梨地加工を施されることで形成されたパネル板後方装飾部材粗面部２４１０ａを有している。パネル板後方装飾部材粗面部２４１０ａは環境光を乱反射することで、白みがかった色で視認される。なお、パネル板後方装飾部材粗面部２４１０ａをパネル板後方装飾部材２４１０の前面に設けているのは、後面に設ける場合と比べて、パネル板後方装飾部材粗面部２４１０ａを白化部ＨＫＢにより近く配置することができ、白化部ＨＫＢとより一体的に視認させることができるからである。

【１３５５】

パネル板１１１０に植設された命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２として植設されている障害釘１２０１の後方には、パネル板後方装飾部材粗面部２４１０ａが位置するように構成されている。

【１３５６】

このように、透明な板部（パネル板１１１０）に、命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２として植設されている障害釘１２０１の後方に、乱反射部（パネル板後方装飾部材粗面部２４１０ａ等）を備えた装飾部材（パネル板後方装飾部材２４１０

等）が位置することで、白色で視認される乱反射部によって、障害釘１２０１の植設部位近傍の白化部ＨＫＢを目立ちにくくすることが可能となる。また、装飾部材の前面に乱反射部を設けることで、乱反射部と白化部ＨＫＢとの距離をより近くすることができ、乱反射部と白化部ＨＫＢとをより一体に視認させることが可能となる。なお、本実施形態あるいは他の実施形態において、装飾部材（パネル板後方装飾部材２４１０等）が備える乱反射部（パネル板後方装飾部材粗面部２４１０ａ等）の前面に金属メッキ加工を施して、凹凸のある金属光沢部を形成するように構成してもよい。

【１３５７】

図１２９（ｄ）に示すようにパネル板下方発光基板２４００によって、パネル板後方装飾部材２４１０に所定色（例えば白色や黄色）の光を照射し、パネル板後方装飾部材粗面部２４１０ａにおいて照射された光を反射させるように構成してもよい。また、図１２８（ｄ）を参照して説明した実施形態において示した発光態様等を、本実施形態におけるパネル板下方発光基板２４００の発光態様等として採用してもよい。このような構成とすることで、パチンコ機１が発する光や、遊技店の店内に設置された照明設備からの光、あるいは遊技店の店内に設置された他の遊技機からの光が弱い場合であっても、パネル板後方装飾部材粗面部２４１０ａを白っぽく視認させることができ、結果として、白化部ＨＫＢを目立ちにくくすることができる。

【１３５８】

以下に、図１２９を参照して説明した実施形態を変形して、パネル板１１１０の背面に近接して、光を反射することが可能なパネル板後方基板２４２０を設けるようにした実施形態を、図１３０を参照して説明する。

【１３５９】

図１３０（ａ）は、本実施形態における命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２近傍の正面図である。図１３０（ｂ）は、パネル板後方基板２４２０の構造を斜投影図法により示したキャビネット図である。図１３０（ｃ）は、図１３０（ａ）におけるＡ－Ａ断面図である。図１３０（ｄ）は、本実施形態における命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２近傍の構造を斜投影図法により示したキャビネット図である。

【１３６０】

本実施形態においては、白色のプリント基板により構成されるパネル板後方基板２４２０がパネル板１１１０を介して直接視認することができるように構成されている。このような構成とした場合でも、白色で視認されるパネル板後方基板２４２０によって白化部ＨＫＢを目立ちにくくすることができる。なお、パネル板後方基板２４２０の前面に実装される発光ダイオードは明色のものを採用するとよい。

【１３６１】

なお、本実施形態においては、側方に光を照射する発光ダイオードをパネル板後方基板発光部２４２５として採用してもよい。この場合には、パネル板後方基板２４２０の前面全体にくまなくパネル板後方基板発光部２４２５からの光を照射することが可能となる。

【１３６２】

図１２９を参照して説明した実施形態と、図１３０を参照して説明した実施形態を組みあわせた実施形態を、図１３１を参照して説明する。

【１３６３】

図１３１（ａ）は、本実施形態における命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２近傍の正面図である。図１３１（ｂ）は、図１３１（ａ）におけるＡ－Ａ断面図である。図１３１（ｃ）は、本実施形態における命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２近傍の構造を斜投影図法により示したキャビネット図である。

【１３６４】

本実施形態においては、障害釘１２０１の後方に、無色透明の合成樹脂により形成され前面にレンズカット処理を施したパネル板後方装飾部材２４１０が配置され、さらにその後方に、パネル板後方基板発光部２４２５を有する白色のパネル板後方基板２４２０が配

置されている。このような構成とすることで、特にパネル板後方基板発光部２４２５の消灯状態において、白化部ＨＫＢをより目立ちにくくすることができる。

【１３６５】

なお、本実施形態においては、パネル板後方基板発光部２４２５から照射された光が、光を乱反射することが可能なパネル板後方装飾部材粗面部２４１０ａと白色のプリント基板からなるパネル板後方基板２４２０との間で反射しあうため、パネル板後方装飾部材粗面部２４１０ａ全体に対して一様に光が照射された状態となり、パネル板後方基板発光部２４２５から照射された光の利用効率を高めることも可能となる。

【１３６６】

図１２９～図１３１を参照して、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０のうちの一方または双方をパネル板１１１０の後方に配置することで、白化部ＨＫＢを目立ちにくくする実施形態を示してきたが、演出として、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０のうちの一方または双方を移動させたり、回動させたりすることができるように構成してもよい。また、この移動演出は周辺制御基板１５１０による制御によって実行されるように構成するとよい。また、この移動演出によって、大当り期待度が示唆されるように構成してもよい。なお、パネル板後方装飾部材２４１０やパネル板後方基板２４２０を移動させたり、回動させたりする駆動機構は周辺制御基板１５１０によって駆動制御されるように構成するとよい。

【１３６７】

ところで、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０をこのように移動可能に構成した場合には、待機位置に位置していたパネル板後方装飾部材２４１０やパネル板後方基板２４２０によって、それまで目立ちにくくされていた白化部ＨＫＢが、パネル板後方装飾部材２４１０やパネル板後方基板２４２０が移動位置に移動することで目立つ状態となってしまう可能性がある。そこで、白化部ＨＫＢが目立つ状態となることを防止するために、以下のような実施形態を採用してもよい。

【１３６８】

図１３２は、図１２９を参照して説明した実施形態においてパネル板後方装飾部材２４１０を上下方向に移動可能に変形した実施形態を示している。図１３２（ａ）は、図１２９（ａ）におけるＡ－Ａ断面図であり、パネル板後方装飾部材２４１０が待機位置にある状態を示している。図１３２（ｂ）は、図１２９（ａ）におけるＡ－Ａ断面図であり、パネル板後方装飾部材２４１０が移動位置にある状態を示している。パネル板後方装飾部材２４１０は待機位置から第１の移動位置への移動によって、パネル板１１１０に対して平行な面を上方向に所定距離（１０ｍｍ）移動するが、この状態においても障害釘１２０１とパネル板後方装飾部材２４１０とは正面視で重なる位置に位置している。図１３２（ｃ）は、図１２９（ａ）におけるＡ－Ａ断面図であり、パネル板後方装飾部材２４１０が移動位置にある状態を示している。パネル板後方装飾部材２４１０は待機位置から第２の移動位置への移動によって、パネル板１１１０に対して平行な面を上方向に所定距離（２０ｍｍ）移動するが、この状態においては障害釘１２０１とパネル板後方装飾部材２４１０が正面視で重ならない位置に位置している。

【１３６９】

このように、乱反射部を有する装飾部材（例えば、パネル板後方装飾部材２４１０）が移動演出において待機位置から第１の移動位置へと移動した場合には、障害釘１２０１が正面視でパネル板後方装飾部材２４１０と重なるように位置することで、白化部ＨＫＢが目立ちにくい状態を維持することができる。

【１３７０】

なお、パネル板後方装飾部材２４１０が第１の移動位置に移動した際に、すべての障害釘１２０１がパネル板後方装飾部材２４１０と正面視で重なった状態を維持できることが望ましいが、一部の障害釘１２０１のみが正面視でパネル板後方装飾部材２４１０と重なるように位置する場合であっても、白化部ＨＫＢが目立ちにくい状態を維持することができる。

【１３７１】
パネル板後方装飾部材２４１０が第１の移動位置よりも遠い位置である第２の移動位置に移動した際には、移動量が多いことで、遊技者に対して与えるインパクトは大きくなるものの、図１３２（ｃ）に示す障害釘１２０１とパネル板後方装飾部材２４１０は正面視で重ならなくなる。そこで、パネル板後方装飾部材２４１０を待機位置から第１の移動位置へと移動させたのち第２の移動位置へと移動させずに待機位置へ復帰させる演出の実行頻度と、パネル板後方装飾部材２４１０を待機位置から第２の移動位置へと移動させたのち待機位置へと復帰させる演出の実行頻度では、前者の演出の実行頻度を高くするように構成するとよい。このような構成とすることで、パネル板後方装飾部材２４１０を移動させる演出態様の多様化を実現しつつ、白化部ＨＫＢが目立ってしまう事態の発生頻度を低くすることが可能となる。
【１３７２】
なお、パネル板後方装飾部材２４１０を移動させる際には、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板下方発光基板２４００を一体に移動させるとよい。あるいはパネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０を一体に移動させるとよい。そして、パネル板後方装飾部材２４１０が第１の移動位置や第２の移動位置にある状態において、パネル板下方発光基板２４００あるいはパネル板後方基板２４２０を発光演出状態にするとよい。
【１３７３】
また、パネル板後方装飾部材２４１０が第１の移動位置にあるときと第２の移動位置にあるときとで、パネル板下方発光基板２４００あるいはパネル板後方基板２４２０を異なる発光状態とし、パネル板後方装飾部材２４１０が異なる発光状態で視認される発光演出状態とするように構成してもよい。また、遊技盤側演出表示装置１６００において、この発光演出状態に対応して同時に特別な演出画像の表示を行ってもよい。また、パネル板後方装飾部材２４１０が第１の移動位置にあるときと第２の移動位置にあるときとで異なる演出画像の表示を行うようにしてもよい。第１の移動位置や第２の移動位置に位置するパネル板後方装飾部材２４１０の外形形状と、遊技盤側演出表示装置１６００において表示する特別な演出画像とによって、１つのキャラクタや一体の演出等を表すように構成してもよい。例えば、特別な演出画像として、山並みを表わしているパネル板後方装飾部材２４１０に対して、雨が降った態様や雪が積もった態様を特別な演出画像として表示するように構成してもよい。また、このような複数の演出態様によって、それぞれ異なる大当たり期待度が示唆されるように構成してもよい。
【１３７４】
このような構成とすることで、遊技者の関心が、パネル板後方装飾部材２４１０や、パネル板後方装飾部材２４１０が移動した方向に位置する遊技盤側演出表示装置１６００に向くため、パネル板後方装飾部材２４１０が第２の移動位置へ移動して、障害釘１２０１がパネル板後方装飾部材２４１０と正面視で重ならない状態となったとしても、白化部ＨＫＢから遊技者の意識を反らすことが可能となる。
【１３７５】
図１３３は、図１３１を参照して説明した実施形態においてパネル板後方装飾部材２４１０及びパネル板後方基板２４２０を上下方向に移動可能に変形した実施形態を示している。
【１３７６】
図１３３（ａ）は、図１３１（ａ）におけるＡ－Ａ断面図であり、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０が待機位置にある状態を示している。
【１３７７】
図１３３（ｂ）は、図１３１（ａ）におけるＡ－Ａ断面図であり、パネル板後方装飾部材２４１０が移動位置にある状態を示している。パネル板後方装飾部材２４１０は待機位置から移動位置への移動によって、パネル板１１１０に対して平行な面を上方向に所定距離（２０ｍｍ）移動するが、この状態においては障害釘１２０１とパネル板後方装飾部材

２４１０が正面視で重なる位置に位置するものの、障害釘１２０１とパネル板後方基板２４２０とが正面視で重なる位置に位置している。

【１３７８】

図１３３（ｃ）は、図１３１（ａ）におけるＡ－Ａ断面図であり、パネル板後方基板２４２０が移動位置にある状態を示している。パネル板後方基板２４２０は待機位置から移動位置への移動によって、パネル板１１１０に対して平行な面を上方向に所定距離（２０ｍｍ）移動するが、この状態においては障害釘１２０１とパネル板後方基板２４２０が正面視で重ならない位置に位置するものの、障害釘１２０１とパネル板後方装飾部材２４１０とが正面視で重なる位置に位置している。

【１３７９】

このように、あるタイミングにおいて、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０のいずれか一方のみを待機位置から移動位置へ移動させるように構成し、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０の双方が同時に移動位置に移動することがないように構成するとよい。例えば、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０が交互に上下方向に出没するように移動させてもよい。

【１３８０】

このような構成とすることで、パネル板後方装飾部材２４１０あるいはパネル板後方基板２４２０を移動位置へ移動させる移動演出を実行した場合でも、障害釘１２０１と、パネル板後方装飾部材２４１０あるいはパネル板後方基板２４２０のうち移動しなかったいずれか一方と正面視で重なるように位置するため、白化部ＨＫＢが目立ちにくい状態を維持することができる。パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０をそれぞれ待機位置から移動位置へ移動させる実施形態を示したが、パネル板後方基板２４２０に代えてパネル板後方装飾部材２４１０を設け、前後方向に重なる２枚のパネル板後方装飾部材２４１０を同様に移動させてもよい。また、パネル板後方装飾部材２４１０に代えてパネル板後方基板２４２０を設け、前後方向に重なる２枚のパネル板後方基板２４２０を同様に移動させてもよい。また、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０の前後方向の位置を反対とし、パネル板後方基板２４２０を前方に、パネル板後方装飾部材２４１０を後方に設け、同様に移動させてもよい。また、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０とからなる装飾ユニットを複数重ねて配置し、同様に移動させてもよい。

【１３８１】

図１３３（ｄ）は、図１３１（ａ）におけるＡ－Ａ断面図であり、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０の双方が移動位置にある状態を示している。パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０は待機位置から移動位置への移動によって、パネル板１１１０に対して平行な面を上方向に所定距離（２０ｍｍ）移動するが、この状態においては障害釘１２０１に対して、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０の双方が正面視で重ならない位置に位置している。この場合、障害釘１２０１の先端部周辺の白化部ＨＫＢが目立ってしまう恐れがある。

【１３８２】

そこで、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０の双方が移動位置にある状態において、パネル板後方基板２４２０を所定の発光色で発光した状態とすることで、パネル板後方装飾部材２４１０を発光演出状態とするように構成してもよい。また、遊技盤側演出表示装置１６００において、この発光演出状態に対応して同時に特別な演出画像の表示を行ってもよい。移動位置に位置するパネル板後方装飾部材２４１０の外形形状と、遊技盤側演出表示装置１６００において表示する特別な演出画像とによって、１つのキャラクタ等を表すように構成してもよい。なお、図１３２を参照して説明した実施形態と同様の態様を採用してもよい。

【１３８３】

このような構成とすることで、遊技者の関心が、パネル板後方装飾部材２４１０やパネル板後方基板２４２０、パネル板後方装飾部材２４１０やパネル板後方基板２４２０が移

動した方向に位置する遊技盤側演出表示装置１６００に向くため、パネル板後方装飾部材２４１０やパネル板後方基板２４２０が移動位置へ移動して、障害釘１２０１がパネル板後方装飾部材２４１０やパネル板後方基板２４２０と正面視で重ならない状態となったとしても、白化部ＨＫＢを目立ちにくくすることが可能となる。

【１３８４】

移動可能に構成したパネル板後方装飾部材２４１０及び移動可能に構成したパネル板後方基板２４２０の後方であって、障害釘１２０１と正面視で重なる位置に、前面に所定の模様等が施されており、明色あるいは金属光沢で視認される装飾部材を設けるように構成し、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０の双方が待機位置から移動位置へ移動した状態において、この装飾部材が視認可能となるように構成してもよい。なお、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０の一方のみを有する場合においても、同様の装飾手段を採用するように構成してもよい。このような構成とすることで、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０の双方が移動位置に移動した場合でも白化部ＨＫＢが目立ちにくい状態を維持することが可能となる。

【１３８５】

図１３４は、図１２９を参照して説明した実施形態においてパネル板後方装飾部材２４１０を左右方向を軸として回動可能に変形した実施形態を示している。図１３４（ａ）は、図１２９（ａ）におけるＡ－Ａ断面図であり、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０が待機位置にある状態を示している。図１３４（ｂ）は、図１２９（ａ）におけるＡ－Ａ断面図であり、パネル板後方装飾部材２４１０が移動位置にある状態を示している。パネル板後方装飾部材２４１０は待機位置から移動位置へ回動することによって、右側方視において、時計回りに約３０度回動するが、この状態においても障害釘１２０１とパネル板後方装飾部材２４１０が正面視で重なる位置に位置している。図１３４（ｃ）は、図１３４（ｂ）に示した断面図の変形例であり、パネル板後方装飾部材２４１０の後方に遊技盤側演出表示装置１６００が位置している状態を示している。

【１３８６】

このように、パネル板後方装飾部材２４１０を、パネル板後方装飾部材回動軸２４１０ｃを軸として回動可能に構成し、パネル板１１１０に対して平行な待機状態と平行でない移動状態とをとることができるように構成してもよい。また、移動状態に移動する動作を大当り期待度が高いことを示す演出として実行可能に構成するとよい。具体的には、パネル板後方装飾部材２４１０の移動位置における回動角度を複数設け、回動角度によって大当り期待度がどの程度であるのかが示唆されるように構成するとよい。なお、パネル板後方装飾部材２４１０がパネル板１１１０に対して平行でない状態においては、図１３４（ｃ）に示すようにパネル板後方装飾部材２４１０の後方に位置する遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域からの光がパネル板後方装飾部材２４１０の前面に対して直接入射されるように構成するとよい。この場合、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域から照射される光が、パネル板後方装飾部材２４１０において乱反射するため、白化部ＨＫＢの存在を目立ちにくくすることができる。また、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の表示態様が所定の画像を所定周期で点滅表示するものである場合には、白化部ＨＫＢの存在をさらに目立ちにくくすることが可能となる。

【１３８７】

なお、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に限らず、光を照射することが可能な他の部材によって、所定角度回動させたパネル板後方装飾部材２４１０の前面に対して、光を照射するように構成してもよい。

【１３８８】

このように、もともと傾いて設けられているあるいは傾いた状態となったパネル板後方装飾部材２４１０に対して、遊技盤側演出表示装置１６００やその他の発光装飾部材などにおいて、大当り期待度が高いことを示す白色で発光された光が直接照射されるように構成してもよい。この場合、パネル板後方装飾部材２４１０が白色で照明された状態となるため、他の色で照明された状態と比べて、白化部ＨＫＢがより目立ちにくくなる。なお、

白色の光に代えて黄色の光で照明してもよい。

【１３８９】

ところで、遊技機は数年間、遊技店に設置されることもある。一方、障害釘を透明なパネル板に植設することで形成される遊技盤の歴史は、木製のパネル板に障害釘を植設して形成される遊技盤の歴史より短く、障害釘を透明なパネル板に植設した遊技機が遊技店に本格的に設置されるようになったのは、ここ１０年程度である。さらに、遊技機自体の遊技性も常に進化し続けている。このため、障害釘の打ち込みにより形成されるゲージ構成や、遊技盤に設けられる装置も都度かわり、これに合わせて透明なパネル板に植設される障害釘の本数、障害釘が植設される位置、障害釘と障害釘との間隔なども変化する。このため、このように多様に発生しうるゲージ構成のパターンが白化部ＨＫＢを発生しやすいものであるのか、白化部ＨＫＢが発生しにくくなっているものであるのかを検証するには所定の年月を要するといった現状にある。

【１３９０】

これまでも、特に発射直後に遊技球からの衝突による衝撃を受ける障害釘として、例えば、遊技領域５ａの左上に植設された複数の障害釘１２０１や、遊技領域５ａの右側に植設された複数の障害釘１２０１のうちの所定の障害釘１２０１がある。また、その後、遊技領域を流下、転動する遊技球が遊技状態に応じて集中する障害釘１２０１として、例えば、通常遊技中に集中する、遊技領域５ａの左上から転動してきた遊技球が所定確率で衝突する遊技領域５ａの左側に植設された複数の障害釘１２０１や、遊技領域５ａの左上から第一始動口２００２に至る転動経路に対応して設けられた障害釘１２０１（ジャンプ釘１２３１、命釘１２３０、左側誘導釘１２３２）や、大当たり遊技中に集中する、大入賞口２００５に近接して設けられた障害釘１２０１などで白化部ＨＫＢの劣化が推測されている。

【１３９１】

以下に示す実施形態においては、遊技店におけるある遊技機の稼動において遊技の進行あるいは遊技者の知覚する美観に支障をきたしうる品質上の問題が発生する前に、当該遊技機において、このような品質上の問題が発生しそうであるか否かについて遊技店の店員が判断することが可能な実施形態について説明する。

【１３９２】

白化部ＨＫＢを目立ちにくくするために、障害釘１２０１を植設した部位を正面視した場合に、障害釘１２０１を植設した部位の後方に、明色視認部、乱反射部、金属光沢部を設ける例を示したが、上記課題を解決するために、障害釘１２０１のうち所定の障害釘１２０１については白化部ＨＫＢをあえて目立ちやすい位置に植設する構成を採用してもよい。

【１３９３】

具体的には、左側誘導釘１２３２を構成する障害釘１２０１のうち、左から一番目の障害釘１２０１と二番目の障害釘１２０１については、正面視で明色でない装飾部材（望ましくは暗色の装飾部材）と重なるように配置してもよい。

【１３９４】

このような構成とすることで、多くの障害釘１２０１については白化部ＨＫＢを目立ちにくくしつつ、一部の所定の障害釘１２０１については、白化部ＨＫＢの発生状況が明確に視認されることとなるため、遊技機の累積稼働時間を容易に推定することが可能となり、当該遊技機において品質上の問題が発生しそうであるか否かの指標とすることが可能となる。

【１３９５】

暗色の装飾部材としては、白化部ＨＫＢを目立ち易くするため、例えば黒色を基調とする装飾が施された装飾部材を採用することが望ましい。または遊技機を構成する基本装置として演出表示装置として使用されることが多い液晶表示装置などを利用するとよい。例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域はパチンコ機１の電源をオフにした状態ではその前面が黒色の平面として視認される。

【１３９６】
図１３５は、図６０を参照して説明した実施形態を変形した実施形態を示している。図１３５は、遊技盤５の正面図である。本実施形態においては、無色透明なパネル板１１１０の後方に遊技盤側演出表示装置１６００が設けられ、パネル板１１１０に植設された命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、左側誘導釘１２３２、その他の障害釘１２０１のうちの一部が、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域１６００ａと正面視で重なる位置に設けられている。表示領域１６００ａはパチンコ機１の電源をオフにした状態では、その前面が黒色の平面として視認される。
【１３９７】
このように、暗色の装飾部材や黒色の面として視認される遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域１６００ａと正面視で重なる位置、あるいは上述したようにパチンコ機の中心位置を中心として所定方向に所定角度目線を傾けたときに、暗色の装飾部材や遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域１６００ａと重なる位置に所定の障害釘１２０１を植設すれば、当該所定の障害釘１２０１における白化部ＨＫＢの発生状態を確認することが容易となる。
【１３９８】
このような構成とすることで、暗色の装飾部材や遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域１６００ａと、正面視で重なる位置に植設される所定の障害釘１２０１について白化部ＨＫＢの発生状況を確認することが容易となる。なお、正面視ではなく、上述したように、パチンコ機の中心位置を中心として所定方向に所定角度目線を傾けたときに所定の障害釘１２０１と重なる位置に、暗色の装飾部材や、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域１６００ａが位置するように構成してもよい。また、この構成を他の実施形態における障害釘１２０１に対して採用し、白化部ＨＫＢの視認性を高めるように構成してもよい。
【１３９９】
図１３６は、図１３５を参照して説明した実施形態を変形した実施形態を示している。図１３６は、遊技盤５の正面図である。本実施形態においては、パネル板１１１０の裏面にパネル板裏粗面部１１１０ｂが設けられている。パネル板１１１０に植設された命釘１２３０、ジャンプ釘１２３１、一部の左側誘導釘１２３２については、明色で視認されるパネル板裏粗面部１１１０ｂと正面視で重なる位置に設けられている。一方、一部の左側誘導釘１２３２（左上の２本の障害釘１２０１）、その他の障害釘１２０１については、正面視でパネル板裏粗面部１１１０ｂと重ならず、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域１６００ａと重なるように設けられている。
【１４００】
このような構成とすることで、一部の障害釘１２０１については常に白化部ＨＫＢを目立ちにくくすることができるとともに、その他の障害釘１２０１については、パチンコ機１の電源をオンにした状態においては、遊技状態に応じて、表示領域１６００ａに明色や黄色の演出画像を上述したような態様で表示することで白化部ＨＫＢを目立ちにくくすることができ、パチンコ機１の電源をオフにした状態において白化部ＨＫＢを目立ちやすくすることが可能となる。
【１４０１】
図１３６を参照して説明した実施形態において、パネル板裏粗面部１１１０ｂに代えて、上述した実施形態を適用することで、一部の障害釘１２０１については白化部ＨＫＢを目立ちにくくするように構成してもよい。例えば、パネル板裏粗面部１１１０ｂに代えてあるいは加えて、パネル板後方装飾部材２４１０、パネル板後方基板２４２０のうちの少なくとも１つを設けるように構成してもよい。なおこれらの部材の正面視における形状は、パネル板裏粗面部１１１０ｂの正面視における形状と同じ形状に構成するとよい。
【１４０２】
従来、操作手段を備える遊技機が検討されてきたが、以下に複数の操作手段を備えるとともに演出において複数の操作手段を有効に活用した遊技機について説明する。本実施形態におけるパチンコ機１は、図１３７に示すように扉枠３の下部に遊技者が操作可能なミ

ッションボタン３７００、攻撃ボタン３７１０、左レバー３７２０、右レバー３７３０、防御ボタン３７４０を備えている。

【１４０３】

本実施形態に係るパチンコ機１は、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域において、装飾図柄の変動表示中に自戦車を表示する演出を画像表示によって行うことが可能である。本演出において、自戦車は様々な道のりを移動するとともに、目的地への移動中に敵戦車との戦闘などを経て、当該戦闘結果などにより、装飾図柄の変動結果が示唆されるように構成されている。また、自戦車の移動中、あるいは自戦車と敵戦車との戦闘中に、扉枠３の下部に設けられたミッションボタン３７００、攻撃ボタン３７１０、左レバー３７２０、右レバー３７３０、防御ボタン３７４０などの操作手段に対する遊技者の操作を受け付けることで、装飾図柄の変動結果の示唆態様などの演出内容に変化を与えることが可能に構成されている。

なお、本明細書中において、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域のことを単に表示領域という場合がある。

【１４０４】

ミッションボタン３７００は、自戦車を表示する演出において様々な態様で機能するボタンである。攻撃ボタン３７１０は、自戦車を表示する演出において主に敵部隊に攻撃を行うことが可能なボタンである。防御ボタン３７４０は、自戦車を表示する演出において主に敵戦車からの攻撃を防御することが可能なボタンである。各ボタンは、下方向に所定距離押下することが可能である。パチンコ機１は、遊技者による各ボタンへの押下操作を図示しないセンサによりそれぞれ検知して、周辺制御基板１５１０に入力し、演出に利用することが可能である。各ボタンは遊技者による押下操作が行われない状態となった場合には、スプリング等を用いた図示しない復帰機構によって、上方へ移動した状態となる。

【１４０５】

左レバー３７２０は、方向入力を行うことが可能な棒状の操作手段である。左レバー３７２０の根元は軸支されており、３６０度いずれの方向にも傾けることが可能である。傾けることが可能な角度は最大４５度である。左レバー３７２０は、スプリング等を用いた図示しない復帰機構により、遊技者が左レバー３７２０から手を離すと垂直な状態（いずれの方向にも傾けられていない状態）に戻る構造となっている。パチンコ機１は、左レバー３７２０が傾けられた方向と傾けられた角度とを図示しないセンサにより検知して、周辺制御基板１５１０に入力し、演出に利用することが可能である。遊技者は、左レバー３７２０を握り、所定方向に所定角度傾けることで、操作入力を行うことができる。

【１４０６】

左レバー３７２０の上下方向下方には、振動を発生可能な左レバー振動源３７２２が内蔵されている。左レバー振動源３７２２は、偏心錘が回転軸に取り付けられたステッピングモータや往復動作するソレノイドによって構成するとよい。左レバー振動源３７２２は、周辺制御基板１５１０によって駆動制御されることで振動を発生可能である。左レバー振動源３７２２から発生した振動が、左レバー３７２０を握っている遊技者の手のひらに伝わることで、振動を演出として用いることが可能である。例えば、左レバー３７２０の操作指示に対応して操作が行われることに応じて所定の振動態様で左レバー振動源３７２２を振動させてもよい。また、その振動態様によって大当たりなどの遊技者に有利な事象についての期待度を示すように構成してもよい。

【１４０７】

左レバー３７２０内に左レバー振動源３７２２を複数設けてもよい。例えば、左レバー３７２０の上半分と左レバー３７２０の下半分に左レバー振動源３７２２をそれぞれ設けてもよい。そして、いずれか一方のみを振動させたり、双方の振動源を同時に振動させてもよい。

【１４０８】

左レバー３７２０の上下方向上方には所定色で発光可能な左レバー発光源３７２４が内蔵されている。左レバー３７２０は乳白色の合成樹脂により形成されており、左レバー発

光源３７２４から出力された光の色によって左レバー３７２０全体を光により装飾することが可能である。左レバー発光源３７２４は、具体的には、複数のフルカラーＬＥＤと駆動回路により構成され、周辺制御基板１５１０によって駆動回路を駆動制御することで所定色で発光することが可能である。左レバー発光源３７２４によって左レバー３７２０の主に上半分を発光装飾された状態とすることができ、発光色や点滅・点灯等の発光態様を演出として用いることが可能である。例えば、左レバー３７２０の操作指示に対応して操作が行われることに応じて所定の発光態様で発光させてもよい。また、その発光態様によって大当たりなどの遊技者に有利な事象についての期待度を示すように構成してもよい。なお、左レバー３７２０は光を透過することができれば、他の素材を用いて形成してもよく、例えば、レンズカットを施した無色透明の合成樹脂により形成してもよい。

【１４０９】

右レバー３７３０は、左レバー３７２０と同様の構造及び機能を有している。例えば、右レバー３７３０は操作入力を受け付け可能である。また、左レバー３７２０と同様に右レバー３７３０内には右レバー振動源３７３２と右レバー発光源３７３４が設けられており、左レバー３７２０と同様の演出に利用することが可能である。

【１４１０】

各ボタンの配置は図１３７を参照して説明した実施形態に限定されるものではない。図１３８は、左レバー３７２０の上端部に攻撃ボタン３７１０を、右レバー３７３０の上端部に防御ボタン３７４０を設置した実施形態を示している。この場合、左レバー３７２０を握って左レバー３７２０の傾動操作を行いながら、左レバー３７２０の上端にある攻撃ボタン３７１０を親指で押下することが可能である。同様に右レバー３７３０を握って右レバー３７３０の傾動操作を行いながら、右レバー３７３０の上端にある防御ボタン３７４０を親指で押下することが可能である。

【１４１１】

なお、攻撃ボタン３７１０を乳白色あるいは無色透明の合成樹脂により形成し、攻撃ボタン３７１０の操作に応じて、左レバー発光源３７２４を所定の発光態様とすることで、攻撃ボタン３７１０を所定の発光態様としてもよい。同様に、防御ボタン３７４０を乳白色あるいは無色透明の合成樹脂により形成し、防御ボタン３７４０の操作に応じて、右レバー発光源３７３４を所定の発光態様とすることで、防御ボタン３７４０を所定の発光態様としてもよい。

【１４１２】

左レバー３７２０の上端部に攻撃ボタン３７１０を、右レバー３７３０の上端部に防御ボタン３７４０を設置するのではなく、ミッションボタン３７００を攻撃ボタン３７１０に代えて、左レバー３７２０の上端部に設置してもよい。あるいは、防御ボタン３７４０に代えて右レバー３７３０の上端部に設置してもよい。あるいは、１のレバーの上端部にこれらのボタンのうちの２つまたは３つのボタンを設置するように構成してもよい。

このような構成とすることで、レバーの傾動操作と１つまたは複数のボタンの押下操作を片手で行うことができる。

【１４１３】

図１３９は、自戦車を表示する演出を装飾図柄の変動中にリーチ演出として実行するように構成した実施形態を示している。図１３９（ａ）は、装飾図柄が停止表示された状態を示している。第一始動口２００２や第二始動口２００４への始動入賞が発生すると、左、中、右の装飾図柄が変動を開始する。

【１４１４】

図１３９（ｂ）は左、中、右の装飾図柄が表示領域の上方から出現し、下方へと消えていく態様で変動表示されている状態を示している。装飾図柄は、リーチ状態を形成せずにハズレを表す図柄で停止表示される場合と、リーチ状態を形成して、ハズレを表す図柄で停止表示される場合と、リーチ状態を形成して、大当りを表す図柄で停止表示される場合とがある。

【１４１５】

図１３９（ｃ）は左右の「３」図柄が仮停止表示されて、リーチ状態が形成された状態を示している。本実施形態においてはリーチ演出として、自戦車が表示領域に表示され、前方へ移動する戦車リーチ演出を実行することが可能である。

【１４１６】

図１３９（ｄ）は、戦車リーチ演出として、自戦車を表示する演出の表示が開始された状態を示している。具体的には、自戦車は道路上を前方に移動している状態である。装飾図柄は表示領域における左上に表示される。

【１４１７】

図１３９（ｅ）は、自戦車と敵戦車とが、戦闘を行っている状態を示している。また、図１３９（ｆ）は、自戦車が目的地に到着した状態を示している。これらは特別抽選の結果を示唆する演出として機能する。例えば、図１３９（ｅ）に示す敵戦車を自戦車が倒せるか否か、あるいは、自戦車が敵戦車に倒されるか否かを示す演出表示が実行され、演出表示結果によって、特別抽選の結果が示唆される。あるいは、図１３９（ｆ）に示すように、自戦車が敵戦車にやられずに目的地に到達できるか否かを示す演出表示が実行され、演出表示結果によって、特別抽選の結果が示唆される。

【１４１８】

図１３９（ｇ）は、特別抽選の結果がハズレであった場合の装飾図柄の変動表示停止態様を示している。また、図１３９（ｈ）は、特別抽選の結果が大当りであった場合の装飾図柄の変動表示停止態様を示している。自戦車、敵戦車、道路等の画像は、装飾図柄の変動が停止する直前のタイミングで表示が終了する。

【１４１９】

図１３９を参照して、表示領域において、リーチ演出として、自戦車を表示する演出を行う例を示したが、複数回の装飾図柄の変動にまたがって、自戦車を表示する演出を実行するように構成してもよい。例えば、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球が入賞することにより発生した保留にかかる特別抽選結果を先読みすることで、自戦車を表示する演出の実行を開始し、複数回の図柄変動にまたがって実行し、先読みされた保留に対応する装飾図柄の変動結果を示唆するように構成してもよい。あるいは、大当りの開始時から終了時まで、自戦車を表示する演出を実行したり、大当りの終了時から、所定回数（例えば１０回）装飾図柄の変動が行われるまで、戦車を表示する演出を実行することで、大当り終了時に変化した遊技状態がどのような遊技状態であるのか（例えば、特別抽選で大当りと判定される確率が、高確率状態であるのか低確率状態であるのか）を示唆するように構成してもよい。このように、自戦車を表示する演出によって示唆される対象は、特別抽選結果（例えば、大当りが発生する期待度）に限られるものではなく、例えば、遊技状態が示唆されるものであってもよい。

【１４２０】

図１４０は、左手で、左レバー３７２０または右レバー３７３０のいずれかのレバーを操作し、右手でハンドル３０２を回転操作させる態様が求められる演出状況を示している。自戦車を表示する演出中、基本的には、自戦車は自動的に前方に進行していく。このとき、左レバー３７２０または右レバー３７３０を操作することで自戦車の速度を変更したり、左右方向に移動させることが可能である。具体的には、図１４０に示すように、左レバー３７２０または右レバー３７３０を遊技者から見て前方に傾けることで、自戦車の速度を上げることが可能である。また、左レバー３７２０または右レバー３７３０を遊技者から見て後方（遊技者側）に傾けることで、自戦車の速度を下げることが可能である。また、左レバー３７２０または右レバー３７３０を遊技者から見て右側に傾けることで、自戦車を右側に移動させることが可能である。また、左レバー３７２０または右レバー３７３０を遊技者から見て左側に傾けることで、自戦車を左側に移動させることが可能である。

【１４２１】

片手（左手）で、１つのレバーを操作し、自戦車を移動させる実施形態を示したが、左手で左レバー３７２０を、右手で右レバー３７３０を操作する演出を実行可能に構成してもよい。なお、リーチ演出という通常の装飾図柄の変動よりも大当りの期待度が高い演出

が発生しているため、遊技者は必ずしもハンドル３０２の操作を必要とせず、両手を使って、左レバー３７２０や右レバー３７３０、ミッションボタン３７００等の各種のボタンを操作することが可能であるため、より演出としての興趣を高めることができる。

【１４２２】

自戦車を表示する演出中、基本的には、自戦車は自動的に前方に進行していく。このとき、左レバー３７２０と右レバー３７３０を操作することで戦車の速度を変更したり、左右方向に移動させることが可能である。具体的には、図１４１に示すように、左レバー３７２０または右レバー３７３０を遊技者から見て前方に傾けることで、戦車の速度を上げることが可能である。また、左レバー３７２０または右レバー３７３０を遊技者から見て後方（遊技者側）に傾けることで、戦車の速度を下げることが可能である。また、左レバー３７２０または右レバー３７３０を遊技者から見て右側に傾けることで、戦車を右側に移動させることが可能である。また、左レバー３７２０または右レバー３７３０を遊技者から見て左側に傾けることで、戦車を左側に移動させることが可能である。

【１４２３】

また、左レバー３７２０と右レバー３７３０を同時に遊技者から見て前方に傾けた場合、左レバー３７２０と右レバー３７３０の一方のみが操作された場合と比べ、速度を大きく上げることが可能である。同様に、左レバー３７２０と右レバー３７３０を同時に遊技者から見て後方に傾けた場合、左レバー３７２０と右レバー３７３０の一方のみが操作された場合と比べ、速度を大きく下げることが可能である。また、左レバー３７２０と右レバー３７３０を同時に遊技者から見て右側に傾けた場合、左レバー３７２０と右レバー３７３０の一方のみが操作された場合と比べ、戦車を右側に大きく移動させることが可能である。同様に、左レバー３７２０と右レバー３７３０を同時に遊技者から見て左側に傾けた場合、左レバー３７２０と右レバー３７３０の一方のみが操作された場合と比べ、戦車を左側に大きく移動させることが可能である。

【１４２４】

このように、戦車が前方に移動する際に、左レバー３７２０と右レバー３７３０によって、戦車の移動方向に変化を加えられるようにすることで、敵部隊からの攻撃を避けたり、フィールドに設置された地雷や岩などの障害物を回避して、前方に移動するといった演出を実行することが可能となる。

【１４２５】

ミッションボタン３７００、攻撃ボタン３７１０、防御ボタン３７４０の戦車リーチにおける基本的な利用態様について説明する。ミッションボタン３７００の操作によって、自戦車に搭載されたマシンガンから前方に弾丸を発射することが可能となる。また、攻撃ボタン３７１０の操作によって、自戦車に搭載された砲台から前方に砲弾を発射することが可能となる。また、防御ボタン３７４０の操作によって、自戦車の前方に、敵戦車からの攻撃を防御する防御シールドを設けることが可能となる。なお、各ボタンに当てはめられる機能は演出の状況に応じて、異なったものとなる場合がある。

【１４２６】

ところで、本実施形態においては、遊技状態が変更される条件として新たな条件を採用している。以下に、図１４２、図１４３を参照して、遊技状態が変更される条件として新たな条件について説明する。

【１４２７】

第一始動口２００２に遊技球が入球すると、第一特別図柄表示器１４０３において、特別図柄の変動表示が行われ、第一特別抽選結果が表示される。また、遊技盤側演出表示装置の表示領域において、特別図柄の変動表示結果に対応した態様で装飾図柄の変動表示が行われる。

同様に、第二始動口２００４に遊技球が入球すると、第二特別図柄表示器１４０５において、特別図柄の変動表示が行われ、第二特別抽選結果が表示される。また、遊技盤側演出表示装置の表示領域において、特別図柄の変動表示結果に対応した態様で装飾図柄の変動表示が行われる。

また、遊技球がゲート部２００３を通過することにより抽選される普通抽選結果が「当り」の場合には、第二始動口２００４は遊技球の受入れが不能または困難な状態から、遊技球を受け入れ可能な状態へと変化することが可能である。

【１４２８】

本実施形態において特別図柄の抽選態様について、特別図柄の抽選結果が「大当り」の抽選結果となる確率が低い（確率：１／３００）状態と、特別図柄の抽選結果が「大当り」となる抽選結果となる確率が高い（確率：１／３０）状態と、をとることが可能である。

また、普通図柄の抽選態様について、普通図柄の変動時間が長く（平均３０秒）、普通抽選結果が「当り」の抽選結果となる確率が低い（確率：１／１００）状態と、普通図柄の変動時間が短く（平均２．０秒）、普通図柄の抽選結果が「当り」抽選結果となる確率が高い（確率：１／１．２）状態と、をとることが可能である。

そして、これらを組み合わせた以下の４つの遊技状態をとることが可能である。

１：特別図柄の抽選結果が「大当り」の抽選結果となる確率が低く、普通図柄の変動時間が長く、普通抽選結果が「当り」の抽選結果となる確率が低い状態である通常状態。

２：特別図柄の抽選結果が「大当り」の抽選結果となる確率が低く、普通図柄の変動時間が短く、普通抽選結果が「当り」の抽選結果となる確率が高い状態である時短状態。

３：特別図柄の抽選結果が「大当り」の抽選結果となる確率が高く、普通図柄の変動時間が長く、普通抽選結果が「当り」の抽選結果となる確率が低い状態である非時短確変状態。

４：特別図柄の抽選結果が「大当り」の抽選結果となる確率が高く、普通図柄の変動時間が短く、普通抽選結果が「当り」の抽選結果となる確率が高い状態である確変状態。

また、これらの遊技状態とは別に、特別図柄の抽選結果が「大当り」となった場合には、以下の状態をとる。

５：大入賞口２００５が所定の開閉パターンで開閉される大当り状態。なお、大当り状態中には特別図柄の変動表示は行われない。

図１４２は、これらの５つの遊技状態を示すテーブルである。

このように、本実施形態においては５つの遊技状態をとることが可能である。そして、遊技中に所定の条件が満たされることで、これらのうちのある遊技状態から他の遊技状態へと遊技状態が変化する。図１４３は、遊技状態の移行条件を示した図である。

【１４２９】

時短状態は、時短状態となってからのハズレの特別抽選結果の発生回数が所定回数に達することを条件として、通常状態へ移行する。例えば、大当り状態が終了して、時短状態に移行し、その時短状態において、特別図柄の変動回数が１００回に達した場合には、遊技状態は通常状態へと移行する。

非時短確変状態、確変状態は、大当り遊技状態が発生するまで継続される。

【１４３０】

本実施形態においては、特別抽選結果としては、「ハズレ」、「時短付きハズレ」、「大当り」の３つの抽選結果が設けられている。

【１４３１】

特別抽選結果が「ハズレ」となった場合には、特別抽選結果が所定時間表示されたのち、大入賞口２００５が所定の開閉パターンで開閉されることがなく、また、普通抽選結果が「当り」となる確率を高めるとともに普通抽選結果が表示されるまでの時間が短かい「時短状態」が発生することもない。

【１４３２】

特別抽選結果が「時短付きハズレ」となった場合には、特別抽選結果が所定時間表示されたのち、大入賞口２００５が所定の開閉パターンで開閉されることなく、普通抽選結果が「当り」となる確率を高めるとともに普通抽選結果が表示されるまでの時間が短かい「時短状態」へ遊技状態が移行する。特別抽選結果が「時短付きハズレ」の場合であっても、遊技状態が、時短状態、非時短確変状態、確変状態中である場合には、時短状態への移行は行われない。なお、「時短付きハズレ」は所定の確率で発生させるとよい。例えば、

特別抽選結果のうち、「大当り」の発生確率を１／３００、「ハズレ」の発生確率を２９８／３００、「時短付きハズレ」の発生確率を１／３００とするとよい。

【１４３３】

特別抽選結果が「大当り」となった場合には、特別抽選結果が所定時間表示され、大入賞口２００５が所定の開閉パターンで開閉される。また大当り状態が終了したのち、あらかじめ定められた大当り内訳に基づいて、通常状態、時短状態、非時短確変状態、確変状態のいずれかの遊技状態へ移行する。なお、大当り状態後に移行する割合は適宜設定すればよく、大当り後に移行可能な遊技状態を４つ未満としてもよい。例えば、大当り状態後に、確変状態に移行する割合を５０％、時短状態に移行する割合を５０％とし、通常状態、非時短確変状態にいこうする割合を０％としてもよい。

【１４３４】

一方、「時短付きハズレ」を採用せず、通常状態において、特別抽選結果が連続してハズレとなった回数を計数し、特別抽選結果が連続してハズレとなった回数があらかじめ定められた特定の回数（例えば５００回）に達した場合に、特別抽選結果が所定時間表示されたのち、大入賞口２００５の開閉をともなうことなく、遊技状態が通常状態から時短状態へと移行する。

なお、時短状態、非時短確変状態、確変状態中に特別抽選結果がハズレとなった回数があらかじめ定められた特定の回数（例えば５００回）に達したとしても、時短状態への移行は行われない。

【１４３５】

時短付きハズレに基づく通常状態から時短状態への移行、特別抽選の特定回数の実行に基づく通常状態から時短状態への移行は、いずれか一方のみを採用してもよいし、双方を採用してもよい。

【１４３６】

特別抽選結果として、「時短付きハズレ」を採用することで、出玉を伴うことなく、通常状態から時短状態へと遊技状態を移行させることができる。また、通常状態と比べ、遊技球が減りにくい時短状態で特別抽選結果を受けさせることが可能となる。

【１４３７】

また、特別抽選が特定回数実行されることで、通常状態から時短状態へと遊技状態が移行するため、一定期間通常状態が継続された場合は、通常状態よりも、遊技球が減りにくい時短状態において特別抽選結果を受けさせることが可能となる。

【１４３８】

第一特別抽選結果が大当りになった場合の大当りの内訳と、第二特別抽選結果が大当りになったときの大当りの内訳は同一としてもよい。

あるいは、第一特別抽選結果が大当りになった場合の大当りの内訳と、第二特別抽選結果が大当りになったときの内訳を異なったものとしてもよい。例えば、第一特別抽選結果が大当りになったときの内訳を、通常状態となる大当りが５０％、時短状態となる大当たりが５０％とし、第二特別抽選結果が大当りになったときの内訳を、時短状態となる大当たりが２０％、確変状態となる大当りが８０％としてもよい。

【１４３９】

低確率非時短状態、高確率非時短状態において、遊技者は第一始動口２００２に遊技球を入賞させるために遊技領域の左側に遊技球を発射する。このような、遊技領域の左側に向けて遊技球を発射する行為は「左打ち」とよばれる。なお、遊技領域の左側に流入した遊技球が第一始動口２００２に入賞する確率は、概ね１／１０～１／１５程度である。また、遊技領域の左側に流入した遊技球が第二始動口２００４に入賞することはない。

【１４４０】

一方、大当り遊技状態中において、遊技者は大入賞口２００５に遊技球を入賞させるために遊技領域の右側に向けて遊技球を発射する。また、低確率時短状態、高確率時短状態中において、遊技者は第二始動口２００４に遊技球を入賞させるために遊技領域の右側に向けて遊技球を発射する。このような、遊技領域の右側に向けて遊技球を発射する行為は

「右打ち」とよばれる。
なお、遊技領域の右側に流入した遊技球が第二始動口２００４に入賞する確率は遊技状態によって異なる。これは、第二始動口２００４の可動片２００４ａが開放状態となる確率および開放状態の継続時間が非時短状態（低確率非時短状態、高確率非時短状態）と時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）とで異なるからである。非時短状態（低確率非時短状態、高確率非時短状態）において、遊技領域の右側に流入した遊技球が第二始動口２００４に入賞する確率は極めて低く、例えば１／２００～１／３００程度である。時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）において、遊技領域の右側に流入した遊技球が第二始動口２００４に入賞する確率は極めて高く、例えば１／２～１／３程度である。
なお、遊技領域の右側に流入した遊技球が第一始動口２００２に入賞することはないが、第一始動口２００２に入賞することがあるように遊技領域を構成してもよい。
【１４４１】
低確率時短状態では、特別図柄の変動表示時間が低確率非時短状態と比べて平均して短くなる。
高確率時短状態では、特別図柄の変動表示時間が低確率非時短状態と比べて平均して短くなるとともに、特別図柄の停止態様が大当りの結果を示す態様となる確率が低確率非時短状態と比べて高くなる。
そのため、左打ち中（低確率非時短状態中）と比べて、右打ち中（低確率時短状態中または高確率時短状態中）の場合には、大当り遊技状態の終了後に次の大当り遊技状態が発生するまでの平均時間は短く、遊技者の感覚からすると、前回の大当りから期間をおかず、すぐに次の大当りが発生したように感じられる。
【１４４２】
低確率非時短状態において、最初の大当り遊技状態が発生し、この大当り遊技状態の終了後に低確率時短状態または高確率時短状態となって、再度大当り遊技状態が発生した状態のことを連チャン状態という。なお、このときの連チャン回数は「２回」である。この大当り遊技状態後に再び低確率時短状態または高確率時短状態となり、再度、大当り遊技状態が発生した場合には、連チャン回数は「３回」となる。大当り遊技状態終了後に、低確率非時短状態となった場合や、大当り遊技状態終了後に、低確率時短状態となったものの、特別抽選結果が連続して所定回数（例えば、１００回）ハズレとなって、低確率非時短状態となった場合には、連チャン状態は終了する。遊技者は連チャン状態が継続している間は、遊技領域の右側に向けて遊技球を発射し、連チャン状態が終了したタイミングで、遊技球を発射する領域を遊技領域の左側に変更する。
【１４４３】
図１４２、図１４３を参照して、大当り状態の終了後に予め定められた４つの遊技状態（高確率あるいは低確率、時短あるいは非時短の組み合わせ）のうちのいずれかに移行することを示した。これらの遊技状態について、本明細書中において、以下のように称する場合がある。
具体的には、大当り状態の終了後に低確率非時短状態となる大当りを、低確率非時短大当りと称する場合がある。また、大当り状態の終了後に低確率時短状態となる大当りを、低確率時短大当りと称する場合がある。また、大当り状態の終了後に高確率非時短状態となる大当りを、高確率非時短大当りと称する場合がある。また、大当り状態の終了後に高確率時短状態となる大当りを、高確率時短大当りと称する場合がある（なお、この大当りについては一般に「確変大当り」と称されることがある）。
なお、大当り状態について、大当り遊技状態と称する場合がある。
なお、特別抽選の結果が大当りであった場合には、所定の数字が付された装飾図柄をゾロ目の態様で停止表示して、特別抽選の結果が大当りであることが遊技者に示される。このとき、大当りの種別が高確率非時短大当りや高確率時短大当りの場合には、奇数の数字が付された装飾図柄をゾロ目の態様で停止表示させ、大当りの種別が低確率非時短大当りや低確率時短大当りの場合には、偶数の数字が付された装飾図柄をゾロ目の態様で停止表示させてもよい。例えば、装飾図柄に付される数字の種類が１から７であるときに、停止

表示された装飾図柄の数字の組み合わせが「２２２」、「４４４」、「６６６」であった場合には、大当り状態後の遊技状態は低確率非時短状態や低確率時短状態となる。また、停止表示された装飾図柄の数字の組み合わせが「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」であった場合には、大当り状態後の遊技状態は高確率非時短状態や高確率時短状態となる。また、数字の「２」、「４」、「６」が付された装飾図柄を「通常図柄」、数字の「１」、「３」、「５」、「７」が付された装飾図柄を「確変図柄」と称することがある。このような実施態様とした場合、遊技者はリーチ状態が形成されたタイミングで、大当りが仮に発生した場合における大当り後の遊技状態を知ることができるため、興趣を向上させることができる。

なお、このようにリーチ状態を構成する装飾図柄のことを「リーチ図柄」と称する場合がある。特にリーチ状態を形成する装飾図柄に付された数字が、偶数であるのか奇数であるのか、すなわち、「通常図柄」により形成されるリーチ状態であるのか、「確変図柄」により形成されるリーチ状態であるのかを示す際に用いられる。例えば、「リーチ図柄は「１」である。」といった場合、数字の１が付された装飾図柄によって、リーチ状態が形成されていることを示している。

また、「通常図柄」により形成されるリーチ状態を通常リーチ、「確変図柄」により形成されるリーチ状態を「確変リーチ」と称する場合がある。

なお、リーチ状態を形成する図柄の種類によって、大当りの期待度を示唆してもよい。例えば、装飾図柄に付された数字が「１」「２」「４」「５」の場合は、期待度は５％未満とし、「６」の場合は２０％、「３」の場合は５０％、「７」の場合は９０％（あるいは１００％としてもよい）としてもよい。これにより単にリーチ図柄が通常図柄であるのか確変図柄であるのか（すなわち偶数であるのか奇数であるのか）、という点に加え、図柄に付された数字が「１」～「７」のいずれであるのか、という点についても遊技者の関心を高めることできる。

【１４４４】

なお、大当り状態において発生するラウンド数をこれらの名称に対して付加して大当りの種別をさらに区分して表現する場合がある。例えば、１０ラウンドの大当りであって大当り終了後に高確率時短状態が発生する大当りの場合には、１０Ｒ高確率時短大当りと称する場合がある。同様にラウンド数が３ラウンドや６ラウンドである場合には、３Ｒ高確率時短大当りや６Ｒ高確率時短大当りと称する場合がある。また、大当り状態終了後の確率状態や時短状態を問わない場合は、３Ｒ大当り、６Ｒ大当りと称する場合がある。

【１４４５】

なお、本明細書中において、大当りの期待度のことを単に期待度という場合がある。

また、所定の演出等を実行することで大当りの期待度がどの程度であるのかを示す実施形態を示しているが、大当りの期待度に代えて、高確率時短大当りの期待度や他の所定の事象の発生についての期待度がどの程度であるのかを示すものに変形してもよい。なお、期待度については、「大当りのときに出現する確率／（大当りのときに出現する確率＋ハズレのときに出現する確率）」の式で求めることができる。また、遊技者は、所定の演出が実行されたときの期待度について、自身の遊技経験や専門雑誌の記事に基づいて認識することとなる。

【１４４６】

以下に、このような操作部を用いて実行されるリーチ演出や遊技状態の変更条件についての実施形態を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示される表示内容とともに説明する。

【１４４７】

従来、キャラクタ等の画像を表示手段に表示することで装飾図柄の変動表示結果を示唆する演出が行われていた（例えば、特開２０１６－１７９０６３号公報、特開２０１０－０２２５４４号公報）。例えば、装飾図柄の変動停止前に所定のキャラクタの画像を表示することで、その装飾図柄の変動表示結果が大当りとなる確率が所定の確率（例えば１０％）であることが遊技者に対して示唆される演出が実行されていた。

ところが、遊技者によっては必ずしもそのような示唆演出を見ることを好まない場合がある。例えば、ある示唆演出が複数回表示されたものの、その示唆演出が表示された直近の複数回の変動表示の結果がいずれもハズレを示す変動表示結果となった場合には、その示唆演出に対して、「またハズれるのでは・・」といった不信感を覚えたり、あるいはその示唆演出に対して、験が悪いと感じたりして、その示唆演出を見たくないと考える場合がある。このような傾向は、遊技者に対して、所定の操作部への操作を要求し、操作受付に基づいて所定の期待度を示す表示が行われる示唆演出において顕著である。このような場合に、遊技者にとっては、わざわざ操作手段を操作したのに、見たくもない示唆演出を視認させられことで、興趣の低下がおこりうる。

【１４４８】

また、変動表示の結果が中途半端な期待度で示唆されるのではなく、変動表示の結果が明確に報知されることを好む遊技者も存在する。このような遊技者にとって、低期待度（例えば１０％）の示唆演出を見せられることはかえって興趣の低下を招くおそれがある。

【１４４９】

しかしながら、従来このような遊技者の存在は考慮されておらず、示唆演出の実行態様について改善の余地があった。以下に示す実施形態においては、このような遊技者が存在することを考慮して、興趣の低下を抑制できるように構成した実施形態について説明する。

【１４５０】

以下に、図１４４等を参照して、自戦車と敵戦車との戦闘シーンにおいて、新開発のシールド弾を発射可能な自戦車からシールド弾を発射することで防御シールドが表示される「シールド弾リーチ」について説明する。

【１４５１】

図１４４は、本実施形態の「シールド弾リーチ」の進行態様を示すタイムチャートである。このタイムチャートでは、１回の始動入賞に対応して特別図柄の変動表示を３４秒間かけて実行する演出パターンの実行が主制御基板１３１０において決定された際に、周辺制御基板１５１０による制御によって遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域において装飾図柄の変動表示が３４秒間かけて実行される演出態様の進行状況が示されている。なお、特別図柄及び装飾図柄の変動表示の終了後、特別図柄の停止表示及び装飾図柄の停止表示が１秒間かけて実行される。また、表示領域においては、装飾図柄の変動表示に加えて、自戦車の画像、敵戦車の画像、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、防御ボタン３７４０を模した模擬画像等の表示が行われるが詳細は後述する。

また、図１４５、図１４６は、図１４４を参照して説明するタイムチャートの所定のタイミングにおける遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の表示態様を示している。

【１４５２】

なお、図１４４に示すタイムチャートにおいては演出のタイミングを説明するために時間経過に応じてｔ０、ｔ１～ｔ３４、ｔ３５等と表記してある。各タイミング間の時間はそれぞれ１秒である。なお、これらの点は、断りがない限り後述する他の実施形態や演出例においても同様である。

【１４５３】

また、図１４９～図１９６に示す各実施形態は、基本的には、図１４４～図１４８を参照して示した実施形態を変形したものである。したがって、図１４９～図１９６に示す各実施形態の説明において特段の言及がない構成（例えば、装飾図柄の変動開始時の表示態様や、停止時の表示態様等）については、図１４４～図１４８に示す実施形態における実施形態が適用可能である。

【１４５４】

図１４４に示すタイムチャートにおいては、タイミングｔ０において、装飾図柄の変動表示が開始される。タイミングｔ０からタイミングｔ５にかけては、図１３９（ｂ）に示すように左・中・右の装飾図柄の変動表示が行われる。タイミングｔ５において、図１３９（ｃ）に示すように左の装飾図柄と右の装飾図柄が同じ図柄（本実施形態においては数字の「３」からなる図柄）が仮停止表示されてリーチ状態が発生すると、左・中・右の装

飾図柄が縮小されて表示領域の左上に表示されるようになる。同時に、表示領域に道を前進している自戦車の画像等が表示される。また、タイミングｔ５からタイミングｔ２７までの期間において、防御ボタン３７４０の操作受付が有効となる。

【１４５５】

図１４５（ａ）は、タイミングｔ５において表示領域に自戦車の画像が表示された状態を示している。表示領域の左上にリーチ状態となった各装飾図柄（「３」「↓」「３」）が、表示領域の下部中央に自戦車の画像が、表示領域の左右方向中央に自戦車が移動する道路の画像が、表示領域の上部に水平線と空の画像が、表示領域の右下に演出上のキャラクタである「ダイナ大佐」のセリフ画像とセリフ画像を囲うウィンドウ画像が、表示領域の左下に演出上のキャラクタである「マイト軍曹」のセリフ画像とセリフ画像を囲うウィンドウ画像が表示された状態を示している。なお、遊技者自身は、自戦車の操縦を行う少尉という設定であり、少尉よりも階級が上の「ダイナ大佐」と、少尉よりも階級が下の「マイト軍曹」とともに自戦車で戦場を移動していく演出が実行される。このような構成とすることで、仮想現実的なリーチ演出に対する没入感を増すことが可能となる。

【１４５６】

図１４５（ａ）の「ダイナ大佐」のセリフに示されるように、防御ボタン３７４０を長押しすることで、自戦車の手前にシールド画像を表示する演出が行われるが詳しくは後述する。

【１４５７】

タイミングｔ９において、白色をした敵戦車の画像の表示が表示領域の右上において開始され、左方向に移動する表示が行われる。図１４５（ｂ）は、タイミングｔ１０において、敵戦車の画像が道路に向けて左方向に移動中の状態を示している。

【１４５８】

タイミングｔ１１において、表示領域内を右から左に移動してきた白色の敵戦車の画像が道路上に位置する状態となる。なお、このタイミングで、白色の敵戦車の画像が赤色の敵戦車の画像に差し替えて表示される場合がある。同時に、攻撃ボタン３７１０の操作受付が有効となるとともに、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像が「マイト軍曹」のセリフの右側に表示される。攻撃ボタン３７１０の操作有効期間はタイミングｔ１１からタイミングｔ１４にかけての３秒間継続される。

道路上に表示される敵戦車の画像としては、白色をした敵戦車の画像と赤色をした敵戦車の画像との２種類が用意され、白色の敵戦車の画像が表示された場合よりも、赤色の敵戦車の画像が表示された場合の方が、特別抽選結果が大当りとなる可能性が高くなるように敵戦車画像の表示割合が設定されている。

また、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像としては、白色をした模擬画像と赤色をした模擬画像との２種類が用意され、白色の模擬画像が表示された場合よりも、赤色の模擬画像が表示された場合の方が、特別抽選結果が大当りとなる可能性が高くなるように敵戦車画像の表示割合が設定されている。

【１４５９】

敵戦車の画像の色と、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の色の組み合わせによって大当たりの期待度を示唆してもよい。

例えば、敵戦車の画像と攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の色が両方白色の場合の期待度が１０％、敵戦車の画像と攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の色の一方が白色で他方が赤色の場合の期待度が２０％、敵戦車の画像と攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の色が両方赤色の場合の期待度が３０％となるように出現割合を設定してもよい。

なお、敵戦車の画像と攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像のうち、いずれか一方の色のみが白色から、赤色になりうるように構成し、期待度を示唆するようにしてもよい。また、敵戦車の画像の色と、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の色の組み合わせによっては、大当りの期待度が１００％、すなわちその組み合わせが表示された時点で大当たりの発生が確定するパターンを用意するようにしてもよい。

【１４６０】

図１４５（ｃ）は、タイミングｔ１２において、表示領域において、攻撃ボタン３７１０を模した白色の模擬画像と、白色の敵戦車の画像が道路上に表示された状態を示している。

【１４６１】

一方、図１４５（ｅ）は、タイミングｔ１１からタイミングｔ１２において、表示領域において、攻撃ボタン３７１０を模した赤色の模擬画像と、赤色の敵戦車の画像が道路上に表示された状態を示している。

【１４６２】

攻撃ボタン３７１０の操作有効期間中（タイミングｔ１１～タイミングｔ１４）に、攻撃ボタン３７１０への操作が行われた場合には、自戦車の砲台から砲弾が飛び出す画像表示が行われるとともに、敵戦車の画像が、破壊された画像へと変化する。また、砲弾が爆発した画像が表示される。また、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示が終了する。

【１４６３】

図１４４（ｂ）は、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０への操作が行われた場合の表示態様を示すタイムチャートである。また、図１４４（ｃ）は、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０への操作が行われた場合の表示態様を示すタイムチャートである。

【１４６４】

敵戦車の破壊画像の表示と砲弾の爆発画像の表示は攻撃ボタン３７１０が押されたタイミングから３秒間継続する。例えば、タイミングｔ１３において、攻撃ボタン３７１０を操作した場合には、タイミングｔ１６まで、敵戦車の破壊画像の表示と砲弾の爆発画像の表示が継続される。

【１４６５】

砲弾が爆発した画像としては、砲弾が中程度に爆発した画像と、砲弾が大きく爆発した画像との２種類が用意されており、爆発の程度が大きいほど、大当りの期待度が高くなるように表示割合が設定されている。例えば、それまで表示されていた敵戦車の画像と攻撃ボタン３７１０を模した画像により示されていた期待度に対して、砲弾が中程度に爆発した画像が表示された場合には期待度が＋１０％上昇し、砲弾が大きく爆発した画像が表示された場合には期待度が＋２０％上昇するように演出の発生割合を設定してもよい。

【１４６６】

図１４５（ｄ）は、タイミングｔ１３からタイミングｔ１６にかけて、表示領域において、白色の敵戦車が破壊された画像と砲弾が中程度に爆発した画像が道路上に表示された状態を示している。一方、図１４５（ｆ）は、タイミングｔ１３からタイミングｔ１６にかけて、表示領域において、白色の敵戦車が破壊された画像と砲弾が大きく爆発した画像が道路上に表示された状態を示している。なお、図１４５（ｅ）を参照して示した実施形態のように赤色の敵戦車が表示された場合においても同様に赤色の敵戦車が破壊された画像に加えて、砲弾が中程度に爆発した画像あるいは砲弾が大きく爆発した画像のいずれかが道路上に表示された状態となる。このように移動中の戦車画像の色と戦車の破壊画像の色は同じ色となる。

【１４６７】

図１４４（ｃ）は、操作有効期間内に、攻撃ボタン３７１０に対する操作が行われなかった場合に表示領域に表示内容を示すタイムチャートである。操作有効期間内に、攻撃ボタン３７１０に対する操作が行われなかった場合には、操作有効期間の終了タイミングであるタイミングｔ１４において、自戦車から砲弾が飛び出す画像演出が表示されるとともに、敵戦車の画像が破壊された画像へと変化する。また、砲弾が中程度に爆発した画像か砲弾が大きく爆発した画像のいずれかが表示される。また、破壊画像の表示はタイミングｔ１４からタイミングｔ１７の３秒間継続する。これらの表示態様は攻撃ボタン３７１０への操作が行われた場合と同様である。

このように、遊技者は攻撃ボタン３７１０への操作を行っても行わなくても表示タイミングおよび敵戦車の左右方向の位置以外は同じ表示演出を視認することとなる。そして、

視認された表示演出の演出態様によって特別抽選結果が大当りとなる期待度を認識することとなる。

【１４６８】

タイミングｔ９から最長でタイミングｔ１７（攻撃ボタン３７１０の非操作時の場合）にかけてこのような表示演出が行われたのち、タイミングｔ１７から最長でタイミングｔ２５（攻撃ボタン３７１０の非操作時の場合）にかけて、再度同様の演出が行われる。また、再度行われた演出においても同様に特別抽選結果が大当りとなる期待度が示唆される。

【１４６９】

なお、タイミングｔ９から最長でタイミングｔ１７（攻撃ボタン３７１０の非操作時の場合）、タイミングｔ１７から最長でタイミングｔ２５（攻撃ボタン３７１０の非操作時の場合）にかけて、敵戦車が移動し破壊される演出を実行する例を示したが、前者のタイミングのみにおいて敵戦車が移動し破壊される演出が実行される演出パターンが実行されうるようにしたり、後者のタイミングのみにおいて、敵戦車が移動し破壊される演出が実行される演出パターンが実行されうるようにしてもよい。また、２回のタイミングにおいて、敵戦車が表示されない演出パターンが実行されうるようにしてもよい。この場合には、遊技者は攻撃ボタン３７１０を操作することなく「シールド弾リーチ」演出が終了することとなる。

【１４７０】

敵戦車が表示されない演出パターンよりも、敵戦車が表示される演出パターンの方が大当り期待度が高くなるように演出パターンの出現割合を設定するとよい。また、敵戦車が１回のみ移動し破壊される演出パターンよりも、敵戦車が２回移動し破壊される演出パターンの方が大当り期待度が高くなるように演出パターンの出現割合を設定するとよい。このような構成とすることで、この示唆演出が実行された場合に、敵戦車の移動と破壊が０回から２回行われうるため、敵戦車の出現態様（色・回数）と敵戦車の破壊態様への遊技者の期待感は高まることとなる。なお、敵戦車の移動と破壊が３回以上行われる演出パターンを実行可能に構成してもよい。

【１４７１】

図１４４（ｄ）は、防御ボタン３７４０に対する操作が行われなかった場合の表示内容を示すタイムチャートである。図１４４（ｄ）に示すように防御ボタン３７４０に対する操作が行われなかった場合には、防御ボタン３７４０の操作に基づく演出表示は行われない。図１４５（ｃ）～図１４５（ｆ）は防御ボタン３７４０の操作に基づく演出表示が行われなかった場合の表示領域における表示態様を示している。

【１４７２】

次いで、防御ボタン３７４０に対する操作が行われた場合の表示領域における表示態様について説明する。

【１４７３】

防御ボタン３７４０の操作有効期間中（タイミングｔ５～タイミングｔ２７）に、防御ボタン３７４０を長押しすることで、自戦車の画像と敵戦車の画像との間に、敵戦車からの攻撃を防ぐという設定のシールド画像が表示される。なお、防御ボタン３７４０が０．５秒間、押下され続けることを長押しが開始されたと判定する条件としてもよい。また、防御ボタン３７４０の長押しが継続される限り、シールド画像の表示は継続される。

なお、シールド画像の形状は図中においては、横長の楕円形としているが、シールド画像の形状が表示中に動的に変化するように構成してもよい。また、シールド画像が断続的に表示されてもよい。例えば、防御ボタン３７４０の長押しが継続されている場合、シールド画像の表示が開始されてから徐々に、シールド画像が小さくなっていき、シールド画像が完全に表示されなくなったタイミングでシールド弾が自動的に発射されてシールド弾が爆発し、新たなシールド画像が表示されるような表示演出を繰り返し行ってもよい。シールド画像の表示の継続にはこのような表示態様も含まれるものとする。

【１４７４】

図１４４（ｅ）は防御ボタン３７４０の操作有効期間中に防御ボタン３７４０が長押し

された場合の表示態様を示すタイムチャートである。このタイムチャートに示すように、遊技者によって長押しが行われていると判断されたタイミングｔ７から、遊技者が防御ボタン３７４０から手を離して長押しが終了するタイミングｔ２４にかけて、シールド画像の表示が表示される。このように遊技者の防御ボタン３７４０の操作に基づいてシールド画像を表示することで、敵戦車の画像の色、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の色、敵戦車の破壊態様を隠すことが可能である。

【１４７５】

例えば、図１４６（ａ）は、図１４５（ａ）に示した表示が行われたあとのタイミングであって、敵戦車画像が非表示の期間（例えば、タイミングｔ６～タイミングｔ９）において、遊技者による防御ボタン３７４０の長押しが操作されたときに表示される表示状態を示しいてる。図中に示すように防御ボタン３７４０の長押しが検知されたことに基づいて、シールド画像が表示される。また、「ダイナ大佐」のセリフ画像も、シールド画像の表示に対応したものとなっている。

【１４７６】

図１４６（ｂ）は、敵戦車の画像が表示され道路に向けて移動中の所定のタイミング（例えば、タイミングｔ９～タイミングｔ１１）において、シールド画像が表示された状態を示している。すなわち、図１４５（ｂ）を参照して示した表示状態において、シールド画像が表示されていた場合には図１４６（ｂ）に示す表示状態となる。

【１４７７】

図１４６（ｃ）、図１４６（ｅ）、は、敵戦車の画像が道路上に表示され、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像が表示された状態（例えば、タイミングｔ１１～タイミングｔ１４）において、シールド画像が表示された表示態様を示している。すなわち、図１４５（ｃ）を参照して示した表示状態において、シールド画像が表示されていた場合には図１４６（ｃ）に示す表示状態となる。同様に、図１４５（ｅ）を参照して示した表示状態において、シールド画像が表示されていた場合には図１４６（ｅ）に示す表示状態となる。

【１４７８】

このとき、敵戦車画像の色や、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の色によって、特別抽選結果が大当りとなる期待度が示唆されるものの、これらの画像がシールド画像によって隠されていることで、大当りとなる期待度を認識しがたくすることができるようになっている。

【１４７９】

図１４６（ｄ）、図１４６（ｆ）は、敵戦車が破壊された画像が表示された状態（例えば操作有り時にはタイミングｔ１２～タイミングｔ１５、非操作時にはタイミングｔ１４～タイミングｔ１７）において、シールド画像が表示された状態の一例を示している。すなわち、図１４５（ｄ）を参照して示した表示状態において、シールド画像が表示されていた場合には図１４６（ｄ）に示す表示状態となる。同様に、図１４５（ｆ）を参照して示した表示状態において、シールド画像が表示されていた場合には図１４６（ｆ）に示す表示状態となる。

【１４８０】

このとき、砲弾の爆発態様や敵戦車の破壊画像の色によって、特別抽選結果が大当りとなる期待度が示唆されるものの、これらの画像がシールド画像によって隠されていることで、大当りとなる期待度を認識しがたくすることができるようになっている。

【１４８１】

シールド画像によって、敵戦車の画像や攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像や砲弾の爆発態様を隠すには、シールド画像の表示優先順位を、敵戦車の画像や攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像や砲弾の画像の表示優先順位よりも高くするとよい。また、「ダイナ大佐」や「マイト軍曹」のセリフが表示されるウィンドウの表示優先度をシールド画像の表示優先度よりも高くするとよい。

【１４８２】

なお、防御ボタン３７４０の操作受付期間は、リーチ演出が始まったタイミングである

タイミングｔ５から敵戦車の２度目の破壊画像の表示が行われた後のタイミングｔ２７までである。また、防御ボタン３７４０の長押しが行われていたとしても、シールド画像の表示は防御ボタン３７４０の操作有効期間の終了と同時に終了する。

【１４８３】

このような構成によれば、期待度を示唆する演出表示を、遊技者の好みに応じて視認しがたい状態とすることができるため、期待度を知りたくない遊技者に対してストレスのない遊技環境を提供することが可能となる。

例えば、特に図１４５（ｂ）に示すように敵戦車の画像が表示領域の右側に表示されたタイミングで防御ボタン３７４０を操作することで、遊技者はその後に示される期待度を示す画像を自分の好みやその日の気分によって視認しがたくすることができる。

【１４８４】

図１４５（ａ）～図１４５（ｆ）、図１４６（ａ）～図１４６（ｆ）を参照して、敵戦車の画像や攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の色を白色や赤色とする実施形態を示したが、これらに加えて、期待度が１００％である金色により、敵戦車の画像や攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像を表示する演出パターンを実行することがあるように構成してもよい。特に敵戦車の画像や攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像が２回表示されるパターンの１回目に表示するように構成するとよい。この場合、遊技者は２回目の敵戦車の画像の表示については、防御ボタン３７４０の長押しを中止することで、シールド画像の表示が行われることなく、大当りが発生することが確定した「シールド弾リーチ」演出を楽しむことができる。

【１４８５】

なお、遊技者が、攻撃ボタン３７１０と間違えて、防御ボタン３７４０を操作してしまう可能性がある。この場合、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像や、移動中の敵戦車の画像、敵戦車の破壊画像、砲弾の爆発画像を視認することが困難となるため、かえって興趣が低減してしまうおそれがある。そこで、本実施形態においては、上述したように、防御ボタン３７４０を単に押下するだけではなく、防御ボタン３７４０が長押しされることを条件として、シールド画像が表示されるよう構成している。このような構成とすることで、防御ボタン３７４０を間違えて操作してしまったとしても、即座にシールド画像が表示されるわけではないため、示唆演出を見たい遊技者がストレスを感じる、といった事態の発生を防止できる。

【１４８６】

防御ボタン３７４０に対する長押しの終了とともに、シールド画像の表示を終了する実施形態を示したが、長押しを終了してから、所定秒数（６秒間）シールド画像の表示を継続してもよい。

【１４８７】

遊技者が防御ボタン３７４０を長押しすることで、シールド画像が同心円状に段階的に大きくなっていき、遊技者が防御ボタン３７４０から手を離すとシールド画像が同心円状に段階的に小さくなるように構成してもよい。例えば、シールド画像が２秒間かけて同心円状に段階的に大きくなっていき、シールド画像が２秒間かけて同心円状に段階的に小さくなるように構成してもよい。このような構成とすることで、防御ボタン３７４０を間違えて操作してしまった場合であっても、防御ボタン３７４０から速やかに手を離すことで、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像や敵戦車画像の視認性が回復するため、示唆演出を見たい遊技者がストレスを感じる、といった事態の発生を防止できる。また、このようにシールド画像の表示態様を変化させることで、期待度を示す画像が、シールド画像によって、まったく隠れない態様、一部が隠れる態様、すべて隠れる態様のいずれかの表示態様から他の表示態様に変化しうるように構成してもよい。

【１４８８】

なお、遊技者による操作に基づいて、シールド画像の表示態様が変化する例を示したが、表示中のシールド画像の表示態様が、遊技者による操作によらずに変更可能に表示されるように構成してもよい。例えば、シールド画像の大きさが自動的に大きくなったり小さ

くなったりするように構成したり、シールド画像の形状が周期的に変化するように構成したり、シールド画像の透明度が変化するように構成してもよい。また、これらの表示態様を組み合わせてもよい。また、このようにシールド画像の表示態様を変化させることで、期待度を示す画像（攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像や敵戦車画像）が、シールド画像によって、まったく隠れない態様、一部が隠れる態様、すべて隠れる態様のいずれかの表示態様から他の表示態様に変化しうるように構成してもよい。

【１４８９】

防御ボタン３７４０を長押しすることに代えて、あるいは加えて、遊技者によって防御ボタン３７４０が連打されたことが検知されたときに、所定秒数シールド画像を表示するように構成してもよい。図１４４（ｆ）はこのように変形した演出態様を示すタイムチャートである。このタイムチャートにおいては、遊技者による防御ボタン３７４０の連打が検知されたことに基づいて、タイミングｔ１０からタイミングｔ１６にかけての期間と、タイミングｔ１８からタイミングｔ２４にかけての期間において、シールド画像が表示されたことを示している。なお、１秒間に４回以上押下されることを連打が行われたと判定する条件としてもよい。なお、シールド画像が表示された後は、連打を継続する必要はなく、シールド画像はあらかじめ定められた秒数（６秒間）表示される。

なお、防御ボタン３７４０の長押しや連打に代えて、防御ボタン３７４０が押下された場合に、所定の抽選を行い１／３の確率でシールド画像が表示されるように構成してもよい。

【１４９０】

また、ミッションボタン３７００と防御ボタン３７４０が同時に押下された場合に、シールド画像が表示されるように構成してもよい。あるいは、図１３８を参照して説明した操作部を採用した場合には、右レバー３７３０を前方に傾けながら防御ボタン３７４０が押下された場合にシールド画像が表示されるように構成してもよい。

【１４９１】

このように、防御ボタン３７４０の操作に基づいて、防御ボタン３７４０に関する特定の条件が満たされた場合に、シールド画像が表示されるように構成することで、遊技者が誤って防御ボタン３７４０を操作してしまった場合でも、即座にシールド画像が表示される、といった事態の発生を防止でき、示唆演出の視認性が妨げられることがない。

【１４９２】

攻撃ボタン３７１０のみ操作が有効となる戦車リーチ演出が実行された変動表示の結果が連続して所定回数（例えば、３回や５回）ハズレを示す結果となった場合に、防御ボタン３７４０に対する操作受付を有効とし、シールド画像が表示される「シールド弾リーチ」を実行可能とするように構成してもよい。また、「シールド弾リーチ」が実行された変動表示の結果が大当りを示す結果となったことを条件として、防御ボタン３７４０に対する操作受付を無効とし、攻撃ボタン３７１０のみ操作が有効となる戦車リーチ演出が実行された変動表示の結果が連続して所定回数（例えば、３回や５回）ハズレを示す結果となるまで、防御ボタン３７４０が操作されてもシールド画像の表示が表示されないように構成するとよい。このような構成とすることで、防御ボタン３７４０の誤操作を無効としつつ、遊技者がハズレの特別抽選結果が連続した際に感じる不満感を軽減することが可能となる。

【１４９３】

防御ボタン３７４０を押すことで表示されるシールド画像の表示時間は、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示時間よりも長く設定するとよい。例えば、本実施形態においては、操作有効期間前の敵戦車の移動時間を２秒、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示時間は３秒としているが、防御ボタン３７４０の押下に基づいて表示されるシールド画像の表示時間を６秒とするとよい。このような構成とすることで、一度、シールド画像の表示が開始されれば、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示が終了するまで、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像を隠した状態を維持することができ、遊技者の操作負担を軽減することができる。

【１４９４】
攻撃ボタン３７１０の操作後、あるいは、攻撃ボタン３７１０の有効期間終了タイミングにおいて、敵戦車が破壊された画像と砲弾が爆発した画像が表示されるが、これらの画像についてもシールド画像によって隠されるようにシールド画像の表示時間を決定してもよい。例えば、本実施形態においては、敵戦車が破壊された画像と砲弾が爆発した画像の表示時間を３秒としているが、防御ボタン３７４０を押すことで表示されるシールド画像の表示時間を６秒とするとよい。このような構成とすることで、敵戦車が破壊された画像と砲弾が爆発した画像をシールド画像によって隠すことができる。
【１４９５】
本実施形態においては、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像を最大３秒間、敵戦車が破壊された画像と砲弾が爆発した画像の表示時間を３秒としているが、シールド画像の表示時間をこれらの合計時間よりも長い時間（例えば、１０秒間）としてもよい。このような構成とすることで、敵戦車の移動中に、シールド画像を表示することで、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、敵戦車が破壊された画像と砲弾が爆発した画像の双方をシールド画像によって隠すことができる。
【１４９６】
所定時間表示されているシールド画像の表示を、遊技者が中止できるように構成してもよい。例えば、シールド画像の表示中にミッションボタン３７００あるいは防御ボタン３７４０を押すことで、シールド画像の表示が終了するように構成するとよい。このような構成とすることで、期待度を示唆する演出の一部を視認することで、実は期待度が高いことを示す演出が実行されていることに気が付いた遊技者に対して、その演出が視認可能な状況を速やかに提供することができる。あるいは、所定以上の期待度を示す示唆演出が開始された場合には、自動的にシールド画像の表示を中止するように構成してもよい。例えば、期待度が１００％である金色の敵戦車の画像や攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像が表示された場合には、自動的に、シールド画像の表示を中止するように構成するとよい。
【１４９７】
一方、シールド画像の表示の中止がボタン押下などの簡単な条件が満たされることで実行されように構成した場合には、遊技者がボタンの誤操作を行うことで、演出態様が容易に視認可能な状態となってしまう。そこで、ミッションボタン３７００あるいは防御ボタン３７４０の押下に基づいて特定の条件が満たされた場合に、シールド画像の表示の中止を行うとよい。具体的には、上述したようなシールド画像の表示を開始するときと同様の条件を、シールド画像の表示を中止するときの条件として採用するとよい。
【１４９８】
シールド画像の表示が行われている状態において、シールド画像の表示を中止するための操作方法を表示するように構成してもよい。例えば、「ダイナ大佐」のセリフウィンドウに「この弱虫が！ミッションボタンを押してシールドを解除するんだ！」というセリフを表示したり、「この弱虫が！防御ボタン３７４０を押してシールドを解除するんだ！」といったセリフを表示するとよい。このような構成とすることで、遊技者が間違ってシールド画像を表示してしまった場合であっても、速やかにシールド画像の表示を終了することができる。
【１４９９】
図１４４（ｅ）を参照して示した実施形態においては、有効期間中において防御ボタン３７４０の操作を複数回受付可能とすることで、シールド画像を複数回表示することが可能に構成してある。また、防御ボタン３７４０の長押しを続ける限り、シールド画像の表示時間が延長され、継続して表示されるように構成してある。これにより、敵戦車の画像、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、敵戦車が破壊された画像、砲弾が爆発した画像をすべて視認困難とすることができる。
【１５００】
シールド画像の表示ができない、あるいは、表示中のシールド画像の表示が終了する表示演出を実行可能に構成してもよい。例えば、高期待度を示唆する画像（例えば赤色や金

色の画像）が表示されたタイミングで、シールド画像の表示を終了し、高期待度を示唆する画像が表示されている所定期間、あるいは、高期待度が示唆される装飾図柄の変動表示が終了するまで、遊技者によってシールド画像の表示が行えないように構成してもよい。あるいはシールド画像の表示中に、第一始動口２００２又は第二始動口２００４への始動入賞が発生し、遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果の先読み結果によって、高期待度の演出を行うことが決定されたタイミングで、シールド画像の表示を終了し、先読みの対象となった装飾図柄の変動表示が終了するまでの期間、「シールド弾リーチ」演出を継続するとともに、遊技者によってシールド画像の表示が行われないように構成してもよい。また、この場合の表示演出として、シールド画像よりも大きい敵戦車の画像を表示するようにしてもよい。

このように、所定の条件の成立に基づいて、シールド画像を遊技者から視認できない状態とすることで教師を向上させることができる。また、シールド画像よりも大きい所定の画像を表示することで、遊技者に有利な状態が発生する期待感を高めることができる。

【１５０１】

なお、本実施形態においては、装飾図柄の変動表示の開始後に、防御ボタン３７４０の操作受付期間を開始するようにしていたが、装飾図柄の変動表示開始と同時に、防御ボタン３７４０の操作受付期間を開始するようにしてもよい。この場合、タイミングｔ０において、図１４５（ａ）に示した態様の表示を行うとよい。

【１５０２】

なお、本実施形態においては、防御ボタン３７４０の操作受付期間を装飾図柄の変動表示が停止する前に終了するようにしていたが、装飾図柄の変動表示の終了タイミング（タイミングｔ３５）まで、防御ボタン３７４０の操作受付を継続してもよい。このような構成とすることで、シールド画像によって、遊技者の意思に応じて、特別抽選結果を示す装飾図柄の停止態様を視認困難とすることが可能となる。

【１５０３】

これらの実施形態を組み合わせて、装飾図柄の変動開始（タイミングｔ０）から変動表示の終了（タイミングｔ３５）まで、シールド画像を表示可能に構成してもよい。

【１５０４】

防御ボタン３７４０の連打や、防御ボタン３７４０が操作された際に行う１／３の抽選等を条件として、シールド画像を所定時間（６秒間等）表示する実施形態を示したが、所定時間を遊技者が設定できるように構成してもよい。例えば、装飾図柄の変動表示が行われておらず、大当り遊技中でもない、デモ期間中に、左レバー３７２０や右レバー３７３０を傾けることで、シールド画像の表示時間を例えば、５秒～６０秒の間で設定可能に構成してもよい。このような構成とすることで、遊技者の気分に即した態様で、シールド画像を表示することができるようになる。

【１５０５】

シールド画像を表示することが可能な期間を装飾図柄の変動回数で遊技者が設定可能に構成してもよい。例えば、装飾図柄の変動回数として２０回を設定した場合には、遊技者が設定を行ってから、装飾図柄の変動回数が２０回転するまでの期間に発生した戦車リーチ演出において、防御ボタン３７４０を操作することで、シールド画像の表示を行うことができるようになる。一方、遊技者が設定を行わなかった場合には、戦車リーチ演出中に防御ボタン３７４０を操作したとしても、シールド画像の表示が行われない。

【１５０６】

シールド画像の表示中に、再度シールド画像の表示を行う条件が満たされた場合であっても、新たなシールド画像の表示は行わない。これにより過度な演出が実行されることを防止できる。一方、シールド画像の表示中に、再度シールド画像の表示を行う条件が満たされた場合には、シールド画像の表示を行う条件が満たされたタイミングを起点として表示中のシールド画像の表示時間が延期されるように構成してもよい。このような構成によれば、過剰な演出を抑制しつつシールド画像によって示唆演出を隠し続けることが可能となる。

【１５０７】
一方、シールド画像の表示中に、再度シールド画像の表示を行う条件が満たされた場合には、即座に新たなシールド画像の表示を行うように構成してもよい。この場合、表示中のシールド画像の表示を中断して、新たなシールド画像の表示を行ってもよいし、表示中のシールド画像に加えて、新たなシールド画像の表示を行ってもよい。このような構成とすることで、シールド画像が表示されない時間を短くすることができ、また、シールド画像が表示される時間を容易に延長することが可能となる。
【１５０８】
また、敵戦車の画像の種類、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の種類、砲弾の爆発画像の種類に対応した演出音を出力するように構成してもよい。この場合、出力された演出音によっても、遊技者に期待度が示されることとなる。
一方で、期待度を知りたくない遊技者にとっては、このような演出音の出力は好ましいものではない。そこで、シールド画像を表示する際に、シールド画像が表示されるタイミングで特別音の出力を開始してもよい。そして、特別音の出力は、シールド画像の表示が終了するまで継続するとよい。
また、特別音を出力する際には、演出音の音量を抑制してもよい。演出音の音量の抑制は、シールド画像の表示が終了するまで継続するとよい。また、特別音の音量を演出音の音量よりも大きくしてもよい。あるいはこれらの双方を採用してもよい。
このような構成とすることで、演出音が音量低下によって聞こえにくくなったり、演出音が特別音によって聞こえにくくなったりするため、演出音によって期待度が示唆されていたとしても、示される期待度をわかりにくくすることができる。
なお、敵戦車が出現した際に、期待度を示さない所定の演出音を出力するように構成してもよい。この場合、期待度を知りたくない遊技者は、所定の演出音を聞いたタイミングで速やかに防御ボタン３７４０を操作することで、シールド画像を表示させ、また、特別音の出力を開始することができる。
【１５０９】
遊技者に有利な遊技状態、例えば、装飾図柄の変動時間が短い時短状態や、特別抽選の結果が大当たりとなる確率が高まった確率変動状態においても、示唆演出を実行可能としてもよい。この場合、防御ボタン３７４０を操作したとしてもシールド画像が表示されないように構成してもよい。このような、構成とすることで、大当りが通常よりも発生しやすい遊技状態において、間違って防御ボタン３７４０を操作してしまい、敵戦車の画像、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像や敵戦車が破壊された画像が見えにくくなることを防止でき、期待度が高い演出を遊技者が見逃すといった事態の発生を防止できる。
【１５１０】
一方、時短状態や確率変動状態のような遊技者に有利な遊技状態において示唆演出を実行可能とした場合、防御ボタン３７４０の操作に対応してシールド画像が表示されるように構成してもよい。このような、構成とすることで、大当りが通常よりも発生しやすい遊技状態においても、示唆演出を隠すことができる。
あるいは、遊技者に有利な遊技状態においては、通常の状態と比べて、シールド画像の大きさを小さくしたり、シールド画像の表示時間を短くしたりすることで、シールド画像によって隠される示唆演出の視認性をやや高めるようにしてもよい。
【１５１１】
また、大当り遊技状態中において、示唆演出を実行可能としてもよい。この場合の示唆演出においては、大当り遊技状態終了後に再び大当りが発生する期待度を保留の先読みを行なうことで報知したり、大当り終了後に通常状態よりも有利な状態である時短状態や確率変動状態に移行するか否かの期待度を報知したりするとよい。例えば、１０ラウンド大当りが実行されているときに、３ラウンド目から５ラウンド目にかけて、このような示唆演出を行うとよい。このような、構成とすることで、大当り後に発生する遊技状態を知りうるタイミングにおいて誤って防御ボタン３７４０を操作してしまい、敵戦車の画像、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、敵戦車が破壊された画像が見えにくくなることを防

止できる。
【１５１２】
一方、大当り中において示唆演出を実行可能とした場合、防御ボタン３７４０の操作に対応してシールド画像が表示されるように構成してもよい。このような、構成とすることで、大当り中においても、示唆演出を隠すことができる。大当たり後の遊技状態を知りたくない遊技者が、大当り後の遊技状態についての期待度を認識しがたくすることができる。
【１５１３】
自戦車が道路を移動する「シールド弾リーチ」演出と同様の演出を、通常状態における保留の先読みに基づく先読み演出として複数回の装飾図柄の変動にまたがって実行してもよい。
この場合、自戦車が道路を移動する表示演出が複数回の装飾図柄の変動開始から変動停止まで継続して行われるように構成するとよい。また、装飾図柄の変動中は、先読みの対象となった保留についての大当りの期待度を、上述したような、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、敵戦車の画像、砲弾の爆発画像等によって示唆したり、防御ボタン３７４０の操作に対応して、シールド画像が表示され、これらの画像が視認しがたくなるように構成するとよい。そして、シールド画像の表示が複数回の装飾図柄の変動表示にまたがって、表示されるように構成するとよい。
なお、先読みの対象となった保留画像が、シールド画像によって隠すことができるように構成してもよい。
このように、複数の装飾図柄の変動にまたがって、自戦車が道路を移動する示唆演出を行うことで、演出の一体感を出すことが可能となる。
【１５１４】
自戦車が道路を移動する「シールド弾リーチ」演出によって大当たり状態に移行した場合には、大当りが発生した場合には、大当り状態中や大当り後にいたるまで、自戦車が移動する表示演出を継続してもよい。また、大当り遊技状態の発生後には、大当り遊技状態終了後に再び大当りが発生する期待度を保留の先読みを行なうことで報知したり、大当り終了後に通常状態よりも有利な状態である時短状態や確率変動状態に移行するか否かの期待度を自戦車が道路を移動する示唆演出によって報知したりするとよい。さらに、大当り後に、時短状態や確率変動状態となった場合には、時短状態や確変状態が終了するまで、自戦車が道路を移動する示唆演出を継続してもよい。この場合も、防御ボタン３７４０の操作に対応して表示されるシールド画像によって、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、敵戦車の画像、砲弾の爆発画像等が視認しがたくなるように構成するとよい。
また、シールド画像の表示が、装飾図柄の変動表示状態、装飾図柄の停止表示状態、大当り遊技状態、大当り遊技状態後の装飾図柄の変動状態にまたがって、表示されるように構成するとよい。
このような構成とした場合でも、演出の一体感を出すことが可能となる。
【１５１５】
シールド画像によって、敵戦車の画像の一部が視認不能となる例を示したが、シールド画像によって、敵戦車の画像のすべてが視認不能となるように構成してもよい。
図１４７（ａ）は、図１４６（ｅ）を参照して示した演出例の変形例を示している。図１４７（ａ）に示す演出例においては、敵戦車の画像のすべてと攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の一部がシールド画像によって隠されている。
【１５１６】
シールド画像によって、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の一部が視認不能となる例を示したが、シールド画像によって、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像のすべてが視認不能となるように構成してもよい。
図１４７（ｂ）は、図１４６（ｅ）を参照して示した演出例の変形例を示している。図１４７（ｂ）に示す演出例においては、敵戦車の画像の一部と攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像のすべてがシールド画像によって隠されている。
【１５１７】

シールド画像によって、破壊された敵戦車の画像と砲弾の爆発態様の一部が視認不能となる例を示したが、シールド画像によって、破壊された敵戦車の画像と砲弾の爆発態様のすべてが視認不能となるように構成してもよい。

図１４７（ｃ）は、図１４６（ｄ）を参照して示した演出例の変形例を示している。図１４７（ｃ）に示す演出例においては、破壊された敵戦車の画像と砲弾の爆発態様のすべてがシールド画像によって隠されている。

【１５１８】

シールド画像が不透明であり、シールド画像よりも表示優先度が低い敵戦車の画像、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、破壊された敵戦車の画像、砲弾の爆発態様がシールド画像によって、視認不能とされる例を示したが、シールド画像を半透明とし、表示優先度が低いこれらの画像が、シールド画像越しに、視認可能とされるように構成してもよい。

【１５１９】

このように、第１操作部を模した模擬画像や操作部の操作に対応する対応表示の全体が、第２操作部に対する操作に基づいて表示される画像によって、隠された態様で表示することが可能となるため、これらの画像によって、示唆される期待度を隠すことができる。

また、第１操作部を模した模擬画像や操作部の操作に対応する対応表示の一部を、第２操作部に対する操作に基づいて表示される画像によって、隠された態様で表示することが可能となるため、これらの画像によって、期待度を示す画像の表示が行われていることを認識しつつ、画像によって示されている期待度を認識しがたくすることができる。

また、これらの画像における一部のみが期待度を示唆する態様とし、この期待度を示唆する箇所について、シールド画像によって、その一部を隠したり、そのすべてを隠すことができるように構成してもよい。

【１５２０】

攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の色によって、期待度を示す例を示したが、模擬画像の色に代えてあるいは加えて、模擬画像自体の形状や大きさを異なるものとしてもよい。そして、模擬画像自体の形状や画像の大きさによって、期待度を示唆するように構成してもよい。ここで、期待度が大きいときの方が、シールド画像からはみ出した面積が大きくなるように構成するとよい。また、敵戦車の画像、破壊された敵戦車の画像、砲弾の爆発態様についても、同様の構成を採用するとよい。このような構成とすることで、期待度が高いときには、期待度を示す画像がシールド画像によって隠されにくくすることができる。

【１５２１】

シールド画像が表示された表示された状態において、より難易度の高い操作（例えば、防御ボタン３７４０のさらなる長押しや連打等）を行うことで、より大きなシールド画像が表示されるように構成してもよい。また、この大きなシールド画像によって、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、敵戦車の画像、破壊された敵戦車の画像、砲弾の爆発態様が、通常のシールド画像と比べて、より隠れるように構成してもよい。

このような構成とすることで、期待度を示唆する画像が隠される割合について、遊技者が関与することができるため、より一層興趣を向上させることができる。

【１５２２】

図１４８（ａ）～図１４８（ｄ）は、図１４５（ｃ）を参照して示した演出例の変形例を示している。図１４８（ａ）は攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像として小さいサイズの模擬画像が表示された演出例を示している。図１４８（ｂ）は攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像として小さいサイズの模擬画像とシールド画像を表示された演出例を示している。図１４８（ｃ）は攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像として大きいサイズの模擬画像が表示された演出例を示している。図１４８（ｄ）は攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像として大きいサイズの模擬画像とシールド画像を表示された演出例を示している。

攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像として小さいサイズの模擬画像が表示された場合よりも、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像として大きいサイズの模擬画像が表示された場合の方が、大当りの期待度が高くなるように構成されている。

このような構成とすることで、期待度が大きい模擬画像が表示された場合には、模擬画像のうち、シールド画像によって隠されていない面積が大きくなることで、期待度が大きいことを遊技者に認識させることができる。
なお、模擬画像に限らず、敵戦車の画像や破壊された敵戦車の画像の形状や大きさを異ならせることで、同様に、期待度を示唆するように構成してもよい。
【１５２３】
攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、敵戦車の画像、破壊された敵戦車の画像、砲弾の爆発画像によって期待度を示唆する例を示したが、ある画像に適用される実施形態を、他の画像における実施形態に対して適用してもよい。あるいはある複数の画像に適用される実施形態を、他の複数の画像における実施形態に対して適用してもよい。
【１５２４】
攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、敵戦車の画像、破壊された敵戦車の画像、砲弾の爆発画像によって期待度を示唆する例を示したが、これらの画像の一部分の表示態様によって期待度が示唆されるように構成してもよい。この場合、シールド画像によって少なくともこの一部分が隠されるように構成するとよい。このような構成とすることで、演出の進行状況を把握可能としつつ、期待度については認識不能または認識困難とすることができる。
【１５２５】
このように、本実施形態における「シールド弾リーチ」によれば、第１操作部に係る期待度を示す所定の画像を、第２操作部の操作によって表示される画像によって視認しがたくすることで、期待度を知りたくない遊技者に対して、期待度を隠すという選択肢を提供でき、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。
【１５２６】
従来、複数の操作部が設けられた遊技機が知られていた（例えば、特開２０１１－０８７６３８号公報）。また、操作部への操作が受付可能となる有効期間は装飾図柄の変動中の一部の期間に限られていた。そのため、遊技者によっては操作部を操作することへの欲求が高まったとしても、操作部への操作が行えないことにいらだちを感じる場合もあった。また、有効期間中に操作が行われた場合には操作に対応した表示演出が必ず行われるため、操作部への操作についてマンネリ感を覚えることもあった。そこで、以下に示す実施形態においては、このように考える遊技者が存在することを考慮して、装飾図柄の変動中において長期間操作可能な操作手段を設けるとともに、操作部への操作に対応して、必ず表示の変化が付与されるのではなく、さらに、特定の条件が満たされることを条件として特別な表示変化が付与されるように構成してある。
【１５２７】
以下に、図１４４等を参照して説明した実施形態を変形した実施形態を図１４９～図１５２に示すタイムチャート、図１５３、図１５４に示す表示例等を参照して説明する。本実施形態における「スペシャルマシンガンリーチ」演出においては、攻撃ボタン３７１０に係る機能や表示については、図１４４を参照して説明した実施形態と同様の表示が行われる。
一方、「スペシャルマシンガンリーチ」演出においては、防御ボタン３７４０ではなく、ミッションボタン３７００に対する操作受付が有効となる演出パターンが実行される。ミッションボタン３７００は装飾図柄がリーチ状態となり、自戦車が移動するリーチ演出が開始されたタイミング（タイミングｔ５）で操作受付が有効となる。操作受付は、敵戦車が２回表示されたあとのタイミングであるタイミングｔ２７において終了する。
【１５２８】
ミッションボタン３７００に対する操作受付が有効となる期間（タイミングｔ５～タイミングｔ２７）は攻撃ボタン３７１０に対する操作受付が有効となる期間（タイミングｔ１１～タイミングｔ１４）よりも長く、ミッションボタン３７００に対する操作受付が有効となる期間に攻撃ボタン３７１０に対する操作受付が有効となる期間が包含されている。また、上述したように攻撃ボタン３７１０は操作有効期間中の操作受付に応じて必ず表

示変化の付与が行われる。一方、ミッションボタン３７００は操作が行われても、必ずしも操作に対応した表示が行われるわけではなく、あらかじめ定められた所定の確率（例えば１／３の確率）で表示領域に表示された表示変化の付与が行われる。例えば、ミッションボタン３７００が操作されるごとに、１／３の確率で当りとなる抽選を行い、当りの結果が得られた場合には、表示領域において、スペシャルマシンガンから発射された弾丸が敵戦車に当たって爆発が起きた画像の表示が所定時間行われる。

【１５２９】

また、ミッションボタン３７００を模した模擬画像が、ミッションボタン３７００の操作受付が有効となる期間（タイミングｔ５～タイミングｔ２７）において継続して表示され、ミッションボタン３７００の操作有効期間中であることが示される。

【１５３０】

図１４９のタイムチャートは、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００のいずれも操作されなかった場合の演出例を示している。

図１４９に示すタイムチャートにおいては、タイミングｔ０において、装飾図柄の変動表示が開始される。タイミングｔ０からタイミングｔ５にかけては、図１３９（ｂ）に示すように左・中・右の装飾図柄の変動表示が行われる。タイミングｔ５において、図１３９（ｃ）に示すように左の装飾図柄と右の装飾図柄が同じ図柄（本実施形態においては数字の「３」からなる図柄）が仮停止表示されてリーチ状態が発生すると、左・中・右の装飾図柄が縮小されて表示領域の左上に表示されるようになる。同時に、表示領域に道を前進している自戦車の画像等が表示される。また、タイミングｔ５からタイミングｔ２７までの期間において、ミッションボタン３７００の操作受付が有効となる。

【１５３１】

図１５３（ａ）は、タイミングｔ５において表示領域に自戦車の画像が表示された状態を示している。表示領域の左上にリーチ状態となった各装飾図柄（「３」「↓」「３」）が、表示領域の下部中央に自戦車の画像が、表示領域の左右方向中央に自戦車が移動する道路の画像が、表示領域の上部に水平線と空の画像が、表示領域の右下に演出上のキャラクタである「ダイナ大佐」のセリフ画像とセリフ画像を囲うウィンドウ画像が、表示領域の左下に演出上のキャラクタである「マイト軍曹」のセリフ画像とセリフ画像を囲うウィンドウ画像が、「ダイナ大佐」のセリフ画像を表示するウィンドウ画像の左上にミッションボタン３７００を模した模擬画像が表示された状態を示している。

【１５３２】

図１５３（ａ）の「ダイナ大佐」のセリフに示されるように、ミッションボタン３７００を操作することで、自戦車のスペシャルマシンガンから弾丸が発射されて移動表示される演出が行われるが詳しくは後述する。

【１５３３】

タイミングｔ９において、白色をした敵戦車の画像の表示が表示領域の右上において開始され、左方向に移動する表示が行われる。図１４５（ｂ）は、タイミングｔ１０において、敵戦車の画像が道路に向けて左側に移動中の状態を示している。

【１５３４】

タイミングｔ１１において、表示領域内を右から左に移動してきた白色の敵戦車の画像が道路上に位置する状態となる。同時に、攻撃ボタン３７１０の操作受付が有効となるとともに、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像が「マイト軍曹」のセリフの右側に表示される。攻撃ボタン３７１０の操作有効期間はタイミングｔ１１からタイミングｔ１４にかけての３秒間継続される。

【１５３５】

図１５３（ｂ）は、タイミングｔ１１において、表示領域において、攻撃ボタン３７１０を模した白色の模擬画像と、白色の敵戦車の画像が道路上に表示された状態を示している。また、図１５３（ｃ）は、タイミングｔ１２において、表示領域において、攻撃ボタン３７１０を模した白色の模擬画像と、白色の敵戦車の画像が道路上に表示された状態を示している。

【１５３６】
タイミングｔ１４において、敵戦車の画像が道路の左端に到達した表示状態となる。また、攻撃ボタン３７１０に対する操作有効期間が終了する。図１５３（ｄ）は、タイミングｔ１４における表示状態を示している。
【１５３７】
タイミングｔ１４からタイミングｔ１６にかけて、敵戦車の画像は表示領域において、左への移動を続け、タイミングｔ１６において、敵戦車の画像が画面外に移動して、表示されない状態となる。
【１５３８】
タイミングｔ２７まで、ミッションボタン３７００の操作有効期間とミッションボタン３７００を模した模擬画像の表示が継続される。タイミングｔ２７において、ミッションボタン３７００の操作有効期間とミッションボタン３７００を模した模擬画像の表示が終了する。
【１５３９】
その後、タイミングｔ３２からタイミングｔ３４において、図１３９（ｆ）に示す表示態様となり、タイミングｔ３４において、装飾図柄が停止表示される。特別抽選結果がハズレの場合には、タイミングｔ３４からタイミングｔ３５にかけて、図１３９（ｇ）に示す表示状態となり、特別抽選結果が大当りの場合には、タイミングｔ３４からタイミングｔ３５にかけて、図１３９（ｈ）に示す表示状態となる。
【１５４０】
図１４９のタイムチャートを参照して、攻撃ボタン３７１０、ミッションボタン３７００に対する遊技者の操作が行われなかった場合の演出例を示した。
【１５４１】
次に、図１５０のタイムチャートを参照して、攻撃ボタン３７１０に対する遊技者の操作が行われた場合の演出例を示す。
【１５４２】
図１５０のタイムチャートはタイミングｔ１２において、攻撃ボタン３７１０に対する操作が行われた場合の演出例を示している。この場合、タイミングｔ１２からタイミングｔ１３にかけて、砲弾が移動する表示が行われる。図１５３（ｅ）は、砲弾が移動中の表示例を示している。また、攻撃ボタン３７１０に対する操作が行われたタイミングであるタイミングｔ１２において攻撃ボタン３７１０の操作有効期間は終了する。
【１５４３】
タイミングｔ１３において、敵戦車の画像が、破壊された敵戦車の画像に変化する。また、砲弾が爆発した画像の表示が行われる。破壊された敵戦車の画像と砲弾が爆発した画像は３秒間（本演出例においては、タイミングｔ１３からタイミングｔ１６にかけての３秒間）表示される。図１５３（ｆ）は、破壊された敵戦車の画像と砲弾が爆発した画像が表示された状態を示す表示例である。
【１５４４】
次に、図１５１のタイムチャートを参照して、ミッションボタン３７００に対する遊技者の操作が行われた場合の演出例を示す。
【１５４５】
図１５１のタイムチャートはタイミングｔ１２において、ミッションボタン３７００に対する操作が行われた場合の演出例を示している。図１５１（ａ）は、ミッションボタン３７００への操作が行われて、スペシャルマシンガンから弾丸が発射され、弾丸が爆発した画像が表示された演出例を示すタイムチャートである。また、図１５１（ｂ）は、ミッションボタン３７００への操作が行われて、スペシャルマシンガンから弾丸が発射されたものの、弾丸が爆発した画像が表示されなかった演出例を示すタイムチャートである。
【１５４６】
図１５１（ａ）に示す演出例の場合、タイミングｔ１２からタイミングｔ１３にかけて、スペシャルマシンガンから発射された弾丸が移動する表示が行われる。図１５４（ａ）

は、弾丸が移動中の表示例を示している。なお、タイミングｔ１４において攻撃ボタン３７１０の操作有効期間は終了する。

【１５４７】

図１５１（ａ）に示す演出例は、ミッションボタン３７００に対する操作に基づいて行われる抽選で当たり（１／３の確率で選択される）となり、破壊された敵戦車の画像が表示される演出例である。この場合、タイミングｔ１３において、敵戦車の画像が、破壊された敵戦車の画像に変化する。また、弾丸が爆発した画像の表示が行われる。破壊された敵戦車の画像と弾丸が爆発した画像は３秒間（本演出例においては、タイミングｔ１３からタイミングｔ１６にかけての３秒間）表示される。図１５４（ｂ）は、破壊された敵戦車の画像と弾丸が爆発した画像が表示された状態を示す表示例である。

【１５４８】

一方、図１５１（ｂ）に示す演出例は、ミッションボタン３７００に対する操作に基づいて行われる抽選でハズレ（２／３の確率で選択される）となり、破壊された敵戦車の画像が表示されない演出例である。この場合、タイミングｔ１３において、敵戦車の画像が、破壊された敵戦車の画像に変化せず、敵戦車の画像は左方向への移動を継続する。また、弾丸が爆発した画像の表示は行われない。図１５４（ｃ）は、敵戦車の画像が、破壊された敵戦車の画像に変化せずに左方向への移動を継続されている状態（例えば、タイミングｔ１４）における表示例である。

【１５４９】

次に、図１５２のタイムチャートを参照して、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００の双方に対して遊技者の操作が行われた場合の演出例を示す。

【１５５０】

図１５２のタイムチャートはタイミングｔ１２において、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００に対する操作が同時に行われた場合の演出例を示している。図１５２（ａ）は、ミッションボタン３７００への操作が行われて、弾丸が爆発した画像が表示された演出例を示すタイムチャートである。また、図１５２（ｂ）は、ミッションボタン３７００への操作が行われたものの、弾丸が爆発した画像が表示されなかった演出例を示すタイムチャートである。

【１５５１】

図１５２（ａ）に示す演出例の場合、タイミングｔ１２からタイミングｔ１３にかけて、砲台から発射された砲弾が移動する表示と、スペシャルマシンガンから発射された弾丸が移動する表示が行われる。図１５４（ｄ）は、砲弾と弾丸が移動中の表示例を示している。また、タイミングｔ１２において攻撃ボタン３７１０の操作有効期間は終了する。

【１５５２】

図１５２（ａ）に示す演出例は、ミッションボタン３７００に対する操作に基づいて行われる抽選で当たり（１／３の確率で選択される）となり、破壊された敵戦車の画像が表示される演出例である。この場合、タイミングｔ１３において、敵戦車の画像が、破壊された敵戦車の画像に変化する。また、砲弾が爆発した画像と弾丸が爆発した画像の表示が行われる。破壊された敵戦車の画像、砲弾が爆発した画像、弾丸が爆発した画像は３秒間（本演出例においては、タイミングｔ１３からタイミングｔ１６にかけての３秒間）表示される。図１５４（ｅ）は、破壊された敵戦車の画像、弾丸が爆発した画像、砲弾が爆発した画像が表示された状態を示す表示例である。

【１５５３】

一方、図１５２（ｂ）に示す演出例は、ミッションボタン３７００に対する操作に基づいて行われる抽選でハズレ（２／３の確率で選択される）となり、破壊された敵戦車の画像が表示される演出例である。この場合、タイミングｔ１３において、敵戦車の画像が、破壊された敵戦車の画像に変化する。また、砲弾が爆発した画像の表示が行われる。破壊された敵戦車の画像と砲弾が爆発した画像は３秒間（本演出例においては、タイミングｔ１３からタイミングｔ１６にかけての３秒間）表示される。図１５４（ｆ）は、破壊された敵戦車の画像と砲弾が爆発した画像が表示された状態を示す表示例である。

【１５５４】
図１５４（ｅ）に示すように、ミッションボタン３７００の操作に基づいて表示される弾丸が爆発した画像の大きさは、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて表示される砲弾が爆発した画像の大きさよりも大きい。また、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて表示される砲弾が爆発した画像は、破壊された敵戦車の画像よりも、表示優先度が高く設定されている。また、ミッションボタン３７００の操作に基づいて表示される弾丸が爆発した画像は、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて表示される砲弾が爆発した画像よりも、表示優先度が高く設定されている。
このような構成とすることで、ミッションボタン３７００の操作に基づいて、必ずしも付与されることがない表示変化を目立たせた状態とすることができる。そのため、このようにして付与された表示変化を遊技者が見逃しにくくすることができる。
【１５５５】
攻撃ボタン３７１０の操作受付については、遊技者が操作することで操作受付に対応して破壊された敵戦車の画像が表示される。そこで、遊技者としては、戦車を移動する演出中、攻撃ボタン３７１０を操作して、爆発画像を表示させるとともに、敵戦車の画像を破壊された表示態様としたのち、ミッションボタン３７００を操作して、さらなる爆発画像を破壊された敵戦車の画像に対して付与することができる。一方、遊技者としては、攻撃ボタン３７１０を操作することなく、ミッションボタン３７００のみを操作して、敵戦車の画像を破壊された敵戦車の画像に変化させることも可能である。
【１５５６】
破壊された敵戦車の画像、ミッションボタン３７００を模した模擬画像、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、砲弾が爆発した画像、弾丸が爆発した画像の表示態様（色や大きさ、形状等）のうちの少なくとも１つによって大当たりの期待度を示唆するように構成するとよい。具体的には、図１４４等を参照して示した実施形態と同様の方法（各画像の色や大きさ、形状等）を採用するとよい。なお、これらの画像によって、大当りの期待度を示唆しなくてもよい。
【１５５７】
このような構成によれば、ミッションボタン３７００の操作を行ない、さらに特定の条件（１／３の抽選で当りとなる）が満たされることで、敵戦車の画像を破壊された敵戦車の画像に変化させることができる。また、破壊された敵戦車の画像に、弾丸が爆発した画像を付与することができる。そして、このような表示変化の付与が行われることで、遊技者はミッションボタン３７００に対する操作が報われたと感じ、表示変化の付与を苦労して出現させたことに対して大きな喜びを感じるため、興趣を向上させることができる。
【１５５８】
攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて表示される爆発画像よりも、ミッションボタン３７００の操作に基づいて表示される爆発画像の表示優先度が高く構成されている。このような構成とすることで、ミッションボタン３７００の操作に加え、特定の条件（１／３の抽選で当たりとなる）を達成したときにのみ表示される画像の視認性が確保され、ミッションボタン３７００の操作によって表示された画像の視認性が阻害されて、遊技者が不満を感じるといった事態の発生を防止できる。
【１５５９】
攻撃ボタン３７１０やミッションボタン３７００の操作に応じて表示領域において行われる表示変化の態様として、出現比率の異なる複数の態様が表示されうるようにしてもよい。例えば、敵戦車の破壊画像として、破壊の程度が異なる３つの破壊画像があり、破壊度が大きい破壊画像が表示される確率が１０％、破壊度が中程度の破壊画像が表示される確率が３０％、破壊度が小さい破壊画像が表示される確率が６０％となるように表示する破壊画像を選択し、破壊画像を表示してもよい。また、ミッションボタン３７００を操作した場合にのみ極めて低確率（１％）で表示される破壊度が特大の敵戦車の破壊画像を設けてもよい。これによれば、表示変化付与を苦労して出現させた際に、さらに希少な表示変化付与が遊技者に示されることとなる。破壊画像に代えてあるいは加えて、爆発画像に

おいて同様の表示を行ってもよい。

【１５６０】

攻撃ボタン３７１０を遊技者が操作しなかった場合に、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間終了時（タイミングｔ１４）に、自動的に砲台から砲弾が発射され、遊技者が操作を行わなくとも自動的に敵戦車の破壊画像の表示が行われるように構成してもよい。このような構成とすることで、遊技者はミッションボタン３７００の操作に集中することができる。

【１５６１】

本実施形態においては、敵戦車が表示されていないときに、ミッションボタン３７００を操作し、自戦車が有するスペシャルマシンガンから弾丸を発射して、発射された弾丸が道路に当たって爆発する態様の表示を行うことが可能である。例えば、タイミングｔ５において、ミッションボタン３７００を操作することで、タイミングｔ５からタイミングｔ６にかけて発射された弾丸が移動する表示が行われる。また１／３の抽選に当たった場合には、タイミングｔ６からタイミングｔ９の３秒間にかけて、発射された弾丸が地面にあたって爆発する態様の画像表示が行われる。

なお、ミッションボタン３７００の操作に基づいて発射された弾丸によって、移動する敵戦車が破壊された画像となりうる操作タイミングとしては、敵戦車の移動期間であるタイミングｔ９からタイミングｔ１６までとしてもよいし、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間であるタイミングｔ１１からタイミングｔ１４までとしてもよい。

【１５６２】

一方、攻撃ボタン３７１０が操作される前に遊技者がミッションボタン３７００を操作し１／３の抽選に当たって、自戦車が有するスペシャルマシンガンから発射された弾丸が敵戦車に当たって爆発する態様の表示が行なわれた場合には、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０に対する操作が行われた場合でも、攻撃ボタン３７１０の操作に対応する砲弾が移動する画像の表示や砲弾が爆発する画像の表示を行わないように構成してもよい。このような構成によれば、遊技者が自分の力で敵戦車を倒したように感じられる演出とすることができ、苦労して出現させた演出である弾丸が爆発する画像の表示に対する遊技者の満足感を高めることができる。また、砲弾が爆発する画像の表示が行われないことで、ミッションボタン３７００を操作して、苦労して出現させた演出である弾丸が爆発する画像の表示の視認性を確保することができる。

なお、攻撃ボタン３７１０の操作に対応する砲弾が爆発する画像と破壊された敵戦車の画像が表示されている状況において、ミッションボタン３７００が操作された場合には、ミッションボタン３７００の操作に対応して、弾丸が爆発する画像を追加して表示するとよい。この場合には、敵戦車をより破壊できたような満足感を遊技者に与えることが可能となる。

【１５６３】

図１４４等を参照して説明した実施形態と同様に、敵戦車の色や敵戦車の破壊態様によって期待度を示唆するように構成してもよい。この場合、ミッションボタン３７００の操作によって表示される弾丸が爆発した画像によって、敵戦車の色や敵戦車の破壊態様の少なくとも一部が視認可能に構成されるとよい。このような構成とすることで、示された期待度の視認性を担保することができる。

また、期待度が低い示唆演出であった場合には、示唆演出が終了した後の所定の期間（例えば、タイミングｔ１６～タイミングｔ２７の期間）において、ミッションボタン３７００を操作することで、弾丸が爆発した画像を１回または複数回表示することができるため、期待度が低い演出が実行されて低下した遊技に対する関心を回復することができる。

【１５６４】

ミッションボタン３７００を操作する実施形態を示したが、ミッションボタン３７００に加えて、右レバー３７３０や左レバー３７２０を操作可能とし、右レバー３７３０や左レバー３７２０によって、スペシャルマシンガンの向きを左右方向に変えられるようにしてもよい。そして、スペシャルマシンガンが敵戦車の方を向いている場合には、ミッショ

ンボタン３７００を操作したときの抽選が当たりとなる確率を１／３より当たりやすい確率である１／２としたり、スペシャルマシンガンが敵戦車の方を向いていない場合には、ミッションボタン３７００を操作したときの抽選が当たりとなる確率を１／３より当たりにくい確率である１／１０としてもよい。さらに、右レバー３７３０や左レバー３７２０の操作態様が非常に適切なものである場合には、抽選が当たりとなる確率を１００％としてもよい。逆に右レバー３７３０や左レバー３７２０の操作態様が非常に不適切なものである場合には、抽選が当たりとなる確率を０％としてもよい。

この場合、遊技者は、右レバー３７３０や左レバー３７２０を操作しながら、ミッションボタン３７００を操作して、敵戦車が破壊態様で表示されることを目指すこととなるので、より遊技に対する没入感を得ることが可能となる。また、敵戦車を破壊する画像が表示された場合には、大きな達成感を覚えることとなる。

【１５６５】

なお、遊技店において、ミッションボタン３７００を操作したときに、抽選が当たりとなる確率を変更できるように構成してもよい。あるいは、リアルタイムクロック機能を用いて、ミッションボタン３７００を操作したときに、抽選が当たりとなる確率が、週ごとに変更されるように構成してもよい。このような構成とすることで、来店する遊技者の傾向に応じた演出の出現割合とすることができる。例えば、抽選が当たりとなる確率を１日ごとに０％、３０％、１００％、５０％、０％・・と循環的に切り替えていってもよい。

【１５６６】

ミッションボタン３７００については、操作受付を有効とする期間において、操作指示表示を行う状況と、操作指示表示を行なわない状況とを有するように構成してもよい。例えば、ミッションボタン３７００を模した模擬画像を表示する演出パターンと、ミッションボタン３７００を模した模擬画像を表示しない演出パターンとを実行可能に構成してもよい。

【１５６７】

このような、演出パターンの選択は、いずれの演出パターンを実行するかを遊技店の店員が選択できるように構成してもよいし、リアルタイムクロック機能を用いて、いずれの演出パターンを実行するかが、月ごとに変更されるように構成してもよい。例えば、パチンコ機１の導入から１か月間は、操作指示表示を行なわない演出パターンのみを実行可能とし、パチンコ機１の導入から１か月の経過後は、操作指示表示を行なわない演出パターンと操作指示表示を行なう演出パターンの双方を実行可能に構成するとよい。あるいは、「スペシャルマシンガンリーチ」の実行時に所定の確率（例えば半々の確率）で操作指示表示を行なわない演出パターンと操作指示表示を行なう演出パターンのいずれか一方を選択するとよい。

【１５６８】

このような構成とすることで、操作指示表示を行わない演出パターンの場合には、表示領域における表示内容を単純化することができる。また、遊技に慣れない遊技者が複数の操作指示を示されて混乱するという事態の発生を抑制できる。一方で、遊技に慣れた遊技者は、操作指示表示が出ていない状況においても、ミッションボタン３７００を操作し、自戦車が有するスペシャルマシンガンから弾丸を発射して、発射された弾丸があたって爆発する態様表示を行うことが可能となる。

【１５６９】

ミッションボタン３７００の操作に応じて、１／３の抽選が行われる例を示したが、この場合、表示変化の付与を期待する遊技者はミッションボタン３７００を連打することとなる。一方、ミッションボタン３７００の操作が単に連打のみであるのでは遊技者が飽きてしまうという問題もある。そこで、他の操作態様、例えば、ミッションボタン３７００の長押しによって、１／３の抽選が行われるように構成してもよい。この場合、例えば、ミッションボタン３７００が１秒間押され続けるごとに１回抽選を行うように構成するとよい。

【１５７０】

また、ミッションボタン３７００の操作受付が可能となったタイミングでいずれの操作が要求される演出パターンであるのかを遊技者に指示するとよい。例えば、ミッションボタン３７００の連打が要求される演出パターンの場合には「ダイナ大佐」のセリフとして「ミッションボタン３７００を連打しろ！」と表示し、ミッションボタン３７００の長押しが要求される演出パターンの場合には「ダイナ大佐」のセリフとして「ミッションボタン３７００を長押ししろ！」との表示を行うとよい。

【１５７１】

このような構成とすることで、ミッションボタン３７００を漫然と操作するのではなく、いずれの演出パターンが実行され、いずれの操作指示が提示されるのかに遊技者は緊張感をいだくこととなる。また、連打する場合よりも長押しするときの方が、抽選を受けられる回数が少なくなるため（一般には連打は１秒間に数回行うことができるので）、長押しが要求される演出パターンにおいて、敵戦車が爆発する態様表示が実現された場合には、遊技者はより大きな達成感を抱くこととなる。このように画像表示の難易度が異なる複数の演出パターンを設けることで、遊技興趣を向上させることができる。

なお、連打が要求される演出パターンと長押しが要求される演出パターンの出現比率は、遊技店の店員が選択できるように構成してもよいし、リアルタイムクロック機能を用いて、設定するように構成してもよい。

【１５７２】

さらに、ミッションボタン３７００についての操作指示の態様と異なる操作態様を遊技者が実行したときに、スペシャルマシンガンから弾丸が発射される表示が行われる演出パターンを実行可能に構成してもよい。

【１５７３】

例えば、「ミッションボタン３７００を連打しろ！」と表示される演出パターンで、操作指示に従ってミッションボタン３７００が連打された場合には、スペシャルマシンガンを発射する表示が行われることはなく、操作指示とは異なる操作である長押しを行った場合に、ミッションボタン３７００が１秒間押されるごとに１／２の確率で当たりとなる抽選を行い、抽選に当たった場合には、スペシャルマシンガンを発射する表示が行われるように構成するとよい。

【１５７４】

逆に「ミッションボタン３７００を長押ししろ」と表示される演出パターンで、操作指示に従ってミッションボタン３７００が長押しされた場合には、スペシャルマシンガンを発射する表示が行われることはなく、操作指示とは異なる操作である連打を行った場合には、ミッションボタン３７００が１回押されるごとに１／２の確率で当たりとなる抽選を行い、抽選に当たった場合には、スペシャルマシンガンを発射する表示が行われるように構成するとよい。

【１５７５】

長押し時と連打時とでは、異なる態様（色や形状を異ならせるとよい）の弾丸が爆発する画像を表示するように構成してもよい。

【１５７６】

さらには、「ダイナ大佐」のセリフとして「スペシャルマシンガンを撃つには、ミッションボタンを・・・どうするんじゃったかな・・」というセリフを表示するミッションボタン３７００の操作態様を指示しない演出パターンを実行可能に構成してもよい。なお内部的には、演出パターンとして、ミッションボタン３７００の長押しが要求される演出パターンと、ミッションボタン３７００の連打が要求される演出パターンのいずれかを実行するとよい。さらに、遊技者による操作態様が要求される操作態様と異なっていた場合には、「ダイナ大佐」のセリフとして「思い出したぞ！スペシャルマシンガンを撃つには、ミッションボタンを連打するんじゃ！」というセリフや「思い出したぞ！スペシャルマシンガンを撃つには、ミッションボタンを長押しするんじゃ！」というセリフを表示して、遊技者に対して適切な操作態様を促してもよい。このように、遊技者が操作態様を推定して行った操作が適切な操作態様であった場合や、遊技者が操作態様を推定して行った操作

が適切でなく、適切な操作態様が操作指示表示されたのちに遊技者が適切な操作態様を行った場合には、あらかじめ操作態様の指示表示が行われていた場合と異なる特別な態様の弾丸が爆発する画像を表示するように構成してもよい。また、爆発する画像に対応してそれぞれ異なる特別な効果音を出力してもよい。

【１５７７】

このような構成とすることで、遊技機から常に命令されているかのように感じる遊技者において、遊技機に対する反抗心を満足させることが可能となる。あるいは、偶然あるいは意図的に指示とは異なる操作を行った遊技者に対して驚きや満足感を与えることが可能となる。また、操作部に対する操作態様を推測しつつ遊技を行うこととなるため、遊技に参加する積極性を高めることができる。さらに、第２の操作部について操作指示が必ずしも明確には表示されない表示態様としてもよく、この場合にはより一層、自分が行った操作に対する満足感が向上することとなる。

【１５７８】

ミッションボタン３７００の長押しや連打により抽選が行われることで特定の条件が満たされて、スペシャルマシンガンを発射する表示が行われる例を示したが、その他の方法で、特定の条件が達成されるように構成してもよい。例えば、ミッションボタン３７００の長押しが要求される演出パターンにおいて、ミッションボタン３７００を１０秒間押下し続けた場合に、スペシャルマシンガンから弾丸が発射される表示が行われるように構成してもよい。あるいは、ミッションボタン３７００の連打が要求される演出パターンにおいて、ミッションボタン３７００を１秒間に１６回以上連打することができた場合にスペシャルマシンガンから弾丸が発射される表示が行われるように構成してもよい。

【１５７９】

攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００は、押下という意味では操作態様が同じである。そこで、ミッションボタン３７００に代えて、左レバー３７２０あるいは右レバー３７３０を時計回りあるいは反時計回りに１回転させる操作を行うことで、前記抽選がおこなわれ１／３の確率でスペシャルマシンガンから弾丸が発射される表示が行われるように構成してもよい。あるいは、左レバー３７２０あるいは右レバー３７３０を時計回りあるいは反時計回りに複数回回転（例えば３回転）させる操作を行うことでスペシャルマシンガンから弾丸が発射される表示が行われるように構成してもよい。

【１５８０】

装飾図柄の変動中、常にミッションボタン３７００に対する操作を受付可能に構成してもよい。このような構成とすることで、変動表示結果が、期待度の高いリーチであったのに変動表示結果がハズレとなり、もっていきようのない憤りを感じた遊技者に、ミッションボタン３７００を操作可能とすることで、このような憤りを緩和することができる。例えば、ハズレとなって停止された装飾図柄の表示中に、装飾図柄に対して、攻撃を行うことで、憂さ晴らしをすることができる。

また、ハズレとなった変動表示の次の変動表示が開始されても付与された表示変化を終了しないように構成するとよい。このような構成とすることで、憂さ晴らしのために表示した弾丸が爆発する画像の表示が強制的に中断されて、遊技者がさらなる不満感を覚えるといった事態の発生を防止できる。なお、このように、弾丸が爆発する画像の表示が装飾図柄の変動をまたぐと判断された場合には、次の装飾図柄の変動開始時であるタイミングｔ０において「スペシャルマシンガンリーチ」を再び実行するように構成してもよい。このような構成とすることで、演出上の不自然な状態となることを防止できる。

【１５８１】

なお、ミッションボタン３７００の操作によって、弾丸が発射されるか否かについても抽選で決定するようにしてもよい。例えば、１／２の確率で弾丸が発射され、１／２の確率で弾丸が発射されないように構成してもよい。

【１５８２】

本実施形態によれば、ミッションボタン３７００への操作が行われ、かつ特定の条件を満たした場合に、表示領域の表示内容に変化が付与されることとなるので、遊技者は、苦

労して表示が行われるに至ったことに満足感を覚えることとなる。また、攻撃ボタン３７１０への操作による表示結果が遊技者にとって不本意なものであり、表示結果に対して遊技者が不満を感じたとしても、ミッションボタン３７００への操作に基づいた表示が行われることで、遊技者の感じた不満が緩和される。特にミッションボタン３７００への操作は複数回許容されるため、いずれは操作に対応した表示が行われるため遊技者が感じた不満の緩和には効果的である。

【１５８３】

従来、複数の操作部が設けられた遊技機が知られていた（例えば、特開２０１１－０８７６３８号公報）。また、操作部に対する操作が有効となるタイミングで、操作受付が可能となることや操作受付が可能となったことを示す効果音を出力したり、操作が行われたタイミングで操作を受け付けたことを示す効果音を出力する遊技機が知られていた。しかしながら、演出として更なる改善を行う余地があった。以下に、操作部に対する操作受付が有効となったり、操作部に対する操作が行われたとしても効果音を出力せず、さらに特定の条件が満たされたときに、操作対応受付表示を表示するとともに、特別音を出力するようにした実施形態を示す。

【１５８４】

以下に、図１４９等を参照して説明した実施形態を変形した「サイレントマシンガンリーチ」に係る実施形態を、図１５５等を参照して説明する。なお、音声等の効果音の出力以外については、図１４９等を参照して説明した実施形態とほぼ同様の表示が表示領域において行われる。なお、図１４９等を参照して説明した実施形態における各種の変形例を本実施形態に適用することが可能である。なお、本実施形態における「サイレントマシンガン」は、図１４９等を参照して説明した実施形態における「スペシャルマシンガン」に改良を加え、弾丸発射時の発射音が極めて小さい、という設定である。

【１５８５】

図１５５のタイムチャートは攻撃ボタン３７１０、ミッションボタン３７００のいずれも操作が行われなかった状況を示す図である。図１５５に示すように、本実施形態においては、攻撃ボタン３７１０の操作受付を有効とするタイミングの直前の所定期間（タイミングｔ９～タイミングｔ１１）にかけて、攻撃ボタン３７１０の操作受付が可能となることを示す前兆音である「大砲発射準備」という効果音の出力が行われる。また、攻撃ボタン３７１０の操作受付が有効となったタイミングｔ１１において、操作受付が有効となったことを示す有効音である「ＯＫ（オーケー）」という音声の出力が開始される。「ＯＫ」という音声の出力はタイミングｔ１１からタイミングｔ１２にかけて行われる。攻撃ボタン３７１０の操作有効期間は、タイミングｔ１４で終了する。タイミングｔ１４において、攻撃ボタン３７１０の操作受付期間が終了すると、タイミングｔ１４からタイミングｔ１６にかけて攻撃ボタン３７１０の操作受付期間が終了したことを示す終了音である「大砲準備やめ～」という音声の出力が行われる。

一方、ミッションボタン３７００については、タイミングｔ５において、操作有効期間が開始され、タイミングｔ２７にいて操作有効期間が終了するが、操作有効期間の開始や操作有効期間の終了に応じた効果音の出力は行われない。

【１５８６】

図１５９（ａ）は、タイミングｔ５において表示領域に自戦車の画像が表示された状態を示している。

図１５９（ａ）の「ダイナ大佐」のセリフに示されるように、ミッションボタン３７００を操作することで、自戦車が備えるサイレントマシンガンから弾丸が発射されて移動表示される演出が行われるが詳しくは後述する。

【１５８７】

図１５９、図１６０には、表示領域における表示例を示すとともに、その表示状態となったときに、出力される（あるいは出力されている）音声の種類が、図中の右上の部分に記載されている。例えば、図１５９（ｃ）に示す表示例の右上には「＼ＯＫ／」という文字列が記載されているが、これは、図１５９（ｃ）に示す表示例となったときに「ＯＫ」

という音声が出力される（あるいは出力されている）ことを示している。
【１５８８】
タイミングｔ９において、白色の敵戦車の画像が表示領域の右上に表示された状態となる。また、タイミングｔ９からタイミングｔ１１にかけて「大砲発射準備」という音声の出力が行われる。図１５９（ｂ）は、タイミングｔ９において、白色の敵戦車の画像が表示領域の右上に表示された状態を示している。
【１５８９】
タイミングｔ１１において、敵戦車の画像が道路上に表示された状態となる。同時に攻撃ボタン３７１０の操作有効期間が開始される。また、タイミングｔ１１からタイミングｔ１２にかけて「ＯＫ」という音声の出力が行われる。図１５９（ｃ）は、タイミングｔ１１において、敵戦車の画像が道路上に表示された状態を示している。
【１５９０】
図１５９（ｃ）はタイミングｔ１２における表示状態を示している。
【１５９１】
タイミングｔ１４において、敵戦車の画像が道路の左端に到達した表示状態となる。また、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間が終了する。また、タイミングｔ１４からタイミングｔ１６にかけて「大砲準備やめ～」という音声の出力が行われる。図１５９（ｄ）はタイミングｔ１４における表示状態を示している。
【１５９２】
図１５６のタイムチャートは攻撃ボタン３７１０に操作が行われ、ミッションボタン３７００には操作有効期間中に操作が行われなかった演出例を示す図である。図１５６に示すように、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間中の所定のタイミング（本演出例においてはタイミングｔ１２）に攻撃ボタン３７１０の操作が行われた場合には、大砲から砲弾を発射した音である「ズドーン」という効果音の出力が所定時間（タイミングｔ１２～タイミングｔ１３）行われたのち、戦車に砲弾が当たって砲弾が爆発した音である「ドカーン」という効果音の出力が所定時間（タイミングｔ１３～タイミングｔ１５）行われる。
【１５９３】
タイミングｔ１２からタイミングｔ１３にかけて、砲弾が移動する表示が行われる。図１５９（ｆ）は、砲弾が移動中の表示例を示している。また、タイミングｔ１２において攻撃ボタン３７１０の操作有効期間は終了する。
【１５９４】
タイミングｔ１３において、敵戦車の画像が、破壊された敵戦車の画像に変化する。また、砲弾が爆発した画像の表示が行われる。破壊された敵戦車の画像と砲弾が爆発した画像は３秒間（本演出例においては、タイミングｔ１３からタイミングｔ１６にかけての３秒間）表示される。また、タイミングｔ１３からタイミングｔ１５にかけて砲弾の爆発音である「ドカーン」という効果音の出力が行われる。図１５９（ｇ）は、破壊された敵戦車の画像と砲弾が爆発した画像が表示された状態を示す表示例である。
【１５９５】
図１５７のタイムチャートは攻撃ボタン３７１０には操作が行われず、ミッションボタン３７００に操作が行われた場合の演出例を示している。ミッションボタン３７００が操作された場合には、上述するように、敵戦車を破壊できる場合と、敵戦車を破壊できない場合とがある。図１５７（ａ）は敵戦車を破壊できた場合の演出例を、図１５７（ｂ）は敵戦車を破壊できなかった場合の演出例を示している。なお、上述したように、敵戦車を破壊できる確率は１／３、敵戦車を破壊できない確率は２／３である。敵戦車を破壊できた場合には、敵戦車の破壊画像の表示と同時に敵戦車に弾丸が当たって弾丸が爆発した音である「ドカーン」という効果音の出力が行われる。一方、敵戦車を破壊できなかった場合には、効果音の出力は行われない。
なお、図１５７に示す演出例においては、攻撃ボタン３７１０については操作が行われていないので、図１５５を参照して説明した実施形態と同様の効果音の出力が行われる。
【１５９６】

図１５７（ａ）に示す演出例の場合、タイミングｔ１２からタイミングｔ１３にかけて、サイレントマシンガンから発射された弾丸が移動する表示が行われる。図１６０（ａ）は、弾丸が移動中の表示例を示している。なお、タイミングｔ１４において攻撃ボタン３７１０の操作有効期間は終了する。

【１５９７】

図１５７（ａ）に示す演出例は、ミッションボタン３７００に対する操作に基づいて行われる抽選で当たり（１／３の確率で選択される）となり、破壊された敵戦車の画像が表示される演出例である。この場合、タイミングｔ１３において、敵戦車の画像が、破壊された敵戦車の画像に変化する。また、弾丸が爆発した画像の表示が行われる。破壊された敵戦車の画像と弾丸が爆発した画像は３秒間（本演出例においては、タイミングｔ１３からタイミングｔ１６にかけての３秒間）表示される。またタイミングｔ１３からタイミングｔ１５にかけて、敵戦車に弾丸が当たって弾丸が爆発した音である「ドカーン」という効果音の出力が行われる。図１６０（ｂ）は、破壊された敵戦車の画像と弾丸が爆発した画像が表示された状態（例えばタイミングｔ１４）を示す表示例である。

【１５９８】

一方、図１５７（ｂ）に示す演出例は、ミッションボタン３７００に対する操作に基づいて行われる抽選でハズレ（２／３の確率で選択される）となり、破壊された敵戦車の画像が表示されない演出例である。この場合、タイミングｔ１３において、敵戦車の画像が、破壊された敵戦車の画像に変化せずに左方向への移動を継続する。また、弾丸が爆発した画像の表示は行われない。また、弾丸の発射に対応した音声の出力は行われない。図１６０（ｃ）は、敵戦車の画像が、破壊された敵戦車の画像に変化せずに左方向への移動を継続されている状態（例えば、タイミングｔ１４）における表示例である。

【１５９９】

図１５８のタイムチャートは攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００の双方に操作が行われた状況を示す図である。この場合、攻撃ボタン３７１０の操作に応じて、図１５６を参照して説明した実施形態と同様の効果音の出力が行われる。また、ミッションボタン３７００の操作に応じて、図１５７を参照して説明した実施形態と同様の効果音の出力が行われる。

【１６００】

図１５８のタイムチャートはタイミングｔ１２において、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００に対する操作が同時に行われた場合の演出例を示している。図１５８（ａ）は、ミッションボタン３７００への操作が行われて、弾丸が爆発した画像が表示された演出例を示すタイムチャートである。また、図１５８（ｂ）は、ミッションボタン３７００への操作が行われたものの、弾丸が爆発した画像が表示されなかった演出例を示すタイムチャートである。

【１６０１】

図１５８（ａ）に示す演出例の場合、タイミングｔ１２からタイミングｔ１３にかけて、砲台から発射された砲弾が移動する表示と、サイレントマシンガンから発射された弾丸が移動する表示が行われる。また、大砲から砲弾を発射した音である「ズドーン」という効果音の出力が行われる。図１６０（ｄ）は、砲弾と弾丸が移動中の表示例を示している。また、タイミングｔ１２において攻撃ボタン３７１０の操作有効期間は終了する。

【１６０２】

図１５８（ａ）に示す演出例は、ミッションボタン３７００に対する操作に基づいて行われる抽選で当たり（１／３の確率で選択される）となり、破壊された敵戦車の画像が表示される演出例である。この場合、タイミングｔ１３において、敵戦車の画像が、破壊された敵戦車の画像に変化する。また、砲弾が爆発した画像と弾丸が爆発した画像の表示が行われる。破壊された敵戦車の画像、砲弾が爆発した画像、弾丸が爆発した画像は３秒間（本演出例においては、タイミングｔ１３からタイミングｔ１６にかけての３秒間）表示される。またタイミングｔ１３からタイミングｔ１５にかけて、敵戦車に弾丸が当たって弾丸が爆発した音である「ドカーン」という効果音の出力が行われる。同時に敵戦車に砲

弾が当たって砲弾が爆発した音である「ドカーン」という効果音の出力が行われる。図１６０（ｅ）は、破壊された敵戦車の画像、弾丸が爆発した画像、砲弾が爆発した画像が表示された状態（例えばタイミングｔ１４）を示す表示例である。

【１６０３】

一方、図１５８（ｂ）に示す演出例は、ミッションボタン３７００に対する操作に基づいて行われる抽選でハズレ（２／３の確率で選択される）となり、破壊された敵戦車の画像が表示される演出例である。この場合、タイミングｔ１３において、敵戦車の画像が、破壊された敵戦車の画像に変化する。また、砲弾が爆発した画像の表示が行われる。破壊された敵戦車の画像と砲弾が爆発した画像は３秒間（本演出例においては、タイミングｔ１３からタイミングｔ１６にかけての３秒間）表示される。またタイミングｔ１３からタイミングｔ１５にかけて、敵戦車に砲弾が当たって砲弾が爆発した音である「ドカーン」という音声の出力が行われる。図１６０（ｆ）は、破壊された敵戦車の画像と砲弾が爆発した画像が表示された状態（例えばタイミングｔ１４）を示す表示例である。

【１６０４】

ミッションボタン３７００の操作に基づいて出力される「ドカーン」という効果音の音量は、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて出力される「ドカーン」という効果音よりも音量を大きくするとよい。なお、図１６０（ｂ）、図１６０（ｅ）においては、「ドカーン」という効果音の音量が大きいことを、「＼ドカーン／」という文字のフォントを大きくすることで示している。

また、ミッションボタン３７００の操作に基づいて出力される「ドカーン」という効果音が出力されている期間（タイミングｔ１３～タイミングｔ１５）においては、ＢＧＭ等の変動演出音の音量を抑制した状態としてもよい。

また、ミッションボタン３７００の操作に基づいて「ドカーン」という効果音が出力される場合には、攻撃ボタン３７１０の操作が行われた場合に本来は出力される「ドカーン」という効果音を出力しないようにしたり、すでに出力中である場合には、出力を中断してミッションボタン３７００の操作に基づく「ドカーン」という効果音の出力を開始してもよい。

また、ミッションボタン３７００の操作に基づいて出力される「ドカーン」という効果音を出力する期間を、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて出力される「ドカーン」という効果音よりも長くするとよい。例えば、ミッションボタン３７００の操作に基づいて出力される「ドカーン」という効果音を出力する期間は、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて出力される「ドカーン」という効果音を出力する期間の３倍である６秒間としてもよい。また、ミッションボタン３７００の操作に基づいて出力される効果音（「ドカーン」という効果音）を複数回出力するようにしてもよい。例えば、６秒間に３回、「ドカーン」という効果音を出力してもよい。また、弾丸が爆発した画像を複数回表示するように構成してもよい。例えば、６秒間に３回、弾丸が爆発した画像を表示するように構成してもよい。

また、ミッションボタン３７００の操作に基づいて出力される効果音と、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて出力される効果音を異なるものとしてもよい。例えば、ミッションボタン３７００の操作に基づいて、「ボカーン」という効果音を出力するようにしてもよい。

また、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて表示される表示や出力される効果音は、条件を満たす遊技者操作１回に対して１回の表示や出力音が遊技者に視認されたり聞こえたりするが、ミッションボタン３７００の操作に基づいて表示される表示や出力される効果音については条件を満たす遊技者操作１回に対して２回以上の複数回遊技者が視認できたり聞いたりできるようにしてもよい。

【１６０５】

このように、攻撃ボタン３７１０については、操作受付が可能となることを示す効果音、操作受付が可能であることを示す効果音、操作受付が行われたことを示す効果音の出力が行われる。

一方で、ミッションボタン３７００については、操作受付が可能となることを示す効果音、操作受付が可能であることを示す効果音の出力は行われない。さらに、操作が行われた場合でも、操作が行われてから所定時間後（１秒後）に所定の確率（１／３）で効果音の出力が行われる。

このように、ミッションボタン３７００の操作については、効果音が必ずしも出力されるとは限らないため、遊技興趣を向上させることができる。

また、ミッションボタン３７００の操作に基づいて出力される効果音や表示される爆発画像が、複数回出力されたり、複数回表示されることで、より興趣を向上させることができる。

さらに、ミッションボタン３７００の操作に基づいて表示される爆発画像は、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて表示される爆発画像よりも大きい。また、ミッションボタン３７００の操作に基づいて出力される効果音を、上述したように、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて出力される効果音よりも聞き取りやすくすることが望ましい。

このような構成とすることで、相対的に出現させることが難しいミッションボタン３７００の操作にかかる効果音や特別な表示を遊技者が認識しやすくすることができる。

【１６０６】

なお、本実施形態においては、装飾図柄の変動表示の開始後に、ミッションボタン３７００の操作受付期間を開始するようにしていたが、装飾図柄の変動表示開始と同時に、ミッションボタン３７００の操作受付期間を開始するようにしてもよい。この場合、タイミングｔ０において、図１５９（ａ）に示した態様の表示を行うとよい。

【１６０７】

なお、本実施形態においては、ミッションボタン３７００の操作受付期間を装飾図柄の変動表示が停止する前に終了するようにしていたが、装飾図柄の変動表示の終了タイミング（タイミングｔ３５）まで、ミッションボタン３７００の操作受付を継続してもよい。

【１６０８】

これらの実施形態を組み合わせて、装飾図柄の変動開始（タイミングｔ０）から変動表示の終了（タイミングｔ３５）まで、ミッションボタン３７００の操作受付を継続してもよい。このような構成とすることで、相対的に出現させることが難しいミッションボタン３７００の操作にかかる効果音や特別な表示を遊技者が出現させる機会を増やすことができる。

【１６０９】

ミッションボタン３７００の操作に基づく、弾丸が爆発した画像の表示や弾丸が爆発した音である「ドカーン」という効果音の出力が一度行われた場合、これらの表示や音の出力が終了したのち、画像の表示や効果音の出力が実行されうるように構成するとよい。

例えば、図１５７（ａ）を参照して示した実施形態においては、タイミングｔ１５において、「ドカーン」という効果音の出力を終了し、タイミングｔ１６において弾丸が爆発した画像の表示が終了する。この場合、タイミングｔ１６からタイミングｔ１７にかけては、弾丸が爆発した画像の表示や弾丸が爆発した音である「ドカーン」という効果音の出力を行わない期間とし、タイミングｔ１７以降に、これらの画像の表示や効果音の出力が実行されうるように構成するとよい。

また、タイミングｔ１５からｔ１６の間において、ミッションボタン３７００の操作が「ドカーン」という効果音の出力条件や弾丸が爆発した画像の表示条件を満たしたとしても、これらの音および表示が実行されている期間中においては音の出力や表示を行うことをせず、これらの音や表示が終了するタイミングｔ１６以降になって条件を満たす操作が行われた場合に効果音の出力や画像の表示を再び開始するようにしてもよい。

このような構成とすることで、画像の表示や効果音の出力が、１回ごとにより明確に認識可能となるため、苦労して実行させた画像の表示や効果音の出力の開始を遊技者が認識できない事態の発生を抑制できる。

【１６１０】

図１５５等を参照して示した演出例においては、攻撃ボタン３７１０を操作することが

可能な有効期間はタイミングｔ１１～タイミングｔ１４の１回のみ発生するものであったが、複数回発生可能に構成してもよい。例えば、タイミングｔ１９～タイミングｔ２２において、同様の表示を行ってもよい。また、特別抽選結果に基づいて発生回数を決定し、発生回数や各回の演出内容によって、期待度を示唆するように構成してもよい。なお、ミッションボタン３７００の操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０の操作有効期間を複数回発生させるとよい。

攻撃ボタン３７１０に係る操作有効期間の発生回数、すなわち攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて砲弾が爆発した画像が表示される回数は、このように特別抽選結果に基づいて、決定されうるものである。一方で、ミッションボタン３７００の操作に基づく、弾丸が爆発した画像の表示や弾丸が爆発した音である「ドカーン」という効果音の出力は、特別抽選結果に基づかずに、操作有効期間中に複数回実行することが可能である。

このような構成とすることで、ミッションボタン３７００に対する操作を複数回実行することで、弾丸が爆発した画像の表示を成功させることが可能となり、遊技者の達成感を高めることができる。

【１６１１】

なお、自戦車にさらなるマシンガンを搭載するように構成してもよい。この場合、本実施形態における砲台から発射される砲弾と、サイレントマシンガンから発射される弾丸の中間の演出態様を採用してもよい。例えば、さらなるマシンガンは基本的には本実施形態におけるサイレントマシンガンと同様の操作受付態様や演出態様をとるものの、操作が行われたときには、操作を受け付けたことを示す受付音（例えば、弾丸が飛ぶ音）を必ず出力するように構成してもよい。なお、この場合の操作部としては、防御ボタン３７４０を用いるとよい。また、弾丸の爆発画像の大きさについては、砲弾の爆発画像とサイレントマシンガンの爆発画像の中間の大きさとするとよい。

【１６１２】

図１５９（ａ）等に示すようにミッションボタン３７００の操作が有効であることを、ミッションボタン３７００を模した模擬画像と「ダイナ大佐」のセリフによって示しているが、ミッションボタン３７００の操作が有効であることを報知しないような構成としてもよい。

例えば、ミッションボタン３７００の操作有効期間の前半においては、ミッションボタン３７００の操作指示を行わず、ミッションボタン３７００の操作有効期間の後半においては、ミッションボタン３７００の操作指示を行うように構成してもよい。なお、ミッションボタン３７００の操作有効期間の前半、後半のそれぞれにおいて、敵戦車が表示領域の右側から移動してきて、攻撃ボタン３７１０の操作が有効となるように構成するとよい。この場合、１回目に敵戦車が表示されたときには、攻撃ボタン３７１０の操作に集中することができ、２回目に敵戦車が表示されたときには、攻撃ボタン３７１０の操作に加えて、ミッションボタン３７００の操作を行うことが可能となる。

このように、ミッションボタン３７００の操作受付に基づく表示を行うことが有効となっている場合でも、ミッションボタン３７００の操作指示表示を行う場合と行わない場合とを設けるように構成してもよい。

なお、ミッションボタン３７００の操作指示表示を行う場合と行わない場合とで、ミッションボタン３７００の操作受付に基づく特別音や表示内容を異なるものとしてもよい。例えば、ミッションボタン３７００の操作指示表示が行われていない場合には、ミッションボタン３７００の操作指示表示が行われている場合と比べて、より大きな特別音を出力したり、より大きな爆発画像の表示を行うようにしてもよい。このような構成とすることで遊技者の感じる興趣をより高めることができる。

【１６１３】

上述したリアルタイムクロック機能や遊技者あるいは店員による操作によって、操作指示表示が行われる場合と行われない場合とを切り替え可能に構成してもよい。

【１６１４】

このように本実施形態に係る「サイレントマシンガンリーチ」によれば、第２操作部に

対する操作が行われ、さらに特定の条件が満たされたときに特別音の出力が行われる。このような構成とすることで、第２の操作部を操作したとしても、特別音の出力が行われる場合と行われない場合とが発生しうるため、特別音を運よく出力することができた遊技者は、大きな喜びを感じることとなる。

【１６１５】

従来、操作部に対する操作指示が表示された遊技機が知られていた（例えば、特開２０１０－０４６２１０号公報）。このような遊技機において、遊技者は指示された内容に単に従うのみであり、興趣向上という点で改善の余地があった。例えば、操作指示に従わない場合には、所定時間の経過後に操作指示に従った場合と同様の表示を行ったり、操作指示を行わなかった場合には、何の表示も行われないという処理が一般的であり、操作指示に従いたくない、という遊技者の意思が重んじられていなかった。そこで、以下に示す実施形態においては、指示された内容に反した操作態様で操作部への操作を行ったときに、特別な表示を行う実施形態を示す。

【１６１６】

以下に、図１６１等を参照して、自戦車を加速あるいは減速させつつ、自戦車と爆弾キャラクタとが戦闘を行う「爆弾キャラリーチ」について説明する。

【１６１７】

図１６１は、「爆弾キャラリーチ」において、選択される演出パターンを示すテーブルである。また、図１６２～図１６４は、いずれかの演出パターンが実行された場合の演出例を示すタイムチャートである。また、図１６５～図１７０はこれらのタイムチャートにおける、所定のタイミングにおける表示例を示したものである。

【１６１８】

「爆弾キャラリーチ」においては、装飾図柄の変動表示が３４秒間、装飾図柄の停止表示が１秒間行われる。装飾図柄の変動表示中、タイミングｔ５において装飾図柄がリーチ状態となる。また、タイミングｔ６からタイミングｔ１５にかけての期間（以下、「第１の期間」という場合がある）、タイミングｔ１６からタイミングｔ２５にかけての期間（以下、「第２の期間」という場合がある）、表示中の自戦車に加えて、爆弾キャラクタＡまたは爆弾キャラクタＢが表示される演出が行われる。

【１６１９】

「爆弾キャラリーチ」においては、自戦車が進む道路上に爆弾キャラクタが出現し、爆弾キャラクタに向けて自戦車を進ませるように左レバー３７２０を操作させるか否かが問われる演出が実行される。

【１６２０】

爆弾キャラクタとしては、サングラスをつけた爆弾のキャラクタである爆弾キャラクタＡと、爆弾キャラクタＡとはサングラスの向きが上下に逆の爆弾キャラクタＢが表示される。爆弾キャラクタＡが表示された場合は、自戦車が突っ込んでしまうと自戦車の一部が破壊され、爆弾キャラクタＢが表示された場合は、自戦車が突っ込んでも自戦車は破壊されずに先へ進むことができる。

【１６２１】

自戦車の前方に爆弾キャラクタが表示され、爆弾キャラクタに対して自戦車を突っ込ませるべきなのか否かが２人のキャラクタ（「ダイナ大佐」と「マイト軍曹」）によって示される。例えば、「ダイナ大佐」のセリフとして「偽物に決まっとる！前進～！」といった左レバー３７２０を前（遊技機側、以下同様）に倒すことを指示するセリフが表示される。また、「マイト軍曹」のセリフとして「前方に敵爆弾発見！減速してください！」といった左レバー３７２０を後ろ（遊技者側、以下同様）に倒すことを指示するセリフが表示される。なお、「前進」や「後退」といった間接的な表現ではなく、「左レバーを前に倒すのだ」や「左レバーを後ろに倒してください」といったより直接的な表現を採用してもよい。

【１６２２】

また、「ダイナ大佐」のセリフが表示されるウィンドウの左側には、縦長の長方形状で

左レバー３７２０を模した模擬画像と、左レバー３７２０の操作態様を指示する画像（「前傾」、「後傾」という文字）が表示される。同様に、「マイト軍曹」のセリフが表示されるウィンドウの右側には、縦長の長方形状で左レバー３７２０を模した模擬画像と、左レバー３７２０の操作態様を指示する画像が表示される。

【１６２３】

「爆弾キャラリーチ」において、「ダイナ大佐」のセリフが操作指示を行うものであった場合その指示は基本的に１００％間違った操作指示を示すセリフである。また、左レバー３７２０の操作態様を指示する画像も正しくない操作態様を指示する画像である。一方、「マイト軍曹」のセリフが操作指示を行うものであった場合、間違った操作指示を行うセリフが表示される確率は２０％、正しい操作指示を行うセリフが表示される確率は８０％である。また、左レバー３７２０の操作態様を指示する画像は、セリフによって示された指示内容に合った画像が表示される。

このため、遊技者は、「ダイナ大佐」のセリフや左レバー３７２０の操作指示については、指示内容と逆のレバー操作を行えばよく、「マイト軍曹」のセリフや左レバー３７２０の操作指示についてはやや注意しながらレバー操作を行えばよい。

なお、遊技者は慣れてしまえば、爆弾キャラクタの種類をサングラスの形状によって判別することが可能であり、爆弾キャラクタに対して自戦車を突っ込ませるか否かを判断し、左レバー３７２０を適切に操作することができる。

【１６２４】

爆弾キャラクタＡが表示された場合には、自戦車が衝突すると自戦車が一部破壊されてしまう。爆弾キャラクタＡに自戦車が突っ込まない場合には自戦車が衝突する前に爆弾キャラクタＡのみが爆発して、自戦車が破壊されることを防止することができる。爆弾キャラクタＡと自戦車が衝突すると、１回目の衝突では、自戦車の砲台が破壊された状態（図１６６（ｃ）に示す自戦車の状態）となる。また、２回目の衝突では、自戦車のマシンガンも破壊された状態（図１６６（ｆ）に示す自戦車の状態）となる。

一方、爆弾キャラクタＢが表示された場合には、爆弾キャラクタＢと自戦車が衝突しても、自戦車は破壊されず、先に進むことができる。爆弾キャラクタＢは、実は爆弾に見せかけた巨大な風船であり、自戦車が突っ込んだとしても、自戦車が破壊されることはない。

なお、自戦車が先に進むと巨大な爆弾キャラクタが出現し攻撃ボタン３７１０やミッションボタン３７００を用いた演出が実行可能であるが、詳細は後述する。

【１６２５】

図１６１のテーブルに示す演出パターンは、図１６２、図１６３に示したタイムチャートにおけるタイミングｔ６～タイミングｔ１１及びタイミングｔ１６～タイミングｔ２１において、爆弾キャラクタが表示されるか否かと、爆弾キャラクタが表示される場合には、表示される爆弾キャラクタが爆弾キャラクタＡであるか爆弾キャラクタＢであるかを示している。また、タイミングｔ２６において、自戦車の画像がとりうる状態を示している。

【１６２６】

演出パターン０１、演出パターン０３、演出パターン０７、演出パターン０９は、爆弾キャラクタＡが出現しない演出パターンである。このため、タイミングｔ２６において、自戦車は破壊されない状態をとることとなる。

演出パターン０２、演出パターン０４、演出パターン０６、演出パターン０８は、爆弾キャラクタＡが１回出現する演出パターンである。このため、タイミングｔ２６において、自戦車は破壊されない状態あるいは自戦車の砲台が破壊された状態のいずれかの状態をとることとなる。

演出パターン０５は、爆弾キャラクタＡが２回出現する演出パターンである。このため、タイミングｔ２６において、自戦車は破壊されない状態、自戦車の砲台が破壊された状態、自戦車の砲台とマシンガンが破壊された状態のいずれかの状態をとることとなる。

【１６２７】

演出パターン０１～演出パターン０９のうちいずれの演出パターンを実行するかは、周辺制御基板１５１０において決定される。例えば、特別抽選の結果に基づいて決定すると

よい。
【１６２８】
次いで、図１６２、図１６５、図１６６を参照して爆発キャラクタＡを用いた演出の態様について説明する。
図１６２（ａ）は、図１６２（ｂ）、図１６２（ｃ）のタイムチャートにおいて示した演出とともに実行される装飾図柄の変動表示の状態を示すタイムチャートである。
図１６２（ｂ）は、第１の期間に爆弾キャラクタＡが表示される演出パターンの実行態様を示すタイムチャートである。以下に、第１の期間（タイミングｔ６～タイミングｔ１５）に爆弾キャラクタＡを表示する演出パターンである演出パターン０４が実行された場合の演出状態を説明する。
タイミングｔ５において、「爆弾キャラリーチ」が開始される。図１６５（ａ）はタイミングｔ５からタイミングｔ６における表示例を示している。
タイミングｔ６において、爆弾キャラクタＡが表示領域の上部中央に表示される。このとき、「ダイナ大佐」のセリフとしては、「偽物に決まっとる！前進～！」、「う～ん、むにゃむにゃ。」のいずれかが表示される。一方、「マイト軍曹」のセリフとしては、「前方に敵爆弾発見！減速してください！」、「あいつは偽物ですね。前進！」、「う～ん、むにゃむにゃ。」のいずれかが表示される。また、セリフが左レバー３７２０を前に傾けることを示すものである場合には、セリフとともに「前傾」という文字が付されたレバーの模擬画像が表示される。また、セリフが左レバー３７２０を後ろに傾けることを示すものである場合には、セリフとともに「後傾」という文字が付された左レバー３７２０の模擬画像が表示される。また、セリフが、左レバー３７２０の操作態様を示すものでない場合には、左レバー３７２０の模擬画像は表示されない。
【１６２９】
図１６５（ｂ）～図１６５（ｇ）は、タイミングｔ６からタイミングｔ１１にかけて、表示領域に表示される表示例を示している。上述したように「ダイナ大佐」のセリフは２種類、「マイト軍曹」のセリフは３種類あり、これらを組み合わせることで表示されうる組み合わせは計６通りである。この６通りの組み合わせが図１６５（ｂ）～図１６５（ｇ）において示されている。
【１６３０】
例えば、図１６５（ｂ）は、誤った操作指示である「ダイナ大佐」の「偽物に決まっとる！前進～！」というセリフの表示と、正しい操作指示である「マイト軍曹」の「前方に敵爆弾発見！減速してください！」というセリフの表示が行われた状態を示す表示例である。
この場合、遊技者は、「ダイナ大佐」のセリフによって指示される操作態様と逆の操作（左レバー３７２０を後ろに傾ける操作）を行うことで爆弾キャラクタＡとの衝突を回避できる。また、「マイト軍曹」のセリフによって指示される操作態様に従った操作（左レバー３７２０を後ろに傾ける操作）を行うことで、爆弾キャラクタＡとの衝突を回避できる。また、セリフの指示内容にとらわれず、表示されている爆弾キャラクタが爆弾キャラクタＡであることを確認して、レバーを後ろに傾ける操作を行っても爆弾キャラクタＡとの衝突を回避できる。
【１６３１】
また、図１６５（ｅ）は、「ダイナ大佐」の「う～ん、むにゃむにゃ。」というセリフの表示と、正しい操作指示である「マイト軍曹」の「あいつは偽物ですね。前進！」というセリフの表示が行われた状態を示す表示例である。
この場合、「ダイナ大佐」のセリフによって操作態様は指示されない。また、「マイト軍曹」のセリフによって指示される操作態様に従った操作（左レバー３７２０を前に傾ける操作）を行うことで、爆弾キャラクタＡに衝突してしまう。一方、遊技者が、セリフの指示内容にとらわれず、表示されている爆弾キャラクタが爆弾キャラクタＡであることを確認して、左レバー３７２０を後ろに傾ける操作を行った場合には、爆弾キャラクタＡとの衝突を回避できる。

【１６３２】
左レバー３７２０を所定方向に傾ける操作期間は、タイミングｔ６からタイミングｔ１１の期間内に所定時間所定の方向へ傾けられることで、操作入力が行われたと判定される。例えば、タイミングｔ７からタイミングｔ９の２秒間、左レバー３７２０が前に傾けられた場合に操作が行われたと判定する。
【１６３３】
爆弾キャラクタＡが表示されたとき左レバー３７２０を前に傾けた場合には、タイミングｔ１１からタイミングｔ１５にかけて、爆弾キャラクタＡと自戦車とが衝突する演出表示が行われる。
具体的には、タイミングｔ１１からタイミングｔ１２にかけて、自戦車と爆弾キャラクタＡが衝突した画像が表示される。図１６６（ａ）は、タイミングｔ１１からタイミングｔ１２にかけての表示例である。
次いで、タイミングｔ１２からタイミングｔ１５にかけて、自戦車が有する砲台が破壊された画像が表示される。図１６６（ｃ）は、タイミングｔ１２からタイミングｔ１５にかけての表示例である。
【１６３４】
一方、爆弾キャラクタＡが表示されたときに左レバー３７２０を後ろに傾けた場合には、タイミングｔ１１からタイミングｔ１２にかけて、爆弾キャラクタＡが自戦車の前方で爆発する演出表示が行われる。図１６６（ｂ）は、タイミングｔ１１からタイミングｔ１２にかけての表示例である。なお、タイミングｔ１２からタイミングｔ１５にかけては、図１６５（ａ）に示すような表示を行うとよい。
【１６３５】
図１６２（ｃ）は、第２の期間に爆弾キャラクタＡが表示される演出パターンの実行態様を示すタイムチャートである。図１６２（ｃ）は、例えば、第２の期間に爆弾キャラクタＡが表示される演出パターンである演出パターン０２が実行された場合の演出例を示している。
この演出例においては、タイミングｔ１６～タイミングｔ２５にかけて、図１６２（ｂ）を参照して示した演出例と同様の演出表示が行われる。
【１６３６】
演出パターン０５、演出パターン０６、演出パターン０８、演出パターン０９のように第１の期間と第２の期間の双方において爆弾キャラクタＡまたは爆弾キャラクタＢのいずれかが表示される場合には、図１６２（ｂ）に示すタイムチャートにおけるタイミングｔ１１～タイミングｔ１５に係る演出態様または後述する図１６３（ｂ）に示すタイムチャートにおけるタイミングｔ１１～タイミングｔ１５に係る演出態様と、図１６２（ｃ）に示すタイムチャートにおけるタイミングｔ１６～タイミングｔ２５に係る演出態様または図１６３（ｃ）に示すタイムチャートにおけるタイミングｔ１６～タイミングｔ２５に係る演出態様を組み合わせた態様の演出態様が実行される。
【１６３７】
例えば、演出パターン０５が選択された場合には、図１６２（ｂ）に示すタイムチャートにおけるタイミングｔ１１～タイミングｔ１５に係る演出態様と、図１６２（ｃ）に示すタイムチャートにおけるタイミングｔ１６～タイミングｔ２５に係る演出態様を組み合わせた態様の演出態様が実行される。
この場合、第１の期間と第２の期間の双方において、爆弾キャラクタＡに自戦車が突っ込んでしまう可能性がある。
例えば、第１の期間において爆弾キャラクタＡに自戦車が突っ込んでしまうことで、自戦車は砲台が破壊された状態となるが、第２の期間において、爆弾キャラクタＡに砲台が破壊された自戦車が突っ込んでしまうことで、自戦車はマシンガンが破壊された状態となる。
図１６６（ｄ）は、第２の期間において、爆弾キャラクタＡに砲台が破壊された自戦車が突っ込んだときのタイミングｔ２１～タイミングｔ２２における表示例を示している。

また、タイミングｔ２２～タイミングｔ２５においては、図１６６（ｆ）に示す表示例の状態となる。
一方、第２の期間において、砲台が破壊された自戦車が爆弾キャラクタＡに突っ込まなかった場合には、タイミングｔ２１～タイミングｔ２２にかけて図１６６（ｅ）に示す表示例の状態となる。
【１６３８】
次いで、図１６３、図１６７、図１６８を参照して爆発キャラクタＢを用いた演出の態様について説明する。
図１６３（ａ）は、図１６３（ｂ）、図１６３（ｃ）のタイムチャートにおいて示した演出とともに実行される装飾図柄の変動表示の状態を示すタイムチャートである。
図１６３（ｂ）は、第１の期間に爆弾キャラクタＢが表示される演出パターンの実行態様を示すタイムチャートである。以下に、第１の期間（タイミングｔ６～タイミングｔ１１）に爆弾キャラクタＢを表示する演出パターンである演出パターン０７が実行された場合の演出状態を説明する。
タイミングｔ５において、「爆弾キャラリーチ」が開始される。図１６７（ａ）はタイミングｔ５からタイミングｔ６における表示例を示している。
タイミングｔ６において、爆弾キャラクタＢが表示領域の上部中央に表示される。このとき、「ダイナ大佐」のセリフとしては、「敵爆弾だ～減速しろ～～！」、「う～ん、むにゃむにゃ。」のいずれかがが表示される。一方、「マイト軍曹」のセリフとしては、「あいつは偽物ですね。前進！」、「前方に敵爆弾発見！減速してください！」、「う～ん、むにゃむにゃ。」のいずれかが表示される。また、各セリフが左レバー３７２０を前に傾けることを示すものである場合には、セリフとともに「前傾」という文字が付された左レバー３７２０の模擬画像が表示される。また、各セリフが左レバー３７２０を後ろに傾けることを示すものである場合には、セリフとともに「後傾」という文字が付された左レバー３７２０の模擬画像が表示される。また、セリフが、左レバー３７２０の操作態様を示すものでない場合には、左レバー３７２０の模擬画像は表示されない。
【１６３９】
図１６７（ｂ）～図１６７（ｇ）は、タイミングｔ６からタイミングｔ１１にかけて、表示領域に表示される表示例を示している。上述したように「ダイナ大佐」のセリフは２種類、「マイト軍曹」のセリフは３種類あり、これらを組み合わせることで表示されうる組み合わせは計６通りである。この６通りの組み合わせがこれらの組み合わせが図１６７（ｂ）～図１６７（ｇ）において示されている。
【１６４０】
例えば、図１６７（ｂ）は、誤った操作指示である「ダイナ大佐」の「敵爆弾だ～減速しろ～～！」というセリフの表示と、正しい操作指示である「マイト軍曹」の「あいつは偽物ですね。前進！」というセリフの表示が行われた状態を示す表示例である。
この場合、遊技者は、「ダイナ大佐」のセリフによって指示される操作態様と逆の操作（左レバー３７２０を前に傾ける操作）を行うことで爆弾キャラクタＢに突っ込むことができる。また、「マイト軍曹」のセリフによって指示される操作態様に従った操作（左レバー３７２０を前に傾ける操作）を行うことで、爆弾キャラクタＢに突っ込むことができる。また、セリフの指示内容にとらわれず、表示されている爆弾キャラクタが爆弾キャラクタＢであることを確認して、左レバー３７２０を前に傾ける操作を行っても爆弾キャラクタＢに突っ込むことができる。
【１６４１】
また、図１６７（ｅ）は、「ダイナ大佐」の「う～ん、むにゃむにゃ。」というセリフの表示と、正しい操作指示である「マイト軍曹」の「前方に敵爆弾発見！減速してください！」というセリフの表示が行われた状態を示す表示例である。
この場合、「ダイナ大佐」のセリフによって操作態様は指示されない。また、「マイト軍曹」のセリフによって指示される操作態様に従った操作（左レバー３７２０を前に傾ける操作）を行うことで、爆弾キャラクタＢに突っ込むことができなくなる。一方、遊技者

が、セリフの指示内容にとらわれず、表示されている爆弾キャラクタが爆弾キャラクタＢであることを確認して、左レバー３７２０を前に傾ける操作を行った場合には、爆弾キャラクタＢに突っ込むことができる。

【１６４２】

爆弾キャラクタＢが表示されたときレバーを前に傾けた場合には、タイミングｔ１１からタイミングｔ１５にかけて、自戦車が爆弾キャラクタＢに突っ込む演出表示が行われる。

タイミングｔ１１からタイミングｔ１２にかけて、自戦車が爆弾キャラクタＢに突っ込む画像が表示された状態となる。図１６８（ａ）は、タイミングｔ１１からタイミングｔ１２にかけての表示例である。なお、タイミングｔ１２からタイミングｔ１５にかけては、図１６５（ａ）に示すような表示を行うとよい。

【１６４３】

一方、爆弾キャラクタＢが表示されたときに左レバー３７２０を後ろに傾けた場合には、タイミングｔ１１からタイミングｔ１２にかけて、自戦車の前方に位置する爆弾キャラクタＢがそのまま表示される。図１６８（ｂ）は、タイミングｔ１１からタイミングｔ１２にかけての表示例である。なお、タイミングｔ１２からタイミングｔ１５にかけては、図１６５（ａ）に示すような表示を行うとよい。

【１６４４】

図１６３（ｃ）は、第２の期間に爆弾キャラクタＢが表示される演出パターンの実行態様を示すタイムチャートである。図１６３（ｃ）は、例えば、第２の期間に爆弾キャラクタＢが表示される演出パターンである演出パターン０３が実行された場合の演出例を示している。

この演出例においては、タイミングｔ１６～タイミングｔ２５にかけて、図１６３（ｂ）を参照して示した演出例と同様の演出表示が行われる。

【１６４５】

次いで、図１６４のタイムチャートを参照して、演出パターン０１～演出パターン０９が実行された場合におけるタイミングｔ２６～タイミングｔ３５における演出態様について説明する。

上述したように、選択された演出パターンと、遊技者の左レバー３７２０に対する操作態様に基づいて、自戦車は、タイミングｔ２６において、無傷の状態、砲台が破壊された状態、砲台とマシンガンが破壊された状態のいずれかの状態となって表示されている。

【１６４６】

図１６４（ａ）に示すように、タイミングｔ２６において、爆弾キャラクタＡまたは爆弾キャラクタＢの表示が開始される。また、タイミングｔ２６からタイミングｔ２８にかけて、攻撃ボタン３７１０またはミッションボタン３７００のいずれか一方の操作が有効となる。

攻撃ボタン３７１０が有効となるのは、自戦車が無傷の状態のときである。一方、ミッションボタン３７００が有効となるのは、自戦車の砲台が破壊された状態のときである。なお、砲台とマシンガンが破壊された状態の場合については攻撃ボタン３７１０の操作とミッションボタン３７００の操作はいずれも有効とならない。なお、攻撃ボタン３７１０やミッションボタン３７００の操作が有効とならない場合の演出態様については後述する。

【１６４７】

タイミングｔ２６において、攻撃ボタン３７１０の操作が有効となると同時に爆弾キャラクタＡが表示領域中央に表示される。また、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像が、「マイト軍曹」のセリフを表示するウィンドウの右上に表示される。

図１６９（ａ）は、タイミングｔ２６から攻撃ボタン３７１０の操作が行われるまで（図１６４（ａ）におけるｔ２８まで）、あるいは攻撃ボタン３７１０の操作有効期間が終了するまで（図１６４（ａ）におけるｔ２９まで）の期間における表示例である。

【１６４８】

特別抽選結果が大当りの場合には、攻撃ボタン３７１０への操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０への操作が行われたタイミングあるいは操作有効期間が終了したタイミングか

ら、爆弾キャラクタＡが爆発する表示が３秒間行われる。図１６９（ｂ）は、特別抽選結果が大当りの場合における、攻撃ボタン３７１０の操作後あるいは操作有効期間終了後の爆弾キャラクタＡが爆発した表示態様を示している。その後、タイミングｔ３４において、装飾図柄が大当りを示す態様で停止表示される。

一方、特別抽選結果がハズレの場合には、攻撃ボタン３７１０への操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０への操作が行われたタイミングあるいは操作有効期間が終了したタイミングから、爆弾キャラクタＡが自戦車に向かって移動してくる表示が３秒間行われる。図１６９（ｃ）は、特別抽選結果がハズレの場合における、攻撃ボタン３７１０の操作後あるいは操作有効期間終了後の爆弾キャラクタＡが自戦車に向かって移動してきた表示態様を示している。その後、タイミングｔ３４において、装飾図柄がハズレを示す態様で停止表示される。

なお、攻撃ボタン３７１０の操作や操作有効期間の終了に基づいて、図１５３を参照して示した演出例のように、自戦車の砲台から砲弾が発射される表示演出が実行される。

【１６４９】

タイミングｔ２６において、ミッションボタン３７００の操作が有効となると同時に爆弾キャラクタＡが表示領域中央に表示される。また、ミッションボタン３７００を模した模擬画像が、「ダイナ大佐」のセリフを表示するウィンドウの左上に表示される。

図１６９（ｄ）は、タイミングｔ２６からミッションボタン３７００の操作が行われるまで（図１６４（ａ）におけるｔ２８まで）、あるいはミッションボタン３７００の操作有効期間が終了するまで（図１６４（ａ）におけるｔ２９まで）の期間における表示例である。

【１６５０】

特別抽選結果が大当りの場合には、ミッションボタン３７００への操作有効期間中にミッションボタン３７００への操作が行われたタイミングあるいは操作有効期間が終了したタイミングから、爆弾キャラクタＡが爆発する表示が３秒間行われる。図１６９（ｅ）は、特別抽選結果が大当りの場合の操作後あるいは操作有効期間終了後の爆弾キャラクタＡが爆発した表示態様を示している。その後、タイミングｔ３４において、装飾図柄が大当りを示す態様で停止表示される。

一方、特別抽選結果がハズレの場合には、ミッションボタン３７００への操作有効期間中にミッションボタン３７００への操作が行われたタイミングあるいは操作有効期間が終了したタイミングから、爆弾キャラクタＡが自戦車に向かって移動してくる表示が３秒間行われる。図１６９（ｆ）は、特別抽選結果がハズレの場合における、ミッションボタン３７００の操作後あるいは操作有効期間終了後の爆弾キャラクタＡが自戦車に向かって移動してきた表示態様を示している。その後、タイミングｔ３４において、装飾図柄がハズレを示す態様で停止表示される。

なお、ミッションボタン３７００の操作や操作有効期間の終了に基づいて、図１５４を参照して示した演出例のように、自戦車のマシンガンから弾丸が発射される表示演出が実行される。

【１６５１】

演出パターン０５が実行され、第１の期間と第２の期間の双方において、自戦車が爆弾キャラクタＡに突っ込んでしまった場合にはタイミングｔ２６において、砲台とマシンガンが破壊された自戦車が表示されることとなる。

図１６４（ｂ）は、この場合に実行される演出状態を示すタイムチャートである。

【１６５２】

この場合、特別抽選結果がハズレの場合には、タイミングｔ２６において、爆弾キャラクタＡの表示が開始され、タイミングｔ２９までその位置に表示される。図１７０（ａ）は、タイミングｔ２６～タイミングｔ２９における表示例を示している。

タイミングｔ２９～タイミングｔ３２において爆弾キャラクタＡが自戦車に向かって移動してくる表示が３秒間行われる。図１７０（ｂ）は、爆弾キャラクタＡが自戦車に向かって移動してきている表示態様を示している。その後、タイミングｔ３４において、装飾

図柄がハズレを示す態様で停止表示される。
　一方、特別抽選結果が大当りの場合には、タイミングｔ２６において、爆弾キャラクタＢの表示が開始され、タイミングｔ２９までその位置に表示される。図１７０（ａ）は、タイミングｔ２６～タイミングｔ２９における表示例を示している。
　タイミングｔ２９～タイミングｔ３２において爆弾キャラクタＢが自戦車に向かって移動してくる表示が３秒間行われる。図１７０（ｂ）は、爆弾キャラクタＢが自戦車に向かって移動してきている表示態様を示している。その後、タイミングｔ３４において、装飾図柄が大当りを示す態様で停止表示される。
　なおいずれの場合であっても、攻撃ボタン３７１０もミッションボタン３７００も操作受付有効にはならない。
【１６５３】
　このように、左レバー３７２０に対する間違った操作指示に惑わされず、適切な操作指示を行うことで、遊技者は、図１６９（ａ）、（ｂ）、（ｄ）、（ｅ）に示すような特別な操作部（攻撃ボタン３７１０やミッションボタン３７００）の操作を行うことが可能となったり、特別な画像（爆弾キャラクタＡが爆発する画像や爆弾キャラクタＡが着けていたサングラスが傾く画像や「ダイナ大佐」や「マイト軍曹」のセリフ）を視認することが可能となる。一方、遊技者が操作指示に素直に従った場合には、図１７０（ａ）、（ｄ）に示すように特別な操作部の操作を行うことはできず、また、特別な画像を視認することができない。
　また、図１６９（ａ）と（ｄ）、あるいは図１６９（ｂ）と（ｅ）のように、自戦車の破壊態様に応じて、遊技者は特別な演出表示を視認することが可能となる。
【１６５４】
　なお、遊技者が左レバー３７２０に対する操作を行わなかった場合には、「ダイナ大佐」あるいは「マイト軍曹」の示した操作指示が自動的に実行されるように構成するとよい。また、このとき、当該操作指示を遊技者が行ったときに表示される画像が自動的に表示されるようにしてもよい。なお「ダイナ大佐」あるいは「マイト軍曹」が操作指示を行なわず、遊技者が左レバー３７２０に対する操作を行わなかった場合には、前傾操作と後傾操作のうちのいずれかが抽選で自動的に表示されるようにしてもよい。例えば１／２の確率で前傾操作が、１／２の確率で後傾操作が選択され、その操作に対応した表示が行われるように構成してもよい。
【１６５５】
　上述した実施形態においては、第１の期間と第２の期間の少なくとも一方において、操作指示に従わない操作を行うことが遊技者に要求されることになる。また、操作指示に従わない操作を行うことで、装飾図柄の停止直前に特定の操作部への操作が有効となって特別な画像の表示が行われる演出状態を発生可能である。
　このように、遊技者に対して、本来すべき操作指示とは異なる態様の操作指示、あるいは、矛盾する態様の操作指示が示されるため、遊技者は操作部に対する適切な操作がどのような操作であるのかを推定して、左レバー３７２０の傾動操作を行うこととなる。そして、操作指示に反して、適切な操作を遊技者が行なうことができたときには、遊技者は特別な操作部の操作を行うことが可能となったり、特別な画像や演出表示を視認することが可能となる。
　また、操作指示に反する操作を行うことに加えて、特定の条件（例えば、操作指示に反する操作を複数回成功させる）を満たした場合にのみ、特別な画像が表示されるようにしてもよい。このような構成とすることで、操作部を適当に操作をして偶然表示されるのではなく、操作を適切に行うことができた遊技者にのみ特別な表示を視認可能とすることができる。
【１６５６】
　遊技者が左レバー３７２０を左右方向に操作して、前方に移動する自戦車が道路上に設けられた地雷原を避ける操作を実行可能に構成してもよい。
　例えば、本物の地雷原の画像と偽物の地雷原の画像を道路上の右側あるいは左側に表示

して、遊技者に左レバー３７２０を左右方向に操作させて、地雷原を避けるような演出を実行するとよい。そして、自戦車が本物の地雷原に突入してしまった場合には、自戦車の砲台やマシンガンが破壊されるように構成するとよい。また、「ダイナ大佐」のセリフや「マイト軍曹」のセリフについても左レバー３７２０の操作態様について間違った操作指示を行うように構成する。このような演出を第１の期間や第２の期間において実行可能に構成するとよい。

【１６５７】

このように、左レバー３７２０を適切に操作して地雷原を左右に避けつつ自戦車を移動させ、操作指示に反する操作がうまくできた場合にも、図１６１～図１７０等を参照して説明した実施形態と同様に、遊技者に、特別な操作部の操作を行うことを可能とさせたり、特別な画像や演出表示を視認させることが可能となる。

【１６５８】

図１６１に示した演出テーブルにおいては、第１の期間と第２の期間とを有していたが、第１の期間のみを有するように構成し、第１の期間において、爆弾キャラクタが出現しない演出パターン、爆弾キャラクタＡが出現する演出パターン、爆弾キャラクタＢが出現する演出パターンのいずれかの演出パターンが選択されるテーブルを採用してもよい。

この場合、自戦車が爆弾キャラクタＡに突っ込んでしまった場合には、自戦車の砲台とマシンガンの両方が破壊されるように構成するとよい。

【１６５９】

図１６１に示した演出テーブルにおいては、第１の期間と第２の期間とを有していたが、爆弾キャラクタが表示されうる期間を３つ以上設けるように構成した演出テーブルを用いて演出を実行してもよい。

また、保留の先読みを行ない、先読み結果に基づいて、複数回の装飾図柄の変動表示にわたって、爆弾キャラクタが表示されうる複数の期間を設け（１回の装飾図柄の変動において爆弾キャラクタが表示されうる期間を１つずつ設けてもよいし、１回の装飾図柄の変動において任意の個数の爆弾キャラクタが表示されうる期間を設けてもよい）、先読みの対象とした保留に対応する変動表示の停止間際に図１６４、図１６９、図１７０を参照して示した演出表示を実行するように構成してもよい。

【１６６０】

また、自戦車の表示態様を３段階設けたが、２段階としてもよいし、４段階以上設けてもよい。また、表示態様の変化態様として自戦車の破壊が段階的に進む演出例を示したが、自戦車の修理が行われて、自戦車の破壊段階が相対的に破壊されていない段階に戻る演出を実行可能に構成してもよい。

【１６６１】

第１の期間または第２の期間において、爆弾キャラクタが出現しない場合、爆弾キャラクタＡが出現する場合、爆弾キャラクタＢが出現する場合がある例を示したが、第１の期間及び第２の期間において、爆弾キャラクタＡまたは爆弾キャラクタＢのいずれか一方が必ず表示されるように構成してもよい。例えば、図１６１に示したテーブルを変形して、演出パターン０５、演出パターン０６、演出パターン０８、演出パターン０９のみからなるテーブルを採用するように構成してもよい。このような構成とすることで演出パターンの各期間において、いずれかの爆弾キャラクタが表示されるため、左レバー３７２０に対する操作の緊張感を高めることができる。

【１６６２】

なお、図１６５～図１７０を参照して説明した実施形態においては、爆弾キャラクタが表示されている場合の表示例を主に例示したが、爆弾キャラクタが表示されていない期間においては、図１６５（ａ）に示すように、自戦車キャラクタが前方に移動する表示を行うとよい。

【１６６３】

特定の条件が満たされたときに、初めて特別な画像が表示されるように構成してもよい。例えば、操作指示に従わない操作を複数回成功させた場合にのみ特別な表示が行われる

ようにしてもよい。また、操作指示に従わない操作を遊技者が行ったとしても、所定の抽選を行ない、所定の確率（例えば１／５）で特別な表示が行われるようにするとよい。このような構成とすることで、操作部を操作しただけでたまたま、特別な画像の表示が行われるのではなくなり、特別な画像を表示するための難易度を高めることができるため、特別な画像が表示されたときに遊技者が感じる驚きや喜びを大きなものとすることができる。

【１６６４】

左レバー３７２０の操作に基づく特別な画像の表示が行われるときには、少なくとも特別な画像の表示が行われている期間において、変動演出音の音量が低下した抑制状態としてもよい。

また、左レバー３７２０の操作に基づく特別な画像の表示が行われるときには、少なくとも、特別な画像の表示が行われている期間において特別な音（例えば、特別な爆発音など）を出力するようにしてもよい。

さらに、変動演出音の抑制と特別音の出力を同時に行うようにしてもよい。

このように特別な画像の表示に対応して、変動演出音の抑制や特別音の出力を行うようにすることで、特別な画像の表示が行われていることが、変動演出音によって邪魔されず、また、特別な画像の表示を特別な音の出力によってより際立ったものとすることができる。

【１６６５】

なお、変動演出音とは、装飾図柄の変動に合わせて、所定の楽曲が再生され、遊技者からはバックグランドミュージックのように認識される音のことである。例えば、所定の歌手が歌う音声と複数の楽器の演奏音とからなる楽曲が数分間再生され、その間に、装飾図柄の変動（例えば、装飾図柄の変動結果がすべて非リーチハズレで変動時間が平均１０秒程度の場合）が複数回行われる。このような変動演出音を遊技者に対して出力することで遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。なお、このような楽曲を予め複数用意しておき、ある楽曲の再生が最後まで終了したタイミングで、異なる楽曲の再生を開始するように構成してもよい。あるいは、遊技状態の変更に合わせて、それまで再生していた楽曲を再生途中でフェードアウトさせ、それまで再生していた楽曲とは異なる他の楽曲を再生するように構成してもよい。

【１６６６】

操作指示にだまされずに、左レバー３７２０に対する操作が適切に行えたときに、特別な画像の表示が行われる遊技状態が発生するように構成しているが、特別な画像の表示期間と、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示期間とが重なりうるように構成し、特別な画像（爆弾が爆発した画像等）と攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像とが同時に表示されるように構成した演出例を以下に示す。

【１６６７】

図１７１（ａ）～図１７１（ｃ）は、図１６９（ａ）に示す図が表示されるタイミングにおいて表示可能な他の表示例を示している。

図１７１（ａ）～図１７１（ｃ）の各図においては、斜めに傾いた半透明のサングラスの画像の表示優先度が、「ダイナ大佐」のセリフを表示するウィンドウ、「ダイナ大佐」のセリフ画像、自戦車の画像、爆弾キャラクタＡの画像、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示優先度よりも高くなっている。また、半透明のサングラスの画像は、図１７１（ａ）に示すように１つ表示される場合と、図１７１（ｂ）に示すように２つ表示される場合と、図１７１（ｃ）に示すように３つ表示される場合とがある。そして、図１６９（ａ）に示すように半透明のサングラス画像が表示されない場合と比べ、半透明のサングラス画像が表示された場合の方が大当りの期待度が高くなるように、半透明のサングラス画像を表示するか否かが決定される。また、半透明のサングラス画像の個数が多いほど、大当りの期待度が高くなるように、半透明のサングラス画像の表示態様が決定される。

【１６６８】

例えば、図１６９（ａ）に示す表示状態となった場合の期待度を１０％、図１７１（ａ）に示す表示状態となった場合の期待度を３０％、図１７１（ｂ）に示す表示状態となっ

た場合の期待度を５０％、図１７１（ｃ）に示す表示状態となった場合の期待度を８０％となるように半透明のサングラス画像を表示するとよい。

【１６６９】

半透明のサングラス画像の表示は、タイミングｔ２６から開始され、攻撃ボタン３７１０の操作が行われるまで、あるいは攻撃ボタン３７１０の操作有効期間が終了するまで継続される。なお、爆弾キャラクタＡを爆発させることができた場合（すなわち特別抽選結果が大当りだった場合）には、半透明のサングラス画像の表示を爆発画像の表示が終了するまで継続させてもよい。

【１６７０】

このような構成とすることで、上述した実施形態と同様の効果を奏することができる。また、半透明のサングラス画像（特別な画像）が攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像よりも手前側に表示されるため、せっかく視認することができた特別な画像が攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像によって隠されてしまうことを防止できる。

【１６７１】

図１７１（ｄ）は、図１７１（ｃ）を参照して示した表示例を変形したものである。この表示例のように、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像が半透明のサングラス画像（特別な画像）よりも手前側に表示されるように構成してもよい。

あるいは、図１７１（ｃ）に示す表示態様と図１７１（ｄ）に示す表示態様とを交互に表示するように構成してもよい。例えば、タイミングｔ２６からタイミングｔ２９の期間にかけて、０．５秒ごとに表示態様を切り替えるように構成してもよい。

このような構成を採用することで、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像と半透明のサングラス画像の双方を目立たせることができる。

なお、爆発前あるいは爆発後の爆弾キャラクタＡについても、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像と同様の表示態様で表示してもよい。

【１６７２】

なお、半透明のサングラスの画像によって、期待度を示さなくてもよい。この場合、表示される画像の出現率に差を設けてもよい。

【１６７３】

図１６４、図１６９を参照して示した演出例においては、タイミングｔ２６からタイミングｔ２９にかけて、攻撃ボタン３７１０あるいはミッションボタン３７００に対する操作を１回受付可能に構成しているが、以下に、攻撃ボタン３７１０やミッションボタン３７００に対する操作を複数回受付可能に変形した実施形態について、図１７２を参照して説明する。

【１６７４】

図１７２（ａ）～図１７２（ｃ）は、タイミングｔ２６からタイミングｔ２９にかけて攻撃ボタン３７１０を複数回（例えば５回）操作可能に構成した場合の表示例である。また、攻撃ボタン３７１０を操作可能な回数に応じて、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像が複数個（例えば５個）表示される。また、攻撃ボタン３７１０への操作が１回行われるたびに、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像のうち最も手前側に表示された模擬画像の表示が終了する。攻撃ボタン３７１０の操作が行われた場合には、特別抽選の結果が大当りである場合に、所定の確率（例えば、１／２）で、爆弾キャラクタＡに砲弾が当たって爆発した画像の表示を行うようにするとよい。また、特別抽選の結果が大当りである場合において、５回目の操作が行われた場合には、１００％の確率で爆発した画像の表示を行うようにするとよい。なお、特別抽選の結果がハズレの場合には、爆弾キャラクタＡに砲弾が当たることはなく爆発した画像の表示は行われない。

図１７２（ａ）は、タイミングｔ２６における表示例を示している。

また、図１７２（ｂ）は、攻撃ボタン３７１０の３回目の操作が行われたときに、所定の確率の抽選に当たって、爆発した画像の表示が行われた状態を示している。

一方、特別抽選の結果がハズレであった場合には、攻撃ボタン３７１０への操作が５回行われたタイミング、あるいは、操作有効期間が終了したタイミングから３秒間、図１７

２（ｃ）に示す表示状態となる。
なお、爆発した画像の表示が行われた際に、攻撃ボタン３７１０を操作可能な回数が残っていた場合には、残った回数分の操作を受け付け、この操作に応じて、爆発した画像の表示態様をさらに爆発した態様で表示されるように構成してもよい。
爆発画像が表示された場合、攻撃ボタン３７１０に対する操作は必ずしも必要ではないため、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像は、爆発した画像よりも表示優先度を低く表示してもよい。図１７２（ｂ）においては、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像は、爆発した画像よりも表示優先度を低く表示した表示例が示されている。
【１６７５】
図１７２（ｄ）～図１７２（ｆ）は、タイミングｔ２６からタイミングｔ２９にかけてミッションボタン３７００を複数回（例えば５回）操作可能に構成した場合の表示例である。また、ミッションボタン３７００を操作可能な回数に応じて、ミッションボタン３７００を模した模擬画像が複数個（例えば５個）表示される。また、ミッションボタン３７００への操作が１回行われるたびに、ミッションボタン３７００を模した模擬画像のうち最も手前側に表示された模擬画像の表示が終了する。ミッションボタン３７００の操作が行われた場合には、特別抽選の結果が大当りである場合に、所定の確率（例えば、１／３）で、爆弾キャラクタＡに砲弾が当たって爆発した画像の表示を行うようにするとよい。なお、特別抽選の結果がハズレの場合には、爆発した画像の表示は行われない。
図１７２（ｄ）は、タイミングｔ２６における表示例を示している。
また、図１７２（ｄ）は、ミッションボタン３７００の３回目の操作が行われたときに、所定の確率の抽選に当たって、爆発した画像の表示が行われた状態を示している。
一方、特別抽選の結果がハズレであった場合には、ミッションボタン３７００への操作が５回行われたタイミング、あるいは、操作有効期間が終了したタイミングから３秒間、図１７２（ｆ）に示す表示状態となる。
なお、爆発した画像の表示が行われた際に、ミッションボタン３７００を操作可能な回数が残っていた場合には、残った回数分の操作を受け付け、この操作に応じて、爆発した画像の表示態様をさらに爆発した態様で表示されるように構成してもよい。
爆発画像が表示された場合、ミッションボタン３７００に対する操作は必ずしも必要ではないため、ミッションボタン３７００を模した模擬画像は、爆発した画像よりも表示優先度を低く表示してもよい。図１７２（ｅ）においては、ミッションボタン３７００を模した模擬画像は、爆発した画像よりも表示優先度を低く表示した表示例が示されている。
【１６７６】
なお、図１７２（ｄ）～図１７２（ｆ）を参照して示した演出例において、「ダイナ大佐」のセリフは、「スペシャルマシンガンを撃ちまくれ！防御ボタンを押すんだ！」という、間違った操作指示となっている。このため、遊技者は演出状況をよく観察して、ミッションボタン３７００を操作する必要がある。そしてミッションボタン３７００を操作できた場合には、爆弾が爆発した特別な画像を視認することができる。
【１６７７】
次に、図１７２（ａ）～図１７２（ｃ）を参照して示した演出例と図１７２（ｄ）～図１７２（ｆ）を参照して示した演出例を組み合わせた演出例を、図１７３を参照して説明する。本実施形態においては、自戦車の砲台が破壊されることなく、タイミングｔ２６となった場合に、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００の操作受付が同時に有効となる。このとき、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００はそれぞれ所定回数（例えば５回ずつ）の操作を受け付け可能となる。また、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像と、ミッションボタン３７００を模した模擬画像が、それぞれ所定個数表示される。
【１６７８】
図１７３（ａ）においては、攻撃ボタン３７１０を模した５個の模擬画像とミッションボタン３７００を模した５個の模擬画像が表示された表示例が示されている。なお、操作有効期間は上述したように、タイミングｔ２６から開始するとよい。
この状態で、攻撃ボタン３７１０あるいはミッションボタン３７００に対する操作が行

われた場合には、上述したように特別抽選結果が大当りであるか否かと所定の確率の抽選（攻撃ボタン３７１０については１／２、ミッションボタン３７００については１／３）に当たったか否かに応じて、爆発した画像の表示が行われる。

【１６７９】

図１７３（ｂ）は、攻撃ボタン３７１０の３回目の操作に対応して、爆発した画像の表示が行われた状態を示している。また、図１７３（ｄ）は、ミッションボタン３７００の３回目の操作に対応して、爆発した画像の表示が行われた状態を示している。図１７３（ｂ）、図１７３（ｄ）に示す表示例は、それぞれ、特別抽選結果が大当りの場合に表示されうるものである。なお、爆発した画像の表示が行われた際に、攻撃ボタン３７１０やミッションボタン３７００を操作可能な回数が残っていた場合には、残った回数分の操作を受け付け、操作に応じて爆発した画像の表示態様をさらに爆発した態様で表示されるように構成してもよい。

例えば、図１７３（ｂ）に示した表示状態においてミッションボタン３７００に対する操作に基づいて所定の抽選（１／３）に当選した場合には、図１７３（ｄ）に示す表示状態における爆発態様のように表示態様を変更してもよい。あるいは、図１７３（ｄ）に示した表示状態において攻撃ボタン３７１０に対する操作に基づいて所定の抽選（１／２）に当選した場合には、図１７３（ｂ）に示す爆発態様のように表示態様を変更してもよい。

また、特別抽選の結果が大当りである場合において、ミッションボタン３７００と攻撃ボタン３７１０の操作を行ない所定の抽選に外れ続けたとしても、合計して１０回目の操作が行われた場合には１００％の確率で、最後に操作されたボタンに対応した態様の爆発した画像の表示を行うようにするとよい。

爆発画像が表示された場合、攻撃ボタン３７１０やミッションボタン３７００に対する操作は必ずしも必要ではないため、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像やミッションボタン３７００を模した模擬画像は、爆発した画像よりも表示優先度を低く表示するとよい。図１７３（ｂ）、図１７３（ｄ）においては、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像やミッションボタン３７００を模した模擬画像は、爆発した画像よりも表示優先度を低く表示した表示例が示されている。

なお、特別抽選結果がハズレの場合には、操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０が５回かつミッションボタン３７００が５回操作されたタイミング、あるいは、操作有効期間が終了したタイミングから３秒間、図１７３（ｃ）に示す表示状態となる。

なお、図１７３（ａ）を参照して示した演出例において、「ダイナ大佐」のセリフは、「スペシャルマシンガンを撃ちまくれ！防御ボタンを押すんだ！」という、間違った操作指示となっている。このため、遊技者は演出状況をよく観察して、ミッションボタン３７００を操作する必要がある。

【１６８０】

図１６９（ｄ）を参照して説明した演出例において、「ダイナ大佐」のセリフはミッションボタン３７００の操作を指示するものとなっているが、「スペシャルマシンガンを撃ちまくれ！ミッションボタンを押すんだ！」というセリフに代えて、「スペシャルマシンガンを撃ちまくれ！防御ボタンを押すんだ！」という間違ったセリフを表示するように構成してもよい。

また、図１６９（ａ）を参照して説明した演出例、図１７１（ａ）を参照して説明した演出例、図１７２（ａ）を参照して説明した演出例、図１７３（ａ）を参照して説明した演出例において、「マイト軍曹」のセリフは攻撃ボタン３７１０の操作を指示するものとなっているが、「大型爆弾だ～！！攻撃ボタンで攻撃してください！」というセリフに代えて、「大型爆弾だ～！！防御ボタンで攻撃してください！」という間違ったセリフを表示するように構成してもよい。

このような構成とすることで、遊技者は演出状況をよく観察する必要が生じるため、より遊技興趣を向上させることが可能となる。なお、遊技者はミッションボタン３７００を模した模擬画像や攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像によって操作すべき操作部を認識することができる。

【１６８１】
　また、攻撃ボタン３７１０、ミッションボタン３７００の模擬画像については操作を行うべき操作部を示していたが、これらについても、「ダイナ大佐」のセリフや「マイト軍曹」のセリフ（間違った指示を行っている場合）と同様に、本来操作を行うべき操作部とは異なる操作部を指示する模擬画像を表示するように構成してもよい。なお、この場合、適切な操作が行われた場合に、砲弾や弾丸を発射する表示を行って、適切な表示が行われたことを遊技者に示唆するようにしてもよい。
【１６８２】
　なお、左レバー３７２０、攻撃ボタン３７１０、ミッションボタン３７００の模擬画像を表示する表示例を示したが、これらの表示を行わなくてもよい。この場合遊技者は、爆弾キャラクタの種類や、自戦車の破壊状況等に基づいて、操作指示に反する態様あるいは操作指示とは異なる態様で操作部の操作を行う必要が生じるため、適切な操作を行う難易度が高まるため、適切な操作が行えた場合に感じる興趣を向上させることが可能となる。
【１６８３】
　図１７２、図１７３を参照して、タイミングｔ２６以降の期間においても、操作指示に従わない操作を遊技者が行うことで、特別な画像（爆発画像やサングラスが傾いた画像等）の表示が行われる演出状態を発生させる演出例を示した。このような実施形態においても、図１６１～図１７１を参照して上述した実施形態と同様の効果を奏するものとなる。
【１６８４】
　なお、操作指示に反する特別な画像が表示される時間と、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示される時間とでは、特別な画像が表示される時間の方を長くするとよい。このような構成とすることで、特別な画像を遊技者が堪能することができる。
【１６８５】
　なお、操作指示に反する態様あるいは操作指示とは異なる態様の操作が行われたときに表示される特別な画像は、操作指示よりも大きな画像を表示するとよい。例えば、図１７１を参照して示した実施形態においては、操作指示を行う画像（間違ったレバー操作を指示するセリフの画像）よりも大きな画像（図１７１（ｃ）に示す半透明の大きなサングラスの画像）を表示することが可能である。このような構成とすることで、より特別な画像が表示されたことについて、遊技者の興趣を向上することができる。
【１６８６】
　なお、本実施形態における左レバー３７２０の操作指示として「前傾」「後傾」といった操作指示表示が行われたが、操作指示が行われない場合（図１６５（ｇ）、図１６７（ｇ）に示す表示例の場合）でも、表示された爆弾キャラクタの表示態様によって操作内容を推定可能に構成している。このようなより難易度が高い操作状況において遊技者が左レバー３７２０を適切に操作できた場合にのみ、特別な画像の表示を行うようにしてもよい。例えば、図１６９（ｂ）に示す表示例において、サングラスが傾いた画像が表示される場合とされない場合とを設け、攻撃ボタン３７１０についての操作指示が行われない場合において、攻撃ボタン３７１０に対する操作が行われた場合に、所定の確率（１／１０）でサングラスが傾いた画像（特別な画像）が表示されるように構成するとよい。
【１６８７】
　なお、左レバー３７２０や上述した各種ボタンの操作時には、左レバー３７２０や上述した各種ボタンの操作に直接対応した操作受付音をあえて出力せず、左レバー３７２０や上述した各種ボタンの操作に基づき上述したような特別な条件が満たされて特別な画像が表示されたときに初めて操作に対応した特別な音を出力するように構成してもよい。このような構成とすることで、特別な画像が表示されたことが遊技者にとってより格別に感じられることとなる。なお、同様の構成を、図１７１～図１７３を参照して示した実施形態における特別な画像の表示において採用してもよい。
【１６８８】
　なお、操作指示に反する操作としては、左レバー３７２０を傾ける方向を異なるものとする演出例や指示したボタンとは異なるボタンを操作する演出例を挙げたが、他の態様で

もよい。例えば、攻撃ボタン３７１０の長押しが遊技者に指示表示されているときに、あえて、攻撃ボタン３７１０を連打することを操作指示に反する操作として採用してもよい。あるいは、攻撃ボタン３７１０の操作が指示されているときに、あえて、防御ボタン３７４０を操作することを操作指示に反する操作として採用してもよい。

【１６８９】

なお、操作指示表示に従わない操作が行われた場合に、特別な表示変化の付与が行われる演出例を示したが、このような特別な表示変化の付与によって、大当りの期待度が示されるように構成してもよい。あるいは、大当りの期待度を示すことがないように構成してもよい。あるいは、上述したこのような特別な表示変化の付与のうち、一部の表示変化については、大当りの期待度を示し、他の表示変化については、大当りの期待度を示さないように構成してもよい。

【１６９０】

なお、本実施形態においては、装飾図柄の変動表示の開始後に、左レバー３７２０の操作受付期間を開始するようにしていたが、装飾図柄の変動表示開始と同時に、左レバー３７２０の操作受付期間を開始するようにしてもよい。この場合、タイミングｔ０において、図１６５（ｂ）に示した態様の表示を行ない「爆弾キャラリーチ」を開始してもよい。

【１６９１】

また、保留の先読みに基づいて、複数回の装飾図柄の変動表示にわたって、図１６５～図１７３を参照して示した「爆弾キャラリーチ」と同様の演出を実行してもよい。この場合、先読みの対象となった装飾図柄の変動表示よりも前に実行される装飾図柄の変動表示において、爆弾キャラクタＡや爆弾キャラクタＢを１回表示するとよい。そして、装飾図柄の変動表示中の全期間にわたって、表示された爆弾キャラクタに対応して左レバー３７２０の操作を受け付ける演出を行い、装飾図柄の変動停止中の全期間にわたって、左レバー３７２０の操作に対応した表示演出を行うとよい。例えば、図１６２、図１６３のタイミングｔ６からタイミングｔ１１にかけて行われる演出例を、装飾図柄の変動表示中に実行し、タイミングｔ１１からタイミングｔ１５にかけて、実行される演出例を装飾図柄の変動停止中に実行するとよい。そして、先読みの対象となった装飾図柄の変動表示の開始から停止表示の終了までの期間において、図１６４のタイミングｔ２６からタイミングｔ３５にかけて行われる演出を実行するとよい。

【１６９２】

なお、自戦車の砲台が破壊された状態で、操作指示表示に従わない操作を遊技者が行うことで、破壊された砲台が復活した状態となるように構成してもよい。

また、自戦車のマシンガンが破壊された状態で、操作指示表示に従わない操作を遊技者が行うことで、破壊されたマシンガンが復活した状態となるように構成してもよい。

また、自戦車の砲台が破壊されていない状態で、操作指示表示に従わない操作を遊技者が行うことで、自戦車がよりグレードアップされた状態となるように構成してもよい。例えば、砲台が１つずつ増えていったり、砲台の色が変化したり、砲台が特大の砲台に変化する表示変化を付与してもよい。

なお、この場合、図１６１に示したように爆弾キャラクタが出現しうるタイミングを２回のみとするのではなく、５回などのより多い回数とすることで、演出としての興趣をより向上させることができる。また、破壊されたマシンガンが復活したり、自戦車がグレードアップするなど特別な演出表示を遊技者に視認させることができる。

【１６９３】

表示変化の付与によって、大当りの期待度が示されるように構成してもよいし、単なる演出として表示変化を付与するのみで期待度を示すものではないように構成してもよい。

例えば、砲台の数や、砲台の色、砲台の大きさによって期待度を示してもよい。あるいは、砲台の数や、砲台の色、砲台の大きさによって、現在の遊技状態あるいは発生する遊技状態を示唆したり報知したりするように構成してもよい。

【１６９４】

第１の期間、第２の期間、先読み演出における変動表示において、爆弾キャラクタＡま

たは爆弾キャラクタＢが必ず表示されるように構成してもよい。このような構成とすることで、操作指示が常に遊技者に対して示されることとなり、遊技者に緊張感を持たせることができ、もって興趣を向上させることが可能となる。

【１６９５】

指示された操作内容に従わずに、左レバー３７２０を操作することで、特別な表示変化が付与される例を示したが、指示された操作内容に反する操作や指示された操作内容と異なる操作によって、特別な表示変化が付与されるように構成してもよい。

【１６９６】

「ダイナ大佐」と「マイト軍曹」の双方が操作指示を行う場合がある例を示したが、一連の「爆弾キャラリーチ」において、一方のキャラクタのみが操作指示を行うように構成してもよい。この場合、他方のキャラクタにおいては、「う～ん、むにゃむにゃ」といったセリフの表示を行うとよい。

【１６９７】

このように、「爆弾キャラリーチ」においては、操作指示表示に従わない操作があえて行なわれた場合に特別な表示変化が付与されることで、遊技者に特別な満足感を与えることが可能となる。

【１６９８】

従来、特別抽選の結果を示唆するために遊技者による操作に基づいて、所定の画像を表示して特別抽選の結果を示唆する場合があった（例えば、特開２０１０－０４６２１０号公報）。ところで、このような操作を受付ける回数や操作の受付に対応して行われる表示の回数はあらかじめ定められていた。また、遊技者が操作を行える期間についてもあらかじめ定められた期間のみであって遊技者の自由な操作によって、表示態様を自由に変化させることができるものではなかった。また、このようにして表示される演出の表示時間は、一定であり、この点でも改善の余地があった。以下に示す実施形態においては、操作有効期間中に複数回の操作受付を可能にするとともに、操作に基づいて表示された画像の表示時間に長短を設け、表示された時間の長さによって、特別抽選の結果を示唆することを可能とした実施形態について説明する。

【１６９９】

以下に、図１７４等を参照して先読み演出パターンとして実行することが可能な「いきなり戦車演出」について説明する。なお、「いきなり戦車演出」を行うか否かは、周辺制御基板１５１０において保留内容の先読みを行うことに基づいて決定される。

図１７４は、「いきなり戦車演出」において、選択されうる演出パターンの種類、演出パターンが選択される条件、先読み演出が実行される期間（具体的には、何回の装飾図柄の変動表示にまたがって実行されるのか）を示すテーブルである。

【１７００】

先読み演出パターン０１は、前回の装飾図柄の変動表示が終了し、装飾図柄の変動表示を新たに開始するときに、保留数が１個～４個のときに選択されうる演出パターンである。先読み演出パターン０１は、変動表示開始時における当該保留に係る変動表示において「いきなり戦車演出」が実行される演出パターンである。なお、先読み演出パターン０１は、１回の変動表示期間においてのみ実行されるため、厳密には先読み演出ではないが、便宜上、先読み演出と称することとする。

【１７０１】

先読み演出パターン０２は、前回の装飾図柄の変動表示が終了し、装飾図柄の変動表示を新たに開始するときに、保留数が１個～３個のときに選択されうる演出パターンである。先読み演出パターン０２は、変動表示開始時における当該保留に係る変動表示と第１保留に係る変動表示において「いきなり戦車演出」が実行される演出パターンである。

【１７０２】

先読み演出パターン０３は、前回の装飾図柄の変動表示が終了し、装飾図柄の変動表示を新たに開始するときに、保留数が１個～２個のときに選択されうる演出パターンである。先読み演出パターン０３は、変動表示開始時における当該保留に係る変動表示、第１保

留に係る変動表示、第２保留に係る変動表示において「いきなり戦車演出」が実行される演出パターンである。

【１７０３】

先読み演出パターン０４は、前回の装飾図柄の変動表示が終了し、装飾図柄の変動表示を新たに開始するときに、保留数が１個～３個のときに選択されうる演出パターンである。先読み演出パターン０４は、変動表示開始時における当該保留に係る変動表示、第１保留に係る変動表示、第２保留に係る変動表示、第３保留に係る変動表示において「いきなり戦車演出」が実行される演出パターンである。

【１７０４】

なお、先読み演出パターン０２～先読み演出パターン０４のように複数回の変動表示を行う演出パターンにおいては、「いきなり戦車演出」が実行される最後の変動表示については特別抽選の結果が大当りとハズレのいずれでもよいが、「いきなり戦車演出」が実行される最後の変動表示以外の途中の変動表示についての特別抽選結果についてはすべてハズレの場合に、先読み演出パターン０２～先読み演出パターン０４にもとづく先読み演出を実行するとよい。

【１７０５】

図１７５は、「いきなり戦車演出」において表示される３つの表示演出パターンを示したテーブルである。また、図１７６は、先読み演出パターン０１が選択された場合の演出態様を示すタイムチャートである。

【１７０６】

図１７６（ａ）に示すように、「いきなり戦車演出」において、装飾図柄の変動表示が行われる時間はタイミングｔ０～タイミングｔ１４の１４秒間である。また、装飾図柄が停止表示される時間は１秒間である。また、タイミングｔ０において攻撃ボタン３７１０の操作受付が有効となり、装飾図柄の変動表示が終了するタイミングｔ１４において攻撃ボタン３７１０の操作受付が無効となる。攻撃ボタン３７１０の操作受付が有効となっている期間（タイミングｔ０～タイミングｔ１４）において、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像が表示領域に表示される。以下に、図１７７を参照して、遊技者による攻撃ボタン３７１０に対する操作に基づいて表示領域に表示される演出態様について説明する。

【１７０７】

図１７７は、図１７６を参照して説明したタイムチャートにおける所定のタイミングにおける表示領域における表示態様を示す図である。

【１７０８】

図１７７（ａ）は、タイミングｔ０において表示領域に自戦車の画像が表示された状態を示している。表示領域の左上にリーチ状態となった各装飾図柄（「３」「↓」「３」）が、表示領域の下部中央に前方向を向いた自戦車の画像が、表示領域の上部中央に左方向を向いた敵戦車の画像が、表示領域の左右方向中央に自戦車が移動する道路の画像が、表示領域の上部に水平線と空の画像が、表示領域の右下に演出上のキャラクタである「ダイナ大佐」のセリフ画像とセリフ画像を囲うウィンドウ画像が、表示領域の左下に演出上のキャラクタである「マイト軍曹」のセリフ画像とセリフ画像を囲うウィンドウ画像が、マイト軍曹のセリフ画像を囲うウィンドウ画像の右に攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像が表示された状態を示している。

このように、「いきなり戦車演出」においては、タイミングｔ０において、自戦車の画像と敵戦車の画像とがいきなり表示されるとともに、攻撃ボタン３７１０に対する操作受付が有効となる。

【１７０９】

図１７６（ａ）に示すように、操作有効期間において攻撃ボタン３７１０に対する操作が行われなかった場合、敵戦車の画像の表示はタイミングｔ１４まで継続される。また、タイミングｔ１４において装飾図柄の停止表示が行われる。

【１７１０】

一方、遊技者による攻撃ボタン３７１０の操作が検知されたのち、即座に操作に対応す

る演出表示が実行される。図１７５は、攻撃ボタン３７１０に対する操作に基づいて実行される演出パターンを示すテーブルである。
　また、図１７６（ｂ）～図１７６（ｄ）は、タイミングｔ３において攻撃ボタン３７１０に対する操作受付に基づいて、操作に対応した演出パターンが実行された状態を示すタイムチャートである。
　また、図１７６（ｅ）～図１７６（ｇ）は、タイミングｔ３とタイミングｔ８の２回のタイミングにおいて攻撃ボタン３７１０に対する操作受付に基づいて、操作に対応した演出パターンが実行された状態を示すタイムチャートである。
【１７１１】
　図１７５は攻撃ボタン３７１０の操作に対応して、選択される演出パターンを示している。
　煙表示演出パターン０１が選択された場合には、敵戦車が破壊された画像の表示が１秒間行われる。同時に敵戦車が破壊された画像の右上に敵戦車から煙が上がっていることを示す煙画像が１秒間表示される。その後、敵戦車が破壊された画像の表示が１秒間行われる。
　煙表示演出パターン０２が選択された場合には、敵戦車が破壊された画像の表示が２秒間行われる。同時に敵戦車が破壊された画像の右上に敵戦車から煙が上がっていることを示す煙画像が２秒間表示される。その後、敵戦車が破壊された画像の表示が１秒間行われる。
　煙表示演出パターン０３が選択された場合には、敵戦車が破壊された画像の表示が３秒間行われる。同時に敵戦車が破壊された画像の右上に敵戦車から煙が上がっていることを示す煙画像が３秒間表示される。その後、敵戦車が破壊された画像の表示が１秒間行われる。
【１７１２】
　煙表示演出パターン０１～煙表示演出パターン０３によって、変動表示結果が大当りとなる期待度を示すように出現割合があらかじめ決定されている。煙表示演出パターン０１が実行された場合の期待度は３０％、煙表示演出パターン０２が実行された場合の期待度は５０％、煙表示演出パターン０３が実行された場合の期待度は１００％である。
【１７１３】
　図１７６（ｂ）は、攻撃ボタン３７１０に対する操作に基づいて、煙表示演出パターン０１がタイミングｔ３からタイミングｔ５にかけて実行された演出例を示すタイムチャートである。
　図１７６（ｃ）は、攻撃ボタン３７１０に対する操作に基づいて、煙表示演出パターン０２がタイミングｔ３からタイミングｔ６にかけて実行された演出例を示すタイムチャートである。
　図１７６（ｄ）は、攻撃ボタン３７１０に対する操作に基づいて、煙表示演出パターン０３がタイミングｔ３からタイミングｔ７にかけて実行された演出例を示すタイムチャートである。
【１７１４】
　図１７７（ｂ）は、図１７６（ｂ）～図１７６（ｄ）に示す演出例において、タイミングｔ３において攻撃ボタン３７１０への操作が行われたときの表示領域における表示例を示している。図１７７（ｂ）においては、敵戦車に砲弾が発射され、砲弾が爆発した画像と、破壊された敵戦車の画像が表示領域に表示された状態が示されている。
【１７１５】
　図１７７（ｂ）に示す表示は１秒未満（例えば０．１秒）で終了し、図１７７（ｃ）に示す表示状態となる。この表示状態においては、敵戦車の砲台が破壊されるとともに、破壊された敵戦車の画像の右上に、敵戦車から煙があがっている態様を示す煙画像の表示が行われる。
【１７１６】
　図１７６（ｂ）に示す演出例の場合、煙表示演出パターン０１が選択されていることで

、図１７７（ｃ）に示す表示状態となってから１秒後に図１７７（ｄ）に示す煙画像が表示されない表示状態となる。また、ここでは、「ダイナ大佐」のセリフも変化して表示され、期待度が低いことが示される。

【１７１７】

図１７６（ｃ）に示す演出例の場合、煙表示演出パターン０２が選択されていることで、図１７７（ｃ）に示す表示状態となってから２秒後に煙画像が表示されない表示状態となる（図示は省略）。２秒後に表示する「ダイナ大佐」のセリフとしては、「新型砲の威力はまあまあか・・・」という表示が行われる。ここでは、「ダイナ大佐」のセリフによって、期待度が中程度であることが示される。

【１７１８】

図１７６（ｄ）に示す演出例の場合、煙表示演出パターン０３が選択されていることで、図１７７（ｃ）に示す表示状態となってから３秒後に図１７７（ｅ）に示す煙画像が表示されない表示状態となる。また、ここでは、「ダイナ大佐」のセリフも変化して表示され、期待度が高いことが示される。

【１７１９】

このように、煙画像が表示される時間（１秒間、２秒間、３秒間のいずれか）が長いほど、大当りの期待度が高いことが示唆される。

そのため、遊技者は煙画像が長く表示されることを期待して、表示領域を視認することになる。

また、煙画像の表示終了とともに表示される「ダイナ大佐」のセリフは、各煙表示演出パターンに対応して表示される。そのため、「ダイナ大佐」のセリフによっても、大当りの期待度が示唆される。「ダイナ大佐」のセリフは、煙画像の表示時間に対応しているため、煙画像の表示時間が正確にわからなかった場合でも、期待度を知ることができ、煙画像の表示時間をわざわざ確認することがないような遊技に対する集中度が低い遊技者に対しても、遊技興趣を感じさせることが可能となる。

【１７２０】

煙画像が表示されない状態となってから１秒後に、新たな敵戦車の画像が表示された状態となる。例えば、図１７６（ｂ）に示す演出例の場合には、タイミングｔ５において、新たな敵戦車の画像が表示された状態となる。図１７６（ｃ）に示す演出例の場合には、タイミングｔ６において、新たな敵戦車の画像が表示された状態となる。図１７６（ｄ）に示す演出例の場合には、タイミングｔ７において、新たな敵戦車の画像が表示された状態となる。図１７７（ｆ）は、新たな敵戦車の画像が表示された状態を示す演出例である。

【１７２１】

図１７６（ｂ）～図１７６（ｄ）に示す演出例においては、攻撃ボタン３７１０に対する操作がその後は行われずタイミングｔ１４において装飾図柄の変動表示が終了する。

【１７２２】

図１７８（ａ）は、図１７６（ｂ）～図１７６（ｄ）に示した演出例において、特別抽選の結果が大当りの場合にタイミングｔ１４からタイミングｔ１５の１秒間表示される表示例を示している。図中において、装飾図柄が、特別抽選の結果が大当りであることを示す「３３３」で停止表示された状態が示されている。また、「ダイナ大佐」と「マイト軍曹」のセリフ画像も大当りであることを報知する表示態様となっている。

図１７８（ｂ）は、図１７６（ｂ）～図１７６（ｄ）に示した演出例において、特別抽選の結果がハズレの場合にタイミングｔ１４からタイミングｔ１５の１秒間表示される表示例を示している。図中において、装飾図柄が、特別抽選の結果がハズレであることを示す「３４３」で停止表示された状態が示されている。また、「ダイナ大佐」と「マイト軍曹」のセリフ画像もハズレであることを報知する表示態様となっている。

【１７２３】

図１７６（ｂ）～図１７６（ｄ）を参照して、タイミングｔ３において攻撃ボタン３７１０に操作受付が行われた場合の演出例を示したが、タイミングｔ０からタイミングｔ１４の任意のタイミングにおいて遊技者からの操作を受付けて、いずれかの煙表示演出パタ

ーンを実行することが可能である。
【１７２４】
このように、タイミングｔ０からタイミングｔ１４において遊技者からの操作を一度のみでなく、複数回受付けることで、煙表示演出パターンを複数回実行することが可能である。
【１７２５】
図１７６（ｅ）～図１７６（ｇ）は、タイミングｔ３とタイミングｔ８の２回のタイミングにおいて、攻撃ボタン３７１０に対する操作が行われたことが検知された場合の演出例を示している。
図１７６（ｅ）は、タイミングｔ３において煙表示演出パターン０１が開始され、タイミングｔ８において煙表示演出パターン０１が開始される演出例を示している。
図１７６（ｆ）は、タイミングｔ３において煙表示演出パターン０１が開始され、タイミングｔ８において煙表示演出パターン０２が開始される演出例を示している。
図１７６（ｇ）は、タイミングｔ３において煙表示演出パターン０１が開始され、タイミングｔ８において煙表示演出パターン０３が開始される演出例を示している。
なお、煙表示演出パターンが複数回実行される場合であっても、各回の演出パターンの実行においては図１７６（ｂ）～図１７６（ｄ）を参照して説明した演出例と同様の表示が行われる。
【１７２６】
なお、ある煙表示演出パターンの実行中に、攻撃ボタン３７１０に対する遊技者による操作が行われたことが検知された場合には、実行中の煙表示演出パターンが終了したのち、図１７７（ｆ）に示す表示状態を１秒間継続したのち、自動的にいずれかの煙表示演出パターンが実行され、図１７７（ｂ）以降の表示状態となるように構成してもよい。例えば、破壊されていない敵戦車の画像が表示されている状態において、遊技者が短期間（例えば１秒間）に３回攻撃ボタン３７１０を操作すると、３回の煙表示演出パターンが自動的に実行されることになる。
【１７２７】
先読み演出パターン０１が選択されて、１回の変動表示において、「いきなり戦車演出」を実行する例を示したが、以下に、先読み演出パターン０２～先読み演出パターン０４が選択された場合の「いきなり戦車演出」の実行態様について説明する。
なお、「いきなり戦車演出」では、最大４回の変動表示にわたって、演出が実行されるが、各回の変動表示に要する変動時間は１４秒間、変動停止時間は１秒間としている。
【１７２８】
以下に、図１７９、図１８０を参照して、先読み演出パターン０２が実行された場合の演出例について説明する。先読み演出パターン０２は２回の変動表示にわたって、「いきなり戦車演出」が実行される演出パターンである。
この場合、先読み演出によって期待度が示唆される対象は、２回目の変動表示に対応する特別抽選結果である。また、２回目以外の変動表示に対応する特別抽選結果はハズレである。この点は、先読み演出パターン０３、先読み演出パターン０４においても同様である。
なお、先読み演出パターン０２～先読み演出パターン０４においても、装飾図柄の変動表示中に煙画像や破壊された敵戦車の画像の表示が開始及び終了する場合には、図１７６、図１７７を参照して説明した演出例と同様の表示が行われる。
【１７２９】
以下に、装飾図柄の停止表示中における煙画像や破壊された敵戦車の画像の表示態様について説明する。
図１７９（ａ）に示すように、攻撃ボタン３７１０への操作が全く行われなかった場合、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５にかけて、図１８０（ａ）に示す表示状態となる。
図１７９（ｂ）に示すように、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて煙表示演出パターン０１がタイミングｔ１２において開始された場合には、タイミングｔ１４において煙表

示演出パターン０１による演出は終了し、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５にかけて、図１８０（ｂ）に示す表示状態となる。
図１７９（ｃ）に示すように、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて煙表示演出パターン０２がタイミングｔ１３において開始された場合には、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５において、煙画像と破壊された敵戦車の画像が表示されるため、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５にかけて、図１８０（ｃ）に示す表示状態となる。
図１７９（ｄ）に示すように、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて煙表示演出パターン０３がタイミングｔ１２において開始された場合には、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５において、煙画像と破壊された敵戦車の画像が表示されるため、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５にかけて、図１８０（ｃ）に示す表示状態となる。
図１７９（ｅ）に示すように、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて煙表示演出パターン０１がタイミングｔ１３において開始された場合には、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５において、破壊された敵戦車の画像が表示されるため、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５にかけて、図１８０（ｄ）に示す表示状態となる。
図１７９（ｆ）に示すように、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて煙表示演出パターン０３がタイミングｔ１１において開始された場合には、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５において、破壊された敵戦車の画像が表示されるため、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５にかけて、図１８０（ｅ）に示す表示状態となる。
【１７３０】
なお、タイミングｔ１５において新たな装飾図柄の変動表示が開始される。この際の装飾図柄の表示も「３↓３」といったリーチ状態を形成する表示態様で開始される。
【１７３１】
図１７９を参照して、先読み演出の対象となった保留よりも前に発生した保留に対応する装飾図柄が停止する際の煙画像や敵戦車の破壊画像の表示態様について説明したが、以下に、図１８１を参照して、先読み演出の対象となった保留に対応する装飾図柄が停止する際の煙画像や敵戦車の破壊画像の表示態様について説明する。
【１７３２】
図１８１（ｂ）～図１８１（ｆ）は、いずれも、選択された煙表示演出パターンの実行期間が、装飾図柄の停止表示期間（タイミングｔ２９～タイミングｔ３０）と重なる演出例を示している。図１８１（ｂ）～図１８１（ｆ）に示す演出例においては、選択された煙表示演出パターンの実行期間中であっても、タイミングｔ２９において実行中の煙表示演出パターンを中止して、装飾図柄の停止表示を行う演出例を示している。タイミングｔ２９～タイミングｔ３０においては、特別抽選結果に基づいて、図１７８（ａ）または図１７８（ｂ）に示す表示状態となる。
【１７３３】
一方、特別抽選の結果が大当りの場合に限って、実行中の煙表示演出パターンをあらかじめ定められた実行期間実行するように構成してもよい。なお、この場合、タイミングｔ３０から大当り遊技状態を開始するものの、タイミングｔ３０～タイミングｔ３５については大当り遊技のオープニング状態とし、タイミングｔ３５から大入賞口２００５の開閉動作が開始されるように構成するとよい。図１８２（ｂ）～図１８２（ｆ）は、装飾図柄の変動停止中や大当り遊技中に煙画像や敵戦車の破壊された画像が表示される演出例を示している。
【１７３４】
一方、特別抽選の結果がハズレの場合に限って、実行中の煙表示演出パターンをあらかじめ定められた実行期間実行するように構成してもよい。なお、この場合、タイミングｔ３０から次の変動表示が開始されるものの、次の変動表示においても、いきなり戦車演出を継続し、その変動表示の途中に「いきなり戦車演出」を終了するように構成するとよい。
図１８２（ｂ）～図１８２（ｆ）は、装飾図柄の変動停止中や次の変動表示が開始されたときに煙画像や敵戦車の破壊された画像が表示される演出例を示している。
【１７３５】

このように、本実施形態にかかる「いきなり戦車演出」においては、装飾図柄の変動開始と同時に攻撃ボタン３７１０（操作部）に対する操作受付が可能となり、また、操作部に対する操作に基づいた表示演出を行う回数があらかじめ定められているわけではなく、遊技者の意思に基づいて、表示演出を任意の回数実行することが可能であるため、操作部への操作について遊技者に強い関心を抱かせることができる。また、単に操作部を操作するにとどまらず、操作に対応して表示された煙画像（特定表示）の表示時間についても気を配る（表示時間が長いほど大当りの期待度が高いことが示唆されるため）必要があるため、より興趣を向上させることができる。さらに、装飾図柄の変動時間が短く設定されているため、より操作部への操作や操作に対応して表示される煙画像の表示時間について緊張感を抱かせることが可能となる。また、先読み演出として、複数の装飾図柄の変動に渡ってこの表示演出を実行可能に構成することで、煙画像の表示時間によって示された期待度が、どの装飾図柄の変動についての期待度であるのかについて遊技者の関心を高めることができる。

【１７３６】

図１７５において３つの煙表示演出パターンを示したが、煙表示演出パターン０１と煙表示演出パターン０２のみが実行されるテーブルを用いて「いきなり戦車演出」を実行してもよい。あるいは、煙表示演出パターン０１と煙表示演出パターン０３のみが実行されるテーブルや、煙表示演出パターン０２と煙表示演出パターン０３のみが実行されるテーブルを用いて「いきなり戦車演出」を実行してもよい。

【１７３７】

さらに、煙表示演出パターン０４として、破壊画像と煙画像を４秒間表示したのち、破壊画像のみを１秒間表示する演出態様で、大当り期待度が１００％の演出パターンや煙表示演出パターン０５として、破壊画像と煙画像を５秒間表示したのち、破壊画像のみを１秒間表示する演出態様で、大当り期待度が１００％の演出パターンのいずれか一方または双方を採用してもよい。このように、演出実行期間が長い演出パターンを採用することで、遊技者は期待度が１００％であることをほぼ確実に気が付くことができ、興趣を向上させることが可能となる。

【１７３８】

図１７４～図１８２を参照して煙画像（特定表示）の表示時間が長いほど特別抽選の結果が大当りとなる期待度が高くなる実施形態を示したが、以下に、特定表示（以下に示す実施形態における破壊された敵戦車の画像）の表示時間が短いほど、特別抽選の結果が大当りとなる期待度が高くなるように変形した実施形態について、図１８３～図１９０を参照して説明する。なお、変形前と同様の処理や表示等については説明を省略する場合がある。

【１７３９】

図１８３は攻撃ボタン３７１０の操作に対応して、選択される演出パターンを示している。

白旗表示演出パターン０１が選択された場合には、敵戦車が破壊された画像の表示が３秒間行われる。その後、敵戦車が破壊された画像の表示が１秒間行われる。同時に敵戦車が破壊された画像の上に敵戦車が降参したことを示す白旗画像が１秒間表示される。

白旗表示演出パターン０２が選択された場合には、敵戦車が破壊された画像の表示が２秒間行われる。その後、敵戦車が破壊された画像の表示が１秒間行われる。同時に敵戦車が破壊された画像の上に敵戦車が降参したことを示す白旗画像が１秒間表示される。

白旗表示演出パターン０３が選択された場合には、敵戦車が破壊された画像の表示が１秒間行われる。その後、敵戦車が破壊された画像の表示が１秒間行われる。同時に敵戦車が破壊された画像の上に敵戦車が降参したことを示す白旗画像が１秒間表示される。

【１７４０】

白旗表示演出パターン０１～白旗表示演出パターン０３によって、変動表示結果が大当りとなる期待度を示すように出現割合があらかじめ決定されている。白旗表示演出パターン０１が実行された場合の期待度は３０％、白旗表示演出パターン０２が実行された場合

の期待度は５０％、白旗表示演出パターン０３が実行された場合の期待度は１００％である。

【１７４１】

図１８４（ｂ）は、攻撃ボタン３７１０に対する操作に基づいて、白旗表示演出パターン０１がタイミングｔ３からタイミングｔ７にかけて実行された演出例を示すタイムチャートである。

図１８４（ｃ）は、攻撃ボタン３７１０に対する操作に基づいて、白旗表示演出パターン０２がタイミングｔ３からタイミングｔ６にかけて実行された演出例を示すタイムチャートである。

図１８４（ｄ）は、攻撃ボタン３７１０に対する操作に基づいて、白旗表示演出パターン０３がタイミングｔ３からタイミングｔ５にかけて実行された演出例を示すタイムチャートである。

【１７４２】

図１８５（ｂ）は、図１８４（ｂ）～図１８４（ｄ）に示す演出例において、タイミングｔ３において攻撃ボタン３７１０への操作が行われたときの表示領域における表示例を示している。図１８５（ｂ）においては、敵戦車に砲弾が発射され、砲弾が爆発した画像と、破壊された敵戦車の画像が表示領域に表示された状態が示されている。

【１７４３】

図１８５（ｂ）に示す表示は１秒未満（例えば０．１秒）で終了し、図１８５（ｃ）に示す表示状態となる。この表示状態においては、敵戦車の砲台が破壊されるとともに、破壊された敵戦車の画像の表示が行われる。なお、この段階では白旗画像はまだ表示されない。

【１７４４】

図１８４（ｂ）に示す演出例の場合、白旗表示演出パターン０１が選択されていることで、図１８５（ｃ）に示す表示状態となってから３秒後に図１８５（ｄ）に示す白旗画像が表示された表示状態となる。また、ここでは、「ダイナ大佐」のセリフも変化して表示され、期待度が低いことが示される。

【１７４５】

図１８４（ｃ）に示す演出例の場合、白旗表示演出パターン０２が選択されていることで、図１８５（ｃ）に示す表示状態となってから２秒後に白旗画像が表示された表示状態となる（図示は省略）。２秒後に表示する「ダイナ大佐」のセリフとしては、「敵軍の士気はまあまあか・・・」という表示が行われる。ここでは、「ダイナ大佐」のセリフによって、期待度が中程度であることが示される。

【１７４６】

図１８４（ｄ）に示す演出例の場合、白旗表示演出パターン０３が選択されていることで、図１８５（ｃ）に示す表示状態となってから１秒後に図１８５（ｅ）に示す白旗画像が表示された表示状態となる。また、ここでは、「ダイナ大佐」のセリフも変化して表示され、期待度が高いことが示される。

【１７４７】

このように、白旗画像が表示されず、破壊された敵戦車の画像のみが表示される時間（１秒間、２秒間、３秒間のいずれか）が長いほど、大当りの期待度が高いことが示唆される。

そのため、遊技者は白旗画像が表示されず、破壊された敵戦車の画像のみが長く表示されることを期待して、表示領域を視認することになる。

また、白旗画像の表示開始とともに表示される「ダイナ大佐」のセリフは、各白旗表示演出パターンに対応して表示される。そのため、「ダイナ大佐」のセリフによっても、大当りの期待度が示唆される。「ダイナ大佐」のセリフは、白旗画像が表示されず、破壊された敵戦車の画像のみが表示される時間に対応しているため、白旗画像が表示されず、破壊された敵戦車の画像のみが表示される時間が正確にわからなかった場合でも、期待度を知ることができ、白旗画像が表示されず、破壊された敵戦車の画像のみが表示される時間

をわざわざ確認することがないような遊技に対する集中度が低い遊技者に対しても、遊技興趣を感じさせることが可能となる。

【１７４８】

白旗画像が表示される状態となってから１秒後に、新たな敵戦車の画像が表示された状態となる。例えば、図１８４（ｂ）に示す演出例の場合には、タイミングｔ７において、新たな敵戦車の画像が表示された状態となる。図１８４（ｃ）に示す演出例の場合には、タイミングｔ６において、新たな敵戦車の画像が表示された状態となる。図１８４（ｄ）に示す演出例の場合には、タイミングｔ５において、新たな敵戦車の画像が表示された状態となる。図１８５（ｆ）は、新たな敵戦車の画像が表示された状態を示す演出例である。

【１７４９】

図１８４（ｂ）～図１８４（ｄ）に示す演出例においては、攻撃ボタン３７１０に対する操作がその後は行われずタイミングｔ１４において装飾図柄の変動表示が終了する。

【１７５０】

図１８６（ａ）は、図１８４（ｂ）～図１８４（ｄ）に示した演出例において、特別抽選の結果が大当りの場合にタイミングｔ１４からタイミングｔ１５の１秒間表示される表示状態を示している。図中において、装飾図柄が、特別抽選の結果が大当りであることを示す「３３３」で停止表示された状態が示されている。また、「ダイナ大佐」と「マイト軍曹」のセリフ画像も大当りであることを報知する表示態様となっている。

図１８６（ｂ）は、図１８４（ｂ）～図１８４（ｄ）に示した演出例において、特別抽選の結果がハズレの場合にタイミングｔ１４からタイミングｔ１５の１秒間表示される表示状態を示している。図中において、装飾図柄が、特別抽選の結果がハズレであることを示す「３４３」で停止表示された状態が示されている。また、「ダイナ大佐」と「マイト軍曹」のセリフ画像もハズレであることを報知する表示態様となっている。

【１７５１】

図１８４（ｂ）～図１８４（ｄ）を参照して、タイミングｔ３において攻撃ボタン３７１０に操作受付が行われた場合の演出例を示したが、タイミングｔ０からタイミングｔ１４の任意のタイミングにおいて遊技者からの操作を受付けて、いずれかの白旗表示演出パターンを実行することが可能である。

【１７５２】

また、タイミングｔ０からタイミングｔ１４において遊技者からの操作を一度のみでなく、複数回受付けることで、白旗表示演出パターンを複数回実行することが可能である。

【１７５３】

図１８４（ｅ）～図１８４（ｇ）は、タイミングｔ３とタイミングｔ８の２回のタイミングにおいて、攻撃ボタン３７１０に対する操作が行われたことが検知された場合の演出例を示している。

図１８４（ｅ）は、タイミングｔ３において白旗表示演出パターン０１が開始され、タイミングｔ８において白旗表示演出パターン０１が開始される演出例を示している。

図１８４（ｆ）は、タイミングｔ３において白旗表示演出パターン０１が開始され、タイミングｔ８において白旗表示演出パターン０２が開始される演出例を示している。

図１８４（ｇ）は、タイミングｔ３において白旗表示演出パターン０１が開始され、タイミングｔ８において白旗表示演出パターン０３が開始される演出例を示している。

なお、白旗表示演出パターンが複数回実行される場合であっても、各回の演出パターンの実行においては図１８４（ｂ）～図１８４（ｄ）を参照して説明した演出例と同様の表示が行われる。

【１７５４】

なお、ある白旗表示演出パターンの実行中に、攻撃ボタン３７１０に対する遊技者による操作が行われたことが検知された場合には、実行中の白旗表示演出パターンが終了したのち、図１８５（ｆ）に示す表示状態を１秒間継続したのち、自動的に、いずれかの白旗表示演出パターンが実行され、図１８５（ｂ）以降の表示状態となるように構成してもよい。例えば、破壊されていない敵戦車の画像が表示されている状態において、遊技者が短

期間（例えば１秒間）に３回攻撃ボタン３７１０を操作すると、３回の白旗表示演出パターンが自動的に実行されることになる。

【１７５５】

先読み演出パターン０１が選択されて、１回の変動表示において、「いきなり戦車演出」を実行する例を示したが、以下に、先読み演出パターン０２～先読み演出パターン０４が選択された場合の「いきなり戦車演出」の実行態様について説明する。

なお、「いきなり戦車演出」では、最大４回の変動表示にわたって、演出が実行されるが、１回の変動表示に要する変動時間は１４秒間、変動停止時間は１秒間としている。

【１７５６】

以下に、図１８７、図１８８を参照して、先読み演出パターン０２が実行された場合の演出例について説明する。先読み演出パターン０２は２回の変動表示にわたって、「いきなり戦車演出」が実行される演出パターンである。

この場合、先読み演出によって期待度が示唆される対象は、２回目の変動表示に対応する特別抽選結果である。また、２回目以外の変動表示に対応する特別抽選結果はハズレである。この点は、先読み演出パターン０３、先読み演出パターン０４においても同様である。

なお、先読み演出パターン０２～先読み演出パターン０４においても、装飾図柄の変動表示中に白旗画像や破壊された敵戦車の画像の表示が開始及び終了する場合には、図１８４、図１８５を参照して説明した演出例と同様の表示が行われる。

【１７５７】

以下に、装飾図柄の停止表示中における白旗画像や破壊された敵戦車の画像の表示態様について説明する。

図１８７（ａ）に示すように、攻撃ボタン３７１０への操作が全く行われなかった場合、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５にかけて、図１８８（ａ）に示す表示状態となる。

図１８７（ｂ）に示すように、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて白旗表示演出パターン０３がタイミングｔ１２において開始された場合には、タイミングｔ１４において白旗表示演出パターン０３による演出は終了し、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５にかけて、図１８８（ｂ）に示す表示状態となる。

図１８７（ｃ）に示すように、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて白旗表示演出パターン０２がタイミングｔ１３において開始された場合には、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５において、破壊された敵戦車の画像が表示されるため、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５にかけて、図１８８（ｃ）に示す表示状態となる。

図１８７（ｄ）に示すように、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて白旗表示演出パターン０１がタイミングｔ１２において開始された場合には、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５において、破壊された敵戦車の画像が表示されるため、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５にかけて、図１８８（ｃ）に示す表示状態となる。

図１８７（ｅ）に示すように、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて白旗表示演出パターン０３がタイミングｔ１３において開始された場合には、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５において、白旗画像と破壊された敵戦車の画像が表示されるため、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５にかけて、図１８８（ｄ）に示す表示状態となる。

図１８７（ｆ）に示すように、攻撃ボタン３７１０の操作に基づいて白旗表示演出パターン０１がタイミングｔ１１において開始された場合には、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５において、白旗画像と破壊された敵戦車の画像が表示されるため、タイミングｔ１４～タイミングｔ１５にかけて、図１８８（ｅ）に示す表示状態となる。

【１７５８】

なお、タイミングｔ１５において新たな装飾図柄の変動表示が開始される。この際の装飾図柄の表示も「３↓３」といったリーチ状態を形成する表示態様で開始される。

【１７５９】

図１８７を参照して、先読み演出の対象となった保留よりも前に発生した保留に対応する装飾図柄が停止する際の白旗画像や敵戦車の破壊画像の表示態様について説明したが、

以下に、図１８９を参照して、先読み演出の対象となった保留に対応する装飾図柄が停止する際の白旗画像や敵戦車の破壊画像の表示態様について説明する。

【１７６０】

図１８９（ｂ）～図１８９（ｆ）は、いずれも、選択された白旗表示演出パターンの実行期間が、装飾図柄の停止表示期間（タイミングｔ２９～タイミングｔ３０）と重なる演出例を示している。図１８９（ｂ）～図１８９（ｆ）に示す演出例においては、選択された白旗表示演出パターンの実行期間中であっても、タイミングｔ２９において実行中の白旗表示演出パターンを中止して、装飾図柄の停止表示を行う演出例を示している。タイミングｔ２９～タイミングｔ３０においては、特別抽選結果に基づいて、図１８６（ａ）または図１８６（ｂ）に示す表示状態となる。

【１７６１】

一方、特別抽選の結果が大当りの場合に限って、実行中の白旗表示演出パターンをあらかじめ定められた実行期間実行するように構成してもよい。なお、この場合、タイミングｔ３０から大当り遊技状態を開始するものの、タイミングｔ３０～タイミングｔ３５については大当り遊技のオープニング状態とし、タイミングｔ３５から大入賞口２００５の開閉動作が開始されるように構成するとよい。図１９０（ｂ）～図１９０（ｆ）は、装飾図柄の変動停止中や大当り遊技中に白旗画像や敵戦車の破壊された画像が表示される演出例を示している。

【１７６２】

一方、特別抽選の結果がハズレの場合には、実行中の白旗表示演出パターンをあらかじめ定められた実行期間実行するように構成し、特別抽選の結果が大当りの場合には、実行中の白旗表示演出パターンをあらかじめ定められた実行期間実行することなく中断するように構成してもよい。これは、敵戦車の破壊画像の表示を中断してしまうと、遊技者が期待度が高い演出が実行されたのに、特別抽選の結果がハズレとなったという不満を感じる事態の発生を防止するためである。

なお、特別抽選の結果がハズレであって保留が１個以上ある場合には、タイミングｔ３０から次の変動表示が開始されるものの、次の変動表示においても、「いきなり戦車演出」を継続し、その変動表示の途中に「いきなり戦車演出」を終了するように構成するとよい。このような構成とすることで、「いきなり戦車演出」を遊技者に違和感を覚えさせることのない自然な形で終了することができる。

図１９０（ｂ）～図１９０（ｆ）は、装飾図柄の変動停止中や次の変動表示が開始されたときに煙画像や敵戦車の破壊された画像が表示される演出例を示している。

【１７６３】

図１８３～図１９０を参照して示した実施形態においても、図１７５～図１８２を参照して示した実施形態と同様の効果を奏することができる。 なお、図１８３～図１９０を参照して示した実施形態においては、破壊された敵戦車の表示時間が短いほど大当りの期待度が高いことが示唆されるため、遊技者は、破壊された敵戦車の表示時間が短いことを期待しつつ表示演出を見守ることとなる。

【１７６４】

図１７４～図１９０を参照して、「いきなり戦車演出」についての実施形態を示したが、以下のように変形した実施形態としてもよい。なお、破壊された敵戦車の画像と煙画像が表示される実施形態を例にあげて説明するが、破壊された敵戦車の画像と白旗画像が表示される実施形態において同様の変形を施してもよい。

【１７６５】

図１７５、図１８３に示したように破壊された敵戦車の画像の表示時間は２秒、３秒、４秒のいずれかである。破壊された敵戦車の画像が表示されている期間に所定の効果音を出力してもよい。例えば、２秒、３秒、４秒の効果音をあらかじめ用意しておき、破壊された敵戦車の画像の表示開始と同時に、同じ秒数の効果音の出力を開始するとよい。このように、破壊された敵戦車の画像の表示と効果音の出力を同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了するように構成してもよい。

【１７６６】
一方、破壊された敵戦車の画像の表示時間と効果音の出力時間を異ならせるように変形してもよい。例えば、出力時間が４秒の効果音のみを用意しておき、破壊された敵戦車の画像の表示時間が２秒、３秒、４秒のいずれであっても、この効果音の出力を行うように構成するとよい。このような構成とすることで、破壊された敵戦車の画像の表示態様を注視していないと期待度がわからないようになり、遊技に緊張感を持たせることができる。なお、出力時間が３秒の効果音のみを採用したり、出力時間が２秒の効果音のみを採用してもよい。
【１７６７】
所定の効果音をループさせて音声の出力を行ってもよい。例えば、長さが１秒間である効果音を、破壊された敵戦車の画像の表示時間に合わせて複数回（２回、３回、４回）再生してもよい。例えば、長さが１秒間である効果音を４回連続して再生させて４秒間効果音を出力してもよい。この場合も上記同様、表示時間は異なるものの効果音は一定回数（一定時間）出力されるようにすることで、破壊された敵戦車の画像の表示態様を注視していないと期待度がわからないようになり、遊技に緊張感を持たせることができる。
【１７６８】
なお、図１７５を参照して示した実施形態において煙表示演出パターン０１が実行された場合の期待度を３０％としたが、３０％に代えて０％としてもよい。同様に、図１８３を参照して示した実施形態において白旗表示演出パターン０１が実行された場合の期待度を３０％としたが、３０％に代えて０％としてもよい。
【１７６９】
本実施形態は、遊技者による操作に基づいて、図１７５や図１８３に記載される各演出パターンを参照して、敵戦車が破壊される画像を表示する演出パターンが複数回実行できるように構成されているが、高期待度の演出パターンについては、実行される回数に制限を設けてもよい。例えば、１回の「いきなり戦車演出」中に大当り期待度が１００％である煙表示演出パターン０３や白旗表示演出パターン０３の実行される回数を１回に制限してもよい。また、上述したような期待度が０％の演出パターンの実行される回数を同様に１回に制限してもよい。このような構成とすることで、高期待度（あるいは低期待度）の演出パターンが実行される否かを遊技者が注意深く観察するため、遊技に緊張感を持たせることができる。
【１７７０】
図１７７、図１８５に示すように、本実施形態においては、装飾図柄（変動表示中及び停止表示中）、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、破壊されていない敵戦車の画像、破壊された敵戦車の画像は、表示領域において比較的小さく表示されているが、これらのうちの少なくとも１つをより大きく表示するようにしてもよい。例えば、装飾図柄については、図１３９（ｂ）、図１３９（ｃ）に示す大きさで変動表示させてもよい。この場合、これらの画像が重なる表示態様をとってもよい。この場合の表示優先度は、破壊されていない敵戦車の画像、破壊された敵戦車の画像を最も高くし、以下、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、装飾図柄（変動表示中及び停止表示中）、の順とするとよい。また、自戦車の画像や、セリフ画像、道路等の背景画像についてはさらに表示優先度を低くするとよい。
【１７７１】
このような構成とすることで、装飾図柄（変動表示中及び停止表示中）、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、破壊されていない敵戦車の画像あるいは破壊された敵戦車の画像がそれぞれ重なって表示されるとしても、破壊されていない敵戦車や破壊された敵戦車の画像の視認性が、装飾図柄や攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像によって阻害されない。そのため、破壊された敵戦車の画像の表示開始や表示終了のタイミングが明確となり、破壊された敵戦車の画像の表示時間、すなわち期待度について遊技者が誤った認識を持つといった事態の発生を防止できる。
【１７７２】

攻撃ボタン３７１０を操作することで、必ず敵戦車の画像が破壊されて表示される実施形態を示したが、敵戦車の画像が破壊された態様で表示されるようにするための難易度を高めてもよい。この場合、上述した実施例における操作部の操作についての表示条件を採用してもよい。例えば、攻撃ボタン３７１０に対する操作が行われた場合に抽選を行い、所定の確率（例えば１／２）で当たりとなった場合に、敵戦車の画像が破壊されて表示されるように構成してもよい。このように、特定の条件が満たされた場合に破壊された敵戦車の画像が表示される構成とすることで、破壊された敵戦車の画像の表示難易度を高めることができ、攻撃ボタン３７１０を操作していたとしても、破壊された戦車の画像がいつ表示されるかわからない、という緊張感を遊技者に抱かせることができる。

【１７７３】

上記した実施例では、大当りの期待度が１００％、すなわち特別抽選の結果が大当りである場合に「いきなり戦車演出」において戦車が破壊された画像が通常と異なる時間で表示される演出例（煙表示演出パターン０３や白旗表示演出パターン０３が選択された場合の演出例）を示したが、大当りであることを示唆するのみでなく、遊技者にとって利益となる他の遊技価値について、同様に示唆を行ってよい。例えば、上述したように、時短が付与される図柄に当選したり、電源投入時から若しくは前回の当りから所定回数のハズレ変動が実行されたりすることにより、通常遊技状態から時短が付与される時短遊技状態へと切り替わる契機となるハズレ変動において「いきなり戦車演出」が実行されうるようにしてもよい。この場合も遊技者に有利な利益として当りに代えて時短遊技状態が付与されるという点において共通していることから、上述の実施例に記載の各種効果を同様に奏することができる。

【１７７４】

上述した実施形態においては、「いきなり戦車演出」によって大当りの期待度を示していたが、「いきなり戦車演出」によって、遊技者に付与される利益の種類を示すように構成してもよい。例えば、遊技者に付与される利益として、変動中の装飾図柄が大当りとなった後に時短状態または確変状態のうちのいずれが付与されるのか、あるいは付与されやすいのか（例えば、確変状態となる期待度が何％なのか）を示してもよい。あるいは、大当り状態を経由せずに、装飾図柄の変動後に、時短状態あるいは確変状態へ移行可能な遊技機において、装飾図柄の変動後に時短状態あるいは確変状態のいずれが付与されるのか、あるいは付与されやすいのか（例えば、確変状態となる期待度が何％なのか）を示してもよい。

【１７７５】

このように、「いきなり戦車演出」によれば、遊技機の興趣を向上させることができる。

【１７７６】

従来、遊技者に対して操作部への操作が要求される演出があった（例えば、特開２０１０－０４６２１０号公報）。このような演出においては、遊技者が操作部に対する操作を行なった場合と行なわなかった場合のいずれの場合においても、所定の演出表示が表示されるため、操作部への操作が緊張感にとぼしかった。特に、複雑な操作態様が要求されたとしても結局のところ、それは見せかけに過ぎず、遊技者が操作部に対して行った操作態様に関わらず、あらかじめ定められた演出が行われるに過ぎないため、このような演出を実行することで、かえって遊技者の演出表示に対する関心を低下させてしまうおそれがあった。このように、操作部への操作を遊技興趣の向上のために効果的に利用するという点において従来の遊技機には改善の余地があった。そこで、以下に示す実施形態において、遊技者による操作部への操作態様について、遊技者に緊張感を持たせることが可能であり、もって、遊技興趣の低下を抑制することを可能とした遊技機について説明する。

【１７７７】

以下に示す実施形態においては、左レバー３７２０の操作が遊技者に対して要求され、遊技者が左レバー３７２０を所定の方向および角度に傾けてその状態を維持することができるか否かに応じて、特別な演出表示を視認することが阻害されない場合と視認することが阻害される場合（視認することができない場合、または視認することが困難な場合）と

が発生しうるように構成している。
【１７７８】
以下に、図１９１に示すタイムチャート、図１９２、図１９３に示す表示例等を参照して、左レバー３７２０を所定の範囲内に操作させることが遊技者に対して要求される「全力突破リーチ」の実施形態について説明する。なお、図１９２は、図１９１（ａ）に示すように適切な操作が行われた場合の表示例を示している。また、図１９３は、図１９１（ｂ）に示すように適切な操作が行われなかった場合の表示例を示している。
【１７７９】
タイミングｔ５において、リーチ演出状態が発生する。「全力突破リーチ」においては、「ダイナ大佐」のセリフウィンドウの上方に自戦車の速度を示す速度表示ウィンドウが表示される。速度表示ウィンドウ内の表示は、左レバー３７２０に対する遊技者の操作態様によって変化する。装飾図柄や道路、自戦車の画像については、他の実施形態と同様の表示が行われる。図１９２（ａ）、図１９３（ａ）はリーチ演出状態が発生したタイミングｔ５における表示例を示している。
【１７８０】
タイミングｔ５においては、左レバー３７２０の操作有効期間が発生する。図１４０を参照して示したように、左レバー３７２０を操作することで、自戦車の左右方向の位置や、速度を変更可能である。左レバー３７２０の操作有効期間は装飾図柄の変動停止タイミングであるタイミングｔ３４まで継続される。
【１７８１】
タイミングｔ７において、自戦車の後方から砲弾が飛んでくる演出状態となる。この演出状態は、タイミングｔ１１までの４秒間継続される。また、この期間において、左レバー３７２０を模した模擬画像が「ダイナ大佐」のセリフウィンドウの左に表示される。また、模擬画像には左レバー３７２０の操作態様を示す「前傾」という文字が付される。
図１９２（ｂ）、図１９３（ｂ）は、タイミングｔ７における表示例を示している。
【１７８２】
以下、左レバー３７２０が適切に操作された場合の演出例について、図１９１（ａ）に示すタイムチャート、図１９２に示す表示例等を参照して説明する。また、以下、左レバー３７２０が適切に操作されなかった場合の演出例について、図１９１（ｂ）に示すタイムチャート、図１９３に示す表示例等を参照して説明する。
【１７８３】
タイミングｔ７からタイミングｔ１１にかけて、遊技者は左レバー３７２０を、所定の期間、前方に所定角度傾ける操作を行う必要がある。具体的には、左レバー３７２０を、左レバー３７２０の直立位置から前方に１０度から４５度の間に２秒間維持させる必要がある。このような操作を行うことで、表示領域においては、自戦車が加速して移動する表示が行われる。図１９２（ｃ）は、タイミングｔ９において自戦車の加速が十分である場合の表示例を示している。
【１７８４】
図１９１（ａ）に示すタイムチャートにおいては、タイミングｔ８からタイミングｔ１０にかけて、遊技者が適切な角度で左レバー３７２０を傾けることができた状態が示されている。タイミングｔ１１において、左レバー３７２０の操作指示表示は終了する。図１９２（ｄ）は、左レバー３７２０に対して適切な操作が行われた場合のタイミングｔ１１からタイミングｔ１５における表示例を示している。
【１７８５】
一方、左レバー３７２０が適切に操作されなかった場合、例えば、左レバー３７２０を操作する時間が足りなかったり、操作する角度が足りなかった場合には、敵戦車から発射された砲弾が自戦車に当たって、砲弾が爆発する表示が行われる。
【１７８６】
図１９１（ｂ）のタイムチャートは、左レバー３７２０の操作有効期間中において、左レバー３７２０の操作がタイミングｔ８～タイミングｔ９の１秒間しか行われなかった演

出例を示している。この場合、自戦車の速度が十分ではない。そのため、操作指示表示の終了タイミングであるタイミングｔ１１から、自戦車の画像の周囲に砲弾が爆発して発生した煙画像の表示が開始される。

【１７８７】

図１９３（ｃ）に示す表示状態は、タイミングｔ９において自戦車の速度が十分でない場合の表示例を示している。また、図１９３（ｄ）は、自戦車の速度が十分でなかったため、タイミングｔ１１～タイミングｔ１５にかけて煙画像が表示された表示例を示している。

【１７８８】

なお、図１９２（ｃ）、図１９２（ｄ）においては、自戦車の速度として、「３０ｋｍ／ｈ」との文字が表示された状態が示されている。また、図１９３（ｃ）、図１９３（ｄ）においては、自戦車の速度として、「２０ｋｍ／ｈ」との文字が表示された状態が示されている。このように、左レバー３７２０に対して操作指示表示中に適切な操作が行われた場合には、速度表示ウィンドウにおける表示を３０ｋｍ／ｈ以上とし、操作指示表示中において適切な操作が行われていない場合、あるいは、操作指示表示中に適切な操作が行われなかった場合には、速度表示ウィンドウにおける表示を３０ｋｍ／ｈ未満としている。具体的には、左レバー３７２０が適切な角度となってからの時間を計測し、０．１秒が経過するごとに自戦車の速度表示を１ｋｍ／ｈずつ上昇させていく。このような構成によれば、速度表示ウィンドウの表示を見ることで、左レバー３７２０の操作態様が適切に行われているかどうかや、左レバー３７２０の操作が適切に行われたかどうかを遊技者が認識可能である。

【１７８９】

タイミングｔ１５からタイミングタイミングｔ２４にかけて、自戦車が前方へ進む表示演出が行われる。敵部隊からの砲弾の爆発が起こったことによって、煙画像が表示されていた場合であっても煙画像の表示はタイミングｔ１５において終了する。図１９２（ｅ）、図１９３（ｅ）は、タイミングｔ１５からタイミングｔ２４にかけて自戦車が先方へ進む表示演出における表示例を示している。なお、左レバー３７２０に対する操作に応じて変更されていた速度表示ウィンドウ内の速度は、煙画像の表示が終了したタイミング（タイミングｔ１５）から、再び、左レバー３７２０の操作指示表示が行われるタイミング（タイミングｔ２４）までの間の所定のタイミングにおいて「１０ｋｍ／ｈ」とするとよい。

【１７９０】

なお、本実施形態においては、タイミングｔ５からタイミングｔ３４までの期間において、左レバー３７２０の操作に応じて、自戦車の速度を変更することが可能である。このため、操作指示表示が行われていない期間において、左レバー３７２０を操作することで、自戦車の速度を変える練習をすることができる。なお、この場合、速度指示表示が開始されるタイミングにおいて、速度表示ウィンドウの表示を「１０ｋｍ／ｈ」とするとよい。

【１７９１】

タイミングｔ２４において、表示領域の上部に複数台の敵戦車の画像が表示される。複数台の敵戦車の画像は、表示領域の上部において左方向に移動してタイミングｔ３２まで表示される。同時に、左レバー３７２０を模した模擬画像が表示されて、左レバー３７２０に対する操作指示表示が開始される。左レバー３７２０に対する操作指示表示はタイミングｔ３２まで行われる。

【１７９２】

タイミングｔ２４からタイミングｔ３２にかけて、遊技者は左レバー３７２０を、所定の期間、前方に所定角度傾ける操作を行う必要がある。具体的には、左レバー３７２０を、左レバー３７２０の直立位置から前方に３０度から４５度の間に４秒間維持させる必要がある。このような操作を行うことで、表示領域においては、自戦車が最大速度である５０ｋｍ／ｈに加速して移動する表示が行われる。

【１７９３】

図１９１（ａ）に示すタイムチャートにおいては、タイミングｔ２５からタイミングｔ

２９にかけて、遊技者が適切な角度で左レバー３７２０を傾けることができた状態を示している。タイミングｔ３２において、左レバー３７２０の操作指示表示は終了する。図１９２（ｇ）は、左レバー３７２０に対して適切な操作が行われた場合のタイミングｔ３２からタイミングｔ３４における表示例を示している。

【１７９４】

次いで、タイミングｔ３４からタイミングｔ３５にかけて、装飾図柄が停止表示された状態となる。図１９２（ｈ）は、装飾図柄が停止表示された表示状態を示す表示例である。

【１７９５】

一方、左レバー３７２０が適切に操作されなかった場合、例えば、左レバー３７２０を操作する時間が足りなかったり、傾ける角度が足りなかったり、傾ける方向を間違えたりした場合には、自戦車と敵戦車とが衝突して自戦車が爆発した表示が行われる。

【１７９６】

図１９１（ｂ）のタイムチャートは、左レバー３７２０の操作有効期間中において、左レバー３７２０が適切に傾けられた操作がタイミングｔ２５からタイミングｔ２７の２秒間しか行われなかった状態を示している。この場合、自戦車の速度が十分ではない。そのため、操作指示表示の終了タイミングであるタイミングｔ３２から、自戦車の画像の周囲に敵戦車との衝突で発生した煙画像の表示が開始される。

【１７９７】

図１９３（ｇ）は、自戦車の加速が十分でなかった場合のタイミングｔ３２からタイミングｔ３４にかけての表示例を示している。また、図１９３（ｈ）は、装飾図柄の停止表示が行われるタイミングｔ３４からタイミングｔ３５にかけて煙画像が表示された表示例を示している。

【１７９８】

なお、図１９２、図１９３に示した表示例では、特別抽選の結果が大当りである場合の表示例を示したが、特別抽選の結果がハズレの場合にも同様の表示が行われる。この場合、装飾図柄を「３４３」の数字で停止表示して、特別抽選の結果がハズレであることを示すとよい。

【１７９９】

このように本実施形態における「全力突破リーチ」によれば、遊技者が適切な操作態様で左レバー３７２０を操作できなかった場合に、大きく表示された装飾図柄の停止表示態様の視認性が、煙画像によって阻害される。そのため、遊技者は大きく表示された装飾図柄の停止表示態様を確認することが困難となり、次回以降、適切に操作を行うことを意識することとなる。一方、遊技者が適切な操作態様で左レバー３７２０を操作した場合には、遊技者は大きく表示された装飾図柄の停止表示態様を視認性が阻害されることがなく、視認することができ、緊張感のある操作をやりきったことに対する満足感を覚えることになる。

【１８００】

本実施形態においては、タイミングｔ７からタイミングｔ１１にかけての期間と、タイミングｔ２４からタイミングｔ３２にかけての期間の２回、左レバー３７２０に対する操作指示表示が行われ、両期間における操作態様に応じた演出表示が行われる。

このとき、左レバー３７２０の操作態様は、最初のタイミングと比べて後のタイミングの方が、操作に要する時間は長く、操作角度も狭い範囲となっている。このため、より緊張感のある操作態様を遊技者に提供できる。

【１８０１】

図１９１（ｃ）は図１９１（ａ）、図１９１（ｂ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態である。この実施形態においては、敵戦車の砲弾によって煙画像の表示が行われた場合の煙画像の表示時間を長くし、敵戦車群が表示されるタイミングまで煙画像が表示されるように構成している。

具体的には、煙画像がタイミングｔ２７まで表示される。このような構成とした場合には、煙画像の表示期間（タイミングｔ１１～タイミングｔ２７）と、２回目の操作指示表

示が行われる表示期間（タイミングｔ２４～タイミングｔ３１）の一部とが重なることとなる。
　この際に、煙画像によって、左レバー３７２０を模した模擬画像の一部またはすべてが隠されるように構成するとよい。同様に、左レバー３７２０の操作を指示する「ダイナ大佐」のセリフや速度表示ウィンドウの一部またはすべてが隠されるように構成するとよい。
　このような構成とすることで、１回目の操作指示表示がおこなわれる表示期間（タイミングｔ７～タイミングｔ１１）において適切な操作を行っていない場合には、２回目の操作指示表示がおこなわれる表示期間（タイミングｔ２４～タイミングｔ３１）における操作態様を認識することが困難となるため、左レバー３７２０の操作に対する緊張感をより高めることができる。
【１８０２】
　また、左レバー３７２０が適切に操作されなかった場合に煙画像を表示する長さを抽選で決定するように構成してもよい。例えば、最短４秒間～最長２４秒間の中から表示する時間を抽選で決定するようにしてもよい。この場合、煙画像は、最短でタイミングｔ１１からタイミングｔ１５までの４秒間、最長でタイミングｔ１１からタイミングｔ３５までの２４秒間表示されることとなる。特に最長の表示期間が選択された場合には、表示領域の中央に停止表示された装飾図柄が２回目の左レバー３７２０の操作態様に関わらず、煙画像によって視認困難または視認不能な状態となる。
【１８０３】
　なお、図１７４～図１９０を参照して示した「いきなり戦車演出」に係る技術思想を「全力突破リーチ」における煙画像の表示態様に適用してもよい。例えば、大当り状態や時短状態が発生するか否かによって、「全力突破リーチ」における煙画像の表示時間が異なるように構成してもよい。
【１８０４】
　遊技者が操作指示表示中に適切な操作を行うことができなかった場合に、煙画像を表示する例を示したが、これらの画像を必ず表示するのではなく、適切な操作を行うことができなかった場合に、所定の確率（例えば１／２の確率）でこれらの画像を表示するように構成してもよい。
　また、特別抽選結果がハズレの場合には、煙画像が所定の確率（例えば３／４の確率）で表示されるように構成し、特別抽選結果が大当りの場合には、煙画像が表示されないように構成してもよい。
　また、煙画像の色や形状に複数の態様を設け、表示された煙画像の表示態様によって特別抽選結果の期待度を示唆してもよい。
【１８０５】
　図１９１等を参照して示した実施形態を変形した他の実施形態を図１９４、図１９５を参照して説明する。図１９４は、本実施形態におけるタイムチャートである。また、図１９５は、本実施形態における表示例を示している。
【１８０６】
　本実施形態においては、戦車群が表示される演出に代えて、タイミングｔ２４からタイミングｔ２９にかけて自戦車が進む道路上に地雷原が表示される演出が実行される。図１９５（ａ）は、地雷原の表示が開始されたタイミングであるタイミングｔ２９における表示例を示している。タイミングｔ２４からタイミングｔ２９にかけて自戦車が地雷原に近づいていく表示が行われる。
【１８０７】
　タイミングｔ２６において、ミッションボタン３７００の操作受付が有効となる。ミッションボタン３７００の操作有効期間は、ミッションボタン３７００が操作されるまで継続される。ミッションボタン３７００が操作されなかった場合には、タイミングｔ２９まで継続される。また、ミッションボタン３７００の操作有効期間中には、ミッションボタン３７００を模した模擬画像が「ダイナ大佐」のセリフウィンドウの左上に表示される。図１９５（ｂ）は、ミッションボタン３７００の操作有効期間が発生したタイミングｔ２

６における表示例を示している。
【１８０８】
図１９４（ｃ）に示すように、操作有効期間中（タイミングｔ２８）において、ミッションボタン３７００の操作が行われた場合には、自戦車がジャンプして、進行してくる地雷原を飛び越える演出表示が３秒間行われる。図１９５（ｃ）は、遊技者が操作有効期間中にミッションボタン３７００の操作を行って、自戦車がジャンプする演出が終了したタイミング（例えば、タイミングｔ３１）における表示例を示している。この表示は、タイミングｔ３４まで継続される。
【１８０９】
次いで、タイミングｔ３４からタイミングｔ３５にかけて、装飾図柄が停止表示された状態となる。図１９５（ｄ）は、装飾図柄が停止表示された表示状態を示す表示例である。
【１８１０】
図１９４（ｄ）は、操作有効期間中にミッションボタン３７００の操作が行われなかった場合の演出例を示している。この場合、操作有効期間が終了するタイミングであるタイミングｔ２９からタイミングｔ３５にかけて、自戦車よりも表示優先度が高い煙画像が表示され、自戦車が地雷原に進入して自戦車が煙に包まれる演出表示が行われる。図１９５（ｅ）は、タイミングｔ２９からタイミングｔ３４における表示例を示している。
【１８１１】
次いで、タイミングｔ３４からタイミングｔ３５にかけて、装飾図柄が停止表示された状態となる。図１９５（ｆ）は、装飾図柄が停止表示された表示状態を示す表示例である。このとき、表示領域の中央に停止表示された装飾図柄については、煙画像によって隠された状態となってしまう。
【１８１２】
このように、ミッションボタン３７００の操作が適切に行われた場合には、停止表示された装飾図柄の視認性は阻害されないが、ミッションボタン３７００の操作が適切に行われなかった場合には、煙画像によって停止表示された装飾図柄の視認性が阻害される。そのため、遊技者はミッションボタン３７００の操作について、より緊張感をもって臨むこととなる。
【１８１３】
なお、図１９５を参照して示した実施形態においても、図１９１（ｃ）を参照して示した変形例を適用してもよい。この場合、ミッションボタン３７００を模した模擬画像やミッションボタン３７００の操作を指示する「ダイナ大佐」のセリフや自戦車がジャンプしている表示態様が敵戦車群の砲弾によって発生した煙画像によって視認困難または視認不能となる。これにより、左レバー３７２０の操作に対する緊張感がより高まることとなる。
【１８１４】
このように本実施形態における「全力突破リーチ」によれば、左レバー３７２０を所定の操作範囲内に操作させることができるか否かによって、特別抽選の結果を示す装飾図柄の停止表示態様（あるいはミッションボタン３７００を模した模擬画像やミッションボタン３７００の操作指示表示やミッションボタン３７００の操作に対応した演出表示）の視認性が煙画像によって阻害される場合と阻害されない場合とが発生するため、遊技者は、左レバー３７２０の操作について緊張感をもって、操作を行うようになり、左レバー３７２０への操作を積極的に行う動機付けが生まれ、遊技興趣が向上することとなる。
【１８１５】
左レバー３７２０の操作が適切でない場合に、所定の確率（１／２の確率）で煙画像を表示する例を示したが、左レバー３７２０の操作が適切でない場合には、操作内容に応じて、煙画像を表示する確率を異なるものとしてもよい。例えば、左レバー３７２０の傾動方向は適切だったものの操作時間が所定時間よりも短かった場合には、操作時間が短いほど、煙画像がより表示されやすいように構成してもよい。また、操作が行われなかった場合や操作指示した方向と反対の方向操作が行われた場合には、９０％あるいは１００％の確率で煙画像が表示されるように構成してもよい。

【１８１６】
なお、操作指示画像や装飾図柄等の視認態様は、煙画像によって完全に視認不能としてもよいし、一部は視認不能とするものの、一部を視認可能としてもよい。あるいは、煙画像として半透明の画像を採用し、操作指示画像や装飾図柄等が、半透明の煙画像を介してぼんやりと視認可能となるように構成してもよい。このような構成とすることで、操作指示画像や、装飾図柄の視認性が一定程度は担保される。
【１８１７】
期待度が１００％で出現確率が非常に低い表示演出（所定のキャラクタ画像を表示する等）を実行可能に構成し、この表示演出が実行されるタイミングを、煙画像が表示されうるタイミングにしてもよい。また、煙画像によってこの表示演出の一部またはすべてが視認不能または視認困難となるように構成してもよい。この場合、この表示演出が煙画像によって隠される場合が発生するが、これは遊技者にとって非常に残念な遊技状況である。このような構成とすることで、操作手段に対する操作の緊張感を遊技者に対して、より保つことができる。
【１８１８】
なお、煙画像によって、装飾図柄のリーチ態様の視認性は阻害されるものの、装飾図柄が停止表示されるまでに、煙画像の表示が終了されるように煙画像の表示時間を設定してもよい。例えば、煙画像の表示をタイミングｔ３４において終了し、タイミングｔ３４からタイミングｔ３５にかけての期間においては、煙画像を表示しないように構成してもよい。このような構成とすることで、停止表示された装飾図柄については、煙画像によって視認性が阻害されなくなるため、特別抽選の結果について、停止表示された装飾図柄が大当りを示しているのにハズレだと遊技者が勘違いしたり、停止表示された装飾図柄がハズレを示しているのに大当りだと遊技者が勘違いしたりする、という事態の発生を抑制できる。
【１８１９】
あるいは、煙画像が表示された場合であっても、停止表示された装飾図柄の視認性が阻害される場合と阻害されない場合とが発生しうるように構成してもよい。例えば、１／２の確率の抽選を実行し、停止表示された装飾図柄が煙画像によって隠される場合と隠されない場合とが、発生しうるように構成してもよい。あるいは、左レバー３７２０が傾けられた時間が要求される操作時間の半分未満であった場合には、停止表示された装飾図柄が煙画像によって隠されたままとし、左レバー３７２０が傾けられた時間が要求される操作時間の半分以上であった場合には、停止表示された装飾図柄が煙画像によって隠されない（例えばタイミングｔ３４において煙画像の表示が終了する）ように構成してもよい。このような構成とすることで、遊技者は左レバー３７２０の操作をより緊張感をもって行うようになる。
【１８２０】
装飾図柄の変動表示が煙画像によって、複数回の変動表示にわたって、視認不能または視認困難な状態となるように構成してもよい。
例えば、煙画像の表示時間を４秒間ではなく１２０秒間とし、複数の装飾図柄の変動表示に渡って煙画像が表示されるように構成してもよい。あるいは、煙画像の表示時間として上述した抽選態様を変形し最短で４秒間～最長１２０秒間の中から煙画像の表示時間を抽選で決定するようにしてもよい
また、左レバー３７２０の操作指示表示を２回（タイミングｔ７～タイミングｔ１１、タイミングｔ２４～タイミングｔ３２）とも無視して左レバー３７２０を傾動させなかった場合にこのような煙画像の表示が高確率（９９／１００の確率）で行われるように構成するとよい。
この場合、装飾図柄が変動表示されている期間（タイミングｔ３２～タイミングｔ３４）、装飾図柄が停止表示されている期間（タイミングｔ３４～タイミングｔ３５）において、装飾図柄などが煙画像によって隠されて視認性が阻害された状態となり、さらには、タイミングｔ３５以降に開始される装飾図柄の変動表示、装飾図柄の停止表示がそれぞれ

複数回に渡って煙画像によって視認性が阻害された状態となりうる。
なお、この場合、演出としての整合性をとる目的でタイミングｔ３５以降も「全力突破リーチ」を継続するように構成するとよい。なお、この場合には再度左レバー３７２０の操作が遊技者に要求されることとなる。
また、このように煙画像の表示が装飾図柄の変動表示をまたぐ場合には、装飾図柄の変動停止中や変動表示開始直後（タイミングｔ０からタイミングｔ５の間）も左レバー３７２０の操作を無効とせず、操作有効期間を複数の変動表示に渡って継続する７用に構成し、いつでも、左レバー３７２０の操作受付に基づいた演出表示（速度表示ウィンドウの速度表示の変化等）が行われるように構成してもよい。
【１８２１】
なお、図中において自戦車の速度を表示領域に表示するようにしたが、左レバー３７２０の傾けられている方向や傾けられた角度を表示するように構成してもよい。あるいは、左レバー３７２０の操作指示が行われている状況下において、左レバー３７２０が要求される角度で傾けられてからの経過時間を表示するように構成してもよい。このような構成とすることで、左レバー３７２０が適切な範囲に操作されているか、左レバー３７２０が適切な範囲に何秒間操作されているか、を遊技者が認識することができる。
【１８２２】
左レバー３７２０を模した模擬画像を表示したり、「ダイナ大佐」のセリフによって、操作指示表示を行う例を示したが、この演出パターンに代えてあるいは加えて、左レバー３７２０について、このような画像表示による明確な操作指示表示を行わず、左レバー３７２０の傾動操作が要求される演出パターンを実行可能に構成してもよい。例えば、敵戦車が後方から迫っていることを後方から砲弾が発射された態様を表示することで示し、操作指示表示を行わずとも、遊技者が自発的に左レバー３７２０の傾動操作を行うことができるように構成してもよい。このにより難易度の高い遊技状況が発生しうるように構成することで、左レバー３７２０の操作についての緊張感をより高めることができる。
【１８２３】
左レバー３７２０が所定の操作範囲内に適切に維持されているかどうかを遊技者が適切に認識できない場合がある。そこで、左レバー３７２０に内蔵された左レバー振動源３７２２の振動態様によって左レバー３７２０の操作態様を報知してもよい。例えば、遊技者による操作によって、左レバー３７２０の操作範囲が適切な操作範囲内に移動したときに、振動源を０．５秒間振動させてもよい。あるいは、左レバー３７２０の操作範囲が適切な操作範囲内に移動したときに左レバー振動源３７２２の振動を開始し、左レバー３７２０の操作範囲が適切な操作範囲内に位置している期間においては左レバー振動源３７２２の振動を継続し、左レバー３７２０の操作範囲が適切な範囲外となった場合に振動源の振動を終了してもよい。
【１８２４】
また、左レバー３７２０の操作態様（操作が適切に行われているか）を、速度表示ウィンドウにおける表示内容によって示すようにしていたが、操作態様の表示を行う場合と、操作態様の表示を行う場合とがあるように構成してもよい。例えば、煙画像によって、速度表示ウィンドウ内の自戦車の速度が隠されるように構成してもよい。この場合、操作態様の表示が行われないため、遊技者はより緊張感をもって、左レバー３７２０の操作を行うようになる。
【１８２５】
左レバー３７２０を前側に倒す例を示したが、より操作の難易度を高めるべく、レバーの操作すべき範囲を、前側３０度近傍（例えば、２５度から３５度の範囲）にのみ限定し、前側４５度に完全に倒した場合には、所定の確率（１／２の確率）で自戦車のエンジンから煙が出てしまい、図１９３（ｄ）あるいは図１９３（ｇ）に示す煙画像が表示されて、この煙画像によって、自戦車の画像や操作指示表示が隠されるように構成してもよい。この場合には、より難易度の高い操作が遊技者に求められることとなり、緊張感をより高めることが可能となる。なお、このような実施形態を採用した場合には、左レバー３７２

０を操作可能な期間に、いつでも左レバー３７２０を適切な範囲に傾ける練習を行うことが可能となる。

【１８２６】

図１９４、図１９５を参照して示した実施形態においては、左レバー３７２０の操作が適切に行えなかった場合には、煙画像が表示されて、ミッションボタン３７００の操作指示の視認性が阻害されるように構成してある。また、ミッションボタン３７００が操作できたとしても、ミッションボタン３７００の操作に対応する演出表示（自戦車がジャンプする表示態様）の視認性が煙画像によって阻害されるように構成してある。このような構成とすることで、左レバー３７２０の操作に対する緊張感を高めることができる。

【１８２７】

さらに、ミッションボタン３７００を模した模擬画像の表示態様の種類や、ミッションボタン３７００の操作態様を指示する「ダイナ大佐」のセリフの表示態様やセリフそのものの種類、ミッションボタン３７００を操作したときの自戦車のジャンプする表示態様の種類によって、特別抽選の結果が大当りである期待度を示す操作対応画像の表示が行われるように構成してもよい。このような構成によれば、左レバー３７２０を適切な操作範囲に操作できるか否かにより、期待度が示される表示の視認性が、煙画像によって阻害される場合と阻害されない場合とが発生することとなる。そのため、期待度を知りたい遊技者としては、当然、緊張感をもって左レバー３７２０の操作にあたることとなり、興趣の向上が実現される。

なお、図１４４～図１４８を参照して示した「シールド弾リーチ」における期待度を示唆する技術思想を「全力突破リーチ」における、敵部隊から発射された砲弾の画像、左レバー３７２０を模した模擬画像、ミッションボタン３７００を模した模擬画像、敵戦車群の画像、地雷原の画像の表示態様等に適用してもよい。例えば、大当り状態や時短状態が発生する期待度を「全力突破リーチ」におけるこれらの画像の表示態様によって示すように構成してもよい。また、「シールド弾リーチ」におけるシールド画像に係る技術思想を「全力突破リーチ」における煙画像に適用してもよい。

【１８２８】

左レバー３７２０の操作指示の終了後、ミッションボタン３７００の操作を要求するようにしたが、左レバー３７２０の操作指示の要求中にミッションボタン３７００の操作が要求されるように構成してもよい。このような構成とすることで、左レバー３７２０の操作やミッションボタン３７００の操作難易度が高まり、遊技者の緊張感をより高めることができる。なお、両操作指示表示が同時に行われる場合には、操作指示表示同士が重ならない態様で表示するとよい。例えば、図１９２（ｂ）に示す表示態様と図１９２（ｂ）に示す表示態様における左レバー３７２０を模した模擬画像と、ミッションボタン３７００を模した模擬画像とを重ならない態様で表示するとよい。表示領域における表示に利用できる面積が足りない場合には、左レバー３７２０を模した模擬画像とミッションボタン３７００を模した模擬画像のいずれか一方を手前側に、いずれか一方を後ろ側にして双方を重ねて表示しつつ、後方に表示された模擬画像の一部を視認できるように表示するとよい。

【１８２９】

ところで、あまり難易度を高めると、複雑な操作が苦手な遊技者が遊技を敬遠してしまうおそれがある。そこで、遊技者による操作がなかった場合でも、遊技者による適切な操作があったときと同じ演出表示を実行するオート受付モードを採用し、左レバー３７２０の操作やミッションボタン３７００の操作を行わなかった場合でも、遊技者による適切な操作があったときと同じ演出表示が実行されるように構成してもよい。この場合、遊技者はオート受付モードとしなかった方の操作部を操作することだけに集中すればよい。

なお、左レバー３７２０の操作のみオート受け付けモードにしたり、ミッションボタン３７００の操作のみオート受け付けモードにしたり、左レバー３７２０とミッションボタン３７００の操作の双方をオート受け付けモードにしたりできるように構成するとよい。

特にミッションボタン３７００の操作のみオート受け付けモードとした場合には、遊技者は左レバー３７２０をうまく操作することだけに集中すればよくなるため「全力突破リ

ーチ」に慣れていない遊技者が混乱するといった事態の発生を防止できる。また、左レバー３７２０とミッションボタン３７００の双方について、オート受け付けモードとした場合には、遊技者は左レバー３７２０やミッションボタン３７００を操作することなく演出を視認することに集中すればよいこととなる。

【１８３０】

左レバー３７２０に加えて、さらに、右レバー３７３０を操作可能に構成してもよい。例えば、右レバー３７３０の操作においては、左レバー３７２０と同様に所定の傾動範囲内に所定時間傾けられることを演出態様が実行される条件にするとよい。例えば、自戦車が加速している態様を表現するキャタピラから砂ぼこりが出る演出表示が行われるようにするとよい。この場合、右レバー３７３０の操作を指示する画像（模擬画像等）を表示しないように構成するとよい。

このように、右レバー３７３０については左レバー３７２０による操作に基づく演出表示を豪華に見せる演出態様とすればよい。そのため、操作指示表示は行わず、また、右レバー３７３０の操作に基づいて表示される画像によって期待度は示唆しない。

なお、右レバー３７３０の操作有効期間は左レバー３７２０の操作有効期間に一致させるとよい。

このような構成とすることで、左レバーの操作に飽きた遊技者について、より高い緊張感を維持させることができる。

【１８３１】

さらに、左レバー３７２０、右レバー３７３０、ミッションボタン３７００を１つの手で同時に操作することが困難な位置、操作することが出来ない位置（操作することが不可能な位置）、容易に接触することができない位置に設置するとよい。すなわち１つの手で１つの操作部を操作することとなるため、遊技の緊張感をより高めることができる。

さらに、上述した実施形態においては、左レバー３７２０、右レバー３７３０、ミッションボタン３７００の３つの操作部が同時に操作可能となる場合があるが、このようなときに各操作部を操作することに大きな緊張感を持たせることができる。

図１３７を示した操作部においては、ミッションボタン３７００と左レバー３７２０とは間に攻撃ボタン３７１０が設けられて距離が離れているため、両操作部を片方の手で操作することは極めて困難または不可能である。一方、左レバー３７２０と右レバー３７３０は近接している。そこで右レバー３７３０と防御ボタン３７４０を設ける位置を入れ替えてもよい。この場合、左レバー３７２０と右レバー３７３０との間に防御ボタン３７４０が位置することとなるため、両操作部を片手で操作することは極めて困難または不可能となる。

【１８３２】

左レバー３７２０を所定の演出に用いる実施形態を示したが、左レバー３７２０に代えて右レバー３７３０を用いてもよい。左レバー３７２０と右レバー３７３０の双方を操作受付可能とし、いずれか一方のレバーに対する操作が上述した条件を満たした場合に、上述した表示演出等を実行可能に構成してもよい。

【１８３３】

このように本実施形態における「全力突破リーチ」によれば、操作部に対する操作の緊張感を高めることができる。

【１８３４】

従来、遊技機において１つの操作部を押下する演出が知られていた。この場合、複数の操作部を設け、操作部を演出に用いることで、遊技興趣を向上させることができる（例えば、特開２０１１－０８７６３８号公報）。さらに、複数の操作部への操作を同時に有効な状態とした場合には、より遊技興趣を向上させることができる。一方で、シンプルな遊技を求める遊技者にとっては、このように複雑な操作態様が求められることに、面倒くささやストレスを感じたりし、かえって興趣の低下を招いてしまうというおそれがあった。以下に、このように、異なる嗜好性を持つ遊技者のそれぞれを満足させ、いずれの場合においても興趣が低下することがないようにした遊技機について説明する。

【１８３５】
本実施形態における「ＡＩ戦車リーチ」においては、表示演出中の所定のタイミングにおいて、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００が同時に有効になる場合があるが、攻撃ボタン３７１０の操作指示を示す攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像と、ミッションボタン３７００の操作指示を示すミッションボタン３７００を模した模擬画像のそれぞれについて、表示するか否かを遊技者が設定することが可能である。
遊技者は事前に、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像とミッションボタン３７００を模した模擬画像の双方を表示する第１の設定（第１演出状況）、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像のみを表示する第２の設定（第２演出状況）、ミッションボタン３７００を模した模擬画像のみを表示する第３の設定（第３演出状況）、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像とミッションボタン３７００を模した模擬画像の双方を表示しない第４の設定（第４演出状況）の４つの設定（演出状況）のうち、いずれかの設定（演出状況）を遊技者が選択し、設定することが可能である。
遊技者による選択は、装飾図柄が非変動中のデモ中に、左レバー３７２０、攻撃ボタン３７１０等を用いて行えるように構成される。また、遊技者による選択が行われていない電源投入時には、第１の設定がデフォルトで選択されている状態となっている。
【１８３６】
装飾図柄の変動表示中に攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００の操作有効期間が発生すると、遊技者が選択した設定に対応した態様で、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像とミッションボタン３７００を模した模擬画像が表示される。例えば、遊技者が第３の設定を選択した場合には、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像は表示されず、ミッションボタン３７００を模した模擬画像のみが表示される。
【１８３７】
以下に、「ＡＩ戦車リーチ」について、図１９６～図２０１等を参照して、第１の設定～第４の設定が行われた際の、攻撃ボタン３７１０やミッションボタン３７００への操作有無に応じた表示例について説明する。
【１８３８】
図１９６（ａ）は、第１の設定（第１演出状況）がなされ、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像とミッションボタン３７００を模した模擬画像が表示される実施形態を示すタイムチャートである。
図１９８は、図１９６（ａ）に示したタイムチャートに対応し、第１の設定がなされ、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像とミッションボタン３７００を模した模擬画像が表示される表示状態を示す図である。
【１８３９】
図１９６（ａ）に示すタイムチャートにおいては、タイミングｔ５において、「ＡＩ戦車リーチ」が発生する。「ＡＩ戦車リーチ」においては、自戦車が山道を移動する表示演出が行われる。図１９８（ａ）はタイミングｔ５における表示例である。
タイミングｔ８において、敵戦車の画像が表示領域の上部に表示される。また、攻撃ボタン３７１０やミッションボタン３７００の操作を指示する「ダイナ大佐」と「マイト軍曹」のセリフが表示される。また、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間とミッションボタン３７００の操作有効期間が開始される。また、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００の操作有効期間中（タイミングｔ８～タイミングｔ１１）には、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像とミッションボタン３７００を模した模擬画像の表示が行われる。図１９８（ｂ）は、タイミングｔ８における表示例を示している。
攻撃ボタン３７１０の操作有効期間とミッションボタン３７００の操作有効期間は、それぞれタイミングｔ１１までの３秒間継続される。一方、操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０あるいはミッションボタン３７００への操作が行われた場合には、攻撃ボタン３７１０及びミッションボタン３７００の操作有効期間は終了する。また、操作有効期間が終了したタイミングで、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像とミッションボタン３７００を模した模擬画像の表示も終了する。

操作有効期間中に、攻撃ボタン３７１０への操作が行われた場合には、自戦車の砲台から砲弾が発射され、発射された砲弾が敵戦車に向けて移動し、砲弾が敵戦車に当たって、砲弾が爆発する演出表示が行われる。図１９８（ｃ）は、砲弾が敵戦車に向けて移動中の表示例を示している。また図１９８（ｄ）は、砲弾が敵戦車に当たって砲弾が爆発した画像が表示された演出例を示している。砲弾の移動表示とその後の砲弾が爆発した画像の表示は、攻撃ボタン３７１０への操作が行われてから３秒間行われる。

操作有効期間中に、ミッションボタン３７００への操作が行われた場合には、自戦車のマシンガンから弾丸が発射され、発射された弾丸が敵戦車に向けて移動し、弾丸が敵戦車に当たって、弾丸が爆発する演出表示が行われる。図１９８（ｅ）は、弾丸が敵戦車に向けて移動中の表示例を示している。また図１９８（ｆ）は、弾丸が敵戦車に当たって弾丸が爆発した画像が表示された演出例を示している。弾丸の移動表示とその後の弾丸が爆発した画像の表示は、ミッションボタン３７００への操作が行われてから３秒間行われる。

なお、操作有効期間中に、攻撃ボタン３７１０またはミッションボタン３７００への操作が行われなかった場合には、砲弾や弾丸が移動したり爆発したりする表示は行われず、敵戦車が後方に移動することで、表示領域に表示されなくなる表示が行われる。

なお、タイミングｔ２３以降においても、タイミングｔ８以降において実行されるこのような表示演出と同じ表示演出が行われる。

【１８４０】

図１９６（ｂ）は、第２の設定（第２演出状況）がなされ、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像は表示されるものの、ミッションボタン３７００を模した模擬画像は表示されない実施形態を示すタイムチャートである。

図１９９は、図１９６（ｂ）に示したタイムチャートに対応し、第２の設定がなされ、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像は表示されるもののミッションボタン３７００を模した模擬画像は表示されない表示状態を示す図である。

【１８４１】

図１９６（ｂ）に示すタイムチャートにおいては、タイミングｔ５において、「ＡＩ戦車リーチ」が発生する。「ＡＩ戦車リーチ」においては、自戦車が山道を移動する表示演出が行われる。図１９９（ａ）はタイミングｔ５における表示例である。

タイミングｔ８において、敵戦車の画像が表示領域の上部に表示される。また、攻撃ボタン３７１０の操作を指示する「マイト軍曹」のセリフが表示される。また、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間とミッションボタン３７００の操作有効期間が開始される。また、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００の操作有効期間中（タイミングｔ８～タイミングｔ１１）には、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示が行われ、ミッションボタン３７００を模した模擬画像の表示は行われない。図１９９（ｂ）は、タイミングｔ８における表示例を示している。

攻撃ボタン３７１０の操作有効期間とミッションボタン３７００の操作有効期間は、それぞれタイミングｔ１１までの３秒間継続される。一方、操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０あるいはミッションボタン３７００への操作が行われた場合には、攻撃ボタン３７１０及びミッションボタン３７００の操作有効期間は終了する。また、操作有効期間が終了したタイミングで、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示も終了する。

操作有効期間中に、攻撃ボタン３７１０への操作が行われた場合には、自戦車の砲台から砲弾が発射され、発射された砲弾が敵戦車に向けて移動し、砲弾が敵戦車に当たって、砲弾が爆発する演出表示が行われる。図１９９（ｃ）は、砲弾が敵戦車に向けて移動中の表示例を示している。また図１９９（ｄ）は、砲弾が敵戦車に当たって砲弾が爆発した画像が表示された演出例を示している。砲弾の移動表示とその後の砲弾が爆発した画像の表示は、攻撃ボタン３７１０への操作が行われてから３秒間行われる。

操作有効期間中に、ミッションボタン３７００への操作が行われた場合には、自戦車のマシンガンから弾丸が発射され、発射された弾丸が敵戦車に向けて移動し、弾丸が敵戦車に当たって、弾丸が爆発する演出表示が行われる。図１９９（ｅ）は、弾丸が敵戦車に向けて移動中の表示例を示している。また図１９９（ｆ）は、弾丸が敵戦車に当たって弾丸

が爆発した画像が表示された演出例を示している。弾丸の移動表示とその後の弾丸が爆発した画像の表示は、ミッションボタン３７００への操作が行われてから３秒間行われる。
なお、操作有効期間中に、攻撃ボタン３７１０またはミッションボタン３７００への操作が行われなかった場合には、砲弾や弾丸が移動したり爆発したりする表示は行われず、敵戦車が後方に移動することで、表示領域に表示されなくなる表示が行われる。
なお、タイミングｔ２３以降においても、タイミングｔ８以降において実行されるこのような表示演出と同じ表示演出が行われる。
【１８４２】
図１９７（ａ）は、第３の設定（第３演出状況）がなされ、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像は表示されないものの、ミッションボタン３７００を模した模擬画像は表示される実施形態を示すタイムチャートである。
図２００は、図１９７（ａ）に示したタイムチャートに対応し、第３の設定がなされ、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像は表示されないもののミッションボタン３７００を模した模擬画像は表示される表示状態を示す図である。
【１８４３】
図１９７（ａ）に示すタイムチャートにおいては、タイミングｔ５において、「ＡＩ戦車リーチ」が発生する。「ＡＩ戦車リーチ」においては、自戦車が山道を移動する表示演出が行われる。図２００（ａ）はタイミングｔ５における表示例である。
タイミングｔ８において、敵戦車の画像が表示領域の上部に表示される。また、ミッションボタン３７００の操作を指示する「ダイナ大佐」のセリフが表示される。また、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間とミッションボタン３７００の操作有効期間が開始される。また、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００の操作有効期間中（タイミングｔ８～タイミングｔ１１）には、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示は行われず、ミッションボタン３７００を模した模擬画像の表示が行われる。図２００（ｂ）は、タイミングｔ８における表示例を示している。
攻撃ボタン３７１０の操作有効期間とミッションボタン３７００の操作有効期間は、それぞれタイミングｔ１１までの３秒間継続される。一方、操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０あるいはミッションボタン３７００への操作が行われた場合には、攻撃ボタン３７１０及びミッションボタン３７００の操作有効期間は終了する。また、操作有効期間が終了したタイミングで、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示も終了する。
操作有効期間中に、攻撃ボタン３７１０への操作が行われた場合には、自戦車の砲台から砲弾が発射され、発射された砲弾が敵戦車に向けて移動し、砲弾が敵戦車に当たって、砲弾が爆発する演出表示が行われる。図２００（ｃ）は、砲弾が敵戦車に向けて移動中の表示例を示している。また図２００（ｄ）は、砲弾が敵戦車に当たって砲弾が爆発した画像が表示された演出例を示している。砲弾の移動表示とその後の砲弾が爆発した画像の表示は、攻撃ボタン３７１０への操作が行われてから３秒間行われる。
操作有効期間中に、ミッションボタン３７００への操作が行われた場合には、自戦車のマシンガンから弾丸が発射され、発射された弾丸が敵戦車に向けて移動し、弾丸が敵戦車に当たって、弾丸が爆発する演出表示が行われる。図２００（ｅ）は、弾丸が敵戦車に向けて移動中の表示例を示している。また図２００（ｆ）は、弾丸が敵戦車に当たって弾丸が爆発した画像が表示された演出例を示している。弾丸の移動表示とその後の弾丸が爆発した画像の表示は、ミッションボタン３７００への操作が行われてから３秒間行われる。
なお、操作有効期間中に、攻撃ボタン３７１０またはミッションボタン３７００への操作が行われなかった場合には、砲弾や弾丸が移動したり爆発したりする表示は行われず、敵戦車が後方に移動することで、表示領域に表示されなくなる表示が行われる。
なお、タイミングｔ２３以降においても、タイミングｔ８以降において実行されるこのような表示演出と同じ表示演出が行われる。
【１８４４】
図１９７（ｂ）は、第４の設定（第４演出状況）がなされ、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像もミッションボタン３７００を模した模擬画像も表示されない実施形態を示す

タイムチャートである。
図２０１は、図１９７（ｂ）に示したタイムチャートに対応し、第４の設定がなされ、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像もミッションボタン３７００を模した模擬画像も表示されない表示状態を示す図である。
【１８４５】
図１９７（ｂ）に示すタイムチャートにおいては、タイミングｔ５において、「ＡＩ戦車リーチ」が発生する。「ＡＩ戦車リーチ」においては、自戦車が山道を移動する表示演出が行われる。図２０１（ａ）はタイミングｔ５における表示例である。
タイミングｔ８において、敵戦車の画像が表示領域の上部に表示される。また、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間とミッションボタン３７００の操作有効期間が開始される。また、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００の操作有効期間中（タイミングｔ８～タイミングｔ１１）には、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示やミッションボタン３７００を模した模擬画像の表示は行われない。図２０１（ｂ）は、タイミングｔ８における表示例を示している。
攻撃ボタン３７１０の操作有効期間とミッションボタン３７００の操作有効期間は、それぞれタイミングｔ１１までの３秒間継続される。一方、操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０あるいはミッションボタン３７００への操作が行われた場合には、攻撃ボタン３７１０及びミッションボタン３７００の操作有効期間は終了する。また、操作有効期間が終了したタイミングで、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の表示も終了する。
操作有効期間中に、攻撃ボタン３７１０への操作が行われた場合には、自戦車の砲台から砲弾が発射され、発射された砲弾が敵戦車に向けて移動し、砲弾が敵戦車に当たって、砲弾が爆発する演出表示が行われる。図２０１（ｃ）は、砲弾が敵戦車に向けて移動中の表示例を示している。また図２０１（ｄ）は、砲弾が敵戦車に当たって砲弾が爆発した画像が表示された演出例を示している。砲弾の移動表示とその後の砲弾が爆発した画像の表示は、攻撃ボタン３７１０への操作が行われてから３秒間行われる。
操作有効期間中に、ミッションボタン３７００への操作が行われた場合には、自戦車のマシンガンから弾丸が発射され、発射された弾丸が敵戦車に向けて移動し、弾丸が敵戦車に当たって、弾丸が爆発する演出表示が行われる。図２０１（ｅ）は、弾丸が敵戦車に向けて移動中の表示例を示している。また図２０１（ｆ）は、弾丸が敵戦車に当たって弾丸が爆発した画像が表示された演出例を示している。弾丸の移動表示とその後の弾丸が爆発した画像の表示は、ミッションボタン３７００への操作が行われてから３秒間行われる。
なお、操作有効期間中に、攻撃ボタン３７１０またはミッションボタン３７００への操作が行われなかった場合には、砲弾や弾丸が移動したり爆発したりする表示は行われず、敵戦車が後方に移動することで、表示領域に表示されなくなる表示が行われる。
なお、タイミングｔ２３以降においても、タイミングｔ８以降において実行されるこのような表示演出と同じ表示演出が行われる。
【１８４６】
攻撃ボタン３７１０の操作有効期間とミッションボタン３７００の操作有効期間は一致している。このとき、遊技者が選択した設定に対応して攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像やミッションボタン３７００を模した模擬画像の表示が行われる。またこれらの模擬画像の表示に対応して、「ダイナ大佐」や「マイト軍曹」のセリフも操作指示態様を示すものへと変化する。攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００のいずれか一方への操作が受け付けられた場合には、操作有効期間は終了する。このため、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００のうちの一方の操作が受け付けられたときには、他方の操作部への操作に対応する演出表示は行なわれない。
【１８４７】
敵戦車の画像、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、砲弾が爆発した画像等の表示態様によって、大当りの期待度が示唆されるように構成するとよい。この場合、図１４４～図１４８を参照して示した「シールド弾リーチ」における各種の期待度の示唆態様を本実施形態における表示演出に対して、適用するとよい。

なおミッションボタン３７００を模した模擬画像、弾丸が爆発した画像の表示態様については、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像、砲弾が爆発した画像の表示態様と同様の態様を採用するとよい。

【１８４８】

このように、本実施形態における「ＡＩ戦車リーチ」によれば、遊技者の意思に基づいて、操作部を模した模擬画像の表示が行われる演出状況と、操作部を模した模擬画像の表示が行われない演出状況とが実現されるため、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１８４９】

遊技者が第１～第４の設定を選択できるようにした例を示したが、扉枠３の後面に設定を選択可能な操作部（ディップスイッチやボタン等）を設け、遊技店の店員が扉枠３の扉を開いた状態で、設定を変更できるように構成してもよい。このような構成とすることで、遊技店の客層、立地状況、導入からの経過日数等に応じて、適宜設定を変更して、最適な遊技環境を遊技者に提供できる。なお、遊技店が行った設定は、遊技機に対する電源投入時のみ有効とし、その後は遊技者が設定を変更できるように構成してもよい。

【１８５０】

遊技者が操作可能な所定の操作部（例えば、防御ボタン３７４０）の操作によって、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像やミッションボタン３７００を模した模擬画像の表示が制限されない第１の設定と、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像やミッションボタン３７００を模した模擬画像の表示が制限される第２の設定～第４の設定のうちのいずれかの設定と、が交互に切り替えられるように構成してもよい。例えば、遊技者が第２の設定を選択していた場合には、防御ボタン３７４０を１回操作することで、第１の設定に切り替えられ、遊技者が防御ボタン３７４０をもう１回操作すること、再び第２の設定となるように構成するとよい。なお遊技者が第１の設定を選択していた場合には、防御ボタン３７４０を操作しても第１の設定が選択された状態が継続される。例えば、装飾図柄が変動表示中の所定のタイミング（例えば、タイミングｔ１４）に防御ボタン３７４０が操作された場合に、設定が切り替えられるように構成するとよい。一方、操作有効期間中（攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像やミッションボタン３７００を模した模擬画像が表示されている期間）は、設定の切り替えができないよう構成してもよい。

このような構成とすることで、攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００の模擬画像の双方が表示される設定に速やかに切り替えることが可能となる。

【１８５１】

なお、遊技者による設定の切り替えが簡単な操作で実行可能である場合、遊技者が間違ってボタンを押しただけで設定が切り替わる等の遊技者が不満を感じる状況が発生しうる。そこで、設定の切り替えが簡単に実行されないような構成を採用してもよい。例えば、防御ボタン３７４０を３秒間押し続けるなどの操作に関する特定の条件が満たされた場合に、設定の切り替えを実行するように構成するとよい。

【１８５２】

非遊技状態が所定時間（例えば１０分間）継続した場合、設定が第２の設定～第４の設定になっている場合には、デフォルトの設定である第１の設定に設定を自動的に変更するようにしてもよい。このような構成とすることで、遊技を開始した遊技者が、設定が変わっていることによって不快感などを持つことを防止できる。

【１８５３】

攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００の双方が同時に操作受付可能となり、いずれか一方のボタンが操作された場合に、他方のボタンの操作有効期間が終了となる例を示したが、いずれか一方のボタンが操作された場合であっても、他方のボタンの操作有効期間を終了しないように構成してもよい。例えば、攻撃ボタン３７１０の操作が行われたのち、ミッションボタン３７００の操作が行われた場合には、攻撃ボタン３７１０の操作に対応する演出表示（砲弾の発射・移動・爆発表示）を開始したのち、ミッションボタン３７００の操作に対応する演出表示（弾丸の発射・移動・爆発表示）を開始するように構成するとよい。

【１８５４】
攻撃ボタン３７１０の操作のみを有効とする場合と、ミッションボタン３７００の操作のみを有効とする場合とが発生しうるように構成してもよい。この場合、設定に基づいて、操作が有効となったボタンの模擬画像の表示有無を決定するとよい。あるいは、設定に限らずに、操作が有効となった操作手段の模擬画像を表示するように構成してもよい。操作が有効となった操作部が１つの場合には、遊技者がボタンの操作に困難性を感じることは少ないと想定されるため、このような方法を採用することは有益である。
【１８５５】
攻撃ボタン３７１０とミッションボタン３７００を同時に操作有効とするのではなく、例えば、一方の操作部が有効である状況において、他方の操作部を有効にしてもよい。この場合も設定に基づいて、操作部を模した模擬画像の表示有無を決定するとよい。
【１８５６】
ミッションボタン３７００が操作有効となったのち、攻撃ボタン３７１０を操作有効としてもよい。ここで、ミッションボタン３７００の操作に対応した画像（弾丸が移動している画像）が表示されているときに、攻撃ボタン３７１０が操作有効とされた場合には攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像を表示しないように構成してもよい。このような構成とすることで、情報が過多とならずに済むことができ、遊技者が感じうるストレスが軽減される。
【１８５７】
操作有効期間の発生前あるいは発生と同時に、操作有効期間が始まったことあるいは操作有効期間中であることを示す効果音を出力してもよい。例えば、操作有効期間が始まる前のタイミング（タイミングｔ７からタイミングｔ８、タイミングｔ２２からタイミングｔ２３）において、所定の効果音を出力してもよい。あるいは、操作有効期間の発生時（タイミングｔ８からタイミングｔ９、タイミングｔ２３からタイミングｔ２４）において、所定の効果音を出力してもよい。
一方、操作有効期間が発生したとしても、操作部の模擬画像を表示しない設定としていた場合には、その操作部について操作有効期間が発生したことを示す効果音を出力しないように構成するとよい。このような構成とすることで、遊技者が混乱を感じることを防止できる。一方、操作が行われた場合には、操作受付に対応した所定音が出力されるように構成するとよい。この場合には、演出の効果が下がることを防止できる。
【１８５８】
選択された設定に応じて、ボタンを模した模擬画像が１つ表示される演出状況と、ボタンを模した模擬画像が２つ表示される演出状況とが起こりうる。このとき、模擬画像が１つのみ表示される場合には、模擬画像が２つ表示される場合と比べ、模擬画像の大きさを大きく表示してもよい。
このような構成とすることで、表示領域を有効に利用することができる。また、複数の模擬画像の表示を選択しないような遊技者は、高齢で模擬画像が表示されたこと自体に気が付かないおそれがあるが、このように模擬画像を大きく表示することで操作が有効となったことに気が付くことができ、より好適に興趣の低下を抑制できる。
【１８５９】
さらに第３操作部（防御ボタン３７４０）を用いるようにし、第１操作部（攻撃ボタン３７１０）と第２操作部（ミッションボタン３７００）との双方が操作受付可能であり、第１操作部の模擬画像（第１操作部の操作に関する表示）と第２操作部の模擬画像（第２操作部の操作に関する表示）とのいずれもが表示される第１演出状況において、遊技者によって第３操作部が操作されたことに基づいて、表示されている第１操作部の模擬画像および第２操作部の模擬画像の両者を視認し難くなるような特別な表示を出現させるようにしてもよい。
本来は第１操作部もしくは第２操作部の操作がなされる状況において第３操作部を操作するような遊技者に対し、その操作が誤ったものであることをこの特別な表示で遊技者に示唆することが可能となる。なお、明らかに第１操作部の模擬画像および第２操作部の模

擬画像が表示されている状況において第３操作部を操作する遊技者は意図的にそのような行為を行っていると考えられるため、そのような意図的な遊技者に対して特別な表示が表示されるように、その表示の出現条件としては、単に第３操作部が操作されたことに限らず、第３操作部が操作されて、且つその第３操作部の操作時間が所定秒数以上の特別条件を満たす場合に、上記特別な表示が行われるようにすることが望ましい。

【１８６０】

このように本実施形態における「ＡＩ戦車リーチ」によれば、模擬画像の表示態様に係る演出によって遊技者が混乱することを防止することができる。

【１８６１】

従来、操作部への操作が有効になる前のタイミングで、操作が有効になることを示唆する特別な前兆演出を行なったのち、操作部への操作が有効である期間に操作部が有効となっていることを示す操作部を模した操作部模擬画像を表示して、操作部への操作を遊技者に促し、操作部への操作に基づいて、特別抽選結果が大当りであることの期待度を示唆する遊技機が知られていた（例えば、特開２０１１－１２５５４９号公報）。

【１８６２】

このように特別な前兆演出を行うことで、操作部への操作が有効となりうることが遊技者に対して示されることとなる。

ところが、一部の遊技者においては、このような前兆演出を行うことで、前兆演出に気を取られ、操作部の操作が有効となったことを示す操作部模擬画像の表示や、操作部に対する操作そのものへの注意が散漫となってしまい、操作部模擬画像の表示や操作部への操作に十分な時間をもって、臨むことができなくなるおそれがあった。

例えば、熟練した遊技者の中には、前兆演出を視認して演出として楽しむよりも操作部への操作に意識を集中させたいと考える者もいる。これは、前兆演出については、遊技者は視認するのみにすぎないが、操作部への操作は遊技者自身の意思によって大当たりとなることへの期待を込めて集中して操作を行うからである。ところが、有効期間の発生前に行われる前兆演出によって、このような意識の集中が乱されてしまうおそれがある。

一方、遊技経験が浅い遊技者にとっては、前兆演出を含め各種演出の持つ意味合いが理解できず、操作部への操作が有効となったことを示す操作部模擬画像が表示されたことに気が付かずに操作部を操作できず、演出への介入機会が損なわれるといった事態が発生するおそれがある。

【１８６３】

このように、遊技者にとって相対的に重要ではない前兆演出によって、遊技者にとって相対的に重要である操作部に対する操作行為への集中が妨げられたり、操作部の操作が有効となったことを示す操作部模擬画像の表示に気づくことができなかったりするおそれがある。

以下に示す実施形態においては、遊技者自身の意思によって、前兆演出の視認性を低下させることができるように構成し、操作部の操作が有効となったことを示す操作部模擬画像の表示や、操作部に対する操作に集中して臨めるようにした例を示す。

【１８６４】

以下に、図１４４等を参照して示した「シールド弾リーチ」を変形した実施形態を図２０２、図２０３、図２０４等を参照して説明する。

図２０３は、本実施形態におけるタイムチャートを示す図である。図２０２、図２０４は表示領域における表示例を示す図である。

【１８６５】

本実施形態においては、デモ中に前兆演出の表示態様を設定することが可能である。図１３９（ａ）を参照して示した装飾図柄が変動表示していない状態が所定時間（例えば３分間）経過すると、遊技が行われていない状態であると判断し、図２０２（ａ）に示した表示状態へと移行する制御が行われる。図２０２（ａ）はデモ中の表示例を示している。また、図１３９において示した表示状態あるいは、図２０２（ａ）に示した表示状態から、攻撃ボタン３７１０を押すと、図２０２（ｂ）に示す表示状態へと変化する。図２０２

（ａ）～図２０２（ｃ）に示すように、この場合の装飾図柄は、停止表示された状態で表示領域の左上に変動表示中と比べて小さく表示される。

【１８６６】

図２０２（ｂ）は、前兆演出の表示態様を設定可能な表示状態を示している。この状態において、左レバー３７２０を左右方向に操作することで、「通常表示」、「小さく表示」、「表示しない」のいずれかの設定を選択することができる。選択された設定に対応する枠は太く表示される。また、「マイト軍曹」のセリフウィンドウに表示されるセリフによって、遊技者に対して設定の選択方法が示される。なお、遊技機の電源投入時には「通常表示」が自動的に選択された状態となっている。

【１８６７】

図２０２（ｃ）は、左レバー３７２０を右方向に傾けることで、「通常表示」が選択された状態から「小さく表示」が選択された状態へと変化した表示状態を示している。この状態で再度、攻撃ボタン３７１０を操作することで、図２０２（ａ）に示す表示状態へと復帰する。同時に、遊技者によって選択された設定内容（この場合は、前兆演出を小さく表示するという設定内容）が周辺制御基板１５１０に記憶される。このようにして、遊技者は、前兆演出の視認性が異なるいずれかの表示設定を選択することができる。

なお、遊技者によって「表示しない」が選択された場合も同様の表示および選択された設定内容の記憶処理が行われる。

【１８６８】

次いで、図２０３、図２０４を参照して、前兆演出実行時の表示態様について説明する。図２０３（ａ）は、装飾図柄の変動状態と攻撃ボタン３７１０の操作受付状態（操作受付が有効な状態であるのか無効な状態であるのか）を示している。図２０３（ｂ）、図２０３（ｃ）は、「通常表示」が選択されている場合における応援セリフ画像、攻撃ボタン模擬画像、敵戦車画像などの表示状態を示している。なお、本実施形態においては、応援セリフ画像の表示が前兆演出として機能する。図２０４（ａ）～図２０４（ｄ）は、「通常表示」が選択されている場合の表示領域の表示例である。

【１８６９】

図２０３に示すようにタイミングｔ１３からタイミングｔ１９までの６秒間、応援セリフ画像の表示が行われる。応援セリフ画像としては、「＜はずれろ～」、「＜がんばれ～」、「はずれろ～＞」、「がんばれ～＞」の４つの応援セリフ画像が表示される。「＜はずれろ～」と「＜がんばれ～」の２つの応援セリフ画像は、表示領域の左端から出現し、表示領域内で右方向へ水平に移動して、表示領域の右端で表示領域外へと移動する。一方、「はずれろ～＞」、「がんばれ～＞」の２つの応援セリフ画像は、表示領域の右端から出現し、表示領域内で左方向へ水平に移動して、表示領域の左端で表示領域外へと移動する。また、タイミングｔ１３から敵戦車の画像が表示領域の右端から左端へと移動する表示が行われる。

【１８７０】

図２０４（ａ）は、応援セリフ画像の表示が開始されたばかりのタイミングであるタイミングｔ１４における表示例を示している。図２０４（ｂ）は応援セリフ画像の表示が中盤となったタイミングであるタイミングｔ１６における表示例を示している。図２０４（ｃ）は応援セリフ画像の表示が終盤となったタイミングであるタイミングｔ１８における表示例を示している。表示例において示したように応援セリフ画像は右方向あるいは左方向に水平に移動する。

【１８７１】

応援セリフ画像の表示がタイミングｔ１９で終了するのと同時に、表示領域の中央に攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像が表示される。図２０４（ｄ）は、表示領域の中央に攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像が表示された状態（例えば、タイミングｔ２０における表示状態）を示している。応援セリフ画像の表示終了後は、「シールド弾リーチ」について示した実施形態と同様に攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像の表示、操作有効期間の開始、攻撃ボタン３７１０への操作や操作有効期間の終了に基づ

く破壊画像の表示が行われ、大当り期待度が示唆される。図２０３（ｂ）はタイミングｔ２１で攻撃ボタン３７１０への操作が行われた場合の表示状態を示している。また、図２０３（ｃ）はタイミングｔ２２で操作有効期間が終了した場合の表示状態を示している。

【１８７２】

次いで、「小さく表示」が選択されている場合の表示例について説明する。図２０３（ｄ）は、「小さく表示」が選択されている場合のタイムチャートである。図２０４（ｅ）～図２０４（ｇ）は、「小さく表示」が選択されている場合の表示例である。

なお、図２０４（ｅ）はタイミングｔ１４における表示状態を示している。また、図２０４（ｆ）はタイミングｔ１６における表示状態を示している。また、図２０４（ｇ）はタイミングｔ１８における表示状態を示している。

図２０４（ｅ）～図２０４（ｇ）に示すように、「小さく表示」が選択されている場合には、「通常表示」が選択されている場合よりも応援セリフ画像が小さく表示され、視認困難な状態とされる。

【１８７３】

次いで、「表示しない」が選択されている場合の表示例について説明する。図２０３（ｅ）は、「表示しない」が選択されている場合のタイムチャートである。「表示しない」が選択されている場合、表示領域では敵戦車の画像の表示のみが行われ、タイミングｔ１３～タイミングｔ１９の期間において応援セリフ画像の表示は行われない。

このように「表示しない」が選択されている場合には、「通常表示」や「小さく表示」が選択されている場合のような応援セリフ画像の表示は行われない。

【１８７４】

このように、デモ中の遊技者による設定により、特別前兆表示（応援セリフ画像）が表示される状態、小さく表示される状態、表示されない状態の３つの状態をとることができるようにすることで、遊技者の好みに合った演出態様を実行することができる。例えば、特別前兆表示を視認したくない遊技者は、特別前兆表示を視認困難または視認不能な状態とすることで、第１操作部（攻撃ボタン３７１０）を模した操作部模擬画像の表示や操作部の操作に意識を集中させることができる。

【１８７５】

ところで、上記の実施形態では、前兆演出の視認態様を変更することができるのは、デモ中に限られていた。そのため、前兆演出の視認態様を変更しようとする場合には、いったん保留数を０にして、装飾図柄が変動表示されていない状態とする必要があり、保留数を０にすることに遊技者が面倒くささを感じたり、保留数を０にすることで遊技のテンポを損ねてしまうおそれがあった。

【１８７６】

そこで、装飾図柄の変動表示中に前兆演出の視認態様を変更することができるように変形した実施形態について、図２０５に示すタイムチャート等を参照して説明する。

【１８７７】

図２０５（ａ）～図２０５（ｃ）は、図２０３（ａ）～図２０３（ｃ）に示す実施形態と同様の演出態様を示すタイムチャートである。すなわち、装飾図柄の変動表示、攻撃ボタン３７１０の操作部模擬画像、敵戦車の破壊画像、操作有効期間については、同様の演出態様となる。

一方、本実施形態においては、図２０５（ｄ）に示すようにリーチ演出が開始されたタイミングであるｔ５から敵戦車の破壊画像の表示が終了したのちのタイミングであるタイミングｔ２７まで、防御ボタン３７４０の操作が有効となる。そして、防御ボタン３７４０に対する操作に関して特定の条件が満たされた場合（詳細は後述するが長押しや連打操作などが検知された場合）に、応援セリフ画像を通常の表示から、小さく表示された状態あるいは表示されない状態へと変化させることが可能である。

【１８７８】

図２０５（ｅ）は、デモ中の設定において、「小さく表示」が選択されていた場合のタイムチャートである。タイミングｔ１３において、応援セリフ画像が表示されたのち、遊

技者が防御ボタン３７４０を長押しし、タイミングｔ１４において長押しが検知されることを条件に応援セリフ画像を小さく表示する。この場合、例えば、図２０４（ａ）に示した表示状態から、図２０４（ｅ）に示した表示状態へと、応援セリフ画像の表示状態が応援セリフ画像の表示中に変更される。

【１８７９】

図２０５（ｆ）は、デモ中の設定において、「表示しない」が選択されていた場合のタイムチャートである。タイミングｔ１３において、応援セリフ画像が表示されたのち、遊技者が防御ボタン３７４０を長押しし、タイミングｔ１４において長押しが検知されることを条件に応援セリフ画像が表示されない状態とする。この場合、例えば、図２０４（ａ）に示した通常の表示状態から、応援セリフ画像が表示されない状態へと、応援セリフ画像の表示状態がセリフ画像の表示中に変更される。

【１８８０】

応援セリフ画像が小さく表示される表示状態や応援セリフ画像が非表示とされた表示状態は、防御ボタン３７４０の長押しが検知されている間は継続するように構成されている。

あるいは一度防御ボタン３７４０の長押しが検知されたのちは、遊技者が防御ボタン３７４０から手を離したとしても、応援セリフ画像の表示が終了するタイミングであるタイミングｔ１９まで、応援セリフ画像が小さく表示される状態や、応援セリフ画像が表示されない状態を継続してもよい。

【１８８１】

また、防御ボタン３７４０の操作有効期間が開始されたタイミングであるタイミングｔ５から応援セリフ画像の表示が開始されるタイミングｔ１３までの期間において、防御ボタン３７４０を予め長押ししておくことで、応援セリフ画像の表示が開始されるタイミングであるタイミングｔ１３から、応援セリフ画像を小さく表示したり、応援セリフ画像をそもそも表示しない状態とすることも可能である。

【１８８２】

本実施形態においてはこのようにデモ中にあらかじめ特別前兆表示（応援セリフ画像）の表示態様についての設定を行っておき、装飾図柄の変動表示中にリーチ演出が発生して、第１操作部（攻撃ボタン３７１０）が操作可能となることを示唆する特別前兆表示（応援セリフ画像）の表示が実行される可能性が発生したときに、第２操作部（防御ボタン３７４０）を任意のタイミングで操作して、装飾図柄の変動表示中に特別前兆表示の表示態様を遊技者が選択できる。例えば、特別前兆表示を視認したくない場合に、特別前兆表示の視認性を低下させて、視認困難または視認不能な状態とすることで、遊技者は第１操作部を模した操作部模擬画像の表示や操作部の操作に意識を集中させることができる。

【１８８３】

なお、防御ボタン３７４０の長押しが検知されることに代えて、防御ボタン３７４０の連打が検知されたときに応援セリフ画像の表示態様が変更されるようにしてもよい。

【１８８４】

図２０２に示すようなデモ中の応援セリフ画像表示態様設定機能を設けずに、防御ボタン３７４０の長押しが検知されることのみに基づいて、応援セリフ画像が小さく表示されるように構成してもよい。あるいは、応援セリフ画像が表示されないように構成してもよい。

【１８８５】

なお、図１４４等を参照して示した「シールド弾リーチ」においては、防御ボタン３７４０の操作によってシールド画像が表示される実施形態を示したが、このようなシールド画像の表示によって応援セリフ画像が隠されるように変形した実施形態を以下に示す。

【１８８６】

図２０５（ａ）～図２０５（ｄ）、図２０５（ｇ）～図２０５（ｈ）、図２０６を参照して、特別前兆表示（応援セリフ画像）を隠蔽する画像（第１シールド画像）を表示するように変形した実施形態について説明する。本実施形態においては、第２操作部（防御ボタン３７４０）の操作に基づいて、応援セリフ画像を小さく表示したり非表示としたりす

るのではなく、応援セリフ画像を隠蔽する画像（第１シールド画像）を表示して、応援セリフ画像を隠すことで、応援セリフ画像の視認性を低下させて、視認困難または視認不能とする。

【１８８７】

図２０５（ｇ）は、防御ボタン３７４０の長押しが所定のタイミング（本演出例においてはタイミングｔ１４）において検知されたときの第１シールド画像の表示状態を示すタイムチャートである。第１シールド画像の表示期間は６秒間とあらかじめ定められている。この演出例においては、タイミングｔ１４からタイミングｔ２０までの６秒間表示される。また、防御ボタン３７４０の長押しは継続して行う必要はなく、長押しが検知されて第１シールド画像が表示されたのちは、防御ボタン３７４０から手を離しても第１シールド画像の表示は継続される。

【１８８８】

図２０６（ａ）は、応援セリフ画像の表示が開始されたばかりのタイミングであるタイミングｔ１４における表示例を示している。図２０６（ｂ）は応援セリフ画像の表示が中盤となったタイミングであるタイミングｔ１６における表示例を示している。図２０６（ｃ）は応援セリフ画像の表示が終盤となったタイミングであるタイミングｔ１８における表示例を示している。図２０６（ｄ）は、攻撃ボタン３７１０への操作が有効となったタイミングｔ１９からタイミングｔ２０にかけての表示例を示している。

【１８８９】

また、図２０６（ｅ）は、タイミングｔ１４において第１シールド画像が表示された場合の表示例を示している。図２０６（ｆ）は、タイミングｔ１６において第１シールド画像が表示されている状態の表示例を示している。図２０６（ｇ）は、タイミングｔ１８において第１シールド画像が表示されている状態の表示例を示している。図２０６（ｈ）は、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０にかけて第１シールド画像が表示されている状態の表示例を示している。

【１８９０】

図２０６（ｅ）～図２０６（ｈ）に示すように第１シールド画像の大きさや表示位置は変化しない。そのため、第１シールド画像自体を目立たせることなく、前兆演出を隠すことができ、遊技者は攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像が表示されるタイミングをじっくりと待つことができる。なお、第１シールド画像の色は灰色などの目立たない色にするとよい。また、第１シールド画像の表示態様によって、特別抽選結果についての期待度が示唆されないように構成するとよい。なお、「シールド弾リーチ」に係る実施形態と同様に、操作部模擬画像や敵戦車の破壊画像によって、期待度が示されるように構成するとよい。このとき、操作部模擬画像や敵戦車の破壊画像の色によって、複数の異なる期待度が示されるように構成してもよい。また、破壊画像の表示優先度は第１シールド画像の表示優先度よりも高くしてもよいし、低くしてもよい。破壊画像の表示優先度を第１シールド画像の表示優先度よりも高くした場合には、破壊画像の一部またはすべてが、第１シールド画像と重なっていたとしても、その手前側に表示される。破壊画像の表示優先度を第１シールド画像の表示優先度よりも低くした場合には、破壊画像の一部またはすべてが、第１シールド画像によって隠されずに表示されるようにするとよい。

第１シールド画像についてのこれらの点を後述する第２シールド画像において採用してもよい。

【１８９１】

図２０６（ｈ）に示すように、第１シールド画像と攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像とでは、操作部模擬画像の方が表示優先度が高くなっている。このため、第１シールド画像が表示中であっても、操作部模擬画像の視認性が阻害されず、かえって操作部模擬画像の視認性が向上する。

【１８９２】

このように、遊技者の意思で特別前兆表示（応援セリフ画像）を隠蔽する画像（第１シールド画像）を表示して、特別前兆表示の一部またはすべてが隠されるように構成するこ

とで、特別前兆表示を視認したくない遊技者は、特別前兆表示の視認性を低下させて視認困難または視認不能な状態とすることで、第１操作部（攻撃ボタン３７１０）を模した操作部模擬画像の表示や第１操作部の操作に意識を集中させることができる。
　また、第１操作部（攻撃ボタン３７１０）を模した操作部模擬画像については、視認困難または視認不能とならないため、第１操作部を用いた遊技の進行を阻害することがない。
【１８９３】
　図２０５（ｇ）を参照して防御ボタン３７４０を遊技者が長押しする実施形態を示したが、防御ボタン３７４０の長押しに代えて防御ボタン３７４０の連打に基づいて第１シールド画像を表示するように構成してもよい。図２０５（ｈ）は、タイミングｔ１４において、防御ボタン３７４０の連打が検知され、タイミングｔ２０まで、第１シールド画像の表示が行われた演出例を示している。なお、この場合も上述した実施形態と同様に図２０６（ｅ）～図２０６（ｈ）に示した表示例となる。
【１８９４】
　第１シールド画像の大きさを異なったものとしてもよい。図２０７（ａ）～図２０７（ｄ）は、図２０５（ａ）～図２０５（ｄ）、図２０５（ｇ）、図２０５（ｈ）、図２０６（ｅ）～図２０６（ｈ）を参照して示した実施形態において第１シールド画像の大きさを変形した実施形態における表示例である。本実施形態においては、第１シールド画像の大きさが小さくなっている。また、表示位置がやや上方となっている。図２０７（ａ）～図２０７（ｄ）は、それぞれタイミングｔ１４、タイミングｔ１６、タイミングｔ１８、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における表示例である。本実施形態においては、「＜はずれろ～」と「はずれろ～＞」という応援セリフ画像については、第１シールド画像によって視認困難または視認不能とされる。一方で、「＜がんばれ～」と「がんばれ～＞」という応援セリフ画像については、第１シールド画像によって視認困難または視認不能とされることはない。
【１８９５】
　このように、特別前兆表示（応援セリフ画像）のうち一部が第１シールド画像によって視認性が低下されて視認困難又は視認不能とされ、特別前兆表示の他の部分については、視認性が低下されて視認困難又は視認不能とされないように構成してもよい。
【１８９６】
　複数のシールド画像を表示可能に構成してもよい。図２０５（ｉ）、図２０７（ｅ）～図２０７（ｈ）は、図２０５（ａ）～図２０５（ｄ）、図２０５（ｇ）、図２０５（ｈ）、図２０７（ａ）～図２０７（ｄ）を参照して示した実施形態において複数のシールド画像を表示することができるように変形した実施形態を示すタイムチャート及び表示例である。本実施形態においては、防御ボタン３７４０の長押しが検知されることで、第１シールド画像が表示された後、防御ボタンの長押しが再び検知された場合に、第２シールド画像が表示されるように構成している。第２シールド画像の表示時間は、第１シールド画像の表示時間と同じ６秒間である。
　なお、図中において、第１シールド画像には右下がりの斜線を、第２シールド画像には右上がりの斜線を付している。
【１８９７】
　図２０５（ｉ）は、防御ボタン３７４０の長押しがタイミングｔ１５において検知された表示状態を示すタイムチャートであり、第２シールド画像がタイミングｔ２１までの６秒間表示された状態を示している。図２０７（ｅ）～図２０７（ｈ）は、それぞれタイミングｔ１４、タイミングｔ１６、タイミングｔ１８、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における表示例である。
【１８９８】
　図２０７（ｅ）においては、「＜はずれろ～」と「はずれろ～＞」という応援セリフ画像が第１シールド画像によって視認困難とされているものの、「＜がんばれ～」と「がんばれ～＞」という応援セリフ画像については、第１シールド画像によって隠されることなく容易に視認可能な状態が示されている。

図２０７（ｆ）においては、第１シールド画像に加えて、第２シールド画像の表示が開始され、「＜がんばれ～」と「がんばれ～＞」という応援セリフ画像が、第２シールド画像によって視認不能とされた状態が示されている。
図２０７（ｇ）においては、第１シールド画像と第２シールド画像が表示され、「＜がんばれ～」と「がんばれ～＞」という応援セリフ画像が、第２シールド画像によって視認困難とされた状態が示されている。
図２０７（ｈ）においては、第１シールド画像と第２シールド画像が表示されるとともに、第２シールド画像よりも手前側に攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像が表示された状態が示されている。図２０７（ｈ）に示すように、第２シールド画像と攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像とでは、操作部模擬画像の方が表示優先度が高くなっている。このため、第２シールド画像が表示中であっても、操作部模擬画像の視認性は阻害されない。
【１８９９】
なお、第２シールド画像は、第１シールド画像と比べて横幅がやや長くなっている。また、第２シールド画像は、第１シールド画像と同様に移動することがない。また、第２シールド画像の色を第１シールド画像と同様に灰色にするとよい。さらに、第１シールド画像と第２シールド画像の色を同じ明るさの灰色としてもよいし、異なる明るさの灰色としてもよい。
【１９００】
防御ボタン３７４０を長押しして第１シールド画像が表示されたのち、そのまま防御ボタン３７４０が所定期間押され続けた場合に、第２シールド画像を表示するようにしてもよい。このような構成とすることで、防御ボタン３７４０を押し続けるだけで、第１シールド画像と第２シールド画像の双方を表示することが可能となる。
一方、防御ボタン３７４０を長押しして第１シールド画像が表示されたのち、防御ボタン３７４０から遊技者がいったん手を離して押されていない状態となったのち、再び防御ボタン３７４０が所定期間押され続けた場合に、第２シールド画像を表示するようにしてもよい。このような構成とすることで、第２シールド画像を表示するための難易度が高まるため、第１シールド画像のみが表示される状態と、第１シールド画像と第２シールド画像が表示される状態のいずれかを遊技者が意図的に作り出すことが容易となる。
【１９０１】
このように特別前兆表示（応援セリフ画像）を隠蔽する画像（第１シールド画像、第２シールド画像）を複数用意し、第２操作部（防御ボタン３７４０）に対する操作を契機としてこれらを段階的に表示させることで、特別前兆表示がいきなり隠されることがなくなるため、遊技者が間違えて第２操作部を操作してしまった場合でも特別前兆表示の一部については視認が容易な状態を維持できる。また、遊技者の好みに合った表示態様を実現できる。
【１９０２】
１つの操作部（防御ボタン３７４０）によって第１シールド画像と第２シールド画像が表示される実施形態を示したが、複数の操作部（防御ボタン３７４０とミッションボタン３７００）に対応して複数のシールド画像（第１シールド画像と第２シールド画像）が表示されるように変形した実施形態について以下に説明する。図２０５（ｊ）、図２０５（ｋ）、図２０７（ｅ）～図２０７（ｈ）は、図２０５（ａ）～図２０５（ｄ）、図２０５（ｇ）、図２０５（ｈ）、図２０７（ａ）～図２０７（ｄ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を示すタイムチャート及び表示例である。
本実施形態においては、タイミングｔ５からタイミングｔ２７の期間において、防御ボタン３７４０に加えて、ミッションボタン３７００も操作受付が有効となる。また、ミッションボタン３７００の押下操作が検知されたときに、第２シールド画像が表示される。第２シールド画像の表示時間は、第１シールド画像の表示時間と同じ６秒間である。
【１９０３】
図２０５（ｊ）は、ミッションボタン３７００の操作有効期間とミッションボタン３７

００の押下操作が検知されなかった場合の表示状態とを示すタイムチャートである。
図２０５（ｋ）は、タイミングｔ１５において、ミッションボタン３７００の押下操作が検知されて、第２シールド画像がタイミングｔ２１までの６秒間表示された状態を示している。図２０７（ｅ）～図２０７（ｈ）は、それぞれタイミングｔ１４、タイミングｔ１６、タイミングｔ１８、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における表示例である。
【１９０４】
図２０７（ｅ）においては、「＜はずれろ～」と「はずれろ～＞」という応援セリフ画像が第１シールド画像によって視認困難とされているものの、「＜がんばれ～」と「がんばれ～＞」という応援セリフ画像については、第１シールド画像によって隠されることなく容易に視認可能な状態が示されている。
図２０７（ｆ）においては、第１シールド画像に加えて、第２シールド画像の表示が開始され、「＜がんばれ～」と「がんばれ～＞」という応援セリフ画像が、第２シールド画像によって視認不能とされた状態が示されている。
図２０７（ｇ）においては、第１シールド画像と第２シールド画像が表示され、「＜がんばれ～」と「がんばれ～＞」という応援セリフ画像が、第２シールド画像によって視認困難とされた状態が示されている。
図２０７（ｈ）においては、第１シールド画像と第２シールド画像が表示されるとともに、第２シールド画像よりも手前側に攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像が表示された状態が示されている。図２０７（ｈ）に示すように、第２シールド画像と攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像とでは、操作部模擬画像の方が表示優先度が高くなっている。このため、第２シールド画像が表示中であっても、操作部模擬画像の視認性は阻害されない。
【１９０５】
このように複数の操作部、すなわち第２操作ボタンと第３操作ボタン（防御ボタン３７４０とミッションボタン３７００）に対する操作を契機として、特別前兆表示（応援セリフ画像）における異なる位置を隠蔽する複数の画像（第１シールド画像と第２シールド画像）を表示可能に構成することで、特別前兆表示をどの程度隠すのか、特別前兆表示のどの位置を隠すのかを遊技者の好みに合わせて選択することができる。
また、第１操作部（攻撃ボタン３７１０）を模した操作部模擬画像を第２シールド画像の手前側に表示することで、操作部模擬画像が視認困難または視認不能とならないため、第１操作部を用いた遊技の進行を阻害することがない。
【１９０６】
図２０５～図２０７等を参照して、特別前兆表示（応援セリフ画像）を第１シールド画像や第２シールド画像によって隠すことができる実施形態について説明した。以下に、図２０８、図２０９を参照してこれらの画像等を変形させた実施形態について説明する。なお、これらの画像表示以外の遊技機の挙動については、図２０５～図２０７等を参照して示した実施形態と同様である。
【１９０７】
図２０８（ａ）～図２０８（ｄ）は、それぞれタイミングｔ１４、タイミングｔ１６、タイミングｔ１８、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における表示例である。
本実施形態においては、第１シールド画像は横長の長方形状であり中央に後方に表示される画像を視認可能な孔を有している。また、第２シールド画像は横長のドーナツ状の形状である。
図２０８（ａ）は第１シールド画像が表示された状態を示す表示例である。図中に示すように応援セリフ画像は第１シールド画像によって、視認困難又は視認不能な状態となる。なお、装飾図柄の表示優先度は第１シールド画像の表示優先度よりも高く、装飾図柄は第１シールド画像よりも手前側に表示される。
図２０８（ｂ）、図２０８（ｃ）は第１シールド画像に加えて、第２シールド画像が表示された状態を示す表示例である。
図２０８（ｄ）は、第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態において、

操作有効期間が発生した状態を示す表示例である。図中に示すよう表示領域の中央に攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像が表示される。

【１９０８】

第２シールド画像をドーナツ状の形状とするのではなく、楕円形状とし、第１シールド画像中央の孔の後方を視認不能とするように変形してもよい。図２０８（ｅ）、図２０８（ｆ）は、それぞれタイミングｔ１８、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における表示例を示している。図２０８（ｆ）に示すように第２シールド画像に重なる位置に攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像が表示される。

【１９０９】

図２０９（ａ）～図２０９（ｄ）は、それぞれタイミングｔ１４、タイミングｔ１６、タイミングｔ１８、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における表示例である。

本実施形態においては、第１シールド画像と第２シールド画像はそれぞれ縦長の長方形状である。また、第１シールド画像、第２シールド画像はそれぞれ２つ表示される。

図２０９（ａ）は第１シールド画像が表示された状態を示す表示例である。図中に示すように応援セリフ画像は第１シールド画像によって、視認困難又は視認不能な状態となる。なお、装飾図柄の表示優先度は第１シールド画像の表示優先度よりも高く、装飾図柄はシールド画像よりも手前側に表示される。

図２０９（ｂ）、図２０９（ｃ）はシールド画像に加えて、第２シールド画像が表示された状態を示す表示例である。

図２０９（ｄ）は、シールド画像と第２シールド画像が表示された状態において、操作有効期間が発生した状態を示す表示例である。図中に示すよう２つの第２シールド画像に挟まれた領域に攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像が表示される。

【１９１０】

２つの第２シールド画像間に隙間を設けていたが、隙間を設けないように変形してもよい。図２０９（ｅ）、図２０９（ｆ）は、それぞれタイミングｔ１８、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における表示例を示している。図２０９（ｆ）に示すように２つの第２シールド画像に重なる位置に攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像が表示される。

【１９１１】

このように、図２０８、図２０９を参照して示した実施形態においては、攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像に対して相対的に遠い位置に第１シールド画像を表示し、相対的に近い位置に第２シールド画像を表示することができるように構成されている。

遊技者は自分の好みに合わせて、第１シールド画像のみを表示したり、第２シールド画像のみを表示したり、第１シールド画像と第２シールド画像の双方を表示したりすることができる。

【１９１２】

特別前兆表示として表示する画像として応援セリフ画像を表示する実施形態を示したが、応援セリフ画像に代えて、第１操作部（攻撃ボタン３７１０）を模した形状の操作部模擬画像を表示するように変形した実施形態を以下に示す。

【１９１３】

図２１０は本実施形態におけるタイムチャートであり、具体的には、図２０５を変形したタイムチャートである。なお、前兆演出として、応援セリフ画像の表示に代えて、攻撃ボタン３７１０を模した形状の模擬画像（以下、「前兆模擬画像」という場合がある）を所定の態様で表示するように変形しているが、操作タイミング等については、図２０５等を参照して示した実施形態と同様である。

【１９１４】

図２１１～図２１３は本実施形態における前兆演出の表示例であり、具体的には、図２０６、図２０７を変形した表示例である。

図２１１（ａ）～図２１１（ｄ）、図２１２（ａ）～図２１２（ｄ）、図２１３（ａ）～図２１３（ｄ）はそれぞれ、図２０６（ａ）～図２０６（ｄ）に示した各タイミング（

タイミングｔ１４、ｔ１６、ｔ１８、ｔ１９～ｔ２０）における表示例に相当する表示例である。

同様に、図２１１（ｅ）～図２１１（ｈ）、図２１２（ｅ）～図２１２（ｈ）、図２１３（ｅ）～図２１３（ｈ）はそれぞれ、図２０６（ｅ）～図２０６（ｈ）に示した各タイミング（タイミングｔ１４、ｔ１６、ｔ１８、ｔ１９～ｔ２０）における表示例に相当する表示例である。

【１９１５】

図２１１に示す実施形態においては、最初に攻撃ボタン３７１０を模した前兆模擬画像が縦横５行５列で表示される（図２１１（ａ））。前兆模擬画像は不透明であり、後方に位置する画像（道路などの画像）は視認不能である。なお一部の前兆模擬画像については、セリフウィンドウや自戦車の画像に隠されている。次いで、図２１１（ｂ）に示すように前兆模擬画像が縦横３行３列で表示される。次いで、図２１１（ｃ）に示すように前兆模擬画像が１つだけ表示される。攻撃ボタン３７１０の操作有効期間の開始と同時に、図２１１（ｄ）に示すように１つだけ表示されていた前兆模擬画像に「攻」という文字が付加された状態となって、攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像が表示される。

【１９１６】

図２１０（ｅ）、図２１１（ｅ）～図２１１（ｈ）は、図２１１（ａ）～図２１１（ｄ）を参照して示した実施形態において、タイミングｔ１４において防御ボタン３７４０の長押しが検知された場合のタイムチャートと表示例を示している。この場合、タイミングｔ１４からタイミングｔ１９にかけて前兆模擬画像が半透明で表示される。タイミングｔ１９において、操作有効期間が開始されたタイミングで前兆模擬画像が不透明な状態となるとともに、「攻」という文字が付加された状態となって、攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像が表示される。

【１９１７】

なお、図２１０（ｆ）のタイムチャートに示すように、攻撃ボタン３７１０を模した前兆模擬画像を表示しないように構成してもよい。

【１９１８】

図２１０（ｇ）、図２１２は、図２１１を参照して示した実施形態において、攻撃ボタン３７１０を模した前兆模擬画像を半透明で表示することに代えて、前兆模擬画像を第１シールド画像で隠すように変形した実施形態を示すタイムチャートと表示例である。

【１９１９】

図２１２（ａ）、図２１２（ｂ）、図２１２（ｃ）、図２１２（ｄ）は、それぞれ、防御ボタン３７４０が操作されず、第１シールド画像の表示が行われなかった場合のタイミングｔ１４、タイミングｔ１６、タイミングｔ１８、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における表示例を示している。

【１９２０】

図２１０（ｇ）に示すように、所定のタイミング（本演出例の場合はタイミングｔ１４）において防御ボタン３７４０の長押しが検知された場合、攻撃ボタン３７１０を模した前兆模擬画像の手前側に第１シールド画像が表示されて、前兆模擬画像の一部が視認困難または視認不能となる。図２１２（ｅ）はタイミングｔ１４において第１シールド画像の表示が開始された場合の表示例を示している。図２１２（ｆ）、図２１２（ｇ）、図２１２（ｈ）は、それぞれタイミングｔ１６、タイミングｔ１８、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における表示例を示している。

【１９２１】

防御ボタン３７４０の長押しに代えて、防御ボタン３７４０の連打が検知された場合に第１シールド画像が表示されるように変形してもよい。

図２１０（ｈ）は、防御ボタン３７４０の長押しに代えて、防御ボタン３７４０の連打が検知された場合の演出例を示している。

【１９２２】

図２１３は、図２１０（ｇ）、図２１０（ｈ）、図２１２を参照して示した実施形態に

おいて示した前兆模擬画像を他の前兆模擬画像に変形した実施形態を示す表示例である。

【１９２３】

図２１３（ａ）～図２１３（ｃ）に示すように攻撃ボタン３７１０を模した９つの前兆模擬画像が、表示領域の中央やや左に徐々に集まり、最終的に図２１３（ｄ）に示すように集合した表示状態となり、攻撃ボタン３７１０の操作受付が有効となる。図２１３（ａ）は、タイミングｔ１４における表示例である。このとき、各前兆模擬画像は離れた位置に表示されている。図２１３（ｂ）は、タイミングｔ１６における表示例であり、徐々に各前兆模擬画像が近づいた状態となっている。図２１３（ｃ）はタイミングｔ１８における表示例である。このとき、「マイト軍曹」のセリフウィンドウの右側に各前兆模擬画像が重なって表示される。なお各前兆模擬画像には、移動方向を示す残像のような３つの突部が付されて表示される。タイミングｔ１９において、攻撃ボタン３７１０の操作が有効となり、各突部の表示が終了するとともに、「攻」の文字が前兆模擬画像に付されて、操作部模擬画像として表示される。図２１３（ｄ）は、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における表示例を示している。

【１９２４】

図２１０（ｇ）に示すように、所定のタイミング（本演出例の場合はタイミングｔ１４）において防御ボタン３７４０の長押しが検知された場合、攻撃ボタン３７１０を模した前兆模擬画像の手前側に第１シールド画像が表示されて、前兆模擬画像の一部が視認困難または視認不能となる。図２１３（ｅ）はタイミングｔ１４において第１シールド画像の表示が開始された場合の表示例を示している。図２１３（ｆ）、図２１３（ｇ）、図２１３（ｈ）は、それぞれタイミングｔ１６、タイミングｔ１８、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における表示例を示している。

【１９２５】

このように、特別前兆表示として、応援セリフ画像に代えて、第１操作部（攻撃ボタン３７１０）を模した前兆模擬画像を表示するようにした場合においても、特別前兆表示の視認性を低下させて、視認困難または視認不能な状態にすることで、上述した実施形態と同様の効果を得ることができる。

【１９２６】

図２１０（ａ）～図２１０（ｈ）、図２１１～図２１３を参照して示した実施形態（前兆模擬画像が表示される実施形態）に対して、図２０５（ｉ）、図２０７を参照して示した実施形態（第２シールド画像を表示可能な実施形態）を適用した実施形態を、図２１０（ｉ）に示すタイムチャート、図２１４に示す表示例を参照して説明する。

本実施形態においては、前兆演出として表示された攻撃ボタン３７１０を模した前兆模擬画像を、第１シールド画像と第２シールド画像によって隠すことができるように構成されている。

【１９２７】

図２１４（ａ）～図２１４（ｄ）は、図２１２（ａ）～図２１２（ｈ）を参照して示した実施形態において、第２シールド画像を表示可能に変形した実施形態における表示例を示している。

図２１０（ｉ）は、防御ボタン３７４０の長押しがタイミングｔ１５において検知されて第２シールド画像が表示された場合のタイムチャートである。なお、第２シールド画像は所定時間（６秒間）表示される。

図２１４（ａ）、図２１４（ｂ）、図２１４（ｃ）、図２１４（ｄ）は、それぞれ、タイミングｔ１４における第１シールド画像が表示された表示例、タイミングｔ１６における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例、タイミングｔ１８における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例をそれぞれ示している。

【１９２８】

図２１４（ｅ）～図２１４（ｈ）は、図２１３（ａ）～図２１３（ｈ）を参照して示し

た実施形態において、第２シールド画像を表示可能に変形した実施形態における表示例を示している。
図２１０（ｉ）は、防御ボタン３７４０の長押しがタイミングｔ１５において検知されて第２シールド画像が表示された場合のタイムチャートである。なお、第２シールド画像は所定時間（６秒間）表示される。
図２１４（ｅ）、図２１４（ｆ）、図２１４（ｇ）、図２１４（ｈ）は、それぞれ、タイミングｔ１４における第１シールド画像が表示された表示例、タイミングｔ１６における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例、タイミングｔ１８における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例をそれぞれ示している。
【１９２９】
図２１０（ａ）～図２１０（ｈ）、図２１１～図２１３を参照して示した実施形態（前兆模擬画像が表示される実施形態）に対して、図２０５（ｊ）、図２０５（ｋ）、図２０７を参照して示した実施形態（ミッションボタン３７００の操作に応じて第２シールド画像を表示可能な実施形態）を適用した実施形態を、図２１０（ｊ）、図２１０（ｋ）に示すタイムチャート、図２１４に示す表示例を参照して説明する。
本実施形態においては、前兆演出として表示された攻撃ボタン３７１０を模した前兆模擬画像を、第１シールド画像と第２シールド画像によって隠すことができるように構成されている。
また、第２シールド画像は、ミッションボタン３７００の押下が検知されることで表示されるように構成されている。
【１９３０】
図２１４（ａ）～図２１４（ｄ）は、図２１２（ａ）～図２１２（ｈ）を参照して示した実施形態において、第２シールド画像を表示可能に変形した実施形態における表示例を示している。
図２１０（ｊ）、図２１０（ｋ）に示すように、本実施形態においても、ミッションボタン３７００の操作に応じて、第２シールド画像を表示することが可能である。
図２１４（ａ）、図２１４（ｂ）、図２１４（ｃ）、図２１４（ｄ）は、それぞれ、タイミングｔ１４における第１シールド画像が表示された表示例、タイミングｔ１６における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例、タイミングｔ１８における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例をそれぞれ示している。
【１９３１】
図２１４（ｅ）～図２１４（ｈ）は、図２１３（ａ）～図２１３（ｈ）を参照して示した実施形態において、第２シールド画像を表示可能に変形した実施形態における表示例を示している。
図２１０（ｊ）、図２１０（ｋ）に示すように、本実施形態においても、ミッションボタン３７００の操作に応じて、第２シールド画像を表示することが可能である。
図２１４（ｅ）、図２１４（ｆ）、図２１４（ｇ）、図２１４（ｈ）は、それぞれ、タイミングｔ１４における第１シールド画像が表示された表示例、タイミングｔ１６における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例、タイミングｔ１８における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例をそれぞれ示している。
【１９３２】
なお、前兆演出として前兆模擬画像を表示する図２１１、図２１３等を参照して示した実施形態において、図２０８、図２０９を参照して示した実施形態における第１シールド画像と第２シールド画像を採用してもよい。

【１９３３】
図２１０（ｉ）～図２１０（ｋ）、図２１４を参照して示した実施形態においても、上述した実施形態と同様の効果を得ることができる。
【１９３４】
図２０５、図２１０を参照して、防御ボタン３７４０やミッションボタン３７００を操作することで、第１シールド画像や第２シールド画像を表示可能な実施形態を示したが、防御ボタン３７４０とミッションボタン３７００の操作有効期間はリーチ演出状態が発生したタイミングｔ５からリーチ演出状態の終盤であるタイミングｔ２７までとしてある。
防御ボタン３７４０やミッションボタン３７００に対する遊技者による操作を契機として、この期間において、第１シールド画像や第２シールド画像を任意のタイミングで表示することが可能である。また、第１シールド画像や第２シールド画像は所定時間（６秒間）、表示されるが、第１シールド画像や第２シールド画像の表示が終了したのちに、再度、遊技者による操作を契機として第１シールド画像や第２シールド画像を表示することが可能である。
【１９３５】
例えば、タイミングｔ５でリーチ演出状態が発生したものの、前兆演出を視認したくないと考える遊技者は、前兆演出が開始されるタイミングであるタイミングｔ１３となる前の所定のタイミングにおいて、防御ボタン３７４０やミッションボタン３７００を操作することで、第１シールド画像や第２シールド画像を表示して、予め前兆演出を視認困難または視認不能な表示状態とすることができる。
【１９３６】
また、例えば、タイミングｔ１６からタイミングｔ２２にかけて、第１シールド画像や第２シールド画像を表示して、攻撃ボタン３７１０の操作受付が有効であることを示す攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像と同時に表示された状態とすることができる。
また、攻撃ボタン３７１０の操作受付終了後あるいは操作有効期間終了後も第１シールド画像や第２シールド画像の表示を継続することが可能である。攻撃ボタン３７１０の操作受付時あるいは操作有効期間終了時には敵戦車の破壊画像の態様によって、特別抽選結果の期待度が示されるが、破壊画像よりも第１シールド画像や第２シールド画像の表示優先度を高いものとし、破壊画像の一部またはすべてが第１シールド画像または第２シールド画像によって、隠された表示状態となるようにしてもよい。
この場合、第１シールド画像または第２シールド画像の表示時間や表示を開始するタイミングにも遊技者は注意を払う必要が生じる。例えば、演出の進行状況に関わらず防御ボタン３７４０やミッションボタン３７００を遊技者が雑然と操作していた場合には、ペナルティ的に破壊画像の視認性が阻害される表示状態が発生しうるため、防御ボタン３７４０やミッションボタン３７００を遊技者が真面目に操作するようになり、興趣の低下が抑制される。
【１９３７】
操作部模擬画像を期待度に応じて複数種類用意しておき、操作を受け付けた時点あるいは操作有効期間が終了した時点で非表示とせず、所定期間（例えば２秒間）表示を継続するようにしてもよい。
操作部操作に集中するべく第１シールド画像や第２シールド画像によって前兆表示の少なくとも一部を視認困難もしくは視認不能とした遊技者にとってはそれだけ操作部模擬画像の表示状況が重要であることから、この演出状況を操作後も残すことで、操作演出での興趣の余韻を遊技者に与えることができるようになる。
【１９３８】
なお、第１シールド画像や第２シールド画像を表示する時間と、特別前兆表示として機能する応援セリフ画像や攻撃ボタン３７１０を模した前兆模擬画像を表示する時間を、それぞれ６秒間としたが、第１シールド画像や第２シールド画像を表示する時間の方を長くしてもよい。例えば、第１シールド画像や第２シールド画像が１０秒間表示されるように構成してもよい。あるいは、一度第１シールド画像や第２シールド画像の表示が開始され

た場合には、操作有効期間が開始されるまで、あるいは、破壊画像の表示が開始されるまで（すなわち遊技者による攻撃ボタン３７１０の操作が行われたタイミングや操作有効期間が終了するタイミングまで）、第１シールド画像や第２シールド画像の表示を継続してもよい。このような構成により、少ない操作回数で、特別前兆表示の視認性を低下させて、視認困難または視認不能な状態とし続けることができる。

【１９３９】

一方、第１シールド画像や第２シールド画像が表示される時間を、特別前兆表示が表示される時間よりも短かく（例えば３秒間）してもよい。この場合、特別前兆表示を視認したくない遊技者は複数回の操作を要求されるものの、間違って第１シールド画像や第２シールド画像を表示してしまった遊技者にとっては特別前兆表示が表示される期間のうちの少なくとも一部の期間においては第１シールド画像や第２シールド画像によって視認性が阻害されることなく特別前兆表示を視認することができ、興趣の低下を抑制できる。

【１９４０】

第１シールド画像の表示中に、防御ボタン３７４０の操作を契機として第１シールド画像を表示させる条件が満たされた場合には、条件が満たされたタイミングから、再度第１シールド画像の表示を継続させてもよい。例えば、第１シールド画像が４秒間表示されたタイミングで、第１シールド画像を表示させる条件が満たされた場合に、そこからさらに６秒間第１シールド画像の表示を行なって計１０秒間第１シールド画像が表示されるように構成してもよい。

同様に第２シールド画像についても、ミッションボタン３７００の操作を契機として第２シールド画像を表示させる条件が満たされた場合には、条件が満たされたタイミングから、再度第２シールド画像の表示を継続させてもよい。例えば、第２シールド画像が４秒間表示されたタイミングで、第２シールド画像を表示させる条件が満たされた場合に、そこからさらに６秒間第２シールド画像の表示を行なって計１０秒間第２シールド画像が表示されるように構成してもよい。

【１９４１】

防御ボタン３７４０の有効期間中、第１シールド画像が表示されて所定時間（６秒間）が経過して、第１シールド画像の表示が終了したのち、再度、第１シールド画像を表示させる条件が満たされた場合には、第１シールド画像を再び表示可能に構成されている。第２シールド画像についても、同様である。

【１９４２】

このような構成によれば、特別前兆表示を見るか否かを迷った結果、見たくないと考えた遊技者が第１シールド画像や第２シールド画像の表示時間を延長することが可能となる。一方で、特別前兆表示を見たいと考えていた遊技者が間違えて第２操作部（防御ボタン３７４０）や第３操作部（ミッションボタン３７００）を操作してしまい、特別前兆表示の視認性が低下して視認困難または視認不能となる場合もありうるが、遊技者が第２操作部をそれ以上操作しないことで、特別前兆表示の視認性が低下して視認困難または視認不能となった状態がすみやかに終了することとなる。また、第１シールド画像や第２シールド画像の表示を好きなタイミング（例えば、特別前兆表示の開始前や操作有効期間の終了後）で行うことができるため、第１シールド画像や第２シールド画像を表示する練習を行うことが可能となる。

【１９４３】

図２１５（ａ）～図２１５（ｄ）は、図２１４（ａ）～図２１４（ｄ）を参照して示した実施形態において、第１シールド画像と第２シールド画像の表示位置を変形した実施形態における表示例を示している。

図２１０（ｊ）、図２１０（ｋ）に示すように、本実施形態においても、ミッションボタン３７００の操作に応じて、第２シールド画像を表示することが可能である。

図２１５（ａ）、図２１５（ｂ）、図２１５（ｃ）、図２１５（ｄ）は、それぞれ、タイミングｔ１４における第１シールド画像が表示された表示例、タイミングｔ１６における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例、タイミングｔ１８に

おける第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例をそれぞれ示している。

【１９４４】

図２１５（ｅ）～図２１５（ｈ）は、図２１４（ｅ）～図２１４（ｈ）を参照して示した実施形態において、第１シールド画像と第２シールド画像の表示位置を変形した実施形態における表示例を示している。

図２１０（ｊ）、図２１０（ｋ）に示すように、本実施形態においても、ミッションボタン３７００の操作に応じて、第２シールド画像を表示することが可能である。

図２１５（ｅ）、図２１５（ｆ）、図２１５（ｇ）、図２１５（ｈ）は、それぞれ、タイミングｔ１４における第１シールド画像が表示された表示例、タイミングｔ１６における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例、タイミングｔ１８における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例、タイミングｔ１９からタイミングｔ２０における第１シールド画像と第２シールド画像が表示された状態の表示例をそれぞれ示している。

【１９４５】

図２１５（ａ）～図２１５（ｄ）を参照して示した実施形態及び図２１５（ｅ）～図２１５（ｈ）を参照して示した実施形態においては、第１シールド画像の表示優先度を第２シールド画像の表示優先度よりも高くし、第２シールド画像の手前側に第１シールド画像が表示される。また、操作部模擬画像が表示される位置に対して相対的に近い位置に第１シールド画像が表示され、相対的に遠い位置に第２シールド画像が表示される。また、第１シールド画像の大きさ（具体的には、表示領域に占める面積）は第２シールド画像の大きさよりも大きい。

また、上述したように、第１シールド画像を表示するには防御ボタン３７４０に対する特別な操作（長押し操作や連打操作）が必要とされるものの、第２シールド画像を表示するにはミッションボタン３７００の押下操作が行われるのみでよい。すなわち、第２シールド画像はミッションボタン３７００の操作開始タイミング（操作開始受付タイミング）で表示される一方、第１シールド画像は防御ボタン３７４０の操作開始タイミング（操作開始受付タイミング）では表示されない。

【１９４６】

このような構成によれば、第１シールド画像については、遊技者が明確な意思を持って第２操作部（防御ボタン３７４０）を複雑な操作態様で操作することで表示が行われる。

一方、第２シールド画像については、第３操作部（ミッションボタン３７００）を遊技者が単純な操作態様で操作することで表示が行われる。このため、第３操作部を遊技者が意図的に操作した場合に加えて、意図せずに操作したり、間違えて操作してしまった場合でも第２シールド画像の表示が行われる。

このように、本実施形態においては、第１シールド画像の表示に必要な操作態様の難易度を、第２シールド画像の表示に必要な難易度よりも相対的に高くする代わりに、第２シールド画像よりも第１シールド画像の方が特別前兆表示の視認性をより阻害することができるようになっている。

【１９４７】

このように、明確な意思を持って操作しないと表示されることがない第１シールド画像が表示されることで、遊技者は第１操作部（攻撃ボタン３７１０）を模した操作部模擬画像や第１操作部の操作に集中することができる。

また、簡単な操作により表示することができる第２シールド画像が表示された場合でも、遊技者は操作部模擬画像や操作部の操作に集中することができる。一方で、第１シールド画像が表示される場合と比べて第２シールド画像が表示される場合の方が、特別前兆表示の視認性を相対的に高くしていることで、仮に遊技者が間違えて第２シールド画像を表示してしまった場合であっても、特別前兆表示を見たいと考えていた遊技者が感じる興趣の低下を抑制することができる。

【１９４８】
　また、防御ボタン３７４０に対する特別な操作（長押し操作や連打操作）が検知された後、所定時間（例えば２秒間）の経過後に、第１シールド画像を表示するようにしてもよい。また、第１シールド画像の表示時間を第２シールド画像の表示時間よりも長くするとよい。
　このような構成を採用した場合でも、同様の効果を得ることができる。
【１９４９】
　防御ボタン３７４０の操作を契機として表示される第１シールド画像と、ミッションボタン３７００の操作を契機として表示される第２シールド画像とでは、画像の大きさや表示時間を異ならせてもよい。例えば、図２０７や図２１４を参照して示した実施形態においては、第１シールド画像よりも第２シールド画像の大きさを大きくし、特別前兆表示における広い面積を視認不能に構成している。
　あるいは、第１シールド画像と第２シールド画像の表示時間を異なったものとしてもよい。例えば、第１シールド画像の表示時間を６秒間とし、第２シールド画像の表示時間を９秒間としてもよい。逆に第１シールド画像の表示時間を９秒間とし、第２シールド画像の表示時間を６秒間としてもよい。
　このような構成を採用することで特別前兆表示を遊技者の好みに合った視認態様とすることができる。
【１９５０】
　第１シールド画像や第２シールド画像を単に所定位置に出現させるのではなく、動的な表示で出現させてもよい。動的表示として見せるにあたっては、例えば表示領域の上下左右のいずれかからいわゆるカットイン態様で動的に出現するように表示したり、ワイプインやワイプアウト、フェイドインやフェイドアウトのような動的表示を採用するようにしてもよい。
　このようにして移動しながら出現した第１シールド画像や第２シールド画像の移動を継続させ表示領域の中央において停止させてもよい。あるいは、このようにして表示領域の一端において移動しながら出現した第１シールド画像や第２シールド画像の移動を継続させ、表示領域の他端において移動させて表示領域外に消えるように表示してもよい。
　これにより、第１シールド画像や第２シールド画像によって単に特別前兆表示を隠すだけでなく、第１シールド画像や第２シールド画像の出現時や消去時において、演出的な見せ方ができ興趣の低下を抑制させることができる。
【１９５１】
　防御ボタン３７４０の操作を契機として、応援セリフ画像や攻撃ボタン３７１０の前兆模擬画像を半透明で表示し、ミッションボタン３７００の操作を契機として第１シールド画像や第２シールド画像を表示して応援セリフ画像や攻撃ボタン３７１０の前兆模擬画像を視認困難または視認不能とすることができるように構成してもよい。
　このように操作部の種類によって、異なる態様で特別前兆表示を視認不能または視認困難とできるようにすることで、遊技者の好みに合った視認態様とすることができる。
【１９５２】
　また、攻撃ボタン３７１０を模した前兆模擬画像の表示態様が複数あり、表示された前兆模擬画像の種類によって特別抽選結果の期待度を示すようにしてもよい。例えば、前兆模擬画像の色や形状によって期待度を示すようにするとよい。この場合にも、特別前兆表示を第１シールド画像や第２シールド画像によって視認困難または視認不能とすることができるように構成するとよい。
　このような構成とすることで、前兆模擬画像によって示された期待度に遊技者が惑わされることなく、第１操作部（攻撃ボタン３７１０）を模した操作部模擬画像の表示や第１操作部の操作に遊技者が集中することができる。
【１９５３】
　第１シールド画像や第２シールド画像の表示中に特別前兆表示（応援セリフ画像や前兆模擬画像の表示）が終了したとしても、第１シールド画像や第２シールド画像をあらかじ

め定められた時間表示しつつづけるとよい。これは、操作有効期間の開始と同時に第１シールド画像や第２シールド画像の表示を終了してしまうと、第１シールド画像や第２シールド画像の背景に位置する背景画像（道路など）が表示されて、攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像の表示に集中したい遊技者に違和感を覚えさせてしまうからである。このように操作有効期間が発生したとしても隠蔽画像（第１シールド画像、第２シールド画像）の表示を継続するとよい。

【１９５４】

また、操作部模擬画像の表示優先度は、第１シールド画像の表示優先度よりも高くするとよい。例えば、図２０６（ｈ）に示すように、第１シールド画像よりも手前側に操作部模擬画像を表示するとよい。このような構成とすることで、表示された模擬画像のみに遊技者が集中することができる。仮に、第１シールド画像を消してしまうと第１シールド画像によって隠されていた背景画像が視認可能となってしまい、操作部模擬画像に対する集中を妨げる結果となってしまう。

なお、第１シールド画像に限らず、第２シールド画像についても同様の構成を採用することができる。

【１９５５】

一方、図２０７（ｈ）、図２１４（ｈ）に示すように、操作部模擬画像の一部と、第２シールド画像の一部とが重なるように表示してもよい。このとき、第２シールド画像の表示優先度よりも、操作部模擬画像の表示優先度を高くするとよい。あるいは、図２１２（ｈ）、図２１３（ｈ）に示すように、操作部模擬画像を第１シールド画像や第２シールド画像の近くであって、第１シールド画像や第２シールド画像と重ならない位置に表示するようにしてもよい。

このような構成とすることで、表示された操作部模擬画像のみに遊技者が集中することができる。

【１９５６】

操作部模擬画像の表示優先度を、第１シールド画像や第２シールド画像の表示優先度よりも高くする実施形態を示したが、操作部模擬画像の表示優先度を、第１シールド画像や第２シールド画像の表示優先度よりも低くしてもよい。この場合、操作部模擬画像の一部については、第１シールド画像や第２シールド画像と重ならずに、遊技者が視認できるように構成するとよい。

【１９５７】

前兆模擬画像や操作部模擬画像の表示に加えて、第１操作部（攻撃ボタン３７１０）の名称や操作態様を特別前兆表示の表示中（前兆模擬画像の表示中）や操作有効期間中（操作部模擬画像の表示中）に表示領域に表示するように構成してもよい。この場合、遊技に不慣れな遊技者は、第１操作部の名称や操作方法についての理解が深まり、第１操作部を確実に操作できるようになる。

一方、遊技に熟練した遊技者にとっては、このような表示を要しない場合もある。そこで、第１シールド画像や第２シールド画像の表示によって、攻撃ボタン３７１０の名称や操作態様が視認困難または視認不能とされるように構成してもよい。一方、操作部模擬画像については、第１シールド画像や第２シールド画像によって、視認困難または視認不能とならないように構成するとよい。

攻撃ボタン３７１０の操作態様や名称は、操作有効期間の発生前のみ、あるいは、操作有効期間中のみ表示してもよいし、あるいは、操作有効期間の発生前から操作有効期間中にかけて表示するようにしてもよい。

図２０８、図２０９を参照して示した実施形態はこのような実施形態の一例である。図２０８（ｄ）、図２０８（ｆ）、図２０９（ｄ）、図２０９（ｆ）において、「マイト軍曹」のセリフウィンドウには「少尉殿！攻撃ボタンで敵戦車を狙って！」という文字列が表示されているが、第１シールド画像や第２シールド画像が表示されることで、攻撃ボタン３７１０の操作態様や名称が視認不能となっている。

このような構成とすることで、表示された操作部模擬画像にのみ遊技者が集中すること

ができる。

【１９５８】

なお、第１シールド画像を簡単に表示可能な構成とした場合には、遊技者が誤って防御ボタン３７４０を操作して、前兆演出の実行中に意図せずに第１シールド画像が表示されて前兆演出の視認性が阻害され、前兆演出により奏される興趣が損なわれるおそれがある。

そこで、防御ボタン３７４０への操作を契機として特定の条件が満たされた場合に、第１シールド画像の表示が行われるように構成している。特定の条件としては、防御ボタン３７４０の連打（所定時間内に所定回数以上押下操作が検知されること）や長押し（所定時間以上連続して押下操作が検知され続けること）を例にあげたが、防御ボタン３７４０への操作を契機として満たされる他の条件を採用してもよい。

【１９５９】

防御ボタン３７４０の長押しや、ミッションボタン３７００が押下操作されることを条件として、第２シールド画像が表示される実施形態を示したが、他の条件によって、第２シールド画像が表示されるように構成してもよい。例えば、防御ボタン３７４０が押下操作された後に、ミッションボタン３７００が押下操作されることを条件として、第２シールド画像が表示されるように構成してもよい。あるいは、ミッションボタン３７００の長押しや連打が検知されることを条件として、第２シールド画像が表示されるように構成してもよい。

【１９６０】

第１シールド画像が表示されているか否かに関わらず第２シールド画像が表示される実施形態を示したが、第１シールド画像が表示中であることを条件として、第２シールド画像が表示されるように構成してもよい。

【１９６１】

なお、第１シールド画像や第２シールド画像の表示優先度は、表示領域の左上に表示される装飾図柄の表示優先度よりも低く設定されている。これにより、装飾図柄が第１シールド画像や第２シールド画像によって隠されることがないため、装飾図柄の視認性が担保される。

【１９６２】

防御ボタン３７４０の操作有効期間をタイミングｔ５～タイミングｔ２７としたが、装飾図柄の変動表示中や変動停止中の全期間を操作有効期間及び第１シールド画像が表示される期間としてもよい。このような構成とすることで、任意のタイミングで防御ボタン３７４０を操作して、第１シールド画像を表示する練習を行うことができる。

なお、第２シールド画像を表示する契機となるミッションボタン３７００の操作有効期間については、このような構成を採用する必要がないため、装飾図柄の変動表示中（例えば、タイミングｔ５～タイミングｔ２７の期間）のみ操作有効期間としたり第２シールド画像を表示可能に構成するとよい。あるいは少なくとも装飾図柄の変動停止中は第２シールド画像が表示されないように構成するとよい。このような構成とすることで、停止表示された装飾図柄の視認性が落ちることを防止することができる。

【１９６３】

複数の画像を表示して特別前兆表示が実行される実施形態を構成したが、１つの画像のみで特別前兆表示を行ってもよい。例えば、図２０４等を参照して示した実施形態においては、４つの応援セリフ画像が表示されているが、いずれか１つのみを表示するようにしてもよい。また、図２１３等を参照して示した実施形態においては、９つの前兆模擬画像が表示されているが、いずれか１つのみを表示するようにしてもよい。

【１９６４】

特別前兆表示を表示したのち、第１操作部（攻撃ボタン３７１０）に対する操作が有効とならない場合を設けてもよい。この場合、特別前兆表示の表示後に第１操作部を模した操作部模擬画像は表示されず、また、操作有効期間も発生しない。

特別前兆表示を第１シールド画像や第２シールド画像によって前兆模擬画像を隠していた遊技者にとっては、わざわざ前兆模擬画像を視認困難又は視認不能にしたのに、操作部

模擬画像が表示されず、残念な気持ちを味わう結果となるが、あえてこのような演出表示を行うことで、次こそは操作部を操作したいという気持ちを遊技者に抱かせることができる。

【１９６５】

従来、操作手段に対する操作を遊技者に指示する遊技演出において、遊技者が操作手段に対する操作を行わなかった場合でも、操作手段が操作された場合と同じ演出表示が行われる遊技機が知られている（例えば、特開２００７－１３６０９６号公報）。

ところが、操作を行わなかった場合も操作を行った場合と同じ演出表示が行なわれることにより、遊技者の操作負担が軽減される一方で、操作手段に対する遊技者の操作意欲が失われるおそれがある。特に操作手段への複雑な操作指示が要求される遊技演出において、操作を行わなかった場合にも、操作を行った場合と同じ演出表示が行われるようにした場合には、遊技者の操作意欲が大きく失われるおそれがある。

以下に、このような問題を解決し、操作手段に対する遊技者の操作意欲を高めることで興趣の低下を抑制することを可能とした遊技機の実施形態を示す。

【１９６６】

以下に、図２１６～図２１８を参照して、「シールド弾リーチ」を変形した実施形態を説明する。

図２１６は、本実施形態におけるタイムチャートを示している。また、図２１７～図２１８は表示領域における表示例を示している。

本実施形態においては、図２１６（ａ）に示すように、タイミングｔ５においてリーチ状態が発生する。次いで、タイミングｔ１５において敵戦車の画像が表示される。次いで、タイミングｔ１８からタイミングｔ２２にかけて、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間が発生する。操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０の連打あるいは長押しが検知された場合、操作有効期間は終了する。次いで、攻撃ボタン３７１０への操作状況に応じた表示が行われたのち、タイミングｔ３４において装飾図柄が停止表示される。

図２１６（ｂ）～図２１６（ｄ）は、操作有効期間における攻撃ボタン３７１０に対する操作状況に応じて発生しうる演出例を示している。

【１９６７】

図２１６（ｂ）は、タイミングｔ２１において攻撃ボタン３７１０への連打操作が検知された場合の演出例を示している。

本演出例においては、タイミングｔ１５において、表示領域の右側から敵戦車が出現し左方向への移動を行う表示が開始される。次いでタイミングｔ１８において、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間が開始される。操作有効期間は連打操作か長押し操作が検知されたタイミングで終了する。また、長押し操作や連打操作が検知された場合は、操作態様に応じた演出表示が行われる。長押し操作や連打操作が検知されなかった場合は、操作有効期間が開始されてから４秒間が経過したタイミングｔ２２において、操作有効期間が終了する。

図２１７（ａ）は、タイミングｔ１９における表示例を示している。図中に示すように、表示領域の上部には敵戦車の画像が表示される。また、「マイト軍曹」のセリフウィンドウ内には「少尉殿！攻撃ボタンを連打して敵戦車を攻撃して！」という文字列が表示され攻撃ボタン３７１０の操作態様が遊技者に示される。また、「マイト軍曹」のセリフウィンドウの右上には、攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像（円形の画像）が表示される。また操作部模擬画像内には「攻」という文字が表示される。

なお、後述する図２１６（ｃ）を参照して示す演出例や、図２１６（ｄ）を参照して示す演出例においてもこのような表示と同じ表示（図２１８（ａ）、図２１８（ｄ）に示す表示例）が行われる。

【１９６８】

タイミングｔ２１において連打操作が検知されると、敵戦車に対して自戦車から砲弾が発射される表示が行われたのち、砲弾が爆発して発生した煙を表す画像である煙画像が、敵戦車の画像に代えて表示される。図２１７（ｂ）は、タイミングｔ２２における表示例

を示している。本表示例においては煙画像が表示領域の中央に表示されている。
煙画像の表示開始から２秒間が経過したタイミングｔ２３において、煙画像の後ろ側から爆弾キャラクタ画像が出現し、左に移動して表示される。表示される爆弾キャラクタ画像としては、爆弾キャラクタ画像Ａと爆弾キャラクタ画像Ｂがあり、表示される爆弾キャラクタ画像の種類によって特別抽選結果が大当りとなる期待度が示唆される。
図２１７（ｃ）はタイミングｔ２５における表示例である。本表示例においては、煙画像の左側に爆弾キャラクタ画像Ａが表示されている。図２１７（ｄ）はタイミングｔ２５における表示例である。本表示例においては、煙画像の左側に爆弾キャラクタ画像Ｂが表示されている。爆弾キャラクタ画像と煙画像の表示はタイミングｔ２７（連打操作が検知されてから６秒間）まで継続される。
このように、操作部に対して遊技者が適切な操作を行うことで、特別抽選結果の期待度が遊技者に示される。

【１９６９】

図２１６（ｃ）は、タイミングｔ２１において攻撃ボタン３７１０への長押し操作が検知された場合の演出例を示している。
本演出例においては、図２１８（ａ）に示す表示例の状態から、図２１８（ｂ）、図２１８（ｃ）に示す表示例へと表示状態が切り替わる。
本演出例においては、タイミングｔ２１において長押し操作が検知されると、敵戦車画像に代えて、自戦車から砲弾が発射される表示が行われたのち、砲弾が爆発して発生した煙を表す画像である煙画像が表示される。図２１８（ｂ）は、タイミングｔ２２における表示例である。本表示例においては煙画像が表示領域の中央に表示されている。
本演出例においては、爆弾キャラクタ画像の表示は行われず、煙画像の表示のみが行われる。図２１８（ｃ）はタイミングｔ２５における表示例である。煙画像の表示はタイミングｔ２７（長押しが検知されてから６秒間）まで継続される。
このように、操作手段に対して遊技者が行った操作が適切な操作でなかった場合には、操作に対応した表示は行われるものの特別結果についての期待度（特別抽選結果が大当り等であることの期待度）は遊技者に示されない。

【１９７０】

図２１６（ｄ）は、タイミングｔ１８～タイミングｔ２２の操作有効期間において攻撃ボタン３７１０への連打操作や長押し操作が検知されなかった場合（例えば１回だけ押した場合や非操作の場合）の演出例を示している。
本演出例においては、図２１８（ｄ）に示す表示例の状態から、図２１８（ｅ）、図２１８（ｆ）に示す表示例の状態へ切り替わる。
本演出例においては、タイミングｔ２２において操作有効期間が終了すると、敵戦車の画像が表示領域の中央上部において右折し、表示領域において上方へ移動する表示が開始される。図２１８（ｅ）は、タイミングｔ２２における表示例を示している。本表示例においては敵戦車の画像が表示領域の中央に表示されている。
図２１８（ｆ）はタイミングｔ２５における表示例である。本表示例においては、敵戦車の画像が図２１８（ｅ）に示した場合と比べて上方に移動するとともに小さく表示されている。
このように、操作手段に対して遊技者が適切な操作を行なわなかった場合には、操作に対応した表示は表示されない。また、特別結果についての期待度（特別抽選結果が大当り等であることの期待度）は遊技者に示されない。

【１９７１】

上述したように、本実施形態においては、爆弾キャラクタ画像の種類によって特別抽選結果についての期待度を示唆するように構成されている。具体的には、爆弾キャラクタ画像Ａが表示された場合は、爆弾キャラクタ画像Ｂが表示された場合と比べて、特別抽選結果が大当りである期待度が高いことが示唆される。なお、爆弾キャラクタ画像の色の違い（赤色や緑色）によって、それぞれ異なる期待度が示唆されるように構成してもよい。また、適切な操作（連打）が行われた場合であっても、爆弾キャラクタが表示されない場合

があるように構成してもよい。

【１９７２】

本実施形態においては、操作手段（攻撃ボタン３７１０）に対して、適切な操作を行った遊技者は、特別遊技関連表示（煙画像）とともに特定の演出（爆弾キャラクタ画像の表示）を視認することができる。また、特定の演出の種類によって、特別抽選結果の期待度を知ることができる。一方で、操作部に対して適切な操作を行なわなかった遊技者は、特別遊技関連表示は視認できるものの特定の演出を視認することができないか、特別遊技関連表示と特定の演出の双方を視認することができない。このような構成によれば、操作部を操作することに対する遊技者の意欲や積極性を向上させることができる。

【１９７３】

図２１６等を参照して示した実施形態において、攻撃ボタン３７１０に対する操作指示として連打が要求される演出パターンと、長押しが要求される演出パターンとを実行可能とし、いずれかの演出パターンが実行されるように変形してもよい。この場合「マイト軍曹」のセリフウィンドウに「少尉殿！攻撃ボタンを連打して敵戦車を攻撃して！」というセリフや「少尉殿！攻撃ボタンを長押しして敵戦車を攻撃して！」というセリフが表示されるように構成するとよい。また、連打の指示が行われているのに遊技者が長押しを行ったり、長押しの指示が行われているのに遊技者が連打を行った場合には、図２１８（ｃ）に示すように、爆弾キャラクタ画像を視認することができないように制御するとよい。

このような構成とすることで、遊技者には操作指示表示（セリフウィンドウ内に表示される文字列）の内容を注意深く視認することが要求されるため、操作に対する緊張感が増して、操作部を操作することに対する遊技者の意欲や積極性を向上させることができる。

【１９７４】

図２１６～図２１８を参照して示した実施形態において、攻撃ボタン３７１０が連打されたときと、長押しされたときとで、同じ位置に同じ煙画像を表示していた（例えば、図２１７（ｂ）と図２１８（ｂ））。この構成により、他の遊技者から表示領域の表示内容を見られた場合であっても、操作内容が適切であったか否かを判別しがたくすることができ、遊技者が他の遊技者から注目されて恥ずかしい思いをすることを防止できる。

なお、操作が適切であった場合と適切でなかった場合とで、煙画像のうちの一部が異なり一部が共通である煙画像を表示してもよい。あるいは煙画像として同様または類似した概念を示す画像を表示するようにしてもよい。

このように、煙画像として完全に同一の画像を表示するのではなく同様の画像を表示したり、同様のモチーフ（本実施形態においては煙）として認識されうる類似の画像を表示するようにした場合でも、他の遊技者からは、操作内容が適切であったか否かを判別しがたくすることができる。

なお、後述する煙画像と爆発画像を表示する実施形態についても同様の構成を採用してもよい。例えば、遊技者が同様のモチーフであると認識する画像を表示すればよい。また、操作内容が適切であった場合とそうでない場合とで、類似する煙画像を表示したり、操作手段の操作に関する類似するメッセージを表示したり、煙画像と煙画像に類似した爆発画像を表示したりするとよい。またこれらの類似する画像を、保留画像の表示位置と重なる位置や表示領域の中央付近に表示するとよい。このように表示上多少異なった画像が表示されるようにした場合でも同様の効果を得ることができる。

【１９７５】

操作有効期間（タイミングｔ１８～タイミングｔ２２）をまたぐ所定の期間（例えば、タイミングｔ１０～タイミングｔ３０）にわたって特別抽選結果の期待度を示す所定の示唆演出表示を実行可能とし、示唆演出表示の実行中に、操作有効期間において攻撃ボタン３７１０の操作が適切に行われなかった場合には、実行中の示唆演出表示を終了させるようにしてもよい。例えば、タイミングｔ１０からタイミングｔ３０の期間にわたって、爆弾キャラクタを表示する演出とは異なる示唆演出表示を実行可能とし、攻撃ボタン３７１０の操作が適切に行われた場合には、この示唆演出表示を継続し、攻撃ボタン３７１０の操作が適切に行われなかった場合には、この示唆演出表示を終了するように構成してもよ

い。

【１９７６】

また、操作有効期間後の所定の期間（例えば、タイミングｔ２２から～装飾図柄の変動表示が終了するタイミングｔ３４まで）において、特別抽選結果の期待度を示す所定の示唆演出表示を実行可能とし、操作有効期間（タイミングｔ１８～タイミングｔ２２）において攻撃ボタン３７１０の操作が適切に行われなかった場合には、操作有効期間後の所定の期間において示唆演出表示の実行を制限してもよい。例えば、タイミングｔ２２からタイミングｔ３４の期間において、爆弾キャラクタを表示する演出とは異なる示唆演出表示を実行可能とし、攻撃ボタン３７１０の操作が適切に行われた場合には、この示唆演出表示を所定の確率で実行し、攻撃ボタン３７１０の操作が適切に行われなかった場合には、この示唆演出表示を実行しないように構成してもよい。

【１９７７】

このように、操作が適切に行われなかった場合に、実行中の示唆演出表示を終了したり、装飾図柄の変動表示が停止するまで示唆演出表示が実行されないようにすることで、操作に対する緊張感が増して、操作手段を操作することに対する遊技者の意欲や積極性を向上させることができる。

【１９７８】

ある変動表示において攻撃ボタン３７１０の操作が適切に行われなかった場合に、その変動表示以降の所定回数の変動表示において、示唆演出の実行を制限してもよい。例えば装飾図柄の変動表示が１０回行われるまで、示唆演出の実行を制限するとよい。

このような構成とすることで、操作手段への操作態様によっては、複数回の装飾図柄の変動表示にわたって特定の演出（示唆演出）の実行が制限される遊技状況が発生しうるため、操作に対する緊張感が増して、操作手段を操作することに対する遊技者の意欲や積極性をより向上させることができる。

【１９７９】

図２１６等を参照して示した実施形態においては、攻撃ボタン３７１０の操作が適切に行われなかった場合に、実行中の変動表示結果について、期待度が示唆されなくなる実施形態を示したが、以下に、図２１９等を参照して、攻撃ボタン３７１０の操作が適切に行われなかった場合に、先読み演出の実行を制限するように変形した実施形態について説明する。

【１９８０】

図２１９は、本実施形態におけるタイムチャートを示している。また、図２２０～図２２２は表示領域における表示例を示している。

本実施形態においては、図２１９（ａ）に示すように、タイミングｔ５においてリーチ状態が発生する。次いで、タイミングｔ１６において地雷原の画像が表示される。次いで、タイミングｔ１８からタイミングｔ２２にかけて、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間が発生する。なお、操作有効期間の発生タイミングにおいて、保留が３個発生した状態となっている。次いで、タイミングｔ３４からタイミングｔ３５にかけて装飾図柄が停止表示される。次いで、タイミングｔ３５からタイミングｔ４４にかけて装飾図柄の新たな変動表示が行われ、タイミングｔ４４からタイミングｔ４５にかけて、装飾図柄が停止表示される。

図２１９（ｂ）～図２１９（ｄ）は、操作有効期間において攻撃ボタン３７１０に対する操作態様に対応する複数の演出例をそれぞれ示している。

【１９８１】

図２１９（ｂ）は、タイミングｔ２１において攻撃ボタン３７１０への連打操作が検知された場合の演出例を示している。

本演出例においては、タイミングｔ１６において、表示領域の上側から爆弾キャラクタからなる地雷原が出現し下方向への移動を行う表示が開始される。次いでタイミングｔ１８において、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間が開始される。

図２２０（ａ）は、タイミングｔ１９における表示例を示している。表示領域の上部に

は敵戦車の画像が表示される。「マイト軍曹」のセリフウィンドウ内には「少尉殿！攻撃ボタンを連打してあいつらを攻撃して！」という文字列が表示され攻撃ボタン３７１０の操作態様が遊技者に示される。「マイト軍曹」のセリフウィンドウの右上には、攻撃ボタン３７１０を模した操作部模擬画像（円形の画像）が、「攻」という文字が付されて表示される。さらに、表示領域の右下には、保留画像が表示されている。具体的には左から当該保留、第１保留、第２保留、第３保留に対応する保留画像が表示されている。このうち当該保留、第１保留、第３保留については、通常の保留画像である白色の保留画像で表示されている。一方、第２保留については、通常の保留よりも特別抽選結果が大当りとなる期待度が高いことを示す赤色の保留画像で表示されている。なお、保留画像は当該保留１つと保留個数の上限数である４つの計５つを表示することが可能である。また、当該保留～第４保留の各保留において、特別抽選結果が大当りとなる期待度が通常の保留画像よりも高いことを示す表示態様で表示することが可能である。また、保留画像は、装飾図柄の変動表示中、変動停止中のいずれの状態であっても基本的には表示が継続される。

なお、図２１９（ｃ）を参照して示す演出例や、図２１９（ｄ）を参照して示す演出例においてもこのような表示と同様の表示が行われる。

【１９８２】

タイミングｔ２１において連打操作が検知されると、地雷原に対して自戦車から砲弾が発射される表示が行われたのち、砲弾が爆発して発生した煙を表す画像である煙画像が、地雷原の画像に代えて表示される。図２２０（ｂ）は、タイミングｔ２２における表示例を示している。本表示例においては煙画像が表示領域の中央に表示されている。図２２０（ｃ）はタイミングｔ２３以降における表示例を示している。なお、連打検知のタイミングによって、煙画像の表示位置は異なったものとなる。例えば、連打が検知されるのが早ければ、相対的に表示領域の上側に煙画像が表示され、連打が検知されるのが遅ければ、相対的に表示領域の下側に煙画像が表示される。また、表示された煙画像の位置は変化せず、同じ位置に表示され続ける。

【１９８３】

タイミングｔ３４において装飾図柄の変動表示が終了した状態となる。図２２０（ｄ）は、タイミングｔ３４～タイミングｔ３５における表示例を示している。この期間において当該保留は消去された状態となる。次いで、タイミングｔ３５から装飾図柄の新たな変動表示が開始される。このとき、それまで第１保留であった保留が左に移動するとともに大きくなって当該保留となる。また、第２保留であった保留が左に移動して第１保留となる。同様に、第３保留であった保留が左に移動して第２保留となる。また、本演出例においては、第３保留が左に移動して第２保留となったタイミングで、通常の保留（白色の保留画像）からより期待度の高い保留（緑色の保留画像）へと変化する。図２２０（ｅ）はタイミングｔ３６における表示例を示している。図２２０（ｆ）は、この変動表示が終了したタイミングｔ４４～タイミングｔ４５の期間における表示例を示している。

【１９８４】

このように、操作手段に対して遊技者が適切な操作を行うことで、特別結果についての期待度（特別抽選結果が大当り等であることの期待度）が遊技者に示される状態が維持される。

【１９８５】

図２１９（ｃ）は、タイミングｔ２１において攻撃ボタン３７１０への長押し操作が検知された場合の演出例を示している。

本演出例においても、タイミングｔ１６において、表示領域の上側から爆弾キャラクタからなる地雷原が出現し下方向への移動を行う表示が開始される。次いでタイミングｔ１８において、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間が開始される。

図２２１（ａ）は、タイミングｔ１９における表示例を示している。このときの表示内容は、図２２０（ａ）を参照して示した表示例における表示内容と同じである。

【１９８６】

タイミングｔ２１において長押し操作が検知されても、地雷原に対して自戦車から砲弾

が発射される表示は行われない。そして、地雷原が自戦車に近づいてくる表示が継続される。図２２１（ｂ）は、操作有効期間が終了したタイミングｔ２２～タイミングｔ２３における表示例を示している。次いで、タイミングｔ２３において、地雷原と自戦車とが接触して地雷原が爆発し、地雷原の画像に代えて煙画像が表示領域の下部に表示される。同時にそれまで赤色で示されていた第２保留が白色の保留画像に変化する。図２２１（ｃ）は、タイミングｔ２４における表示例を示している。

【１９８７】

タイミングｔ３４において装飾図柄の変動表示が終了した状態となる。図２２１（ｄ）は、タイミングｔ３４～タイミングｔ３５における表示例を示している。この期間において当該保留は消去された状態となる。次いで、タイミングｔ３５から装飾図柄の新たな変動表示が開始される。同時に、それまで第１保留であった保留が左に移動するとともに大きくなって当該保留となる。また、第２保留であった保留が左に移動して第１保留となる。同様に、第３保留であった保留が左に移動して第２保留となる。図２２１（ｅ）は、タイミングｔ３６における表示例を示している。図２２１（ｆ）は、この変動表示が終了したタイミングｔ４４～タイミングｔ４５における表示例を示している。本実施形態においては、煙画像が保留画像の表示領域と重なる位置に表示される。また、煙画像が表示されている間は通常の保留画像のみ表示可能となり、それまで表示されていた期待度が高いことを示す保留画像（赤色の保留画像）は通常の保留画像（白色の保留画像）に差し替えられる。また、煙画像が表示されている間は通常の保留画像を期待度が高いことを示す他の保留画像（例えば、緑色の保留画像）へと変化させる演出表示は行われない。

煙画像の表示は、煙画像の表示開始時に存在していた保留に対応する装飾図柄の変動表示が終了するまで継続される。また、煙画像が表示されている間は通常の保留画像のみが表示される。

また、本演出例では、第２保留について、期待度が高いことを示す保留画像（赤色の保留画像）が通常の保留画像（白色の保留画像）に差し替えられる例を示したが、第２保留以外の保留において期待度が高いことを示す保留が存在する場合には第２保留と同様に、通常の保留画像に差し替えられる。

【１９８８】

このように、遊技者が適切な操作を行わなかった場合には、特別結果についての期待度（特別抽選結果が大当り等であることの期待度）が遊技者に示されない状態が発生し、その状態が所定期間維持される。

【１９８９】

図２１９（ｄ）は、操作有効期間（タイミングｔ１８～タイミングｔ２２）において攻撃ボタン３７１０への連打操作や長押し操作が検知されなかった場合の演出例を示している。

本演出例においても、タイミングｔ１６において、表示領域の上側から爆弾キャラクタからなる地雷原が出現し下方向への移動を行う表示が開始される。次いでタイミングｔ１８において、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間が開始される。

図２２２（ａ）は、タイミングｔ１９における表示例を示している。このときの表示内容は、図２２０（ａ）を参照して示した表示例における表示内容と同じである。

【１９９０】

本演出例においても、他の演出例と同様に、地雷原が自戦車に近づいてくる表示が行われる。図２２２（ｂ）は、操作有効期間が終了したタイミングｔ２２～タイミングｔ２３における表示例を示している。次いで、タイミングｔ２３において、地雷原と自戦車とが接触して地雷原が爆発し、地雷原の画像に代えて爆発画像が表示領域の下部に表示される。爆発画像は自戦車の画像や保留画像よりも表示優先度が高く設定されており、自戦車の画像は視認困難となり、保留画像は視認不能となる。図２２２（ｃ）は、タイミングｔ２４における表示例を示している。

【１９９１】

タイミングｔ３４において装飾図柄の変動表示が終了した状態となる。図２２２（ｄ）

は、タイミングｔ３４～タイミングｔ３５における表示例を示している。爆発画像は装飾図柄よりも表示優先度が高く設定されており、爆発画像によって、装飾図柄の停止表示態様が視認困難となる。また、保留画像についても引き続き視認不能な状態となっている。次いで、タイミングｔ３５から装飾図柄の新たな変動表示が開始される。図２２２（ｅ）は、タイミングｔ３６における表示例を示している。図２２２（ｆ）は、この変動表示が終了したタイミングｔ４４～タイミングｔ４５の期間における表示例を示している。本実施形態においては、爆発画像が保留画像や装飾図柄の表示領域と重なる位置に表示される。爆発画像は、保留画像や装飾図柄よりも表示優先度が高く、保留画像や装飾図柄は爆発画像によって隠されて表示される。そのため、保留画像が視認不能となり、装飾図柄も視認困難となる。

爆発画像の表示は、爆発画像の表示開始時に存在していた保留に対応する装飾図柄の変動表示が終了するまで、継続される。また、上述したように爆発画像が表示されている間は、保留画像は視認不能となり、装飾図柄は視認困難となる。

【１９９２】

このように、遊技者が適切な操作を行わなかった場合には、特別結果についての期待度（特別抽選結果が大当り等であることの期待度）に加えて保留個数が遊技者に示されない状態が発生し、その状態が所定期間維持される。

【１９９３】

このように、図２１９等を参照して示した実施形態においては、煙画像や爆発画像が表示された変動表示が終了し、次の変動表示が開始された後も煙画像や爆発画像の表示を継続して、遊技者の操作態様に応じて保留画像や装飾図柄の視認態様を変化させるように構成している。

【１９９４】

このように、特定の条件が満たされた場合（操作手段（攻撃ボタン３７１０）への操作が適切であった場合）には、複数回の変動表示にまたがって、特別遊技関連表示（煙画像）の表示を行うとともに、特別結果についての期待度（特別抽選結果が大当り等であることの期待度）を示唆する特定の演出（変化した保留画像）の表示を行ない、所定の条件が満たされた場合（操作手段への操作が適切でなかった場合）には、複数回の変動表示にまたがって、特別遊技関連表示の表示を行うとともに、特別結果についての期待度を示唆する特定の演出の表示を行わないようにすることで、遊技者の操作手段に対する操作意欲をより増すことができる。また、操作手段への操作態様に応じて、段階的にペナルティを与えることで、より適切な操作を行う意欲を増すことができる。

【１９９５】

操作有効期間中において、攻撃ボタン３７１０に対する長押しが検知された後、連打が検知された場合には、連打が検知されたタイミングから図２１９（ｂ）を参照して示した演出例と同様の演出が行われる。このような処理を行うために、長押しに対応する表示が実行されるタイミングを長押し検知時ではなく操作有効期間終了時としている。

このような構成とすることで、操作手段に対する操作を間違ったとしても、素早く正しい操作を行なえば、期待度を示す表示が視認できない状態となることを回避でき、興趣の低下を抑制できる。

【１９９６】

煙画像や爆発画像の表示が開始されたタイミングで存在していた保留に対応する変動表示が終了するまで、保留画像の表示態様の変化を制限したり保留画像を視認不能とする演出例を示したが、保留可能な最大個数（本実施形態においては第一始動口２００２の最大保留個数である４個）に対応する回数の変動表示が行われるまで、保留画像の表示態様の変化を制限したり保留画像を視認不能とするようにしてもよい。

このように、保留変化を制限する変動表示の回数や保留画像を視認不能とする変動表示の回数があらかじめ定められていることで、周辺制御基板１５１０における煙画像や爆発画像の表示制御を簡略化することができる。

【１９９７】

図２１９等を参照して示した実施形態において、攻撃ボタン３７１０に対する操作指示として連打が要求される演出パターンが実行される場合と、長押しが要求される演出パターンが実行される場合とがあるように構成してもよい。この場合「マイト軍曹」のセリフとして、連打が要求される演出パターンにおいては「マイト軍曹」のセリフとして「少尉殿！攻撃ボタンを連打してあいつらを攻撃して！」というセリフを表示し、長押しが要求される演出パターンにおいては「少尉殿！攻撃ボタンを長押ししてあいつらを攻撃して！」というセリフが表示されるように構成するとよい。

適切な操作が行われた場合には、図２２０（ｂ）～図２２０（ｆ）に示した表示例と同じ表示を行うとよい。

一方、連打の指示が行われているのに遊技者が長押しを行ったり、長押しの指示が行われているのに遊技者が連打を行った場合には、図２２１（ｂ）～図２２１（ｆ）に示す表示例と同じ表示を行うとよい。

また、連打も長押しも行われなかった場合には、図２２２（ｂ）～図２２２（ｆ）に示す表示例と同じ表示を行うとよい。

このような構成とすることで、操作指示の内容を注意深く確認することが必要となり、操作に対する緊張感が増して、操作手段を操作することに対する遊技者の意欲や積極性を向上させることができる。

【１９９８】

図２２１を参照して、煙画像の手前側に保留画像を表示する演出例を示したが、保留画像の手前側に煙画像を表示するように変形した実施形態としてもよい。図２１９（ｅ）は本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。図２２３は本実施形態における表示例を示している。

【１９９９】

本演出例においても、タイミングｔ２３において、地雷原と自戦車とが接触して地雷原が爆発し、地雷原の画像に代えて煙画像が表示領域の下部に表示されるが、煙画像は、保留画像や装飾図柄よりも表示優先度が高くなっている。図２２３（ａ）はタイミングｔ２４における表示例である。図中に示されるように、煙画像によって保留画像が隠され、保留画像は視認不能となっている。

【２０００】

タイミングｔ３４において装飾図柄の変動表示が終了した状態となる。図２２３（ｂ）は、タイミングｔ３４～タイミングｔ３５における表示例を示している。次いで、タイミングｔ３５から装飾図柄の新たな変動表示が開始される。図２２３（ｃ）はタイミングｔ３６における表示例を示している。図２２３（ｄ）は、この変動表示が終了したタイミングｔ４４～タイミングｔ４５の期間における表示例を示している。本実施形態においては、煙画像が保留画像の表示領域と重なる位置に表示されるため、保留画像は視認不能となる。また、変動中の装飾図柄も一部が視認不能となる。一方、停止表示された装飾図柄の視認態様は阻害されない。

【２００１】

図２２０、図２２１、図２２２、図２２３に示す各演出例においては、煙画像や爆発画像を、煙画像や爆発画像の表示開始時に存在していたすべての保留に対応する変動表示が終了するまで表示していたが、すべての保留に対応する変動表示が終了する前の所定のタイミングでこれらの表示を終了してもよい。例えば、煙画像や爆発画像が表示された変動表示が終了し、新たな変動表示が開始されたタイミング（タイミングｔ３５）で、煙画像や爆発画像の表示を終了し、保留画像が視認可能な状態としてもよい。なお、このとき表示される保留画像は通常の保留画像のみとし、期待度の高い保留画像（例えば赤色の保留画像）は表示されないようにするとよい。なお、通常の保留画像のみを表示する期間としては、残りの変動回数に限らず、煙画像や爆発画像の表示が終了したタイミングから所定時間が経過（例えば１２０秒間）することを条件としてもよい。

このように、特別遊技関連表示（煙画像や爆発画像の表示）を短期間で終了させる一方で、特定の演出（先読み演出）については所定期間禁止して、通常の保留画像のみが所定

期間表示されるようにすることで、遊技者は保留については通常の保留画像のみしか視認することができず、期待度の高い保留画像を視認することはできなくなるものの、保留数については知ることができる。また、煙画像や爆発画像が長期間にわたって表示されて、操作手段を上手く操作することができなかったことを他の遊技者に知られて恥ずかしい思いをすることを防止できる。

【２００２】

また、煙画像や爆発画像等の特別遊技関連表示が表示されているときに操作されることで同特別遊技関連表示をその表示終了期間が到来するよりも前に早期に終了させることが可能な新たな操作手段を遊技機に設けるようにしてもよい。なお、この操作手段については、簡易的な操作で早期に表示を終了させることができるようにしてもよいが、複数回の操作といった特別操作を必要とするようにする方が表示を終了させるという明確な意思を持って操作された結果として表示が早期に終了するようになるため誤操作対策の点で好ましい。また、この操作手段の操作が行われて煙画像や爆発画像といった特別遊技関連表示が終了されたとしても、操作手段の特別操作が行われてから進行される遊技において先読み演出の実行を所定期間は禁止されるように構成するとよい。また、この所定期間においては通常の保留画像のみが表示されるように構成するとよい。

【２００３】

長押しが行われた場合に、図２１９（ｄ）、図２２２に示した態様の表示（爆発画像が表示され保留画像が視認不能となり、装飾図柄が視認困難となる表示）を行い、連打や長押しとはならない操作が行われた場合あるいは非操作の場合に図２１９（ｃ）、図２２１に示した態様の表示（煙画像が表示され保留画像が通常保留となる表示）を行ってもよい。

この場合、操作指示とは異なる操作をあえて行った遊技者に対しては、爆発画像が表示されて、保留画像が視認不能になるとともに、装飾図柄も視認困難な遊技状況となり、操作が行われなかった場合と比べてきついペナルティが与えられる。

一方、連打や長押しとはならない操作が行われた場合あるいは非操作の場合には、煙画像が表示されて通常の保留画像のみが表示されるものの保留個数については認識することができる遊技状況となる。これは、遊技者が操作を行えない状況（例えば、遊技店の店員から飲料を購入するなど）にあった場合に、そのことをもって大きなペナルティが与えられるのは酷であるからである。

【２００４】

図２１９を参照して示した実施形態においては、１回の操作有効期間（タイミングｔ１８～タイミングｔ２２）における操作態様に基づいて、表示内容に制限が加えられていたが、図２１９を参照して示したような演出を複数回実行し、操作有効期間において、遊技者によって連打や長押しとはならない操作が行われた場合あるいは非操作だった場合が複数回（２回以上であってあらかじめ定められた所定回数）発生した場合に、表示内容に制限を加えてもよい。

この場合、所定回数目となるまでの演出においては、操作内容に関わらず煙画像や爆発画像を表示しないことで期待度が高いことを示す特定の保留画像の表示を可能とし、所定回数目となった演出において、煙画像を表示するとともに保留画像として通常の保留画像のみが表示されるようにしたり、爆発画像を表示して保留画像を視認不能としてもよい。

【２００５】

あるいは、遊技者によって連打や長押しとはならない操作が行われた場合あるいは非操作だった場合が複数回（２回以上であってあらかじめ定められた所定回数）発生した場合に、次回以降の装飾図柄の変動において特別な演出を実行して、保留画像として通常の保留画像のみが表示されたり、保留画像が視認不能となるように構成してもよい。

特別な演出としては例えば、図２２１（ａ）～図２２１（ｆ）を参照して示した演出例、図２２２（ａ）～図２２２（ｆ）を参照して示した演出例、図２２２（ａ）～図２２３（ｄ）を参照して示した演出例等を変形して、これらの演出例において操作有効期間を発生させず（操作部模擬画像も表示しない）に、遊技者が介入することができないようにした演出を実行して、自動的に煙画像や爆発画像が表示されるように構成してもよい。

なお、特別な演出は、所定回数目の適切な操作が行われなかった変動表示の次の変動表示において実行してもよいし、所定回数目の適切な操作が行われなかった変動表示からランダムに選択された所定回数後（例えば２－１０回転後）の変動表示において実行してもよい。あるいは、所定回数目の適切な操作が行われなかったタイミングからランダムに選択された期間の経過後（例えば１０秒経過後～１２０秒経過後）に開始してもよい。

【２００６】

このような構成とすることで、適切でない操作が複数回行われることを条件として、ペナルティが付与されることとなるため、遊技者に対していきなりペナルティが与えられるという事態の発生を防止できる。

また、操作が可能であった演出と同様の演出が、操作が不能な状態で自動的に実行されるため、演出として自然な形で期待度を示唆する表示に制限を加えることができる。

なお、遊技者が操作指示を無視し続ければ、期待度が高いことを示す保留の表示が行われなくなるため、遊技者は現在変動中の装飾図柄の変動表示のみに集中できるようになる。すなわち、演出態様を自分の好みに合ったものに遊技者が変更できる、ともいえる。

【２００７】

本実施形態においては、操作が適切に行われなかったタイミングで存在していた保留について、特定の演出（保留の先読みに基づいた期待度の高い保留画像の表示）の実行を制限し、操作が適切に行われなかったタイミング以降に発生した保留については、特定の演出の実行を制限しないようにしている。例えば、あらかじめ定められた変動回数（保留個数）分、特定の演出の実行を制限してもよいが、この場合、遊技していた遊技機であえて不適切な操作を行って退店し、次にその遊技機で遊技を行う遊技者に演出の実行が制限された状態で遊技を開始させるという迷惑行為を行うことが可能となってしまう。そこで、操作が適切に行われなかったタイミング以降に発生した保留について、特定の演出（先読み演出）の実行を制限しないようにすることで、他の遊技者に対する迷惑行為を実行されることができないようにすることができる。

【２００８】

煙画像を継続して表示するのではなく、煙画像が表示される状態と表示されない状態とが繰り返されるようにしてもよい。例えば、０．５秒ごとに煙画像が表示される状態と表示されない状態とを切り替えて表示してもよい。

このような構成とすることで、特別遊技関連表示（煙画像）とともに表示される場合がある特定の演出（爆弾キャラクタ画像、保留画像等の先読み演出）を目立たせることができる。

【２００９】

爆発画像や図２２３を参照して示した煙画像についても、爆発画像や煙画像が表示される状態と表示されない状態とが繰り返されるようにしてもよい。例えば、０．５秒ごとに爆発画像が表示される状態と表示されない状態とを切り替えて表示してもよい。なお、爆発画像や図２２３を参照して示した煙画像が非表示となった場合には、爆発画像や煙画像に隠されていた保留画像が視認可能となるが、このとき表示する保留画像は通常の保留画像（白色の保留画像）のみにするとよい。

このような構成とすることで、保留についての期待度を認識することが不能となるとともに保留数を認識することが困難となり、遊技者に適度なペナルティを与えることが可能となる。

【２０１０】

本実施形態においては、上述したように、連打検知のタイミングによって、煙画像の表示位置は異なったものとなる。例えば、連打が検知されるのが早ければ、相対的に表示領域の上側に煙画像が表示され、連打が検知されるのが遅ければ、相対的に表示領域の下側に煙画像が表示される。すなわち、連打検知が遅いときほど、長押しが検知された場合に表示される煙画像の表示位置の近くに煙画像が表示される。また、連打操作によって表示される煙画像と長押し操作によって表示される煙画像とは同一の画像である。このため、遊技者が操作有効期間が終了する直前のタイミングで連打を行った場合には、遊技者が間

違えて長押し操作をしてしまった場合と表示上の区別が困難となる。これにより他の遊技者が煙画像の表示が行われている状況を視認したとしても、遊技者が操作を適切に行えたのか、間違えた操作を行ったのかをわかりにくくすることができ、遊技者が操作態様を間違えたとしても他の遊技者に気づかれて、恥ずかしい思いをすることを防止できる。

【２０１１】

図２２１を参照して示した実施形態において、当該保留～第４保留のすべてが通常保留で表示されることを示したが、第１保留～第４保留については通常の保留画像でのみ表示するものの、当該保留については、通常の保留よりも大当りの期待度が高いことを示す態様の保留画像による表示を継続するようにしてもよい。例えば、当該保留が、期待度が高いことを示す保留となっている場合に、煙画像の表示が開始されたとしても、当該保留の表示態様を変化させることがないようにするとよい。また、煙画像の表示中において、当該保留を通常の保留画像からより期待度が高いことを示す保留画像（例えば赤色の保留画像）へと変化させることが可能であってもよい。

【２０１２】

図２２２、図２２３を参照して示した実施形態においては、煙画像や爆発画像によって、第１保留～第４保留が隠され、当該保留は隠されないように構成してもよい。また、当該保留が、期待度が高いことを示す保留画像となっている場合に、煙画像や爆発画像の表示が開始されたとしても、当該保留の表示態様を通常の保留画像へと変化させることがないようにするとよい。また、煙画像や爆発画像の表示中において、当該保留を通常の保留画像からより期待度が高いことを示す保留画像（例えば赤色の保留画像）へと変化させることが可能であってもよい。

【２０１３】

このような構成とすることで、第１保留～第４保留についての期待度は遊技者に示されないものの、現在変動中の装飾図柄の変動結果についての期待度は当該保留の表示態様によって遊技者に示されるため、遊技者に与えられるペナルティが過度なものになることを防止できる。

【２０１４】

図２２０～図２２３に示した演出例において煙画像や爆発画像に代えて、「ダイナ大佐」のセリフウィンドウを煙画像や爆発画像の表示位置に表示してもよい。なお、このとき保留画像については、上述したように通常の保留画像のみの表示としたり、煙画像や爆発画像に代えて表示されるセリフウィンドウによって保留画像の視認性が制限されるようにするとよい。また、セリフウィンドウ内に「操作内容を確認してしっかり操作をするんだ！」という文字列を表示してもよい。あるいは連打が適切にできた場合に「うまく連打ができたな！」と表示したり、連打が適切にできなかった場合に「連打しておくべきだったな」と表示してもよい。あるいは、「連打と長押しを勘違いするなよ！」という文字列を表示して複数の操作態様があることを指示してもよい。

このように、操作手段の操作に関するメッセージを表示することで、操作手段の操作方法に習熟していない遊技者が操作手段の操作方法を操作有効期間の終了後に事後的に知ることができ、次回以降、操作手段を上手く操作できるようになる。

【２０１５】

先読みにより通常の保留画像に代えて期待度が高いことを示す保留画像が表示される例を示したが、保留画像に限らず、他の演出表示の表示態様によって、所定の保留についての期待度が高いことを示唆するようにしてもよい。

【２０１６】

保留画像の表示態様によって、特別抽選結果が大当りとなる期待度を示したが、保留画像の表示態様によって、他の事象が発生する期待度を示してもよい。例えば、確変大当りとなる期待度を示したり、時短付きハズレとなる期待度を示すようにしてもよい。

【２０１７】

図１３７～図２２３を参照して、操作部を用いた演出について更なる興趣の向上を実現する実施形態について説明した。以下に、これらの実施形態に対して適用可能な実施形態

について説明する。

【２０１８】

扉枠下部に操作部を設ける例を示したが、他の操作部を採用してもよい。例えば、遊技盤に非接触の赤外線センサを設け、ガラス板を複数の領域、例えば、右上・右下・左下・左上の４つの領域に十字型に等分し、これらの各領域に対して手が近づけられたときに、操作受付が行われるようにしてもよい。このような構成とすることで、遊技者は上方に大きく手を動かすこととなるため、より遊技に参加している感覚を味わうこととなる。この点、枠上に設けた可動体の可動部位（ウサギの耳を模した部位等）にセンサを設けて、遊技者による可動を検知可能とし、遊技者による操作入力を受付る機能をこれらの可動部位に持たせてもよい。この場合には、遊技へ参加している感覚がさらに高まることとなる。

【２０１９】

図１３７～図２２３を参照して示した各実施形態における各種の操作指示において、操作指示に従わない所定の操作（例えば、指示した態様と異なる操作態様で操作する、指示した操作部と異なる操作部を操作する等）を行うことで、特別な表示が行われるように構成してもよい。例えば、本来であれば操作指示に従った操作を行ったときに表示される画像が、操作指示に従わない所定の操作を行った場合に表示されるように各実施形態を変形してもよい。

【２０２０】

一方、疲労している遊技者や高齢の遊技者等、このような身体を大きく動かす操作入力を好まない傾向を示すおそれがある遊技者も存在する。そこで、遊技領域中の所定領域に１つまたは複数のセンサを設け、遊技者によって遊技領域に発射された遊技球がこのセンサによって検知されることに基づいて、上述した各種の操作部が操作されたことの代わりとしてもよい。この場合、遊技者は右手による操作のみによって、操作部を操作したことの代わりとすることができるため、疲労しているあるいは高齢の遊技者等であっても、遊技球の発射を行いつつ操作入力を行うことが可能となる。なお、操作部への操作と所定領域に設けたセンサの入力の双方を受付可能にし、いずれか一方への操作入力が行われた時点で、操作入力に対応する演出表示を行うようにしてもよい。あるいは、操作部への操作入力と所定領域に設けたセンサのいずれによって、操作入力を受付けるのかを、遊技者あるいは遊技店の店員が選択できるように構成してもよい。あるいは、発射される遊技球のみによって、操作入力が行われるように構成してもよい。所定の領域としては、遊技球の通過や接近を検出可能な専用の演出用センサを盤面上に設けてもよいし、あるいは、既存の入賞口（例えば、一般入賞口、第１始動口、ゲート、大入賞口等）に対する遊技球の入賞（センサによる検知）に基づいて、操作入力を受け付けてもよい。なお、所定の領域ではなく既存の所定の部材にセンサとしての機能を追加してもよい。例えば、レールの上端にある逆流防止部材や遊技盤右上の衝止部にセンサを設け、遊技者による操作に基づいて発射された遊技球が通過したことや遊技球が衝突したことを検知した場合に、操作入力の受付けが行われるよう構成してもよい。なお、レバーの方向入力に対応させるには異なる位置に設けた２つ以上のセンサによって方向入力が疑似的に行えるようにしてもよい。また、単位時間当たりの検知個数に応じて、操作時間を疑似的に算出するようにしてもよい。このように所定のセンサ等が遊技球を検知するように遊技者が遊技球の発射強度を調整することで、操作入力の受付が実現されるように構成してもよい。これにより、操作部を減少させたり、操作部に対する操作受付に基づいて更なる演出表示を実行可能にすることで、演出をより多様化することが可能となる。

【２０２１】

図１４４～図１４８を参照して、シールド画像によって所定の画像を隠す表示を行うことが可能な実施形態を示したが、図１４４～図１４８を参照して示した実施形態において、複数の操作部を模した模擬画像をそれぞれ表示し、これらをシールド画像によって隠すことができるように構成してもよい。また、複数の操作部に対応して、操作指示表示をそれぞれ表示し、これらをシールド画像によって隠すことができるように構成してもよい。また、複数の操作部に対する操作に対応して、操作対応表示をそれぞれ表示し、これらを

シールド画像によって隠すことができるように構成してもよい。このような構成とすることで、操作部への操作に関心の低い遊技者が、複数の操作部に係る表示を視認しがたい状態とすることができる。

図１４９～図２２３を参照して示した実施形態においても同様に複数の操作部に係る表示とシールド画像の表示とを行うことができるように構成してもよい。

なお、シールド画像の表示は所定の操作部（防御ボタン３７４０等）の操作によって行われるように構成するとよい。

【２０２２】

図１３７～図２２３を参照して、「シールド弾リーチ」、「スペシャルマシンガンリーチ」、「サイレントマシンガンリーチ」、「爆弾キャラリーチ」、「いきなり戦車演出」、「全力突破リーチ」、「ＡＩ戦車リーチ」等の各演出について示してきたが、１の演出における所定の技術思想を、他の演出における技術思想として採用することが可能である。また、複数の演出における複数の技術思想を１の演出における技術思想として複数個採用することが可能である。

【２０２３】

例えば、「シールド弾リーチ」に係るシールド画像の表示を、「スペシャルマシンガンリーチ」、「サイレントマシンガンリーチ」、「爆弾キャラリーチ」、「いきなり戦車演出」、「全力突破リーチ」、「ＡＩ戦車リーチ」の各演出に対して適用してもよい。このとき、各演出において表示される所定の画像（敵戦車の画像、爆弾キャラクタの画像、所定のボタンを模した模擬画像、砲弾が爆発した画像、弾丸が爆発した画像、煙画像、白旗画像などの各演出に使用される画像）において「シールド弾リーチ」に係る方法で期待度を示唆するとよい。また、このようにして示される期待度をシールド画像によって、隠すことができるように構成してもよい。

また、「いきなり戦車演出」に係る先読み態様や先読み演出に係る実行態様やそれらの技術思想を「シールド弾リーチ」、「スペシャルマシンガンリーチ」、「サイレントマシンガンリーチ」、「爆弾キャラリーチ」、「全力突破リーチ」、「ＡＩ戦車リーチ」に対して適用し、複数回の変動表示に渡って「シールド弾リーチ」、「スペシャルマシンガンリーチ」、「サイレントマシンガンリーチ」、「爆弾キャラリーチ」、「全力突破リーチ」、「ＡＩ戦車リーチ」を実行してもよい。

例えば、「シールド弾リーチ」に係るシールド画像や「全力突破リーチ」に係る煙画像を用いた演出態様に対して、「いきなり戦車演出」の破壊された敵戦車の画像を用いた演出態様や技術思想を適用してもよい。

また、シールド画像や煙画像を遊技者が複数回表示可能に構成したり、シールド画像や煙画像が変動表示をまたがって表示されるように構成してもよい。なお、この場合には、先読み対象となった変動表示に対応する、期待度を示唆する画像（「いきなり戦車演出」においては、破壊された敵戦車の画像）がシールド画像や煙画像によって隠されるように構成するとよい。

また、例えば、「スペシャルマシンガンリーチ」、「サイレントマシンガンリーチ」においては、砲台から発射された砲弾やマシンガンから発射された弾丸、砲弾や弾丸の爆発した画像が変動表示をまたがって表示されてもよい。

また、例えば、「爆弾キャラリーチ」においては、装飾図柄の変動中はもちろん装飾図柄の変動停止直前においても爆弾キャラクタと自戦車との衝突シーンが発生しうるように構成し、装飾図柄の停止表示をまたがって、自戦車が爆発（自戦車の一部が破壊される）する場合と、自戦車が爆発せずに装飾図柄の停止表示をまたがる場合とが発生するように構成してもよい。なお、先読みの対象となった変動表示の変動停止直前には、図１６４、図１６９、図１７０等を参照して示した大きな爆弾キャラクタを表示する演出を実行するとよい。

また、「全力突破リーチ」においては、１回の装飾図柄の変動表示中に複数回、敵部隊の砲弾に攻撃される場合があるように構成してもよい。また、装飾図柄の変動表示にまたがって、煙画像が表示されるように構成してもよい。このようにして先読みに基づく演出

表示を複数回行ったのち、先読みの対象となった、変動表示の最後のタイミングにおいて、敵戦車群が出現する表示を行うとよい。
また、「ＡＩ戦車リーチ」においても先読みに基づいて複数の変動表示に渡った表示を行ってもよい。この場合、各変動表示において、１回～複数回の敵戦車との遭遇が発生するように構成してもよい。少なくとも、装飾図柄の変動停止表示直前に、敵戦車との遭遇が発生し、砲弾や弾丸が破壊される画像の表示が装飾図柄の変動表示をまたぐように行われるように構成してもよい。また、本来操作指示がなされない左レバー３７２０に対して、操作を行った場合には、演出として、戦車が道路の左側の崖に落下して画面上に煙画像を表示するように構成してもよい。この場合、煙画像の表示は先読み演出表示の対象となった装飾図柄の変動表示が停止するまで、複数回の装飾図柄の変動表示をまたがって実行されるとよい。
なお、「シールド弾リーチ」、「スペシャルマシンガンリーチ」、「サイレントマシンガンリーチ」、「爆弾キャラリーチ」、「いきなり戦車演出」、「全力突破リーチ」、「ＡＩ戦車リーチ」の各演出において、ミッションボタン３７００、攻撃ボタン３７１０、左レバー３７２０、防御ボタン３７４０等が操作可能であることを示したが、各演出例における、一部の操作部あるいはすべての操作部について、有効期間を装飾図柄の変動表示中あるいは、先読み演出を行った場合には複数の装飾図柄の変動表示にまたがって、実行可能に構成してもよい。また、操作有効回数も１の装飾図柄の変動表示中に複数回実行可能に構成するとよい。また、操作部の操作受付に対応する表示も、複数回表示されるように構成するとよい。また、このような操作受付に対応する表示が、装飾図柄の変動表示をまたがって表示されるように構成するとよい。
このような構成とすることで、操作部に対する遊技者の操作に対して何らかの表示上のリアクションが発生するため、遊技者を満足させることが可能となる。さらに変動表示をまたがって、操作に基づいた演出表示が変動表示の停止表示によって中断されずに実行されることで、実行された演出に対して遊技者が違和感を持つことを防止できる。
【２０２４】
従来、遊技状況に応じて演出画像を切り替える表示演出を実行することが可能な遊技機が知られていた（例えば、特開２００３－３４００３７号公報）。
ところが、演出画像を切り替える表示演出が、遊技者が違和感を覚えるものであった場合には、興趣が低下するおそれがあり、演出画像を切り替える表示演出について、より適切な表示手法が求められている実情にあった。また、より適切な表示手法を実現することで興趣を向上させることも可能である。
そこで、以下に示す実施形態においては、演出画像を切り替える表示演出について遊技者が違和感を覚えにくく、興趣の低下を抑制することや興趣を向上させることが可能な遊技機について説明する。
【２０２５】
以下に、図１２３～図１２５、図１３７～図１４８等を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２２４～図２３６等を参照して説明する。図２２４～図２２８は本実施形態（あるいは変形例）において表示される画像の例を示している。図２２９は、これらの画像の表示優先度を示している。図２３０、図２３３は本実施形態におけるタイムチャートを示している。図２３１、図２３２、図２３４～図２３６は、本実施形態における表示例を示している。
本実施形態では、特殊なリーチ演出である「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」において、通常背景画像に代えて、特殊リーチ背景画像が表示される。
【２０２６】
図２２４～図２２６は、本実施形態において遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示される画像の一例を示している。具体的には、背景画像（通常背景画像Ａ、通常背景画像Ｂ、特殊リーチ背景画像Ａ、特殊リーチ背景画像Ｂ、右打ち中に表示される通常背景画像Ｃ）、各種装飾図柄の画像、自戦車・敵戦車などの画像、帯状先読み演出画像、当該保留画像、第１保留画像～第４保留画像、復活演出用キャラクタ画像、第４図柄、保留

数表示画像、エラー報知画像を示している。
なお、本実施形態やその変形例における各種の画像、動画像のデータは、液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂにあらかじめ記憶されている。
なお、背景画像以外の画像についても、図２２５や図２２６に示すように、図中に横長の長方形を図示しているが、この場合の横長の長方形は表示領域を示している。これにより、背景画像以外の画像が表示領域に表示されたときの大きさや位置をわかりやすく示すことができるようになっている。なお、図２２５、図２２６以外の図において表示領域に表示される画像の説明を行う場合があるが、この場合も同様である。
【２０２７】
図２２４（ａ）は、通常背景画像Ａを示している。通常背景画像Ａは破壊された建物の近くに複数の戦車が集まった状態を表した画像である。
図２２４（ｂ）は、通常背景画像Ｂを示している。通常背景画像Ｂは戦車が格納庫内で停まっている状態を表した画像である。
通常背景画像Ａ、通常背景画像Ｂは、遊技状態が通常状態であるときに表示される画像である。
【２０２８】
図２２４（ｃ）は特殊なリーチ演出である「巨大戦車リーチ」演出が実行されたときに表示される特殊リーチ背景画像Ａを示している。特殊リーチ背景画像Ａは空、砂漠、未舗装の道路を表した画像である。
図２２４（ｄ）は特殊なリーチ演出である「敵戦車破壊リーチ」演出が実行されたときに表示される特殊リーチ背景画像Ｂを示している。特殊リーチ背景画像Ｂは空、草原、道路を表した画像である。
【２０２９】
図２２４（ｅ）は、大当り遊技状態終了後に移行する場合がある遊技者に有利な確変状態や時短状態において表示される通常背景画像Ｃを示している。通常背景画像Ｃは、遊技者に右打ちを行うことを示す画像である。
【２０３０】
なお、背景画像の大きさ（画素数）は、表示領域の大きさと同じである。また、背景画像は不透明である。したがって、背景画像に後ろ側に何らかの画像が表示されて、遊技者に視認されることはない。
【２０３１】
図２２５は、パチンコ機１において表示可能な装飾図柄の例を示している。各装飾図柄は左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄からなる。これらが演出の進行状況や遊技状況に応じて、適宜切り替えられて表示される。
【２０３２】
図２２５（ａ）は通常装飾図柄を示している。この図では、停止表示された通常装飾図柄の一例を示しているが、各通常装飾図柄は所定方向（例えば、下方向）に向けてスクロールして表示したり、所定位置で仮停止表示をすることも可能である。
通常装飾図柄は、特別抽選結果に応じて表示態様が決定され、特別抽選結果が大当りである場合はぞろ目の態様（例えば「２２２」）で停止表示され、特別抽選結果が大当りでない場合はぞろ目ではない態様（例えば「３５２」）で停止表示される。図２２５（ａ）は通常装飾図柄が「３５２」で停止表示された状態を一例として示している。
通常装飾図柄は、縦長の長方形の背景領域と、背景領域の手前側に配置された数字とキャラクタとからなる。数字とキャラクタとは１対１の対応関係になっている。
【２０３３】
図２２５（ｂ）は特殊なリーチ演出である「巨大戦車リーチ」演出や「敵戦車破壊リーチ」演出が実行されたときに表示される特殊リーチ装飾図柄を示している。
特殊リーチ装飾図柄は、表示領域の中央付近の場所に通常装飾図柄よりも小さく表示される。これにより、「巨大戦車リーチ」演出や「敵戦車破壊リーチ」演出の実行中に実行される特別抽選結果を示唆する演出を遊技者が視認しやすくなる。

図２２５（ｃ）は、特殊リーチ装飾図柄の変形例である。このように、数字がより強調されて表示される特殊リーチ装飾図柄を採用してもよい。

なお、図２２５（ｂ）、図２２５（ｃ）は、特殊リーチ装飾図柄が仮停止中の状態を示している。

なお、リーチ演出中には、左装飾図柄と右装飾図柄のみを表示し、中装飾図柄を表示しない場合がある。

【２０３４】

図２２５（ｄ）は、右打ち中に表示される右打ち中装飾図柄を示している。右打ち中装飾図柄は、確変状態や時短状態などの遊技者に右打ちが要求される遊技状態において表示される装飾図柄である。図２２５（ｄ）は右打ち中装飾図柄が「３５２」で停止表示された状態を示している。

【２０３５】

図２２５を参照して示したように、通常装飾図柄、特殊リーチ装飾図柄、右打ち中装飾図柄は、背景領域の大きさやデザイン、キャラクタの有無、数字の大きさなどにより、区別することが可能である。これにより装飾図柄を視認することで、演出状況や遊技状態がわかりやすくなっている。

【２０３６】

図２２６（ａ）は「巨大戦車リーチ」演出が実行されたときに表示される自戦車の画像、敵戦車の画像、「マイト軍曹」のセリフ画像、「ダイナ大佐」のセリフ画像、ミッションボタン３７００を模した模擬画像を示している。これらの画像の表示態様によって、特別抽選結果が示唆される。

図２２６（ｂ）は「敵戦車破壊リーチ」演出が実行されたときに表示される自戦車の画像、敵戦車の画像、「マイト軍曹」のセリフ画像、「ダイナ大佐」のセリフ画像、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像を示している。これらの画像の表示態様によって、特別抽選結果が示唆される。

なお、特別抽選結果を示唆する具体的な態様については図２３３等を参照して後述する。

【２０３７】

図２２６（ｄ）は保留画像を示している。表示領域の下部には、左から当該保留表示領域、第１保留表示領域、第２保留表示領域、第３保留表示領域、第４保留表示領域が設定されている。当該保留画像及び保留画像の形状は正円形であり、色は基本的に白色である。また、当該保留画像は保留画像よりも円の直径が大きい。

図中においては、当該保留表示領域に当該保留画像が、第１保留表示領域～第４保留表示領域に保留画像が表示された例が示されている。

第一始動口２００２に対する遊技球の入賞が発生すると、当該保留画像あるいは保留画像が当該保留表示領域、第１保留表示領域～第４保留表示領域に表示される。例えば、当該保留表示領域に当該保留画像が表示され、第１保留表示領域と第２保留表示領域に保留画像が表示された状態（すなわち保留が２個ある状態）において、第一始動口２００２に対する遊技球の入賞が発生した場合、第３保留表示領域に保留画像が表示される。

【２０３８】

なお、図１２３～図１２５を参照して示したように保留の先読みに基づいて、通常の当該保留画像や保留画像（白色で円形）とは表示態様（色や形状）の異なる特定当該保留画像や特定保留画像を表示して、その表示態様によって、その保留に対応する特別抽選結果が大当りであることの期待度が高いことを示してもよい。

【２０３９】

例えば、通常の保留画像である白色の保留画像に代えて、所定色（例えば赤色）の保留画像を表示することで、特別抽選の結果が大当りである期待度が高いことを示すようにしてもよい。

より具体的には、例えば、白色、青色、緑色、赤色、金色、虹色の順で、大当りの期待度が高くなるようにしてもよい。また、この順で表示される確率が低くなるように構成してもよい。すなわち、期待度が低い色ほど出現する確率が高く、期待度が高い色ほど出現

する確率が低くなる。なお、虹色については期待度を１００％としてもよい。なお、期待度については、一般に、期待度が高くなるほど、出現する確率が低くなるようにするとよい。

なお、金色という単一の色は厳密には存在しないが、表示処理として所定の表示領域内において黄色、黄土色、白色で発光する画素を所定の態様で組み合わせることで、遊技者が金属光沢をもった色である金色として認識する表示態様を実現できる。

また、虹色という単一の色も厳密には存在しないが、表示処理として所定の表示領域（例えば、所定のキャラクタ画像等）内において青色、水色、緑色、黄色、赤色、桃色、青色、水色、緑色・・・の順序で画素をストライプ状に発光させることで、遊技者が虹色として認識する表示態様を実現できる。なお、この所定の表示領域内において、ストライプ状に発光された各領域を一定の方向（例えば、ストライプをなす方向に対して垂直に交わる方向）に移動させてもよい。

なお、虹色を表示する際には所定の表示領域内において虹色を構成する６色が表示された領域が同時に視認可能とされることが望ましい。なお、所定の表示領域の大きさによっては、虹色を構成する六色のうち一部が表示されない場合が発生する場合がありうるが、この場合は、６色のうちの半分より多い数の色（すなわち４色以上）を表示するとともに、各色で塗り分けられた部分を一定の方向に移動させて、各色が順次表示されるようにすることで、遊技者に虹色が表示されていると認識させることができる。

期待度と表示確率（変動表示回数に対する割合）の関係としては、例えば、始動入賞時に表示された当該保留画像や保留画像が、白色の当該保留画像や保留画像である確率が最も高く、虹色の当該保留画像や保留画像である確率が最も低いように構成するとよい。

また、装飾図柄の変動終了タイミングにおいて最後に表示されていた当該保留画像が、白色の当該保留画像である確率が最も高く、虹色の当該保留画像である確率が最も低いように構成するとよい。

また、始動入賞時に緑色、赤色、金色の当該保留画像や保留画像を表示してもよいし、始動入賞時に白色の当該保留画像や保留画像であったものを、装飾図柄が停止表示されるまでの所定のタイミングで緑色、赤色、金色の当該保留画像や保留画像へと変化させてもよい。

なお、このように所定の期待度を示す演出態様から、より期待度が高いことを示す演出態様へ所定のタイミングで変化させることを「昇格」と称する場合がある。

逆に、所定の期待度を示す演出の態様をそれよりも期待度が低いことを示す態様へ所定のタイミングで変化させることを「降格」と称する場合がある。

なお、「昇格」や「降格」を実行する割合は低確率にする（例えば所定色により期待度が示唆された場合を分母としたときに「昇格」や「降格」が実行される確率を合計５～１０％程度とする）ことが望ましい。これにより、期待度と色とのおおまかな対応関係を維持しつつ、示される期待度を高くしたり低くしたりすることが可能となる。なお、昇格は遊技者にとって好ましい事象であるが、降格は遊技者にとって好ましくない事象であるため、興趣の低下を抑制させるために、昇格については実行可能とするものの降格については実行しないようにしてもよい。

なお、所定の演出の実行により昇格する場合と昇格しない場合とがありうるが、昇格しない演出のことを「ガセ」と称する場合がある。また、期待度が高い演出が実行されたものの、変動表示がハズレの結果となることを「ガセ」と称する場合がある。

「昇格」及び「降格」という用語が大当りの期待度の変化に用いられる例を示したが、遊技者に付与される遊技上の利益を示唆する際に、遊技上の利益が遊技者に有利なものに変化したり遊技者に付与される利益量が増えたりすることを「昇格」と称する場合がある。逆に、遊技者に付与される遊技上の利益を示唆する際に、遊技上の利益が遊技者に不利なものに変化したり遊技者に付与される利益量が減ったりすることを「昇格」と称する場合がある。例えば、「通常図柄」により形成されるリーチ状態が、「確変図柄」により形成されるリーチ状態へと変化した場合に、「昇格」という場合がある。また、大当り遊技開始時の演出としてラウンド数（１ラウンドあたりの出玉数は一定とする）が何ラウンド

であるのかを報知する演出として、大当り遊技開始時には４ラウンドと報知し、４ラウンド目となる前の所定のラウンドで、８ラウンドまで大当り遊技が継続することを報知する演出を実行してもよい。この場合は、ラウンド数が「昇格」したと称されることとなる。

当該保留画像や保留画像を例に挙げたが、他の演出に用いられる画像についても、当該保留画像や保留画像と同様に画像の色によって期待度を示唆することができる。

なお、保留画像の色において、白色、青色、緑色、赤色、金色、虹色の順で大当りの期待度が高くなることを示したが、他の演出用画像において、これらの色のすべての色を採用するのではなく、これらの色のうちの一部の色を採用するようにしてもよい。なお、そのときでも基本的には期待度の順序と出現確率の順序は変化しないようにするとよい。例えば、所定の演出画像の色として、白色、赤色、金色の３色を採用した場合には、白色の演出画像よりも赤色の演出画像の方が期待度は高いが出現確率は低く、赤色の演出画像よりも金色の演出画像の方が期待度は高いが出現確率は低くなるようにするとよい。

また、他の演出画像の色として、青色、緑色、赤色の３色を採用した場合には、青色の演出画像よりも緑色の演出画像の方が期待度は高いが出現確率は低く、緑色の演出画像よりも赤色の演出画像の方が期待度は高いが出現確率は低くなるようにするとよい。

このように、所定の色を用いた期待度の示唆が異なる演出において行われた場合でも、色の順序と期待度及び出現確率との関係が変わることはないため、遊技者はおおまかな期待度を認識することができる。

画像（当該保留画像等）を例に挙げたが、発光部材を備えた装飾部材についても、保留画像と同様に発光部材の発光色によって期待度を示唆することができる。例えば、多色発光が可能なＬＥＤなどの発光部材を遊技者が視認可能な装飾部材に複数個実装し、それぞれ所定色で発光させるようにしてもよい。なお、金色についは、黄色、白色、黄土色で複数の発光部材を適宜発光させるとよい。同様に、虹色については、青色、水色、緑色、黄色、赤色、桃色、青色、水色、緑色・・・の順番で複数の発光部材をストライプ状に適宜発光させるとよい。また、各色が移動しているかのように視認されるように発光部材の発光態様を循環的に変化させてもよい。

なお、大当りの期待度が１００％で出現率が低い（例えば、大当りとなる変動表示において５％の確率で実行される）演出をプレミアム演出と称する場合がある（省略して単にプレミアム、プレミアと称する場合もある）。プレミアム演出の期待度は１００％であるので、変動表示結果がハズレの場合には実行されない。プレミアム演出としては、特別な画像（例えば、特別なキャラクタ画像や特別な当該保留画像～特別な第４保留画像や特別なアイコン画像や特別な背景画像）の表示が行われる、特別な映像の表示が行われる、特別な音や特別なＢＧＭの出力が行われる、ボタン操作が有効なタイミングにおいて特別な操作部模擬画像が表示される、特別なリーチ演出が行われる、特別な態様で発光装飾手段を点灯や点滅させる発光制御が行われる、等の演出を採用することができる。なお、これらに限らず、本明細書中に記載した所定の演出態様をプレミアム演出として採用してもよい。なお、これらの画像や映像を虹色で表示したり、発光装飾手段の発光態様として虹色を採用してもよい。また、これらの演出のうち、複数（２つ以上）の演出を１回の変動表示において実行してもよい。

なお、プレミアム演出が大当りとなる変動表示の５％において実行される場合、大当り確率を１／３００とすると、プレミアム演出が実行される確率は１／６０００の確率となる。一方、プレミアム演出と比べて他の演出は相対的に期待度が低く実行確率が高い演出である。例えば、相対的に期待度が低い青色の当該保留画像が表示される確率は、プレミアム演出の実行確率より高い確率（例えば、１／１５）となる。同様に、相対的に期待度が低いノーマルリーチが発生する確率は、プレミアム演出の実行確率より高い確率（例えば、１／１０）となる。

プレミアム演出が実行された場合、遊技に慣れた遊技者は、大当りが発生することを即座に認識し、大当りの発生が確定したことに加え実行確率が低いプレミアム演出が実行されたことに大きな興奮を覚えることとなる。また、遊技に不慣れな遊技者の場合は見慣れない特別な演出が実行されていることを認識しつつ最終的に大当りの結果となるという流

れを経験することで、遊技経験を積むにつれて、大当りが発生することを徐々に認識できるようになっていく。

なお、プレミアム演出の実行により大当りが発生することが示されることを上述したが、プレミアム演出の実行により特定の大当りが発生することが示されるようにしてもよい。例えば、価値の異なる複数種類の大当りのうち、もっとも価値が高い大当りが発生するときのみプレミアム演出が実行されるようにしてもよい。例えば、大当りの内訳として、３Ｒ大当り、６Ｒ大当り、１０Ｒ大当りの３種類がある場合（なお各大当りにおいて１Ｒあたりの最大出玉量は同一とする）において、もっともラウンド数が多い１０Ｒ大当りが発生する場合にのみプレミアム演出が実行されるようにしてもよい。あるいは、低確率時短大当りと高確率時短大当りの２種類がある場合（なお両大当りにおいてラウンド数及び１Ｒあたりの最大出玉量は同一とする）において、高確率時短大当りが発生する場合にのみプレミアム演出が実行されるようにしてもよい。

【２０４０】

なお、当該保留表示領域、第１保留表示領域～第４保留表示領域には、第一始動口２００２への遊技球の入賞に対応する当該保留画像や保留画像が表示されるが、例えば、右打ち中などにおいて、第二始動口２００４への遊技球の入賞に対応して、当該保留表示領域、第１保留表示領域～第４保留表示領域に、第二始動口２００４への遊技球の入賞に対応する当該保留画像や保留画像を同様の態様で表示するようにしてもよい。

あるいは、第二始動口２００４への遊技球の入賞に対応する当該保留画像や保留画像を、第一始動口２００２への遊技球の入賞に対応する当該保留画像や保留画像と位置は同じだが異なる表示態様で表示するようにしてもよい。例えば、円形ではなく六角形の形状としたり、円形の画像のそれぞれに「電チュー」という文字を重ねて表示することで、当該保留画像や保留画像を表してもよい。

また、第二始動口２００４への遊技球の入賞に対応する当該保留画像や保留画像を、第一始動口２００２への遊技球の入賞に対応する当該保留画像や保留画像と表示態様は同じだが異なる位置（例えば、表示領域の左側下部）に表示するようにしてもよい。

また、これらを組み合わせて、異なる位置に異なる表示態様で第二始動口２００４への遊技球の入賞に対応する当該保留画像や保留画像を表示してもよい。

このような構成を採用することで、いずれの始動口に対応する保留であるのかを遊技者が理解できる。

【２０４１】

図２２６（ｅ）は、装飾図柄がリーチハズレの状態で仮停止したときに表示される場合がある、復活演出キャラクタとそのセリフを示している。復活演出キャラクタを用いた演出の詳細については後述する。

【２０４２】

図２２６（ｆ）は第４図柄を示している。第４図柄は、第一特別図柄表示器１４０３や第二特別図柄表示器１４０５において、特別図柄が変動表示しているか否かを示す図柄であり、例えば表示領域の右上に図２２５（ａ）～図２２５（ｄ）で示した装飾図柄よりも小さく表示される。第４図柄は、特別図柄の変動表示に応じて変動表示され、特別図柄の停止表示に応じて停止表示される。第４図柄も装飾図柄と同様に、特別抽選結果が大当りの場合はぞろ目の態様で表示され、特別抽選結果がハズレの場合はぞろ目以外の態様で表示される。図２２６（ｆ）においては第４図柄として数字の「３５２」が停止表示された状態が示されている。

【２０４３】

第４図柄が３つの数字からなる実施形態を示したが、第４図柄として表示される図柄の種類として、大当りを示す記号の「○」と、ハズレを示す記号の「×」の２つのみで特別抽選の結果を示してもよい。なお、特別図柄の変動表示中は、「○」と「×」を所定時間（例えば、０．１秒）ずつ交互に表示するとよい。

このような構成によれば、装飾図柄の変動表示中は、第４図柄として「○」と「×」を交互に表示し、特別抽選結果が大当りの場合、装飾図柄はぞろ目の態様で停止表示し、第

４図柄は「○」を停止表示し、特別抽選結果がハズレの場合、装飾図柄はぞろ目以外の態様で停止表示し、第４図柄は「×」を停止表示する。
この場合、装飾図柄の停止表示の組合せは変動表示毎に異なった態様で表示されうるが、第４図柄として停止表示する図柄は、「○」と「×」の２種のみである。
【２０４４】
本実施形態においては、第一特別図柄表示器１４０３の変動表示と第二特別図柄表示器１４０５の変動表示とが同時に行われることがないため、第４図柄が、第一特別図柄表示器１４０３と第二特別図柄表示器１４０５の変動状況を兼用して示すものとなっているが、第一特別図柄表示器１４０３に対応した第４図柄と第二特別図柄表示器１４０５に対応した第４図柄とを別々に設けてもよい。例えば、保留画像数表示画像の上側に第一特別図柄表示器１４０３に対応した第４図柄を表示し、保留画像数表示画像の下側に第二特別図柄表示器１４０５に対応した第４図柄を表示してもよい。
【２０４５】
図２２６（ｇ）は保留数表示画像を示している。保留数表示画像は、上側の第一始動口２００２に対応する保留数を表示する画像と、下側の第二始動口２００４に対応する保留数を表示する画像とからなる。図２２４（ｈ）においては第一始動口２００２に対応する保留数が３個、第二始動口２００４に対応する保留数が０個である場合の表示例が示されている。このように、保留数は、図２２６（ｇ）に示す保留数表示画像によっても確認可能であるとともに、図２２６（ｄ）にしめす当該保留画像、保留画像によっても確認可能とされている。
【２０４６】
図２２６（ｈ）は、パチンコ機１で何らかの異常が発生したり、パチンコ機１に対する不正な行為が検知された場合に表示されるエラー報知画像を示している。図は「エラー発生中　店員を呼んでください」とのメッセージの例を示している。エラー報知画像としては、遊技機に発生した異常や遊技者により行われた不正行為の具体的な内容を示してもよい。この場合、エラー報知画像は、第４図柄や保留数表示画像と重ならない位置に表示している。
【２０４７】
なお、エラー報知画像と同様の表示手法により、ハンドル３０２の操作指示を行なう打ち方指示画像を表示してもよい。例えば打ち方指示画像として、「右打ちしてください」、「左打に戻してください」というメッセージを表示してもよい。打ち方指示画像の表示優先度は、第４図柄や保留数表示画像の表示優先度よりも高く、エラー報知画像の表示優先度よりも低くするとよい。
【２０４８】
仮想空間内にオブジェクトを配置して、仮想カメラを所定の態様で移動させた動画像を作成しておき、その動画像を通常背景画像として表示することで、通常背景画像が動的に視認されるようにしてもよい。
図２２７（ａ）～図２２７（ｃ）は、仮想空間内において戦車群が敵陣地に進入していく様子を、仮想カメラを追随させることで生成した通常背景動画像Ａの所定タイミングにおける表示例を示している。このような通常背景動画像Ａを生成し繰り返し再生することで、動的な背景画像をループして繰り返し表示させることが可能となる。
具体的には、図２２７（ａ）は戦車群が出発したときの表示例を、図２２７（ｂ）は戦車群が敵陣地に進入中の表示例を、図２２７（ｃ）は戦車群がさらに敵陣地に進入したときの表示例をそれぞれ示している。
【２０４９】
図２２７（ａ）～図２２７（ｃ）を参照して、戦車群が敵陣地に進入していく動画像を表示する例を示したが、他の態様の動画像を表示させてもよい。
以下に、仮想空間内で仮想カメラを初期位置から右方向に移動させたのち左方向に移動させて作成した通常背景動画像Ｂの例を示す。なお、この通常背景動画像Ｂにおいては、各戦車は格納庫内において停止している。また、仮想カメラは移動終了時に、移動を開始

した位置に戻っている。なお仮想カメラの向きは、戦車の方向を向くように調整されている。図２２７（ｄ）は、仮想カメラが初期位置にあるときの表示例を示している。図２２７（ｅ）は仮想カメラが右方向に移動して格納庫の正面に移動したときの表示例を示している。図２２７（ｆ）は、仮想カメラが一番右まで移動したときの表示例を示している。仮想カメラはその後、左方向へ移動し、最終的に初期位置へと戻る。遊技者は、図２２７（ｄ）、図２２７（ｅ）、図２２７（ｆ）、図２２７（ｅ）、図２２７（ｄ）の順で表示される戦車と格納庫の動画像を視認することとなる。

通常背景動画像Ｂをループして表示する際には、図２２７（ｄ）、図２２７（ｅ）、図２２７（ｆ）、図２２７（ｅ）と表示が行われた後、再び図２２７（ｄ）から通常背景動画像Ｂの表示が行われる。

【２０５０】

通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂの長さ（再生時間）は、３０秒～１２０秒程度に設定するとよい。この場合、３０秒～１２０秒程度を周期として、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂをループして表示することが可能となる。

なお、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂのような通常背景動画像を複数生成しておき、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂも含めて、所定の順番で表示するようにしてもよい。

なお、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂについても、通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂと同様に複数の変動表示にまたがって、表示することができる。

【２０５１】

なお、後述する実施例のように、通常背景動画像Ａの表示中に、特殊なリーチ演出である「巨大戦車リーチ」演出や「敵戦車破壊リーチ」演出の実行が開始された場合には、背景画像が特殊なリーチ演出専用の背景画像や背景動画像へと変更される。

その後、特殊なリーチ演出の終了に合わせて、特殊なリーチ専用の背景画像や背景動画像に代えて、特殊なリーチ演出が行われるよりも前に表示されていた通常背景動画像Ａを表示するとよい。このとき、通常背景動画像Ａについては、動画像の最初（図２２７（ａ）に示す表示状態）から表示を行うようにしてもよいし、特殊なリーチ演出中にも通常背景画像Ａの再生を進行させておき、特殊なリーチ演出の終了に合わせて、進行させていた通常背景画像Ａを表示するようにしてもよい。

通常背景動画像Ａを例に挙げたが、通常背景動画像Ｂにおいても、同様の表示を行うとよい。

【２０５２】

静的に表示される通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂに代えて、動的に表示される通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを表示する例を示したが、特殊リーチ背景画像Ａ、特殊リーチ背景画像Ｂ、当該保留画像、保留画像についても、静止画により表示してもよいし動画像を用いて動的に表示してもよい。動的に表示する場合には所定の周期で画像をループさせて表示してもよい。例えば、特殊リーチ背景画像については１０～６０秒程度の周期でループさせて表示してもよい。また、当該保留画像、保留画像については１～２秒程度の周期でループさせて表示してもよい。

【２０５３】

図２２８（ａ）～図２２８（ｃ）は背景隠蔽画像の一例を示している。

背景隠蔽画像は、通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂと、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」演出の実行時に表示される特殊リーチ背景画像とを切り替える際に表示される画像である。図２２８（ａ）～図２２８（ｃ）に示した背景隠蔽画像は黒色の画像からなっている。背景隠蔽画像は、背景隠蔽画像よりも表示優先度が低い画像の視認性を低下させることが可能である。

背景隠蔽画像には視認性を低下させる度合いが異なる複数（具体的には３つ）の背景隠蔽画像が用意されている。本実施形態における各背景隠蔽画像は黒色であるが、透明度が異なっている。具体的には、透明度が高く視認性を低下させる度合いが低い背景隠蔽画像Ａ（図２２８（ａ））、透明度が中程度で視認性を低下させる度合いが中程度の背景隠蔽

画像Ｂ（図２２８（ｂ））、透明度が低く視認性を低下させる度合いが高い背景隠蔽画像Ｃ（図２２８（ｃ））の３つが用意され、これらが所定の順序で切り替えられて順次表示される。詳細は後述するが、各背景隠蔽画像を順次表示することで、背景画像の切り替えが自然な形で遊技者に視認されるようになる。なお、透明度がそれぞれ異なる３つの背景隠蔽画像を示したが、２つあるいは４つ以上の背景隠蔽画像を用いてもよいし、より多くの画像からなる動画像を用いてもよい。この場合、さらに背景の切り替えが自然な形で遊技者に視認される。

また、透明度が異なる背景隠蔽画像を複数用意するのではなく、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａが有する機能を用いて１つの黒色の背景隠蔽画像の透明度を徐々に変更させることで、背景画像の視認性を変更するようにしてもよい。このような構成とすることで、背景隠蔽画像の記憶に用いる容量を減らしつつ、背景画像の視認性を滑らかに変化させることができる。

図２２８（ｄ）～図２２８（ｆ）は背景隠蔽画像の他の例を示している。爆弾キャラクタ（具体的には上述した実施形態において示した爆弾キャラクタＡ）の画像を背景隠蔽画像として用いた例である。また詳細は後述するが黒色ではなく白色の背景隠蔽画像を用いてもよい。

【２０５４】

図２２４～図２２８を参照して示した各画像には、それぞれ表示優先度が定められている。図２２９は、表示優先度と、画像が配置されるレイヤ名、各レイヤに配置されうる画像の種類を示す表である。例えば、レイヤＬ９０には背景画像が、レイヤＬ７５～レイヤＬ８０には自戦車画像、敵戦車画像、操作指示画像などが、レイヤＬ７０には装飾図柄が配置され、各レイヤに設定された表示優先度に基づいて重ね合わされて表示される。

図２２９の表に示すように、背景画像（通常背景画像、特殊リーチ背景画像）、特殊リーチ時に表示される各種画像（自戦車の画像、敵戦車の画像、「マイト軍曹」のセリフ画像、「ダイナ大佐」のセリフ画像、攻撃ボタン３７１０やミッションボタン３７００を模した操作指示画像等）、装飾図柄（通常装飾図柄、特殊リーチ装飾図柄等）、疑似連回数表示画像、帯状先読み演出画像、第１保留画像～第４保留画像、当該保留画像、図２６９等を参照して後述するセリフ予告画像、背景隠蔽画像、図２５６等を参照して後述する遊技結果画像、復活演出画像（復活演出キャラクタとそのセリフ）、第４図柄、保留数表示画像、エラー報知画像の順に表示優先度が高くなる。

具体的には、特殊リーチ時に表示される各種画像、装飾図柄、当該保留画像等の表示優先度は、背景画像の表示優先度よりも高く、特殊リーチ時に表示される各種画像、装飾図柄、当該保留画像等は、背景画像の手前側に表示される。

一方、背景隠蔽画像の表示優先度は、背景画像、特殊リーチ時に表示される各種画像、装飾図柄、当該保留画像等の表示優先度よりも高く、背景隠蔽画像がこれらの画像よりも手前側に表示されることでこれらの画像は隠蔽され視認性が低下する。

【２０５５】

当該保留画像をレイヤＬ４０に、保留画像をレイヤＬ４５に配置する例を示したが、当該保留画像をレイヤＬ２６に、保留画像をレイヤＬ２７に配置してもよい。この場合、レイヤＬ３０に配置される背景隠蔽画像によって、当該保留画像や保留画像が隠されることがない。

また、当該保留画像をレイヤＬ２１に、保留画像をレイヤＬ２２に配置してもよい。この場合、レイヤＬ３０に配置される背景隠蔽画像やレイヤＬ２５に配置される遊技結果画像によって、当該保留画像や保留画像が隠されることがない。

【２０５６】

また、装飾図柄をレイヤＬ２６に配置してもよい。この場合、レイヤＬ３０に配置される背景隠蔽画像によって、装飾図柄が隠されることがない。

【２０５７】

本実施形態及び各種の変形例における各種の演出態様は、主制御基板１３１０において決定される特別抽選の結果や遊技状態等に基づいて、周辺制御基板１５１０によって決定

され、周辺制御基板１５１０によって所定のタイミングで実行される。
例えば、特別抽選の結果がハズレである場合に、周辺制御基板１５１０は、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域において、装飾図柄を非リーチハズレの状態（例えば「３５２」）で停止表示させるか、リーチ状態（例えば「２↓２」）としたのち、最終的にリーチハズレの状態（例えば「２３２」）で停止表示する表示を行う。一方、特別抽選の結果が大当りである場合に、装飾図柄をリーチ状態（「２↓２」）としたのち、最終的に装飾図柄をぞろ目（例えば「２２２」）で停止表示する表示を行う。
なお、後述する特殊なリーチ演出（「巨大戦車リーチ」、「敵戦車破壊リーチ」）やその他の演出を実行するか否かについても周辺制御基板１５１０が決定する。
【２０５８】
まず、装飾図柄がリーチ状態とならず、背景画像の切り替えも行われない場合の演出例を図２３０（ａ）、図２３１を参照して説明する。図２３０（ａ）は本演出例におけるタイムチャートを、図２３１は本演出例の所定のタイミングにおける表示例を示している。
【２０５９】
タイミングｔ０になる直前の状態において、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域における表示状態は、装飾図柄が変動停止した状態となっている。図２３１（ａ）は装飾図柄の変動表示が停止中の状態を示している。このときの保留数は３である。装飾図柄としては、通常装飾図柄が表示されている。また、背景画像として通常背景画像Ａが装飾図柄の後ろ側に表示されている。
この状態からタイミングｔ０になると装飾図柄の新たな変動表示が開始される。図２３１（ｂ）は変動表示が開始された直後の表示状態を示している。
その後、左中右の各装飾図柄が下方にスクロールする態様で表示される。図２３１（ｃ）はそのときの表示状態を示している。
その後、第一始動口２００２に対する遊技球の入賞が発生して第３保留表示領域に保留画像が表示されたのちにタイミングｔ５において、左装飾図画が仮停止表示される。図２３１（ｄ）はそのときの表示状態を示している。
【２０６０】
次いで、タイミングｔ１０において、右装飾図柄が仮停止表示される。図２３１（ｅ）はそのときの表示状態を示している。次いで、タイミングｔ１５において、中装飾図柄が仮停止表示される。次いで、タイミングｔ１６において、左装飾図柄～右装飾図柄が停止表示される。同時に、当該保留画像の表示が終了する。図２３１（ｆ）はタイミングｔ１６からタイミングｔ１７の期間における表示状態を示している。この状態においては、特別抽選結果がハズレであることが示されている。タイミングｔ１７以降は次の保留に対応する装飾図柄の変動表示が行われる。
【２０６１】
次いで、装飾図柄がリーチ状態となるが、背景画像の切り替えが行われない場合の演出例を図２３０（ｂ）に示すタイムチャート、図２３２に示す表示例を参照して説明する。なお、タイミングｔ０からタイミングｔ１０までの期間においては、図２３０（ａ）を参照して示した演出例と同様の表示が行われる。
本演出例においては、タイミングｔ１０において、右装飾図柄が左装飾図柄と同じ数字の「２」で仮停止表示され、リーチ状態が発生する。図２３２（ａ）はそのときの表示状態を示している。その後、タイミングｔ２０において、中装飾図柄が仮停止表示され、タイミングｔ２１において、左装飾図柄～右装飾図柄が停止表示され、特別抽選結果がハズレであるか大当りであるかが遊技者に示される。
図２３２（ｂ）は特別抽選結果がハズレだったときの、タイミングｔ２１からタイミングｔ２２の期間における表示例を示している。図中においては装飾図柄が「２３２」で停止表示された状態が示されている。
図２３２（ｃ）は特別抽選結果が大当りだったときの、タイミングｔ２１からタイミングｔ２２の期間における表示例を示している。図中においては各装飾図柄がぞろ目の「２２２」で停止表示された状態が示されている。

タイミングｔ２２以降においては、特別抽選結果がハズレだった場合には、次の保留に対応する装飾図柄の変動表示が実行され、特別抽選結果が大当りだった場合には、背景画像が、通常背景画像Ａから大当り中専用の大当り中背景画像に切り替えられるとともに大当り遊技状態が実行される。

【２０６２】

図２３０（ａ）を参照して示したリーチ状態とならない演出例と比べて、図２３０（ｂ）を参照して示したリーチ状態となる演出例は装飾図柄の変動表示時間が長い。そのため、特別抽選結果が大当りなのではないかという期待感を長い間遊技者に感じさせることができる。

【２０６３】

図２３０（ａ）、図２３１を参照して示した演出例や図２３０（ｂ）、図２３２を参照して示した演出例においては、装飾図柄の変動表示中、通常背景画像Ａのみが継続して表示され、特殊リーチ背景画像Ａや特殊リーチ背景画像Ｂは表示されない。また、背景隠蔽画像についても表示されない。

【２０６４】

図２３０（ａ）のタイムチャートにおいて、装飾図柄の変動中（タイミングｔ０～タイミングｔ１６）、装飾図柄の停止中（タイミングｔ１６～タイミングｔ１７）、次回以降の装飾図柄の変動中（タイミングｔ１７～）にかけて、通常背景画像Ａが継続して表示される演出例を示したが、通常背景画像Ａは、保留数が０個であり、装飾図柄が変動していない状態においても表示される。図２３２（ｄ）は、保留数が０個で、直近の装飾図柄の変動表示で特別抽選の結果がハズレであることを示す「２５３」が停止表示されたのちの表示例を示している。第一始動口２００２（あるいは第二始動口２００４）に対する遊技球の入賞が発生しなければ、この表示状態が維持される。

なお、通常背景動画像についても通常背景画像と同様に、装飾図柄が変動していない状態において表示状態が維持される。具体的には、装飾図柄が停止表示されたのちも装飾図柄の変動表示中に表示されていた通常背景動画像の再生が継続される。また、通常背景動画像を終わりまで再生した後は、動画像の最初から再び再生されるようにして、動画像がループして再生されるようにするとよい。

このように通常背景画像あるいは通常背景動画像とは、装飾図柄が変動表示しておらず、また、大当り遊技状態でもないときに、背景画像として表示される画像あるいは動画像である。

【２０６５】

保留数が０個の状態が所定時間続いた場合（変動表示が所定時間行われていない場合）には、装飾図柄の表示が行われない状態としてもよい。

具体的には、装飾図柄の変動表示を行っておらず、保留数が０個の場合には、図２３２（ｄ）に示す装飾図柄の停止表示を１秒間行ったのち、所定時間（例えば３秒間）が経過するまで、装飾図柄の停止表示をさらに継続した後、装飾図柄の表示を行わないようにしてもよい。図２３２（ｅ）は、装飾図柄の停止表示を行わないようにした状態の表示例を示している。

第一始動口２００２（あるいは第二始動口２００４）に対する遊技球の入賞が発生するまで、このような表示状態を継続させてもよい。

なお、このように、保留が無い状態で装飾図柄の確定停止期間が終了した場合に、確定停止期間が終了したタイミングから、新たに装飾図柄の変動表示が開始されるまでの期間をデモ期間と称する場合がある。

あるいは、保留が無い状態で装飾図柄の確定停止期間が終了し所定時間が経過した場合に、所定時間が経過したタイミングから、新たに装飾図柄の変動表示が開始されるまでの期間をデモ期間としてもよい。

あるいは、保留が無い状態で装飾図柄の確定停止期間が終了した状態においてハンドル３０２に対する接触がハンドルタッチセンサ３１０によって検知されない状態が所定時間（例えば２０秒間）が経過した場合に、所定時間が経過したタイミングから、新たに装飾

図柄の変動表示が開始されるまでの期間をデモ期間としてもよい。
なお、デモ期間が開始されたタイミングあるいはデモ期間の開始から所定時間（例えば１０秒間）が経過したタイミングで、デモ期間においてのみ実行される特定の演出表示を開始してもよい。
例えば、デモ期間の開始から所定時間（例えば１０秒間）が経過したタイミングで、装飾図柄の表示を中断してもよい。この場合、背景画像としては、表示中の背景画像（例えば通常背景画像Ａ）をそのまま表示し続けるとよい。あるいは表示中の背景画像も非表示とし、遊技機の紹介や遊技機メーカーの紹介を行う動画の再生を行うようにしてもよい。なお、動画の再生（例えば数分間）を所定時間実行したのちは、再び元の装飾図柄と背景画像の表示を行うようにしてもよい。また、元の装飾図柄と背景画像の表示と、動画の再生表示とを繰り返して表示するようにしてもよい。
また、リーチ演出中に出現するキャラクタをデモ期間中に表示してもよい。この場合、キャラクタの動作態様として、リーチ演出中とは異なる動作態様とすることで、リーチ演出が発生したと遊技者が勘違いすることを防止できる。
また、デモ期間において、遊技者が着座していない（遊技を行っている遊技者がいない）ものとみなして、「座って」などの文字を表示領域に表示してもよい。これにより、遊技する遊技機を探している遊技者へのアピールとすることができ、遊技場の稼働を高めることに貢献できる。
また、表示領域にパチンコ機１の紹介などを行うデモ画像が表示されるデモ画像表示状態へと移行させてもよい。デモ画像表示状態においては、停止した装飾図柄の手前側にデモ画像を表示してもよいし、装飾図柄の表示が行われない状態でデモ画像を表示してもよい。
なお、これらの表示については、予め作成しておいた静止画や動画像データの再生により実現してもよい。
このように、装飾図柄が変動表示されている状態から、装飾図柄が変動表示していない状態（デモ期間）にかけても、通常背景画像Ａが継続して表示される。
また、装飾図柄が変動表示していない状態から、第一始動口２００２（あるいは第二始動口２００４）に対応する保留数が０個の状態から、第一始動口２００２（あるいは第二始動口２００４）への遊技球の入賞が発生して、装飾図柄の変動表示が開始された状態にかけても、通常背景画像Ａが継続して表示される。
【２０６６】
なお、装飾図柄の変動表示を行っておらず、保留数が０個の状態で、装飾図柄の停止表示を１秒間行った後の状態において、遊技者によるハンドル３０２に対する接触がハンドルタッチセンサ３１０によって検知されない状態が所定時間継続した場合に、装飾図柄の表示を行わないようにしてもよい。
また、遊技者によるハンドル３０２に対する接触がハンドルタッチセンサ３１０によって新たに検知されたとき、あるいは、第一始動口２００２（あるいは第二始動口２００４）に対する遊技球の入賞が発生したときに、装飾図柄の表示を再開するようにしてもよい。また、同時にデモ期間を終了して、デモ期間中に表示していた各種の画像の表示を終了してもよい。なお、この場合も、装飾図柄の表示の有無に関わらず、通常背景画像Ａが継続して表示されるようにするとよい。
【２０６７】
通常背景画像Ａを例に挙げたが、通常背景画像Ｂや通常背景画像Ｃについても、通常背景画像Ａと同様に用いられ、装飾図柄の変動中や非変動中の背景画像として表示されうる。
【２０６８】
なお、通常背景画像は所定の条件が満たされること（例えば、所定回数の変動表示が行われた場合、所定の抽選に当選した場合、高期待度リーチ演出である特殊リーチ演出がハズレの結果となった場合等）を契機として、通常背景画像Ａと通常背景画像Ｂとのうち一方から他方へと切り替えられることがある。
なお、所定の条件が満たされたのちに開始される最も直近の装飾図柄の変動表示（例え

ば、ハズレの結果となった特殊リーチ演出が行われた変動表示の次に実行された変動表示）において、通常背景画像を切り替える演出を実行するとよい。
なお、右打ちを行う遊技状態ではない遊技状態（通常状態）で表示されうる通常背景画像を、通常背景画像Ａと通常背景画像Ｂで説明したが、２種類に限られず３種類以上としてもよい。また、その場合には、所定の順序で表示されるなど、所定の規則に基づいて通常背景画像の切り替えを行うようにしてもよい。あるいは、ランダムな順番で表示されるなど、不規則に通常背景画像の切り替えを行うようにしてもよい。
また、大当り遊技状態を契機として、右打ちを行う遊技状態（確変状態や時短状態）となった場合には、右打ち中の背景画像として通常背景画像Ｃが表示される。このように遊技状態の変化を契機として、表示される通常背景画像が変更される場合がある。なお、右打ち中の背景画像として通常背景画像Ｃ以外の背景画像が複数あってもよい。この場合も、通常状態中の通常背景画像の表示方法と同様の方法で背景画像の切り替えを行うようにしてもよい。
【２０６９】
図２３０（ａ）、図２３０（ｂ）、図２３１、図２３２を参照して示した演出例は、装飾図柄の変動表示中に背景画像の切り替えが行われず通常背景画像が連続して表示されるものであったが、以下に、装飾図柄の変動表示中に通常背景画像が特殊リーチ背景画像に切り替えられる「敵戦車破壊リーチ」演出について、図２３０（ｃ）、図２３３（ａ）に示すタイムチャート、図２３４～図２３６に示す表示例を参照して説明する。なお、図２３０（ｃ）に示すタイムチャートにおいては、「敵戦車破壊リーチ」演出におけるタイミングｔ０～タイミングｔ１０における演出例が、図２３３（ａ）に示すタイムチャートにおいては、「敵戦車破壊リーチ」演出におけるタイミングｔ１０～タイミングｔ４５における演出例がそれぞれ示されている。
なお、タイミングｔ０からタイミングｔ１３までの期間においては、図２３０（ｂ）を参照して示した演出例と同じ態様で変動表示が行われる。図２３４（ａ）は背景隠蔽画像が表示される前の所定の期間（タイミングｔ１０～タイミングｔ１３）における所定のタイミングの表示例である。
【２０７０】
本演出例においては、タイミングｔ１３からタイミングｔ１９において、背景隠蔽画像Ａ、背景隠蔽画像Ｂ、背景隠蔽画像Ｃが所定の順序で表示される。また、背景隠蔽画像Ｃが表示されているタイミングｔ１６において、通常背景画像Ａから特殊リーチ背景画像Ｂへ背景画像の切り替えが行われる。
【２０７１】
具体的には、図２３３（ａ）に示すように、タイミングｔ１３からタイミングｔ１４の期間（１秒間）において背景隠蔽画像Ａが表示される。図２３４（ｂ）はこの期間における表示例を示している。
また、タイミングｔ１４からタイミングｔ１５の期間（１秒間）において背景隠蔽画像Ｂが表示される。図２３４（ｃ）はこの期間における表示例を示している。
また、タイミングｔ１５からタイミングｔ１７の期間（２秒間）において背景隠蔽画像Ｃが表示される。図２３４（ｄ）はこの期間における表示例を示している。
また、タイミングｔ１７からタイミングｔ１８の期間（１秒間）において背景隠蔽画像Ｂが表示される。図２３４（ｅ）はこの期間における表示例を示している。
また、タイミングｔ１８からタイミングｔ１９の期間（１秒間）において背景隠蔽画像Ａが表示される。図２３４（ｆ）はこの期間における表示例を示している。
【２０７２】
背景隠蔽画像Ｃが表示されているタイミングｔ１６において、背景画像が、通常背景画像Ａから特殊リーチ背景画像Ｂへと変更されるとともに、装飾図柄が、図２２５（ｂ）を参照して示した通常の装飾図柄よりも小さい特殊リーチ装飾図柄へと変更されるが、背景画像や装飾図柄の手前側に背景隠蔽画像Ｃが表示されているため、これらの画像の切り替えが行われたことを認識できるのは、背景隠蔽画像Ｂの表示が行われるタイミングｔ１７

以降である。
なお、特殊リーチ装飾図柄は、特殊リーチ背景画像が表示されている期間（タイミングｔ１６～タイミングｔ３９）において表示される。また、左装飾図柄と右装飾図柄については下方向へのスクロールは行われず、仮停止された状態で表示される。
【２０７３】
タイミングｔ３０からタイミングｔ３３にかけて、攻撃ボタン３７１０に対する操作受付が有効となる操作有効期間が発生する。図２３４（ｇ）は、この期間における表示例を示している。操作有効期間の開始と同時に攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像が表示されるとともに、攻撃ボタン３７１０の操作を指示するセリフが表示される。
操作有効期間中に攻撃ボタン３７１０に対する適切な操作態様が実行された場合、あるいは操作有効期間が終了した場合には、特別抽選結果を示唆する態様（敵戦車が破壊された表示が行われるか否か）の表示が行われる。
【２０７４】
図２３５は、特別抽選結果が大当りである場合の表示例を示している。具体的には、特別抽選結果が大当りである場合には、敵戦車が破壊された画像が表示される。また、特殊リーチ装飾図柄が、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間が終了して所定時間経過したタイミングｔ３４において、ぞろ目の態様（「２２２」）で仮停止された状態で表示される。図２３５（ａ）はこの状態を示している。
【２０７５】
一方、図２３６は、特別抽選結果がハズレである場合の表示例を示している。特別抽選結果がハズレである場合には、敵戦車が破壊されずに通過していく画像が表示される。また、特殊リーチ装飾図柄が、攻撃ボタン３７１０の操作有効期間が終了して所定時間経過したタイミングｔ３４において、リーチハズレの態様（「２３２」）で仮停止された状態で表示される。図２３６（ａ）はこの状態を示している。
【２０７６】
次いで、タイミングｔ３６からタイミングｔ４２の期間において、背景隠蔽画像が表示される。
具体的には、タイミングｔ３６からタイミングｔ３７の期間（１秒間）において背景隠蔽画像Ａが表示される。図２３５（ｂ）、図２３６（ｂ）は、はこの期間における表示例を示している。
また、タイミングｔ３７からタイミングｔ３８の期間（１秒間）において背景隠蔽画像Ｂが表示される。図２３５（ｃ）、図２３６（ｃ）は、タはこの期間における表示例を示している。
また、タイミングｔ３８からタイミングｔ４０の期間（２秒間）において背景隠蔽画像Ｃが表示される。図２３５（ｄ）、図２３６（ｄ）は、はこの期間における表示例を示している。
また、タイミングｔ４０からタイミングｔ４１の期間（１秒間）において背景隠蔽画像Ｂが表示される。図２３５（ｅ）、図２３６（ｅ）は、はこの期間における表示例を示している。
また、タイミングｔ４１からタイミングｔ４２の期間（１秒間）において背景隠蔽画像Ａが表示される。図２３５（ｆ）、図２３６（ｆ）は、はこの期間における表示例を示している。
【２０７７】
背景画像は背景隠蔽画像Ｃが表示されているタイミングｔ３９において、特殊リーチ背景画像Ｂから通常背景画像Ａへと変更されるとともに、装飾図柄が特殊リーチ装飾図柄Ｂから通常装飾図柄Ａへと変更されるが、背景画像や装飾図柄の手前側に背景隠蔽画像Ｃが表示されているため、これらの画像の切り替えが行われたことを認識できるのは、背景隠蔽画像Ｂの表示が行われるタイミングｔ４０以降である。
【２０７８】
タイミングｔ３４からタイミングｔ４４の期間において、左装飾図柄～右装飾図柄は仮

停止された状態が維持される。タイミングｔ４２からタイミングｔ４４の期間においては、背景隠蔽画像Ａの表示が行われておらず、仮停止中の通常装飾図柄Ａの視認性は背景隠蔽画像によって阻害されない。図２３５（ｇ）、図２３６（ｇ）はこのときの表示状態を示している。

【２０７９】

タイミングｔ４４において、装飾図柄が停止表示され、特別抽選結果が遊技者に対して示される。図２３５（ｈ）、図２３６（ｈ）はタイミングｔ４４からタイミングｔ４５にお期間における表示状態を示している。

【２０８０】

図２３０（ｂ）、図２３２を参照して示した背景画像の切り替えが行われないリーチと、図２３０（ｃ）、図２３３～図２３６を参照して示した背景画像の切り替えが行われる特殊リーチ（「敵戦車破壊リーチ」）とでは、後者の方が、特別抽選結果が大当りである期待度が高い。例えば、前者の場合には期待度が３％であるのに対し、後者の場合には期待度が１０％であるように構成してもよい。

【２０８１】

また、大当りの期待度が異なる複数の特殊リーチを実行可能とし、いずれかの特殊リーチが実行されうるように構成してもよい。この場合、特殊リーチ背景画像、自戦車の画像、敵戦車の画像、操作が要求される操作部などを特殊リーチの種類によって異ならせるとよい。これにより、表示された特殊リーチ背景画像、自戦車や敵戦車の画像、操作部の操作指示画像を視認することで、遊技者は大当りである期待度が高いのか低いのかを知ることができる。

なお、図１４５等を参照して示した実施形態やその変形例における期待度を示唆する態様を採用してもよい。

【２０８２】

タイミングｔ１６において、背景画像を切り替える演出例を示したが、特殊リーチ背景画像Ｂや小さい特殊リーチ装飾図柄への変更が認識可能になるのはタイミングｔ１７以降であるため、タイミングｔ１５やタイミングｔ１７において特殊リーチ背景画像Ｂや小さい特殊リーチ装飾図柄への変更が行われるようにしてもよい。

タイミングｔ３９において、背景画像を切り替える演出例を示したが、通常背景画像Ａや小さい通常装飾図柄への変更が認識可能になるのはタイミングｔ４０以降であるため、タイミングｔ３８やタイミングｔ４０において通常背景画像Ａや通常装飾図柄への変更が行われるようにしてもよい。

【２０８３】

このように、本演出例においては、タイミングｔ１６において、通常背景画像Ａから特殊リーチ背景画像Ｂへと背景画像が切り替えられる。同様に、タイミングｔ３９において、特殊リーチ背景画像Ｂから通常背景画像Ａへと背景画像が切り替えられる。

タイミングｔ１６やタイミングｔ３９においては、背景隠蔽画像Ｃが表示されているため、背景画像の切り替えが行われたことは遊技者には認識されない。

【２０８４】

本実施形態における背景画像の切替演出においては、背景隠蔽画像Ａ、背景隠蔽画像Ｂが順に表示されて、背景画像の視認性が低下していき、切り替え前の背景画像が徐々に視認しがたくなる期間（以下、「第１期間」という場合がある）と、背景隠蔽画像Ｃが表示されて切り替え前と後の背景画像が視認不能な期間（以下、「第２期間」という場合がある）と、背景隠蔽画像Ｂ、背景隠蔽画像Ａが順に表示されて、背景画像の視認性が上昇していき、切り替え後の背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（以下、「第３期間」という場合がある）とを有している。

なお、第３期間の終了の後、装飾図柄が変動停止するまでの期間（タイミングｔ４２からタイミングｔ４４の期間）においては、通常背景画像が容易に視認可能な状態が維持される（以下、この期間を「第４期間」という場合がある）。

【２０８５】

このような構成によれば、背景画像の切り替えが自然な形で遊技者に知覚され、興趣が低下することを抑制することができる。
また、特殊リーチの開始時に、背景隠蔽画像が表示されている間に、通常背景画像が特殊リーチ背景画像に切り替えられるため、特殊リーチの開始が自然な形で遊技者に知覚され、興趣が低下することを抑制することができる。
同様に、特殊リーチの終了時に、背景隠蔽画像が表示されている間に、特殊リーチ背景画像が通常背景画像に切り替えられるため、特殊リーチの終了が自然な形で遊技者に知覚され、興趣が低下することを抑制することができる。
【２０８６】
このような背景画像の切替演出において、背景画像の切り替えは、最も背景が視認しがたくなった期間（第２期間）において行なっている（なお、背景画像の切り替えを第３期間の開始と同時に行うようにしてもよい）。これにより、背景をスムーズに切り替えることができ、遊技者が演出上の違和感を覚えにくくなる。
また、表示領域全体に黒色の背景隠蔽画像が表示されることで、表示領域の光度が低下するとともに、装飾図柄の視認性が低下することで、表示領域内での画像の動きが少さくなる。そのため、スマートフォンを操作するなどして、表示領域の表示内容に対する意識が低下している遊技者に、表示領域を注視すべき機会が訪れたことを認識させることができる。
また、特殊リーチの終了時に、黒色の背景隠蔽画像を表示して、特殊リーチ背景画像が通常背景画像に切り替えられるため、表示領域における表示内容が所定期間簡素なものとなる。これにより、特殊リーチの表示結果によって特別抽選の結果がハズレであることが遊技者に示された場合でも、大当りへの期待感によってたかぶった遊技者の気持ちが落ち着いて、それ以降の変動表示に対する興味を失わずに遊技を継続するため、遊技機の稼働が低下することを抑制することができる。
【２０８７】
特別抽選結果が大当りである場合の表示例を、図２３５を参照して示したが、特別抽選結果がハズレの場合のみ、背景隠蔽画像を表示するようにし、特別抽選結果が大当りである場合には、背景隠蔽画像を表示せずに、図２３５（ａ）に示す表示態様をタイミングｔ４４まで継続し、特殊リーチ装飾図柄のまま、図柄を停止表示させてもよい。また、背景隠蔽画像を表示するものの、タイミングｔ３９において、特殊リーチ背景画像Ｂを通常背景画像Ａに切り替えるのではなく、大当り中背景画像に切り替えるようにしてもよい。
このような構成とすることで、大当りが発生したことによりたかぶった気持ちを大当り遊技が開始されるまで維持することができる。
【２０８８】
図２３５、図２３６を参照して示した実施形態においては敵戦車の表示態様と特殊リーチ装飾図柄の仮停止表示態様によって、特別抽選の結果が示されていたが、特別抽選結果を示す特殊リーチ装飾図柄として、図２２５（ｃ）を参照して示した大きな特殊リーチ装飾図柄を採用してもよい。
例えば、操作有効期間の終了タイミング（タイミングｔ３３）や、操作有効期間が終了してから所定時間（１秒間）が経過して左装飾図柄～右装飾図柄が仮停止表示されたタイミング（タイミングｔ３４）で、図２２５（ｂ）を参照して示した小さな特殊リーチ装飾図柄から、図２２５（ｃ）を参照して示した大きな特殊リーチ装飾図柄へ装飾図柄を変更してもよい。
大きな特殊リーチ装飾図柄の表示は、第２期間中のタイミングｔ３９まで継続し、タイミングｔ３９以降は通常装飾図柄を表示するとよい。
特別抽選結果が大当りであって、背景隠蔽画像を表示しない場合には、大きな特殊リーチ装飾図柄の表示をタイミングｔ４５まで継続するようにしてもよい。
【２０８９】
背景隠蔽画像によって、当該保留画像や保留画像が隠されないように構成してもよい。例えば、図２３４～図２３６等を参照して示した実施形態を変形して、当該保留画像や保

留画像を背景隠蔽画像の手前側に表示するようにした場合、図２３６（ａ）～図２３６（ｈ）に示す各表示例はそれぞれ、図２３７（ａ）～図２３７（ｈ）に示す各表示例のように表示されることとなる。このような表示は、当該保留画像と保留画像の表示優先度を背景隠蔽画像の表示優先度よりも高いものとすることで実現できる。なお、特殊リーチの終了時のみでなく、特殊リーチの開始時においても、背景隠蔽画像によって、当該保留画像や保留画像が隠されないように構成してもよい。

【２０９０】

このような構成によれば、当該保留画像や保留画像の視認性が低下されないため、遊技者は保留数を確認することができ、ハンドル３０２を操作して、第一始動口２００２へ遊技球を入賞させるか否かの意思決定をすることができる。

具体的には、背景隠蔽画像が表示されるのは、通常背景画像のみが表示されるリーチと比べて変動表示時間が相対的に長い特殊リーチ開始時や、リーチ時装飾図柄が仮停止表示された直後である。またリーチ時装飾図柄が停止表示された状態からは、保留が１つ減って次の変動表示が開始されるか、大当り遊技状態が発生して、大入賞口２００５の開閉が開始される。

そのため、特殊リーチの開始時に保留数の確認を行うことができれば、大当りとなる期待度が高く保留数を増やす必要性が必ずしも高くない特殊リーチ中において保留数を増やすか否かを判断することが可能となる。

また、特殊リーチの終了時に保留数の確認を行うことができれば、特殊リーチ中に遊技球の発射を中止していた遊技者が、遊技球を発射するか否かを的確に判断することができる。

【２０９１】

図１２４、図１２５を参照して、先読み結果に基づいて、複数回の変動表示に渡って、先読み演出表示を行う実施形態を示したが、この実施形態における方法を適用し、図２３４～図２３６等を参照して示した実施形態において、先読み演出表示を行なうように変形してもよい。

例えば、図２３４～図２３６等を参照して示した実施形態において、先読み演出表示を行うように構成した場合、図２３６（ａ）～図２３６（ｈ）に示す表示例はそれぞれ、図２３８（ａ）～図２３８（ｈ）に示す表示例のように表示されることとなる。

図２３８に示す実施形態においては、特殊リーチにおいて先読み演出表示として、表示領域の右上と左上に、「敵戦車接近中！」との文字列が付された帯状先読み演出画像を表示する。また、背景隠蔽画像Ａ、背景隠蔽画像Ｂが表示されることで、帯状先読み演出画像が視認困難な第１期間となり、背景隠蔽画像Ｃが表示されることで、帯状先読み演出画像が視認不能な第２期間となる。その後、背景隠蔽画像Ｂ、背景隠蔽画像Ａが表示されることで、帯状先読み演出画像が徐々に視認しやすくなる第３期間となり、帯状先読み演出画像が視認困難な状態から視認容易な状態となる。このような表示態様は、帯状先読み演出画像の表示優先度を、背景隠蔽画像の表示優先度よりも低く設定することで実現できる。

【２０９２】

帯状先読み演出画像は、装飾図柄の停止表示が終了したタイミングｔ４５において表示を終了する。あるいは、背景隠蔽画像が表示されている期間であるタイミングｔ３６からタイミングｔ４２の期間（図２３３を参照）において帯状先読み演出画像の表示を終了してもよい。この場合、第１期間～第３期間のうちの、いずれかの期間において帯状先読み演出画像の表示を終了するようにしてもよい。あるいは、背景画像の視認性が元に戻り装飾図柄が停止するまでの期間である第４期間において帯状先読み演出画像の表示を終了するようにしてもよい。あるいは、装飾図柄が停止表示されたタイミングｔ４４において帯状先読み演出画像の表示を終了してもよい。このように、帯状先読み演出画像についても、保留画像等の他の画像と同様の表示手法を用いて、背景隠蔽画像によって、視認困難または視認不能に表示することができる。

【２０９３】

背景隠蔽画像の表示中である第１期間、第３期間においても、帯状先読み演出画像を表

示しておくことで、どのような期待度の下で、装飾図柄の変動表示が行われたのかを遊技者が認識することができる。
一方、第１期間～第３期間（特に第２期間）において帯状先読み演出画像の表示を終了することで、自然な形で、帯状先読み演出画像の表示を終了させることができる。
また、装飾図柄の停止表示前に帯状先読み演出画像の表示を終了させることで、停止表示された装飾図柄の視認性が阻害されない。
【２０９４】
図２３８を参照して示した実施形態においては、当該保留画像や保留画像と先読み演出画像が、背景隠蔽画像によって、視認困難・視認不能とされる。
一方、図２３８を参照して示した実施形態における先読み演出画像についても、図２３７を参照して示した実施形態における当該保留画像や保留画像と同様に、背景隠蔽画像の手前側に表示するようにしてもよい。この場合、背景隠蔽画像の手前側に、当該保留画像や保留画像と先読み演出画像が表示されるため、これらの画像は視認容易である。
一方、当該保留画像と保留画像は、背景隠蔽画像の手前側に表示して視認容易とし、先読み演出画像は、背景隠蔽画像の後ろ側に表示して、視認困難・視認不能とされるように表示してもよい。
あるいは、当該保留画像と保留画像は、背景隠蔽画像の後ろ側に表示して視認困難・視認不能とし、先読み演出画像は、背景隠蔽画像の手前側に表示して視認容易とされるように表示してもよい。
なお、これらの画像の重ね合わせについては、各画像に表示優先度を適宜設定し、レイヤ機能を用いて行うとよい。
【２０９５】
当該保留画像や保留画像と先読み演出画像の両方が視認不能な場合は、場面を切り替えたことがより遊技者に認識されやすくなる。
当該保留画像や保留画像と先読み演出画像の両方が視認可能な場合は、場面を切り替えたことを遊技者が認識しがたくなるものの、これらの画像によって示されていた期待度を遊技者が認識できる。
当該保留画像や保留画像と先読み演出画像とのうちの一方のみが視認可能な場合は、場面の切り替え感は多少劣るものの、おおまかな期待度を遊技者が認識できる。
【２０９６】
また、当該保留画像が大当りの期待度が高いことを示す、通常とは異なる特別な態様（例えば緑色や赤色の当該保留画像）で表示されている場合には、大当りの期待度が高いことを認識できる。
例えば、特殊リーチの開始時に当該保留画像が視認可能であれば、どのような期待度の下で特殊リーチが行われているのかを認識できる。
また、特殊リーチの終了時に当該保留画像が視認可能であれば、どのような期待度の下で、リーチ時装飾図柄が大当りを示すぞろ目で停止したのか、あるいは、ハズレを示す非ぞろ目の態様で停止したのかを確認することができる。例えば、期待度が高い状況下でハズレの結果となったり、期待度が低い状況下で大当りの結果となったりした場合など、遊技者の予想を裏切る形で結果が提示されることで、意外感を覚えさせることができる。そして、それ以降の遊技において、同様の当該保留画像が表示された場合、低い期待度が示されている場合であっても特殊リーチの結果が大当りを示す結果となることへの期待度を失わず、高い期待度が示されている場合であっても特殊リーチの結果がハズレとなることも考慮して緊張感を持って特殊リーチにおける演出を楽しむことができるようになる。
また、当該保留画像や保留画像が表示されていることで、遊技機が壊れた、と遊技者が勘違いする事態の発生を防止することができる。
【２０９７】
背景隠蔽画像として、白色の背景隠蔽画像を採用してもよい。例えば、図２３４～図２３６等を参照して示した実施形態において、白色の背景隠蔽画像を表示するように変形した場合、図２３６（ａ）～図２３６（ｈ）に示す表示例はそれぞれ、図２３９（ａ）～図

２３９（ｈ）に示す表示例のように表示されることとなる。
黒色の背景隠蔽画像と同様に、透明度の異なる白色の背景隠蔽画像Ａ～白色の背景隠蔽画像Ｃを用意し、まず、白色の背景隠蔽画像Ａ、Ｂを表示して、透明度を徐々に下げて、白色の背景隠蔽画像よりも後ろ側に位置する画像の視認性を徐々に低下させる（図２３９（ｂ）、図２３９（ｃ））。次いで、白色の背景隠蔽画像Ｃを表示して白色の背景隠蔽画像よりも後ろ側に位置する画像を視認不能とする（図２３９（ｄ））。次いで、白色の背景隠蔽画像Ｂ、Ａを表示して、透明度を徐々に上げて、白色の背景隠蔽画像よりも後ろ側に位置する画像の視認性を徐々に向上させる（図２３９（ｅ）、図２３９（ｆ））。その後、装飾図柄が仮停止表示されたのち、停止表示される（図２３９（ｇ）、図２３９（ｈ））。

【２０９８】
背景隠蔽画像として、所定のキャラクタ等を表示するようにしてもよい。例えば、図２３４～図２３６等を参照して示した実施形態において、複数の爆弾キャラクタを表示するように変形した場合、図２３６（ａ）～図２３６（ｈ）に示す表示例はそれぞれ、図２４０（ａ）～図２４０（ｈ）に示す表示例のように表示されることとなる。
なお、このように変形した実施形態における第１期間においては、表示領域の左上と右下から、背景隠蔽画像Ａとして爆弾キャラクタと三角形形状の背景領域の画像の表示が開始され（図２４０（ｂ））、次いで、背景隠蔽画像Ｂが表示される（図２４０（ｃ））。
また、第２期間においては、背景隠蔽画像Ｃとして爆弾キャラクタと２つの台形形状の背景領域の画像の表示が行われる（図２４０（ｄ））。
また、第３期間においては、背景隠蔽画像Ｂが表示され（図２４０（ｅ））、次いで、背景隠蔽画像Ａが表示される（図２４０（ｆ））。その後、装飾図柄が仮停止表示されたのち、停止表示される（図２４０（ｇ）、図２４０（ｈ））。
このように本実施形態においては、爆弾キャラクタと背景領域（三角形形状や台形形状の部分）の画像とから背景隠蔽画像が構成されている。
なお、背景領域については単色（白色や黒色）とするとよい。また、爆弾キャラクタ自体は静止画であってもよいし、爆弾キャラクタの手や足が動くなど動的な表示を行なうものであってもよい。なお、爆弾キャラクタに代えてあるいは加えて、爆弾キャラクタ以外のキャラクタ、所定の絵柄、パチンコ機１の機種名、実行されているあるいは実行されていた特殊リーチの名称などのうちの少なくとも１つを背景領域の手前側に背景隠蔽画像の一部として表示するようにしてもよい。
このような構成によれば、次に行われる装飾図柄の変動表示へと遊技者の意識を切り替えることができる。

【２０９９】
図２３４～図２３６等を参照して特殊リーチの開始時と終了時の双方のタイミングにおいて、黒色の背景隠蔽画像を表示して背景画像を切り替える例を示した。
また、背景隠蔽画像として、黒色の背景隠蔽画像に代えて、図２３９を参照して白色の背景隠蔽画像を表示する実施形態を、図２４０を参照して爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を表示する実施形態を示したが、特殊リーチの開始時と終了時に同じ背景隠蔽画像を表示するのではなく、特殊リーチの開始時と終了時とで異なる背景隠蔽画像を表示するようにしてもよい。
例えば、特殊リーチ開始時の背景隠蔽画像として、黒色の背景隠蔽画像、白色の背景隠蔽画像、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像のいずれかを表示し、特殊リーチ終了時の背景隠蔽画像として、黒色の背景隠蔽画像、白色の背景隠蔽画像、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像のいずれかを表示するようにしてもよい。
具体的には、特殊リーチ開始時の背景隠蔽画像として、白色の背景隠蔽画像を表示し、特殊リーチ終了時の背景隠蔽画像として、黒色の背景隠蔽画像や爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を表示するようにしてもよい。

【２１００】
図２３３（ａ）を参照した実施形態において、背景画像が徐々に視認しがたくなる期間

である第１期間、背景画像が視認不能な期間である第２期間、背景画像が徐々に視認しやすくなる期間である第３期間の長さ（具体的には２秒間）が同一である例を示した。このような実施形態によれば、背景隠蔽画像の表示処理の簡素化や画像演出の開発に要する工数の削減を実現することができる。

【２１０１】

一方、各期間の長さを同一とするのではなく異なったものとしてもよい。図２３３（ｂ）、図２３３（ｃ）は、特殊リーチ開始時及び特殊リーチ終了時における第１期間～第３期間の長さを異なるものとした変形例（変形例０１～変形例１２）を示している。例えば、変形例０８においては、第１期間の長さが３秒間で最も長く、第２期間の長さが１秒間で最も短く、第３期間の長さが２秒間で中間の長さとなっている。

なお、各変形例においては、第４期間の長さも図２３３（ａ）を参照して示した実施形態とは異なったものとなる場合がある。

このような構成によれば、背景隠蔽画像の表示に要する時間を無駄に長くすることなく、限られた時間の中で適切に背景画像の切り替え表示を行うことが可能となる。

【２１０２】

以下に、変形例０１～変形例１２の特殊リーチ開始時における基本的な効果を示す。

【２１０３】

変形例０１によれば、特殊リーチ開始時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第３期間＞第１期間＝第２期間」とする（つまり、特殊リーチ背景画像を完全に認識させるまでの時間を長くする）ことで、複数あるリーチ演出のうちのどのリーチ演出が表示されているのかを楽しむことができる。

【２１０４】

変形例０２によれば、特殊リーチ開始時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第１期間＝第２期間＞第３期間」とする（つまり、特殊リーチ背景画像を完全に認識させるまでの時間を短くする）ことで、実行される特殊リーチ演出を早期に認識させることができる。

【２１０５】

変形例０３によれば、特殊リーチ開始時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第２期間＞第１期間＝第３期間」とする（つまり、背景隠蔽画像Ｃが表示されており、特殊リーチ背景画像および通常背景画像が表示されていない期間を長くする）ことで、複数あるリーチ演出のうちのどのリーチ演出が実行されるのかを楽しむ時間を長く確保させることができる。

【２１０６】

変形例０４によれば、特殊リーチ開始時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第１期間＝第３期間＞第２期間」とする（つまり、背景隠蔽画像Ｃが表示されており、特殊リーチ背景画像および通常背景画像が表示されていない期間を短くする）ことで、特殊リーチ演出を長い時間楽しませることができる。

【２１０７】

変形例０５によれば、特殊リーチ開始時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第１期間＞第２期間＝第３期間」とする（つまり、通常背景画像を完全に認識不能にするまでの時間を長くする）ことで、特殊リーチ演出に発展したことの喜びを長い時間提供することができる。

【２１０８】

変形例０６によれば、特殊リーチ開始時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第２期間＝第３期間＞第１期間」とする（つまり、通常背景画像を完全に認識不能にするまでの時間を短くする）ことで、背景隠蔽画像Ｃが早期に表示されることから、特殊リーチ演出に対して早期に身構えることができる。

【２１０９】

変形例０７によれば、特殊リーチ開始時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第１期間＞第２期間＞第３期間」とすることで、通常背景画像を完全に認識不能にするまでの

時間が長くなり、特殊リーチ演出に発展したことの喜びを長い時間提供することができるとともに、実行される特殊リーチ演出を早期に認識させることができる。

【２１１０】

変形例０８によれば、特殊リーチ開始時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第１期間＞第３期間＞第２期間」とすることで、通常背景画像を完全に認識不能にするまでの時間が長くなり、特殊リーチ演出に発展したことの喜びを長い時間提供することができるとともに、背景隠蔽画像Ｃが表示されており、特殊リーチ背景画像および通常背景画像が表示されていない期間を短くすることで、特殊リーチ演出を長い時間楽しませることができる。

【２１１１】

変形例０９によれば、特殊リーチ開始時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第２期間＞第１期間＞第３期間」とすることで、複数あるリーチ演出のうちのどのリーチ演出が実行されるのかを楽しむ時間を長く確保させることができるとともに、実行される特殊リーチ演出を早期に認識させることができる。

【２１１２】

変形例１０によれば、特殊リーチ開始時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第２期間＞第３期間＞第１期間」とすることで、背景隠蔽画像Ｃが早期に表示されることから、特殊リーチ演出に対して早期に身構えることができるとともに、複数あるリーチ演出のうちのどのリーチ演出が実行されるのかを楽しむ時間を長く確保させることができる。

【２１１３】

変形例１１によれば、特殊リーチ開始時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第３期間＞第１期間＞第２期間」とすることで、特殊リーチ演出を長い時間楽しませることができるとともに、複数あるリーチ演出のうちのどのリーチ演出が表示されているのかを楽しむことができる。

【２１１４】

変形例１２によれば、特殊リーチ開始時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第３期間＞第２期間＞第１期間」とすることで、背景隠蔽画像Ｃが早期に表示されることから、特殊リーチ演出に対して早期に身構えることができるとともに、複数あるリーチ演出のうちのどのリーチ演出が表示されているのかを楽しむことができる。

【２１１５】

以下に、変形例０１～変形例１２の特殊リーチ終了時における基本的な効果を示す。

【２１１６】

変形例０１によれば、特殊リーチ終了時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第３期間＞第１期間＝第２期間」とする（つまり、通常背景画像を完全に認識させるまでの時間を長くする）ことで、次回の変動に向けての気持ちの変化に時間をかけることができる。

【２１１７】

変形例０２によれば、特殊リーチ終了時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第１期間＝第２期間＞第３期間」とする（つまり、通常背景画像を完全に認識させるまでの時間を短くする）ことで、当該変動に対しての期待感を早期に終了させ、次回の変動に対して期待を持たせる（気持ちの切り替えを早くできる）ことができる。

【２１１８】

変形例０３によれば、特殊リーチ終了時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第２期間＞第１期間＝第３期間」とする（つまり、背景隠蔽画像Ｃが表示されており、特殊リーチ背景画像および通常背景画像が表示されていない期間を長くする）ことで、背景隠蔽画像Ｃが表示される時間を長く感じさせることができ、通常背景画像が表示されないのではないかと期待感を抱かせることができる。

【２１１９】

変形例０４によれば、特殊リーチ終了時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第１期間＝第３期間＞第２期間」とする（つまり、背景隠蔽画像Ｃが表示されており、特殊リーチ背景画像および通常背景画像が表示されていない期間を短くする）ことで、視認性は

低いものの通常背景画像を早期に認識させて当該変動に対しての期待感を早期に終了させ、次回の変動に対して期待を持たせる（気持ちの切り替えを早くできる）ことができる。

【２１２０】

変形例０５によれば、特殊リーチ終了時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第１期間＞第２期間＝第３期間」とする（つまり、特殊リーチ背景画像を完全に認識不能にするまでの時間を長くする）ことで、当該変動がはずれた余韻を楽しませることができる。

【２１２１】

変形例０６によれば、特殊リーチ終了時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第２期間＝第３期間＞第１期間」とする（つまり、特殊リーチ背景画像を完全に認識不能にするまでの時間を短くする）ことで、当該変動に対しての期待感を早期に終了させ、次回の変動に対して期待を持たせる（気持ちの切り替えを早くできる）ことができる。

【２１２２】

変形例０７によれば、特殊リーチ終了時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第１期間＞第２期間＞第３期間」とすることで、当該変動がはずれた余韻を楽しませることができるとともに、当該変動に対しての期待感を早期に終了させ、次回の変動に対して期待を持たせる（気持ちの切り替えを早くできる）ことができる。

【２１２３】

変形例０８によれば、特殊リーチ終了時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第１期間＞第３期間＞第２期間」とすることで、当該変動がはずれた余韻を楽しませることができるとともに、視認性は低いものの通常背景画像を早期に認識させて当該変動に対しての期待感を早期に終了させ、次回の変動に対して期待を持たせる（気持ちの切り替えを早くできる）ことができる。

【２１２４】

変形例０９によれば、特殊リーチ終了時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第２期間＞第１期間＞第３期間」とすることで、背景隠蔽画像Ｃが表示される時間を長く感じさせることができ、通常背景画像が表示されないのではないかと期待感を抱かせることができるとともに、通常背景画像が表示されると通常背景画像を早期に認識させることで次回の変動に対して期待を持たせる（気持ちの切り替えを早くできる）ことができる。

【２１２５】

変形例１０によれば、特殊リーチ終了時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第２期間＞第３期間＞第１期間」とすることで、特殊リーチ背景画像を完全に認識不能にするまでの時間が短くなり、当該変動に対しての期待感が早期に終了したと思っていた中で背景隠蔽画像Ｃが長く表示されることから、新たな期待感を抱かせることができる。

【２１２６】

変形例１１によれば、特殊リーチ終了時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第３期間＞第１期間＞第２期間」とすることで、視認性は低いものの通常背景画像を早期に認識させて当該変動に対しての期待感を早期に終了させ、通常背景画像を完全に認識させるまでの時間を長くすることで、次回の変動に向けての気持ちの変化に時間をかけることができる。

【２１２７】

変形例１２によれば、特殊リーチ終了時の第１期間～第３期間の長さの関係を、「第３期間＞第２期間＞第１期間」とすることで、当該変動に対しての期待感を早期に終了させ、通常背景画像を完全に認識させるまでの時間を長くすることで、次回の変動に向けての気持ちの変化に時間をかけることができる。

【２１２８】

また、図２３３（ａ）に示した実施例、図２３３（ｂ）や図２３３（ｃ）に示した各変形例の特殊リーチ開始時における背景隠蔽画像の表示態様と、図２３３（ａ）に示した実施例、図２３３（ｂ）や図２３３（ｃ）に示した各変形例の特殊リーチ終了時における背景隠蔽画像の表示態様とを適宜組み合わせてもよい。例えば、特殊リーチの開始時には、変形例０１の態様で各背景隠蔽画像を表示し、特殊リーチの終了時には、変形例０２の態

様で各背景隠蔽画像を表示してもよい。
　このような構成によれば、より適切な態様で背景画像の切り替えを行うことができる。
【２１２９】
　図２３３（ａ）を参照して示した実施形態において、第１期間～第３期間の各期間の秒数はそれぞれ２秒間、合計の秒数は６秒間であった。また、図２３３（ｂ）、図２３３（ｃ）を参照して示した実施形態においては、第１期間～第３期間の各期間の秒数は１秒から３秒、合計の秒数は５秒間から７秒間であったが、これらは一例にすぎない。
　例えば、第１期間～第３期間をそれぞれ１秒間から３秒間程度の範囲で適宜設定してもよいし、合計の秒数も３秒間から９秒間程度の範囲で適宜設定してもよい。なお、効果が認められる範囲で、各期間の秒数をより短くしたり、より長くしてもよい。
【２１３０】
　図２３３の変形例０４、変形例０５、変形例０８、変形例１１において示したように、第２期間を、第１期間よりも短くしてもよい。
　また、図２３３の変形例０１、変形例０４、変形例０８、変形例１１、変形例１２において示したように、第２期間を、第３期間よりも短くしてもよい。
　また、図２３３の変形例０４、変形例０８、変形例１１において示したように、第２期間を、第１期間及び第３期間よりも短くしてもよい。
【２１３１】
　第１期間、第３期間は背景隠蔽画像の透明度が変化して動的に視認され、装飾図柄や背景画像は視認性が低下しているものの視認不能ではない。一方、第２期間は装飾図柄や背景画像が視認不能となって表示が止まっているように見え、遊技者によっては遊技機が故障した（あるいは特別抽選の結果が大当りであることを期待度が高いことを示すフリーズ演出が発生した）と勘違いするおそれがあるが、第２期間を第１期間や第３期間よりも相対的に短くすることでこのような事態が発生することを抑制することができる。
【２１３２】
　また、黒色の背景隠蔽画像を表示する場合、遊技者自身の顔や当該遊技機の背後に位置する遊技機が備える発光手段からの光が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に映り込んで、遊技者に視認されて、遊技への没頭感が低下するおそれがある。このような傾向は、遊技盤側演出表示装置１６００を構成する液晶表示装置として光沢（グレア）タイプの表示装置を採用した場合に顕著である。しかしながら、第２期間を第１期間や第３期間よりも短くすることでこのような事態が発生することを抑制することができる。
【２１３３】
　なお、第２期間を設けず、第１期間を実行したのち、第３期間を実行してもよい。この場合、背景画像の切り替えは、第１期間から第３期間への切り替えタイミングで行うとよい。このような構成とした場合も同様の効果を奏する。
　なお、図２３３に示す実施形態と変形例において、第２期間を設けないようにした場合には、第１期間の開始タイミングは変化させずに、第１期間の終了後に第３期間を実行するようにしてもよい。あるいは、第３期間の終了タイミングは変化させずに、第１期間の終了タイミングを第３期間の開始タイミングに合わせるように変形してもよい。
【２１３４】
　図２３３の変形例０３、変形例０６、変形例０９、変形例１０、変形例１２において示したように、第２期間を、第１期間よりも長くしてもよい。
　また、図２３３の変形例０２、変形例０３、変形例０７、変形例０９、変形例１０において示したように、第２期間を、第３期間よりも長くしてもよい。
　また、図２３３の変形例０３、変形例０９、変形例１０において示したように、第２期間を、第１期間及び第３期間よりも長くしてもよい。
【２１３５】
　このような構成によれば、背景隠蔽画像によって背景画像や装飾図柄が隠されて視認できない状態を長くすることができるため、表示領域における表示内容がシンプルなものとなり、遊技者の気持ちを、背景画像の切り替え後の演出や遊技状況へ向けて切り替えるこ

とができる。
例えば、特殊リーチの開始時には、遊技者の気持ちを特殊リーチ時に行われる演出内容へ集中させることができる。この場合、特殊リーチ演出として期待度が異なる複数の特殊リーチ演出を実行可能とし、いずれかの特殊リーチ演出が実行されるように構成してもよい（後述する「巨大戦車リーチ」演出はその一例である）。この場合、どの特殊リーチに発展するのかと遊技者をじらすことができ興趣を向上させることが可能となる。
一方、特殊リーチの終了時には、遊技者の気持ちを次の図柄変動や大当り遊技へと切り替えさせることができる。
【２１３６】
また、背景隠蔽画像として、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を表示した場合には、第２期間において、表示された背景隠蔽画像を遊技者がじっくり観察する時間をとることができ、遊技者の気持ちがより切り替えられることとなる。なお、背景隠蔽画像をキャラクタが画面内で動きまわるなどの動的な表示としてもよい。この場合、遊技者の気持ちをより次の図柄変動や大当り遊技へと切り替えさせることができる。
一方、黒色あるいは白色の背景隠蔽画像は、透明度が変化するのみで画像自体が動くわけではない。そのため、遊技者に余計な情報が与えられず、演出としての区切りをより明確なものとすることができ、遊技者の気持ちを切り替えることができる。
【２１３７】
図２３３の変形例０２、変形例０５、変形例０７、変形例０８、変形例０９において示したように、第１期間を第３期間よりも長くしてもよい。
【２１３８】
このような構成によれば、背景画像の切り替えが開始されたことを遊技者が十分に知覚できるため、演出内容がどのように変化したのかを理解できなくなるといった事態の発生を抑制できる。仮に第１期間が第３期間よりも短い場合には、遊技者は演出内容がどのように変化したのかを理解できなくなるおそれがある。
【２１３９】
図２３３の変形例０１、変形例０６、変形例１０、変形例１１、変形例１２において示したように、第３期間を第１期間よりも長くしてもよい。
【２１４０】
このような構成によれば、特殊リーチの開始時に特殊リーチ背景画像が徐々に表示されることとなるため、遊技者としてはじらされたように感じ、特殊リーチへの期待感が高まることとなる。この場合、特殊リーチ演出として期待度が異なる複数の特殊リーチ演出を実行可能とし、いずれかの特殊リーチ演出が実行されるように構成してもよい（後述する「巨大戦車リーチ」演出はその一例である）。この場合、どの特殊リーチ演出が実行されるのかという点について、遊技者は興趣を感じるが、第３期間を長くすることで、より強い興趣を感じさせることができる。
また、特殊リーチ終了時に特殊リーチ背景画像の視認性を速やかに低下させることができ、遊技者の気持ちを次の図柄変動や大当り遊技へと切り替えさせることができる。特に特別抽選の結果がハズレであった場合には効果が大きい。
【２１４１】
図２３３（ａ）～図２３３（ｃ）に示した実施形態において、第１期間を設けないように変形してもよい。この場合、第１期間とされていた期間においては、背景隠蔽画像を非表示とし、図に示されたタイミングにおいて第２期間が始まるように構成するとよい。
このように第１期間を設けないように構成した場合でも上述したものと同様の効果を奏することができる。
【２１４２】
図２３３（ａ）～図２３３（ｃ）に示した実施形態において、第３期間を設けないように変形してもよい。この場合、第３期間とされていた期間においては、背景隠蔽画像を非表示とし、図に示されたタイミングにおいて第２期間が終了するように構成するとよい。
このように第３期間を設けないように構成した場合でも上述したものと同様の効果を奏

することができる。
【２１４３】
　また、特殊リーチ開始時に表示する背景隠蔽画像の種類によって、大当り期待度を示唆するように構成してもよい。例えば、黒色の背景隠蔽画像が表示された場合と、白色の背景隠蔽画像が表示された場合とでは、白色の背景隠蔽画像が表示された場合の方が大当りの期待度が高くなるように構成してもよい。
【２１４４】
　表示される背景隠蔽画像の演出態様によって大当たりの期待度を示さないように構成してもよい。例えば、大当りの期待度が異なる特殊リーチが実行された場合でも、同じ背景隠蔽画像を表示するように構成するとよい。
　このような構成によれば、遊技者は、どのような特殊リーチが発生するのかについて、期待感を抱きながら背景隠蔽画像の表示の終了を待つことになる。また、特殊リーチの終了時には次回以降の装飾図柄の変動表示や大当り遊技に平常心をもって臨むことができる。
【２１４５】
　なお、特殊リーチ演出の途中において、より高期待度の特殊リーチ演出へと演出内容を切り替えてもよい。そしてこの際にも、上述したいずれかの態様を採用して背景隠蔽画像を表示するようにしてもよい。また、この際、切り替え後の特殊リーチ演出として、大当り期待度の異なる複数の特殊リーチ背景画像のうちのいずれかが表示されうるように構成してもよい。
【２１４６】
　背景画像が背景隠蔽画像によって視認不能となる実施形態を示したが、視認不能とすることに代えて、視認困難とするようにしてもよい。
　例えば、背景隠蔽画像によってもっとも背景画像の視認性が低下した第２期間においても、背景画像が視認不能な状態となるのではなく、背景画像が背景隠蔽画像を透過して視認することが可能なように構成してもよい。例えば黒色の背景隠蔽画像を用いる場合には、図２３４（ｃ）に示した表示状態と図２３４（ｄ）に示した表示状態の中間の表示状態で、第２期間において背景画像が視認されるように構成してもよい。
　あるいは、背景隠蔽画像の大きさを背景画像の全体を隠すことが可能な大きさとするのではなく、背景画像の大部分（少なくとも７０％以上、望ましくは９０％以上）を隠すことが可能な大きさとし、この背景隠蔽画像を第２期間において表示するようにしてもよい。
　また、これらの態様を組み合わせてもよい。
　このような構成とした場合でも、背景画像の切り替えを遊技者に認識しがたくすることができる。
【２１４７】
　背景隠蔽画像として、黒色の背景隠蔽画像、白色の背景隠蔽画像、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を表示する実施形態を示したが、これらの背景隠蔽画像を同時に表示するようにしてもよい。
　例えば、表示領域を分割し、分割された領域ごとに異なる背景隠蔽画像を表示するようにしてもよい。例えば、表示領域の右半分に黒色の背景隠蔽画像を表示し、表示領域の左半分に白色の背景隠蔽画像を表示してもよい。
　また、背景隠蔽画像に表示優先度を設け、背景隠蔽画像が重なる態様で表示されるように構成してもよい。
　例えば、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像と黒色の背景隠蔽画像とを表示可能とし、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像の表示優先度を、黒色の背景隠蔽画像の表示優先度よりも高くしてもよい。この場合には、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像によって、背景画像が視認される領域が左右から狭くなっていくとともに、その背景画像が視認される領域内においても、背景画像の視認性が低下するという態様で遊技者に視認されることとなる。なお、黒色の背景隠蔽画像に代えて、白色の背景隠蔽画像を表示してもよい。
　なお、このように表示する複数の背景隠蔽画像における表示時間（第１期間～第３期間

の長さ）は図２３３に示す実施形態やその変形例のうちいずれか１つを採用してもよい。あるいは、背景隠蔽画像ごとに異なる表示時間（図２３３に示す実施形態やその変形例のうちの異なる１つ）を採用してもよい。

このような構成とした場合でも、背景画像の切り替えを遊技者に認識しがたくすることができる。

【２１４８】

特殊リーチがハズレの態様で仮停止表示されたタイミング（タイミングｔ３４）で背景画像そのものを暗くするとともに、背景画像よりも明るい背景隠蔽画像（例えば白色の背景隠蔽画像や爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像）を用いて、背景画像の切り替えを行うとよい。

これにより、背景隠蔽画像が表示されたことが明確に遊技者に視認され、演出内容が切り替わったことを遊技者が認識でき、遊技者の気持ちを次の図柄変動へと切り替えさせることができる。

【２１４９】

一方、特殊リーチがハズレの態様で仮停止表示されたタイミング（タイミングｔ３４）で背景画像そのものを暗くするとともに、黒色の背景隠蔽画像を用いて、背景画像の切り替えを行なってもよい。この場合、背景画像と背景隠蔽画像との視覚的な差異が小さくなるため、背景画像の切り替えが行われたことを目立ちにくくすることができる。

【２１５０】

図２２４～図２４０を参照して示した実施形態においては、表示領域を用いて表示演出を実行していたが、これらの表示演出に加えて、表示領域近傍に設けられた装飾部材を用いた演出が同時に実行される場合があるように、これらの実施形態を変形してもよい。

以下に図２４１等を参照して、特殊リーチ時に発光したり移動したりすることで、特殊リーチを盛り上げる戦車役物３７７０について説明する。

【２１５１】

戦車役物３７７０は、戦車を後方から見たときの形状を模した立体的な役物であり、遊技盤５に設けられる。戦車役物３７７０は、正面視では、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の手前側、下部に設けられる。図２４１は表示領域と戦車役物３７７０の正面視における位置関係を示している。

【２１５２】

戦車役物３７７０は図示しない戦車役物発光部を有している。戦車役物発光部はフルカラーＬＥＤを備え、非発光の状態と所定色で発光させた状態をとることが可能である。具体的な発光態様としては、例えば、戦車役物発光部を、白色、緑色、赤色、黄色で点灯させたり点滅させたりすることが可能である。

また、戦車役物３７７０は、図示しない戦車役物駆動機構を駆動することにより下側の待機位置と上側の移動位置との間を上下方向に移動する機能を有する。また、待機位置と移動位置との間の任意の位置で停止することが可能である。

【２１５３】

図２４１（ａ）は、戦車役物３７７０が非発光で待機位置に位置している状態を示している。

図２４１（ｂ）は、戦車役物３７７０が所定色（例えば赤色）で発光し、待機位置に位置している状態を示している。

図２４１（ｃ）は、戦車役物３７７０が非発光で移動位置に位置している状態を示している。正面視で表示領域と戦車役物３７７０は重なって遊技者に視認される。

図２４１（ｄ）は、戦車役物３７７０が所定色（例えば赤色）で発光し、移動位置に位置している状態を示している。正面視で表示領域と戦車役物３７７０は重なって遊技者に視認される。

【２１５４】

図２４１（ｂ）、図２４１（ｄ）は当該保留画像表示領域に、通常の当該保留画像である白色ではなく、通常の当該保留画像よりも大当りの期待度が高い赤色の当該保留画像が

表示されている例を示している。また、戦車役物３７７０を待機位置または移動位置に位置させるとともに、戦車役物３７７０を当該保留画像と同じ赤色で発光させた状態を示している。

なお、当該保留画像の色として赤色を例としてあげているが、赤色に限らず緑色や金色としてもよい。

【２１５５】

戦車役物３７７０は、特殊リーチ開始時に待機位置から移動位置に移動することがあるように構成するとよい。

【２１５６】

なお、戦車役物３７７０の発光や移動は、特別抽選結果に基づいて周辺制御基板１５１０によって制御される。

【２１５７】

以下に、図２３３（ａ）を参照して説明した実施形態を変形した実施形態を図２４２（ａ）を参照して説明する。なお、戦車役物３７７０と当該保留画像以外の態様については、基本的に図２３３（ａ）等を参照して示した実施形態と同じ演出態様であるので、これらについての説明は省略する。

【２１５８】

図２４２（ａ）は本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。本実施形態においては、戦車役物３７７０は待機位置から移動することはないが、当該保留画像と同じ色である赤色で発光し、大当りの期待度が高いことを示すものとなっている。なお、当該保留画像を赤色とするタイミングは第一始動口２００２への遊技球の入賞が発生し保留画像が表示されたタイミングでもよいし、変動表示が開始されたタイミング（タイミングｔ０）でもよいし、変動表示中の所定のタイミング（例えばタイミングｔ１からタイミングｔ３３までの期間における所定のタイミング）であってもよい。

【２１５９】

図２４２（ａ）に示す実施形態においては、変動表示が終了し、装飾図柄の停止表示が１秒間行われたタイミングｔ４５まで、当該保留画像として赤色の当該保留画像が表示される。なお、当該保留画像は、背景隠蔽画像が表示されるタイミングｔ１３からタイミングｔ１９の期間、タイミングｔ３６からタイミングｔ４２の期間においては、視認困難または視認不能とされる。

一方、戦車役物３７７０は、変動表示が開始されたタイミングｔ０からタイミングｔ４５までの期間、移動することはなく待機位置に位置する。

戦車役物３７７０は、当該保留画像が赤色で表示されたタイミング（上述したように始動入賞のタイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中の所定のタイミングなど）で、赤色で発光するようになり、タイミングｔ４５まで赤色での発光が継続される。

【２１６０】

図２４２（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４２（ｂ）を参照して示す。

図２４２（ｂ）は変形例０１を示すタイムチャートである。変形例０１においては、当該保留画像の表示態様が、背景隠蔽画像Ａの表示が開始されるタイミングであるタイミングｔ３６において赤色から白色へと変更される。同時に、戦車役物３７７０の発光態様も赤色から白色へと変更される。

【２１６１】

図２４２（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４２（ｃ）を参照して示す。

図２４２（ｃ）は変形例０２を示すタイムチャートである。変形例０２においては、当該保留画像の表示態様が、背景隠蔽画像Ｃの表示が開始されるタイミングであるタイミングｔ３８において赤色から白色へと変更される。同時に、戦車役物３７７０の発光態様も赤色から白色へと変更される。

【２１６２】

図２４２（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４２（ｄ）を参照して示す。
図２４２（ｄ）は変形例０３を示すタイムチャートである。変形例０３においては、当該保留画像の表示態様が、背景隠蔽画像Ｃの表示が終了するタイミングであるタイミングｔ４０において赤色から白色へと変更される。同時に、戦車役物３７７０の発光態様も赤色から白色へと変更される。
【２１６３】
図２４２（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４２（ｅ）を参照して示す。
図２４２（ｅ）は変形例０４を示すタイムチャートである。変形例０４においては、当該保留画像の表示態様が、背景隠蔽画像Ａの表示が終了するタイミングであるタイミングｔ４２において赤色から白色へと変更される。同時に、戦車役物３７７０の発光態様も赤色から白色へと変更される。
【２１６４】
図２４２（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４２（ｆ）を参照して示す。
図２４２（ｆ）は変形例０５を示すタイムチャートである。変形例０５においては、当該保留画像の表示態様が、背景隠蔽画像Ａの表示が開始されるタイミングであるタイミングｔ３６において非表示へと変更される。同時に、戦車役物３７７０の発光態様も赤色での発光状態から消灯状態へと変更される。
【２１６５】
図２４２（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４２（ｇ）を参照して示す。
図２４２（ｇ）は変形例０６を示すタイムチャートである。変形例０６においては、当該保留画像の表示態様が、背景隠蔽画像Ｃの表示が開始されるタイミングであるタイミングｔ３８において非表示へと変更される。同時に、戦車役物３７７０の発光態様も赤色での発光状態から消灯状態へと変更される。
【２１６６】
図２４２（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４２（ｈ）を参照して示す。
図２４２（ｈ）は変形例０７を示すタイムチャートである。変形例０７においては、当該保留画像の表示態様が、背景隠蔽画像Ｃの表示が終了するタイミングであるタイミングｔ４０において非表示へと変更される。同時に、戦車役物３７７０の発光態様も赤色での発光状態から消灯状態へと変更される。
【２１６７】
図２４２（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４２（ｉ）を参照して示す。
図２４２（ｉ）は変形例０８を示すタイムチャートである。変形例０８においては、当該保留画像の表示態様が、背景隠蔽画像Ａの表示が終了するタイミングであるタイミングｔ４０において非表示へと変更される。同時に、戦車役物３７７０の発光態様も赤色での発光状態から消灯状態へと変更される。
【２１６８】
次いで、図２４３を参照して他の変形例を示す。なお、図２４３（ａ）は、図２４２（ａ）と同じ図である。
【２１６９】
図２４３（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４３（ｂ）を参照して示す。
図２４３（ｂ）は変形例０９を示すタイムチャートである。変形例０９においては、当該保留画像の表示態様がタイミングｔ４５まで赤色のままである。一方で、戦車役物３７７０の発光態様は、タイミングｔ３６からタイミングｔ３８にかけて輝度が低下し、タイ

ミングｔ３８からタイミングｔ４０にかけて消灯し、タイミングｔ４０からタイミングｔ４２にかけて輝度が上昇し、タイミングｔ４２からタイミングｔ４５にかけて元の輝度で赤色に発光される。

【２１７０】

図２４３（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４３（ｃ）を参照して示す。

図２４３（ｃ）は変形例１０を示すタイムチャートである。変形例１０においては、当該保留画像の表示態様がタイミングｔ３９において、赤色から白色へと変更される。一方で、戦車役物３７７０の発光態様は、タイミングｔ３６からタイミングｔ３９にかけて輝度が低下し、タイミングｔ３９からタイミングｔ４２にかけて輝度が上昇し、タイミングｔ４２からタイミングｔ４５にかけて赤色に発光される。

【２１７１】

図２４３（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４３（ｄ）を参照して示す。

図２４３（ｄ）は変形例１１を示すタイムチャートである。変形例１１においては、当該保留画像の表示態様がタイミングｔ３９において、赤色から白色へと変更される。一方で、戦車役物３７７０の発光態様は、タイミングｔ３６からタイミングｔ３８にかけて輝度が低下し、タイミングｔ３８からタイミングｔ４０にかけて消灯状態となり、タイミングｔ４０からタイミングｔ４２にかけて白色の発光色で輝度が上昇し、タイミングｔ４２からタイミングｔ４５にかけて白色に発光される。

【２１７２】

図２４３（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４３（ｅ）を参照して示す。

図２４３（ｅ）は変形例１２を示すタイムチャートである。変形例１２においては、当該保留画像の表示態様がタイミングｔ３９において、赤色から白色へと変更される。一方で、戦車役物３７７０の発光態様は、タイミングｔ３６からタイミングｔ３９にかけて輝度が低下し、タイミングｔ３９において発光色が赤色から白色へと変化し、タイミングｔ３９からタイミングｔ４２にかけて白色の発光色で輝度が上昇し、タイミングｔ４２からタイミングｔ４５にかけて白色に発光される。

【２１７３】

図２４３（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４３（ｆ）を参照して示す。

図２４３（ｆ）は変形例１３を示すタイムチャートである。変形例１３においては、当該保留画像の表示態様がタイミングｔ３９において、非表示へと変更される。一方で、戦車役物３７７０の発光態様は、タイミングｔ３６からタイミングｔ３８にかけて輝度が低下し、タイミングｔ３８からタイミングｔ４５にかけて消灯される。

【２１７４】

図２４３（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４３（ｇ）を参照して示す。

図２４３（ｇ）は変形例１４を示すタイムチャートである。変形例１４においては、当該保留画像の表示態様がタイミングｔ３９において、非表示へと変更される。一方で、戦車役物３７７０の発光態様は、タイミングｔ３６からタイミングｔ３９にかけて輝度が低下し、タイミングｔ３９からタイミングｔ４５にかけて消灯される。

【２１７５】

図２４３（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２４３（ｈ）を参照して示す。

図２４３（ｈ）は変形例１５を示すタイムチャートである。変形例１５においては、当該保留画像の表示態様はタイミングｔ４５まで赤色のままである。一方で、戦車役物３７７０の発光態様は、タイミングｔ３６からタイミングｔ３８にかけて輝度が低下し、タイミングｔ３９からタイミングｔ４５にかけて消灯される。

【２１７６】
これらの実施形態においては、発光装飾部材（戦車役物３７７０）を当該保留画像と同じ色で発光させることで、期待度を遊技者に示すことが可能となっている。
また、背景隠蔽画像の表示とともに、背景画像を切り替える際に、当該保留画像の表示態様を切り替えたり、当該保留画像の表示を終了することが可能となっている。
このとき、背景画像の視認性が低下するのに合わせて発光装飾部材から発光される光の輝度を徐々に低下させたり、背景画像の視認性が上昇するのに合わせて発光装飾部材から発光される光の輝度を徐々に上昇させることで、発光装飾部材の見え方を自然なものとすることが可能となる。
【２１７７】
当該保留画像の表示をタイミングｔ４５まで行う実施形態を示したが、装飾図柄が停止表示されるタイミングであるタイミングｔ４４において、当該保留画像の表示を終了してもよい。なお、当該保留画像の表示を終了と同時に、戦車役物３７７０の発光色を、当該保留画像の発光色から、通常の発光色である白色としてもよい。
【２１７８】
図２４３の変形例１５においては、赤色の当該保留画像を表示しつつ、タイミングｔ３８において戦車役物３７７０を消灯状態としたが、消灯状態とすることに代えて白色で発光させてもよい。
図２４３の変形例１１～変形例１３においては、タイミングｔ３９において、赤色の当該保留画像を白色の当該保留画像としたり、当該保留画像を非表示としているが、このとき戦車役物３７７０の赤色での発光状態を所定のタイミング（例えば、装飾図柄の停止表示が開始されるタイミングｔ４４や、装飾図柄の停止表示が終了するタイミングｔ４５）まで継続するようにしてもよい。
【２１７９】
戦車役物３７７０の発光態様を白色としたり、消灯させたりする実施形態を示したが、戦車役物３７７０の発光態様を白色としたり、消灯させたりしたタイミングにおいて、戦車役物３７７０の発光態様を保留表示の発光態様に合わせることを終了し、単に装飾として発光させる状態を開始するように変形してもよい。この場合、発光態様によって期待度が示されないようにしたり、表示されている通常背景画像の種類に合わせた発光態様を採用してもよい。
【２１８０】
装飾図柄の変動表示中に当該保留画像や保留画像をより期待度が高いことを示す当該保留画像や保留画像へと変更する演出を実行することができるようにしてもよい。
例えば、図２４２（ａ）を参照して示した実施形態におけるタイミングｔ２５において、赤色の当該保留画像を金色の当該保留画像に変化させてもよい。これにより、より期待度が高いことを遊技者は知ることができる。
なお、背景隠蔽画像が表示されている第１期間～第３期間においては、当該保留画像や保留画像を異なる期待度を示す他の表示態様へと変更させないようにするとよい。
このような構成によれば、期待度が変化するタイミングにおいて保留画像や当該保留画像の視認性が担保され、遊技者が当該保留画像や保留画像の表示態様が変化する様を見逃すことを防止できる。
【２１８１】
以下に、図２４２（ａ）を参照して説明した実施形態を変形した実施形態を、図２４４（ａ）を参照して説明する。なお、戦車役物３７７０の移動態様以外の態様については、基本的に図２４２（ａ）等を参照して示した実施形態と同じ演出態様であるので、これらについての説明は省略する。
本実施形態においては、特殊リーチの実行時に戦車役物３７７０が待機位置から移動位置へと移動し、その後、移動位置から待機位置へと移動する。
上述したように、図２４１（ａ）、図２４１（ｂ）は戦車役物３７７０が待機位置にある状態を示している。また、図２４１（ｃ）、図２４１（ｄ）は戦車役物３７７０が移動

位置にある状態を示している。
【２１８２】
本実施形態における戦車役物３７７０は、タイミングｔ０からタイミングｔ２１までは待機位置に位置している。その後、タイミングｔ２１からタイミングｔ２４にかけて待機位置から移動位置へと上方への移動を行う。タイミングｔ２４からタイミングｔ３６にかけては移動位置に位置する。タイミングｔ３６からタイミングｔ４２にかけて、移動位置から待機位置へ下方への移動を行う。タイミングｔ４２からタイミングｔ４５にかけて待機位置に位置する。戦車役物３７７０のこれらの移動は等速で行なうとよい。
【２１８３】
また、戦車役物３７７０は、当該保留画像が赤色で表示されたタイミング（上述したように始動入賞のタイミングや変動表示の開始タイミングなど）で、赤色で発光するようになり、タイミングｔ４５まで赤色での発光が継続される。
このように、本実施形態においては、背景隠蔽画像の表示を開始するタイミングと同時に戦車役物３７７０の下方への移動を開始し、背景隠蔽画像の表示を終了するタイミングと同時に戦車役物３７７０の下方への移動を終了する。
【２１８４】
なお、戦車役物３７７０が上方に移動する場合としない場合とでは、移動した場合の方が、大当りの期待度が高くなるように構成するとよい。
【２１８５】
このような構成によれば、可動装飾部材（戦車役物３７７０）を移動位置から待機位置へと移動させる動作を目立ちにくくすることができる。そのため、特別抽選の結果が大当りとなった場合、大当りが発生して喜んでいる遊技者の喜びが低下することを防止できる。また、ハズレの結果となった遊技者に、期待度が高かったのにハズレの結果となった、という残念な気持ちを覚えさせにくくすることができる。
【２１８６】
図２４４（ａ）を参照して示した実施形態においては、タイミングｔ３６～タイミングｔ４２の期間において戦車役物３７７０を下方へ移動させていたが、以下に、戦車役物３７７０を下方へ移動させるタイミングを変形した実施形態を図２４４（ｂ）のタイムチャートを参照して説明する。
【２１８７】
変形例０１は、タイミングｔ３４からタイミングｔ３６にかけて、戦車役物３７７０を移動位置から待機位置へ移動させた例である。
変形例０２～変形例１４においても同様に図２４４（ｂ）に示すそれぞれのタイミングで、戦車役物３７７０が移動位置から待機位置へ移動する。
【２１８８】
図２４４（ａ）、図２４４（ｂ）を参照して示した実施形態においては、背景画像の視認性が低下する前の期間、背景画像が徐々に視認しがたくなる期間（第１期間）、背景画像が視認不能な期間（第２期間）、背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）、背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）の開始や終了と同時に戦車役物３７７０の移動の開始や終了を行うようにしていたが、これらの実施形態を変形して、ある期間の途中において戦車役物の下方への移動を開始したり、ある期間の途中において戦車役物３７７０の下方への移動を終了するようにしてもよい。
例えば、第１期間の途中であるタイミングｔ３７において下方への移動を開始し、第２期間の途中であるタイミングｔ３９において下方への移動が終了するようにしてもよい。また、例えば、第２期間内において、下方への移動の開始と下方への移動の終了とが行われるようにしてもよい。
【２１８９】
このように、背景隠蔽画像が表示されて、装飾図柄の視認性が低下するタイミング近傍で、可動装飾部材（戦車役物３７７０）を移動位置から待機位置へと移動させることで、可動装飾部材が待機位置へ戻る動作を目立ちにくくすることができる。

【２１９０】
図２４４（ａ）、図２４４（ｂ）を参照して示した戦車役物３７７０の移動態様についての各実施形態と、図２４２（ａ）～図２４２（ｉ）、図２４３（ａ）～図２４３（ｈ）を参照して示した当該保留画像の表示態様と戦車役物３７７０の発光態様についての各実施形態とを組み合わせてもよい。
例えば、図中に記載されたとおりのタイミングで、図２４４に記載される各実施形態と、図２４２または図２４３に記載される各実施形態を組み合わせて、戦車役物３７７０の移動と発光、当該保留画像の表示を行ってもよい。
あるいは、図２４４に示した戦車役物３７７０が下へ移動する期間が開始されるタイミングまたは下へ移動する期間が終了するタイミングにおいて、図２４２、図２４３に示す発光態様や当該保留画像の変化を開始してもよい。
あるいは、図２４４に示した戦車役物３７７０が下へ移動する期間の丁度中間のタイミングにおいて、図２４２、図２４３に示す発光態様や当該保留画像の変化を開始してもよい。
【２１９１】
このような構成とすることで、戦車役物３７７０の発光態様を目立ちやすくしたり、目立ちにくくすることができる。
表示領域において背景隠蔽画像が表示されて表示領域の視認性が低下していたとしても、可動装飾部材（戦車役物３７７０）が発光していることで、どのような期待度において、大当りあるいはハズレの結果となったのかを遊技者は知ることができる。
あるいは、表示領域において背景隠蔽画像が表示されて表示領域の視認性が低下することにあわせて、可動装飾部材（戦車役物３７７０）を消灯させることで、可動装飾部材の移動を目立ちにくくすることができる。
【２１９２】
図２３３～図２３６を参照して示した実施形態においては、背景画像と装飾図柄の視認性が同時に低下する実施形態を示したがこれらのタイミングを異ならせるように変形した実施形態について、図２４５、図２４６を参照して説明する。
【２１９３】
なお、図２４５（ａ）は、装飾図柄の視認態様についての説明を加えた点以外は、基本的に図２３３（ａ）等を参照して示した実施形態と同じ演出態様を示すものであるので、これらについての説明は省略する。
具体的には、図２４５（ａ）に示すとおり、タイミングｔ１３からタイミングｔ１９の期間、タイミングｔ３６からタイミングｔ４２の期間において、それぞれ、背景画像と装飾図柄の視認性が徐々に低下し、背景画像と装飾図柄が視認不能な状態となり、背景画像と装飾図柄の視認性が徐々に上昇する。
【２１９４】
図２４５（ｂ）は、図２４５（ａ）に示した実施形態を変形して、背景画像の視認性と装飾図柄の視認性とが一致しない場合があるようにした実施形態を示している。
【２１９５】
変形例０１においては、タイミングｔ１４からタイミングｔ１５にかけて装飾図柄の視認性が低下し、タイミングｔ１５からタイミングｔ１７にかけて装飾図柄が視認不能となり、タイミングｔ１７からタイミングｔ１８にかけて装飾図柄の視認性が上昇する。
また、タイミングｔ３７からタイミングｔ３８にかけて装飾図柄の視認性が低下し、タイミングｔ３８からタイミングｔ４０にかけて装飾図柄が視認不能となり、タイミングｔ４０からタイミングｔ４１にかけて装飾図柄の視認性が上昇する。
【２１９６】
変形例０２～変形例０８においても同様に図２４５（ｂ）に示すそれぞれのタイミングで、装飾図柄の視認性が低下し、装飾図柄が視認不能となり、装飾図柄の視認性が上昇する。
【２１９７】

図２４６は、図２４５（ｂ）の変形例０３に対応する表示例を示している。また、図２４６（ａ）～図２４６（ｈ）は、図２３６（ａ）～図２３６（ｈ）を参照して示した各表示状態に対応する表示状態を示している。

図２４６（ｂ）は、図２４５（ｂ）の変形例０３におけるタイミングｔ３７からタイミングｔ３８にかけての表示例を示している。この図は、背景画像の視認性は低下しているものの、装飾図柄の視認性は低下していない表示例を示している。なお、装飾図柄の視認性を低下させないためには、装飾図柄の表示優先度を背景隠蔽画像の表示優先度よりも一時的に高くするとよい。

図２４６（ｇ）は、タイミングｔ４２からタイミングｔ４３にかけての表示例を示している。この図は、背景画像の視認性は低下していないものの、装飾図柄の視認性は低下している表示例を示している。なお、背景隠蔽画像が表示されていない状態で装飾図柄の視認性を低下させるには、装飾図柄の手前側に黒色で半透明の画像を表示するとよい。

図２４６（ａ）、図２４６（ｃ）～図２４６（ｆ）、図２４６（ｈ）については、図２３６（ａ）、図２３６（ｃ）～図２３６（ｆ）、図２３６（ｈ）を参照して示した実施形態と同様であるので説明を省略する。

【２１９８】

また、図２４５（ａ）に示した実施例、図２４５（ｂ）に示した各変形例の特殊リーチ開始時における装飾図柄の視認態様と、図２４５（ａ）に示した実施例、図２４５（ｂ）に示した各変形例の特殊リーチ終了時における装飾図柄の視認態様とを適宜組み合わせてもよい。例えば、特殊リーチの開始時には、変形例０１の態様で装飾図柄を表示し、特殊リーチの終了時には、変形例０２の態様で装飾図柄を表示してもよい。

このような構成によれば、演出内容に合わせて、背景画像の切り替えを適切に行うことができる。

【２１９９】

図２４６を参照して黒色の背景隠蔽画像を表示する実施形態を示したが、黒色の背景隠蔽画像に代えて、白色の背景隠蔽画像や、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を表示するようにしてもよい。

【２２００】

変形例０１、変形例０２、変形例０３、変形例０４、変形例０６にかかる実施形態によれば、背景画像の切り替えに際し、装飾図柄の視認可能な時間を長くでき、遊技内容を遊技者が理解できなくなることを防止できる。

変形例０３、変形例０５、変形例０６、変形例０７、変形例０８にかかる実施形態によれば、背景画像の切り替えに際し、装飾図柄が視認困難な時間を長くできる。これにより、特殊リーチ開始時においては、装飾図柄以外の表示内容に遊技者の意識を向けることができ、興趣を向上させることができる。また、特殊リーチ終了時には、リーチハズレまたは大当りを示す態様で装飾図柄が表示されるが、リーチハズレの場合には、遊技者が残念に感じる気持ちを和らげることができる。一方、大当りの場合には、遊技者をじらすことで興趣を高めることができる。

【２２０１】

特殊リーチ中は、通常の装飾図柄の変動中とはデザインの異なる特別な装飾図柄が表示される。具体的には、通常中には図２２５（ａ）に示したサイズが大きくキャラクタ付きの通常装飾図柄を表示し、特殊リーチ中には図２２５（ｂ）に示したサイズが小さくキャラクタが付されていない特殊リーチ装飾図柄が表示される。なお、装飾図柄のデザインは異なるものの、背景隠蔽画像を表示する前と後とで、装飾図柄が示す数字は同じものとなっている。

特殊リーチ終了時には、第１期間において特殊リーチ装飾図柄が仮停止した状態で表示されており、第２期間において特殊リーチ装飾図柄が通常装飾図柄に変更され、第３期間において通常装飾図柄が仮停止した状態で表示される。

仮停止表示時には、表示した装飾図柄を数字が異なる他の装飾図柄に変更することなく、その装飾図柄が周期的に揺れるような態様で表示するが、第１期間と第３期間とで、揺

れる態様が同じであってもよいし、異なったものであってもよい。例えば、第１期間と第３期間における装飾図柄の仮停止表示の態様として、それぞれ、上下方向に揺れる態様、左右方向に揺れる態様、上下方向を軸として回転するように揺れる態様のうち、１つを採用してもよい。

また、第１期間における装飾図柄の揺動周期と第３期間における装飾図柄の揺動周期は同じであってもよい。例えば、第１期間における装飾図柄の揺動周期や第３期間における装飾図柄の揺動周期を１秒にしてもよい。

あるいは、第１期間における装飾図柄の揺動周期の方が、第３期間装飾図柄における揺動周期よりも長くてもよい。例えば、第１期間における装飾図柄の揺動周期を２秒、第３期間における装飾図柄の揺動周期を１秒にしてもよい。

あるいは、第１期間における装飾図柄の揺動周期の方が、第３期間装飾図柄における揺動周期よりも短くてもよい。例えば、第１期間における装飾図柄の揺動周期を１秒、第３期間における装飾図柄の揺動周期を２秒にしてもよい。

【２２０２】

このように、通常装飾図柄と特殊リーチ装飾図柄とで、仮停止時の表示態様を異ならせることで、通常装飾図柄と特殊リーチ装飾図柄との違いを遊技者が認識しやすくなる。

【２２０３】

第１期間における装飾図柄の揺動周期を、第１期間の長さよりも短くしてもよい。同様に第３期間における装飾図柄の揺動周期を、第３期間の長さよりも短くしてもよい。例えば、第１期間と第３期間がそれぞれ２秒であるときに、第１期間における装飾図柄の揺動周期や第３期間における装飾図柄の揺動周期を１秒にしてもよい。

あるいは、第１期間における装飾図柄の揺動周期を、第１期間の長さよりも長くしてもよい。一方、第３期間における装飾図柄の揺動周期を、第３期間の長さよりも短くしてもよい。例えば、第１期間と第３期間がそれぞれ２秒であるときに、第１期間における装飾図柄の揺動周期を３秒、第３期間における装飾図柄の揺動周期を１秒にしてもよい。

あるいは、第１期間における装飾図柄の揺動周期を、第１期間の長さよりも短くしてもよい。一方、第３期間における装飾図柄の揺動周期を、第３期間の長さよりも長くしてもよい。例えば、第１期間と第３期間がそれぞれ２秒であるときに、第１期間における装飾図柄の揺動周期を１秒、第３期間における装飾図柄の揺動周期を３秒にしてもよい。

あるいは、第１期間における装飾図柄の揺動周期を、第１期間の長さよりも長くしてもよい。同様に第３期間における装飾図柄の揺動周期を、第３期間の長さよりも長くしてもよい。例えば、第１期間と第３期間がそれぞれ２秒であるときに、第１期間における装飾図柄の揺動周期や第３期間における装飾図柄の揺動周期を３秒にしてもよい。

【２２０４】

このように、通常装飾図柄と特殊リーチ装飾図柄とで、仮停止時の表示態様を異ならせることで、通常装飾図柄と特殊リーチ装飾図柄との違いを遊技者が認識しやすくなる。

【２２０５】

図２３３（ａ）を参照して示した実施形態においては、背景画像が徐々に視認しやすくなる期間である第３期間の長さを２秒間、背景画像の視認性が元に戻った後の期間である第４期間の長さを２秒間としたが、第４期間を設けずに、第３期間の終了タイミングにおいて、装飾図柄の変動を停止してもよい。例えば、図２３３（ａ）に示す実施形態においては、第３期間が終了したタイミングｔ４２において装飾図柄を停止表示してもよい。同様に図２３３（ｂ）に示す変形例０１においては、第３期間が終了したタイミングｔ４３において装飾図柄を停止表示してもよい。変形例０２～変形例１２についても同様に第３期間が終了したタイミングにおいて装飾図柄を停止表示してもよい。

なお、第４期間は第３期間よりも短くしてもよい。例えば、第３期間が２秒の場合、第４期間を２秒未満としてもよい。

【２２０６】

このような構成によれば、第３期間の終了後、速やかに装飾図柄の確定的な表示を行うことができる。

【２２０７】
図２３３（ａ）を参照して実施形態においては、装飾図柄が停止表示されたタイミングｔ４４において、当該保留画像の表示を終了したが、当該保留画像を消去する動的な表示をタイミングｔ４４から短期間行ってもよい。
このとき単に当該保留画像の表示を終了するのではなく、装飾図柄の停止表示と同時に当該保留画像の手前側に当該保留画像の少なくとも一部を隠蔽する隠蔽画像を表示したのち、０．３～０．５秒の経過後に当該保留画像と隠蔽画像の表示を終了するようにしてもよい。
あるいは当該保留画像自身を同様に動的に消去表示するようにしてもよい。例えば、当該保留画像の大きさを徐々に小さくしていき、０．３～０．５秒の経過後に当該保留画像の大きさを０として、当該保留画像の表示を終了してもよい。
【２２０８】
このような構成によれば、変動表示中に示された期待度に拘泥することなく、特別抽選の結果を遊技者が受け止めることができる。
また、当該保留画像の表示の終了を自然な形で行うことができる。
【２２０９】
図２３３～図２３６を参照して示した実施形態においては、タイミングｔ３４において仮停止表示された装飾図柄によって特別抽選の結果がハズレであるか大当りであるかを示すようにしていたが、この実施形態を変形して、ハズレを示す表示態様で装飾図柄を仮停止表示したのち、大当りを示す表示態様に装飾図柄が変化する場合があるようにした実施形態について図２４７～図２５１を参照して以下に説明する。なお、大当りを示す表示態様で装飾図柄を仮停止表示したのち、ハズレを示す表示態様に装飾図柄が変化することはない。
【２２１０】
本実施形態においては、特殊リーチ中のタイミングｔ３４において、左中右の特殊リーチ装飾図柄がハズレを示す表示態様（例えば「２３２」）で仮停止表示された後、仮停止ハズレ後復活演出が実行される場合があり、仮停止ハズレ後復活演出が実行されたのちに、ハズレを示す表示態様で通常装飾図柄が停止表示される場合と、大当りを示す表示態様で通常装飾図柄が停止表示される場合とがある。
【２２１１】
図２４７～図２４９は、本実施形態における演出例を示すタイムチャートである。図２５０、図２５１は、本実施形態における表示例を示す図である。
なお、仮停止ハズレ後復活演出以外の演出態様については、基本的に図２３３（ａ）等を参照して示した実施形態と同じ演出態様であるので、これらについての説明は省略する。
【２２１２】
図２４７（ｂ）、図２４８（ｂ）、図２４９（ｂ）は、仮停止ハズレ後復活演出が失敗した場合の装飾図柄の変動表示時間と、仮停止ハズレ後復活演出が成功した場合の装飾図柄の変動表示時間とを示している。
図２４７（ｃ）～図２４７（ｇ）、図２４８（ｃ）～図２４８（ｆ）、図２４９（ｃ）～図２４９（ｈ）は、仮停止ハズレ後復活演出が失敗した場合の表示領域における演出例と、仮停止ハズレ後復活演出が成功した場合の表示領域における演出例とを示している。
図２５０は、仮停止ハズレ後復活演出が失敗した場合の表示領域における表示例を、図２５１は、仮停止ハズレ後復活演出が成功した場合の表示領域における表示例を示している。
【２２１３】
これらの演出例のうち、図２４８（ｄ）に示すタイムチャート（変形例０６）と、図２５０、図２５１に示す表示例を参照して、仮停止ハズレ後復活演出について説明する。
【２２１４】
変形例０６においては、タイミングｔ３４において、リーチ時装飾図柄がハズレを示す態様で仮停止表示される。図２５０（ａ）、図２５１（ａ）はリーチ時装飾図柄がハズレ

を示す態様で仮停止表示された状態を示している。
次に、タイミングｔ３６からタイミングｔ３７にかけて、爆弾キャラクタと「まだ、チャンスはある！」というセリフ画像が表示領域の右上に表示される。図２５０（ｂ）、図２５１（ｂ）はタイミングｔ３６からタイミングｔ３７の期間における表示状態を示している。また、図２５０（ｃ）、図２５１（ｃ）はタイミングｔ３７からタイミングｔ３８の期間における表示状態を示している。
次に、タイミングｔ３８からタイミングｔ３９にかけて、爆弾キャラクタとセリフ画像が表示領域の右上から、表示領域の下部中央に移動する。
タイミングｔ３９からタイミングｔ４０にかけて、爆弾キャラクタとともに、仮停止ハズレ後復活演出が失敗したことを示す「どうしようもないな・・・」というセリフ画像か、仮停止ハズレ後復活演出が成功したことを示す「勝利の予感！」というセリフ画像のいずれかが表示される。図２５０（ｄ）は、仮停止ハズレ後復活演出が失敗した場合の表示例を、図２５１（ｄ）は仮停止ハズレ後復活演出が成功した場合の表示例を示している。
【２２１５】
仮停止ハズレ後復活演出が失敗した場合には、タイミングｔ４０において爆弾キャラクタとセリフ画像が表示されなくなるとともに、タイミングｔ４０からタイミングｔ４５にかけて仮停止ハズレ後復活演出が行われなかった場合と同じ表示が行われる。
図２５０（ｅ）はタイミングｔ４０からタイミングｔ４１にかけての表示例を、図２５０（ｆ）はタイミングｔ４１からタイミングｔ４２にかけての表示例を、図２５０（ｇ）はタイミングｔ４２からタイミングｔ４４にかけての表示例を、図２５０（ｈ）はタイミングｔ４４からタイミングｔ４５にかけての表示例をそれぞれ示している。
【２２１６】
仮停止ハズレ後復活演出が成功した場合には、タイミングｔ４０において、装飾図柄が大当りを示すぞろ目の停止態様で仮停止して表示され、タイミングｔ４９において装飾図柄の変動表示が停止し、タイミングｔ４９からタイミングｔ５０にかけて装飾図柄が停止表示される。また、タイミングｔ４０からタイミングｔ５０にかけて爆弾キャラクタとセリフ画像の表示が継続される。すなわち、仮停止ハズレ後復活演出が成功した場合の装飾図柄の変動表示時間は、仮停止ハズレ後復活演出が失敗した場合の装飾図柄の変動表示時間よりも長い。
【２２１７】
図２５１（ｅ）はタイミングｔ４０からタイミングｔ４１にかけての表示例を、図２５１（ｆ）はタイミングｔ４１からタイミングｔ４２にかけての表示例を、図２５１（ｇ）はタイミングｔ４２からタイミングｔ４９にかけての表示例を、図２５１（ｈ）はタイミングｔ４９からタイミングｔ５０にかけての表示例をそれぞれ示している。図から明らかなように、仮停止ハズレ後復活演出が成功した場合（特別抽選結果が大当りだった場合）には、爆弾キャラクタとセリフ画像の表示が、装飾図柄の停止表示中まで継続される。
【２２１８】
変形例０６を代表として説明したが、他の変形例においては、仮停止ハズレ後復活演出が開始されるタイミング、爆弾キャラクタが表示領域の右上に表示されている秒数、爆弾キャラクタが移動して失敗か成功かが表示されるタイミング、復活演出が成功して爆弾キャラクタが表示領域の下部中央に表示されている時間は異なるものの、その他の態様においては、変形例０６と同様の表示が行われる。
例えば、図２４７（ｃ）～図２４７（ｇ）に示す実施形態や変形例０１～変形例０４においてはタイミングｔ３４において、爆弾キャラクタの表示が開始されるが、爆弾キャラクタが移動して特別抽選の結果を示すセリフ画像の表示が開始されるタイミングは、変形例０１ではタイミングｔ３７、変形例０２ではタイミングｔ３９、変形例０３ではタイミングｔ４１、変形例０４ではタイミングｔ４３となっている。
同様に図２４８は、タイミングｔ３６において爆弾キャラクタの表示が開始される変形例を、図２４９は、タイミングｔ３８、タイミングｔ４０、タイミングｔ４２において爆弾キャラクタの表示が開始される変形例を、それぞれ示している。

【２２１９】
なお、仮停止ハズレ後復活演出が成功した場合、「勝利の予感！」というセリフ画像が表示されたタイミングで、仮停止表示されている装飾図柄の表示態様を、ハズレを示す表示態様から大当りを示す表示態様へと変化させるとよい。あるいは、「勝利の予感！」というセリフ画像が表示されたタイミングから所定秒数経過後（例えば１秒後）のタイミングで、大当りを示す表示態様へと変化させてもよい。
【２２２０】
図２４７～図２５１を参照して示した実施形態においては、左装飾図柄～右装飾図柄のハズレを示す態様での仮停止後、背景画像の視認性の低下が開始するまでの期間、背景画像が徐々に視認しがたくなる期間（第１期間）、背景画像が視認不能な期間（第２期間）、背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）、背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）の開始と同時に爆弾キャラクタとセリフ画像の表示を開始したり、これらの期間内においてセリフ画像の表示を開始したり、これらの期間の終了と同時にセリフ画像による大当りか否かの報知を行うようにしていた（復活演出失敗時）が、これらの実施形態を変形して、ある期間の途中において、爆弾キャラクタとセリフ画像の表示を開始したり、ある期間の終了と同時に爆弾キャラクタとセリフ画像の表示を開始したり、ある期間の途中において、セリフ画像による大当りか否かの報知を行うようにしてもよい。
例えば、第１期間の途中であるタイミングｔ３７において爆弾キャラクタとセリフ画像の表示を開始し、第２期間の開始タイミングであるタイミングｔ３８においてセリフ画像による大当りか否かの報知を行うようにしてもよい。また、例えば、第２期間内において、爆弾キャラクタの表示の開始と爆弾キャラクタの移動とセリフ画像の表示による大当りか否かの報知とが行われるようにしてもよい。
【２２２１】
爆弾キャラクタとセリフ画像の表示優先度は背景隠蔽画像の表示優先度よりも高い。一方、爆弾キャラクタとセリフ画像の表示優先度は第４図柄や保留数表示画像の表示優先度よりも低い。
【２２２２】
仮停止ハズレ後復活演出の結果が失敗だった場合に、再度、仮停止ハズレ後復活演出が実行されるようにしてもよい。例えば、図２４７（ｃ）に示す実行態様で失敗となった場合には、図２４８（ｃ）～図２４８（ｆ）、図２４９（ｃ）～図２４９（ｈ）に示すいずれかの態様で再度復活演出を実行するようにしてもよい。同様に図２４８（ｃ）に示す態様で失敗となった場合でも、図２４９（ｃ）～図２４９（ｈ）に示す態様で再度、仮停止ハズレ後復活演出を実行するようにしてもよい。
このように、仮停止ハズレ後復活演出において一度失敗の結果が表示されたのちにおいて、最終的に仮停止ハズレ後復活演出が成功となり、特別抽選の結果が当たりであることが遊技者に示される場合があるように、仮停止ハズレ後復活演出を複数回実行可能に構成してもよい。
【２２２３】
このように、装飾図柄がハズレを示す態様で仮停止表示された場合でも、その後、背景画像の切り替え時に仮停止ハズレ後復活演出が実行されて、大当りの結果となる場合があるため、変動表示の最終盤まで大当りへの期待感を遊技者に抱かせることができる。
特に、背景隠蔽画像が表示されていることで表示領域における表示内容がシンプルとなっているため、この状態で仮停止ハズレ後復活演出が実行されたり、仮停止ハズレ後復活演出の結果が成功となり大当りが発生することが報知されることで、遊技者に大きな驚きや喜びを感じさせることができる。
【２２２４】
特殊リーチ背景画像の視認性が徐々に低下していく期間（第１期間）において、仮停止ハズレ後復活演出が行われる場合には、装飾図柄がハズレを示す態様で仮停止されて残念に感じた気持ちを持続させず、大当りへの期待感を煽ることができる。
特殊リーチ背景画像が視認不能な期間（第２期間）において、仮停止ハズレ後復活演出

が行われる場合には、仮停止ハズレ後復活演出の視認性が高いため、仮停止ハズレ後復活演出が実行されたことに遊技者が気が付きやすく、仮停止ハズレ後復活演出が実行されていることを遊技者が見落とすことを防止できる。
通常背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）や通常背景画像が視認容易な期間（第４期間）において、仮停止ハズレ後復活演出が行われる場合には、通常背景画像が見えて、特別抽選の結果がハズレだと思わせておいて大当りになる場合があるので遊技者を興奮させることができる。
図２３３（ｂ）を参照して示したように第１期間～第４期間の長さを長くすることで、これらの効果をより効果的なものとすることができる。
なお、第１期間～第４期間の長さを長くすることで、ある期間において、複数回の仮停止ハズレ後復活演出が実行されるようにしてもよい。
【２２２５】
図２４７～図２５１を参照して仮停止ハズレ後復活演出にかかる実施形態を示したが、上述した他の実施形態と組み合わせてもよい。
【２２２６】
図２２４～図２５１を参照して、「敵戦車破壊リーチ」演出についての実施形態とその変形例を示したが、本明細書に記載される他の実施形態（例えば後述する「巨大戦車リーチ」演出）に対して、「敵戦車破壊リーチ」演出についての実施形態やその変形態様を適用してもよい。
【２２２７】
以下に、図２２４～図２３６等を参照して説明した実施形態を変形した実施形態について説明する。本実施形態における特殊なリーチ演出である「巨大戦車リーチ」においては、特殊リーチ背景画像Ｂに代えて、特殊リーチ背景画像Ａが表示される。また、攻撃ボタン３７１０に代えて、ミッションボタン３７００の操作が有効となる。また、特殊リーチ背景画像が表示されている期間において、保留画像の表示が行われない。
図２５２（ａ）は本実施形態におけるタイミングｔ１０からタイミングｔ４５の期間にかけての演出例を示すタイムチャートである。なお、当該保留画像と保留画像の表示態様と特殊リーチ中の演出態様（背景画像や敵戦車の態様等）以外については、基本的に図２３３（ａ）等を参照して示した実施形態と同じ演出態様であるので、これらについての説明は省略する。
【２２２８】
図２５３は、「巨大戦車リーチ」演出開始時の表示例を示している。図２５３（ａ）～図２５３（ｇ）に示す表示例は、図２３４（ａ）～図２３４（ｇ）に示す表示例にそれぞれ対応するものであって、その表示タイミング等も、図２３４（ａ）～図２３４（ｇ）を参照して示した演出例と同じである。
図２５４は、「巨大戦車リーチ」終盤（大当り時）の表示例を示している。図２５４（ａ）～図２５４（ｇ）に示す表示例は、図２３５（ａ）～図２３５（ｇ）に示す表示例にそれぞれ対応するものであって、その表示タイミング等も、図２３５（ａ）～図２３５（ｇ）を参照して示した演出例と同じである。
図２５５は、「巨大戦車リーチ」終盤（ハズレ時）の表示例を示している。図２５５（ａ）～図２５５（ｇ）に示す表示例は、図２３６（ａ）～図２３６（ｇ）に示す表示例にそれぞれ対応するものであって、その表示タイミング等も、図２３６（ａ）～図２３６（ｇ）を参照して示した演出例と同じである。
【２２２９】
図２５２～図２５５に示すように、本実施形態における「巨大戦車リーチ」においては、表示される敵戦車の画像が「敵戦車破壊リーチ」とは異なっている。また、背景画像として、特殊リーチ背景画像Ａが表示される。また、攻撃ボタン３７１０ではなく、ミッションボタン３７００の操作が有効となる。また、「巨大戦車リーチ」中には当該保留画像や保留画像が表示されない。
【２２３０】

本実施形態における「巨大戦車リーチ」は、図２３３～図２３６等を参照して示した「敵戦車破壊リーチ」よりも、リーチ演出が実行されたときの大当り期待度が高い。例えば、「敵戦車破壊リーチ」の期待度は１０％、「巨大戦車リーチ」の期待度は５０％である。

【２２３１】

図２５４、図２５５を参照して示したように「巨大戦車リーチ」中には当該保留画像や保留画像を表示しないようにしたが、当該保留画像については表示し、保留画像については表示しないようにしてもよい。

このような構成とすることで、当該保留画像によって示される期待度を「巨大戦車リーチ」中も遊技者が認識することができる。また、期待度が非常に高い「巨大戦車リーチ」の実行中には、遊技者は保留数を増やすことや現在の変動表示以降に行われる変動表示の期待度については基本的には考慮しない（例えば、第３保留表示領域に緑色の保留画像が表示されていたとしても、遊技者が気にするのは「巨大戦車リーチ」の結果の方である）。そのため、保留画像を表示しないようにすることで、表示領域の表示内容をシンプルなものとすることができ、遊技者を「巨大戦車リーチ」に集中させることができる。

【２２３２】

図２３３、図２５２を参照して、「巨大戦車リーチ」と「敵戦車破壊リーチ」が同じタイミングで、リーチ演出となる例を示したが、「巨大戦車リーチ」が発生する場合には、「敵戦車破壊リーチ」が発生する場合と比べて、通常背景画像が表示される時間を長くしてもよい。例えば、通常背景画像が表示される時間が５秒長くされ、タイミングｔ１５において、リーチ状態が発生し、タイミングｔ２１において、通常背景画像Ａが特殊リーチ背景画像Ａに切り替えられて「巨大戦車リーチ」が開始されるようにしてもよい。

【２２３３】

図２３３、図２５２を参照して示した実施形態において、「巨大戦車リーチ」と「敵戦車破壊リーチ」とでは、リーチ演出が実行されている長さは同じであるが、リーチ演出が実行されている長さを異なったものとしてもよい。例えば、「巨大戦車リーチ」の方が「敵戦車破壊リーチ」よりも長い時間を要するようにしてもよいし、「巨大戦車リーチ」の方が「敵戦車破壊リーチ」よりも短い時間でリーチ演出が終了するようにしてもよい。

【２２３４】

所定の期待度以上であることを示す当該保留画像（例えば、赤色の当該保留画像か金色の当該保留画像）が表示されている場合には、必ず「巨大戦車リーチ」が発生するようにしてもよい。一方、所定の期待度未満であることを示す当該保留画像（例えば、白色の当該保留画像か緑色の当該保留画像）が表示されている場合には、「巨大戦車リーチ」が発生する、「敵戦車破壊リーチ」が発生する、いずれのリーチも発生しない、のいずれかの演出態様となるようにするとよい。

【２２３５】

「敵戦車破壊リーチ」において、黒色の背景隠蔽画像、白色の背景隠蔽画像、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像のいずれかを採用してもよい点を示したが、「巨大戦車リーチ」においても、黒色の背景隠蔽画像、白色の背景隠蔽画像、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像のいずれかを採用してもよい。

例えば、「巨大戦車リーチ」において爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を採用し、「敵戦車破壊リーチ」において黒色の背景隠蔽画像を採用して、背景隠蔽画像が異なるようにしてもよい。あるいは、「巨大戦車リーチ」と「敵戦車破壊リーチ」において、同じ背景隠蔽画像（例えば、両方とも黒色の背景隠蔽画像）を用いてもよい。

【２２３６】

図２５２（ｂ）、図２５２（ｃ）は、背景画像が徐々に視認しがたくなる期間である第１期間、背景画像が視認不能な期間である第２期間、背景画像が徐々に視認しやすくなる期間である第３期間の長さ（具体的には２秒間）の長さを同一とするのではなく異なったものとなるように、図２５２（ａ）に示した実施形態を変形した複数の実施形態（変形例０１～変形例１２）を示している。なお、これらの実施形態においても、図２３３（ｂ）、図２３３（ｃ）を参照して示した実施形態と同様の効果を奏する場合がある。

【２２３７】
このように、第１リーチ演出（「巨大戦車リーチ」）は、特殊リーチ背景画像の表示中、保留画像が表示されない。一方、第２リーチ演出（「敵戦車破壊リーチ」）は、特殊リーチ背景画像の表示中、保留画像が表示される。このようにリーチの種類に応じて、保留画像が表示されない場合と表示される場合とを設けることで、表示内容を多様化できる。
例えば、保留画像が表示されないことで、戦車を用いた演出に遊技者の意識を集中させることができる。一方、保留画像が表示されることで、ハンドル３０２を操作するか否かを遊技者が意思決定できる。また、当該保留画像が表示されている場合には、大当りの期待度がどの程度であるかを遊技者は知ることができる。
【２２３８】
「巨大戦車リーチ」における背景画像の視認態様としては、図２５２（ａ）に示した実施形態、図２５２（ｂ）、図２５２（ｃ）に示した変形例の実施形態を採用してもよい。なお、タイムチャートの示す内容については図２３３を参照して示したものと一部を除き同じである。
また「敵戦車破壊リーチ」における背景画像の視認態様としては、図２３３（ａ）に示した実施形態、図２３３（ｂ）、図２３３（ｃ）に示した変形例の実施形態を採用してもよい。
また、図２５２に示した実施形態や変形例のいずれかを採用した「巨大戦車リーチ」と、図２３３に示した実施形態や変形例のいずれかを採用した「敵戦車破壊リーチ」が実行されうるように構成してもよい。
例えば、「巨大戦車リーチ」において、図２５２（ｂ）に示した変形例０１を採用し、「敵戦車破壊リーチ」において、図２３３（ｂ）に示した変形例０２を採用してもよい。
【２２３９】
図２５２を参照して示した実施形態や変形例においても、図２３３を参照して示した実施形態や変形例と同様の効果を奏することができる。
【２２４０】
図２５２（ｂ）に示した変形例０１と図２３３（ｂ）に示した変形例０２のように、「巨大戦車リーチ」において、例えば、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間（３秒間）を、「敵戦車破壊リーチ」において、「巨大戦車リーチ」とは異なる黒色の背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間（１秒間）よりも長くしてもよい。
このような構成によれば、第１リーチ演出（「巨大戦車リーチ」）の方が、第２リーチ演出（「敵戦車破壊リーチ」）と比べて、リーチ演出の終了時に、それまで表示されていなかった保留画像がゆっくりと表示される。
【２２４１】
図２５２（ｂ）に示した変形例０１と図２３３（ｂ）に示した変形例０１のように、「巨大戦車リーチ」において、例えば、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間（３秒間）を、「敵戦車破壊リーチ」において、「巨大戦車リーチ」とは異なる黒色の背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間（３秒間）と同じ長さとしてもよい。
このような構成によれば、表示処理を簡略化できる。
【２２４２】
図２５２（ｂ）に示した変形例０２と図２３３（ｂ）に示した変形例０１のように、「巨大戦車リーチ」において、例えば、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間（１秒間）を、「敵戦車破壊リーチ」において、「巨大戦車リーチ」とは異なる黒色の背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間（３秒間）よりも短くしてもよい。
このような構成によれば、第１リーチ演出（「巨大戦車リーチ」）の方が、第２リーチ演出（「敵戦車破壊リーチ」）と比べて、リーチ演出の終了時に、それまで表示されていなかった保留画像が短期間に急速に視認可能となる。

【２２４３】
第１リーチ演出（「巨大戦車リーチ」）終了時の背景画像の切り替え時の方が、第２リーチ演出（「敵戦車破壊リーチ」）終了時の背景画像の切り替え時よりも、背景画像が徐々に視認しやすくなる期間である第３期間を長くしていることで、久しぶりに表示された保留画像に遊技者の目が行き、保留数に対して遊技者の意識を高めることができる。これにより、遊技球の発射を行うか否かを遊技者が判断することが可能となる。
特に、第１リーチ演出の方が、変動表示が開始されてからの時間経過が長いこと、大当りの期待度が高いことから、遊技者が保留数への意識を薄れがちであるが、このような表示方法を採用することで、保留数への意識を取り戻すことができ、リーチ演出中は休止していた遊技球の発射への意識を高めることができる。
【２２４４】
図２５２（ｂ）に示した変形例０２と図２３３（ｂ）に示した変形例０１のように、「巨大戦車リーチ」において、例えば、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間が終了した後の第４の期間（３秒間）を、「敵戦車破壊リーチ」において、「巨大戦車リーチ」とは異なる黒色の背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間が終了した後の第４の期間（１秒間）よりも長くしてもよい。
このような構成によれば、第１リーチ演出（「巨大戦車リーチ」）の方が、第２リーチ演出（「敵戦車破壊リーチ」）と比べて、リーチ演出の終了時に、それまで視認不能または視認困難であった保留画像が明確な状態で相対的に長い期間表示されるため、遊技球の発射行為をすることを遊技者が思い出すことができる。また、特別抽選の結果がハズレとなってしまい、ショックを受けてしまう遊技者も発生しうるおそれがあるが、次回以降の装飾図柄の変動表示へと遊技者が気持ちを切り替える時間を確保することができる。
【２２４５】
図２５２（ｂ）に示した変形例０１と図２３３（ｂ）に示した変形例０１のように、「巨大戦車リーチ」において、例えば、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間が終了した後の第４の期間（１秒間）を、「敵戦車破壊リーチ」において、「巨大戦車リーチ」とは異なる黒色の背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間が終了した後の第４の期間（１秒間）と同じ長さとしてもよい。
このような構成によれば、表示処理を簡略化できる。
【２２４６】
図２５２（ｂ）に示した変形例０１と図２３３（ｂ）に示した変形例０２のように、「巨大戦車リーチ」において、例えば、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間が終了した後の第４の期間（１秒間）を、「敵戦車破壊リーチ」において、「巨大戦車リーチ」とは異なる黒色の背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間が終了した後の第４の期間（３秒間）よりも短くしてもよい。
このような構成によれば、第１リーチ演出（「巨大戦車リーチ」）の方が、第２リーチ演出（「敵戦車破壊リーチ」）と比べて、リーチ演出の終了時に、装飾図柄が仮停止される時間を短くすることができる。
【２２４７】
なお、「巨大戦車リーチ」と「敵戦車破壊リーチ」とで第４期間の長さを異なったものとしたり、同じものとしたりするための手法としては、図２５２や図２３３に示した実施形態や変形例において、装飾図柄が変動停止するタイミングを、タイミングｔ４４からタイミングｔ４３やタイミングｔ４５に変形することでも実現できる。
【２２４８】
図２３３等を参照して示した「敵戦車破壊リーチ」において、装飾図柄の表示優先度を、背景隠蔽画像の表示優先度よりも高くしてもよい。例えば、タイミングｔ１０からタイミングｔ４４の期間において、装飾図柄の表示優先度を、背景隠蔽画像の表示優先度よりも高くするとよい。
このような構成とすることで、背景画像が徐々に視認しがたくなる期間（第１期間）、背景画像が視認不能な期間（第２期間）、背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３

期間）において、装飾図柄が常に視認可能となる。
なお、リーチ時装飾図柄と通常装飾図柄とは、次回の変動表示の開始時などの適宜のタイミングで切り替えるとよい。
このように、第１リーチ演出（「巨大戦車リーチ」）においては第２期間において装飾図柄を視認不能とし、第２リーチ演出（「敵戦車破壊リーチ」）においては第２期間において装飾図柄を視認可能としてもよい。
【２２４９】
相対的に期待度が高い第１リーチ演出（「巨大戦車リーチ」）においては、装飾図柄がハズレの態様で仮停止表示された場合でも、第２期間において、装飾図柄が視認不能となるため、ハズレの結果となったことにより遊技者が感じるショックを和らげることができる。
一方、相対的に期待度が低い第２リーチ演出（「敵戦車破壊リーチ」）においては、装飾図柄がハズレの態様で仮停止表示されて、第２期間において、装飾図柄が視認可能であっても、遊技者はそこまでのショックは感じず、むしろ、装飾図柄が継続して視認可能とされていることで、次の装飾図柄の変動へと気持ちをスムーズに切り替えることができ、装飾図柄の変動のテンポを阻害しない。
【２２５０】
「巨大戦車リーチ」の、例えば、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間、「敵戦車破壊リーチ」の、「巨大戦車リーチ」とは異なる黒色の背景隠蔽画像を採用した表示が行われる第３の期間において通常装飾図柄を同じ位置および同じ大きさで仮停止表示する実施形態を示したが、「敵戦車破壊リーチ」の第３期間における通常装飾図柄の仮停止表示態様として他の態様を採用してもよい。
例えば、第３期間内において、通常装飾図柄を同じ位置に表示するものの大きさを小さく変化させてもよい。あるいは、第３期間内において、通常装飾図柄の位置を変化させて表示するものの大きさは同じ大きさとしてもよい。あるいは、第３期間内において、通常装飾図柄の位置を変化させるとともに、通常装飾図柄の大きさを小さく変化させてもよい。
なお、同じ位置というのは厳密には所定周期で揺れて表示される通常装飾図柄の平均的な位置を意味するものとするとよい。
【２２５１】
「巨大戦車リーチ」と「敵戦車破壊リーチ」の双方ともリーチ演出が終了（各リーチの特殊リーチ背景画像の終了）したのち、第３期間からは装飾図柄として、同じ通常装飾図柄が表示される。また、通常装飾図柄の仮停止する位置も同じである。なお、「巨大戦車リーチ」における第３の期間は爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を採用した表示が行われ、「敵戦車破壊リーチ」における第３の期間は「巨大戦車リーチ」とは異なる黒色の背景隠蔽画像を採用した表示が行われている。
このような構成とすることで、演出表示の内容や期待度が異なる第１リーチと第２リーチの終了後において、通常装飾図柄が同じ演出態様で遊技者に視認されるため、遊技者の意思を次回以降の変動に向けさせることができる。
【２２５２】
図２３８を参照して、「敵戦車破壊リーチ」が実行される場合に帯状先読み演出画像の表示を行う例を示したが、「巨大戦車リーチ」が実行される場合においても同様に帯状先読み演出画像の表示を行うようにしてもよい。
また、図２３８を参照して示した実施形態における背景隠蔽画像が表示されたときの帯状先読み演出画像の表示態様を、「巨大戦車リーチ」における帯状先読み演出画像の表示態様として採用することができる。例えば、背景隠蔽画像よりも表示優先度を高くして第１の期間から第３の期間においても帯状先読み演出画像の表示に影響がないようにしたり、背景隠蔽画像よりも表示優先度を低くして第１の期間では帯状先読み演出画像の視認性が低下し、第２の期間においては視認不能とされ、第３の期間で視認性が向上するようにしてもよい。あるいは、背景隠蔽画像の表示中に帯状先読み演出画像の表示を中止（第１の期間では帯状先読み演出画像の視認性が低下し、第２の期間においては視認不能とされ

、第３・４の期間でも視認不能とされる）してもよい。
【２２５３】
帯状先読み演出画像の表示態様として、背景隠蔽画像よりも表示優先度を高くして第１の期間から第３の期間においても帯状先読み演出画像の表示に影響がないようにする態様、背景隠蔽画像よりも表示優先度を低くして第１の期間では帯状先読み演出画像の視認性が低下し、第２の期間においては視認不能とされ、第３の期間で視認性が向上するようにする態様、背景隠蔽画像の表示中に帯状先読み演出画像の表示を中止（第１の期間では帯状先読み演出画像の視認性が低下し、第２の期間においては視認不能とされ、第３・４の期間でも視認不能とされる）される態様、の３つの態様を示したが、「巨大戦車リーチ」における帯状先読み演出画像の表示態様として、これらのうちのいずれか１つの表示態様を採用し、「敵戦車破壊リーチ」における帯状先読み演出画像の表示態様として、これらのうちのいずれか１つの表示態様を採用してもよい。
【２２５４】
このように異なる種類のリーチであっても、先読み演出画像の表示態様として、同じ表示態様を採用することで、演出処理が共通化され、表示処理や開発工数を簡素化できる。
一方、リーチの種類によって、先読み演出画像の表示態様として、異なる表示態様を採用することで、演出態様を多様化できる。
【２２５５】
図２４１～図２４４を参照して、「敵戦車破壊リーチ」において、戦車役物３７７０を所定の発光色で発光させたり、待機位置と移動位置との間を移動させる実施形態やその変形例を示したが、「巨大戦車リーチ」において、「敵戦車破壊リーチ」における実施形態やその変形例を採用して、戦車役物３７７０を所定の発光色で発光させたり、待機位置と移動位置との間を移動させるようにしてもよい。
すなわち、「巨大戦車リーチ」における戦車役物３７７０の発光態様として、図２４２、図２４３に示したいずれかの発光態様を採用してもよい。同様に、戦車役物３７７０の動作態様として、図２４４に示したいずれかの動作態様を採用してもよい。
【２２５６】
このように異なる種類のリーチであっても、可動装飾部材（戦車役物３７７０）の発光態様や移動態様として、同じ態様のものを採用することで、演出処理が共通化され、表示処理や開発工数を簡素化できる。
一方、リーチの種類によって、可動装飾部材（戦車役物３７７０）の発光態様や移動態様として、異なる態様のものを採用することで、演出態様を多様化できる。
【２２５７】
可動装飾部材の例として戦車役物３７７０を示したが、同様の機能を有する他の可動装飾部材を遊技盤５に１つ以上設けてもよい。例えば、表示領域の上方、右方、左方を待機位置とし、表示領域の中央部付近を移動位置とする計３つの可動装飾部材を設けてもよい。可動装飾部材を複数設けた場合には、戦車役物３７７０と同じタイミングで発光させたり移動させてもよいし、戦車役物３７７０とは異なるタイミングで発光あるいは移動させてもよい。すなわち他の可動装飾部材においても、図２４２～図２４４に示したいずれかの発光態様や動作態様を採用することができる。
また、「巨大戦車リーチ」と「敵戦車破壊リーチ」とで、他の可動装飾部材の発光態様や移動態様を異ならせてもよく、この場合も、「巨大戦車リーチ」と「敵戦車破壊リーチ」とで、それぞれ図２４２～図２４４に示したいずれかの発光態様や動作態様を採用することができる。
【２２５８】
発光可能な装飾部材の例として、戦車役物３７７０を示したが、扉枠３や遊技盤５に発光可能な装飾部材を設けてもよい。扉枠３に設けた装飾手段（例えば、扉枠左サイドユニット５３０や扉枠右サイドユニット５５０など）や遊技盤５に設けた装飾部材は、戦車役物３７７０と同じタイミングで発光させてもよいし、戦車役物３７７０とは異なるタイミングで発光させてもよい。すなわち扉枠３に設けた発光可能な装飾手段や遊技盤５に設け

た発光可能な装飾部材においても、図２４２～図２４４に示したいずれかの発光態様を採用することができる。
　また、「巨大戦車リーチ」と「敵戦車破壊リーチ」とで、扉枠３に設けた装飾手段や遊技盤５に設けた装飾部材の発光態様を異ならせてもよく、「巨大戦車リーチ」と「敵戦車破壊リーチ」とで、それぞれ図２４２～図２４４に示したいずれかの発光態様を採用することができる。
【２２５９】
　図２４２～図２４３を参照して、「敵戦車破壊リーチ」において、当該保留画像の表示態様についての実施形態やその変形例を示したが、「巨大戦車リーチ」においても、「敵戦車破壊リーチ」における実施形態やその変形例における当該保留画像の表示態様のうちのいずれかを採用して、当該保留画像の表示を行うようにしてもよい。
【２２６０】
　例えば、「巨大戦車リーチ」において、図２４２（ｂ）に示す変形例０１を採用し、「敵戦車破壊リーチ」において、図２４２（ａ）に示す実施形態を採用してもよい。
　このように期待度が相対的に高い「巨大戦車リーチ」においては、特別抽選の結果がハズレとなったことが確定した段階で速やかに当該保留画像を通常の態様に戻すことで、高期待度であったのにハズレの結果となってしまった遊技者のショックを和らげることができる。
　一方、期待度が相対的に低い「敵戦車破壊リーチ」においては、特別抽選の結果がハズレとなったことが確定したとしても当該保留画像を赤色のまま表示することで、どのような期待度の下で変動表示が行われたのかを遊技者に印象付けることができ、次回以降の変動表示において同様の演出状況となったときの参考とさせることができる。
【２２６１】
　あるいは、「巨大戦車リーチ」において、図２４２（ａ）に示す実施形態を採用し、「敵戦車破壊リーチ」において、図２４２（ｂ）に示す変形例０１を採用してもよい。
　このように期待度が相対的に高い「敵戦車破壊リーチ」においては、特別抽選の結果がハズレとなったことが確定したとしても当該保留画像を当該保留画像を赤色のまま表示することで、高期待度であったにも関わらず特別抽選の結果がハズレの結果となってしまった事実を明確に認識させ、次回以降の変動表示に向けて、遊技者の気持ちを発奮させることができる。
　一方、期待度が相対的に低い「敵戦車破壊リーチ」においては、特別抽選の結果がハズレとなったことが確定した段階で速やかに当該保留画像を通常の態様に戻すことで、もともと相対的に期待度が低く大当りの結果となりにくかったリーチ演出から、次回の変動表示へ遊技者の気持ちをスムーズに切り替えさせることができる。
【２２６２】
　当該保留画像の表示態様について、「巨大戦車リーチ」における実施形態と「敵戦車破壊リーチ」における実施形態とでいずれの実施形態あるいは変形例を採用するかは、このような効果の優先度を考慮して、適宜組みあわせて採用するとよい。
【２２６３】
　本実施形態における「巨大戦車リーチ」の大当り期待度を、図２３３～図２３６等を参照して示した「敵戦車破壊リーチ」の大当り期待度よりも低くしてもよい。
【２２６４】
　上述した例に限らず、図２３３等を参照して示した「敵戦車破壊リーチ」にかかる実施形態に対して適用した変形例を、図２５２等を参照して示した「巨大戦車リーチ」にかかる実施形態に対して適用して新たな実施形態としてもよい。
【２２６５】
　このように、第１リーチ演出（「巨大戦車リーチ」）における第３期間においては、通常背景画像の視認性が徐々に高まる表示（以下、「特別表示Ａ」という場合がある）が行われる。
　また、第２リーチ演出（「敵戦車破壊リーチ」）における第３期間においては、通常背

景画像の視認性が徐々に高まる表示（以下、「特別表示Ｂ」という場合がある）が行われる。

【２２６６】

図１４２、図１４３に示したように、通常状態において大当りが発生したときに、その後の遊技状態が、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である時短状態、非時短確変状態、時短付きの確変状態（確変時短状態）となる場合がある。以下に示す有利な状態とは、当該状態のうち、時短状態と確変時短状態のことをいう。

なお、図１４２、図１４３を参照して示したように、特別抽選結果として「時短付きハズレ」が発生した場合や、ハズレの特別抽選結果が所定回数連続して発生した場合に、時短状態を発生させる構成としてもよい。

有利な状態において、遊技者はハンドル３０２を大きく回転させて遊技領域の右側の領域に向けて遊技球を打ち込む動作（以下、「右打ち」という場合がある）を行って、遊技領域の右側に設けられた始動口（例えば、第二始動口２００４）に遊技球を入賞させる。

また、有利な状態中に大当りが発生しその後も有利な状態が継続された場合には、その間の大当りや小当りによる出玉数が、周辺制御基板１５１０において加算されて記憶される。

また、有利な状態においては、遊技者に有利な状態となっていることを示す通常背景画像Ｃが、通常背景画像ＡやＢに代えて表示される。

このような有利な状態は、所定の条件が満たされることで終了する。具体的には、有利な状態が開始された後、装飾図柄が大当りとならずに所定回数ハズレの結果が連続して表示されること（特別抽選結果が所定回数連続してハズレの結果となること）を条件として終了する。例えば、確変時短状態において、ハズレが１００回連続することで、確変時短状態が終了する。なお、時短状態についても、ハズレが所定回数（例えば１００回）連続することで終了するようにしてもよい。また、確変時短状態を毎ゲームの変動開始時に終了させるか否かの抽選を行う所謂転落タイプにおいて、当該終了させる抽選に当選した場合を所定の条件が満たされたとしてもよい。

このように所定の条件が満たされることで有利な状態が終了するが、有利な状態が終了するタイミング（具体的には、ハズレが所定回数（例えば１００回）連続することで終了する場合には１００回目の変動中、転落タイプにおいては転落抽選に当選した変動中）においては、通常背景画像Ｃを通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂに切り替えるとともに、大当りや有利な状態中において、遊技者に払い出された遊技球の合計数が表示される。

【２２６７】

図２５６は右打ち終了時に表示される画像を示している。図２５６（ａ）は右打ち終了時背景隠蔽画像Ａを、図２５６（ｂ）は右打ち終了時背景隠蔽画像Ｂを、図２５６（ｃ）は右打ち終了時背景隠蔽画像Ｃを示している。これらの画像は爆弾キャラクタが身に着けているサングラスをモチーフとしたものである。

図２５６（ｄ）は右打ち状態である「ダイナマイトタイム」が終了したこと、連チャン回数（１３回）、遊技者に払い出された遊技球の数（１４１２５球）を示す遊技結果画像を示している。

【２２６８】

右打ち終了時の演出態様を、図２５７に示すタイムチャート、図２５９に示す表示例を参照して説明する。

図２５７（ａ）においては、タイミングｔ０からタイミングｔ７にかけて、有利な状態である確変時短状態での９９回目の装飾図柄の変動表示が行われる。なお、確変時短状態中に表示される装飾図柄は右打ち中装飾図柄である。

その後、タイミングｔ８からタイミングｔ２４にかけて確変時短状態での１００回目の装飾図柄の変動表示が行われる。なお、本タイムチャートは、１００回目の装飾図柄の変動表示の結果がハズレである演出例を示している。

図２５９（ａ）は、タイミングｔ１４からタイミングｔ１６にかけての期間における表示例を示している。通常背景画像Ｃの手前側に右打ち中装飾図柄が仮停止された表示状態

を示している。
【２２６９】
タイミングｔ１６からタイミングｔ１７にかけて、右打ち終了時背景隠蔽画像Ａが表示される。図２５９（ｂ）は、右打ち終了時背景隠蔽画像Ａが表示された状態を示している。
タイミングｔ１７からタイミングｔ１８にかけて、右打ち終了時背景隠蔽画像Ｂが表示される。図２５９（ｃ）は、右打ち終了時背景隠蔽画像Ｂが表示された状態を示している。
タイミングｔ１８からタイミングｔ２０にかけて、右打ち終了時背景隠蔽画像Ｃが表示される。図２５９（ｄ）は、右打ち終了時背景隠蔽画像Ｃが表示された状態を示している。
【２２７０】
タイミングｔ１８からタイミングｔ２０にかけては、「ダイナマイトタイム終了」、「１３体撃破」、「１４１２５獲得」といった右打ち中の遊技結果を示す遊技結果画像が表示される。なお、「ダイナマイトタイム終了」との表示によって確変時短状態が終了することが示される。また、「１３体撃破」との表示によって、連チャン回数が１３回であったことが示される。また、「１４１２５獲得」との表示によって右打ち中に大入賞口２００５に遊技球が入賞して払い出された遊技球数が１４１２５球であったことが遊技者に示される。
また、右打ち終了時背景隠蔽画像Ｃが表示されており背景画像が視認不能な第２期間中のタイミングｔ１９において、背景画像が通常背景画像Ｃから通常背景画像Ａへと切り替えられる。なお、タイミングｔ１８やタイミングｔ２０において切り替えてもよい。
【２２７１】
タイミングｔ２０からタイミングｔ２１にかけて、右打ち終了時背景隠蔽画像Ｂが表示される。図２５９（ｅ）は、右打ち終了時背景隠蔽画像Ｂが表示された状態を示している。このとき、背景画像は通常背景画像Ａへと変更された状態となっている。また、装飾図柄は、通常装飾図柄へと変更されている。
タイミングｔ２１からタイミングｔ２２にかけて、右打ち終了時背景隠蔽画像Ａが表示される。図２５９（ｆ）は、右打ち終了時背景隠蔽画像Ａが表示された状態を示している。
タイミングｔ２２からタイミングｔ２４にかけて、通常装飾図柄が仮停止表示される。図２５９（ｇ）は、右打ち終了時背景隠蔽画像Ａが表示されなくなった状態を示している。
その後、タイミングｔ２４からタイミングｔ２５にかけて、装飾図柄が停止表示される。図２５９（ｈ）は、通常装飾図柄が停止表示された状態を示している。
【２２７２】
タイミングｔ２５から、装飾図柄の新たな変動表示が開始されるが、このとき、背景画像は通常背景画像Ａに、装飾図柄は通常装飾図柄に変更されている。また、確変時短状態から通常状態へと遊技状態が変更されたことにより、大当りと判定される確率も１／３０から１／３００へと変更されている（図１４２、図１４３参照）。
【２２７３】
このように右打ち終了時背景隠蔽画像の表示時には、背景画像が徐々に視認しがたくなる期間（第１期間）、背景画像が視認不能な期間（第２期間）、背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）、背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）とが設けられている。
【２２７４】
なお、確変状態での１００回目の変動表示の結果が大当りであった場合には、右打ち終了時背景隠蔽画像の表示は行わずに、大当りを示す態様で装飾図柄を停止表示させる。
このとき、「巨大戦車リーチ」演出や「敵戦車破壊リーチ」演出を実行してもよい。
【２２７５】
図２５７（ｂ）、図２５７（ｃ）、図２５７（ｄ）は、それぞれ、図２５７（ａ）を参照して示した実施形態において、右打ち終了時背景隠蔽画像を表示するタイミングを変形させた実施形態をそれぞれ示している。
例えば、図２５７（ｃ）に示したタイムチャートにおいては、タイミングｔ２４において、右打ち終了時背景隠蔽画像Ａの表示の終了と、装飾図柄の変動表示の停止が同時に行

われる。
【２２７６】
図２５８（ｂ）、図２５８（ｃ）は、右打ち終了時背景隠蔽画像Ａ、右打ち終了時背景隠蔽画像Ｂ、右打ち終了時背景隠蔽画像Ｃの表示時間や表示タイミングを変形した例（変形例０１～変形例１２）を示している。
【２２７７】
このような表示を行うことで、右打ち状態の終了時に、連チャン回数（連続して大当りが発生した回数）と、獲得した遊技球の個数を遊技者は知ることができる。
また、通常背景画像Ａ～通常背景画像Ｃが表示されていない状態で、連チャン回数や獲得した遊技球の個数が表示された表示領域をスマートフォンやデジタルカメラなどの携帯端末によって写真に撮ることができる。
また、このような表示を行っている裏で、背景画像や装飾図柄を確変時短状態や時短状態中のものから通常状態のものへとスムーズに切り替えることができる。
【２２７８】
右打ち終了時における背景画像が視認不能な期間（第２期間）を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が視認不能な期間（第２期間）をよりも短くしてもよい。
例えば、図２５８に示す変形例０４における第２期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０３における第２期間の長さよりも短くなっている。
【２２７９】
右打ち終了時における背景画像が視認不能な期間（第２期間）と「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が視認不能な期間（第２期間）とを同じ長さとしてもよい。
例えば、図２５８に示す変形例０１における第２期間の長さと、図２５２、図２３３に示す変形例０１における第２期間の長さとは同じである。
【２２８０】
右打ち終了時における背景画像が視認不能な期間（第２期間）を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が視認不能な期間（第２期間）よりも長くしてもよい。なお、右打ち終了時における背景画像が視認不能な期間（第２期間）を、当該変動（つまり、有利な状態が終了する最終変動）における変動時間の半分以上の時間をかけて行うようにしてもよい。この変動時間の半分以上の時間は、全変動パターンの最短時間よりも長い時間としてもよい。
例えば、図２５８に示す変形例０３における第２期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０４における第２期間の長さよりも長くなっている。
【２２８１】
右打ち終了時における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）よりも短くしてもよい。
例えば、図２５８に示す変形例０２における第３期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０１における第３期間の長さよりも短くなっている。
【２２８２】
右打ち終了時における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）と、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）とを同じ長さとしてもよい。
例えば、図２５８に示す変形例０１における第３期間の長さと、図２５２、図２３３に示す変形例０１における第３期間の長さとは同じである。
【２２８３】
右打ち終了時における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）よりも長くしてもよい。

例えば、図２５８に示す変形例０１における第３期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０２における第３期間の長さよりも長くなっている。

【２２８４】

右打ち終了時における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）よりも短くしてもよい。

例えば、図２５８に示す変形例０１における第４期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０２における第４期間の長さよりも短くなっている。

【２２８５】

右打ち終了時における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）と、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）とを同じ長さとしてもよい。

例えば、図２５８に示す変形例０１における第４期間の長さと、図２５２、図２３３に示す変形例０１における第４期間の長さとは同じである。

【２２８６】

右打ち終了時における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）よりも短くしてもよい。

例えば、図２５８に示す変形例０２における第４期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０１における第４期間の長さよりも短くなっている。

【２２８７】

右打ち終了時に表示される背景画像と、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」がハズレで終了したのちに表示される背景画像が、共に通常背景画像Ａである演出例を示したが、右打ち終了時に表示される背景画像と、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」がハズレで終了したのちに表示される背景画像とを異なったものとしてもよい。

例えば、右打ち終了時に通常背景画像Ｂを表示し、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」がハズレで終了したのち、通常背景画像Ａを表示するようにしてもよい。あるいは、右打ち終了時に通常背景画像Ａを表示し、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」がハズレで終了したのち、通常背景画像Ｂを表示するようにしてもよい。

【２２８８】

右打ち終了時に通常背景画像Ｃに代えて、通常背景画像Ａが表示される例を示したが、通常背景画像Ｃに代えて、通常背景画像Ａまたは通常背景画像Ｂのうちのいずれか一方がランダムに表示されるようにしてもよい。

また、右打ち中の背景画像についても、通常背景画像Ｃに加えて、通常背景画像Ｃ以外の他の態様の背景画像（例えば爆弾キャラクタの態様やセリフの態様が異なった態様の背景画像）が右打ち中の背景画像としてランダムに表示されるようにしてもよい。

【２２８９】

また、右打ち終了に合わせて、通常背景画像Ｃに代えて、通常背景動画像Ａあるいは通常背景動画像Ｂを表示してもよい。このとき、通常背景動画像Ａあるいは通常背景動画像Ｂについては、動画像の最初（図２２７（ａ）や図２２７（ｄ）に示す表示状態）から表示を行うとよい。

なお、右打ち中に、右打ち中専用の背景動画像の表示をおこなってもよい。

【２２９０】

図２５６を参照して、右打ち終了時背景隠蔽画像の例を示したが、他の表示態様の背景隠蔽画像を右打ち終了時背景隠蔽画像として採用してもよい。例えば、黒色の背景隠蔽画像、白色の背景隠蔽画像、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像のうちの１つを右打ち終了時専用の背景隠蔽画像として用いるようにしてもよい。

【２２９１】

図２５９を参照して示した実施形態においては、第２期間（タイミングｔ１８からタイミングｔ２０）において遊技結果画像を表示する例を示したが、第１期間や第３期間にと

いて、遊技結果画像を表示してもよい。この場合、右打ち終了時背景隠蔽画像の移動に合わせて、表示領域の左右から、遊技結果画像を移動させることで、表示領域に遊技結果画像を出現させたり、表示領域から遊技結果画像を消去したりするとよい。

【２２９２】

右打ち終了時の装飾図柄の変動表示においては、リーチ態様が発生する場合とリーチ態様が発生しない場合のいずれにおいても、特別抽選の結果がハズレである場合は、背景隠蔽画像の表示が行われる。一方、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」では、リーチ態様が発生することに伴って、背景隠蔽画像の表示が行われる。

【２２９３】

図２４２等を参照して、「敵戦車破壊リーチ」の実行時に背景隠蔽画像を表示する前後において、当該保留画像の表示態様を維持する（例えば、赤色の当該保留画像を赤色のまま表示する）ようにしたり、表示態様を変更させる（例えば、赤色の当該保留画像を通常の保留画像（白色の保留画像）に変更して表示する）ようにしてもよいことを示した（なお、「巨大戦車リーチ」においても同様の表示を行ってもよい）。

一方、所定回数（例えば１００回）の装飾図柄の変動表示が実行されることで右打ち状態が終了して通常状態となる際に、右打ち終了時背景隠蔽画像がされるが、このとき、右打ち終了時背景隠蔽画像の終了後に表示されている保留画像については、通常の保留画像（白色の保留画像）が表示されるようにするとよい。

なお、右打ち終了後に表示されることとなる保留画像については、通常の保留画像（白色の保留画像）で表示しておき、通常の保留画像と比べて期待度が高いことを示す態様の保留画像（赤色の保留画像や金色の保留画像）を表示しないようにしておくとよい。

【２２９４】

右打ち状態の終了時に右打ち終了時背景隠蔽画像を表示して、通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂが徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）において、保留画像を他の保留画像へ変化させないようにするとよい。

同様に、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」の実行時に背景隠蔽画像を表示して、通常背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）において、保留画像を他の態様の保留画像へ変化させないようにするとよい。

このような構成とすることで、保留画像の態様が変化して、示される期待度が変化したことを遊技者が見落とすという事態の発生を防止することができる。

【２２９５】

図２３８等を参照して、「敵戦車破壊リーチ」の実行時に背景隠蔽画像を表示する前後において、帯状先読み演出画像の表示態様を維持するようにしたり、帯状先読み演出画像の表示態様を維持せずに終了するようにしてもよいことを示した（なお、「巨大戦車リーチ」においても同様の表示を行ってもよい）。

一方、所定回数（例えば１００回）の装飾図柄の変動表示が実行されることで右打ち状態が終了して通常状態となる際に、右打ち終了時背景隠蔽画像がされるが、このとき、右打ち終了時背景隠蔽画像の終了後に帯状先読み演出画像が表示されないようにするとよい。あるいは、右打ち状態が終了する変動表示では、帯状先読み演出画像が表示されないようにしてもよい。

帯状先読み演出画像は始動入賞時の先読み処理によって、実行するか否かが決定されるが、有利な状態が終わる所定回数前の変動表示の開始以降に発生した始動入賞については、帯状先読み演出画像の表示を開始しないようにするとよい。例えば、９６～１００回目の変動表示が行われているときに発生した保留については、帯状先読み演出画像の表示を開始しないようにするとよい。

【２２９６】

右打ち状態の最後（１００回目）となる装飾図柄の変動時において、特別抽選の結果が大当りであった場合には、サングラス等からなる背景隠蔽画像が表示されている期間（第１期間～第３期間）や背景隠蔽画像の表示後の期間（第４期間）において、大当たりが発生することを告知する大当り告知画像を表示してもよい。

【２２９７】
図２５７を参照して示した実施形態を、大当りが発生することを告知する大当り告知画像を表示するように変形した実施形態を、図２６０を参照して説明する。
図２６０（ａ）は、左装飾図柄～右装飾図柄が仮停止されたタイミングであるタイミングｔ１４から第１期間の開始タイミングであるタイミングｔ１６の期間において、大当り告知画像が表示される実施形態を示している。
【２２９８】
図２６０（ａ）を参照して示した実施形態において、大当り告知画像を表示する期間を変形した変形例（変形例０１～変形例１４）を、図２６０（ｂ）を参照して以下に説明する。
【２２９９】
変形例０１においては、左装飾図柄～右装飾図柄が仮停止されたタイミングであるタイミングｔ１４から第１期間の終了タイミングであるタイミングｔ１８の期間において、大当り告知画像が表示される。
変形例０２においては、タイミングｔ１４から第２期間の終了タイミングであるタイミングｔ２０の期間において、大当り告知画像が表示される。
変形例０３においては、タイミングｔ１４から第３期間の終了タイミングであるタイミングｔ２２の期間において、大当り告知画像が表示される。
変形例０４においては、タイミングｔ１４から第４期間の終了タイミングであるタイミングｔ２４の期間において、大当り告知画像が表示される。
【２３００】
変形例０５においては、第１期間の開始タイミングであるタイミングｔ１６から第１期間の終了タイミングであるタイミングｔ１８の期間において、大当り告知画像が表示される。
変形例０６においては、タイミングｔ１６から第２期間の終了タイミングであるタイミングｔ２０の期間において、大当り告知画像が表示される。
変形例０７においては、タイミングｔ１６から第３期間の終了タイミングであるタイミングｔ２２の期間において、大当り告知画像が表示される。
変形例０８においては、タイミングｔ１６から第４期間の終了タイミングであるタイミングｔ２４の期間において、大当り告知画像が表示される。
【２３０１】
変形例０９においては、第２期間の開始タイミングであるタイミングｔ１８から第２期間の終了タイミングであるタイミングｔ２０の期間において、大当り告知画像が表示される。
変形例１０においては、タイミングｔ１８から第３期間の終了タイミングであるタイミングｔ２２の期間において、大当り告知画像が表示される。
変形例１１においては、タイミングｔ１８から第４期間の終了タイミングであるタイミングｔ２４の期間において、大当り告知画像が表示される。
【２３０２】
変形例１２においては、第３期間の開始タイミングであるタイミングｔ２０から第３期間の終了タイミングであるタイミングｔ２２の期間において、大当り告知画像が表示される。
変形例１３においては、タイミングｔ２０から第４期間の終了タイミングであるタイミングｔ２４の期間において、大当り告知画像が表示される。
【２３０３】
変形例１４においては、第４期間の開始タイミングであるタイミングｔ２２から第４期間の終了タイミングであるタイミングｔ２４の期間において、大当り告知画像が表示される。
【２３０４】
大当り告知画像の表示を開始するタイミングとして、左装飾図柄～右装飾図柄が仮停止

されたタイミングであるタイミングｔ１４、第１期間の開始タイミングであるタイミングｔ１６、第２期間の開始タイミングであるタイミングｔ１８、第３期間の開始タイミングであるタイミングｔ２０、第４期間の開始タイミングであるタイミングｔ２２を示したが、これらの期間内における所定のタイミングを大当り告知画像の表示を開始するタイミングとしてもよい。

例えば、タイミングｔ１５、タイミングｔ１７、タイミングｔ１９、タイミングｔ２１、タイミングｔ２３を大当り告知画像の表示を開始するタイミングとしてもよい。

【２３０５】

また、大当り告知画像の表示を終了するタイミングとして、第１期間の開始タイミングであるタイミングｔ１６、第１期間の終了タイミングであるタイミングｔ１８、第２期間の終了タイミングであるタイミングｔ２０、第３期間の終了タイミングであるタイミングｔ２２、第４期間の終了タイミングであるタイミングｔ２４を示したが、これらの期間内における所定のタイミングを大当り告知画像の表示を終了するタイミングとしてもよい。

例えば、タイミングｔ１５、タイミングｔ１７、タイミングｔ１９、タイミングｔ２１、タイミングｔ２３を大当り告知画像の表示を終了するタイミングとしてもよい。

【２３０６】

このように、大当り告知画像の表示を開始するタイミングをタイミングｔ１４からタイミングｔ２３のいずれかのタイミングとし、大当り告知画像の表示を終了するタイミングをタイミングｔ１５からタイミングｔ２４のいずれかのタイミングとすることができる。

【２３０７】

図２６０に示す実施形態においては、タイミングｔ１９において、通常背景画像Ｃを通常背景画像Ａに切り替えるようにしていたが、タイミングｔ１９よりも前に大当り告知画像の表示が開始されていた場合には、タイミングｔ１９以降も通常背景画像Ｃの表示を継続し、タイミングｔ２５において通常背景画像Ｃを大当り中背景画像に変更するようにしてもよい。

【２３０８】

大当り告知画像の表示優先度は、背景隠蔽画像や遊技結果画像の表示優先度よりも高くするとよい。また、大当り告知画像は、遊技結果画像と重なる位置に表示するとよい。大当り告知画像を動画とし、動画像の表示によって、大当り告知を行ってもよい。

【２３０９】

変動表示の開始から、右打ち終了時の右打ち終了時背景隠蔽画像の表示が実行されるまでの期間は、変動表示の開始から、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における特殊リーチ背景隠蔽画像の表示が実行されるまでの期間よりも短くするとよい。

例えば、図２５７（ａ）に示す演出例では、変動表示が開始されたタイミングｔ８から８秒後のタイミングｔ１６において、右打ち終了時背景隠蔽画像の表示が開始される。

一方、図２５２（ａ）を参照して示した「巨大戦車リーチ」や図２３３（ａ）を参照して示した「敵戦車破壊リーチ」においては、変動表示の開始から３６秒が経過したタイミングｔ３６において特殊リーチ背景隠蔽画像の表示が開始される。

また、右打ち終了時（１００回目の変動表示の結果がハズレの場合）には、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」を実行せず、特殊リーチ背景隠蔽画像の表示が行われないように構成するとよい。

【２３１０】

このような構成とすることで好適な演出態様を実現できる。

【２３１１】

このように、有利状態終了時における第３期間においては、通常背景画像の視認性が徐々に高まる表示（以下、「特別表示Ｃ」という場合がある）が行われる。

【２３１２】

第１リーチ演出（「巨大戦車リーチ」）の実行時には、爆弾キャラクタ等の背景隠蔽画像を表示することで、第１リーチ演出がハズレの結果となった場合でも、キャラクタが出現する特別な演出を見ることができて、遊技者の残念な気持ちを緩和することができる。

また、第１リーチ演出における特別表示Ａと右打ち終了時の特別表示Ｃとを比べると、特別表示Ａに用いられる背景隠蔽画像と、特別表示Ｃに用いられる背景隠蔽画像は異なるものとなっている。これにより、遊技者が遊技状態を混同することを防止することができる。

【２３１３】

第２リーチ演出（「敵戦車破壊リーチ」）の実行時には、黒色の背景隠蔽画像を表示することで、第２リーチ演出がハズレの結果となった場合でも、遊技者の残念な気持ちを落ち着かせることができる。

また、第２リーチ演出における特別表示Ｂと右打ち終了時の特別表示Ｃとを比べると、特別表示Ｂに用いられる背景隠蔽画像と、特別表示Ｃに用いられる背景隠蔽画像は異なるものとなっている。これにより、遊技者が遊技状態を混同することを防止することができる。

【２３１４】

次いで、図２６１等を参照して、装飾図柄が一旦停止したように視認された後、再度変動して表示される疑似連演出についての実施形態を示す。

具体的には、図２６１、図２６２のタイムチャートに示したように、左右の装飾図柄が異なる数字の装飾図柄で仮停止したのち、中図柄に特殊な装飾図柄が仮停止表示される特殊図柄停止演出が行われることで、仮停止した各装飾図柄が再び下方向にスクロールして変動表示される。また、各装飾図柄が仮停止したのち再度下方向へのスクロール変動が開始された場合には、表示領域に「×２」という画像が表示される。以下、このような演出を疑似連演出という。

【２３１５】

「×２」という画像が表示されている状態において、左右の装飾図柄が異なる数字の装飾図柄で仮停止し、中図柄に特殊な図柄が表示されることで、仮停止した装飾図柄が再び下方向にスクロールして変動する場合がある。この場合、「×２」という画像に代えて、「×３」という画像が表示される。以下、これらの「×２」、「×３」という画像を疑似連回数表示画像という。図２６１（ｂ）、図２６２（ｂ）は、「×２」という画像が表示された後、「×３」という画像が表示される演出例を示すタイムチャートである。

【２３１６】

以下に、図２６１（ｂ）に示すタイムチャートと、図２６３に示す表示例を参照して演出例を具体的に示す。タイミングｔ０において、装飾図柄の変動表示が開始される。

タイミングｔ４において、左装飾図柄が仮停止する。タイミングｔ６において、右装飾図柄が仮停止する。図２６３（ａ）はこのときの表示状態を示している。タイミングｔ８において、中装飾図柄が仮停止する。中装飾図柄には特殊な装飾図柄である「続」という漢字が付された装飾図柄が表示される。図２６３（ｂ）はこのときの表示状態を示している。タイミングｔ１０において、左～右装飾図柄が再度下方向にスクロールして変動表示される。また、疑似連回数表示画像の「×２」が表示領域の左上に表示される。図２６３（ｃ）はこのときの表示状態を示している。

【２３１７】

タイミングｔ１４において、左装飾図柄が仮停止する。タイミングｔ１６において、右装飾図柄が仮停止する。図２６３（ｄ）はこのときの表示状態を示している。なお、この図に示すように疑似連回数表示画像の表示優先度は、装飾図柄の表示優先度よりも高い。タイミングｔ１８において、中装飾図柄が仮停止する。中装飾図柄には特殊な装飾図柄である「続」という漢字が付された装飾図柄が表示される。図２６３（ｅ）はこのときの表示状態を示している。タイミングｔ２０において、左～右装飾図柄が再度下方向にスクロールして変動表示される。また、疑似連回数表示画像の「×３」が表示領域の左上に表示される。図２６３（ｆ）はこのときの表示状態を示している。

【２３１８】

タイミングｔ２５において、左装飾図柄が仮停止する。タイミングｔ３０において、右装飾図柄が、左装飾図柄と同じ数字（数字の「２」）で仮停止して、リーチ状態が発生す

る。図２６３（ｇ）はこのときの表示状態を示している。タイミングｔ３７からタイミングｔ３９の期間にかけて、疑似連回数表示画像の「×３」が徐々に半透明で視認困難となっていく。図２６３（ｈ）はこのときの表示状態を示している。タイミングｔ４０において、中装飾図柄が仮停止する。仮停止時の装飾図柄の表示態様によって特別抽選の結果が大当りであるかハズレであるかを示す。タイミングｔ４１において、左～右装飾図柄が停止表示され、タイミングｔ４２までその状態が維持される。タイミングｔ４２以降は、次回以降の変動表示が実行されるか、大当り遊技状態が実行される。

【２３１９】

図２６１（ｂ）を代表として、疑似連演出の演出態様を説明したが、他のタイムチャートにおいても同様の表示が行われる。

【２３２０】

図２６１（ａ）のタイムチャートが示す演出例においては、疑似連回数表示画像として最終的に「×２」が表示されたのち、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」に発展せずに、タイミングｔ３１において、装飾図柄がリーチハズレまたは大当りを示す態様で停止表示される。疑似連回数表示画像は、タイミングｔ２７からタイミングｔ２９の期間において、徐々に消去される。

なお、疑似連回数表示画像は通常背景画像よりも表示優先度が高いことで、疑似連回数表示画像によって通常背景画像の一部が視認困難もしくは視認不能とされているため、図２６１（ａ）のタイムチャートの疑似連回数表示画像が徐々に消去されることは、すなわち通常背景画像が徐々に視認可能になることと同義である。

【２３２１】

図２６２（ａ）のタイムチャートが示す演出例においては、疑似連回数表示画像として最終的に「×２」が表示されたのち、「巨大戦車リーチ」演出や「敵戦車破壊リーチ」演出に発展する。タイミングｔ２０でリーチ発生となった以降は、図２５２（ａ）や図２３３（ａ）示した態様でリーチ演出が実行される。

【２３２２】

図２６２（ｂ）のタイムチャートが示す演出例においては、疑似連回数表示画像として最終的に「×３」が表示されたのち、「巨大戦車リーチ」演出や「敵戦車破壊リーチ」演出に発展する。タイミングｔ３０でリーチ発生となった以降は、図２５２（ａ）や図２３３（ａ）に示した態様でリーチ演出が実行される。

【２３２３】

図２６２（ａ）、図２６２（ｂ）に示す演出例においては、疑似連回数表示画像は、「巨大戦車リーチ」演出や「敵戦車破壊リーチ」演出開始時に表示される背景隠蔽画像によって、視認困難または視認不能となり、この状態のときに表示が終了する。例えば、図２５２（ａ）や図２３３（ａ）に示したタイミングｔ１３からタイミングｔ１９にかけての期間における所定のタイミングで表示を終了するとよい。

【２３２４】

上述したように、疑似連回数表示画像の表示優先度は、装飾図柄の表示優先度よりも高く、装飾図柄よりも手前側に表示される。図２６３において、装飾図柄の手前側に疑似連回数表示画像が表示されていることが示されている。

また、疑似連回数表示画像の表示優先度は背景隠蔽画像の表示優先度よりも低く、疑似連回数表示画像は背景隠蔽画像よりも後ろ側に表示される。

【２３２５】

図２６１（ａ）に示すようにタイミングｔ２７からタイミングｔ２９にかけて、疑似連回数表示画像（「×２」）は徐々に消去される。

同様に、図２６１（ｂ）に示すようにタイミングｔ３７からタイミングｔ３９にかけて、疑似連回数表示画像（「×３」）は徐々に消去される。

これらの期間においては、２秒間かけて徐々に疑似連回数表示画像を不透明な状態から徐々に半透明にしていき最終的に透明となったタイミングで表示を終了させ、背景画像や装飾図柄の視認性を向上させるとよい。図２６３（ｈ）はこのようにして、疑似連回数表

示画像が半透明の状態で表示された状態を示している。
なお、疑似連回数表示画像の全体を徐々に透明にしていくのではなく、疑似連回数表示画像を回りから透明にしていき、最終的に中央の部分を透明にして疑似連回数表示画像の表示を終了させてもよい。
疑似連回数表示画像の視認性が徐々に低下する態様で表示されるのであれば、他の表示態様を採用してもよい。
【２３２６】
なお、疑似連回数表示画像の表示優先度は、装飾図柄の表示優先度よりも高く、装飾図柄よりも手前側に表示されるが、装飾図柄の仮停止時には、疑似連回数表示画像の表示優先度を装飾図柄の優先度よりも一時的に低くして、疑似連回数表示画像の少なくとも一部が、仮停止表示された装飾図柄によって隠されるようにしてもよい。
【２３２７】
図２６２（ａ）、図２６２（ｂ）に示すように、背景画像を特殊リーチ背景画像に切り替えられるために背景隠蔽画像が表示される場合には、背景隠蔽画像が表示されている期間の所定のタイミングにおいて、疑似連回数表示画像の表示を終了するとよい。例えば、背景隠蔽画像Ａや背景隠蔽画像Ｂが表示されているときに表示を終了してもよいし、背景隠蔽画像Ｃが表示されているときに表示を終了してもよい。
【２３２８】
疑似連演出が実行されて、疑似連回数表示画像（「×２」、「×３」）が表示された場合には、装飾図柄の停止表示態様が非リーチハズレとならないようにするとよい。
すなわち、疑似連演出が実行された場合には、左装飾図柄と右装飾図柄が同じ数字の装飾図柄で停止して、リーチ態様となり、その後は、図２６１（ａ）、図２６１（ｂ）に示すように、特殊リーチへ発展せずに中装飾図柄が停止して特別抽選の結果を示すか、図２６２（ａ）、図２６２（ｂ）に示すように、特殊リーチへ発展したのち中装飾図柄が停止して特別抽選の結果を示すようにするとよい。
あるいは、疑似連回数表示画像として「×３」が表示された場合には、装飾図柄の停止表示態様が非リーチハズレとならないようにしてもよい。また、疑似連回数表示画像として「×２」は表示されたが、「×３」が表示されなかった場合には、装飾図柄の停止表示態様が非リーチハズレとなる場合があるようにしてもよい。
【２３２９】
疑似連演出が行われなかった場合と、疑似連演出が行われて「×２」という疑似連回数表示画像が表示された場合とでは、後者の方が大当り期待度が高い。
また、疑似連演出が行われて「×２」という疑似連回数表示画像が表示されたのち、「×３」という疑似連回数表示画像が表示されなかった場合と、疑似連演出が行われて「×２」という疑似連回数表示画像が表示されたのち、「×３」という疑似連回数表示画像が表示された場合とでは、後者の方が大当り期待度が高い。
【２３３０】
疑似連演出における装飾図柄の仮停止態様は図２６３を参照した表示例に限らず他の仮停止態様を用いてもよい。
例えば、左右の装飾図柄の一方のみを仮停止させ、中装飾図柄に「ＮＥＸＴ」、「連」、「擬似連」、「次」などの特殊図柄が停止するようにしてもよい。
あるいは、中装飾図柄に限らず左右の装飾図柄の一方にこのような特殊図柄が停止するようにしてもよい。
また、左中右の各装飾図柄を特殊な組合せ（数字の「１・３・５」、数字の「６・７・７」など）で仮停止させてもよい。
このように、疑似連演出においては、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄のうちの一部またはすべてが停止表示されたかのように視認され、その後、再びこれらの図柄が移動表示されて遊技者に視認されるようにするとよい。
なお、装飾図柄自体は仮停止しないものの所定のキャラクタの回想ストーリーが段階的に進行する演出画像を装飾図柄の手前側に表示して装飾図柄の一部またはすべてを隠すこ

とで、装飾図柄の変動表示の区切りのように遊技者に視認させてもよい。なお、この場合には、１回目の演出画像と２回目の演出画像とで異なるストーリーを示す演出画像が表示されることとなる。

【２３３１】

図２６１（ａ）、図２６１（ｂ）に示した演出例においては、装飾図柄の手前側に疑似連回数表示画像を表示することで、遊技者が期待度をより理解しやすくなる。また、装飾図柄の一部（中装飾図柄）が仮停止して表示されるタイミング（タイミングｔ３０やタイミングｔ４０）よりも前のタイミング（タイミングｔ２９やタイミングｔ３９）で疑似連回数表示画像の表示が終了していることで、装飾図柄の視認性が担保され、特別抽選結果を遊技者が認識しやすくなる。

図２６２（ａ）、図２６２（ｂ）に示した演出例においては、疑似連回数表示画像の表示を、背景隠蔽画像が表示されている期間において終了させることで、特殊リーチ中においては疑似連回数表示画像が表示されないため、特殊リーチ実行中における戦車同士の戦闘結果に遊技者の意識を集中させることができる。

【２３３２】

図２６１（ａ）に示した演出例においては、タイミングｔ２７からタイミングｔ２９にかけて、疑似連回数表示画像を徐々に消去させるようにしたが、他のタイミングで消去させてもよい。図２６４（ｂ）は、図２６１（ａ）に示した演出例において、疑似連回数表示画像の消去態様を変形させた実施形態を示している。

図２６４（ｂ）に示す変形例０１～変形例１１のように、疑似連回数表示画像の消去を開始するタイミング、疑似連回数表示画像の消去に要する期間、疑似連回数表示画像の消去を終了するタイミング、疑似連回数表示画像の消去が終了した後、装飾図柄が停止表示されるまでの期間を定めてもよい。なお、図２６４（ａ）は図２６１（ａ）と同じ図である。なお、変形例０１等においては、図面作成の都合上、「徐々に消去」と表記すべき箇所を「徐々」と表記してある。

【２３３３】

なお、他の発明との比較を簡易なものとするために、疑似連回数表示画像の表示が開始されてから消去が始まるまでの期間（図２６４（ａ）のタイミングｔ１０～タイミングｔ２７）を便宜上「第２期間」という場合がある。同様に、疑似連回数表示画像の消去に要する期間（図２６４（ａ）のタイミングｔ２７～タイミングｔ２９）を便宜上「第３期間」という場合がある。同様に、疑似連回数表示画像の消去が終了した後、装飾図柄が停止表示されるまでの期間を便宜上「第４期間」（図２６４（ａ）のタイミングｔ２９～タイミングｔ３０）という場合がある。なお、疑似連回数表示画像が半透明な状態で徐々に不透明となって表示される第１期間（図２６４（ａ）のタイミングｔ１０～タイミングｔ１２）を設けてもよい。

【２３３４】

変形例０１は、タイミングｔ２６からタイミングｔ２７の期間において、疑似連回数表示画像が徐々に消去されることを示している。

変形例０２は、タイミングｔ２６からタイミングｔ２８の期間において、疑似連回数表示画像が徐々に消去されることを示している。

変形例０３は、タイミングｔ２６からタイミングｔ２９の期間において、疑似連回数表示画像が徐々に消去されることを示している。

変形例０４は、タイミングｔ２７からタイミングｔ２８の期間において、疑似連回数表示画像が徐々に消去されることを示している。

なお、タイミングｔ２７からタイミングｔ２９の期間において、疑似連回数表示画像が徐々に消去される演出例については、図２６１（ａ）において既に示している。

変形例０５は、タイミングｔ２７からタイミングｔ３０の期間において、疑似連回数表示画像が徐々に消去されることを示している。

変形例０６は、タイミングｔ２８からタイミングｔ２９の期間において、疑似連回数表示画像が徐々に消去されることを示している。

変形例０７は、タイミングｔ２８からタイミングｔ３０の期間において、疑似連回数表示画像が徐々に消去されることを示している。
変形例０８は、タイミングｔ２８からタイミングｔ３１の期間において、疑似連回数表示画像が徐々に消去されることを示している。
変形例０９は、タイミングｔ２９からタイミングｔ３０の期間において、疑似連回数表示画像が徐々に消去されることを示している。
変形例１０は、タイミングｔ２９からタイミングｔ３１の期間において、疑似連回数表示画像が徐々に消去されることを示している。
変形例１１は、タイミングｔ３０からタイミングｔ３１の期間において、疑似連回数表示画像が徐々に消去されることを示している。
これらの例においては、疑似連回数表示画像を消去する時間として１秒間から３秒間のいずれかを設定している。また、疑似連回数表示画像の消去が完了した後、装飾図柄が停止表示されるまでの時間として、０秒間から４秒間のいずれかを設定している。

【２３３５】

図２６４（ｂ）を参照して、疑似連回数表示画像「×２」を消去する実施形態や変形例を示しているが、Ｋ３０（ｂ）を参照して示した演出例における疑似連回数表示画像「×３」を消去する場合にも、図２６４（ｂ）に記載した手法を適用することができる。

【２３３６】

「巨大戦車リーチ」演出や「敵戦車破壊リーチ」演出の実行中に表示される装飾図柄と、図２６１（ａ）、図２６１（ｂ）に示したリーチ演出の実行中に表示される装飾図柄はデザインや大きさが異なっている。具体的には、「巨大戦車リーチ」演出や「敵戦車破壊リーチ」演出の実行中に表示される装飾図柄は、数字と正方形の枠のみからなり、サイズも小さいが、図２６１（ａ）、図２６１（ｂ）に示したリーチ演出の実行中に表示される装飾図柄は、数字と長方形の枠と爆弾キャラクタとからなり、サイズも大きい。

【２３３７】

疑似連回数表示画像の消去に要する期間を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）よりも短くしてもよい。
例えば、図２６４に示す変形例０１における疑似連回数表示画像の消去に要する期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０１における第３期間の長さよりも短くなっている。

【２３３８】

疑似連回数表示画像の消去に要する期間と、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）とを同じ長さとしてもよい。
例えば、図２６４に示す変形例０２における第３期間の長さと、図２５２、図２３３に示す変形例０３における第３期間の長さとは同じである。

【２３３９】

疑似連回数表示画像の消去に要する期間を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）よりも長くしてもよい。
例えば、図２６４に示す変形例０３における疑似連回数表示画像の消去に要する期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０２における第３期間の長さよりも長くなっている。

【２３４０】

疑似連回数表示画像の表示終了から装飾図柄の変動表示の停止までの期間を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）よりも短くしてもよい。
例えば、図２６４に示す変形例０５における疑似連回数表示画像の表示終了から装飾図柄の変動表示の停止までの期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０２における第４期間の長さよりも短くなっている。

【２３４１】

疑似連回数表示画像の表示終了から装飾図柄の変動表示の停止までの期間と、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）とを同じ長さとしてもよい。

例えば、図２６４に示す変形例０５における疑似連回数表示画像の表示終了から装飾図柄の変動表示の停止までの期間の長さと、図２５２、図２３３に示す変形例０１における第４期間の長さとは同じである。

【２３４２】

疑似連回数表示画像の表示終了から装飾図柄の変動表示の停止までの期間を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）よりも長くしてもよい。

例えば、図２６４に示す変形例０１における疑似連回数表示画像の表示終了から装飾図柄の変動表示の停止までの期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０１における第４期間の長さよりも長くなっている。

「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」においては、装飾図柄の大きさが小さいが、図２６１（ａ）や図２６１（ｂ）を参照して示したリーチ演出においては、装飾図柄の大きさが大きく、疑似連回数表示画像と重なって表示されている。そのため、疑似連回数表示画像が消去されてから、装飾図柄が停止表示されるまでの期間を長くすることで、装飾図柄の停止態様を遊技者が視認しやすくなる。

【２３４３】

図２６１（ａ）や図２６１（ｂ）を参照して示したリーチ演出と、「巨大戦車リーチ」演出や「敵戦車破壊リーチ」演出とで、変動開始時には、通常背景画像Ａを表示していたが、背景隠蔽画像や疑似連回数表示画像の表示の終了後には、通常背景画像Ａを再び表示してもよい。あるいは、背景隠蔽画像Ｃが表示されているタイミングや疑似連回数表示画像の表示の終了タイミングで、通常背景画像Ａに代えて、通常背景画像Ｂに切り替えて表示してもよい。背景画像は必ず切り替えてもよいし、所定の確率で、元の通常背景画像を表示し、所定の確率で他の通常背景画像を表示するようにしてもよい。

また、図２６１（ａ）や図２６１（ｂ）を参照して示した疑似連回数表示画像の表示終了時のみ、あるいは「巨大戦車リーチ」演出や「敵戦車破壊リーチ」演出の終了時のみ、他の通常背景画像に切り替えられるようにしてもよい。

【２３４４】

このように、疑似連回数表示画像の表示中や特殊リーチ演出前に表示されていた通常背景画像を、疑似連回数表示画像の表示終了後や特殊リーチ演出後に他の通常背景画像に切り替えることが可能である構成とすることで、特別抽選がハズレの結果となり、残念な気持ちを抱いている遊技者の気持ちを切り替えさせることができる。

【２３４５】

通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂに代えて、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを表示してもよい。

疑似連回数表示画像の表示が終了したタイミングで、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを最初から表示してもよい。あるいは、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂが表示されている状況で疑似連回数表示画像が表示されて通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂの視認度合いが低下し、疑似連回数表示画像を消去する期間で通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂの視認度合いを高めていくとき、疑似連回数表示画像を消去する期間が到来しても通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを最初から表示することなく、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを継続して表示するようにし、疑似連回数表示画像を消去する期間が終了しても通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを最初から表示することなく、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを継続して表示するようにしてもよい。

【２３４６】

図２６２（ａ）、図２６２（ｂ）に示した演出例からは「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」に移行することとなるが、このときの「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における当該保留画像や保留画像の表示態様については、図２３３～図２４４等を

参照して上述した実施形態における表示態様を採用してもよい。
なお、図２３０（ｂ）、図２６１（ａ）、図２６１（ｂ）に示すように、左右の装飾図柄が同じ装飾図柄で仮停止してリーチ状態となったのち、装飾図柄や背景画像の切り替えが行われることなく、中装飾図柄が、例えば、低速でスクロール変動したりコマ送り変動を行い、所定時間の経過後に中装飾図柄が左右の装飾図柄と同じ装飾図柄（大当りの場合）または異なる装飾図柄（ハズレの場合）で停止する変動態様をノーマルリーチという。
一方、図２３０（ｃ）、図２６２（ａ）、図２６２（ｂ）に示すように左右の装飾図柄が同じ装飾図柄で仮停止してリーチ状態となったのち、装飾図柄が特殊な装飾図柄（仮停止前よりも小さい装飾図柄とされる場合が多い）に切り替えられるとともに背景画像が特殊な背景画像へ切り替えられ、キャラクタ同士が戦って勝敗が決するなどの演出表示が行われて、この演出表示の結果によって特別抽選の結果が実質的に示される演出をＳＰリーチ（スペシャルリーチまたはスーパーリーチの略）という。なお、この演出表示の結果に対応して、大当りを示す態様（左右の装飾図柄と同じ数字の図柄）またはハズレを示す態様（左右の装飾図柄と異なる数字の図柄）で中装飾図柄が停止表示される。なお、本明細書中ではＳＰリーチを「特殊リーチ」や「特殊なリーチ演出」と称しており、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」などがＳＰリーチに該当することとなる。なお、ＳＰリーチにおいては、キャラクタ同士が戦う等の演出表示が行われるため、バトルリーチ（演出）と称される場合がある。
なお、ノーマルリーチとＳＰリーチではＳＰリーチの方が期待度が高い。そのため、遊技者は、左右の装飾図柄が同じ装飾図柄で仮停止してリーチ状態となったのちに、ＳＰリーチへ移行するか否かに注目して、変動表示を見守ることとなる。
なお、複数種類のＳＰリーチ（例えば「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」）を実行可能とし、ＳＰリーチの種類によって期待度を異ならせてもよい。このとき、期待度が相対的に高い（あるいは期待度が所定の確率より高い）ＳＰリーチを、強ＳＰ（リーチ）、期待度が相対的に低い（あるいは期待度が所定の確率より低い）ＳＰリーチを、弱ＳＰ（リーチ）と言う場合がある。
なお、特別抽選の結果が大当りであるのか否かを、当落あるいは当落結果と表現する場合がある。例えば、キャラクタ同士の戦闘の結果によって当落結果が示される、と言った場合、キャラクタ同士の戦闘の結果によって特別抽選の結果が大当りであるか否かが示される、という意味となる。

【２３４７】
一方、疑似連回数表示画像の消去中には、当該保留画像や保留画像の表示態様を他の期待度を示す表示態様へと変化させないようにするとよい。
例えば、図２６１（ａ）のタイミングｔ２７において、当該保留画像が緑色の当該保留画像であった場合は、疑似連回数表示画像が徐々に消去されるタイミングｔ２７からタイミングｔ２９の期間にかけて緑色の当該保留画像を表示するとよい。

【２３４８】
保留の先読みに基づいて、帯状先読み演出画像が表示されている状態において、疑似連演出が実行された場合には、図２６２（ａ）に示した演出例のタイミングｔ２０以降、あるいは図２６２（ｂ）に示した演出例のタイミングｔ３０以降において、図２５２等を参照して示した「巨大戦車リーチ」や図２３３等を参照して示した「敵戦車破壊リーチ」などの特殊リーチが必ず発生するようにしてもよい。

【２３４９】
このように、疑似連回数表示画像の消去中においては、通常背景画像の視認性が徐々に高まる表示（以下、「特別表示Ｄ」という場合がある）が行われる。

【２３５０】
装飾図柄の変動表示の開始時に、通常背景画像を他の通常背景画像に切り替えてもよい。以下に、特別な背景隠蔽画像を表示して、通常背景画像を他の通常背景画像に切り替える通常背景画像切替演出の実施形態について説明する。

【２３５１】

まず、本実施形態における通常背景画像切替演出において表示される背景隠蔽画像について説明する。
図２６５（ａ）は、巨大な爆弾キャラクタを左斜め前から見た状態を示している。また、爆弾キャラクタ以外の部分は青色半透明である。以下、これらからなる画像を背景隠蔽画像Ａという。
図２６５（ｂ）は、爆弾キャラクタを左斜め前やや正面から見た状態を示している。また、爆弾キャラクタ以外の部分は青色半透明である。以下、これらからなる画像を背景隠蔽画像Ｂという。
図２６５（ｃ）は、爆弾キャラクタを正面から見た状態を示している。また、爆弾キャラクタ以外の部分は青色不透明である。以下、これらからなる画像を背景隠蔽画像Ｃという。
図２６５（ｄ）は、爆弾キャラクタを右斜め前やや正面から見た状態を示している。また、爆弾キャラクタ以外の部分は青色半透明である。以下、これらからなる画像を背景隠蔽画像Ｄという。
図２６５（ｅ）は、爆弾キャラクタを右斜め前から見た状態を示している。また、爆弾キャラクタ以外の部分は青色半透明である。以下、これらからなる画像を背景隠蔽画像Ｅという。
なお、巨大な爆弾キャラクタの画像は、輪郭線は黒色不透明、その他の部分（輪郭線によって閉じられた領域内）は白色不透明である。
本実施形態では、このような巨大な爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像の表示中に、通常背景画像の切り替えを行う。
【２３５２】
巨大な爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像において、背景隠蔽画像Ａ、Ｅの青色半透明部分は、背景隠蔽画像Ｂ、Ｄの青色半透明部分と比べて、透明度が高く、後方に位置する画像の視認性が高い。なお、背景隠蔽画像Ｃの青色の部分は不透明であるので、後方に位置する画像は視認不能である。なお、背景隠蔽画像Ｃを爆弾キャラクタのみが視認可能となるように爆弾キャラクタを大きく表示してもよい。
【２３５３】
以下に、図２６６（ａ）に示すタイムチャートと図２６７に示す表示例を参照して、表示中の通常背景画像を他の通常背景画像に切り替える通常背景画像切替演出の演出例について説明する。
まず、タイミングｔ０から装飾図柄の新たな変動表示が開始される。図２６７（ａ）は、タイミングｔ０からタイミングｔ１の期間の表示例を示している。なお、タイミングｔ０の時点において、すでに通常背景画像Ａが表示されている。通常背景画像Ａは例えば、複数回の変動表示にわたって表示される。
次いで、タイミングｔ１からタイミングｔ２の期間において、背景隠蔽画像Ａの表示が行われる。図２６７（ｂ）は、タイミングｔ１からタイミングｔ２の期間の表示例を示している。
次いで、タイミングｔ２からタイミングｔ３の期間において、背景隠蔽画像Ｂの表示が行われる。図２６７（ｃ）は、タイミングｔ２からタイミングｔ３の期間の表示例を示している。
次いで、タイミングｔ３からタイミングｔ５の期間において、背景隠蔽画像Ｃの表示が行われる。また、タイミングｔ４においては、背景画像が、通常背景画像Ａから通常背景画像Ｂへと切り替えられる。図２６７（ｄ）は、タイミングｔ３からタイミングｔ５の期間の表示例を示している。
次いで、タイミングｔ５からタイミングｔ６の期間において、背景隠蔽画像Ｄの表示が行われる。図２６７（ｅ）は、タイミングｔ５からタイミングｔ６の期間の表示例を示している。
次いで、タイミングｔ６からタイミングｔ７の期間において、背景隠蔽画像Ｅの表示が行われる。図２６７（ｆ）は、タイミングｔ６からタイミングｔ７の期間の表示例を示し

ている。このように、タイミングｔ１からタイミングｔ７にかけて通常背景画像切替演出が実行される。
タイミングｔ７以降は、背景隠蔽画像の表示が行われない状態での装飾図柄の変動表示が行われる。図２６７（ｇ）は、タイミングｔ７以降における表示例を示している。
このように、本実施形態においては、タイミングｔ０からタイミングｔ４までは、通常背景画像Ａが表示され、タイミングｔ４からタイミングｔ３２までは通常背景画像Ｂが表示される。なお、次回以降の変動表示においては、通常背景画像Ｂが表示される。
【２３５４】
このように、本実施形態においては、通常背景画像が徐々に視認しがたくなる期間（第１期間）、通常背景画像が視認不能な期間（第２期間）、通常背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）、通常背景画像の視認性が元に戻り装飾図柄が停止するまでの期間（第４期間）を有している。なお、第１期間における通常背景画像と、第３期間及び第４期間における通常背景画像とは異なる。これにより、通常背景画像を違和感なく切り替えることができる。
また、装飾図柄の変動表示の開始直後に背景隠蔽画像を表示して、通常背景画像を切り替える表示が行なわれることで、遊技者の気分を切り替えることができる。
【２３５５】
本実施形態における背景隠蔽画像は、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」を開始する際に用いる背景隠蔽画像、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」を終了する際に用いる背景隠蔽画像、有利な状態を終了する際に用いる背景隠蔽画像とは異なるものとなっている。これにより、遊技者にとって有利なリーチ演出が発生したと遊技者が考えてしまう事態の発生を防止できる。
このようにして、通常背景画像の切り替えを行った後は、特別抽選の結果に応じて、上述した疑似連演出、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」などの演出を実行することができるようにするとよい。
【２３５６】
図２６６を参照して示した実施形態においては、装飾図柄の変動表示の開始直後に背景隠蔽画像の表示を開始して、通常背景画像を変更していたが、装飾図柄の変動表示の中盤や終盤に通常背景画像の変更を行ってもよい。
なお、通常背景画像の変更は、１回の装飾図柄の変動中に１回のみ実行可能に構成するとよい。
また、通常背景画像の変更は、左装飾図柄～右装飾図柄がいずれも仮停止していない状態で実行するとよい。例えば図２６６（ａ）に示した演出例においては、背景隠蔽画像の表示が終了したタイミングｔ７より後のタイミングであるタイミングｔ２０において、左装飾図柄を仮停止表示させている。
【２３５７】
背景隠蔽画像の表示が終了するよりも前（図２６６（ａ）のタイミングｔ７よりも前）に、左装飾図柄～右装飾図柄を高速変動させるようにしてもよい。具体的には、背景隠蔽画像の表示が終了するよりも前に、装飾図柄の下方向へのスクロール速度を最も速い状態で変動させるとよい（なお、装飾図柄の変動開始直後のスクロール速度や、仮停止直前のスクロール速度は、このスクロール速度よりも遅い）。
あるいは、背景隠蔽画像の表示が終了した後も、前回の変動表示において停止表示された装飾図柄のうちの少なくとも１つは視認可能であるようにしてもよい。例えば、図２６６（ａ）のタイミングｔ０において変動表示が開始された所定の装飾図柄が、移動しないかあるいはゆっくり移動することで、タイミングｔ７以降も視認可能となるようにするとよい。
【２３５８】
図２６６の変形例０１～変形例１２に示すように背景を隠蔽するようにしてもよい。これらの変形例においては、第１期間～第４期間の長さが、１秒から３秒の長さとなっており、第１期間・第２期間・第３期間のそれぞれの時間を比較した変形例となっている。

例えば、変形例０１のように、第１期間と第２期間の長さは同じであるものの第３期間は第１期間と第２期間に比べて長くなっている。このようにすることで新しい通常背景画像としてどの通常背景画像が表示されるのかという楽しみが生まれる効果がある。変形例０２では、第１期間と第２期間の長さは同じであるものの第３期間は第１期間と第２期間に比べて短くなっている。このようにすることで新しい通常背景画像を早期に表示し、コメント予告等の所謂予告演出（例えば後述するセリフ予告画像による予告演出）に時間をかけることができるという効果がある。変形例０３では、第１期間と第３期間の長さは同じであるものの第２期間は第１期間と第３期間に比べて長くなっている。このようにすることで、背景隠蔽画像の表示自体を遊技者に楽しませることができる。他の変形例でも、同様にそれぞれの変形例毎に効果を奏するものであることは言うまでもない。

また、第１の通常背景画像切替演出において変形例０１の態様で通常背景画像を切り替え、第２の通常背景画像切替演出において変形例０２の態様で通常背景画像を切り替えるといったように複数種類の通常背景画像切替演出のそれぞれに、種々の変形例を適用するようにしてもよい。

【２３５９】

通常背景画像切替演出における背景画像が視認不能な期間（第２期間）を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が視認不能な期間（第２期間）よりも短くしてもよい。

例えば、図２６６に示す変形例０４における第２期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０３における第２期間の長さよりも短くなっている。

【２３６０】

通常背景画像切替演出における背景画像が視認不能な期間（第２期間）と、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が視認不能な期間（第２期間）とを同じ長さとしてもよい。

例えば、図２６６に示す変形例０１における第２期間の長さと、図２５２、図２３３に示す変形例０１における第２期間の長さは同じである。

【２３６１】

通常背景画像切替演出における背景画像が視認不能な期間（第２期間）を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が視認不能な期間（第２期間）よりも長くしてもよい。

例えば、図２６６に示す変形例０３における第２期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０４における第２期間の長さよりも長くなっている。

【２３６２】

通常背景画像切替演出における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）よりも短くしてもよい。

例えば、図２６６に示す変形例０２における第３期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０１における第３期間の長さよりも短くなっている。

【２３６３】

通常背景画像切替演出における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）と、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）とを同じ長さとしてもよい。

例えば、図２６６に示す変形例０１における第３期間の長さと、図２５２、図２３３に示す変形例０１における第３期間の長さは同じである。

【２３６４】

通常背景画像切替演出における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）よりも長くしてもよい。

例えば、図２６６に示す変形例０１における第３期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０２における第３期間の長さよりも長くなっている。

【２３６５】
通常背景画像切替演出が終了して背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）よりも短くしてもよい。
【２３６６】
通常背景画像切替演出が終了して背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）と、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）とを同じ長さとしてもよい。
【２３６７】
通常背景画像切替演出が終了して背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）を、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）よりも長くしてもよい。
例えば、図２６６に示す変形例０１における第４期間の長さは、図２５２、図２３３に示す変形例０１における第４期間の長さよりも長くなっている。
【２３６８】
上述したように、特殊リーチ終了時には、当該保留画像表示領域に表示されていた高期待度の保留画像をそのまま表示してもよいし、白色の保留画像に戻して表示してもよい。
【２３６９】
一方、本実施形態における保留画像については、背景隠蔽画像Ａ～Ｅの表示中（第１期間、第２期間、第３期間のうちの少なくとも１の期間。以下同様）に、保留画像を移動させてもよい。また、背景隠蔽画像Ａ～Ｅの表示中に、当該保留画像や保留画像の態様をより高期待度の保留画像に変更することが可能であるようにしてもよい。背景隠蔽画像Ａ～Ｅの表示中に、当該保留画像や保留画像の態様をより高期待度の保留画像に変更する場合、変更後の当該保留画像や保留画像の態様が認識可能となるのは、第１期間で変化開始とする場合は、第１期間～第４期間のいずれかで、第２期間で変化開始とする場合は、第２期間～第４期間のいずれかで、第３期間で変化開始とする場合は、第３期間～第４期間のいずれかで、第４期間で変化開始とする場合は、第４期間で変化後の当該保留画像や保留画像の態様を認識させるようにするとよい。例えば、第１期間で変化開始し第１期間で変化後の当該保留画像や保留画像の態様が認識可能とする場合には、変化後の当該保留画像や保留画像の態様が早期に認識可能となるため、期待感を早期に提供できるという効果であったり、第１期間で変化開始し第４期間で変化後の当該保留画像や保留画像の態様が認識可能とする場合には、どの態様に変化するのかという期待感を提供することができる。第４期間で変化開始とする場合は、変化していない第１期間～第３期間でさえ、変化するかもしれないという期待感を提供することができ、それぞれのパターンにそれぞれの効果があることはいうまでもない。あるいは、背景隠蔽画像Ａ～Ｅの表示中には、当該保留画像や保留画像を変更することを禁止してもよい。
【２３７０】
図２６６等を参照して示した実施形態においては、背景隠蔽画像によって当該保留画像や保留画像の視認性が低下する演出例を示したが、図２３７を参照して示した実施形態と同様に当該保留画像や保留画像の視認性が低下しないように構成してもよい。例えば、当該保留画像や保留画像の表示優先度を、背景隠蔽画像の表示優先度よりも高く設定するとよい。
【２３７１】
装飾図柄の変動表示の開始時には、それまで第１保留表示領域～第４保留表示領域に表示されていた保留画像が、当該保留表示領域～第３保留表示領域へと移動する表示が行われる。図２６８（ａ）は、変動表示が開始されたタイミングｔ０からタイミングｔ１の期間にかけて保留画像の移動の開始と終了が行われたことを示している。なお、この期間内において、保留画像の移動の開始と終了が行われるようにしてもよい。この点は、図２６８（ｂ）に示す変形例０１～変形例０７においても同様である。
図２６７（ａ）は、背景隠蔽画像Ａの表示が始まる前に、第１保留表示領域から当該保

留表示領域への保留画像の移動が終わった状態を示している。
【２３７２】
図２６８（ｂ）は、保留画像の移動が行われる期間の変形例を示している。
変形例０１は、タイミングｔ１からタイミングｔ２の期間において、保留画像の移動の開始と終了が行われることを示している。
変形例０２は、タイミングｔ２からタイミングｔ３の期間において、保留画像の移動の開始と終了が行われることを示している。
変形例０３は、タイミングｔ３からタイミングｔ４の期間において、保留画像の移動の開始と終了が行われることを示している。
変形例０４は、タイミングｔ４からタイミングｔ５の期間において、保留画像の移動の開始と終了が行われることを示している。
変形例０５は、タイミングｔ５からタイミングｔ６の期間において、保留画像の移動の開始と終了が行われることを示している。
変形例０６は、タイミングｔ６からタイミングｔ７の期間において、保留画像の移動の開始と終了が行われることを示している。
変形例０７は、タイミングｔ７からタイミングｔ８の期間において、保留画像の移動の開始と終了が行われることを示している。
【２３７３】
変形例０１～変形例０７においては、タイミングｔ１からタイミングｔ８の期間内において、保留画像の移動の開始と終了が１秒間かけて行われることを示しているが、タイミングｔ１からタイミングｔ８の期間内の所定のタイミングで保留画像の移動を開始し、所定のタイミングで保留画像の移動を終了するようにしてもよい。また、保留画像の移動に要する時間は１秒に限定されず、１秒よりも短くしてもよいし、１秒よりも長くしてもよい。
例えば、タイミングｔ１において保留画像の移動を開始し、タイミングｔ７において保留画像の移動を終了してもよい。あるいは、タイミングｔ６において保留画像の移動を開始し、タイミングｔ８において保留画像の移動を終了してもよい。
【２３７４】
このように、本実施形態においては、通常背景画像切替演出の実行中に保留画像の移動を行うことが可能となっている。一方、「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」演出の実行中には、保留画像の移動は行われず、リーチ演出の前後で、保留画像の位置は変化しない。
【２３７５】
図２３８を参照して示した帯状先読み演出画像を表示する実施形態を本実施形態において、採用してもよい。
例えば、通常背景画像切替演出を実行した後、先読み結果に基づいて帯状先読み演出画像の表示が開始されるようにしてもよい。あるいは、帯状先読み演出画像が表示されている状態において、通常背景画像切替演出を実行して通常背景画像を変更してもよい。
一方、帯状先読み演出画像がすでに表示されている場合には、通常背景画像切替演出が実行されないようにしてもよい。これにより、帯状先読み演出画像の表示により大当りに対する期待度が高まっている遊技者に過剰な演出を視認させることを防止することができる。
なお、当該保留表示領域、第１保留表示領域～第４保留表示領域に、通常の保留画像である白色の保留画像よりも期待度が高い保留画像（例えば緑色や赤色の保留画像）が表示されている場合にも、同様に、通常背景画像切替演出が実行されないようにしてもよく、この場合も同様の効果を奏する。
【２３７６】
装飾図柄の変動表示が開始されてから通常背景画像の変更が開始されるまでの時間（例えば、背景隠蔽画像の表示が開始されるまでの時間）は、装飾図柄の変動表示が開始されてから特殊リーチ（「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」）が開始されるまでの時

間よりも短くするとよい。
　また、装飾図柄の変動表示が開始されてから通常背景画像の変更が終了するまでの時間（例えば、背景隠蔽画像の表示が終了するまでの時間）は、装飾図柄の変動表示が開始されてから特殊リーチ（「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」）が開始されるまでの時間よりも短くするとよい。
　また、通常背景画像の切り替えが終わり、背景隠蔽画像の表示が終了した後、所定時間の経過後に、特殊リーチ（「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」）開始時の背景隠蔽画像の表示が開始することが可能であるように構成するとよい。
　このような構成とすることで、通常背景画像の切り替えと、特殊リーチ時の背景画像の切り替えとが遊技者に混同されることを防止できる。
【２３７７】
　通常背景画像切替演出において、巨大な爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を表示する実施形態を示したが、通常背景画像切替演出として複数の演出パターンを実行可能とし、そのうちのいずれかの演出パターンが実行されるようにしてもよい。例えば巨大な爆弾キャラクタに代えて、巨大な戦車を表示して通常背景画像が切り替えられるようにしてもよい。
　また、通常背景画像切替演出の実行によって、特別抽選結果についての期待度が示されないようにしてもよい。すなわち、通常背景画像切替演出が、変動表示中の特別抽選結果とは無関係に実行されるようにしてもよい。具体的には、特殊リーチがハズレの結果となった次の変動表示において、所定の確率（例えば１／３の確率）で、通常背景画像切替演出を実行するようにしてもよい。なお、図２３０（ａ）非リーチハズレ後の変動表示や、図２３０（ｂ）に示したリーチハズレ（背景切替無し）後の変動表示において、所定の確率で通常背景画像切替演出を実行するようにしてもよい。この場合、特殊リーチがハズレの結果となった次の変動表示において、通常背景画像切替演出を実行する確率（例えば１／３の確率）よりも低い所定の確率（例えば、１／３０の確率）で通常背景画像切替演出を実行するようにしてもよい。
　一方、通常背景画像切替演出の実行によって、変動中の装飾図柄についての大当り期待度が示されるようにしてもよい。例えば、通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂに代えて、他の通常背景画像が表示された場合には、通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂが表示された場合と比べて、期待度が高くなるようにするとよい。なお、この場合、通常背景画像の切り替えによって示される期待度は、特殊リーチの発生により示される期待度よりも低いものとするとよい。
【２３７８】
　通常背景画像切替演出の演出パターンを複数設けてもよい。例えば、表示されるキャラクタの種類や色の態様を複数設けてもよい。また、演出パターンごとに異なる大当りの期待度を示してもよい。また、演出パターンごとに、図２６６に示した変形例のうちのいずれか１つを適宜採用して、第１期間～第３期間を異なるものとしてもよい。
　例えば、通常背景画像切替演出における第３期間の長さが、表示されるキャラクタの種類や色によって異なるようにしてもよい。また、このとき、表示されるキャラクタの種類や色によって異なる期待度が示されるようにしてもよい。
【２３７９】
　図２５２や図２３３を参照して示した「巨大戦車リーチ」演出や「敵戦車破壊リーチ」演出の演出例では、変動開始時には通常背景画像Ａを表示して、背景隠蔽画像の終了後にも通常背景画像Ａを再び表示していたが、背景隠蔽画像Ｃが表示されているタイミングで、通常背景画像Ａに代えて、通常背景画像Ｂに切り替えて表示してもよい。背景画像は必ず切り替えてもよいし、所定の確率で、元の通常背景画像を表示し、所定の確率で他の通常背景画像を表示するようにしてもよい。
　一方、図２６６や図２６７を参照して示した背景画像切替演出の演出例では、変動開始時には通常背景画像Ａを表示して、背景隠蔽画像Ｃが表示されているタイミングで、通常背景画像Ａとは異なる通常背景画像（本実施形態においては通常背景画像Ｂ）が表示され

る。なお、背景隠蔽画像の終了後に、引き続き通常背景画像Ａが表示される場合があるようにしてもよい。この場合、背景画像切替演出に意外性を持たせることができる。

【２３８０】

通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂに代えて、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを表示してもよい。

背景隠蔽画像Ｃの表示が終了したタイミングで、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを最初から表示してもよい。あるいは、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂが表示されている状況で背景隠蔽画像が表示されて通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂの視認度合いが低下し、背景隠蔽画像を消去する期間で通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂの視認度合いを高めていくとき、背景隠蔽画像を消去する期間が到来しても通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを最初から表示することなく、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを継続して表示するようにし、背景隠蔽画像を消去する期間が終了しても通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを最初から表示することなく、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを継続して表示するようにしてもよい。

【２３８１】

このように、通常背景画像を切り替える演出においては、第３期間において、通常背景画像の視認性が徐々に高まる表示（以下、「特別表示Ｅ」という場合がある）が行われる。

【２３８２】

以下に、図２５６等を参照して示した実施形態と、図２６５等を参照して示した実施形態とを比較する。図２５６等を参照して示した実施形態は、右打ち終了時に右打ち終了時背景隠蔽画像を表示して、背景画像を切り替えるものである。一方、図２６５等を参照して示した実施形態は、装飾図柄の変動開始時に背景画像を切り替えるものである。

【２３８３】

右打ち終了時における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）を、通常背景画像切替演出における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）よりも長くしてもよい。

例えば、図２５８に示す変形例０１における第３期間の長さは、図２６６に示す変形例０２における第３期間の長さよりも長くなっている。

【２３８４】

右打ち終了時における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）と、通常背景画像切替演出における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）とを同じ長さとしてもよい。

例えば、図２５８に示す変形例０１における第３期間の長さと、図２６６に示す変形例０１における第３期間の長さは同じである。

【２３８５】

右打ち終了時における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）を、通常背景画像切替演出における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）よりも短くしてもよい。

例えば、図２５８に示す変形例０２における第３期間の長さは、図２６６に示す変形例０１における第３期間の長さよりも短くなっている。

【２３８６】

右打ち終了時における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）を、通常背景画像切替演出が終了して背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）よりも長くしてもよい。

【２３８７】

右打ち終了時における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）と、通常背景画像切替演出が終了して背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）とを同じ長さとしてもよい。

【２３８８】

右打ち終了時における背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）を、通常背

景画像切替演出が終了して背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）よりも短くしてもよい。
例えば、図２５８に示す変形例０１における第４期間の長さは、図２６６に示す変形例０１における第４期間の長さよりも短くなっている。
【２３８９】
図２５７等を参照して示した右打ち終了時の演出例では、右打ち中には通常背景画像Ｃを表示して、背景隠蔽画像の表示終了後には、通常背景画像Ａを表示していたが、通常背通常背景画像Ｃが表示される場合があってもよい。例えば、所定の確率で、通常背景画像Ａが表示され、所定の確率で通常背景画像Ｃを表示するようにしてもよい。
一方、図２６６や図２６７を参照して示した通常背景画像切替演出の演出例では、変動開始時には通常背景画像Ａを表示して、背景隠蔽画像Ｃが表示されているタイミングで、通常背景画像Ａとは異なる通常背景画像（本実施形態においては通常背景画像Ｂ）が表示される。なお、背景隠蔽画像の終了後にも、通常背景画像Ａが表示される場合があるようにしてもよい。この場合、背景画像切替演出に意外性を持たせることができる。
【２３９０】
通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂに代えて、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂを表示してもよい。
また、通常背景画像Ｃに代えて、通常背景動画像Ａや通常背景動画像Ｂと同様に動画的に表示される通常背景動画像Ｃを表示してもよい。
右打ち終了時や通常背景画像切替演出における背景隠蔽画像Ｃの表示が終了したタイミングで、通常背景動画像Ａ～通常背景動画像Ｃを最初から表示してもよい。あるいは、通常背景動画像Ａ～通常背景動画像Ｃが表示されている状況で背景隠蔽画像が表示されて通常背景動画像Ａ～通常背景動画像Ｃの視認度合いが低下し、背景隠蔽画像を消去する期間で通常背景動画像Ａ～通常背景動画像Ｃの視認度合いを高めていくとき、背景隠蔽画像を消去する期間が到来しても通常背景動画像Ａ～通常背景動画像Ｃを最初から表示することなく、通常背景動画像Ａ～通常背景動画像Ｃを継続して表示するようにし、背景隠蔽画像を消去する期間が終了しても通常背景動画像Ａ～通常背景動画像Ｃを最初から表示することなく、通常背景動画像Ａ～通常背景動画像Ｃを継続して表示するようにしてもよい。
【２３９１】
右打ち状態が終了して通常状態となる際に、右打ち終了時背景隠蔽画像がされるが、このとき、右打ち終了時背景隠蔽画像の終了後に表示されている保留画像については、通常の保留画像（白色の保留画像）が表示されるようにするとよい。
また、右打ち状態の終了時に右打ち終了時背景隠蔽画像を表示して、通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂが徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）において、保留画像を他の保留画像へ変化させないようにするとよい。
【２３９２】
一方、通常背景画像切替演出における保留画像については、背景隠蔽画像Ａ～Ｅの表示中（第１期間～第３期間）に、保留画像を移動させてもよい。また、背景隠蔽画像Ａ～Ｅの表示中に、当該保留画像や保留画像の態様をより高期待度の保留画像に変更することが可能であるようにしてもよい。あるいは、背景隠蔽画像Ａ～Ｅの表示中には、当該保留画像や保留画像を変更することを禁止してもよい。
【２３９３】
このように、有利状態終了時における第３期間においては、通常背景画像の視認性が徐々に高まる表示（「特別表示Ｃ」）が行われる。また、通常背景画像を切り替える演出における第３期間においては、通常背景画像の視認性が徐々に高まる表示（「特別表示Ｅ」）が行われる。
【２３９４】
装飾図柄の変動表示中に、特別抽選の結果が大当りであることの期待度を示す演出を実行してもよい。以下に、セリフ予告画像を表示するセリフ予告演出を実行することが可能な実施形態について説明する。

【２３９５】
まず、本実施形態におけるセリフ予告演出において表示されるセリフ予告画像について説明する。
図２６９は、本実施形態のセリフ予告演出において表示されるセリフ予告画像Ａ～セリフ予告画像Ｅを示している。
セリフ予告画像Ａ～セリフ予告画像Ｅの表示優先度は、装飾図柄や保留画像よりも高く、セリフ予告画像Ａ～セリフ予告画像Ｅは、これらの画像よりも手前側に表示される。
セリフ予告画像は、中央に位置する爆弾キャラクタ（白色の画像）と、「爆弾男子」という４つの漢字からなるセリフ（白色の画像）と、その他の領域（緑色の背景画像）とからなる。なお、ここでいう背景画像は、爆弾キャラクタの画像やセリフ画像との比較で便宜上背景画像といっているにすぎないものである。
セリフ予告画像Ａ、セリフ予告画像Ｅの緑色の背景領域は透明度が高く、セリフ予告画像Ｂ、セリフ予告画像Ｄの緑色の背景領域は透明度が低く、セリフ予告画像Ｃの緑色の領域は透明度が最も低く、背景画像が視認不能である。
セリフ予告画像Ａには「爆」という漢字が、セリフ予告画像Ｂには「爆弾」という漢字が、セリフ予告画像Ｃ～セリフ予告画像Ｅには「爆弾男子」という漢字が、それぞれ付されている。
【２３９６】
図２７０は、セリフ予告演出の演出例を示すタイムチャートを示している。また、図２７１は、セリフ予告画像が所定のタイミングで表示された表示例を示している。
【２３９７】
図２７０（ａ）のタイムチャートに示すように、タイミングｔ０において装飾図柄の変動表示が開始される。図２７１（ａ）は装飾図柄が変動表示中の状態を示している。このとき、背景画像としては、通常背景画像Ａが表示されている。
次いで、タイミングｔ１０からタイミングｔ１１の期間において、セリフ予告画像Ａが表示される。図２７１（ｂ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、タイミングｔ１１からタイミングｔ１２の期間において、セリフ予告画像Ｂが表示される。図２７１（ｃ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、タイミングｔ１２からタイミングｔ１４の期間において、セリフ予告画像Ｃが表示される。図２７１（ｄ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、タイミングｔ１４からタイミングｔ１５の期間において、セリフ予告画像Ｄが表示される。図２７１（ｅ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、タイミングｔ１５からタイミングｔ１６の期間において、セリフ予告画像Ｅが表示される。図２７１（ｆ）はこのときの表示状態を示している。
タイミングｔ１６において、セリフ予告画像の一連の表示が終了する。図２７１（ｇ）は、タイミングｔ１６からタイミングｔ２０の期間（左装飾図柄が仮停止するまでの期間）における所定のタイミングの表示状態を示している。
タイミングｔ２０において左装飾図柄が、タイミングｔ２５において右装飾図柄が、タイミングｔ３０において中装飾図柄が仮停止表示される。
タイミングｔ３１において、全装飾図柄が停止表示され、特別抽選の結果が、大当りであるか否かが示される。
【２３９８】
このようにセリフ予告演出においても、セリフ予告画像の表示により、背景画像が徐々に視認しがたくなる期間（第１期間）、背景画像が視認不能な期間（第２期間）、背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）、背景画像の視認性が元に戻り装飾図柄が停止するまでの期間（第４期間）を有している。すなわち、セリフ予告画像についても、背景隠蔽画像のように機能することとなる。
【２３９９】
このように装飾図柄の変動表示中に一連のセリフ予告画像を表示するセリフ予告演出が実行された場合には、セリフ予告演出が実行されなかった場合と比べ大当りの期待度が高

い。セリフ予告演出を実行するか否かは特別抽選結果に基づいて決定される。
なお、セリフ予告演出の実行中の一部の状況においては、通常背景画像が視認不能となるが、セリフ予告演出の実行前後において、通常背景画像が他の通常背景画像に変更されることはなく、同じ通常背景画像が表示される。
【２４００】
表示態様が異なる複数のセリフ予告演出を実行可能とし、いずれかのセリフ予告演出が実行されるように構成してもよい。例えば、セリフの内容やキャラクタの種類や背景領域の色などが異なるセリフ予告画像を用いるとよい。また、セリフ予告演出の種類によって、同じ期待度が示唆されてもよいし、異なる期待度が示唆されてもよい。
例えば、背景領域の色が赤色である場合は、緑色である場合と比べて、期待度が高いようにしてもよい。
【２４０１】
セリフとキャラクタを表示する例をあげたが、これらは一例に過ぎず、セリフあるいはキャラクタの一方を表示せずに予告演出として実行可能に構成してもよい。あるいは、セリフやキャラクタに代えて、他の画像を表示して予告演出としてもよい。
【２４０２】
セリフ予告画像Ａ～セリフ予告画像Ｅの表示によって、セリフ予告演出が行われることを示したが、セリフ予告演出を動画像の表示によって行ってもよい。例えば、キャラクタやセリフを移動させたり、透明度の変更を滑らかにしてもよい。
【２４０３】
図２６５等を参照して示した実施形態における通常背景画像切替演出と、本実施形態におけるセリフ予告演出とを比較すると、通常背景画像切替演出と比べて、セリフ予告演出を実行する時間を長くするとよい。
例えば、通常背景画像切替演出の変形例０２と比べて、セリフ予告演出の変形例０１は、演出の実行時間が長くなっている。
これにより、セリフ予告演出により示される大当りの期待度を遊技者が見落とすことが防止できる。一方、通常背景画像切替演出の実行によって大当りの期待度は基本的に示されない。そのため、相対的に演出を実行する時間を短くしたとしても、遊技者が期待度を見落とすことによる影響を軽減できる。
【２４０４】
セリフ予告演出における背景画像が視認不能な期間（第２期間）を、通常背景画像切替演出における背景画像が視認不能な期間（第２期間）よりも短くしてもよい。
例えば、図２７０に示す変形例０４における第２期間の長さは、図２６６に示す変形例０３における第２期間の長さよりも短くなっている。
【２４０５】
セリフ予告演出における背景画像が視認不能な期間（第２期間）と、通常背景画像切替演出における背景画像が視認不能な期間（第２期間）とを同じ長さとしてもよい。
例えば、図２７０に示す変形例０１における第２期間の長さと、図２６６に示す変形例０１における第２期間の長さとは同じである。
【２４０６】
セリフ予告演出における背景画像が視認不能な期間（第２期間）を、通常背景画像切替演出における背景画像が視認不能な期間（第２期間）よりも長くしてもよい。
例えば、図２７０に示す変形例０３における第２期間の長さは、図２６６に示す変形例０４における第２期間の長さよりも長くなっている。
【２４０７】
セリフ予告演出における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）を、通常背景画像切替演出における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）よりも短くしてもよい。
例えば、図２７０に示す変形例０２における第３期間の長さは、図２６６に示す変形例０１における第３期間の長さよりも短くなっている。

【２４０８】
セリフ予告演出における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）と、通常背景画像切替演出における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）とを同じ長さとしてもよい。
例えば、図２７０に示す変形例０１における第３期間の長さと、図２６６に示す変形例０１における第３期間の長さは同じである。
【２４０９】
セリフ予告演出における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）を、通常背景画像切替演出における背景画像が徐々に視認しやすくなる期間（第３期間）よりも長くしてもよい。
例えば、図２７０に示す変形例０１における第３期間の長さは、図２６６に示す変形例０２における第３期間の長さよりも長くなっている。
【２４１０】
セリフ予告演出が終了して背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）を、通常背景画像切替演出が終了して背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）よりも短くしてもよい。
例えば、図２７０に示す変形例０１における第４期間の長さは、図２６６に示す変形例０１における第４期間の長さよりも短くなっている。
【２４１１】
セリフ予告演出が終了して背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）と、通常背景画像切替演出が終了して背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）とを同じ長さとしてもよい。
【２４１２】
セリフ予告演出が終了して背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）を、通常背景画像切替演出が終了して背景画像の視認性が元に戻った後の期間（第４期間）よりも長くしてもよい。
【２４１３】
図２７０に示したセリフ予告演出と図２６６に示した通常背景画像切替演出の双方を１回の装飾図柄の変動中に実行可能に構成してもよい。
例えば、タイミングｔ１からタイミングｔ７の期間において、通常背景画像切替演出を実行し、タイミングｔ１０からタイミングｔ１６の期間において、セリフ予告演出を実行するように構成してもよい。また、両実施形態における変形例を適宜組み合わせて実行してもよい。
なお、通常背景画像切替演出よりも先にセリフ予告演出を実行することはなく、逆に、通常背景画像切替演出よりも後にセリフ予告演出が実行されるように構成するとよい。また、セリフ予告演出の有無にかかわらず、通常背景画像切替演出が実行される場合があるように構成してもよい。
【２４１４】
図２７０等を参照して示した実施形態においては、セリフ予告演出中に当該保留画像や保留画像の視認性が低下する演出例を示したが、図２３７を参照して示した実施形態と同様に当該保留画像や保留画像の視認性が低下しないように構成してもよい。例えば、当該保留画像や保留画像の表示優先度を、セリフ予告画像の表示優先度よりも高く設定するとよい。
【２４１５】
図２７０等を参照して示したセリフ予告演出と、図２６６を参照して示した通常背景画像切替演出の双方において、演出実行中に当該保留画像や保留画像が視認困難または視認不能となるようにしてもよい。
あるいは、図２７０等を参照して示したセリフ予告演出と、図２６６を参照して示した通常背景画像切替演出の双方において、演出実行中であっても当該保留画像や保留画像が視認困難または視認不能とならず演出実行前と同様に視認容易な状態が維持されるように

してもよい。
【２４１６】
あるいは、図２７０等を参照して示したセリフ予告演出においては、演出実行中に当該保留画像や保留画像が視認困難または視認不能となるようにし、図２６６を参照して示した通常背景画像切替演出においては、演出実行中であっても当該保留画像や保留画像が視認困難または視認不能とならず演出実行前と同様に視認容易な状態が維持されるようにしてもよい。
逆に、図２７０等を参照して示したセリフ予告演出においては、演出実行中であっても当該保留画像や保留画像が視認困難または視認不能とならず演出実行前と同様に視認容易な状態が維持されるようにし、図２６６を参照して示した通常背景画像切替演出においては、演出実行中に当該保留画像や保留画像が視認困難または視認不能となるようにしてもよい。
【２４１７】
図２３８を参照して示した帯状先読み演出画像の表示が行われている場合であっても、セリフ予告演出については実行可能に構成するとよい。
一方、帯状先読み演出画像の表示が行われている場合には、通常背景画像切替演出を実行しないように構成するとよい。
このような構成とすることで、必ずしも期待度を示すことがない通常背景画像切替演出の実行によって、遊技者の期待度に対して混乱する事態の発生を防止できる。
【２４１８】
セリフ予告演出のみが実行されたときと、通常背景画像切替演出のみが実行されたときとでは、セリフ予告演出のみが実行されたときの期待度を高くするとよい。
あるいは、セリフ予告演出と通常背景画像切替演出の双方が実行されたときと、セリフ予告演出のみが実行された場合の期待度を同じものとしてもよい。
【２４１９】
セリフ予告演出の実行前後で通常背景画像が変更されないので、セリフ予告演出の第１期間や第３期間を短くしたり、第２期間を長くしたとしても、遊技者が違和感を覚えにくい。
また、通常背景画像が変更されないので、装飾図柄の変動終了までの時間が短くても、遊技者が違和感を覚えにくい。
【２４２０】
セリフ予告演出を保留の先読みに基づく先読み演出として実行してもよい。例えば、図２７１（ａ）に示す表示例では、保留数が２であり、第２保留表示領域に保留画像が表示されているが、第２保留表示領域に表示されている保留画像に対応する保留の先読みを行って、第２保留表示領域に表示されている保留画像が当該保留画像となるまでの計３回の変動表示の各回において、セリフ予告画像を表示してもよい。このように、複数回の変動表示にわたって、セリフ予告演出の表示を行ってもよい。また、セリフ予告画像の表示態様によって、所定の期待度が示されるようにするとよい。
【２４２１】
一方、通常背景画像切替演出は、先読み演出に基づいて実行されるものではない。また、上述したように、ハズレの結果となった次の変動表示において実行されるようにしてもよい。
なお、ハズレの結果となった変動表示が停止表示されたタイミングで、保留がある場合には所定の確率で通常背景画像切替演出を実行し、保留がない場合には、始動入賞が発生して次の回の変動表示が開始されたとしても、通常背景画像切替演出を行わないようにしてもよい。
あるいは、特定のリーチ演出（前述した「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」のように、通常背景画像に代えて、特殊リーチ背景画像が表示されるリーチ演出）が実行されて、ハズレの結果となることを条件に、次の回の変動表示において、通常背景画像切替演出を実行することを内部的に所定の確率（通常背景画像切替演出を１００％実行するこ

とを含む）で決定して記憶しておき、次回の変動表示を実行するときに、その決定内容に基づいて、通常背景画像切替演出が実行されるようにしてもよい。なお、具体的な実装態様としては、周辺制御基板１５１０の所定の記憶領域に設けた通常背景画像切替演出実行フラグをオンまたはオフにすることで実現できる。このような構成によれば、保留数が０個であったとしても、通常背景画像切替演出実行フラグをオンにしておくことで、始動入賞が発生して、次回の変動表示が行われたときに、通常背景画像切替演出を実行することができる。なお、通常背景画像切替演出実行フラグは、次回の変動表示が開始されるまでオンの状態を維持するとよい。

なお、通常背景画像切替演出を実行することが決められていた場合でも、所定期間（例えば３秒間）始動入賞が発生しないことを条件として、次回の変動表示において、通常背景画像切替演出を実行しないように決定内容を変更（通常背景画像切替演出実行フラグをオフにする）してもよい。なお、所定期間の経過と同時に表示領域でパチンコ機１の紹介などを行うデモ画像表示状態に移行してもよい。デモ画像表示状態に移行しても通常背景画像切替演出実行フラグをオンにしておき、デモ画像表示状態で始動入賞が発生して変動表示が行われたときに通常背景画像切替演出を実行して、通常背景画像切替演出実行フラグをオフにしてもよい。

【２４２２】

このように、セリフ予告画像の消去中においては、通常背景画像の視認性が徐々に高まる表示（以下、「特別表示Ｆ」という場合がある）が行われる。

【２４２３】

図２２４～図２７１を参照して、複数の実施形態や、これらの実施形態についての変形例を説明してきたが、説明された複数の実施形態や変形例をすべて１つのパチンコ機１において実行可能としてもよい。あるいは、説明された複数の実施形態や変形例のうちの一部を１つのパチンコ機１において実行可能としてもよい。

【２４２４】

また、図２２４～図２７１を参照して示した、実施形態や変形例における複数の態様のうちいずれの態様が実行されるようにするのかを遊技者や遊技店の店員が遊技の開始前に事前に選択できるようにしてもよい。例えば、遊技者自身が、図２２４～図２７１を参照して示したそれぞれの演出における第１期間～第４期間の長さをカスタマイズ画面等において設定できるようにしてもよい。

このような構成とすることで、遊技者は、自分の好みに合った態様の遊技演出が実行されるように設定することができる。また、遊技店の店員は、遊技店の客層にあった遊技演出が実行されるように設定することができる。これらの結果、遊技機の稼働を向上させることができる。

【２４２５】

図２２４～図２７１を参照して示した実施形態における各演出においては、背景画像を隠す画像の表示が開始されることで背景画像の視認性が低くなる第１期間と、背景画像の視認性が最も低下している第２期間と、背景画像の視認性が高くなる第３期間とを有している。また各演出終了後、背景画像を隠す画像の表示が終了して、背景画像の視認性が元に戻り装飾図柄が停止するまでの期間である第４期間とを有している。

【２４２６】

背景隠蔽画像の表示によって、第２期間において、背景画像のすべてが視認不能となる例を示したが、完全に視認不能とするのではなく、背景隠蔽画像が表示されていない場合と比べて、視認困難とするようにしてもよい。

この場合、第２期間において、背景隠蔽画像の透明度が最も低くなるようにするとよい。

あるいは、背景隠蔽画像の大きさを表示領域と同じ大きさとするのではなく、表示領域よりも小さい大きさとし、背景隠蔽画像を表示していても、背景画像の一部については視認できるようにしてもよい。なお、この場合、背景隠蔽画像の表示領域に占める割合としては、５０％以上としたり、２／３以上としたりすることが望ましい。

なお、セリフ予告画像についても、同様に変形することができる。

一方、疑似連回数表示画像や復活演出画像（復活演出キャラクタとそのセリフ）については、もともと表示領域よりも小さい大きさとなっている。これらの画像が表示領域に占める割合としては、５０％未満とすることが望ましい。

【２４２７】

特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、予告演出の一部であるセリフ予告演出において第１期間～第４期間があることを示したが、各演出における各期間（第１期間～第４期間）のうちの少なくとも１の期間の長さをそれぞれ以下に述べる各状態の長さよりも長くしてもよいし、短くしてもよい。

【２４２８】

特殊リーチ装飾図柄は特殊リーチ中に所定周期で上下方向に揺動しているが、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、この周期よりも長くしてもよいし、短くしてもよい。あるいは、長くしたとしても、２周期未満とするとよい。

例えば、特殊リーチ開始時背景画像切替演出における第１期間の長さは、特殊リーチ中に所定周期で表示される特殊リーチ装飾図柄の所定周期よりも長くすることで、特殊リーチ中の特殊リーチ装飾図柄の所定周期は比較的長い（短くしてしまうと慌ただしく見えて、リーチ演出に集中できないため）ため、それよりも長い時間特殊リーチ開始時背景画像切替演出における第１期間を設けることで、特殊リーチに発展した喜びを長時間提供することができるという効果がある。

また、例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出における第３期間の長さは、特殊リーチ中に所定周期で表示される特殊リーチ装飾図柄の所定周期よりも短くすることで、当該変動に対しての期待感を早期に終了させ、次回の変動に対して期待を持たせる（気持ちの切り替えを早くできる）ことができるという効果がある。

他の変形例でも、同様にそれぞれの変形例毎に効果を奏するものであることは言うまでもない。

【２４２９】

当該保留画像や保留画像を動画像とし、所定の周期で繰り返し表示してもよい。このとき、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、この周期よりも長くしてもよいし、短くしてもよい。あるいは、長くしたとしても、２周期未満とするとよい。

例えば、特殊リーチ中に当該保留画像や保留画像を表示しない特殊リーチの特殊リーチ終了時背景画像切替演出における第３期間の長さは、動画像として表示される当該保留画像や保留画像の所定周期よりも長くすることで、第３期間において当該保留画像や保留画像が１周期以上表示されるため、保留画像の存在を遊技者に印象付けることでき、ハンドル３０２の操作を行うことを遊技者に思い出させるという効果がある。

例えば、通常背景画像切替演出やセリフ予告演出における第２期間の長さは、動画像として表示される当該保留画像や保留画像の所定周期よりも短くすることで、当該保留画像や保留画像の動的な演出表示の視認性が一定程度確保されるという効果がある。

他の変形例でも、同様にそれぞれの変形例毎に効果を奏するものであることは言うまでもない。

【２４３０】

図１４２、図１４３を参照して、大当り状態以外に４つの遊技状態（通常状態、時短状態、非時短確変状態、確変状態）があることを示した。これらの４つの遊技状態においては、特別図柄が変動表示することが可能である。また、特別図柄と同時に装飾図柄を変動表示することが可能である。

通常状態において、変動表示時間（装飾図柄が変動表示を開始してから停止表示するま

での時間）が異なる複数の演出パターンで変動表示が行われるが、そのうちの最も短い変動表示時間と比較して、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、この長さよりも長くしてもよいし、短くしてもよい。

時短状態において、変動表示時間（装飾図柄が変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）が異なる複数の演出パターンで変動表示が行われるが、そのうちの最も短い変動表示時間と比較して、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、この長さよりも長くしてもよいし、短くしてもよい。

非時短確変状態において、変動表示時間（装飾図柄が変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）が異なる複数の演出パターンで変動表示が行われるが、そのうちの最も短い変動表示時間と比較して、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、この長さよりも長くしてもよいし、短くしてもよい。

確変状態において、変動表示時間（装飾図柄が変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）が異なる複数の演出パターンで変動表示が行われるが、そのうちの最も短い変動表示時間と比較して、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、この長さよりも長くしてもよいし、短くしてもよい。

【２４３１】

装飾図柄の変動開始時の保留数に応じて、変動表示時間の最も短い時間を異なったものとしてもよい。例えば、保留数が多いほど、変動表示時間の最も短い時間を短くし、保留数が少ないほど、変動表示時間の最も短い時間を長くするとよい。

このとき、各保留数に対応して発生しうる演出パターンの変動表示時間のうち最も短い変動表示時間と比較して、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、この長さよりも長くしてもよいし、短くしてもよい。

【２４３２】

遊技状態や保留数に応じて装飾図柄の演出パターンと装飾図柄の変動表示時間も決定されるが、パチンコ機１がとりうる変動表示時間のうちの最も短い時間と比較して、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、この時間よりも長くしてもよいし、短くしてもよい。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出や右打終了時の背景画像切替演出の第４期間（第４期間はそれまでとは異なる種類の装飾図柄の表示が開始された直後の期間である）の長さは、演出パターンのうち最も短い変動表示時間よりも短くすることで、新たな変動表示が始まり停止したのではないかと遊技者が誤解することがないという効果がある。

例えば、通常背景画像切替演出やセリフ予告演出の第４期間の長さは、演出パターンのうち最も短い変動表示時間よりも長くすることで、通常背景画像切替演出やセリフ予告演出の実行後に演出を発展させる（例えば、特殊リーチや疑似連演出などへ発展させる）時間を十分にとることができるという効果がある。

他の変形例でも、同様にそれぞれの変形例毎に効果を奏するものであることは言うまでもない。

【２４３３】

図２６１～図２６４を参照して、疑似連演出についての実施形態を示したが、疑似連演出が発生したことを遊技者に認識させる表示（図２６３（ｂ）に示すような「続」などの特殊図柄の表示）を行う時間と比較して、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、この時間よりも長くしてもよいし、短くしてもよい。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出や右打終了時の背景画像切替演出の第１期間の長さは、疑似連演出が発生したことを遊技者に認識させる表示よりも短くすることで、第２期間に速やかに移行するため、疑似連演出との演出上の区別を明確にでき、疑似連演出が発生した（左装飾図柄～右装飾図柄がすべて仮停止表示されるので遊技者はいずれの演出が発生したのかを認識しがたいおそれがある）と遊技者が間違えにくいという効果がある。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出や右打終了時の背景画像切替演出の第４期間の長さは、疑似連演出が発生したことを遊技者に認識させる表示よりも長くすることで、仮停止表示された装飾図柄の組み合わせでそのまま停止表示される（疑似連演出の場合は仮停止後の再変動表示が必ず行われるが、特殊リーチ終了時背景画像切替演出や右打終了時の背景画像切替演出の第４期間においては復活演出が実行されて成功の結果となる場合を除けば、仮停止表示された装飾図柄がそのまま停止表示される）ことを遊技者に明確に認識させ、その変動表示に対するあきらめさせることができるという効果がある。

他の変形例でも、同様にそれぞれの変形例毎に効果を奏するものであることは言うまでもない。

【２４３４】

遊技領域に発射される遊技球の最短発射間隔と比較して、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、最短発射間隔よりも長くしてもよいし、短くしてもよい。例えば、６０秒間に１００発の遊技球を発射可能としたときに、遊技球の最短発射間隔は、０．６秒となる。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第１期間の長さは、遊技球の最短発射間隔よりも短くすることで、以下のような効果がある。

大当りの期待度が高い特殊リーチ（例えば「巨大戦車リーチ」や「敵戦車破壊リーチ」）が開始されると、遊技球の発射を停止する遊技経験が豊富な遊技者も存在する。このような遊技経験が豊富な遊技者は、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第１期間が開始されると、特別抽選の結果がハズレであると推測してハンドル３０２を操作して遊技球の発射を再開する。この場合、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第１期間の長さは、遊技球の最短発射間隔よりも短くすることで遊技球の発射を再開して、２個目の遊技球が発射されたときには、特殊リーチ中に表示される特殊リーチ背景画像は完全に認識不能となっているため、自分がハズレと推測したことにより特別抽選の結果がハズレとなったという確信を遊技者は覚え、２個目の遊技球から遊技球の行方（始動入賞するかどうか）に意識を集中させることができるようになる。つまり、背景変化をスムーズに行いつつ、集中できない遊技球の数を最小に抑えることができる。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第１期間の長さは、遊技球の最短発射間隔よりも長くすることで、以下のような効果がある。

上述したように、遊技経験が豊富な遊技者は、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第１期間が開始されると、特別抽選の結果がハズレであると推測してハンドル３０２を操作して遊技球の発射を再開する。このとき、表示領域には特殊リーチ中に表示される特殊リーチ背景画像が表示されていて、遊技者により認識可能とされているため、打ち出した遊技球の行方と特殊リーチ背景画像の双方が気になることとなる。特に大当りの結果となることを期待して長時間視認していた特殊リーチ背景画像を、ハズレの結果が推測される状況下で視認することは、いかに経験豊富な遊技者であっても、気になることとなる。この

ような事情により、経験豊富な遊技者であっても、表示領域の表示内容に気を取られ、動揺するなどして、遊技球の発射を正確に行うことは困難であることが予想される。したがって、第１期間に発射された遊技球が始動入賞する確率は、遊技者が遊技球の発射を正確に行ったときに比べて低下する。このように、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第１期間の長さを、遊技球の最短発射間隔よりも長くすることで、始動入賞する確率が低下する遊技者の状態を長く作ることができ、遊技店の売り上げに貢献することができる。

他の変形例でも、同様にそれぞれの変形例毎に効果を奏するものであることは言うまでもない。

【２４３５】

保留がない状態で装飾図柄の変動表示が終了し、所定の待機時間（例えば３秒間）が経過したのちに、表示領域にパチンコ機１の紹介などを行う画像が表示されるデモ画像表示状態へと移行するようにしてもよい。このとき、所定の待機時間よりも、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、この時間よりも長くしてもよいし、短くしてもよい。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さは、デモ画像表示状態へと移行する所定の待機時間よりも短くすることで、以下のような効果がある。

遊技の経験が必ずしも豊富でない遊技者であっても、特殊リーチ中に遊技球の打ち出しを停止する遊技者はいる。ところが、遊技経験が必ずしも豊富でない遊技者は、特殊リーチが実行されて、大当りの結果となることが強く期待されていたにも関わらずハズレの結果となった場合には、心中に「マジか～」などと大きなショックを受けてしまってしばらく立ち直れない状況になり、遊技球の発射を再開できないことも多い（なお、前述した経験豊富な上級者になればなるほど冷静な状態へ速やかに気持ちを切り替えることができるようになる）。このように、しばらく立ち直れない状況にあるときに画面の変化（デモ演出状態への移行）を実行してしまうと、遊技経験が必ずしも豊富でない遊技者にとってとどめをさされた演出（ハズレた事実を誇張する演出）のようにも思えてしまうおそれがある（このような傾向は、復活演出を採用しているパチンコ機において顕著である）。そこで、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さを、デモ画像表示状態へと移行する所定の待機時間よりも短くすることで、このような遊技経験が必ずしも豊富でない遊技者の心をケアすることができる。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さは、所定の待機時間よりも長くすることで、以下のような効果がある。

遊技の経験が必ずしも豊富でない遊技者は、特別抽選の結果がハズレの結果となった場合には、心中に「マジか～」などと大きなショックを受けてしまってしばらく立ち直れない状況になることが多い。このようなショックを受けている状況であえてデモ画像表示状態へと速やかに移行させて、画面に変化を起こすことで、「あれ、復活演出が発生したかも！？」と感じさせることができる（このような傾向は、復活演出を採用しているパチンコ機において顕著である。なお、経験豊富な遊技者はこのような状況下においてあくまで冷静である）。このように、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さを、デモ画像表示状態へと移行する所定の待機時間よりも長くすることで、必ずしも遊技経験が豊富でない遊技者に対して、高揚感を与え、遊技球の発射を再開させる動機付けとすることができる。

他の変形例でも、同様にそれぞれの変形例毎に効果を奏するものであることは言うまでもない。

【２４３６】

なお、払出モータ８３４を駆動して、例えば、入賞したときに払い出しを行う始動口や大入賞口等の入賞口に連続して遊技球が入賞した場合、１個目の入賞に対応した払い出しを行ったあと、２個目の入賞に対応した払い出しを行うが、この１個目の入賞に対応した払い出しを行ったあと、２個目の入賞に対応した払い出しを行うまでには所定時間（例え

ば、１秒）を要することになるが、この所定時間と比較して、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、この時間よりも長くしてもよいし、短くしてもよい。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さは、新たな払い出しを行うまでの所定時間よりも短くすることで、以下のような効果がある。

特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間においては、復活演出が実行される可能性も秘めているので、第３期間において遊技球の払い出しを複数回行ってしまうと、払い出しによって発生する事象（遊技球が上皿３２１に衝突して発生する衝突音や上皿３２１に存在する遊技球数の管理など）に気を取られてしまい、「復活しろ！」と復活演出が実行されることを願う気持ちが邪魔されて、遊技に対する集中力が低下してしまうおそれがあるが、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さを、新たな払い出しを行うまでの所定時間よりも短くすることで、このような集中力が途切れる事態の発生を防止することができる。なお、１回は払い出しを行うこととしたのは、第３期間において所定の入賞口（一般入賞口２００１や第一始動口２００２など）に入賞したときに直ちに払い出しを行わないと遊技者が不信に思うためである。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さは、新たな払い出しを行うまでの所定時間よりも長くすることで、以下のような効果がある。

前述した経験豊富な遊技者は、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第１期間が開始されると特別抽選の結果がハズレであると推測するため、当然第３期間では、遊技球の打ち出しを行っている。そのため、第１期間のあとに訪れる第３期間において所定の入賞口（一般入賞口２００１や第一始動口２００２など）に複数の遊技球が入賞する状況が発生することも考えられる。経験豊富な遊技者は、所定の入賞口（始動口や一般入賞口等）に遊技球が入賞した場合には、遊技球の払い出しが直ちに行われることを理解しており、直ちに払い出しが行われないと不信感を感じさせるおそれがある（このような傾向は、背景画像切替演出において、変動演出音の出力を抑制したり、表示領域の表示をシンプルなものにするなどして、遊技者が払い出しにも一定程度の意識を向けることが可能となっている場合に顕著である）が、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さを、新たな払い出しを行うまでの所定時間よりも長くすることでこのような不信感を感じさせないようにすることができる。

他の変形例でも、同様にそれぞれの変形例毎に効果を奏するものであることは言うまでもない。

【２４３７】

普通抽選の結果が当選の結果となった場合には、可動片２００４ａが駆動されて移動することで第二始動口２００４が開放され、遊技領域５ａを転動する遊技球の入球が可能な状態となり、所定時間の経過後、可動片２００４ａが元の位置に戻されることで第二始動口２００４が閉鎖されて、遊技領域５ａを転動する遊技球の入球が不能な状態となる。可動片２００４ａの移動によって第二始動口２００４が開放されてから閉鎖されるまでの時間（開放時間）として、複数の異なる時間を設定し、いずれかの開放時間で第二始動口２００４に遊技球が入球可能となるようにしてもよいし、１回の普通抽選の当選に対して、第二始動口２００４が遊技球を入球可能な状態を複数回発生させるようにしてもよい（可動片２００４ａを複数回駆動して移動させることで実現される）。このとき、第二始動口２００４が入球可能な状態となっている時間のうちもっとも短い時間（第二始動口２００４の開放時間が１パターンしかない場合は当該パターンにおける開放時間）と比較して、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、この時間よりも長くしてもよいし、短くしてもよい。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さは、第二始動口２００４

の最も短い開放時間よりも短くすることで、以下のような効果がある。
特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間では、特殊リーチ中に表示されていた特殊リーチ背景画像ではなく通常背景画像が表示されるため、遊技の経験が必ずしも豊富でない遊技者は、第３期間となって通常背景画像が視認されてしまうことで心中に「マジか～」などと大きなショックを受けてしまってしばらく立ち直れない状況になることが多い。そのような状況において、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さを第二始動口２００４の最も短い開放時間よりも短くすることで、例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の開始と第二始動口２００４が入球可能な状態となったタイミングが同じであった場合には、第二始動口２００４が入球不能な状態となるよりも前に特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間を終了させることができる。第二始動口２００４が入球可能な状態となっていると、第二始動口２００４に遊技球を入賞させることができたときには特別図柄の抽選が行われるので、遊技の経験が必ずしも豊富でない遊技者は第二始動口２００４に遊技球を入賞させようとハンドル３０２を操作して、再び興趣が向上し、第二始動口２００４の開放状態が終了したときには特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間も終了しているので、特殊リーチが発生したことやその結果がハズレであったことを忘れさせ、新たな装飾図柄の変動へと気持ちを切り替えさせることができる。
例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さは、第二始動口２００４の最も短い開放時間よりも長くすることで、以下のような効果がある。
特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間では、特殊リーチ中に表示されていた特殊リーチ背景画像ではなく通常背景画像が表示されるため、遊技の経験が必ずしも豊富でない遊技者は、第３期間となって通常背景画像が視認されてしまうことで心中に「マジか～」などと大きなショックを受けてしまってしばらく立ち直れない状況になることが多い。そのような状況において、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さを第二始動口２００４の最も短い開放時間よりも長くすることで、例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の開始と第二始動口２００４が入球可能な状態となったタイミングが同じであった場合には、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間を終了するよりも前に第二始動口２００４を入球不能な状態とすることができる。第二始動口２００４が入球可能な状態となっていると、第二始動口２００４に遊技球を入賞させることができたときには特別図柄の抽選が行われるので、遊技の経験が必ずしも豊富でない遊技者は第二始動口２００４に遊技球を入賞させようとハンドル３０２を操作して、再び興趣が向上し、第二始動口２００４に遊技球を入賞させることができなかった場合でも、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間は継続しているので、復活演出が実行されることに期待させることができるため、遊技者が受けたショックを全体として緩和することができる。
他の変形例でも、同様にそれぞれの変形例毎に効果を奏するものであることは言うまでもない。
【２４３８】
図２３３、図２５２を参照して示した実施形態においては、攻撃ボタン３７１０やミッションボタン３７００の操作有効期間は３秒間（１種類の操作有効期間のみしかない）とされていたが、他の操作演出パターンとして、攻撃ボタン３７１０やミッションボタン３７００の操作有効期間が、３秒間よりも長い演出パターンや短かい演出パターンを実行可能に構成してもよい。
例えば、攻撃ボタン３７１０あるいはミッションボタン３７００の操作有効期間が例えば２秒間の演出パターンＡと攻撃ボタン３７１０あるいはミッションボタン３７００の操作有効期間が例えば４秒間の演出パターンＢを採用してもよい。このように複数の操作有効期間を設けてもよい。
このとき、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、演出パターンＡと演出パターンＢの操作有効期間よりも長くしてもよい。また、各演出（特殊

リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、演出パターンＡの操作有効期間よりは長く、演出パターンＢの操作有効期間よりは短くしてもよい。また、各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、特殊リーチ終了時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）における各期間（第１期間～第４期間）のうちのそれぞれの期間について、演出パターンＡと演出パターンＢの操作有効期間よりも短くしてもよい。

特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間において、操作部を操作可能な演出（演出パターンＡや演出パターンＢ）を実行するようにしてもよく、その場合には以下に記載するような効果が期待できる。また、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間において操作部を操作可能な演出を実行するようにした場合、操作有効期間が第４期間や変動表示の停止後にまで跨らない（すなわち第３期間内で操作有効期間が終了する）ようにしたり、第４期間を削除したりしてよく、その場合には以下に記載するような効果が期待できる。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さは、操作有効時間として複数の操作有効時間があり、その複数の操作有効時間のうちの最も短い操作有効時間よりも長くすることで、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間において、復活演出としての操作指示画像（「ＰＵＳＨ！」などの表示）が表示されることを遊技者に期待させることができる、という効果がある。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さは、操作有効時間として複数の操作有効時間があり、その複数の操作有効時間のうちの最も長い操作有効時間よりも長くすることで、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間において、復活演出としての操作指示画像（「ＰＵＳＨ！」などの表示）が表示されることを遊技者に期待させることができる、という効果がある。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さは、操作有効時間として複数の操作有効時間があり、その複数の操作有効時間のうちの最も短い操作有効時間よりも短くすることで、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間において、復活演出としての操作指示画像（「ＰＵＳＨ！」などの表示）が表示されることはないと認識させることができるので、次の変動表示に対しての期待に早期に気持ちを切り替えることができる、という効果がある。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さは、操作有効時間として複数の操作有効時間があり、その複数の操作有効時間のうちの１の操作有効時間よりも長いが他の１の操作有効期間よりも短くすることで、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間において、復活演出としての操作指示画像（「ＰＵＳＨ！」などの表示）が表示されることを遊技者に期待させることができる、という効果がある。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さは、操作有効時間として１の操作有効時間があり（１の操作有効時間のみしかなく）、その操作有効時間よりも長くすることで、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間において、復活演出としての操作指示画像（「ＰＵＳＨ！」などの表示）が表示されることを遊技者に期待させることができる、という効果がある。

例えば、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間の長さは、操作有効時間として１の操作有効時間があり（１の操作有効時間のみしかなく）、その操作有効時間よりも短くすることで、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の第３期間において、復活演出としての操作指示画像（「ＰＵＳＨ！」などの表示）が表示されることはないと認識させることができるので、次の変動表示に対しての期待に早期に気持ちを切り替えることができる、という効果がある。

他の変形例でも、同様にそれぞれの変形例毎に効果を奏するものであることは言うまでもない。

【２４３９】

特別表示Ａ～特別表示Ｆが表示されることで、大当りに対する期待度が異なるようにしてもよい。また、特別表示Ａ～特別表示Ｆのうちの任意の１つの特別表示と、特別表示Ａ～特別表示Ｆのうちの任意の１つの特別表示の関係において、一方の期待度を高くしたり、双方の期待度を同じとしたり、一方の期待度を低くしたりしてもよい。

同様に、３つ以上の特別表示の関係においても、ある特別表示の期待度を高くしたり、複数の特別表示の期待度を同じとしたり、ある特別表示の期待度を低くしたりしてもよい。

【２４４０】

例えば、特別表示Ａが表示された場合と特別表示Ｅが表示された場合とでは、特別表示Ｂや特別表示Ｄが表示された場合よりも期待度を高くしてもよい。また、特別表示Ａが表示された場合と特別表示Ｅが表示された場合とでは、特別表示Ａが表示された場合の期待度を高くしてもよいし、特別表示Ｂが表示された場合の期待度を高くしてもよい。

また、特別表示Ｃが表示された場合の期待度は、特別表示Ａや特別表示Ｅよりも低く、特別表示Ｂや特別表示Ｄよりも高くしてもよい。あるいは、特別表示Ａ、特別表示Ｂ、特別表示Ｄや特別表示Ｅよりも低くしてもよい。

【２４４１】

扉枠３に設けた発光装飾手段（例えば、扉枠左サイドユニット５３０や扉枠右サイドユニット５５０など）を特別表示の実行時に発光させてもよい。

例えば、特別表示Ａ～特別表示Ｆに対応した態様の発光パターンＡ～発光パターンＦで、扉枠左サイドユニット５３０や扉枠右サイドユニット５５０を発光させてもよい。特別表示Ａ～特別表示Ｆのうちの任意の１つの特別表示と、特別表示Ａ～特別表示Ｆのうちの任意の１つの特別表示の関係において、発光パターンを異なったものとしたり、同じものとしてもよい。

例えば、特別表示Ａのように期待度が高い表示や、特別表示Ｃのように遊技状態が変更されることを示す表示については、それぞれ独自の発光パターンを採用し、特別表示Ｂ、特別表示Ｃ、特別表示Ｅについては、同じ発光パターンを採用してもよい。

このように、特別表示ごとに発光パターンを異なったものとすることで、遊技者が表示領域を見ずによそ見をしていた場合でも、扉枠左サイドユニット５３０や扉枠右サイドユニット５５０などが視界に入ることで、どの特別表示が実行されたのかを認識することができる。

特別表示ごとに発光パターンを異なったものとする方法としては、点灯または点滅、発光色や発光時間を異なったものとするなどの、方法を採用してもよい。

【２４４２】

特別表示に用いられた画像の色に対応した発光パターンを採用してもよい。例えば、黒色の背景隠蔽画像が表示された場合には、扉枠左サイドユニット５３０や扉枠右サイドユニット５５０の輝度を低下させたり、消灯させたりしてもよい。白色の背景隠蔽画像が表示された場合には、扉枠左サイドユニット５３０や扉枠右サイドユニット５５０を白色で発光させてもよい。その他の背景隠蔽画像が表示された場合については、扉枠左サイドユニット５３０や扉枠右サイドユニット５５０を表示されたキャラクタの色で発光させてもよいし、表示された背景隠蔽画像の背景領域の色で発光させてもよい。

【２４４３】

各特別表示に対応する発光パターンは、特別表示よりも早く終了してもよいし、特別表示と同時に終了してもよいし、特別表示よりも遅く終了してもよい。

なお、各特別表示に対応する発光パターンが終了した後は、消灯状態としてもよいし、ＢＧＭに合わせた発光態様で発光させてもよい。

【２４４４】

図２５２等を参照して「巨大戦車リーチ」についての実施形態を示したが、敵戦車の表示態様や操作する操作部が異なる複数種類の「巨大戦車リーチ」を実行可能に構成してもよい。また、敵戦車の表示態様や操作する表示部によって、「巨大戦車リーチ」の期待度を異なるものとしてよい。なお、この場合でも、「巨大戦車リーチ」の期待度は、「敵戦車破壊リーチ」の期待度よりも高いものとするとよい。また、このように異なる態様の「

巨大戦車リーチ」においても、同じ態様で背景画像の切り替え表示を行うとよい。例えば、複数の「巨大戦車リーチ」において、爆弾キャラクタ等からなる背景隠蔽画像を表示して同じ態様で背景画像の切り替え表示を行うようにしてもよい。

【２４４５】

図２３３等を参照して「敵戦車破壊リーチ」についての実施形態を示したが、敵戦車の表示態様や操作する操作部が異なる複数種類の「敵戦車破壊リーチ」を実行可能に構成してもよい。また、敵戦車の表示態様や操作する表示部によって、「敵戦車破壊リーチ」の期待度を異なるものとしてよい。なお、この場合でも、期待度は、「巨大戦車リーチ」よりも低いものとするとよい。また、このように異なる態様の「敵戦車破壊リーチ」においても、同じ態様で背景画像の切り替え表示を行うとよい。例えば、複数の「巨大戦車リーチ」において、黒色の背景隠蔽画像を表示して同じ態様で背景画像の切り替え表示を行うようにしてもよい。

【２４４６】

図２３３を参照して示した実施形態においては、操作有効期間中に操作部を模した模擬画像の表示を行なって特別抽選結果の示唆を行っているが、特殊リーチ終了時背景画像切替演出の実行中は、操作有効期間とはせず、操作部を模した模擬画像の表示も行っていなかった。

他の各演出（特殊リーチ開始時背景画像切替演出、右打終了時の背景画像切替演出、疑似連演出、通常背景画像切替演出、セリフ予告演出）においても同様に、第１期間～第３期間において、操作有効期間とはせず、また、操作部を模した模擬画像の表示を行わないようにするとよい（すなわち操作部を模した模擬画像は必ず表示されない）。

このように、すべてのリーチ演出における第１期間～第３期間において、操作有効期間とはせず、また、操作部を模した模擬画像の表示を行わないようにするとよい（すなわち操作部を模した模擬画像は必ず表示されない）。

なお、操作有効期間とはせず、また、操作部を模した模擬画像の表示を行わないよう（すなわち操作部を模した模擬画像は必ず表示されない）にする期間として、第１期間～第３期間は例示にすぎず、第４期間を含めてもよいし、第１期間～第４期間のうちの、いずれか１の期間あるいはこれらの期間における任意の複数の期間としてもよい。

このような構成とすることで、表示領域の表示内容がシンプルになり、遊技者が操作部の操作受付が有効となっていることに気がつかず、操作部を操作できないという事態が発生することを防止することができる。

【２４４７】

装飾図柄の変動表示中には、変動演出音の出力が行われるが、特別表示Ａ～特別表示Ｆにおいて、変動演出音の出力を抑制してもよい。

以下に、図２５２等を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２７２（ａ）を参照して説明する。同様に、図２７０を参照して示した実施形態を変形した実施形態を、図２７２（ｂ）を参照して説明する。

図２７２（ａ）に示す演出例においては、背景隠蔽画像が表示されるタイミングｔ１３からタイミングｔ１９の期間において変動演出音が抑制状態とされる。また、タイミングｔ３６からタイミングｔ４２の期間において変動演出音が抑制状態とされる。

図２７２（ｂ）に示す演出例においては、背景隠蔽画像が表示されるタイミングｔ１０からタイミングｔ１６の期間においても変動演出音が抑制状態とされず、通常状態での出力が維持される。

このように、図２７２（ａ）を参照して示した実施形態においては、背景画像が徐々に視認しがたくなる期間である第１期間、背景画像が視認不能な期間である第２期間、背景画像が徐々に視認しやすくなる期間である第３期間について、変動演出音の出力状態を抑制状態としていた。

一方、図２７２（ｂ）を参照して示した実施形態においては、第１期間～第３期間においても、変動演出音の変動演出音の出力状態を抑制状態とはせずに通常状態を維持していた。

このように背景画像を切り替える場合には、変動演出音の出力状態を抑制状態とし、背景画像を切り替えない場合には、変動演出音の出力状態として通常状態を維持するようにしてもよい。

【２４４８】

第１期間～第３期間を抑制状態とする例を示したが、第１期間～第３期間、背景画像の視認性が元に戻り装飾図柄が停止するまでの期間である第４期間のうちの少なくとも１の期間において、変動演出音を抑制状態としてもよい。なお、第４期間ののち、装飾図柄が停止表示されている期間においても抑制状態を維持し、次の変動表示が開始されるタイミングで通常状態としてもよい。

【２４４９】

なお、抑制状態は、変動演出音の音量が通常状態よりも小さくされて出力される状態であってもよい。あるいは、変動演出音の出力が行われない状態であってもよい。この場合、変動演出音を内部的には再生しているものの、出力音量を内部的に０とする（ミュートする）ことで、スピーカから変動演出音が出力されないようにしてもよい。あるいは、変動演出音の再生自体を終了あるいは中断することで、スピーカから変動演出音が出力されないようにしてもよい。

【２４５０】

なお、図２７２（ａ）に示した実施形態においては、タイミングｔ１９からタイミングｔ３６にかけて通常状態となっているが、この期間において、特殊リーチの種類に対応した特別な変動演出音を出力してもよい。この場合、抑制状態中のタイミングｔ１６あるいは抑制状態終了時のタイミングｔ１９から特別な変動演出音の出力を開始するとよい。また、抑制状態開始時のタイミングｔ３６や抑制状態中のタイミングｔ３９において特別な変動演出音の出力を終了するとよい。

【２４５１】

図２５２等を参照して示した実施形態に限らず、図２３３等を参照して示した「敵戦車破壊リーチ」演出、図２５７等を参照して示した右打終了時背景画像切替演出、図２６１等を参照して示した疑似連演出、図２６６等を参照して示した通常背景画像切替演出においても同様の態様を採用して変動演出音を抑制状態としてもよい。

【２４５２】

以下に図１２３～図２７２等を参照して示した実施形態を変形した実施形態における特別な演出である「保留変化チャンス演出」について、図２７３～図２８１等を参照して説明する。図２７３～図２７５は本実施形態（あるいは変形例）等において表示される画像の一例を示している。図２８０は本実施形態におけるタイムチャートを示している。図２８１は表示領域における表示例を示している。

【２４５３】

図２７３～図２７５は、本実施形態において遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示される画像の一例を示している。具体的には、図２７３は背景画像を、図２７４は装飾図柄を、図２７５は背景隠蔽画像を、それぞれ示している。

なお、本実施形態やその変形例における各種の画像、動画像のデータは、液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂにあらかじめ記憶されている。

【２４５４】

図２７３（ａ）は、通常背景画像Ａを示している。通常背景画像Ａは、レコーディングスタジオ内の風景、スタンドマイク、女性歌手キャラクタを表した画像である。

図２７３（ｂ）は、通常背景画像Ｂを示している。通常背景画像Ｂは、女性歌手キャラクタの自室内の風景、設置された家具を表した画像である。

通常背景画像Ａ、通常背景画像Ｂは、遊技状態が通常状態であるときに表示される画像である。

【２４５５】

図２７３（ｃ）は特殊なリーチ演出である「年末歌合戦リーチ演出」が実行されたときに表示される特殊リーチ背景画像Ａを示している。特殊リーチ背景画像Ａは舞台、観客席

、リーチ名を表した画像である。
図２７３（ｄ）は特殊なリーチ演出である「ザ・カウントダウンリーチ演出」が実行されたときに表示される特殊リーチ背景画像Ｂを示している。特殊リーチ背景画像Ｂは舞台、観客席、リーチ名、変動結果が大当りとなる期待度を表した画像である。
「年末歌合戦リーチ演出」が実行されたときの期待度は、「ザ・カウントダウンリーチ演出」が実行されたときの期待度よりも高く設定されている。例えば、「年末歌合戦リーチ演出」が実行されたときの期待度を５０％とし、「ザ・カウントダウンリーチ演出」が実行されたときの期待度を１５％としてもよい。
なお、「年末歌合戦リーチ演出」や「ザ・カウントダウンリーチ演出」は、図２２４～２７２などを参照して示した「巨大戦車リーチ演出」や「敵戦車破壊リーチ演出」と同様の演出であり、「巨大戦車リーチ演出」や「敵戦車破壊リーチ演出」についての各種実施形態（背景画像切替時の演出、疑似連演出、セリフ予告演出、各種の操作部を操作する演出など）を「年末歌合戦リーチ演出」や「ザ・カウントダウンリーチ演出」において採用してもよい。
【２４５６】
図２７３（ｅ）は、遊技者に有利な高確率時短状態や低確率時短状態において表示される通常背景画像Ｃを示している。通常背景画像Ｃは、大当りが連続して発生した回数（連チャン回数）、連チャン状態中に払い出された遊技球の個数、右打ちを行うことを遊技者に示す画像である。「ＬＩＶＥ×１５」という画像の数字部分は、大当りが連続して発生した回数（連チャン回数）を示しており、この例における連チャン回数は１５回である。また、「観客動員数：１２０００人突破」という画像の人数部分は連チャン中に払い出された遊技球の個数を示しており、この例においては１２０００個以上の遊技球が払い出されたことを示している。なお、通常背景画像Ｃは、具体的には、高確率時短状態や低確率時短状態における装飾図柄の変動表示中や停止表示中、高確率時短状態や低確率時短状態において発生した大当り中に表示される。
【２４５７】
図２７４は、パチンコ機１において表示可能な装飾図柄の例を示している。各装飾図柄は左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄からなる。演出の進行状況や遊技状況に応じて、これらの装飾図柄が適宜切り替えられて表示される。
【２４５８】
図２７４（ａ）は通常装飾図柄を示している。この図では、停止表示された通常装飾図柄の一例を示しているが、各通常装飾図柄は所定方向（例えば、下方向）に向けてスクロールして表示したり、所定位置で仮停止した状態で表示することも可能である。
通常装飾図柄は、特別抽選結果に応じて表示態様が決定され、特別抽選結果が大当りである場合はぞろ目の態様（例えば「２２２」）で停止表示され、特別抽選結果が大当りでない場合はぞろ目ではない態様（例えば「３５２」）で停止表示される。図２７４（ａ）は通常装飾図柄が「５３８」で停止表示された状態を一例として示している。
通常装飾図柄は、縦長の長方形の背景領域と、背景領域の手前側に配置された数字とキャラクタ（あるいは文字）とからなる。数字とキャラクタ（あるいは文字）とは１対１の対応関係になっている。
【２４５９】
図２７４（ｂ）は特殊なリーチ演出である「年末歌合戦リーチ演出」や「ザ・カウントダウンリーチ演出」が実行されたときに表示される特殊リーチ装飾図柄を示している。
特殊リーチ装飾図柄は、表示領域の所定位置（図中では中央付近）に通常装飾図柄よりも小さく表示される。これにより、「年末歌合戦リーチ演出」や「ザ・カウントダウンリーチ演出」の実行中に実行される特別抽選結果を示唆する演出を遊技者が視認しやすくなる。
図２７４（ｃ）は、特殊リーチ装飾図柄の変形例である。このように、数字がより強調されて表示される特殊リーチ装飾図柄を採用してもよい。特殊なリーチ演出の実行中（特に終盤）に表示される。

なお、図２７４（ｂ）、図２７４（ｃ）は、特殊リーチ装飾図柄が仮停止中の状態を示している。

なお、特殊なリーチ演出の実行中（特に中盤）には、左装飾図柄と右装飾図柄のみを仮停止の態様で表示し、中装飾図柄を表示しない場合がある。

【２４６０】

図２７４（ｄ）は、右打ち中に表示される右打ち中装飾図柄を示している。右打ち中装飾図柄は、低確率時短状態や高確率時短状態などの遊技者に右打ちが要求される遊技状態において表示される装飾図柄である。図２７４（ｄ）は右打ち中装飾図柄が「５３８」で停止表示された状態を示している。

【２４６１】

特殊リーチ装飾図柄や右打ち中装飾図柄には、通常装飾図柄のようにキャラクタや文字は付随せず数字のみを有している。このため、図柄の視認態様をシンプルなものとすることができる。

【２４６２】

装飾図柄は、変動表示が開始されてからの所定期間（例えば１秒間）と、リーチ状態の発生時などにおいて装飾図柄が仮停止表示する前の所定期間（例えば１秒間）や変動表示が終了する前の所定期間（例えば１秒間）についてはゆっくりとスクロールするため、遊技者は装飾図柄を明確に視認することができる。なお、このような変動状態を低速変動と称する場合がある。

一方、これらの期間以外については、装飾図柄は半透明で表示されるとともにスクロール速度も高速となり、遊技者は装飾図柄が変動表示されていることは認識できるものの、装飾図柄が備える数字やキャラクタなどを認識することは不能または困難な状態となる。なお、このような変動状態を高速変動と称する場合がある。

なお、装飾図柄の変動表示を開始する際に、低速変動での表示を行わずいきなり高速変動で変動表示を開始するようにしてもよい。

図２７４（ｅ）は、高速変動中の装飾図柄を下方向を向いた矢印で模式的に示した図であり、後述する実施形態においては、高速変動中の装飾図柄を矢印によって模式的に示している。

図柄をゆっくりとスクロールさせる場合には、例えば、１秒間あたり２図柄分図柄がスクロールして表示されるようにするとよい。なお、１秒間あたり２図柄分に限らず、１図柄分から３図柄分の範囲のうちの任意の速度を選択することができる。このように図柄をゆっくりとスクロールさせる態様とすることで、図柄の種類を識別することが容易となる。

また、低速変動の態様として変動速度が異なる複数（２つ以上）の変動態様を設けてもよい。例えば、１秒間あたり１図柄分図柄がスクロールする低速変動、１秒間あたり２図柄分図柄がスクロールする低速変動、１秒間あたり３図柄分図柄がスクロールする低速変動を設けてもよい。また、変動表示の際には、これらの態様のうちのいずれかの態様で低速変動を行うようにしてもよい。

なお、１秒間あたり１図柄分図柄がスクロールする変動表示のことを超低速変動、１秒間あたり３図柄分図柄がスクロールする変動表示のことを単に低速変動と称するようにしてもよい。

また、図柄を高速でスクロールさせる場合には、例えば、１秒間あたり１０図柄分図柄がスクロールして表示されるようにするとよい。なお、１秒間あたり１０図柄分に限らず、８図柄分から１２図柄分の範囲のうちの任意の速度を選択することができる。このように図柄を高速でスクロールさせる態様とすることで、図柄の種類を識別することが困難または不能となる。

また、高速変動の態様として変動速度が異なる複数（２つ以上）の変動態様を設けてもよい。例えば、１秒間あたり８図柄分図柄がスクロールする高速変動、１秒間あたり１０図柄分図柄がスクロールする高速変動、１秒間あたり１２図柄分図柄がスクロールする高速変動を設けてもよい。また、変動表示の際には、これらの態様のうちのいずれかの態様で高速変動を行うようにしてもよい。

なお、１秒間あたり１２図柄分図柄がスクロールする変動表示のことを超高速変動、１秒間あたり１０図柄分図柄がスクロールする変動表示のことを単に高速変動と称するようにしてもよい。

【２４６３】

図２７４を参照して示したように、通常装飾図柄、特殊リーチ装飾図柄、右打ち中装飾図柄は、背景領域の大きさやデザイン、キャラクタや文字の有無、数字の大きさなどにより、区別することが可能である。なお、装飾図柄を構成する数字についてもアラビア数字の表記に限らず、漢数字やローマ数字による表記を採用してもよい。

このような構成とすることで、装飾図柄の種類や数字等の態様によって演出状況や遊技状態を遊技者は認識することができる。

【２４６４】

図２７５（ａ）～図２７５（ｃ）は背景隠蔽画像の一例を示している。本実施形態における背景隠蔽画像は、図２２８、図２２９等を参照して示したものと同様の機能を有するものである。

本実施形態における背景隠蔽画像は、通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂと、「年末歌合戦リーチ演出」や「ザ・カウントダウンリーチ演出」の実行時に表示される特殊リーチ背景画像とを切り替える際に表示される。図２７５（ａ）～図２７５（ｃ）に示した背景隠蔽画像はどん帳を模した白色の画像からなっており、表示領域の上から下に向けて移動するように表示されたのち、表示領域の下から移動するように表示され、この期間に背景画像や装飾図柄の変更が行われる。

図２７５（ｄ）～図２７５（ｆ）は背景隠蔽画像の他の例を示している。この背景隠蔽画像は、図２２８等を参照して示した実施形態における爆弾キャラクタを除いたものであり、図２２８等を参照して示した実施形態と同様に左右方向に移動するように表示される。

【２４６５】

以下に、図２７６を参照して「年末歌合戦リーチ演出」の概要を説明する。また、図２７７を参照して「ザ・カウントダウンリーチ演出」の概要を説明する。

【２４６６】

まず、左右の通常装飾図柄が同じ図柄で仮停止表示されて、リーチ状態が成立する。図２７６（ａ）、図２７７（ａ）はこのときの表示状態を示している。

次いで、背景隠蔽画像Ａ、背景隠蔽画像Ｂ、背景隠蔽画像Ｃ、背景隠蔽画像Ｂ、背景隠蔽画像Ａの順で背景隠蔽画像が表示される。なお、背景隠蔽画像については、図２２４～図２７２等を参照して示した実施形態と同様の態様で表示が行われる。

【２４６７】

次いで、「年末歌合戦リーチ演出」の場合は特殊リーチ背景画像Ａが表示され、「ザ・カウントダウンリーチ演出」の場合は特殊リーチ背景画像Ｂが表示される。また、これらのリーチ演出のタイトルも表示される。図２７６（ｂ）、図２７７（ｂ）はこのときの表示状態を示している。表示されたタイトルは所定時間（例えば３秒間）の経過後に表示が終了する。

リーチ演出のタイトルを示す文字の色は、白色、赤色、金色のうちのいずれかの色で表示され、白色の文字よりも赤色の文字の方が大当りの期待度が高く、赤色の文字よりも金色の文字の方が大当りの期待度が高くなるように設定されている。

【２４６８】

次いで、女性歌手キャラクタとマイクの画像が表示される。また、「年末歌合戦リーチ演出」の場合は悪姫キャラクタの画像が表示され、「ザ・カウントダウンリーチ演出」の場合は雑魚姫キャラクタの画像が表示される。図２７６（ｃ）、図２７７（ｃ）はこのときの表示状態を示している。

【２４６９】

次いで、所定時間（例えば１０秒間）をかけて女性歌手キャラクタと、悪姫キャラクタまたは雑魚姫キャラクタがマイクを奪い合う演出表示が行われ、演出表示の結果によって、特別抽選の結果が示唆される。具体的には、女性歌手キャラクタがマイクを持ち続ける

ことができれば、特殊リーチ装飾図柄がゾロ目の態様で仮停止表示されて、特別抽選の結果が大当りであることが示される。図２７６（ｄ）、図２７７（ｄ）はこのときの表示状態を示している。その後、背景隠蔽画像の表示が再度行われて、ゾロ目の態様で仮停止表示された通常装飾図柄と、通常背景画像が表示される。図２７６（ｅ）、図２７７（ｅ）はこのときの表示状態を示している。

一方、悪姫キャラクタあるいは雑魚姫キャラクタによって、マイクが持ち去られてしまった場合には、特殊リーチ装飾図柄がリーチハズレの態様で仮停止表示されて、特別抽選の結果がハズレであることが示される。図２７６（ｆ）、図２７７（ｆ）はこのときの表示状態を示している。その後、背景隠蔽画像の表示が再度行われて、リーチハズレの態様で仮停止表示された通常装飾図柄と、通常背景画像が表示される。図２７６（ｇ）、図２７７（ｇ）はこのときの表示状態を示している。

通常装飾図柄が仮停止表示された状態が所定時間（例えば１秒間）継続された後、通常装飾図柄は停止表示され、その後は、大当り遊技状態に移行するか、次の変動表示が開始される。

なお、特殊なリーチ演出中は、所定の歌をスピーカから出力するとよい。また、「年末歌合戦リーチ演出」と「ザ・カウントダウンリーチ演出」とで異なる歌を出力するようにしてもよい。

【２４７０】

１回の特殊なリーチ演出中に悪姫キャラクタまたは雑魚姫キャラクタが２回登場するようにしてもよい。この場合、例えば、特殊なリーチ演出中に、２回連続して女性歌手キャラクタがマイクを持ち続けることができれば、装飾図柄が大当りの態様で停止表示され、女性歌手キャラクタが１度もマイクを持ち続けることができなかったり、１回目ではマイクを持ち続けることができたものの、２回目でマイクを持ち続けることができなかった場合には、装飾図柄がハズレの態様で停止表示されるようにするとよい。

なお、この場合には、図２７６（ｄ）、図２７７（ｄ）に示す表示が行われた後、図２７６（ｃ）、図２７７（ｃ）に示すように悪姫キャラクタまたは雑魚姫キャラクタを再度、登場させて、女性歌手キャラクタがマイクを持ち続けることができるか否かを表示するとよい。

このように特殊なリーチ演出を前半と後半の２回に分け、それぞれ所定の表示（この場合は、マイクを持ち続けること）が行われることで、特別抽選の結果が大当りであることを遊技者に示すようにしてもよい。

なお、前半と後半の２回に限らず、３回以上、悪姫キャラクタまたは雑魚姫キャラクタが登場するようにしてもよい。

【２４７１】

なお、図２７６（ｄ）、図２７６（ｆ）、図２７７（ｄ）、図２７７（ｆ）に示す表示状態ののち、背景隠蔽画像を表示せずに特殊リーチ背景画像やキャラクタ（女性歌手キャラクタ、悪姫キャラクタ、雑魚姫キャラクタ）を表示したまま、仮停止していた特殊リーチ装飾図柄を停止表示してもよい。なお、このとき、小さな特殊リーチ装飾図柄を図２７４（ｃ）に示す大きな特殊リーチ装飾図柄に変更して停止表示するようにしてもよい。

【２４７２】

特殊リーチ演出の実行中に所定の文字を表示して、文字の色により大当りの期待度を示してもよい。例えば、女性歌手キャラクタのセリフとして「マイクは離さない！」というセリフを表示してもよい。図２７８（ａ）は、「年末歌合戦リーチ演出」中に悪姫キャラクタが登場した状態で、女性歌手キャラクタのセリフとして「マイクは離さない！」という文字が表示された状態を示している。なお、セリフ画像の表示は、悪姫キャラクタや雑魚姫キャラクタが登場し、マイクを奪い合っている表示中に行い、セリフ画像の表示が終了した後に、女性歌手キャラクタがマイクを持ち続けることができるか否かの表示が行われる。

セリフの色は、白色、赤色、金色のうちのいずれかの色で表示され、白色の文字よりも赤色の文字の方が大当りの期待度が高く、赤色の文字よりも金色の文字の方が大当りの期

待度が高くなるように設定するとよい。
【２４７３】
同様に、特殊リーチ演出の実行中にカットイン画像の表示を行って期待度を示してもよい。図２７８（ｂ）はカットイン画像として、ウィンドウ画像、「最後まで歌います！！」というセリフ画像、女性歌手キャラクタの画像が表示された例を示している。なお、カットイン画像の表示は、悪姫キャラクタや雑魚姫キャラクタが登場し、マイクを奪い合っている表示中に行い、カットイン画像の表示が終了した後に、女性歌手キャラクタがマイクを持ち続けることができるか否かの表示が行われる。
カットイン画像として表示された画像（ウィンドウ画像全体、ウィンドウ画像の一部（例えば枠部分）、セリフ画像、女性歌手キャラクタの画像のうちの少なくとも１つ。）の色は、緑色、赤色、金色のうちのいずれかの色で表示され、緑色の画像よりも赤色の画像の方が大当りの期待度が高く、赤色の画像よりも金色の画像の方が大当りの期待度が高くなるように設定するとよい。
【２４７４】
なお、特殊なリーチ演出中にボタン（例えば、操作ボタン４０１や攻撃ボタン３７１０）の操作に応じた所定の演出を発生させて、特別抽選の結果が大当りであることの期待度を示してもよい。
例えば、ボタン操作に応じて、観客からの応援を示す応援メッセージ画像が表示され、応援メッセージ画像によって示された応援の量に応じて、期待度が示されるようにしてもよい。
図２７９（ａ）は、悪姫キャラクタが表示されたときの表示状態を示している。この状態で、ボタンの操作受付が所定時間有効となり、ボタンの形状を模した画像が表示されて、ボタン操作が指示される。図２７９（ｂ）はこのときの表示状態を示している。なお、ボタン操作を指示する画像の下方には操作有効期間を示すゲージが表示されている。
遊技者がボタンを押したタイミングあるいはボタン操作の有効期間が終了したタイミングで、女性歌手キャラクタを応援する応援メッセージ画像が表示される。表示された応援メッセージ画像の数によって大当りの期待度が示される。応援メッセージ画像の数が多いほど、期待度を高く設定するとよい。
図２７９（ｃ）は応援メッセージ画像が２つ表示された状態を示している。また、図２７９（ｄ）は応援メッセージ画像が４つ表示された状態を示している。この場合、応援メッセージ画像が４つ表示された後者の表示状態の方が、大当りの期待度が高い。
また、ボタン操作を指示する演出が行われる場合には、ボタン操作を指示する演出が行われない場合（すなわち応援メッセージ画像が表示されない場合）よりも、期待度を高く設定するとよい。
なお、応援メッセージ画像の表示は所定時間で終了し、その後、女性歌手キャラクタがマイクを持ち続けることができるか否かの表示（図２７６（ｄ）、図２７６（ｆ）に示す表示のいずれか）が行われる。
なお、ボタン操作の例として、操作ボタン４０１や攻撃ボタン３７１０を例に挙げたが、ミッションボタン３７００、防御ボタン３７４０に対するボタン操作が要求されるようにしてもよい。
【２４７５】
このような構成とすることで、特殊なリーチ演出中に、ボタン操作を指示する画像が表示されるのではないかという期待感を遊技者に抱かせ、ボタン操作を指示する画像が表示された場合にはより多くの応援メッセージ画像が表示されることを遊技者は期待することとなる。
【２４７６】
なお、ボタン操作に代えて、レバー（図１３７等を参照して示した実施形態における左レバー３７２０または右レバー３７３０）に対する操作に基づいた表示が行われるようにしてもよい。その場合には、応援メッセージ画像に代えてペンライト画像が所定個数（例えば４個から８個）表示され、表示されたペンライト画像の数が多いほど、期待度が高く

なるように設定してもよい。
図２７９（ｅ）はレバー操作を指示する画像が表示された表示状態を示している。また、図２７９（ｆ）はレバー操作後（あるいはレバー操作の有効期間終了後）にペンライト画像が６個表示された表示状態を示している。
【２４７７】
図２７６、図２７７を参照して示した実施形態においては、特殊なリーチ演出中に当該保留画像、第１保留表示領域～第４保留表示領域の保留画像のすべてを表示していたが、特殊なリーチ演出中には、当該保留画像のみが表示されるようにしてもよい。あるいは、特殊なリーチ演出中には当該保留画像も含めてすべての保留画像を表示しないようにしてもよい。
また、特殊なリーチ演出の終了時に背景隠蔽画像を表示して、特殊リーチ背景画像を通常背景画像に切り替える実施形態を示したが、この切り替えタイミング以降は、通常背景画像と通常装飾図柄と当該保留画像と第１保留表示領域～第４保留表示領域における保留画像とが徐々に視認可能となる。なお、第１保留表示領域～第４保留表示領域における保留画像の表示は行うが、当該保留画像の表示を行わないようにしてもよい。
【２４７８】
以下に、図２８０、図２８１を参照して、「保留変化チャンス演出」について説明する。図２８０は、「保留変化チャンス演出」の実施形態を示すタイムチャートを示している。また、図２８１は、「保留変化チャンス演出」が実行されたときの表示領域における表示例を示している。
【２４７９】
まず、図２８０（ａ）を参照して「保留変化チャンス演出」が行われない場合の演出態様を説明する。なお、図２８１～図２８４に示す図中において表示されている装飾図柄は通常装飾図柄である。
タイミングｔ０において変動表示が開始され、１秒間の経過後、装飾図柄が高速変動された表示状態となる。図２８１（ａ）は、装飾図柄が高速変動中の表示状態を示しているまた、背景画像として通常背景画像Ａが表示されている。保留数は２個であり、当該保留表示領域に通常の当該保留画像が、第１保留表示領域、第２保留表示領域に通常の保留画像が表示されている。なお、当該保留表示領域、第１保留表示領域、第２保留表示領域についての詳細は、図１２３を参照して上述したとおりである。
この演出例においては、タイミングｔ３１において装飾図柄が停止表示されるまで、当該保留画像の視認態様は変化しない。
タイミングｔ３１からタイミングｔ３２にかけて、装飾図柄が停止表示される。当該保留画像については、タイミングｔ３１において表示が終了する。タイミングｔ３２以降は、次回以降の変動表示や大当り遊技が開始される。なお、次回の変動表示が開始されるタイミング（タイミングｔ３２）において新たな当該保留画像の表示が開始される。
【２４８０】
次に、図２８０（ｂ）に示した演出例０１～演出例０４について、「保留変化チャンス演出」が実行された場合の演出態様について説明する。「保留変化チャンス演出」においては、表示中の当該保留画像が他の当該保留画像に変化するか否かを演出として示す保留隠蔽画像が、当該保留画像の手前側に表示される。保留隠蔽画像は、八角形の領域内に漢字の「歌」が配置された第１保留隠蔽画像、八角形の領域内に漢字の「姫」が配置された第２保留隠蔽画像、八角形の領域内に漢字の「伝」が配置された第３保留隠蔽画像、八角形の領域内に漢字の「説」が配置された第４保留隠蔽画像、円周部が放射状の形状となっている略円形の保留隠蔽エフェクト画像（なお、図中では簡単のため「円形」と表記している）、とからなっている。
【２４８１】
演出例０１は、タイミングｔ２からタイミングｔ３において、通常の当該保留画像（白色の当該保留画像）の手前側に第１保留隠蔽画像が表示された演出例を示している。図２８１（ｂ）はタイミングｔ２からタイミングｔ３における表示例である。

【２４８２】
演出例０２は、タイミングｔ２からタイミングｔ３において、通常の当該保留画像の手前側に第１保留隠蔽画像が表示され、タイミングｔ３からタイミングｔ４において通常の当該保留画像の手前側に第２保留隠蔽画像が表示された演出例を示している。
図２８１（ｂ）はタイミングｔ２からタイミングｔ３における表示例である。また、図２８１（ｃ）はタイミングｔ３からタイミングｔ４における表示例である。
【２４８３】
演出例０３は、タイミングｔ２からタイミングｔ３において、通常の当該保留画像の手前側に第１保留隠蔽画像が表示され、タイミングｔ３からタイミングｔ４において通常の当該保留画像の手前側に第２保留隠蔽画像が表示され、タイミングｔ４からタイミングｔ５において通常の当該保留画像の手前側に第３保留隠蔽画像が表示された演出例を示している。
図２８１（ｂ）はタイミングｔ２からタイミングｔ３における表示例である。また、図２８１（ｃ）はタイミングｔ３からタイミングｔ４における表示例である。また、図２８１（ｄ）はタイミングｔ４からタイミングｔ５における表示例である。
【２４８４】
演出例０４は、タイミングｔ２からタイミングｔ３において、通常の当該保留画像の手前側に第１保留隠蔽画像が表示され、タイミングｔ３からタイミングｔ４において通常の当該保留画像の手前側に第２保留隠蔽画像が表示され、タイミングｔ４からタイミングｔ５において通常の当該保留画像の手前側に第３保留隠蔽画像が表示され、タイミングｔ５からタイミングｔ６において通常の当該保留画像の手前側に第４保留隠蔽画像が表示され、タイミングｔ６からタイミングｔ７において通常の当該保留画像の手前側に保留隠蔽エフェクト画像が表示された演出例を示している。この演出例においてはタイミングｔ７以降変化後の当該保留画像が表示される。
図２８１（ｂ）はタイミングｔ２からタイミングｔ３における表示例である。また、図２８１（ｃ）はタイミングｔ３からタイミングｔ４における表示例である。また、図２８１（ｄ）はタイミングｔ４からタイミングｔ５における表示例である。また、図２８１（ｅ）はタイミングｔ５からタイミングｔ６における表示例である。また、図２８１（ｆ）はタイミングｔ６からタイミングｔ７における表示例である。また、図２８１（ｇ）はタイミングｔ７以降における表示例である。
なお、タイミングｔ５で第４保留隠蔽画像が表示されたタイミングで、当該保留画像が他の当該保留画像へと変化することは確定するが、本実施形態においては、保留隠蔽エフェクト画像を表示することで、変化後の当該保留画像を表示するタイミングを遅らせて、遊技者の期待感を長時間持続させることを可能としている。
【２４８５】
演出例０１～演出例０３においては、それぞれタイミングｔ２～タイミングｔ４において、保留隠蔽画像の表示が終了して、保留隠蔽画像を表示する前に表示されていた当該保留画像が表示される。図２８１（ｈ）はこのときの表示態様を示している。
なお、保留隠蔽画像の表示を終了させるとき、保留隠蔽画像の表示を瞬時に終了させるようにしてもよいし、徐々に終了させるようにしてもよい。徐々に終了させるようにした場合には、当該保留画像が徐々に視認可能になる。
一方、演出例０４においては、第４保留隠蔽画像、保留隠蔽エフェクト画像を表示したのち、タイミングｔ７において保留隠蔽エフェクト画像の表示が終了するとともに、保留隠蔽画像を表示する前に表示されていた通常の当該保留画像と比べて大当りの期待度が高いことを示す色（この場合は青色）の当該保留画像が表示される。図２８１（ｇ）はこのときの表示態様を示している。
このように、「歌」「姫」「伝」「説」という文字の表示（あるいは「説」という文字の表示）、保留隠蔽エフェクト画像の表示、当該保留画像の表示と、段階的に表示演出が進行し、最終的に当該保留画像の表示態様によって、大当りの期待度が示唆されるため、いきなり当該保留画像の表示態様が変化する場合と比べて、遊技者の期待感を高めること

ができる。

【２４８６】

なお、保留隠蔽エフェクト画像の表示終了時に青色の当該保留画像が表示される演出例を示したが、青色の当該保留画像に限らず、より大当りの期待度が高いことを示す緑色、赤色、金色等の当該保留画像が表示される場合があるように構成してもよい。このような構成とすることで、遊技者は、第４保留隠蔽画像が表示された時点で、いずれの当該保留画像が表示されるのかを期待感を持ちながら待つこととなる。

なお、各演出例において、保留隠蔽画像が表示され続けている期間において、当該保留画像は視認不能となっているが、一部を視認可能にするようにしてもよい。この場合、当該保留として何色の当該保留画像が表示されているかを認識することができる。

【２４８７】

通常の当該保留画像以外の当該保留画像が表示されているときに、「保留変化チャンス演出」を実行してもよい。以下に、図２８０（ｃ）を参照して、青色の当該保留画像が表示されているときに、「保留変化チャンス演出」が実行される場合の演出例を示す。

演出例０５は青色の当該保留画像が表示されているときに、第１保留隠蔽画像のみが表示された演出例を示している。この演出例においては、第１保留隠蔽画像の表示が終了したタイミングｔ２以降においても青色の当該保留画像が表示される。なお、第２保留隠蔽画像や第３保留隠蔽画像までしか表示されなかった場合も、これらの保留隠蔽画像の表示終了後には青色の当該保留画像が表示される。

【２４８８】

演出例０６は青色の当該保留画像が表示されているときに、保留隠蔽エフェクト画像まで表示が行われた演出例を示している。この演出例においては、保留隠蔽エフェクト画像の表示が終了したタイミングｔ７において、青色の当該保留画像よりも期待度が高い緑色、赤色、金色などの当該保留画像の表示が開始される。

【２４８９】

図２８０（ａ）、図２８０（ｂ）を参照して示した演出例においては、タイミングｔ１０以降、順次装飾図柄が仮停止表示され、タイミングｔ２１において全装飾図柄が停止表示されるが、装飾図柄の停止表示されるタイミングをより遅くし、それまでの期間において、疑似連演出、「年末歌合戦リーチ演出」、「ザ・カウントダウンリーチ演出」などの本明細書中に記載の他の演出を実行するようにしてもよい。

【２４９０】

このように、「保留変化チャンス演出」においては、保留隠蔽画像が所定の順番で段階的に表示され、最後の段階の保留隠蔽画像の表示に至った場合（第４保留隠蔽画像が表示された場合）に、当該保留画像が、より期待度が高いことを示す当該保留画像に変化して表示される。一方で、保留隠蔽画像の表示が最後の段階に至らなかった場合（第１保留隠蔽画像～第３保留隠蔽画像までしか表示されなかった場合）には、当該保留画像の変化は起こらず、保留隠蔽画像の表示が開始される前に表示されていた当該保留画像がそのまま表示される。

このような構成によれば、保留隠蔽画像の表示が最後の「説」まで進むのか否かということに遊技者は大きな関心を持つこととなり、遊技者に新規な興趣を提供することが可能となる。

【２４９１】

図２８０（ｂ）を参照して最大で４つの保留隠蔽画像（第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像）が表示される例を示したが、保留隠蔽画像の個数はこれより多くてもよいし、少なくてもよい。例えば、図２８０（ｆ）を参照して示す演出例においては、第７保留隠蔽画像が表示される場合があるが、詳細は後述する。

【２４９２】

保留隠蔽画像が所定のタイミング（タイミングｔ３、タイミングｔ４、タイミングｔ５、タイミングｔ６など）で瞬時に切り替わる演出例を示したが、切り替えを行う際に、切り替え前の保留隠蔽画像が切り替え後の保留隠蔽画像に徐々に切り替わるように表示して

もよい。例えば、八角形の領域内において、「歌」という漢字を左側に移動させつつ、右側から「姫」という漢字を出現させる表示を行うことで、保留隠蔽画像の切り替えが動的に行われるようにしてもよい。図２８２（ａ）は、切り替え中の保留隠蔽画像の表示態様を示している。なお、このような切り替え表示は０．１～０．３秒程度の期間で実行することが望ましい。

【２４９３】

演出例０１～演出例０３を参照して、保留隠蔽画像が途中までしか表示されなかった場合の例を示したが、このときに、保留隠蔽画像を瞬時に消去して元の当該保留画像が視認可能な状態とするのではなく、保留隠蔽画像を所定期間（例えば１秒間）をかけて徐々に消去するようにしてもよい。例えば、徐々に透明度を上げていき、当該保留画像が視認可能となっていくように構成してもよい。

図２８２（ｂ）は第１保留隠蔽画像が半透明で表示された状態を示している。この状態では、保留隠蔽画像に付された漢字や当該保留画像の形状や色を認識可能である。

【２４９４】

当該保留画像に重なる位置に保留隠蔽画像がいきなり表示される演出例を示したが、当該保留画像と重ならない位置に保留隠蔽画像を表示し、当該保留画像に向けて移動させて、当該保留画像と重ならせてもよい。

図２８２（ｃ）～図２８２（ｅ）は表示領域の左上に大型の第１保留隠蔽画像を表示した後、第１保留隠蔽画像の大きさを徐々に小さくしつつ、当該保留画像に向けて移動させ、最終的に当該保留画像の手前側に第１保留隠蔽画像が重なる態様で表示するようにした表示例を示している。

【２４９５】

保留隠蔽画像を当該保留画像内に表示してもよい。図２８３（ａ）～図２８３（ｄ）は第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像を、当該保留画像内において手前側に重ねて表示した表示例を示している。なお、保留隠蔽エフェクト画像についても、当該保留画像内において手前側に重ねて表示するとよい。なお、第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像を文字だけで構成してもよい。

【２４９６】

なお、「保留変化チャンス演出」において表示される第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像、保留隠蔽エフェクト画像は一時的に表示される画像であり、当該保留画像の手前側に表示され続けることはない。すなわち、装飾図柄の変動表示中の所定のタイミングで第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像、保留隠蔽エフェクト画像の表示が終了し、少なくとも装飾図柄が変動を停止する直前においては、所定の態様（白色、青色等）の当該保留画像が視認可能に演出が実行される。例えば演出例０１～演出例０４においては、遅くともタイミングｔ７までに、第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像、保留隠蔽エフェクト画像の表示が終了する。

【２４９７】

第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像の表示態様として他の表示態様を採用してもよい。図２８３（ｅ）は正方形（４５度傾いている）とした例である。図２８３（ｆ）は、八角形の領域内に表示される漢字の大きさを大きくした例である。図２８３（ｇ）は八角形の領域内の色を緑色とした例である。また、領域内の色に限らず文字の色を緑色としてもよい。また、これらを組合わせた態様の保留隠蔽画像を採用してもよい。

また、これらの表示態様によって、「保留変化チャンス演出」において文字が最後まで実行される期待度や大当りの期待度を示すようにしてもよい。

具体的には、図２８１（ｂ）～図２８１（ｅ）に示した態様の保留隠蔽画像が表示された場合と比べて、図２８３に示した態様の保留隠蔽画像が表示された場合の方が、文字が最後まで実行される期待度や大当りの期待度が高くなるようにしてもよい。

なお、文字が最後まで実行される期待度や大当りの期待度が１００％の保留隠蔽画像が、第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像のうちのいずれかにおいて表示される場合があるようにしてもよい。

このような構成とすることで、保留隠蔽画像が最後まで表示されるのか否かや保留隠蔽画像が最後まで表示された場合の大当りの期待度について遊技者の期待感を高めることができる。

【２４９８】

図２８１（ｆ）、図２８１（ｇ）を参照して、保留隠蔽エフェクト画像の表示を終了するタイミング（タイミングｔ７）において、当該保留画像を変化させて表示させる例を示したが、保留隠蔽エフェクト画像の表示を終了するタイミングにおいて、当該保留画像の手前側に所定の事象の発生を示唆あるいは予告する演出画像を表示してもよい。

図２８４（ａ）、図２８４（ｂ）は、「チャンス」、「激アツ」という文字を含む演出画像である。それぞれ変動表示結果が大当りとなる期待度を示す演出画像が表示された表示例を示している。なお、後者の演出画像の方が期待度が高い。

図２８４（ｃ）は、変動表示の終了までに何らかの演出が実行されることを示す「待機中」という文字を含む演出画像が表示された表示例を示している。なお、演出が実行された場合には、この演出画像の表示は終了し、当該保留画像が視認可能となる。

図２８４（ｄ）はそれぞれ、「年末歌合戦リーチ演出」あるいは「ザ・カウントダウンリーチ演出」が発生することを予告する「ライブリーチ」という文字を含む演出画像が表示された表示例を示している。なお、より明確に「年末歌合戦」、「ザ・カウントダウン」という文字を含む演出画像を表示して、発生するリーチ演出の種類を示してもよい。なお、リーチ演出が開始されたタイミングで、この演出画像の表示は終了し、当該保留画像が視認可能となる。

なお、図２８４（ｅ）において示した「歌姫伝説」という文字を含む演出画像は、大当りを示す態様で装飾図柄が停止表示されることを示す演出画像でもある。

【２４９９】

図２８４（ｃ）、図２８４（ｄ）に示した演出画像については、装飾図柄の変動途中で表示が終了し、当該保留画像が視認可能となる点を示したが、図２８４（ａ）、図２８４（ｂ）、図２８４（ｅ）に示した演出画像については、装飾図柄の変動途中で表示が終了し、当該保留画像が視認可能となるようにしてもよいし、装飾図柄が停止するまで表示を継続して、演出画像の表示後は当該保留画像が視認可能とならないようにしてもよい。なお、この場合には、演出画像が実質的に当該保留画像と同様の機能を奏することとなる。

なお、文字により、所定の事象の発生を示唆あるいは予告する例を示したが、文字以外の表示態様（色、形状、アイコン等やそれらの組み合わせ）により、所定の事象の発生を示唆あるいは予告するようにしてもよい。

【２５００】

装飾図柄の変動表示が高速変動される表示状態となった直後に「保留変化チャンス演出」を開始する例を示したが、他のタイミングにおいて「保留変化チャンス演出」を開始してもよい。

例えば、疑似連演出（疑似連演出については、図２６２、図２６３等を参照して示した実施形態を参照）の開始時、疑似連演出中、特殊なリーチ演出である「年末歌合戦リーチ演出」や「ザ・カウントダウンリーチ演出」の開始時（特殊リーチ背景画像が視認可能となったタイミング）、特殊なリーチ演出のタイトル表示時（図２７６（ｂ）、図２７７（ｂ）に示すタイミング）、特殊なリーチ演出中（図２７６（ｃ）、図２７７（ｃ）に示すタイミング）に「保留変化チャンス演出」を開始してもよい。

なお、これらの場合の「保留変化チャンス演出」の終了タイミングについては、疑似連演出中や特殊なリーチ演出中に終了する。

【２５０１】

なお、「保留変化チャンス演出」は１回以上実行してもよく、実行するタイミングはこれらのタイミングのうちのいずれかのタイミングとしてもよい。例えば、装飾図柄がリーチ状態となる前の高速変動中に、２回以上実行してもよい。あるいは、疑似連演出中に一回目の「保留変化チャンス演出」を実行し、特殊なリーチ演出中に２回目の「保留変化チャンス演出」を実行するようにしてもよい。

【２５０２】
次いで、他の演出例について説明する。
図２８０（ｄ）の演出例０７～演出例０９は、第１保留隠蔽画像～第３保留隠蔽画像は同一であるものの、第４保留隠蔽画像の種類を複数設けて、いずれかの第４保留隠蔽画像が表示されるようにした変形例を示している。本変形例では、第４保留隠蔽画像の種類によって、当該保留画像が所定の確率（例えば５０％）で変化する場合と、当該保留画像が必ず変化する場合とを設けている。
【２５０３】
まず、演出例０７、演出例０８を参照して、当該保留画像が所定の確率（例えば５０％）で変化する種類の第４保留隠蔽画像が表示された場合の演出態様について説明する。
演出例０７、演出例０８においては、タイミングｔ２からタイミングｔ６にかけて「保」「留」「上」「々」と順に表示されるが、演出例０７においてはタイミングｔ７において当該保留画像が昇格する表示は行われない。一方、演出例０８においてはタイミングｔ７において当該保両画像が昇格する表示が行われる。このように、第４保留隠蔽画像として、「々」が表示された場合には、所定の確率（例えば５０％）で当該保留画像を昇格する表示が行われる。
【２５０４】
次に、演出例０９を参照して、当該保留画像が必ず変化する種類の第４保留隠蔽画像が表示された場合の演出態様について説明する。
演出例０９においては、タイミングｔ２からタイミングｔ６にかけて「保」「留」「上」「昇」と順に表示される。その後、タイミングｔ８において、当該保留画像を昇格する表示が行われる。このように、第４保留隠蔽画像として、「昇」が表示された場合には、１００％の確率で当該保留画像を昇格する表示が行われる。
【２５０５】
「歌」「姫」「伝」「説」の４つの文字が表示される例を示したが、３文字あるいは５文字以上の文字が表示されるようにしてもよい。
また、保留隠蔽画像内に含まれる文字の例として漢字（「歌」「姫」「伝」「説」や「保」「留」「上」「昇」）を示したが、保留隠蔽画像内に含まれる文字として、ひらがな（例えば「う」「た」「ひ」「め」）、カタカナ（例えば「ウ」「タ」「ヒ」「メ」）、アルファベット表記の英語（例えば「Ｄ」「Ｉ」「Ｖ」「Ａ」）を採用してもよい。
また、保留隠蔽画像内に含まれる文字が途中まで同一であり、途中から異なったものとする例（「保」「留」「上」「々」と「保」「留」「上」「昇」）を示したが、例えば「Ｃ」「Ｈ」「Ａ」「Ｎ」「Ｃ」「Ｅ」と「Ｃ」「Ｈ」「Ａ」「Ｎ」「Ｇ」「Ｅ」のように、保留隠蔽画像内に含まれる文字の英語のスペルのうち一部を同一とし、一部を異なったもの（「Ｃ」と「Ｇ」）としてもよい。なお、表示された文字列が「ＣＨＡＮＣＥ」だった場合には、「保留上々」と同様に所定の確率（例えば５０％）で当該保留画像が昇格し、表示された文字列が「ＣＨＡＮＧＥ」だった場合には、「保留上昇」と同様に１００％の確率で当該保留画像が昇格するようにしてもよい。
【２５０６】
保留隠蔽エフェクト画像の表示が行われたのち、ただちに当該保留画像を変化させるのではなく、所定時間待機した後、当該保留画像を昇格させる表示を行うようにしてもよい。なお、待機中には、図２８４（ｃ）に示した「待機中」という演出画像の表示を行うとよい。
演出例１０は、タイミングｔ７からタイミングｔ２２まで「待機中」という演出画像の表示を行い、タイミングｔ２２において保留画像を昇格させる演出例である。演出例１０においては、左装飾図柄が仮停止表示された状態で当該保留画像の昇格が行われる。
演出例１１は、タイミングｔ７からタイミングｔ２７まで「待機中」という演出画像の表示を行い、タイミングｔ２７において保留画像を昇格させる演出例である。演出例１１においては、左装飾図柄と右装飾図柄が仮停止表示された状態で当該保留画像の昇格が行われる。

【２５０７】
当該保留画像が昇格するまでの待機中に「待機中」という演出画像の表示を行う例を示したが、他の演出画像を表示してもよい。例えば「保留変化待機中」、「保留変化」などの演出画像を表示してもよい。
あるいは、「保留上々」、「保留上昇」などのように、第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像として表示された文字のすべてが含まれた演出画像を表示してもよい。
【２５０８】
他のタイミングにおいて当該保留画像の昇格を実行してもよい。
例えば、疑似連演出（疑似連演出については、図２６２、図２６３等を参照して示した実施形態を参照）の開始時、疑似連演出中、特殊なリーチ演出である「年末歌合戦リーチ演出」や「ザ・カウントダウンリーチ演出」の開始時（特殊リーチ背景画像が視認可能となったタイミング）、特殊なリーチ演出のタイトル表示時（図２７６（ｂ）、図２７７（ｂ）に示すタイミング）、特殊なリーチ演出中（図２７６（ｃ）、図２７７（ｃ）に示すタイミング）において、当該保留画像を昇格させてもよい。
【２５０９】
所定の段階（第４保留隠蔽画像の表示）まで「保留変化チャンス演出」が進展することを条件として、当該保留画像が昇格したり、特別な演出が行われることを示唆する演出画像が表示される例を示したが、所定の段階まで進展したのちにさらに保留隠蔽画像の表示が行なわれる演出態様が実施される場合があるようにしてもよい。
図２８０（ｆ）に示した演出例１２は、第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像として「保」「留」「変」「化」の各文字が付された保留隠蔽画像が表示されるパターンを示している。また演出例１３は、第１保留隠蔽画像～第７保留隠蔽画像として「保」「留」「変」「化」「激」「ア」「ツ」と表示されるパターンを示している。
演出例１２の「保留変化チャンス演出」が実行された場合と、演出例１３の「保留変化チャンス演出」が実行された場合とでは、後者の方が期待度の高い当該保留画像に昇格しやすいようにしてもよい。
また、演出例１２の「保留変化チャンス演出」が実行された場合には、青色～赤色のいずれかの当該保留画像に昇格するが金色の当該保留画像には昇格せず、演出例１３の「保留変化チャンス演出」が実行された場合には、青色の当該保留画像には昇格せず、緑色～金色のいずれかの当該保留画像に昇格するようにしてもよい。
演出例１４は、第１保留隠蔽画像～第７保留隠蔽画像として「保」「留」「変」「化」「待」「機」「中」と表示されるパターンを示している。この場合、保留隠蔽エフェクト画像の表示後に「待機中」の演出画像が表示され、所定時間の経過後に、当該保留画像の昇格が行われる。演出例１４についても演出例１３が実行された場合と同様の態様で、演出例１２の場合と比べて期待度が高い当該保留画像に昇格するように構成するとよい。
【２５１０】
当該保留画像を対象として、「保留変化チャンス演出」を実行する例を示したが、第１保留表示領域～第４保留表示領域に表示される保留画像のいずれかについて、「保留変化チャンス演出」を実行してもよい。この場合は、保留の先読みに基づいて、「保留変化チャンス演出」の実行可否が決定される。また先読みの対象となった保留に対応する保留画像の手前側に重なる態様で保留隠蔽画像は表示される。また、「保留変化チャンス演出」は１回の装飾図柄の変動表示内で、演出が実行されるようにしてもよいし、複数回の装飾図柄の変動表示にまたがって実行されるようにしてもよい。また、複数回の装飾図柄の変動表示にまたがる場合には保留画像が左方向に移動していくことになるが、保留隠蔽画像についても保留画像と一緒に左方向に移動していくようにするとよい。
例えば、ある保留に対応する保留画像が第２保留表示領域内に表示されている期間内で「保留変化チャンス演出」の実行が行われてもよい。あるいは、第２保留表示領域に表示されている期間で「保留変化チャンス演出」の実行が開始され、第１保留表示領域に表示されている期間で「保留変化チャンス演出」の実行が終了してもよい。あるいは、第２保留表示領域に表示されている期間で「保留変化チャンス演出」の実行が開始され、当該保

留表示領域に表示されている期間で「保留変化チャンス演出」の実行が終了してもよい。
【２５１１】
第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像としてアルファベットの「Ｚ」「Ｏ」「Ｎ」「Ｅ」が表示された場合に、図１２３～図１２５等を参照して示した先読み演出画像（緑色）を表示するようにしてもよい。
また、第１保留隠蔽画像～第８保留隠蔽画像としてアルファベットの「Ｚ」「Ｏ」「Ｎ」「Ｅ」「Ｇ」「Ｏ」「Ｌ」「Ｄ」が表示された場合に、図１２３～図１２５等を参照して示した先読み演出画像（金色）を表示するようにしてもよい。
なお、第８保留隠蔽画像まで表示されず、第５保留隠蔽画像～第７保留隠蔽画像のいずれかまでしか表示されない場合があってもよく、その場合には、先読み演出画像（緑色）が表示される。
なお、金色の先読み演出画像が表示された場合の期待度は、緑色の先読み演出画像が表示されたときの期待度よりも高くするとよい。
このような実施形態によれば、第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像として「Ｚ」「Ｏ」「Ｎ」「Ｅ」まで表示された段階で遊技者は緑色の先読み演出画像が表示されることを認識できる。さらに、第５保留隠蔽画像～第８保留隠蔽画像として「Ｇ」「Ｏ」「Ｌ」「Ｄ」が表示されて金色の先読み演出画像が表示されるか否かを期待しながら演出態様を視認することとなる。
【２５１２】
なお、図１２３～図１２５を参照して示した実施形態における先読み演出画像は複数の装飾図柄の変動表示にわたって表示されるものであったが、当該保留に対応した１回の変動表示においてのみ表示されるようにしてもよい。
【２５１３】
なお、「保」「留」「変」「化」「激」や「保」「留」「変」「化」「激」「ア」まで、あるいは「保」「留」「変」「化」「待」や「保」「留」「変」「化」「待」「機」までしか保留隠蔽画像の表示が行われないようにしてもよく、この場合は、「保」「留」「変」「化」までが表示された場合と同じ態様で当該保留画像を昇格させるようにするとよい。「Ｚ」「Ｏ」「Ｎ」「Ｅ」「Ｇ」「Ｏ」「Ｌ」「Ｄ」についても同様の演出態様を採用するとよい。
【２５１４】
「説」「伝」「姫」「歌」の順で表示し、最後の「歌」まで表示された場合に、特殊なリーチ演出である「年末歌合戦リーチ演出」や「ザ・カウントダウンリーチ演出」が実行されるようにしてもよい。この例では、最後に表示される文字によって、歌をモチーフとしたリーチ演出が実行されることが示唆されているため、「歌」の文字が表示されることを遊技者はより強く望むこととなる。
【２５１５】
図２８０（ｂ）等を参照して示した演出例において、第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像、保留隠蔽エフェクト画像の表示時間をそれぞれ１秒としたが、それぞれ０．５秒や２秒としてもよい。
また、保留隠蔽画像同士で表示時間を異なったものとしてもよい。図２８５（ｂ）に示した演出例０１は第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像の表示時間は同一であるが、演出例０２～演出例０９には、第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像の表示時間が異なっているものが含まれている。
なお、表示時間については、奏する効果を考慮して、第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像のうちの任意の２つの保留隠蔽画像同士の関係において、表示時間が同一、一方の表示時間の方が長い、一方の表示時間の方が短いという関係をとることができる。
【２５１６】
例えば、演出例０１のように、第１保留隠蔽画像～第４保留隠蔽画像の表示時間を同一とすることで、演出を作成する際に係る工数を減らすことができる。
また、演出例０２のように、第１保留隠蔽画像の表示時間を長くすることで、「保留変

化チャンス演出」が発生したことに遊技者が気が付きやすくなり、その後の演出の進展を遊技者が見落としにくくなる。
　また、演出例０３や演出例０４のように、第２保留隠蔽画像や第３保留隠蔽画像の表示時間を長くすることで、第４保留隠蔽画像の表示段階に近づいた状態で第４保留隠蔽画像が表示されるか否かという期待感を遊技者に長期間感じさせることができる。
　また、演出例０５のように、第４保留隠蔽画像の表示時間を長くすることで、「保留変化チャンス演出」が最終段階まで到達し、当該保留画像が昇格することが確定したことへの満足感を遊技者に長期間感じさせることができる。
　演出例０６～演出例０９や他の変形例でも、同様にそれぞれの演出例や変形例毎に効果を奏するものであることは言うまでもない。
【２５１７】
　図２８０～図２８５等を参照して、保留隠蔽画像を段階的に表示して最後の段階まで保留隠蔽画像が表示された場合に当該保留画像を昇格させる表示を行う実施形態を示したが、以下に図２８６～図２８８を参照して、「保留変化チャンス演出」の他の実施形態について説明する。
【２５１８】
　図２８６（ａ）は、左装飾図柄と右装飾図柄が同じ数字の装飾図柄で仮停止表示されてリーチ状態となり、中装飾図柄が高速変動している状態を示している。背景画像として、レコーディングスタジオ内の風景を表現した通常背景画像Ａが表示されている。また、第一始動口２００２に対応する保留数が４個ある状態である。
【２５１９】
　次いで、中装飾図柄の変動速度が遅くなり、中装飾図柄が容易に視認可能となる。図２８６（ｂ）はこのときの表示状態を示している。
　次いで、稲妻を模した画像が中装飾図柄に向けて移動して表示されるとともに、中装飾図柄が仮停止した状態となる。図２８６（ｃ）はこのときの表示状態を示している。
　次いで、稲妻を模した画像の表示は終了し、表示領域の中央に「歌姫伝説保留変化チャンス！」という文字が付されたウィンドウ画像が表示される。図２８６（ｄ）はこのときの表示状態を示している。
【２５２０】
　次いで、表示領域の左右に設定された２つの区画領域に円形の画像が徐々に表示される。図２８６（ｅ）、図２８６（ｆ）、図２８７（ａ）は区画領域を示す円形の画像が徐々に表示されていく状態を示している。
　次いで、第１保留表示領域に表示されている保留画像の位置にその保留画像と同じ大きさの演出用疑似保留画像が表示される。演出用疑似保留画像は、徐々に大きくなりながら左側の区画領域に向けて移動する。
　同様に、第３保留表示領域に表示されている保留画像の位置にその保留画像と同じ大きさの演出用疑似保留画像が表示される。演出用疑似保留画像は、徐々に大きくなりながら右側の区画領域に向けて移動する。
　演出用疑似保留画像の色は、移動元に表示されていた保留画像と同じ色であり、この演出例においては白色である。図２８７（ｂ）は、２つの演出用疑似保留画像が移動中の状態を示している。
　なお、図中の矢印は演出用疑似保留画像の移動態様を示すために記載したものであり、実際には表示されない。このような表記は他の図面（図２８８～図２９２等）においても用いられている場合がある。
　次いで、第１保留表示領域から移動を開始した演出用疑似保留画像の左側の区画領域への移動が完了する。同時に、第３保留表示領域から移動を開始した演出用疑似保留画像の右側の区画領域への移動が完了する。図２８７（ｃ）は、このときの表示状態を示している。
【２５２１】
　次いで、左右の区画領域で演出用疑似保留画像に漢字の「歌」が付加されて表示される

。図２８７（ｄ）はこのときの表示状態を示している。左右の区画領域では、図２８０等を参照して示した実施形態と同様の態様で、「歌」「姫」「伝」「説」と最後の文字まで表示が行われるか否かの演出が実行される。なお、左側の区画領域の演出用疑似保留画像の文字は大きく、左側の区画領域の演出用疑似保留画像の文字は小さい。この実施形態では文字が大きいほど、最後の文字まで表示される確率が高く設定されており、遊技者は大きな文字が表示されることを期待する。なお、漢字の大きさではなく、漢字の色によって、最後の文字まで表示される確率の程度を示してもよい。

【２５２２】

左側の区画領域では、最終的に「説」まで表示が行われる。一方、右側の区画領域では、一段階目の歌までしか、表示されず、演出用疑似保留画像が半透明で表示される。図２８７（ｅ）、図２８７（ｆ）は、このときの表示状態を示している。

【２５２３】

次いで、左側の区画領域については、「説」が表示されたのち、緑色の演出用疑似保留画像が表示される。また、「変化？！」というメッセージが表示される。図２８７（ｇ）はこのときの表示状態を示している。なお、演出用疑似保留画像に重なる態様で「変化？！」という文字を表示してもよい。

【２５２４】

次いで、左側の区画領域に表示されている緑色の演出用疑似保留画像が当該保留画像表示領域に向かって移動を開始する。同時に、右側の区画領域に表示されている半透明の演出用疑似保留画像の表示が終了する。図２８８（ａ）はこのときの表示状態を示している。

【２５２５】

演出用疑似保留画像が最後の「説」まで表示されて所定の色で表示された場合には、仮停止している中装飾図柄に衝突してはじき返される演出が行われて装飾図柄がリーチハズレを示す態様で表示される演出と、中装飾図柄に衝突して中装飾図柄を移動させて、当該保留画像の色を演出用疑似保留画像の色に変化させる演出が行われて、リーチ演出が実行される演出のいずれかが実行される。

図２８８（ｂ）～図２８８（ｄ）は前者の場合の表示態様を示している。具体的には、演出用疑似保留画像が中装飾図柄に衝突するもののはじき返されて、表示領域の左側に向けて移動し、最終的に画面外に移動する表示が行われる。その後は、左装飾図柄～右装飾図柄が「３」「７」「３」の態様で仮停止表示されたのち、停止表示される。

図２８８（ｅ）～図２８８（ｇ）は後者の場合の表示態様を示している。具体的には、演出用疑似保留画像が中装飾図柄に衝突して、中装飾図柄をはじきとばし、当該保留表示領域に、当該保留画像として表示される。また、中装飾図柄は高速変動する状態となったのち、特殊なリーチ演出（図では「ザ・カウントダウンリーチ演出」が例示されている）の実行が行われる。

【２５２６】

このように、演出用疑似保留画像が最後まで表示され、かつ、装飾図柄を弾き飛ばすことができれば、当該保留画像が期待度が高いことを示す態様へと変化するとともに、特殊なリーチ演出が実行され、所定の確率で大当り状態となる。

一方、演出用疑似保留画像が最後まで表示され、かつ、装飾図柄をはじきとばすことができなければ、装飾図柄はハズレを示す態様で停止表示される。

【２５２７】

図２８６～図２８８を参照して、通常の保留画像（白色の保留画像）が表示されている位置から演出用疑似保留画像の表示が開始される例を示したが、通常とは異なる保留画像（青色や緑色等の保留画像）が表示されている位置から、演出用疑似保留画像の表示を開始するようにした実施形態を、図２８９を参照して説明する。

【２５２８】

第１保留表示領域、第２保留表示領域、第４保留表示領域には通常の保留画像が表示されているが、第３保留表示領域には青色の保留画像が表示されている。図２８９（ａ）はこのときの表示状態を示している。

【２５２９】
次いで、演出用疑似保留画像の表示と移動が開始される。第３保留表示領域には青色の保留画像が表示されており、演出用疑似保留画像も青色の保留画像となる。図２８９（ｂ）は演出用疑似保留画像が移動中の表示状態を示している。また、図２８９（ｃ）は演出用疑似保留画像の移動が完了したときの表示状態を示している。
【２５３０】
次いで、演出用疑似保留画像の文字表示が開始される。左側の区画領域では白色の演出用疑似保留画像に小さい文字で「歌」が表示され、右側の区画領域では青色の演出用疑似保留画像に大きい文字で「歌」が表示される。図２８９（ｄ）はこのときの表示状態を示している。
【２５３１】
この実施形態では、演出用疑似保留画像が白色の場合と比べ、青色や緑色などの場合には、最後の文字まで表示される確率が高くなっている。また、最後の文字まで表示された場合には、演出用疑似保留画像の色がより期待度が高い色の演出用疑似保留画像に変化する場合がある。
例えば、演出用疑似保留画像の色が青色だった場合には、当該保留画像が青色あるいは青色よりも期待度が高い色である緑色の当該保留画像に変化するようにしてもよい。また、演出用疑似保留画像の色が赤色だった場合には、当該保留画像が赤色あるいは赤色よりも期待度が高い色である金色の当該保留画像に変化するようにしてもよい。
このような構成とすることで、遊技者に、どの保留画像が移動して、演出用疑似保留画像となるのかという点について大きな関心を抱かせることができる。
【２５３２】
図２８６～図２８８を参照して、演出用疑似保留画像の文字表示が並行して行われる実施形態を示したが、演出用疑似保留画像の文字表示が１つずつ順番に行われるようにした実施形態を、図２９０、図２９１を参照して説明する。
【２５３３】
本実施形態においても、第１保留表示領域、第３保留表示領域に演出用疑似保留画像が表示されて、左右の区画領域へ移動する。図２９０（ａ）～図２９０（ｃ）は、区画領域の表示から、演出用疑似保留画像の移動完了までの表示状態を示している。
【２５３４】
次いで、左側の区画領域に大きな「歌」が表示され、右側の区画領域に小さな「歌」が表示される。文字の大きさは、最後の文字まで表示される期待度を示している。本実施形態においては、左側の区画領域から順に表示が行われていく。表示が行われている区画領域には目印として放射状の画像が表示される。図２９０（ｄ）～図２９０（ｆ）はこのときの表示状態を示している。図に示したように左側の演出用疑似保留画像は「説」まで表示されるが、右側の演出用疑似保留画像は「歌」が表示された状態のまま待機した状態となっている。
【２５３５】
左側の演出用疑似保留画像は「説」まで表示されたのち、緑色に変化する。また、「変化？！」という表示が行われる。図２９０（ｇ）はこのときの表示状態を示している。
【２５３６】
次いで、右側の演出用疑似保留画像の表示態様が「歌」から順に変化していく。図２９１（ａ）～図２９１（ｃ）は「歌」から「説」まで表示されたときの表示状態を示している。このとき、左側の演出用疑似保留画像は緑色に変化した状態のまま待機した状態となっている。
【２５３７】
右側の演出用疑似保留画像は「説」まで表示されたのち、青色に変化する。また、「変化？！」という表示が行われる。図２９１（ｄ）はこのときの表示状態を示している。
【２５３８】
次いで、「変化？！」という文字と右側に表示されていた放射状の画像が消去された状

態となる。図２９１（ｅ）はこのときの表示状態を示している。
　このように、複数の区画領域（左側の区画領域と右側の区画領域）において順番に演出用疑似保留画像の表示態様を変化させることで、変化態様の視認性が向上する。
【２５３９】
　次いで、左側の演出用疑似保留画像が当該保留画像に向けて移動するが、仮停止している中装飾図柄に跳ね返されて、左下に向けて移動する。図２９１（ｆ）はこの時の表示状態を示している。
【２５４０】
　次いで、右側の演出用疑似保留画像が当該保留画像に向けて移動して、仮停止している中装飾図柄を傾けて、当該保留画像の表示位置に重なるように移動する。図２９１（ｇ）はこの時の表示状態を示している。
【２５４１】
　最終的に、右側の演出用疑似保留画像が当該保留画像に重なったタイミングで消去される。同時に当該保留画像が通常の当該保留画像から、右側の演出用疑似保留画像の色であった青色に変化して表示される。同時に、中装飾図柄の高速変動が再開される。図２９１（ｈ）はこの時の表示状態を示している。その後は特殊なリーチ演出である、「年末歌合戦リーチ演出」や「ザ・カウントダウンリーチ演出」が実行される。
【２５４２】
　図２８６～図２９１を参照して示した実施形態において、区画領域の大きさは同じ大きさであったが、異なる大きさの区画領域が表示されるようにしてもよい。例えば、大中小の３つの大きさの区画領域が表示されるようにしてもよい。
　図２９２（ａ）～図２９２（ｄ）は左側の区画領域として大型の区画領域が、右側の区画領域として中型の区画領域が表示され、左右の区画領域に向けて保留画像が移動して、演出用疑似保留画像が表示された表示例を示している。なお、演出用疑似保留画像の大きさは表示された区画領域の大きさと同じ大きさで表示される。
　また、区画領域の大きさが大きいほど、最後の文字まで表示される確率が高くなるようにするとよい。
【２５４３】
　図２８６～図２９１を参照して示した実施形態において、２個の区画領域が表示される例を示したが、表示される区画領域の個数を１個～４個の中から抽選で決定してもよい。図２９２（ｅ）は区画領域が１つ表示された場合の表示例である。図２９２（ｆ）は区画領域が３つ表示された場合の表示例である。図２９２（ｇ）は区画領域が４個表示された場合の表示例である。
　なお、上述した実施形態においては、第１保留表示領域と第３保留表示領域の保留画像が移動するように表示される例をあげたが、これは一例にすぎず、第１保留表示領域～第４保留表示領域のうちのいずれの領域であっても演出用疑似保留画像が表示される可能性がある。
　なお、保留数よりも多い数の区画領域が表示されないようにするとよい。例えば、保留数が３個の場合には、表示される区画領域の個数は１個～３個となるように抽選を行うとよい。また保留数が０個の場合には、「保留変化チャンス演出」を行わないようにするとよい。このような構成とすることで、保留数を多く保つことを遊技者が意識するため、遊技機の稼働を高めることが可能となる。
【２５４４】
　複数の区画領域（２個～４個）が表示された場合に、すべての区画領域で最後の文字まで表示される演出パターン、一部の区画領域では文字が途中までしか表示されず他の区画領域では最後の文字まで表示される演出パターン（複数成功して１つだけ失敗、１つだけ成功して複数失敗など）、すべての区画領域で最後の文字まで表示されない演出パターンのうちいずれかの演出パターンを実行可能とし、特別抽選に結果に基づいて実行する演出パターンを決定するとよい。
【２５４５】

図２８６～図２９１を参照して示した実施形態においては、自動的に「保留変化チャンス演出」が進行する例を示したが、遊技者の操作を契機として「保留変化チャンス演出」演出のうちの一部が進行するようにしてもよい。

例えば、演出用疑似保留画像が区画領域に向けて移動する表示については自動的に行われるものの、文字表示については、遊技者がボタン（例えば、操作ボタン４０１や攻撃ボタン３７１０等）を連打あるいは長押ししないと、演出表示が進展しないようにしてもよい。例えば、演出用疑似保留画像が表示された状態で（図２９３（ａ））、遊技者がボタンの連打あるいは長押しを続けることを条件として、文字の表示が開始された（図２９３（ｂ））のち予め定められた所定の文字まで表示が行われるようにしてもよい。なお、遊技者が、連打や長押しを途中でやめてしまった場合には、例えば「姫」や「伝」で表示が停止または終了してしまうこととなる。遊技者が連打や長押しを再開した場合には、新たな文字の表示も再開される。なお、表示領域の左下には「押」という画像を表示してボタンの操作を遊技者に示唆するとよい。あるいは、「押」に代えて「連打」「長押し」と表示して操作態様を示してもよい。

図２９３（ｃ）は、左から１番目の区画領域と左から４番目の区画領域が最後の「説」まで表示され、左から２番目の区画領域と左から３番目の区画領域では、最後の「説」まで表示されなかった場合の表示例を示している。

【２５４６】

また、演出用疑似保留画像が区画領域に移動する表示が行われた状態（図２９３（ａ）に示す状態）で、遊技者がボタンを押すことで、文字表示が開始されるようにしてもよい。なお、文字の表示はその後自動的に行われ、あらかじめ定められた態様（例えば、図２９３（ｃ）に示す態様）まで行われるようにするとよい。

【２５４７】

なお、図２９３（ａ）～図２９３（ｃ）に示した表示例においては操作ボタン４０１や攻撃ボタン３７１０を模した円形状の操作部模擬画像を表示しているが、他のボタンの操作が要求される場合にはそのボタンの形状を模した操作部模擬画像を表示してもよい。

図２９３（ｄ）は、ミッションボタン３７００の操作が要求される場合に表示されるミッションボタン３７００の操作部模擬画像が表示された例を示している。なお、操作部模擬画像は表示領域の左下以外の位置に表示してもよく、図中では、表示領域上部中央に表示した例を示している。

なお、操作部模擬画像に加えて、操作部の操作有効期間を示すゲージを表示してもよい。図２９３（ｄ）は、操作部模擬画像の下に操作有効期間を示すゲージ画像を表示した例を示している。なお、図中の黒い部分は操作有効期間の経過とともに徐々に短くなって境界部分が右方向に移動していく表示が行われる、図中では操作有効期間が１／３経過した状態を示している。

【２５４８】

なお、このようなボタンの操作が行われなかった場合には、所定時間の経過後に、あらかじめ定められた態様（ボタンの操作が行われたときと同じ態様）の演出用疑似保留画像の表示を行ない、当該保留画像を変化させる表示演出を行ってもよい。

あるいは、このようなボタンの操作が行われなかった場合には、文字表示を進展させることなく所定時間の経過後に、演出用疑似保留画像の表示を終了して、特別抽選結果に応じた態様で中装飾図柄を停止表示させるとよい。

【２５４９】

「歌→姫→伝→説→歌→姫→伝→説→・・・」と各文字を周期的に表示し、遊技者のボタンに対する操作によって、いずれかの文字が表示されるようにしてもよい。図２９３（ｅ）は各文字が周期的に表示されている状態を示している。この場合も「歌」「姫」「伝」が表示された場合は失敗とし、「説」が表示された場合は成功として、演出用疑似保留画像の色を変化させるとよい。なお、各文字が認識可能な程度の速度（例えば１文字が表示される時間を０．１秒～０．４秒程度とすればよい）で表示するとよい。

なお、区画領域が複数表示されている場合には、遊技者のボタンに対する１回の操作で

、複数の区画領域の表示が同時に決定されるようにしてもよい。
あるいは、遊技者のボタンに対する１回の操作に応じて、各区画領域の表示が１つずつ決定されていくようにしてもよい。例えば、図２９３（ｆ）に示すように各演出用疑似保留画像に対して、操作部模擬画像を表示してもよい。また、この場合、１回のボタン操作に応じて左から演出用疑似保留画像が１つずつ停止していくようにするとよい。
なお、各演出用疑似保留画像に対して、操作部模擬画像が重なって表示される例を示したが、操作部模擬画像の表示位置をやや下方にして、演出用疑似保留画像と操作部模擬画像とが重ならないよう表示するようにしてもよい。
【２５５０】
操作部の操作を指示する操作指示画像が、演出用疑似保留画像の一部またはすべてに重なっていてもよい。図２９３（ｇ）は、操作指示画像と演出用疑似保留画像の一部が重なっている表示状態を示している。また、図２９３（ｈ）は、操作指示画像と演出用疑似保留画像のすべてが重なっている表示状態を示している。
また、図２９４（ａ）は操作部模擬画像と演出用疑似保留画像のすべてが重なっている表示状態を示している。この図の例では、演出用疑似保留画像を円弧状に配置している。具体的には、操作部模擬画像の左側の所定位置から時計回りに、第１保留表示領域～第４保留表示領域に表示されていた保留画像に対応した演出用疑似保留画像が表示されている。
なお、演出用疑似保留画像を停止させるための操作態様については、上述した実施形態における操作態様を採用することができる。
【２５５１】
操作部模擬画像や操作指示画像の表示態様によって、大当りの期待度や「説」が表示される期待度のいずれかあるいは双方が示されるようにしてもよい。例えば、操作部模擬画像や操作指示画像が白色、赤色、金色などで表示される場合を設け、白色よりも赤色、赤色よりも金色で表示されたときのほうが、期待度が高くなるようにするとよい。
また、操作部模擬画像や操作指示画像を表示するタイミングは、演出用疑似保留画像において、「歌→姫→伝→説」と少なくとも最終的に表示されうる文字のうちのすべてが表示されたタイミング以降にすることが望ましい。
【２５５２】
「歌→姫→伝→説→歌→姫→伝→説→・・・」と各文字が周期的に表示されたのち、いずれかの文字が停止表示される演出パターンを示した。この演出パターンにおいては、「歌」「姫」「伝」「説」の各文字の色は通常は白色であるが、「歌」「姫」「伝」「説」の文字のうちのいずれか１つまたはすべての色を白色以外の色とすることで、最終的に「説」が表示される期待度を示唆してもよい。例えば、「歌」の文字を青色とすることで、「歌」の文字が白色の場合と比べて「説」が表示される期待度が高いことを示唆してもよい。なお、「説」が表示された場合には、当該保留画像がより期待度が高いことを示す態様の当該保留画像へと変化する（例えば、通常の当該保留画像が、青色の当該保留画像へと変化する）ため、文字の色が白色以外の色になっている場合には、白色の場合と比べて、実質的に大当りの期待度が高い、ということになる。
なお、文字の色として白色と青色を例に挙げたが、白色以外の色として青色以外の他の色を採用してもよい。例えば、青色、緑色、赤色の３色のいずれかの色で表示されるようにしてもよい。このとき、青色、緑色、赤色の順で、「説」が表示される確率を高くしていってもよい。なお、この場合も、青色、緑色、赤色の順で実質的に大当りの期待度が高い、ということになる。このように複数の表示態様によって期待度を異なったものとすることで、「歌→姫→伝→説→歌→姫→伝→説→・・・」と各文字が周期的に表示される演出態様自身についても遊技者に関心を抱かせることができる。
なお、色に限らず他の表示態様によって「説」が表示される期待度を示唆してもよい。例えば、文字に対して星型のマークを付して、このマークの個数が多いほど、「説」が表示される期待度が高くなるようにしてもよい。
なお、文字の表示を開始する前（例えばタイミングｔ１～タイミングｔ２の期間）に、保留隠蔽エフェクト画像を所定色（白色、青色、緑色、赤色）で表示し、その表示態様に

よって、「説」が表示される期待度（白色、青色、緑色、赤色の順に高くなる）を示したのちに、文字の表示を開始してもよい。

【２５５３】

「歌→姫→伝→説→歌→姫→伝→説→・・・」と各文字が周期的に表示される演出パターン（以下、「第１演出パターン」という場合がある）を示したが、この演出パターンを変形して、「？→？→？→？→・・・」と「？」という文字が演出用疑似保留画像内でスクロールして周期的に表示される演出パターン（以下、「第２演出パターン」という場合がある）とを設けてもよい。

図２９４（ｂ）は、図２９２（ｇ）を参照して示した実施形態において、演出用疑似保留画像の表示において第２演出パターンを採用したときの表示例を示している。

また、図２９４（ｃ）は、図２９３（ｇ）を参照して示した実施形態において、演出用疑似保留画像の表示において第２演出パターンを採用したときの表示例を示している。

また、図２９４（ｄ）は、図２９３（ａ）を参照して示した実施形態において、演出用疑似保留画像の表示において第２演出パターンを採用したときの表示例を示している。

【２５５４】

なお、第２演出パターンにおいても文字が停止する表示が行われる契機は第１演出パターンと同様にするとよく、所定時間の経過あるいはボタン操作が行われることに応じて、「歌」「姫」「伝」「説」のいずれかの文字が停止して表示され、「説」が表示された場合には、所定の確率で当該保留画像を昇格させる表示が行われる。

なお、停止して表示される文字としては「歌」「姫」「伝」「説」の４文字に加えて、他の文字が表示されるようにしてもよい。例えば、「赤」「金」などの文字を停止表示して、赤色や金色の演出用疑似保留画像を表示してもよい。あるいは、「昇」という文字を表示して、当該保留が昇格することを示してもよい。この場合、所定色の演出用疑似保留画像を表示して、当該保留をその演出用疑似保留画像の色の当該保留に昇格させる表示を行なうとよい。

あるいは、「当」という文字を停止表示して大当りが発生することを示してもよい。この場合、特別な態様（例えば「当」という文字を含む態様）の演出用疑似保留画像を表示して、当該保留画像を特別な態様の当該保留画像に昇格させる表示を行なうとよい。

【２５５５】

図２８０や図２８５を参照して示した実施形態においては、装飾図柄の１回の変動表示中に「保留変化チャンス演出」を１回のみ行う例を示したが、複数回実行される場合があるようにしてもよい。その場合、ある「保留変化チャンス演出」が終了した後に、次の「保留変化チャンス演出」の実行が開始されるようにするとよい。

例えば、装飾図柄の１回の変動表示中に、第１演出パターンが２回以上実行されるようにしてもよい。同様に、第２演出パターンが２回以上実行されるようにしてもよい。

あるいは、第１演出パターンを実行した後、第２演出パターンを実行したり、第２演出パターンを実行した後、第１演出パターンを実行してもよい。

また、第１演出パターン、第２演出パターン、第１演出パターンの順で実行したり、第２演出パターン、第１演出パターン、第２演出パターンの順で実行したりしてもよい。

このような構成とすることで、１回の変動中に２回以上当該保留画像を昇格させる表示が行われる可能性が発生し、１回目の「保留変化チャンス演出」において、昇格に失敗したとしても、２回目の「保留変化チャンス演出」が発生することに期待感を遊技者に持たせることができる。また、１回目の「保留変化チャンス演出」において、昇格に成功した場合には、２回目の「保留変化チャンス演出」が発生してさらに昇格するのでないかと期待感を遊技者に持たせることができる。

【２５５６】

第１演出パターンと第２演出パターンとで、ボタンの操作有効期間を同じ長さとしてもよい。

あるいは、第１演出パターンにおける操作有効期間の長さと第２演出パターンにおける操作有効期間の長さとを異なった長さとしてもよい。例えば、第１演出パターンにおける

操作有効期間の長さを第２演出パターンにおける操作有効期間の長さよりも長くしてもよい。あるいは第２演出パターンにおける操作有効期間の長さを第１演出パターンにおける操作有効期間の長さよりも長くしてもよい。

【２５５７】

このように、演出用疑似保留画像を表示して、当該保留画像の表示態様を変化させて、変動中の装飾図柄の変動結果が大当りを示すものである期待度が高いことを示すことで遊技者に興趣を感じさせることができる。また、操作部に対する操作により演出用疑似保留画像が停止表示されるため、遊技者の操作意欲を高めることができる。

【２５５８】

以下に図１２３～図２７２等を参照して示した実施形態を変形した実施形態における特別な演出である「リーチハズレ時先読み演出」について、図２７３～図２７５、図２９５～図２９７等を参照して説明する。なお、図２９５は、本実施形態におけるタイムチャートを示している。また、図２９６（ａ）～図２９７（ｇ）は表示領域における表示内容を示している。

【２５５９】

図２９５（ａ）に示すタイムチャートに示される演出態様の概略を説明する。この演出態様においては、特殊なリーチ演出（「ザ・カウントダウンリーチ演出」）がハズレの結果となることがキャラクタ等の表示態様によって示され、左装飾図柄～右装飾図柄がハズレを示す態様で仮停止表示されているときに、保留の先読み結果に基づいた演出表示を行う。

演出表示としては具体的には、中装飾図柄の表示されている位置にマイクアイコン画像を表示したのち、表示領域の左下に小さいマイクアイコン画像を表示する。その後、先読みの対象となった保留に対応する装飾図柄の変動表示が行われているときに、中装飾図柄が変動表示されている位置にマイクアイコン画像を再び表示して、特殊なリーチ演出が発生する（マイクアイコンがストックされていることに対応して、マイクに絡んだ演出である「年末歌合戦リーチ演出」や「ザ・カウントダウンリーチ演出」が発生する）ことを示唆する。この演出例においては、「年末歌合戦リーチ演出」が実行される。

【２５６０】

以下に、演出例の具体的な態様を詳細に説明する。

図２９５（ａ）におけるタイミングｔ４以前において、「ザ・カウントダウンリーチ演出」で雑魚姫キャラクタにマイクを奪われてしまい、特別抽選結果がハズレであることが遊技者に示唆される。なお、この時の保留数は４つである。図２９６（ａ）はこのときの表示状態を示している。

タイミングｔ４において、左装飾図柄～右装飾図柄がハズレを示す態様で仮停止表示される。図２９６（ｂ）はこのときの表示状態を示している。

タイミングｔ６からタイミングｔ１２にかけて背景隠蔽画像の表示が行われるとともに背景画像が特殊リーチ背景画像Ｂから通常背景画像Ａに切り替えられる。図２９６（ｃ）は、タイミングｔ６からタイミングｔ７の期間において背景隠蔽画像Ａが表示された表示状態を示している。また、図２９６（ｄ）はタイミングｔ８からタイミングｔ１０の期間において背景隠蔽画像Ｃが表示された表示状態を示している。図２９６（ｅ）は、タイミングｔ１１からタイミングｔ１２の期間において背景隠蔽画像Ａが表示された表示状態を示している。なお、背景隠蔽画像の表示態様についての詳細は図２２４～図２３６等を参照して示したとおりである。

【２５６１】

タイミングｔ１２において背景隠蔽画像Ａの表示が終了する。図２９６（ｆ）は、タイミングｔ１２からタイミングｔ１３における表示状態を示している。なお、タイミングｔ１２からタイミングｔ１７にかけて、左装飾図柄～右装飾図柄は仮停止表示された状態となっている。

【２５６２】

タイミングｔ１３において、中装飾図柄の手前側にマイクアイコン画像が表示される。

その後、マイクアイコン画像が大きく表示されるとともに、「獲得！」という文字がタイミングｔ１５まで表示される。図２９６（ｇ）はタイミングｔ１３～タイミングｔ１４における表示状態を示している。図２９６（ｈ）はタイミングｔ１４～タイミングｔ１５における表示状態を示している。

【２５６３】

タイミングｔ１５において、マイクアイコン画像が表示領域の左下に小さくなりながら移動して表示される。図２９７（ａ）は移動後の表示状態を示している。タイミングｔ１７において、左装飾図柄～右装飾図柄が停止表示される。図２９７（ｂ）はこのときの表示状態を示している。

【２５６４】

タイミングｔ１８からタイミングｔ２８の期間において、次の変動表示が行われ、タイミングｔ２８からタイミングｔ２９において、停止表示が行われる。この変動表示の結果はハズレである。

【２５６５】

タイミングｔ２９において、次の変動表示が開始される。図２９７（ｃ）は変動表示から所定時間（例えば１秒後）が経過して、装飾図柄が高速変動している状態を示している。

タイミングｔ３４において、表示領域の左下に表示されていたマイクアイコン画像が大きくなりながら、表示領域の中央付近に移動して表示される。また、「マイク発動！」という文字も表示される。なお、マイクアイコン画像と「マイク発動！」という文字は、中装飾図柄よりも手前側に表示される。図２９７（ｄ）はこのときの表示状態を示している。

【２５６６】

タイミングｔ３６において、マイクアイコン画像と「マイク発動！」という文字の表示が終了する。

タイミングｔ３７において、左装飾図柄と右装飾図柄とが同じ図柄で仮停止表示されてリーチ状態となる。図２９７（ｅ）はこのときの表示状態を示している。

タイミングｔ３８からタイミングｔ４５において、背景隠蔽画像が表示されて、背景画像が、通常背景画像Ａから、特殊リーチ背景画像Ａに変更され、特殊なリーチ演出（この場合は「年末歌合戦リーチ演出」）が開始される。

図２９７（ｆ）は、タイミングｔ４１からタイミングｔ４３にかけて、背景隠蔽画像Ｃが表示されている表示状態を示している。

図２９７（ｇ）は、タイミングｔ４５以降の所定のタイミングにおける「年末歌合戦リーチ演出」実行中の表示状態を示している。

図２９５（ａ）においては、タイミングｔ５１以降の演出態様については、「年末歌合戦リーチ演出」について上述したものと同様の演出表示が行われ、大当りまたはハズレの結果を示す態様で装飾図柄が停止表示される。

【２５６７】

なお、この実施形態において示したように、表示領域の所定位置（例えば中央付近）に表示されたマイクアイコン画像を表示領域の所定箇所に表示する（実施形態では左側に小さく表示している）ことを、本明細書中において獲得と表現する場合がある。

また、マイクアイコン画像が表示領域の所定箇所に表示されている状態のことを待機と表現する場合がある。

また、この実施形態において示したように小さく表示していたマイクアイコン画像を大きく表示するとともに、そのマイクアイコン画像によって示唆される演出を実行することを、本明細書中において発動と表現する場合がある。

なお、マイクアイコン画像を例に挙げたが、後述する実施形態においては、マイクアイコン画像以外の画像の獲得や待機、発動が行われる実施形態を示している。そこでこれらを総称して、示唆画像という場合がある。

【２５６８】

なお、マイクアイコン画像等、各種の示唆画像の獲得及び発動は先読みに基づいて実行される演出である。そのため、特殊なリーチが外れたタイミング（図２９５（ａ）のタイ

ミングｔ１３）において保留がない場合には、マイクアイコン画像等、各種の示唆画像を獲得する表示は行われない。
　また、発動するタイミングも、遊技機内部においては決定さているものの、遊技者にとっては不明である。そのため、示唆画像を獲得できたタイミングにおいて存在していた保留のいずれにおいて示唆画像が発動するのかを楽しみにしながら遊技を楽しませることができる。
【２５６９】
　このように、特殊なリーチ演出が実行されたもののリーチハズレを示す態様で装飾図柄が仮停止表示されているタイミングで、次回以降の変動表示に係る先読み演出表示を行うことで、特殊なリーチ演出の実行により高まった期待感からくる失望感を緩和することでき、次回以降の変動表示に遊技者の気持ちを向けさせることができ、遊技機の稼働低下を抑制することが可能となる。
【２５７０】
　図２９５（ａ）を参照して示した実施形態においては、装飾図柄が高速変動している状態で、マイクアイコン画像を発動させる表示を行って、特殊なリーチ演出が発生することを報知したが、他のタイミングでマイクアイコン画像を発動させる表示を行ってもよい。
【２５７１】
　例えば、「年末歌合戦リーチ演出」の前半において、女性歌手キャラクタと悪姫キャラクタがマイクを奪い合っているところで、マイクアイコン画像が拡大表示された後、マイクアイコン画像が悪姫キャラクタに衝突して、悪姫キャラクタが表示領域の左方向に逃げていき、「年末歌合戦リーチ演出」が後半まで進展することが確定する演出を行ってもよい。
　あるいは、「年末歌合戦リーチ演出」の前半において、悪姫キャラクタによってマイクが持ち去られる表示が行われた後に、マイクアイコン画像が拡大表示されて、女性歌手キャラクタの手元にマイクが渡り、「年末歌合戦リーチ演出」が後半まで進展することが確定する演出を行ってもよい。
【２５７２】
　同様に、「年末歌合戦リーチ演出」の後半において、女性歌手キャラクタと悪姫キャラクタがマイクを奪い合っているところで、マイクアイコン画像が拡大表示された後、マイクアイコン画像が悪姫キャラクタに衝突して、悪姫キャラクタが表示領域の左方向に逃げていき、「年末歌合戦リーチ演出」において、大当りの発生が確定したことを示唆する演出を行ってもよい。
　同様に、「年末歌合戦リーチ演出」の後半において、悪姫キャラクタによってマイクが持ち去られる表示が行われた後に、マイクアイコン画像が拡大表示されて、女性歌手キャラクタの手元にマイクが渡り、「年末歌合戦リーチ演出」において、大当りの発生が確定したことを示唆する演出を行ってもよい。
【２５７３】
　なお、表示されているマイクアイコン画像がいつ発動するのかは遊技者にとっては不明である。そのため、マイクアイコン画像が表示されている状態で「年末歌合戦リーチ演出」が発生したものの、マイクアイコン画像が発動せずに装飾図柄がハズレを示す態様で停止表示される結果となった場合には、遊技者は、次回以降の変動表示において、マイクアイコン画像が発動することを期待して遊技を継続することとなる。
【２５７４】
　なお、どの保留に対応して演出が行なわれるのかを分かりやすく示すために、マイクアイコン画像を保留画像の手前側に重なった態様で表示し、左右方向に移動させてもよい。この場合、マイクアイコン画像と重なっている保留画像について、マイクアイコン画像が発動する可能性があることとなる。図２９８（ａ）は、第１保留～第３保留のいずれかにおいて、マイクアイコン画像が発動する可能性があることを示している。また、図２９８（ｂ）は、装飾図柄の停止表示が２回行われたあとの表示例を示している。この例では当該保留と第１保留に重なる態様で、マイクアイコン画像が移動している。

なお、マイクアイコン画像を保留画像に重ねて表示することに代えて、所定位置に表示したマイクアイコン画像と共に「〇変動内に発動」などと表示してもよい。
このような表示を行うことで、発動する可能性が保留を遊技者が理解でき、マイクアイコン画像の獲得後に始動入賞が発生して保留数が増加したとしても、マイクアイコン画像が発動する可能性がある保留とそうでない保留とを区別することができる。
【２５７５】
マイクアイコン画像を獲得できる個数が１個である実施形態を示したが、複数個のマイクアイコン画像を獲得できる場合があるようにしてもよい。
この場合、１回の変動表示中に、複数のマイクアイコン画像が発動するようにしてもよいし、異なる変動表示において別々にマイクアイコン画像が発動するようにしてもよい。
図２９８（ｃ）はマイクアイコン画像が２つ獲得された表示状態（タイミングｔ１５～タイミングｔ１７における表示状態）を示している。
また、図２９８（ｄ）に示すように「×２」という文字を付して、マイクアイコン画像の獲得数を表示してもよい。なお、マイクアイコン画像の獲得数に応じて、「×３」、「×４」などの表示を行ってもよい。
【２５７６】
例えば、「年末歌合戦リーチ演出」が開始されて、リーチ演出の前半に１回目のマイクアイコン画像が発動し、リーチ演出の後半に２回目のマイクアイコン画像が発動するようにしてもよい。
あるいは、マイクアイコン画像の獲得が行われたときの第１保留に対応する変動表示と第３保留に対応する変動表示のそれぞれにおいて、マイクアイコン画像が発動して「年末歌合戦リーチ演出」が開始されるようにしてもよい。
【２５７７】
図２９５（ａ）を参照して示した実施形態においてはマイクアイコン画像を獲得できるのは装飾図柄がリーチハズレの状態で仮停止されている期間（タイミングｔ１３～タイミングｔ１５）のみとしたが、その後の期間においてマイクアイコン画像が追加される場合があるようにしてもよい。
例えば、マイクアイコン画像を１つ獲得している状態において、さらに１つ以上のマイクアイコン画像を追加で獲得する場合があるようにしてもよい。例えば、図２９５（ａ）に示したタイムチャートにおいて、タイミングｔ２６～タイミングｔ２８の期間において、マイクアイコン画像が追加で獲得される演出を実行してもよい。この場合、少なくともタイミングｔ２６において、装飾図柄の変動表示の結果がハズレの結果となることが示唆されるようにするとよい。例えば、タイミングｔ２５において、左装飾図柄と右装飾図柄とが異なる数字の装飾図柄で仮停止して表示され、中装飾図柄が高速変動される状態から速度を落としてスクロールされる状態となるようにしてもよい。このような演出態様によればハズレの結果が示されそうになって、遊技者にとって残念な気持ちとなる期間を、有効に活用することができる。
なお、マイクアイコン画像が追加された場合の表示態様としては、図２９８（ｃ）、図２９８（ｄ）を参照して示した表示態様を採用することができる。
【２５７８】
表示されるマイクアイコン画像の種類を複数設けてもよい。
図２９８（ｅ）は、通常（白色）のマイクアイコン画像と異なる色（赤色）のマイクアイコン画像を獲得できた例を示している。
通常のマイクアイコン画像と比べて、異なる色のマイクアイコン画像の方が、マイクアイコンが発動したときに実行される演出（例えば、特殊なリーチ演出）が大当りとなる期待度が高くなるように設定してもよい。例えば、通常のマイクアイコン画像が発動して「年末歌合戦リーチ演出」になった場合と、異なる色のマイクアイコン画像が発動して「年末歌合戦リーチ演出」になった場合とでは、後者の方が大当りの期待度が高くなるように設定してもよい。
あるいは、マイクアイコン画像が発動したときに大当りとなる期待度の高い演出が行わ

れる確率が高くなるように設定してもよい。例えば、通常のマイクアイコン画像が発動した場合には、「ザ・カウントダウンリーチ演出」が７０％、「年末歌合戦リーチ演出」が３０％の確率で発生し、異なる色のマイクアイコン画像が発動した場合には、「ザ・カウントダウンリーチ演出」が３０％、「年末歌合戦リーチ演出」が７０％の確率で発生するように設定してもよい。

なお、マイクアイコン画像の通常とは異なる色の例として赤色を挙げたが、色で区別できればよく、例えば、白色に加えて、青色、緑色、赤色のマイクアイコン画像が表示されるようにしてもよい。また、白色、青色、緑色、赤色の順に大当りの期待度を高くしたり、遊技者にとって有利な演出が実行される確率が高くなるようにしてもよい。

【２５７９】

なお、色を異ならせることでマイクアイコン画像の種類を複数設けたが、色以外の態様でマイクアイコン画像の態様を異なるものとしてもよい。例えば、マイクアイコン画像の大きさを複数設け、マイクアイコン画像の大きさが大きくなるほど大当りの期待度を高くしたり、遊技者にとって有利な演出が実行される確率が高くなるようにしてもよい。

このように、マイクアイコン画像の表示態様（色や大きさなど）によって、大当りの期待度を高くしたり、遊技者により有利な演出が実行される確率が高くなるようにしてもよい。

なお、色や大きさに限るものではなく、その他の表示態様で、マイクアイコン画像が異なって視認されればよい。

【２５８０】

必ず発動するマイクアイコン画像の例を示したが、発動しない場合があるマイクアイコン画像を設けてもよい。例えば、３０％の確率で発動し、７０％の確率で発動しないマイクアイコン画像を採用してもよい。図２９８（ｆ）は、このような発動しない可能性のあるマイクアイコン画像の表示例を示している。図中に示すようにマイクアイコン画像に「？」を付すことで、発動しない場合があることを示している。

このような構成とすることで、マイクアイコン画像の獲得率や獲得個数を高めつつ、マイクアイコンが発動する確率を低く抑えることができる。

【２５８１】

マイクアイコン画像を表示することで、マイクや歌に関連する演出が実行されることを示唆する例（図２９５（ａ）、図２９６～図２９７を参照して示したような歌に関連した特殊なリーチ演出の発生や特殊なリーチ演出中の対決に勝利することできる演出例）を示したが、マイクアイコン画像に代えて他の示唆画像を獲得できるように実施形態を変形してもよい。以下に、主に示唆画像の表示態様は機能等を変形した実施形態を示すが、変形しない部分の表示態様については、図２９５（ａ）、図２９６、図２９７を参照して示した実施形態と同様の表示が行われる。

【２５８２】

図２９９（ａ）は演出態様が昇格することを示す昇格示唆画像が表示された状態を示している。

図２９５（ｂ）の演出例０１においては、タイミングｔ１３～タイミングｔ１５の期間において、昇格示唆画像が表示され、昇格示唆画像を獲得できる。図２９９（ａ）は、タイミングｔ１５～タイミングｔ１７における表示状態を示している。

タイミングｔ４２において、特殊リーチ背景画像Ｂが表示されて、「ザ・カウントダウンリーチ演出」の実行が開始されるが、タイミングｔ４６～タイミングｔ４８の期間において昇格示唆画像が発動する表示が行われて、実行中の「ザ・カウントダウンリーチ演出」に代えて、より期待度が高い「年末歌合戦リーチ演出」が実行される。

このように昇格示唆画像が発動された場合には、所定の演出態様をより期待度の高い演出態様へと変化させる表示が行われる。

以下に、特殊なリーチ演出以外の他の演出態様が昇格する演出例を示す。

【２５８３】

例えば、昇格示唆画像の発動によって、図１２４、図１２５等を参照して示した先読み

演出画像の表示態様をより大当りの期待度が高い表示態様へ昇格させてもよい。なお、先読み演出画像を昇格させるタイミングは、先読み演出の対象となっている変動表示が開始される前であっても、先読み演出の対象となっている変動表示の実行中であってもよい。

また、先読み演出画像の表示が開始された後の所定のタイミングにおいて昇格示唆画像が獲得されるようにしてもよいし、昇格示唆画像が獲得された後の所定のタイミングにおいて先読み演出画像の表示が開始されるようにしてもよい。

【２５８４】

図２７８（ａ）を参照して特殊なリーチ演出中にセリフを表示して期待度を示す例を示したが、セリフの表示中に昇格示唆画像が発動し、より高い期待度を示す色でセリフが表示されるようにしてもよい。

【２５８５】

また、図２７８（ｂ）を参照して特殊なリーチ演出中にカットイン画像を表示して期待度を示す例を示したが、カットイン画像の表示中に昇格示唆画像が発動し、より高い期待度を示す色でカットイン画像が表示されるようにしてもよい。

【２５８６】

図２９９（ｂ）は保留が昇格することを示す保留変化示唆画像が表示された状態を示している。

図２９５（ｂ）の演出例０２においては、タイミングｔ１３～タイミングｔ１５の期間において、保留変化示唆画像が表示され、保留変化示唆画像を獲得できる。図２９９（ｂ）は、タイミングｔ１５～タイミングｔ１７における表示状態を示している。

タイミングｔ２６からタイミングｔ２７にかけて保留変化示唆画像が発動し、タイミングｔ２７において、第１保留表示領域に表示されている通常の保留画像が、より期待度の高い青色や緑色の保留画像に変化する。タイミングｔ２９からは、青色や緑色の当該保留画像に対応する変動表示が行われる。

このように、先読み対象とした保留に対応する変動表示以前の変動表示（この例においては１回前の変動表示）の終盤において、保留変化示唆画像が発動して、第１保留表示領域に表示されている保留画像が通常の保留画像から、より期待度の高い青色や緑色の保留画像に変化する演出例を示している。

【２５８７】

図２９５（ｂ）の演出例０３においては、タイミングｔ３０～タイミングｔ３２にかけて保留変化示唆画像が発動して、タイミングｔ３２において当該保留表示領域に表示されている通常の当該保留画像が、より期待度の高い青色や緑色の保留画像に変化する。

このように、装飾図柄の変動開始直後において、保留変化示唆画像が発動して、当該保留表示領域に表示されている当該保留画像が通常の当該保留画像から、より期待度の高い青色や緑色の当該保留画像に変化することで、変動表示の開始直後から変動表示結果に対する期待感を高めることができる。

【２５８８】

図２９９（ｃ）、図２９９（ｄ）はボタン操作が有効となることを示すボタン操作示唆画像が表示された状態を示している。なお、図２９９（ｄ）に示したボタン操作示唆画像はボタンの形状を模した形状となっている。

図２９５（ｂ）の演出例０４においては、タイミングｔ１３～タイミングｔ１５の期間において、ボタン操作示唆画像が表示され、ボタン操作示唆画像を獲得できる。図２９９（ｃ）、図２９９（ｄ）は、タイミングｔ１５～タイミングｔ１７における表示状態を示している。タイミングｔ３０～タイミングｔ３２の期間において、ボタン操作示唆画像が発動して、タイミングｔ３２～タイミングｔ３５の期間において、ボタン操作が要求される演出が実行されて、ボタン操作の受け付けが有効となる。なお、ボタン操作が要求される演出については、図１４５等を参照して示した実施形態と同様の構成を採用し、所定の期待度が示されるように構成することができる。

なお、操作が有効となるボタンについては、図１３７を参照して示した実施形態におけるミッションボタン３７００、攻撃ボタン３７１０、防御ボタン３７４０を採用すること

ができる。また、ボタンではなく、左レバー３７２０、右レバー３７３０の操作を有効としてもよい。

【２５８９】

ボタン操作については、１回のみ押す操作に加えて、長押し（２～３秒程度押し続けること）や、連打（操作有効期間中に複数回押す操作が要求されること）などの操作が要求される場合があるが、どの操作が要求されるのかをボタン操作示唆画像に付して表示してもよい。

図２９９（ｅ）は、平面視で正方形状のミッションボタン３７００の長押し操作が要求されることを示唆するボタン操作示唆画像が表示された状態を示している。

なお、左レバー３７２０、右レバー３７３０の操作については、左レバー３７２０や右レバー３７３０を引いたり、長く引いたり、長く押したりする操作が要求されるようにしてもよい。

【２５９０】

操作有効期間が発生した場合には、ボタン操作を指示する操作指示画像が表示されるが、操作指示画像に期待度の異なる複数の表示態様を設けてもよい。例えば、白色の操作指示画像と赤色の操作指示画像とを設け、赤色の操作指示画像が表示された場合の方が期待度が高くなるように設定するとよい。なお、操作指示画像の態様については、図１４５等を参照して示した実施形態を採用するとよい。

また、白色のボタン操作示唆画像と赤色のボタン操作示唆画像とを設け、白色のボタン操作示唆画像が発動した場合には、白色の操作指示画像が表示され、赤色のボタン操作示唆画像が発動した場合には、赤色の操作指示画像が表示されるようにするとよい。

【２５９１】

ボタン操作有効期間中にボタン操作示唆画像を発動させて、表示されている操作指示画像の態様をより期待度が高いものに変化させる表示を行うようにしてもよい。例えば、白色の操作指示画像が表示されているタイミングにおいて、赤色のボタン操作示唆画像が発動した場合には、操作指示画像が赤色に変化するようにしてもよい。また、これにより期待度が高くなるようにするとよい。なお、操作有効期間の開始前に、操作指示画像を徐々に表示する場合があるが、このタイミングで、赤色のボタン操作示唆画像を発動させて、操作有効期間の開始時には操作指示画像が赤色に変化しているようにしてもよい。

【２５９２】

ボタン操作有効期間中にボタン操作示唆画像を発動させて表示されている操作指示画像の態様をより期待度が高いものに変化させる表示を行なった場合には、低期待度の演出結果が表示されないようにしてもよい。例えば、ボタン操作に対応する演出表示として、白色、赤色、金色のいずれかの色の演出画像が表示され、白色よりも赤色の演出画像のほうが期待度が高く、赤色よりも金色の演出画像のほうが期待度が高いものとした場合に、期待度が低い白色の演出画像は表示されず、赤色か金色の演出画像が表示されるようにしてもよい。

ボタン操作が行われたタイミングで、ボタン操作示唆画像を発動させてもよい。この場合も、低期待度の演出画像が表示されないようにするとよい。

【２５９３】

図２９９（ｆ）は疑似連が発生することを示唆する疑似連示唆画像が表示された状態を示している。

図２９５（ｂ）の演出例０５においては、タイミングｔ１３～タイミングｔ１５の期間において、疑似連示唆画像が表示され、疑似連示唆画像を獲得できる。図２９９（ｆ）は、タイミングｔ１５～タイミングｔ１７における表示状態を示している。

タイミングｔ３０からタイミングｔ３２にかけて疑似連示唆画像が発動し、タイミングｔ３２～タイミングｔ３５の期間において、装飾図柄が所定の態様で仮停止したのち、仮停止した装飾図柄が再度高速で変動表示する疑似連演出が行われる。

なお、疑似連演出については、図２６１等を参照して示した実施形態と同様の構成を採用し、所定の期待度が示されるように構成することができる。

【２５９４】
図２９８（ａ）、図２９８（ｂ）を参照して、マイクアイコン画像獲得時の第１保留～第３保留の手前側にマイクアイコン画像を表示する例を示したが、マイクアイコン画像以外の示唆画像（昇格示唆画像、保留変化示唆画像、ボタン操作示唆画像）についても同様の表示を行なうように変形してもよい。
図３００（ａ）は、タイミングｔ１３～タイミングｔ１５における表示例であり、第１保留～第３保留にまたがって「昇格」という文字が付されたウィンドウを表示して、第１保留～第３保留のいずれかにおいて、何らかの昇格演出が行われることを示す表示例である。
図３００（ｂ）は、タイミングｔ１３～タイミングｔ１５における表示例であり、第１保留～第３保留にまたがって「保留変化」という文字が付されたウィンドウを表示して、第１保留～第３保留のいずれかにおいて、保留変化が行われることを示す表示例である。
なお、保留の消化に対応して、これらのウィンドウの位置や横方向の長さは、左に移動しつつ短くなって表示される。
【２５９５】
図２９９を参照して１種類の画像のみを獲得できる実施形態を示したが、複数の示唆画像を同時に獲得できるように変形してもよい。
図３００（ｃ）は、タイミングｔ１３～タイミングｔ１５における表示例であり、マイクアイコン画像、昇格示唆画像、保留変化示唆画像、ボタン操作示唆画像を獲得した例を示している。この場合、第１保留～第４保留のいずれかにおいて、獲得した各示唆画像に対応する演出が実行される。
【２５９６】
図３００（ｄ）は、タイミングｔ１３～タイミングｔ１５における表示例であり、マイクアイコン画像、昇格示唆画像、保留変化示唆画像、ボタン操作示唆画像を獲得した例を示している。この例においては、図２９８（ｆ）を参照して示した実施形態と同様に、獲得した示唆画像に「？」が付されている。そして、獲得した示唆画像に対応する演出が必ずしも実行されるわけではない。つまり、第１保留～第４保留のいずれかにおいて、獲得した各画像に対応する演出が所定の確率（例えば３０％）で実行される。
【２５９７】
図２９８（ｃ）、図２９８（ｄ）を参照して、複数のマイクアイコン画像を獲得できる実施形態を示したが他の示唆画像についても複数獲得できるようにしてもよい。
図３００（ｅ）、図３００（ｆ）は、タイミングｔ１３～タイミングｔ１５における表示例であり、保留変化示唆画像とボタン操作示唆画像を２つずつ獲得した状態を示している。
また、昇格示唆画像が複数獲得できた場合は、昇格示唆画像が複数発動する演出が実行される。保留変化示唆画像、ボタン操作示唆画像についても同様である。なお発動タイミングは１の変動表示内において複数回発動するようにしてもよいし、異なる変動表示内で別々に発動するようにしてもよい。
【２５９８】
図２９８（ｅ）を参照して、通常（白色）のマイクアイコン画像と異なる色（赤色）のマイクアイコン画像を獲得できる演出例を示したが、昇格示唆画像、保留変化示唆画像、ボタン操作示唆画像の各示唆画像についても、異なる色の示唆画像が表示される場合があってもよい。また、示唆画像の色によって、大当りの期待度や、示唆画像に対応して実行される演出で期待度が高い表示が行われる確率が示されるようにしてもよい。
また、示唆画像の種別（マイクアイコン画像、昇格示唆画像、保留変化示唆画像、ボタン操作示唆画像）によって、大当りの期待度を異ならせてもよい。例えば、保留変化示唆画像が獲得できた場合よりも、マイクアイコン画像が獲得できた場合の期待度の方が高くなるようにしてもよい。すなわち、４つの示唆画像のうち、ある示唆画像が獲得できた場合と他の示唆画像が獲得できた場合とで、ある示唆画像が獲得できた場合の方が、期待度が高くなるようにしてもよい。

【２５９９】
図２９８～図３００を参照して示した実施形態を組み合わせた実施形態としてもよい。
【２６００】
図２９８（ｃ）、図２９８（ｄ）を参照して、マイクアイコン画像を複数獲得できる実施形態について示したが、図３０１を参照してより詳細な実施形態について説明する。
まず、大きなマイクアイコン画像と「獲得×？」という文字が表示される。なお、左装飾図柄～右装飾図柄は仮停止された状態となっている。図３０１（ａ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、表示領域に横長のウィンドウが表示され、このウィンドウ内の左側に通常のマイクアイコン画像が表示され、ウィンドウ内の右側に高速で変動表示される数字（例えば「１」～「３」）が表示される。図３０１（ｂ）はこのときの表示状態を示している。なお、変動表示の時間は１～２秒程度にするとよい。
次いで、ウィンドウ内の右側で高速で変動表示されていた数字が停止し、「２」が表示される。図３０１（ｃ）はこのときの表示状態を示している。なお、「１」や「３」が表示される場合もある。
次いで、表示領域の左側に、表示された数字に対応した個数（１～３個のいずれか）のマイクアイコン画像が表示される。図３０１（ｄ）はこのときの表示状態を示している。
その後、装飾図柄が停止表示される。図３０１（ｅ）はこのときの表示状態を示している。
このように、マイクアイコン画像がいくつ獲得できるか、という表示を行うことで遊技者の期待感を高めることができる。
【２６０１】
図３０１を参照して、マイクアイコン画像を複数獲得できる実施形態について示したが、いかに、図３０２を参照して他の実施形態について説明する。
本実施形態では、図３０１を参照して示した実施形態と途中まで同じ表示が行われる。図３０２（ａ）～図３０２（ｃ）は、それぞれ図３０１（ａ）～図３０１（ｃ）と同じ表示状態を示している。
次いで、横長のウィンドウ内の左側に赤色のマイクアイコン画像が表示され、ウィンドウ内の右側に高速で変動表示される数字（例えば「１」～「３」）が表示される。図３０２（ｄ）はこのときの表示状態を示している。また、獲得した通常のマイクアイコン画像が表示領域の左側に表示される。なお、変動表示の時間は１～２秒程度にするとよい。
次いで、ウィンドウ内の右側で高速で変動表示されていた数字が停止し、「１」が表示される。図３０２（ｅ）はこのときの表示状態を示している。なお、「１」や「３」が表示される場合もある。
次いで、表示領域の左側に、表示された数字に対応した個数（１～３個のいずれか）の赤色のマイクアイコン画像が表示される。図３０２（ｆ）はこのときの表示状態を示している。
その後、装飾図柄が停止表示される。図３０２（ｇ）はこのときの表示状態を示している。
このように、各マイクアイコン画像をいくつ獲得できるか、という表示を行うことで遊技者の期待感を高めることができる。
【２６０２】
図３０２を参照して示したように、複数の示唆画像を獲得できた場合には、獲得した順に下から上に向けて、表示していくとよい。
また、獲得した示唆画像の発動が行われた場合、発動した示唆画像よりも上に表示されている示唆画像については下方向へ移動して、表示するとよい。
【２６０３】
図３０１を参照して、マイクアイコン画像を複数獲得できる実施形態について示したが、いかに、図３０３を参照して他の実施形態について説明する。
まず、「獲得×？」という文字が表示される。なお、左装飾図柄～右装飾図柄は仮停止

された状態となっている。図３０３（ａ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、表示領域に横長のウィンドウが表示され、このウィンドウ内の左側に高速で変動表示されるマイクアイコン画像（例えば、通常のマイクアイコン画像と赤色のマイクアイコン画像）が表示され、ウィンドウ内の右側に高速で変動表示される数字（例えば「１」～「３」）が表示される。図３０３（ｂ）はこのときの表示状態を示している。なお、マイクアイコン画像の変動表示の時間は１～２秒程度とし、数字の変動表示の時間はさらに１～２秒程度長くするとよい。
次いで、通常のマイクアイコン画像が表示される。図３０３（ｃ）はこのときの表示状態を示している。なお、赤色のマイクアイコン画像が表示される場合もある。
次いで、ウィンドウ内の右側で高速で変動表示されていた数字が停止し、「２」が表示される。図３０３（ｄ）はこのときの表示状態を示している。なお、「１」や「３」が表示される場合もある。
次いで、表示領域の左側に、表示された数字に対応した個数（１～３個のいずれか）のマイクアイコン画像が表示される。図３０３（ｅ）は表示領域の左側に、白色のマイクアイコン画像が２つ表示された表示状態を示している。なお、マイクアイコン画像としては白色または赤色のいずれかが表示される。
その後、装飾図柄が停止表示される。図３０３（ｆ）はこのときの表示状態を示している。
このように、どのマイクアイコン画像をいくつ獲得できるか、という表示を行うことで遊技者の期待感を高めることができる。

【２６０４】
図３０１～図３０３を参照して示した実施形態において、マイクアイコン画像が最低１つは獲得できる例を示したが、変動表示される数字に「０」を加え、「０」が表示された場合には、マイクアイコン画像が獲得できないようにしてもよい。

【２６０５】
なお、マイクアイコン画像の例として、白色のマイクアイコン画像と赤色のマイクアイコン画像の２つを例に挙げたが、３つ以上としてもよく、例えば、赤色のマイクアイコン画像よりもさらに期待度が高い金色のマイクアイコン画像を採用してもよい。

【２６０６】
左装飾図柄～右装飾図柄がリーチハズレの態様で仮停止表示されているときに、示唆画像を１つあるいは複数獲得できる例を示したが、他のタイミングで、示唆画像を追加して獲得できるようにしてもよい。

【２６０７】
所定の示唆画像の発動と同時に、同じ種類あるいは異なる種類の示唆画像を獲得する場合があるようにしてもよい。
例えば、マイクアイコン画像の発動時に保留変化示唆画像が獲得できるようにしてもよい。この場合、「マイク発動！」という表示と共に、「保留変化獲得」という表示が行われるようにするとよい。
このように示唆画像が減る表示が行われるタイミングで示唆画像が獲得できるようにすることで、所定の演出が実行される回数が減ってしまったことに対して感じる残念な気持ちを軽減することができる。

【２６０８】
あるいは、所定の示唆画像が獲得されて待機している期間において、同じ種類あるいは異なる種類の示唆画像が新たに追加して獲得される場合があるようにしてもよい。なお、この場合も、図２９６（ｇ）、図２９６（ｈ）を参照して示した実施形態と同様の表示を行うとよい。

【２６０９】
あるいは、示唆画像の発動に基づいて実行されている演出中に新たな示唆画像が獲得できる場合があるようにしてもよい。例えば、マイクアイコン画像の発動に基づいて、特殊なリーチ演出が実行された場合には、特殊なリーチ演出の実行中に再度マイクアイコン画

像や他の示唆画像が獲得できるようにしてもよい。また、特殊なリーチ演出の実行中にマイクアイコン画像が発動することで、歌姫や雑魚姫とのマイクの奪い合いに勝って女性歌手キャラクタがマイクを持ち続けることができる表示や、マイクの奪い合いに負けてしまった場合でも女性歌手キャラクタのもとにマイクが届けられたりする表示が行われることで、特殊なリーチ演出の前半や後半において最終的にマイクを持ち続けることができるようにしてもよい。

この場合、示唆画像が追加されるのではないかという期待感を変動表示の最後の段階まで遊技者に持たせることができる。

【２６１０】

図２９６（ｈ）から図２９７（ｃ）を参照して実施形態においては、左装飾図柄～右装飾図柄がリーチハズレの態様で仮停止表示されているときに、示唆画像が表示領域の左側に移動する表示を行う例を示したが、示唆画像を移動させるタイミングを他のタイミングとしてもよい。

例えば、装飾図柄の停止表示中や、装飾図柄の次の変動表示が開始されたタイミングにおいて、示唆画像の移動を実行してもよい。

【２６１１】

マイクアイコン画像が発動する特殊なリーチ演出が実行される場合に、特殊な演出が開始される前にマイクアイコン画像がさらに獲得できるようにしてもよい。なお、疑似連演出が０回、１回、２回実行される場合があり、疑似連演出の回数に応じて場合分けして演出形態を説明する。

【２６１２】

まず、疑似連演出が行われない場合は、変動表示が開始されてから左装飾図柄と右装飾図柄とがリーチ状態となるまでの期間、左装飾図柄と右装飾図柄とがリーチ状態となってから特殊なリーチ演出が開始されるまでの期間のうちの１つまたは複数の期間において、マイクアイコン画像が追加で獲得できるようにしてもよい。

【２６１３】

また、疑似連演出が１回行われる場合は、変動表示が開始されてから疑似連演出を示す態様で装飾図柄が仮停止表示されるまでの期間、その後装飾図柄の変動表示が再開されてから、左装飾図柄と右装飾図柄とがリーチ状態となるまでの期間、左装飾図柄と右装飾図柄とがリーチ状態となってから特殊なリーチ演出が開始されるまでの期間のうちの１つまたは複数の期間において、マイクアイコン画像が追加で獲得できるようにしてもよい。

【２６１４】

例えば、変動表示が開始されてから疑似連演出を示す態様で装飾図柄が仮停止表示されるまでの期間、その後、装飾図柄の変動表示が再開されてから再び疑似連演出を示す態様で装飾図柄が仮停止表示されるまでの期間、その後、装飾図柄の変動表示が再開されてから左装飾図柄と右装飾図柄とがリーチ状態となるまでの期間、左装飾図柄と右装飾図柄とがリーチ状態となってから特殊なリーチ演出が開始されるまでの期間のうちの１つまたは複数の期間において、マイクアイコン画像が追加で獲得できるようにしてもよい。

【２６１５】

このように、疑似連演出の実行回数が多くなるほど、マイクアイコン画像が追加で獲得できるため、遊技者は疑似連演出が実行されることを期待する。

【２６１６】

なお、マイクアイコン画像が発動して、特殊なリーチ演出が開始される場合には、リーチ演出のタイトルを示す色（詳細は図２７６（ｂ）、図２７７（ｂ）を参照して示した実施形態を参照）を、発動したマイクアイコン画像の色と同じ色で表示してもよい。例えば、発動したマイクアイコン画像の色が赤色だった場合には、リーチ演出のタイトルを赤色で表示し、発動したマイクアイコン画像の色が金色だった場合には、リーチ演出のタイトルを金色で表示してもよい。

【２６１７】

以下に、特殊なリーチ演出等についてのより具体的な実行態様について説明する。まず

、前提を説明する。特別抽選結果が大当りとなる確率は１／３００、特別抽選結果がハズレとなる確率は２９９／３００である。大当りの場合はリーチ状態となる確率は１／１である。一方、ハズレの場合はリーチ状態となる確率は３０／２９９である。ハズレリーチ発生率は２９９／３００×３０／２９９で１／１０となる。

【２６１８】

図３０４（ａ）はリーチ演出の振り分けを示している。

大当りの場合、「年末歌合戦リーチ演出」、「ザ・カウントダウンリーチ演出」、「その他のリーチ（演出）」の発生比率は７０：２０：１０である。

一方、ハズレの場合、「年末歌合戦リーチ演出」、「ザ・カウントダウンリーチ演出」「その他のリーチ演出」の発生比率は２：４：９４である。

この場合、「年末歌合戦リーチ演出」の期待度は約５４％、「ザ・カウントダウンリーチ演出」の期待度は約１４％、「その他のリーチ（演出）」の期待度は約０．４％となる。

なお、図中の発生率は装飾図柄の全変動表示に対する割合を示している。変動表示の約０．４％において、「年末歌合戦リーチ演出」が発生し、変動表示の約０．５％において、「ザ・カウントダウンリーチ演出」が発生し、変動表示の約９．４％において、それ以外のリーチが発生する（装飾図柄をリーチ状態とした後、大当りやハズレの態様で装飾図柄を停止表示させてもよいし、リーチ状態とした後に他のリーチ演出を実行して大当りやハズレの態様で装飾図柄を停止表示させてもよい）。残りの約８９．７％の変動表示においては非リーチハズレの態様で装飾図柄が停止表示される。

【２６１９】

図３０４（ｂ）は「年末歌合戦リーチ演出」が実行された場合に、マイクアイコン画像がいくつ獲得されるのかを選択するためのテーブルを示している。大当りの場合、ハズレの場合とも分母は１００であり、マイクアイコン画像の獲得数がそれぞれ所定の割合で設定されている。

テーブル中に示すようにマイクアイコン獲得画像の個数が多くなるほど、大当りの期待度が高くなるように、獲得数の割合が設定されている。

なお、図中の発生率は装飾図柄の全変動表示に対する割合を示している。上述したように、装飾図柄の全変動表示の約０．４％において「年末歌合戦リーチ演出」が発生するが、マイクアイコン画像の獲得数が０個の「年末歌合戦リーチ演出」は、約０．２３０％、マイクアイコン画像の獲得数が１個の「年末歌合戦リーチ演出」は、約０．０７８％、マイクアイコン画像の獲得数が２個の「年末歌合戦リーチ演出」は、約０．０５１％、マイクアイコン画像の獲得数が３個の「年末歌合戦リーチ演出」は、約０．０３９％、マイクアイコン画像の獲得数が４個の「年末歌合戦リーチ演出」は、約０．０３５％の確率で発生する（これらを合計した値が「年末歌合戦リーチ演出」の発生確率である約０．４％となる）。

【２６２０】

図３０４（ｃ）は獲得数「０」の場合の演出パターンの選択テーブルを示している。大当りの場合、ハズレの場合とも分母は１００であり、それぞれ所定の割合で演出パターンの選択確率が設定されている。

同様に、図３０４（ｄ）は獲得数「１」の場合の演出パターンの選択テーブルを、図３０４（ｅ）は獲得数「２」の場合の演出パターンの選択テーブルを、図３０４（ｆ）は獲得数「３」の場合の演出パターンの選択テーブルを、図３０４（ｇ）は獲得数「４」の場合の演出パターンの選択テーブルを、それぞれ示している。

【２６２１】

図３０５は、各演出パターンにおけるマイクアイコン画像の獲得比率（金色マイクと通常マイクの獲得比率）を示すテーブルである。

図３０５（ａ）は、マイクアイコン画像の獲得個数が「１」の場合の選択テーブルである。

図３０５（ｂ）は、マイクアイコン画像の獲得個数が「２」の場合の選択テーブルである。

図３０５（ｃ）は、マイクアイコン画像の獲得個数が「３」の場合の選択テーブルである。
図３０５（ｄ）は、マイクアイコン画像の獲得個数が「４」の場合の選択テーブルである。
【２６２２】
本実施形態においては、「年末歌合戦リーチ演出」においては４回、悪姫とのマイクの奪い合い（実施例中において「バトル」と称する場合がある。なお雑魚姫とのマイクの奪い合いについても同様に「バトル」と称する場合がある）に勝てば、大当りの結果が示される。一方、１回目～３回目のバトルで負けてしまった場合には、ハズレの結果が示される。なお、後述するように、バトルで負けたように見せかけた表示を行った後、マイクアイコン画像が発動して、バトルで勝つことができた表示が行われる場合がある。
【２６２３】
図３０６は、各演出パターンにおける、１回目～４回目のバトルの結果を示すテーブルである。「〇」はバトルで勝利する表示が行われる態様、「×」はバトルで負ける表示が行われる態様、「×→〇」はバトルで負けたように見せかけた表示を行った後、マイクアイコン画像が発動して、バトルで勝つことができた表示が行われる態様である。
図３０６（ａ）は、マイクアイコン画像の獲得個数が「０」の場合の演出態様を示している。
図３０６（ｂ）は、マイクアイコン画像の獲得個数が「１」の場合の演出態様を示している。
図３０６（ｃ）は、マイクアイコン画像の獲得個数が「２」の場合の演出態様を示している。
図３０６（ｄ）は、マイクアイコン画像の獲得個数が「３」の場合の演出態様を示している。
図３０６（ｅ）は、マイクアイコン画像の獲得個数が「４」の場合の演出態様を示している。
【２６２４】
図３０６（ａ）に示すように、獲得個数が「０」の場合、マイクアイコン画像は発動しない。
一方、図３０６（ｂ）に示すように獲得個数が「１」の場合、マイクアイコン画像（金色のマイクアイコン画像と通常のマイクアイコン画像のいずれか一方）が最大で１回発動する。
演出パターン「ＰＴＮ０６」～演出パターン「ＰＴＮ１１」では１回目～３回目のいずれかのバトルでマイクアイコン画像が発動するものの、それ以降のバトルで負けの結果となる演出パターンである。
演出パターン「ＰＴＮ１２」は、マイクアイコン画像が発動することなく４回のバトルに勝つ演出パターンである。
演出パターン「ＰＴＮ１３」は、マイクアイコン画像が発動することなく４回目のバトルとなり、４回目のバトルで負けるもののマイクアイコン画像が発動して４回目のバトルに勝つ演出パターンである。
演出パターン「ＰＴＮ１４」～演出パターン「ＰＴＮ１６」では１回目～３回目のいずれかのバトルでマイクアイコン画像が発動し、それ以降のバトルでは勝つ演出パターンである。
【２６２５】
図３０６（ｃ）に示すようにマイクアイコン画像の獲得個数が「２」の場合、マイクアイコン画像（金色のマイクアイコン画像と通常のマイクアイコン画像のいずれか一方または両方）が最大で２回発動する。
マイクアイコン画像の獲得比率は図３０５（ｂ）に示したとおりである。
金色のマイクアイコン画像を２つ獲得できた場合や通常のマイクアイコン画像を２つ獲得できた場合には、図３０６（ｃ）の各演出パターンに示したタイミングでマイクアイコ

ン画像が発動する。
【２６２６】
　金色のマイクアイコン画像と通常のマイクアイコン画像が１つずつ獲得できた場合には、所定の確率で発動する順序が決定される。
　演出パターン「ＰＴＮ１７」の場合、２回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。なお、３回目のバトルにおいては、発動しなかった方のマイクアイコン画像が発動する。
　演出パターン「ＰＴＮ１８」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。なお、３回目のバトルにおいては、発動しなかった方のマイクアイコン画像が発動する。
　演出パターン「ＰＴＮ１９」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％である。なお、２回目のバトルにおいては、発動しなかった方のマイクアイコン画像が発動する。
　演出パターン「ＰＴＮ２０」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。なお、２回目のバトルにおいては、発動しなかった方のマイクアイコン画像が発動する。
【２６２７】
　演出パターン「ＰＴＮ２１」の場合、マイクアイコン画像は発動しない。
　演出パターン「ＰＴＮ２２」の場合、４回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。
　演出パターン「ＰＴＮ２３」の場合、３回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。
　演出パターン「ＰＴＮ２４」の場合、２回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。
　演出パターン「ＰＴＮ２５」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。
　演出パターン「ＰＴＮ２６」の場合、３回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。なお、４回目のバトルにおいては、発動しなかった方のマイクアイコン画像が発動する。
　演出パターン「ＰＴＮ２７」の場合、２回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。なお、４回目のバトルにおいては、発動しなかった方のマイクアイコン画像が発動する。
　演出パターン「ＰＴＮ２８」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。なお、４回目のバトルにおいては、発動しなかった方のマイクアイコン画像が発動する。
　演出パターン「ＰＴＮ２９」の場合、２回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％である。なお、３回目のバトルにおいては、発動しなかった方のマイクアイコン画像が発動する。
　演出パターン「ＰＴＮ３０」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。なお、３回目のバトルにおいては、発動しなかった方のマイクアイコン画像が発動する。
　演出パターン「ＰＴＮ３１」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％である。なお、２回目のバトルにおいては、発動しなかった方のマイクアイコン画像が発動する。
【２６２８】
　図３０６（ｄ）に示すようにマイクアイコン画像の獲得個数が「３」の場合、マイクアイコン画像（金色のマイクアイコン画像と通常のマイクアイコン画像のいずれか一方または両方）が最大で３回発動する。
　マイクアイコン画像の獲得比率は図３０５（ｃ）に示したとおりである。
　金色のマイクアイコン画像を３つ獲得できた場合や通常のマイクアイコン画像を３つ獲

得できた場合には、図３０６（ｄ）の各演出パターンに示したタイミングでマイクアイコン画像が発動する。

【２６２９】

金色のマイクアイコン画像を２つと通常のマイクアイコン画像を１つ獲得できた場合、金色のマイクアイコン画像を１つと通常のマイクアイコン画像を２つ獲得できた場合には、以下の態様で発動する順序が決定される。

演出パターン「ＰＴＮ３２」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。なお、２回目のバトルにおいては待機中の金色のマイクアイコン画像が存在する場合には、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。３回目のバトルにおいては、残ったマイクアイコン画像が発動する。

演出パターン「ＰＴＮ３３」の場合、マイクアイコン画像は発動しない。

演出パターン「ＰＴＮ３４」の場合、４回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。

演出パターン「ＰＴＮ３５」の場合、３回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。

演出パターン「ＰＴＮ３６」の場合、２回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。

演出パターン「ＰＴＮ３７」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。

演出パターン「ＰＴＮ３８」の場合、３回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。なお、４回目のバトルにおいては、待機中の金色のマイクアイコン画像が存在する場合には金色のマイクアイコン画像が発動し、待機中の金色のマイクアイコン画像が存在しない場合には通常のマイクアイコン画像が発動する。

演出パターン「ＰＴＮ３９」の場合、２回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。なお、４回目のバトルにおいては、待機中の金色のマイクアイコン画像が存在する場合には金色のマイクアイコン画像が発動し、待機中の金色のマイクアイコン画像が存在しない場合には通常のマイクアイコン画像が発動する。

演出パターン「ＰＴＮ４０」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。なお、４回目のバトルにおいては、待機中の金色のマイクアイコン画像が存在する場合には金色のマイクアイコン画像が発動し、待機中の金色のマイクアイコン画像が存在しない場合には通常のマイクアイコン画像が発動する。

演出パターン「ＰＴＮ４１」の場合、２回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％である。なお、３回目のバトルにおいては待機中の金色のマイクアイコン画像が存在する場合には、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。

演出パターン「ＰＴＮ４２」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％である。なお、３回目のバトルにおいては待機中の金色のマイクアイコン画像が存在する場合には、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。

演出パターン「ＰＴＮ４３」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％である。なお、２回目のバトルにおいては待機中の金色のマイクアイコン画像が存在する場合には、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発

動する確率は２０％である。
　演出パターン「ＰＴＮ４４」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％である。なお、２回目のバトルにおいては待機中の通常のマイクアイコン画像が存在する場合には、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％である。３回目のバトルにおいては、残ったマイクアイコン画像が発動する。
　演出パターン「ＰＴＮ４５」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％である。なお、２回目のバトルにおいては待機中の通常のマイクアイコン画像が存在する場合には、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。４回目のバトルにおいては、残ったマイクアイコン画像が発動する。
　演出パターン「ＰＴＮ４６」の場合、１回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。なお、３回目のバトルにおいては待機中の通常のマイクアイコン画像が存在する場合には、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は５０％である。４回目のバトルにおいては、残ったマイクアイコン画像が発動する。
　演出パターン「ＰＴＮ４７」の場合、２回目のバトルにおいて、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。なお、３回目のバトルにおいては待機中の通常のマイクアイコン画像が存在する場合には、金色のマイクアイコン画像が発動する確率は８０％、通常のマイクアイコン画像が発動する確率は２０％である。４回目のバトルにおいては、残ったマイクアイコン画像が発動する。
【２６３０】
　図３０６（ｅ）に示すようにマイクアイコン画像の獲得個数が「４」の場合、マイクアイコン画像（金色のマイクアイコン画像と通常のマイクアイコン画像のいずれか一方または両方）が最大で４回発動する。
　マイクアイコン画像の獲得比率は図３０５（ｄ）に示したとおりである。
　金色のマイクアイコン画像を４つ獲得できた場合や通常のマイクアイコン画像を４つ獲得できた場合には、図３０６（ｅ）の各演出パターンに示したタイミングでマイクアイコン画像が発動する。
【２６３１】
　金色のマイクアイコン画像を３つと通常のマイクアイコン画像を１つ獲得できた場合、金色のマイクアイコン画像を２つと通常のマイクアイコン画像を２つ獲得できた場合、金色のマイクアイコン画像を１つと通常のマイクアイコン画像を３つ獲得できた場合には、以下の態様で発動する順序が決定される。
　演出パターン「ＰＴＮ４８」の場合、４回のバトルすべてで負けたのちにマイクアイコン画像が発動して復活する演出が行われる。すなわち獲得した４つのマイクアイコン画像が４回のバトルすべてで発動することになる。発動する順序としては、通常のマイクアイコン画像（１～３個）をすべて発動させたのち、金色のマイクアイコン画像（３～１個）が発動される。
【２６３２】
　なお、金色のマイクアイコン画像が発動したのちのバトルにおいては、通常のマイクアイコン画像が発動したのちのバトルと比べて、バトルに勝ちやすいように金色のマイクアイコン画像の発動確率が設定されている。
　なお、発動により大きく表示されたマイクアイコン画像をその後もバトルで負けるまで女性歌手キャラクタが持つように表示するとよい。これにより、直近で発動したマイクアイコン画像が何色であるのかを遊技者が認識できる。

【２６３３】
なお、待機中のマイクアイコン画像がない状態で、悪姫や雑魚姫とのバトルに負けてしまった場合には、ハズレの結果を示す態様で装飾図柄の変動表示が終了することとなるが、バトルに負けたような表示を行った後に、女性歌手キャラクタが自分の衣装の中に隠していたマイクを取り出して、バトルに逆転し勝った態様の表示行ない、次回以降のバトルが行われるようにしてもよい。なお、４回目のバトルであれば、このような表示を行った場合は、装飾図柄が大当りの態様で停止表示される。
このような態様によれば、待機中のマイクアイコン画像がない状態で、悪姫や雑魚姫とのバトルに負けてしまった場合でも、大当りの結果となることを遊技者に期待させることができる。
【２６３４】
このように、４回バトルに勝てば、大当りとなる演出において、特殊なリーチ演出の開始時におけるマイクアイコン画像の獲得個数（あるいは待機個数）が多いほど、大当りが発生する期待度が高くなるため、遊技者はマイクアイコン画像をなるべく多く獲得できるように期待しながら演出表示を楽しむことができる。
【２６３５】
待機中の示唆画像を発動するタイミングは、示唆画像が獲得された順としてもよい。あるいは、示唆画像が示す期待度が高い順に発動するようにしてもよいし、示唆画像が示す期待度が低い順に発動するようにしてもよい。
【２６３６】
マイクアイコン画像として、通常のマイクアイコン画像と金色のマイクアイコン画像が表示される演出パターンを示したが、他の態様のマイクアイコン画像を表示するようにしてもよい。
例えば、「必殺技」と書かれた示唆画像を１つから４つ獲得可能とし、この示唆画像が発動した場合には、悪姫や雑魚姫とのバトルに必ず勝てるようにしてもよい。なお、バトルに勝てる回数は１回にするとよい。示唆画像を４つ獲得できた場合には、４回のバトルに必ず勝てることとなるため、大当りが必ず発生することとなる。
【２６３７】
なお、「大当り」、「Ｖ」、「全国ツアー」などの文字を含む示唆画像を獲得できるようにしてもよい。そして、「大当り」、「Ｖ」の示唆画像が表示された場合には、バトルに負けることなく、大当りが必ず発生するようにしてもよい。また、「全国ツアー」の示唆画像が表示された場合には、バトルに負けることなく大当りが発生し、さらにその大当りの後に高確率時短状態へ移行されるようにしてもよい。
【２６３８】
獲得した示唆画像が発動するタイミングは異なったものとしてもよい。
例えば、マイクアイコン画像が１つ獲得された状態において、１回目のバトルでマイクアイコン画像が発動して２回目～４回目では発動できない場合と、２回目のバトルでマイクアイコン画像が発動して３回目～４回目では発動できない場合と、４回目のバトルでマイクアイコン画像が発動するバトルがあってもよい。
この場合、４回目のバトルまで、マイクアイコン画像が表示されている場合には、最後のバトルでマイクアイコン画像が発動して、大当りの結果となることを遊技者は期待することとなる。
【２６３９】
また、昇格示唆画像が１つ獲得された状態において、昇格示唆画像がリーチタイトル表示時に発動してリーチタイトルを昇格させる（白色が赤色や金色になる）場合と、リーチタイトルが表示されている状態では発動せずに、カットイン画像の表示時に昇格示唆画像が発動してカットイン画像を昇格させる（緑色が赤色や金色になる）場合とがあるようにしてもよい。
この場合、より後に発動したときの方が、大当りの期待度が高い演出となるようにしてもよい。

【２６４０】
示唆画像が発動するとみせかけて、発動しない演出を実行してもよい。例えば、表示領域の左側から中央に少しだけ移動するものの再び左側に戻る表示を行ってもよい。
このような構成とすることで、示唆画像がいつ発動するのか、ということについて遊技者の期待感を高めることができる。
なお、より後に発動したときの方が、大当りの期待度が高くなるようにした場合には、遊技者は、なるべく発動が遅くなることを期待することとなる。
【２６４１】
示唆画像が発動するタイミングを遊技者が認識できるようにしてもよい。
例えば、装飾図柄の変動開始タイミング、特殊なリーチ演出の開始タイミング、バトルの終了タイミング、最終バトル（４回目のバトル）の終了タイミング、などで発動することを示してもよい。
具体的には、示唆画像の右横に「変動開始時に発動」「リーチ演出開始時に発動！」などの文字を表示してタイミングを示すとよい。
【２６４２】
あるいは、あるタイミングよりも前に発動すること、あるいは、あるタイミングよりも後に発動することを遊技者に示してもよい。
例えば、装飾図柄の変動開始タイミング、特殊なリーチ演出の開始タイミング、バトルの終了タイミング、最終バトル（４回目のバトル）の終了タイミングよりも前に発動することを示してもよい。
あるいは、装飾図柄の変動開始タイミング、特殊なリーチ演出の開始タイミング、バトルの終了タイミング、最終バトル（４回目のバトル）の終了タイミングよりも後に発動することを示してもよい。
具体的には示唆画像の右横に「変動開始前に発動」「変動開始後に発動」「リーチ演出開始前に発動！」「リーチ演出開始後に発動！」などの文字を表示してタイミングを示すとよい。
【２６４３】
図３００、図３０２を参照して同じ種類あるいは異なる種類の示唆画像が複数獲得できる例を示したが、これらが発動するタイミングは別々のタイミングでもよいし、同じタイミングでもよい。また、各示唆画像に対してあらかじめ定められた優先度に基づいた順序で発動するようにしてもよい。あるいは、各示唆画像が獲得された順番に発動するようにしてもよい。
たとえば、保留変化示唆画像とボタン操作示唆画像とでは、保留変化示唆画像の方がボタン操作示唆画像よりも必ず先に発動するようにしてもよい。あるいは、ボタン操作示唆画像の方が保留変化示唆画像よりも必ず先に発動するようにしてもよい。
【２６４４】
図３００（ｄ）を参照して示した実施形態において、「？」という文字のみを表示するようにし、所定時間の経過後に、いずれの示唆画像であるのかが分かるようにしてもよい。例えば、「？」という文字の横にタイマーを表示してカウントダウンさせ（例えば２０秒間かけて「２０」から「０」まで表示させ）、「０」が表示されたタイミングで、いずれかの示唆画像が表示されるようしてもよい。
あるいは「保留変化？ボタン？」という文字を表示してもよい。この場合は所定時間の経過後に保留変化示唆画像かボタン操作示唆画像が表示される。
このように、所定のタイミングとなるまで、どの示唆画像が表示されるかわからないようにすることで、遊技者の期待感を高めることができる。
【２６４５】
「？」という文字の横にタイマーを表示してカウントダウンさせ、「０」が表示されたタイミングで、通常のマイクアイコン画像が表示されるようにしてもよい。
また、通常のマイクアイコン画像が表示されたのち、再びタイマーが表示され、「０」が表示されたタイミングで通常のマイクアイコン画像が金色のマイクアイコン画像に変化

する表示が行われるようにしてもよい。なお、通常のマイクアイコン画像が金色のマイクアイコン画像に変化する確率は１００％としてもよいし、それ未満の所定確率（例えば５０％）としてもよい。

【２６４６】

装飾図柄をリーチハズレの態様で表示し、通常背景画像に戻したのちに、装飾図柄を大当りの態様で表示するようにしてもよい。このような表示態様によれば、遊技者をいったん落胆させたのち、大当りが発生することを示す表示が行われるため遊技者に大きな興奮を感じさせることができる。

そして、このように特別抽選の結果が大当りの場合には、示唆画像の獲得は行われず、特別抽選の結果がハズレの場合にのみ、示唆画像を獲得可能に構成するとよい。

【２６４７】

なお、装飾図柄をリーチハズレの態様で仮停止表示している状態で、所定の煽り演出表示を行った後に、示唆画像を獲得せずに装飾図柄を大当りの態様で停止表示するか、示唆画像を獲得できるが、装飾図柄をハズレの態様で停止表示するようにしてもよい。この場合、所定の煽り演出が表示されたタイミングで、大当りか示唆画像の獲得のいずれかの事象が発生することが遊技者に認識されることとなる。

【２６４８】

このように、期待度の高かった変動表示の結果がハズレを示す態様で表示されたタイミングで先読みに基づく演出表示を行うことで、落胆した遊技者の気持ちを速やかに次回以降の変動表示に切り替えさせることができる。

【２６４９】

以下に図１２３～図２７２等を参照して示した実施形態を変形した実施形態における特別な演出である「履歴表示ステップアップ演出」について、図２７３～図２７５、図３０７～図３１５等を参照して説明する。なお、図３０７～図３１２は、本実施形態における「履歴表示ステップアップ演出」の演出パターンを示すテーブルである。また、図３１３は、「履歴表示ステップアップ演出」の演出態様を示すタイムチャートである。また、図３１４は表示領域における表示内容を示す図である。

【２６５０】

図３０７に示した演出パターン「ＰＴＮ－１－００１」～「ＰＴＮ－１－００４」は、１段階目のステップアップ画像のみが表示される演出パターンを示している。

図中に示しているように演出パターン「ＰＴＮ－１－００１」～演出パターン「ＰＴＮ－１－００４」ではそれぞれステップアップ画像Ａ～ステップアップ画像Ｄが表示される。

【２６５１】

図３０７に示した演出パターン「ＰＴＮ－２－００１」～「ＰＴＮ－２－０１６」は、１段階目のステップアップ画像が表示された後、２段階目のステップアップ画像が表示される演出パターンを示している。

例えば、演出パターン「ＰＴＮ－２－００２」は、ステップアップ画像Ａが表示された後、ステップアップ画像Ｂが表示される演出パターンである。

【２６５２】

図３０８に示した演出パターン「ＰＴＮ－３－００１」～「ＰＴＮ－３－０６４」は、１段階目のステップアップ画像が表示された後、２段階目のステップアップ画像が表示され、２段階目のステップアップ画像が表示された後、３段階目のステップアップ画像が表示される演出パターンを示している。

例えば、演出パターン「ＰＴＮ－３－００７」は、ステップアップ画像Ａが表示された後、ステップアップ画像Ｂが表示され、ステップアップ画像Ｂが表示された後、ステップアップ画像Ｃが表示される演出パターンである。

【２６５３】

図３０９～図３１２に示した演出パターン「ＰＴＮ－４－００１」～演出パターン「ＰＴＮ－４－２５６」は、１段階目のステップアップ画像が表示された後、２段階目のステップアップ画像が表示され、２段階目のステップアップ画像が表示された後、３段階目の

ステップアップ画像が表示され、３段階目のステップアップ画像が表示された後、４段階目のステップアップ画像が表示される演出パターンを示している。
例えば、演出パターン「ＰＴＮ－４－０２８」は、ステップアップ画像Ａが表示された後、ステップアップ画像Ｂが表示され、ステップアップ画像Ｂが表示された後、ステップアップ画像Ｃが表示され、ステップアップ画像Ｃが表示された後、ステップアップ画像Ｄが表示される演出パターンである。
【２６５４】
図３０７～図３１２を参照して示した演出パターンによれば、１段階目から最大で４段階目まで、ステップアップ画像が表示される。また、各段階において、ステップアップ画像Ａ～ステップアップ画像Ｄのうちのいずれかが表示される。
なお、「履歴表示ステップアップ演出」を実行するか否か、いずれの演出パターンを実行するかは、特別抽選の結果等に基づいて、周辺制御基板１５１０において決定される。また、周辺制御基板１５１０による制御に基づいて「履歴表示ステップアップ演出」は実行される。
【２６５５】
なお、演出パターン「ＰＴＮ－１－００１」～「ＰＴＮ－１－００４」を総称して、演出パターン「ＰＴＮ－１」と表現する場合がある。
同様に、演出パターン「ＰＴＮ－２－００１」～「ＰＴＮ－２－０１６」を総称して、演出パターン「ＰＴＮ－２」と表現する場合がある。
同様に、演出パターン「ＰＴＮ－３－００１」～「ＰＴＮ－３－０６４」を総称して、演出パターン「ＰＴＮ－３」と表現する場合がある。
同様に、演出パターン「ＰＴＮ－４－００１」～「ＰＴＮ－４－２５６」を総称して、演出パターン「ＰＴＮ－４」と表現する場合がある。
【２６５６】
図３１３は、「履歴表示ステップアップ演出」の演出態様を示すタイムチャートである。図３１３（ａ）は、「履歴表示ステップアップ演出」が行われなかった場合の演出態様を比較のため示したものである。
図３１３（ｂ）～図３１３（ｇ）は、「履歴表示ステップアップ演出」が行われた場合の演出態様を示したものである。
まず、演出パターン「ＰＴＮ－４－０２８」が実行された場合の演出例を、図３１３（ｂ）、図３１４、図３１５を参照して説明する。
【２６５７】
まず、装飾図柄の変動表示がタイミングｔ０において開始され、１秒後のタイミングｔ１において左装飾図柄～右装飾図柄が高速変動された状態となる。図３１４（ａ）は、このときの表示状態を示している。
【２６５８】
次いで、タイミングｔ１において「履歴表示ステップアップ演出」が開始され、ステップアップ演出表示ウィンドウの表示が表示される。このタイミングｔ２までの期間において、ステップアップ画像の表示はまだ行われず、ステップアップ演出表示ウィンドウのみが表示される。図３１４（ｂ）は、「履歴表示ステップアップ演出」が実行中の表示状態を示している。中央に示した四角形のステップアップ演出表示ウィンドウ内にはステップアップ画像の表示が行われる（図中ではウィンドウ内の具体的な表示態様は省略している）。なお、この実施形態においては、ステップアップ演出表示ウィンドウとステップアップ画像の大きさは同一である。
なお、図３１４（ｄ）～図３１５（ｆ）に示す図はステップアップ演出表示ウィンドウの表示態様を示している。以下に、図３１４（ｄ）～図３１５（ｆ）を参照して、ステップアップ演出表示ウィンドウにおける表示態様を説明する。
【２６５９】
図３１４（ｄ）はステップアップ画像が表示される前の状態を示している。ステップアップ演出表示ウィンドウ内の下部には、どのような順番でステップアップ画像が表示され

たかを知ることができる履歴表示領域が設けられている。
　履歴表示領域は横並びの４つの表示領域からなり、１段階目のステップアップ画像が縮小された画像が、１番左側の表示領域に縮小して表示される。同様に、２段階目～４段階目のステップアップ画像も左から順に縮小して表示されていく。
【２６６０】
　次いで、タイミングｔ２からタイミングｔ４にかけて１段階目のステップアップ画像が表示される。
　図３１４（ｅ）は１段階目のステップアップ画像としてステップアップ画像Ａが表示された状態を示している。また、図３１４（ｆ）は表示されたステップアップ画像Ａが１番左側の表示領域に縮小して表示された状態を示している。
【２６６１】
　なお、図３１４（ｄ）～図３１４（ｆ）に示すように、ステップアップ画像が表示される前の段階では、履歴表示領域内には「？」が表示される。また、ステップアップ画像が表示されたのちは、履歴表示領域内にはステップアップ画像が縮小された画像が表示される。
　なお、ステップアップ演出表示ウィンドウの表示優先度は、装飾図柄の表示優先度よりも高く、装飾図柄の手前側にステップアップ演出表示ウィンドウが表示される。
　また、ステップアップ画像の表示優先度は、ステップアップ演出表示ウィンドウの表示優先度よりも高く、ステップアップ演出表示ウィンドウの手前側にステップアップ画像が表示される。
　また、履歴表示領域に表示される画像（縮小されたステップアップ画像）の表示優先度は、ステップアップ画像の表示優先度よりも高く、ステップアップ画像の手前側に履歴表示領域に表示される画像が表示される。
　なお、ステップアップ画像の大きさをステップアップ演出表示ウィンドウよりも１周り小さくしてもよい。
【２６６２】
　次いで、タイミングｔ４からタイミングｔ６にかけて２段階目のステップアップ画像が表示される。図３１５（ａ）は２段階目のステップアップ画像としてステップアップ画像Ｂがステップアップ演出表示ウィンドウ内に表示された状態を示している。また、図３１５（ｂ）は表示されたステップアップ画像Ｂが左から２番目の表示領域に縮小して表示された状態を示している。
【２６６３】
　次いで、タイミングｔ６からタイミングｔ８にかけて３段階目のステップアップ画像が表示される。図３１５（ｃ）は３段階目のステップアップ画像としてステップアップ画像Ｃがステップアップ演出表示ウィンドウ内に表示された状態を示している。また、図３１５（ｄ）は表示されたステップアップ画像Ｃが左から３番目の表示領域に縮小して表示された状態を示している。
【２６６４】
　次いで、タイミングｔ８からタイミングｔ１０にかけて４段階目のステップアップ画像が表示される。図３１５（ｅ）は４段階目のステップアップ画像としてステップアップ画像Ｄがステップアップ演出表示ウィンドウ内に表示された状態を示している。また、図３１５（ｆ）は表示されたステップアップ画像Ｄが左から４番目の表示領域に縮小して表示された状態を示している。
【２６６５】
　タイミングｔ１０において、ステップアップ画像の表示は終了する。図３１４（ｃ）は、履歴表示ステップアップ演出が終了した後の表示状態を示している。
【２６６６】
　図３１４（ｄ）～図３１５（ｆ）において示すようにステップアップ画像ＡのＡという文字の右上には星形のマークが付されている。また、ステップアップ画像ＢのＢという文字の右上には「保」という文字が付されている。また、ステップアップ画像ＣのＣという

文字の右上には「操」という文字が付されている。なお、ステップアップ画像ＤのＤという文字の右上にはマークや文字は付されていない。
　なお、各ステップアップ画像を縮小して履歴表示領域に表示する際には、これらのマークや文字も同様に縮小して表示されるが、これらのマークや文字を付さずに表示するようにしてもよい。
【２６６７】
　図３１４（ｄ）～図３１５（ｆ）において示したようにステップアップ画像Ａ～ステップアップ画像Ｄの背景部分はそれぞれ異なっている。ステップアップ画像Ａは、２本の横線を含む背景部分を有している。ステップアップ画像Ｂは、２本の左下がりの斜線を含む背景部分を有している。ステップアップ画像Ｃは、２本の右下がりの斜線を含む背景部分を有している。ステップアップ画像Ｄは、４本の斜線を含む背景部分を有している。このような構成によれば、ステップアップ画像の種類を認識しやすくすることができる。
　なお、履歴表示領域においてステップアップ画像を縮小表示する際には、これらの背景部分の線も縮小して表示されるが、線の表示を省略したり、線を簡略的に表示するようにしてもよい。例えば、履歴表示領域には「Ａ」～「Ｄ」のいずれかの文字のみが表示されるようにしてもよい。
　なお、線に代えて、色や模様などにより各ステップアップ画像の背景部分を構成してもよい。なお、この場合も、履歴表示領域に表示する際には、色や模様をそのままで縮小して表示してもよいし、色や模様の表示を省略したり、簡略的に表示するようにしてもよい。
【２６６８】
　演出パターン「ＰＴＮ－３－０２２」（「Ｂ」「Ｂ」「Ｂ」）や演出パターン「ＰＴＮ－４－００１」（「Ａ」「Ａ」「Ａ」「Ａ」）のように、同じステップアップ画像が連続して表示された場合には、新たなステップアップ画像が表示されたことを遊技者が認識できない事態が発生するおそれがあるが、本実施形態では、ステップアップ演出表示ウィンドウ内に大きなステップアップ画像が表示されない期間が設けられている（図３１４（ｆ）、図３１５（ｂ）、図３１５（ｄ）、図３１５（ｆ）に示す表示状態となる）ため、新たなステップアップ画像が表示されたことを遊技者が認識できない事態の発生を防止できる。
　なお、ステップアップ演出表示ウィンドウ内に大きなステップアップ画像が表示されない期間の長さは大きなステップアップ画像が表示されている期間よりも短くすればよく、例えば０．２～０．４秒程度にするとよい。
【２６６９】
　ステップアップ演出表示ウィンドウと比べて、履歴表示領域の大きさは小さいため、単にステップアップ画像を縮小して履歴表示領域に表示した場合には、ステップアップ画像として何が表示されたのかを遊技者が認識しがたくなるおそれがあるが、このように、履歴表示領域にステップアップ画像を縮小して表示する際に、ステップアップ画像の一部の表示を省略したり、簡略化して、元のステップアップ画像に類する表示を行うで、どのステップアップ画像が表示されたのかを遊技者が認識しやすくなる。
【２６７０】
　本実施形態においては、演出パターン「ＰＴＮ－３」や演出パターン「ＰＴＮ－４」が実行された場合には、必ず、左装飾図柄と右装飾図柄が同じ数字の装飾図柄で仮停止してリーチ状態となる。
　演出パターン「ＰＴＮ－１」や演出パターン「ＰＴＮ－２」が実行された場合には、リーチ状態とならずに、ハズレを示す態様で装飾図柄が停止表示される。
　あるいは、演出パターン「ＰＴＮ－３」や演出パターン「ＰＴＮ－４」が実行された場合と比較して、低確率ではあるが、演出パターン「ＰＴＮ－１」や演出パターン「ＰＴＮ－２」が実行された場合でもリーチ状態となる場合があるようにしてもよい。
　例えば、演出パターン「ＰＴＮ－１」、演出パターン「ＰＴＮ－２」、演出パターン「ＰＴＮ－３」、演出パターン「ＰＴＮ－４」の順にリーチ状態となる確率（すなわち最終的に大当りとなる確率）が高くなるようにするとよい。

このような構成とすることで、遊技者はステップアップ画像が何段階目まで表示されるのかということに大きな関心をいだくこととなる。

【２６７１】

本実施形態においては、図３０７～図３１２を参照して示した各演出パターンによって、遊技に関する何らかの事象が発生することが示唆あるいは報知されるように構成されている。

【２６７２】

ステップアップ画像Ａが複数（２個～４個の範囲）表示された場合には、表示されたステップアップ画像Ａの個数が多いほど、より期待度が高い。

具体的には、ステップアップ画像Ａが２個表示された場合よりも、ステップアップ画像Ａが３個表示されたときの方が期待度が高く、ステップアップ画像Ａが３個表示された場合よりも、ステップアップ画像Ａが４個表示されたときの方が期待度が高い。

例えば、ステップアップ画像Ａが２個表示されたときの期待度を１０％、３個表示されたときの期待度を２０％、４個表示されたときの期待度を６０％としてもよい。

図３１３（ｃ）は、演出パターン「ＰＴＮ－２－００１」が実行されて、ステップアップ画像Ａが２個表示された場合の演出例を示している。

【２６７３】

また、ステップアップ画像Ｂが複数（２個～４個の範囲）表示された場合には、「履歴表示ステップアップ演出」の終了後、所定のタイミングで当該保留画像が変化する当該保留画像変化演出が実行される。なお、表示されたステップアップ画像Ｂの個数が多いほど、より期待度が高い当該保留画像に変化する。

具体的には、ステップアップ画像Ｂが２個表示された場合には、当該保留画像が緑色の態様に所定のタイミングで変化する。図３１３（ｄ）は、演出パターン「ＰＴＮ－３－００６」が実行されて、ステップアップ画像Ｂが２個表示された場合の演出例を示している。

また、ステップアップ画像Ｂが３個表示された場合には、当該保留画像が赤色の態様に所定のタイミングで変化する。図３１３（ｅ）は、演出パターン「ＰＴＮ－３－０２２」が実行されて、ステップアップ画像Ｂが２個表示された場合の演出例を示している。また、ステップアップ画像Ｂが４個表示された場合（演出パターン「ＰＴＮ－４－０８６」）には、当該保留画像が金色の態様に所定のタイミングで変化する。

なお、当該保留画像の期待度は白色、緑色、赤色、金色の順に高い。

【２６７４】

ステップアップ画像Ｂが２個表示された場合に、緑色、赤色、金色のいずれかの当該保留画像に変化するようにしてもよい。また、ステップアップ画像Ｂが３個表示された場合に、赤色、金色のいずれかの当該保留画像に変化するようにしてもよい。このようにすることで、表示されたステップアップ画像Ｂの個数が少ない場合でも期待度が高い当該保留画像変化演出が実行されるのではないかという期待感を遊技者に抱かせることができる。

【２６７５】

また、ステップアップ画像Ｃが複数（２個～４個の範囲）表示された場合には、「履歴表示ステップアップ演出」の終了後、所定のタイミングでボタン操作演出が実行される。なお、表示されたステップアップ画像Ｃの個数が多いほど、より期待度が高い操作演出が実行される。

具体的には、ステップアップ画像Ｃが２個表示された場合には、所定のタイミングでボタン操作が有効になるとともにボタン内に設けられた光源が白色で発光し、ボタンが白色で発光しているように視認される操作演出が実行される。図３１３（ｆ）は、演出パターン「ＰＴＮ－３－０４１」が実行されて、ステップアップ画像Ｃが２個表示された場合の演出例を示している。

また、ステップアップ画像Ｃが３個表示された場合には、所定のタイミングでボタン操作が有効になるとともにボタン内に設けられた光源が赤色で発光し、ボタンが赤色で発光しているように視認される操作演出が実行される。

また、ステップアップ画像Ｃが４個表示された場合（演出パターン「ＰＴＮ－４－１７

１」が実行された場合）には、所定のタイミングでレバー操作が有効になる操作演出が実行される。
なお、操作演出が行わなかった場合と、操作演出が行われた場合では、操作演出が行われた場合の方が期待度が高い。また、操作演出の期待度はボタン操作（白色発光）、ボタン操作（赤色発光）、レバー操作の順に高い。
【２６７６】
ステップアップ画像Ｃが２個表示された場合に、ボタン操作（白色発光）、ボタン操作（赤色発光）、レバー操作のいずれかの操作演出が実行されるようにしてもよい。また、ステップアップ画像Ｃが３個表示された場合に、ボタン操作（赤色発光）、レバー操作のいずれかの操作演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、表示されたステップアップ画像Ｃの個数が少ない場合でも期待度が高い操作演出が実行されるのではないかという期待感を遊技者に抱かせることができる。
なお、操作演出におけるボタン操作においては、ミッションボタン３７００や攻撃ボタン３７１０等に対する操作受付を有効とする。また、レバー操作においては、左レバー３７２０や右レバー３７３０等に対する操作受付を有効とする。なお、操作受付に関する各種の態様としては、他の実施形態における各種の態様を採用することができる。
【２６７７】
ステップアップ画像Ｄについては、表示された個数に関わらず、何らかの事象を示唆したり報知する演出を実行する機能は有さない。
【２６７８】
なお、演出パターン「ＰＴＮ－２」が実行された場合に、リーチ状態とならずに、ハズレを示す態様で装飾図柄が停止表示される実施形態を示したが、ステップアップ画像が「Ａ」「Ａ」（演出パターン「ＰＴＮ－２－００１」）、「Ｂ」「Ｂ」（演出パターン「ＰＴＮ－２－００６」）、「Ｃ」「Ｃ」（演出パターン「ＰＴＮ－２－０１１」）と表示された場合には、少なくともリーチ状態となり、場合によっては大当りの結果となるようにするとよい。これにより、演出が実行されたにも関わらず、必ずハズレの結果となることを防止でき、遊技者に大当りへの期待感を残すことができる。
【２６７９】
ステップアップ画像の個数に基づいて、所定の演出態様によって期待度が示される例を示したが、ステップアップ画像が所定の順序で表示されることに基づいて、所定の演出態様が実行されるようにしてもよい。
具体的には、演出パターン「ＰＴＮ－４－０２８」や演出パターン「ＰＴＮ－４－２１７」のようにステップアップ画像が特別な順番で表示（「Ａ」「Ｂ」「Ｃ」「Ｄ」や「Ｄ」「Ｃ」「Ｂ」「Ａ」の順番で表示）された場合には、「履歴表示ステップアップ演出」の終了後、所定のタイミングで特殊なリーチ演出である「年末歌合戦リーチ演出」あるいは「ザ・カウントダウンリーチ演出」が実行される。
【２６８０】
上述したように、演出パターン「ＰＴＮ－３」や演出パターン「ＰＴＮ－４」が実行された場合には、装飾図柄が必ずリーチ状態となる。
ここで、履歴表示領域に表示されるステップアップ画像を確認することで、ステップアップ画像が「Ａ」「Ｂ」「Ｃ」「Ｄ」と表示されていれば、特殊なリーチが発生することを遊技者は認識できる。同様に、ステップアップ画像Ａの個数によって、大当りが発生する期待度を認識できる。同様に、ステップアップ画像Ｂの個数によって、どのような当該保留変化演出が発生するのかを認識できる。同様に、ステップアップ画像Ｃの個数によって、どのような操作演出が発生するのかを認識できる。
【２６８１】
一方、「履歴表示ステップアップ演出」が実行された場合でも、表示されたステップアップ画像の履歴が例えば、「Ｄ」「Ｂ」「Ｄ」「Ｃ」（演出パターン「ＰＴＮ－４－２２３」）のように、上述した条件を満たさない場合には、期待度や当該保留変化演出や操作演出が実行されることは示唆されない。

【２６８２】
なお、ステップアップ画像が「Ｂ」「Ｂ」「Ｃ」「Ｃ」（演出パターン「ＰＴＮ－４－０９１」）といったように表示された場合には装飾図柄がリーチ状態となることが遊技者に示されるとともに、当該保留変化演出と操作演出の両方が発生することが遊技者に示される。図３１３（ｇ）は、演出パターン「ＰＴＮ－４－０９１」が実行されて、ステップアップ画像Ｂが２個、ステップアップ画像Ｃが２個表示された場合の演出例を示している。
【２６８３】
このような実施形態によれば、履歴表示ステップアップ演出が何段階目まで表示されているかがわかることに加えて、表示されたステップアップ画像の履歴を参照することで、期待度やどのような演出が発生するのかを遊技者は認識することができる。
遊技者は何段階目まで履歴表示ステップアップ演出が続くのかと、どのような経緯で履歴表示ステップアップ演出が続いているのかの双方に着目して演出を視認することとなり、新規な興趣を感じることとなる。
【２６８４】
「履歴表示ステップアップ演出」の終了後、当該保留変化演出や操作演出をすぐに（例えば、１秒後）実行してもよい。
また、「履歴表示ステップアップ演出」の終了後すぐに（例えば、１秒後）特殊なリーチ演出を開始してもよい。
【２６８５】
当該保留変化演出、操作演出、特殊なリーチ演出が発生することを、それらの演出が実行されるまで表示領域において示してもよい。例えば、図２９５等を参照して示した実施形態における表示手法を採用してもよい。
例えば、当該保留変化演出については、「保留（緑）」「保留（赤）」「保留（金）」と文字で表示してもよい。あるいは、円形で緑色（あるいは、赤色や金色）の画像をアイコンとして表示して当該保留が何色に変化するのかを示してもよい。
また、操作演出については「ボタン（白）」「ボタン（赤）」「レバー」と文字で表示してもよい。あるいは、ボタンの形状を模した白色（あるいは赤色）の画像や、レバーの形状を模した画像をアイコンとして表示してどのような操作演出が行われるのかを示してもよい。
また、特殊なリーチ演出については、「年末歌合戦」「ザ・カウントダウン」とリーチ演出名を文字で表示してもよい。
また、期待度についても、期待度がどの程度であるのかを、数値等で表示してもよい。
【２６８６】
期待度が１００％の報知を行ってもよい。例えば、演出パターン「ＰＴＮ－４－０８６」（「Ｂ」「Ｂ」「Ｂ」「Ｂ」）が実行された場合には、必ず何らかの種類の大当りが発生するようにしてもよい。
また、演出パターン「ＰＴＮ－４－００１」（「Ａ」「Ａ」「Ａ」「Ａ」）が実行された場合には、高確率時短大当り（大当り遊技状態の終了後に高確率時短状態となる大当り）が必ず発生するようにしてもよい。
このように、４段階目までに表示されたステップアップ画像の組み合わせに基づいて、何らかの大当りや高確率時短大当りが発生するようにしてもよい。
【２６８７】
なお、２段階目まであるいは３段階目までしか表示されない演出パターンのうちの一部に、何らかの大当りや高確率時短大当りが発生する演出パターンを設けてもよい。
例えば、演出パターン「ＰＴＮ－３－０２０」（「Ｂ」「Ａ」「Ｄ」）が実行された場合には、必ず何らかの種類の大当りが発生するようにしてもよい。
また、演出パターン「ＰＴＮ－２－０１４」（「Ｄ」「Ｂ」）が実行された場合には、高確率時短大当り（大当り遊技状態の終了後に高確率時短状態となる大当り）が必ず発生するようにしてもよい。
【２６８８】

ステップアップ画像の種類として、ステップアップ画像Ａ～ステップアップ画像Ｄの４つを示したが、他の態様のステップアップ画像が表示されるようにしてもよい。
また、表示されたステップアップ画像の履歴が特定の組み合わせとなった場合に、期待度が示されたり、所定の演出（当該保留変化演出や操作演出）が実行される例を示したが、特別なステップアップ画像が１度表示されることに対応して、所定の期待度や所定の演出が実行されることを示してもよい。
例えば、「保」というステップアップ画像が１段階目～４段階目のいずれかの段階で表示されることで、当該保留変化演出が実行されることを示してもよい。
また、「操」というステップアップ画像が１段階目～４段階目のいずれかの段階で表示されることで、操作演出が実行されることを示してもよい。
また、「Ｖ」や「当」というステップアップ画像が１段階目～４段階目のいずれかの段階で表示されることで、何らかの大当りが発生することを示してもよい。
また、「確」というステップアップ画像が１段階目～４段階目のいずれかの段階で表示されることで、高確率時短大当りが発生することを示してもよい。
【２６８９】
図３１４を参照して、「履歴表示ステップアップ演出」の例を示したが、「履歴表示ステップアップ演出」が開始されるかのような表示を行なうが、「履歴表示ステップアップ演出」が開始されない場合があるようにしてもよい。例えば、まず、半透明のステップアップ演出表示ウィンドウのみが表示され、その後、ステップアップ演出表示ウィンドウが不透明な状態で表示されて図３１４（ｄ）に示す表示状態となって「履歴表示ステップアップ演出」が開始される場合と、半透明のステップアップ演出表示ウィンドウのみが表示され、その後、半透明のステップアップ演出表示ウィンドウの表示が終了して「履歴表示ステップアップ演出」が開始されない場合とがあるようにしてもよい。このような表示をタイミングｔ１からタイミングｔ２にかけて行うとよい。
このような構成とすることで、「履歴表示ステップアップ演出」が始まるか否かという期待感を遊技者に持たせることができる。
【２６９０】
「履歴表示ステップアップ演出」において、１回から４回の範囲でステップアップ画像が表示される実施形態を示したが、１回から３回の範囲あるいは１回から５回以上のあらかじめ定められた所定回の範囲でステップアップ画像が表示されるようにしてもよい。
【２６９１】
「履歴表示ステップアップ演出」において、ステップアップ画像が所定の組み合わせで表示されたことに遊技者が気が付かない場合、興趣が低下するおそれがある。そこで、所定の組み合わせが表示されたことを報知する演出表示を行うようにしてもよい。
図３１６（ａ）～図３１６（ｄ）は、演出パターン「ＰＴＮ－４－０９１」が実行されたときの１段階目から４段階目までのステップアップ演出表示ウィンドウ内における表示例を示している。図３１６（ｂ）では、縮小して表示されている２つのステップアップ画像Ｂを枠で囲う表示を行っている。同様に、図３１６（ｄ）では、縮小して表示されている２つのステップアップ画像Ｃを枠で囲う表示を行っている。
このような表示を行うことで、所定の組み合わせが成立したことに遊技者が気が付きやすくすることができる。
【２６９２】
また、演出パターン「ＰＴＮ－４－１０３」が実行された場合のように「Ｂ」「Ｃ」「Ｂ」「Ｃ」とステップアップ画像が複数表示されるものの連続して表示されない場合もある。そこで、このような場合には、縮小して表示されているステップアップ画像を枠で囲うことに代えて、縮小して表示されているステップアップ画像を所定の態様で移動させてもよい。例えば、ステップアップ画像Ｂについては、２つ表示されたタイミングで上下方向に振動させる表示を行い、ステップアップ画像Ｃについては、２つ表示されたタイミングで左右方向に振動させる表示を行うようにしてもよい。図３１６（ｅ）は演出パターン「ＰＴＮ－４－１０３」が４段階目まで実行された場合にこのような表示を行った例を示

している。なお、図中の矢印は、振動して移動する態様（移動する方向）を模式的に表現したものであり、実際に矢印の画像が表示されることを示すものではない。

【２６９３】

なお、ステップアップ画像がそろった個数に応じて、異なった態様で枠を表示してもよい。例えば、演出パターン「ＰＴＮ－４－０８７」（「Ｂ」「Ｂ」「Ｂ」「Ｃ」）が実行された場合のように、ステップアップ画像Ｂが３つ表示された場合には、枠の太さを太くしてもよい。図３１６（ｆ）は、演出パターン「ＰＴＮ－４－０８７」が４段階目まで実行された場合にこのような表示を行った例を示している。なお、ステップアップ画像Ｂが４つ表示された場合にはさらに枠の太さをさらに太くするとよい。このような実施形態とすることで、表示されたステップアップ画像Ｂの個数が増えるほど、枠の太さが徐々に大きくなっていくので、所定の組み合わせが発生していることを遊技者に対してよりアピールすることができる。

なお、枠の表示態様を異なったものにすることを例に挙げたが、縮小して表示されているステップアップ画像を異なった態様で振動させるようにしてもよい。例えば、表示されたステップアップ画像の個数が増えるほど、振動して表示されているステップアップ画像の振幅を大きくしたり、周期を小さくするとよい。なお、これらの振幅や周期を異なったものとする際には、遊技者がそれらの違いを認識できる程度に異なったものとすることが望ましい。

【２６９４】

このような実施形態とすることで、ステップアップ画像が所定の組み合わせで表示されたことを遊技者が認識できる。また、期待度が高い組み合わせが発生した場合に、より気が付きやすくすることができる。

【２６９５】

図３１３～図３１４等を参照して示した実施形態においては、「履歴表示ステップアップ演出」の実行中に、遊技者は表示領域に表示されている演出を見ているのみであり、積極的に演出に関与することはできなかった。

以下に、ボタン操作によって遊技者が「履歴表示ステップアップ演出」に関与できるように変形した実施形態を示す。なお、ボタンとしては攻撃ボタン３７１０の操作が要求される。

【２６９６】

遊技者がボタンに対する操作を行なうことを、「履歴表示ステップアップ演出」が次の段階に進むことの条件とし、遊技者がボタンに対する操作を行なわなかった場合には、「履歴表示ステップアップ演出」が次の段階に進まないようにしてもよい。

例えば、まず、ステップアップ演出表示ウィンドウとボタンの操作を指示する画像を表示して、操作が行われることを条件に「履歴表示ステップアップ演出」が開始されるようにしてもよい。図３１７（ａ）はステップアップ演出表示ウィンドウとボタンの操作を指示する画像が表示された状態を示している。具体的には、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の中央に操作態様を示す「押」という文字が付された態様の画像が表示された状態を示している。なお、履歴表示領域にはそれぞれ「？」が表示される。

一方、所定時間、ボタンに対する操作が行われなかった場合には、ステップアップ画像を表示することなく、ステップアップ演出表示ウィンドウとボタンの操作を指示する画像等の表示を終了して、図３１４（ｃ）に示す表示態様に移行する。

なお、遊技者が操作を行うボタンにかかる構成（ボタンの種類や表示態様等）については、他の実施形態における構成を適宜採用してもよい。

【２６９７】

図３１３（ｂ）等を参照して示した例では、各段階のステップアップ画像は２秒間表示されていたが、ボタン操作を有効とする期間を所定時間（例えば２秒間）追加して、ある段階のステップアップ画像の表示時間が計４秒になるようにしてもよい。例えば、操作有効期間が１秒経過したタイミングでボタン操作が行われた場合は、ステップアップ画像が残りの３秒間表示されるようにしてもよい。

【２６９８】
　また、１段階目のステップアップ画像の表示は自動的に行われるが、そのタイミングで、ボタンの操作が行われた場合に、２段階目以降のステップアップ画像の表示が自動的に行われるようにしてもよい。図３１７（ｂ）は、１段階目のステップアップ画像としてステップアップ画像Ｂが表示された後、ボタンの操作を指示する画像が表示された状態を示している。
　一方、所定時間、ボタンに対する操作が行われなかった場合には、２段階目以降のステップアップ画像を表示することなく、ステップアップ演出表示ウィンドウとボタンの操作を指示する画像等の表示を終了して、図３１４（ｃ）に示す表示態様に移行する。
　このような実施形態によれば、最初に表示されたステップアップ画像を認識した状態で、次のステップアップ画像を表示するか否かを遊技者が選択でき、遊技者の好みに合った演出が行われるか否かという演出を進行させるか否かを遊技者自身で決定することができる。
【２６９９】
　また、２段階目までのステップアップ画像の表示は自動的に行われるが、２段階目のステップアップ画像の表示が行われた時点で、ボタンの操作を指示する画像が表示され、このときに操作が行われることを条件に、３段階目以降のステップアップ画像が表示されるようにしてもよい。図３１７（ｃ）はこのときのボタンの操作を指示する画像が表示された表示態様を示している。
　同様に、３段階目までのステップアップ画像の表示は自動的に行われるが、３段階目のステップアップ画像の表示が行われた時点で、ボタンの操作を指示する画像が表示され、このときに操作が行われることを条件に、４段階目のステップアップ画像が表示されるようにしてもよい。図３１７（ｄ）はこのときのボタンの操作を指示する画像が表示された表示態様を示している。
　なお、所定時間、ボタンに対する操作が行われなかった場合には、ステップアップ画像を表示することなく、ステップアップ演出表示ウィンドウとボタンの操作を指示する画像等の表示を終了して、図３１４（ｃ）に示す表示態様に移行する。
　このような実施形態によれば、段階が進んで、複数のステップアップ画像が表示されて、所定の組み合わせが成立するのではという期待感がより高まった状態で、次の段階のステップアップ画像の表示を遊技者自身の操作によって行うことでき、興趣が向上することとなる。
【２７００】
　上述した各タイミングのすべてにおいてボタンの操作が要求されるようにしてもよい。あるいは、上述した各タイミングにおける複数のタイミングにおいてボタンの操作が要求され、一部のタイミングにおいてはボタンの操作が要求されないようにしてもよい。
　このような実施形態によれば、ボタンの操作回数が増えることとなるため、遊技に対する意欲が高い遊技者を満足させることができる。
【２７０１】
　操作が要求されているにも関わらず操作が行われなかった場合には、操作が行われた場合と同様にステップアップ画像の表示を行うとよい。このように操作が行われなかった場合であってもステップアップ画像の表示が行われるようにすることで、遊技者がたまたま操作意欲を失っていたり、スマートフォンを操作するなどして、ボタン操作を行うことができない状態だったとしても、遊技者に演出を視認させることができる。
　一方、操作が行われなかった場合には、その段階におけるステップアップ画像の表示を行なわず、履歴表示領域の表示も「？」のままの表示を行ない、次のステップアップ画像の表示（あるいはボタン操作を指示する表示）を行ってもよい。「？」のままの表示とするのではなく、履歴表示領域内に「操作なし！」という文字を表示してもよい。このように操作が行われなかった場合にはステップアップ画像の表示が行われないようにすることで、遊技者のボタン操作への参加意欲を促すことができる。
【２７０２】

ボタンの操作の態様として、単に１回押すのみではなく、その他の操作態様が遊技者に要求されるようにしてもよい。
例えば、ボタンの連打が行われること（例えば２秒間に１０回以上のボタンが押下されること）を条件として、次の段階のステップアップ画像が評されるようにしてもよい。あるいは、ボタンを所定時間（例えば１秒間）以上押され続けることを条件として、次の段階のステップアップ画像が評されるようにしてもよい。
図３１７（ａ）～図３１７（ｄ）を参照して示した実施形態においては、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像の中央に操作態様を示す「押」という文字を付していたが、「押」に代えて「連打」「長押し」という文字を表示して、操作態様を遊技者に示してもよい。図３１７（ｅ）、図３１７（ｆ）は、それぞれ「連打」、「長押し」という表示が行われた表示状態を示している。
【２７０３】
図３１７（ａ）等を参照して示した実施形態では、攻撃ボタン３７１０の操作が要求されることを示したが、攻撃ボタン３７１０に限らず、他の操作手段に対して操作が要求されるようにしてもよい。他の操作手段としては、ミッションボタン３７００、防御ボタン３７４０、左レバー３７２０、右レバー３７３０等を採用することができる。
【２７０４】
操作が要求される操作手段の例として、１種類の操作手段（攻撃ボタン３７１０）の操作のみが要求される実施形態を示したが、複数の操作手段のうちのいずれかが所定の確率で選択され、その操作手段に対する操作が要求されるようにしてもよい。
例えば、ある「履歴表示ステップアップ演出」においては、各段階において攻撃ボタン３７１０の操作が要求され、他の「履歴表示ステップアップ演出」においては、各段階においてミッションボタン３７００の操作が要求されるようにしてもよい。
あるいは、ある「履歴表示ステップアップ演出」における、ある段階において攻撃ボタン３７１０の操作が要求され、他の段階においてミッションボタン３７００の操作が要求されるようにしてもよい。
このように、毎回定められたボタンの操作が要求されるのではなく、異なるボタンの操作が要求される場合があるようにすることで、遊技が退屈なものとなることを防止できる。
【２７０５】
遊技者がボタンの操作を行わなかった場合には、その後のステップアップ画像の表示が行われない例を示したが、遊技者がボタンの操作を行わずに所定時間（ステップアップ演出として付与されたそれぞれのボタン操作の有効時間）が経過した場合に、予め定められた演出パターンに従って、ステップアップ画像の表示を行うようにしてもよい。
このような実施形態によれば、ボタン操作を行いたい遊技者は操作を行えばよく、ボタン操作を行いたくない遊技者は操作を行わなければよいため、興趣の低下を抑制できる。
【２７０６】
ボタン操作が行われたときに、ステップアップ画像を表示するか否かを抽選で決定するようにした場合、遊技者による操作が行われなかった場合には必ずステップアップ画像を表示しないようにしてもよい。
【２７０７】
なお、これらの演出態様のうちいずれを選択するかを遊技者が選択できるようにしてもよい。例えば、デモ表示中に、「履歴表示ステップアップ演出」においてボタン操作が要求されるか否か、要求されるのであれば、いずれの態様でボタン操作が要求されるのかをカスタマイズできるようにしてもよい。
カスタマイズ内容としては、これら態様の中から遊技者が選択した１つの態様のみが「履歴表示ステップアップ演出」において実行されるものでもよいし、これら態様の中から遊技者が選択した複数の態様が「履歴表示ステップアップ演出」においてそれぞれ所定の確率で実行されるものでもよい。
【２７０８】
ボタン操作に応じて「履歴表示ステップアップ演出」が開始されたり、次の段階のステ

ップアップ画像が表示される実施形態を示したが、ボタン操作に代えて、遊技領域に設けられた所定の入賞口（一般入賞口２００１、第一始動口２００２、ゲート部２００３、第二始動口２００４等）に対する遊技球の入賞や通過を条件として、「履歴表示ステップアップ演出」が開始されたり、次の段階のステップアップ画像が表示されるように変形してもよい。

【２７０９】

上述した実施形態において、所定時間の経過（２秒間）、ボタン操作、所定の入賞口に対する遊技球の入賞や通過を条件として、ステップアップ画像の表示が行われる例を示したが、さらにこれらの条件を組み合わせた「履歴表示ステップアップ演出」が実行されるようにしてもよい。例えば、１段階目のステップアップ画像の表示、２段階目のステップアップ画像の表示、３段階目のステップアップ画像の表示、４段階目のステップアップ画像の表示のそれぞれに対して、これらの条件のうちの所定の条件をあてはめて、「履歴表示ステップアップ演出」が実行されるようにしてもよい。

【２７１０】

例えば、ボタン操作を条件として１段階目のステップアップ画像の表示が２段階目のステップアップ画像の表示へ切り替えられ、所定の入賞口に対する遊技球の入賞や通過を条件として２段階目のステップアップ画像の表示が３段階目のステップアップ画像の表示へ切り替えられ、所定時間の経過を条件として３段階目のステップアップ画像の表示が４段階目のステップアップ画像の表示へ切り替えられるようにしてもよい。

【２７１１】

あるいは、所定の入賞口に対する遊技球の入賞や通過を条件として１段階目のステップアップ画像の表示が２段階目のステップアップ画像の表示へ切り替えられ、所定時間の経過を条件として２段階目のステップアップ画像の表示が３段階目のステップアップ画像の表示へ切り替えられ、所定時間の経過を条件として３段階目のステップアップ画像の表示が４段階目のステップアップ画像の表示へ切り替えられるようにしてもよい。

【２７１２】

２つの例をあげたが、これらの例に限らず、各段階におけるステップアップ画像を表示する条件として上述した条件のうちのいずれかを採用し、各段階において適宜採用された条件を組み合わせた「履歴表示ステップアップ演出」が実行されるようにしてもよい。なお、上述したように遊技者が各段階における条件をカスタマイズできるようにしてもよい。

【２７１３】

このような実施形態によれば、ボタン操作が要求されない場合、ボタン操作が要求される場合、遊技球を常に発射している状態とすることが要求される場合とが、発生しうることとなる。ボタン操作が要求されない場合とボタン操作が要求される場合とを設ければ、遊技に緩急をつけることができる。また、遊技球を発射している状態とすることが要求されることで、遊技機の稼働率を高めることができ、遊技店の売り上げを向上させることができる。

【２７１４】

所定時間（２秒間）の経過後に、次の段階のステップアップ画像が表示される実施形態を示したが、ステップアップ画像の表示段階に対応して、所定時間を異なったものとしてもよい。

例えば、１段階目のステップアップ画像を１秒間表示したのち２段階目のステップアップ画像を表示し、２段階目のステップアップ画像を２秒間表示したのち３段階目のステップアップ画像を表示し、３段階目のステップアップ画像を３秒間表示したのち４段階目のステップアップ画像を表示し、４段階目のステップアップ画像を４秒間表示して、「履歴表示ステップアップ演出」を終了してもよい。

また、１段階目のステップアップ画像を２秒間表示したのち２段階目のステップアップ画像を表示し、２段階目のステップアップ画像を２秒間表示したのち３段階目のステップアップ画像を表示し、３段階目のステップアップ画像を３秒間表示したのち４段階目のステップアップ画像を表示し、４段階目のステップアップ画像を３秒間表示して、「履歴表

示ステップアップ演出」を終了してもよい。
　このように、「履歴表示ステップアップ演出」の後半になるにつれて、各ステップアップ画像の表示時間を長くして、次のステップアップ画像が表示されるまでの時間を長くすることで、遊技者が所定の組み合わせが表示されるか否かを期待する時間を十分に確保することができる。
【２７１５】
　また、１段階目のステップアップ画像を４秒間表示したのち２段階目のステップアップ画像を表示し、２段階目のステップアップ画像を３秒間表示したのち３段階目のステップアップ画像を表示し、３段階目のステップアップ画像を２秒間表示したのち４段階目のステップアップ画像を表示し、４段階目のステップアップ画像を１秒間表示して、「履歴表示ステップアップ演出」を終了してもよい。
　また、１段階目のステップアップ画像を３秒間表示したのち２段階目のステップアップ画像を表示し、２段階目のステップアップ画像を３秒間表示したのち３段階目のステップアップ画像を表示し、３段階目のステップアップ画像を２秒間表示したのち４段階目のステップアップ画像を表示し、４段階目のステップアップ画像を２秒間表示して、「履歴表示ステップアップ演出」を終了してもよい。
　このように、「履歴表示ステップアップ演出」の後半になるにつれて、各ステップアップ画像の表示時間を短くして、次のステップアップ画像が表示されるまでの時間を短くすることで、所定の組み合わせが突然決まったように表示され遊技者に大きな興趣を感じさせることができる。
【２７１６】
　図３１４（ｄ）において、ステップアップ画像Ａに、星形のマークが１つ付されている例を示したが、星形のマークが複数表示されたステップアップ画像Ａが表示される場合があるようにしてもよい。また、表示された星形のマークの個数によって所定の事象を示唆したり報知してもよい。
　図３１８（ａ）は、星形のマークが１つ付されたステップアップ画像Ａが１段階目のステップアップ画像として表示された状態を示している。
　図３１８（ｂ）は、星形のマークが２つ付されたステップアップ画像Ａが１段階目のステップアップ画像として表示された状態を示している。
　図３１８（ｃ）は、星形のマークが３つ付されたステップアップ画像Ａが１段階目のステップアップ画像として表示された状態を示している。
　図３１８（ｄ）は、星形のマークが４つ付されたステップアップ画像Ａが１段階目のステップアップ画像として表示された状態を示している。
【２７１７】
　付された星形のマークの個数が多いほど、大当りの期待度が高くなるようにしてもよい。このような態様とすることで、ステップアップ画像の組み合わせが大当りに期待が持てない態様の表示であったり、ステップアップ画像が１～２段階目など大当りに期待が持てない段階までしか表示されない場合であっても、星形のマークの個数によって大当りに対する期待感を維持することができる。
【２７１８】
　なお、ステップアップ画像の表示を開始したのち、所定時間（例えば１秒後）の経過後に星形のマークを表示するようにしてもよい。このような表示態様とすることで、ステップアップ画像の表示によって示された期待度が低いものであったとしても、表示さえる星形のマークの個数によっては、大当りの期待感を維持することができる。
【２７１９】
　なお、星形のマークの表示個数を決定する所定の抽選処理は、実行する演出パターン（「ＰＴＮ－１－００１」～「ＰＴＮ－４－０２５６」）を決定する所定の抽選処理とは独立して行うようにしてもよい。
　例えば、大当りの場合には、星１個が１０％、星２個が２０％、星３個が３０％、星４個が４０％の確率で表示される抽選を行い、ハズレの場合には星１個が４０％、星２個が

３０％、星３個が２０％、星４個が１０％の確率で表示される抽選を行なうようにするとよい。
　このような態様とすることで、演出パターンの個数が膨大なものになってしまうことを防止することができる。
【２７２０】
　ステップアップ画像Ａを例に示したが、ステップアップ画像Ｂやステップアップ画像Ｃにおいて、同様の態様を採用してもよい。
　例えば、１個から４個のうちのいずれかの個数の漢字の「保」が付されたステップアップ画像Ｂが表示されるようにしてもよい。図３１８（ｅ）は、漢字の「保」が４つ付されたステップアップ画像Ｂが１段階目のステップアップ画像として表示された状態を示している。
　また、１個から４個のうちのいずれかの個数の漢字の「操」が付されたステップアップ画像Ｃが表示されるようにしてもよい。図３１８（ｆ）は、漢字の「操」が４つ付されたステップアップ画像Ｃが１段階目のステップアップ画像として表示された状態を示している。
　これらにおいて、「保」や「操」の個数が多いほど期待度が高くなるようにするとよい。
【２７２１】
　表示されたマークや漢字の合計表示個数によって、実行される演出の期待度を示してもよい。
　例えば、演出パターンＰＴＮ－２－００１が実行されて「Ａ」「Ａ」と表示された場合に、星形のマークの合計表示個数は２個から８個の間の個数となるが、表示された個数が多いほど、期待度が高くなるようにしてもよい。
　なお、表示されたステップアップ画像Ａが２個で星形のマークが８個表示された場合の期待度は、表示されたステップアップ画像Ａが３個で星形のマークが３個表示された場合の期待度よりも低くするとよい。
【２７２２】
　同様に、「Ｂ」「Ｂ」や「Ｃ」「Ｃ」と表示された場合には、「保」や「操」の合計表示個数は２個から８個の間の個数となるが、この場合も「Ａ」「Ａ」の場合と同様の態様を採用してもよい。例えば、「保」や「操」の合計表示個数が多いほど、期待度を高くするとよい。
【２７２３】
　なお、ステップアップ画像Ａ～ステップアップ画像Ｄとして、それぞれアルファベットの「Ａ」～「Ｄ」が含まれる例を示したが、画像の区別ができればよく他の態様の画像を採用してもよい。例えば、これらの４つのアルファベットに代えて、女性歌手キャラクタが異なる衣装やポーズをとった４つのキャラクタ画像を表示するようにしてもよい。
　なお、星形のマークや文字の合計表示個数によって期待度を示す実施形態を示したが、これらに代えて、「ＧＯＯＤ」「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」などの文字を付して、期待度を示しても同様の効果が得られる。
【２７２４】
　また、各ステップアップ画像においては、所定の直線を組み合わせて背景部分としていたが、直線以外の態様を採用してもよい。例えば、昼の風景を表した昼風景画像、夕方の風景を表した夕方風景画像、夜の風景を表した夜風景画像のいずれかを表示してもよい。また、昼風景画像が表示された場合よりも、夕方風景画像が表示された場合の方が期待度が高くなるようにしてもよい。さらに夕方風景画像が表示された場合よりも、夜風景画像が表示された場合の方が期待度が高くなるようにしてもよい。
　なお、これらの表示態様を組み合わせてもよい。
【２７２５】
　図３０７～図３１４等を参照して、表示されたステップアップ画像を履歴表示領域に縮小して表示する実施形態を示したが、この実施形態を変形した他の実施形態を以下に説明する。

【２７２６】
本実施形態においては、履歴表示領域に予めステップアップ画像を縮小した画像が表示されている。そして、各段階において表示されたステップアップ画像が、履歴表示領域に縮小して表示されているステップアップ画像と一致するか否かに基づいて、遊技者に期待度が報知するように構成されている。
【２７２７】
以下に、図３１９、図３２０を参照して本実施形態について説明する。なお、図３１９、図３２０に示した各図は、ステップアップ演出表示ウィンドウ内の表示態様を示す図である。また、演出パターン「ＰＴＮ－４－０３０」（「Ａ」「Ｂ」「Ｄ」「Ｂ」）が実行された場合を例にあげて演出態様を説明する。
【２７２８】
まず、ステップアップ演出表示ウィンドウの表示開始とともに、履歴表示領域に予めステップアップ画像を縮小した画像が表示される。第１履歴表示領域にはステップアップ画像Ａを縮小した画像が表示され、第２履歴表示領域にはステップアップ画像Ｃを縮小した画像が表示され、第３履歴表示領域にはステップアップ画像Ｄを縮小した画像が、表示され、第４履歴表示領域にはステップアップ画像Ｂを縮小した画像が、表示される。また、各履歴表示領域は、背景が灰色で表示される。図３１９（ａ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、１段階目のステップアップ画像としてステップアップ画像Ａが表示される。図３１９（ｂ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、第１履歴表示領域の背景が白色で表示されるとともに、ステップアップ演出表示ウィンドウの中央付近に「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」という文字が表示される。図３１９（ｃ）はこのときの表示状態を示している。
【２７２９】
次いで、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」という文字の表示が終了した後（図３１９（ｄ））、２段階目のステップアップ画像としてステップアップ画像Ｂが表示される。図３１９（ｅ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、第２履歴表示領域の全体に「×」の字の形状をした画像が表示されるとともに、ステップアップ演出表示ウィンドウの中央付近に「いまいち・・・」という文字が表示される。図３１９（ｆ）はこのときの表示状態を示している。
【２７３０】
次いで、「いまいち・・・」という文字の表示が終了した後（図３２０（ａ））、３段階目のステップアップ画像としてステップアップ画像Ｄが表示される。図３２０（ｂ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、第３履歴表示領域の背景が白色で表示されるとともに、ステップアップ演出表示ウィンドウの中央付近に「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」という文字が表示される。図３２０（ｃ）はこのときの表示状態を示している。
【２７３１】
次いで、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」という文字の表示が終了した後（図３２０（ｄ））、４段階目のステップアップ画像としてステップアップ画像Ｂが表示される。図３２０（ｅ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、第４履歴表示領域の背景が白色で表示されるとともに、ステップアップ演出表示ウィンドウの中央付近に「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」という文字が表示される。図３２０（ｆ）はこのときの表示状態を示している。
【２７３２】
このように、履歴表示領域に予め表示されていたステップアップ画像と同じステップアップ画像が表示された場合（第１段階目、第３段階目、第４段階目）には、背景が白色となる。
一方、履歴表示領域に予め表示されていたステップアップ画像と異なるステップアップ画像が表示された場合（第２段階目）には、背景は灰色のままであり、履歴表示領域には

、予め表示されていたステップアップ画像の手前側に「×」の字の形状をした画像が表示される。
そして、履歴表示領域に予め表示されていたステップアップ画像と同じステップアップ画像が表示された回数（この例においては３回）が多いほど、期待度が高くなるように設定されている。遊技者は履歴表示領域内の白色の背景で表示された領域の個数によって期待度を認識することができる。
【２７３３】
なお、一致したステップアップ画像において、図３０７～図３１４等を参照して示した各種の条件が満たされている場合に、各条件に対応した演出が実行されるようにしてもよい。例えば、一致したステップアップ画像に「Ｃ」が２つ含まれている場合には操作演出を実行するようにしてもよい。なお、「Ａ」や「Ｂ」についても同様に、一致した個数に対応する態様で期待度が示されたり、当該保留変化演出が実行されるようにしてもよい。
【２７３４】
なお、ステップアップ画像が一致した場合と一致しなかった場合とで背景の色を異なるものとする例を示したが、一致した場合に、履歴表示領域において縮小して表示されているステップアップ画像の枠部分の色を黒色から赤色とし、一致しなかった場合には、黒色のままとしてもよい。
【２７３５】
図３１９、図３２０を参照して示した演出例においては、２段階目のステップアップ画像が一致しなかったが、１～４段階目までのすべての段階で一致した場合には、特別な表示を行ってもよい。例えば、履歴表示領域を枠で囲う表示を行ったり、ステップアップ演出表示ウィンドウの中央付近に「ＰＥＲＦＥＣＴ！」という文字を表示してもよい。図３２１（ａ）はこのような表示を行ったときの表示態様を示している。
また、一致した個数を示してもよい。図３２１（ｂ）は、「３個一致！」という文字の表示を行ったときの表示態様を示している。
また、各履歴表示領域に対応させて、一致したか否かを「○」または「×」で表示してもよい。図３２１（ｃ）はこのような表示を行ったときの表示態様を示している。
なお、これらの表示はステップアップ演出表示ウィンドウ内で行う演出例であるが、ステップアップ演出表示ウィンドウ外において、あるいは、ステップアップ演出表示ウィンドウ内とステップアップ演出表示ウィンドウ外の双方にまたがる態様で、「ＰＥＲＦＥＣＴ！」や「３個一致！」などの表示を行ってもよい。
【２７３６】
図３１９（ｃ）、図３１９（ｆ）、図３２０（ｃ）、図３２０（ｆ）を参照して示したように、一致したか否かを示す文字（「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」や「いまいち・・・」）を表示する際に、履歴表示領域の表示をそのまま継続していたが、これらの文字を表示している期間において、履歴表示領域の表示を消去したり、表示を行う場合であってもさらに小さく表示するようにしてもよい。
このような構成とすることで、一致したか否かを遊技者がより明確に認識することができる。
【２７３７】
図３１９、図３２０を参照して示した実施形態においては、遊技者の操作が要求されることはなかったが、遊技者のボタン操作に応じて、ステップアップ画像の表示が行われる態様を採用してもよい。なお、遊技者のボタン操作に係る各種演出の実施態様や表示態様については上述した態様を適宜採用することができる。
なお、一致するか否かの表示を消去したタイミングで、次の操作指示表示を行うようにするとよい。例えば、図３１９（ａ）、図３１９（ｄ）、図３２０（ａ）、図３２０（ｄ）に示した表示状態において、操作指示表示が行われるようにするとよい。
また、操作が行われなかった段階における履歴表示として「？」を表示してもよい。図３２１（ｄ）は３段階目の表示において、操作が行われなかった場合の表示例を示している。

【２７３８】
図３１９、図３２０を参照して、一致しなかった場合には「いまいち・・・」と表示し、一致した場合には「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」と表示する実施形態を示したが、他の表示態様を採用してもよい。
例えば、一致しなかった場合に、「いまいち・・・」、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」、「ＷＯＮＤＥＲＦＵＬ」のいずれかを表示するようにし、一致した場合に、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」、「ＷＯＮＤＥＲＦＵＬ」のいずれかを表示するようにしてもよい。
具体的には、一致しなかった場合には、「いまいち・・・」が９５％の確率で、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」が３％の確率で、「ＷＯＮＤＥＲＦＵＬ」が２％の確率で表示され、一致した場合には、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」が７０％の確率で、「ＷＯＮＤＥＲＦＵＬ」が３０％の確率で表示されるようにしてもよい。
また、ハズレの場合は、８０％の確率で一致せず、２０％の確率で一致し、当たりの場合は、１０％の確率で一致せず、９０％の確率で一致して表示されるようにしてもよい。
【２７３９】
ステップアップ画像が一致したか否かを示す文字表示（「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」、「いまいち・・・」）が行われる実施形態を示したが、一致した場合としなかった場合とで文字表示を行う時間を異なったものとしてもよい。
例えば、一致した場合の文字（「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」）の表示時間の方を長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。
一方、一致しなかった場合の文字（「いまいち・・・」）の表示時間の方を長くすることで、遊技者を刺激して次回以降のボタン操作に奮起させることができる。
【２７４０】
あるいは、所定のボタン操作が行われた場合と行われなかった場合とで、文字表示を行う時間を異なったものとしてもよい。例えば、ボタン操作が行われた場合の表示時間の方を長くして、自分自身の行為によって表示させた文字を長い時間遊技者に視認させることで、操作を行ったことに対する対価とすることができる。
【２７４１】
所定のボタン操作が行われた場合と所定のボタン操作が行われなかった場合の双方において、一致したか否かを示す文字表示（「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」、「いまいち・・・」）が行われるようにしてもよい点を上述したが、所定のボタン操作が行われた場合には、文字表示を行う時間を、文字表示終了後に行われるボタンの操作を指示する新たな操作指示画像の表示時間（ボタンの操作有効期間）よりも長くしてもよい。
一方で、所定のボタン操作が行われなかった場合には、文字表示を行う時間を、文字表示終了後に行われるボタンの操作を指示する新たな操作指示画像の表示時間（ボタンの操作有効期間）よりも短くするとよい。
【２７４２】
所定のボタン操作が行われた場合には、文字表示を行う時間を、文字表示終了後に行われるボタンの操作を指示する新たな操作指示画像の表示時間よりも短くしてもよい。
一方で、所定のボタン操作が行われなかった場合には、文字表示を行う時間を、文字表示終了後に行われるボタンの操作を指示する新たな操作指示画像の表示時間よりも長くするとよい。
【２７４３】
一致したか否かを示す文字（「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ！」や「いまいち・・・」）を表示する際に、履歴表示領域の表示を消去してもよい点を上述したが、履歴表示領域の表示が再開されてから、ふたたび履歴表示領域の表示が消去されるまでの時間を所定の条件が満たされることを条件として、短縮されるようにしてもよい。
【２７４４】
例えば、履歴表示領域の表示の再開時に、短縮するか否かを抽選により決定してもよい。あるいは、ボタンに対する操作があったときに短縮されるようにしてもよい。あるいは、所定時間内に所定の入賞口に予め定められた個数の遊技球が入賞したときに短縮される

ようにしてもよい。
【２７４５】
図３１４～図３２０等を参照して示した実施形態においては、装飾図柄の変動表示が開始されて、高速変動した状態となった直後に「履歴表示ステップアップ演出」を実行していたが、他のタイミングにおいて、「履歴表示ステップアップ演出」を実行してもよい。
例えば、「年末歌合戦リーチ演出」や「ザ・カウントダウンリーチ演出」の実行中に「履歴表示ステップアップ演出」を実行するようにしてもよい。
【２７４６】
また、装飾図柄の１回の変動表示中に「履歴表示ステップアップ演出」の実行が完了するのではなく、装飾図柄の複数回の変動表示にまたがって、「履歴表示ステップアップ演出」を実行してもよい。
例えば、「履歴表示ステップアップ演出」を先読み演出として実行するようにしてもよい。具体的には、保留が４個あるときに、４回の変動表示の各回において１段階ずつステップアップ画像を表示し、４つめの保留に対応する変動表示において、４段階目のステップアップ画像を表示して、４つ目の保留に対応する期待度等を示すようにしてもよい。
【２７４７】
なお、保留が４個未満の場合には、先読み対象となった保留に対応する装飾図柄の変動表示までは、１段階ずつステップアップ画像を表示していき、先読み対象となった保留に対応する装飾図柄の変動表示において、複数段階、ステップアップ画像を表示するようにするとよい。
例えば、保留が３個あるときには、１つ目の保留に対応する１回目の変動表示において、１段階目のステップアップ画像の表示を行い、２つ目の保留に対応する２回目の変動表示において、２段階目のステップアップ画像の表示を行い、３つ目の保留に対応する３回目の変動表示において、３段階目と４段階目のステップアップ画像の表示を行って、３つ目の保留に対応する期待度等を示すようにしてもよい。
【２７４８】
履歴表示領域に表示を行う他の実施形態について説明する。
まず本実施形態の前提について説明する。
第一始動口２００２に遊技球が入球すると特別抽選が行われ、装飾図柄の変動表示が行われる。特別抽選の結果が大当りとなる確率は１／３００である。
特別抽選の結果が大当りになると、大入賞口２００５が所定回数開閉する大当り遊技が実行される。また、この大当り遊技の終了後には、第二始動口２００４に対する遊技球が入球しやすい時短状態となる。ここまでは、図１４２、図１４３を参照して示した実施形態と同様に遊技が進行する。
本実施形態において、第一始動口２００２に対する入賞に基づく大当り、第二始動口２００４に対する入賞に基づく大当りは、１０Ｒ低確率時短大当りのみである。
第一始動口２００２に対する入賞に基づく大当り後に付与される時短回数は１回である。一方、第二始動口２００４に対する入賞に基づく大当り後に付与される時短回数は１０回である。
また、第二始動口２００４に遊技球が入球した場合には特別抽選結果として高確率（１／７）で小当りが発生し、小当りが発生した場合には小当たりに対応する装飾図柄の停止表示が行われるとともに、図示しない第二大入賞口が開放された状態となる。なお、第二大入賞口は遊技領域の右側に設けられている。第二大入賞口内には特定領域が設けられており、第二大入賞口内に進入した遊技球が特定領域を通過すると、大入賞口２００５が所定回数開閉する大当り遊技が開始されるようになっている。なお、第二大入賞口内に進入した遊技球もしくは第二大入賞口内に進入した遊技球の位置が必ず（もしくは高確率で）特定領域を通過するように構成されているため、遊技者が遊技球の発射を行わないなどの例外的な状況を除けば、小当たりが発生した時点で次の大当り遊技が開始されることが実質的に確定することとなる。なお、第二始動口２００４に対する特別抽選の結果が大当りとなる確率は第一始動口２００２に入球したときに行われる特別抽選と同じ確率（１／３

００）であるが、上述したように小当りが高確率（１／７）で発生するため、第二始動口２００４に対する大当り遊技のほとんどは小当りを経由して発生する。なお、第一始動口２００２に遊技球が入球した場合には小当りが発生する確率は０％である。

【２７４９】

第一始動口２００２に対する遊技球の入球に基づいて発生した大当り遊技後に付与される時短回数は１回であるが、第二始動口２００４に対する遊技球の入球に基づいて発生した大当り遊技後に付与される時短回数は１０回である。また、第一始動口２００２の最大保留数、第二始動口２００４の最大保留数はともに４である。

そのため、第一始動口２００２に対する遊技球の入球に基づいて発生した大当り遊技後には、最大５回の第二始動口２００４についての特別抽選を遊技者は受けることが可能であり、遊技者は第二始動口２００４の保留個数の上限も含めて計５回の特別抽選の間に小当たり（１／７の確率で発生する）となれば、実質的に次の大当り状態が発生することが確定する。

一方、第二始動口２００２に対する遊技球の入球に基づいて発生した大当り遊技後に、最大１４回の抽選を遊技者は受けることが可能であり、遊技者は第二始動口２００４の保留個数の上限も含めて計１４回の特別抽選の間に小当たり（１／７の確率で発生する）となれば、実質的に次の大当り状態が発生することが確定する。

【２７５０】

このような遊技仕様によれば、遊技者は、まず左打ちを行って第一始動口２００２に遊技球を入球させて、特別抽選の結果として大当りの結果を発生させることを目指すこととなる。

次いで、大当り遊技が開始された場合には、遊技者は右打ちを行い、大当り終了後も右打ちを継続し、可動片２００４ａが駆動されて開放状態となった第二始動口２００４に５個の遊技球を入球させて、最大５回の特別抽選の結果を得ることとなる。なお、可動片２００４ａを開放状態とする時間は、第二始動口２００４に対応する保留が最大個数となるのに十分な時間（例えば１分間）が設定される。

第二始動口２００４に対する入球に対応して、１／７の確率で小当たりが発生する。遊技者は５回の変動表示中に、小当りの発生（上述したように実質的な大当りの発生）を期待することとなる。

５回の変動表示中に小当りが発生しなかった場合には、第二始動口２００４へ遊技球が入球することは困難（１分間の開放をセットした可動片２００４ａの残り時間が残っていたとしても通常状態に制御されると閉鎖される）となるため、５回の変動表示以上の変動表示を行うことはできないため、遊技者は再び左打ちを行い、大当りを発生させることを目指すこととなる。

一方、５回の変動表示中に小当りが発生した場合には、第二大入賞口が開放状態となり、第二大入賞口内の特定領域を遊技球が通過することを条件として、大入賞口２００５が開閉する大当り状態が発生する。

この大当り状態が終了すると、時短回数が１０回付与されるため、可動片２００４ａが駆動されて開放状態となった第二始動口２００４に遊技球を入球させて、最大で１４回の特別抽選の結果を得ることとなる。なお、この場合も遊技者が遊技球の発射を中断するなどの行為を行わずに右打ちを継続していれば、最大で１４回の特別抽選の結果を得ることとなり、１４回の変動表示中１／７の確率で発生する小当りが発生すれば、再び第二大入賞口が開閉し、特定領域の通過を条件として、大当り状態が発生することとなる。このように、１４回の変動表示中に小当りが発生すれば、大当り遊技状態に実質的に移行することとなるため、繰り返しこの遊技状態がループして、遊技者目線で言えば連チャン状態が発生することとなる。なお時短中に小当りが発生した場合であっても特定領域を通過しなければ１０回の時短を新たに付与することはない。

【２７５１】

このように、遊技者は、有利度合いの異なる３つの状態である、左打ちを行う状態、第１の右打ち状態（時短回数が１回付与された状態）、第２の右打ち状態（時短回数が１０

回付与された状態）の３つの状態のいずれの状態で遊技を行っているのかを意識しつつ遊技を行うこととなる。

【２７５２】

本実施形態においても、左打ちを行う状態では、前述した「年末歌合戦リーチ演出」や「ザ・カウントダウンリーチ演出」が行われるのは共通とされており、年末歌合戦リーチ演出等で表示される主人公としての女性歌手キャラクタが世界ライブを行うことを目指すというストーリーになっている。

【２７５３】

本実施形態においては、左打ちを行う状態、第１の右打ち状態（時短回数が１回付与された状態）、第２の右打ち状態（時短回数が１０回付与された状態）の３つの状態のうちどこまで突破したのかを遊技者が認識できるように、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の上部の左から順に「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」「目指せ世界ライブ」が表示される（図示省略）。なお、この表示は常時表示されているが、特別な状態（例えば、大当りオープニング中や大当りエンディング中、および特別なエラー中）では非表示にするようにしてもよい。

【２７５４】

左打ちを行う状態であれば、「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」「目指せ世界ライブ」の全てが通常表示されており、第１の右打ち状態（時短回数が１回付与された状態）であれば、「目指せ地方ライブ」だけがコンプリートされたことが分かる特別な表示が行われ、第２の右打ち状態（時短回数が１０回付与された状態）であれば、「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」「目指せ世界ライブ」のうち「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」がコンプリートされたことが分かる特別な表示が行われ、第２の右打ち状態（時短回数が１０回付与された状態）で実質的な大当りが発生する小当りに当選し特定領域を通過したとき（もしくは大当りに当選したとき）に全てのライブがコンプリートされたことが分かる特別な表示が行われる。なお、第２の右打ち状態（時短回数が１０回付与された状態）で実質的な大当りが発生する小当りに当選し特定領域を通過したときに全てのライブがコンプリートされたことが分かる特別な表示を行うようにしたのは、第１の右打ち状態で小当りに当選したにもかかわらず第２の右打ち状態で小当りに当選しなかったこと（所謂、単発スルー）も考えられるため、最終目的である「目指せ世界ライブ」のコンプリートは単発スルーを回避したときとしている。遊技者が嫌な思いをする単発スルーの可能性があるときに全部をコンプリートすることを表示することは、遊技者に不快な思いをさせてしまう可能性があるからである。

【２７５５】

なお、「目指せ地方ライブ」等がコンプリートされたことが分かる特別な表示とは、例えば、「目指せ地方ライブ」の表示を若干暗転表示したり、「目指せ地方ライブ」の表示周りにエフェクトを表示したり、「ＣＬＥＡＲ！」などのメッセージ表示を「目指せ地方ライブ」に重ねて表示するようにしたりするとよい。

【２７５６】

また、本実施形態における第１の右打ち状態や、第２の右打ち状態では、左打ちを行う状態において、大当りが発生することを示す態様で停止表示された装飾図柄と同じ数字の図柄でのみ、大当りもしくは小当りが発生したことを示す態様で装飾図柄が停止表示される。

【２７５７】

具体的には、例えば、左打ちを行う状態における装飾図柄が「１～８」の８種類あった場合に左打ちを行う状態で「３３３」で大当りした場合、第１の右打ち状態や、第２の右打ち状態で大当りもしくは小当りが発生する場合には必ず「３３３」の装飾図柄が停止表示されるという特徴を有する。なお、第１の右打ち状態や、第２の右打ち状態で表示される装飾図柄としては、左打ちを行う状態における装飾図柄と同じように「１～８」の８種類が用意されているが、左打ちを行う状態、第１の右打ち状態、第２の右打ち状態によってそれぞれデザインが異なるものとされている。例えば左打ちを行う状態での装飾図柄を

基本デザイン（例えば、キャラクタ付きの数字図柄）とすると、第１の右打ち状態ではキャラクタ付きの数字図柄に後光が指しているデザイン、第２の右打ち状態ではキャラクタ付きの数字図柄に後光が指しており、かつ数字が金色で描かれている。このように有利度合いが高い状態ほど徐々に豪華なデザインとすることで遊技者の高揚感を高めることができる。

【２７５８】

このようにすることで、所定回数の変動表示が終了すると有利な状態が終了してしまう遊技機の多くは、リーチ状態が発生するか否かを楽しませることが主流であるが、本実施形態の遊技機は、左装飾図柄が特定の図柄（例えば、左打ちを行う状態で「３３３」で大当りした場合には、当該特定の図柄は「３」となる）で停止しなかった時点ではずれを示唆することになるので、左装飾図柄の停止に対して興趣を高めることができるとともに、左装飾図柄が特定の図柄で停止しなかった場合でも右装飾図柄が停止する際に、例えば、左装飾図柄を仮停止状態から再変動させることで左装飾図柄を特定の図柄で停止させるなど、興趣を高めるタイミングをより多く持つことが可能となる。

【２７５９】

なお、左装飾図柄の停止に対して興趣を高めることができるように、例えば「７」のリーチは当りに対する期待度を高くするという技術は従来にもあるが、基本的には、「７」のリーチが発生することは稀であるため、結果的に、左装飾図柄の停止に対して興趣を高めることはできなかったが、本実施形態では、特定の図柄でしか当たることがないため、小当りに当選する確率以上に左装飾図柄に特定の図柄を停止させることができるとともに、小当りに当選する確率以上に左装飾図柄と右装飾図柄に特定の図柄によるリーチ状態を作り出すことができる。

【２７６０】

なお、前述したコンプリートされたことが分かる特別な表示を、左打ちを行う状態で大当りした装飾図柄を表示するようにしてもよい。このようにすることで、例えば、左打ちを行う状態で「３３３」で大当りした場合には、「目指せ地方ライブ」の表示位置に重ねて「３３３」が表示され、第１の右打ち状態から第２の右打ち状態に移行し（つまり、第１の右打ち状態で小当りに当選し「３３３」が表示された）、第２の右打ち状態に制御されているときには、「目指せ地方ライブ」の表示位置に重ねて「３３３」が表示されていることに加え「目指せ全国ライブ」の表示位置にも重ねて「３３３」が表示され、初めて移行した第２の右打ち状態で小当りに当選し特定領域を通過すると（つまり、第２の右打ち状態で小当りに当選し「３３３」が表示された）、「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」の表示位置に重ねて「３３３」が表示されていることに加え「目指せ世界ライブ」の表示位置にも重ねて「３３３」が表示されることになり、インパクトのある表示を行うことになる。

【２７６１】

なお、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の上部の左から順に表示される「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」「目指せ世界ライブ」は、当りを期待させるものではなく、あくまで状態の表示であるため、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域のうち、例えば１／２に満たない大きさで表示するようにするとよい。遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域で行われるメインの演出は、当落の抽選結果に基づいた演出とするほうが遊技者にとっても認識しやすいためである。

【２７６２】

このようにした場合、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の上部の左から順に表示される「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」「目指せ世界ライブ」は、特別抽選の結果に基づいた予告演出やリーチ演出よりも小さく表示されるため、コンプリートしたことを示す特別な表示を若干暗転表示したり、「目指せ地方ライブ」の表示周りにエフェクトを表示したり、「ＣＬＥＡＲ！」などのメッセージ表示を行う場合は遊技者は認識できるが、特別な表示として３つの装飾図柄（例えば、「３３３」）を表示する場合には、遊技者はどの図柄が表示されているのか認識しづらいという課題も発生するため、例えば

、３つの装飾図柄ではなく１つの装飾図柄を表示するようにしたりするとよい。１つの装飾図柄を表示するようにすることで、すべてのライブをコンプリートしたときに、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の上部には「３」「３」「３」と表示されるため、当りに当選していないにもかかわらず遊技者に対して当たったかのような錯覚を与えることができる。

【２７６３】

また、特定のライブ（例えば、「目指せ地方ライブ」と「目指せ全国ライブ」）は３つの装飾図柄でコンプリートしたことを表示し、特定のライブ以外のライブ（例えば、「目指せ世界ライブ」）は１つの装飾図柄でコンプリートしたことを表示するようにしてもよい。このようにする場合には、本実施形態の仕様における最大の難関は、第１の右打ち状態で大当りもしくは小当りに当選させることであるので、「目指せ全国ライブ」のコンプリート表示（第１の右打ち状態で大当りもしくは小当りに当選したことを示す表示）だけを３つの装飾図柄で表示し、残りの「目指せ地方ライブ」と「目指せ世界ライブ」については１つの装飾図柄で表示するようにしてもよいし、「目指せ全国ライブ」のコンプリート表示（第１の右打ち状態で大当りもしくは小当りに当選したことを示す表示）だけを１つの装飾図柄で表示し、残りの「目指せ地方ライブ」と「目指せ世界ライブ」については３つの装飾図柄で表示するようにしてもよい。

【２７６４】

また、「ＣＬＥＡＲ」と表示する場合は、「目指せ地方ライブ」では赤色の文字、「目指せ全国ライブ」では金色の文字、「目指せ世界ライブ」では虹色の文字のように、異なる態様で表示するようにしてもよい。なお、前述したように、本実施形態の仕様における最大の難関は、第１の右打ち状態で大当りもしくは小当りに当選させることであるので、虹色の文字を「目指せ全国ライブ」をコンプリートしたとき（第１の右打ち状態で大当りもしくは小当りに当選したとき）に表示するようにしてもよい。

なお、虹色という単一の色は厳密には存在しないが、所定の領域内（本実施例では文字の部分）を青色、水色、緑色、黄色、赤色、桃色、青色、水色・・・の順で表示手段を構成する画素をストライプ状に発光させることにより遊技者に虹のように視認される表示態様を、本明細書中では虹色と表現している。

【２７６５】

なお、装飾図柄を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の上部に表示する場合には、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域それ自体が小さいため、遊技盤側演出表示装置１６００の略中央に表示される変動表示に対応した装飾図柄を縮小表示したり、小さいサイズの装飾図柄のデータをあらかじめ用意しておき、該データを表示するようにしてもよい。なお、「ＣＬＥＡＲ」についても、リーチ演出等で表示する「ＣＬＥＡＲ」を縮小表示したり、小さいサイズの「ＣＬＥＡＲ」のデータをあらかじめ用意しておき、該データを表示するようにしてもよい。

【２７６６】

なお、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の上部に、「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」「目指せ世界ライブ」の全てを表示する説明をしたが、左打ちを行う状態では「目指せ地方ライブ」のみ、第１の右打ち状態では「目指せ全国ライブ」のみ、第２の右打ち状態では「目指せ世界ライブ」のみを表示し、どの状態にあるのかを表示するようにしてもよい。

【２７６７】

また、「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」「目指せ世界ライブ」は、特別な状態（例えば、大当りオープニング中や大当りエンディング中、および特別なエラー中）を除いて常時表示する説明をしたが、所定時間の経過で消去するようにしてもよい。

【２７６８】

具体的には、「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」「目指せ世界ライブ」の全てを表示する場合にあっては、第１の右打ち状態（時短回数が１回付与された状態）に移行したときに「目指せ地方ライブ」がコンプリートされた表示且つ「目指せ全国ライブ」「

目指せ世界ライブ」が未コンプリートの表示を行い、当該表示を開始してから所定時間の経過（例えば１０秒程度の１回の平均変動時間に近しい時間であったり、第１の右打ち状態で選択されうる最短の変動時間よりも短い時間であったり、第１の右打ち状態で選択されうる最短の変動時間よりも長い時間ではあるものの第１の右打ち状態で選択されうる最長の変動時間よりも短い時間であったり、第１の右打ち状態で選択されうる最長の変動時間よりも長い時間など）で非表示（表示はされているものの認識できないことも含む）にするとよい。

【２７６９】

同様に、「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」「目指せ世界ライブ」の全てを表示する場合にあっては、第２の右打ち状態（時短回数が１０回付与された状態）に移行したときに「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」がコンプリートされた表示且つ「目指せ世界ライブ」が未コンプリートの表示を行い、当該表示を開始してから所定時間の経過（例えば１０秒程度の１回の平均変動時間に近しい時間であったり、第１の右打ち状態で選択されうる最短の変動時間よりも短い時間であったり、第１の右打ち状態で選択されうる最短の変動時間よりも長い時間ではあるものの第１の右打ち状態で選択されうる最長の変動時間よりも短い時間であったり、第１の右打ち状態で選択されうる最長の変動時間よりも長い時間など）で非表示（表示はされているものの認識できないことも含む）にするとよい。

【２７７０】

同様に、「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」「目指せ世界ライブ」の全てを表示する場合にあっては、第２の右打ち状態（時短回数が１０回付与された状態）に移行して該状態で小当りに当選し特定領域を通過したとき（もしくは大当りに当選したとき）に「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」「目指せ世界ライブ」がコンプリートされた表示を行い、当該表示を開始してから所定時間の経過（例えば１０秒程度の１回の平均変動時間に近しい時間であったり、第１の右打ち状態で選択されうる最短の変動時間よりも短い時間であったり、第１の右打ち状態で選択されうる最短の変動時間よりも長い時間ではあるものの第１の右打ち状態で選択されうる最長の変動時間よりも短い時間であったり、第１の右打ち状態で選択されうる最長の変動時間よりも長い時間など）で非表示（表示はされているものの認識できないことも含む）にするとよい。

【２７７１】

「目指せ地方ライブ」のみがコンプリートされた表示を非表示にする時間（第１時間）、「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」のみがコンプリートされた表示を非表示にする時間（第２時間）、「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」「目指せ世界ライブ」がコンプリートされた表示を非表示にする時間（第３時間）はそれぞれの目的に合わせて適度な時間を設定するとよいが、第１時間～第３時間をすべて同じ時間としてもよいし、第１・２時間は同じだが第３時間は第１・２時間よりも長いまたは短い、第１時間～第３時間の時間すべて異なる時間であるが、第１時間よりも第２時間、第２時間よりも第３時間の方が長くする等、第１時間～第３時間のすべて組合せパターンにはそれぞれ目的および効果があるため、目的に応じて設定することが望ましい。

【２７７２】

ここで、代表的な組合せパターンの効果を記載する。代表的な例として、第１時間～第３時間の時間をすべて同じとするパターンである場合には、どの状態に制御されていようが一律の時間で非表示とされるため、リーチ演出や予告演出といった当落の抽選の結果に基づいた演出に注視することができるという効果を奏する。

【２７７３】

また、第１時間よりも第２時間の方が長く、さらには、第２時間よりも第３時間の方が長いとしたパターンである場合には、有利度合いが高い状態（状況）まで移行するほど表示時間が長くなるので、遊技者に対して満足感を与えることができるとともに、遊技していない遊技者へのアピールにもつながることで稼働向上の効果に期待ができる。

【２７７４】

また、本実施形態の仕様における最大の難関は、前述した通り第１の右打ち状態で大当りもしくは小当りに当選させることであるので、第２時間を最も長い時間とし、次いで、第３時間、第１時間（第１・３時間は逆でもよいし、同一でもよい）のようにしてもよい。最大の難関を突破したことを長く表示することで遊技者に対して満足感を与えることができるとともに、遊技していない遊技者へのアピールにもつながることで稼働向上の効果に期待ができる。

【２７７５】

また、本実施形態の仕様における最大の難関を突破したことよりも第２の右打ち状態において単発スルーを回避したことの方が喜びを覚える遊技者もいるので、第３時間を最も長い時間とし、次いで、第２時間、第１時間（第１・２時間は逆でもよいし、同一でもよい）のようにしてもよい。また、第３時間を最も長い時間とした場合、遊技していない客からは「あの台、どれだけ出るのか」という熱い視線が送られ、送られた遊技者はプレッシャーを感じるので第３時間での表示を短縮できるようにしてもよい。すべてコンプリートした表示が行われるのは、第２の右打ち状態（時短回数が１０回付与された状態）に移行して該状態で小当りに当選し特定領域を通過したとき（もしくは大当りに当選したとき）であるため、例えば、特定領域を通過した遊技球の数が１個の場合は時間が短縮され、２個以上の場合は時間が短縮されないようにするとよい。こうすることで、プレッシャーに感じる遊技者、感じない遊技者の双方の期待に応えることができる。また、大当りでは特定領域を通過させない構成とし、特定領域を通過した場合には短縮するようにしてもよい。

【２７７６】

また、第２の右打ち状態（時短回数が１０回付与された状態）に移行したときに「目指せ地方ライブ」「目指せ全国ライブ」がコンプリートされた表示且つ「目指せ世界ライブ」が未コンプリートの表示を行うこととしたが、第１の右打ち状態（時短回数が１回付与された状態）に移行して該状態で小当りに当選し特定領域を通過したとき（もしくは大当りに当選したとき）に表示を行うようにしてもよい。この場合は、前述した双方の期待に応えるように、特定領域を通過した遊技球の数に応じて、第２時間を短縮する場合としない場合があるようにしてもよい。

【２７７７】

ここまで、本実施形態では、どこまで突破したかを世界ライブを行うことを目指すというストーリー仕立てで説明したが、これに代えて、例えば、それぞれの状態（左打ちを行う状態、第１の右打ち状態、第２の右打ち状態）においてどのリーチ演出で当たったのかを表示するようにしてもよい。この場合には、例えば、「目指せ地方ライブ」の表示に代えて「当選したときに表示されたリーチ演出（リーチ演出すべての動的映像ではなく、該リーチ演出で当たったことが分かるような表示）」にするとよい。

【２７７８】

なお、第二始動口２００４に対応する保留について先読みを行い、小当りとなることや大当りとなることを先読み演出によって示唆あるいは報知してもよい。

【２７７９】

図１２３～図３２１等を参照して説明した実施形態を変形した実施形態を図３２２～図３２４等を参照して以下に示す。

以下に示す実施形態における特殊な演出である「砂時計保留変化演出」においては、演出表示手段（例えば、遊技盤側演出表示装置１６００）の表示領域の所定の領域（位置）に所定態様（所定色）で表示される当該保留画像と重なる位置に砂時計を模した砂時計画像が表示され、砂時計内で特定色の砂を移動させることで、砂時計の中で特定色の砂が落下する態様の表示が行われて、所定色の当該保留画像が徐々に砂によって隠されていくのと同時に、落下した砂画像によって所定色とは異なる特定色の当該保留画像が徐々に表示される演出が行われる。

砂がすべて落下せず、途中で演出が終了してしまった場合には、当該保留画像を変化させる表示は行われず、砂時計保留変化演出が実行される前の所定色の当該保留画像が引き

続き表示される。
一方、砂がすべて落下して当該保留画像が落下した砂によって隠されれば、当該保留画像として特定色の当該保留画像へと変化する。例えば、当該保留画像が青色の当該保留画像であるときに、緑色の砂の落下に応じて緑色の当該保留画像が徐々に表示されていき、最終的に緑色の当該保留画像のみが表示された状態となる。このように「砂時計保留変化演出」が最後まで実行された場合には、より期待度が高い当該保留画像が表示される。
【２７８０】
以下に、図３２２～図３２４等を参照して「砂時計保留変化演出」の詳細な演出態様を説明する。図３２２は「砂時計保留変化演出」におけるタイムチャートを示している。また、図３２３、図３２４は遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域における表示態様を示している。
なお、表示領域においては他の実施形態において示したように所定の背景画像を表示することができるが、本実施形態においては図示を省略している。
【２７８１】
「砂時計保留変化演出」は、変動表示が開始された直後であって、各装飾図柄が仮停止表示された状態で実行される。なお、仮停止表示された状態の装飾図柄としては、前回の変動表示の停止表示結果をそのまま表示してもよいし、他の組み合わせの装飾図柄を仮停止表示させてもよい。
図３２３（ａ）は、装飾図柄の停止表示中であり、変動表示が開始される直前の状態を示している。この例において、第１保留表示領域に表示されている保留画像の色は、先読み演出によって青色に表示されている。
図３２２（ａ）に示す演出パターン０１は「砂時計保留変化演出」が実行されない演出パターンであるが、「砂時計保留変化演出」が実行される他の演出パターンとの比較のために示したものである。タイミングｔ０において変動表示が開始され、タイミングｔ０からタイミングｔ１の期間において仮停止状態となる。図３２３（ｂ）は装飾図柄が仮停止された状態を示している。次いで、タイミングｔ１から高速変動の状態となり、タイミングｔ３０で左装飾図柄～右装飾図柄が仮停止し、タイミングｔ３１で全図柄が停止表示される。タイミングｔ３２まで停止状態で表示された後、装飾図柄の停止態様によって示された特別抽選の結果に応じて、ハズレの場合は次回の変動表示が開始され、大当りの場合は大当り遊技が開始される。
【２７８２】
なお、当該保留画像は、装飾図柄が停止表示されたタイミングで消去されるが、装飾図柄が停止表示されている期間において、徐々に半透明にしたり縮小したり所定のエフェクト表示を重ねて表示するなどして、当該保留画像の視認性を徐々に低下もしくは一気に低下（非表示）させ、装飾図柄の停止表示期間が終わるまでの間の所定のタイミングまたは装飾図柄の停止表示期間の終了タイミングで当該保留画像表示を終了するとよい。
例えば、装飾図柄の停止表示期間が１秒間である場合に、装飾図柄が停止表示されてから０．５秒が経過した時点で、当該保留画像の表示が終了するようにしてもよい。なお、特殊なリーチ演出が実行された場合には、特殊なリーチ演出が開始されたタイミングで当該保留画像の表示を終了してもよい。
【２７８３】
図３２２（ｂ）に示す演出パターン０２は、砂時計画像の一部のみが表示されるもののすべては表示されず、砂が落下する表示も行われない演出パターンである。この場合、タイミングｔ０からタイミングｔ３まで左装飾図柄～右装飾図柄が変動表示開始時の図柄のまま仮停止された状態で表示される。またタイミングｔ２からタイミングｔ３にかけて、当該保留表示領域において砂時計画像が当該保留画像と重なる態様で、下から徐々に表示されるが完全に表示されることなく表示が終了する。図３２３（ｃ）はタイミングｔ２からタイミングｔ３間の所定のタイミングにおいて砂時計画像の下半分まで表示された状態を示している。演出パターン０２においては、タイミングｔ３において途中まで表示された砂時計画像の表示が終了するとともに装飾図柄の高速変動が開始される。図３２４（ａ

）は、砂時計画像の表示が終了したタイミングの表示状態を示している。また、図３２４（ｂ）は、その後装飾図柄が高速変動の状態となった表示状態を示している。なお、タイミングｔ２からタイミングｔ３にかけて、タイムチャートでは当該保留画像の視認態様は砂時計の出現と記載しているが、図３２３（ｃ）に示しているように、砂時計が表示されているときに当該保留画像は視認可能とされている。

【２７８４】

図３２２（ｃ）～図３２２（ｅ）に示す演出パターン０３～演出パターン０５においては、タイミングｔ３において砂時計画像がすべて表示された状態となる。図３２３（ｄ）はこのタイミングにおける表示状態を示している。また、この直後に、砂時計画像の上部に所定の色（この例では緑色）の砂画像が表示される。図３２３（ｅ）はこのタイミングにおける表示状態を示している。その後、砂画像が下方向に向けて落下する表示が行われる。

【２７８５】

図３２２（ｃ）に示す演出パターン０３は、「砂時計保留変化演出」が途中まで実行される演出パターンである。この場合、タイミングｔ０からタイミングｔ５まで左装飾図柄～右装飾図柄が変動表示開始時の図柄のまま仮停止された状態で表示される。また、タイミングｔ３からタイミングｔ５にかけて砂が上から下に落ちる表示が行われる。図３２３（ｆ）はタイミングｔ５における表示状態を示している。演出パターン０３においては、このタイミングで砂時計画像の表示が終了し、仮停止状態だった装飾図柄が高速変動された状態となる。図３２４（ａ）は、砂時計画像の表示が終了したタイミングの表示状態を示している。また、図３２４（ｂ）は、その後装飾図柄が高速変動の状態となった表示状態を示している。

【２７８６】

図３２２（ｄ）に示す演出パターン０４は、「砂時計保留変化演出」が途中まで実行される演出パターンである。演出パターン０４の場合、演出パターン０３と比べてさらに２秒間砂が落下するが、すべての砂が落下することはない。図３２３（ｇ）は、タイミングｔ７における表示状態を示している。演出パターン０４においては、このタイミングで砂時計画像の表示が終了し、仮停止状態だった装飾図柄が高速変動された状態となる。図３２４（ａ）は、砂時計画像の表示が終了したタイミングの表示状態を示している。また、図３２４（ｂ）は、その後装飾図柄が高速変動の状態となった表示状態を示している。

【２７８７】

図３２２（ｅ）に示す演出パターン０５は、「砂時計保留変化演出」が最後まで実行される演出パターンである。演出パターン０４と比べさらに２秒間砂が落下する時間が長く、すべての砂が落下する。タイミングｔ９において、青色の当該保留画像の占めていた表示領域のすべてが砂によって隠された状態となる。図３２３（ｈ）はタイミングｔ９における表示状態を示している。

その直後に、砂時計画像の表示が終了する。図３２４（ｃ）は砂時計画像の表示が終了した状態を示している。図中に示すように当該保留画像の色は、落下していた砂時計画像の砂の色（この場合は緑色）に変化した状態で表示される。また、その直後に、装飾図柄の高速変動が開始される。図３２４（ｄ）は装飾図柄が高速変動の状態となった表示状態を示している。

本実施形態においては、砂がすべて落下して当該保留画像が昇格する確率を３０％、砂がすべて落下せずに当該保留画像が昇格しない確率を７０％に設定しているが、昇格する確率は適宜設定してもよく、例えば昇格する確率を３０％～７０％程度としてもよい。

なお、この演出パターンにおいては計６秒間かけてすべての砂画像が落下するようになっているが、すべての砂画像が落下することに要する時間は適宜設定するとよく、例えば３秒間～１０秒間程度としてもよい。

【２７８８】

演出パターン０２においては、砂画像によって当該保留画像の占める表示領域が隠されずに「砂時計保留変化演出」が終了する。また、演出パターン０３、演出パターン０４に

おいては、砂画像によって当該保留画像の占める表示領域の一部のみが隠された状態で「砂時計保留変化演出」が終了してしまうため、当該保留画像を変化させる表示は行われず、元の態様のままで当該保留画像の表示が行われる。図３２４（ａ）は、演出パターン０２～演出パターン０４における、砂時計画像の表示が終了したタイミングの表示状態を示している。図中に示すように当該保留画像の色は、「砂時計保留変化演出」が実行される前の当該保留画像の色と同じ色で表示される。

【２７８９】

なお、失敗する演出パターン（当該保留画像が変化しない演出パターン）が選択された場合に、砂が１／３落下した段階で終了する演出パターンである演出パターン０３よりも砂が２／３落下した段階で終了する演出パターンである演出パターン０４の方が選択されやすいようにするとよい。このような態様とすることで、演出の後半まで遊技者の期待感を維持することができる。

逆に、砂が１／３落下した段階で終了する演出パターンである演出パターン０３よりも砂が２／３落下した段階で終了する演出パターンである演出パターン０４の方が選択されにくいようにしてもよい。このような態様とすることで、演出が後半まで進展した場合に遊技者に大きな期待感を抱かせることができる。また、演出が長引くことに嫌悪感を抱く遊技者もいるが、そのような遊技者に嫌悪感を抱かせにくい演出とすることができる。

また、失敗するタイミングを複数（この例では、タイミングｔ３、タイミングｔ５、タイミングｔ７の３か所）設けるようにしたが、失敗するタイミングをこのうちの１か所のみとしてもよい。例えば、演出パターン０２、演出パターン０３を実行不能とし、タイミングｔ７において砂の落下が終了するか否か、によって当該保留画像の表示態様が変化するか否かが決定されるようにしてもよい。このような態様とすることで、演出中のあるタイミングのみ注目すればよくなるため、演出に対する過剰な集中心が要求される事態の発生を抑制できる。

【２７９０】

演出パターン０５において示したように砂時計画像における砂画像の色は、「砂時計保留変化演出」が最後まで砂が落下した場合に、当該保留画像が変化する色を示している。

演出パターン０１～演出パターン０５において示した演出態様は青色の当該保留画像が緑色の当該保留画像へ変化するか否かというものであったが、変化前の当該保留画像の色や砂画像の色（すなわち変化後の当該保留画像の色）としては他の色を採用してもよい。

例えば、演出開始時における当該保留画像の色としては、白色、青色、緑色、赤色、金色の各色が表示可能である。

また、砂画像の色としては、青色、緑色、赤色、金色、虹色の各色の表示が可能であるが、「砂時計保留変化演出」の実行時の当該保留画像の色よりも期待度が高い色の砂画像しか表示されない。

例えば、当該保留画像が、赤色の場合には、金色、虹色のいずれかの色の砂画像が表示されるが、青色や緑色の砂画像は表示されない。これは期待度が下がる演出を遊技者が好まないためである。

【２７９１】

なお、当該保留画像は無色透明あるいは乳白色の水晶玉をモチーフとしており、砂時計内を落下した砂によって水晶玉の色が変化して見える、という設定となっている。

元の当該保留画像の手前側に新たな当該保留画像が重なることで、元の当該保留画像の一部が認識不能となるが、このとき、元の当該保留画像よりも新たな当該保留画像の表示優先度を高くして、元の当該保留画像の下部については表示処理としては表示されているものの、より表示優先度の高い新たな当該保留画像によって隠されて、認識不能とされるようにしてもよい。

あるいは、演出の進行に伴って元の当該保留画像の形状と新たな当該保留画像の形状をそれぞれ変化させて（例えば、元の当該保留画像の外形形状の一部を構成する下辺と新たな当該保留画像の外形形状の一部を構成する上辺とを隣接した状態として）、表示処理として両画像が重なった状態とすることなく表示してもよい。

図３２３における表示例では、２次元の画像を表示する例を示したが、３次元モデルを用いた画像処理により「砂時計保留変化演出」における表示を実現するようにしてもよい。例えば、当該保留画像を、水晶玉を模した球形で無色透明あるいは乳白色の３Ｄオブジェクトにより構成し、砂時計の上部から、水晶玉の周囲に向けて特定色の微小な３Ｄオブジェクトを落下させる表示を行って、球形の３Ｄオブジェクトが下部から徐々に特定色の微小なオブジェクトで隠されていき特定色に変化していくように視認される画像処理を採用してもよい。

なお、砂時計画像の表示終了と同時に、装飾図柄を高速変動とするのではなく、砂時計画像の表示終了タイミングから装飾図柄を所定時間（例えば１秒間）ゆっくりとスクロールさせたのち、高速変動状態としてもよい。

【２７９２】

演出パターン０２～演出パターン０４においては、砂時計画像の砂が落下しないか、あるいは、落下しても一部が残った状態で砂時計画像の表示が終了する。このとき、砂時計が風に飛ばされる演出を行って画面外へ砂時計が移動する表示を行ったり、砂時計が壊されて砂が散乱してしまうことで砂と当該保留画像とが重なることができず、その後破壊された砂時計と散乱した砂を半透明化する表示処理を行って破壊された砂時計と散乱した砂を非表示にしてもよい。

このような態様とすることで、自然な表現で、当該保留画像を元の色の当該保留画像へと戻すことができる。

【２７９３】

このように、「砂時計保留変化演出」においては、当該保留画像と重なる位置に、砂時計画像を表示するとともに、時間経過に応じて、元の当該保留画像の色とは異なる特定色の砂の画像を落下させることで、元の当該保留画像が新たな当該保留画像によって徐々に侵食されて元の当該保留画像が徐々に隠されていく表示が行われ、元の当該保留画像が砂の画像によってすべて侵食されて隠されるか否かによって、当該保留画像の色が変化するか否かという表示が行われる。

このため遊技者は、当該保留画像が表示される領域内に同時に表示されている異なる表示態様（色）の当該保留画像のうちのどちらが最終的に表示されるのかという期待感を抱きながら、「砂時計保留変化演出」の進展状況を見守ることとなる。

【２７９４】

このような演出態様とすることで、当該保留画像の表示態様を変化させる際に、当該保留画像が表示される領域に表示されていた元の当該保留画像の色が、当該保留画像が表示される領域にて新たな当該保留画像の色に徐々に変化していくように視認されるため、遊技者はどの色に変化する可能性があるのかが当該保留画像が表示される領域だけを見ていればよいため認識しやすくなるとともに、当該保留画像の色が変化することに期待させることができる。

また、当該保留画像の変化前の色（砂時計保留変化演出が行われる前の色）と砂時計保留変化演出によって変化する可能性のある色の両方を、当該保留画像が表示される領域内において同時に認識可能であるので、遊技者はどのような期待度からどのような期待度へ変化するのかを理解しやすい。

また、当該保留画像の表示されている表示領域を用いて、「砂時計保留変化演出」が実行されるので、「砂時計保留変化演出」に使用する表示領域を小さくすることができ、その分、他の演出を実行する表示領域を確保することができる。

また、「砂時計保留変化演出」の実行時には装飾図柄が仮停止されるので、「砂時計保留変化演出」に遊技者の意識を集中させることができる。

【２７９５】

また、本保留変化演出においては演出の実行中において、期待度が低い変化前の当該保留画像が徐々に認識不能となっていくとともに、期待度が高い色の新しい当該保留画像に徐々に切り替えられるように表示されるため、保留変化演出の最後のタイミングで変化前の当該保留画像を変化後の当該保留画像に変化させる場合と比べて、当該保留画像が変化

することへの遊技者の期待感を演出の早い段階から徐々に高めることができる。
　また、期待度が高い当該保留画像と比べて、期待度が低い当該保留画像の方が表示される確率が高いため、遊技者は、ある意味、期待度が低い当該保留画像を視認することに飽きているが、期待度が低い当該保留画像が演出の途中で見えなくなっていくことで、このような遊技者の気持ちをリフレッシュして、期待度が高い当該保留画像が表示されることへ遊技者の気持ちを向けさせることができる。
　また、ガセの演出パターン（例えば、図３２２の演出パターン０２～演出パターン０４に示した演出パターンのように当該保留画像の変化が起こらず、示唆される期待度が変化しない演出パターン）を設けることで、期待度が高い当該保留画像の一部分だけではあるが遊技者に視認可能とさせることで高揚感を高めることができる。
【２７９６】
　また、変動表示の開始直後に演出の実行が開始されるため、前回の変動表示結果を忘れさせ、今回の変動表示に対する期待感を急速に高めることができる。
【２７９７】
　図３２３（ａ）～図３２３（ｈ）、図３２４（ａ）～図３２４（ｄ）を参照して示した表示例においては、元の当該保留画像が砂画像によって侵食されて新たな当該保留画像が表示されている領域においては、当該保留画像の円形の輪郭の表示については残して表示している。輪郭色としては元の当該保留画像の色を採用してもよい。あるいは当該保留画像の色に関わらず共通の色（例えば黒色）をもともと採用しておいてもよい。なお、共通の色としては、当該保留画像の色として採用されている色や落下してくる砂の色として採用されている色とは異なる色を採用するとよい。
【２７９８】
　このような輪郭の表示を行わないようにしてもよい。この場合、砂画像によって元の当該保留画像の輪郭も侵食されて、元の当該保留画像については上部（侵食されていない領域）のみが視認され、下部（侵食された領域）については元の当該保留画像については視認不能となる。また、新たな当該保留画像については円形ではなく、多角形（四角形や六角形で表示される。図３２４（ｅ）はタイミングｔ７において砂が２／３落下した状態を、図３２４（ｆ）はタイミングｔ９において砂がすべて落下した状態を示している。なお、砂時計画像の消去後は、当該保留の形状を六角形のままとしてもよいし、図３２４（ｃ）に示すように円形としてもよい。
【２７９９】
　当該保留画像の大きさと砂時計画像下部の大きさを一致させてもよい。
　図３２４（ｇ）、図３２４（ｈ）は、当該保留画像の大きさ及び形状と、砂時計画像下部の大きさ及び形状を一致させた「砂時計保留変化演出」の場合の表示例を示している。
　図３２４（ｇ）は、タイミングｔ３において砂時計画像と砂画像が表示され、砂が落下する前の状態を示している。また、図３２４（ｈ）は、砂の落下から３秒が経過したタイミングｔ６において砂が半分落下した状態を示している。なお、すべての砂が落下したタイミングで、元の当該保留画像が新たな当該保留画像へ完全に切り替えられることとなる。
　このような表示態様によれば砂の落下それ自体が、新たな当該保留画像が表示される領域にしか影響を与えないことから、当該保留画像そのものが変化していることを遊技者に明確に伝えることができるため、より当該保留画像の色が変化することへの期待感が高まることとなる。
【２８００】
　装飾図柄が仮停止表示された状態で、「砂時計保留変化演出」を実行する実施形態を示したが、装飾図柄が高速変動されている状態や低速（遊技者が移動する装飾図柄を明確に視認可能な速度）でスクロールしている状態において「砂時計保留変化演出」を実行するようにしてもよい。
　なお、「砂時計保留変化演出」の実行中に、装飾図柄の変動表示状態を変更しないようにするとよい。例えば、装飾図柄の仮停止中に「砂時計保留変化演出」の実行を開始した場合には、「砂時計保留変化演出」の実行が終了するまで、装飾図柄の仮停止状態を維持

するとよい。高速変動や低速スクロールの場合も同様に、「砂時計保留変化演出」の実行を開始した場合には、「砂時計保留変化演出」の実行が終了するまで、高速変動や低速スクロール状態を維持するとよい。

このような態様とすることで、遊技者を「砂時計保留変化演出」に注目させることができる。

【２８０１】

図３２２、図３２３を参照して示した実施形態においては、砂時計内における単位時間当たりの砂の落下量を一定にするとよい（つまり、本物の砂時計と同じような見え方で砂の落下が表示される）。

以下に、図３２５を参照して、砂時計内における単位時間当たりの砂の落下量について他の実施形態を示す。なお、図３２５（ａ）～図３２５（ｃ）はそれぞれ、砂時計画像と当該保留画像（色は白色である）の所定タイミング（タイミングｔ３～タイミングｔ９の各タイミング）における表示態様を示している。また、砂の色は緑色である。また、砂時計下部に示した点線は、所定タイミング（タイミングｔ４～タイミングｔ８の各タイミング）における砂の上辺を示している。

図３２５（ａ）は、当該保留画像の形状が円形であり、単位時間当たり均等に砂の高さが高くなっていく例を示している。つまり、この場合は、本物の砂時計とは異なる見え方で砂の落下が表示されることになる。具体的には、図３２５（ａ）に示すように、高さが同一である６分割（６段階）において、例えば１秒経過するごとに、１／６ずつ砂が埋まっていく表示が行われる。１秒経過で１／６の砂を埋める表示を行うときには、砂の落下量を変化させて、１秒経過するまでに１／６の面積を徐々に埋めていく表示であっても、砂が落ちる表示は行うものの面積は埋まらず、１秒経過で一気に１／６の面積が砂で埋まる表示を行うようにしてもよい。本物の砂時計とは異なる見え方で砂の落下が表示されることで多少の違和感があるかもしれないが、砂の高さが均等に増加する（例えば１／６の高さが６回で埋まるなど、面積は均等に増加しない）ことで、完全に砂が落下するまでの分かりやすさや、テンポが遊技者は取りやすくなるため、砂が完全に落下する手前（例えば１／６の高さを６回で埋めるとした場合は、５／６）のタイミング（図３２５（ａ）のｔ８のタイミング）で、保留変化演出に対して一気に高揚感を高めることができる。なお、図３２５（ａ）からも明らかなように、当該保留画像（白色）が砂時計の砂（この場合は緑の砂）によって徐々に侵食されていくときには、侵食されていく面積としては徐々に大きくなり、侵食の途中からは侵食されていく面積が徐々に小さくなるように表示される。

【２８０２】

一方、図３２５（ｂ）は、保留の形状が円形であり、単位時間当たりの砂の落下量が均等である例を示している（つまり、本物の砂時計と同じような見え方で砂の落下が表示される）。図３２５（ｂ）に示した例では、演出の最初と最後では砂の高さが高くなる時間が短く、演出の中間段階に近いほど砂の高さが高くなる時間が長くなる（すなわち、ゆっくりと砂の高さが高くなる）ため、当該保留画像の色が変化するか否かという演出を遊技者に十分に楽しませることができる。砂時計の中間段階付近での砂の高さが高くなる時間は、砂時計の初期や終盤段階での砂の高さが高くなる時間よりも長くなるため、この時間が、所謂ぱちんこ遊技機の「タメ」や「間」と呼ばれる時間帯に相当させることができるため、保留変化演出に対して興趣を向上させることができる。

【２８０３】

図３２５（ｃ）は、当該保留画像の形状を正方形とした例である。この場合、単位時間当たりの砂の落下量を均等にすると、演出の進行とともに下から均等に砂が埋まっていくこととなる。なお、当該保留画像の形状は正方形に限らず縦長あるいは横長の長方形状としてもよい。

【２８０４】

図３２５（ｄ）、図３２５（ｅ）は、砂時計画像と当該保留画像（白色）の他の例を示している。なお、砂画像については図中に表記していない。

図３２５（ｄ）は、正方形が４５度傾いた形状の当該保留画像を採用した場合の当該保

留画像と砂時計画像の例を示している。この場合も、図３２５（ｂ）に示した例と同様に、単位時間当たりの砂の落下量を均等にすると、演出の最初と最後では砂の高さが高くなる時間が短く、演出の中間段階に近いほど砂の高さが高くなる時間が長くなる。

図３２５（ｅ）は、三角形状の当該保留画像を採用した場合の当該保留画像と砂時計画像の例を示している。この場合、単位時間当たりの砂の落下量を均等にすると、演出の序盤は砂の高さがゆっくりと高くなっていくため、何色の砂が落下しているのかを遊技者に認識させることができる。また、演出の後半になるにつれて、砂の高さが高くなる時間が短くなっていくため、演出終盤に一気に砂の高さが高くなったように遊技者に視認され演出をダイナミックなものとすることができる。

なお、これらの例において、単位時間当たり均等に砂の高さが高くなっていくようにしてもよい。

【２８０５】

なお、図３２５（ａ）～図３２５（ｃ）において（図３２５（ｄ）や図３２５（ｅ）も含む）、タイミングｔ３から開始されタイミングｔ９で終了する例を説明したが、開始されてから終了するまでの時間はこの時間に限った話ではないことはいうまでもない。

また、例えば、低確率非時短状態において複数の演出ステージ（第１背景画像と第１キャラクタが表示される第１演出ステージ、第１背景画像とは異なる第２背景画像と第１キャラクタとは異なる第２キャラクタが表示される第２演出ステージなど。なお、ある演出ステージは複数回（例えば１０回～３０回）の変動表示に渡って継続され、特殊なリーチ演出がハズレの結果となるなどの所定の契機に基づいて他の演出ステージへと変更される。）のうちのいずれかの演出ステージにおいて「砂時計保留変化演出」を実行可能としてもよい。

また、これらの演出ステージの全て、もしくは一部を除いた複数の演出ステージにおいて「砂時計保留変化演出」を実行可能としてもよい。この場合、演出ステージごとに当該保留画像の見た目（表示態様）を同じものとしてもよいし異なるものとしてもよい。異なるものとした場合には、例えば、当該保留画像の形状を演出ステージのモチーフに対応する形状にするとよい。なお、演出ステージが異なる場合であっても、当該保留画像の色によって示唆される期待度や色と期待度の順序の関係は同一にするとよい。

全ての演出ステージで、砂が落下する演出が例えばタイミングｔ３から開始されタイミングｔ９で終了するようにしてもよいし、第１演出ステージでは砂が落下する演出がタイミングｔ３から開始されタイミングｔ９で終了するようにしているが、第２演出ステージでは砂が落下する演出がタイミングｔ３から開始されタイミングｔ７で終了するなど、演出ステージ毎に異なるようにしてもよい（演出ステージによって、もしくは演出ステージ毎に、開始タイミングだけ同じ、終了タイミングだけ同じ、開始タイミング及び終了タイミングの双方とも異なるといった態様としてもよい）。

【２８０６】

図３２２を参照して示した実施形態は、演出パターン０２～演出パターン０４のいずれかが実行されるものであったが、演出パターン０４のみが実行されるようにしてもよい。この場合、砂時計画像の表示が開始されたタイミングで当該保留画像の色が期待度の高い色へと昇格することが確定するため、遊技者はどの色の砂画像が表示されるのかに大きな期待感を持つことになる。また、砂画像の表示後は砂画像の色に当該保留画像が変化していく態様を満足しながら見ることとなる。

【２８０７】

図３２２を参照して示した実施形態は、変動表示の開始直後に「砂時計保留変化演出」を実行するものであったが、他のタイミングにおいて「砂時計保留変化演出」を実行するようにしてもよい。

例えば、変動表示の開始後であって、疑似連演出（所定の図柄または所定の図柄組合せが表示されたあとに、再度装飾図柄を高速変動させる、所謂一般的な疑似連続変動演出）が開始される前、疑似連演出中、リーチ状態の形成中、特殊なリーチ演出中などの状況において、「砂時計保留変化演出」を実行するようにしてもよい。あるいは、これらのうち

の１の期間において本演出の実行を開始し、他の１の期間において本演出の実行を終了するようにしてもよい。

あるいは、特殊なリーチ演出がハズレを示唆する態様で示され、装飾図柄がハズレを示す態様で仮停止された状態で、「砂時計保留変化演出」を実行するようにしてもよい。この場合、保留変化演出が成功するか否かによって、装飾図柄の停止態様（特別抽選の結果）を示すようにしてもよい。すなわち、砂が最後まで落下して当該保留画像が変化した場合には、装飾図柄が大当りを示す態様に変化したのち停止表示され、砂が最後まで落下せず当該保留画像が変化しなかった場合には、ハズレを示す態様で仮停止された状態のまま装飾図柄が停止表示されるようにするとよい。

【２８０８】

図３２２を参照して示した実施形態における演出パターン０３～演出パターン０５を参照して砂画像が落下し続ける演出態様を示したが、以下に、砂画像の落下が中断される場合があるように変形した演出パターンを図３２６を参照して説明する。

図３２６に示す演出パターン０１においてはタイミングｔ５からタイミングｔ７の期間において、砂の落下が中断され、タイミングｔ７からタイミングｔ９の期間において再び砂が落下する表示が行われる。なお、タイミングｔ９における表示状態は図３２３（ｇ）に示したように砂の２／３が落下した状態である。

その後、砂時計画像の表示が終了し元の態様の当該保留画像が表示される。図３２４（ａ）はこのときの表示態様を示している。

一方、図３２６に示す演出パターン０２においては、タイミングｔ５からタイミングｔ７の期間において、砂の落下が中断され、タイミングｔ７からタイミングｔ１１の期間において再び砂が落下する表示が行われる。なお、タイミングｔ１１における表示状態は図３２３（ｈ）に示したようにすべての砂が落下した状態である。その後、砂時計画像の表示が終了し、落下していた砂の色で当該保留画像が表示される。図３２４（ｃ）はこのときの表示態様を示している。

このように、砂の落下が中断される（砂時計の砂による侵食を一時停止させる）場合があるようにすることで、砂が最後まで落ちて、当該保留画像が変化するか否かを遊技者は待機して視認することとなるため、遊技者はじらされたような感覚を覚え、再び砂が落下することに対する期待感が高まり、興趣を高めることが可能となる。

【２８０９】

中断時間を複数設け、中断時間が異なるようにしてもよい。図３２６（ｂ）に示す演出パターン０２はタイミングｔ５からタイミングｔ７にかけての２秒間、砂の落下が中断されたのち、砂が最後まで落下した演出パターンを示している。また図３２６（ｃ）に示す演出パターン０３はタイミングｔ５からタイミングｔ９にかけての４秒間、砂の落下が中断されたのち、砂が最後まで落下しない（タイミングｔ１１で砂の落下が終了する）演出パターンを示している。また、図３２６（ｄ）に示す演出パターン０４はタイミングｔ５からタイミングｔ９にかけての４秒間、砂の落下が中断されたのち、砂が最後まで落下する（タイミングｔ１３ですべての砂が落下する）演出パターンを示している。このように中断時間を複数設けることで、いつ砂の落下が再開されるのかと遊技者をじらすことができる。

なお、中断時間の長さは４秒間に限らず、１秒間や３秒間を中断時間としてもよい。

【２８１０】

中断回数は１回に限らず２回以上の複数回としてもよい。図３２６（ｅ）に示す演出パターン０５はタイミングｔ５からタイミングｔ７にかけての２秒間とタイミングｔ９からタイミングｔ１１にかけての２秒間の２回、砂の落下が中断されたのち、砂が最後まで落下した演出パターンを示している。なお、演出パターン０５においては、１回目の中断時間と２回目の中断時間を同じ２秒間としたが、各回の中断時間を異なったものとしてもよい。例えば、１回目の中断時間を１秒間とし、２回目の中断時間を３秒間としてもよい。このように中断回数を複数設けることで、砂の落下が再開されたのちに再度砂の落下を中断させて遊技者をさらにじらすことができる。

【２８１１】
中断時間の長さと中断回数のいずれか一方または双方によって、砂が最後まで落下する期待度（すなわち当該保留が昇格する期待度）が示唆されるようにしてもよい。例えば、中断時間が長かったり中断回数が多いほど、砂が最後まで落下する期待度が高くなるようにしてもよい。この場合、中断時間や中断回数が長くなることを期待して遊技者は演出を見守ることとなる。
一方、中断時間が長かったり中断回数が多いほど、砂が最後まで落下する期待度が低くなるようにしてもよい。この場合、なるべく早く砂の落下が再開されたり砂の落下が中断されないことを期待して遊技者は演出を見守ることとなる。
【２８１２】
遊技者の操作によって、砂の落下が中断できるようにしてもよい。例えば、ボタン操作を１回行うことで、砂の落下が中断され、ボタン操作を再度行うことで、砂の落下が再開されるようにしてもよい。このような構成によれば、遊技者の意思によって演出を中断することが可能となるため、当該演出をスマートフォンによって撮影したり、球貸ボタン３２８の操作を余裕をもって行うことが可能となる。また、これらの用件の終了後に余裕をもって、演出を楽しむことが可能となる。
なお、このようにした場合、ボタン操作を促すようにボタンを模した摸画像を表示するようにしてもよいし、隠れボタン演出的な使い方でボタンを模した摸画像を表示しない（ボタン操作自体は有効となっている）ようにしてもよい。また、ボタンを模した摸画像を表示する場合、砂時計保留変化演出が開始される前、砂が表示されて砂が落下を開始する前、砂が落下中、のいずれのタイミングであってもよい。
【２８１３】
図３２３を参照して示した実施形態においては、砂がすべて落下したタイミングで当該保留画像が昇格する表示が行われるが、砂がすべて落下したタイミング（例えば、図３２２（ｅ）に示した演出パターン０５におけるタイミングｔ９、図３２６（ｂ）に示した演出パターン０２におけるタイミングｔ１１等）において、いったん砂時計画像を消去した直後に、より期待度の高い色の砂の砂時計画像の表示が行われて、当該保留画像がさらに昇格しうるようにしてもよい。例えば、緑色の砂がすべて落下して、青色の当該保留画像が緑色の当該保留画像に変化した後、ふたたび「砂時計保留変化演出」が実行され、砂時計画像内において赤色の砂画像が落下する演出が実行されるようにしてもよい。
なお、青色から緑色に変化させる場合には、図３２５（ａ）に示した態様で砂画像を落下させてもよい。一方、緑色から赤色に変化させる場合には、図３２５（ｂ）に示した態様で砂画像を落下させてもよい。また、図３２５（ａ）に示した態様と図３２５（ｂ）に示した態様とでは、砂がすべて落下するのに要する時間は後者の方を長くするとよい。このような態様によれば、より期待感をもっと視認する後者の態様の演出を長くすることができる。
【２８１４】
「砂時計保留変化演出」の終了直後に、もう一度「砂時計保留変化演出」を実行してもよい例を示したが、「砂時計保留変化演出」を２回以上の複数回連続して実行するようにしてもよい。
また、「砂時計保留変化演出」の終了時に砂時計画像の表示を終了せずに、砂時計を１８０度反転させるとともにより期待度の高い色の砂画像を表示して、２回目の「砂時計保留変化演出」を開始するようにしてもよい。
また、「砂時計保留変化演出」を連続することなく２回以上実行するようにしてもよい。例えば、変動表示の開始後であって、疑似連演出が開始される前、疑似連演出中、リーチ状態の形成中、特殊なリーチ演出中などの状況において、合計２回以上「砂時計保留変化演出」を実行するようにしてもよい。また、「砂時計保留変化演出」と「砂時計保留変化演出」を実行する間に、期待度を示唆する他の演出を実行するようにしてもよい。あるいは、これら（変動表示の開始後であって、疑似連演出が開始される前、疑似連演出中、リーチ状態の形成中、特殊なリーチ演出中など）のうちの１の期間において本演出の実行

を開始し、他の１の期間において本演出の実行を終了するようにしてもよい。
あるいは、特殊なリーチ演出がハズレを示唆する態様で終了し、装飾図柄がハズレを示す態様で仮停止された状態で、「砂時計保留変化演出」を実行するようにしてもよい。なお、この場合は上述したように、砂がすべて落下した場合に装飾図柄が大当りを示す態様に変化するようにするとよい。
このように、「砂時計保留変化演出」が複数回実行されうるようにすることで、砂がすべて落下せずに演出の結果が失敗に終わったとしても、２回目以降の演出が開始されることの期待感を持たせることができる。
【２８１５】
図３２２、図３２３を参照して示した実施形態においては、砂が最後まで落下せずに演出が終了してしまった場合（例えば、図３２２の演出パターン０２～演出パターン０４）は、元の色の当該保留画像（図３２２の演出パターン０２～演出パターン０４の例の場合であれば青色の当該保留画像）が表示され、期待度が下がることがないようにしていたが、砂が最後まで落下せずに演出が終了してしまった場合に、所定の確率（例えば５０％）で、期待度が下がる（降格する）表示が行われるようにしてもよい。例えば、演出パターン０２のタイミングｔ３、演出パターン０３のタイミングｔ５、演出パターン０４のタイミングｔ７において、所定の確率で青色の当該保留画像が通常の白色の当該保留画像に変化するようにしてもよい。
また、砂が最後まで落下しなかったことを明確に遊技者に伝えるために、例えば、演出パターン０２のタイミングｔ３、演出パターン０３のタイミングｔ５、演出パターン０４のタイミングｔ７の所定時間経過後（例えば１秒後）に、所定の確率で青色の当該保留画像が通常の白色の当該保留画像に変化するようにしてもよい。なおこの１秒においては砂時計の表示を終了せずにそのまま表示するとよい。なお、砂時計の表示を終了するタイミングは、当該保留画像を降格させる表示が行われたタイミングとしてもよいし、当該保留画像を降格させる表示が行われたタイミングから１秒後としてもよい。
なお、演出開始前の当該保留画像よりも期待度が低いことを示唆する当該保留画像であればいずれの当該保留画像に変化させてもよい。例えば、演出開始前の当該保留画像が緑色の当該保留画像であった場合には、青色または通常の白色の当該保留画像へ変化させてもよい。
あるいは、演出開始前の当該保留画像に関わらず、最も期待度が低いことを示唆する通常の当該保留画像に変化させてもよい。例えば、演出開始前の当該保留画像が緑色の当該保留画像あるいは赤色の当該保留画像であった場合に、通常の白色の当該保留画像へ変化させてもよい。つまり、この場合には、当該保留画像が表示される領域には緑色と赤色の当該保留画像が表示され、その後に当該保留画像が表示される領域には白色の当該保留画像が表示される。
なお、所定の確率としては、５０％に限らず、１０％や１００％としてもよい。１０％程度であれば遊技者に不安感を与えにくいものとすることができる。また、１００％とした場合には、遊技者に大きな緊張感が与えられることで、砂がすべて落下して当該保留画像が昇格したときに遊技者に与えられる喜びを高めることができる。
このような演出によれば、遊技者に緊張感を持たせることができる。また、「砂時計保留変化演出」の実行回数を多くすることができる。
【２８１６】
なお、「砂時計保留変化演出」が所定の段階まで進んでいない状態で「砂時計保留変化演出」が終了した場合には、期待度が下がる表示は行わず、「砂時計保留変化演出」が所定の段階まで進んだ場合に限って、期待度が下がる表示を行うようにしてもよい。所定の段階としては、例えば、図３２５（ａ）の場合における、ｔ７の段階（４／６段階）であるが、ある程度段階が進行した場合に限って期待度が下がる表示が行われる場合があるようにした方が緊張感が高まるため、所定の段階は任意に設定してもよいが、半数の段階に満たしていない場合には期待度が下がる表示は行われないとするほうがより望ましい。
このような演出によれば、当該保留画像の期待度が下がる表示がいきなり行われて、遊

技者に理不尽な気持ちや不快な気持ちを抱かせることを防止することができる。
【２８１７】
当該保留画像の色よりも期待度が低い色の砂画像が表示され、すべての砂画像が落下した場合に当該保留画像が期待度の低い色の当該保留画像に変化するようにしてもよい。例えば、緑色の当該保留画像が表示されている状態で青色の砂が落下する「砂時計保留変化演出」が実行され、砂がすべて落下した場合には、青色の当該保留画像に降格するようにしてもよい。このようにすれば、期待度の高い当該保留画像の出現率を向上させることができる。
【２８１８】
「砂時計保留変化演出」が実行された結果、当該保留画像が降格する場合があることを示したが、その状況下において、他の保留変化演出を実行したり砂時計保留変化演出を再度実行することで、再度、当該保留画像を昇格させる演出が実行されるようにしてもよい。また、再度昇格した後に、「砂時計保留変化演出」が実行されるようにしてもよい。この場合、他の保留変化演出により、当該保留画像が昇格した場合や、再度の「砂時計保留変化演出」により当該保留画像が昇格した場合には、装飾図柄の変動表示の結果が大当りを示す態様で停止表示されて、大当り遊技状態が発生するようにしてもよい。
例えば、青色で表示されている当該保留画像が、「砂時計保留変化演出」によって青色よりも期待度が高い緑色の砂が落下する表示が行われたにもかかわらず全ての砂が落下せずに白色の通常の当該保留画像が表示されて降格した（当該保留画像が表示される領域に青色と緑色の表示が行われていた状況から白色の表示が行われる状況になった）あとに、他の保留変化演出や再度の砂時計保留変化演出を実行して、再び青色の当該保留画像となり、その状態でふたたび「砂時計保留変化演出」が発生して、青色よりも期待度が高い緑色の砂が落下する表示がもう一度行われた（当該保留画像が表示される領域に青色と緑色の表示がもう一度行われた）場合、青色の当該保留画像が必ず緑色の当該保留画像に変化するとともに、大当り遊技状態が必ず発生するようにしてもよい。また、もう一度行われた場合に大当り遊技状態が必ず発生するようにしたが、３回以上行われた場合などに設定してもよい。３回の場合には、１回の変動で降格に対応した表示（青／緑のあとに白表示）が２回（複数回）行われることになる。また、大当り遊技状態が必ず発生するように説明したが、必ず大当り遊技状態が発生しないようにしてもよいが、降格の印象を悪印象と捉えられないように、大当り遊技状態が発生する期待度を５０％程度とする方が望ましい。また、降格したあとに再び青色の当該保留画像となり、その状態でふたたび「砂時計保留変化演出」が発生するとき、一度失敗した色とは異なる色の「砂時計保留変化演出」を発生させるようにしてもよい。具体的には、例えば、２回目の「砂時計保留変化演出」の砂の色を期待度が緑色以上で、赤色や金色等にするとよい。
【２８１９】
このように、いったん降格した場合でも、演出の進行態様によっては、遊技者に有利な結果が発生しうるため、遊技に対するやる気を維持させることができる。また、他の遊技者がこのような一連の演出の後半部分だけ、例えば緑色の保留画像に昇格した演出のみを視認した場合、緑色の当該保留画像が表示された状況下で大当り遊技状態が発生することを示す態様で装飾図柄が停止表示されることとなるため、期待度が相対的に低いと認識されている保留画像（この場合は緑色の保留画像）についても、実は期待度がそこそこ高いのではないかと認識を改めるようになり、その結果として遊技機の稼働率を高めることが可能となる。
【２８２０】
「砂時計保留変化演出」によって当該保留画像の表示態様が変化する実施形態を示したが、第１保留表示領域～第４保留表示領域（保留表示領域については図１２３～図１２５等を参照）に表示される保留画像についても「砂時計保留変化演出」が実行されるように変形してもよい。なお、この場合は、先読み処理に基づいて、「砂時計保留変化演出」が実行されるようにするとよい。
【２８２１】

第１保留表示領域～第４保留表示領域に表示される保留画像について、「砂時計保留変化演出」を実行する場合には、ある１回の変動表示の実行中に演出の実行が完了するようにするとよい。このような構成によれば、「砂時計保留変化演出」の実行中に保留画像を移動する必要がなくなるため、演出内容について遊技者が混乱することを防止できるとともに表示処理を簡略化することができる。

変動表示の開始時に保留画像が隣接する保留表示領域へ移動したタイミングで「砂時計保留変化演出」を実行してもよい。例えば、変動表示の開始時に第３保留表示領域から第２保留表示領域へ移動した青色の保留画像において移動完了直後に「砂時計保留変化演出」が実行されるようにしてもよい。

【２８２２】

１回の変動表示内で「砂時計保留変化演出」を実行する例を示したが２回以上の複数回の変動表示にまたがって、実行するようにしてもよい。例えば、ある保留画像が第３保留表示領域に表示されているタイミングで演出の実行を開始し、その保留画像が第１保留表示領域に表示されているタイミングで演出の実行を終了するようにしてもよい。あるいは、ある保留画像が第４保留表示領域に表示されているタイミングで演出の実行を開始し、その保留画像が当該保留表示領域に表示されているタイミングで演出の実行を終了するようにしてもよい。

【２８２３】

先読み処理に基づいて、「砂時計保留変化演出」が実行されることを変動表示が開始される前に事前に報知してもよい。例えば、先行する変動表示の実行中に始動入賞が発生した際に、先読み処理を行い、「砂時計保留変化演出」を、当該始動入賞に対応した変動表示が開始されて当該保留画像に対して実行することが決定された場合には、表示領域の所定箇所に砂時計の形をした砂時計アイコン画像を表示することで、「砂時計保留変化演出」が実行されることを報知してもよい。なお、アイコン画像については、図２９５～図２９７等を参照して示した実施形態と同様に表示領域の左側の所定箇所に表示するようにしてもよい。また、砂時計アイコン画像の獲得時には、マイクアイコン画像と同様の表示を行ってもよい。

このようにして獲得された砂時計アイコン画像を変動表示の開始時に当該保留画像（あるいは所定の保留画像）の位置に拡大しながら移動させて、砂時計画像として機能するようにしてもよい。また、この場合、砂時計アイコン画像内に予め所定の色（例えば、緑色や赤色）の砂画像を表示しておくようにしてもよい。この場合、どの色に変化するのかを始動入賞時から期待しながら変動表示の開始を待つこととなるため、長期間にわたって大当りへの期待感を提供できる。なお、このように当該保留画像に対して「砂時計保留変化演出」が実行されることを当該保留画像に対応した変動表示が実行される前に示唆する場合には、図３２２（ａ）～図３２２（ｄ）のような、所謂ガセを実行することがなく、必ず変化するようにしてもよい。

【２８２４】

「砂時計保留変化演出」が当該保留画像や第１保留表示領域～第４保留表示領域に表示される保留画像において、実行される例を示したが、当該保留画像における「砂時計保留変化演出」の実行と同時に第１保留表示領域～第４保留表示領域に表示される保留画像において「砂時計保留変化演出」を実行可能に変形してもよい。

例えば、当該保留画像において、図３２２（ｃ）に示した演出パターン０３の態様で演出を実行し、第２保留表示領域に表示された保留画像において、図３２２（ｅ）に示した演出パターン０５の態様で演出を実行してもよい。この場合、当該保留画像の色は変化しないものの、第２保留表示領域に表示された保留画像については色が変化することとなる。

このような構成によれば、一方の演出で色が変化しなかった場合でも、他方の演出で色が変化する場合があるため、一方の演出を視認していた遊技者が感じる残念な気持ちを軽減させることができる。なお、当該保留画像と保留画像における「砂時計保留変化演出」を同時に実行した場合、すべて変化する、一部が変化する、すべて変化しない、というパターンを設けても良い。すべて変化する場合はこの上ない愉悦感が、一部が変化する場合

は安堵感が、すべて変化しない場合を設けることで緊張感が遊技者に提供することができる。

なお、当該保留画像と１つの保留画像において、「砂時計保留変化演出」を実行する例を示したが、第１保留表示領域～第４保留表示領域に示される保留画像において１つのみではなく複数個（最大４個）の保留画像において、「砂時計保留変化演出」を実行するようにしてもよい。この場合、最大で５個の「砂時計保留変化演出」が並行して実行されることとなる。ただし、第４保留表示領域に保留表示されるときは第３保留まで記憶されているときであり、第４保留に記憶されるとき（始動口に入賞したとき）に、変動している残り時間が長い場合もあれば短い場合もあるため、第４保留表示領域に表示される保留画像を除いた最大で４個（当該保留画像～第３保留表示領域に表示される保留画像）の「砂時計保留変化演出」が並行して実行されるようにしてもよい。

【２８２５】

当該保留画像の「砂時計保留変化演出」と保留画像の「砂時計保留変化演出」が所定の順番で実行されるようにしてもよい。

例えば、当該保留画像の「砂時計保留変化演出」が実行された後、第１保留表示領域に表示される保留画像～第４保留表示領域に示される保留画像において同時に「砂時計保留変化演出」が実行されるようにしてもよい。

あるいは、当該保留画像、第１保留表示領域に表示される保留画像、第２保留表示領域に表示される保留画像、第３保留表示領域に表示される保留画像、第４保留表示領域に示される保留画像の順番で「砂時計保留変化演出」が実行されるようにしてもよい。

あるいは、当該保留画像、第４保留表示領域に表示される保留画像、第３保留表示領域に表示される保留画像、第２保留表示領域に表示される保留画像、第１保留表示領域に示される保留画像の順番で「砂時計保留変化演出」が実行されるようにしてもよい。

【２８２６】

あるいは、第１保留表示領域に表示される保留画像～第４保留表示領域に示される保留画像において同時に「砂時計保留変化演出」が実行された後、当該保留画像の「砂時計保留変化演出」が実行されるようにしてもよい。

あるいは、第１保留表示領域に表示される保留画像、第２保留表示領域に表示される保留画像、第３保留表示領域に表示される保留画像、第４保留表示領域に示される保留画像、当該保留画像の順番で「砂時計保留変化演出」が実行されるようにしてもよい。

あるいは、第４保留表示領域に表示される保留画像、第３保留表示領域に表示される保留画像、第２保留表示領域に表示される保留画像、第１保留表示領域に示される保留画像、当該保留画像の順番で「砂時計保留変化演出」が実行されるようにしてもよい。

【２８２７】

なお、保留数が最大個数の場合を例示したが、保留数が最大個数でない場合には、存在する保留に対応する各保留画像において、演出を実行するとよい。例えば保留数が２個の場合は、当該保留画像、第１保留表示領域に表示される保留画像、第２保留表示領域に表示される保留画像、において「砂時計保留変化演出」を所定の順序で実行するとよい。

【２８２８】

なお、これらの例において、先行して開始された「砂時計保留変化演出」の実行中に後続の「砂時計保留変化演出」を開始して、複数の「砂時計保留変化演出」が同時に実行されるようにしてもよい。

あるいは、先行して開始された「砂時計保留変化演出」の実行が終了した直後あるいは所定時間（例えば１秒）の経過後に、後続の「砂時計保留変化演出」を開始するようにしてもよい。

【２８２９】

このように、「砂時計保留変化演出」が同時に実行される場合には、いずれかの保留画像が昇格する可能性があるので、遊技者の感じる残念な気持ちを軽減できる。また、「砂時計保留変化演出」が順番に実行されていく場合には、演出結果の見落としを防止することができる。

【２８３０】
「砂時計保留変化演出」と演出態様の異なる他の保留変化演出である「爆発保留変化演出」について、図３２７、図３２８等を参照して説明する。なお、「爆発保留変化演出」についても、「砂時計保留変化演出」と同様に、図１２３～図３２１等を参照して説明した実施形態を変形したものである。
【２８３１】
図３２７は「爆発保留変化演出」についてのタイムチャートを示している。また、図３２８は「爆発保留変化演出」が実行された場合の表示例を示している。
【２８３２】
図３２８（ａ）は、装飾図柄の停止表示中であり、変動表示が開始される直前の状態を示している。この例において、第１保留表示領域に表示されている保留画像の色は青色である。
図３２７（ａ）に示す演出パターン０１は「爆発保留変化演出」が実行されない演出パターンであるが、「爆発保留変化演出」が実行される演出パターンとの比較のために示したものである。タイミングｔ０において変動表示が開始され、タイミングｔ０からタイミングｔ１の期間において仮停止状態となる。図３２８（ｂ）は装飾図柄が仮停止された状態を示している。次いで、タイミングｔ１から高速変動の状態となり、タイミングｔ３０で左装飾図柄～右装飾図柄が仮停止し、タイミングｔ３１で全図柄が停止表示される。タイミングｔ３２まで停止状態で表示された後、装飾図柄の停止態様によって示された特別抽選の結果に応じて、ハズレの場合は次回の変動表示が開始され、大当りの場合は大当り遊技が開始される。
【２８３３】
図３２７（ｂ）に示す演出パターン０２は、爆弾キャラクタ画像が表示領域の下部左側に表示されて当該保留画像の表示されている右側に向けて移動するものの途中で引き返す演出パターンである。この場合、タイミングｔ０からタイミングｔ３まで左装飾図柄～右装飾図柄が変動表示開始時の図柄のまま仮停止された状態で表示される。またタイミングｔ２からタイミングｔ３にかけて、爆弾キャラクタ画像が表示領域の下部左側に表示されて当該保留画像の表示されている右側に向けて移動するものの途中で引き返す表示が行われる。図３２８（ｃ）はタイミングｔ２からタイミングｔ３間の所定のタイミングにおいて爆弾キャラクタ画像が表示領域の下部に表示された状態を示している。演出パターン０２においては、タイミングｔ３において爆弾キャラクタ画像が表示領域の下部左側から画面外に移動して視認不能となるとともに装飾図柄の高速変動が開始される。図３２８（ｆ）は、爆弾キャラクタ画像の表示が終了したタイミングの表示状態を示している。
【２８３４】
図３２７（ｃ）に示す演出パターン０３、図３２７（ｄ）に示す演出パターン０４は、爆弾キャラクタ画像が表示領域の下部左側に表示されて当該保留画像の表示されている右側に向けて移動し当該保留画像に重なって表示され爆発する表示が行われる演出パターンである。この場合、タイミングｔ０からタイミングｔ４まで左装飾図柄～右装飾図柄が変動表示開始時の図柄のまま仮停止された状態で表示される。またタイミングｔ２からタイミングｔ３にかけて、爆弾キャラクタ画像が表示領域の下部左側に表示されて当該保留画像の表示されている右側に向けて移動する表示が行われる。図３２８（ｃ）はタイミングｔ２からタイミングｔ３間の所定のタイミングにおいて爆弾キャラクタ画像が表示領域の下部に表示された状態を示している。図３２８（ｄ）はタイミングｔ３において爆弾キャラクタ画像が当該保留画像の手前側に重なって表示された状態を示している。演出パターン０３、演出パターン０４においては、タイミングｔ３において爆弾キャラクタ画像が当該保留画像の手前側に重なって表示された直後に爆発して爆発画像が表示され、タイミングｔ４までその状態が継続される。図３２８（ｅ）は爆発画像が表示された状態を示している。爆発画像の表示はタイミングｔ４で終了する。
図３２８（ｄ）、図３２８（ｅ）に示したようにタイミングｔ３からタイミングｔ４の期間にかけて、当該保留画像は視認不能となる。

なお、爆発画像の色は灰色や黒など、変化前や変化後の当該保留画像の色として表示されない色により構成されている。

【２８３５】

図３２７（ｃ）に示す演出パターン０３の場合、爆発画像の表示が終了した後に、「爆発保留変化演出」の実行前の色である青色の当該保留画像が視認可能となる。図３２８（ｆ）はこの時の表示状態を示している。

【２８３６】

図３２７（ｄ）に示す演出パターン０４の場合、爆発画像の表示が終了した後に、「爆発保留変化演出」の実行前の色とは異なる緑色の当該保留画像が視認可能となる。図３２８（ｇ）はこの時の表示状態を示している。

【２８３７】

緑色の当該保留画像に限らず、より期待度の高い当該保留画像（赤色、金色、虹色）に変化するようにしてもよい。なお、「砂時計保留変化演出」では、期待度の低い当該保留画像に変化するようしてもよい実施形態を示したが、「爆発保留変化演出」においては、期待度の低い当該保留画像に変化することはない。

【２８３８】

「爆発保留変化演出」において、爆弾キャラクタの出現から爆発後の当該保留画像の表示までに要する時間を２秒間（タイミングｔ２～タイミングｔ４）としたが、２秒間に限ることなく、１秒間～３秒間程度の時間に設定することができる。

【２８３９】

このように「爆発保留変化演出」においては、所定の当該保留画像がより期待度の高い当該保留画像へと変化する一方で、期待度が低い当該保留画像へと変化することはない。「砂時計保留変化演出」と「爆発保留変化演出」の双方を実施可能とすることで、当該保留画像を変化させる演出のバリエーションを増やすことが可能となる。

また、「爆発保留変化演出」は、砂が６秒間かけて落下したときに当該保留画像が変化する「砂時計保留変化演出」と比べて短い時間（２秒間）で当該保留画像が変化するため、いきなり当該保留画像が降格した表示が行われて、遊技者は理不尽な気持ちを抱くことになり興趣が低下する可能性があるため、降格することがないようにしている。

一方で、「砂時計保留変化演出」においては、「爆発保留変化演出」よりも演出時間が長く、また、演出中に砂がすべて落下すれば当該保留画像が昇格するため、遊技者に当該保留画像が昇格するか否かというハラハラドキドキとした感覚を長時間感じさせることができ、興趣を向上させることができる。なお、一部の変形例においては降格する場合もあるが、この場合、よりハラハラドキドキとした感覚を遊技者に感じさせることが可能となる。

【２８４０】

なお、「爆発保留変化演出」については、「砂時計保留変化演出」についての各種の実施形態や変形例を適宜適用することができる。例えば、第１保留表示領域～第４保留表示領域に表示される保留画像において「爆発保留変化演出」を適用した場合には、保留画像をより期待度の高い保留画像へと変化させることが可能となる。

【２８４１】

「砂時計保留変化演出」が実行される割合は、「爆発保留変化演出」が実行される割合よりも高くするとよい。例えば、「砂時計保留変化演出」と「爆発保留変化演出」とが４：１の比率で実行されるようにしてもよい。このような構成によれば、相対的に演出実行時間が長い「砂時計保留変化演出」の方が実行される割合が高いため、遊技者により興趣を感じさせることができる。

【２８４２】

一方、「砂時計保留変化演出」と「爆発保留変化演出」とが同じ割合で実行されるようにしてもよい。例えば、「砂時計保留変化演出」と「爆発保留変化演出」とを１：１の比率で実行されるようにしてもよい。

あるいは、「砂時計保留変化演出」が実行される割合を、「爆発保留変化演出」が実行

される割合よりも低くしてもよい。例えば、「砂時計保留変化演出」と「爆発保留変化演出」とが１：４の比率で実行されるようにしてもよい。

【２８４３】

「砂時計保留変化演出」において当該保留画像が昇格する確率を、「爆発保留変化演出」において当該保留画像が昇格する確率よりも高くするとよい。これにより、長時間遊技者の興趣を向上させることができる。

【２８４４】

一方、「砂時計保留変化演出」が実行されたときと「爆発保留変化演出」が実行された時とで同じ割合で、当該保留画像が昇格されるようにしてもよい。

あるいは、「砂時計保留変化演出」において当該保留画像が昇格する確率を、「爆発保留変化演出」において当該保留画像が昇格する確率よりも低くしてもよい。

【２８４５】

「砂時計保留変化演出」においては砂の落下が開始されてから砂がすべて落下して当該保留画像が変化するのに最低でも６秒間（例えば、図３２２（ｅ）の演出パターン０５におけるタイミングｔ３～タイミングｔ９の期間）を要していた。一方、「爆発保留変化演出」においては、爆弾キャラクタの表示開始から、当該保留画像が変化するまでに要する時間は２秒間としている。これにより、「砂時計保留変化演出」の興趣をより向上させることができる。

【２８４６】

「砂時計保留変化演出」における砂の落下が開始されてから砂がすべて落下して当該保留画像が変化するまでの時間と、「爆発保留変化演出」における、爆弾キャラクタの表示開始から、当該保留画像が変化するまでの時間を同一（例えば４秒間）としてもよい。

あるいは、「砂時計保留変化演出」における砂の落下が開始されてから砂がすべて落下して当該保留画像が変化するまでの時間（例えば３秒間）を、「爆発保留変化演出」における、爆弾キャラクタの表示開始から、当該保留画像が変化するまでの時間（例えば６秒間）よりも短くしてもよい。このように、例えば当該保留画像に対して「砂時計保留変化演出」が行われる場合は変化後の保留表示が当該保留画像の領域を徐々に侵食していく表示であるのに対し、「爆発保留変化演出」は当該保留画像の領域を一気に侵食した表示が行われるので、保留変化する際の表示態様にバリエーションを持たせることができ興趣が向上する。

【２８４７】

「砂時計保留変化演出」や「爆発保留変化演出」を実行する際には、演出に合わせた特定音（ここでいう特定音とは、保留変化演出の進行に合わせて出力される音であり、保留が変化したことを示す音ではない）を出力してもよい。このとき、出力する音は同じ音でもよいし、異なる音でもよい。また、一方の演出のみ特定音の出力を行い、他方の演出においては特定音の出力を行わないようにしてもよい。

「砂時計保留変化演出」と「爆発保留変化演出」とで、特定音として同じ音を出力するようにした場合は、双方の演出を見逃すことがないという効果があり、異なる音を出力するようにした場合は、表示領域を見ることなく音だけでどの保留変化演出が行われているかを認識できる効果があり、一方の演出のみしか行わないようにした場合には、演出を見逃すおそれもあるため、液晶に注視させることができるという効果がある。

なお、特定音を出力するタイミングは演出の開始時でもよいし、演出中の所定タイミングでもよい。また、特定音とは異なる特別音（ここでいう特別音とは、保留変化演出の進行に合わせて出力される音ではなく、保留が変化したことを示す音）を、「砂時計保留変化演出」と「爆発保留変化演出」とで出力するようにしてもよい。ただし、「爆発保留変化演出」についてはいきなり変化後の保留表示が表示される（図３２８（ｅ）、図３２８（ｆ））ため、保留が変化したことを示す音もしくはどの保留に変化したことを示す音の出力は必ず行われるようにした方がよいが、「砂時計保留変化演出」については、保留変化する場合、どの保留表示に変化するかがすでに砂時計保留変化演出の過程で遊技者は認識しているため、当該特別音は出力しなくてもよい。

【２８４８】
１回の変動表示において、「砂時計保留変化演出」と「爆発保留変化演出」の両方を実行可能としてもよい。例えば、「砂時計保留変化演出」の実行後に「爆発保留変化演出」を実行してもよいし、「爆発保留変化演出」の実行後に「砂時計保留変化演出」を実行してもよい。
このような構成によれば、最初に行った保留変化演出の結果が遊技者にとって好ましくない（保留が変化しないあるいは降格する等）結果であった場合に、その保留変化演出とは異なる保留変化演出が実行されることになるため、最初に行った保留変化演出を再び実行する場合と比べて遊技者の気持ちが切り替わった状態で演出を視認させることができる。
なお、仮に同一の保留変化演出が再び実行された場合には、遊技者は直近の演出で遊技者にとって好ましくない結果となった演出を再度視認して、好ましくない結果のことを思い出して嫌な気持ちを覚える可能性があるが、上記の構成によれば、嫌な気持ちを覚えることを防止できる。
【２８４９】
「砂時計保留変化演出」と期待度を示唆可能な他の演出とを同時に実行するようにしてもよい。
例えば、「砂時計保留変化演出」の実行中に、他の演出の実行を開始するようにしてもよい。あるいは、「砂時計保留変化演出」と他の演出の実行を同時に開始するようにしてもよい。あるいは、他の演出の実行中に、「砂時計保留変化演出」の実行を開始するようにしてもよい。
また、他の演出の実行中に、「砂時計保留変化演出」の実行を終了するようにしてもよい。あるいは、「砂時計保留変化演出」と他の演出の実行を同時に終了するようにしてもよい。あるいは、「砂時計保留変化演出」の実行中に、他の演出の実行を終了するようにしてもよい。
【２８５０】
他の演出としては、図２６１等を参照して示した疑似連演出、図２７６、図２７７等を参照して示した特殊なリーチ演出、図２７６、図２７７等を参照して示したリーチ演出のタイトルを示すタイトル画像、図２７８等を参照して示した予告画像（セリフ画像やカットイン画像）表示演出、図３１３等を参照して示したステップアップ演出等を採用することができる。
なお、「砂時計保留変化演出」における砂時計画像と他の演出において表示される所定の画像を重ねて表示してもよい。このとき、砂時計画像を所定の画像よりも手前側に表示するとよい。
あるいは、「砂時計保留変化演出」における砂時計画像と重ならない位置に他の演出において表示される所定の画像を表示してもよい。
【２８５１】
このような構成によれば、「砂時計保留変化演出」において、期待度の低い色の砂画像が表示された場合でも、他の演出によって、大当りへの期待感を維持させることができる。
【２８５２】
なお、「砂時計保留変化演出」に遊技者を注目させたいという観点からすると、他の演出のうちのいずれか１つあるいはすべてを「砂時計保留変化演出」と同時に実行しないようにするとよい。この場合、砂時計画像と所定の他の演出の実行に用いられる画像とが同時に表示されない。このような構成によれば、「砂時計保留変化演出」に遊技者を注目させることができる。
また、期待度を１００％とした所定の他の演出について、「砂時計保留変化演出」と同時に実行しないようにしてもよい。この場合、遊技者にとってより好ましい所定の他の演出に遊技者を注目させることができる。
【２８５３】
他の演出において表示される所定の画像を色が異なる複数の態様で表示可能とし、画像の色によって期待度が示唆されるようにしてもよい。

このときに使用する色として、「砂時計保留変化演出」の当該保留画像の色として用いられる色の一部である、白色、赤色、金色を採用してもよい。また、この色の順（白色、赤色、金色の順）で期待度が高くなるようにするとよい。具体的には、他の演出を図３１３等を参照して示したステップアップ演出とした場合、このステップアップ演出として表示される映像の枠の色で期待度を示すとした場合、この枠の色を白色、赤色、金色とすることである。

このように「砂時計保留変化演出」において期待度を示唆することに用いられる色が、他の演出においても期待度を示唆することに用いられるようにすることで、他の演出において使用されている色と、「砂時計保留変化演出」において落下する砂の色が同じ場合が発生する。これにより、「砂時計保留変化演出」において当該保留画像が他の色の当該保留画像に変化することについて、遊技者に安心感を提供できる。

【２８５４】

一方、他の演出における画像の色として、「砂時計保留変化演出」においては用いられない色を採用してもよい。例えば、画像の色として茶色、橙色、紫色を採用してもよい。またこの順（茶色、橙色、紫色の順）で期待度が高くなるようにしてもよい。なお、他の演出のうち、一部の演出においては「砂時計保留変化演出」において用いられる色による期待度の示唆を行い、他の演出のうちの残りの演出においては「砂時計保留変化演出」において用いられない色による期待度の示唆を行なうようにするとよい。

このように、「砂時計保留変化演出」において用いられない色により期待度を示唆することで、特別な色による演出なのではないかという期待感を遊技者に抱かせることができる。

また、他の演出のうちの所定の演出においては、「砂時計保留変化演出」において用いられる色と、「砂時計保留変化演出」において用いられない色とによって、期待度の異なる複数の表示態様を設けるようにしてもよい。具体的には例えば、当該所定の演出をステップアップ演出としたとき、ステップアップ演出の期待度として枠の色によって異なるとした場合、枠の色を白色、紫色、赤色、金色とし、この順で期待度が高くなるとする。この場合、「砂時計保留変化演出」において用いられない色は紫色になり、紫色の枠が表示された場合、赤色よりも期待度が高いのか低いのかもしかしたらプレミアム演出では、と思わせることができ高揚感を与えることができる。

【２８５５】

「砂時計保留変化演出」が終了して、当該保留画像が他の色の当該保留画像に完全に置き換わり演出が終了した後に、他の演出の実行を開始してもよい。逆に、他の演出の実行が終了した後に「砂時計保留変化演出」を開始してもよい。

このような態様とすることで、それぞれの演出に遊技者の意識を集中させることができる。

【２８５６】

「砂時計保留変化演出」において、砂の落下が開始されてから終了するまでの時間が６秒間（図３２２（ｅ）に示した演出パターン０５）であることを示したが、他の演出において、期待度を示唆する画像が表示される時間は、この時間よりも短くするとよい。

このような構成によれば、示唆される期待度が変化するか否かという「砂時計保留変化演出」をより効果的に実行できる。

【２８５７】

なお、他の演出のうちのすべての演出について、「砂時計保留変化演出」の砂の落下が開始されてから終了するまで（当該保留画像が表示される領域の侵食を開始してから侵食が終了するまで）の時間よりも、期待度を示唆する画像が表示される時間を短くしてもよい。

あるいは、他の演出のうちの一部の演出については、「砂時計保留変化演出」の砂の落下が開始されてから終了するまで（当該保留画像が表示される領域の侵食を開始してから侵食が終了するまで）の時間よりも、期待度を示唆する画像が表示される時間を短くし、他の演出のうちのその他の演出（一部の演出を除いた演出）については、「砂時計保留変

化演出」の砂の落下が開始されてから終了するまで（当該保留画像が表示される領域の侵食を開始してから侵食が終了するまで）の時間よりも、期待度を示唆する画像が表示される時間を長くしてもよい。

あるいは、他の演出のうちのすべての演出について、「砂時計保留変化演出」の砂の落下が開始されてから終了するまで（当該保留画像が表示される領域の侵食を開始してから侵食が終了するまで）の時間よりも、期待度を示唆する画像が表示される時間を長くしてもよい。

【２８５８】

「砂時計保留変化演出」の開始タイミングあるいは砂の落下開始タイミングから、特定のＢＧＭ（ここでいう特定のＢＧＭとは、前述した特定音とは異なる音）の出力を開始してもよい。当該保留画像の変化に成功した場合には、「砂時計保留変化演出」の終了後も特定のＢＧＭの出力を継続するとよい。一方、当該保留画像の変化に失敗した場合には、失敗したタイミング（砂画像の表示が終了したタイミング）で特定のＢＧＭの出力を終了するとよい。

このように、当該保留画像が昇格したことが、当該保留画像の昇格後も特定のＢＧＭにより所定時間認識可能であるので、昇格したことの満足感を高めることができる。また、他の遊技者に対しても昇格したことを知らしめることができる。

なお、特定のＢＧＭの出力を開始するタイミングを「砂時計保留変化演出」の開始前の所定のタイミングとしてもよい。この場合、特定のＢＧＭの出力が「砂時計保留変化演出」が開始されることの予告としても機能することとなる。また、特定のＢＧＭの出力タイミングを、例えば、「砂時計保留変化演出」の開始タイミングと定められていても、特別条件が成立すると、特定のＢＧＭの出力タイミングが「砂時計保留変化演出」の開始タイミングよりも遅延させるもしくは出力タイミングは同じだが可聴可能とされるタイミングが遅延するようにしてもよい。通常のタイミングよりも遅れて可聴可能にされた場合は期待度が高まるようにすると興趣が向上する。ここでいう特別条件とは、当りの結果に基づいて遅延させるか否かを決定したり、遊技者の操作によるカスタマイズ設定によって決定されたり、当該保留画像としての「砂時計保留変化演出」が行われる変動の前の変動が所定の条件を満たした場合（例えば、非リーチの変動パターンであったり特定のＳＰリーチが行われる変動パターンであったり）などが該当する。

【２８５９】

特定のＢＧＭの出力を終了するタイミングは、装飾図柄の変動表示が終了する前の所定のタイミングとしてもよいし、装飾図柄の変動表示が終了するタイミングとしてもよい。

例えば、リーチ状態（左右の装飾図柄が同じ図柄で仮停止表示され、中装飾図柄がスクロールあるいは高速変動している状態）が発生した場合には、特定のＢＧＭの出力を終了するようにしてもよい。また、このときリーチ状態に対応したＢＧＭを出力するようにしてもよい。

なお、リーチ状態が発生せずに、非リーチ状態で装飾図柄が停止表示される場合には、装飾図柄が停止表示されるまで特定のＢＧＭの出力を継続し、装飾図柄が停止表示されたタイミングで特定のＢＧＭの出力を終了するとよい。

【２８６０】

あるいは、特殊なリーチ演出が発生した場合には、特殊なリーチ演出に対応したＢＧＭの出力を行うとともに特定のＢＧＭの出力を終了するようにし、特殊なリーチ演出が発生しなかった場合には、装飾図柄が停止表示されるタイミングまで特定のＢＧＭの出力を継続するようにしてもよい。

【２８６１】

なお、ＢＧＭとしては、特定の歌手の楽曲や特定の曲のメロディなどの音楽を採用することができる。また、ＢＧＭに代えて、特定のセリフからなる音声を採用してもよい。

【２８６２】

「砂時計保留変化演出」において複数の発光部材（例えばフルカラーＬＥＤ）を備えた発光装飾部材を当該保留画像の色や砂画像の色と同じあるいは同様の色で発光させてもよ

い。なお、発光装飾部材としては、図４７～図５５等を参照して示した扉枠左サイドユニット５３０、扉枠右サイドユニット５５０、図１１８～図１２２等を参照して示した右耳枠可動体７１００、左耳枠可動体７２００、図１３０、図１３１等を参照して示したパネル板後方基板２４２０等を採用することができる。なお、「砂時計保留変化演出」においては、これらの発光装飾部材のうちの一部を発光させてもよいし、すべてを発光させてもよい。

具体的には、「砂時計保留変化演出」の開始と同時あるいは砂画像の表示の開始と同時に、１つまたは複数の発光装飾部材の全体を、「砂時計保留変化演出」が開始される前に表示されていた当該保留画像と同じ色で発光させ、砂画像の落下に合わせて、発光装飾部材の下部を落下した砂画像と同じ色に変化させて発光させるようにするとよい。

例えば、図３２２（ｅ）に示した演出パターン０５の場合、タイミングｔ２あるいはタイミングｔ３において、発光装飾部材の全体を当該保留画像の色と同じ色である青色で発光された状態とする。次いで、砂の落下に応じて発光装飾部材を下から青色に発光した状態から緑色に発光した状態へ徐々に変化させていく。タイミングｔ６は砂がちょうど半分落下したタイミングであるが、このとき発光装飾部材の発光状態は、上半分が青色、下半分が緑色となる。タイミングｔ９において砂が最後まで落下すると、発光装飾部材は全体が緑色で発光した状態となる。また、タイミングｔ９以降も全体が緑色で発光された状態にするとよい。また、タイミングｔ９からタイミングｔ１０にかけて、色が変化したことをより明確にするため、変化後の色と消灯を繰り返す点滅表示を行うようにしてもよい。

扉枠左サイドユニット５３０、扉枠右サイドユニット５５０をこのような態様で発光させた場合には、遊技機全体で、「砂時計保留変化演出」が実行されていることや当該保留画像の色が変化したことを長時間にわたって周囲にアピールすることができる。

【２８６３】

なお、砂の落下が途中で終了した場合、発光装飾部材の発光色は元の色に戻すとよい。例えば、図３２２（ｄ）の演出パターン０４の場合、タイミングｔ７において、砂画像の表示が終了し、青色の当該保留画像のみが表示された状態となるが、同じタイミングで発光装飾部材についても全体が青色で発光した状態に戻すとよい。

【２８６４】

遊技盤５に設けられたパネル板後方基板２４２０についても同様の態様で発光させることができる。なお、パネル板後方基板２４２０の形状を当該保留画像と同じ円形の形状としてもよい。パネル板後方基板２４２０は第一始動口２００２の近くに設けられるが、他の位置に設けてもよい。例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の近傍や、遊技盤５に設けられた可動装飾部材の近傍に設けてもよい。

【２８６５】

「砂時計保留変化演出」によって変化した当該保留画像の変化後と同じまたは同様の色である緑色での発光を終了するタイミングは、装飾図柄の変動表示が終了する前の所定のタイミングとしてもよいし、装飾図柄の変動表示が終了するタイミングとしてもよい。

例えば、リーチ状態（左右の装飾図柄が同じ図柄で仮停止表示され、中装飾図柄がスクロールあるいは高速変動している状態）が発生した場合には、緑色での発光を終了するようにしてもよい。また、このときリーチ状態に対応した色による発光を開始するようにしてもよい。

なお、リーチ状態が発生せずに、非リーチ状態で装飾図柄が停止表示される場合には、装飾図柄が停止表示されるまで緑色での発光を継続し、装飾図柄が停止表示されたタイミングで緑色での発光を終了するとよい。

【２８６６】

あるいは、特殊なリーチ演出が発生した場合には、特殊なリーチ演出に対応した態様で発光を行うとともに緑色での発光を終了するようにし、特殊なリーチ演出が発生しなかった場合には、装飾図柄が停止表示されるタイミングまで緑色での発光を継続するようにしてもよい。

【２８６７】

「砂時計保留変化演出」の開始と同時にあるいは砂画像の表示の開始と同時に、発光装飾部材の全体を砂画像と同じ色で発光させる場合があるようにしてもよい（つまり、「砂時計保留変化演出」における、当該保留画像が表示される領域を新たな砂の色で侵食が開始される前から、発光装飾部材の全体もしくは一部を新たな砂の色と同じ色で発光させる）。また、その場合には、その色の砂画像が必ずすべて落下するようにしてもよい。このような態様によれば当該保留画像の表示態様が変化することを事前に遊技者に認識させることができる。なお、当該保留画像が青で表示され、「砂時計保留変化演出」によって当該保留画像が緑に変化する例で説明したが、他のパターン（例えば、当該保留画像が緑で表示され、「砂時計保留変化演出」によって当該保留画像が赤に変化する等）も同様の技術思想のもと適用可能である。なお、事前に遊技者に認識させるパターンの場合には、前述した点滅表示は行わないようにしてもよい（事前に知らせているため）。

【２８６８】

遊技者による所定のボタン操作に応じて、砂の落下速度を変更できるようにしてもよい。例えば、「砂時計保留変化演出」の実行中に所定のボタン操作に応じて、砂の落下速度を速くすることあるいは遅くすることができるようにしてもよい。所定のボタン操作としては、ボタンを１回押す操作、連打、長押し等のうちのいずれかを適宜採用することができる。

ボタン操作の操作有効期間は、「砂時計保留変化演出」の開始時から終了時までにするとよい。あるいは、砂画像が表示されてから「砂時計保留変化演出」の終了時までにしてもよい。

【２８６９】

なお、ボタンとしては、本明細書記載の各種のボタンを採用することができる。また、ボタンに代えてレバー等の他の操作部に対する操作に応じるようにすることができる。

また、本明細書中において、ボタン（操作部）やボタンの操作（操作部の操作）といった、遊技者からの操作入力を受け付ける場合には、このような実施形態を適宜採用できる。

また、操作部の操作有効期間において、操作部を模した模擬画像を表示領域に表示する場合があるが、模擬画像という名称に代えて、模画像と称する場合がある。なおこの場合も、意味するところは同じであり、操作部を模した画像という意味である。

【２８７０】

例えば、遊技者がボタンを１回押すことにより、砂の落下速度が速くなるようにし、最短で３秒間で砂がすべて落下するようにしてもよい。あるいは、遊技者がボタンを押すことにより、砂の落下速度が遅くなるようにし、最長で９秒間で砂がすべて落下するようにしてもよい。

また、遊技者がボタンを連打した場合には砂の落下速度が速くなり最短で３秒間で砂がすべて落下するようにしてもよい。あるいは、遊技者がボタンを長押しした場合には、砂の落下速度が遅くなるようにし、最長で９秒間で砂がすべて落下するようにしてもよい。

なお、「砂時計保留変化演出」の途中で遊技者がボタン操作を開始したり、終了したりした場合には、砂の落下速度は３秒間よりも長くなったり、９秒間よりも短くなる。

【２８７１】

「砂時計保留変化演出」の開始と同時にあるいは砂画像の表示の開始と同時に操作有効期間を開始し、操作有効期間中はボタンの形状を模した模擬画像を表示するようにしてもよい。また、同時に操作態様（１回押す操作、連打、長押し等）や操作により得られる効果（「砂の落下速度が速くなります」「砂の落下速度が遅くなります」等）を表示してもよい。また、遊技者に事前に認識させるという意味をこめて、操作有効期間になる前から摸画像を表示するようにしてもよいし、サプライズ感を提供するため、砂画像の落下が開始されてから（落下しているときであって、侵食が行われているとき）摸画像を表示するようにしてもよい。

【２８７２】

このように、操作態様に応じて、砂の落下速度が変化して、表示結果を得られるタイミングを変更できるようにすることで、演出をすばやく進行させたり、ゆっくり進行させる

ことが可能となる。例えば、期待度が相対的に低い緑色の砂が表示された場合には、演出をすばやく進行させ、期待度が相対的に高い金色の砂が表示された場合には、演出をゆっくり進行させることができ、遊技者の好みに合わせた演出態様とすることができる。

【２８７３】

「砂時計保留変化演出」において砂がすべて落下したタイミング（このとき図３２３（ｈ）に示す表示状態となっている）において、砂時計画像の消去を行わずに、所定期間ボタン操作を有効にする（例えば操作有効期間を２秒間とする）、もしくは操作有効期間がそのまま継続されるとともに、操作部を模した模擬画像を砂がすべて落下したタイミングもしくは砂がすべて落下したタイミングよりもあとのタイミングで表示し、操作が行われたタイミングあるいは操作が行われずに操作有効期間が終了したタイミングで、砂時計画像の消去を行うか、砂時計画像の消去と同時に新たな砂時計画像の表示を行うようにしてもよい。前者の場合、「砂時計保留変化演出」はそのまま終了する。後者の場合は、新たに表示された砂時計画像と砂画像に基づいて新たに砂が落下する表示が行われる。なお、新たに表示される砂画像はより期待度が高い色の砂画像にするとよい。

例えば、青色の当該保留画像が緑色の当該保留画像に変更されたタイミング以降で、操作部の操作に応じて新たな砂時計画像と赤色の砂画像が表示されて、赤色の砂が落下する表示が行われるようにするとよい。

このような態様とすることで、砂がすべて落下した直後であってもさらに当該保留画像が変化するのではないかという期待感を抱かせることができる。

【２８７４】

なお、操作が行われたタイミングあるいは操作が行われずに操作有効期間が終了したタイミングで砂時計画像の消去を行う際に、砂時計画像を消去する表示態様を複数設けて、その表示態様によって、期待度を示唆するようにしてもよい。

例えば、砂時計画像がそのまま消去される表示、砂時計画像が割れて当該保留画像周辺に散らばって表示されたのち消去される表示、砂時計画像が割れて表示領域全体に散らばって表示されたのち消去される表示、などの表示態様を採用してもよい。また、この順に期待度が高くなるようにしてもよい。また、「砂時計保留変化演出」とは関係のない演出も選択されるようにしてもよい。例えば、１／３で砂時計画像の消去パターンが選択され、２／３で「砂時計保留変化演出」とは関係のない演出（例えばコメント予告などで保留変化演出に影響を与えない演出）が選択されるようにしてもよい。

【２８７５】

一方、「砂時計保留変化演出」の実行中には、ボタン操作の操作有効期間を設定せず、ボタンの形状を模した模擬画像の表示が行われることがないようにしてもよい。このような態様によれば、演出を見ることに遊技者を集中させることができる。

【２８７６】

なお、砂画像がすべて落下する直前（例えば、図３２５（ａ）のタイミングｔ８等）にボタンの形状を模した模擬画像の表示を開始して、砂画像の落下がすべて終了した後に、操作有効期間を開始してもよい。このような態様とした場合でも、演出を見ることに遊技者を集中させることができる。また、砂画像がすべて落下する直前（例えば、図３２５（ａ）のタイミングｔ８等）にボタンの形状を模した模擬画像の表示が行われるよりも前に表示されるエフェクト表示を開始して、砂画像の落下がすべて終了した後に、ボタンの形状を模した模擬画像を表示してもよい。

【２８７７】

装飾機能を有した演出用の可動部材として、図１１８～図１２２等を参照して示した枠可動体（右耳枠可動体７１００、左耳枠可動体７２００等）、図１３３、図１３４等を参照して示した演出用可動体（パネル板後方装飾部材２４１０、パネル板後方基板２４２０等）を示したが、これらの演出用装飾部材を、「砂時計保留変化演出」の実行と関連して所定の態様で動作させてもよい。例えば、「砂時計保留変化演出」の実行中（「砂時計保留変化演出」の開始時、砂画像の落下によって当該保留画像を侵食しているとき、砂画像のすべてが落下し終えてから砂時計の画像表示が消去されるまでの間、のいずれかのタイ

ミングで）に演出用装飾部材を待機位置から移動位置へ移動させてもよい。
なお、演出用装飾部材の形状については、適宜の形状を採用することができる。
また、演出用装飾部材の動作態様についても、待機位置から移動位置へ移動するような単純な移動態様に限らず、所定区間内を往復して移動し続ける動作態様、振動する動作態様、所定軸を中心とした回動運動や回転運動などの動作態様を採用することができる。
【２８７８】
演出用装飾部材の種類や動作態様により、期待度が示唆されるようにしてもよい。例えば、演出用装飾部材ごとに異なる期待度が設定されており、演出用装飾部材が動作した場合にその期待度が示唆されるようにしてもよい。
あるいは、演出用装飾部材が異なる動作態様をとることが可能とされており、演出用装飾部材が動作した場合にその動作態様によって異なる期待度が示唆されるようにしてもよい。
【２８７９】
「砂時計保留変化演出」の実行中（「砂時計保留変化演出」の開始時、砂画像の落下によって当該保留画像を侵食しているとき、砂画像のすべてが落下し終えてから砂時計の画像表示が消去されるまでの間、のいずれかのタイミングで）に上記した演出用装飾部材のうちの１つのみ動作させてもよい。あるいは、「砂時計保留変化演出」の実行中（「砂時計保留変化演出」の開始時、砂画像の落下によって当該保留画像を侵食しているとき、砂画像のすべてが落下し終えてから砂時計の画像表示が消去されるまでの間、のいずれかのタイミングで）に上記した演出用装飾部材のうちの複数を動作させてもよい。また、複数の演出用装飾部材を同時にあるいは所定の順番で動作させるようにしてもよい。また、複数の演出用装飾部材を所定の順番で動作させる場合、例えば、砂画像の落下によって当該保留画像を侵食しているときに最初の演出用装飾部材を動作させ、当該侵食が終了したあとに次の演出用装飾部材を動作させるようにしてもよいし、砂画像の落下によって当該保留画像を侵食しているときに複数の演出用装飾部材を動作させるようにしてもよいし、侵食が終了したあとに複数の演出用装飾部材を動作させるようにしてもよい。
また、「砂時計保留変化演出」の実行前に演出用装飾部材の動作を開始して、「砂時計保留変化演出」の実行中にも動作が行われるようにしてもよい。これにより、「砂時計保留変化演出」が開始されることが遊技者に示唆される。
【２８８０】
「砂時計保留変化演出」の実行中（少なくとも砂画像が落下しており当該保留画像の領域を侵食している最中）に演出用装飾部材が動作されている場合には、「砂時計保留変化演出」の実行が終了した後に、演出用装飾部材の動作を終了させるようにしてもよい。逆にいえば、「砂時計保留変化演出」が実行されている（少なくとも砂画像が落下しており当該保留画像の領域を侵食している最中）ときには、演出用装飾部材は動作状態（通常位置にいない）としたほうが望ましい。これにより、「砂時計保留変化演出」によって当該保留画像が変化しなかった場合でも、演出用装飾部材が動作していることで興趣の低下を抑制することができる。
【２８８１】
本実施形態においては、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の下部、左右方向中央付近の所定領域に当該保留画像が表示され、「砂時計保留変化演出」もこの領域を含む領域において行われるが、当該保留画像が表示される所定領域の手前側に移動することが可能な演出用装飾部材を設けてもよい。
ただし、「砂時計保留変化演出」の実行中には、当該保留画像が表示される所定領域の手前側に演出用装飾部材が移動しないようにするとよいが、砂画像の落下によって当該保留画像を侵食しているときに演出用装飾部材は動作させないが、侵食が終了し、砂時計が割れる等の演出を行っているときには演出用装飾部材を動作させるようにしてもよい。
【２８８２】
一方、「砂時計保留変化演出」の実行中（砂画像が落下しており当該保留画像の領域を侵食している最中）に、砂時計画像や当該保留画像が表示される領域の手前側に演出用装

飾部材が移動する場合があるようにしてもよい。例えば、砂時計画像や当該保留画像を表示する領域の手前側で演出用装飾部材を左右方向に移動させて、砂時計画像や当該保留画像が隠された状態と隠されない状態とをとるようにしてもよい。

あるいは、砂時計画像や当該保留画像を表示する領域の手前側に演出用装飾部材を移動させて一時的に（例えば１秒程度）あるいは演出の全期間にわたって停止させた状態としてもよい。なお、この場合は、砂時計画像や当該保留画像を完全に視認不能とするのではなく、砂時計画像や当該保留画像の一部が視認不能となり、一部が視認可能となるようにしてもよい。また、正面から見た場合は砂時計画像や当該保留画像の全体が視認不能であるが、左右方向から覗き込むように視点の位置を変更した場合には、砂時計画像や当該保留画像の一部またはすべてが視認できるように構成するとよい。

このような態様とすることで、今どれくらい砂が落ちているのかということが即座に認識困難となり、チラチラと砂時計画像や当該保留画像が見えることによって、見えていない部分の想像を掻き立てる（想像が膨らむ）ため、興趣が向上する。

【２８８３】

なお、「砂時計保留変化演出」の実行中にいずれの演出用装飾部材も動作させないようにしてもよい。なお、すべての演出用装飾部材を待機位置に位置させるようにしてもよいし、演出開始前に移動位置に位置している演出用装飾部材については待機位置に移動させないようにするとよい。

このような態様とすることで、遊技者を「砂時計保留変化演出」に集中させることができる。

【２８８４】

「砂時計保留変化演出」を実行する割合は例えば、全変動表示のうちの１０回に１回の割合としてもよい。

あるいは、「砂時計保留変化演出」を実行する割合を遊技状況に応じて異なる割合としてもよい。例えば、保留数に応じて、「砂時計保留変化演出」を実行する割合を異なる割合としてもよい。

【２８８５】

以下に、第二始動口２００４の保留数が０個で、第一始動口２００２への遊技球の入賞に対応する変動表示を行う際に、第一始動口２００２の保留数に応じて、「砂時計保留変化演出」を実行する割合を異なる割合とする実施形態を説明する。

第一始動口２００２の保留数が１個～４個の場合、５回に１回の割合で実行し、第一始動口２００２の保留数が０個の場合、８回に１回の割合で実行するとよい（設定バランス１）。

なお、リーチ状態の発生確率は、１０回に１回の割合で形成させるようにするものとする。リーチ発生確率は、リーチ状態が発生しないと大当りが発生することもなくリーチ演出も発生しないため、遊技者はリーチ状態が発生することをまず願うものではあるが、リーチ発生確率が極めて高い場合（例えば１／２）にはリーチ状態が発生しても大当りする期待度は極めて低くなり、リーチ状態の発生確率が極めて低い場合（例えば１／２００）にはリーチ状態が全然発生しないということになるため、リーチ状態の発生確率は、リーチ状態が発生したときに大当りを期待でき、且つ適度にリーチ状態を発生させるような設定バランスが求められるため、本実施形態では、１／１０としている。

このような設定バランス１の場合、保留数の状況に関わらずリーチ状態の発生確率よりも高い割合で「砂時計保留変化演出」が行われることになるため、リーチ状態が発生せずに、非リーチハズレが連続している状況下における興趣を向上させる演出として「砂時計保留変化演出」を機能させることができ、リーチ状態が発生するまでの期間での興趣の低下を抑制しつつリーチ状態の発生を待つことができる。なお、保留数が１個～４個の場合には８回に１回の割合で、保留数が０個の場合には５回に１回の割合で「砂時計保留変化演出」が行われるようしても同様の効果が得られる。

【２８８６】

あるいは、第一始動口２００２の保留数が１個～４個の場合、５回に１回の割合で実行

し、第一始動口２００２の保留数が０個の場合、２０回に１回の割合で実行するようにしてもよい（設定バランス２）。
なお、この場合もリーチ状態が発生する確率は１／１０である。
このような設定バランス２の場合、保留数がある場合は設定バランス１と同様に、リーチ状態が発生せずに、非リーチハズレが連続している状況下における興趣を向上させる演出として「砂時計保留変化演出」を機能させることができ、リーチ状態が発生するまでの期間での興趣の低下を抑制しつつリーチ状態の発生を待つことができる。一方で保留が無い場合には、今行われている変動表示が終了すると、新たな始動入賞が無い限り、変動表示が途切れることになる。このような状況で「砂時計保留変化演出」をリーチ状態が発生せずに、非リーチハズレが連続している状況下における興趣を向上させる演出として機能させると、逆に遊技者の気持ちを逆なでするおそれもあるため、変動表示が途切れるこのような状況（保留が無い状況）では、リーチ状態が発生せずに、非リーチハズレが連続している状況下における興趣を向上させる演出として「砂時計保留変化演出」を機能させるのではなく、「砂時計保留変化演出」が表示されれば熱い、と思わせるような確率（リーチ状態の発生確率よりも低い確率）とした方が好適である。
【２８８７】
あるいは、第一始動口２００２の保留数が１個～４個の場合、２０回に１回の割合で実行し、第一始動口２００２の保留数が０個の場合、５回に１回の割合で実行するようにしてもよい（設定バランス３）。
なお、この場合もリーチ状態が発生する確率は１／１０である。
このような設定バランス３の場合、保留数が０の場合には、「砂時計保留変化演出」をリーチ状態が発生せずに、非リーチハズレが連続している状況下における興趣を向上させる演出として「砂時計保留変化演出」を機能させ、かつ保留数が１～４の場合には「砂時計保留変化演出」は出現しにくい構成であることから、遊技を継続しているときには保留も貯まるため「砂時計保留変化演出」はあまり出ないが、遊技をやめようとした場合に「砂時計保留変化演出」が出現しやすくなるため、遊技をやめようとした遊技者を引き止めることができる。
【２８８８】
これらの例においては、第一始動口２００２の保留数が１個～４個の場合と０個の場合とで実行割合を異なるものとしたが、これに限らず、第一始動口２００２の保留数が２個以上の場合と１個以下の場合、３個以上の場合と２個以下の場合、４個の場合と３個以下の場合とで、同様の効果が得られる場合には実行割合が異なるように上記した実施形態を変形してもよい。
【２８８９】
なお、第一始動口２００２の保留数に限らず所定の割合で実行するようにしてもよい。
なお、この場合もリーチ状態が発生する確率は１／１０である。
このように、保留数の状況にかかわらずリーチ状態の発生確率よりも高い例えば５回に１回の割合で「砂時計保留変化演出」を出現させるようにした場合には、設定バランス１と同様の効果が見込め、保留数の状況にかかわらずリーチ状態の発生確率よりも低い例えば２０回に１回の割合で「砂時計保留変化演出」を出現させるようにした場合には、「砂時計保留変化演出」それ自体が表示されただけで熱くなるため高揚感を提供することができる。
【２８９０】
「砂時計保留変化演出」が実行されることを示唆する演出を実行するようにしてもよい。例えば、砂時計画像が表示領域の左右方向中央上部に表示され（この砂時計画像が示唆画像）、左右方向中央上部に砂時計画像が表示されてからゆっくりとスクロールして下に移動していき、当該保留画像と重なる位置で停止して表示されて、「砂時計保留変化演出」の実行が開始されるようにしてもよい。また、スクロールに要する時間（砂時計画像（示唆画像）が移動を開始してから当該保留画像と重なる位置で停止するまでの時間）は、「砂時計保留変化演出」の実行時間（図３２２（ｅ）の演出パターン０５では７秒間）と

同じでもよいし、長くてもよいし（例えば２０秒間）、短くてもよい（例えば２秒間）。また、スクロールに要する時間の一部の時間である、砂時計画像（示唆画像）が移動を開始してから当該保留画像が表示される領域の重なる位置に初めて到達するまでの時間（この時間をＡとする）は、砂時計画像（示唆画像）が表示される領域の重なる位置に初めて到達してから、当該保留画像が表示される領域と完全に重なる位置に到達するまでの時間（この時間をＢとする）よりも長くする方が好ましい。「砂時計保留変化演出」が行われることを事前に遊技者が把握可能になるからである。Ａの時間よりもＢの時間の方が長くした場合であっても、「砂時計保留変化演出」が行われることを事前に遊技者が把握可能になる演出表示を行う場合には、Ａの時間よりもＢの時間の方を長くしても問題ない。

なお、砂時計画像のスクロールに限らず、セリフ画像の表示（「保留変化？」など）により「砂時計保留変化演出」が実行されることを示唆してもよい。

このような態様とすることで、「砂時計保留変化演出」が実行されることについて、事前に心の準備ができる。なお、この示唆する演出は当該保留だけでなく、第１保留～第４保留に対しても実行可能にするとよい。

【２８９１】

図３２２、図３２３を参照して示した実施形態においては、当該保留画像の色と砂時計画像の砂の色を異なる色としていたが、以下に、当該保留画像の色と同じ色の砂画像（例えばどちらも緑色）が表示されるように変形した「砂時計保留変化演出」についての実施形態を図３２９～図３３１を参照して説明する。

【２８９２】

図３２９の演出パターン０１～演出パターン０５は、それぞれ、図３２２の演出パターン０１～演出パターン０５に対応した演出パターンであるが、図３２９の演出パターン０１～演出パターン０５においては、当該保留画像の色と砂時計画像の砂の色が同じ色になっている。

また、図３３０（ａ）～図３３０（ｈ）に示す表示例も、それぞれ、図３２３（ａ）～図３２３（ｈ）に示す表示例に対応した表示例である。

各図に示すとおり、当該保留画像の色と砂画像の色が異なっているか同じかという点で表示態様は相違するが、その他の態様（各種の画像の表示タイミングや表示態様等）については両実施形態に基本的に差異はないため、具体的な説明は省略する。

【２８９３】

以下に、図３２９の演出パターン０５、図３３０、図３３１を参照して、砂がすべて落下した後の演出態様について説明する。

図３２９の演出パターン０５に示すようにタイミングｔ９において、緑色の砂の落下が完了する。図３３０（ｈ）はこの時の表示例を示している。

次いで、表示領域の左側からハンマーを持った武闘家キャラクタが登場し、砂時計画像を叩く表示が行われる。次いで、ハンマーに叩かれたことで、砂時計画像は１８０度回転し、当該保留画像と砂画像が砂時計の上側に位置する状態となる。これらの表示がタイミングｔ９からタイミングｔ１０にかけて行われる。なお、武闘家キャラクタは表示領域の左側に表示された状態がその後も維持される。図３３１（ａ）、図３３１（ｂ）はこのときの表示状態を示している。

次いで、タイミングｔ１０からタイミングｔ１６にかけて、砂が下方に落下する。この場合も計６秒間かけて、砂時計の上側から下側へ砂が落下する表示が行われる。具体的には、タイミングｔ１２において砂の１／３が落下した状態となり（図３３１（ｃ））、タイミングｔ１４において砂の２／３が落下した状態となり（図３３１（ｄ））、タイミングｔ１６においてすべての砂が落下した状態となる（図３３１（ｅ））。

ここで、砂が落下してきて新たに視認可能となる当該保留画像は、演出開始時に表示されていた緑入りの当該保留画像ではなく、より期待度の高い例えば赤色の当該保留画像である。

【２８９４】

次いで、武闘家キャラクタが右方向に移動してきて砂時計に近づき、砂時計を破壊する

表示が行われる。その後、破壊された砂時計画像の表示が終了するとともに、赤色の当該保留画像が下方へ移動する。また、武闘家キャラクタは左方向に移動して表示領域の端部から画面外へ移動する。これらの表示がタイミングｔ１６からタイミングｔ１７にかけて行われる。図３３１（ｆ）、図３３１（ｇ）はこのときの表示状態を示している。

タイミングｔ１７において、当該保留画像の移動が完了する。図３３１（ｈ）はこのときの表示状態を示している。

【２８９５】

このように、図３２９～図３３１を参照して示した実施形態では、所定色（例えば、緑色）の当該保留画像が、、当該保留画像の所定色と同色の所定色の砂画像によって隠されるか否かという演出を行い、隠された場合には、より期待度の高い色（例えば、赤色）の当該保留画像が所定色の砂画像の中から徐々に出現するような表示が行われる。

なお、当該保留画像の変化前の色や変化後の色は、上述した色の中から適宜採用することができる。例えば、青色の当該保留画像が赤色の当該保留画像に変化するパターンや赤色の当該保留画像が虹色の当該保留画像に変化するパターンなどが実行される場合があるようにしてもよい。

【２８９６】

なお、砂が落下して徐々に視認可能となるのは当該保留画像（図３３１（ｃ）～図３３１（ｆ））で説明をしたが、当該保留画像とは異なる画像であって、当りの期待を示唆する画像を徐々に視認可能とするようにしてもよい。当該保留画像とは異なる画像の例は、以下に示す通りである。なお、当該保留画像とは異なる画像を表示する場合は、図３３１（ｃ）～図３３１（ｆ）において砂時計の上側に表示されている赤色の当該保留画像に代えて表示される。

例えば、「保留変化！」という文字画像が当該保留画像の代わりに表示されると、変動表示が終了するまでの所定のタイミングで、当該保留画像の昇格が必ず行われることを示唆する。

例えば、「保留変化？」という文字画像が当該保留画像の代わりに表示されると、変動表示が終了するまでの所定のタイミングで、当該保留画像の昇格が行われる可能性があることを示唆する。

例えば、「疑似連！」という文字画像が当該保留画像の代わりに表示されると、変動表示が終了するまでの所定のタイミングで、疑似連演出が必ず行われることを示唆する。

例えば、「疑似連？」という文字画像が当該保留画像の代わりに表示されると、変動表示が終了するまでの所定のタイミングで、疑似連演出が行われる可能性があることを示唆する。

例えば、「激熱！」という文字画像が当該保留画像の代わりに表示されると、当該変動の当たりに対する期待度が極めて高いことを示唆する。

例えば、「チャンス！」という文字画像が当該保留画像の代わりに表示されると、当該変動の当たりに対する期待度が高いことを示唆する。

例えば、「〇〇リーチ！」という文字画像が当該保留画像の代わりに表示されると、当該変動において〇〇リーチが行われることを示唆する。

例えば、「おめでとう！」という文字画像が当該保留画像の代わりに表示されると、当該変動において大当りが発生することを示唆する。

なお、上記の画像に限定する必要はなく、例えば、「疑似連！」を「連！」に変更するなど、示唆する内容が遊技者に伝えることが可能となる表示であれば、適宜変更してよい。

なお、当該保留画像に代えて上記画像を表示する場合には、図３３１（ｆ）の赤色の当該保留画像を表示している位置に当該保留画像に代えて表示される画像が表示され、図３３１（ｆ）の砂時計の下側の砂画像と砂時計が消去されるときに当該保留画像を、当該演出が行われる前の当該保留画像の表示態様に表示するようにするとよい。

なお、「砂時計演出」として「砂時計保留変化演出」と「砂時計保留変化演出以外の砂時計演出」の双方を実行するようにしてもよいことは言うまでもない。

【２８９７】

なお、砂が落ちる速度（砂がすべて落下するまでの時間）を複数設け、砂が落ちる速度が遅いときほど（砂がすべて落下するまでにかかった時間が長いほど）、より期待度の高い当該保留画像が表示されるようにしてもよい。あるいは、より期待度の高い表示演出が行われるようにしてもよい。

【２８９８】

図３２２～図３２８を参照して示した所定の実施形態や変形例を、図３２９～図３３１を参照して示した実施形態に適用してもよい。

【２８９９】

図３２２～図３２８を参照して示した「砂時計保留変化演出」と、図３２９～図３３１を参照して示した「砂時計保留変化演出」の双方を実施可能に構成してもよい。この場合、図３２３、図３３０に示した状態においては、所定色の当該保留画像が表示されている状況で、その当該保留画像と異なる色の砂画像が落下する表示か、同じ色の砂画像が落下する表示が行われることとなる。異なる色の砂画像の場合には、当該保留画像がどの色に変化するかを期待させながら、遊技者に演出を楽しませることができ、同じ色の砂画像の場合は、まずは砂がすべて落下するか否かを遊技者に楽しませ、次いで、砂画像の中から何色の当該保留画像が出現するのかという２段階で遊技者を楽しませることができる。

【２９００】

図３２２～図３２８を参照して示した「砂時計保留変化演出」を実行した後に、図３２９～図３３１を参照して示した「砂時計保留変化演出」が実行される場合があるようにしてもよい。

あるいは、図３２９～図３３１を参照して示した「砂時計保留変化演出」を実行した後に、図３２２～図３２８を参照して示した「砂時計保留変化演出」が実行される場合があるようにしてもよい。

【２９０１】

このような「砂時計保留変化演出」によれば、新規な興趣を遊技者に提供できる。

【２９０２】

図１２３～図３２１等を参照して説明した実施形態を変形した実施形態を図３３２～図３３４等を参照して以下に示す。この実施形態においては特殊な演出として「ダブルルーレット演出」が実行可能に構成されている。「ダブルルーレット演出」は「期待度ルーレット演出」、「保留変化ルーレット演出」の２つの演出からなる。

【２９０３】

以下に、図３３２～図３３４等を参照して「ダブルルーレット演出」の詳細な演出態様を説明する。図３３２は「ダブルルーレット演出」におけるタイムチャートを示している。また、図３３３、図３３４は、「ダブルルーレット演出」における表示例を示している。

なお、図３３２（ａ）は１回の変動表示の前半部分を、図３３２（ｂ）は１回の変動表示の後半部分を、それぞれ示している。具体的には、図３３２（ａ）は変動表示が開始されたタイミングｔ０から特殊なリーチ演出が開始されたタイミングｔ４０までの演出態様を示しており、図３３２（ｂ）は、特殊なリーチ演出が開始されたタイミングｔ４０から装飾図柄の停止表示が終了するタイミングｔ８０までの演出態様を示している。

なお、表示領域においては他の実施形態において示したように所定の背景画像を表示することができるが、本実施形態においては図示を省略している。

【２９０４】

タイミングｔ０において装飾図柄の変動表示が開始される。変動表示の開始と同時に、表示領域の左下に扇型の期待度ルーレット画像が表示され、表示領域の右下に扇型の保留変化ルーレット画像が表示される。期待度ルーレット画像内には「期」という漢字が表示されている。また、保留変化ルーレット画像内には「保」という漢字が表示されている。なお、期待度ルーレット画像、保留変化ルーレット画像が表示される変動表示において、当該保留表示領域～第４保留表示領域は、図１２３～図１２５等を参照して示した実施形態と比べて、やや左側に変更される。また、当該保留画像としては通常（白色）の保留画像が表示される。

図３３３（ａ）は、変動表示が開始される前の左装飾図柄～右装飾図柄が停止表示されている表示状態を示している。また、図３３３（ｂ）は、変動表示が開始された直後であって表示領域の左下に期待度ルーレット画像が表示されと表示領域の右下に保留変化ルーレット画像が表示された表示状態を示している。なお、左装飾図柄～右装飾図柄は仮停止表示された状態である。

タイミングｔ１において、左装飾図柄～右装飾図柄が高速変動を開始する。図３３３（ｃ）は、左装飾図柄～右装飾図柄が高速変動となったときの表示状態を示している。

【２９０５】

タイミングｔ５において、期待度ルーレット画像の外側に凸状の回転示唆画像が表示される。回転示唆画像は、期待度ルーレット画像の回転が終了するタイミングまで表示される。図３３３（ｄ）は、回転示唆画像が表示された表示状態を示している。

次いで、タイミングｔ６において、期待度ルーレット画像が時計回りに回転を開始する。図３３３（ｅ）は、期待度ルーレット画像が時計回りに回転している表示状態を示している。なお、図中の矢印は回転方向を示したものであって、矢印が実際に画像として表示されることを示すものではない（後述する図３３４（ｃ）についても同様である）。

【２９０６】

期待度ルーレット画像は、タイミングｔ６からタイミングｔ８の２秒間高速で回転した後、タイミングｔ８において停止表示され、ここでは、期待度画像としての数字の「３０」が表示される。図３３３（ｆ）は、期待度ルーレット画像が停止表示され、期待度画像としての数字の「３０」が表示された表示状態を示している。

停止表示される期待度画像としては、「１０」、「３０」、「５０」、「７０」、「９９」の５種類が用意され、期待度ルーレット画像の停止後にはいずれかの期待度画像が表示される。期待度画像として表示される数字は、変動表示が行われている変動に対しての当りの期待度を示唆しており、例えば数字が「３０」である場合には期待度が概ね３０％程度であることを示唆している。

このように、期待度ルーレット画像が回転して複数ある期待度画像のうちのいずれかの期待度画像が停止表示されることで、遊技者は期待度がどの程度であるのかを認識することが可能となっている。

【２９０７】

次いで、タイミングｔ４０において特殊なリーチ演出が発生する。本実施形態における特殊なリーチ演出においては、表示領域に武闘家キャラクタと爆弾キャラクタが表示されて、武闘家キャラクタと爆弾キャラクタとが戦う動的な表示が行われ、武闘家キャラクタが勝てば装飾図柄が大当りを示す態様で停止表示され、爆弾キャラクタが勝てば、ハズレを示す態様で停止表示される。

なお、特殊なリーチ演出の開始時には、「武闘家　ＶＳ　爆弾」などのリーチタイトル画像を所定期間（例えばタイミングｔ４０からタイミングｔ４２の２秒間）表示してもよい。また、このリーチタイトル画像の表示が終了した後の所定のタイミングにおいて、「保留変化ルーレット演出」が開始されるようにするとよい。あるいは、図２２４～図２７２等を参照して示したように特殊なリーチ演出の開始時に特殊な画像の表示（背景を隠蔽する表示を行う等）を行うようにしてもよい。また、「期待度ルーレット演出」は、これらの画像の表示が行われる前に実行可能とされ、「保留変化ルーレット演出」は、これらの画像の表示が行われた後に実行可能とされている。このように、特殊なリーチ演出の開始時を境として、実行可能な演出の種類が切り替えられることで、両演出の実行タイミングが異なるものとなり、実行されている演出に遊技者の意識を集中させることができる。

図３３４（ａ）は、特殊なリーチ演出が発生したときの表示状態を示している。なお、特殊なリーチ演出中には図中に示すように所定の数字（この場合は数字の「５」）が付された装飾図柄が仮停止されたリーチ状態で表示される。

【２９０８】

次いで、タイミングｔ５０において、保留変化ルーレット画像の外側に凸状の回転示唆画像が表示される。回転示唆画像は、保留変化ルーレット画像の回転が終了するタイミン

グまで表示される。図３３４（ｂ）は、回転示唆画像が表示された表示状態を示している。
次いで、タイミングｔ５１において、保留変化ルーレット画像が反時計回りに回転を開始する。図３３４（ｃ）は、保留変化ルーレット画像が反時計回りに回転している表示状態を示している。
【２９０９】
保留変化ルーレット画像は、タイミングｔ５１からタイミングｔ５３の２秒間高速で回転した後、タイミングｔ５２において停止表示され、ここでは「赤」という文字が表示される。図３３４（ｄ）は、保留変化ルーレット画像が停止表示され「赤」という文字が表示された表示状態を示している。
保留変化ルーレット画像の回転中は、「青」、「緑」、「赤」、「金」、「虹」の５種類の文字がこの順番で循環的に表示される。なお、保留変化ルーレット画像の回転が開始されて、「保」の文字が表示領域の下部から画面外に移動した後は「保」の文字は表示されず、「青」、「緑」、「赤」、「金」、「虹」の文字が回転する態様で表示されることとなる。
保留変化ルーレット画像の回転後には期待度画像としての「青」、「緑」、「赤」、「金」、「虹」の５種類の文字のうちのいずれかの文字が停止して表示される。表示された文字は当該保留画像の変化態様を示しており、「青」が表示された場合には、当該保留画像が青色の当該保留画像に変化し、「赤」が表示された場合には、当該保留画像が赤色の当該保留画像に変化する。
保留変化ルーレット画像が停止した１秒後のタイミングｔ５４において、当該保留画像が赤色の当該保留画像に変化する。図３３４（ｅ）は、はこのときの表示状態を示している。
このように、保留変化ルーレット画像が回転して所定の文字が停止表示されることで、遊技者は当該保留画像がどの色に変化するのかを認識することが可能となっている。
【２９１０】
図３３４（ｆ）は特殊なリーチ演出中の所定のタイミング（例えば、タイミングｔ７０等）において武闘家キャラクタが爆弾キャラクタに勝った状態を示している。この表示が行われた場合、装飾図柄が大当りを示す態様で停止表示されることとなる。なお、武闘家キャラクタが爆弾キャラクタに負ける表示が行われた場合には、装飾図柄がハズレを示す態様で停止表示されることとなる。
その後、タイミングｔ７６において特殊なリーチ演出が終了し、タイミングｔ７８において、左装飾図柄～右装飾図柄が仮停止表示される。図３３４（ｇ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、タイミングｔ７７において、左装飾図柄～右装飾図柄が停止表示される。当該保留画像と期待度ルーレット画像、保留変化ルーレット画像の表示はこのタイミングで終了する。図３３４（ｈ）はこのときの表示状態を示している。
【２９１１】
このように「期待度ルーレット演出」は特殊なリーチ演出の実行が開始される前に実行可能な演出である。一方、「保留変化ルーレット演出」は特殊なリーチ演出の実行中に実行可能な演出である。なお、特殊なリーチ演出としては、「巨大戦車リーチ」（図２２４～図２３６等）、「敵戦車破壊リーチ」（図２５２～２５５等）、「年末歌合戦リーチ演出」（図２７７等）、「ザ・カウントダウンリーチ演出」（図２７７等）等を採用することができる。
このように、本実施形態においては、特殊なリーチ演出の開始前には期待度ルーレット画像を用いた演出が行われ、特殊なリーチ演出中には保留変化ルーレット画像を用いた演出が行われる。このように、それぞれ異なるタイミングでルーレット画像を用いた演出が実行され、同時に実行されることがないため、遊技者を演出に集中させることができる。
【２９１２】
期待度ルーレット画像と保留変化ルーレット画像が、変動表示の開始時から変動表示の終了時まで（装飾図柄の停止表示タイミングまで）表示される例を示したが、他のタイミ

ングで、期待度ルーレット画像と保留変化ルーレット画像の表示を開始したり、終了したりしてもよい。

例えば、変動表示の開始時から所定時間が経過したタイミング（例えば、すべての装飾図柄が高速変動をしているタイミング、一部の装飾図柄が高速変動をしていて一部とは異なる装飾図柄が高速変動をしていない（例えば低速変動や揺れ変動など）タイミングなど）で、期待度ルーレット画像と保留変化ルーレット画像の表示を開始してもよいし、疑似連が行われることを示唆したあとの疑似変動演出が行われているとき（例えば、×２や×３などのような疑似連が行われた回数を示す表示が行われているときや、液晶画面上に疑似連が行われていることを示唆するエフェクト等の表示が行われているときなど）に、期待度ルーレット画像と保留変化ルーレット画像の表示を開始してもよい。

また、ダブルルーレット演出を実行することが決定されたとしても、期待度ルーレット演出は特殊なリーチ演出が行われるよりも前に行われ、保留変化ルーレット演出は特殊なリーチ演出が行われているときに行われることから、期待度ルーレット演出と保留変化ルーレット演出が同時に行われることはないため、期待度ルーレット演出に関わる演出が行われているときには保留変化ルーレット演出に関わる演出を非表示とし、保留変化ルーレット演出に関わる演出が行われているときには期待度ルーレット演出に関わる演出を非表示とするようにしてもよい。表示されているルーレット演出に集中することができるためである。

【２９１３】

このように、期待度ルーレット演出に関わる演出が行われているときには保留変化ルーレット演出に関わる演出を非表示とするようにした場合であっても、期待度ルーレット演出の開始タイミングは、変動表示の開始時に限らず、例えば、すべての装飾図柄が高速変動をしているタイミング、一部の装飾図柄が高速変動をしていて一部とは異なる装飾図柄が高速変動をしていない（例えば低速変動や揺れ変動など）タイミング、疑似連が行われることを示唆したあとの疑似変動演出が行われているとき（例えば、×２や×３などのような疑似連が行われた回数を示す表示が行われているときや、液晶画面上に疑似連が行われていることを示唆するエフェクト等の表示が行われているときなど）に開始するようにしてもよい。

【２９１４】

また、保留変化ルーレット演出が開始されるタイミングについては、特殊なリーチ演出の実行中の所定のタイミングで実行可能な演出であるが、この所定のタイミングについては、例えば、特殊なリーチ演出が開始された直後であってもよいし、特殊なリーチ演出において当落演出（キャラクタ等が戦う等して変動表示の結果が大当りかハズレかを最終的に示唆する演出）の分岐タイミング（当落演出の結果が示されるタイミング）の直前であってもよいし、特殊なリーチ演出が行われているときに表示可能とされる操作手段の操作を促す表示を行っているときであってもよい。

なお、ダブルルーレット演出を実行するか否かについては、変動開始時に行われる当落判定の結果に基づいて決定されるが、先読み処理に基づいて、「ダブルルーレット演出」を実行するか否かを決定してもよい。この場合、始動入賞時に当落の事前判定を行って、「ダブルルーレット演出」を実行すると決定された場合には、その始動入賞に対応する保留画像を「保留変化ルーレット演出」が開始されるまで通常の保留画像（演出実行時における当該保留画像）のまま表示し続けるようにしてもよい。

また、ダブルルーレット演出を実行するか否かに代えてもしくは加えて、シングルルーレット演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。このシングルルーレット演出とは、「期待度ルーレット演出」もしくは「保留変化ルーレット演出」のいずれか一方のみを行う演出であり、例えば、シングルルーレット演出を行うことが決定され、「期待度ルーレット演出」を行うことが決定された場合には、「期待度ルーレット演出」を行うものの、特殊なリーチ演出の実行中に「保留変化ルーレット演出」は行わないことになる。逆に、「保留変化ルーレット演出」だけを行うことが決定された場合には、「期待度ルーレット演出」は行わないことになる。ここで、「保留変化ルーレット演出」は特殊なリー

チ演出の実行中に行われる演出であるため、変動演出として特殊なリーチ演出を実行することが決定されていない場合には「期待度ルーレット演出」だけが行われ得るようにし、変動演出として特殊なリーチ演出を実行することが決定されている場合には、ダブルルーレット演出、「期待度ルーレット演出」のみ、「保留変化ルーレット演出」のみ、のいずれも選択しうるようにするとよい。

また、ダブルルーレット演出やシングルルーレット演出を行うことが決定されて「期待度ルーレット演出」を行った場合、期待度画像として表示される数字が表示された場合、変動が終了するまで表示もしくは「保留変化ルーレット演出」に関わる演出が開始されたときに非表示にしてもよいことは説明したが、例えば、期待度画像として表示される数字の表示は所定時間（例えば、３秒程度）の経過で非表示にしてもよいし、所定の操作手段が操作されたこと（期待度ルーレット演出とは異なり、操作手段を操作させる予告演出が表示され、該予告演出に対しての操作手段の操作が受付されたこと）に基づいて非表示にしてもよい。また、「保留変化ルーレット演出」については、当該保留画像が赤色の当該保留画像に変化したタイミングもしくは該タイミングから所定時間経過したあとに非表示にしてもよい。当該保留画像によってどの保留の色であるのかが明確に判断できるためである。

また、ダブルルーレット演出やシングルルーレット演出を行うことが決定された変動表示がハズレの結果であり、その次の変動表示においてダブルルーレット演出やシングルルーレット演出を行うことが決定されるもしくは決定されていた場合、期待度ルーレット画像と保留変化ルーレット画像を初期状態（「期」と「保」が表示された状態）に戻して、次の変動表示において、再度、「ダブルルーレット演出」を実行するようにしてもよい。なお、ハズレの結果で確定停止、次の変動表示が開始されるまでの期間（確定停止期間）においても、期待度ルーレット画像と保留変化ルーレット画像の初期状態（「期」と「保」が表示された状態）の画像を表示するとなおよい。

【２９１５】

期待度ルーレット画像、保留変化ルーレット画像、回転示唆画像の色は当該保留画像や保留画像の色として使用されない色（例えば灰色や茶色など）により表現するとよい。これにより、期待度ルーレット画像、保留変化ルーレット画像の色によって、期待度が示されていると遊技者が誤解することがなくなり、回転後の表示態様に興味を抱かせることができる。

【２９１６】

期待度ルーレット画像、保留変化ルーレット画像において表示された数字や文字によって、期待度を示唆する例を示したが、これらの表示に加えて、色を用いて期待度を示唆してもよい。

例えば、期待度ルーレット画像の回転結果としては「１０」、「３０」、「５０」、「７０」、「９９」の数字が表示されるが、これらの数字が停止表示されたタイミングで、期待度ルーレット画像の色を数字に対応した色にしてもよい。例えば、停止表示された数字が「１０」の場合には青色、「３０」の場合には緑色、「５０」の場合には赤色、「７０」の場合には金色、「９９」の場合には虹色で、期待度ルーレット画像を表示するとよい。なお、数字の色それ自体を対応した色にしてもよいし、数字の色は数字によらず例えば黒などの共通の色とし、数字以外の背景の色を対応した色としてもよいし、双方を対応した色としてもよい。

同様に、保留変化ルーレット画像の回転結果としては「青」、「緑」、「赤」、「金」、「虹」の文字が表示されるが、これらの文字が停止表示されたタイミングで、保留変化ルーレット画像の色を文字に対応した色にしてもよい。例えば、停止表示された文字が「青」の場合には青色、「緑」の場合には緑色、「赤」の場合には赤色、「金」の場合には金色、「虹」の場合には虹色で、保留変化ルーレット画像を表示するとよい。なお、文字の色それ自体を対応した色にしてもよいし、文字の色は文字によらず例えば黒などの共通の色とし、文字以外の背景の色を対応した色としてもよいし、双方を対応した色としてもよい。

【２９１７】
なお、期待度ルーレット画像の回転が停止した時に期待度ルーレット画像の色を数字に対応した色に変更するのではなく、回転開始時から、期待度ルーレット画像の色を数字に対応した色で表示するように変形してもよい。期待度ルーレット画像の回転時には「１０」、「３０」、「５０」、「７０」、「９９」、「１０」、「３０」・・・の順で数字が表示されることとなるが、このように変形した場合には、期待度ルーレット画像が、青色、緑色、赤色、金色、虹色、青色、緑色・・・の順で遊技者に視認されることとなる。
【２９１８】
なお、期待度ルーレット画像の停止表示時には、どの数字（あるいは色）が停止したのかを遊技者に強調する表示を行ってもよい。例えば、停止表示されている期間において表示されている数字の縮小と拡大を繰り返したり、停止したタイミングから１秒間かけて回転中の数字と比べて徐々に数字を大きく表示していくようにしてもよい。
あるいは、期待度ルーレット画像を、数字に対応する色で表示している場合には、その色の明度を上げたり下げたりすることで、遊技者に明るくなったり、暗くなったりして視認されるようにしてもよい。
【２９１９】
期待度ルーレット画像や保留変化ルーレット画像が、２秒間高速で回転した後停止表示される例を示したが、高速回転に要する時間を１秒とし、残りの１秒間において、回転速度を高速回転時よりも遅くしたり、徐々に遅くしていくようにして、回転中の数字や文字が視認可能となるようにしたあとに期待度ルーレット画像や保留変化ルーレット画像に対応した結果表示としての期待度画像を停止表示するようにしてもよい。
なお、期待度ルーレット画像や保留変化ルーレット画像の高速での回転中、数字や文字は視認不能としてもよいし、高速ではあるものの視認困難としてもよい。
なお、期待度ルーレット画像や保留変化ルーレット画像の低速での回転時には、隣接する数字や文字が２つ（複数）同時に表示された視認可能な状態と、文字や数字が１つだけ表示されて視認可能な状態とが交互に発生し、最終的に１つだけ表示された状態となって停止される。または、隣接する数字や文字が３つ（複数）同時に視認可能になるように表示してもよい。
【２９２０】
期待度ルーレット画像に表示される数字は、「１０」、「３０」、「５０」、「７０」、「９９」の順番で表示されるようにしてもよいし、「９９」、「７０」、「５０」、「３０」、「１０」の順番で表示されるようにしてもよいし、ランダムな順番で表示されるようにしてもよい。
保留変化ルーレット画像に表示される文字についても、「青」、「緑」、「赤」、「金」、「虹」の順番で表示されるようにしてもよいし、「虹」、「金」、「赤」、「緑」、「青」の順番で表示されるようにしてもよいし、ランダムな順番で表示されるようにしてもよい。
【２９２１】
図３３２～図３３４を参照して示した演出例では、「期待度ルーレット演出」が１回のみ行われていたが、複数回（２回以上）実行される場合があるようにしてもよい。以下に、図３３２（ａ）を参照して示した実施形態を変形した実施形態を図３３５を参照して示すが、表示される当該保留画像は、すべて通常（白色）の当該保留画像であるため、タイムチャート中において当該保留画像の表示態様についての表記は省略している。
「期待度ルーレット演出」を複数回実行する場合、前回表示された数字と比べて期待度が高いことを示す数字が表示されるようにするとよい。図３３５（ａ）に示す演出パターン０１は、タイミングｔ１４からタイミングｔ１６にかけて、２回目の「期待度ルーレット演出」が実行されて、「５０」が表示される演出パターンである。
あるいは、前回表示された数字と比べて期待度が高いことを示す数字に加えて、演出実行前と同じ数字が表示される場合があるようにしてもよい。
【２９２２】

「期待度ルーレット演出」を複数回実行する場合、直前に表示された数字と比べて相対的に期待度が低い数字が次回の演出時に表示されるようにしてもよい。図３３５（ｂ）に示す演出パターン０２は、タイミングｔ６からタイミングｔ８にかけて１回目の「期待度ルーレット演出」が実行されて「５０」が表示され、タイミングｔ１４からタイミングｔ１６にかけて２回目の「期待度ルーレット演出」が実行されて、「３０」が表示される演出パターンである。

【２９２３】

また、「期待度ルーレット演出」を３回以上実行可能として、最初に表示された数字と比べて、相対的に期待度が低い数字が２回目に表示されたのち、その数字よりも相対的に期待度が高い数字が表示されるようにしてもよい。

図３３５（ｃ）に示す演出パターン０３は、タイミングｔ６からタイミングｔ８にかけて１回目の「期待度ルーレット演出」が実行されて「５０」が表示され、タイミングｔ１４からタイミングｔ１６にかけて２回目の「期待度ルーレット演出」が実行されて、「３０」が表示され、タイミングｔ２２からタイミングｔ２４にかけて３回目の「期待度ルーレット演出」が実行されて、「７０」が表示される演出パターンである。

このように、「５０」→「３０」→「７０」と１回目に表示された数字と比べて、相対的に期待度が低い数字が２回目に表示されたのち、１回目や２回目の数字よりも相対的に期待度が高い数字が３回目に表示されるようにしてもよい。

【２９２４】

なお、「５０」→「１０」→「３０」のように１回目に表示された「５０」という数字よりも期待度が低い数字（「３０」）が３回目に表示される場合があるようにしてもよいし、「５０」→「１０」→「５０」のように最初に表示された数字と期待度が同じ数字（「５０」）が表示される場合があるようにしてもよい。

【２９２５】

なお、期待度が最も高い数字である「９９」が表示された場合であっても、次回以降の演出によって、期待度が低い数字に変化したり、期待度が低い数字に変化した後に再び期待度が最も高い数字である「９９」が表示される場合があるようにしてもよい。例えば、「９９」→「１０」→「９９」のように数字が表示される場合があるようにしてもよい。

【２９２６】

なお、期待度が高い数字の表示が期待度の低い数字に変化した後、複数回、相対的に期待度の低い数字を表示した後に、期待度が高い数字の表示に戻る場合があるようにしてもよい。例えば、「９９」→「１０」→「３０」→「９９」や「９９」→「５０」→「３０」→「９９」、や「９９」→「１０」→「５０」→「９９」、「９９」→「５０」→「９９」→「３０」→「９９」のように数字が表示される場合があるようにしてもよい。

このような態様とすることで、遊技者の感情に起伏を持たせることができ興趣を向上できる。

【２９２７】

なお、最も期待度の高い数字の「９９」が表示された場合には、次回以降の演出では再度「９９」が表示されるか、一度、期待度が低い数字が表示されたとしても、次回以降の演出で最終的に「９９」が表示されるようにしてもよい。すなわち、１度でも最も期待度が高い数字である「９９」が出た場合には、いったん、期待度が低い数字が表示されたとしても最終的に「９９」が表示されるようにしてもよい。例えば、「９９」→「９９」や「９９」→「９９」→「９９」や「９９」→「５０」→「９９」、「９９」→「５０」→「９９」→「７０」→「９９」のように数字が表示される場合があるようにしてもよい。

このような態様とすることで、期待度の低い数字が表示されてしまうのではないか、と遊技者をハラハラドキドキさせつつも、最終的には期待度の最も高い数字が表示されることで、遊技者の演出に対する信頼感を維持することができる。

【２９２８】

なお、図３３２～図３３５等を参照して示したように、所定のタイミングにおいて停止して表示される数字は、複数ある数字のうちのいずれか１つである（ルーレットの回転中

は複数種類表示されてもよい）。そのため、仮に期待度が高い数字が表示されていた場合でも、演出の実行によって、期待度が高い数字に代えて期待度の低い数字が表示される状態に変わってしまう場合があるため、遊技者に緊張感を持たせることができる。

【２９２９】

「期待度ルーレット演出」を複数回実行する場合、演出の終了後、インターバル時間（すなわち、回転結果が表示される時間）として予め定められた所定秒数経過した後、次回の「期待度ルーレット演出」を実行するようにするとよい（例えば、図３３５（ａ）に示した演出パターン０１の場合はタイミングｔ８からタイミングｔ１３の５秒間）。

インターバル時間は、表示された数字を遊技者が確実に視認できる長さ（例えば、１秒間以上）とすることが望ましい。これにより大当りの発生に対する期待感を高める時間を担保することができる。

なお、「期待度ルーレット演出」を複数回実行する場合、演出の終了後、次回の演出を開始するまでの時間（例えば５秒間）は同一にするとよい。例えば、図３３５（ｃ）に示した演出パターン０３の場合はタイミングｔ８からタイミングｔ１３の５秒間とタイミングｔ１６からタイミングｔ２１の５秒間、待機したのち、次回の演出の実行を開始している。

あるいは、インターバル時間を同一とせずに徐々に短くしていったり、徐々に長くしていったり、あるいは各インターバル時間をランダムに決定するようにしてもよい。例えば、図３３５（ｄ）に示した演出パターン０４では、インターバル時間が５秒、４秒、３秒と徐々に短くなっている。

【２９３０】

このように、「期待度ルーレット演出」を複数回行なったのち、特殊なリーチ演出が開始されることで、「期待度ルーレット演出」の結果によって、遊技者は特殊なリーチ演出の結果がどのような結果となるのか、ということについて大きな期待感を抱いたり、あまり期待感を抱かなかったりといった遊技性を実現することができる。

【２９３１】

図３３２～図３３４を参照して示した実施形態においては「保留変化ルーレット演出」が１回しか行われない例を示した。このように、「保留変化ルーレット演出」を１回しか行わないようにすることで、特殊なリーチ演出中に実行されるキャラクタ同士（例えば、武闘家キャラクタと爆弾キャラクタ）の戦いに遊技者の意識を集中させることができる。

【２９３２】

一方、「保留変化ルーレット演出」が複数回実行されるようにしてもよい。以下に、図３３２（ｂ）に示した演出パターンを変形させた演出パターンを、図３３６を参照して説明する。

図３３６（ａ）に示す演出パターン０１は、「保留変化ルーレット演出」が２回行わる演出例を示している。また、図３３６（ｂ）に示す演出パターン０２は、「保留変化ルーレット演出」が３回行わる演出例を示している。

演出パターン０１の場合、当該保留画像は通常（白色）の当該保留画像から青色の当該保留画像へ変化した後、青色の当該保留画像から赤色の当該保留画像へと変化する。

また、演出パターン０１の場合、当該保留画像は通常（白色）の当該保留画像から青色の当該保留画像へ変化した後、青色の当該保留画像から赤色の当該保留画像へと変化し、さらに赤色の当該保留画像から金色の当該保留画像へと変化する。

このように、「保留変化ルーレット演出」を複数回実行することが可能なようにすることで、相対的に期待度の低い結果が表示されたとしても、もう一度「保留変化ルーレット演出」が実行されて、より期待度の高い結果が表示されるのではないかという期待感を遊技者に持たせることができる。

【２９３３】

「保留変化ルーレット演出」の実行結果として、期待度が最も高い文字である「虹」が表示された場合には、それ以降「保留変化ルーレット演出」が実行されないようにするとよい。例えば、１回目の「保留変化ルーレット演出」の実行結果として「虹」が表示され

た場合には、２回目以降の「保留変化ルーレット演出」は行われない。
　このような態様とすることで、特殊なリーチ演出の内容自体（キャラクタ同士の戦い）に遊技者の意識を集中させることができる。
【２９３４】
　「保留変化ルーレット演出」の実行結果として、期待度が最も高い文字である「虹」が表示されて、当該保留画像が虹色に変化した場合には、当該保留画像が虹色に変化したあとに特別な特典表示が表示されるようにしてもよい。特別な特典表示としては、例えば、特殊なリーチ演出で表示される映像を変更して表示（例えば、武闘家キャラクタが持っているハンマーを虹ハンマーに変更して表示するなど）したり、特殊なリーチ演出で表示される映像に追加して表示（例えば、保留変化ルーレット画像の手前側に重なる態様で虹ハンマーを表示することで、武闘家キャラクタのハンマーでの攻撃が強力である（当りやすい）ことを示唆するなど）したり、特殊なリーチ演出で表示されることがない表示（特殊なリーチ演出とは全く無縁の表示で、例えば著名人のブロマイド写真などを表示など、特殊なリーチ演出以外でも表示される可能性がある表示）するようにしてもよい。期待度が最も高い文字である「虹」が表示されているので遊技者の期待感は最高潮の状態にある中で、特殊なリーチ演出で表示されることがない表示（特殊なリーチ演出とは全く無縁の表示で、例えば著名人のブロマイド写真などを表示など、特殊なリーチ演出以外でも表示される可能性がある表示）を行うことで、最高潮の状態にある期待感の限界を突破した興奮状態を遊技者に提供することができる。
　なお、特別な特典表示は、期待度が最も高い文字である「虹」が表示された場合に毎回表示するのではなく、期待度が最も高い文字である「虹」が表示された場合に所定の割合（例えば２０回に１回の割合）で表示するようにしてもよい。また、特別な特典表示は、期待度が最も高い文字である「虹」以外が表示された場合であっても表示するようにしてもよい。ただし、その場合は、期待度が低い文字であるほど、特別な特典表示が表示される割合が低下するようにするとよい。つまり、期待度が低い文字の場合には、特別な特典表示が表示されにくくなる。このようにすることで、特別な特典表示にプレミアム感が創出され、仮に、期待度が最も高い文字である「虹」以外が表示されてハズレの抽選結果であった場合に特別な特典表示が行われると、ハズレであったことのガッカリ感を多少なりとも軽減させることができる。また、期待度が最も高い文字である「虹」以外が表示されて特別な特典表示が表示された場合には当り確定にしてもよい。このようにすることで、特別な特典表示が特別抽選の結果を示唆することができる。
　なお、特殊なリーチ演出で表示されることがない表示（特殊なリーチ演出とは全く無縁の表示で、例えば著名人のブロマイド写真などを表示など、特殊なリーチ演出以外でも表示される可能性がある表示）を、期待度が最も高い文字である「虹」が表示され、当該保留画像が虹色に変化したあとに表示する場合、この特殊なリーチ演出で表示されることがない表示は、保留変化ルーレット画像が表示されていた位置に重なるかたちで表示するようにしてもよいし、保留変化ルーレット画像が表示されていたすべての領域に重なるかたちで表示するようにしてもよい。
　また、特殊なリーチ演出で表示されることがない表示（特殊なリーチ演出とは全く無縁の表示で、例えば著名人のブロマイド写真などを表示など、特殊なリーチ演出以外でも表示される可能性がある表示）は、保留変化ルーレット演出が行われなくても表示するようにしてもよいし、特殊なリーチ演出の表示が終了したあとに表示するようにしてもよい。
　また、特殊なリーチ演出で表示されることがない表示（特殊なリーチ演出とは全く無縁の表示で、例えば著名人のブロマイド写真などを表示など、特殊なリーチ演出以外でも表示される可能性がある表示）が行われているときに演出ボタン等の摸画像を表示し、所定の操作を促すような指示表示を行い、当該指示表示に従って操作が行われるまたは操作が行われなくても、例えば、ブロマイド写真の表示が切り替わっていく（変化していく）ようにしてもよいし、ブロマイド写真の種別（例えば、男性アイドルや女性アイドル等）を遊技者が選択できるようにしてもよい。
【２９３５】

図３３２を参照して「ダブルルーレット演出」において、「期待度ルーレット演出」と「保留変化ルーレット演出」を１回ずつ実行する実施形態を示した。また、図３３５を参照して、「ダブルルーレット演出」において「期待度ルーレット演出」を複数回実行する実施形態を示した。また、図３３６を参照して、「ダブルルーレット演出」において「保留変化ルーレット演出」を複数回実行する実施形態を示した。また、「ダブルルーレット演出」において、「期待度ルーレット演出」や「保留変化ルーレット演出」が実行されない場合があることを示した。

これらの実施形態を組み合わせてもよい。例えば、「ダブルルーレット演出」において、「期待度ルーレット演出」の実行回数を、０回、１回、複数回（２回以上）とし、「保留変化ルーレット演出」の実行回数を、０回、１回、複数回（２回以上）とし、これらを適宜組み合わせた態様で、「期待度ルーレット演出」や「保留変化ルーレット演出」をそれぞれ所定回数実行する（あるいは１回も実行しない）ようにしてもよい。

例えば、「期待度ルーレット演出」を２回実行し、「保留変化ルーレット演出」を実行しない演出パターンを実行可能としてもよいし、「期待度ルーレット演出」を１回実行し、「保留変化ルーレット演出」を３回実行する演出パターンを実行可能としてもよいが、「期待度ルーレット演出」と「保留変化ルーレット演出」の実行回数の組合せとして最も効果的なものは、「期待度ルーレット演出」は複数回（２回以上）実行可能とするものの「保留変化ルーレット演出」については１回しか実行可能としないパターンである。「期待度ルーレット演出」は特殊なリーチ演出が発生するよりも前に行われる演出であるため、遊技者の期待感はそこまで高くなっていないとともに、「期待度ルーレット演出」において期待度の低い数値の画像が表示されてしまった場合、それ以降数字が変化しないようにしてしまうと「期待度ルーレット演出」が行われた変動表示に対する期待感が当該変動表示の最後（図柄の確定停止）まで損なわれてしまうため、「期待度ルーレット演出」は複数回（２回以上）を実行可能とした方が望ましい。一方、「保留変化ルーレット演出」については、特殊なリーチ演出が発生した後に行われる演出であるため、遊技者の期待感はかなり高くなっている。そうした中で、「保留変化ルーレット演出」を複数回行ってしまうと、特殊なリーチ演出に対して集中できなくなってしまうとともに、特殊なリーチ演出の中での期待度示唆演出（例えば、文字の色が複数あったり、キャラクタのカットインが複数あったりして期待度を示唆する演出）を見逃してしまうおそれもあるからである。

【２９３６】

「ダブルルーレット演出」のうち、「期待度ルーレット演出」については、装飾図柄がリーチ状態となる前の状態でのみ実行され、「保留変化ルーレット演出」については、装飾図柄がリーチ状態となった後の状態でのみ実行されるようにしてもよい。

また、「ダブルルーレット演出」のうち、「期待度ルーレット演出」については、装飾図柄がリーチ状態となる前の状態でのみ実行され、「保留変化ルーレット演出」については、装飾図柄がリーチ状態となり特殊なリーチ演出の発生後の状態でのみ実行されるようにしてもよい。このようにした場合、各々のルーレット演出を実行するときに各々の表示を行うようにするとよい。例えば、「期待度ルーレット演出」は実行開始するが、「保留変化ルーレット演出」は実行開始されない場合には、「期待度ルーレット演出」に関する表示のみが行われる。

【２９３７】

「ダブルルーレット演出」のうちの「期待度ルーレット演出」における期待度ルーレット画像の大きさは、装飾図柄がリーチ状態となる前の状態（例えば、図３３３（ｅ）に示す状態）における装飾図柄の大きさよりも小さくしており、特殊なリーチ演出が発生した状態（例えば、図３３４（ａ）に示す状態）における装飾図柄の大きさよりも大きくしている。このように、「期待度ルーレット演出」における期待度ルーレット画像の大きさは、期待度ルーレット画像の表示が行われるタイミングに応じて装飾図柄の大きさよりも大きくしたり小さくしたりする方が望ましい。一方で、「ダブルルーレット演出」のうちの「保留変化ルーレット演出」におけるルーレット画像の大きさは、装飾図柄の大きさよりも必ず大きくしている。これは、「保留変化ルーレット演出」の発生タイミングが特殊な

リーチ演出が行われているときであることからリーチ状態であることは遊技者は把握しており、装飾図柄としての役割（意味）はあまりないためである。
　図３３３、図３３４を参照して示した表示例では、装飾図柄の大きさを変更しているが、装飾図柄の大きさの変更に代えて、あるいは加えて、「ダブルルーレット演出」におけるルーレット画像の大きさを変更してもよい。
【２９３８】
　なお、「期待度ルーレット演出」における期待度ルーレット画像の表示位置を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の左下で説明したが、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の左下に限らず、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の略中央であったり、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の略中心の下部であったり、「期待度ルーレット演出」を実行開始する適宜のタイミングで表示位置を変更するようにしてもよいし、表示位置によって期待示唆を行うようにしてもよい。例えば、期待度ルーレット画像の表示位置を液晶表示装置の表示領域の左下で表示されるよりも、略中央で表示されたときの方が当りに対する期待が高いなどである。
　なお、期待度ルーレット画像の全体が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示されている場合には、回転停止時に所定位置（例えば、真上の位置）に表示されている数字を、期待度を示す停止結果として採用するとよい。
【２９３９】
　なお、「保留変化ルーレット演出」については、特殊なリーチ演出中に実行されるが、特殊なリーチ演出においては、装飾図柄が小さく表示されているため、遊技者を「保留変化ルーレット演出」に注目させることができる。
【２９４０】
　なお、「保留変化ルーレット演出」の実行時に、小さく表示されている装飾図柄をさらに小さく表示したり消去したりしてもよい。また、「保留変化ルーレット演出」の実行が終了したタイミングで、小さい装飾図柄の表示を再開してもよい。
　なお、「保留変化ルーレット演出」を特殊なリーチ演出の開始前や終了後に実行する場合や、特殊なリーチ演出が実行されない変動表示において実行する場合には、期待度ルーレット画像の場合と同様に、演出の開始時に、装飾図柄の大きさを小さくしたり、保留変化ルーレット画像の大きさを多くしたりするとよい。また、演出の終了時には、装飾図柄の大きさを元の大きさに戻したり、保留変化ルーレット画像の大きさを元に戻したりするとよい。
【２９４１】
　「ダブルルーレット演出」を複数回の変動表示にわたって実行してもよい。このとき、「期待度ルーレット演出」については、先読み処理に基づいて、変動表示が開始される前に、実行されうるようにしてもよい。例えば、第２保留表示領域に表示されている保留画像に対応して、「期待度ルーレット演出」を実行して、所定の数字を表示し、この保留画像に対応する変動表示が終了するまで、その数字を表示するようにしてもよい。なお、この場合、どの保留に対する期待度を示しているのかが遊技者には分からないため、数字の表示が終了するまで、期待感を維持させることができる。
　一方、「保留変化ルーレット演出」については、変動表示開始時に演出を実行するか否かを決定し、装飾図柄の変動中の所定のタイミングで、演出が実行されうるようにするとよい（つまり、「保留変化ルーレット演出」については、「保留変化ルーレット演出」を行う変動表示が開始される前には実行されない）。これにより、特殊なリーチ演出の開始時に当該保留画像として通常（白色）の当該保留画像が表示されていたとしても、「保留変化ルーレット演出」が実行されて、より期待度が高いことが示唆されるのではないかと、遊技者に期待感を抱かせることができる。
【２９４２】
　「期待度ルーレット演出」の実行中に、期待度を示唆する所定の表示演出が実行されるようにしてもよい。同様に、「保留変化ルーレット演出」の実行中に、期待度を示唆する所定の表示演出が実行されるようにしてもよい。

所定の表示演出としては、例えば、キャラクタ画像の表示とともに所定のコメントを表示して、コメントの内容やコメントの色により、期待度を示唆してもよい。あるいは、所定の時間（例えば６０秒）をカウントダウンして表示するタイマー画像を表示し、タイマーが０秒になったタイミングで所定の画像を表示し、表示された画像の種類によって所定の期待度を示唆してもよい。なお、これに加えて、タイマー画像の色や形状、最初に表示されるタイマーの時間（すなわち０秒になるまでの経過時間）などの種類によって、所定の期待度を示唆してもよい。

なお、「期待度ルーレット演出」の実行中に実行される所定の表示演出と、「保留変化ルーレット演出」の実行中に実行される所定の表示演出は同じ表示演出であってもよいし、異なる表示演出であってもよい。

なお、「期待度ルーレット演出」や「保留変化ルーレット演出」の実行中に、所定の表示演出が開始されるようにしてもよいし、所定表示演出の実行中に、「期待度ルーレット演出」や「保留変化ルーレット演出」が開始されるようにしてもよい。

また、「期待度ルーレット演出」や「保留変化ルーレット演出」の実行中に、所定の表示演出が終了するようにしてもよいし、所定表示演出の実行中に、「期待度ルーレット演出」や「保留変化ルーレット演出」が終了するようにしてもよい。

このような態様によれば、遊技者の複数の楽しみを提供できる。

【２９４３】

「期待度ルーレット演出」と「保留変化ルーレット演出」について説明したが、１つのルーレット画像を用いた演出で、期待度と保留変化の双方が示唆されるようにしてもよい。例えば、ルーレット画像を１つだけ表示し、ルーレットが回転して停止する際の表示結果として、「１０」、「３０」、「５０」、「７０」、「９９」、「青」、「緑」、「赤」、「金」、「虹」の１０種類の数字と文字のうちのいずれか１つが表示されるようにしてもよい。

なお、期待度や保留変化に限らず、他の表示演出についても同様のルーレット画像を用いた演出を実行可能としてもよい。

例えば、「変化」、「疑似連」、「上昇」などの文字の表示が行われるようにしてもよい。なお、「変化」であれば、保留変化が行われることを示唆し、「疑似連」であれば疑似連が行われることを示唆し、「上昇」であれば、例えば、表示されるコメントの色が期待度によって異なり、期待度の低い色で表示されているときに「上昇」と表示されると期待度の高い色に変化することを示唆する。

【２９４４】

あるいは、「変化ルーレット演出」、「疑似連ルーレット演出」「上昇ルーレット演出」「発展リーチルーレット」を設け、変化態様や疑似連態様や上昇態様や特殊なリーチ演出が複数の選択肢の中から選ばれるようにしてもよい。なお、選択肢によって、示唆される期待度を異ならせるとよい。

「変化ルーレット演出」や「上昇ルーレット演出」については前述の通りだが、「疑似連ルーレット演出」であれば、具体的に実行される疑似連回数まで示唆するようにしてもよいし、「発展リーチルーレット演出」であれば、具体的に実行されるリーチ演出まで示唆するようにしてもよい。なお、それぞれのルーレット演出において、ルーレットが回転しているときの画像は共通とし、ルーレットが停止表示されたときに所定の表示（例えば、疑似連！や上昇！など）が行われるようにしてもよいし、ルーレットが回転しているときの画像から表示される種別が判別できるようにしてもよい。

【２９４５】

表示領域の２か所において「期待度ルーレット演出」と「保留変化ルーレット演出」を実行する実施形態を示したが、表示領域の２箇所においてそれぞれ「期待度ルーレット演出」が実行されるようにしてもよい。また、表示領域の２か所においてそれぞれ「保留変化ルーレット演出」が実行されるようにしてもよい。このように２か所において、同じルーレット演出が行われるようにしてもよい。

なお、このようにした場合、同時にルーレット演出を実行開始し、同時にルーレット演

出としての表示結果が行われ、期待度の高い表示が適用されるようにしてもよいし、一方のルーレット演出を実行開始したあとに当該一方のルーレット演出において停止表示させる前に他方のルーレット演出を実行開始させ、同時にルーレット演出としての表示結果が行われ、期待度の高い表示が適用されるようにしてもよいし、一方のルーレット演出を実行開始したあとに当該一方のルーレット演出において停止表示させる前に他方のルーレット演出を実行開始させ、一方のルーレット演出において停止表示させたあとに他方のルーレット演出において停止表示させるようにしてもよいし、一方のルーレット演出を実行開始し当該一方のルーレット演出において停止表示させたあとに該停止表示させた結果を非表示としたあとに他方のルーレット演出を実行開始させるようにしてもよい。

なお、このようにした場合であっても、特殊なリーチ演出が実行されているときに実行開始される所定のルーレット演出については１回の実行のみで、特殊なリーチ演出が実行される前のルーレット演出については複数回の実行を可能とする方が望ましい。

具体的に説明すると、例えば、「ダブルルーレット演出」において、２つとも「期待度ルーレット演出」を実行することが決定された場合、特殊なリーチ演出が行われる前では、一方の期待度ルーレット演出において、複数回実行可能とし（例えば、期待度画像として、「１０」→「３０」→「５０」と表示したり、「９９」→「１０」→「９９」と表示したり、「９９」→「９９」→「９９」と表示するなど）、特殊なリーチ演出が行われているときに他方の期待度ルーレット演出を１回行う。この場合、他方の期待度ルーレット演出が行われるよりも前に（例えば、特殊なリーチ演出が行われるタイミング、他方の期待度ルーレット演出が行われるタイミング、もしくは一方の期待度ルーレット演出における表示結果が行われてから所定時間（例えば２秒）の経過で）一方の期待度ルーレット演出における表示結果は非表示にする方が望ましい。複数の期待度画像を表示すると遊技者が混乱するおそれがあるからである。

また、その際、一方の期待度ルーレット演出で表示された結果は他方の期待度ルーレット演出の表示結果が行われる際には非表示にされているため、遊技者は一方の期待度ルーレット演出で表示された結果を忘れていることも考えられるため、一方の期待度ルーレット演出で表示された結果以上の結果表示を必ず行う必要もなく、他方の期待度ルーレット演出において最も期待度が低い表示（期待度画像としての「１０」）を行うようにしてもよい。また、一方の期待度ルーレット演出で表示された結果以上の結果表示を他方の期待度ルーレット演出で表示するようにしてもよい。

【２９４６】

また、「ダブルルーレット演出」において、２つとも「保留変化ルーレット演出」を実行することが決定された場合、保留表示については、特殊なリーチ演出が表示されているときにも表示されているため、所謂成り下がりは発生しない。そうした中で、特殊なリーチ演出が行われる前で複数回の保留変化を行う場合には、複数回の保留変化が行われることを示唆する態様（例えば、「保留変化！×２」など）で表示してもよいし、複数回の保留変化が行われることを示唆しないようにしてもよい。また、保留変化ルーレット演出としての結果表示が「保留変化！（具体的な色を示さない表示結果）」である場合、「保留変化！」と表示されたあとに直ちに変化後の保留表示を行うようにしてもよいし、直ちに変化後の保留表示を行うのではなく所定時間経過後に変化後の保留表示を行うようにしてもよい。

なお、どのようなルーレット演出にするかは、当落の判定結果に基づいて決定されるが、「疑似連ルーレット演出」に関しては、特殊なリーチ演出が実行された後には疑似連それ自体が発生しないため、特殊なリーチ演出が実行された後に「疑似連ルーレット演出」を実行することは決定されないようになっている。

また、２か所に限らず３か所以上の表示領域においてルーレット演出が実行されるようにしてもよい。あるいは１か所のみとしてもよい。

また、上述したように、「期待度ルーレット演出」や「保留変化ルーレット演出」以外のルーレット演出（「変化ルーレット演出」、「疑似連ルーレット演出」「上昇ルーレット演出」）を実行可能としてもよく、また各ルーレット演出を適宜組み合わせて、実行可

能としてもよい。
【２９４７】
なお、それぞれのルーレット演出における表示結果として「×」や「？」などを表示するようにしてもよい。例えば、「期」と表示されているルーレットが実行開始され、表示結果として「？」を表示したり、「保」と表示されているルーレットが実行開始され、表示結果として「×」を表示して保留変化が行われないなどである。
【２９４８】
このような「ダブルルーレット演出」によれば、新規な興趣を遊技者に提供できる。
【２９４９】
図１２３～図３２１等を参照して説明した実施形態を変形した実施形態を図３３７～図３４４等を参照して以下に示す。
以下に示す実施形態における特殊な演出である「シルエット予告演出」においては、表示領域に表示された演出ウィンドウ内に複数のキャラクタがシルエット状に表示されたのち、そのうちのいずれかのキャラクタの表示が行われて期待度が示される。なお、この「シルエット予告演出」は、特殊なリーチ演出（ノーマルリーチを除いたすべてのＳＰリーチ演出もしくはノーマルリーチを除いたＳＰリーチ演出のうちの一部のＳＰリーチ演出（前述したバトルリーチ演出など））が開始されたあとに実行されうる演出である。
【２９５０】
まず、「シルエット予告演出」において表示される各キャラクタについて、図３３７、図３３９を参照して説明する。本演出において表示されるキャラクタとしては、武闘家キャラクタ、戦士キャラクタ、侍キャラクタ、魔法使いキャラクタの４種類が用意されている。
【２９５１】
図３３７（ａ）は複数の色によって塗り分けられた武闘家キャラクタ画像を示している。
図３３７（ｂ）は演出ウィンドウ内において武闘家キャラクタが単色でシルエット表示された状態を示している。
図３３７（ｃ）は演出ウィンドウ内において武闘家キャラクタが単色でシルエット表示されるとともに、武闘家キャラクタの後ろ側に配置されて後光のように視認される後光画像が表示された状態を示している。
図３３７（ｄ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた武闘家キャラクタが表示された状態を示している。
図３３７（ｅ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた武闘家キャラクタとともに期待度を示唆する文字画像が表示された状態を示している。この例ではハンマーの先端に「激アツ」という文字画像が表示されている。なお、他の文字画像が表示される場合があるが詳細は後述する。
図３３７（ｆ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた武闘家キャラクタとともにセリフ画像が表示された状態を示している。
図３３７（ｇ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた武闘家キャラクタが身体をぶるぶると震わせて武者震いをするとともにセリフ画像が表示された状態を示している。
【２９５２】
図３３８（ａ）は複数の色によって塗り分けられた戦士キャラクタ画像を示している。
図３３８（ｂ）は演出ウィンドウ内において戦士キャラクタが単色でシルエット表示された状態を示している。
図３３８（ｃ）は演出ウィンドウ内において戦士キャラクタが単色でシルエット表示されるとともに、戦士キャラクタの後ろ側に配置されて後光のように視認される後光画像が表示された状態を示している。
図３３８（ｄ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた戦士キャラクタが表示された状態を示している。
図３３８（ｅ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた戦士キャ

ラクタとともに期待度を示唆する文字画像が表示された状態を示している。この例では剣の手元付近に「激アツ」という文字画像が表示されている。なお、他の文字画像が表示される場合があるが詳細は後述する。
図３３８（ｆ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた戦士キャラクタとともにセリフ画像が表示された状態を示している。
図３３８（ｇ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた戦士キャラクタがティアラや鎧を身に着け、剣を掲げるとともにセリフ画像が表示された状態を示している。
【２９５３】
図３３９（ａ）は複数の色によって塗り分けられた侍キャラクタ画像を示している。
図３３９（ｂ）は演出ウィンドウ内において侍キャラクタが単色でシルエット表示された状態を示している。
図３３９（ｃ）は演出ウィンドウ内において侍キャラクタが単色でシルエット表示されるとともに、侍キャラクタの後ろ側に配置されて後光のように視認される後光画像が表示された状態を示している。
図３３９（ｄ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた侍キャラクタが表示された状態を示している。
図３３９（ｅ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた侍キャラクタとともに期待度を示唆する文字画像が表示された状態を示している。この例では額につけているハチマキに「激アツ」という文字画像が表示されている。なお、他の文字画像が表示される場合があるが詳細は後述する。
図３３９（ｆ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた侍キャラクタとともにセリフ画像が表示された状態を示している。
図３３９（ｇ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた侍キャラクタが剣を十字に構えるとともにセリフ画像が表示された状態を示している。
【２９５４】
図３４０（ａ）は複数の色によって塗り分けられた魔法使いキャラクタ画像を示している。
図３４０（ｂ）は演出ウィンドウ内において魔法使いキャラクタが単色でシルエット表示された状態を示している。
図３４０（ｃ）は演出ウィンドウ内において魔法使いキャラクタが単色でシルエット表示されるとともに、魔法使いキャラクタの後ろ側に配置されて後光のように視認される後光画像が表示された状態を示している。
図３４０（ｄ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた魔法使いキャラクタが表示された状態を示している。
図３４０（ｅ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた魔法使いキャラクタとともに期待度を示唆する文字画像が表示された状態を示している。この例では杖の先端に「激アツ」という文字画像が表示されている。なお、他の文字画像が表示される場合があるが詳細は後述する。
図３４０（ｆ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた魔法使いキャラクタとともにセリフ画像が表示された状態を示している。
図３４０（ｇ）は演出ウィンドウ内において複数の色によって塗り分けられた魔法使いキャラクタが左手を上げて杖を掲げるとともにセリフ画像が表示された状態を示している。
【２９５５】
図３３７（ａ）、図３３８（ａ）、図３３９（ａ）、図３４０（ａ）において各キャラクタ画像を示したが、キャラクタごとに、髪型、表情、体形、衣装、持っている武器などが異なっている。また、これらの部位は複数の異なる色によって塗り分けられている。これにより、キャラクタの輪郭内において、顔の表情や髪型、衣装の詳細な態様が視認可能となっている。このような表示態様を、本実施形態においては非シルエット表示や、シルエットでない表示ということがある。また、本表示においては、キャラクタごとに、髪の

色や服の色が異なったものとなっている。例えば、戦士キャラクタの髪の色を茶色、服の色を青色としたり、魔法使いキャラクタの髪の色と服の色を桃色としてもよい。このような非シルエット表示の態様とすることで、遊技者はどのキャラクタが表示されているのかを容易に認識することができる。

【２９５６】

一方、本演出ではこれらのキャラクタの輪郭のみを認識可能とし、輪郭の内側を所定の一色（例えば、黒あるいは灰色）のみで塗りつぶした態様で表示する場合がある。図３３７（ｂ）、図３３７（ｃ）、図３３８（ｂ）、図３３８（ｃ）、図３３９（ｂ）、図３３９（ｃ）、図３４０（ｂ）、図３４０（ｃ）は、各キャラクタの輪郭の内側が所定の一色により塗りつぶされた態様で表示された状態を示している。このような表示態様を、本実施形態においてはシルエット表示ということがある。このような表示態様によれば、キャラクタが影絵やシルエットのように表示されて、輪郭のみが視認可能となるため、前述したそれぞれのキャラクタに期待度を示唆する文字画像としての「激アツ」が表示されているのかどうかは視認不能ではあるものの、それぞれのキャラクタのうちどのキャラクタであるかについては容易に認識することができる。

なお、各キャラクタの輪郭の内側を１色のみで塗りつぶすのではなく、所定の模様（例えば、グラデーションや市松模様等）で塗りつぶすようにしてもよく、このような表示態様もシルエット表示に含まれることとしてもよい。

【２９５７】

図３３７（ｃ）、図３３８（ｃ）、図３３９（ｃ）、図３４０（ｃ）は、シルエット状に表示されたキャラクタの後ろ側に後光画像が表示された状態を示している。なお、後光画像が表示されることで、後光画像が表示されない場合よりも期待度が高いことが示唆されるが詳細は後述する。

【２９５８】

図３３７（ｅ）、図３３８（ｅ）、図３３９（ｅ）、図３４０（ｅ）は、キャラクタの武器や身体の一部に文字画像（「激アツ」）が表示された状態を示している。なお、表示される文字画像の種類としては「チャンス」、「激アツ」、「当」があり、この順で期待度が高いことが示唆されるが詳細は後述する。

【２９５９】

図３３７（ｆ）、図３３８（ｆ）、図３３９（ｆ）、図３４０（ｆ）においては、非シルエット状に表示されたキャラクタの左側にセリフ画像が表示されている。なお、各キャラクタについては、後述するような動作する表示は行われず、静的に表示される。

【２９６０】

図３３７（ｇ）、図３３８（ｇ）、図３３９（ｇ）、図３４０（ｇ）においては、シルエット状に表示されたキャラクタの左側にセリフ画像が表示されるとともに、各キャラクタが動作するなどの動的表示が行われて、表示態様が変化した状態が示されている（以下、各キャラクタが動作するなどの表示態様が動的表示で行われることを「特定表示」と記載することがある）。なお、表示態様が変化することで、表示態様が変化しない場合よりも期待度が高いことが示唆されるが詳細は後述する。

【２９６１】

次に図３４１の演出パターンテーブルを参照して、「シルエット予告演出」の演出パターンについて説明する。本実施形態においては、演出パターン０１から演出パターン１３が設けられている。また、各演出パターンにおいては、所定の演出について複数の実行態様が設けられている場合がある。例えば、「シルエット表示時の後光の有無」、「キャラクタ確定時のキャラクタ等の表示態様」、「キャラクタが表示されたときの文字表示」、「キャラクタの動作」においては、複数の表示態様のうちのいずれかの表示態様が選択され演出が実行される。

「シルエット予告演出」では、まず、シルエット状のキャラクタが４回表示されたのち、そのうちのいずれかのキャラクタが表示される。

図３４１の「１回目のシルエット表示」欄において示すように、１回目にはシルエット

状の武闘家キャラクタが表示される。
次いで、図３４１の「２回目のシルエット表示」欄において示すように、２回目にはシルエット状の戦士キャラクタが表示される。
次いで、図３４１の「３回目のシルエット表示」欄において示すように、３回目にはシルエット状の侍キャラクタが表示される。３回目のシルエット表示までの表示態様は、各演出パターンにおいて共通である。
次いで、図３４１の「４回目のシルエット表示」欄において示すように、４回目には４人のキャラクタのうちのいずれかのキャラクタがシルエット状に表示される。具体的には、武闘家キャラクタ、戦士キャラクタ、侍キャラクタ、魔法使いキャラクタのうちのいずれかのキャラクタが表示される。
【２９６２】
図３４１の「シルエット表示時の後光の有無」欄に示すように、１回目から４回目までのシルエット表示が行われる際のキャラクタの表示態様として、キャラクタの後ろに後光画像が表示されない場合と、キャラクタの後ろに後光画像が表示される場合とがあり、いずれかの表示態様が選択される。
これらの表示態様について、武闘家キャラクタを例にして説明する。図３３７（ｂ）は、後光画像が表示されない態様で武闘家キャラクタが表示された例を示している。図３３７（ｃ）は、後光画像が表示される態様で武闘家キャラクタが表示された例を示している。
【２９６３】
その後、表示されたキャラクタが３人の場合、すなわち「４回目のシルエット表示」において魔法使いキャラクタが選択されなかった場合には、武闘家キャラクタ、戦士キャラクタ、侍キャラクタの３人のキャラクタが高速で切り替えられて表示されたのち、表示された３人のキャラクタのうちのいずれかのキャラクタが最終的に停止表示される。停止表示されるキャラクタは図３４１の「最終的に停止表示されるキャラクタ」欄に示すとおりであり、演出パターン０１～演出パターン０３の場合には武闘家キャラクタが停止表示され、演出パターン０５～演出パターン０７の場合には戦士キャラクタが停止表示され、演出パターン０９～演出パターン１１の場合には侍キャラクタが停止表示される。
一方、表示されたキャラクタが４人の場合、すなわち「４回目のシルエット表示」において魔法使いキャラクタが選択された場合、武闘家キャラクタ、戦士キャラクタ、侍キャラクタ、魔法使いキャラクタの４人のキャラクタが高速で切り替えられて表示されたのち、表示された４人のキャラクタのうちのいずれかのキャラクタが最終的に停止表示される。停止表示されるキャラクタは図３４１の「最終的に停止表示されるキャラクタ」欄に示すとおりであり、演出パターン０４の場合には武闘家キャラクタが停止表示され、演出パターン０８の場合には戦士キャラクタが停止表示され、演出パターン１２の場合には侍キャラクタが停止表示され、演出パターン１３の場合には魔法使いキャラクタが停止表示される。
【２９６４】
図３４１の「キャラクタ確定時のキャラクタの表示態様」欄に示すように、停止表示時のキャラクタの表示態様は「シルエット表示」、「非シルエット表示」の２種類があり、いずれかの態様が選択される。
これらの表示態様について、武闘家キャラクタを例にして説明する。図３３７（ｂ）は、武闘家キャラクタが「シルエット表示」の表示態様で表示された例を示している。図３３７（ｄ）は、武闘家キャラクタが「非シルエット表示」の表示態様で表示された例を示している。
キャラクタがシルエット表示された場合には、この状態から、そのキャラクタに徐々に色が付き始めて、シルエット状でない、複数の色によって塗り分けられた状態となる。
【２９６５】
後光が表示されない場合と後光が表示された場合とでは、後者の方が期待度が高い。
また、表示されたキャラクタの種類によって、期待度が示唆される。具体的には、武闘家キャラクタ、戦士キャラクタ、侍キャラクタ、魔法使いキャラクタの順で期待度が高く

なっていく。
　また、キャラクタの確定時においては、キャラクタがシルエット表示される場合とキャラクタが非シルエット表示される場合（すなわちシルエット表示されずにいきなり複数色で表示される場合）とがあるが、後者の方が期待度が高い。
　また、キャラクタの確定時において、キャラクタが非シルエット表示される場合よりもシルエット表示される場合の方が大当りに対する期待度を高く設定してもよい。
　また、キャラクタの確定時において、キャラクタが非シルエット表示される場合とシルエット表示される場合のうちのいずれか一方の期待度を１００％とし、他方の期待度を１００％未満としてもよい。いずれか一方を１００％とすることで、１００％の期待度を有した演出が表示された場合に安心感があり、１００％の期待度を有した演出が出なくても期待感は維持されるためである。
【２９６６】
　キャラクタが複数色で表示される態様において（すなわち、非シルエット表示される場合において）は、キャラクタとともに文字画像が表示されて、期待度を示唆する場合がある。図３４１の「キャラクタが表示されたときの文字表示」欄に示すように、文字が表示されない態様、「チャンス」という文字が表示される態様、「激アツ」という文字画像が表示される態様、「当」という文字が表示される態様のいずれかの態様が選択される。武闘家キャラクタを例にして説明すると、図３３７（ｅ）は、武闘家キャラクタのハンマーに「激アツ」という文字が付されて表示された例を示している。
　文字が表示されない態様、「チャンス」という文字が表示される態様、「激アツ」という文字が表示される態様、「当」という文字が表示される態様の順に期待度は高くなる。「当」という文字が表示される態様の場合の期待度は１００％である。また、出現率は、文字が表示されない態様、「チャンス」という文字が表示される態様、「激アツ」という文字が表示される態様、「当」という文字が表示される態様の順に低くなる。
【２９６７】
　キャラクタの確定後に、キャラクタの横に所定のセリフ画像が表示されるが、図３４１の「キャラクタのセリフ」欄に示すように、キャラクタの種類と表示されるセリフは１対１で対応している。例えば、武闘家キャラクタの場合は「行って、戦って、戻ってくる！いつもと一緒だ！」というセリフが表示される。
　また、セリフの表示と同時に、図３４１の「キャラクタの動作」欄に示しているようにキャラクタが武器を振るなどの所定の動作を行う表示（動的表示）が行われる場合がある。
　武闘家キャラクタを例にして説明すると、図３３７（ｆ）は、武闘家キャラクタが所定の動作を行わなかった表示態様を示している。図３３７（ｇ）は、武闘家キャラクタが「全身をブルブルさせる」態様で動的表示された例を示している。
　キャラクタが動作しなかった場合（動的表示されなかった場合）と、キャラクタが動作した場合（動的表示された場合）とでは、後者の方が期待度が高い。
　なお、キャラクタが必ず動的表示を行うようにしてもよい。
【２９６８】
　次に、図３４１に示す演出パターンテーブル、図３４２のタイムチャート、図３４３～図３４５の表示例などを参照して、「シルエット予告演出」のより具体的な実施形態について説明する。
　なお、図３４２に示すタイムチャートにおいては、０．５秒刻みで、各タイミングを示す縦線を記載している。また、タイミングｔ４４．５やタイミングｔ５０．５など０．５秒刻みでタイミングを表記する場合がある。また、この図に限らず、本明細書において説明する他の図において、同様の表記を行なう場合がある。
　なお、０．５秒刻みに限らず、任意のタイミングを特定する表現として、タイミングｔ１０．２、タイミングｔ１０．４、タイミングｔ１０．３３、タイミングｔ１０．６７などの表現を用いる場合がある。これらは、それぞれ、タイミングｔ０から１０．２秒後、１０．４秒後、１０．３３秒後、１０．６７秒後のタイミングを示す表現である。
　なお、１秒刻みあるいは０．５秒刻みで図中に縦線を記載する例を示したが、明細書中

に記載する技術内容を説明する上では、特定したいタイミングに縦線を記載する必要は必ずしもなく、例えば、１秒刻みで縦線が記載されたタイムチャートにおいて、小数点以下の数字を用いて１秒よりも短い所定のタイミング（例えば、上述したタイミングｔ１０．２、タイミングｔ１０．３３等）を特定することが可能である。

【２９６９】

まず、図３４２（ａ）に示す演出例０１について説明する。演出例０１は、図３４１に示す演出パターン０４において、「シルエット表示時の後光の有無」として「無し」が選択され、「キャラクタ確定時のキャラクタ等の表示態様」として、「シルエット表示」が選択され、「キャラクタが表示されたときの文字表示」として「無し」が選択され、「キャラクタの動作」として「無し」が選択された場合の演出例である。

【２９７０】

まず、特殊なリーチ演出（前述したバトルリーチ演出など、ノーマルリーチを除いたすべてのＳＰリーチ演出もしくはノーマルリーチを除いたＳＰリーチ演出のうちの一部のＳＰリーチ演出）の実行中の所定のタイミング（タイミングｔ４４．５）で、表示領域の中央付近に演出ウィンドウが表示される。図３４３（ａ）は、演出ウィンドウが表示される前の所定のタイミング（例えば、タイミングｔ４４）における表示例を示している。この例においては、特殊なリーチ演出として、武闘家キャラクタと爆弾キャラクタが戦う演出が表示され、戦闘の結果、武闘家キャラクタが勝てば大当りとなり、爆弾キャラクタが勝てばハズレとなる。なお、武闘家キャラクタに代えて、戦士キャラクタ、侍キャラクタ、魔法使いキャラクタが爆弾キャラクタと戦う演出が表示されるようにしてもよい。

なお、演出ウィンドウを表示領域の全ての領域を使って演出するように構成してもよい。その場合には、特殊なリーチ演出や装飾図柄は遊技者は認識できないようになっている。

図３４３（ｂ）は、演出ウィンドウの表示中（例えばタイミングｔ４４．５からタイミングｔ４５までの間の所定のタイミング）における表示例を示している。なお、タイミングｔ４４．５からタイミングｔ４５の期間において演出ウィンドウ内にはキャラクタは表示されていないが、タイミングｔ４５からタイミングｔ５０．５までの期間においては、キャラクタ画像等が表示される。

次いで、演出ウィンドウ内の表示内容の詳細について、図３４３（ｄ）以降の図を参照して説明する。

まず、タイミングｔ４５からタイミングｔ４５．５の期間において、シルエット状の武闘家キャラクタの画像が演出ウィンドウ内に表示される。図３４３（ｄ）はこのときの表示状態を示している。

次に、タイミングｔ４５．５からタイミングｔ４６の期間において、シルエット状の戦士キャラクタの画像が演出ウィンドウ内に表示される。図３４３（ｅ）はこのときの表示状態を示している。

次に、タイミングｔ４６からタイミングｔ４６．５の期間において、シルエット状の侍キャラクタの画像が演出ウィンドウ内に表示される。図３４３（ｆ）はこのときの表示状態を示している。

次に、タイミングｔ４６．５からタイミングｔ４７の期間において、シルエット状の魔法使いキャラクタの画像が演出ウィンドウ内に表示される。図３４３（ｇ）はこのときの表示状態を示している。

次に、タイミングｔ４７からタイミングｔ４８の期間において、シルエット状の各キャラクタの画像が演出ウィンドウ内で順番に高速（例えば０．１秒毎）に切り替えられて表示される。図３４４（ａ）はシルエット状の４人のキャラクタ全員を重ね合わせた状態（遊技者が視覚的に知覚する状態）を示している。

【２９７１】

次いで、タイミングｔ４８からタイミングｔ４８．５の期間において、シルエット状の武闘家キャラクタが停止表示される。図３４４（ｂ）は、このときの表示状態を示している。このように、キャラクタがシルエット状に表示されることで、遊技者にどのキャラクタが色付きの態様で表示されるのかを、想起させることができる。

つまり、シルエット状の各キャラクタの画像が高速（例えば０．１秒毎）に切り替えられて表示されている状況では、どの色付きのキャラクタが表示されるかは想起することができないが、いずれかのキャラクタのシルエット状の表示が選択的に行われた段階（タイミングｔ４８）では、どの色付きのキャラクタが表示されるかを想起することができるため、どの色付きのキャラクタが表示されるかを想起することができる表示（タイミングｔ４８における表示）を想起表示と以下記載する場合がある。

なお、タイミングｔ４５からタイミングｔ４８までの期間で表示された複数のシルエット状のキャラクタのうちのいずれかのキャラクタが色が付いた状態で表示されるため、色が付いたキャラクタは、タイミングｔ４５からタイミングｔ４８までの期間で表示された複数のシルエット状のキャラクタによって想起できるとも言えなくもないが、どの色付きのキャラクタが選択されているのかまでは確定的に遊技者は判断できないため、タイミングｔ４５からタイミングｔ４８までの期間で表示される複数のシルエット状のキャラクタについては想起表示ではない。

次いで、タイミングｔ４８．５からタイミングｔ４９の期間において、武闘家キャラクタがシルエット状の状態から複数の色で塗り分けられた状態へと徐々に変化していく。図３４４（ｃ）は変化途中の表示状態を示している。また、図３４４（ｄ）は、変化が終了した表示状態を示している。なお、想起表示で表示されたシルエット状のキャラクタが複数の色で塗り分けられた状態へと徐々に変化していくときに、例えば、シルエット状のキャラクタが武闘家であったものが、色が徐々に変化していくと魔法使いになっているなど、他のキャラクタへ変更されることはない。

次いで、タイミングｔ４９からタイミングｔ５０の期間において、武闘家キャラクタが静止状態のまま表示される。図３４４（ｄ）はこのときの表示状態を示している。

次いで、タイミングｔ５０からタイミングｔ５０．５において、武闘家キャラクタの左側に「行って、戦って、戻ってくる！いつもと一緒だ！」というセリフ画像が表示される。図３４４（ｅ）はこのときの表示状態を示している。

タイミングｔ５０．５において、武闘家キャラクタとセリフの表示が終了し、タイミングｔ５１において、演出ウィンドウの表示が終了する。図３４３（ｃ）は、演出ウィンドウの表示が終了したあとの所定のタイミング（例えばタイミングｔ５２）における表示状態を示している。なお、演出ウィンドウの表示が終了したタイミングでは特殊なリーチ演出（前述したバトルリーチ演出など、ノーマルリーチを除いたすべてのＳＰリーチ演出もしくはノーマルリーチを除いたＳＰリーチ演出のうちの一部のＳＰリーチ演出）における当落報知演出（当りであるかはずれであるかを示唆する演出）はまだ行われていない。

【２９７２】

次に、図３４２（ｂ）に示す演出例０２について説明する。演出例０２は、図３４１に示す演出パターン１３において、「シルエット表示時の後光の有無」として「有り」が選択され、「キャラクタ確定時のキャラクタ等の表示態様」として、「非シルエット表示」が選択され、「キャラクタが表示されたときの文字表示」として「激アツ」が選択され、「キャラクタの動作」として「杖を掲げる」が選択された場合の演出例である。

【２９７３】

まず、特殊なリーチ演出（前述したバトルリーチ演出など、ノーマルリーチを除いたすべてのＳＰリーチ演出もしくはノーマルリーチを除いたＳＰリーチ演出のうちの一部のＳＰリーチ演出）の実行中の所定のタイミング（タイミングｔ４４．５）で、表示領域の一部である中央付近に演出ウィンドウが表示される。図３４３（ａ）は、演出ウィンドウが表示される前の所定のタイミング（例えば、タイミングｔ４４）における表示例を示している。

なお、演出ウィンドウを表示領域の全ての領域を使って演出するように構成してもよい。その場合には、特殊なリーチ演出や装飾図柄は遊技者は認識できないようになっている。

また、図３４３（ｂ）は、演出ウィンドウの表示中（例えばタイミングｔ４４．５からタイミングｔ５１までの間の所定のタイミング）における表示例を示している。なお、タイミングｔ４４．５からタイミングｔ４５の期間において演出ウィンドウ内にはキャラク

タは表示されていない。なお、ここまでの表示内容は演出例０１の場合と同じである。
次いで、演出ウィンドウ内の表示内容の詳細について、図３４５（ａ）～図３４５（ｇ）を参照して説明する。
まず、タイミングｔ４５からタイミングｔ４５．５の期間において、シルエット状の武闘家キャラクタの画像が演出ウィンドウ内に表示される。図３４５（ａ）はこのときの表示状態を示している。
次に、タイミングｔ４５．５からタイミングｔ４６の期間において、シルエット状の戦士キャラクタの画像が演出ウィンドウ内に表示される。図３４５（ｂ）はこのときの表示状態を示している。
次に、タイミングｔ４６からタイミングｔ４６．５の期間において、シルエット状の侍キャラクタの画像が演出ウィンドウ内に表示される。図３４５（ｃ）はこのときの表示状態を示している。
次に、タイミングｔ４６．５からタイミングｔ４７の期間において、シルエット状の魔法使いキャラクタの画像が演出ウィンドウ内に表示される。図３４５（ｄ）はこのときの表示状態を示している。
図中に示しているよう、各キャラクタの後ろ側には後光が表示されている。
次に、タイミングｔ４７からタイミングｔ４８．５の期間において、シルエット状の各キャラクタの画像が演出ウィンドウ内で順番に高速（例えば０．１秒毎）に切り替えられて表示される。図３４５（ｅ）はシルエット状の４人のキャラクタ全員を重ね合わせた状態（遊技者が視覚的に知覚する状態）を示している。
【２９７４】
次いで、タイミングｔ４８．５からタイミングｔ４９．５の期間において、非シルエット状の複数の色で塗り分けられた態様の魔法使いキャラクタが停止表示される。また、キャラクタが持っている杖の先には「激アツ」という文字画像が表示されている。図３４５（ｆ）は、このときの表示状態を示している。
次いで、タイミングｔ４９．５からタイミングｔ５０の期間において、魔法使いキャラクタの左側に「お待たせ！」というセリフ画像が表示される。また、魔法使いキャラクタが左腕を動かして、杖を上に掲げたポーズに変化する特定の動的表示が行われる。図３４５（ｇ）はこのときの表示状態を示している。
タイミングｔ５０において、魔法使いキャラクタとセリフの表示が終了し、タイミングｔ５０．５において、演出ウィンドウの表示が終了する。図３４３（ｃ）は、演出ウィンドウの表示が終了したあとの所定のタイミング（例えばタイミングｔ５２）における表示状態を示している。
【２９７５】
ここで、演出例０１と演出例０２の相違点について説明する。
まず第１の相違点として、演出例０１と演出例０２では、キャラクタを高速で切替表示した後のキャラクタの表示態様が異なっている。演出例０１の場合には、まずシルエット状に表示したのちに、徐々に色が付いた状態となる。一方、演出例０２の場合には、シルエット状での表示は行われずに、いきなり色が付いた状態のキャラクタが表示される。つまり、演出例０１では、後に色が付いて表示されることとなるキャラクタのうちのどのキャラクタが選択されたのかを想起できる想起表示（シルエット表示での停止表示）を行うのに対し、演出例０２では、想起表示（シルエット表示での停止表示）は行わない。
このように、各演出パターンにおいて、キャラクタがまずシルエット状に表示される演出態様（想起表示あり）と、キャラクタが非シルエット状のいきなり色が付いた状態で表示される演出態様（想起表示なし）の双方が実行されうるようにしてもよい。また、演出態様によって（想起表示の有無によって）、当りに対する期待度が異なるようにしてもよい。例えば、キャラクタがまずシルエット状に表示される演出態様（想起表示あり）と、キャラクタが非シルエット状のいきなり色が付いた状態で表示される演出態様（想起表示なし）とで、前者よりも後者の期待度を高くしてもよい。また、この場合の出現率については前者よりも後者の出現率を低くしてもよい。

あるいは、例えば、キャラクタがまずシルエット状に表示される演出態様（想起表示あり）と、キャラクタが非シルエット状のいきなり色が付いた状態で表示される演出態様（想起表示なし）とで、後者よりも前者の期待度を高くしてもよい。また、この場合の出現率については後者よりも前者の出現率を低くしてもよい。

【２９７６】

次いで、第２の相違点として、演出例０１と演出例０２では、キャラクタを高速で切替表示した後のキャラクタの表示態様（想起表示の有無）に加えて、高速で切替表示した後のキャラクタの表示がシルエット状で表示されるのか非シルエット状で表示されるのかに対応して高速で切替表示される時間（期間）の長さも異なっている。具体的には、演出例０１では１秒間（タイミングｔ４７～タイミングｔ４８の期間）、演出例０２では、１．５秒間（タイミングｔ４７～タイミングｔ４８．５の期間）となっている。

このため、キャラクタを高速で切替表示する時間（期間）が短く停止表示されるキャラクタの表示態様がシルエット状で表示（想起表示）される演出例０１よりも、キャラクタを高速で切替表示する時間（期間）が演出例０１よりも長く停止表示されるキャラクタの表示態様が非シルエット状で表示される演出例０２の方が当りに対する期待度が高いとした場合には、高速で切替表示する時間（期間）が長くなれと思わせることができるし、キャラクタを高速で切替表示する時間（期間）が短く停止表示されるキャラクタの表示態様がシルエット状で表示（想起表示）される演出例０１よりも、キャラクタを高速で切替表示する時間（期間）が演出例０１よりも長く停止表示されるキャラクタの表示態様が非シルエット状で表示される演出例０２の方が当りに対する期待度が低いとした場合には、高速切替が早く終了しろと思わせることができる。また、停止表示されるキャラクタの表示態様がシルエット状で表示（想起表示）される場合には当りに対する期待度を１００％にするようにしてもよい。このようにすることで、高速切替が早く終了した場合には遊技者にとって安心感が提供され、高速切替が早く終了しなくても期待感が維持される。

【２９７７】

このように、「シルエット予告演出」によれば、シルエット表示時に後光表示があるか否か、４回目のシルエット表示において魔法使いキャラクタが表示されるか否か、最終的にどのキャラクタが表示されるのか、表示されたキャラクタがシルエット状であるか否か（高速切替表示の時間が長いか否か）、シルエット状に表示された状態のキャラクタに徐々に色がついて非シルエット状に表示される演出表示（表示されたキャラクタがどのキャラクタかわかりにくい状態から明確にわかる状態へと変化する演出表示）、色付きで表示されたキャラクタに文字画像が付されているか否か、文字画像が付されている場合にはどの文字画像が付されているか、キャラクタが動作するか否か（動的表示を行うか否か）、といった点に着目して遊技者は演出の進行を注視し、示唆される期待度により装飾図柄の変動表示結果についての期待感を高めることとなる。

【２９７８】

特殊なリーチ演出中に、「シルエット予告演出」を実行する実施形態を示したが、「シルエット予告演出」の終了（演出ウィンドウの表示の終了）後、所定のタイミングで、キャラクタ同士の戦闘が終了して、どちらかのキャラクタが勝つ表示が行われる。また、戦闘結果に対応して、装飾図柄が大当りを示す態様とハズレを示す態様のいずれかの態様で停止表示される。

本実施形態においては、タイミングｔ５３において、キャラクタの戦闘結果を示すとともに戦闘結果に対応した態様で装飾図柄を仮停止表示し、タイミングｔ５４において、装飾図柄を特殊リーチ演出時専用の装飾図柄か通常時の装飾図柄へと変更するとともに背景画像を特殊リーチ時専用の背景画像から通常時の背景画像へと変更し、タイミングｔ５５において、装飾図柄が停止表示される。

なお、タイミングｔ５６以降は、特別抽選の結果が大当りであった場合には、大当り遊技が開始される。また、特別抽選の結果がハズレであって、保留がある場合には、新たな変動表示が開始される。特別抽選の結果がハズレであって、保留がない場合には、待機状態となる。

【２９７９】
セリフ画像の表示とともに音声の出力を行ってもよい。セリフ全体を音声として出力してもよいし、セリフの一部のみを音声として出力してもよい。
あるいはセリフ画像の表示を行わず、音声出力のみを行ってもよい。
【２９８０】
なお、キャラクタ画像を高速に切り替えて表示する際の切り替えタイミングは０．１秒毎に限られず、例えば、０．３３秒毎～０．２秒毎程度としてもよい。
【２９８１】
各種の演出（後光の有無、最終的に停止表示されるキャラクタの種類、キャラクタ確定時のキャラクタ等の表示態様、キャラクタが表示されたときの文字表示の態様、キャラクタの動作の有無など）によって、期待度が示唆される点を挙げたが、期待度が低いほど出現率を高くし、期待度が高いほど出現率を低くするとよい。
例えば、最終的に停止表示されるキャラクタは、武闘家キャラクタ、戦士キャラクタ、侍キャラクタ、魔法使いキャラクタの４人であるが、武闘家キャラクタ、戦士キャラクタ、侍キャラクタ、魔法使いキャラクタの順に示唆される期待度が高くなっていくとともに出現する割合が低くなっていくようにするとよい。
【２９８２】
「シルエット予告演出」が、特殊なリーチ演出（前述したバトルリーチ演出など、ノーマルリーチを除いたすべてのＳＰリーチ演出もしくはノーマルリーチを除いたＳＰリーチ演出のうちの一部のＳＰリーチ演出）における当落分岐演出（当りであるかはずれであるかを示唆する演出）が行われるよりも前に（図３４２における演出例０１の場合にはタイミングｔ５１で）終了する例を示したが、この当該ｔ５１のタイミング以降も演出ウィンドウの表示を継続させてもよい。例えば、当落報知演出が行われるタイミングが到来したときにも演出ウィンドウの表示を継続させるようにしてもよいし、当落報知演出が行われているときにも演出ウィンドウの表示を継続させるようにしてもよいし、装飾図柄の変動状態が停止表示（確定停止期間）が行われているときにも演出ウィンドウの表示を継続させるようにしてもよい。なお、当落報知演出が行われるタイミングが到来したときや、当落報知演出が行われているときにも演出ウィンドウの表示を継続させる場合には、当落報知演出が視認可能となるように、演出ウィンドウの表示を縮小するなど、異なる態様で表示する方が望ましい。
例えば、装飾図柄の停止表示結果が大当りの場合は、大当り遊技中に演出ウィンドウの表示を継続してもよい。
また、装飾図柄の停止表示結果がハズレの場合には、保留がない場合に、演出ウィンドウ表示を継続してもよい。
例えば、装飾図柄が「５」「６」「５」の組み合わせで仮停止表示された状態（図３４６（ａ）に示す表示状態）や、その後、装飾図柄が「５」「６」「５」の組み合わせで停止表示される状態（図３４６（ｂ）に示す表示状態）まで、演出ウィンドウの表示を継続してもよい。
なお、通常時の装飾図柄よりも、演出ウィンドウ（キャラクタと文字も含む。以下同様）の表示優先度を低くするとよい。また、装飾図柄の停止表示が１秒間行われた後、通常時の装飾図柄よりも、演出ウィンドウの表示優先度を高くするとよい（図３４６（ｃ）に示す表示状態）。
また、装飾図柄の停止表示から始動入賞が所定時間（例えば３０秒）発生しなかった場合に装飾図柄の表示を中断して、遊技機のデモ動画（機種名と機種のモチーフとなっているストーリーやキャラクタを説明する動画）を再生するようにしてもよい。また、この状況においても、演出ウィンドウの表示を継続して行うようにしてもよい（図３４６（ｄ）に示す表示状態）。なお、デモ動画の表示優先度を、演出ウィンドウの表示優先度よりも低くし、デモ動画の手前側に演出ウィンドウが表示されるようにするとよい。あるいは、デモ動画の表示優先度を、演出ウィンドウの表示優先度よりも高くし、デモ動画の後ろ側に演出ウィンドウが表示されるようにするとよい。

なお、演出ウィンドウ内では、キャラクタを静止表示させてもよい。この場合、図３３８（ｇ）、図３３９（ｇ）、図３４０（ｇ）に示したようにキャラクタが所定の動きをした後の態様をそのまま静的な態様で表示し続けるとよい。

あるいはキャラクタを動的に表示し続けてもよい。例えば、図３３７（ｇ）に示した武闘家キャラクタの場合はそのまま全身をブルブルと動かし続ける表示を行ってもよい。また、戦士キャラクタ、侍キャラクタ、魔法使いキャラクタの場合は、持っている武器を振り回し続ける表示を行ってもよい。

なお、演出ウィンドウとキャラクタの表示は、新たな変動表示の開始時（保留がある場合や保留が無い状態において始動入賞が発生した場合）や装飾図柄の停止表示から所定時間（例えば１０分）の経過後に終了するとよい。

このように、特殊なリーチ演出の終了後にもキャラクタの表示が継続されることで、遊技者の心を和ませることができる。

なお、各キャラクタの動的表示をコミカルな動きにするとより効果的である。また動的表示のパターンとして、特殊なリーチ演出中には表示されない動的表示のパターンが表示されるようにしてもよい。

【２９８３】

例えば、演出例０１におけるタイミングｔ５０において、操作手段の操作を促すセリフ画像を表示するようにしてもよい。例えば、「はずれてしまったな・・・残念だけど、左打ちだ！」と表示して、ハンドル３０２の操作をキャラクタによって促してもよい。

このような表示を行うことで、特殊なリーチ演出中に遊技球の発射を止めていた遊技者がそのまま遊技をやめてしまうことを防止することができ、遊技機の稼働率を高めることができる。

なお、保留が存在しその中に大当りの結果となる保留がある場合には、「はずれてしまったな・・・残念だけど、今は左打ちだ！」というセリフを先読み処理に基づいて表示し、大当りが発生することを示唆してもよい。

このようにした場合、まず、「はずれてしまったな・・・残念だけど、」という文字を表示したあとに、「左打ちだ！」という文字を表示する場合と「今は左打ちだ！」という文字を表示する場合があるようにすることで、特殊なリーチ演出がハズレの結果となってしまった場合であっても、興趣の低下を抑制することに貢献する。

【２９８４】

演出例０１において、武闘家キャラクタがタイミングｔ４８からタイミングｔ４８．５の期間において、シルエット状に表示される。一方、演出例０１において、武闘家キャラクタがタイミングｔ５０からタイミングｔ５０．５の期間において動的に表示される場合がある。

キャラクタがシルエット状に表示される時間と、キャラクタが動的に表示される時間とが同じ長さである例を示したが、異なる時間としてもよい。

例えば、キャラクタがシルエット状に表示される時間の長さを、キャラクタが動的に表示される時間の長さよりも長くしてもよい。例えば、キャラクタがシルエット状に表示される時間の長さを２秒間とし、キャラクタが動的に表示される時間の長さを０．５秒間としてもよい。どのキャラクタが表示されたのかを遊技者が十分に認識する時間を確保することができる。

あるいは、キャラクタがシルエット状に表示される時間の長さを、キャラクタが動的に表示される時間の長さよりも短くしてもよい。例えば、キャラクタがシルエット状に表示される時間の長さを０．５秒間とし、キャラクタが動的に表示される時間の長さを２秒間としてもよい。この場合、途中の演出の流れを遊技者が真剣に視認していなかったとしても、最終的には、キャラクタの種類、文字表示の有無や種類、キャラクタの動作の有無を確認する時間を十分に確保することができ、期待度についての一定の情報を遊技者に提供することができる。また、キャラクタの動作態様を遊技者が楽しむ時間を担保できる。

【２９８５】

なお、「砂時計保留変化演出」の実施例中において説明した演出用装飾部材を「シルエ

ット予告演出」において、採用してもよい。
　例えば、図３４２（ａ）に示した演出例０１のタイミングｔ５０からタイミングｔ５０．５の期間、図３４２（ｂ）に示した演出例０２のタイミングｔ４９．５からタイミングｔ５０の期間において、キャラクタが動的に表示される場合と動的に表示されない場合とがあるが、キャラクタが動的に表示される場合に、演出用装飾部材が動作する場合があるようにしてもよい。
　また、演出用装飾部材が動作しない場合よりも、演出用装飾部材が動作する場合の方が期待度が高くなるように設定するとよい。
【２９８６】
　なお、キャラクタが動的に表示される場合に、必ず演出用装飾部材を動作させてもよい。これにより、キャラクタの動的表示を盛り上げることができる。
　逆に、キャラクタが動的に表示される場合に、必ず演出用装飾部材を動作させないようにしてもよい。この場合は、キャラクタの動的表示に遊技者の意識を集中させることができる。
　また、演出用装飾部材が動作した場合には、必ず大当りとなるようにしてもよい。また、演出用装飾部材が動作しなかった場合には、必ずハズレとなるようにしてもよい
【２９８７】
　キャラクタがシルエット状に表示される期間（色が付いたどのキャラクタが表示されるのかが確定的にされている期間（例えば、演出例０１であれば、タイミングｔ４８～タイミングｔ４８．５の期間））において、ボタン操作（例えば、操作ボタン４０１や攻撃ボタン３７１０の操作）を有効としてもよい。また、ボタン操作が有効であることを示す操作部を模した模擬画像や操作態様を示す画像（「ＰＵＳＨ」などの画像）を表示してもよい。そして、遊技者によるボタン操作に対応して、表示されているキャラクタがより期待度の高いキャラクタに変化する場合があるようにしてもよい。
　例えば、武闘家キャラクタがシルエット状に表示されている状態で、操作ボタン４０１を模した模擬画像と操作態様を示す「ＰＵＳＨ」という画像が表示領域に表示され、遊技者が操作ボタン４０１を押した場合に、武闘家キャラクタに代えて、戦士キャラクタ（あるいは侍キャラクタや魔法使いキャラクタ）がシルエット状に表示されるようにしてもよい。
　なお、この場合、キャラクタがシルエット状に表示されている時間を０．５秒間よりも長い時間（例えば３秒間）にするとよい。
　このような態様によれば、期待度が低いキャラクタが期待度が高いキャラクタに変化するため、期待度が低いキャラクタが表示された場合でも、大当りについての期待感を維持させることができる。
　なお、操作部を模した模擬画像や操作態様を示す画像の表示態様を複数設け、表示態様の違いによって期待度を示してもよい。例えば、操作部を模した模擬画像や操作態様を示す画像が白色、赤色、金色のいずれかの色で表示されるとともに、この順に期待度が高くなるようにしてもよい。
【２９８８】
　なお、「砂時計保留変化演出」の実施例中において説明した演出用装飾部材を「シルエット予告演出」において、採用してもよい。
　例えば、図３４２（ａ）に示した演出例０１のタイミングｔ４８からタイミングｔ４８．５の期間において、キャラクタがシルエット状に表示されるが、この期間において演出用装飾部材が動作する場合があるようにしてもよい。
　また、演出用装飾部材が動作しない場合よりも、演出用装飾部材が動作する場合の方が期待度が高くなるように設定するとよい。
【２９８９】
　なお、キャラクタがシルエット状に表示される期間において、必ず演出用装飾部材を動作させてもよい。これにより、シルエット状のキャラクタの表示を盛り上げることができる。

逆に、キャラクタがシルエット状に表示される場合に、必ず演出用装飾部材を動作させないようにしてもよい。この場合は、シルエット状のキャラクタの表示に遊技者の意識を集中させることができる。

また、演出用装飾部材が動作した場合には、必ず大当りとなるようにしてもよい。また、演出用装飾部材が動作しなかった場合には、必ずハズレとなるようにしてもよい

【２９９０】

シルエット表示を計４回行ない、さらに高速で切り替え表示を行なったのちに所定のキャラクタが表示される例を示したが、４回のシルエット表示の所定の回において、いきなり色付きのキャラクタが表示されるようにしてもよい。また、そのキャラクタに対応して、上述した各種の演出（図３４１の「キャラクタが表示されたときの文字表示」欄や「キャラクタの動作」欄に示す演出など）が実行されるようにしてもよい。

例えば、１回目にシルエット状の武闘家キャラクタが表示されたのち、２回目に非シルエット状で色付きの戦士キャラクタが表示されるようにし、戦士キャラクタに対応した期待度示唆演出が行われるようにしてもよい。

あるいは、１回目にシルエット状の武闘家キャラクタが表示され、２回目にシルエット状の戦士キャラクタが表示され、３回目にシルエット状の侍キャラクタが表示され、４回目に非シルエット状で色付きの魔法使いキャラクタが表示されるようにし、魔法使いキャラクタに対応した期待度示唆演出が行われるようにしてもよい。

【２９９１】

なお、演出ウィンドウの色（キャラクタの背景として表示される部位の色）をキャラクタの種類に限らず共通にするとよい。

遊技に慣れた遊技者によっては、演出ウィンドウの色によって、表示されるキャラクタの種類が事前に分かってしまうために、期待度の低いキャラクタが表示されることがわかってしまうと興ざめとなってしまうことがあるが、そのような事態の発生を防止できる。

あるいは、演出ウィンドウの色をキャラクタの種類に対応してそれぞれ異なる色としてもよい。

この場合、遊技に不慣れな遊技者によっては、演出ウィンドウの色によって、キャラクタの種類を事前に予想することができ、表示されたキャラクタが予想したキャラクタと一致した場合には、演出に慣れてきたことに喜びを感じさせることができる。

【２９９２】

このような「シルエット予告演出」によれば、新規な興趣を遊技者に提供できる。

【２９９３】

装飾部材として、パネル板後方基板２４２０（図１３０等）、パネル板後方装飾部材２４１０（図１３１等）、戦車役物３７７０（図２４１等）等が遊技盤５に設けられる点、これらの装飾部材を演出等に用いてもよい例を示したが、以下に、装飾部材に対して適用可能な変形例について説明する。

【２９９４】

これらの装飾部材は、待機位置と移動位置との間で移動させることが可能である。そのため、これらの装飾部材を可動装飾部材と称する場合がある。

なお、移動態様としては、待機位置と移動位置との間での直線的な移動に限らず、各種の移動態様・動作態様を採用することができる。例えば、図１３４を参照して示したパネル板後方装飾部材２４１０のように待機位置と移動位置との間で回動動作が行われるようにしてもよい。また、回動軸の方向についても、左右方向に限らず、上下方向や前後方向としてもよい。あるいは、任意の向きを回動軸とすることができる。なお、可動装飾部材の動作としては回動に限らず、回転可能に構成してもよい。

また、図２４１等を参照して、戦車役物３７７０が上下方向に移動可能である実施形態を示したが、可動装飾部材が移動する方向は上下方向に限らず、左右方向や前後方向としてもよい。あるいは任意の傾きの直線に沿って移動可能としてもよい。例えば、表示領域の左上から右下方向に向けて斜めに装飾部材が移動したり、表示領域の右上から左下方向に向けて斜めに可動装飾部材が移動するようにしてもよい。

なお、図２４１等を参照して、戦車役物３７７０が待機位置から移動位置に移動した場合に、戦車役物３７７０が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に近づいていき、表示領域と重なって視認される状態となる例を示したが、可動装飾部材が任意の傾きの直線に沿って移動したり、装飾部材が回動あるいは回転移動することで、可動装飾部材が待機位置から移動位置へ移動して、可動装飾部材が表示領域と重ならない状態から表示領域と重なって視認される状態へ変化するようにしてもよい。

なお、装飾部材を待機位置または移動位置において振動させる動作態様を採用してもよい。

なお、このような動作態様は公知の駆動源や駆動機構（パルスモータやリンク機構など）を用いることで実現できる（本明細書中に記載の他の動作態様等を実現する場合においても同様である。）。

【２９９５】

また、これらの装飾部材のうち、パネル板後方基板２４２０、戦車役物３７７０は所定の光源（複数のフルカラーＬＥＤ）を備えており所定色で直接発光させることが可能である。そのため、これらの装飾部材を発光装飾部材と称する場合がある。

なお、パネル板後方装飾部材２４１０については、パネル板後方装飾部材２４１０の後方に設けられたパネル板後方基板２４２０から照射された所定色の光を乱反射する機能を有しているが、パネル板後方基板２４２０から照射された光は最終的にはパネル板後方装飾部材２４１０を通過して遊技者側に向けて照射されることとなる。これにより、遊技者はパネル板後方装飾部材２４１０が所定色で照明されて装飾された状態を視認することとなる。

なお、パネル板後方装飾部材２４１０とパネル板後方基板２４２０とを一体化し、装飾部材、可動装飾部材、発光装飾部材等として機能させてもよい。

なお、発光装飾部材の発光態様としてはすでに述べたとおり、大当りの期待度を示す特定色（白色、青色、緑色、赤色、金色、虹色等）で発光させる発光態様をとることができる。あるいは期待度を示さずに、単なる演出として所定色での発光態様とすることができる。例えば、遊技が行われていないデモ中において、所定色で発光させた態様とすることができる。

【２９９６】

このように、本実施形態における装飾部材は、可動（あるいは移動）という機能と発光という機能のいずれか一方、あるいは、双方を備えることができる。また、装飾部材は、これらの機能のうちの１つの機能（例えば、待機位置から移動位置に移動する、特定色や所定色で発光する等）あるいは複数の機能の組み合わせ（例えば、待機位置から移動位置に移動した後、特定色や所定色で発光する等）によって、所定の遊技内容（例えば、変動表示中の装飾図柄の変動結果が大当りの結果となる期待度等）を示唆する演出や、特定の遊技期間（例えば大当り遊技状態中）を盛り上げる演出等の様々な演出に用いることができる。そのため、これらの装飾部材を演出用装飾部材と称する場合がある。

【２９９７】

装飾部材は複数個（２個以上）設けてもよい。この場合、同様の機能を有する装飾部材を複数個設けてもよいし、それぞれ機能が異なる装飾部材を複数個設けてもよい。なお、ここでいう機能とは装飾部材の移動態様や発光態様等のことを指す。

また、第１の機能を有する装飾部材を１つまたは複数個設けるとともに、第１の機能とは異なる第２の機能を有する装飾部材を１つまたは複数個設けてもよい。同様に、第１の機能及び第２の機能とは異なる第３の機能を有する装飾部材、第１の機能～第３の機能とは異なる第４の機能を有する装飾部材・・・（以下同様）を１つまたは複数個設けてもよい。

例えば、表示領域の下側に上下方向に移動可能な第１の戦車役物３７７０を設け、表示領域の上側に上下方向に移動可能な第２の戦車役物３７７０を設けてもよい。また、表示領域の右側に左右方向に移動可能な第１のパネル板後方装飾部材２４１０と第１のパネル板後方基板２４２０を設け、表示領域の左側に左右方向に移動可能な第２のパネル板後方

装飾部材２４１０と第２のパネル板後方基板２４２０を設けてもよい。なお、図２４１を参照して示したようにこれらの装飾部材は待機位置にあるときには、表示領域とは正面視で重ならず、待機位置から移動位置へと移動した場合には、表示領域と正面視で重なるようにしてもよい。

【２９９８】

パネル板後方装飾部材２４１０やパネル板後方基板２４２０は、山並みを表わした装飾部材である。また、戦車役物３７７０は戦車を模した装飾部材である。なお、装飾部材の形状は、これらの例に限られるものではない。例えば、表示領域に表示される所定の画像（キャラクタ等）を模したものであってもよい。また、装飾部材と表示領域に表示される所定の画像とが一体となって１つのモチーフを表すものであってもよい。また、複数の装飾部材によって、１つのモチーフが表されるものであってもよい。

なお、装飾部材が、このように何らかの物体を表したり模したりする必要は必ずしもなく、何らかの物体を表したり模したりしたものでない装飾部材を採用してもよい。これは、装飾部材の移動態様や発光態様のみによっても、演出という作用を発揮することが可能であるためである。

【２９９９】

図１３４を参照して示した実施形態のように、装飾部材は、前後方向において、パネル板１１１０と遊技盤側演出表示装置１６００の間に位置するように設けられている。

なお、装飾部材は、ガラス板１９２とパネル板１１１０の間に位置するように設けてもよい。なお、この場合は転動する遊技球が装飾部材に衝突しないように仕切り等を設けてもよいし、装飾部材の強度を高めて、遊技球が装飾部材に衝突しても装飾部材の破損等が起こりにくくしてもよい。

あるいは、装飾部材を、遊技盤側演出表示装置１６００や遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域よりも後方に設けてもよい。なお、遊技盤側演出表示装置１６００の大きさを小さくすることで、正面視でみたときに、遊技盤側演出表示装置１６００と重ならない位置に装飾部材を配置することが可能である。あるいは、装飾部材が待機位置から移動位置に移動することで、遊技盤側演出表示装置１６００の後ろに隠れて正面視で視認不能な状態から、正面視で視認可能な状態としてもよい。この場合、遊技盤側演出表示装置１６００の後ろ側から装飾部材が出現したように遊技者には視認されることとなる。

【３０００】

装飾部材が遊技盤５に設けられる例を示したが、図５等を参照して示した扉枠左サイドユニット５３０、扉枠右サイドユニット５５０、扉枠トップユニット５７０は、扉枠３に設けられた発光装飾部材である。なお、扉枠左サイドユニット５３０、扉枠右サイドユニット５５０、扉枠トップユニット５７０を遊技者や遊技店の店員に危険が及ばない移動範囲で移動や回動させて、可動装飾部材として機能するようにしてもよい。

また、図１１８等を参照して示した右耳枠可動体７１００、左耳枠可動体７２００は、扉枠３に設けられている。右耳枠可動体７１００、左耳枠可動体７２００は、発光及び移動が可能であり、発光装飾部材、可動装飾部材として機能するものである。

なお、扉枠３に設けたこれらの装飾部材に対して、遊技盤５に設けた各種の装飾部材についての機能を適宜適用して実施形態としてもよい。

【３００１】

なお、装飾部材という名称に代えて、装飾体、装飾手段等の名称を用いる場合もあるが、装飾部材といった場合と実質的な差異が発生するものではない。また、装飾体、装飾手段等と言った場合でも、装飾部材と同様に上述した各種の実施形態を適用することができる。

【３００２】

なお、入賞口（一般入賞口２００１、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５など）に遊技球が入賞したときには、所定数の遊技球が払い出される。このとき、払い出される遊技球のことを賞球という場合がある。また、払い出される遊技球の個数のことを賞球数という場合がある。

賞球数は遊技機の仕様や遊技性等に応じて、１個～１５個の範囲で適宜設定されるが、例えば、一般入賞口２００１の賞球数を４個、第一始動口２００２の賞球数を４個、第二始動口２００４の賞球数を１個、大入賞口２００５の賞球数を１０個としてもよい。

なお、一般入賞口２００１の賞球数、第一始動口２００２、第二始動口２００４の賞球数が多いほど、遊技者の所持する遊技球が減りにくくなるため、相対的に大当り時に払い出せる遊技球の個数は減ることとなり、射幸性の低い仕様とすることができる。

一方、一般入賞口２００１の賞球数、第一始動口２００２、第二始動口２００４の賞球数が少ないほど、遊技者の所持する遊技球が減りやすくなるため、相対的に大当り時に払い出せる遊技球の個数は増えることとなり、射幸性の高い仕様とすることができる。

また、大入賞口の賞球数を増やすことで、大当り中に払い出される遊技球の総数を増やすことができる。

一方、大入賞口の賞球数を減らすことで、大当り中に払い出される遊技球の総数を減らすことができる。

また、図５や図１３５等に示すように遊技領域の右側に第二始動口２００４を配置し、右打ちを行ったときに第二始動口２００４に遊技球が入球可能となる場合には、発射された遊技球の個数と同数かやや少ない程度の個数の賞球が遊技者に払い出されるような位置に障害釘１２０１や第二始動口２００４を配置することで、右打ち中に遊技球が減っていってしまい、遊技者の興趣が低下するという事態の発生を防止できる。

第二始動口２００４の賞球数を１個にするとともに、発射された遊技球のほぼすべてが第二始動口２００４に入賞するようにしてもよい。あるいは、第二始動口２００４の賞球数を２個にするとともに、発射された遊技球のほぼ半分が第二始動口２００４に入賞するようにしてもよい。

このように、入賞口（一般入賞口２００１、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５など）の賞球数は、入賞口に対する入賞確率や大当り確率、その他の各種要素を考慮して総合的に決定される。

【３００３】

以下に、新規な演出である「キャラクタ現保留びっくり演出」を含む実施形態について説明する。なお、この実施形態は、図１２３～図３４６等を参照して説明した実施形態を変形したものである。

図３４７～図３４９は、本実施形態において表示領域に表示される各種の画像を示している。図３５０、図３５１は、本実施形態におけるタイムチャートを示している。図３５２～図３５８は、本実施形態の遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域における表示態様を示している。

なお、本実施形態においては、当該保留画像のことを現保留画像、第１保留表示領域から第４保留表示領域に表示される保留画像のことを待機保留画像（第１待機保留画像～第４待機保留画像）と称する。なお、装飾図柄の変動表示や、当該保留画像、保留画像等が機能や奏する作用については、図１２３～図１２５等を参照して上述したとおりである。また、低確率非時短状態において特別抽選の結果が大当りとなる確率が１／３００であることを図１４２、図１４３を参照して示したが、リーチ状態となる確率は３０／３００（すなわち１／１０）とするとよい。このような確率とすることで、リーチ状態となったときに、２９／３０の確率でリーチハズレとなり、１／３０の確率で大当りとなる。このような実施形態によれば、遊技者はリーチ状態が発生した際に大当りに対する期待感を抱くこととなる。

【３００４】

図３４７は表示領域に表示される各種の画像を示してる。

図３４７（ａ）は通常背景画像Ａを示している。通常背景画像Ａは、草原の中央に街道が設けられ、街道沿いに木が生えている様子を示す画像である。また、背景画像の内容を示す「街道ステージ」という文字が画像の左上の領域に付されている。

図３４７（ｂ）は通常背景画像Ｂを示している。通常背景画像Ｂは、道の右側に２軒の家が建っている宿場町の様子を示す画像である。また、背景画像の内容を示す「宿場ステ

ージ」という文字が画像の左上の領域に付されている。
図３４７（ｃ）はリーチ時背景画像Ａを示している。リーチ時背景画像Ａは、右上から左下に向けて曲がりくねった線が複数本設けられている画像である。
図３４７（ｄ）はリーチ時背景画像Ｂを示している。リーチ時背景画像Ｂは、鍾乳洞内の様子を表した画像である。画像内には下向きの鍾乳石と上向きの鍾乳石の画像とが複数設けられている。
図３４７（ｅ）は化け物キャラクタ画像を示している。化け物キャラクタ画像は、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の半分以上を占めるものとなっている。化け物キャラクタは、眼、口、手等を有している。図３４７（ｆ）、図３４７（ｇ）はそれぞれ化け物キャラクタ画像に加えて、化け物キャラクタの口から吐き出された瘴気を表す瘴気画像Ａと瘴気画像Ｂを示している。図から明らかなように瘴気画像Ｂは瘴気画像Ａよりも大きさが大きい。
図３４７（ｈ）は本実施形態において表示領域に表示される装飾図柄の種類を示している。装飾図柄は７種類存在し、それぞれ、数字の「１」～「７」が付されている。
【３００５】
図３４８（ａ）は通常背景画像Ｃを示している。通常背景画像Ｃは日本地図を表した画像である。また、通常背景画像Ｃは右打ち中に表示される画像である。
図３４８（ｂ）は右打ち中に表示される画像のうち、通常背景画像Ｃよりも表示優先度が高く、装飾図柄よりも表示優先度が低い画像を示している。具体的には、図中に示すように表示領域の左上の位置に、不透明の背景部分を有する枠が表示される。またこの枠の中には「勝利×１５」、「１２０００両突破！！」、「次の目的地：尾張」という文字が表示される。なお、「勝利×１５」のうち、数字の部分は連チャン回数を示しており、この場合は、連チャン回数が１５回であることを示している。また、「１２０００両突破！！」のうち、数字の部分は、連チャン中に遊技者に払い出された遊技球の個数を示している。これらの数字の部分は連チャン回数や連チャン中に遊技者に払い出された遊技球の個数に対応した数字で表示される。
また、表示領域の上部には「武者修行ＲＵＳＨ」という文字が表示される。
また、表示領域の左下には武闘家キャラクタと武闘家キャラクタのセリフ（「全国を武者修行だ！」）が表示される。
図３４８（ｃ）は、右打ち中に表示される画像のうち、装飾図柄よりも表示優先度が高い画像を示している。具体的には、図中に示すように表示領域の右上に「右打ち！」という文字を含む右向きの矢印画像が表示される。遊技者は右打ちという文字および矢印の向きを視認することで、右打ちを行う遊技状態（時短状態）であることを認識することができる。
【３００６】
図３４９（ａ）、図３４９（ｂ）、図３４９（ｃ）は落雷画像Ａ、落雷画像Ｂ、落雷画像Ｃを示している。
落雷画像Ａは、表示領域の右上から左下に向けて落雷が発生した様子を表したものである。
落雷画像Ｂは、表示領域の右上から左下に向けて落雷が発生した様子と表示領域の左上から右下に向けて落雷が発生した様子を表したものである。
落雷画像Ｃは、表示領域の右上から左下に向けて落雷が発生した様子と表示領域の左上から右下に向けて落雷が発生した様子と表示領域の上から下に向けて落雷が発生した様子を表したものである。
落雷画像はリーチ状態が形成されたときに表示される場合があるが詳細は後述する。
【３００７】
図３４９（ｄ）、図３４９（ｅ）、図３４９（ｆ）は竜巻画像Ａ、竜巻画像Ｂ、竜巻画像Ｃを示している。
各竜巻画像は３つの竜巻を含んでいる。これらの３つの竜巻が表示される位置は、左中右の装飾図柄が表示される位置に対応している。また竜巻画像は、竜巻画像Ａ、竜巻画像

Ｂ、竜巻画像Ｃの順に大きさが大きくなる。
　竜巻画像はリーチ状態が形成されたときに表示される場合があるが詳細は後述する。
【３００８】
　図３５０、図３５１を参照して、演出パターン１から演出パターン５について説明する。なお、各演出パターンにおける装飾図柄の変動表示時間は１０秒間、装飾図柄の確定停止期間は０．５秒間である。
　また、装飾図柄としては、数字の１から７が付された計７種類の装飾図柄を表示可能であり、変動表示の際には数字の１が付された装飾図柄から順に循環的に表示される。
　また、図３５２等では装飾図柄の変動開始直前の保留個数が３個である場合を例としているが、保留個数は、１～４個のいずれかであれば構わない。また、第１保留表示領域に先読み処理の結果に基づいた保留画像である武闘家キャラクタ待機保留画像が表示されているが、武闘家キャラクタ待機保留画像が表示されるのは、始動入賞時あるいは新たな変動表示の開始時である。そのため、第２保留表示領域～第４保留表示領域に武闘家キャラクタ待機保留画像が表示される場合もある。なお、この場合は、新たな変動表示が開始されるタイミングと同じタイミングで、隣接する保留表示領域に武闘家キャラクタ待機保留画像が左方向に移動していく表示処理が行われる。
　なお、演出パターンの種類によって、左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄が高速で変動表示される状態から低速で変動表示される状態へ変化するタイミング、低速で変動表示される状態から仮停止表示されるタイミング、リーチ状態を発生させるか否か、背景画像を切り替えるか否か、現保留画像や待機保留画像を非表示の状態とするか否か、非表示とするタイミングなどが異なっている。
【３００９】
　図３５０（ａ）、図３５２を参照して演出パターン１について説明する。
　タイミングｔ０において、変動表示が開始され、タイミングｔ６まで、全装飾図柄が高速で変動表示される。図３５２（ａ）は変動表示開始前の表示領域における表示態様を示している。図中に示すように背景画像として通常背景画像Ａが表示されている。また、上述したようにこのときの保留個数は３個である。第１保留表示領域には武闘家キャラクタ待機保留画像が表示されている。また、第２保留表示領域、第３保留表示領域には白色で円形の通常の待機保留画像が表示されている。武闘家キャラクタ待機保留画像は先読み処理の結果に基づいて表示されるか否かが決定される。
【３０１０】
　図３５２（ｂ）は、変動表示が開始されたタイミングｔ０から左装飾図柄が低速表示とされるタイミングｔ６までの期間の所定のタイミングにおける表示態様を示している。この期間においては、全装飾図柄が高速変動されて表示される。また、現保留画像として、武闘家キャラクタ現保留画像が表示されている。なお、変動表示の開始と同時に武闘家キャラクタ待機保留画像として表示されていた画像が表示領域内で左方向に移動するとともに大きさが徐々に大きくなっていき、左右方向略中央で停止して武闘家キャラクタ現保留画像として表示される。
【３０１１】
　タイミングｔ６からタイミングｔ７の期間において、左装飾図柄が低速で変動表示される。図３５２（ｃ）は、左装飾図柄が低速で変動表示されている状態を示している。
【３０１２】
　タイミングｔ７において、左装飾図柄が仮停止表示される。また、タイミングｔ７からタイミングｔ８の期間において、右装飾図柄が低速で変動表示される。図３５２（ｄ）は、数字の２が付された左装飾図柄が仮停止表示されるとともに、右装飾図柄が低速で変動表示されている状態を示している。
【３０１３】
　タイミングｔ８において、右装飾図柄が仮停止表示される。また、タイミングｔ８からタイミングｔ９の期間において、中装飾図柄が低速で変動表示される。図３５２（ｅ）は、数字の２が付された右装飾図柄が仮停止表示されるとともに、中装飾図柄が低速で変動

表示されている状態を示している。なお、ここでは、左装飾図柄に付された数字と右装飾図柄に付された数字が同じ数字（数字の「２」）となっており、リーチ状態が発生している。

【３０１４】

タイミングｔ９において、中装飾図柄が仮停止表示される。図３５２（ｆ）は数字の３が付された中装飾図柄が仮停止表示された状態を示している。

仮停止された装飾図柄に付された数字の組み合わせはこの場合「２３２」であり、変動表示の結果がリーチハズレであることを示している。

【３０１５】

タイミングｔ１０において、全装飾図柄が停止表示され、タイミングｔ１０．５まで停止表示が継続される。停止表示された装飾図柄に付された数字の組み合わせはこの場合「２３２」であり、変動表示の結果がリーチハズレであることを示している。

また、タイミングｔ１０において、武闘家キャラクタ現保留画像の表示が終了する。もしくは、タイミングｔ１０になると、武闘家キャラクタ現保留画像の表示の終了を開始し、タイミングｔ１０．５までには武闘家キャラクタ現保留画像の表示が終了するように、例えば、武闘家キャラクタ現保留画像の透明度を高めていく表示や、武闘家キャラクタ現保留画像に重なるように所定の表示画像（例えば、煙の画像）を表示するようにしてもよい。なお、演出パターン２～演出パターン５において武闘家キャラクタ現保留画像を非表示とする際にも同様の態様を採用することができる。図３５２（ｇ）は、全装飾図柄が停止表示されたときの表示状態を示している。

タイミングｔ１０．５以降は、新たな変動表示が開始される。

【３０１６】

上述した演出例においては、変動表示結果がリーチハズレの態様で停止する例を示したが、左右の装飾図柄に付された数字を異なる数字として、リーチ状態が形成されない場合もある。また、左右の装飾図柄が仮停止してリーチ状態が形成されたのち、タイミングｔ９において、左右の装飾図柄に付された数字と同じ数字が付された中装飾図柄が仮停止される場合がある。その後、タイミングｔ１０において、左中右の装飾図柄に付された数字がすべて同じ数字で停止表示され、特別抽選の結果が大当りであることが示される。この場合、タイミングｔ１０．５から大当り遊技状態（厳密には大当り遊技を開始することを示唆する大当りオープニング演出）が発生する。

【３０１７】

なお本実施形態では、装飾図柄が高速で変動表示される場合には、装飾図柄が１秒間に１０図柄分スクロールして表示される。

また、装飾図柄が低速で変動表示される場合には、装飾図柄が１秒間に３図柄分スクロールして表示される。

また、装飾図柄が超低速（詳細は演出パターン２において後述する）で変動表示される場合には、装飾図柄が１秒間に１図柄分スクロールして表示される。

【３０１８】

なお、装飾図柄が高速で変動表示された場合、装飾図柄の種類（装飾図柄に付された数字の種類）を識別することは困難または不能となる。

一方、装飾図柄が低速または超低速で変動表示された場合、装飾図柄の種類（装飾図柄に付された数字の種類）を容易に識別することが可能となる。

なお、装飾図柄が低速で変動表示された場合と、装飾図柄が超低速で変動表示された場合とでは、後者の方が、装飾図柄の種類（装飾図柄に付された数字の種類）をより容易に識別することできる。

【３０１９】

次に、図３５０（ｂ）、図３５３を参照して演出パターン２について説明する。

なお、タイミングｔ０からタイミングｔ６までの演出態様については演出パターン１と同様であるので、簡単のため図の説明のみを行う。図３５３（ａ）は、図３５２（ａ）と同様に変動表示が開始される前の表示態様を示している。また、図３５３（ｂ）は、図３

５２（ｂ）と同様に変動表示が開始されて全装飾図柄が高速で変動表示されている状態を示している。

【３０２０】

タイミングｔ６からタイミングｔ７の期間において、左右の装飾図柄が低速で変動表示される。図３５３（ｃ）はこの期間における装飾図柄の変動表示態様を示している。図中に示すように左右の装飾図柄として同じ数字が付された装飾図柄（具体的には「７」が付された左装飾図柄と「７」が付された右装飾図柄、「１」が付された左装飾図柄と「１」が付された右装飾図柄）が同じ速度で同期してスクロールする態様で変動表示される。

【３０２１】

タイミングｔ７において、左右の装飾図柄が仮停止表示される。左右の装飾図柄は同期して変動表示されているため、仮停止時には必ずリーチ状態の態様で表示されることとなる。また、タイミングｔ７において中装飾図柄が超低速（１秒間に１図柄分スクロールする）で変動表示される状態となる。また、通常背景画像Ａに代えて、リーチ時背景画像Ａが表示される場合がある。図３５３（ｄ）はこのときの表示状態を示している。

【３０２２】

タイミングｔ９において、中装飾図柄が仮停止表示される。図３５３（ｅ）は数字の３が付された中装飾図柄が仮停止表示された状態を示している。

仮停止された装飾図柄に付された数字の組み合わせはこの場合「２３２」であり、変動表示の結果がリーチハズレであることを示している。

【３０２３】

タイミングｔ１０において、全装飾図柄が停止表示され、タイミングｔ１０．５まで停止表示が継続される。停止表示された装飾図柄に付された数字の組み合わせはこの場合「２３２」であり、変動表示の結果がリーチハズレであることを示している。また、タイミングｔ１０において、武闘家キャラクタ現保留画像の表示が終了する。また、タイミングｔ１０からタイミングｔ１０．５の期間においては、背景画像として通常背景画像Ａが表示される。図３５３（ｆ）は、全装飾図柄が停止表示されたときの表示状態を示している。

タイミングｔ１０．５以降は、新たな変動表示が開始される。

【３０２４】

演出パターン２においては、リーチ状態が必ず発生する。図３５３に示した表示例では、最終的にリーチハズレとなるが、特別抽選の結果が大当りの場合には、タイミングｔ９において、左右の装飾図柄と同じ数字の中装飾図柄が仮停止表示される。その後、タイミングｔ１０からタイミングｔ１０．５の期間において、同じ数字が付された装飾図柄が、左中右の装飾図柄として停止表示される。

【３０２５】

次に、図３５０（ｃ）、図３５４を参照して演出パターン３について説明する。なお、タイミングｔ７からタイミングｔ９の期間以外の演出態様については演出パターン２と同様であるので、簡単のため図の説明のみを行う。図３５４（ａ）は、図３５３（ａ）と同様に変動表示が開始される前の表示態様を示している。また、図３５４（ｂ）は、図３５３（ｂ）と同様に変動表示が開始されて全装飾図柄が高速で変動表示されている状態を示している。また、図３５４（ｃ）は、図３５３（ｃ）と同様に左右の装飾図柄として同じ装飾図柄が同期してスクロールする状態を示している。

【３０２６】

演出パターン３では、タイミングｔ７で左右の装飾図柄が仮停止表示されるものの、中装飾図柄については、タイミングｔ７からタイミングｔ８の期間においても高速で変動表示される。図３５４（ｄ）は、このときの表示状態を示している。

【３０２７】

次いで、タイミングｔ８からタイミングｔ９の期間において、中装飾図柄が低速で変動表示される。図３５４（ｅ）は、このときの表示状態を示している。

【３０２８】

タイミングｔ９において、中装飾図柄が仮停止表示される。図３５４（ｆ）は数字の３

が付された中装飾図柄が仮停止表示された状態を示している。
【３０２９】
タイミングｔ１０において、全装飾図柄が停止表示され、タイミングｔ１０．５まで停止表示が継続される。停止表示された装飾図柄に付された数字の組み合わせはこの場合「２３２」であり、変動表示の結果がリーチハズレであることを示している。また、タイミングｔ１０において、武闘家キャラクタ現保留画像の表示が終了する。また、タイミングｔ１０からタイミングｔ１０．５の期間においては、背景画像として通常背景画像Ａが表示される。図３５４（ｆ）は、全装飾図柄が停止表示されたときの表示状態を示している。
タイミングｔ１０．５以降は、新たな変動表示が開始される。
【３０３０】
演出パターン３においては、リーチ状態が必ず発生する。図３５４に示した表示例では、最終的にリーチハズレとなるが、特別抽選の結果が大当りの場合には、タイミングｔ９において、左右の装飾図柄と同じ数字の中装飾図柄が仮停止表示される。その後、タイミングｔ１０からタイミングｔ１０．５の期間において、同じ数字が付された装飾図柄が、左中右の装飾図柄として停止表示される。
【３０３１】
演出パターン２や演出パターン３におけるタイミングｔ７からタイミングｔ１０の期間において、通常背景画像Ａに代えて、リーチ時背景画像Ａを表示する実施形態を示したが、タイミングｔ７からタイミングｔ１０の期間において、背景画像の変更が行われずに通常背景画像Ａがそのまま表示される場合があるようにしてもよい。また、この場合、通常背景画像Ａに代えて装飾図柄が変動していないときには表示されることがないリーチ時背景画像Ａが表示された場合の期待度を、通常背景画像Ａが変更されずにそのまま表示された場合の期待度よりも高くするとよい。これにより、リーチ状態の発生とともに、背景画像が変化するか否かについて遊技者に興味を抱かせることができ、背景画像が変化した場合には、遊技者に大きな興奮を与えることができ、リーチ状態を盛り上げることができる。
【３０３２】
図３５０（ｄ）、図３５１、図３５５～図３５７を参照して演出パターン４（「キャラクタ現保留びっくり演出」）について説明する。なお、タイミングｔ０からタイミングｔ１までの演出態様については演出パターン１と同様であるので、簡単のため図の説明のみを行う。
また、図３５１（ａ）は特別抽選の結果が大当りである場合のタイミングｔ８からタイミングｔ１０の期間における左中右の装飾図柄の変動状態を示すタイムチャートである。また、図３５１（ｂ）は特別抽選の結果がハズレである場合のタイミングｔ８からタイミングｔ１０の期間における左中右の装飾図柄の変動状態を示すタイムチャートである。
図３５５（ａ）は、図３５２（ａ）と同様に変動表示が開始される前の表示態様を示している。また、図３５５（ｂ）は、図３５２（ｂ）と同様に変動表示が開始されて全装飾図柄が高速で変動表示されている状態を示している。
【３０３３】
演出パターン４ではタイミングｔ１において、化け物キャラクタ画像が表示される。また、武闘家キャラクタ現保留画像の左上に、化け物キャラクタが出現したことに武闘家キャラクタが気が付いたことを示す「！」マーク（感嘆符）が表示される。
図３５５（ｃ）は、このときの表示状態を示している。
【３０３４】
タイミングｔ１からタイミングｔ２にかけて、武闘家キャラクタ現保留画像は表示領域内を左方向に逃走していき、表示領域の左端から表示領域外に移動して、表示が終了する。
図３５５（ｄ）は、武闘家キャラクタ現保留画像が逃走中の状態を示している。また、図３５５（ｅ）は、武闘家キャラクタ現保留画像の表示が終了した状態を示している。
【３０３５】
タイミングｔ４において、化け物キャラクタ画像の手前側に瘴気画像Ａが表示される。また、タイミングｔ６において、化け物キャラクタ画像の手前側に瘴気画像Ｂが表示され

る。
図３５５（ｆ）は、タイミングｔ４において瘴気画像Ａが表示された状態を示している。また、図３５５（ｇ）は、タイミングｔ６において瘴気画像Ｂが表示された状態を示している。
なお、瘴気画像をより動的に表示するようにしてもよい。例えば、化け物キャラクタの口から少量の瘴気が吐き出され、２秒間かけて瘴気が徐々に大きくなっていく動画を、化け物キャラクタ画像の手前側に表示するようにしてもよい。
【３０３６】
タイミングｔ７からタイミングｔ８の期間において、左中右の装飾図柄が低速で変動表示される。各図柄は同じ速度で同期してスクロールして表示されるが、このとき、左右の装飾図柄には同じ数字が付されて表示され、中装飾図柄には、左右の装飾図柄に付された数字の変動表示順における１つ前の数字が付されて表示される。
図３５５（ｈ）は、低速で変動表示中の装飾図柄を示している。同期して表示されている左中右の装飾図柄の組み合わせとして、「１７１」と「２１２」の組み合わせが図中に示されている。
【３０３７】
タイミングｔ８において、同期してスクロールしていた装飾図柄が仮停止表示される。図３５６（ａ）、図３５７（ａ）は左中右の装飾図柄が「２１２」の組み合わせで仮停止表示された状態を示している。なお、大きく表示されている瘴気画像によって、左中右の装飾図柄が止められたように遊技者に知覚されるため、装飾図柄が仮停止される表示態様の興趣を高めることができる。
【３０３８】
タイミングｔ８．１において、表示領域の右下に師匠キャラクタ画像が表示される。なお、師匠キャラクタは武闘家キャラクタの師匠という設定である。また、タイミングｔ８．１において、装飾図柄と化け物キャラクタ画像の表示優先度が変更される。タイミングｔ８．１までは、化け物キャラクタ画像よりも装飾図柄の表示優先度が高く、タイミングｔ８．１以降は、装飾図柄よりも化け物キャラクタ画像の表示優先度が高く設定される。なお、表示優先度の切り替えと同時に瘴気画像の表示が終了する。なお、師匠キャラクタの表示優先度は、装飾図柄や化け物キャラクタ画像よりも高く設定されている。
図３５６（ｂ）、図３５７（ｂ）は、タイミングｔ８．１において師匠キャラクタ画像が表示されるとともに化け物キャラクタ画像と装飾図柄の表示優先度が切り替えられた表示状態を示している。
【３０３９】
次いで、タイミングｔ８．５において、師匠キャラクタが化け物キャラクタに対して攻撃（キック）を行う。師匠キャラクタの攻撃によって化け物キャラクタは反時計回りに回転して傾くとともにやや小さく表示される。この表示はタイミングｔ９まで継続される。図３５６（ｃ）、図３５７（ｃ）はこのときの表示状態を示している。
【３０４０】
図３５６（ａ）～図３５６（ｃ）と図３５７（ａ）～図３５７（ｃ）は同じ表示態様を示していたが、以下に、図３５１（ａ）、図３５６（ｄ）～図３５６（ｆ）を参照して特別抽選の結果が大当りの場合の表示態様を説明し、図３５１（ｂ）、図３５７（ｄ）～図３５７（ｆ）を参照して特別抽選の結果がハズレの場合の表示態様を説明する。
【３０４１】
特別抽選の結果が大当りの場合の表示態様を図３５１（ａ）、図３５６（ｄ）～図３５６（ｆ）を参照して説明する。
タイミングｔ９において、師匠キャラクタが表示領域の右下の位置に戻るとともに、化け物キャラクタが師匠キャラクタに攻撃された時よりもさらに小さく表示される。なお、化け物キャラクタは最終的に表示領域の左側から画面外へ移動して消去され視認不能となる。
図３５６（ｄ）は、タイミングｔ９．１における表示状態を示している。

【３０４２】
図３５１（ａ）に示すようにタイミングｔ９．４からタイミングｔ９．６において、中装飾図柄が１図柄分移動する。中装飾図柄としては、数字の「１」が付された装飾図柄が仮停止されていたが、この場合、１図柄分移動することで、数字の「２」が付された装飾図柄が仮停止して表示されることとなる。中装飾図柄が１図柄分ズレて仮停止することで、左中右の装飾図柄に付された数字がすべて「２」となり、特別抽選の結果が大当りであることが遊技者に示唆される（タイミングｔ９．６～タイミングｔ１０の期間）。
図３５６（ｅ）は中装飾図柄が移動中の表示状態を示している。
【３０４３】
タイミングｔ１０～タイミングｔ１０．５の期間において、装飾図柄が停止表示される。この期間においては、停止表示されている左中右の装飾図柄に付された数字がすべて「２」となっており、特別抽選の結果が大当りであったことが遊技者に示される。
図３５６（ｆ）は装飾図柄が停止表示された状態を示している。
【３０４４】
特別抽選の結果がハズレの場合の表示態様を図３５１（ｂ）、図３５７（ｄ）～図３５７（ｆ）を参照して説明する。なお、図３５１（ｂ）に示すように左中右の装飾図柄はタイミングｔ８からタイミングｔ１０の期間において仮停止した状態が継続される。
タイミングｔ９において、化け物キャラクタが元の位置及び大きさに戻って表示される。また、師匠キャラクタは化け物キャラクタに弾き飛ばされて回転しながら表示領域の右下の位置に向かっていく。師匠キャラクタは最終的に表示領域の右下から画面外へ移動して消去され視認不能となる。
図３５７（ｄ）は、タイミングｔ９．１における表示状態を示している。
【３０４５】
タイミングｔ９．５において、装飾図柄の表示優先度が、化け物キャラクタ画像の表示優先度よりも高くなる。これにより装飾図柄が化け物キャラクタ画像よりも手前側に表示されるようになり、左中右の装飾図柄に付された数字が「２１２」の組み合わせで表示されていることが遊技者に明確に視認され、特別抽選の結果がハズレであることが遊技者に示唆される。
図３５７（ｅ）は装飾図柄が化け物キャラクタ画像よりも手前側に表示されている表示状態を示している。
【３０４６】
タイミングｔ１０～タイミングｔ１０．５の期間において、装飾図柄が停止表示される。この期間においては、停止表示されている左中右の装飾図柄に付された数字が「２１２」の組み合わせとなっており、特別抽選の結果がハズレであったことが遊技者に示される。
図３５７（ｆ）は装飾図柄が停止表示された状態を示している。
【３０４７】
演出パターン４では、装飾図柄が仮停止するまでは、化け物キャラクタ画像よりも手前側に装飾図柄が表示され、装飾図柄が仮停止したタイミング（タイミングｔ８）において、装飾図柄よりも手前側に化け物キャラクタ画像を表示している。この場合、化け物キャラクタ画像の表示によるインパクトをより高めることができる。一方で、装飾図柄の視認性は阻害される。そこで、例えば、表示優先度を変化させずに、装飾図柄の透明度を不透明な状態から、半透明な状態とし、手前側に表示されている装飾図柄を透かして後ろ側に表示されている化け物キャラクタ画像が視認可能となるようにしてもよい。あるいは、表示優先度を変化させずに、装飾図柄に付された数字のみを不透明な態様で表示し、その他の領域である装飾図柄を構成する長方形の部分については完全に透明とすることで、化け物キャラクタ画像の視認性を高めるようにしてもよい。
【３０４８】
次に、図３５０（ｅ）、図３５８を参照して演出パターン５について説明する。なお、タイミングｔ０からタイミングｔ５までの演出態様については演出パターン３と同様であるので、簡単のため図の説明のみを行う。図３５８（ａ）は、図３５４（ａ）と同様に変

動表示が開始される前の表示態様を示している。また、図３５８（ｂ）は、図３５４（ｂ）と同様に変動表示が開始されて全装飾図柄が高速で変動表示されている状態を示している。

【３０４９】

タイミングｔ５からタイミングｔ６の期間において、左右の装飾図柄が低速で変動表示される。図３５８（ｃ）はこの期間における装飾図柄の変動表示態様を示している。図中に示すように左右の装飾図柄として同じ数字が付された装飾図柄（具体的には「７」が付された左装飾図柄と「７」が付された右装飾図柄、「１」が付された左装飾図柄と「１」が付された右装飾図柄）が同じ速度で同期してスクロールする態様で変動表示される。

【３０５０】

タイミングｔ６において、左右の装飾図柄が仮停止表示される。左右の装飾図柄は同期して変動表示されているため、仮停止時には必ずリーチ状態の態様で表示されることとなる。中装飾図柄は高速で変動表示されている。また、通常背景画像Ａに代えて、リーチ時背景画像Ｂが表示される。また、現保留画像と待機保留画像が非表示の状態となる。図３５８（ｄ）はこのときの表示状態を示している。

【３０５１】

タイミングｔ７において、中装飾図柄が超低速（１秒間に１図柄分スクロールする）で変動表示される状態となる。図３５８（ｅ）はこのときの表示状態を示している。

【３０５２】

タイミングｔ９において、中装飾図柄が仮停止表示される。図３５８（ｆ）は数字の３が付された中装飾図柄が仮停止表示された状態を示している。

【３０５３】

タイミングｔ１０において、全装飾図柄が停止表示され、タイミングｔ１０．５まで停止表示が継続される。停止表示された装飾図柄に付された数字の組み合わせはこの場合「２３２」であり、変動表示の結果がリーチハズレであることを示している。また、タイミングｔ１０において、待機保留画像の表示が再開される。また、タイミングｔ１０からタイミングｔ１０．５の期間においては、背景画像として通常背景画像Ａが表示される。図３５８（ｇ）は、全装飾図柄が停止表示されたときの表示状態を示している。

タイミングｔ１０．５以降は、新たな変動表示が開始される。

【３０５４】

演出パターン５においては、リーチ状態が必ず発生する。図３５８に示した表示例では、最終的にリーチハズレとなるが、特別抽選の結果が大当りの場合には、タイミングｔ９において、左右の装飾図柄と同じ数字の中装飾図柄が仮停止表示される。タイミングｔ１０からタイミングｔ１０．５の期間において、同じ数字が付された装飾図柄が、左中右の装飾図柄として停止表示される。

【３０５５】

演出パターン５では、リーチ状態の形成と同時に、リーチ時背景画像Ｂが表示され、現保留画像と待機保留画像が非表示とされる。また、中装飾図柄については高速で変動表示された状態が維持され、即座に低速変動される状態に変化するわけではない。そのため、表示されたばかりのリーチ時背景画像Ｂの視認性を十分に担保することができる。

【３０５６】

演出パターン４において実行される「キャラクタ現保留びっくり演出」によれば、化け物キャラクタの登場により、キャラクタ現保留画像がびっくりして、表示領域外へ移動して、表示領域に表示されなくなる、という従来にない新規な興趣を遊技者に提供することができる。一方で、第１保留表示領域～第４保留表示領域の保留画像については、表示されなくなるわけではないため、保留数の確認が困難となることはない。

また、現保留画像が単に変動表示中の期待度を示すという機能を奏するだけではなく、キャラクタ態様で表示されている現保留画像が、他のキャラクタ（化け物キャラクタ）から逃げるような表示が行われることで、現保留画像をキャラクタを用いた演出表示の一部としても用いることができる。

また、化け物キャラクタが通常背景画像Ａの手前側に大きく表示されることで、背景画像の切り替えを行う必要がなくなるため、表示処理を簡略化することが可能となる。

【３０５７】

演出パターン４では、通常背景画像をリーチ時用の背景画像に変更していない（通常背景画像の一部は認識可能とされている）が、化け物キャラクタ画像の大きさを遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の大部分を占める大きさ（少なくとも１／２以上の大きさ）としていることで、背景画像を変更する必要性がなく、専用の背景画像を作成するコストや記憶領域を削減でき、遊技機製造にかかるコストを低減することが可能となっている。

【３０５８】

なお、大当りか否かの抽選が行われたことで選択される演出パターン１～演出パターン５のそれぞれの選択率は、演出パターン１が最も高い割合で選択されやすく、次いで、演出パターン２が選択されやすい。演出パターン３については、演出パターン１・２よりは選択されにくいが、演出パターン４・５よりは選択されやすい。演出パターン４については、演出パターン５よりも選択されやすいようにしてもよいし、演出パターン５よりも選択されにくいようにしてもよいし、同じとしてもよい。大当りに対する期待度は、選択率が高いほど低いものとされている。なお、選択率とは出現率（表示される確率）と同義である。

【３０５９】

また、演出パターン４では、武闘家キャラクタ現保留画像が表示されていた領域において、化け物キャラクタ画像の表示が行われることで、化け物キャラクタが表示されたことによるインパクトを増すことができ、よりリーチ状態を盛り上げることができる。

【３０６０】

図２３２等を参照してデモ期間についての実施形態を示したが、本実施形態においても装飾図柄の変動表示中に表示されていた通常背景画像が、変動表示の終了後に発生しうるデモ期間中において表示される。

【３０６１】

演出パターン３と演出パターン４とを比較すると、演出パターン３では、キャラクタの表示が行われないため、背景画像を変更させるか否かにより、期待度が高いか否かを遊技者に明確に伝えることができる。

一方、演出パターン４の場合、キャラクタ（化け物キャラクタと師匠キャラクタ）が表示領域の大部分を占める形で表示されるため、通常背景画像を変更する必要がなく、変動表示結果を示唆する演出（化け物キャラクタと師匠キャラクタが戦う演出）を通常背景画像を変更することなく実行することができる。また、通常背景画像がそのまま表示されるため、専用のリーチ時背景画像を作製する必要がなく、画像開発に係るコストや画像の記憶に要する記憶容量を軽減することができる。

【３０６２】

演出パターン３が実行されて通常背景画像が表示された状態でリーチ状態となった場合と、演出パターン４が実行された場合とでは後者の期待度を高くするとよい。

また、演出パターン４が実行された場合と、演出パターン３が実行されてリーチ時背景画像が表示された状態でリーチ状態となった場合とでは後者の期待度を高くするとよい。

【３０６３】

また、演出パターン３において、リーチ時背景画像が表示されるとともに装飾図柄がリーチ状態を形成している時間（タイミングｔ７からタイミングｔ１０の３秒間）は、演出パターン４において、装飾図柄がリーチ状態を形成している時間（タイミングｔ８からタイミングｔ１０の２秒間）よりも長い。また、上述したように演出パターン４が実行された場合と、演出パターン３が実行されてリーチ時背景画像が表示された状態でリーチ状態となった場合とでは後者の期待度を高くするとよい。

このように大当りの期待度が高い演出の実行時間を長くすることで、大当りに対する期待感を遊技者に長く提供することができる。

【３０６４】

また、演出パターン３における装飾図柄と演出パターン４における装飾図柄とを比較すると、いずれの演出パターンにおいても左右の装飾図柄はリーチ状態を示している。演出パターン３は、中の装飾図柄（リーチ状態を示していない装飾図柄）が、左右の装飾図柄がリーチ状態を示しているなかでどの数字で停止するのかを装飾図柄の変動をもって（高速変動から低速変動へと切り替えることによって）遊技者に認識させる演出である一方で、演出パターン４は、前述したように、変動開始からわずかな時間（タイミングｔ１）で化け物キャラクタが表示され、化け物キャラクタを倒すかどうかによって当落の結果を示唆する演出である。演出パターン４は、左右の装飾図柄がリーチ状態を示しているとともに、中の装飾図柄も左右の装飾図柄とは異なる数字の装飾図柄が示され、すべての装飾図柄が揺れ変動（仮停止表示）を行っている。このように、すべての装飾図柄を揺れ変動させ且つ大当りではない装飾図柄の組合せを表示することで、遊技者は装飾図柄ではなく、化け物キャラクタとの闘いに注目することができる。仮に、演出パターン４の装飾図柄を演出パターン３の装飾図柄のように表示した場合（中装飾図柄がどの数字で停止するのかを見せる演出とした場合）、装飾図柄に注視したらよいのか、化け物キャラクタとの闘いに注視したらよいのか遊技者は困惑することになり、期待度の高いリーチ演出に対して興趣を高めることなく終了させてしまうという課題が発生する。

また、演出パターン４において、化け物キャラクタとの闘いに敗北した場合（当落の結果においてハズレであることが示唆された場合）、化け物キャラクタとの闘いに敗北したあとにハズレ図柄の組合せを表示すると、遊技者に対してはずれたことを複数回アピールすることになってしまい、遊技者の気持ちを逆なでするおそれもあるが、演出パターン４のように構成することでそのおそれも回避することができる。また、化け物キャラクタとの闘いに敗北したあとにハズレ図柄の組合せを表示すると時間的な尺も取られることになるが、時間的な尺を抑えることで変動効率の良い遊技機となり、ひいては売り上げの向上にもつながる。

【３０６５】

演出パターン４は、キャラクタ現保留画像が表示された変動表示においてのみ実行されうる演出パターンである。すなわち、キャラクタ現保留画像が表示されていない変動表示において、演出パターン４が実行されることはない。

先読み処理に基づいて、キャラクタ待機保留画像が表示されることが決定された場合において、キャラクタ待機保留画像がキャラクタ現保留画像変動表示として表示される変動表示の開始時に実行する演出パターンとして演出パターン４が選択されるようにしてもよい。

あるいは、変動表示の開始時に実行する演出パターンとして演出パターン４が選択された場合に、白色で円形の現保留画像をキャラクタ現保留画像に変更するようにしてもよい。

【３０６６】

また、キャラクタ待機保留画像やキャラクタ現保留画像の表示態様により、キャラクタ待機保留画像やキャラクタ現保留画像に対応する変動表示の変動結果が大当りとなる期待度を示唆するようにしてもよい。例えば、武闘家キャラクタが身に着けている胴着の色として白色、赤色、金色の３種を設け、白色、赤色、金色の順に期待度が高くなるようにしてもよい。

また、上述したように円形の現保留画像や待機保留画像においても、白色、青色、緑色、赤色、金色、虹色とすることができる。また、白色、青色、緑色、赤色、金色、虹色の順に現保留画像や待機保留画像に対応する変動表示の期待度が高くなるようにしてもよい。

なお、キャラクタ待機保留画像やキャラクタ現保留画像として表示されるキャラクタとして、武闘家キャラクタを例に挙げたが、他のキャラクタを採用してもよい。例えば、図３３８～図３４０を参照して示した戦士キャラクタ、侍キャラクタ、魔法使いキャラクタなどのキャラクタをキャラクタ待機保留画像やキャラクタ現保留画像として表示するようにしてもよい。また、キャラクタの種類によって、期待度が異なるようにしてもよい。例えば、武闘家キャラクタ、戦士キャラクタ、侍キャラクタ、魔法使いキャラクタの順に期待度が高くなるようにしてもよい。

なお、円形の現保留画像や待機保留画像と、キャラクタ待機保留画像やキャラクタ現保留画像とで、同じ色（白色、赤色、金色）により期待度が示されることとなるが、この場合には、キャラクタ待機保留画像やキャラクタ現保留画像の方が期待度が高くなるようにするとよい。例えば、赤色のキャラクタ現保留画像と赤色で円形の現保留画像とでは、前者の期待度が高くなるようにするとよい。

演出パターン４においては、現保留画像の表示が変動開始直後に終了することとなるが、現保留画像の表示態様（例えば、白色、赤、金の三色）により期待度が示されている場合には、遊技者はいずれの期待度であったかを注視しておく必要があり、変動表示の開始直後から遊技に緊張感を持たせることができる。

【３０６７】

なお、円形の現保留画像や待機保留画像が、キャラクタ待機保留画像やキャラクタ現保留画像に所定のタイミングで変化するようにしてもよい。例えば、新たな変動表示の開始時に、円形の待機保留画像がキャラクタ待機保留画像に変化するようにしてもよい。

同様に、円形の現保留画像がキャラクタ現保留画像に変化するようにしてもよい。なお、この場合には変動表示の開始から１秒が経過する前（すなわち化け物キャラクタ画像表示される前）に、円形の現保留画像をキャラクタ現保留画像に変化させておく必要がある。

なお、円形の待機保留画像や円形の現保留画像を、キャラクタ待機保留画像やキャラクタ現保留画像に変化させる際には、同じ色あるいはより期待度の高い色に変化させるとよい。例えば、白色で円形の待機保留画像を、白色のキャラクタ待機保留画像に変化させてもよい。あるいは、赤色で円形の現保留画像を、金色のキャラクタ現保留画像に変化させてもよい。

【３０６８】

なお、演出パターン４の場合は、化け物キャラクタ画像が表示されるタイミングにおいて、現保留画像として何らかのキャラクタ現保留画像が表示されている必要があるが、演出パターン１～演出パターン３、演出パターン５の場合は、現保留画像として、キャラクタ現保留画像以外の現保留画像（例えば、円形の保留画像）を表示するようにしてもよい。

【３０６９】

図３５４や図３５８を参照して示した実施形態（演出パターン３、演出パターン５）においては、タイミングｔ７．０やタイミングｔ６．０において、左右の装飾図柄をリーチ状態で仮停止していたが、仮停止中にリーチ状態を形成する図柄が通常図柄から確変図柄に変更されるように変形した実施形態について図３４９、図３５９～図３６１を参照して説明する。

【３０７０】

図３５９（ａ）は、演出パターン３において、リーチ状態を形成する図柄が通常図柄から確変図柄に変更されるように変形した実施形態におけるタイムチャート（タイミングｔ５．０からタイミングｔ８．０）である。また、図３６０は、このタイムチャート中における所定のタイミングの表示例を示している。

本実施形態では、タイミングｔ７．０～タイミングｔ７．２の期間において、左右の装飾図柄がリーチ状態で仮停止され、中装飾図柄が高速で変動表示された状態となっている。図３６０（ａ）はこのときの表示状態を示している。

【３０７１】

タイミングｔ７．２において、表示領域に落雷画像が表示される。表示される落雷画像の種類は、落雷画像Ａ～落雷画像Ｃのいずれかである。落雷画像の表示と同時に装飾図柄が非表示の状態とされる。この表示状態はタイミングｔ７．８まで継続される。

図３６０（ｂ）は、落雷画像Ａが表示された表示状態を示している。図３６０（ｃ）は、落雷画像Ｂが表示された表示状態を示している。図３６０（ｄ）は、落雷画像Ｃが表示された表示状態を示している。

【３０７２】

タイミングｔ７．８において、落雷画像Ａ～落雷画像Ｃのいずれかの表示が終了するとともに、左右の装飾図柄が通常図柄または確変図柄によるリーチ状態で仮停止され、中装

飾図柄が高速で変動表示された状態となる。
図３６０（ｅ）はリーチ状態を形成する図柄として通常図柄が再度表示された表示状態を示している。図３６０（ｆ）はリーチ状態を形成する図柄として通常図柄に代えて確変図柄が表示された表示状態を示している。
【３０７３】
タイミングｔ７．２において、落雷画像Ａ～落雷画像Ｃのいずれかが表示されるが、表示される落雷画像の種類によって、リーチ状態を形成する図柄が通常図柄から確変図柄に変化する期待度を示唆する。具体的には、落雷画像Ａ、落雷画像Ｂ、落雷画像Ｃの順に、通常図柄が確変図柄に変化する期待度が高く設定されている。
例えば、落雷画像Ａが表示された場合の通常図柄が確変図柄に変化する期待度を１０％、落雷画像Ｂが表示された場合の通常図柄が確変図柄に変化する期待度を２０％、落雷画像Ｃが表示された場合の通常図柄が確変図柄に変化する期待度を５０％、としてもよい。また、落雷画像Ａ、落雷画像Ｂ、落雷画像Ｃの順に、大当りに対する期待度が上昇するようにしてもよい。
【３０７４】
図３５９（ｂ）は、演出パターン５において、リーチ状態を形成する図柄が通常図柄から確変図柄に変更されるように変形した実施形態におけるタイムチャート（タイミングｔ５．０からタイミングｔ８．０）である。また、図３６１は、このタイムチャート中における所定のタイミングの表示例を示している。
本実施形態では、タイミングｔ６．０～タイミングｔ６．２の期間において、左右の装飾図柄がリーチ状態で仮停止され、中装飾図柄が高速で変動表示された状態となっている。図３６１（ａ）はこのときの表示状態を示している。
【３０７５】
タイミングｔ６．２において、表示領域に竜巻画像が表示される。表示される竜巻画像の種類は、竜巻画像Ａ～竜巻画像Ｃのいずれかである。竜巻画像の表示と同時に装飾図柄が非表示の状態とされる。この表示状態はタイミングｔ６．８まで継続される。
図３６１（ｂ）は、竜巻画像Ａが表示された表示状態を示している。図３６１（ｃ）は、竜巻画像Ｂが表示された表示状態を示している。図３６１（ｄ）は、竜巻画像Ｃが表示された表示状態を示している。
【３０７６】
タイミングｔ６．８において、竜巻画像Ａ～竜巻画像Ｃのいずれかの表示が終了するとともに、左右の装飾図柄が通常図柄または確変図柄によるリーチ状態で仮停止され、中装飾図柄が高速で変動表示された状態となる。
図３６１（ｅ）はリーチ状態を形成する図柄として通常図柄が再度表示された表示状態を示している。図３６１（ｆ）はリーチ状態を形成する図柄として通常図柄に代えて確変図柄が表示された表示状態を示している。
【３０７７】
タイミングｔ６．２において、竜巻画像Ａ～竜巻画像Ｃのいずれかが表示されるが、表示される竜巻画像の種類によって、リーチ状態を形成する図柄が通常図柄から確変図柄に変化する期待度を示唆する。具体的には、竜巻画像Ａ、竜巻画像Ｂ、竜巻画像Ｃの順に、通常図柄が確変図柄に変化する期待度が高く設定されている。
例えば、竜巻画像Ａが表示された場合の通常図柄が確変図柄に変化する期待度を１０％、竜巻画像Ｂが表示された場合の通常図柄が確変図柄に変化する期待度を２０％、竜巻画像Ｃが表示された場合の通常図柄が確変図柄に変化する期待度を５０％、としてもよい。また、竜巻画像Ａ、竜巻画像Ｂ、竜巻画像Ｃの順に、大当りに対する期待度が上昇するようにしてもよい。
【３０７８】
図３５９～図３６１を参照して示した実施形態によれば、通常図柄でリーチ状態となった場合でも、落雷画像や竜巻画像が表示される演出が実行されて確変図柄によるリーチ状態へ変化することに遊技者の期待感を持たせることができる。

なお、以下に示す実施例において、図３５９（ａ）、図３６０を参照して示した変形例を演出パターン３の一部とみなして実施例を説明する場合がある。すなわち、演出パターン３が実行される際には、落雷画像が表示されない場合、落雷画像Ａ～落雷画像Ｃのうちのいずれかが表示される場合があるということになる。

同様に、図３５９（ｂ）、図３６１を参照して示した変形例を演出パターン５の一部とみなして実施例を説明する場合がある。すなわち、演出パターン５が実行される際には、竜巻画像が表示されない場合、竜巻画像のうちのいずれかが表示される場合があるということになる。

【３０７９】

なお、確変図柄によりリーチ状態が形成されている場合には、落雷画像や竜巻画像を表示する演出は実行されないようにするとよい。あるいは、確変図柄の中でも大当りの期待度が高い特別な装飾図柄（例えば「７」）に変更可能なように、落雷画像や竜巻画像を表示する演出を実行するようにしてもよい。

【３０８０】

図３５９（ａ）、図３６０を参照して演出パターン３を変形した実施形態を示した。この実施形態では、落雷画像が表示されている期間（タイミングｔ７．２からタイミングｔ７．８の０．６秒間）において、装飾図柄を非表示としている。

一方、演出パターン４においては、師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間（タイミングｔ８．５からタイミングｔ９．０の０．５秒間）において、同様に装飾図柄を非表示としてもよい。

このように、装飾図柄がリーチ状態あるいはリーチハズレ状態で仮停止されている状態において、装飾図柄を所定期間、非表示として遊技者が装飾図柄を認識不能な表示状態とすることで、リーチ状態やリーチハズレ状態を形成している装飾図柄が通常図柄から確変図柄へと昇格するか否かや、リーチ状態を形成している装飾図柄に付された数字が大当り期待度の高い数字に昇格するか否かや、キャラクタ同士の戦いの結果がどうなるか（中装飾図柄が移動して大当りが発生することを示す結果となるか否か）について、一旦は遊技者をじらすこととなるが、所定時間の経過後に、装飾図柄の表示が再開され、所定の結果（昇格するか否かや、大当りとなることが示されるか否か）が表示されるため、じらされた分だけ遊技者に有利な結果となったときに遊技者が感じる喜びを高めることが可能となる。

【３０８１】

なお、演出パターン３を変形した実施形態における落雷画像が表示されている期間（タイミングｔ７．２からタイミングｔ７．８の０．６秒間）と、演出パターン４における師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間（タイミングｔ８．５からタイミングｔ９．０の０．５秒間）において、装飾図柄を非表示とする実施形態を示したが、落雷画像の表示や師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行なう表示を行う期間の長さ（すなわち装飾図柄を非表示とする期間の長さ）は適宜、設定することができる。

例えば、落雷画像が表示されている期間よりも、師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間を長い時間としてもよい。例えば、落雷画像が表示されている期間を０．５秒間とし、師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間を２秒間としてもよい。演出パターン３よりも演出パターン４の方が当りに対する期待度が高いため、演出パターン４において装飾図柄を非表示とする期間（化け物キャラクタに攻撃を行っている期間）の長さを、演出パターン３において装飾図柄を非表示とする期間（落雷画像が表示されている期間）の長さよりも長くする（期待度の高い演出パターンの方が間の時間を長くする）ことで、変化するかもしれないという高揚感を長く付与することができる。

また、落雷画像が表示されている期間、師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間の長さを同じ長さ（例えばどちらも１秒間）としてもよい。このようにすることで、演出パターン４に比べれば大当りに対する期待度が低い演出パターン３であっても図柄の変化に期待させることができる（演出パターン３であっても演出パターン４であ

っても変化したときの間が同じであるため）。
　また、落雷画像が表示されている期間を、師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間よりも長い時間としてもよい。例えば、落雷画像が表示されている期間を２秒間とし、師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間を０．５秒間としてもよい。演出パターン３よりも大当りに対する期待度が高い演出パターン４の方が装飾図柄が再表示されるまでの時間を短くすることで意外性を与えることができ、図柄が変化した場合に急速に期待感を付与することができる。
【３０８２】
　なお、演出パターン３における落雷画像の表示が終了して再び左右の装飾図柄を表示する際には、装飾図柄を非表示とする前と同じ装飾図柄もしくは数字が異なる装飾図柄を表示する例を示したが、数字が異なる装飾図柄を表示するよりも同じ装飾図柄を表示する割合の方が高く設定されているとよい。
　また、再度、同じ装飾図柄を表示する場合、表示する前と後において完全に同一でなくても、例えば、数字とキャラクタで構成されていた装飾図柄が再表示する際には数字のみになっていたり、数字と動的キャラクタで構成されていた装飾図柄が再表示する際には数字と静的キャラクタで構成されていたり、装飾図柄の大きさが異なっていたり、装飾図柄のフォントが異なっているといったように、数字としては同じであるものの見た目が異なっている場合であっても同じ（同様の）装飾図柄として扱っても差し支えない。
　また、演出パターン４において、師匠キャラクタや化け物キャラクタよりもすべての装飾図柄の方が表示の優先順位を高くし、師匠キャラクタと化け物キャラクタが戦っているとき（タイミングｔ８．１～ｔ９．０）においてもすべての装飾図柄を視認可能にするような表示態様でもよい。その場合、特別抽選の結果がハズレであれば視認可能にされているすべての装飾図柄はハズレに対応した図柄組合せであるため、そのまま確定表示することになるが、抽選の結果が大当りである場合には、図３５６（ｅ）で示すように、中装飾図柄が再変動して左右の装飾図柄と同じ数字の装飾図柄を表示するようにしてもよいし、すべての装飾図柄を再変動させてもよいが、すべての装飾図柄を再変動させる場合には、必ず違う装飾図柄（例えば、図３５６では「２」でリーチ表示されているが、「２」以外の装飾図柄）のゾロ目（大当りに対応した図柄組合せ）が表示されるようにするとよい。例えば「２」のゾロ目に代えて、「３」や「７」のゾロ目が表示される場合があるようにしてもよい。このようにすることで確変に対する期待感を提供することができる。
【３０８３】
　演出パターン３の左右の装飾図柄が仮停止している期間（タイミングｔ７からタイミングｔ１０）において、先読み処理に基づいて、待機保留画像の表示態様を変化させてもよい。例えば、第１保留表示領域に表示されている白色で円形の保留画像を、赤色で円形の保留画像に変化させてもよい。
　一方、演出パターン４においては、演出パターン３よりも大当りに対する期待度が高いため、左中右の装飾図柄が仮停止している期間（タイミングｔ８からタイミングｔ１０）において、待機保留画像の表示態様を変化させないようにしてもよい。なお、タイミングｔ８からタイミングｔ９までにおいては、装飾図柄はハズレに対応した図柄組合せが表示されているものの、タイミングｔ９において当落の分岐演出（師匠キャラクタが勝つか負けるかという演出）が開始されるため、タイミングｔ８からタイミングｔ９までにおける装飾図柄はリーチ態様を示していると同義である。
　このように、演出パターン３では、待機保留画像の表示態様が変化する場合があるようにすることで、リーチ状態となっている変動表示の結果がどうなるかということだけでなく、待機保留画像についても大当りが発生することへの期待感を高めることができる。
　一方、演出パターン４では、待機保留画像の表示態様を変化させないようにすることで、表示中のキャラクタ同士の戦いの結果に遊技者を集中させることができる。
【３０８４】
　演出パターン３の左右の装飾図柄が仮停止するまでの期間（タイミングｔ０からタイミングｔ７）において、現保留画像の表示態様を変化させてもよい。例えば、白色で円形の

現保留画像を、赤色で円形の現保留画像に変化させてもよい。あるいは、白色で円形の現保留画像を、白色の胴着を身に着けた武闘家キャラクタ現保留画像に変化させてもよい。あるいは、白色の胴着を身に着けた武闘家キャラクタ現保留画像を、赤色の胴着を身に着けた武闘家キャラクタ現保留画像に変化させてもよい。

演出パターン４の化け物キャラクタ画像が表示されるまでの期間（タイミングｔ０からタイミングｔ１）において、現保留画像の表示態様を変化させてもよい。例えば、白色で円形の現保留画像を、白色の胴着を身に着けた武闘家キャラクタ現保留画像に変化させてもよい。あるいは、白色の胴着を身に着けた武闘家キャラクタ現保留画像を、赤色の胴着を身に着けた武闘家キャラクタ現保留画像に変化させてもよい。また、白色の胴着を身に着けた武闘家キャラクタ現保留画像がタイミングｔ１において表示されており、タイミングｔ２になるまでに白色から赤色の胴着を身に着けた武闘家キャラクタ現保留画像に変化するようにしてもよい。このような場合、武闘家キャラクタが移動している（動的表示の）最中に現保留画像の表示態様が変化することになるが、移動している（動的表示の）最中に現保留画像の表示態様を変化させる際に、現保留画像に対して所定の表示画像を表示するようにしてもよい。なお、この所定の表示画像もキャラクタと同様に移動させるとよい。

なお、演出パターン３の左右の装飾図柄が仮停止するまでの期間（タイミングｔ０からタイミングｔ７）や演出パターン４の左中右の装飾図柄が仮停止するまでの期間（タイミングｔ０からタイミングｔ８）において、待機保留画像の表示態様を変化させてもよい。

このように現保留画像や待機保留画像の表示態様を所定のタイミングで変化させることで、リーチ状態が発生することや変動結果に対する期待感を事前に高めることができる。

【３０８５】

演出パターン３を実行する変動パターンが選択される割合は、演出パターン４を実行する変動パターンが選択される割合よりも高くするとよい。

中装飾図柄が高速で変動表示される時間が長いことで、遊技者に違和感を与えることができ、「特別な演出が行われているのでは？」という高揚感を遊技者に感じさせることができる。

逆に、演出パターン３を実行する変動パターンが選択される割合を、演出パターン４を実行する変動パターンが選択される割合よりも低くしてもよい。

【３０８６】

演出パターン３を実行する変動パターンが選択される割合を演出パターン４を実行する変動パターンが選択される割合よりも高くした場合に、演出パターン３の左右の装飾図柄が仮停止するまでの期間（タイミングｔ０からタイミングｔ７）において、現保留画像の表示態様を変化させる割合（なお、ここでいう割合は、演出パターン３を実行することが選択された変動表示のすべてを分母とする）は、演出パターン４の化け物キャラクタ画像が表示されるまでの期間（タイミングｔ０からタイミングｔ１）において、現保留画像の表示態様を変化させる割合（なお、ここでいう割合は、演出パターン４を実行することが選択された変動表示のすべてを分母とする）よりも低くするとよい。このようにすることで、タイミングｔ０からタイミングｔ１の期間において現保留画像の表示態様が変化した場合に、演出パターン４が実行されることを遊技者に期待させることができる。

また、演出パターン３を実行する変動パターンが選択される割合を演出パターン４を実行する変動パターンが選択される割合よりも高くした場合に、演出パターン３の左右の装飾図柄が仮停止するまでの期間（タイミングｔ０からタイミングｔ７）において、現保留画像の表示態様を変化させる割合（なお、ここでいう割合は、演出パターン３を実行することが選択された変動表示のすべてを分母とする）は、演出パターン４の化け物キャラクタ画像が表示されるまでの期間（タイミングｔ０からタイミングｔ１）において、現保留画像の表示態様を変化させる割合（なお、ここでいう割合は、演出パターン４を実行することが選択された変動表示のすべてを分母とする）よりも高くしてもよい。このようにすることで、タイミングｔ０からタイミングｔ１の期間において現保留画像の表示態様が変化しなかった場合に、演出パターン４が実行されることを遊技者に期待させることができ

る。
【３０８７】
演出パターン３の左右の装飾図柄が仮停止している期間（タイミングｔ７からタイミングｔ１０）と、演出パターン４の左中右の装飾図柄が仮停止している期間（タイミングｔ８からタイミングｔ１０）のいずれもが当落を示す表示の分岐のタイミングの前後であるため、当落に対して遊技者の気持ちを集中させる必要がある。仮に、演出パターン３の左右の装飾図柄が仮停止している期間（タイミングｔ７からタイミングｔ１０）と、演出パターン４の左中右の装飾図柄が仮停止している期間（タイミングｔ８からタイミングｔ１０）において待機保留画像の位置を異なるものとしてしまうと、待機保留画像が変化するかもしれない、待機保留画像の近傍で所定の演出が発生するかもしれないという誤解を遊技者に与えることで、当落に集中できなくなってしまうという課題が発生するが、演出パターン３の左右の装飾図柄が仮停止している期間（タイミングｔ７からタイミングｔ１０）と、演出パターン４の左中右の装飾図柄が仮停止している期間（タイミングｔ８からタイミングｔ１０）のいずれにおいても待機保留画像が表示される位置を同じとすることで、このような課題を解決し、当落に対して遊技者の気持ちを集中させることができる。
【３０８８】
図３５９（ａ）、図３６０を参照して示した演出パターン３の変形例においては、落雷画像Ａ～落雷画像Ｃのうちのいずれの落雷画像が表示されるか（落雷の本数が１本～３本のいずれであるか）によって、リーチ状態を構成する通常図柄が確変図柄に昇格する期待度度（および演出パターン３における大当りの期待度）を示していた。
一方、演出パターン４においては、図３５６（ｃ）や図３５７（ｃ）に示すように師匠キャラクタは片足のみでキックを行っているが、師匠キャラクタが両足で化け物キャラクタにドロップキックを行う場合があるようにしてもよい。また、この場合、片足のみでキックを行った場合と比べて、化け物キャラクタに勝てる期待度（すなわち大当りの結果となる期待度）を高くしてもよい。
このように、装飾図柄が仮停止している状態で、期待度が異なる演出を実行可能とすることで、大当りとなる期待感を高めることができる。なお、演出パターン３の変形例では落雷画像が表示されるか否かだけでなくどの落雷画像が表示されるかによってもリーチ状態を構成する通常図柄が確変図柄に昇格する期待度（および演出パターン３における大当りの期待度）が変化するため、落雷画像の表示を願うとともに高期待度の落雷画像の表示を願うのに対し、演出パターン４では両足でドロップキックの表示を願うだけとしている。演出パターン４は演出パターン３よりも当りに対する期待度が高いため、演出パターン４において複数の期待度アップ演出を表示可能とした場合に、期待度の低い期待度アップ演出が表示されると期待度の高い演出パターン４が表示されたにもかかわらず興趣が低下してしまうことを防止するために、演出パターン４での期待度アップ演出は１つとしている。
【３０８９】
なお、落雷画像Ｃが表示された場合には、通常図柄から確変図柄へ必ず変化するようにしてもよい。あるいは、落雷画像Ｃが表示された場合に、通常図柄から確変図柄へ変化する場合としない場合とがあるものの、変動表示の結果については必ず大当りの結果となるようにしてもよい。あるいは、落雷画像Ｃが表示された場合に、通常図柄から確変図柄へ必ず変化するとともに、変動表示の結果が必ず大当りの結果となるようにしてもよい。
また、師匠キャラクタが両足で化け物キャラクタに両足でドロップキックを行った場合には、師匠キャラクタが化け物キャラクタに必ず勝つ（すなわち変動表示の結果が必ず大当りの結果となる）ようにしてもよい。
【３０９０】
演出パターン３と演出パターン４の双方において、左中右の装飾図柄が高速で変動表示されている期間（演出パターン３であるのか演出パターン４であるのか判別できない期間（タイミングｔ０からタイミングｔ１の期間））において、大当りの期待度を示唆する同一の期待度示唆演出を実行可能にしてもよい。例えば、期待度示唆演出として、装飾図柄

の後ろ側において、侍キャラクタ画像が表示領域の右側から出現して左側に消え去る表示を１秒間かけて行ってもよい。また、侍キャラクタ画像の表示が行われた場合の大当りの期待度を、侍キャラクタ画像の表示が行われなかった場合の大当りの期待度よりも高くするとよい。

このように演出パターン３であっても演出パターン４であっても大当りの期待度を示唆する同一の期待度示唆演出を実行可能にすることで、期待度示唆演出が表示されたときに大当りの期待度が高い演出パターンが出現する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【３０９１】

なお、演出パターン３において期待度示唆演出が実行される割合（なお、ここでいう割合は、演出パターン３を実行することが選択された変動表示のすべてを分母とする）は、演出パターン４において期待度示唆演出が実行される割合（なお、ここでいう割合は、演出パターン４を実行することが選択された変動表示のすべてを分母とする）よりも高くしてもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が実行されたときには演出パターン４よりも演出パターン３が多く出現することになるが、演出パターン４よりも演出パターン３の方が出現割合は高いことから、期待度示唆演出が頻繁に実行されることで、飽きが早期に到来することを防止できる。

あるいは、演出パターン３において期待度示唆演出が実行される割合（なお、ここでいう割合は、演出パターン３を実行することが選択された変動表示のすべてを分母とする）は、演出パターン４において期待度示唆演出が実行される割合（なお、ここでいう割合は、演出パターン４を実行することが選択された変動表示のすべてを分母とする）よりも低くしてもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が実行されたときに演出パターン４の出現に期待を持たせることができるため、期待度示唆演出が実行されただけで興趣を高めることができる。

【３０９２】

図３５０等を参照して演出パターン１～演出パターン５を実行可能であることを示したが、演出パターン１～演出パターン５のうちのいずれかの演出パターンを実行した後に、演出パターン１～演出パターン５のうちのいずれかの演出パターンを実行可能としてもよい。なお、演出パターン１～演出パターン５の変動表示時間は１０秒間であるので、このように連続して演出パターンを実行可能とした場合の変動表示時間は２０秒間となる。また、このように連続して演出パターンを実行可能とした場合、その組み合わせは２５通りとなる。

なお、演出パターンを連続して実行する場合、１回目の演出パターンの最後（タイミングｔ９～タイミングｔ１０の期間）においてリーチハズレの態様で全装飾図柄が仮停止表示されるものの、２回目の演出パターンの開始とともに、全装飾図柄が高速で変動表示された状態となるため、１回目の演出パターンの実行時にハズレの結果が示されたとしても、２回目の演出パターンが開始されて大当りの結果となるのではないかという期待感を遊技者に持たせることができる。

【３０９３】

なお、演出パターン４を実行した場合、現保留画像が非表示の状態となるので、演出パターン４が実行された後には、他の演出パターンが実行されないようにしてもよい。あるいは、タイミングｔ１０において現保留画像の表示を再開して、演出パターン４を実行した後に他の演出パターンを実行するようにしてもよい。

また、演出パターン３を実行した後に、続けて演出パターン４を実行してもよい。あるいは、演出パターン４を実行した後に、続けて演出パターン３を実行してもよい。また、この場合の期待度としては前者の期待度の方を高くしてもよいし、後者の期待度の方を高くしてもよい。

【３０９４】

なお、期待度については、ある演出パターンが１回実行されて終了する場合の期待度よりも、ある演出パターンが実行された後に２回目の演出パターンが実行された場合の期待度の方を高くしてもよいし低くしてもよい。

例えば、演出パターン３が実行された場合の期待度よりも、演出パターン３が実行された後に演出パターン４が実行された場合の期待度を高くしてもよいし、低くしてもよい。
あるいは、演出パターン４が実行された場合の期待度よりも、演出パターン４が実行された後に演出パターン３が実行された場合の期待度を高くしてもよいし、低くしてもよい。
【３０９５】
演出パターン３の左右の装飾図柄が仮停止されている期間（タイミングｔ７～タイミングｔ１０）において、操作部（例えば、操作ボタン４０１や攻撃ボタン３７１０等）に対する操作受付を有効としてもよい。例えば、タイミングｔ７．５からタイミングｔ９．０の期間において操作部に対する操作受付を有効にするとともに、有効となった操作部を模した操作部模擬画像を表示領域に表示するとよい。また、操作部に対する操作が行われた時に、変動表示の結果が大当りであるか否かを示す表示（例えば、「大当り」、「ハズレ」といった文字の表示）を行うとよい。あるいは、変動表示の結果を直接的に示すのではなく、「期待度大！」、「期待度小！」のように期待度を示す表示を行ってもよい。なおこれらの表示が行われた後に、タイミングｔ１０において装飾図柄が停止表示されて、変動表示結果が遊技者に示されることとなる。
一方、演出パターン４の左中右の装飾図柄が仮停止されている期間（タイミングｔ８～タイミングｔ１０）においては、操作部に対する操作受付を有効にはしないようにするとよい（当然、操作部模擬画像の表示等も行われない）。
このような実施形態によれば、演出パターン４と比べて相対的に期待度が低い演出パターン３の場合、遊技者自身の意思によって早めに大当りか否かの結果を知ることができるので、低期待度の演出を長々と見せられて遊技者が嫌悪感を抱くといった事態の発生を抑制できる。
一方、演出パターン３と比べて相対的に期待度が高い演出パターン４の場合には、遊技者の意思に関わらず装飾図柄が停止するまで、大当りか否かの結果を知ることができないため、大当りが発生することに対する期待感を変動表示が終了するまでの長期間遊技者に感じさせることができる。
【３０９６】
「砂時計保留変化演出」の実施形態において、演出用装飾部材を所定の態様で駆動（例えば移動や発光）してもよい点を示したが、本実施形態においても、同様の態様で演出用装飾部材を駆動させてもよい。なお、演出用装飾部材は、図１３４に示すように前後方向でパネル板１１１０と遊技盤側演出表示装置１６００の間に配置するとよい。また、正面視でみたときに、演出用装飾部材が待機位置にあるときには、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域と重ならず、演出用装飾部材が移動位置にあるときには、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域と重なるようにするとよい。
演出パターン４と比べて相対的に期待度が低い演出パターン３の左右の装飾図柄が仮停止されている期間（タイミングｔ７～タイミングｔ１０）においてもこれらの装飾部材を駆動してもよい。例えば、タイミングｔ７～タイミングｔ１０の期間において演出用装飾部材を待機位置から移動位置へと移動させることで、変動表示を盛り上げることができる。なお、演出用装飾部材を発光させてもよい。この場合、待機位置において、演出用装飾部材を発光状態とした後に、発光状態のまま移動位置へ移動させてもよい。あるいは、消灯状態のまま移動位置へと移動させ、移動位置への移動が完了したタイミングで消灯状態から発光状態としてもよい。
一方、演出パターン３と比べて相対的に期待度が高い演出パターン４の場合、演出パターン４の左中右の装飾図柄が仮停止されている期間（タイミングｔ８～タイミングｔ１０）においては、演出用装飾部材を待機位置から移動位置へと移動させないようにすることで、演出表示（キャラクタ同士の戦い）の視認性が阻害されることを防止できる。また、タイミングｔ８となる前に演出用装飾部材を待機位置から移動位置へ移動させてもよいが、タイミングｔ８となる前に待機位置へと移動させておくことが望ましい。なお、演出パターン４の左中右の装飾図柄が仮停止されている期間（タイミングｔ８～タイミングｔ１０）において、演出用装飾部材を待機位置で発光させるようにしてもよい。

なお、演出用装飾部材が移動しないときと比べて演出用装飾部材が移動したときの期待度を高くするとよい。同様に、演出用装飾部材が発光しないときと比べて演出用装飾部材が発光したときの期待度を高くするとよい。

【３０９７】

演出パターン３の左右の装飾図柄が仮停止されている期間（タイミングｔ７～タイミングｔ１０）において、背景画像として通常背景画像が表示されている状況においては第１特定演出音が、背景画像として図３６０等で示すリーチ時背景画像Ａが表示されている状況においては第１特定演出音とは異なる第２特定演出音がＢＧＭまたはＳＥとして出力されるようにしてもよい。一方、演出パターン４の左中右の装飾図柄が仮停止されている期間（タイミングｔ８～タイミングｔ１０）において、背景画像として通常背景画像が表示されている状況においては前述の第１特定演出音はもとより、他の演出音などは一切出力されないようにしている。演出パターン４は演出パターン３に比べて当りに対する期待度が高いため無音とすることで緊張感を高めることができる（ただし、この無音とされている状況において遊技球が始動口に入賞した場合には、始動口に入賞したときに出力される始動入賞音は出力される）。

【３０９８】

次いで、図３５０（ｄ）、図３５４～図３５６を参照して説明した演出パターン４と、図３５０（ｅ）、図３５８を参照して説明した演出パターン５の差異（場合によっては他の演出パターンとの差異）やこれらの演出パターンの変形例等について説明する。

【３０９９】

演出パターン４と演出パターン５とを比較すると、演出パターン５では、キャラクタの表示が行われないため、背景画像を、装飾図柄が変動していないときには表示されえない特別なリーチ時背景（特殊背景）に変更することで期待度が高いことを遊技者に明確に伝えることができる。

一方、演出パターン４の場合、キャラクタ（化け物キャラクタと師匠キャラクタ）が表示領域の大部分を占める形で表示されるため、通常背景画像を変更する必要がなく、変動表示結果を示唆する演出（化け物キャラクタと師匠キャラクタが戦う演出）を通常背景画像を変更することなく実行することができる。また、通常背景画像がそのまま表示されるため、専用のリーチ時背景画像を作製する必要がなく、画像開発に係るコストや画像の記憶に要する記憶容量を軽減することができる。

【３１００】

なお、大当りの期待度を、演出パターン４、演出パターン３（リーチ時背景画像Ａが表示された場合）、演出パターン５の順で高くなるようにしてもよい。また、左右の装飾図柄がリーチ状態を形成して仮停止している時間は、演出パターン４では２秒間、演出パターン３では３秒間、演出パターン５では４秒間となっている。

このような構成によれば、演出パターンの期待度が高いほど、リーチ状態を形成している時間が長くなるため、遊技者にリーチ状態による期待感を効果的に提供することができる。

【３１０１】

また、演出パターン５における装飾図柄と演出パターン４における装飾図柄とを比較すると、いずれの演出パターンにおいても左右の装飾図柄はリーチ状態を示している。演出パターン５は、中の装飾図柄（リーチ状態を示していない装飾図柄）が、左右の装飾図柄がリーチ状態を示しているなかでどの数字で停止するのかを装飾図柄の変動をもって（高速変動から超低速変動へと切り替えることによって）遊技者に認識させる演出である一方で、演出パターン４は、前述したように、変動開始からわずかな時間（タイミングｔ１）で化け物キャラクタが表示され、化け物キャラクタを倒すかどうかによって当落の結果を示唆する演出である。演出パターン４は、左右の装飾図柄がリーチ状態を示しているとともに、中の装飾図柄も左右の装飾図柄とは異なる数字の装飾図柄が示され、すべての装飾図柄が揺れ変動を行っている。このように、すべての装飾図柄を揺れ変動させ且つ当りではない図柄の組合せを表示することで、遊技者は装飾図柄ではなく、化け物キャラクタと

の闘いに注目させることができる。仮に、演出パターン４の装飾図柄を演出パターン５の装飾図柄のようにした場合（中装飾図柄がどの数字で停止するのかを見せる演出とした場合）、装飾図柄に注視したらよいのか、化け物キャラクタとの闘いに注視したらよいのか遊技者は困惑することになり、期待度の高いリーチ演出に対して興趣を高めることなく終了させてしまうという課題が発生する。また、演出パターン４において、化け物キャラクタとの闘いに敗北した場合（当落の結果においてはずれであることが示唆された場合）、化け物キャラクタとの闘いに敗北したあとにハズレ図柄の組合せを表示すると、遊技者に対してはずれたことを複数回アピールすることになってしまい、遊技者の気持ちを逆なでするおそれもあるが、演出パターン４のように構成することでそのおそれも回避することができる。また、化け物キャラクタとの闘いに敗北したあとにハズレ図柄の組合せを表示すると時間的な尺も取られることになるが、時間的な尺を抑えることで変動効率の良い遊技機となり、ひいては売り上げの向上にもつながる。

【３１０２】

図３５９（ｂ）、図３６１を参照して演出パターン５を変形した実施形態を示した。この実施形態では、竜巻画像が表示されている期間（タイミングｔ６．２からタイミングｔ６．８の０．６秒間）において、装飾図柄を非表示としている。演出パターン４においては、師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間（タイミングｔ８．５からタイミングｔ９．０の０．５秒間）において、同様に装飾図柄を非表示としてもよい。

このように、装飾図柄がリーチ状態あるいはリーチハズレ状態で仮停止されている状態において、装飾図柄を所定期間、非表示として遊技者が装飾図柄を認識不能な表示状態とすることで、リーチ状態を形成している装飾図柄が通常図柄から確変図柄へと昇格するか否かや、リーチ状態を形成している装飾図柄に付された数字が大当り期待度の高い数字に昇格するか否かや、キャラクタ同士の戦いの結果がどうなるか（中装飾図柄が移動して大当りが発生することを示す結果となるか否か）について、一旦は遊技者をじらすこととなるが、所定時間の経過後に、装飾図柄の表示が再開され、所定の結果（昇格するか否かや、大当りとなることが示されるか否か）が表示されるため、じらされた分だけ遊技者に有利な結果となったときに遊技者が感じる喜びを高めることが可能となる。

【３１０３】

なお、演出パターン５を変形した実施形態における竜巻画像が表示されている期間（タイミングｔ６．２からタイミングｔ６．８の０．６秒間）と、演出パターン４における師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間（タイミングｔ８．５からタイミングｔ９．０の０．５秒間）において、装飾図柄を非表示とする実施形態を示したが、竜巻画像の表示や師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行なう表示を行う期間の長さ（すなわち装飾図柄を非表示とする期間の長さ）は適宜、設定することができる。

例えば、竜巻画像が表示されている期間よりも、師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間を長い時間としてもよい。例えば、竜巻画像が表示されている期間を０．５秒間とし、師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間を２秒間としてもよい。演出パターン４よりも演出パターン５の方が当りに対する期待度が高いため、演出パターン５において装飾図柄を非表示とする期間（竜巻画像が表示されている期間）の長さを、演出パターン４において装飾図柄を非表示とする期間（化け物キャラクタに攻撃を行っている期間）の長さよりも長くする（期待度の高い演出パターンの方が間の時間を長くする）ことで、変化するかもしれないという高揚感を長く付与することができる。

また、竜巻画像が表示されている期間、師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間の長さを同じ長さ（例えばどちらも１秒間）としてもよい。このようにすることで、演出パターン５に比べれば当りに対する期待度が低い演出パターン４であっても図柄の変化に期待させることができる（演出パターン４であっても演出パターン５であっても変化したときの間が同じであるため）。

また、竜巻画像が表示されている期間を、師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間よりも長い時間としてもよい。例えば、竜巻画像が表示されている期間を

２秒間とし、師匠キャラクタが化け物キャラクタに攻撃を行っている期間を０．５秒間としてもよい。

【３１０４】

なお、演出パターン５における竜巻画像の表示が終了して再び左右の装飾図柄を表示する際には、装飾図柄を非表示とする前と同じ装飾図柄もしくは数字が異なる装飾図柄を表示する例を示したが、数字が異なる装飾図柄を表示するよりも同じ装飾図柄を表示する割合の方が高く設定されているとよい。また、再度、同じ装飾図柄を表示する場合、表示する前と後において完全に同一でなくても、例えば、数字とキャラクタで構成されていた装飾図柄が再表示する際には数字のみになっていたり、数字と動的キャラクタで構成されていた装飾図柄が再表示する際には数字と静的キャラクタで構成されていたり、装飾図柄の大きさが異なっていたり、装飾図柄のフォントが異なっているように、数字としては同じであるものの見た目が異なっている場合であっても同じ（同様の）装飾図柄として扱っても差し支えない。

また、演出パターン４において、師匠キャラクタや化け物キャラクタよりもすべての装飾図柄の方が表示の優先順位を高くし、師匠キャラクタと化け物キャラクタが戦っているとき（タイミングｔ８．１～ｔ９．０）においてもすべての装飾図柄を視認可能にするような表示態様でもよい。その場合、特別抽選の結果がハズレであれば視認可能にされているすべての装飾図柄はハズレに対応した図柄組合せであるため、そのまま確定表示することになるが、抽選の結果が大当りである場合には、図３５６（ｅ）で示すように、中装飾図柄が再変動して左右の装飾図柄と同じ数字の装飾図柄を表示するようにしてもよいし、すべての装飾図柄を再変動させてもよいが、すべての装飾図柄を再変動させる場合には、必ず違う装飾図柄（例えば、図３５６では「２」でリーチ表示されているが、「２」以外の装飾図柄）のゾロ目（大当りに対応した図柄組合せ）が表示されるようにするとよい。例えば「２」のゾロ目に代えて、「３」や「７」のゾロ目が表示される場合があるようにしてもよい。このようにすることで確変に対する期待感を提供することができる。

【３１０５】

演出パターン５が選択される割合を、演出パターン４が選択される割合よりも高くするとよい。例えば、演出パターン５が選択される割合と、演出パターン４が選択される割合の比率を９：１とするとよい。この場合、演出パターン５において高速変動が低速変動に切り替わるタイミング（タイミングｔ５）と比べて、演出パターン４が実行された際に高速変動が低速変動に切り替わるタイミング（タイミングｔ７）は、変動表示の開始から比べると遅いタイミングとなる。すなわち、演出パターン４が実行された際には、装飾図柄が高速変動している時間が長く感じられて、遊技者に違和感を与え、大当りなどの有利な状態が発生するのではないかという高揚感を遊技者に提供することができる。また、変動表示が単調なものとなることを防止できる。

【３１０６】

演出パターン５が選択される割合を、演出パターン４が選択される割合よりも低くしてもよい。例えば、演出パターン５が選択される割合と、演出パターン４が選択される割合の比率を１：９とするとよい。この場合、演出パターン４において高速変動が低速変動に切り替わるタイミング（タイミングｔ５）は、演出パターン５が実行された際に高速変動が低速変動に切り替わるタイミング（タイミングｔ７）と比べて、変動表示の開始から比べると早いタイミングとなる。すなわち、演出パターン５が実行された際には、装飾図柄が高速変動している時間が短く感じられ、遊技者に違和感を与え、大当りなどの有利な状態が発生するのではないかという高揚感を遊技者に提供することができる。また、変動表示が単調なものとなることを防止できる。

【３１０７】

図３５９（ｂ）、図３６１を参照して示した演出パターン５の変形例においては、竜巻画像Ａ～竜巻画像Ｃのうちのいずれの竜巻画像が表示されるか（竜巻の大きさが小さいか中くらいの大きさか大きいか）によって、リーチ状態を構成する通常図柄が確変図柄に昇格する期待度（および演出パターン５における大当りの期待度）を示していた。

一方、演出パターン４においては、図３５６（ｃ）や図３５７（ｃ）に示すように師匠キャラクタは片足のみでキックを行っているが、師匠キャラクタが両足で化け物キャラクタにドロップキックを行う場合があるようにしてもよい。また、この場合、片足のみでキックを行った場合と比べて、化け物キャラクタに勝てる期待度（すなわち大当りの結果となる期待度）を高くしてもよい。

このように、装飾図柄が仮停止している状態で、期待度が異なる演出を実行可能とすることで、大当りとなる期待感を高めることができる。なお、演出パターン５の変形例では竜巻画像が表示されるか否かだけでなくどの竜巻画像が表示されるかによってもリーチ状態を構成する通常図柄が確変図柄に昇格する期待度（および演出パターン５における大当りの期待度）が変化するため、竜巻画像の表示を願うとともに高期待度の竜巻画像の表示を願うのに対し、演出パターン４では両足でドロップキックの表示を願うだけとしている。演出パターン４は演出パターン５よりも当りに対する期待度が高いため、演出パターン４において複数の期待度アップ演出を表示可能とした場合に、期待度の低い期待度アップ演出が表示されると期待度の高い演出パターン４が表示されたにもかかわらず興趣が低下してしまうことを防止するために、演出パターン４での期待度アップ演出は１つとしている。

【３１０８】

なお、竜巻画像Ｃが表示された場合には、通常図柄から確変図柄へ必ず変化するようにしてもよい。あるいは、竜巻画像Ｃが表示された場合に、通常図柄から確変図柄へ変化する場合としない場合とがあるものの、変動表示の結果については必ず大当りの結果となるようにしてもよい。あるいは、竜巻画像Ｃが表示された場合に、通常図柄から確変図柄へ必ず変化するとともに、変動表示の結果が必ず大当りの結果となるようにしてもよい。

また、師匠キャラクタが両足で化け物キャラクタに両足でドロップキックを行った場合には、師匠キャラクタが化け物キャラクタに必ず勝つ（すなわち変動表示の結果が必ず大当りの結果となる）ようにしてもよい。

【３１０９】

演出パターン４と演出パターン５の双方において、左中右の装飾図柄が高速で変動表示されている期間において、大当りの期待度を示唆する同一の期待度示唆演出を実行可能にしてもよい。例えば、期待度示唆演出として、装飾図柄の後ろ側において、侍キャラクタ画像が表示領域の右側から出現して左側に消え去る表示を１秒間かけて行ってもよい。また、侍キャラクタ画像の表示が行われた場合の大当りの期待度を、侍キャラクタ画像の表示が行われなかった場合の大当りの期待度よりも高くするとよい。

期待度示唆演出が実行されうるようにすることで、いずれの態様で左中右の装飾図柄が仮停止するのか、という期待感を遊技者に抱かせることができる。

【３１１０】

演出パターン４において期待度示唆演出が実行される割合（なお、ここでいう割合は、演出パターン４を実行することが選択された変動表示のすべてを分母とする）は、演出パターン５において期待度示唆演出が実行される割合（なお、ここでいう割合は、演出パターン５を実行することが選択された変動表示のすべてを分母とする）よりも高くしてもよい。

あるいは、演出パターン４において期待度示唆演出が実行される割合（なお、ここでいう割合は、演出パターン４を実行することが選択された変動表示のすべてを分母とする）は、演出パターン５において期待度示唆演出が実行される割合（なお、ここでいう割合は、演出パターン５を実行することが選択された変動表示のすべてを分母とする）よりも低くしてもよい。

【３１１１】

図３５０等を参照して演出パターン１～演出パターン５を実行可能であることを示したが、演出パターン１～演出パターン５のうちのいずれかの演出パターンを実行した後に、演出パターン１～演出パターン５のうちのいずれかの演出パターンを実行可能としてもよい。なお、演出パターン１～演出パターン５の変動表示時間は１０秒間であるので、この

ように連続して演出パターンを実行可能とした場合の変動表示時間は２０秒間となる。また、このように連続して演出パターンを実行可能とした場合、その組み合わせは２５通りとなる。

なお、演出パターンを連続して実行する場合、１回目の演出パターンの最後（タイミングｔ９～タイミングｔ１０の期間）においてリーチハズレの態様で全装飾図柄が仮停止表示されるものの、２回目の演出パターンの開始とともに、全装飾図柄が高速で変動表示された状態となるため、１回目の演出パターンの実行時にハズレの結果が示されたとしても、２回目の演出パターンが開始されて大当りの結果となるのではないかという期待感を遊技者に持たせることができる。

【３１１２】

なお、演出パターン４を実行した場合、現保留画像が非表示の状態となるので、演出パターン４が実行された後には、他の演出パターンが実行されないようにしてもよい。あるいは、タイミングｔ１０において現保留画像の表示を再開して、演出パターン４を実行した後に他の演出パターンを実行するようにしてもよい。

また、演出パターン４を実行した後に、続けて演出パターン５を実行してもよい。あるいは、演出パターン５を実行した後に、続けて演出パターン４を実行してもよい。また、この場合の期待度としては前者の期待度の方を高くしてもよいし、後者の期待度の方を高くしてもよい。

【３１１３】

なお、期待度については、ある演出パターンが１回実行されて終了する場合の期待度よりも、ある演出パターンが実行された後に２回目の演出パターンが実行された場合の期待度の方を高くしてもよいし低くしてもよい。

例えば、演出パターン４が実行された場合の期待度よりも、演出パターン４が実行された後に演出パターン５が実行された場合の期待度を高くしてもよいし、低くしてもよい。

あるいは、演出パターン５が実行された場合の期待度よりも、演出パターン５が実行された後に演出パターン４が実行された場合の期待度を高くしてもよいし、低くしてもよい。

【３１１４】

演出パターン５の左右の装飾図柄が仮停止されている期間（タイミングｔ６～タイミングｔ１０）において、操作部（例えば、操作ボタン４０１や攻撃ボタン３７１０等）に対する操作受付を有効としてもよい。例えば、タイミングｔ６．５からタイミングｔ９．０の期間において操作部に対する操作受付を有効にするとともに、有効となった操作部を模した操作部模擬画像を表示領域に表示するとよい。また、操作部に対する操作が行われた時に、変動表示の結果が大当りであるか否かを示す表示（例えば、「大当り」、「ハズレ」といった文字の表示）を行うとよい。あるいは、変動表示の結果を直接的に示すのではなく、「期待度大！」、「期待度小！」のように期待度を示す表示を行ってもよい。なおこれらの表示が行われた後に、タイミングｔ１０において装飾図柄が停止表示されて、変動表示結果が遊技者に示されることとなる。

一方、演出パターン４の左中右の装飾図柄が仮停止されている期間（タイミングｔ８～タイミングｔ１０）においては、操作部に対する操作受付を有効にはしないようにするとよい（当然、操作部模擬画像の表示等も行われない）。

このような実施形態によれば、演出パターン４と比べて相対的に期待度が低い演出パターン５の場合、遊技者自身の意思によって早めに大当りか否かの結果を知ることができるので、低期待度の演出を長々と見せられて遊技者が嫌悪感を抱くといった事態の発生を抑制できる。

一方、演出パターン５と比べて相対的に期待度が高い演出パターン４の場合には、遊技者の意思に関わらず装飾図柄が停止するまで、大当りか否かの結果を知ることができないため、大当りが発生することに対する期待感を変動表示が終了するまでの長期間遊技者に感じさせることができる。

【３１１５】

「砂時計保留変化演出」の実施形態において、演出用装飾部材を所定の態様で駆動（例

えば移動や発光）してもよい点を示したが、本実施形態においても、同様の態様で演出用装飾部材を駆動させてもよい。なお、演出用装飾部材は、図１３４に示すように前後方向でパネル板１１１０と遊技盤側演出表示装置１６００の間に配置するとよい。また、正面視でみたときに、演出用装飾部材が待機位置にあるときには、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域と重ならず、演出用装飾部材が移動位置にあるときには、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域と重なるようにするとよい。

演出パターン４と比べて相対的に期待度が低い演出パターン５の左右の装飾図柄が仮停止されている期間（タイミングｔ６～タイミングｔ１０）においてもこれらの装飾部材を駆動してもよい。例えば、タイミングｔ６～タイミングｔ１０の期間において演出用装飾部材を待機位置から移動位置へと移動させることで、変動表示を盛り上げることができる。なお、演出用装飾部材を発光させてもよい。この場合、待機位置において、演出用装飾部材を発光状態とした後に、発光状態のまま移動位置へ移動させてもよい。あるいは、消灯状態のまま移動位置へと移動させ、移動位置への移動が完了したタイミングで消灯状態から発光状態としてもよい。

一方、演出パターン５と比べて相対的に期待度が高い演出パターン４の場合、演出パターン４の左中右の装飾図柄が仮停止されている期間（タイミングｔ８～タイミングｔ１０）においては、演出用装飾部材を待機位置から移動位置へと移動させないようにすることで、演出表示（キャラクタ同士の戦い）の視認性を阻害することを防止できる。また、タイミングｔ８となる前に演出用装飾部材を待機位置から移動位置へ移動させてもよいが、タイミングｔ８となる前に待機位置へと移動させておくことが望ましい。なお、演出パターン４の左中右の装飾図柄が仮停止されている期間（タイミングｔ８～タイミングｔ１０）において、演出用装飾部材を待機位置で発光させるようにしてもよい。

なお、演出用装飾部材が移動しないときと比べて演出用装飾部材が移動したときの期待度を高くするとよい。同様に、演出用装飾部材が発光しないときと比べて演出用装飾部材が発光したときの期待度を高くするとよい。

【３１１６】

このように、図３４７～図３６１を参照して示した実施形態によれば、新規な興趣を遊技者に提供できる。

【３１１７】

以下に図１２３～図３６１等を参照して示した実施形態を変形した実施形態について、図３６２～図３６７等を参照して説明する。この実施形態においては、キャラクタがバーベルを用いて修行を行う「バーベル修行演出」が表示領域において行われたのち特殊なリーチ演出が実行されるとともに、演出内容によって、大当りの期待度が示唆される。なお、修行の途中で、上からバーベルが降ってくる場合があるが、詳細は後述する。

【３１１８】

図３６２は、本実施形態におけるタイムチャートを示している。図３６４～図３６７は表示領域における表示内容、あるいは表示領域に表示される演出ウィンドウ内の表示内容を示している。

【３１１９】

「バーベル修行演出」においては、演出パターン１－１から演出パターン３－８のうちのいずれかの演出パターンが選択されて、実行される。また実行された演出内容に基づいて、大当りの期待度が示唆される。

まず、演出パターン１－１から演出パターン３－８において共通の表示態様について説明する。

図３６２（ａ）に示す演出パターン１－１、演出パターン１－２ではタイミングｔ０からタイミングｔ１４にかけて、図３６２（ｂ）に示す演出パターン２－１から演出パターン２－４ではタイミングｔ０からタイミングｔ１６にかけて、図３６３に示す演出パターン３－１から演出パターン３－８ではタイミングｔ０からタイミングｔ１８にかけて、装飾図柄が高速で変動表示される。このうちタイミングｔ０からタイミングｔ４にかけては、図３６４（ａ）に示すように装飾図柄に加えて、通常背景画像（ここでは、図３４７（

ｂ）に示した通常背景画像Ｂ）や現保留画像、待機保留画像などが表示される。タイミングｔ４以降は、表示領域の中央に演出ウィンドウが表示されて、「バーベル修行演出」が開始され、演出ウィンドウ内において、バーベルを用いてキャラクタが修行を行う表示が行われる。図３６４（ｂ）は、表示領域の中央付近に演出ウィンドウが表示された状態を示している。

なお、図３６５（ａ）～図３６５（ｈ）、図３６６（ａ）、図３６６（ｂ）、図３６６（ｅ）は演出ウィンドウ内の表示態様を示す図である。

なお、演出ウィンドウが表示領域の大半を占める例を示したが、表示領域の全てを占めるようにしてもよいし、表示領域の大半を占めない小さな演出ウィンドウで表示するようにしてもよい。また、「バーベル修行演出」が実行されているときに演出ウィンドウの大きさを可変（大きくしていく、もしくは小さくしていく）させるようにしてもよい。

【３１２０】

「バーベル修行演出」は、バーベルを用いて修行を行う表示が行われる期間である「修行中演出」、修行が終了した状態の表示を行う「修行終了演出」、リーチ時に戦うキャラクタを示す「リーチキャラクタ確定演出」からなる。

「バーベル修行演出」では、まず「修行中演出」が実行される。「修行中演出」の実行に要する時間は４秒間、６秒間、８秒間のいずれかである。実行に要する時間は選択された演出パターンにより異なる。「修行中演出」に次いで、「修行終了演出」が実行される。「修行終了演出」の実行に要する時間は４秒間である。「修行終了演出」に次いで、「リーチキャラクタ確定演出」が実行される。「リーチキャラクタ確定演出」の実行に要する時間は２秒間である。

「リーチキャラクタ確定演出」の終了後、演出ウィンドウが拡大していく「ウィンドウ拡大表示演出」が実行される。また、「ウィンドウ拡大表示演出」の開始とともに、左右の装飾図柄として特殊リーチ装飾図柄がリーチ状態で表示される（詳細は図３６６（ｃ）、図３６６（ｆ）を参照して後述する）。

「ウィンドウ拡大表示演出」の終了後は、「リーチキャラクタ確定演出」によって示されたキャラクタが登場する特殊なリーチ演出（「キャラクタリーチ演出」）が実行される。

【３１２１】

タイミングｔ４からタイミングｔ６の期間における演出ウィンドウ内の表示内容は演出パターン１－１から演出パターン３－８において共通となっている。

具体的には、図３６５（ａ）に示すように、演出ウィンドウ内においては、左上に「修行チャンス」という文字が表示され、左下に師匠キャラクタと師匠キャラクタのセリフが表示され、師匠キャラクタの右側に武闘家キャラクタと武闘家キャラクタのセリフが表示される。また、武闘家キャラクタが「根性」という文字の入った根性バーベルを持った様子が表示される。

【３１２２】

演出パターン１－１、演出パターン１－２が選択された場合、「修行中演出」の実行に要する時間は４秒間である。また、タイミングｔ６において１トンバーベルが落下してくる場合がある。

演出パターン２－１から演出パターン２－４が選択された場合、「修行中演出」の実行に要する時間は６秒間である。また、タイミングｔ６において１トンバーベルが落下してくる場合がある。また、タイミングｔ８において、１トンバーベルまたは５トンバーベルが落下してくる場合がある。

演出パターン３－１から演出パターン３－８が選択された場合、「修行中演出」の実行に要する時間は８秒間である。また、タイミングｔ６において１トンバーベルが落下してくる場合がある。また、タイミングｔ８において、１トンバーベルまたは５トンバーベルが落下してくる場合がある。また、タイミングｔ１０において、１トンバーベル、５トンバーベル、または１０トンバーベルが落下してくる場合がある。

【３１２３】

図３６５（ｂ）は、１トンバーベルが落下したときの表示状態を示している。図中に示

しているように１トンバーベルは根性バーベルよりも大きい。また、１トンという文字が付されている。
図３６５（ｃ）は、５トンバーベルが落下したときの表示状態を示している。図中に示しているように５トンバーベルは１トンバーベルよりも大きい。また、５トンという文字が付されている。
図３６５（ｄ）は、１０トンバーベルが落下したときの表示状態を示している。図中に示しているように１０トンバーベルは５トンバーベルよりも大きい。また、１０トンという文字が付されている。
なお、バーベルは１トンバーベル、５トンバーベル、１０トンバーベルの順に落下してくる。すなわち、武闘家キャラクタが根性バーベルのみを持っている状態で、５トンバーベルや１０トンバーベルが落下してくることはない。
なお、図中に示しているようにバーベルの落下にともなって、武闘家キャラクタと師匠キャラクタのセリフが変化する。
【３１２４】
「修行中演出」が終了すると、「修行終了演出」が開始される。なお、図３６２、図３６３に示すように、「修行終了演出」が開始されるタイミングは、実行されている演出パターンによって異なる。具体的には、演出パターン１－１、演出パターン１－２のいずれかが実行されている場合には、タイミングｔ８から「修行終了演出」が開始される。また、演出パターン２－１から演出パターン２－４のいずれかが実行されている場合には、タイミングｔ１０から「修行終了演出」が開始される。また、演出パターン３－１から演出パターン３－８のいずれかが実行されている場合には、タイミングｔ１２から「修行終了演出」が開始される。
「修行終了演出」が開始されたタイミングで、武闘家キャラクタが持っているバーベルの組み合わせは、根性バーベルのみ、根性バーベルと１トンバーベル、根性バーベルと１トンバーベルと５トンバーベル、根性バーベルと１トンバーベルと５トンバーベルと１０トンバーベルの４種類となる。
図３６５（ｅ）～図３６５（ｈ）は、「修行終了演出」中の表示態様を示している。具体的には、図３６５（ｅ）は武闘家キャラクタが根性バーベルのみを持った状態を示している。図３６５（ｆ）は武闘家キャラクタが根性バーベルと１トンバーベルを持った状態を示している。図３６５（ｇ）は武闘家キャラクタが根性バーベルと１トンバーベルと５トンバーベルを持った状態を示している。図３６５（ｈ）は武闘家キャラクタが根性バーベルと１トンバーベルと５トンバーベルと１０トンバーベルを持った状態を示している。
【３１２５】
「修行中演出」を実行する時間の長さが長くなるほど期待度が高くなる。例えば、「修行中演出」を実行する時間の長さが４秒間の場合、６秒間の場合、８秒間の場合の順に期待度が高くなる。
また、バーベルが落ちてきた個数が多いほど、期待度が高くなる。例えば、根性バーベルのままだった場合、１トンバーベルまで落下した場合、５トンバーベルまで落下した場合、１０トンバーベルまで落下した場合の順に期待度が高くなる。
なお、期待度が高いほど、演出の実行確率（選択確率）を低くするとよい。
このような態様とすることで、「修行中演出」が長く続くことや、バーベルが多く落ちることに期待して遊技者は演出の進行を視認することとなる。
【３１２６】
図３６２、図３６３を参照して示した実施形態においては、「修行中演出」中のあるタイミング（例えば、タイミングｔ６、タイミングｔ８、タイミングｔ１０）で落下してくるバーベルは１つのみであったが、これらのタイミングにおいて、複数個のバーベルが同時に落下してくるようにしてもよい。例えば、２個のバーベル（１トンバーベルと５トンバーベル、または、５トンバーベルと１０トンバーベル）、あるいは３個のバーベル（１トンバーベル～１０トンバーベル）が同時に落下してくるようにしてもよい。
具体的には、例えば、演出パターン３－２のタイミングｔ１０において、１トンバーベ

ルのみが落下してくるのではなく、１トンバーベルと５トンバーベルと１０トンバーベルが同時に落下してくるようにしてもよい。
　このように、複数個のバーベルが同時に落下しうるようにすることで、期待度が一気に高まることとなるため、遊技者に大きな興奮を感じさせることができる。
【３１２７】
　なお、「修行終了演出」中にバーベルが落下する演出が行われるようにしてもよい。「修行終了演出」の実行時間は４秒間であるが、「修行終了演出」の開始から、１秒目、２秒目、３秒目の各タイミングにおいて、バーベルが１つ落下する場合があるようにしてもよい。
　例えば、演出パターン３－５が実行された場合、タイミングｔ６において、１トンバーベルが落下するが、タイミングｔ１２まで次のバーベルである５トンバーベルは落下しない。この状況において、「修行終了演出」中である、タイミングｔ１４で５トンバーベルが落下し、タイミングｔ１５で１０トンバーベルが落下するようにしてもよい。図３６６（ａ）は、５トンバーベルが落下中の状態を示している。
　このように、「修行終了演出」中においてもバーベルが落下しうるようにすることで、期待度が上がるのではないかという期待感を遊技者に持たせ続けることができる。
【３１２８】
　なお、「修行終了演出」におけるバーベルが落下しうるタイミングにおいても、「修行中演出」の場合と同様に、複数個（２個または３個）のバーベルが同時に落下するようにしてもよい。この場合も大当りの期待度が一気に高まることとなり、遊技者の感じる興奮を高めることができる。
【３１２９】
　「修行終了演出」が終了すると、「リーチキャラクタ確定演出」が開始される。なお、図３６２、図３６３に示すように、「リーチキャラクタ確定演出」が開始されるタイミングは、実行されている演出パターンによって異なる。具体的には、演出パターン１－１、演出パターン１－２が実行されている場合には、タイミングｔ１２から「リーチキャラクタ確定演出」が開始され、演出パターン２－１から演出パターン２－４が実行されている場合には、タイミングｔ１４から「リーチキャラクタ確定演出」が開始され、演出パターン３－１から演出パターン３－８が実行されている場合には、タイミングｔ１６から「リーチキャラクタ確定演出」が開始される。
　「リーチキャラクタ確定演出」は、その後に行われるＳＰリーチ演出が、武闘家キャラクタによるキャラクタリーチ演出１であるのか、師匠キャラクタによるキャラクタリーチ演出２であるのかを報知する演出である。
　図３６６（ｂ）は、武闘家キャラクタによるキャラクタリーチ演出１が行われることを示している。なお、両キャラクタのセリフによって、武闘家キャラクタによるキャラクタリーチ演出１が行われることが示されているが、表示領域全体を使った特別な演出（例えば、全表示領域に武闘家キャラクタの顔アップを表示する）によって武闘家キャラクタによるキャラクタリーチ演出１が行われることを示すようにしてもよい。
　図３６６（ｃ）は、師匠キャラクタによるキャラクタリーチ演出２が行われることを示している。なお、両キャラクタのセリフによって、師匠キャラクタによるキャラクタリーチ演出２が行われることが示されているが、表示領域全体を使った特別な演出（例えば、全表示領域に師匠キャラクタの顔アップを表示する）によって師匠キャラクタによるキャラクタリーチ演出２が行われることを示すようにしてもよい。また、武闘家キャラクタによるキャラクタリーチ演出１が行われるときには両キャラクタのセリフによって、師匠キャラクタによるキャラクタリーチ演出２が行われるときには全表示領域に師匠キャラクタの顔アップを表示するなど、どのキャラクタリーチ演出に発展するかによって「リーチキャラクタ確定演出」による報知演出の大きさや表示態様を変更するようにしてもよい。
　なお、「バーベル修行演出」で修行を行っているのは武闘家キャラクタであるため、基本的には武闘家キャラクタによるキャラクタリーチ演出１に発展する割合の方が高い（例えば、武闘家キャラクタによるキャラクタリーチ演出１に発展する割合は９０％、師匠キ

ャラクタによるキャラクタリーチ演出２に発展する割合は１０％）ほうがよい。
なお、期待度が高いほど、リーチ演出の実行確率（選択確率）を低くするとよい。
このように「キャラクタリーチ演出」に登場するキャラクタとしてたまに師匠キャラクタが選択される（武闘家キャラクタが選択されない）ようにすることで、武闘家キャラクタが登場する「キャラクタリーチ演出」が発生すると思っていた遊技者に意外感を覚えさせることができ、興趣を向上させることができる。
【３１３０】
武闘家キャラクタによるキャラクタリーチ演出１に発展する割合と師匠キャラクタによるキャラクタリーチ演出２に発展する割合とを同じにするようにしてもよい。同じ割合とすることで、武闘家キャラクタによるキャラクタリーチ演出１と師匠キャラクタによるキャラクタリーチ演出２が均等に出現し、様々な演出が表示されることで興趣が長く維持される。
また、武闘家キャラクタによるキャラクタリーチ演出１に発展する割合よりも師匠キャラクタによるキャラクタリーチ演出２に発展する割合の方を高くするようにしてもよい。武闘家キャラクタが修行することで強くなることで武闘家キャラクタによるキャラクタリーチ演出１の期待度が上昇するという遊技者にとって理解しやすいシナリオにすることができる。
【３１３１】
「修行終了演出」が終了する（すなわち、「バーベル修行演出」が終了する）と、「ウィンドウ拡大表示演出」が開始される。
「ウィンドウ拡大表示演出」では、２秒間かけて演出ウィンドウの大きさが表示領域と同じ大きさになるとともに、演出ウィンドウがそのまま拡大し続けて演出ウィンドウの枠が表示領域外に移動して表示されない状態となる。「ウィンドウ拡大表示演出」の実行中、演出ウィンドウ内には、「キャラクタリーチ演出」に登場するキャラクタと実行される「キャラクタリーチ演出」の名称が表示される。また、「ウィンドウ拡大表示演出」の開始と同時に、それまで、高速で変動表示されていた左中右の装飾図柄に代えて、特殊リーチ装飾図柄（図２２５（ｂ）を参照）が、リーチ状態で表示される。
図３６６（ｃ）、図３６６（ｆ）は、「ウィンドウ拡大表示演出」が開始されてから１秒が経過したタイミングにおける表示状態を示している。
図３６６（ｃ）では、武闘家キャラクタと、武闘家キャラクタリーチという文字が表示されている。また演出ウィンドウの大きさが大きくなっている途中の状態を示している。また、左右の特殊リーチ装飾図柄がそれぞれ「２」で仮停止表示されている。なお、特殊リーチ装飾図柄のうち中装飾図柄についてはこのタイミングではまだ表示されない。
図３６６（ｆ）では、師匠キャラクタと、師匠キャラクタリーチという文字が表示されている。また演出ウィンドウの大きさが大きくなっている途中の状態を示している。また、左右の特殊リーチ装飾図柄が表示領域の左上と右上の位置においてそれぞれ「２」で仮停止表示されている。なお、特殊リーチ装飾図柄のうち中装飾図柄についてはこのタイミングではまだ表示されない。また、左右の特殊リーチ装飾図柄をリーチ状態で示すタイミングは、「ウィンドウ拡大表示演出」の開始と同時の他に、「ウィンドウ拡大表示演出」の開始から所定時間経過後、ＳＰリーチ演出であるキャラクタリーチ演出１・２の開始時、もしくは、ＳＰリーチ演出であるキャラクタリーチ演出１・２の開始から所定時間経過後にしてもよい。
【３１３２】
なお、演出ウィンドウ内の表示内容を、図３６６（ｂ）や図３６６（ｅ）に示す表示内容から、図３６６（ｃ）や図３６６（ｆ）に示す表示内容へと変化させるには、「キャラクタリーチ演出」に登場するキャラクタ（武闘家キャラクタや師匠キャラクタ）やキャラクタが持っているバーベルの位置や大きさを変化させるとともに、演出ウィンドウ内のその他の画像の表示を終了するとよい。このような態様とすることで、「バーベル修行演出」から「キャラクタリーチ演出」へと演出をスムーズに発展させることができ、演出上の違和感を遊技者に覚えさせにくくすることができる。

また、実行される「キャラクタリーチ演出」の名称については「ウィンドウ拡大表示演出」の開始と同時に表示するようにしてもよいし、「ウィンドウ拡大表示演出」の実行中に表示を開始するようにしてもよい。

【３１３３】

なお、図３６２、図３６３に示すように、「ウィンドウ拡大表示演出」が開始されるタイミングは、実行されている演出パターンによって異なる。具体的には、演出パターン１－１、演出パターン１－２が実行されている場合には、タイミングｔ１４で「ウィンドウ拡大表示演出」が開始され、演出パターン２－１から演出パターン２－４が実行されている場合には、タイミングｔ１６で「ウィンドウ拡大表示演出」が開始され、演出パターン３－１から演出パターン３－８が実行されている場合には、タイミングｔ１８で「ウィンドウ拡大表示演出」が開始される。

【３１３４】

「ウィンドウ拡大表示演出」が終了したタイミングで演出ウィンドウの表示が終了するが、このとき背景画像が通常背景画像からリーチ時背景画像に切り替えられる。また、「ウィンドウ拡大表示演出」が終了したタイミングで特殊なリーチ演出である「キャラクタリーチ演出」（「武闘家キャラクタリーチ演出」や「師匠キャラクタリーチ演出」）が開始される。

図３６６（ｄ）は「武闘家キャラクタリーチ演出」が開始されたタイミングの表示状態を示している。ここでは、背景画像として、リーチ時背景画像Ｂが表示されている。

また、図３６６（ｇ）は「師匠キャラクタリーチ演出」が開始されたタイミングの表示状態を示している。ここでは、背景画像として、リーチ時背景画像Ａが表示されている。

キャラクタリーチ演出の開始から２秒間が経過すると、「キャラクタリーチ演出」の名称の表示が終了するとともに武闘家キャラクタあるいは師匠キャラクタと戦う敵キャラクタが表示される。

【３１３５】

なお、「ウィンドウ拡大表示演出」が終了したタイミングと同時に、現保留画像と待機保留画像の表示が中止される。図３６６（ｃ）、図３６６（ｆ）に示すように「ウィンドウ拡大表示演出」中には現保留画像と待機保留画像は表示され、図３６６（ｄ）、図３６６（ｇ）に示すように「ウィンドウ拡大表示演出」が終了したタイミング以降は、現保留画像と待機保留画像の表示は中止される。なお、現保留画像と待機保留画像を非表示にするタイミングは、「ウィンドウ拡大表示演出」が終了したまさにそのタイミングではなく、「ウィンドウ拡大表示演出」が終了する若干前であったり、「ウィンドウ拡大表示演出」が終了した若干後であってもよい。若干後である場合には、「キャラクタリーチ演出」の開始時には現保留画像と待機保留画像は認識可能にされるが直ぐに認識されなくなる。

なお、特別抽選の結果がハズレの場合、「キャラクタリーチ演出」が終了し装飾図柄が停止表示されたタイミングで、待機保留画像の表示が再開される。現保留画像の再表示は行われない。

一方、特別抽選の結果が大当りの場合は、「キャラクタリーチ演出」が終了し装飾図柄が停止表示されたタイミングにおいても待機保留画像の表示や現保留画像の再表示は行われないようにしてもよいし、特別抽選の結果がハズレの場合で説明したようにしてもよい。また、特別抽選の結果がハズレの場合であってもリーチ演出の種類によって、変更するようにしてもよい。例えば武闘家によるキャラクタリーチ演出ではずれた場合には、現保留画像は表示せず、師匠によるキャラクタリーチ演出ではずれた場合には、現保留画像を表示する、である。なお、特別抽選の結果が当りの場合であってもハズレの場合と同様にリーチ演出の種類によって、変更するようにしてもよい。

【３１３６】

「キャラクタリーチ演出」では、「バーベル修行演出」によって決定されたキャラクタと他のキャラクタが戦う表示が行われる。具体的には、武闘家キャラクタと侍キャラクタが戦うリーチ演出（図３６７（ａ））、武闘家キャラクタと戦士キャラクタが戦うリーチ演出（図３６７（ｂ））、師匠キャラクタとサングラスを付けた偽侍キャラクタが戦うリ

ーチ演出（図３６７（ｃ））、師匠キャラクタとサングラスを付けた偽戦士キャラクタが戦うリーチ演出（図３６７（ｄ））の４種類の「キャラクタリーチ演出」が実行される。なお、図３６７（ａ）～図３６７（ｄ）は、リーチ演出の１シーンを示しているものであり、リーチ演出中には２人のキャラクタが動いて、持っている武器で戦う動的な表示が行われる。

また、「キャラクタリーチ演出」において武闘家キャラクタあるいは師匠キャラクタが勝った場合は、リーチ演出の終了後、大当りを示す態様で特殊リーチ装飾図柄が停止表示される。また、「キャラクタリーチ演出」において武闘家キャラクタあるいは師匠キャラクタが負けた場合には、リーチ演出の終了後、ハズレを示す態様で特殊リーチ装飾図柄が停止表示される。

【３１３７】

なお、「キャラクタリーチ演出」の種類によって大当りの期待度は異なっており、武闘家キャラクタと侍キャラクタが戦うリーチ演出、武闘家キャラクタと戦士キャラクタが戦うリーチ演出、師匠キャラクタとサングラスを付けた偽侍キャラクタが戦うリーチ演出、師匠キャラクタとサングラスを付けた偽戦士キャラクタが戦うリーチ演出の順で期待度が高くなる。

例えば、武闘家キャラクタと侍キャラクタが戦うリーチ演出の期待度を２０％、武闘家キャラクタと戦士キャラクタが戦うリーチ演出の期待度を３０％、師匠キャラクタとサングラスを付けた偽侍キャラクタが戦うリーチ演出の期待度を４０％、師匠キャラクタとサングラスを付けた偽戦士キャラクタが戦うリーチ演出の期待度を５０％としてもよい。

【３１３８】

なお、「キャラクタリーチ演出」に要する時間は、「バーベル修行演出」の実行時間とは独立に、例えば６０秒や９０秒など予め定められた秒数にするとよい。あるいは、戦うキャラクタの種類に対応して、「キャラクタリーチ演出」に要する時間を決定してもよい。例えば、「武闘家キャラクタリーチ演出」の実行時間を６０秒とし、「師匠キャラクタリーチ演出」の実行時間を９０秒としてもよい。

【３１３９】

なお、リーチ演出が開始されるタイミングは、実行されていた演出パターンによって異なる。演出パターン１－１、演出パターン１－２が実行されていた場合には、タイミングｔ１６からリーチ演出が開始され、演出パターン２－１から演出パターン２－４が実行されていた場合には、タイミングｔ１８からリーチ演出が開始され、演出パターン３－１から演出パターン３－８が実行されていた場合には、タイミングｔ２０からリーチ演出が開始される。

【３１４０】

なお、図３６２に示す各演出パターンにおいて、タイミングｔ２５までの表示態様を示したが、タイミングｔ２５以降もリーチ演出が継続し所定のタイミングで装飾図柄が停止表示される。なお、後述するリーチ演出を実行しない実施形態においては、タイミングｔ２５となる前に装飾図柄を停止表示させてもよい。

【３１４１】

このように、「バーベル修行演出」において、２人のキャラクタが登場し、「修行中演出」の実行時間の長さやどのバーベルまで落下してきたかによって、期待度が示される。そのため、その後に発生する「キャラクタリーチ演出」における期待度を遊技者は事前に認識することができる。

また、単に期待度を示すだけでなく「バーベル修行演出」において、登場していたキャラクタが「キャラクタリーチ演出」にもそのまま登場するため、演出に一体感を持たせることができる。

さらに、「バーベル修行演出」において登場していたキャラクタのうちの修行を行っていたキャラクタ（武闘家キャラクタ）の「キャラクタリーチ演出」が実行される確率が高く設定されているが、修行の指導を行っていたキャラクタ（師匠キャラクタ）についても低確率であるが「キャラクタリーチ演出」が実行される場合がある。このような態様とす

ることで、修行を行っていなかったキャラクタがリーチ演出に登場するという意外な感情（そっちかい！という面白さ）を遊技者に感じさせることができる。
　また、修行を行っていなかったキャラクタがリーチ演出に登場した場合の方が、期待度が高いため、意外感に加えて大当りに対する期待感を遊技者に感じさせることができる。
【３１４２】
　「修行中演出」において、師匠キャラクタは各種のバーベルが落下してくるのに合わせて、セリフの内容が変化するのみであったが、師匠キャラクタの動作に対応して各種のバーベルが落下してくるようにしてもよい。
　例えば、バーベルが落下しうるタイミング（タイミングｔ６、タイミングｔ８、タイミングｔ１０）の１秒前に師匠キャラクタがジャンプして演出ウィンドウの上辺にぶつかる表示が行なわれた場合にのみバーベルが落下するようにしてもよい。なお、この場合、師匠キャラクタのセリフとして「頭上に気を付けるのだ！」という表示を行って、遊技者に演出の意味合いをわかりやすく示してもよい。
　なお、師匠キャラクタがジャンプした場合に、必ずバーベルが落下するようにしてもよいし、所定の確率（例えば３０％や４０％等）でバーベルが落下するようにしてもよい。
　また、師匠キャラクタがジャンプした場合には相対的に高確率（例えば、６０％や５０％等）でバーベルが落下し、師匠キャラクタがジャンプしなかった場合には相対的に低確率（例えば、１０％や５％等）でバーベルが落下するようにしてもよい。
　なお、「修行中演出」に限らず、「修行終了演出」中において、同様の実施形態を採用してもよい。
　このような実施形態によれば、キャラクタが修行をしている様子をリアルに表現できるとともに、修行を行っていなかった師匠キャラクタがリーチ演出に登場するという意外な感情をより高めることができる。
【３１４３】
　師匠キャラクタが武闘家キャラクタに修行の指導を行なう実施形態を示したが、武闘家キャラクタに代えて、師匠キャラクタがバーベルを用いた修行を行う実施形態を実行可能としてもよい。この場合、演出ウィンドウの左側に武闘家キャラクタが表示され、武闘家キャラクタの右側に根性バーベルを持ちあげた師匠キャラクタが表示され、上述した実施形態と同様に、師匠キャラクタに対して各種のバーベルが落下するようにしてもよい。
　また、この場合、「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行される確率を１０％とし、「師匠キャラクタリーチ演出」が実行される確率を９０％にするとよい。
　このような態様によれば、「武闘家キャラクタリーチ演出」よりも相対的に期待度の高い「師匠キャラクタリーチ演出」が実行される確率が高いことが、「キャラクタリーチ演出」の実行開始前に認識可能となるため、大当りに対する強い期待感を、変動表示の早い段階で認識させることができ、装飾図柄の変動表示が終了するまでの長期間にわたって、大当りが発生することに対する高い期待感を維持させることが可能となる。
【３１４４】
　図３６８は、「バーベル修行演出」とその後に実行される「キャラクタリーチ演出」の演出内容と期待度の関係を示すテーブルである。テーブル中の演出番号にはそれぞれ、演出内容が設定されており、予め定められた所定の確率でいずれかの演出番号が選択され、選択された演出番号に対応する演出が実行される。
　例えば、演出番号１が選択された場合には、演出パターン１－１が実行され、修行演出の長さは４秒間、バーベルは最終的に根性バーベルのみが表示され、キャラクタリーチ演出の種類として「武闘家キャラクタ　VS　侍キャラクタ」が実行され、このときの期待度は１５％となる。
　なお、このテーブルでは、「修行終了演出」中にバーベルが追加で落下してくる実施形態を前提としている。
【３１４５】
　１トンバーベル～１０トンバーベルの色としてあらかじめ定めた複数の色のうちのいずれかを付してもよい。また、付した色によって、期待度を示すようにしてもよい。

例えば、１トンバーベルとして、白色の１トンバーベル、赤色の１トンバーベル、金色の１トンバーベルの３種類があらかじめ設けられ、演出においていずれかのバーベルが落下するようにしてもよい。また、このとき、白色の１トンバーベル、赤色の１トンバーベル、金色の１トンバーベルの順に期待度が高くなるようにするとよい。

同様に、５トンバーベルとして、白色の５トンバーベル、赤色の５トンバーベル、金色の５トンバーベルの３種類があらかじめ設けられ、演出においていずれかのバーベルが落下するようにしてもよい。また、このとき、白色の５トンバーベル、赤色の５トンバーベル、金色の５トンバーベルの順に期待度が高くなるようにするとよい。

同様に、１０トンバーベルとして、白色の１０トンバーベル、赤色の１０トンバーベル、金色の１０トンバーベルの３種類があらかじめ設けられ、演出においていずれかのバーベルが落下するようにしてもよい。また、このとき、白色の１０トンバーベル、赤色の１０トンバーベル、金色の１０トンバーベルの順に期待度が高くなるようにするとよい。

なお、根性バーベルの色については複数色とすることはなく、１色のみ（例えば、白色や茶色）にするとよい。

このような実施形態によれば、単にバーベルが落ちてくることを待つのではなく、より期待度の高いバーベルが落ちてくることを遊技者は期待することになるため、興趣を向上させることができる。

【３１４６】

なお、師匠キャラクタがジャンプして演出ウィンドウの上辺にぶつかる表示を行うことで、バーベルが落下することが確定する実施形態を示したが、どの色のバーベルが落ちてくるのかが確定する演出を実行可能にしてもよい。例えば、師匠キャラクタがジャンプしたときに表示されるセリフの種類によって、落ちてくるバーベルが何色であるのかを示してもよい。

このような実施形態によれば、どのような色のバーベルが落ちてくるのかという点について大きな期待感を抱かせることができる。

【３１４７】

１トンバーベル～１０トンバーベルとして、白色、赤色、金色のいずれかの色のバーベルが落下し、落下してきたバーベルの色によって期待度が示される実施形態を示したが、赤色のバーベルが落下した場合、次以降に落下するバーベルは赤色または金色のバーベルとし、白色のバーベルは落下しないようにするとよい。同様に、金色のバーベルが落下した場合、次以降に落下するバーベルは金色のバーベルとし、白色や金色のバーベルは落下しないようにするとよい。

例えば、赤色の１トンバーベルが落下した後には、赤色や金色の５トンバーベルは落下するが、白色の５トンバーベルは落下しない。同様に赤色の５トンバーベルが落下した後には、赤色や金色の１０トンバーベルは落下するが、白色の１０トンバーベルは落下しない。

相対的な期待度の順序が定まっている複数種類の画像（本実施形態においては、異なる色によって示される複数種類の画像）が連続して表示される際に、相対的に期待度が高い画像が表示された後、相対的に期待度が低い画像が表示されると、遊技者は期待度が下がったように感じてしまい興趣が低下するおそれがあるが、本実施形態によればそのような事態の発生を防止することができる。

【３１４８】

図３６２、図３６３、図３６４（ｂ）等を参照して示したように、「バーベル修行演出」は、左中右の装飾図柄が高速変動している状態で実行される。このため、遊技者は装飾図柄の仮停止態様を気にすることなく、「バーベル修行演出」に集中することができる。仮に、「バーベル修行演出」中にリーチ状態を発生させてしまうと、遊技者を「バーベル修行演出」に集中させることが困難となる（特にリーチ状態を形成する装飾図柄に付された数字の種類によって、期待度が示される場合にこのような問題が顕著となる）が、本実施形態によればこのような事態の発生を防止できる。

【３１４９】

「バーベル修行演出」の実行中に、装飾図柄をリーチ状態としてもよい。例えば、「バーベル修行演出」のうちの「修行中演出」、「修行終了演出」、「リーチキャラクタ確定演出」のうちのいずれかの演出の実行中に、装飾図柄をリーチ状態としてもよい。

【３１５０】

「バーベル修行演出」が実行された場合には、必ず装飾図柄がリーチ状態になるとともにリーチ演出が実行される実施形態を示したが、「バーベル修行演出」が実行された場合に装飾図柄がリーチ状態になるが、リーチ演出が実行されずに装飾図柄がハズレを示す態様で停止表示される場合（所謂ノーマルリーチはずれ）や、「バーベル修行演出」が実行された場合に装飾図柄がリーチ状態にならず（当然リーチ演出も実行されず）に装飾図柄がハズレを示す態様で停止表示される場合を設けてもよい。

なお、この場合、「ウィンドウ拡大表示演出」を実行するタイミングで、ウィンドウを縮小していき２秒間かけて消去する演出表示を行うとよい。

また、この２秒間あるいはこの２秒間に加えて数秒間（例えば、１秒間～５秒間）が経過したタイミングで、装飾図柄の変動表示を終了するとよい。

また、装飾図柄がリーチ状態になるがリーチ演出が実行されないことや、装飾図柄がリーチ状態にならないことを、「バーベル修行演出」中に報知してもよい。

例えば、師匠キャラクタのセリフとして「今日は帰るのだ！」という表示や、武闘家キャラクタが持っているバーベルをすべて落としてしまう表示を「バーベル修行演出」の実行中（「修行中演出」、「修行終了演出」、「リーチキャラクタ確定演出」のいずれかの実行中）に行ってもよい。

【３１５１】

図３６４～図３６７等を参照して示したように、「バーベル修行演出」の実行中は現保留画像や待機保留画像が表示されるものの、「キャラクタリーチ演出」の実行中には現保留画像や待機保留画像は表示されない。

「バーベル修行演出」の実行中に、現保留画像や待機保留画像について、図１２３～図１２５等を参照して示した保留変化演出が実行される場合があるようにしてもよい。例えば、現保留画像や待機保留画像は本実施形態においては白色で円形であるが、これらをより期待度が高いことを示す表示態様へと変化させてもよい。具体的には、白色から、青色～虹色のいずれかの色へ変化させてもよい。

【３１５２】

なお、保留変化演出は色を変えるだけであれば、所定のタイミングにおいて一瞬で終了することとなるが、所定期間をかけて実行することでどのような表示態様（具体的にはどのような色）に変化するのかという期待感を遊技者に感じさせることができる。例えば、図３２２～図３２９等を参照して示した実施形態のように数秒間かけて、保留変化演出を実行するようにしてもよい。

また、保留変化演出の実行を開始するタイミングや保留変化演出の実行を終了するタイミングは、例えば、「バーベル修行演出」の実行が開始される前に保留変化演出の実行を開始し、「バーベル修行演出」の実行中に保留変化演出が終了する（変化後の保留表示の態様が示される）ようにしてもよいし、「バーベル修行演出」の実行中に保留変化演出の実行を開始し、「バーベル修行演出」の実行中に保留変化演出が終了する（変化後の保留表示の態様が示される）ようにしてもよいし、「バーベル修行演出」の実行中に保留変化演出の実行を開始し、「バーベル修行演出」が終了したあとに保留変化演出が終了する（変化後の保留表示の態様が示される）ようにしてもよい（なお、この場合には、「キャラクタリーチ演出」の実行中にも、現保留画像や待機保留画像は表示されるようにするとよい）。

このような実施形態によれば、「バーベル修行演出」や「キャラクタリーチ演出」の実行中に、「バーベル修行演出」や「キャラクタリーチ演出」とは異なる他の演出によって期待感を高めることができるため、期待度が高まることとなり、遊技者の大当りに対する期待感を高めることができる。

【３１５３】

図２７８（ｂ）を参照して特殊なリーチ演出中にカットイン画像を表示して大当りの期待度を示す実施形態を示したが、本実施形態におけるキャラクタリーチ演出中において同様の態様でカットイン画像を表示する場合があるようにしてもよい。

図３６９（ａ）～図３６９（ｃ）を参照してカットイン画像の表示態様について説明する。

武闘家キャラクタリーチ演出中に武闘家キャラクタと侍キャラクタが近づいて、戦っている様子が表示される。図３６９（ａ）はこのときの表示状態を示している。

次いで、カットイン画像が表示される。カットイン画像は、横長長方形の枠と、その枠内に表示されるキャラクタ（この実施形態においては「魔法使いキャラクタ」）と、そのキャラクタのセリフとからなる。カットイン画像の表示は数秒間（例えば３秒間行われる）。図３６９（ｂ）はこのときの表示状態を示している。カットイン画像は枠内の背景の色によって、大当りの期待度を示す。例えば、枠内の背景の色として、緑色、赤色、金色の３種類を表示可能とし、この順番で期待度が高くなるようにしてもよい。なお、枠内の背景の色だけでなく、出現するキャラクタの種類を複数種類（例えば３種類以上）設けておき、それらに所定の順で期待度を設定してもよい。なお、図中においては魔法使いキャラクタが所持する杖の先端から光が発せられている様子が表現されているが、この光を表す部分の色として、緑色、赤色、金色の３種類を表示可能とし、この順番で期待度が高くなるようにしてもよい。

カットイン画像の表示が終了したのち、キャラクタ同士の戦いに決着がつきいずれかのキャラクタが勝利する。武闘家キャラクタが勝てば装飾図柄が大当りを示す態様で停止表示される。逆に、侍キャラクタが勝てば、装飾図柄がハズレを示す態様で停止表示される。図３６９（ｃ）は武闘家キャラクタが戦いに勝ち、装飾図柄が大当りを示す態様で停止表示されている表示状態を示している。

武闘家キャラクタリーチ演出を例に挙げたが、師匠キャラクタリーチ演出において同様のカットイン画像の表示が行われるようにしてもよい。

なお、カットイン画像の表示は「バーベル修行演出」中には実行されない。また、カットイン画像の表示はキャラクタ同士の戦いに決着がつく直前に行われる。例えば、カットイン画像の表示が終了してから５秒間～１０秒間戦いが行われた後にキャラクタ同士の戦いに決着がつくようにするとよい。これにより、キャラクタ同士の戦いの結果が出る直前のタイミングで大当りへの期待感を遊技者に付与できる。また、カットイン画像の表示によって、キャラクタ同士の戦いの結果がもうすぐ表示されることを遊技者が認識することができる。

【３１５４】

「修行中演出」と「キャラクタリーチ演出」とで期待度を示唆する同じ示唆演出が実行されるようにしてもよい。

示唆演出としては、例えば、杖に乗った魔法使いキャラクタが表示領域の右側から出現し、左側に向けて水平に飛んでいくようにし、魔法使いキャラクタの左側に表示されたセリフの種類によって、大当りの期待度が示唆されるようにしてもよい（以下、「キャラクタ飛行示唆演出」という場合がある。）。なお、セリフとしては、「アツい」、「激アツ」、「超激アツ」の三種類を設け、この順で期待度が高くなるようにするとよい。

図３６９（ｄ）は「修行中演出」中に「キャラクタ飛行示唆演出」が実行されたときの演出ウィンドウ内における表示状態を示している。図中に示すように魔法使いキャラクタのセリフは「アツい」である。

図３６９（ｅ）は「キャラクタリーチ演出」中に「キャラクタ飛行示唆演出」が実行されたときの表示領域における表示状態を示している。図中に示すように魔法使いキャラクタのセリフは「激アツ」である。

なお、「修行中演出」中と「キャラクタリーチ演出」とで、「キャラクタ飛行示唆演出」の実行により表示される魔法使いキャラクタやセリフウィンドウの大きさは同じであるが、図３６９（ｄ）は演出ウィンドウ内の表示であって、表示領域の一部における表示内容を示しているのに対し、図３６９（ｅ）は表示領域全体の表示内容を示している。その

ため、図３６９（ｅ）に比べ、図３６９（ｄ）の方が、図示された魔法使いキャラクタやセリフウィンドウの大きさは大きい。

なお、「キャラクタ飛行示唆演出」が、「修行中演出」中と「キャラクタリーチ演出」中の２回実行されるようにしてもよい。あるいは、「修行中演出」中と「キャラクタリーチ演出」のうちのいずれか一方で実行される場合、他方では実行されないようにして、１回の変動表示中に「キャラクタ飛行示唆演出」が１回のみ実行されるようにしてもよい。

【３１５５】

「バーベル修行演出」の実行中に所定のＢＧＭを再生してもよい。また「キャラクタリーチ演出」の実行中にも同様に所定のＢＧＭを再生してもよい。「バーベル修行演出」の実行中から「キャラクタリーチ演出」の実行中にかけて同じＢＧＭを再生してもよい。このような実施形態とすることで、「バーベル修行演出」と「キャラクタリーチ演出」とを一連の演出として遊技者に認識させて演出としての一体感を高めることができる。

一方、「バーベル修行演出」の実行中と「キャラクタリーチ演出」の実行中とで、異なるＢＧＭを再生するようにしてもよい。例えば、「キャラクタリーチ演出」の実行中には第１のＢＧＭを再生し、「バーベル修行演出」の実行中には第１のＢＧＭとは異なる第２のＢＧＭを再生するようにしてもよい。このような実施形態とすることで、どちらの演出が行われているのかを遊技者が明確に認識できる。

なお、キャラクタリーチ演出には「武闘家キャラクタリーチ演出」と「師匠キャラクタリーチ演出」があるが、「バーベル修行演出」の実行中と「武闘家キャラクタリーチ演出」の実行中と「師匠キャラクタリーチ演出」の実行中に同じＢＧＭを再生するようにしてもよい。

あるいは、「武闘家キャラクタリーチ演出」の実行中には第１のＢＧＭを再生し、「バーベル修行演出」の実行中と「師匠キャラクタリーチ演出」の実行中には第２のＢＧＭを再生するようにしてもよい。

あるいは、「師匠キャラクタリーチ演出」の実行中には第１のＢＧＭを再生し、「バーベル修行演出」の実行中と「武闘家キャラクタリーチ演出」の実行中には第２のＢＧＭを再生するようにしてもよい。

【３１５６】

なお、「バーベル修行演出」が実行され、「キャラクタリーチ演出」を行う場合には、「バーベル修行演出」が実行されているときに出力されていた第２のＢＧＭから第１のＢＧＭへと変更してＢＧＭの出力を行う（第１のＢＧＭは図柄変動が終了するまでには出力を停止させる）が、「バーベル修行演出」が実行されたとしても「キャラクタリーチ演出」を行わない場合には、「バーベル修行演出」が実行されているときに出力されていた第２のＢＧＭを「バーベル修行演出」の終了後も継続して（第２のＢＧＭの開始から再生ではない）出力するようにしてもよい。また、この継続して出力された第２のＢＧＭは、図柄変動が終了するまでに出力を停止させるようにしてもよいし、図柄変動が終了したあとも継続して（第２のＢＧＭの開始から再生ではない）出力するようにしてもよい。継続して出力した場合には、次の図柄変動に跨って出力されることになるため、次の図柄変動においても「バーベル修行演出」が実行されるかもしれないという期待感を提供することができる。

【３１５７】

「バーベル修行演出」において、操作部（例えば、操作ボタン４０１や攻撃ボタン３７１０等）に対する操作受付を有効とし、操作部に対する遊技者の操作に基づいて、バーベルが落下するようにしてもよい。例えば、操作部に対する操作が行われた場合に、師匠キャラクタがジャンプして演出ウィンドウの上辺にぶつかる表示が行なわれて、バーベルが落下するようにしてもよい。

例えば、「バーベル修行演出」中の根性バーベルが表示されているタイミングで、操作部に対する操作受付を有効とし、操作部を模した形状の操作部模擬画像を表示領域に表示するとよい。また、操作部に対する操作が行われた場合には、師匠キャラクタがジャンプして演出ウィンドウの上辺にぶつかる表示が行なわれて１トンバーベルが落下し、操作部

に対する操作が行われなかった場合には、師匠キャラクタはジャンプせず１トンバーベルも落下しないようにするとよい。
　同様に、「バーベル修行演出」中の１トンバーベルが表示されているタイミングで、操作部に対する操作受付を有効とし、操作部を模した形状の操作部模擬画像を表示領域に表示するとよい。また、操作部に対する操作が行われた場合には、師匠キャラクタがジャンプして演出ウィンドウの上辺にぶつかる表示が行なわれて５トンバーベルが落下し、操作部に対する操作が行われなかった場合には、師匠キャラクタはジャンプせず５トンバーベルも落下しないようにするとよい。
　なお、５トンバーベルの表示中にも同様の態様で操作部に対する操作受付に基づいたバーベルの落下表示を行うとよい。
　なお、操作部の操作有効期間は、「バーベル修行演出」中の一部の期間のみとしてもよいし、「バーベル修行演出」中の全期間としてもよい。あるいは、「修行中演出」中の全期間のみとしてもよい。
　なお、例えば、１トンバーベルから５トンバーベルへと変化可能であるとき、遊技者が操作した場合のみ５トンバーベルへと変化するようにしてもよいし、遊技者が操作しなかった場合でも５トンバーベルへと変化するようにしてもよい。
　このような実施形態とすることで、遊技者の好みのタイミングでバーベルを落下させることができ、遊技者の高揚感を高めることができる。
【３１５８】
　図３６９（ａ）～図３６９（ｃ）を参照して、「キャラクタリーチ演出」中にカットイン画像を表示する実施形態を示したが、「キャラクタリーチ演出」中に操作部（例えば、操作ボタン４０１や攻撃ボタン３７１０等）に対する操作受付を有効にするとともに操作部を模した形状の操作部模擬画像を表示領域に表示し、操作部に対する遊技者の操作に基づいて、いずれかのカットイン画像が表示されるようにしてもよい。
　このような実施形態とすることで、遊技者の好みのタイミングでカットイン画像を表示させることができ、遊技者の高揚感を高めることができる。
【３１５９】
　「バーベル修行演出」中の操作部に対する操作に基づいてバーベルが落下してくる実施形態と、「キャラクタリーチ演出」中の操作部に対する操作に基づいてカットイン画像を表示する実施形態とを示したが、２つの演出において同じ操作部に対する操作受付を有効とし、操作部模擬画像として、同じ操作部模擬画像を表示領域に表示するようにしてもよい。
　例えば、「バーベル修行演出」中の操作ボタン４０１に対する操作に基づいてバーベルが落下してくるようにした場合には、「キャラクタリーチ演出」中の操作ボタン４０１に対する操作に基づいてカットイン画像が表示されるようにするとよい。また、両演出中の操作有効期間においては、操作ボタン４０１を模した模擬画像を表示領域に表示するとよい。
　あるいは、「バーベル修行演出」中の攻撃ボタン３７１０に対する操作に基づいてバーベルが落下してくるようにした場合には、「キャラクタリーチ演出」中の攻撃ボタン３７１０に対する操作に基づいてカットイン画像が表示されるようにするとよい。また、両演出中の操作有効期間においては、攻撃ボタン３７１０を模した模擬画像を表示領域に表示するとよい。
　このような実施形態とすることで、操作する操作部を遊技者が分かりやすくなる。
【３１６０】
　なお、「バーベル修行演出」中と「キャラクタリーチ演出」中とで、同じ操作部模擬画像を表示する実施形態を示したが、操作部模擬画像を表示する位置も「バーベル修行演出」中と「キャラクタリーチ演出」中とで同じ位置にするとよい。また、操作部模擬画像の大きさも同じ大きさにするとよい。
　例えば、「バーベル修行演出」中と「キャラクタリーチ演出」中のいずれの場合であっても、表示領域の真ん中に操作部模擬画像を表示するとよい。

このような実施形態とすることで、操作する操作部を遊技者がより分かりやすくなる。
【３１６１】
なお、操作部の操作有効期間については、「バーベル修行演出」中と「キャラクタリーチ演出」中とで同じ長さとしてもよいし異なった長さとしてもよい。
例えば、「バーベル修行演出」中の操作有効期間を「キャラクタリーチ演出」中の操作有効期間よりも長くしてもよい。
あるいは、「バーベル修行演出」中の操作有効期間と「キャラクタリーチ演出」中の操作有効期間を同じ長さとしてもよい。
あるいは、「バーベル修行演出」中の操作有効期間を「キャラクタリーチ演出」中の操作有効期間よりも短くしてもよい。
【３１６２】
操作部模擬画像の形状は同じであるが、操作部模擬画像の色については複数の色で表示されうるようにしてもよい。また、操作部模擬画像の色によって、大当りの期待度が異なるようにしてもよい。
例えば、「バーベル修行演出」中に表示される操作部模擬画像として、白色の操作部模擬画像と赤色の操作部模擬画像のうちのいずれかが表示されうるようにするとともに、「キャラクタリーチ演出」中に表示される操作部模擬画像として、白色の操作部模擬画像と赤色の操作部模擬画像と金色の操作部模擬画像のうちのいずれかが表示されうるようにするとよい。
あるいは、「バーベル修行演出」中に表示される操作部模擬画像として、白色の操作部模擬画像と赤色の操作部模擬画像と金色の操作部模擬画像のうちのいずれかが表示されうるようにするとともに、「キャラクタリーチ演出」中に表示される操作部模擬画像として、白色の操作部模擬画像と赤色の操作部模擬画像のうちのいずれかが表示されうるようにするとよい。
なお、このように「バーベル修行演出」中に表示される操作部模擬画像の種類の個数と、「キャラクタリーチ演出」中に表示される操作部模擬画像の種類の個数とを異なった個数としてもよい。
【３１６３】
「バーベル修行演出」の実行中や「キャラクタリーチ演出」の実行中に操作部の操作受付が１回のみ有効となる実施形態を示したが、複数回実行可能となるようにしてもよい。「バーベル修行演出」を実行中の場合は複数回の操作に応じて、バーベルが複数回落下するようにするとよい。
また、「キャラクタリーチ演出」を実行中の場合は複数回の操作に応じて、カットイン画像が複数回表示されるようにするとよい。
なお、操作受付が有効になるごとに、操作部模擬画像を表示するとよい。すなわち操作受付が複数回有効になる場合には、操作部模擬画像も複数回表示されることとなる。
また、「バーベル修行演出」の実行中と「キャラクタリーチ演出」の実行中とで、操作部に対する操作受付が有効となる回数が同じ回数（１回でもよいし複数回でもよい）であってもよいし、異なる回数（１回でもよいし複数回でもよい）であってもよい。
例えば、「バーベル修行演出」の実行中に操作部の操作受付が１回のみ有効になるのに対し、「キャラクタリーチ演出」の実行中に操作部の操作受付が１回あるいは２回以上の複数回有効になるようにしてもよい。
あるいは、「バーベル修行演出」の実行中に操作部の操作受付が１回あるいは２回以上の複数回有効になるのに対し、「キャラクタリーチ演出」の実行中に操作部の操作受付が１回のみ有効になるようにしてもよい。
あるいは、「バーベル修行演出」の実行中に操作部の操作受付が２回以上の複数回有効になるのに対し、「キャラクタリーチ演出」の実行中に操作部の操作受付が２回以上の複数回有効になるようにしてもよい。また、この場合には、「バーベル修行演出」と「キャラクタリーチ演出」とで有効になる回数が同じであってもよいし、異なっていてもよい。
例えば、「バーベル修行演出」の実行中に操作部の操作受付が有効になる回数が、「キ

ャラクタリーチ演出」の実行中に操作部の操作受付が有効になる回数よりも少なくてもよいし、多くてもよい。

【３１６４】

「バーベル修行演出」の実行時間（１０秒、１２秒、１４秒）と、「キャラクタリーチ演出」の実行時間（６０秒、９０秒）では、後者の演出の実行時間の方が長い。

このような実施形態によれば、リーチ状態形成後のリーチ演出を好む遊技者に対して、より長くリーチ演出を楽しむ時間を提供できる。

【３１６５】

逆に「バーベル修行演出」の実行時間を「キャラクタリーチ演出」の実行時間より長くしてもよい。例えば、「バーベル修行演出」の実行時間を１０秒、１２秒、１４秒に代えて４０秒、４８秒、５６秒とし、「キャラクタリーチ演出」の実行時間を６０秒、９０秒に代えて、２０秒、３０秒としてもよい。

このような実施形態によれば、「バーベル修行演出」によって大当たりが発生することへの期待感を高めた状態で、「キャラクタリーチ演出」を実行することができる。また、「バーベル修行演出」によって期待度が低いことが示唆された状態で、「キャラクタリーチ演出」に移行したとしても、「キャラクタリーチ演出」の実行時間が短いことで、遊技者の気持ちを次回以降変動表示に速やかに切り替えさせることができる。

【３１６６】

「キャラクタリーチ演出」として「武闘家キャラクタリーチ演出」と「師匠キャラクタリーチ演出」とがあることや、「キャラクタリーチ演出」に対して適用可能な各種の変形例を示したが、「武闘家キャラクタリーチ演出」と「師匠キャラクタリーチ演出」の各々に対して同じように変形例を適用してもよい。

あるいは、「武闘家キャラクタリーチ演出」と「師匠キャラクタリーチ演出」の一方に対してある変形例を適用し、他方に対しては変形例を適用しなくてもよい。

あるいは、「武闘家キャラクタリーチ演出」と「師匠キャラクタリーチ演出」の各々に対して異なる変形例を適用してもよい。

なお、適用する変形例は１つでもよいし、２以上の複数個でもよい。

【３１６７】

「バーベル修行演出」の実行後、「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行される割合よりも、「師匠キャラクタリーチ演出」が実行される割合を低くする実施形態を示した。例えば、「バーベル修行演出」の実行後、「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行される割合は９０％、「師匠キャラクタリーチ演出」が実行される割合は１０％である。また、図３６８を参照して示したように、「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行された場合の期待度よりも、「師匠キャラクタリーチ演出」が実行された場合の期待度を高くしてもよい。

このような実施形態によれば、バーベルを使って修行を行っていた武闘家キャラクタがそのままリーチ演出に登場すると思っていた遊技者に意外感を覚えさせることができ、興趣を向上させることができる。

【３１６８】

逆に、「バーベル修行演出」の実行後、「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行される割合よりも、「師匠キャラクタリーチ演出」が実行される割合を高くしてもよい。例えば、「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行される割合を１０％、「師匠キャラクタリーチ演出」が実行される割合を９０％としてもよい。

このとき、「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行された場合の期待度よりも、「師匠キャラクタリーチ演出」が実行された場合の期待度を低くしてもよい。

このような実施形態によれば、バーベルを使って修行を行っていた武闘家キャラクタがようやくリーチ演出に登場し、さらにそのときの期待度は高いものになっているので、遊技者に大きな興奮を覚えさせることができ、興趣を向上させることができる。

一方、「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行された場合の期待度よりも、「師匠キャラクタリーチ演出」が実行された場合の期待度を高くしてもよい。

このような実施形態によれば、バーベルを使って修行を行っていた武闘家キャラクタが

リーチ演出に登場した場合に、期待度が低いことによる興趣の低下を、希少な演出を見ることができたという満足感により補うことができ、興趣が低下することを防止できる。

【３１６９】

「リーチキャラクタ確定演出」及び「ウィンドウ拡大表示演出」を実行せず、「修行終了演出」の状態から「キャラクタリーチ演出」の状態へ表示状態を切り替えるようにし、この切り替えの際に、図２３３～図２４０を参照して示した実施形態を適用してもよい。例えば、「修行終了演出」の終了時に所定の背景隠蔽画像を表示して表示領域全体を黒くしたり白くしたり所定のキャラクタを表示したりしていき、「キャラクタリーチ演出」の開始時にこれらの表示を徐々に終了させてもよい。この場合、図３６５（ｅ）～図３６５（ｈ）に示した表示状態から、図３６６（ｄ）、図３６６（ｇ）に示す表示状態へと、表示状態が移行することとなる。

このような実施形態によれば、「キャラクタリーチ演出」の開始時にいずれのキャラクタ（武闘家キャラクタか師匠キャラクタか）によるリーチ演出が開始されるのか、という期待感を遊技者にいだかせることができる。

【３１７０】

所定の背景隠蔽画像を表示して表示領域全体を黒くしたり白くしたり所定のキャラクタを表示したりする時間の長さによって、いずれのキャラクタ（武闘家キャラクタか師匠キャラクタか）が表示されるのかを示唆してもよい。

例えば背景隠蔽画像の表示時間として短時間（例えば、４秒間）と長時間（例えば、６秒間）の２種類を用意し、短時間であった場合には、「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行され、長時間であった場合には「師匠キャラクタリーチ演出」が実行されるようにするとよい。

逆に、短時間であった場合には、「師匠キャラクタリーチ演出」が実行され、長時間であった場合には「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行されるようにしてもよい。

このような実施形態によれば、背景隠蔽画像の表示がいつまで続くのか、背景隠蔽画像の表示が終了して、いずれのリーチ演出が開始されるかという点で遊技者に興味を持たせることできる。

【３１７１】

なお、背景隠蔽画像の表示時間に対応して実行されるリーチ演出の種類が決定されるのではなく、背景隠蔽画像の表示時間に対応してリーチ演出の種類の所定の確率で選択されるようにしてもよい。例えば、背景隠蔽画像の表示時間が５秒間の場合には、「武闘家キャラクタリーチ演出」が選択される確率が５０％、「師匠キャラクタリーチ演出」が選択される確率が５０％となるようにしてもよい。

あるいは、背景隠蔽画像の表示時間が短時間（例えば、４秒間）であった場合に、「武闘家キャラクタリーチ演出」が選択される確率が９０％、「師匠キャラクタリーチ演出」が選択される確率が１０％となるようにするとともに、背景隠蔽画像の表示時間が長時間（例えば、６秒間）であった場合に、「武闘家キャラクタリーチ演出」が選択される確率が１０％、「師匠キャラクタリーチ演出」が選択される確率が９０％となるようにしてもよい。

このような実施形態にした場合でも、いずれのリーチ演出が開始されるかという点で遊技者により興味を持たせることできる。

【３１７２】

なお、背景隠蔽画像の表示時間を複数種類用意し、表示時間に対応して、実行される「キャラクタリーチ演出」の種類が選択される実施形態を示したが、背景隠蔽画像の表示時間に対応して「キャラクタリーチ演出」に登場する敵キャラクタの種類が選択されるようにしてもよい。

例えば、背景隠蔽画像の表示時間を４種類（例えば、４秒間、６秒間、８秒間、１０秒間）用意し、４秒間の場合は敵キャラクタとして侍キャラクタが登場する「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行され、６秒間の場合は敵キャラクタとして戦士キャラクタが登場する「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行され、８秒間の場合は敵キャラクタとして偽

侍キャラクタが登場する「師匠キャラクタリーチ演出」が実行され、１０秒間の場合は敵キャラクタとして偽戦士キャラクタが登場する「師匠キャラクタリーチ演出」が実行されるようにしてもよい。この場合、背景隠蔽画像の表示時間が長いほど期待度の高いキャラクタリーチ演出が実行されることとなる。

なお、「リーチキャラクタ確定演出」を実行した後に、背景隠蔽画像の表示時間として２種類（例えば２秒間と４秒間）を用意し、「武闘家キャラクタリーチ演出」が実行されることが示された状態において、２秒間の場合は侍キャラクタが、４秒間の場合は戦士キャラクタが表示されるようにするとよい。同様に、「師匠キャラクタリーチ演出」が実行されることが示された状態において、２秒間の場合は偽侍キャラクタが、４秒間の場合は偽戦士キャラクタが表示されるようにするとよい。

このような実施形態によれば、背景画像を切り替える時間を利用して、どのようなリーチ演出が実行されるのか、どのような敵キャラクタが表示されるのかを遊技者が予想することができ、大当りに対する期待感を高めることができる。

【３１７３】

なお、ウィンドウ内で演出表示を行う実施形態を示したが、ウィンドウを表示せずに表示領域全体において同様の演出表示を行ってもよい。なお、この場合、キャラクタ等の画像の表示優先度については、背景画像よりも表示優先度を高くし、第４図柄、保留数表示画像、エラー報知画像よりも表示優先度を低くするとよい。

なお、演出表示の表示優先度は、装飾図柄の表示優先度よりも高くしてもよいし低くしてもよい。

演出表示の表示優先度を装飾図柄の表示優先度よりも高くした場合、装飾図柄の高速変動中、低速変動中、仮停止中のいずれであっても演出表示の視認性を担保できる。

演出表示の表示優先度を装飾図柄の表示優先度よりも低くした場合、装飾図柄によって演出表示の視認性が阻害されるおそれがあるが、例えば、装飾図柄の高速変動中にのみ演出表示を行い、高速変動中の装飾図柄の透明度を高めることで、装飾図柄の変動表示が行われていることと、演出表示が行われていることの双方を遊技者が認識することができる。

【３１７４】

このように、図３６２～図３６９を参照して示した実施形態によれば、新規な興趣を遊技者に提供できる。

【３１７５】

以下に、新規な演出である「爆弾期待度演出」を含む実施形態について説明する。なお、この実施形態は、図１２３～図３６９等を参照して説明した実施形態を変形したものである。

【３１７６】

まず、「爆弾期待度演出」の概要を説明する。「爆弾期待度演出」では、時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）において、第二始動口２００４（この実施形態における賞球数は１個とする）への入賞が発生して第二始動口２００４の保留個数が所定の最大数（具体的には４個）になったときに、爆弾画像とカウントダウン画像が表示される。爆弾画像の一部は導火線を模したものとなっており、導火線の端部に火が付いた状態となっている。なお、保留個数が最大となるという条件が満たされたときに「爆弾期待度演出」の実行を開始するか否かは、周辺制御基板１５１０において第二始動口２００４への入賞が発生したときが所定の最大数（具体的には４個）であるとき、当該入賞時に予め決定される。

「爆弾期待度演出」の実行を開始することが所定の最大数（具体的には４個）の入賞があったときに決定されると、所定の最大数（具体的には４個）の入賞があったときに爆弾画像とともにカウントダウン画像として数字の「８」が表示される。爆弾画像が表示されたのち、第二始動口２００４への入賞が発生するたびに、所定の確率（例えば１／２の確率）でカウントダウン画像の数字が１つずつ減っていくとともに導火線の長さが短くなっていく。そして最終的に、カウントダウン画像の数字が０になったタイミングで爆弾が爆発する表示が行われ、爆弾が表示されていた位置に、変動中の装飾図柄が大当りの結果と

なる期待度を示唆する期待度示唆画像の表示が行われる。期待度示唆画像としては、「熱」、「激熱」、「当？」の表示が行われる。なお、「熱」、「激熱」、「当？」の順に期待度は高くなる。

なお、「第二始動口２００４への入賞が発生するたびに」とは、後述する始動口にオーバー入賞した入賞に対してとしてもよいし、オーバー入賞ではない入賞に対しても上記の所定の確率（例えば１／２の確率）でカウントダウン画像の数字が１つずつ減っていくとともに導火線の長さが短くなっていくようにしてもよい。また、所定の確率を１／１として、第二始動口２００４にオーバー入賞すると必ずカウントダウン画像の数字が１つずつ減っていくとともに導火線の長さが短くなっていくようにしてもよいし、オーバー入賞か否かにかかわらず第二始動口２００４に入賞すると必ずカウントダウン画像の数字が１つずつ減っていくとともに導火線の長さが短くなっていくようにしてもよい。なお、導火線の長さが短くなっていかなければカウントダウン画像の数字も減算されない。

【３１７７】

オーバー入賞とは、第二始動口２００４の保留数が上限の４個になっているときに、第二始動口２００４に遊技球が入賞することをいい、本明細書中においてオーバー入賞という場合がある。

なお、同様に、第一始動口２００２の保留数が上限の４個となっているときに、第一始動口２００２に遊技球が入賞することをオーバー入賞といってもよい。

なお、大入賞口２００５に所定個数の遊技球が入賞することを条件として、開放中の大入賞口２００５を閉鎖する際に、所定個数より多い数の遊技球が大入賞口２００５に入球する場合がある。これは、所定個数の遊技球の入賞が検知されてから、大入賞口２００５の閉鎖が完了するまでの間にタイムラグがあり、この期間において大入賞口２００５に遊技球が入賞する場合があるためである。このような遊技状況についても、オーバー入賞という場合がある。

【３１７８】

なお、爆弾画像とカウントダウン画像が表示されている状態で第二始動口２００４への入賞が所定時間（例えば６秒間）検出されない場合に、爆弾画像とカウントダウン画像の表示は中断され、爆弾画像とカウントダウン画像は非表示の状態となる（もしくはいずれか一方の画像のみを非表示とすることで爆弾期待度演出それ自体が行われていることを遊技者に認識させるようにしてもよい）。

また、爆弾画像とカウントダウン画像が非表示の状態となってからさらに６秒間が経過した場合には、「爆弾期待度演出」の実行は終了される。

一方、爆弾画像とカウントダウン画像が非表示もしくはいずれか一方の画像のみを非表示の状態において、第二始動口２００４への入賞が検出されると、爆弾画像とカウントダウン画像の表示が再開される。なお、表示再開時にも爆弾画像とカウントダウン画像が表示されている状態で第二始動口２００４への入賞が検出されたときの処理と同様の処理が行われて（１／２の確率で付された数字が１つ減るか否かの判定が行われて）、判定結果に応じた爆弾画像とカウントダウン画像の表示が行われる。

【３１７９】

次に、図３７０、図３７１を参照して、「爆弾期待度演出」において表示される画像について、説明する。

図３７０（ａ）～図３７０（ｈ）は、第１爆弾画像～第８爆弾画像の８つの爆弾画像と各爆弾画像に対応したカウントダウン画像を示している。各爆弾画像は、球形の爆弾を表した部分、導火線を表した部分、導火線端部の燃焼部分を表した部分とからなっている。導火線の長さは、第８爆弾画像が一番長く、第７爆弾画像、第６爆弾画像と順に短くなっていき、第１爆弾画像が一番短い。

また、カウントダウン画像として所定の数字が球形の爆弾を表した部分の上側に位置している。カウントダウン画像の数字の大きさは各爆弾画像の導火線の長さに対応している。すなわち、導火線の長さがどの程度の長さなのかをカウントダウン画像として表示される数字によって認識することができるようになっている。

また、図中に示すように、爆弾画像とカウントダウン画像とは、重ならない位置に表示される。これにより、両画像の視認性が担保される。
後述する「爆弾期待度演出」においては、第８爆弾画像、第７爆弾画像、第６爆弾画像、・・・、第２爆弾画像、第１爆弾画像の順で表示していくことで、導火線の長さが短くなっていく様子を表現している。
【３１８０】
図３７１（ａ）は、爆発画像を示している。爆発画像は、第１爆弾画像が表示されている状態で始動入賞が発生したときに表示される画像である。
図３７１（ｂ）～図３７１（ｄ）は、期待度示唆画像を示している。期待度示唆画像は爆発画像の表示終了後に表示される画像である。
各図に示すように期待度示唆画像は「熱」、「激熱」、「当？」の３種類があり、それぞれ示唆される期待度が異なっている。具体的には、「熱」の期待度は２０％、「激熱」の期待度は４０％、「当？」の期待度は１００％である。
なお、この期待度は、一例にすぎず、「熱」の期待度を１０％、「激熱」の期待度を２０％、「当？」の期待度を１００％としてもよい。
また、「当？」の期待度を１００％としたが、９０％や９５％としてもよい。
なお、期待度示唆画像の種類は３種類に限らず、２種類以上の複数種類（例えば４種類～１０種類であってもよい）であればよい。
【３１８１】
以下に、図３７２～図３７４に示すフローチャートを参照して、「爆弾期待度演出」について説明する。
図３７２は爆弾期待度演出実行処理を示すフローチャートである。なお、爆弾期待度演出実行処理は、爆弾期待度演出を実行することが決定されたときに、周辺制御基板１５１０におけるメインルーチン（図９５等を参照して説明した周辺制御部定常処理）から定期的に呼び出されるサブルーチンである。また、図３７３は爆弾画像表示処理を示すフローチャートである。また、図３７４は爆弾画像表示中止処理を示すフローチャートである。
爆弾画像表示処理と爆弾画像表示中止処理はそれぞれ爆弾期待度演出実行処理から呼び出されるサブルーチンである。
【３１８２】
爆弾期待度演出実行処理におけるステップＳ１４０では、期待度示唆画像が表示されているか否かが判断される。期待度示唆画像が表示されていない場合はステップＳ１４２へ移行し、期待度示唆画像が表示されている場合はステップＳ１６８へ移行する。
【３１８３】
ステップＳ１４２では、爆発画像が表示されているか否かが判断される。爆発画像が表示されていない場合はステップＳ１４６へ移行し、爆発画像が表示されている場合はステップＳ１６４へ移行する。
【３１８４】
ステップＳ１４６では、第二始動口２００４の保留数が４個であるかが判断される。第二始動口２００４の保留数が４個である場合は、ステップＳ１４８に移行し、第二始動口２００４の保留数が４個でない（すなわち０個～３個）である場合は、ステップＳ１６２に移行する。
【３１８５】
ステップＳ１４８では、第二始動口２００４に遊技球が入球したかが判断される。第二始動口２００４に遊技球が入球した場合には、ステップＳ１５０に移行し、第二始動口２００４に遊技球が入球していない場合には、ステップＳ１６２に移行する。
【３１８６】
ステップS１５０では、爆弾画像の表示が中断中であるかが判断される。爆弾画像の表示が中断中である場合には、ステップＳ１５２へ移行する。爆弾画像の表示が中断中でない場合には、ステップＳ１５４へ移行する。
【３１８７】

ステップＳ１５２では、爆弾画像とカウントダウン画像の表示が再開される。表示される爆弾画像とカウントダウン画像は、表示中断前に表示していたものと同じ爆弾画像とカウントダウン画像である場合もあれば一つ進んだ画像（例えばカウントダウンの数字が５で非表示にされ、再開されたときには４など）であることもある。その後、ステップＳ１５４へ移行する。

【３１８８】

ステップＳ１５４では、爆弾期待度演出実行中フラグが１であるか否かが判定される。爆弾期待度演出実行中フラグが１である場合には、ステップＳ１５６に移行する。爆弾期待度演出実行中フラグが１でない場合には、ステップＳ１５８に移行する。

【３１８９】

ステップＳ１５６の爆弾画像表示処理について、図３７３を参照して説明する。

ステップＳ１８０では爆弾画像発展抽選に当選したか否かが判断される。なお、爆弾画像発展抽選は例えば１／２の確率で当選となり、１／２の確率で落選となる抽選である。爆弾画像発展抽選に当選した場合にはステップＳ１８２へ移行し、爆弾画像発展抽選に落選した場合には爆弾期待度演出実行処理へ復帰する。

【３１９０】

ステップＳ１８２では第１爆弾画像が表示されているか否かが判断される。第１爆弾画像が表示されている場合にはステップＳ１８４へ移行し、第１爆弾画像が表示されていない場合（第２爆弾画像～第８爆弾画像が表示されている場合）にはステップＳ１８６へ移行する。

【３１９１】

ステップＳ１８４では、第１爆弾画像を非表示とし、爆発画像を表示する。また、次のカウントダウン画像として数字の「０」を表示する。その後、爆弾期待度演出実行処理に復帰する。

【３１９２】

ステップＳ１８６では、爆弾画像及びカウントダウン画像として、次の爆弾画像及びカウントダウン画像を表示する。例えば、第８爆弾画像とカウントダウン画像として数字の「８」が表示されていた場合には、第７爆弾画像とカウントダウン画像として数字の「７」を表示する。その後、爆弾期待度演出実行処理に復帰する。

【３１９３】

図３７３を参照して爆弾画像表示処理の説明をしたが、図３７２を参照して爆弾期待度演出実行処理の説明に戻る。

【３１９４】

ステップＳ１５８では、爆弾期待度演出実行中フラグに１がセットされる。

【３１９５】

ステップＳ１６０では、爆弾画像とカウントダウン画像の表示が開始される。最初に表示される爆弾画像は第８爆弾画像である。またカウントダウン画像として数字の「８」が表示される。

【３１９６】

ステップＳ１６２の爆弾画像表示中止処理について、図３７４を参照して説明する。

ステップＳ２００では、第二始動口２００４への入賞が爆弾画像の表示中に連続して所定時間（６秒間）ないかを判断する。第二始動口２００４への入賞がない場合は、ステップＳ２０２へ移行する。第二始動口２００４への入賞がある場合は、ステップＳ２０４へ移行する。

【３１９７】

ステップＳ２０２では、表示中の爆弾画像とカウントダウン画像の表示を中断する。その後、ステップＳ２０４へ移行する。

【３１９８】

ステップＳ２０４では、第二始動口２００４への入賞が爆弾画像の表示中断開始から連続して所定時間（６秒間）ないかを判断する。第二始動口２００４への入賞がない場合は

、ステップＳ２０６へ移行する。第二始動口２００４への入賞がある場合は、爆弾期待度演出実行処理に復帰する。

【３１９９】

ステップＳ２０６では、爆弾期待度演出実行中フラグに０がセットされる。その後、爆弾期待度演出実行処理に復帰する。なお復帰した爆弾期待度演出実行処理では、実行すべき処理はないので、メインルーチンへ復帰する。なお、メインルーチンでは、爆弾期待度演出実行中フラグが１から０になった場合に、爆弾期待度演出の実行を終了し、再度、爆弾期待度演出を実行することが決定されるまで、爆弾期待度演出実行処理は実行しない。

なお、第二始動口２００４への入賞が爆弾画像の表示中断開始から連続して所定時間（例えば６秒間）ないかを判断して爆弾期待度演出の途中で終了させることを可能（例えばカウントダウンする表示が０まで進行せずに５で終了するなど）としたが、爆弾期待度演出の途中で終了させないようにするようにしてもよい。

【３２００】

図３７４を参照して爆弾画像表示中止処理の説明をしたが、図３７２を参照して爆弾期待度演出実行処理の説明に戻る。

【３２０１】

ステップＳ１６４では、爆発画像の表示開始から２秒が経過したかが判断される。爆発画像の表示開始から２秒が経過した場合にはステップＳ１６６へ移行する。爆発画像の表示開始から２秒が経過していない場合にはメインルーチンへ復帰する。

【３２０２】

ステップＳ１６６では、爆発画像とカウントダウン画像を非表示とし、期待度示唆画像を表示する。なお、表示する期待度示唆画像は特別抽選の結果に基づいて決定される。その後、メインルーチンへ復帰する。なお、特別抽選の結果に基づいてとは、オーバー入賞ではない入賞に対しても所定の確率（例えば１／２の確率）でカウントダウン画像の数字が１つずつ減っていくとともに導火線の長さが短くなっていくようにした場合、爆発画像が表示されるときには、変動は行っているが保留が全くない状態であるか、変動は行っており保留もある状態のいずれかとなるため、行っている変動に対しての期待度示唆画像を表示する場合もあれば、行っている変動が終了しても期待度示唆画像を表示したままとし、いずれかの保留に対しての期待度示唆画像を表示する場合もある。つまり、変動開始時に行われる抽選の結果に基づく場合もあれば、所謂先読み抽選の結果に基づく場合もあるということである。

【３２０３】

ステップＳ１６８では、期待度示唆画像の表示開始から３秒が経過したかが判断される。期待度示唆画像の表示開始から３秒が経過した場合にはステップＳ１７０へ移行する。爆発画像の表示開始から３秒が経過していない場合にはメインルーチンへ復帰する。

【３２０４】

ステップＳ１７０では、期待度示唆画像を非表示とする。

続いて、ステップＳ１７２では、爆弾期待度演出実行中フラグに０をセットする。その後、メインルーチンへ復帰する。

なお、メインルーチンでは、爆弾期待度演出実行中フラグが１から０になった場合に、爆弾期待度演出の実行を終了し、再度、爆弾期待度演出を実行することが決定されるまで、爆弾期待度演出実行処理は実行しない。

つまり、爆発画像が表示されてから２秒経過すると期待度示唆画像が表示され、期待度示唆画像が表示されてから３秒経過すると期待度示唆画像が非表示にされる（期待度示唆画像が表示されるまでの時間よりも期待度示唆画像を表示している時間の方が長い）ようにしているが、爆発画像が表示されてから２秒経過すると変動が行われていないということも起きるため、爆発画像の表示とともに期待度示唆画像が表示されるようにしてもよい。具体的には変動が行われていないにもかかわらず爆弾期待度演出が実行されているときに単発打ちを行うと、第二始動口２００４に遊技球が入賞する度に爆弾期待度演出が進行しうるためである。

【３２０５】
以下に、図３７５、図３７６を参照して、「爆弾期待度演出」における具体的な表示態様について説明する。
「爆弾期待度演出」は、時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）において、実行される。時短状態においては、第二始動口２００４に遊技球が入賞する確率が、非時短状態（低確率非時短状態、高確率非時短状態）と比べて高くなる。また、第二始動口２００４は遊技領域の右側に設けられているため、遊技者は右打ちを行うこととなる。
なお、図３７５は本実施形態における演出例のタイムチャートを示している。また、図３７６は、演出例中の所定のタイミングにおける表示状態を示している。
【３２０６】
まず、図３７５（ａ）、図３７６を参照して、演出例１について説明する。演出例１は、第二始動口２００４に対する複数回の始動入賞のすべてにおいて爆弾画像発展抽選に当選して次の爆弾画像を表示すると決定されたものと仮定した場合の演出例を示している。なお、上述したように爆弾画像発展抽選に当選する確率は１／２、落選する確率は１／２であるので、１／２の確率で次の爆弾画像が表示され、１／２の確率で元の爆弾画像が表示され続けるが、ここではすべて次の爆弾画像が表示されることとなる。
なお、演出例１において始動入賞が発生するタイミングは、タイミングｔ９、タイミングｔ１０、タイミングｔ１３、タイミングｔ１４、タイミングｔ１５、タイミングｔ１６、タイミングｔ１８、タイミングｔ１９、タイミングｔ２２としている。
【３２０７】
図３７６（ａ）は、タイミングｔ０となる直前（変動表示の開始直前）の表示領域における表示状態を示している。このとき、第二始動口２００４の保留数は４個であり、保留数表示画像として「４」が表示されている。また、時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）となっており、遊技者に対して右打ちが要求される遊技状態となっている。表示領域には通常背景画像Ｃ、連チャン回数（「勝利×１５」の数字部分）や連チャン中に遊技者に払い出された遊技球の個数（「１２０００両突破！！」の数字部分）、「次の目的地：尾張」という文字、「武者修行ＲＵＳＨ」という文字、武闘家キャラクタと武闘家キャラクタのセリフ（「全国を武者修行だ！」）、「右打ち！」という文字を含む右向きの矢印画像、停止表示された装飾図柄が表示された状態となっている。なお、これらの文字や画像については、装飾図柄の変動表示中も続けて表示される。
タイミングｔ０において装飾図柄の変動表示が開始される。同時に保留個数が１つ減って３個になるとともに、第１保留表示領域に表示されていた待機保留画像が左方向に移動しながら大きくなり、現保留表示領域に現保留画像として表示される。また、第２保留表示領域～第４保留表示領域に表示されていた待機保留画像は、それぞれ左方向に移動して、第１保留表示領域～第３保留表示領域に表示される。この結果、第４保留表示領域に待機保留画像が表示されない状態となる。また、保留数表示画像として「３」が表示される。
図３７６（ｂ）はこのとき（タイミングｔ０からタイミングｔ９の間の所定のタイミング）の表示状態を示している。
なお、タイミングｔ０から少なくともタイミングｔ３３まで、装飾図柄は高速で変動表示される。タイミングｔ３３以降の装飾図柄の変動表示態様については後述する。
【３２０８】
タイミングｔ９において、第二始動口２００４に遊技球が入賞する。この入賞に応じて、第４保留表示領域に待機保留画像が表示される。また、第８爆弾画像とカウントダウン画像（数字の「８」）が表示領域の左側に表示される。なお、爆弾画像（第１爆弾画像～第８爆弾画像）、カウントダウン画像の表示優先度は装飾図柄の表示優先度よりも高い。また、保留数表示画像として「４」が表示される。
図３７６（ｃ）は、このときの表示状態を示している。
【３２０９】
次いで、タイミングｔ１０において、第二始動口２００４に遊技球が入賞する。なお、この入賞は第二始動口２００４の保留数が４つのときに発生したものということになる（

上述したようにこれがオーバー入賞である）。この入賞に応じて、第８爆弾画像が第７爆弾画像に変化する。また、同時にカウントダウン画像が数字の「８」から数字の「７」に変化する。第８爆弾画像が第７爆弾画像に変化したことで、導火線の長さが短くなる。

図３７６（ｄ）はこのときの表示状態を示している。

【３２１０】

以下同様に、タイミングｔ１３、タイミングｔ１４、タイミングｔ１５、タイミングｔ１６、タイミングｔ１８、タイミングｔ１９において、第二始動口２００４に遊技球が入賞する。各入賞に応じて、爆弾画像が第７爆弾画像から第１爆弾画像へと順に変化する。また、同時にカウントダウン画像が数字の「７」から数字の「１」へと順に変化する。また、爆弾画像の変化に応じて、導火線の長さが徐々に短くなっていく。

図３７６（ｅ）は、第１爆弾画像と数字の「１」のカウントダウン画像が表示された表示状態（表示期間としてはタイミングｔ１９からタイミングｔ２２の期間）を示している。

【３２１１】

次いで、タイミングｔ２２において、第二始動口２００４に遊技球が入賞する。この入賞に応じて、第１爆弾画像が爆発画像に変化する。また、同時にカウントダウン画像が数字の「１」から数字の「０」へと変化する。なお、爆発画像の表示優先度は装飾図柄の表示優先度よりも高い。爆発画像の表示は２秒間行われる。

図３７６（ｆ）は、第１爆弾画像と数字の「０」のカウントダウン画像が表示された表示状態（表示期間としてはタイミングｔ２２からタイミングｔ２４の期間）を示している。

【３２１２】

次いで、タイミングｔ２４において、爆発画像とカウントダウン画像の表示が終了する。また、爆発画像が表示されていた位置に期待度示唆画像が表示される。ここでは、「激熱」の期待度示唆画像が表示される。期待度示唆画像の表示は３秒間行われる。

図３７６（ｇ）は、期待度示唆画像が表示された表示状態（表示期間としてはタイミングｔ２４からタイミングｔ２７の期間）を示している。

【３２１３】

次いで、タイミングｔ２７において、期待度示唆画像の表示が終了する。また、これにより、「爆弾期待度演出」の実行が終了する。

図３７６（ｈ）は、期待度示唆画像の表示が終了した後の所定のタイミング（例えば、タイミングｔ３０）における表示状態を示している。

【３２１４】

次に、図３７５（ｂ）、図３７６を参照して、演出例２について説明する。演出例２は、第二始動口２００４に対する複数回の始動入賞のうちの一部の始動入賞において次の爆弾画像を表示すると決定され、その他の始動入賞において次の爆弾画像を表示されないと決定されたものと仮定した場合の演出例を示している。なお、上述したように爆弾画像発展抽選に当選する確率は１／２、落選する確率は１／２であるので、１／２の確率で次の爆弾画像が表示され、１／２の確率で元の爆弾画像が表示され続けるが、ここでは次の爆弾画像が表示される場合と元の爆弾画像が表示され続ける場合とがあることとなる。

なお、演出例２において始動入賞が発生するタイミングは、タイミングｔ９、タイミングｔ１０、タイミングｔ１２、タイミングｔ１３、タイミングｔ１４、タイミングｔ１５、タイミングｔ１６、タイミングｔ１７、タイミングｔ１８、タイミングｔ１９、タイミングｔ２１、タイミングｔ２２としている。

【３２１５】

このうち、タイミングｔ９、タイミングｔ１０、タイミングｔ１３、タイミングｔ１４、タイミングｔ１５、タイミングｔ１６、タイミングｔ１８、タイミングｔ１９、タイミングｔ２２の始動入賞については始動入賞の発生に対応して、次の爆弾画像の表示が行われるものとしている。

一方、タイミングｔ１２、タイミングｔ１７、タイミングｔ２１の始動入賞については始動入賞が発生したものの、元の爆弾画像が表示され続けるものとしている。例えば、タイミングｔ１２において、始動入賞が発生するが元の爆弾画像が表示され続けると決定さ

れるため、表示領域の表示内容は変化しない。
なお、表示領域における表示内容（具体的には、爆弾画像、カウントダウン画像、爆発画像などの表示態様）は、図３７５（ａ）を参照して示した実施形態における表示態様と同じ表示が行われる。
【３２１６】
次に、図３７５（ｃ）を参照して、演出例３について説明する。演出例３は、第二始動口２００４に対する始動入賞が発生して、「爆弾期待度演出」の実行が開始されたものの遊技者が遊技球の発射を中断して、「爆弾期待度演出」中に爆弾画像の変化が１回のみ発生した後は、始動入賞が発生しなかったと仮定した場合の演出例を示している。なお、図３７４を参照して上述したように「爆弾期待度演出」の実行中に所定時間始動入賞が発生しないと、爆弾画像とカウントダウン画像の表示が中断される。また、爆弾画像とカウントダウン画像の表示中断後、所定時間始動入賞が発生しないと「爆弾期待度演出」の実行が終了される。
なお、演出例３において始動入賞が発生するタイミングは、タイミングｔ９、タイミングｔ１０としている。また、タイミングｔ１０における始動入賞に対応して実行される爆弾画像発展抽選については当選したものとしている。
【３２１７】
図３７５（ｃ）に示すようにタイミングｔ９において、始動入賞が発生することで、第８爆弾画像とカウントダウン画像の数字の「８」の表示が開始される。図３７６（ｃ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、タイミングｔ１０において、始動入賞が発生し、爆弾画像発展抽選に当選することで、第７爆弾画像とカウントダウン画像として数字の「７」が表示される。
その後は、始動入賞が発生せず、タイミングｔ１６（タイミングｔ１０から６秒後）において、第７爆弾画像とカウントダウン画像として数字の「７」の表示が中断される。図３７６（ｈ）はこのときの表示状態を示している。
次いで、タイミングｔ２２（タイミングｔ１６から６秒後）において、「爆弾期待度演出」の実行が終了する。すなわち、タイミングｔ２２より後に、始動入賞が発生したとしても、第７爆弾画像とカウントダウン画像の数字の「７」の表示が再開されることはない。
【３２１８】
次に、図３７５（ｄ）を参照して、演出例４について説明する。演出例４は、演出例３を一部変形したものであり、演出例３において示したタイミングに加えて、タイミングｔ１８において第二始動口２００４に対する始動入賞が発生したと仮定した場合の演出例を示している。
この演出例の場合、タイミングｔ１６において、第７爆弾画像とカウントダウン画像の数字の「７」の表示が中断されるが、タイミングｔ１８において始動入賞が発生したことに対応して、第７爆弾画像とカウントダウン画像として数字の「７」の表示が再開される。
また、タイミングｔ２４（タイミングｔ１８から６秒後）において、第７爆弾画像とカウントダウン画像の数字の「７」の表示が再び中断される。
【３２１９】
「爆弾期待度演出」における演出例１～演出例４を示したが、タイミングｔ３３以降は、リーチ状態とならずにハズレを示す態様で装飾図柄が停止表示されるか、リーチ状態となった後にハズレを示す態様または大当りを示す態様で、装飾図柄が停止表示される。
なお、リーチ状態となった後には、特殊なリーチ演出（例えば、上述した、武闘家キャラクタリーチ演出や師匠キャラクタリーチ演出）が実行される場合がある。この場合、リーチ演出中の演出内容（キャラクタ同士の戦いの結果等）によって大当りか否かが示唆されたのちに、ハズレを示す態様または大当りを示す態様で、装飾図柄が停止表示される。
【３２２０】
時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）にもかかわらず変動時間が長い変動パターン（例えば１分や２分など）が選択された上で「爆弾期待度演出」が実行され、第二始動口２００４に対して始動入賞が連続的に発生した場合には、演出例１～演出例４のよう

に、「爆弾期待度演出」が１回の変動表示内においてのみ実行されるものであったが、時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）では比較的変動時間が短い変動パターン（例えば１秒や２秒など）が高い割合（例えば１／２以上）で選択されるため、このような比較的変動時間が短い変動パターン（例えば１秒や２秒など）が選択されたときに「爆弾期待度演出」を実行するとされたときや、時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）にもかかわらず変動時間が長い変動パターン（例えば１分や２分など）が選択された上で「爆弾期待度演出」が実行されたにもかかわらず遊技球の打ち出しを停止したり左打ちを行った場合には第二始動口２００４に対して始動入賞が発生しないため、「爆弾期待度演出」において爆発画像が表示される前（第１爆弾画像～第８爆弾画像およびそれらに対応したカウントダウン画像としての数字が表示されているとき）に、変動が途切れることも想定される。

この場合には、変動が途切れた（図柄確定し、保留が無く次の変動が開始しない）としても「爆弾期待度演出」それ自体は継続して実行表示（第１爆弾画像～第８爆弾画像とそれらに対応したカウントダウン画像は変動が途切れた（図柄確定し、保留が無く次の変動が開始しない）としても表示）することで、複数回の変動表示にわたって「爆弾期待度演出」が実行されることになる。この場合は、新たに開始される変動表示の表示結果について（具体的には、「爆弾期待度演出」において爆発画像を表示する契機となった変動に対して、もしくは、「爆弾期待度演出」において爆発画像を表示する契機となった変動よりも前の変動に対して）の期待度が、期待度示唆画像によって示唆される。

なお変動表示をまたいで「爆弾期待度演出」が実行される場合でも、爆弾画像、カウントダウン画像は継続して表示され続ける。これにより「爆弾期待度演出」が実行中であることを認識させ続けることができ、興趣が維持される。

【３２２１】

演出例１や演出例２のような態様によれば、始動入賞の発生に対応して所定の確率で爆弾画像が次の爆弾画像に切り替えられていき、導火線が徐々に短くなっていくとともにカウントダウン画像によるカウントダウンが遊技者に示されるため、期待度を知りたい遊技者は、積極的に始動入賞を発生させる遊技を行うこととなる。また、カウントダウン画像として数字が表示されることで、遊技者に対して演出の進行状況を明確に伝えることができる。また、爆弾画像の切り替え時には、必ずカウントダウン画像の切り替えも行われ、カウントダウン画像が０に向かって減っていき０になったときに期待度示唆画像の表示が行われるため、通常の遊技者であれば「爆弾期待度演出」を２、３回見れば、どのような演出であるのかを、速やかに理解することができる。また、演出内容を理解した遊技者はカウントダウン画像の数字が０に向かって減っていくことに高揚感を覚えることとなる。

あるいは、遊技球の発射を中断することにめんどうくささを感じて、遊技球の発射を中断しない遊技者も一定数存在する。また、遊技店によっては、遊技球の発射の中断を禁止している場合もある。このような場合には必然的にオーバー入賞が発生しうることとなり、遊技者は始動入賞によって何ら利益を得られず損をしたような気持ちを覚えて、興趣が低下するおそれがあるが、本実施形態によればオーバー入賞の発生によって、導火線が徐々に短くなっていき、最終的には期待度が示唆されるため、興趣を向上させることができる。

一方、期待度を知りたくないと考える遊技者や、期待度を知ることよりも遊技球が減ってしまうリスクを考慮して遊技球を発射させたくないと考える遊技者は、仮に遊技球を発射させてしまったとしても、すぐに遊技球の発射を中止することで、爆弾画像やカウントダウン画像の表示を中断、中止させることができる（この場合は、演出例３や演出例４のような態様となりうる。）。

また、このような遊技者が途中で気が変わった場合には、遊技球の発射を再開することで、爆弾画像やカウントダウン画像の表示を再開させることができる。例えば、演出例４において、タイミングｔ１８以降も遊技球の発射を遊技者が続ければ、期待度示唆画像を表示させることが可能である。

【３２２２】

このように、本実施形態によれば、保留個数が上限に達したとしても遊技者が遊技球の発射を継続するため、遊技機の稼働率を高めることができ、遊技店の売り上げに貢献できる。また、少なくとも始動入賞が複数回発生するまで、遊技者が遊技球の発射を継続するため遊技機の稼働率を高めることができる。一方、期待度が示唆されることを好まない遊技者は遊技球の発射を中断することで、「爆弾期待度演出」によって期待度が示唆されることを回避することができる。

【３２２３】

爆弾画像の表示中に変動表示が終了した場合、爆弾画像の表示が引き続き継続される実施形態を示したが、「爆弾期待度演出」の実行が開始された変動表示の停止と同時に爆弾画像の表示を終了して、「爆弾期待度演出」の実行が終了するようにしてもよい。

あるいは、変動表示中であって、装飾図柄がリーチ状態を形成したタイミング、あるいは、リーチ演出が開始されたタイミングで、「爆弾期待度演出」の実行が終了するようにしてもよい。

【３２２４】

時短状態中（低確率時短状態中または高確率時短状態中）の第二始動口２００４の保留個数に基づいて、「爆弾期待度演出」が開始される実施形態を示した。なお、時短状態中には、可動片２００４ａが開放状態となる頻度が高くなるため、短時間で保留数を増やすことが可能となる。このため第二始動口２００４の保留個数が最大になりやすく、遊技者が遊技球の発射を中断する契機となりうるが、「爆弾期待度演出」が実行されうることで、遊技者に遊技球の発射を継続させる動機づけを与えることが可能となる。

一方、左打ち中（低確率非時短状態中または高確率非時短状態中）の第一始動口２００２の保留個数に基づいて、「爆弾期待度演出」を実行可能としてもよい。なお、第一始動口２００２には、第二始動口２００４における可動片２００４ａのような入賞率を変化させる部材は設けられていない。なお、第一始動口２００２の保留個数に基づいて、「爆弾期待度演出」を実行する際には、背景画像として通常背景画像Ａまたは通常背景画像Ｂを表示するとよい。

【３２２５】

なお、爆弾画像が表示されたとき（第８爆弾画像～第１爆弾画像のいずれかの爆弾画像が表示されたとき）の当りに対する期待度は爆弾画像の種類に関わらず変わらないものとする方が望ましい。

このような実施形態とすることで、期待度示唆画像によって示される期待度を知りたいと思って遊技球の発射を行っていた遊技者が、「爆弾期待度演出」の実行途中で「期待度が低い期待度示唆画像が表示されてしまうかも知れない」という不安感を抱き「やっぱり期待度示唆画像を見たくないなあ」という心境になったとしても、即座に遊技球の発射を止めることで、期待度示唆画像の表示が行われなくなるため遊技者の心理変化に対応可能な演出を提供できるし、期待度示唆画像が表示されるまで期待感を維持することができる。

【３２２６】

なお、爆弾画像の色に複数の色を設け、爆弾画像の色によって異なる期待度が示唆されるようにしてもよい。

例えば、爆弾画像として白色の爆弾画像、赤色の爆弾画像、金色の爆弾画像が表示されるようにしてもよい。また、このときの期待度は白色の爆弾画像、赤色の爆弾画像、金色の爆弾画像の順で高くなるようにするとよい。

爆弾画像全体の色を変化させてもよいし、爆弾画像の一部の色のみを変化させてもよい。

爆弾画像の一部の色を変化させる場合、変化させる部位は球形の爆弾を表した部分、導火線を表した部分、導火線端部の燃焼部分のいずれか１つまたは２つとしてもよい。なお、２つの場合はそれぞれを異なる色とするのではなく同じ色にするとよい。

なお、次の爆弾画像を表示する際に、色が変化した部分については、同じ色のままとするか、より期待度が高い色に変化させるとよい。逆に、期待度が低い色には変化させないようにするとよい。

例えば、燃焼部分が赤色の第７爆弾画像が表示されている状態において、爆弾画像発展

抽選に当選して、第６爆弾画像を表示することが決定された場合に、燃焼部分が赤色の第６爆弾画像や燃焼部分が金色の第６爆弾画像のいずれかが表示されるが、燃焼部分が白色の第６爆弾画像が表示されることはないようにするとよい。

なお、このように、期待度が高い態様に変化させるタイミングは、次の爆弾画像を表示するタイミングでもよいし、次の爆弾画像を表示したタイミングから所定時間の経過（例えば０．３秒）で変化させるようにしてもよい。所定時間の経過とする場合には、発射の間隔は約０．６秒が一般的であり、本願発明の「爆弾期待度演出」の進行（カウントダウンが進むこと）は第二始動口２００４への入賞が契機になっているため、発射の間隔時間よりも短い時間とする方が望ましい。期待度が高い態様に変化させたのは発射したあの遊技球だと認識させることができ高揚感が高まるからである。また、当該所定時間を発射の間隔時間よりも長い時間の例えば１．０秒とした場合には、赤色に変化することが決定されたにもかかわらず赤色を表示するよりも前に再度第二始動口２００４へ入賞して金色に変化することが決定されることもありうる。そのような場合には、一旦赤色を表示したあとに金色を表示するようにしてもよいし、赤色の段階を飛ばして（表示することなく）金色を表示するようにしてもよい。

【３２２７】

なお、爆弾画像に代えて、カウントダウン画像の色を爆弾画像と同様に変化させてもよい。あるいは、爆弾画像全体あるいは爆弾画像の一部の色を変化させる際に、カウントダウン画像の色を同じ色もしくは別の色にしてもよいし、カウントダウン画像のみを変更するようにしてもよい。

【３２２８】

爆発画像の色についても、第１爆弾画像（全体あるい一部）やカウントダウン画像の色と同じ色に変化させるようにしてもよい。例えば、金色の第１爆弾画像が表示されていた場合には、金色の爆発画像が表示されるようにするとよい。

【３２２９】

爆弾画像やカウントダウン画像の色により期待度を示す実施形態を示したが、色に限らず、爆弾画像やカウントダウン画像の表示態様を複数用意しその種類によって期待度を示すようにしてもよい。例えば、爆弾画像として、小さい爆弾画像・中くらいの爆弾画像・大きい爆弾画像の３つを表示可能とし、爆弾画像の大きさが大きくなるほど期待度が高くなるようにしてもよい。なおカウントダウン画像についても同様の態様を採用することができる。

【３２３０】

なお、第二始動口２００４への入賞が発生したときが所定の最大数（具体的には４個）であるときには必ず第８爆弾画像とカウントダウンの８が表示されるものとし、第８爆弾画像が表示される際に、白色の爆弾画像、赤色の爆弾画像、金色の爆弾画像のいずれかの爆弾画像が表示されるようにしてもよい。この場合、相対的に期待度が高い赤色の爆弾画像や金色の爆弾画像が、「爆弾期待度演出」の開始時にいきなり表示されるため、第二始動口２００４の保留数が３個となって第二始動口２００４へ遊技球が入賞しそうなタイミングにおいて、期待度の高い爆弾画像が表示されるのではないかという高揚感を遊技者に感じさせることができる。

なお、爆弾画像を例に挙げたが、上述したように爆弾画像の一部やカウントダウン画像の色が変化するようにしてもよい。

【３２３１】

「爆弾期待度演出」中に始動入賞が複数回（例えば、最低８回）発生して爆弾画像発展抽選に所定回数当選することを条件に、期待度示唆画像が表示される実施形態を示した。逆に言えば、始動入賞が複数回発生するまでは、遊技者に対して期待度は示唆されない。これにより、遊技機の稼働率を高めることができる。なお、８回に限らず、例えば、遊技機の仕様や始動入賞が発生する確率に応じて、３回～１０回のいずれかの回数としてもよい。

【３２３２】

第二始動口２００４へ遊技球が入賞したとき（オーバー入賞した場合もしくはオーバー入賞でない場合の双方のとき）に爆弾画像発展抽選が行われ、爆弾画像発展抽選に当選する確率を１／２とする実施形態を示したが、爆弾画像発展抽選に当選する確率を他の確率としてもよく、例えば、１／３や２／３としてもよい。

あるいは、爆弾画像発展抽選を行わずに第二始動口２００４へ遊技球が入賞したとき（オーバー入賞した場合もしくはオーバー入賞でない場合の双方のとき）に必ず次の爆弾画像とカウントダウン画像が表示されるか、爆発画像が表示されるようにしてもよい。このように変形するには図３７３のフローチャートにおけるステップＳ１８０の処理を行わないこともしくは爆弾画像発展抽選に当選する確率を１／１とすることで実現できる。

【３２３３】

「爆弾期待度演出」における期待度示唆画像が変動表示中の装飾図柄の表示結果についての期待度が示される例と、第１保留表示領域～第４保留表示領域に表示されるいずれかの待機保留についての期待度が示される例を示したが、第１保留表示領域～第４保留表示領域に表示されるいずれかの待機保留についての期待度が示される場合、いずれの保留について「爆弾期待度演出」が実行されているのかを待機保留画像に矢印などを付す表示によって示してもよいし、この矢印などを付す表示を複数の待機保留（例えば、第１保留表示領域と第３保留表示領域）に示し、付された待機保留のいずれかに対応しているような表示演出であってもよい。この場合、双方がチャンス、一方のみがチャンスのようにしてもよい。

【３２３４】

図３７２のステップＳ１５０、ステップＳ１５２において、爆弾画像とカウントダウン画像の表示が再開される実施形態を示したが、このとき、元の爆弾画像とカウントダウン画像を表示するのではなく、一つ次の爆弾画像とカウントダウン画像を表示するようにしてもよい。なお、第１爆弾画像とカウントダウン画像として数字の「１」が表示されていた場合には、爆発画像とカウントダウン画像として数字の「０」を表示するとよい。

このような実施形態によれば、表示の再開時に表示の中断時よりも１つ進んだ態様で爆発画像とカウントダウン画像が表示されるため、遊技球の発射を再開した遊技者が、遊技球の入球を１回分得したと感じさせることができる。

【３２３５】

特殊なリーチ演出として、時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）中に、時短中第１リーチ演出、時短中第２リーチ演出、時短中第３リーチ演出を実行可能としてもよい。なお、時短中第１リーチ演出～時短中第３リーチ演出においては、武闘家キャラクタがそれぞれ異なる相手キャラクタと戦い、武闘家キャラクタが勝てば、リーチ演出の終了後に装飾図柄が大当りを示す態様で停止表示され、その後大当り遊技が開始される。一方、武闘家キャラクタが負けた場合には、リーチ演出の終了後に装飾図柄がハズレを示す態様で停止表示され、その後、次の装飾図柄の変動表示が実行される。

なお、時短中第１リーチ演出、時短中第２リーチ演出、時短中第３リーチ演出はそれぞれ、変動表示開始時に決定された演出パターンに基づいて、変動表示の開始から所定秒数後に、リーチ演出の実行が開始される。

なお、時短中第１リーチ演出、時短中第２リーチ演出、時短中第３リーチ演出の順に期待度は高くなる。

【３２３６】

「爆弾期待度演出」を実行する期間は遊技球の発射状態によって変化するため、「爆弾期待度演出」の実行中にリーチ演出が開始されるという遊技状況が発生しうる。

この場合、全てのリーチ演出が開始されたタイミングで、爆弾画像とカウントダウン画像の表示を中断するとよい。このような実施形態とすることで、遊技者をリーチ演出に集中させることができる。

あるいは一部のリーチ演出については、リーチ演出の実行中も爆弾画像とカウントダウン画像の表示を継続し、他のリーチ演出についてはリーチ演出が開始されたタイミングで、爆弾画像とカウントダウン画像の表示を中断するようにしてもよい。このような実施形

態とすることで、リーチ演出の種類によって、リーチ演出の実行中に爆弾画像とカウントダウン画像が表示される場合とされない場合とを発生させることができる。
例えば、最も期待度の高い時短中第３リーチ演出の実行中は、爆弾画像とカウントダウン画像の表示を中断し、相対的に期待度の低い時短中第１リーチ演出や時短中第２リーチ演出の実行中は、爆弾画像とカウントダウン画像の表示を継続するようにしてもよい。
このように爆弾画像とカウントダウン画像の表示が中断（非表示に）されるリーチ演出の数よりも爆弾画像とカウントダウン画像の表示が中断（非表示に）されないリーチ演出の数を多くすることで、爆弾画像とカウントダウン画像の表示が中断（非表示に）されるリーチ演出が特別な期待度が高いリーチ演出であることを想起させることができる。
また、爆弾画像とカウントダウン画像の表示が中断（非表示に）されるリーチ演出の数よりも爆弾画像とカウントダウン画像の表示が中断（非表示に）されないリーチ演出の数を少なくするようにしてもよい。この場合には、相対的に期待度が低い時短中第２リーチ演出においても期待感を提供することができる（期待度が高い時短中第３リーチ演出において爆弾画像とカウントダウン画像の表示が中断（非表示に）されているため、爆弾画像とカウントダウン画像の表示が中断（非表示に）されると期待度が高いと遊技者は錯覚するためである）。
また、爆弾画像とカウントダウン画像の表示が中断（非表示に）されるリーチ演出の数と爆弾画像とカウントダウン画像の表示が中断（非表示に）されないリーチ演出の数が同じであってもよい。なお、ここでいうリーチ演出とは、時短中背景画像を表示したまま行われる所謂ノーマルリーチを除いたリーチ演出である。
このような場合、変動開始からリーチ演出が開始されるまで（変動開始から所定時間経過するまで）は爆弾画像とカウントダウン画像は表示されており、リーチ演出実行中は非表示とされるが、爆弾画像とカウントダウン画像が表示されている時間よりも爆弾画像とカウントダウン画像が非表示とされている時間の方が長い方が望ましい。
【３２３７】
時短中第１リーチ演出～時短中第３リーチ演出において、武闘家キャラクタが負けた場合（当落の結果を示唆する表示においてハズレを示唆する表示が行われた場合）には、当落の結果を示唆する表示が行われた以降のタイミングであって、装飾図柄が確定停止表示されるタイミングよりも前のタイミングで、爆弾画像とカウントダウン画像の表示を再開するとよい。このような実施形態とすることで、特別抽選の結果がハズレであることが判明して残念な気持ちを抱いた遊技者の気持ちを、爆弾画像とカウントダウン画像の表示によって緩和することができる。
【３２３８】
時短中第１リーチ演出～時短中第３リーチ演出の実行中に第二始動口２００４へ遊技球が入賞した（オーバー入賞した場合もしくはオーバー入賞でない場合の双方含む）場合には、いずれの爆弾画像とカウントダウン画像であっても当該表示を再開しないようにするとよい。このような実施形態によれば、遊技者をリーチ演出に集中させることができる。なお、いずれの爆弾画像（第１爆弾画像～第８爆弾画像）とそれらに対応したカウントダウン画像であっても表示を再開しないようにすることが望ましいが、所定の爆弾画像（例えば、第１爆弾画像）とそれらに対応したカウントダウン画像については表示を再開させるようにしてもよい。
【３２３９】
時短中第１リーチ演出～時短中第３リーチ演出において、武闘家キャラクタが勝った場合（当落の結果を示唆する表示において大当りを示唆する表示が行われた場合）には、装飾図柄が確定停止し、大当り遊技状態が終了するまで、爆弾画像とカウントダウン画像は非表示の状態とされ、大当り遊技状態が終了して次の変動表示が開始されたタイミングで爆弾画像とカウントダウン画像の表示が再開される。このような実施形態とすることで、大当り遊技状態に遊技者を集中させることができる。
なお、装飾図柄の変動表示が終了したタイミングで、「爆弾期待度演出」を終了するようにしてもよい。この場合、大当り遊技状態の終了後に、爆弾画像とカウントダウン画像

の表示が再開されることはない。
　また、時短中第１リーチ演出～時短中第３リーチ演出において、武闘家キャラクタが勝った場合（当落の結果を示唆する表示において当りを示唆する表示が行われた場合）に、装飾図柄が確定停止するまでに爆弾画像とカウントダウン画像の表示を再開させるようにしてもよい。この場合は、大当り遊技状態の終了後に期待感を提供できる。
【３２４０】
　大当り遊技状態が終了して次の変動表示が開始されたタイミングで爆弾画像とカウントダウン画像の表示が再開される実施形態を示したが、大当り遊技状態中の所定のタイミングであったり、時短中第１リーチ演出～時短中第３リーチ演出において、武闘家キャラクタが勝った（当落の結果を示唆する表示において大当りを示唆する表示が行われた）タイミング以降であって、装飾図柄が確定停止するまでのタイミングで、爆弾画像とカウントダウン画像の表示が再開されるようにしてもよい。このような実施形態によれば、大当り後に実行される変動表示について、さらに大当りが発生するのではないか（連チャンが発生するのではないか）という期待感を遊技者に感じさせることができる。
　大当り遊技状態が終了して次の変動表示が開始されたタイミングで爆弾画像とカウントダウン画像の表示が再開される実施形態を示したが、大当り遊技状態が終了して次の変動表示が開始されるよりも前のタイミングで爆弾画像とカウントダウン画像の表示を行うようにしてもよい。このような場合は変動が行われる前から期待感を提供することができる。
【３２４１】
　大当り遊技状態が終了して次の変動表示が開始されたタイミングで爆弾画像とカウントダウン画像の表示が再開される実施形態を示した。再開時に表示される爆弾画像とカウントダウン画像は再開前と同じ爆弾画像とカウントダウン画像である。このような実施形態によれば、大当り後に実行される変動表示について、さらに大当りが発生するのではないかという期待感を遊技者に感じさせることができる。
　一方、爆弾画像とカウントダウン画像の表示を再開する際に、表示を中断する（非表示となる）前と異なる爆弾画像とカウントダウン画像を表示するようにしてもよい。
　例えば、表示されていた爆弾画像とカウントダウン画像の種類に関わらず、第８爆弾画像とカウントダウン画像（数字の「８」）を表示して、最初からカウントダウンが行われるようにしてもよい。このような実施形態によれば、遊技機の稼働を高めることができる。
　あるいは、表示を中断する前と比べて１つ進んだ爆弾画像とカウントダウン画像を表示するようにしてもよい。このような実施形態によれば、遊技球を無駄に発射したと遊技者が感じることを防止できる。
【３２４２】
　第二始動口２００４への入賞が爆弾画像の表示中に連続して６秒間発生していない場合に、爆弾画像とカウントダウン画像の表示が中断されて非表示となる実施形態を示したが、爆弾画像とカウントダウン画像の表示を非表示とする時間を６秒間とするのではなく、所定の抽選で決定してもよい。例えば、「爆弾期待度演出」の開始時に１／２の確率で６秒間、１／２の確率で１０秒間が選択されるようにしてもよい。
　また、第二始動口２００４への入賞したときに所定の抽選によって例えば３／４の確率で、１０秒間追加されるようにしてもよい。このように１０秒追加された場合には、第二始動口２００４への入賞が１６秒間（６秒＋１０秒）なかった場合に非表示にされることになることから、非表示にされるまでの時間が、複数存在することになる。
　具体的に、「爆弾期待度演出」の開始時に６秒が決定され、保留を含めた全ての変動が終了するまで第二始動口２００４へ入賞がなかった場合で説明する。この場合において、保留を含めた全ての変動が終了するまでに６秒経過していると、変動もしておらず、爆弾画像とカウントダウン画像も非表示とされている状況になる。このときに第二始動口２００４へ入賞すると、爆弾画像とカウントダウン画像が再表示される（再表示される画像は、非表示前と同じ画像である場合もあれば、異なる画像である場合もある）ことになるが、再び非表示になるまでの時間は、６秒であるときと１６秒であるときがあることになる。このように変動開始から爆弾画像とカウントダウン画像が非表示にされるまでの時間は

複数パターン存在することになり、６秒で非表示にされると思っていた遊技者は６秒で非表示にされなかったことを目の当たりにすることで高揚感が高まる。また、追加する秒数を実質無限とすることで、変動開始から変動終了するまで、爆弾画像とカウントダウン画像が非表示にされることはないようなパターンを設けるようにしてもよい。「爆弾期待度演出」が行われていることを明確に認識させることができるためである。

【３２４３】

第二始動口２００４への入賞の発生時に、表示中の爆弾画像とカウントダウン画像に代えて、導火線が短くなった次の爆弾画像と次のカウントダウン画像を同じ位置に表示する実施形態を示したが、次の爆弾画像及びカウントダウン画像を表示する位置として、元の爆弾画像とカウントダウン画像とは異なる位置に表示するようにしてもよい。

例えば、第二始動口２００４への入賞の発生時に次の爆弾画像と次のカウントダウン画像を左右方向に揺動させて表示してもよい。

図３７７（ａ）は第二始動口２００４への入賞が発生する前の表示状態を示している。また、図３７７（ｂ）は第二始動口２００４への入賞が発生した後の表示状態を示している。図中では、第７爆弾画像とカウントダウン画像の数字の「７」が右側に移動して表示された状態を示している。図３７７（ｃ）も第二始動口２００４への入賞が発生した後の表示状態を示している。図中では、第７爆弾画像とカウントダウン画像の数字の「７」が左側に移動して表示された状態を示している。

なお、このような揺れる表示は、次の爆弾画像及び新しいカウントダウン画像の表示が開始されてから所定時間（例えば１秒間）継続するとよい。

このように、爆弾画像が揺れているように視認可能とすることで、第二始動口２００４への入賞が発生したことを遊技者により明確に認識させることができる。また、爆弾が今にも爆発するのではないかという緊張感を遊技者に抱かせることができる。

【３２４４】

なお、揺れる表示以外の態様で爆弾画像とカウントダウン画像を動的に表示するようにしてもよい。例えば、新しい爆弾画像とカウントダウン画像が表示されるたびに、所定位置に向けて、爆弾画像とカウントダウン画像が直線的に徐々に移動していくようにしてもよい。

例えば、現保留表示領域に向けて爆弾画像とカウントダウン画像が移動していき、最終的に現保留画像のすぐ左横に表示されるようにしてもよい。図３７７（ｄ）は、現保留画像の左側に爆弾画像が表示されている状態を示している。

なお、爆弾画像とカウントダウン画像の最終的な表示位置を現保留画像のすぐ左横とするのではなく、現保留画像と爆弾画像の一部またはすべてが重なる位置としてもよい。このとき、現保留画像の手前側に爆弾画像を表示するようにしてもよいし、現保留画像の後ろ側に爆弾画像を表示するようにしてもよい。

図３７７（ｅ）は現保留画像の手前側に第１爆弾画像が表示された表示状態を示している。

【３２４５】

「爆弾期待度演出」の開始時において、第８爆弾画像とカウントダウン画像の数字の「８」を同時に表示したが、爆弾画像を表示するタイミングとカウントダウン画像を表示するタイミングを異なったものとしてもよい。

例えば、「爆弾期待度演出」の開始時には第８爆弾画像のみを表示し、第７爆弾画像を表示するタイミングでカウントダウン画像（この場合は数字の「７」からカウントダウンが開始される）の表示を開始してもよい。

あるいは、「爆弾期待度演出」が開始されてから途中までは爆弾画像のみを表示し、所定の段階からカウントダウン画像の表示が開始されるようにしてもよい。例えば、第４爆弾画像が表示されるタイミングでカウントダウン画像（この場合は数字の「４」からカウントダウンが開始される）の表示を開始してもよい。

このような実施形態によれば、数字により段階が明確に示されるカウントダウン画像と比べて、他の遊技者による見分けがつきにくい爆弾画像の方が先に表示されるため、「爆

弾期待度演出」が実行されていることを他の遊技者に知られにくくなり、自分だけで楽しむことができる。また、遊技球の余計な発射を行いたくない遊技者は、爆弾画像が表示されたとしても速やかに遊技球の発射を停止することで、カウントダウン画像の表示までは実行させずにすむことができるため、演出全体としてのボリューム感が出る前に、「爆弾期待度演出」を中断または中止することが可能となる。

【３２４６】

「爆弾期待度演出」の実行時において、爆弾画像とカウントダウン画像は第二始動口２００４へ入賞したタイミングで同時に次の爆弾画像とカウントダウン画像に変化しうる実施形態を示したが、爆弾画像とカウントダウン画像が、次の爆弾画像とカウントダウン画像に変化するタイミングを異なったものとしてもよい。例えば、第二始動口２００４へ入賞したタイミングで次の爆弾画像が表示されるものの、第二始動口２００４へ入賞したタイミングでは次のカウントダウン画像は表示されず、所定時間経過後（例えば０．５秒後）に次のカウントダウン画像を表示するようにしてもよい。このように同時に次の画像が表示される状況と、次のカウントダウン画像が遅れて表示される状況の双方を実行可能なように所定の条件を満たす（例えば、遅延抽選に当選する、第１爆弾画像～第８爆弾画像のうち偶数の画像の場合など）と遅れて表示するようにしてもよい。そうした場合、遅れる状況と同時に行われる状況の割合は同じであってもよいし、遅れる状況を出やすくしてもよいし出にくくしてもよい。

【３２４７】

第８爆弾画像から第１爆弾画像へと順次切り替えて表示していく実施形態を示したが、このうち導火線を表した部分と導火線端部の燃焼部分を表した部分について、より動的に表示するようにしてもよい。具体的には、ある爆弾画像を次の爆弾画像へと切り替える際に、導火線の長さが徐々に短くなっていくように動的に表示するようにしてもよい。このとき、導火線の長さが短くなっていくのに従って燃焼部分も移動する態様で動的に表示するとよい。

また、このように動的な表示が終わり、ある爆弾画像の次の爆弾画像への切り替えが完了したタイミングで、カウントダウン画像を次のカウントダウン画像へ切り替えるようにしてもよい。

【３２４８】

第二始動口２００４へ入賞したことが発生することを条件に、次の爆弾画像とカウントダウン画像が表示される実施形態を示したが、他の条件により、次の爆弾画像とカウントダウン画像が表示される場合があるようにしてもよい。

例えば、「爆弾期待度演出」の開始あるいは「爆弾期待度演出」実行中の第二始動口２００４への入賞の発生を契機として爆弾画像とカウントダウン画像が表示されてから、所定時間が経過することに基づいて、次の爆弾画像とカウントダウン画像を表示するようにしてもよい。

具体的には、爆弾画像とカウントダウン画像が表示されてから、２秒間が経過したタイミングと４秒間が経過したタイミングのそれぞれにおいて、次の爆弾画像とカウントダウン画像を表示するようにしてもよい。なお、連続して６秒間、第二始動口２００４に遊技球が入賞しない場合には、爆弾画像とカウントダウン画像の表示は中断されるので、「爆弾期待度演出」を途切れなく視認したい遊技者は、残りの２秒間の間に第二始動口２００４に遊技球を入賞させる必要がある。

同様に、爆弾画像とカウントダウン画像が表示されてから、１秒間が経過したタイミングと２秒間が経過したタイミングのそれぞれにおいて、次の爆弾画像とカウントダウン画像を表示するようにしてもよい。この場合は、残りの４秒間の間に第二始動口２００４に遊技球を入賞させる必要がある。

なお、所定時間となる前に、第二始動口２００４への入賞が発生した場合には、再度、所定時間か否かを最初から計時するとよい。

このような実施形態によれば、爆弾画像とカウントダウン画像の表示の一部が自動的に行われることとなり、相対的に少ない遊技球の発射回数により演出を楽しませることがで

きるため、上述したような遊技球の積極的な発射を好まない遊技者に対して、演出に参加する抵抗感を減らすことができるという効果がある。

【３２４９】

爆発画像とカウントダウン画像の表示終了と同時に、爆発画像が表示されていた位置に「熱」、「激熱」、「当？」のうちのいずれかの期待度示唆画像が表示される実施形態を示したが、以下のような表示態様を採用してもよい。

例えば、期待度示唆画像を表示する位置として、爆発画像が表示されていた位置に代えて、カウントダウン画像が表示されていた位置を採用してもよい。この場合、カウントダウン画像の数字の「０」が表示されていた位置に、期待度示唆画像が表示されることとなる。

あるいは、爆発画像やカウントダウン画像が表示されていた位置とは異なる位置に期待度示唆画像を表示するようにしてもよい。この場合、期待度示唆画像を表示する位置はあらかじめ定められた位置にするとよい。

このような実施形態によれば、期待度示唆画像が表示されているタイミングでは、爆発画像やカウントダウン画像の表示が終了しているので、期待度示唆画像に遊技者の意識を集中させることができる。また、期待度示唆画像が表示される位置を遊技者が予め認識することができるため、遊技者が期待度示唆画像を見逃すことを防止できる。

【３２５０】

期待度示唆画像として、現保留画像や待機保留画像の変化を示唆する「変化！」という表示を行ってもよい。この場合、現保留画像や待機保留画像の色が、より期待度の高い色へ変化することが示唆される（なお、保留画像の色と期待度の関係については上述したとおりである。）。例えば、現保留画像や待機保留画像の色を、白色から、青色、緑色、赤色、金色、虹色のいずれかの色へ変化するようにするとよい。

同様に、「２回変化！」という表示を行ってもよい。この場合、現保留画像や待機保留画像の色の変化が２回実行される。なお、２回変化するのは同じ保留画像であり、別々の保留画像が１回ずつ変化するわけではない。

なお、期待度示唆画像の表示中あるいは期待度示唆画像の表示が終了したタイミングで、現保留画像や待機保留画像を変化させるとよい。

また先読み処理に基づいて、４つの待機保留中に特別抽選の結果が大当りである保留が何個あるかをカウントし、その個数を期待度示唆画像により報知してもよい。

例えば、期待度示唆画像としては、「当×１」、「当×２」、「当×２」、「当×４」といった表示を行うようにしてもよい。この場合、４つの待機保留中に１つ～４つの大当りとなる特別抽選結果が含まれていることが遊技者に示唆されることとなる。

また、爆発画像が表示されたあとに期待度示唆画像（「熱！」や「変化！」など）を表示する例を示したが、期待度示唆画像に代えて、時短中でしか表示されることがなくかつ大当りの発生を期待させる演出ではない表示（図３７６（ｂ）が示すように、時短中に表示される基本情報（連チャン回数や獲得数など）とは異なり、例えば、時短状態および大当り状態に滞在した時間（例えば、「現在４０分３０秒経過中！」）や、「本日は体育の日！」などのメッセージ表示）を行うようにしてもよい。

【３２５１】

爆発画像の表示を終了するタイミングで、カウントダウン画像の表示を終了していたが爆弾画像の表示を終了するタイミングで、カウントダウン画像の表示を終了して、爆発画像のみが表示されるようにしてもよい。このような実施形態によれば、「爆弾期待度演出」の表示態様がシンプルなものとなり、爆弾が爆発したことや、爆発画像の表示終了後に表示される期待度示唆画像に遊技者が集中することができる。

あるいは、爆弾画像よりも先にカウントダウン画像の表示を終了するようにしてもよい。例えば、第６爆弾画像や第７爆弾画像や第８爆弾画像を表示するタイミングで、カウントダウン画像の表示を終了するようにしてもよい。このような実施形態によれば、数字による明確なカウントダウンが行われないため、爆弾がいつ爆発するのかというハラハラドキドキとした感情を遊技者に感じさせることができる。

一方、カウントダウン画像よりも先に爆弾画像の表示を終了するようにしてもよい。例えば、カウントダウン画像の数字の「３」や「２」や「１」を表示するタイミングで、爆弾画像の表示を終了するようにしてもよい。このような実施形態によれば、数字による明確なカウントダウンが行われるため、爆発画像がいつ表示されるのかを遊技者に明確に示すことができる。

【３２５２】

表示される爆弾画像とカウントダウン画像とが１対１で対応している実施形態を示した（例えば、図３７０を参照）が、爆弾期待度演出の開始後、第二始動口２００４への入賞が発生したときに、第８爆弾画像についてはそのまま表示を継続し、カウントダウン画像については次のカウントダウン画像が表示される場合を設けてもよい。なお、この場合、次回以降の第二始動口２００４への入賞が発生した場合についても第８爆弾画像の表示を継続し、カウントダウン画像の数字のみが減っていくように表示を行う。また、このような演出は、特別抽選の結果が大当りである場合のみ実行される。また、期待度示唆画像として、「ハズレ」や「ハズレの反対なのだ！」という文字を表示する。また、このような演出は「爆弾期待度演出」の実行に際し低確率（例えば１／１００）で実行されるようにするとよい。このような実施形態によれば、初めて演出を見た遊技者には違和感を覚えさせてしまうものの、複数回演出を見た遊技者には逆に大当りが発生することを認識させることができるようになる。

なお、第８爆弾画像に限らず、他の爆弾画像を表示している状態において、このような演出を実行してもよい。

なお、特別抽選の結果が大当りである場合のみ実行され且つ特別抽選の結果が大当りである場合には必ずこの違和感演出（カウントダウンだけが進行する演出）を実行する一発告知モードとして使用してもよい。なお、この一発告知モードと通常予告モード（上述したような爆弾画像とカウントダウン画像が最後まで表示される予告モード）のいずれのモードで特別抽選の結果を示唆または告知するのかを遊技者が選択できるようにしてもよい。

【３２５３】

また、第二始動口２００４へ入賞し、先読みで当りであることが事前に判定されて「爆弾期待度演出」を実行するとされたとき、前述の違和感演出とは別の違和感演出として、第８爆弾画像とカウントダウン画像の「８」は表示するもの、第二始動口２００４へ入賞すると所定数までは進行させる（例えば、第５爆弾画像とカウントダウン画像の「５」までなど）が、当該所定数を超えると、どれだけ第二始動口２００４へ入賞させたとしても進行しない違和感演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、途中から「爆弾期待度演出」が進行しなくなる違和感を最初は遊技者が覚えるものの、途中から「爆弾期待度演出」が進行しなくなったときには当り確定であることが後に知られることになり、第二始動口２００４へ入賞させて進行しなかった場合に興趣を高めることができる。なお、この所定数について、例えば、第１爆弾画像とカウントダウン画像の「１」までは進行するとした場合、あと少しで期待度示唆画像が表示されることから、どの期待度示唆画像が表示されるかに集中しているため、当該所定数は、「爆弾期待度演出」の前半である「４」もしくは「４」以下とした方が望ましい。このようにすることで、「爆弾期待度演出」の前半は違和感演出の現出を、後半は期待度の高い期待度示唆画像が表示されることを期待しながら遊技することができるので、「爆弾期待度演出」全体を通して興趣の低下が抑制された演出とすることができる。なお、このような演出を実行するかどうかも、遊技者が選択できるようにしてもよい。

【３２５４】

表示される爆弾画像とカウントダウン画像とが１対１で対応している実施形態を示した（例えば、図３７０を参照）が、所定の期間において、いずれか一方を非表示としてもよい。

例えば、「爆弾期待度演出」の途中までカウントダウン画像を非表示とし、途中から表示するようにしてもよい。具体的には、「爆弾期待度演出」の実行中、第８爆弾画像から第５爆弾画像を表示する期間においてはカウントダウン画像を表示せず、第４爆弾画像か

ら第１爆弾画像を表示する期間においてはカウントダウン画像を表示する。
あるいは、「爆弾期待度演出」の途中までカウントダウン画像を表示し、途中から非表示とするようにしてもよい。
また、「爆弾期待度演出」の途中まで爆弾画像を非表示とし、途中から表示するようにしてもよい。
あるいは、「爆弾期待度演出」の途中まで爆弾画像を表示し、途中から非表示とするようにしてもよい。
なお、このような表示の切り替えを行うタイミングとしては、爆弾画像とカウントダウン画像を次の爆弾画像とカウントダウン画像へ変更する７回のタイミングのうちの、いずれのタイミングで行ってもよい。
このような実施形態によれば、いずれか一方のみの表示が行われている場合には、両方表示させたいと遊技者が考えて、遊技球の発射を行うこととなり、遊技機の稼働を高めることができる。また、途中からいずれか一方の画像が非表示となることで、遊技者はカウントダウン演出に集中することができる。また、爆弾画像のみが表示されている場合には、カウントダウンの進捗状況が不明確になるため、カウントダウン画像を表示したいという動機づけが発生する。また、カウントダウン画像のみが表示されている場合には、カウントダウン画像として表示されている数字を減らしたいという動機づけが発生する。いずれの場合も、遊技球の発射を行うこととなり、遊技機の稼働を高めることができる。
【３２５５】
なお、爆弾画像やカウントダウン画像が表示されるタイミングで、爆弾画像やカウントダウン画像に対応した音声の出力を行ってもよい。
例えば、第８爆弾画像～第１爆弾画像の表示に対応して、各タイミングで同じ爆発音を出力するようにしてもよい。また、カウントダウン画像の数字に対応して、各タイミングで同じ音声（「ぴこーん」といった音声等）を出力するようにしてもよい。
あるいは、第８爆弾画像～第１爆弾画像の表示に対応して、それぞれ異なる爆発音を出力するようにしてもよい。また、カウントダウン画像の数字に対応して、それぞれ異なる数字を音声出力（「はち」、「なな」・・・等）するようにしてもよい。
また、「爆弾期待度演出」のうちの前半（例えば、第５爆弾画像や第４爆弾画像を表示するタイミングまで）では同じ爆発音や音声を出力し、後半ではそれぞれ異なる爆発音や音声を出力するようにしてもよい。
このような実施形態によれば、「爆弾期待度演出」の進行状況が明確にされ遊技者の高揚感を高めることができる。
【３２５６】
なお、上述したように、爆弾画像が進行する（次の爆弾画像が表示される）タイミングと、カウントダウン画像が進行する（次のカウントダウン画像が表示される）タイミングが異なる場合には、爆弾画像が進行する（次の爆弾画像が表示される）ときに対応した音または音声等は出力するが、カウントダウン画像が進行する（次のカウントダウン画像が表示される）ときに対応した音または音声等は出力しない方が望ましい。爆弾画像が進行する（次の爆弾画像が表示される）タイミングと、カウントダウン画像が進行する（次のカウントダウン画像が表示される）タイミングが異なる場合であって、右打ちを継続して行う場合には、第二始動口２００４への入賞が比較的容易であることから、多くの遊技球が第二始動口２００４へ入賞することになる。そうした場合、発射間隔は約０．６秒であり、かつタイミングが異なるとすると、０．６秒の間に２回、つまり平均的に約０．３秒で１回、何かしらの音が出力されてしまうことになるため、遊技者に嫌悪感を与えるおそれがあるためである。なお、爆弾画像が進行する（次の爆弾画像が表示される）ときに対応した音または音声等は出力しないが、カウントダウン画像が進行する（次のカウントダウン画像が表示される）ときに対応した音または音声等は出力するという逆パターンであってもよい。
【３２５７】
「爆弾期待度演出」において、装飾部材を動作させたり発光させたりしてもよい。

例えば、爆弾画像やカウントダウン画像が最初に表示されたタイミングでは装飾部材を動作させないものの、次以降の爆弾画像やカウントダウン画像が表示されたタイミングでは可動装飾部材を動作させるようにしてもよい。

また、可動装飾部材の動作が徐々に大きくなっていくようにしてもよい。例えば、爆弾画像やカウントダウン画像が最初に表示されたタイミングでは可動装飾部材を動作させず、２つ目以降の爆弾画像やカウントダウン画像が表示されたタイミングでは可動装飾部材を動作させるようにしてもよい。このような実施形態とすることで、遊技者の高揚感を高めることができる。

なお、発光手段を有する可動装飾部材を採用し、可動装飾部材の動作タイミングに合わせて、あるいは可動装飾部材が動作したのちに、発光手段を所定の発光態様で発光させるようにしてもよい。このような実施形態とすることで、遊技者の高揚感をより高めることができる。

【３２５８】

爆弾画像とカウントダウン画像が表示されるタイミングで、操作部に対する操作受付を有効にするとともに操作部に対する操作を促す操作部模擬画像を表示するようにしてもよい。図３７７（ｆ）はカウントダウン画像の数字の「７」の上側に操作部模擬画像を表示した例を示している。

また、操作部に対する操作部が行われて所定条件を満たした場合には、爆弾画像やカウントダウン画像の表示態様が所定の確率で変化（例えば白爆弾から赤爆弾に変化）するようにしてもよい。

また、操作部模擬画像が表示されても遊技者が操作しなかった場合（操作するよりも前に１回の変動が確定停止した場合）に当該確定停止のタイミングで操作部模擬画像を非表示とせず次の変動開始のタイミングが到来しても継続して表示することで、複数回の変動表示にわたって、操作部模擬画像を表示するようにしてもよい。

また、操作部模擬画像の表示中に、操作部に対する複数回の操作を受け付けるようにしてもよい。また、複数回の操作受付に対応して、爆弾画像やカウントダウン画像の表示態様が複数回変化するようにしてもよい。このような場合、操作部に対して操作が行われたとしても操作部模擬画像の表示は継続される。

また、操作部模擬画像を、爆弾画像やカウントダウン画像よりも目立ちにくく表示して、操作部の操作受付が有効となっていることに遊技者が気が付きにくくしてもよい。図３７７（ｇ）は、操作部模擬画像を表示領域の左下に表示した状態を示している。このように爆弾画像やカウントダウン画像よりも小さく、また、表示領域の端部に近い位置に操作部模擬画像を表示することで、操作部模擬画像が表示されていることをわかりにくくすることができる。

【３２５９】

このように、図３７０～図３７７を参照して示した実施形態によれば、新規な興趣を遊技者に提供できる。

【３２６０】

以下に、新規な演出である「巻物ストック演出」を含む実施形態について説明する。なお、この実施形態は、図１２３～図３７７等を参照して説明した実施形態を変形したものである。

【３２６１】

まず、「巻物ストック演出」の概要を説明する。「巻物ストック演出」では、保留が発生したタイミングで、その保留について先読み処理を行い、先読み結果に基づいて、「巻物ストック演出」を実行するか否かが判定される。

「巻物ストック演出」を実行することが決定された場合には、現保留画像の後ろ側に武闘家キャラクタが表示されるとともに、表示されている各待機保留画像の後ろ側にそれぞれ鬼キャラクタが表示される。なお、現保留画像や各待機保留画像とキャラクタが重なるように表示されるが、重ならないように表示するようにしてもよい。

変動表示が終了し新たな変動表示が開始される際に、武闘家キャラクタはそのままの位

置で表示を継続するが、保留画像の移動とともに武闘家キャラクタの最も近くにいた第１待機保留画像に対応して表示されていた鬼キャラクタが移動してきて、武闘家キャラクタと戦闘を行う「巻物獲得演出」が実行される。

「巻物獲得演出」における戦闘では、武闘家キャラクタが鬼キャラクタに勝つ場合と負ける場合とがあるが、武闘家キャラクタが勝った場合には巻物を獲得できる。獲得した巻物は表示領域の所定の位置（例えば、表示領域の左上の位置）に表示される。武闘家キャラクタが負けた場合には巻物を獲得することはできない。

このように、装飾図柄の変動表示が行われるたびに「巻物獲得演出」が実行されて武闘家キャラクタと鬼キャラクタが戦闘を行なう表示が行われる。なお、「巻物ストック演出」の実行を開始する契機となった保留記憶に対応する変動表示において、武闘家キャラクタと鬼キャラクタの最後の戦闘が行われる。また、「巻物ストック演出」の実行中に新たな保留が発生したとしても、その保留に対応して、新たに鬼キャラクタが表示されることはない。

最後の鬼キャラクタとの戦闘が終了した後に、その装飾図柄の変動表示中において、それまでに獲得した巻物が開かれる「巻物放出演出」が順次行われる。開かれた巻物の中には所定の文字などが記されており、これらによって、期待度が示唆されたり、予告演出の表示内容がより大当たりの期待度が高い表示内容へと変更される。なお、最後の鬼キャラクタとの戦闘が行われる変動表示ではリーチ演出に発展する場合がある。

「巻物放出演出」が実行されるタイミングは、最後の鬼キャラクタとの戦闘が終了した直後から装飾図柄が停止表示されるまでの期間内の所定のタイミングである。例えば、装飾図柄がリーチ状態となる前、リーチ状態中、リーチ演出中の所定のタイミングで「巻物放出演出」が実行されうる。

【３２６２】

図３７８は、「巻物ストック演出」を実行することが決定されたタイミングにおける待機保留の個数、獲得できる巻物の種類と個数を示す演出パターンテーブルである。「巻物ストック演出」においては、先読み処理に基づいて演出パターンが選択される。

具体的には、「巻物ストック演出」を実行することが決定されたタイミングにおける待機保留の個数が１個の場合には、演出パターンＰＴＮ０１～演出パターンＰＴＮ０３のうちのいずれかの演出パターンが選択される。

また、「巻物ストック演出」を実行することが決定されたタイミングにおける待機保留の個数が２個の場合には、演出パターンＰＴＮ０４～演出パターンＰＴＮ０９のうちのいずれかの演出パターンが選択される。

また、「巻物ストック演出」を実行することが決定されたタイミングにおける待機保留の個数が３個の場合には、演出パターンＰＴＮ１０～演出パターンＰＴＮ１９のうちのいずれかの演出パターンが選択される。

また、「巻物ストック演出」を実行することが決定されたタイミングにおける待機保留の個数が４個の場合には、演出パターンＰＴＮ２０～演出パターンＰＴＮ３４のうちのいずれかの演出パターンが選択される。

【３２６３】

なお、「巻物ストック演出」を実行することが決定されたタイミングにおける待機保留の個数が多いほど、最終的に獲得できる巻物の本数が多くなるように演出パターンが選択される。また、巻物の合計獲得数が多いほど、大当たりの期待度が高くなるように演出パターンが選択される。

【３２６４】

図中に示すように「巻物ストック演出」において獲得できる巻物の最大本数は、「巻物ストック演出」を実行することが決定されたタイミングの待機保留の個数と同じ本数である。例えば、４つ目の待機保留が発生したタイミングで、演出パターンＰＴＮ３０～演出パターンＰＴＮ３４のいずれかの演出パターンが選択されて「巻物ストック演出」が開始された場合には、武闘家キャラクタが鬼キャラクタに４回勝つ表示が行われ、４本の巻物を獲得できる。

一方、「巻物ストック演出」開始時の待機保留の個数にかかわらず、巻物が１本も獲得できない場合も発生しうる。例えば、演出パターンＰＴＮ０１、演出パターンＰＴＮ０４、演出パターンＰＴＮ１０、演出パターンＰＴＮ２０が選択された場合には、武闘家キャラクタが鬼キャラクタに１回も勝てず、巻物を１本も獲得することはできない。

【３２６５】

また、獲得できる巻物の種類として、タイマー無し巻物と、タイマー有り巻物とがある。

図３７９は、巻物を獲得した本数と巻物の獲得順序の対応関係を表したテーブルである。なお、いずれの巻物獲得パターンで巻物が獲得されるのかについても先読み結果に基づいて決定される。例えば、巻物獲得パターンＰＴＮ０４は、１本目の巻物としてタイマー有り巻物を獲得し、２本目の巻物としてタイマー無し巻物を獲得するパターンである。また、巻物獲得パターンＰＴＮ２５は、１本目の巻物としてタイマー無し巻物を獲得し、２本目の巻物としてタイマー有り巻物を獲得し、３本目の巻物としてタイマー無し巻物を獲得し、４本目の巻物としてタイマー有り巻物を獲得するパターンである。

【３２６６】

このように「巻物獲得演出」においては、「巻物ストック演出」の開始時に何個の待機保留があるかどうか、すなわち「巻物獲得演出」が何回行われるのか、最終的にタイマー無し巻物とタイマー有り巻物を何本獲得できるのか、が遊技者の関心の的となる。

【３２６７】

最後の「巻物獲得演出」が終了した変動表示における所定のタイミングで、獲得した各巻物に対応する「巻物放出演出」が実行される。「巻物放出演出」では巻物が開かれるとともに表示領域の中央付近に拡大して表示されて、実行中の演出内容に所定の変化を与える。具体的には演出によって示唆されている期待度を高める表示が行われる。

また、獲得できる巻物には、タイマーを有さないタイマー無し巻物とタイマーを有するタイマー有り巻物の２種類がある。

タイマー有り巻物は、獲得した時点からタイマーがカウントダウンされ、タイマーがゼロになったタイミングで巻物が開かれ、巻物が開かれたときに実行されている所定の演出内容に対して変化を与える。つまり、「巻物放出演出」がいつ実行されるのかを遊技者は認識することができる。また、カウントダウンの開始を、巻物を獲得したタイミングではなく、後述するように、左上に移動表示し終わったあととするようにしてもよい。

一方、タイマー無し巻物は、いつ巻物が開かれるのかは遊技者に示されないが、所定のタイミングで巻物が開かれ、巻物が開かれたときに実行されている所定の演出内容に対して変化を与える。つまり、「巻物放出演出」がいつ実行されるのかを遊技者は認識することができない。

また、タイマー無し巻物を獲得した場合よりも、タイマー有り巻物を獲得した場合の方が大当りの期待度は高くなる。また、タイマー有り巻物については、タイマーの数字が所定の秒数からカウントダウンされていくが、カウントダウン開始時の秒数が長いほど、大当りの期待度は高くなる。また、獲得した時点ではタイマー無し巻物であったものが、後述するように、左上に移動表示し終わったときにタイマー有り巻物に変更されてカウントダウンの開始を行うようにしてもよい。つまり、この場合には、タイマー無し巻物はタイマー有り巻物の前兆示唆演出として機能する。

【３２６８】

以下に、図３７８～図３８５等を参照して、「巻物ストック演出」の具体的な演出例について説明する。図３７８は上述したように本実施形態における演出パターンテーブルを示している。図３７９は、本実施形態における巻物獲得パターンテーブルを示している。図３８０、図３８１は本演出例のタイムチャートを示している。また図３８２～図３８７は本演出例の所定のタイミングにおける表示領域の表示状態を示している。

この演出例では、待機保留が３つある状態で第一始動口２００２への遊技球の入賞が発生して待機保留が４つになるとともに、この入賞に基づく先読み処理に基づいて、演出パターンＰＴＮ３２が選択されて「巻物ストック演出」が開始される。その後、各待機保留に対応する装飾図柄の変動表示が実行されるたびに、「巻物獲得演出」が行われる。また

、巻物獲得パターンＰＴＮ２５が選択されて、「巻物獲得演出」においては、タイマー無し巻物とタイマー有り巻物が２本ずつ獲得される。先読み処理の対象となった４個目の待機保留に対応する装飾図柄の変動表示では、「巻物獲得演出」が実行されたのちに「巻物放出演出」が４回行われる。

すなわち、この演出例においては５回の変動表示にわたって「巻物ストック演出」が実行されるということになる。なお、５回の変動表示のうち１回目～４回目の変動表示の結果はハズレであり、５回目の変動表示は大当たりまたはハズレのいずれかである。

【３２６９】

図３８０（ａ）～図３８０（ｄ）は１回目～４回目の変動表示に対応するタイムチャートを示している。また、図３８１（ａ）、図３８１（ｂ）は５回目の変動表示に対応するタイムチャートを示している。

また、図３８０（ａ）のタイミングｔ２０（１回目の変動表示における停止表示が終了するタイミング）は、図３８０（ｂ）のタイミングｔ０（２回目の変動表示が始まるタイミング）と同じタイミングである。同様に、図３８０（ｂ）のタイミングｔ２０とＨ３０（ｃ）のタイミングｔ０、図３８０（ｃ）のタイミングｔ２０とＨ３０（ｄ）のタイミングｔ０、図３８０（ｄ）のタイミングｔ２０とＨ３２（ａ）のタイミングｔ０、図３８１（ａ）のタイミングｔ３０とＨ３２（ｂ）のタイミングｔ３０はそれぞれ同じタイミングである。

【３２７０】

なお、ここでは１回目から４回目の各変動表示の実行時間を１９秒間、装飾図柄の確定停止期間を１秒間としているが、「巻物獲得演出」の実行ができる時間が確保できればよく、各変動表示の実行時間は、例えば５秒～４０秒程度の範囲で適宜設定できる。

同様に、５回目の変動表示の実行時間を５９秒間としているが、リーチ演出と「巻物放出演出」の実行ができる時間が確保できればよく、例えば３０秒～１８０秒程度の範囲で適宜設定できる。つまり、１回目から４回目の各変動における平均変動時間よりも、「巻物ストック演出」を行うと判定された保留の平均変動時間の方が長くなるようにするとよい。また、「巻物ストック演出」を行う場合であっても、巻物の獲得個数が０の場合もあるため、対象となる変動が所謂、通常の変動時間（非リーチで１０秒程度の時間）や短縮変動の時間（例えば、保４のときに最も選ばれやすい３秒程度の変動時間）でもよい。なお、獲得した巻物の本数が多いほど５回目の変動表示の時間が長くなるようにするとよいが、例えば変動時間が１２０秒で獲得する巻物が２本、変動時間が９０秒で獲得する巻物が３本のように、変動時間が長いが獲得する巻物の数は少ないようなパターンを設けるようにしてもよい。

【３２７１】

図３８０（ａ）を参照して、１回目の変動表示について説明する。変動表示開始時の待機保留の個数は３個である。また、背景画像として通常背景画像Ａ（図３４７（ａ）を参照）が表示されている。図３８２（ａ）はタイミングｔ０～タイミングｔ１０の期間における表示領域の表示状態を示している。

タイミングｔ１０において、第一始動口２００２への遊技球の入賞が発生し、先読み処理に基づいて、「巻物ストック演出」が開始される。ここでは、現保留画像の左上側に武闘家キャラクタが表示されるとともに、各待機保留画像の右上側に鬼キャラクタが表示される。図３８２（ｂ）はタイミングｔ１０～タイミングｔ１７の期間における表示領域の表示状態を示している。

タイミングｔ１７において左装飾図柄が仮停止表示され、タイミングｔ１８において右装飾図柄が仮停止表示され、タイミングｔ１９において全装飾図柄がハズレを示す態様で停止表示されて、タイミングｔ２０まで停止表示が継続される。図３８２（ｃ）は、タイミングｔ１９～タイミングｔ２０の期間における表示領域の表示状態を示している。

なお、図３８２（ｄ）等に示すように変動表示中の装飾図柄の表示優先度よりも、武闘家キャラクタと鬼キャラクタの表示優先度は高い。一方、図３８２（ｃ）に示すように停止表示中の装飾図柄の表示優先度よりも、武闘家キャラクタと鬼キャラクタの表示優先度

は低い。

【３２７２】

次いで、図３８０（ｂ）を参照して、２回目の変動表示について説明する。

タイミングｔ０において２回目の変動表示が開始される。タイミングｔ０からタイミングｔ１にかけて、各保留画像がそれぞれ左側に１つ分移動する。同時に鬼キャラクタも各保留画像と一緒に移動する。タイミングｔ１において、各保留画像と鬼キャラクタの移動が終了するとともに、タイミングｔ１からタイミングｔ３にかけて、現保留画像の上側で武闘家キャラクタと移動してきた鬼キャラクタの戦闘が開始される。また両キャラクタの後ろ側にバトルという文字が表示される。図３８２（ｄ）はタイミングｔ１からタイミングｔ３の期間における表示領域の表示状態を示している。

【３２７３】

タイミングｔ３において、武闘家キャラクタと鬼キャラクタの戦闘が終了し、タイミングｔ３からタイミングｔ４にかけて、武闘家キャラクタが勝った表示と鬼キャラクタが勝った表示のいずれかの表示が行われる。

武闘家キャラクタが勝った場合には、鬼キャラクタが倒れた姿勢になったのち非表示の状態となり、武闘家キャラクタが巻物を獲得して左手に巻物を持った状態となる。図３８２（ｅ）、図３８２（ｆ）はこのときの表示状態を示している。次いで、武闘家キャラクタが獲得した巻物がやや大きくなりながら表示領域の左上に移動する表示が行われ、「巻物獲得演出」が終了する。図３８２（ｇ）、図３８２（ｈ）はこのときの表示状態を示している。また、武闘家キャラクタが巻物を獲得して左手に巻物を持った状態の巻物よりも、左上に表示する巻物の方を小さくするようにしてもよい。

一方、武闘家キャラクタが負けた場合には、武闘家キャラクタが倒れた姿勢となったのち、鬼キャラクタが非表示の状態となって「巻物獲得演出」が終了する。武闘家キャラクタが負けた場合には、巻物を獲得することはできず、巻物が表示されることはない。図３８３（ａ）は武闘家キャラクタが倒れた姿勢となったときの表示状態を示している。また、図３８３（ｂ）は「巻物獲得演出」が終了したときの表示状態を示している。

その後は、タイミングｔ１７において左装飾図柄が仮停止表示され、タイミングｔ１８において右装飾図柄が仮停止表示され、タイミングｔ１９において全装飾図柄がハズレを示す態様で停止表示されて、タイミングｔ２０まで停止表示が継続される。

【３２７４】

図３８０（ｃ）、図３８０（ｄ）、図３８１（ａ）に示すように３回目から５回目の変動表示のタイミングｔ３～タイミングｔ４においても同様に、武闘家キャラクタと鬼キャラクタが戦う「巻物獲得演出」が行われる。また、３回目及び４回目の変動表示においても、２回目の変動表示と同様の態様で装飾図柄の停止表示が行われる。本演出例では、４回の「巻物獲得演出」のすべてにおいて武闘家キャラクタが鬼キャラクタとの戦いに勝ち、４本の巻物を獲得した状態となる。図３８３（ｃ）は、図３８１（ａ）のタイミングｔ５における表示例を示している。

なお、獲得した巻物は、獲得した順に表示領域の左上から右に向けて並べて表示される。この演出例の場合、左から１本目と３本目の巻物はタイマー無し巻物であり、左から２本目と４本目の巻物はタイマー有り巻物である。タイマー有り巻物は獲得したタイミングから、カウントダウンが開始されるが、図３８１（ａ）のタイミングｔ５において、左から２本目のタイマーの値は「１４：００」、左から４本目のタイマーの値は「３８：００」となっており、タイミングｔ５から１４秒後のタイミングｔ１９と、タイミングｔ５から３８秒後のタイミングｔ４３のタイミングで「巻物放出演出」が実行される。また、カウントダウンの開始を、巻物を獲得したタイミングではなく、左上に移動表示を開始したタイミングでもよいし、左上に移動表示し終わったあととするようにしてもよい。

【３２７５】

５回目の変動表示の開始時において、４個の巻物を獲得している場合には、「巻物放出演出」が４回実行されるが、以下に演出例を示す。

１回目の「巻物放出演出」は、装飾図柄が高速変動中のタイミングｔ８からタイミング

ｔ１２の期間における「ステップアップ予告演出」の実行中のタイミングｔ１０において実行される。
２回目の「巻物放出演出」は、装飾図柄が高速変動中のタイミングｔ１７からタイミングｔ２１の期間における「セリフ予告演出」の実行中のタイミングｔ１９において実行される。
３回目の「巻物放出演出」は、リーチ演出中のタイミングｔ３１からタイミングｔ３５の期間における「リーチタイトル予告演出」の実行中のタイミングｔ３３において実行される。
４回目の「巻物放出演出」は、リーチ演出中のタイミングｔ４１からタイミングｔ４５の期間における「セリフ予告演出」の実行中のタイミングｔ４３において実行される。
以下に、各「巻物放出演出」の演出態様について説明する。なお、タイマー有り巻物による「巻物放出演出」とタイマー無し巻物による「巻物放出演出」が同時に行われることはない（タイマー有り巻物によるカウントダウンが０になったときに、タイマー無し巻物による「巻物放出演出」が行われることはない）。
【３２７６】
ここで、図３８４を参照して「ステップアップ予告演出」について、説明する。
「ステップアップ予告演出」は、複数の画像が予め定められた順序で表示されていき、どの画像まで表示されたかによって期待度が示唆される演出である。具体的には、表示領域の中央付近に長方形の枠が表示され、枠の中に武闘家キャラクタ、戦士キャラクタ、侍キャラクタ、魔法使いキャラクタが順に表示される。
演出パターンとしては、１段階目のキャラクタである武闘家キャラクタのみが表示される演出パターン、２段階目の戦士キャラクタまで表示される演出パターン、３段階目の侍キャラクタまで表示される演出パターン、４段階目の魔法使いキャラクタまで表示される演出パターンがある。
図３８４（ａ）は武闘家キャラクタが表示された表示状態を示している。図３８４（ｂ）は戦士キャラクタが表示された表示状態を示している。図３８４（ｃ）は侍キャラクタが表示された表示状態を示している。図３８４（ｄ）は魔法使いキャラクタが表示された表示状態を示している。
例えば、４段階目の魔法使いキャラクタまで表示される演出パターンが実行された場合には、図３８４（ａ）、図３８４（ｂ）、図３８４（ｃ）、図３８４（ｄ）の順に表示領域の表示状態が変化することとなる。
なお、各キャラクタの表示時間はキャラクタの視認性が担保される時間を適宜設定することができるが、以下に示す演出例においては２秒間とする。
【３２７７】
「ステップアップ予告演出」においては、枠内の背景色によっても期待度が示唆される。具体的には、背景色として白色、赤色、金色の３色のうちのいずれかの色が選択されるものとする。また、白色、赤色、金色の順で期待度が高くなる。図３８４（ａ）～図３８４（ｄ）は背景色として白色が選択された場合の表示状態を示している。
背景色は、「ステップアップ予告演出」の実行開始時の色のまま変化しない場合と、「ステップアップ予告演出」の実行中に、より期待度が高い色へと変化する場合とがある。例えば、１段階目から４段階目まで継続して白色の背景画像が表示され、色が変化しない場合がある。あるいは、ある段階から次の段階に変化するタイミングで背景画像の色がより期待度が高い色へ変化したり、ある段階の背景画像の表示中により期待度が高い色へと変化する場合がある。このように背景画像が変化した場合、次の段階の背景画像の色としては変化後の背景画像の色が採用される。なお、背景画像の色があるタイミングで白色から赤色に変化したのち、他のタイミングで赤色から金色の変化する場合もある。
このような「ステップアップ予告演出」においては、どの段階のキャラクタまで表示が行われたか、背景画像の色が最終的に何色であったかによって、遊技者に期待度が示唆される。
【３２７８】

なお、背景画像の色を変化させる実施形態を示したが、背景画像の色に代えて枠の色を変化させてもよい。また、１段階目～４段階目まで異なるキャラクタが順次表示されていく実施形態を示したがキャラクタは変化させず、同じキャラクタの異なるポーズが順次表示されていくようにしてもよい。また、キャラクタに限らず、４段階目までそれぞれ異なる画像が表示されるようにしてもよい。

なお、「ステップアップ予告演出」が最大で４段階目まで実行される演出パターンを示したが、４段階に限らず複数段階（２段階以上）であればよく、最大で何段階目までキャラクタを表示するのかは適宜設定することができる。同様に背景画像や枠の色も３色に限らず複数色（２色以上）であればよく、最大で何色を表示可能とするかは適宜設定することができる。

【３２７９】

図３８１（ａ）に示すタイムチャートに示すように５回目の変動表示においてはタイミングｔ６からタイミングｔ１４の期間において「ステップアップ予告演出」が行われる。

図３８４（ｅ）は「ステップアップ予告演出」の実行が開始される前のタイミングｔ５における表示状態を示している。また、図３８４（ｆ）は「ステップアップ予告演出」の実行中に３段階目のキャラクタである侍キャラクタの表示が開始されたタイミングｔ１０における表示状態を示している。

タイミングｔ１１において、「巻物放出演出」が行われる。「巻物放出演出」では、一番左にあったタイマー無し巻物が表示領域の中央付近に移動したのち開かれて所定の文字例えば（「上昇！」）が視認可能になるとともに、背景色が白色から赤色へと変化する（所定の文字を表示したあとの所定時間経過（例えば１秒）後に背景色を変更するようにしてもよい）。同時に、残りの巻物が左方向に移動する（移動しなくてもよい）。図３８４（ｇ）は、タイミングｔ１１における表示状態を示している。

タイミングｔ１２において、４段階目のキャラクタである魔法使いキャラクタが表示される。このとき背景色は赤色のままである。なお、図中に示しているようにタイミングｔ１２で開かれた巻物の表示は終了する。図３８４（ｈ）はタイミングｔ１２における表示状態を示している。

タイミングｔ１４において「ステップアップ予告演出」が終了し、横長長方形の枠とキャラクタの表示は終了する。

【３２８０】

ここで、図３８５を参照して「セリフ予告演出」について、説明する。

「セリフ予告演出」は複数のセリフのうちのいずれかのセリフが所定時間（ここでは４秒間）表示され、表示されたセリフの種類によって期待度が示唆される演出である。具体的には表示領域に表示されたセリフ表示枠の中に、「だめだめなのだ・・・」、「よくわからないのだ・・・」、「期待して待つのだ！」のうちのいずれかのセリフが表示される。これらのセリフは、「だめだめなのだ・・・」、「よくわからないのだ・・・」、「期待して待つのだ！」の順に期待度が高くなる。

図３８５（ａ）は、低期待度のセリフである「だめだめなのだ・・・」が表示された表示状態を示している。図３８５（ｂ）は、中期待度のセリフである「よくわからないのだ・・・」が表示された表示状態を示している。図３８５（ｃ）は、高期待度のセリフである「期待して待つのだ！」が表示された表示状態を示している。なお、これらの図に示しているようにセリフを話すキャラクタ（ここでは師匠キャラクタ）を表示してもよい。

【３２８１】

図３８１（ａ）に示すタイムチャートに示すように５回目の変動表示においてはタイミングｔ１７からタイミングｔ２１の期間において「セリフ予告演出」が行われる。

図３８５（ｄ）は「セリフ予告演出」の実行が開始される前のタイミングｔ１６における表示状態を示している。また、図３８５（ｅ）は「セリフ予告演出」が開始されて、セリフとして「だめだめなのだ・・・」の表示が行われているタイミングｔ１８における表示状態を示している。ここでは、一番左にあったタイマー有り巻物の示す秒数が「１：００」となっており、１秒後に「巻物放出演出」が行われることが示されている。

タイミングｔ１９において、「巻物放出演出」が行われる。「巻物放出演出」では、一番左にあったタイマー有り巻物が表示領域の中央付近に移動したのち開かれて所定の文字（例えば「セリフ変化！」）が視認可能になるとともに、セリフが「だめだめなのだ・・・」から「期待して待つのだ！」へと変化する（所定の文字を表示したあとの所定時間経過（例えば１秒）後にセリフ内容を変更するようにしてもよい）。同時に、残りの巻物が左方向に移動する（移動しなくてもよい）。図３８５（ｆ）は、タイミングｔ１９における表示状態を示している。

タイミングｔ２１において「セリフ予告演出」が終了し、セリフ表示枠、セリフ、師匠キャラクタ、開かれた巻物の表示は終了する。

このように「巻物放出演出」が行われると、「巻物放出演出」とは異なる他の予告演出やリーチ演出を期待度の高い表示へと変更させる例を示したが、「巻物放出演出」のみで完結する（他の予告演出やリーチ演出の表示に影響を与えない）ようにしてもよい。

また、「ステップアップ予告演出」や「セリフ予告演出」において、「巻物放出演出」によって所定の文字が表示されると期待度の高い表示に変更される例を示したが、「巻物放出演出」によって所定の文字が表示されてから期待度の高い表示に変更されるまでの時間は、例で示した「ステップアップ予告演出」と「セリフ予告演出」で同じとしてもよいし、異なるようにしてもよい。例えば、「ステップアップ予告演出」では所定の文字が表示されてから１秒後に期待度の高い表示に変更されるが、「セリフ予告演出」では所定の文字が表示されてから２秒後に期待度の高い表示に変更されるなどである。

【３２８２】

タイミングｔ２５において左装飾図柄（数字の「２」）が仮停止し、タイミングｔ２６において左装飾図柄と同じ数字の右装飾図柄（数字の「２」）が仮停止して、リーチ状態となる。次いで、タイミングｔ３０においてリーチ演出が開始される。具体的にはタイミングｔ３０において、背景画像がリーチ演出専用の背景画像（ここでは図３４７（ｃ）に示したリーチ時背景画像Ａ）に切り替わるとともに、装飾図柄がリーチ時用の装飾図柄となり、表示領域の左上と右上に仮停止表示される。

【３２８３】

ここで、図３８６を参照して「リーチタイトル予告演出」について、説明する。

リーチ演出には複数の種類があり、出現するキャラクタや背景画像が異なっている。また、リーチ演出の開始時には、リーチ演出の名称を示す表示が行われる。

例えば、図３８６（ａ）は「武闘家キャラクタリーチ」開始時の表示例であり、武闘家キャラクタ、リーチ時背景画像Ａ、「武闘家キャラクタリーチ！」という文字が表示された表示例を示している。

図３８６（ｂ）は、「戦士キャラクタリーチ」開始時の表示例であり、戦士キャラクタ、リーチ時背景画像Ｂ、「戦士キャラクタリーチ！」という文字が表示された表示例を示している。

リーチ名を表示する枠内の背景の色は、白色、赤色、金色のいずれかの色である。図３８６（ｃ）は「武闘家キャラクタリーチ」のリーチ名を表示するリーチタイトル表示枠内の背景の色が赤色で表示された表示例を示している。また、図３８６（ｄ）は、「戦士キャラクタリーチ」のリーチタイトル表示枠内の背景の色が赤色で表示された表示例を示している。

リーチ演出の種類によって、大当たりの期待度は異なり、「武闘家キャラクタリーチ」よりも「戦士キャラクタリーチ」の方が大当たりの期待度は高い。

また、リーチタイトル表示枠内の背景の色も大当たりの期待度を示し、白色、赤色、金色の順に期待度が高くなる。このようにリーチタイトル表示枠内の背景の色によって「リーチタイトル予告演出」における期待度が示されることとなる。

【３２８４】

図３８１（ａ）に示すタイムチャートに示すように５回目の変動表示においてはタイミングｔ３１からタイミングｔ３５の期間において「リーチタイトル予告演出」が行われる。

図３８５（ｅ）は「リーチタイトル予告演出」の実行が開始されてから１秒後のタイミ

ングｔ３２における表示状態を示している。ここでは、リーチタイトル表示枠内の色は白色である。
タイミングｔ３３において、「巻物放出演出」が行われる。「巻物放出演出」では、一番左にあったタイマー無し巻物が表示領域の中央付近に移動したのち開かれて所定の文字（「上昇！」）が視認可能になるとともに、リーチタイトル表示枠内の色が白色から赤色へと変化する（所定の文字を表示したあとの所定時間経過（例えば１秒）後にリーチタイトル表示枠内の色を変更するようにしてもよい）。同時に、残りの巻物が左方向に移動する（移動しなくてもよい）。図３８６（ｆ）は、タイミングｔ３３における表示状態を示している。
タイミングｔ３５において「リーチタイトル予告演出」が終了し、リーチタイトル表示枠、リーチ名、巻物の表示は終了する。
【３２８５】
ここで、図３８７を参照して「リーチ演出中セリフ予告演出」について、説明する。
「リーチ演出中セリフ予告演出」は複数の異なるセリフのうちのいずれかのセリフが表示され、表示されたセリフの種類によって期待度が示唆される演出である。なお、表示されるセリフは、戦闘相手のセリフである。具体的には表示領域に表示されたセリフ表示枠の中に、「負けないぞ～！」、「強そ～！」、「絶対無理～！」のうちのいずれかのセリフが表示される。これらのセリフは、「負けないぞ～！」、「強そ～！」、「絶対無理～！」の順に期待度が高くなる。
図３８７（ａ）は、低期待度のセリフである「負けないぞ～！」が表示された表示状態を示している。図３８７（ｂ）は、中期待度のセリフである「強そ～！」が表示された表示状態を示している。図３８７（ｃ）は、高期待度のセリフである「絶対無理～！」が表示された表示状態を示している。なお、これらの図に示しているように戦闘相手のキャラクタ（ここでは侍キャラクタ）の表情や武器の持ち方などをセリフに合わせた態様で表示するようにしてもよい。
【３２８６】
図３８１（ａ）に示すタイムチャートに示すように５回目の変動表示においてはタイミングｔ４１からタイミングｔ４５の期間において「リーチ演出中セリフ予告演出」が行われる。
図３８７（ｄ）は「リーチ演出中セリフ予告演出」の実行が開始される前のタイミングｔ４０における表示状態を示している。また、図３８７（ｅ）は「リーチ演出中セリフ予告演出」が開始されて、セリフとして「負けないぞ～！」の表示が行われているタイミングｔ４２における表示状態を示している。ここでは、一番左にあったタイマー有り巻物の示す秒数が「１：００」となっており、１秒後に「巻物放出演出」が行われることが示されている。
タイミングｔ４３において、「巻物放出演出」が行われる。「巻物放出演出」では、タイマー有り巻物が表示領域の中央付近に移動したのち開かれて所定の文字（「チャンス！」）が視認可能になるとともに、セリフが「負けないぞ～！」から「強そ～！」へと変化する（所定の文字を表示したあとの所定時間経過（例えば１秒）後にセリフを変更するようにしてもよい）。この時点で表示領域の左上に表示されていた巻物の本数が０本となる。図３８７（ｆ）は、タイミングｔ４３における表示状態を示している。
タイミングｔ４５において「リーチ演出中セリフ予告演出」が終了し、セリフ表示枠、セリフ、巻物の表示は終了する。また、このタイミングで「巻物ストック演出」も終了することとなる。
【３２８７】
タイミングｔ４５からタイミングｔ５７までの期間において武闘家キャラクタと侍キャラクタが戦闘を行う表示が行われ、武闘家キャラクタが勝った場合には、タイミングｔ５７において、リーチ中装飾図柄が大当たりを示す態様（例えば「２」「２」「２」）で仮停止され、タイミングｔ５９において大当たりを示す態様で装飾図柄が停止表示される。
一方、侍キャラクタが勝った場合にはタイミングｔ５７においてリーチ中装飾図柄がハ

ズレを示す態様（例えば「２」「３」「２」）で仮停止され、タイミングｔ５９においてハズレを示す態様で装飾図柄が停止表示される。

【３２８８】

次に図３８１（ｃ）、図３８１（ｄ）のタイムチャートを参照して、「巻物ストック演出」が実行されない場合の演出例を示す。

図３８１（ｃ）、図３８１（ｄ）に示すタイムチャートは、図３８１（ａ）、図３８１（ｂ）を参照して示した５回目の変動表示において実行された各種の演出が「巻物ストック演出」を伴わずに実行された場合の演出例を示している。

この演出例においては、巻物の獲得や放出は行われない。そのため、タイミングｔ４、タイミングｔ１９、タイミングｔ３３、タイミングｔ４３において予告態様（セリフの種類や枠内の背景色など）が変化することはない。

【３２８９】

このような実施形態によれば、タイマー無し巻物についてはいつ放出されるのかわからず、タイマー有り巻物については放出タイミングを明確に示すことができる。

なお、「ステップアップ予告演出」、「セリフ予告演出」、「リーチタイトル予告演出」、「リーチ演出中セリフ予告演出」のすべてにおいて、巻物が放出される実施形態を示したが、巻物の獲得本数は０本から４本のいずれかである。そのため、例えば巻物の獲得本数が少ない場合（例えば１本の場合）には、いずれの予告演出において、「巻物放出演出」が実行されるのか想像する楽しみを遊技者に提供できる。

また、「ステップアップ予告演出」、「セリフ予告演出」はリーチ状態となる前に実行され、「リーチタイトル予告演出」、「リーチ演出中セリフ予告演出」はリーチ演出中に実行される。そのため、タイマー有り巻物の示す時間の長さによって、リーチ演出が発生するのか否かや、いずれの予告演出に対応したタイマー有り巻物であるのかを想像する楽しみを遊技者に提供できる。

なお、「ステップアップ予告演出」、「セリフ予告演出」、「リーチタイトル予告演出」、「リーチ演出中セリフ予告演出」の４つの演出を例に挙げたが、１回の変動で行われる予告演出は、巻物の最大獲得数（４個）よりも多くの予告演出を行うようにしてもよい。このようにすることで、いずれの予告演出に対応して巻物放出演出が実行されるかを楽しませることができる。

【３２９０】

巻物獲得パターンテーブル（図３７９）に示す巻物獲得パターンＰＴＮ０４や巻物獲得パターンＰＴＮ０８等では、タイマー有り巻物を獲得したのちに（タイマー有り巻物のカウントダウン表示が行われているときに）タイマー無し巻物を獲得することが可能となっている。

このような実施形態によれば、タイマー有り巻物のタイマーが０になるまでの期間においても遊技者を楽しませることができる。

また、タイマー有り巻物を獲得し、当該巻物のカウントダウンが開始される前（タイマー有り巻物が表示領域の左上に移動を開始するまでもしくは移動し終えるまで）にタイマー無し巻物を獲得するようにしてもよい。

【３２９１】

巻物獲得パターンテーブル（図３７９）に示す巻物獲得パターンＰＴＮ０５や巻物獲得パターンＰＴＮ１１等では、タイマー無し巻物を獲得したのちにタイマー有り巻物を獲得することが可能となっている。

このような実施形態によれば、タイマー無し巻物から何が表示されるか期待感をもって見守っているときに新たにタイマー有り巻物を獲得できる場合があるので遊技者の高揚感をさらに増すことができる。

【３２９２】

巻物獲得パターンテーブル（図３７９）に示す巻物獲得パターンＰＴＮ０３や巻物獲得パターンＰＴＮ０８等では、タイマー無し巻物を獲得したのちにタイマー無し巻物を獲得することが可能となっている。

このような実施形態によれば、タイマー無し巻物から何が表示されるか期待感をもって見守っているときに新たにタイマー無し巻物を獲得できる場合があるので遊技者の高揚感をさらに増すことができる。

なお、後述する実施形態では、表示態様に対応して期待度が異なる複数種類のタイマー無し巻物を獲得可能としている。このような実施形態とした場合、タイマー無し巻物を獲得したのちに同じタイマー無し巻物を獲得することを可能としてもよいし、タイマー無し巻物を獲得したのちに異なるタイマー無し巻物を獲得することを可能としてもよい。例えば、相対的に期待度が低い青色のタイマー無し巻物を獲得したのちに相対的に期待度が高い赤色のタイマー無し巻物を獲得することができるようにしてもよい。

このような実施形態によれば、低期待度のタイマー無し巻物を獲得した状況から高期待度のタイマー無し巻物を獲得できる場合があるので、遊技者の「巻物ストック演出」に対する関心が低下することを防止できる。

【３２９３】

武闘家キャラクタに複数の表示態様を設けてもよい。例えば、武闘家キャラクタの表示態様として、後光なしの武闘家キャラクタと後光ありの武闘家キャラクタの２種類を設けてもよい。後光なしの場合と後光ありの場合とでは、後光ありの場合の方が、バトルに勝てる確率、すなわち、巻物を獲得できる確率が高い（すなわち、大当り期待度が高い）。図３８８（ａ）は、武闘家キャラクタの後ろ側に後光を表示した表示状態を示している。武闘家キャラクタの表示態様としては、後光の有無に限らず、武闘家キャラクタの表情を異ならせたり、武闘家キャラクタに複数の武器（こん棒、ハンマー、ヌンチャク等）のうちのいずれかの武器を持たせたり、あるいはこれらの態様を組み合わせることで異なる表示態様を実現することができる。

このような実施形態によれば、武闘家キャラクタの表示態様によって、巻物を獲得できる確率が異なるものとなるため、巻物を獲得できることに対する期待感を高めることができる。

【３２９４】

鬼キャラクタに複数の表示態様を設けてもよい。例えば、鬼キャラクタとして、角が１本の鬼キャラクタと角が２本の鬼キャラクタの２種類を設けてもよい。角が１本の鬼キャラクタと角が２本の鬼キャラクタとでは、角が２本の鬼キャラクタの方が弱く、武闘家キャラクタがバトルに勝てる確率、すなわち、巻物を獲得できる確率が高い（すなわち、大当り期待度が高い）。図３８８（ｂ）は、左から角が１本の鬼キャラクタ、角が２本の鬼キャラクタ、角が２本の鬼キャラクタ、角が１本の鬼キャラクタが表示された表示状態を示している。なお、この例に限らず、第１待機保留～第４待機保留に各々について、角が１本の鬼キャラクタと角が２本の鬼キャラクタのいずれか一方を適宜配置することができる。遊技者にとって最も好ましいのは、すべての鬼キャラクタが角が２本の鬼キャラクタである場合である。逆に、遊技者にとって最も好ましくないのは、すべての鬼キャラクタが角が１本の鬼キャラクタである場合である。なお、鬼キャラクタの種類を３種類以上としてもよい。

また、鬼キャラクタに限らず他のキャラクタや宝箱などの表示オブジェクトを複数種類表示し、武闘家キャラクタとこれらのキャラクタが戦った結果や、武闘家キャラクタが宝箱を開けられたか否かによって巻物を獲得できるようにしてもよい。また、これらの種類によって、巻物を獲得できる確率を異ならせるとよい。

このような実施形態によれば、表示されるキャラクタやオブジェクトの種類によって、巻物を獲得できる確率が異なるものとなるため、巻物を獲得できることに対する期待感を高めることができる。

【３２９５】

なお、「巻物ストック演出」の途中（変動終了時や変動開始時、鬼キャラクタと戦って結果表示（武闘家キャラクタがバトルに勝ったのか負けたのかが表示されたあと）が行われたあとなど）で後光無し武闘家キャラクタが後光有り武闘家キャラクタに変化したり、後光有り武闘家キャラクタが後光無し武闘家キャラクタに変化する場合があるようにして

もよい。
同様に、「巻物ストック演出」の途中で角が１本の鬼キャラクタが、角が２本の鬼キャラクタに変化したり、角が２本の鬼キャラクタが、角が１本の鬼キャラクタに変化する場合があるようにしてもよい。
例えば、保留が４つある状態で開始された「巻物ストック演出」において、「巻物獲得演出」が２回実行されたタイミングで、武闘家キャラクタの表示態様や鬼キャラクタの種類を変化させてもよい。
このような実施形態によれば、「巻物ストック演出」の途中で巻物を取得できる確率が上がったり下がったりすることとなるため、巻物の獲得を期待する遊技者の興趣を高めることができる。
なお、巻物を取得できる確率が上がる演出のみを実行可能とし、巻物を取得できる確率が下がる演出については実行しないようにしてもよい。
【３２９６】
武闘家キャラクタの表示態様により巻物を獲得できる期待度が異なる実施形態を示したが、武闘家キャラクタの表示態様を３種類以上としてもよい。また、その種類によって巻物を獲得できる確率が異なるようにするとよい。
なお、複数種類のキャラクタ（例えば、武闘家キャラクタ、侍キャラクタ、戦士キャラクタ、魔法使いキャラクタ）のいずれかのキャラクタが表示され、表示されたキャラクタによって巻物を獲得できる確率が異なるようにしてもよい。また、武闘家キャラクタ以外のキャラクタにおいても複数の表示態様を表示することを可能とし、キャラクタの種類と表示態様によって、巻物を獲得できる確率が異なるようにしてもよい。
表示される鬼キャラクタとして２種類を示したが、３種類以上としてもよい。また、その種類によって巻物を獲得できる確率が異なるようにするとよい。
【３２９７】
角が１本の鬼キャラクタと角が２本の鬼キャラクタが出現する実施形態を示したが、鬼キャラクタの種類によって、戦闘に勝ったときに獲得できる巻物の獲得割合が異なるようにしてもよい。例えば、角が１本の鬼キャラクタに勝った場合には、１／３の確率でタイマー無し巻物を、２／３の確率でタイマー有り巻物を獲得し、角が２本の鬼キャラクタに勝った場合には、２／３の確率でタイマー無し巻物を、１／３の確率でタイマー有り巻物を獲得するようにしてもよい。
あるいは、角が１本の鬼キャラクタに勝った場合にはタイマー有り巻物を獲得し、角が２本の鬼キャラクタに勝った場合にはタイマー無し巻物を獲得するようにしてもよい。
【３２９８】
鬼キャラクタの種類によって、戦闘に勝ったときのタイマー有り巻物とタイマー無し巻物の獲得比率が異なる実施形態を示したが、武闘家キャラクタの表示態様に対応して戦闘に勝ったときのタイマー有り巻物とタイマー無し巻物の獲得比率が異なるようにしてもよい。例えば、後光無し武闘家キャラクタが戦闘に勝った場合と比べて、後光有り武闘家キャラクタが戦闘に勝った場合の方がタイマー有り巻物を獲得できる確率を高くしてもよい。
【３２９９】
獲得できる巻物として、タイマー有り巻物とタイマー無し巻物とがあることを示したが、タイマー有り巻物の表示開始時の表示態様（タイマーの時間）は複数種類設定可能であり、この時間が長いほど大当りの期待度が高い。また、所定の予告演出が実行されているタイミングで、カウントダウンが終了するようにカウントダウン開始時に表示する時間が設定される。カウントダウンの開始時に表示する時間は、装飾図柄の複数回の変動表示に要する時間に基づいて決定される。すなわち、先読み処理の対象となった始動入賞に対応する変動表示の開始時に、タイマー有り巻物に表示されている時間（カウントダウンの残り時間）が長いほど大当たりの期待度が高くなるように設定されている。
【３３００】
タイマー無し巻物の表示態様も同様に複数種類（２種類以上）としてもよい。また、その種類によって大当たりの期待度が異なるようにするとよい。

具体的には、青色、緑色、赤色の３種類のタイマー無し巻物が表示されうるようにしてもよい。この場合、青色のタイマー無し巻物、緑色のタイマー無し巻物、赤色のタイマー無し巻物の順で、大当たりの期待度が高くなるようにするとよい。図３８８（ｃ）は、タイマー無し巻物を４本獲得した表示状態を示している。巻物の獲得状態としては、左から、青色のタイマー無し巻物、青色のタイマー無し巻物、緑色のタイマー無し巻物、赤色のタイマー無し巻物を獲得した状態を示している。

なお、タイマー無し巻物の色に対応して巻物の太さを異なるものとしてもよい。例えば、青色のタイマー無し巻物、緑色のタイマー無し巻物、赤色のタイマー無し巻物の順で巻物の長さを長くしたり、太さを太くしてもよい。

このような実施形態によればタイマー無し巻物の表示態様によっても事前に大当りの期待度を示すことができ、大当りが発生することへの期待感を高めることができる。

【３３０１】

タイマー無し巻物の表示態様を複数種類としてもよい実施形態を示したが、タイマー無し巻物の種類によって、巻物が開かれた時に表示される表示内容を異なったものとしてもよい。

例えば、青色のタイマー無し巻物の場合は「上昇！」または「変化！」のいずれかが表示され、緑色のタイマー無し巻物の場合は「熱！」または「激熱！」のいずれが表示されるようにしてもよい。

このような実施形態によれば、表示されているタイマー無し巻物の種類によって、異なる表示が行われるので、タイマー無し巻物の種類によってどのような表示が行われるのかを遊技者が事前に認識できる。

このように、青色のタイマー無し巻物で表示される文字と緑色のタイマー無し巻物で表示される文字とを完全に別のものとすることで、それぞれの色のタイマー無し巻物に対してどの表示が行われるかが明確になるとともに、青色のタイマー無し巻物であれば青色のタイマー無し巻物で表示されうる最も当りに対する期待度が高い表示が行われることを遊技者は願うことができ、緑色のタイマー無し巻物であれば緑色のタイマー無し巻物で表示されうる最も当りに対する期待度が高い表示が行われることを遊技者は願うことができるため、どの色の巻物であっても期待させることができる。

また、例えば、青色のタイマー無し巻物の場合は「上昇！」または「変化！」のいずれかが表示され、緑色のタイマー無し巻物の場合は「上昇！」または「激熱！」のいずれが表示されるようにしてもよい。この場合は、タイマー無し巻物において巻物放出演出によって表示される一部を複数種のタイマー無し巻物で共通して出現するようになり、緑色のタイマー無し巻物の場合よりも当りの期待度が低い青色のタイマー無し巻物でも期待させることができる。また、巻物放出演出によって表示される全てを複数種のタイマー無し巻物で同じとしてもよい。

【３３０２】

「巻物放出演出」が実行された場合には、実行中の予告演出の表示態様が変化して期待度が必ず高くなる実施形態を示したが、期待度が変化しない場合を設けてもよい。

例えば、タイマー有り巻物により「巻物放出演出」が実行された場合には、実行中の予告演出の表示態様が必ず変化するが、タイマー無し巻物により「巻物放出演出」が実行された場合に、巻物が開かれても巻物の中に文字が何も書かれていなかったり、「×」の字が書かれているなどして、実行中の予告演出の表示態様が変化しない場合があるようにしてもよい。

このような実施形態によれば、巻物が開かれる演出が行われる際の緊張感を高めることができる。また、実行中の予告演出の期待度が高くなる表示が行われなくなるので、「巻物ストック演出」の出現率を高くすることができる。

【３３０３】

図３８９（ａ）～図３８９（ｃ）を参照して、「巻物放出演出」を保留変化演出に適用した実施形態について説明する。

図３８１のタイミングｔ１８において、「セリフ予告演出」ではなく保留変化演出を実

施するようにした場合、タイミングｔ１８における表示状態は図３８９（ａ）に示す表示状態となる。なお、このタイミングでは現保留画像の色は白色である。

次いで、タイミングｔ１９においてタイマー有り巻物が開いて「保留変化！」という表示が行われる。この時、現保留画像の色が白色からより期待度の高い色へと変化する。図３８９（ｂ）は保留変化演出の結果、現保留画像の色が白色から緑色になった表示状態を示している。また、図３８９（ｃ）は保留変化演出の結果、現保留画像の色が白色から赤色になった表示状態を示している。

なお、現保留画像の色との期待度の関係については上述しているが、例えば、白色、青色、緑色、赤色、金色の順に期待度が高くなる。

このように、巻物放出演出によって、表示態様が変化する対象を現保留画像とした場合でも、興趣を向上させることができる。なお、「保留変化！」という表示が行われたあとの所定時間（例えば、１秒）経過で現保留画像の色を変更するようにしてもよい。

【３３０４】

図３８９（ｄ）～図３８９（ｆ）を参照して、「巻物放出演出」を、期待度を示唆する「文字表示演出」に適用した実施形態について説明する。

図３８１のタイミングｔ１８において、「セリフ予告演出」ではなく「文字表示演出」を実施するようにした場合、タイミングｔ１８における表示状態は図３８９（ｄ）に示す表示状態となる。

次いで、タイミングｔ１９においてタイマー有り巻物を開く表示が行われる。開かれた巻物の中には相対的に期待度が低いことを示す「熱いかも？」という文字か、想定的に期待度が中程度であることを示す「熱い！」という文字か、相対的に期待度が高いことを示す「激熱！！」という文字が書かれている。図３８９（ｅ）は「熱いかも？」という文字が表示された表示状態を示している。また、図３８９（ｆ）は「激熱！！」という文字が表示された表示状態を示している。

なお、「文字表示演出」において表示される文字の種類を相対的に期待度が異なる３種類としたが、複数種類（２種類以上）であれば何種類であってもよい。

このように、「巻物放出演出」によって、期待度を示唆する文字表示が行われるようにしてもよい。

【３３０５】

図３９０を参照して、「巻物放出演出」をカットイン画像を表示する「カットイン予告演出」に適用した実施形態について説明する。

図３８１のタイミングｔ５０において、「カットイン予告演出」を実施するようにした場合の表示例を以下に示す。カットイン予告演出が実行される直前のタイミングであるタイミングｔ４９における表示状態は図３９０（ａ）に示す状態となっている。

次いで、タイミングｔ５０において「カットイン予告演出」の実行が開始されてカットイン画像として横長長方形の枠と魔法使いキャラクタが表示される。なお、「カットイン予告演出」の実行時間はタイミングｔ５４までの４秒間である。図３９０（ｂ）はタイミングｔ５０における表示状態を示している。

タイミングｔ５２においてタイマー有り巻物を開く表示が行われる。開かれた巻物の中には「チャンス！」という文字が書かれており、カットイン画像の枠内の背景色が白色から赤色へ変化する。図３９０（ｃ）はこのときの表示状態を示している。

カットイン画像の枠内の背景色としては、白色、赤色、金色の３種類があり、白色、赤色、金色の順に期待度が高くなる。

このように、「巻物放出演出」によって、カットイン画像の背景色が変化して期待度が上昇するようにしてもよい。

【３３０６】

リーチ演出のタイトルを表示する際に、所定数の星（１個～５個のうちのいずれか）を表示領域に表示し、星の数によりリーチ演出の期待度を示してもよい。また、「巻物放出演出」によりリーチ演出の期待度が高くなった場合には、表示される星の数を増やしてリーチ演出の期待度が高まったことを示してもよい。

【３３０７】
図３８０～図３８７を参照して「巻物ストック演出」の実行中において、武闘家キャラクタと鬼キャラクタとがバトルを行う「巻物獲得演出」がすべて終了したのち、所定のタイミングで「巻物放出演出」が実行される実施形態を示したが、すべての「巻物獲得演出」が実行される前のタイミングで「巻物放出演出」を実行するようにしてもよい。
例えば、「巻物獲得演出」中に「巻物放出演出」が実行されて、武闘家キャラクタが鬼キャラクタとの戦いに勝利する表示が行われるようにしてもよい。この場合、獲得できる巻物は、放出された巻物よりも期待度が高いものにするとよい。例えば、タイマー無し巻物が放出された結果、タイマー有り巻物が獲得できるようにしてもよい。あるいは、青色のタイマー無し巻物が放出された結果、緑色や赤色のタイマー無し巻物が獲得できるようにしてもよい。
【３３０８】
なお、「巻物ストック演出」が実行されたにも関わらず、巻物が獲得できない場合には興趣が大きく低下することとなる。そこで、少なくとも１本は巻物が獲得されるようにしてもよい。
【３３０９】
タイマー有り巻物を獲得した際には、巻物の表示時（図３８２（ｆ）に示すタイミング）からカウントダウンを開始してもよい。あるいは、巻物が移動を開始したタイミングや巻物が移動途中のタイミング（図３８２（ｇ）に示すタイミング）からカウントダウンを開始してもよい。あるいは、巻物が移動を終了したタイミング（図３８２（ｈ）に示すタイミング）からカウントダウンを開始してもよい。
【３３１０】
図３８０、図３８１（ａ）、図３８１（ｂ）等を参照して示した実施形態においては、巻物を獲得した順番で、巻物が放出されるようにしていたが、他の態様で巻物が放出されるようにしてもよい。
例えば、タイマー無し巻物とタイマー有り巻物の両方を獲得している状況において、タイマー無し巻物に対応する「巻物放出演出」を先に実行し、その後に、タイマー有り巻物に対応する「巻物放出演出」を実行するようにしてもよい。このような実施形態によれば、変動表示全体における相対的に後の期間において巻物の放出タイミングを明確なものとすることができる。
また、このようにした場合、タイマー無し巻物による「巻物放出演出」による所定の表示が終了するまでタイマー有り巻物による「巻物放出演出」が実行開始されることがない（カウントダウンの表示が０になることはない）ため、カウントダウンの表示が行われている時間は、タイマー無し巻物が表示されている時間よりも長くなる。
また、このようにすることで、タイマー有り巻物による「巻物放出演出」は、「巻物ストック演出」を行うとされた対象の変動表示の後半で行われるチャンスアップ演出と想起できる（例えば、リーチ演出のタイトル表示やリーチ演出中のカットイン表示に対して行われると想起する）ため、タイマー無し巻物による「巻物放出演出」は、当該変動表示の前半で行われるチャンスアップ演出（例えば、「ステップアップ予告演出」）と想起する。このように想起した遊技者は、当該変動表示の前半で行われる「ステップアップ予告演出」が行われたときに、最も期待度の高い表示だけでなく、最も期待度の高い表示よりも期待度が一段階低い表示が行われることも願うことができることで興趣を高めることができるし、当該「ステップアップ予告演出」が行われているときにタイマー無し巻物による「巻物放出演出」が行われることを想起している遊技者は、最も期待度の高い表示が行われろと思うタイミングが取りやすいという効果をも奏する。
【３３１１】
逆に、タイマー無し巻物とタイマー有り巻物の両方を獲得している状況において、タイマー有り巻物に対応する「巻物放出演出」を先に実行し、その後に、タイマー無し巻物に対応する「巻物放出演出」を実行するようにしてもよい。このような実施形態によれば、変動表示全体における相対的に後の期間において巻物の放出タイミングをあいまいなもの

とすることができる。
　また、このようにした場合は、タイマー有り巻物による「巻物放出演出」による所定の表示が終了するまで（カウントダウンの表示が行われているときに）タイマー無し巻物による「巻物放出演出」が実行開始されることがない、カウントダウンの表示が行われている時間は、タイマー無し巻物が表示されている時間よりも短くなることで、前段で述べた想起するタイミングは逆になるものの、同様の効果が得られる。
【３３１２】
　「ステップアップ予告演出」、「セリフ予告演出」、「リーチタイトル予告演出」、「リーチ演出中セリフ予告演出」、「カットイン予告演出」の実施形態を示したが、これらの予告演出を別々の期間において実行するのではなく、少なくとも一部の期間において、２以上の予告演出の実行期間が重なるようにしてもよい。
　例えば、第１の予告演出の実行中に第２の予告演出の実行が開始されてもよい。また、第２の予告演出の実行中に第１の予告演出の実行が開始されてもよい。また、第１の予告演出と第２の予告演出の実行が同時に開始されてもよい。
　また、第１の予告演出の実行中に第２の予告演出の実行が終了してもよい。また、第２の予告演出の実行中に第１の予告演出の実行が終了してもよい。また、第１の予告演出と第２の予告演出の実行が同時に終了してもよい。
　また、これらを組み合わせてもよい。
　例えば、「ステップアップ予告演出」の実行中に「セリフ予告演出」の実行が開始されるようにしてもよい。
【３３１３】
　具体的には、例えば、図３８４（ｃ）の「ステップアップ予告演出」の３段階目を表示するときに図３８５（ａ）のキャラクタを表示するなどである。このようにすることで、獲得した巻物が複数あった場合でも、比較的短時間の間に、獲得した巻物による「巻物放出演出」の実行を可能とすることができる。このようにした場合、例えば、タイマー有り巻物に対応して行われた「巻物放出演出」（上昇！などの表示）が表示されているときに、タイマー無し巻物に対応して行われる「巻物放出演出」（上昇！などの表示）をも表示可能となる。その場合、タイマー有り巻物に対応して行われた「巻物放出演出」の表示と、タイマー無し巻物に対応して行われた「巻物放出演出」の表示の一部が重なるように表示してもよいし、重ならないように表示してもよい。また、先に表示された「巻物放出演出」を先に非表示にするようにしてもよいし、後に表示された「巻物放出演出」を先に非表示にするようにしてもよいし、双方を同時に非表示にしてもよい。
　また、タイマー有り巻物に対応して行われた「巻物放出演出」（上昇！などの表示）が表示されているときに、タイマー無し巻物に対応して行われる「巻物放出演出」（上昇！などの表示）を表示する場合、後に表示された「巻物放出演出」に対応した表示に視線がいくことになるため、後に表示された「巻物放出演出」に対応した表示が行われる時間よりも、先に表示された「巻物放出演出」に対応した表示が行われる時間の方を長くすることで、複数の「巻物放出演出」に対応した表示を見逃す（忘れる）ことを防止することができる。
【３３１４】
　また、タイマー有り巻物に対応して行われた「巻物放出演出」（上昇！などの表示）が表示されているときに、タイマー無し巻物に対応して行われる「巻物放出演出」（上昇！などの表示）を表示する例を示したが、タイマー有り巻物に対応して行われた「巻物放出演出」（上昇！などの表示）が表示されているときに、タイマー有り巻物に対応して行われる「巻物放出演出」（上昇！などの表示）を表示する、タイマー無し巻物に対応して行われた「巻物放出演出」（上昇！などの表示）が表示されているときに、タイマー有り巻物に対応して行われる「巻物放出演出」（上昇！などの表示）を表示する、タイマー無し巻物に対応して行われた「巻物放出演出」（上昇！などの表示）が表示されているときに、タイマー無し巻物に対応して行われる「巻物放出演出」（上昇！などの表示）を表示する、場合も同様である。

なお、後に表示された「巻物放出演出」に対応した表示が行われる時間よりも、先に表示された「巻物放出演出」に対応した表示が行われる時間の方を長くする例を示したが、後に表示された「巻物放出演出」に対応した表示が行われる時間よりも、先に表示された「巻物放出演出」に対応した表示が行われる時間の方を短くするようにしてもよい。先に表示された「巻物放出演出」に対応した表示は少なからず表示されているものであるため、遊技者が認識している可能性があるからである。

また、「巻物放出演出」に対応した表示は、先に行われた「巻物放出演出」および後に行われた「巻物放出演出」に関わらず同一の時間表示するようにしてもよい。同一の時間とすることで、非表示にされるまでの時間が固定となり、遊技者に誤解を与えない（表示時間が長いからチャンスなのか？というような余計な気遣いを与えない）ようにすることができる。

【３３１５】

複数の予告演出を同時に実行する場合には、表示領域を複数の領域に区画して、区画されたそれぞれの領域で予告演出を実行するとようにしてもよい。例えば、表示領域を左右に区画し、表示領域の左側で「ステップアップ予告演出」にかかる表示を実行し、表示領域の右側で「セリフ予告演出」にかかる表示を実行するようにしてもよい。

【３３１６】

また、「巻物放出演出」によって「ステップアップ予告演出」、「セリフ予告演出」、「リーチタイトル予告演出」、「リーチ演出中セリフ予告演出」、「カットイン予告演出」等における表示態様が変化する実施形態を示したが、前述したように、例えば、「ステップアップ予告演出」と「セリフ予告演出」とがほぼ同時期に実行されて、「巻物放出演出」によって期待度が上昇した「ステップアップ予告演出」の表示と、「巻物放出演出」によって期待度が上昇した「セリフ予告演出」の表示の両方が表示されるということもある。その場合、表示態様が変化した後の表示態様（以下「変化後表示態様」という場合がある）での表示期間が、少なくとも一部の期間において重なるようになる。

その場合、第１の変化後表示態様の表示中に第２の変化後表示態様の表示が開始されてもよい。また、第２の変化後表示態様の表示中に第１の変化後表示態様の表示が開始されてもよい。また、第１の変化後表示態様と第２の変化後表示態様の表示が同時に開始されてもよい。

また、第１の変化後表示態様の表示中に第２の変化後表示態様の表示が終了してもよい。また、第２の変化後表示態様の表示中に第１の変化後表示態様の表示が終了してもよい。また、第１の変化後表示態様と第２の変化後表示態様の表示が同時に終了してもよい。

また、これらを組み合わせてもよい。

例えば、「ステップアップ予告演出」の実行中に巻物が放出されて、背景色が変化後の背景色で表示される期間と、「セリフ予告演出」の実行中に巻物が放出されて、セリフが変化後のセリフで表示される期間とが、少なくとも一部の期間において重なるようにしてもよい。

このように、複数の変化後表示態様が同時に表示されることで大当りが発生することに対する高揚感をより高めることができる。

【３３１７】

タイマー有り巻物を獲得してから当該タイマー有り巻物において行われる「巻物放出演出」が行われるまで（または、当該「巻物放出演出」によって変化し変化後表示態様が表示されるまで）の間において、遊技者が操作可能な操作部（例えば、操作ボタン４０１や攻撃ボタン３７１０等）に対して操作指示表示を行う遊技者参加型演出（前述した「ステップアップ予告演出」、「セリフ予告演出」、「リーチタイトル予告演出」、「リーチ演出中セリフ予告演出」、「カットイン予告演出」とは異なる予告演出）を実行可能とし、当該操作指示表示や遊技者参加型演出および操作部を操作したことによって表示される結果演出（操作手段を操作しなくても表示される結果演出を含む）を表示するようにしてもよい。この場合に、タイマー有り巻物によるカウントダウンの表示が「０」になる前にも興趣を維持することができる。

また、タイマー無し巻物についても同様にしてもよいが、タイマー無し巻物はどのタイミングで「巻物放出演出」が実行されるか遊技者は分からないため、タイマー無し巻物を獲得してからタイマー無し巻物による「巻物放出演出」が実行されるまでの間では、前述した遊技者参加型演出（操作指示表示の開始）は行わないほうが望ましい。

一方で、タイマー有り巻物とタイマー無し巻物の双方を獲得している場合には、一番最初に実行される巻物放出演出までは前述した遊技者参加型演出（操作指示表示の開始）は行わないが、それ以降で遊技者参加型演出（操作指示表示の開始）を行うようにしてもよいし、一番最初に実行される「巻物放出演出」よりも前に遊技者参加型演出（操作指示表示の開始）を行うようにしてもよいし、獲得している巻物の数より少ない所定数の「巻物放出演出」が実行された後に遊技者参加型演出（操作指示表示の開始）を行うようにしてもよいし、獲得している巻物のすべてに対応した「巻物放出演出」が実行された後に遊技者参加型演出（操作指示表示の開始）を行うようにしてもよい。また、「巻物ストック演出」の対象となった変動において、当該遊技者参加型演出を複数回行うようにしてもよい。その場合には、一番最初に実行される「巻物放出演出」よりも前に複数回の遊技者参加型演出（操作指示表示の開始）を行うようにしてもよいし、「巻物放出演出」が実行され次回の「巻物放出演出」が実行されるまでに複数回の遊技者参加型演出（操作指示表示の開始）を行うようにしてもよいし、巻物放出演出が実行され次回の「巻物放出演出」が実行されるまでに１回の遊技者参加型演出（操作指示表示の開始）を行うようにして残りの遊技者参加型演出（操作指示表示の開始）は当該次回の「巻物放出演出」が実行された以降に実行するようにしてもよいし、獲得している巻物のすべてに対応した「巻物放出演出」が実行された後に複数回の遊技者参加型演出（操作指示表示の開始）を行うようにしてもよい。

【３３１８】

「巻物放出演出」の実行に対応して、上述した発光装飾部材を発光させてもよい。

発光装飾部材としては、例えば、扉枠３に設けられる扉枠左サイドユニット５３０、扉枠右サイドユニット５５０、扉枠トップユニット５７０、右耳枠可動体７１００、左耳枠可動体７２００、遊技盤５に設けられるパネル板後方基板２４２０、戦車役物３７７０等のうちの１つまたは複数を採用することができる。

タイマー無し巻物について「巻物放出演出」を行う場合には、発光装飾部材を特定の発光態様で発光させるとよい。

特定の発光態様による発光を開始するタイミングは「巻物放出演出」が開始される前、「巻物放出演出」の開始と同時、「巻物放出演出」の開始後のうちのいずれかのタイミングとすることができる。また、特定の発光態様による発光を終了するタイミングは「巻物放出演出」が開始される前、「巻物放出演出」の開始と同時、「巻物放出演出」の開始後のいずれかのタイミングとすることができる。

特定の発光態様とする発光装飾部材は上述したうちの１つでもよいし複数でもよい。また、特定の発光態様として扉枠３に設けられる発光装飾部材と遊技盤５に設けられる発光装飾部材を所定の態様で発光させたのち、扉枠３に設けられる発光装飾部材を所定の態様で発光させる発光態様を採用してもよい。

タイマー無し巻物は、いつ巻物が放出されるのかわからないため、変化後表示態様を遊技者が見逃すおそれがあるが、このような実施形態によれば、変化後表示態様を遊技者が見逃すことを防止できる。

なお、タイマー有り巻物について「巻物放出演出」を行う場合には、発光装飾部材を特定の発光態様で発光させないようにしてもよい。なお、この際の発光装飾部材の発光態様としては出力されているＢＧＭに合わせた発光態様を採用するとよい。これは、タイマーがカウントダウンされることで、巻物の放出タイミングを遊技者が認識可能であるからである。このような実施形態によれば、演出が過剰なものとなることを防止できる。

【３３１９】

「巻物放出演出」の実行に対応して、上述した可動装飾部材を可動させてもよい。

可動装飾部材としては、例えば、扉枠３に設けられる扉枠左サイドユニット５３０、扉

枠右サイドユニット５５０、扉枠トップユニット５７０、右耳枠可動体７１００、左耳枠可動体７２００、遊技盤５に設けられるパネル板後方基板２４２０、戦車役物３７７０等のうちの１つまたは複数を採用することができる。
タイマー無し巻物とタイマー有り巻物について「巻物放出演出」を実行するタイミングで、特定の可動装飾部材（１つでもよいし複数でもよい）を動作させてもよい。
また、タイマー無し巻物について「巻物放出演出」を実行するタイミングで、特定の可動装飾部材を動作させるが、タイマー有り巻物について「巻物放出演出」を行う場合に、特定の可動装飾部材を動作させないようにしてもよい。
また、タイマー無し巻物について「巻物放出演出」を実行するタイミングで、特定の可動装飾部材を動作させないが、タイマー有り巻物について「巻物放出演出」を行う場合に、特定の可動装飾部材を動作させるようにしてもよい。
また、タイマー無し巻物とタイマー有り巻物について「巻物放出演出」を実行するタイミングで、特定の可動装飾部材（１つでもよいし複数でもよい）を動作させないようにしてもよい。
なお、可動装飾部材の動作としては例えば、待機位置から移動位置へと移動させるとよい。また、可動装飾部材が移動位置へ移動した際に、変化後表示態様となっている所定の予告表示と可動装飾部材が正面視で重なるようにするとよい。例えば、変化後表示態様となっている所定の予告表示の一部またはすべてが可動装飾部材と重なるようにしてもよい。この場合、変化後表示態様となった予告表示の視認性が低下することとなるが、何が表示されたのだろうかと遊技者にドキドキした感情を抱かせることができる。
一方、可動装飾部材が移動位置へ移動した際に、変化後表示態様となっている所定の予告表示と可動装飾部材が正面視で重ならないようしてもよい。
また、複数の可動装飾部材が移動位置へ移動した際に、変化後表示態様となっている所定の予告表示と一部の可動装飾部材が正面視で重なり、変化後表示態様となっている所定の予告表示と他の可動装飾部材が正面視で重ならないようしてもよい。
【３３２０】
また、「巻物放出演出」によって「ステップアップ予告演出」、「セリフ予告演出」、「リーチタイトル予告演出」、「リーチ演出中セリフ予告演出」、「カットイン予告演出」における表示態様が変化する実施形態を示したが、表示態様が変化した後の表示態様（以下「変化後表示態様」という場合がある）の種類をタイマー無し巻物とタイマー有り巻物とで異なったものとしてもよい。
例えば、タイマー無し巻物が放出された場合に表示される変化後表示態様の個数よりも、タイマー有り巻物が放出された場合に表示される変化後表示態様の個数を多くするとよい。このような実施形態によれば、カウントダウンがゼロになるまでの期間においてどの変化後表示態様となるのかをドキドキしながら待たせることができる。
なお、タイマー無し巻物が放出された場合に表示される変化後表示態様の個数とタイマー有り巻物が放出された場合に表示される変化後表示態様の個数を同じ個数としてもよい。あるいは、タイマー無し巻物が放出された場合に表示される変化後表示態様の個数よりも、タイマー有り巻物が放出された場合に表示される変化後表示態様の個数を少なくしてもよい。
【３３２１】
「巻物放出演出」の実行に対応して、所定の効果音を出力してもよい。
また、タイマー無し巻物が放出された場合と、タイマー有り巻物が放出された場合とで、異なる効果音を出力するようにしてもよい。
また、タイマー無し巻物が放出された場合には効果音を出力し、タイマー有り巻物が放出された場合には効果音を出力しないようにしてもよい。
また、タイマー無し巻物が放出された場合には複数の変化後表示態様に各々対応した複数の効果音のうちのいずれかの効果音を出力し、タイマー有り巻物が放出された場合には効果音を出力しないか、変化後表示態様に関わらず同一の効果音を出力するようにしてもよい。

タイマー無し巻物は、いつ巻物が放出されるのかわからないため、変化後表示態様を遊技者が見逃すおそれがあるが、このような実施形態によれば、変化後表示態様を遊技者が見逃すことを防止できる。

なお、タイマー有り巻物については、巻物が放出される所定秒数前からのカウントダウン表示に合わせて、カウントダウンする音声を出力するようにしてもよい。例えば、巻物が放出される５秒前から１秒前までの期間において「５」「４」「３」「２」「１」と音声出力を行ってもよい。

【３３２２】

このように、図３７８～図３９０を参照して示した実施形態によれば、新規な興趣を遊技者に提供できる。

【３３２３】

実施形態における、遊技機の構造や遊技機において実行される演出例等における各技術的事項を組み合わせて適用して実施形態としてもよい。また、遊技機の構造や遊技機において実行される演出例等における各技術的事項のうちの一部の技術的事項を組み合わせて適用して実施形態としてもよい。また、各役物構成における各技術的事項を組み合わせて適用して実施形態としてもよい。また、これらの各技術的事項を組み合わせて適用して実施形態としてもよい。なお、組み合わせる技術的事項の数は、２つに限られず２以上の任意の個数とすることができる。また、ある実施形態を変形した実施形態に対して、ある実施形態（または他の実施形態）を変形した実施形態を適用し、別の実施形態としてもよい。また、明細書中に記載の１の実施形態を複数変形させてもよい。例えば、１の実施形態に対して、２つの実施形態と２つの変形した実施形態とを適用することも可能である。また、このようにして当業者が想到することができた複数の実施形態について、１の遊技機において採用してもよい。

なお、ここでいう「実施形態」には、本明細書中において明示的に「実施形態」と記載したものに加えて、本明細書中において示した各種の変形形態、実施例、変形例、技術的事項、課題解決手段等も含むものとすることができる。

【３３２４】

本発明について好適な実施形態を説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、上述したように種々の改良及び設計の変更が可能である。

【３３２５】

実施形態では、遊技機としてパチンコ機を例にあげて説明したが、実施形態を適用可能な遊技機は、パチンコ機のみに限定されるものではなく、パチンコ機以外の他の遊技機を採用してもよい。例えば、じゃん球遊技機、遊技球が遊技機内に封入された封入式遊技機（管理遊技機）、パチスロ機、メダルの投入を必要としないパチスロ機（メダルレス遊技機）、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機（パロット等）等において、実施形態を採用してもよい。この場合にも、同様の作用効果を奏するものとすることが可能である。

【符号の説明】

【３３２６】

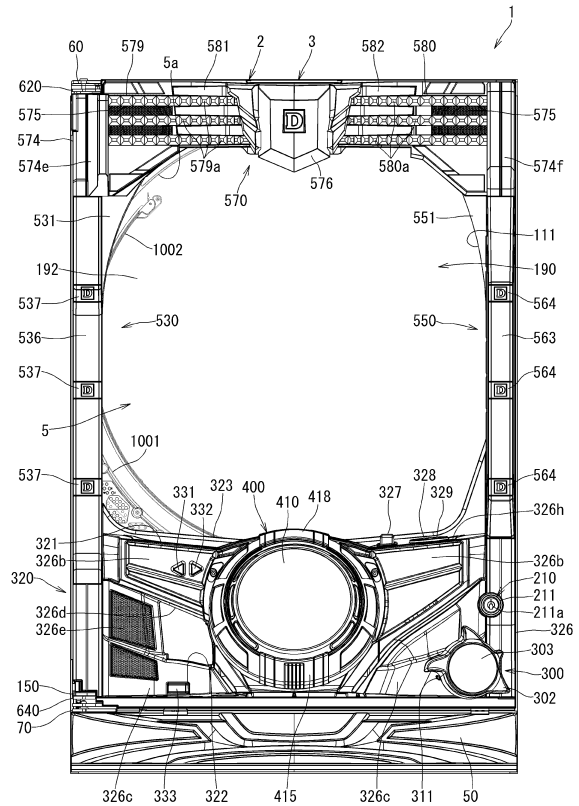
１　パチンコ機
２　外枠
３　扉枠
４　本体枠
５　遊技盤
５’　遊技盤
５ａ　遊技領域
６　ＣＲユニット
１９０　ガラスユニット
５３０　扉枠左サイドユニット
５５０　扉枠右サイドユニット

５７０　扉枠トップユニット
９３１　電源基板
１０００　前構成部材
１００１　外レール
１００２　内レール
１１００　遊技パネル
１１００ａ　遊技パネル開口部
１１１０　パネル板
１１１０ａ　障害釘貫通孔
１１１０ｂ　パネル板裏粗面部
１２０１　障害釘
１２０１ａ　障害釘頭部
１２０１ｂ　障害釘第１胴体部
１２０１ｃ　障害釘らせん形状部
１２０１ｄ　障害釘第２胴体部
１２０１ｅ　障害釘先端部
１２３０　命釘
１２３１　ジャンプ釘
１２３２　左側誘導釘
１３１０　主制御基板
１４０２　普通図柄表示器
１４０３　第一特別図柄表示器
１４０４　第一特別保留数表示器
１４０５　第二特別図柄表示器
１４０６　第二特別保留数表示器
１４０７　ラウンド表示器
１５００　周辺制御ユニット
１５１０　周辺制御基板
１６００　遊技盤側演出表示装置
１６００ａ　表示領域
２０００　表ユニット
２００１　一般入賞口
２００２　第一始動口
２００３　ゲート部
２００４　第二始動口
２００４ａ　可動片
２００５　大入賞口
２１００　始動口ユニット
２４００　パネル板下方発光基板
２４１０　パネル板後方装飾部材
２４１０ａ　パネル板後方装飾部材粗面部
２４１０ｃ　パネル板後方装飾部材回動軸
２４２０　パネル板後方基板
２４２５　パネル板後方基板発光部
２５２２　ワープ出口
２５３０　ステージ
３７００　ミッションボタン
３７１０　攻撃ボタン
３７２０　左レバー
３７２２　左レバー振動源

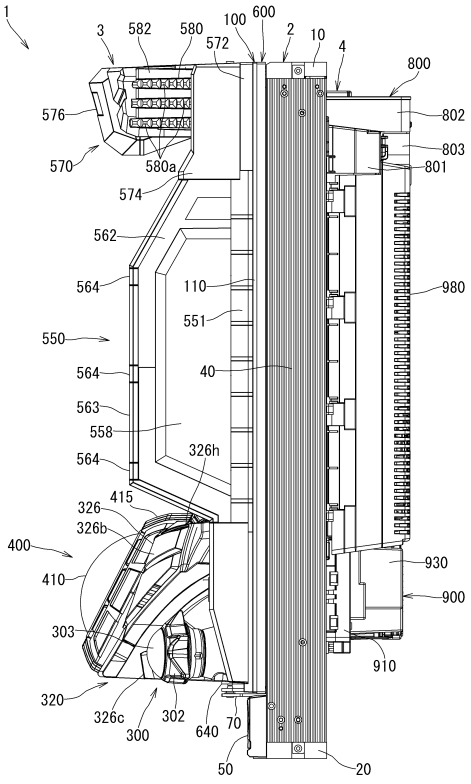
３７２４　左レバー発光源
３７３０　右レバー
３７３２　右レバー振動源
３７３４　右レバー発光源
３７４０　防御ボタン
３７７０　戦車役物
７０００　扉枠トップユニット上右耳開口部
７０１０　扉枠トップユニット上左耳開口部
７１００　右耳枠可動体
７１１０　右耳枠可動体第１面
７１１２　右耳枠可動体第１面内側装飾部
７１１４　右耳枠可動体第１面外側装飾部
７１１６　右耳枠可動体内側発光部
７１１８　右耳枠可動体外側発光部
７１２０　右耳枠可動体第２面
７２００　左耳枠可動体
７２１０　左耳枠可動体第１面
７２１２　左耳枠可動体第１面内側装飾部
７２１４　左耳枠可動体第１面外側装飾部
７２１６　左耳枠可動体内側発光部
７２１８　左耳枠可動体外側発光部
７２２０　左耳枠可動体第２面
ＨＫＢ　白化部
ＹＧＫ　遊技球

【図面】

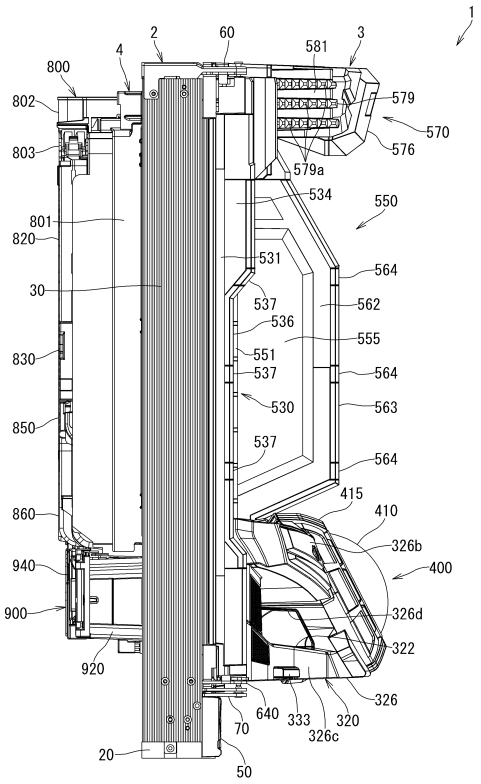
【図１】



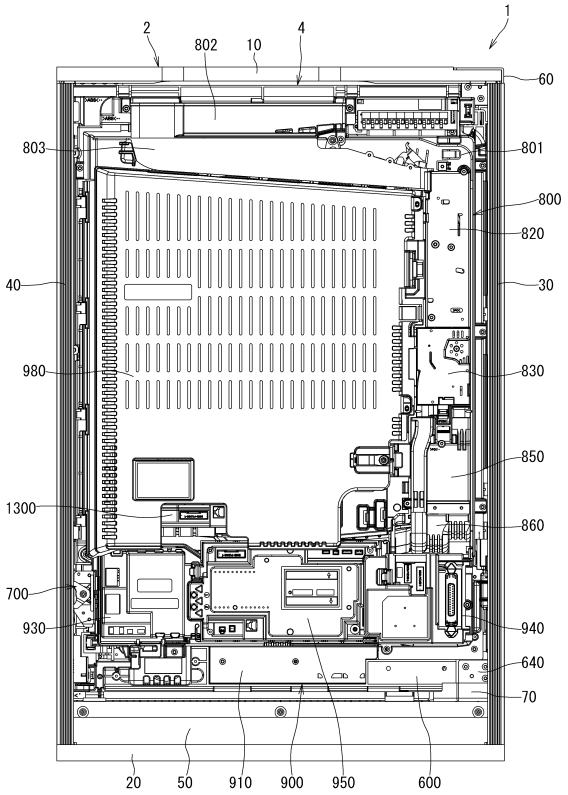
【図２】



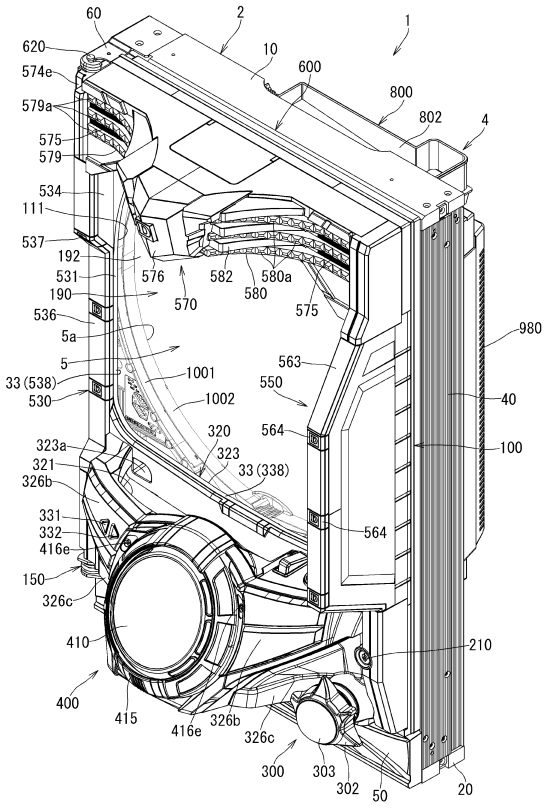
【図３】


1
2
60
581
3
4
800
802
579
570
576
803
579a
534
550
801
820
531
564
30
537
562
536
555
830
551
537
564
530
563
850
537
564
415
860
410
326b
940
400
326d
900
322
920
326
640
333
320
70
326c
20
50

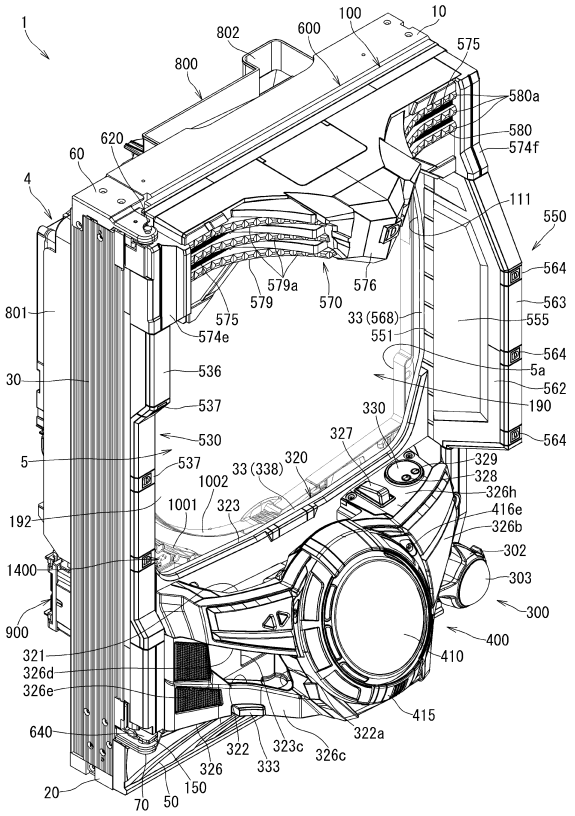
【図４】


1
2
802
10
4
60
803
801
800
820
40
30
980
830
850
1300
860
700
930
940
640
70
20
50
910
900
950
600

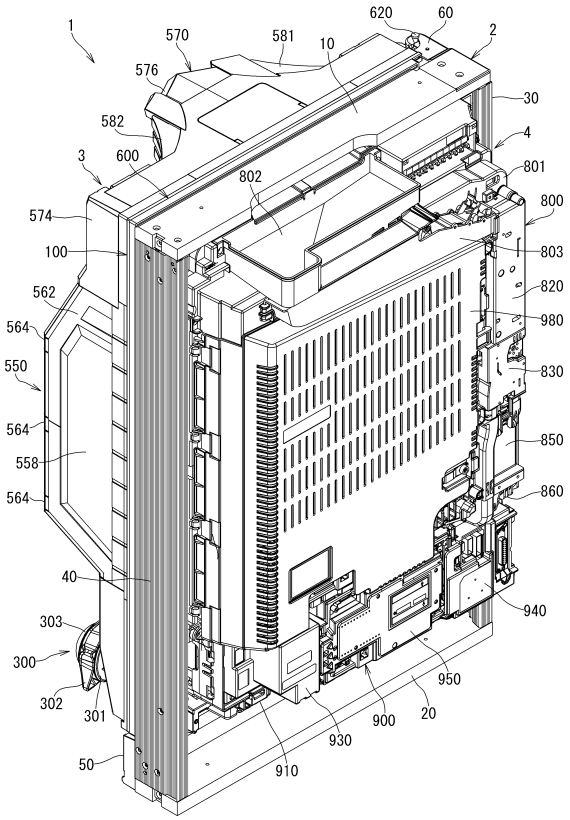
【図５】


60
2
1
620
10
600
574e
800
579a
802
4
575
579
534
111
537
192
531
576
582
580a
580
190
570
575
536
5a
980
5
563
1001
33(538)
550
40
530
1002
320
564
100
323a
323
321
33(338)
326b
331
564
332
416e
150
326c
410
210
400
415
416e
326b
326c
300
303
302
50
20

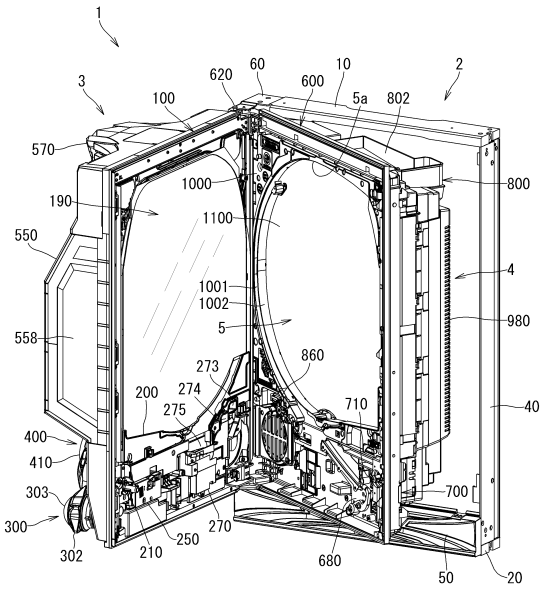
【図６】


1
802
600
100
10
575
800
580a
620
580
574f
60
4
111
550
564
579a
576
579
570
563
801
575
33(568)
555
574e
551
564
536
5a
30
562
537
190
330
530
327
564
5
537
33(338)
320
329
1002
328
326h
192
1001
323
416e
326b
1400
302
303
900
300
400
321
410
326d
326e
415
640
322a
322
323c
326c
333
326
150
20
70
50

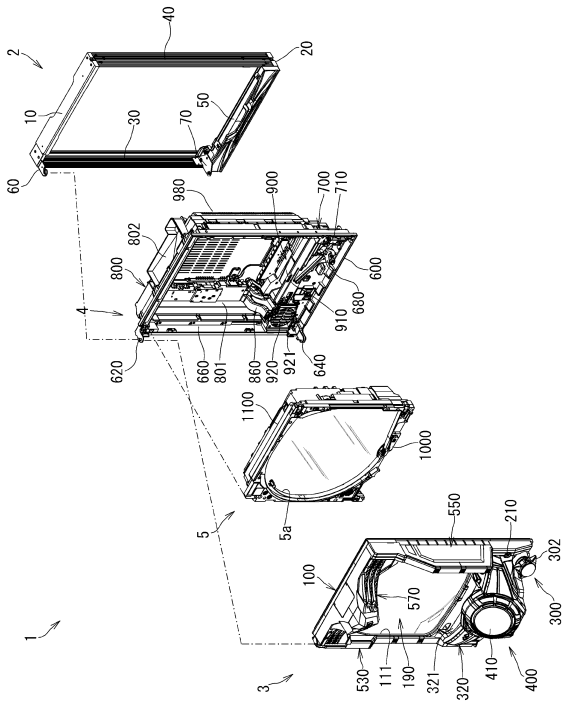
【図７】


1
570
581
10
620
60
2
576
30
582
4
3
600
801
802
800
574
803
100
820
562
980
564
550
830
564
850
558
860
564
40
940
303
950
300
900
302
301
930
20
910
50

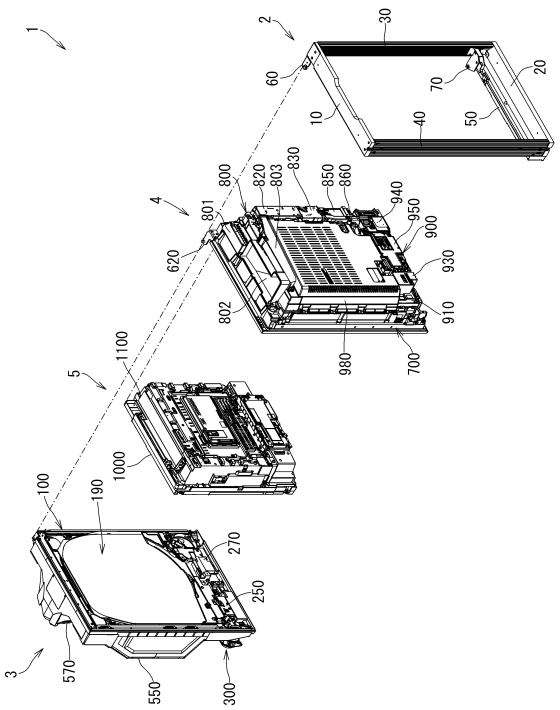
【図８】


1
3
620
60
10
600
2
100
5a
802
570
800
1000
190
1100
550
4
1001
1002
980
5
558
860
273
200
274
710
40
275
400
410
700
303
300
270
210
250
680
302
50
20

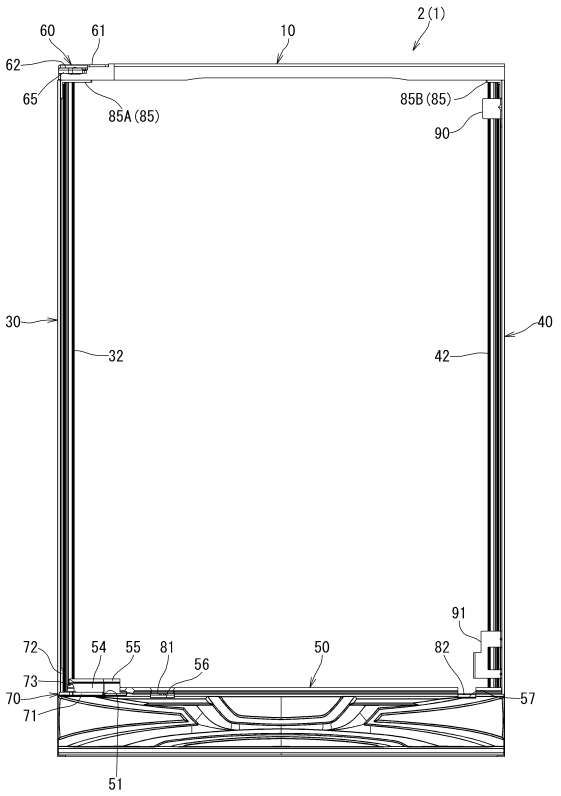
【図９】


40
2
20
10
30
50
70
60
980
900
700
710
802
800
600
4
680
910
620
660
801
860
920
921
640
1100
1000
5a
5
550
210
302
100
570
300
1
530
111
190
321
320
410
400
3

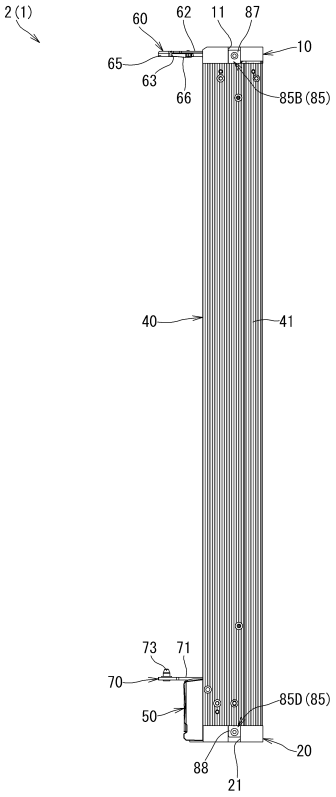
【図１０】


1
2
30
60
70
20
10
40
50
800
820
803
830
850
860
4
801
940
950
900
620
930
802
910
980
700
1100
5
1000
100
190
270
250
3
570
550
300

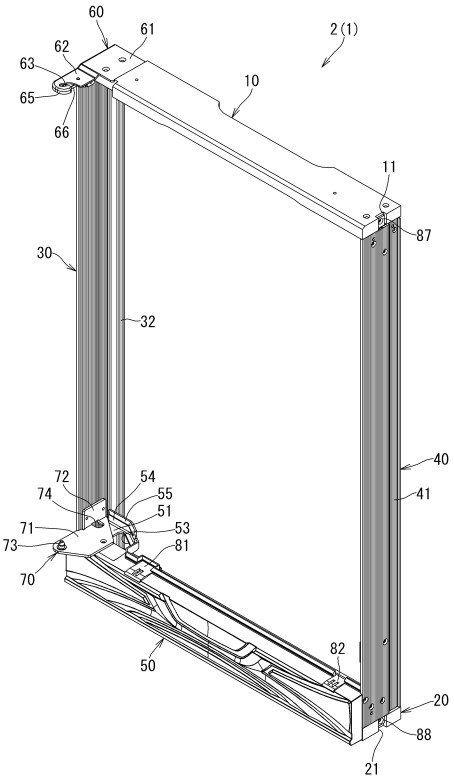
【図１１】



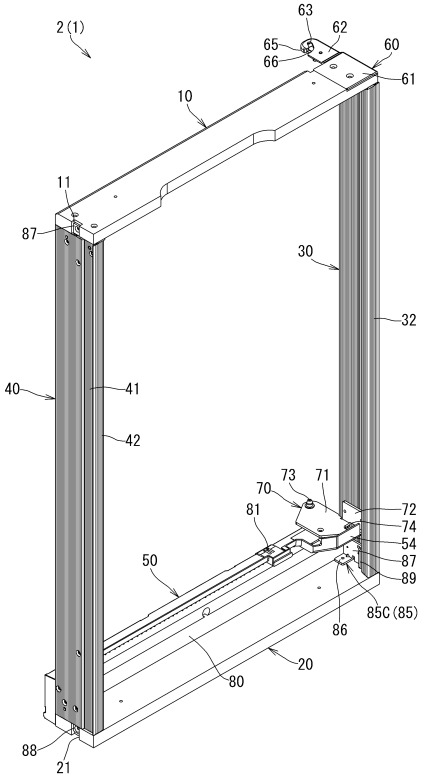
【図１２】



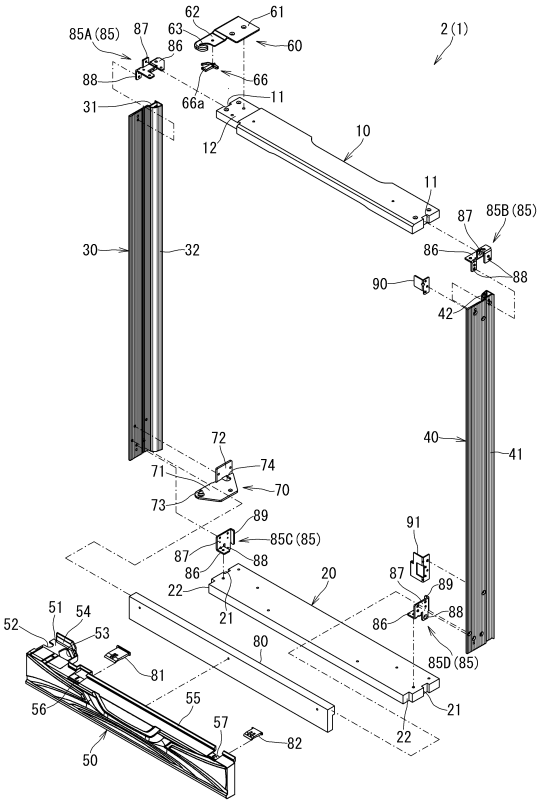
【図１３】



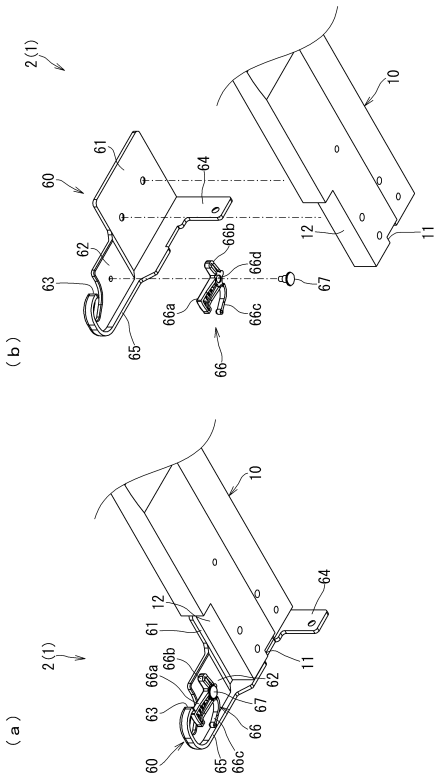
【図１４】



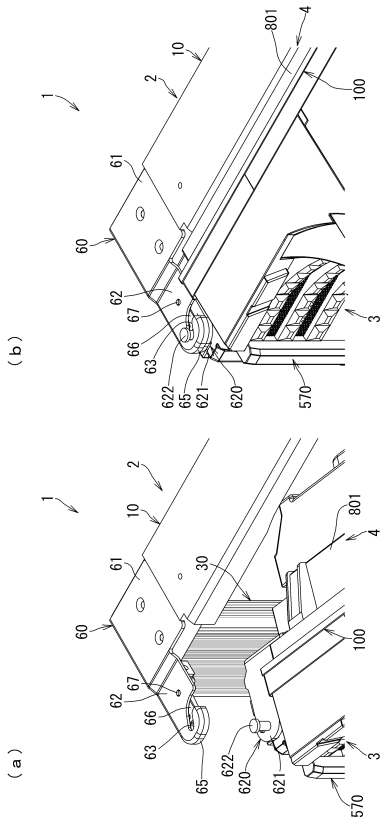
【図１５】



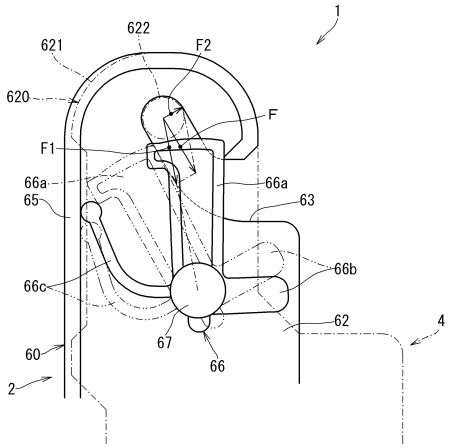
【図１６】



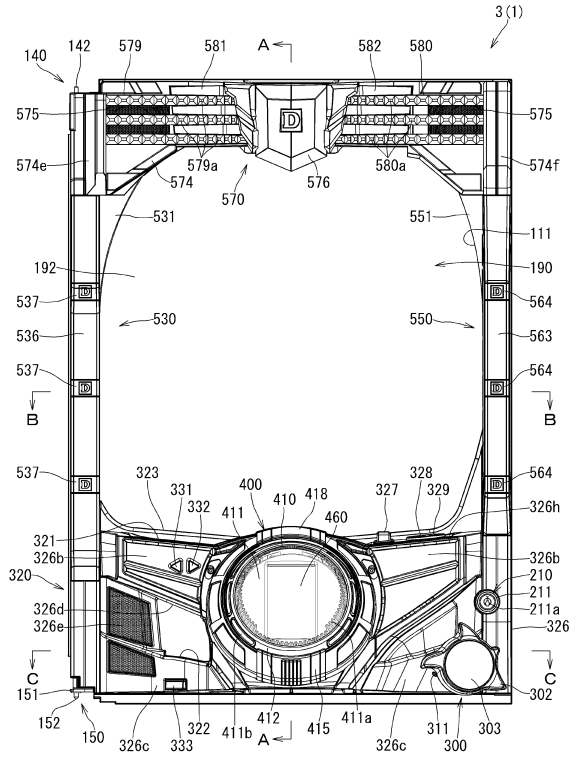
【図１７】



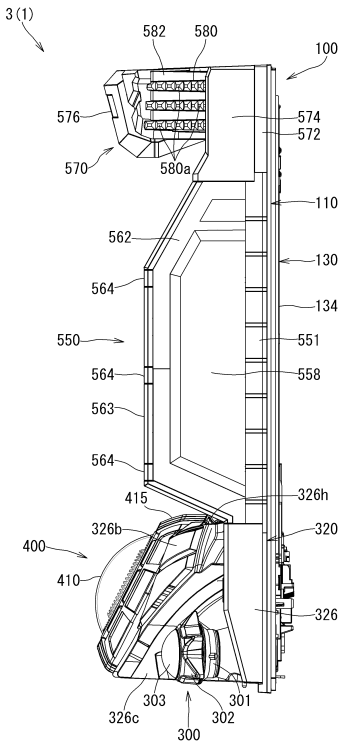
【図１８】



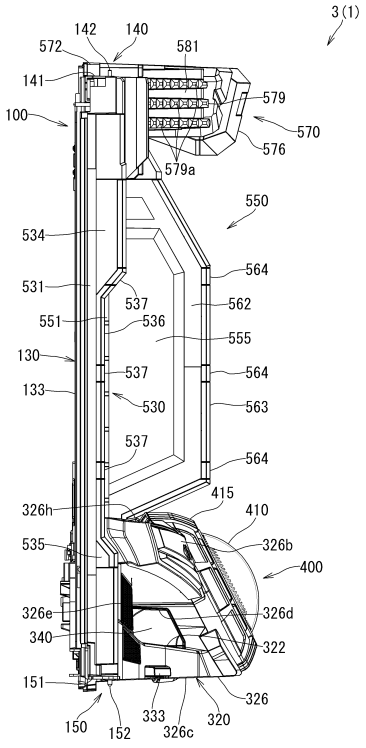
【図１９】



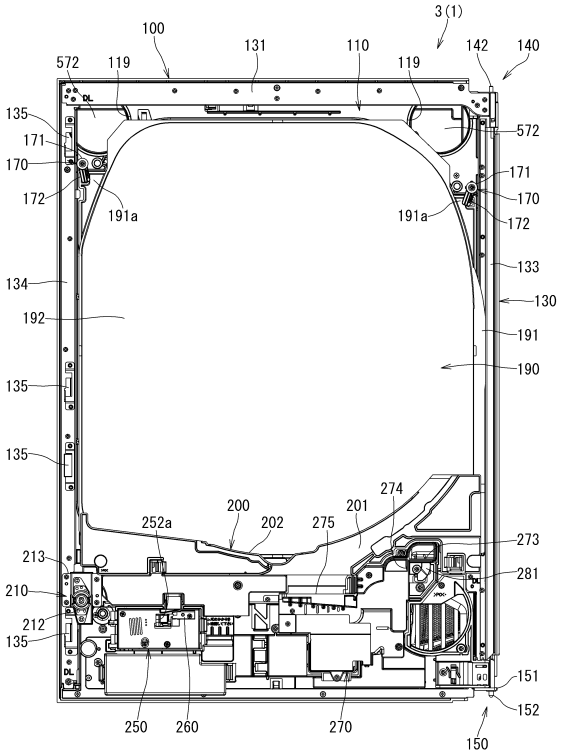
【図２０】



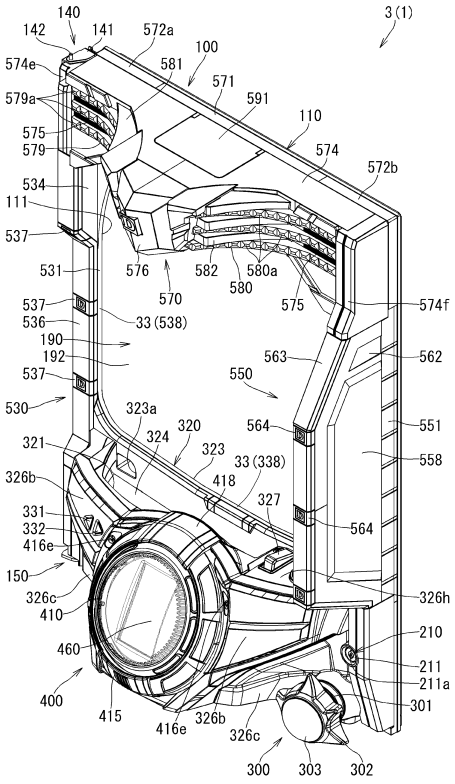
【図２１】



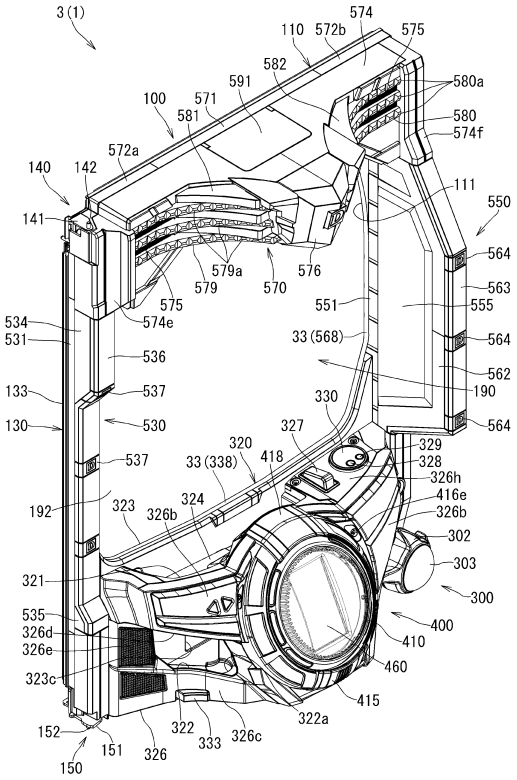
【図２２】



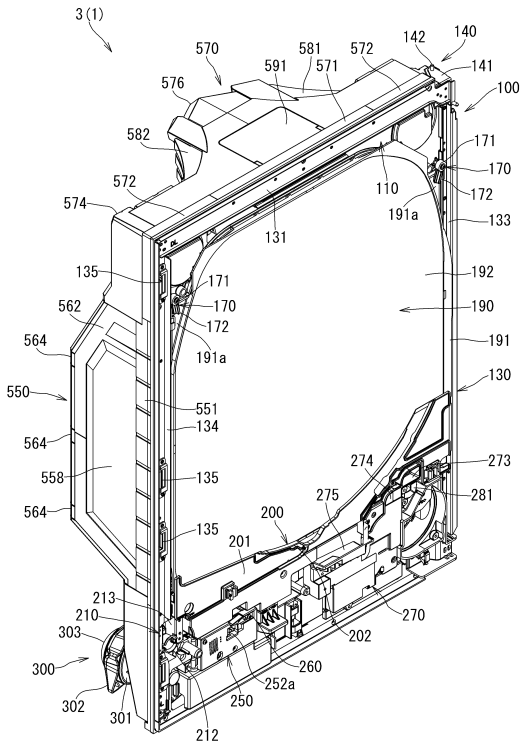
【図２３】



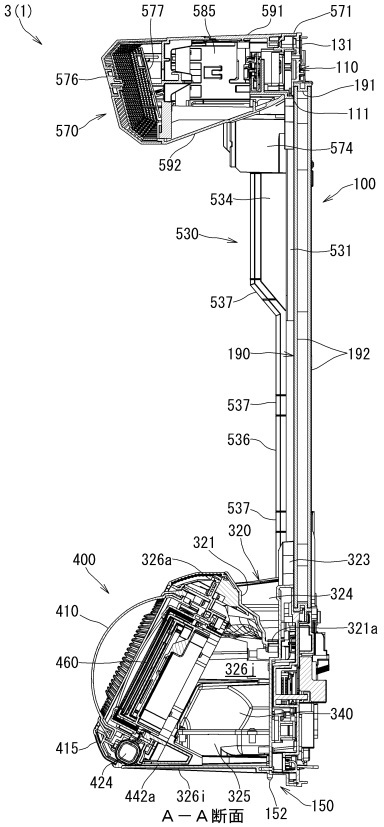
【図２４】



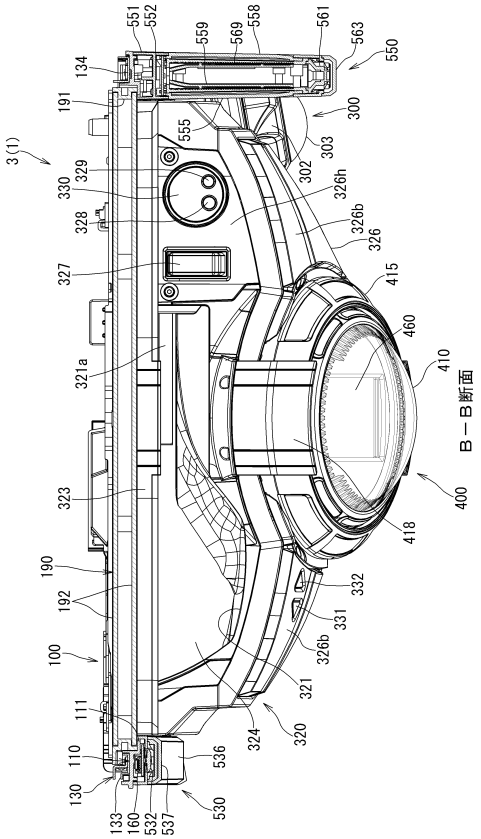
【図２５】



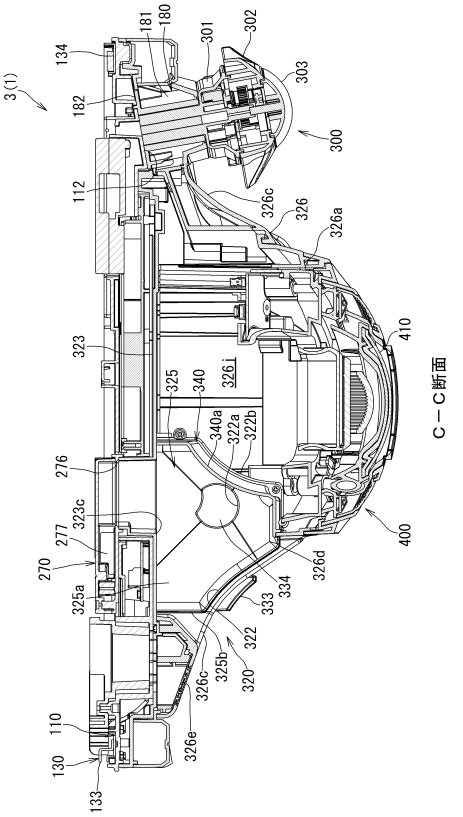
【図２６】



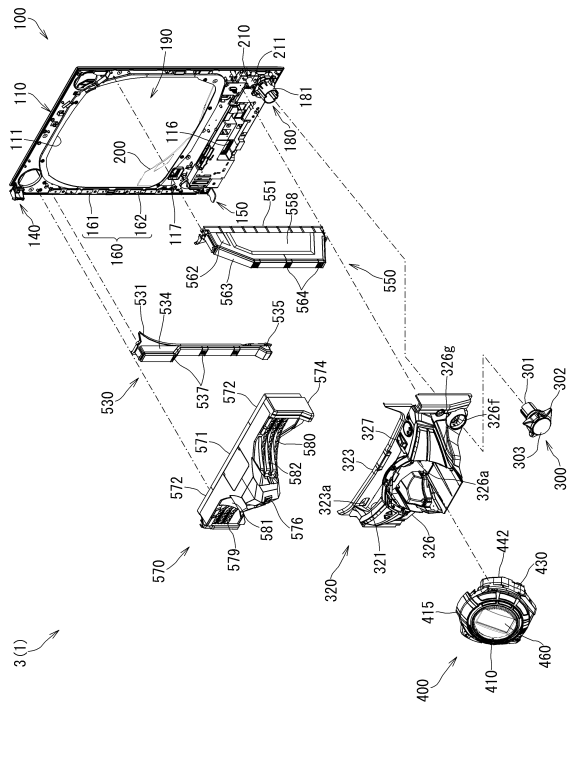
【図２７】



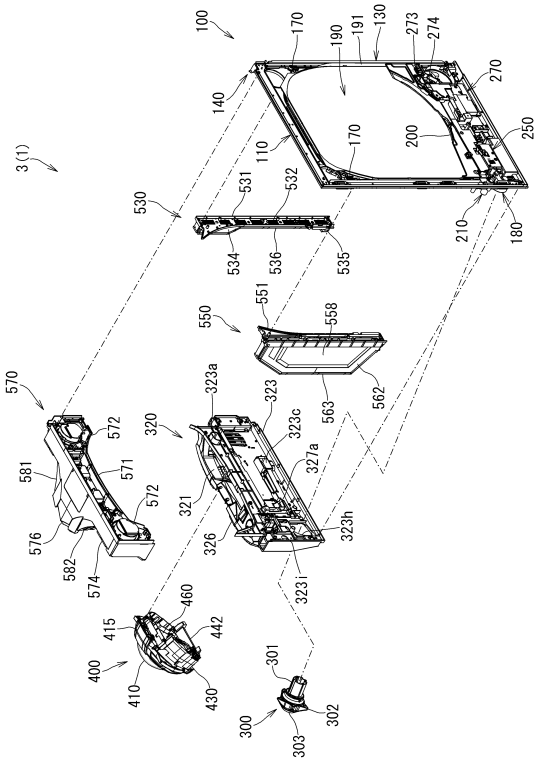
【図２８】



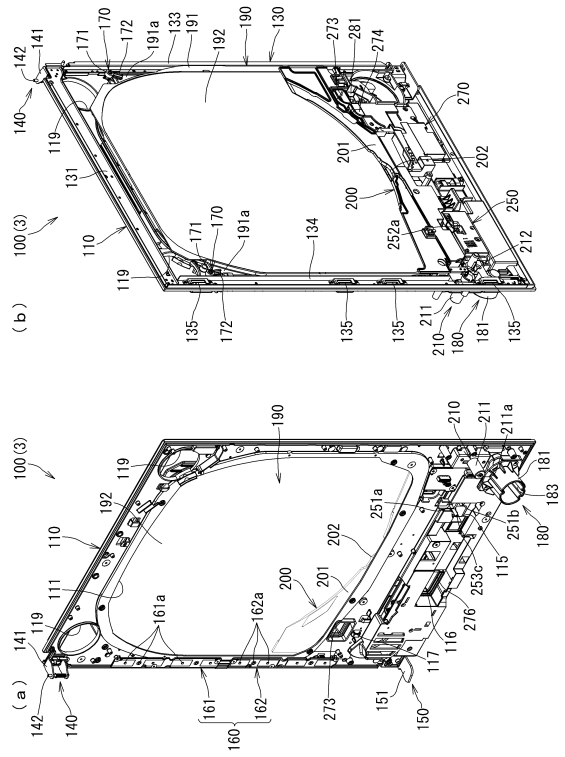
【図２９】



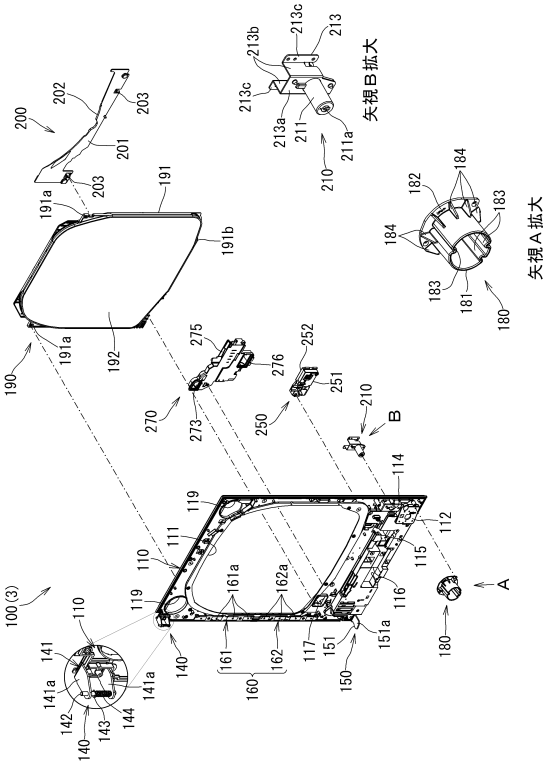
【図３０】



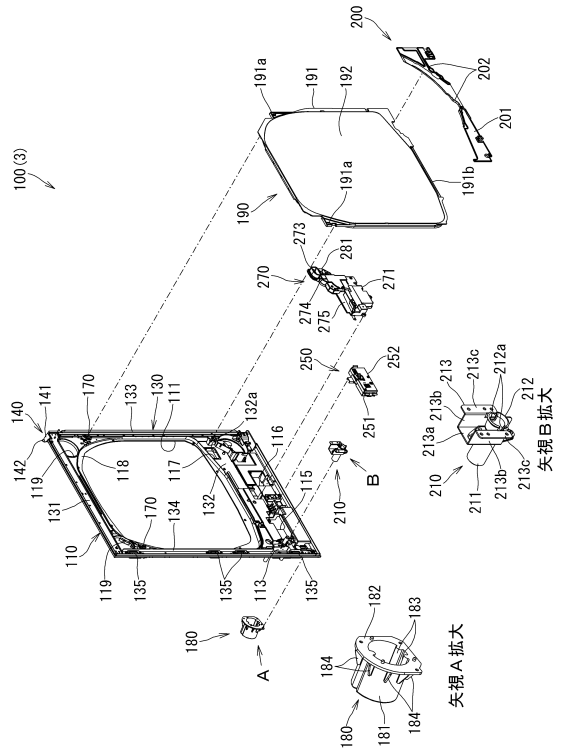
【図３１】



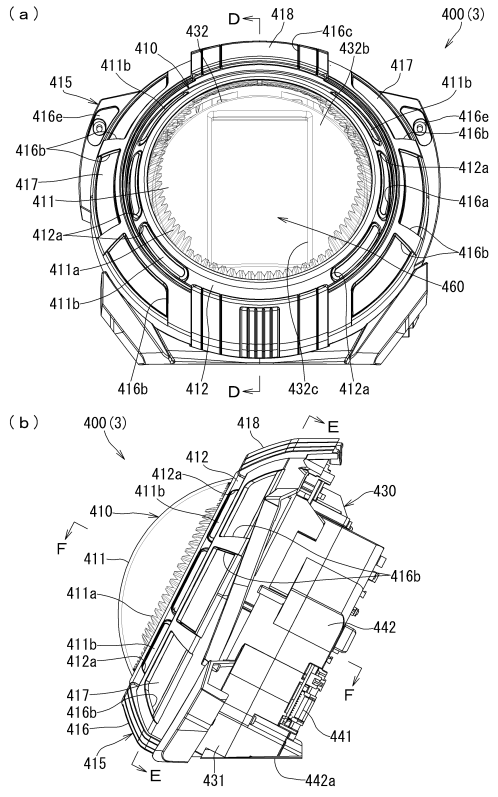
【図３２】



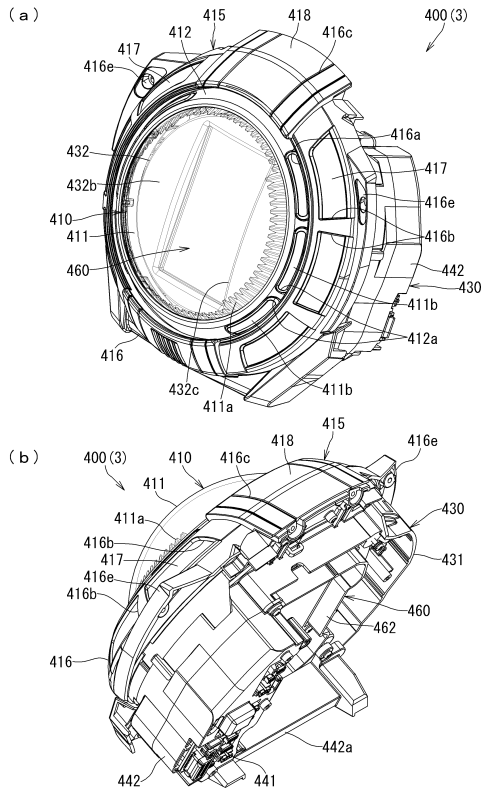
【図３３】



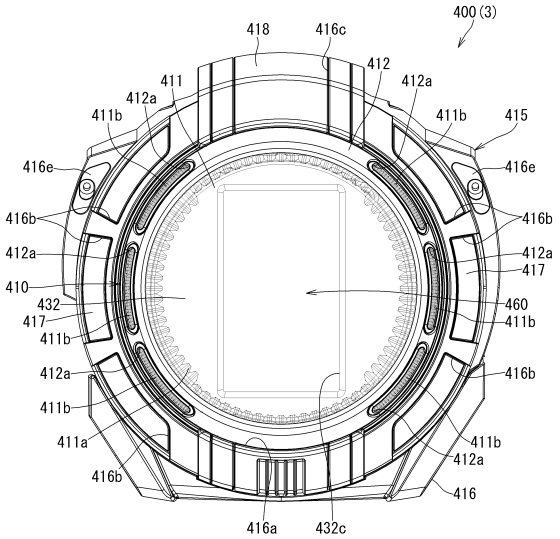
【図３４】



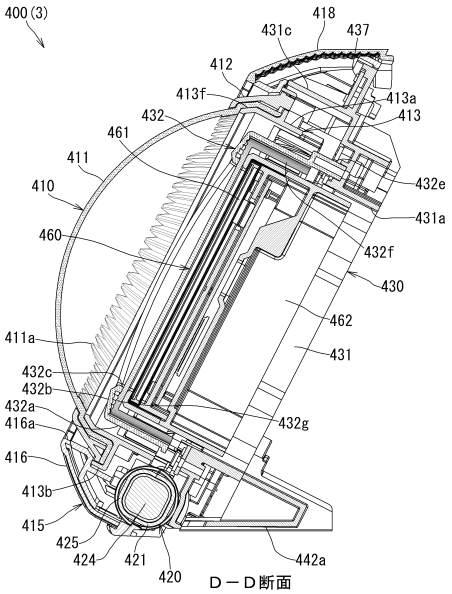
【図３５】



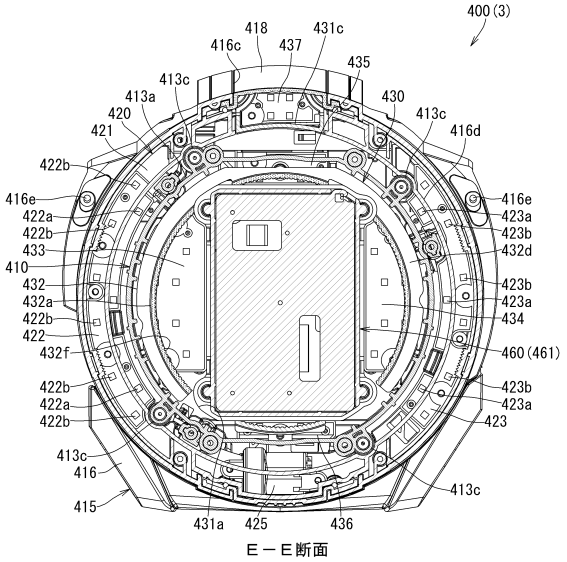
【図３６】



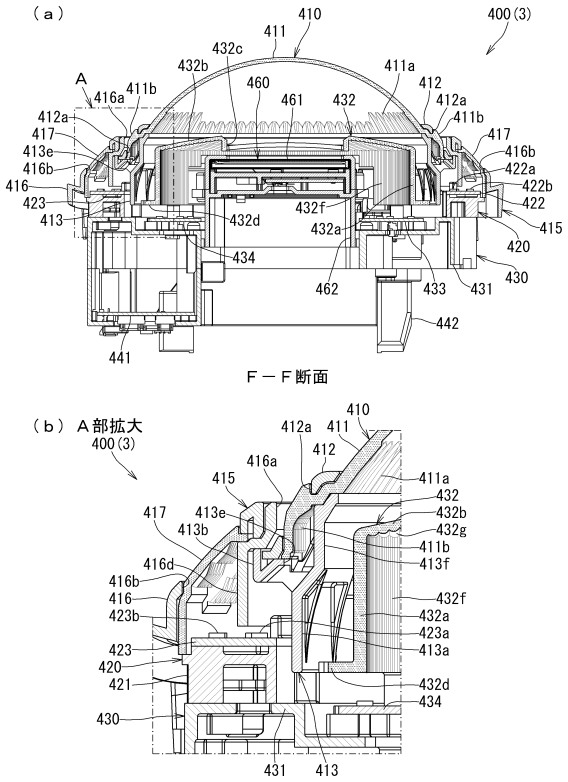
【図３７】



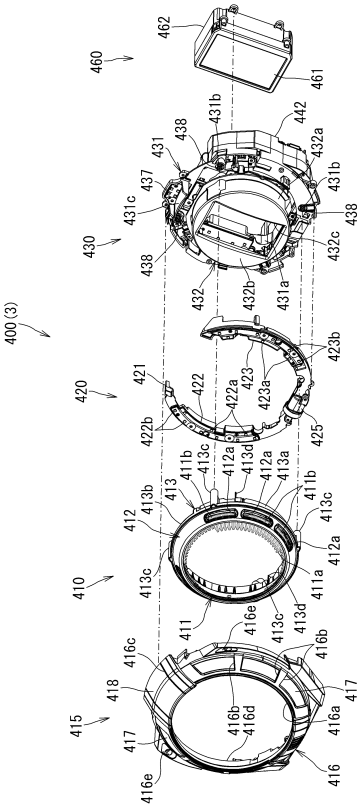
【図３８】



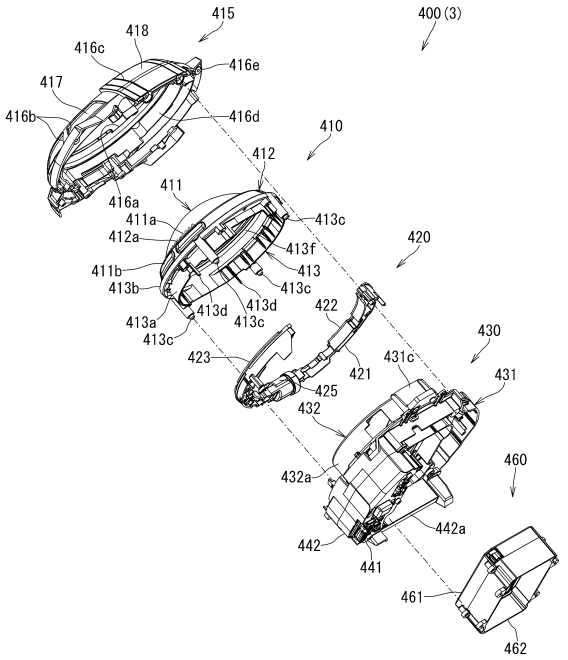
【図３９】



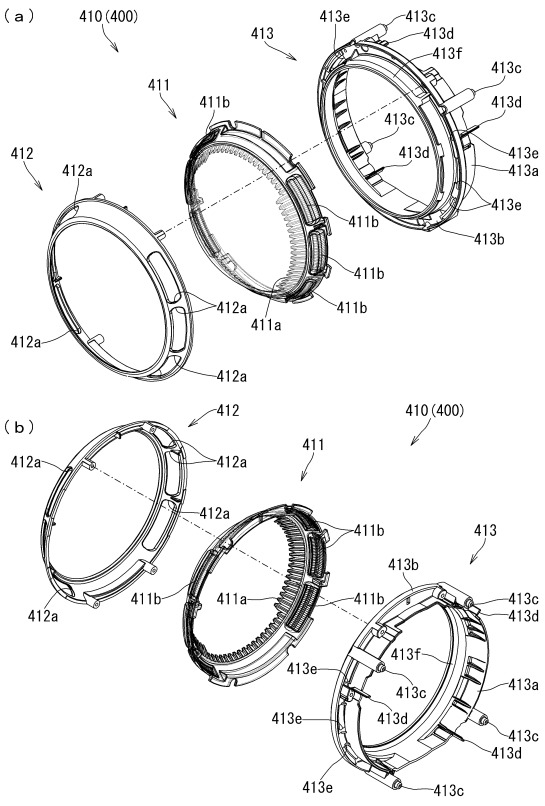
【図４０】



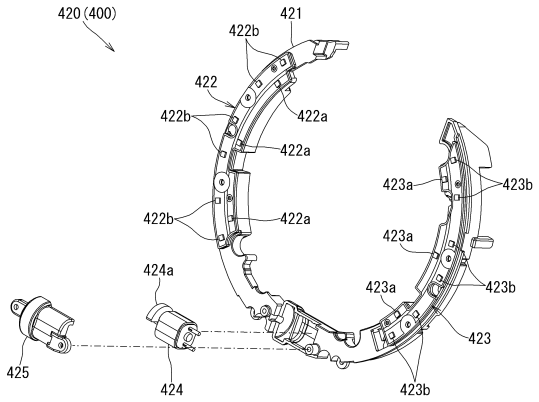
【図４１】



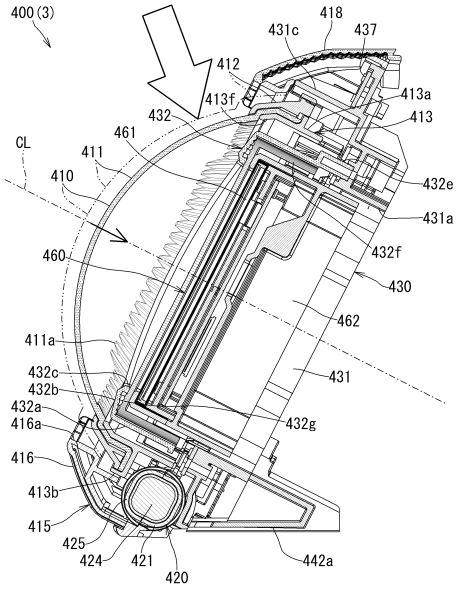
【図４２】



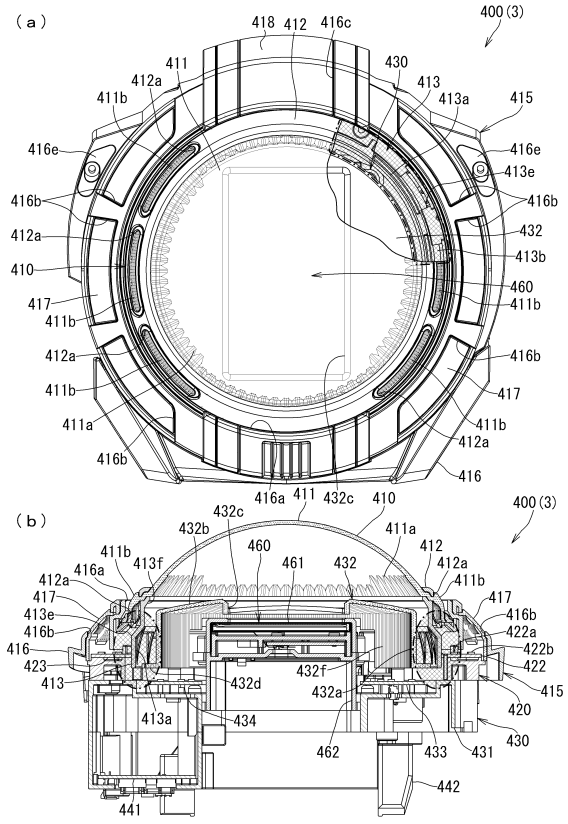
【図４３】



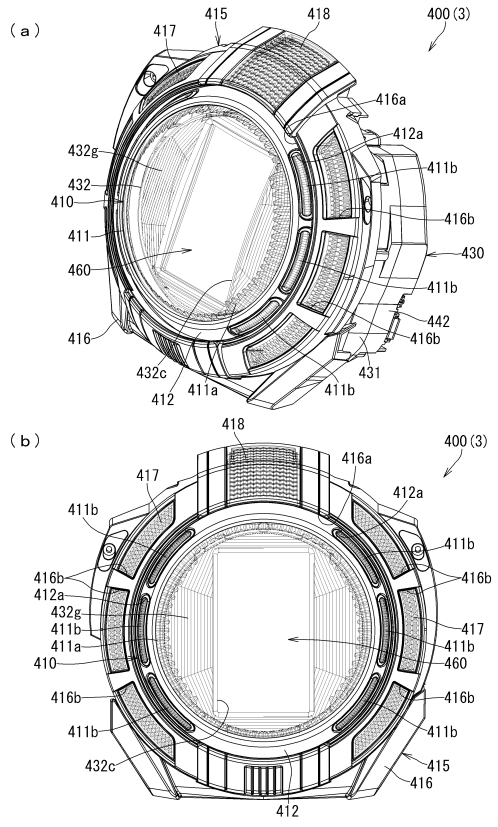
【図４４】



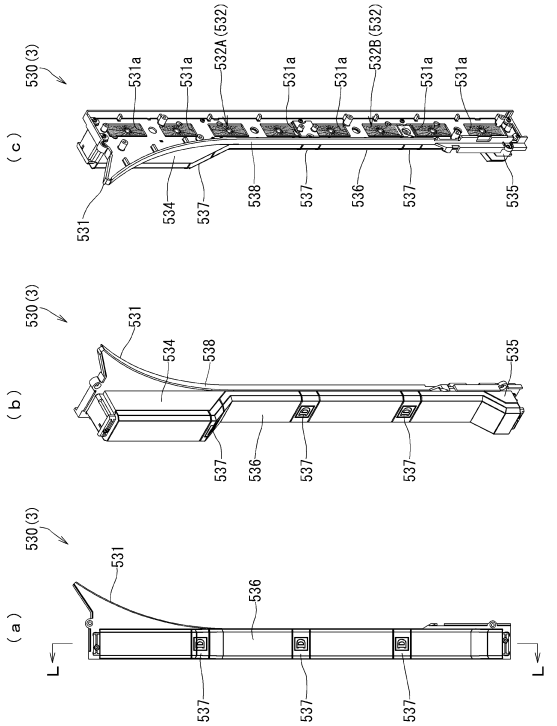
【図４５】



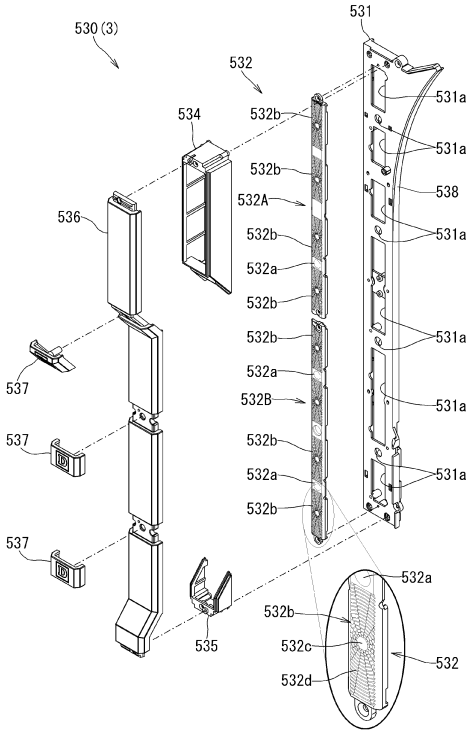
【図４６】



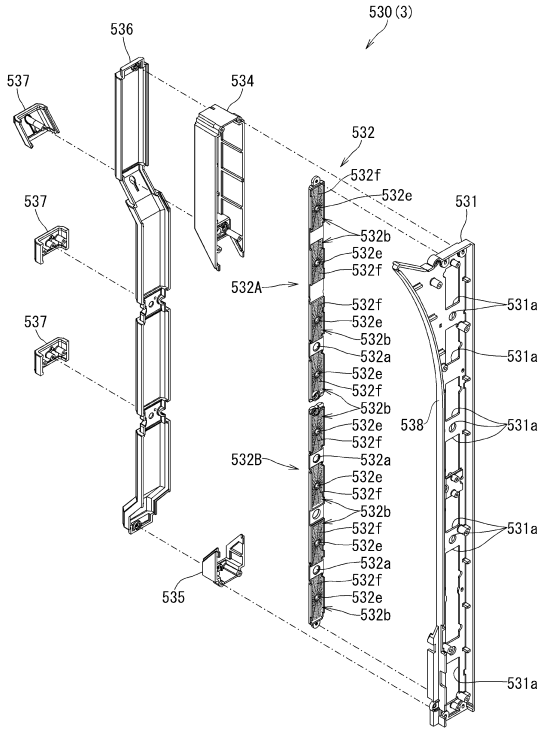
【図４７】



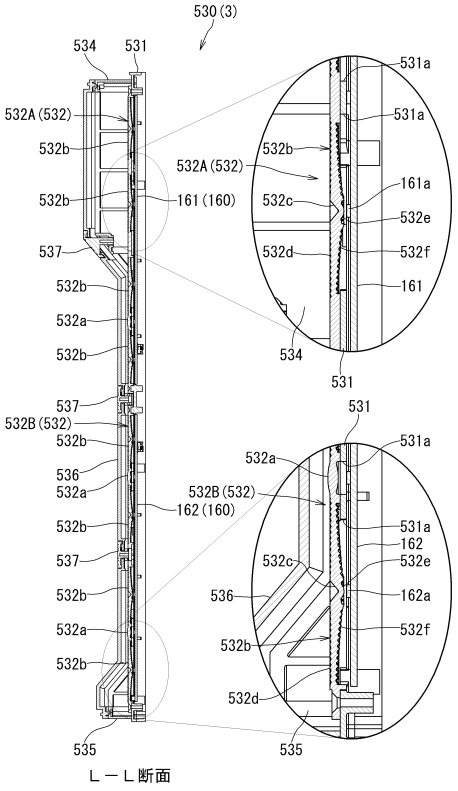
【図４８】



【図４９】

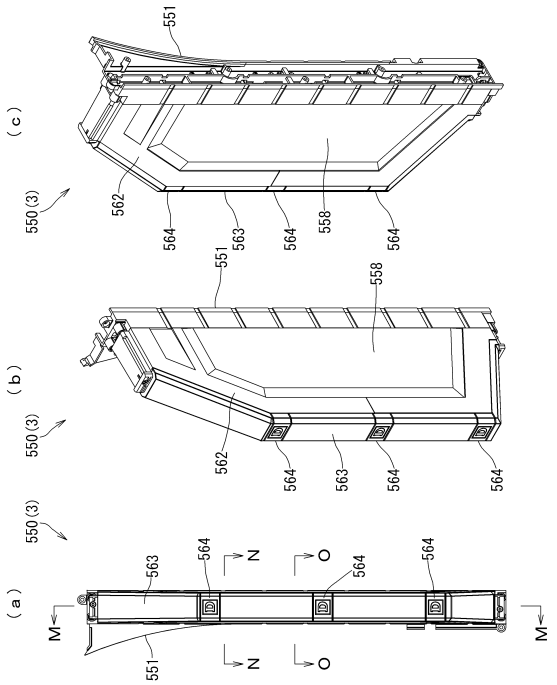


【図５０】

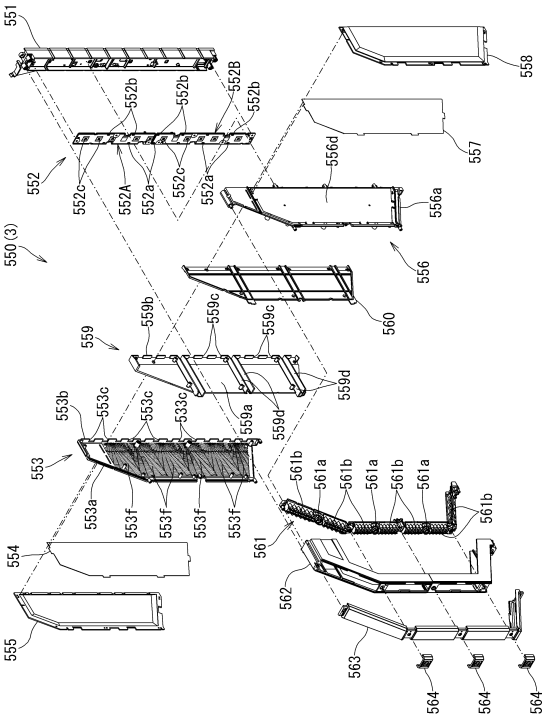


L－L断面

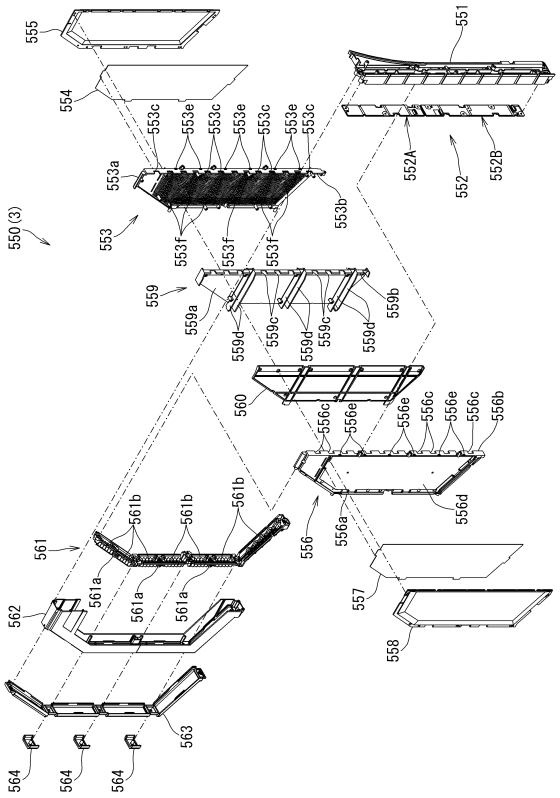
【図５１】



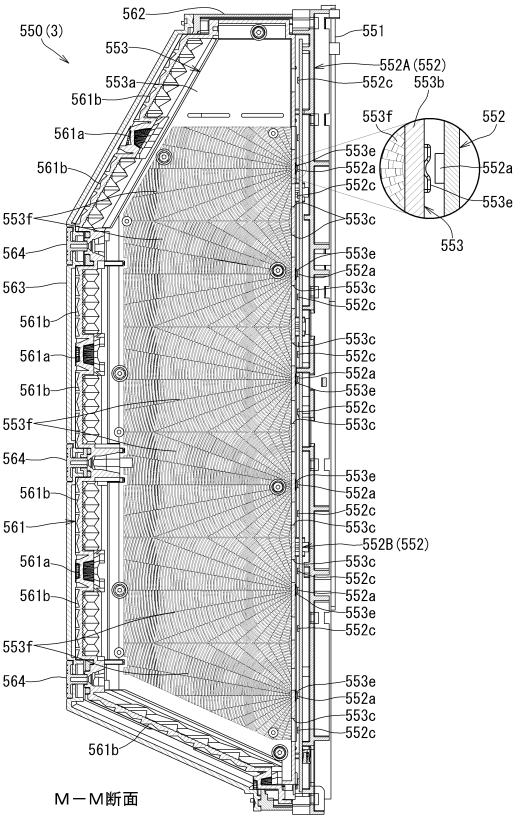
【図５２】



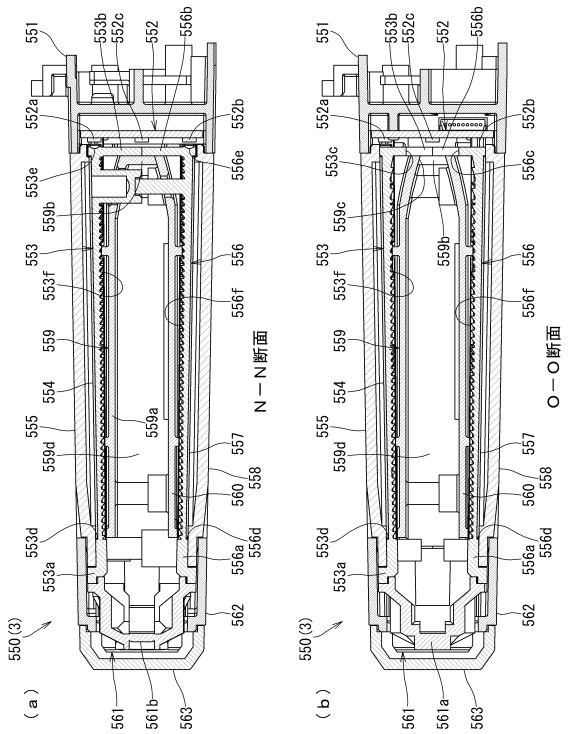
【図５３】



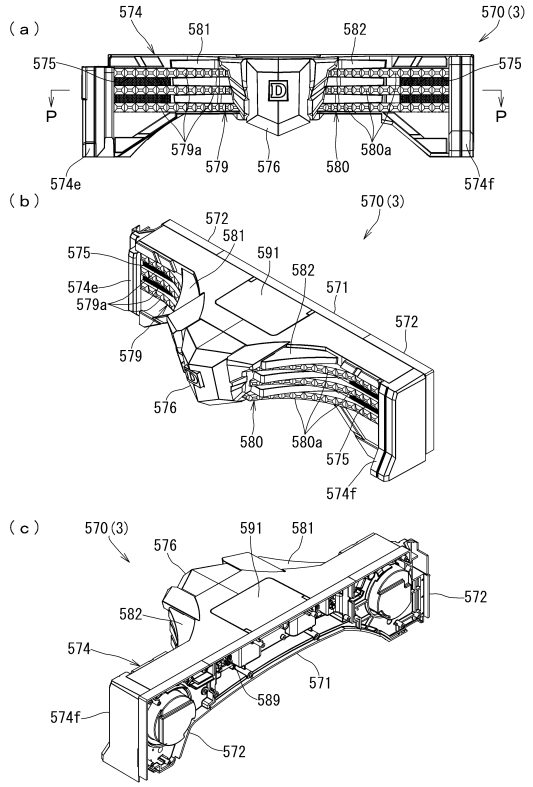
【図５４】



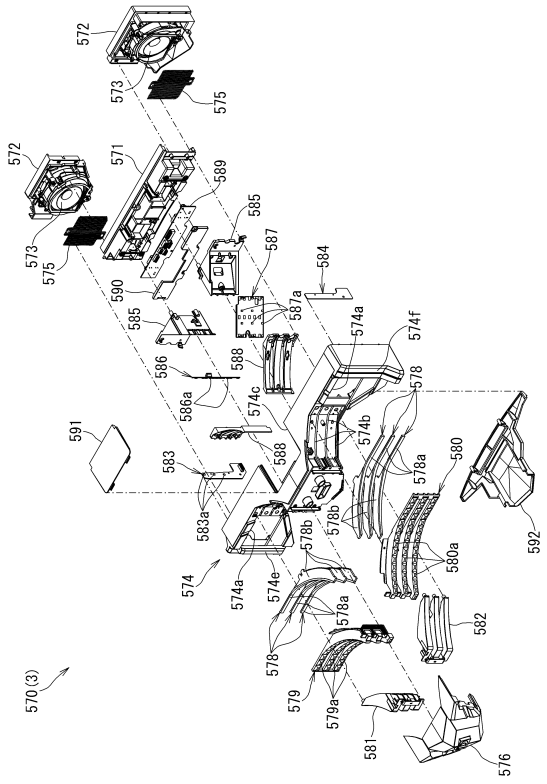
【図５５】



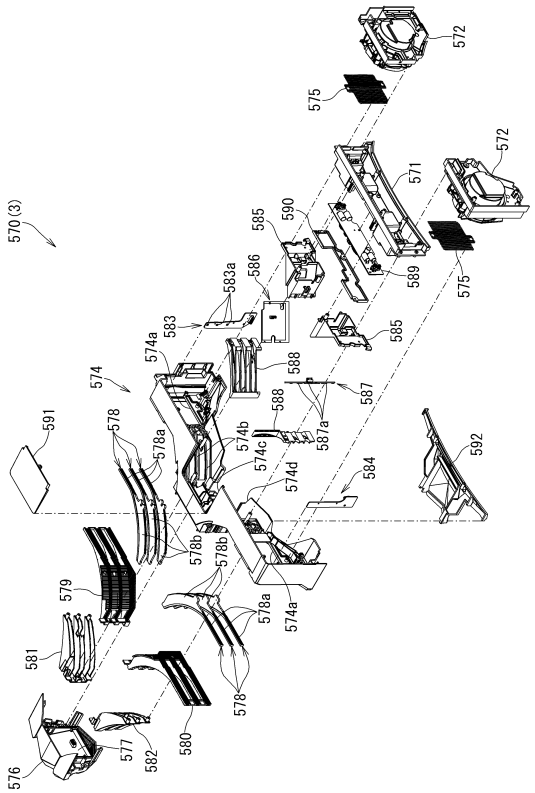
【図５６】



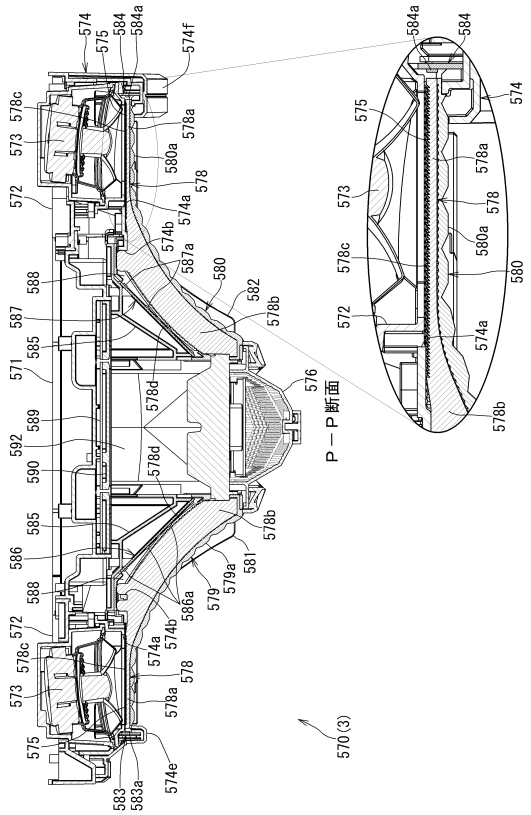
【図５７】



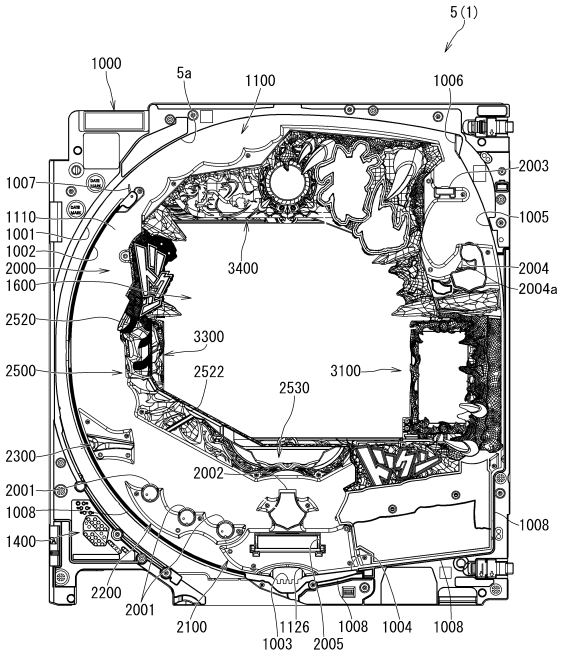
【図５８】



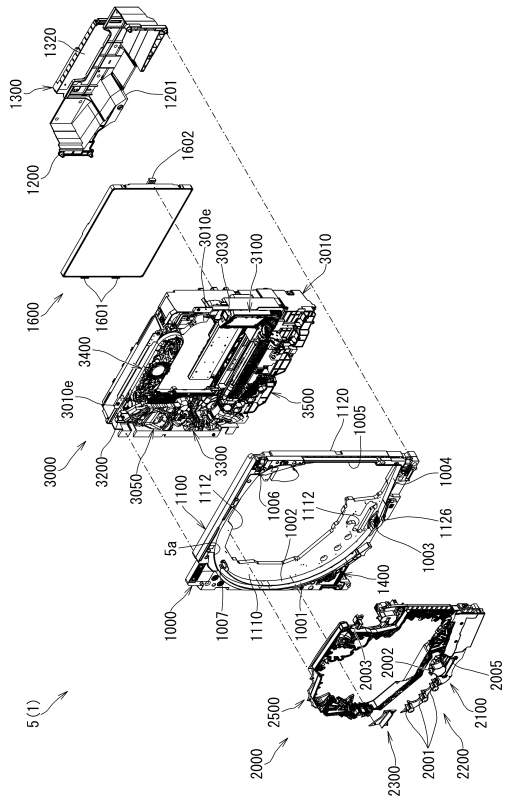
【図５９】



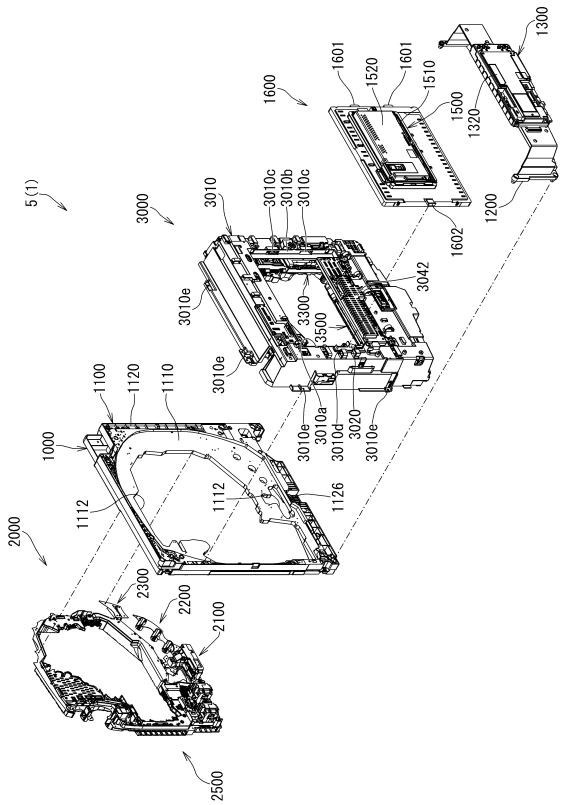
【図６０】



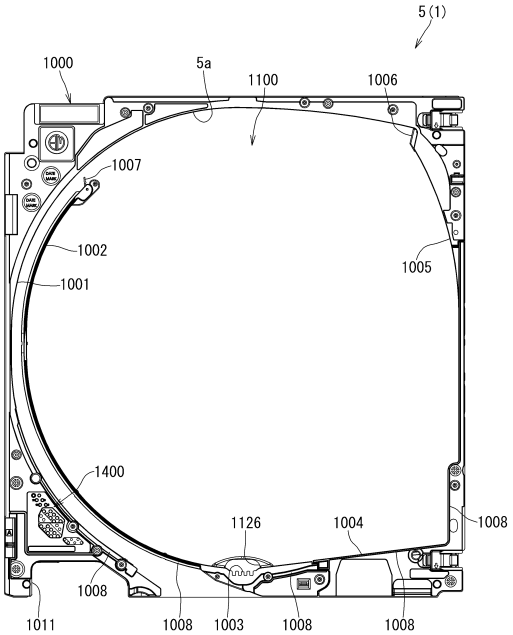
【図６１】



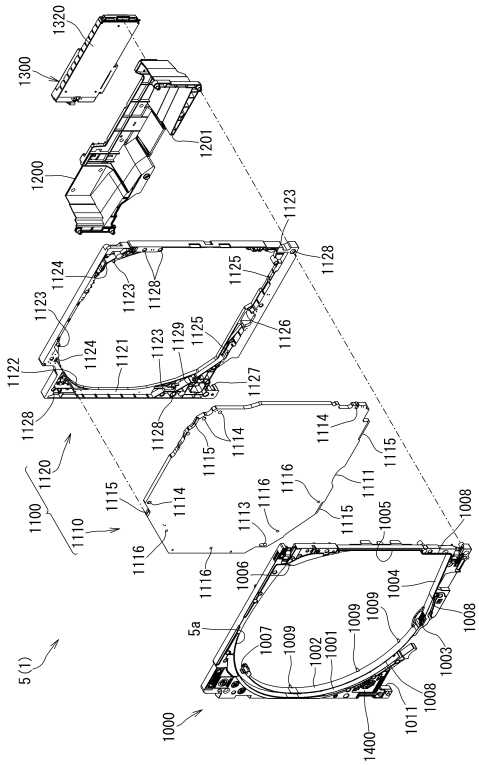
【図６２】



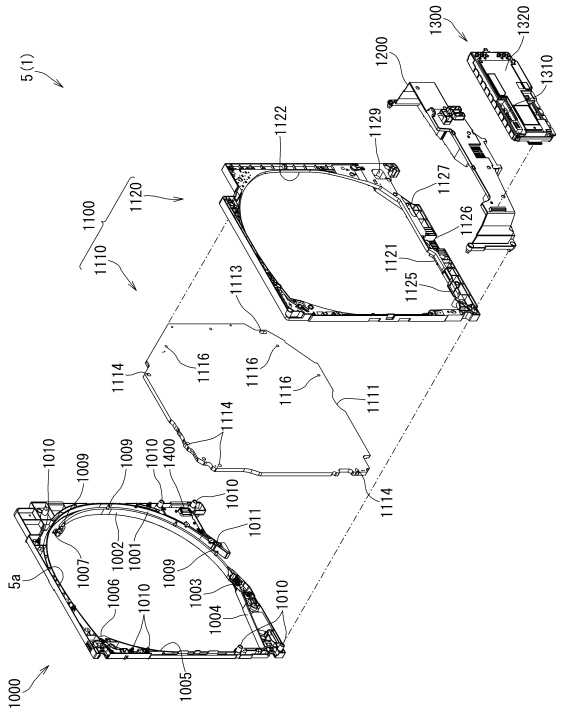
【図６３】



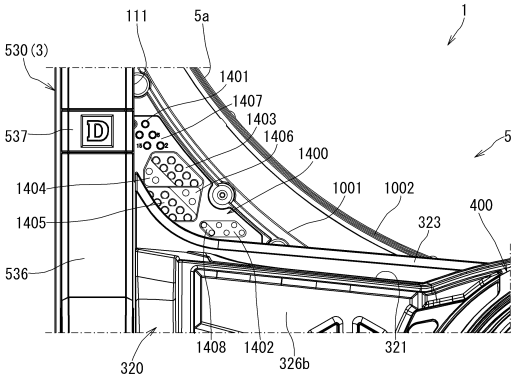
【図６４】



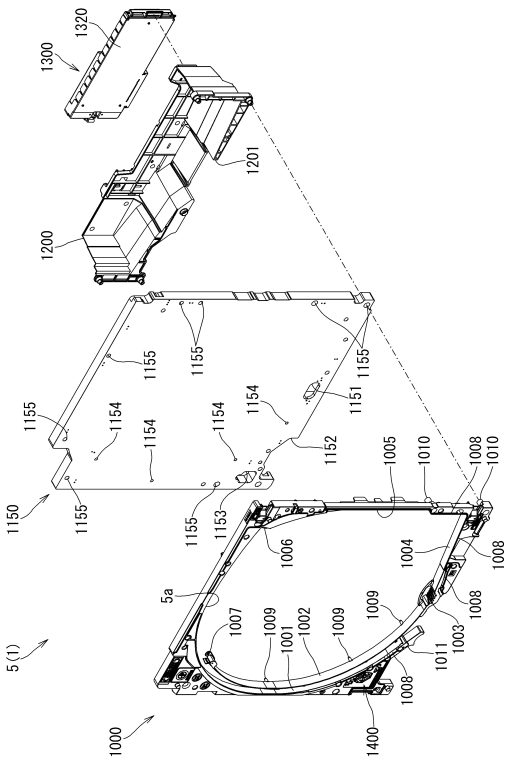
【図６５】



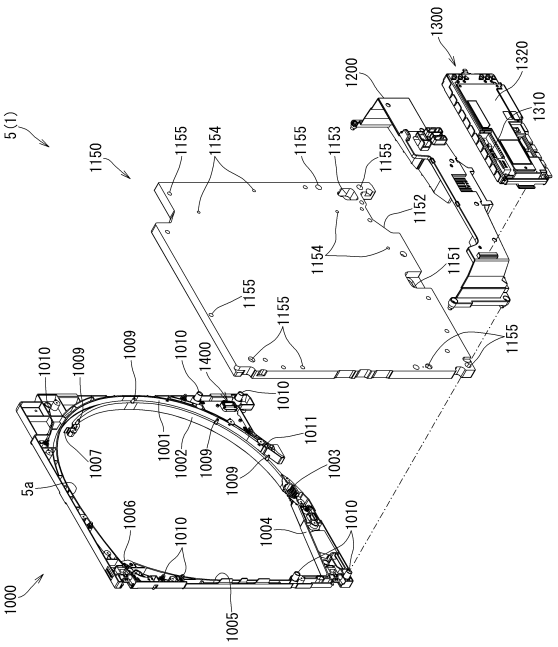
【図６６】



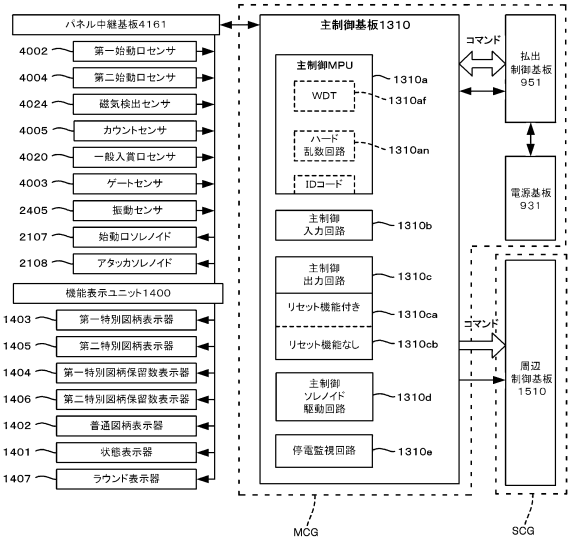
【図６７】



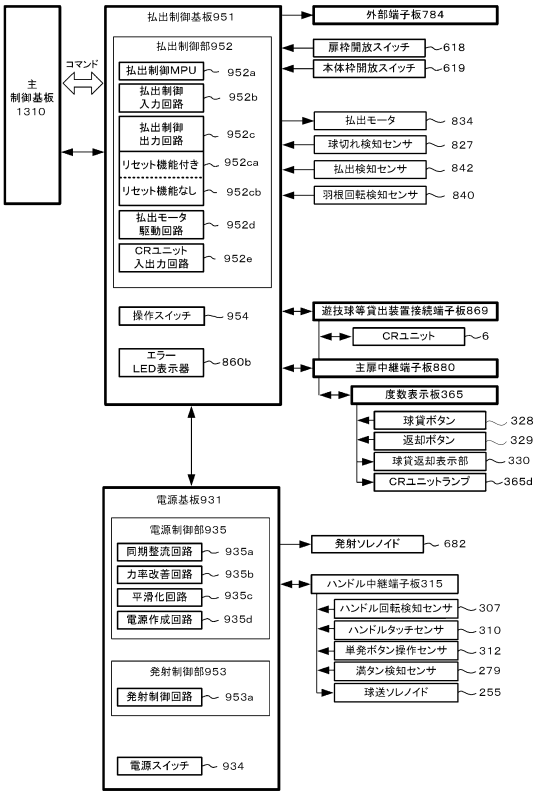
【図６８】



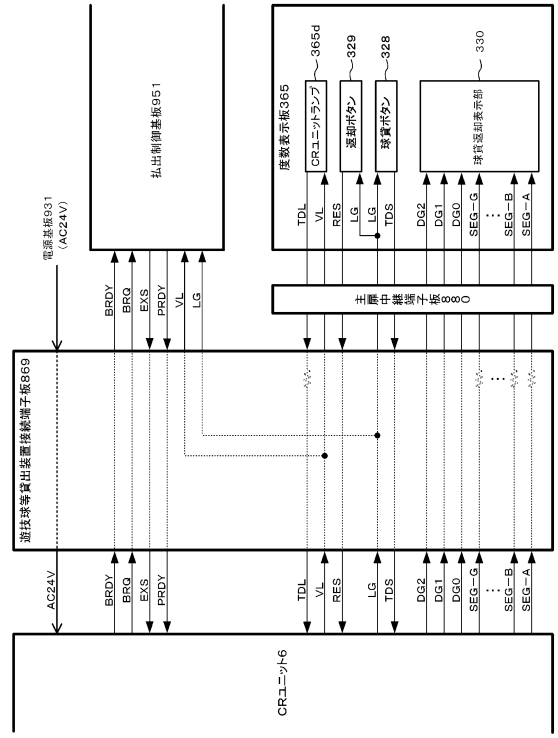
【図６９】



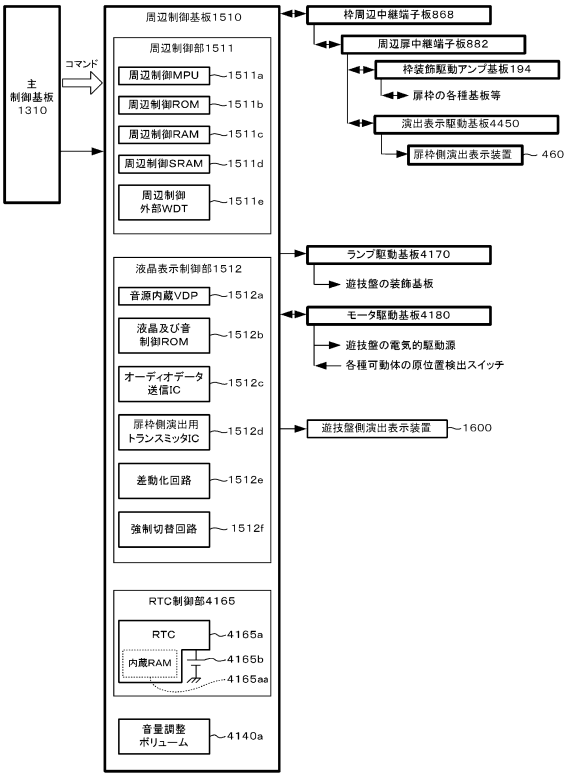
【図７０】



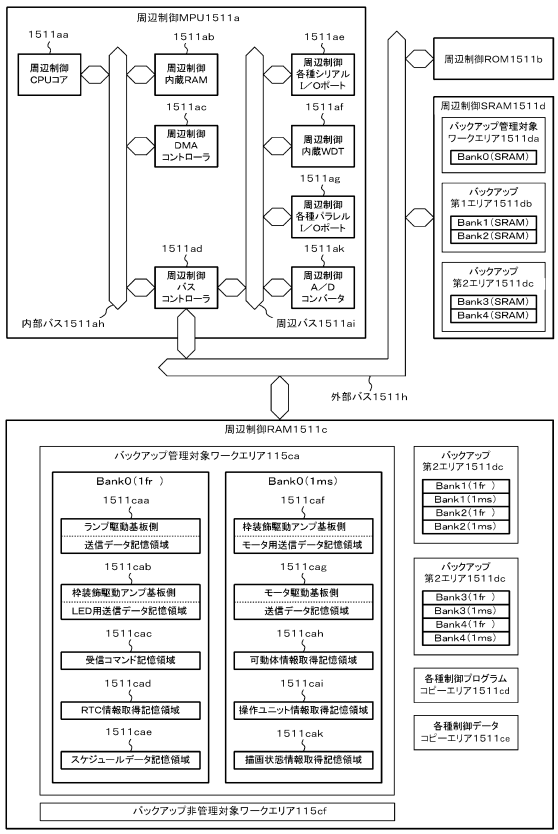
【図７１】



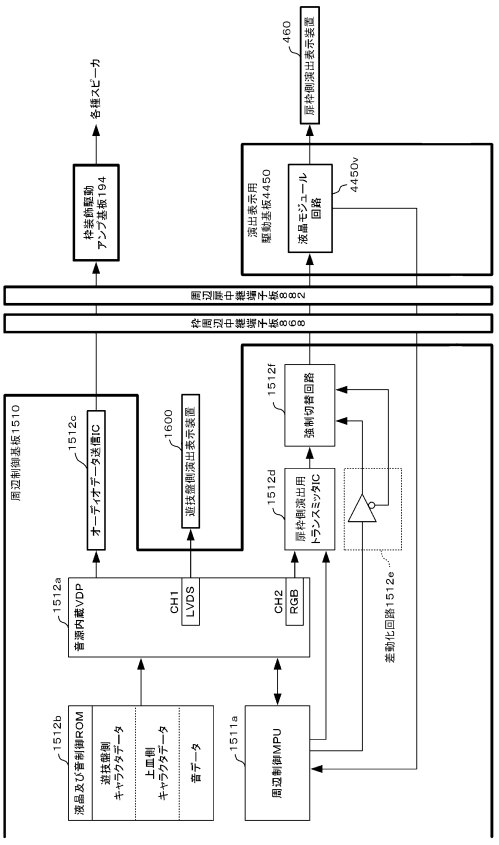
【図７２】



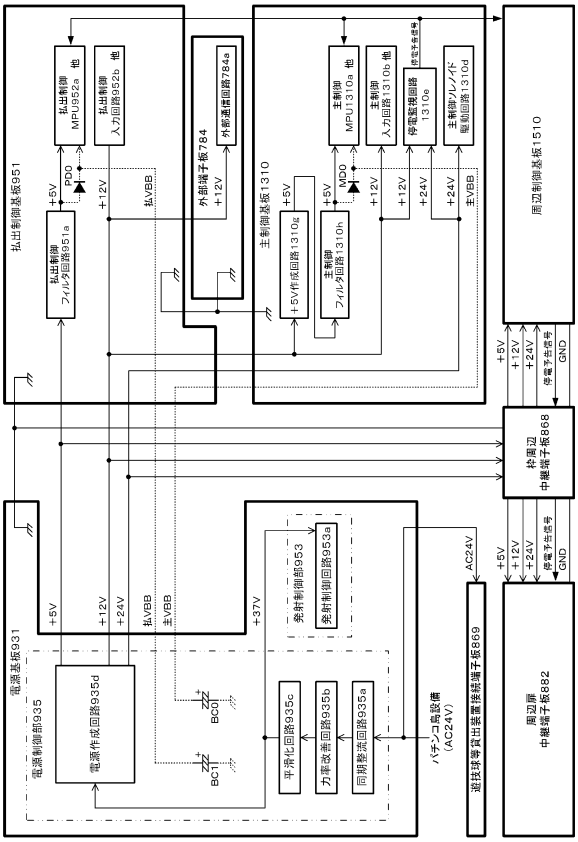
【図７３】



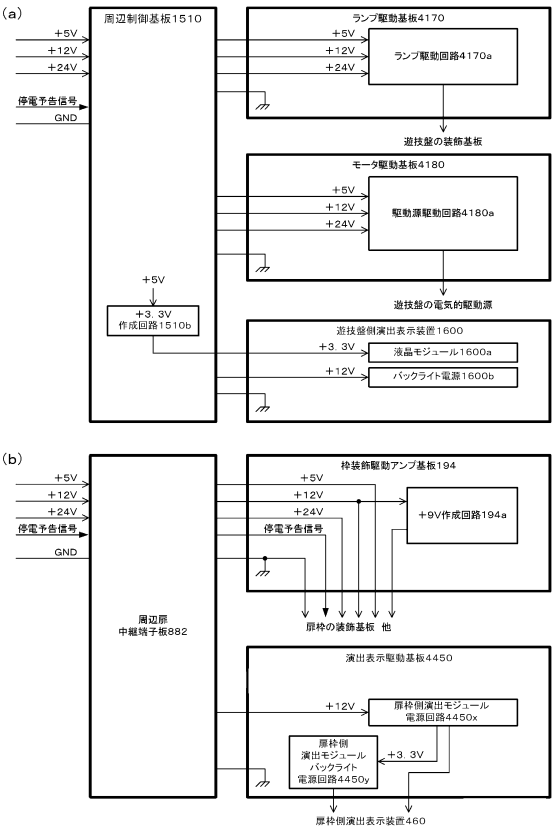
【図７４】



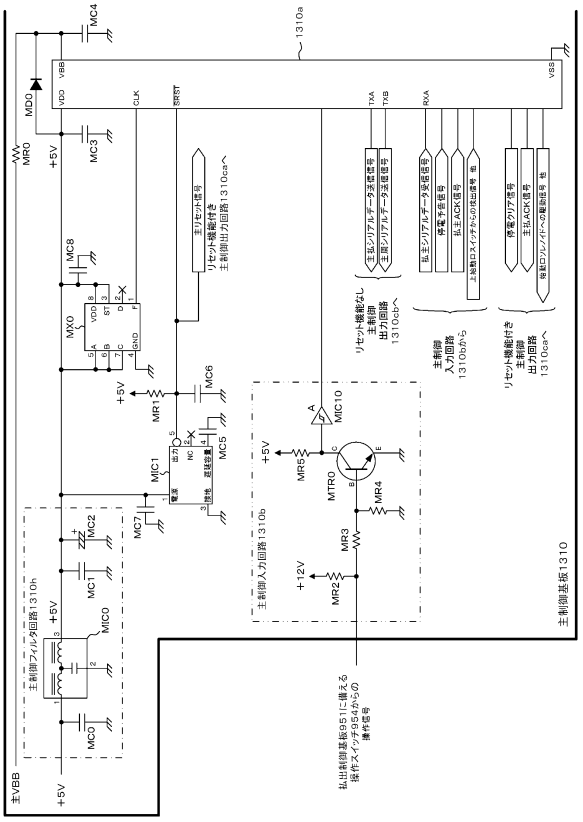
【図７５】



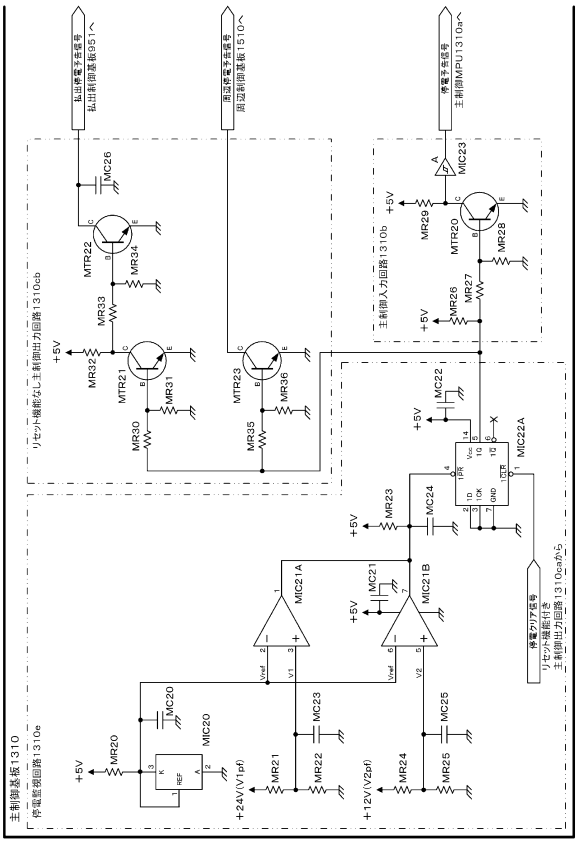
【図７６】



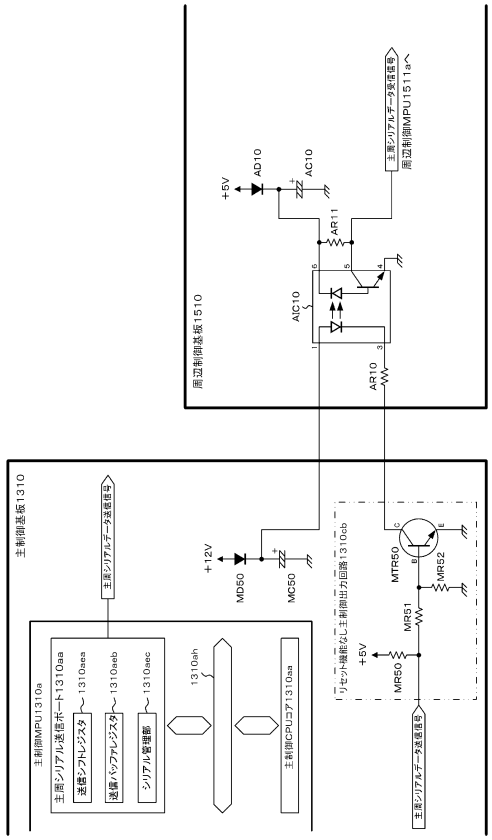
【図７７】



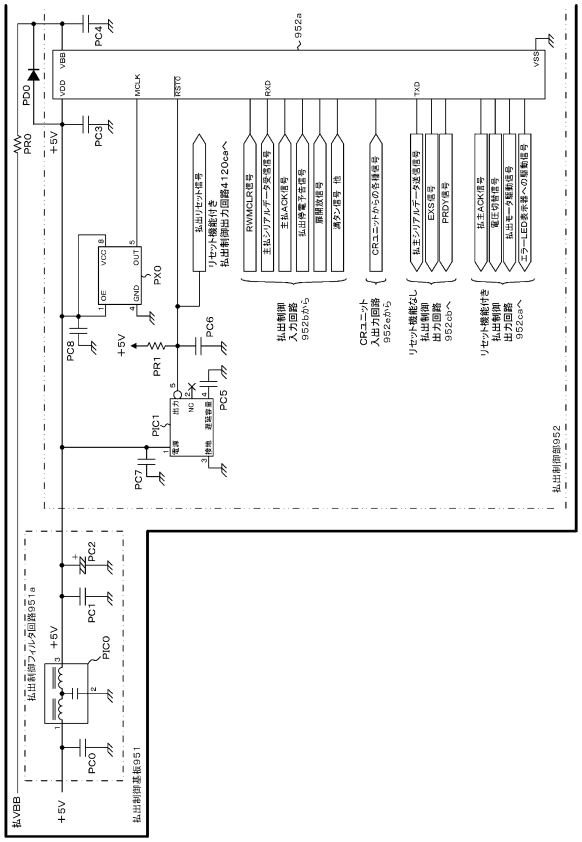
【図７８】



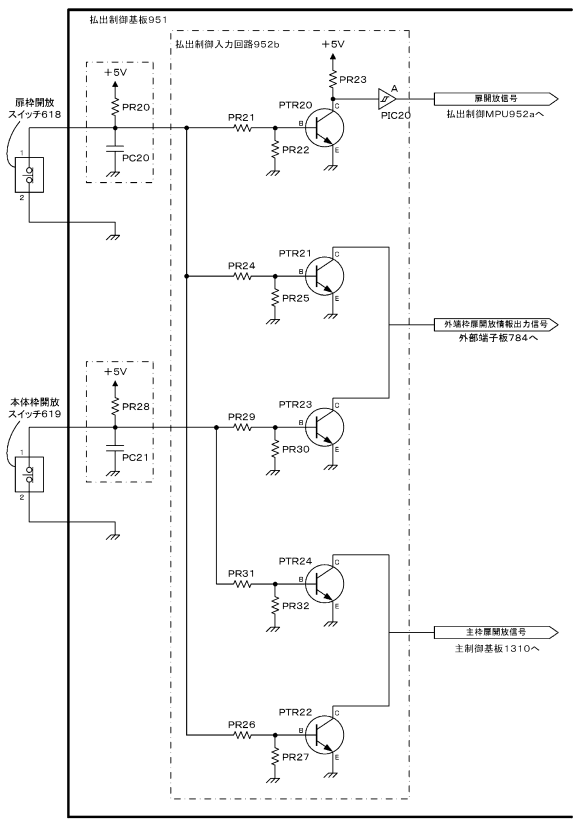
【図７９】



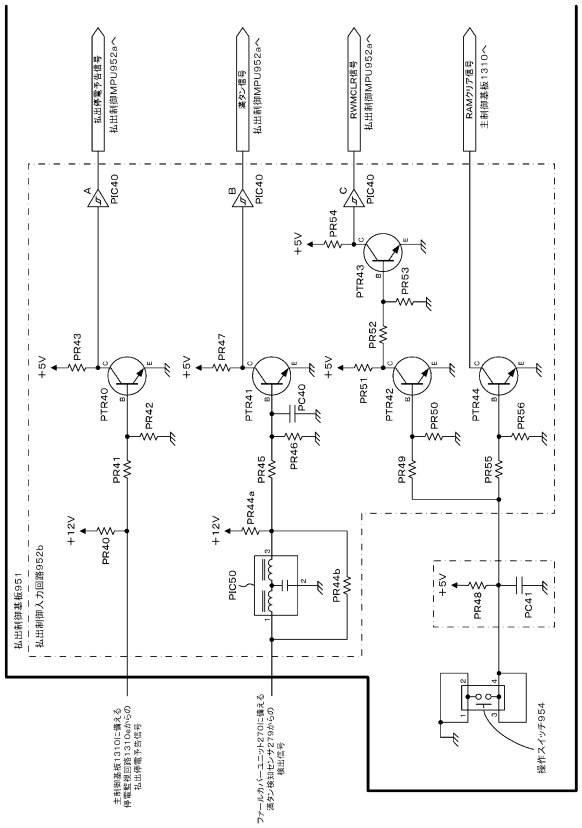
【図８０】



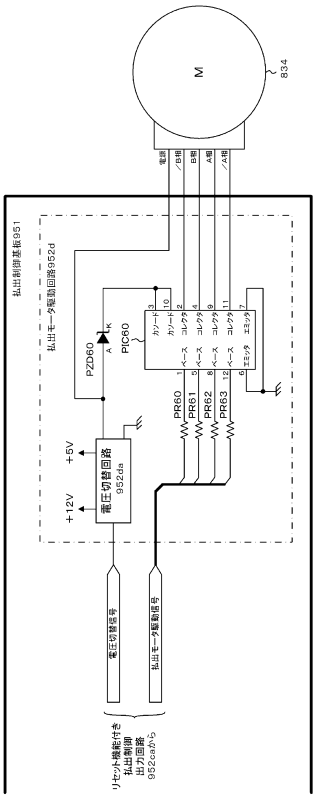
【図８１】



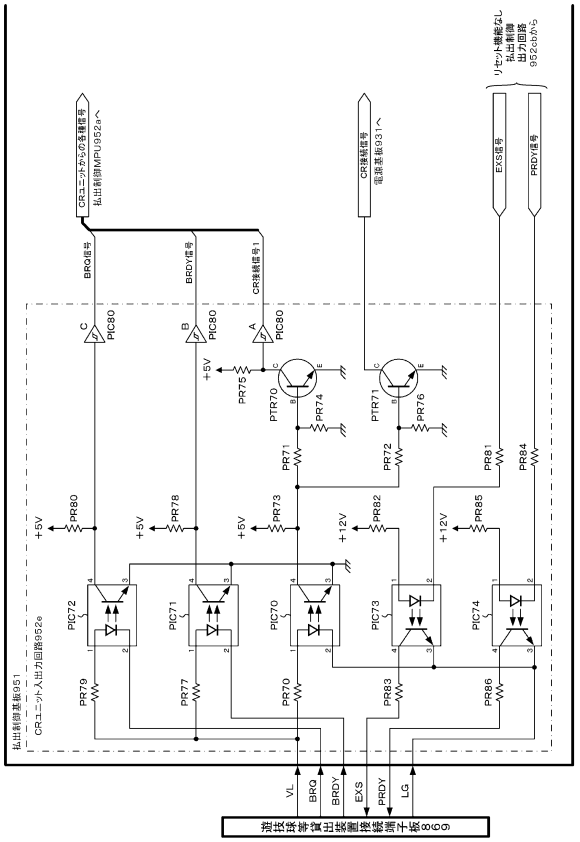
【図８２】



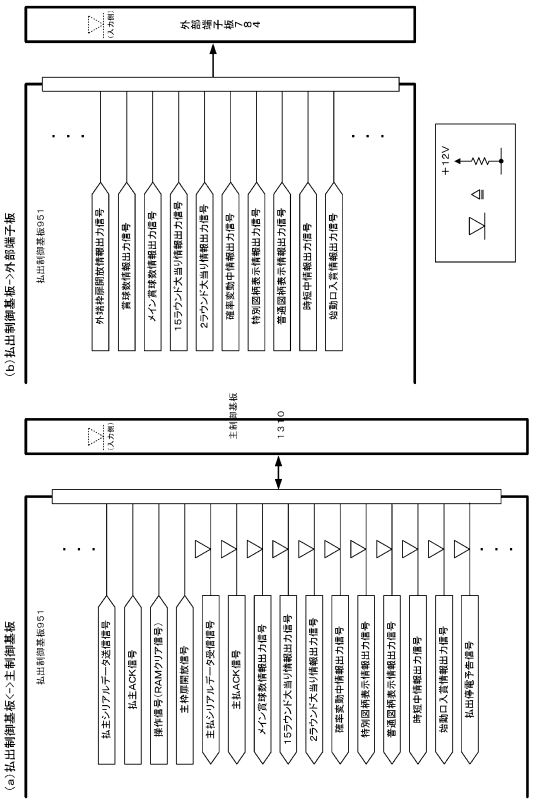
【図８３】



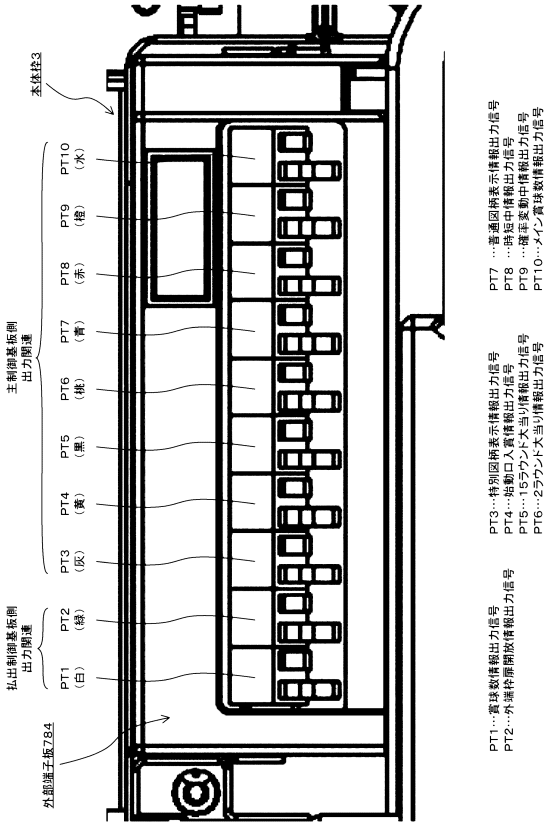
【図８４】



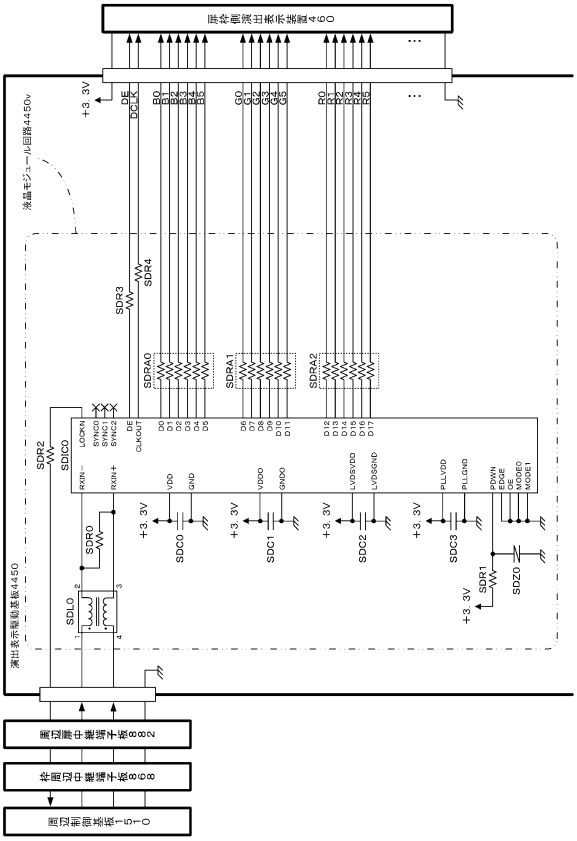
【図８５】



【図８６】



【図８７】



【図８８】

主制御基板から払出御基板へ送信される各種コマンド

（a） CR機のコマンド表

	名称	内容
10H	賞球1個指定	1個払い出す
11H	賞球2個指定	2個払い出す
12H	賞球3個指定	3個払い出す
13H	賞球4個指定	4個払い出す
14H	賞球5個指定	5個払い出す
15H	賞球6個指定	6個払い出す
16H	賞球7個指定	7個払い出す
17H	賞球8個指定	8個払い出す
18H	賞球9個指定	9個払い出す
19H	賞球10個指定	10個払い出す
1AH	賞球11個指定	11個払い出す
1BH	賞球12個指定	12個払い出す
1CH	賞球13個指定	13個払い出す
1DH	賞球14個指定	14個払い出す
1EH	賞球15個指定	15個払い出す

（b） 一般機のコマンド表

コマンド	名称	内容
20H	賞球1個指定	1個払い出す
21H	賞球2個指定	2個払い出す
22H	賞球3個指定	3個払い出す
23H	賞球4個指定	4個払い出す
24H	賞球5個指定	5個払い出す
25H	賞球6個指定	6個払い出す
26H	賞球7個指定	7個払い出す
27H	賞球8個指定	8個払い出す
28H	賞球9個指定	9個払い出す
29H	賞球10個指定	10個払い出す
2AH	賞球11個指定	11個払い出す
2BH	賞球12個指定	12個払い出す
2CH	賞球13個指定	13個払い出す
2DH	賞球14個指定	14個払い出す
2EH	賞球15個指定	15個払い出す

（c） 共通（CR機及び一般機）のコマンド表

コマンド	名称	内容
30H	セルフチェック	接続確認

【図８９】

主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンド

区分	コマンド		コマンド名	送信タイミング	内容
	ステータス	モード			
特図1 同調演出関連	A＊H	＊＊H	特図1同調演出開始	特別図柄1変動開始時	モードで指定された演出パターンで特図1同調演出開始を指示
			特図1同調指定	特図1同調演出開始の直後	はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定
			特図1同調演出終了	特別図柄1変動特別遊戯時（特別図柄1確定時）	特図1同調演出終了を指示
			変動時状態指定	特図1当落情報指定の直後	確率及び時短状態を指示
特図2 同調演出関連	B＊H	＊＊H	特図2同調演出開始	特別図柄2変動開始時	モードで指定された演出パターンで特図2同調演出開始を指示
			特図2同調指定	特図2同調演出開始の直後	はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定
			特図2同調演出終了	特別図柄2変動特別遊戯時（特別図柄2確定時）	特図2同調演出終了を指示
大当り関連	C＊H	＊＊H	大当りオープニング	大当りオープニング開始時	大当りリオープニング開始を指示
			大入賞口開閉回数	1～16ラウンド目の大入賞口1開放時	1～16ラウンド目の大入賞口1開放中開始を指示
			大入賞口1開放表示	大入賞口1開放時	ラウンド開の大入賞口1開放中開始を指示
			大入賞口カウント表示	大入賞口1開放時及び大入賞口1へのカウント変化時	カウント0～10個
			大当りエンディング	大当りエンディング開始時	大当りエンディング開始を指示
			大当りオープニング	大当りオープニング開始時	大当りリオープニング開始を指示
			大当り図柄表示	大当り図柄確定時	大当り図柄確定を指示
			小当りオープニング	小当りオープニング開始時	小当りリオープニング開始を指示
			小当り開放表示	小当り開放中開始時	小当り開放中開始を指示
			小当りカウント表示	小当り中大入賞口入賞時	小当り中大入賞口入賞検出を指示
			小当りエンディング	小当りエンディング開始時	小当りエンディング開始を指示
電源投入	D＊H	＊＊H	電源投入時状態	RAMクリア演出開始及び遊技状態	RAMクリア演出開始及び遊技状態を指示
			電源投入時主制御復帰先	主制御基板の復帰先を指示	主制御基板の復帰先を指示
客図同調演出関連	E＊H	＊＊H	客図同調指定	客図同調演出開始の直後	モードで指定された演出パターンで客図同調演出開始を指示
			客図同調演出終了	客図同調変動特別遊戯時（客通図柄確定時）	はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定
			客図同調演出終了	客図同調演出終了の直後	客図同調演出終了を指示
			変動時状態指定	客図当落情報指定の直後	確率及び時短状態を指示
客通電役演出関連	F＊H	＊＊H	客図当りオープニング	客図当りオープニング開始時	客図当りオープニング開始を指示
			客電開放表示	客電開放時	客電開放中開始を指示
			客図当りエンディング	客図当りエンディング開始時	客図当りエンディング開始を指示

【図９０】

主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンド（つづき）

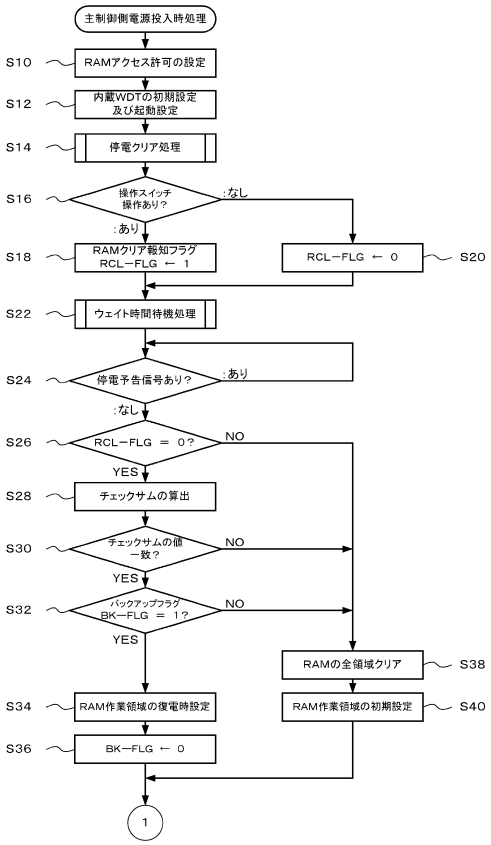
区分	コマンド		コマンド名	送信タイミング	内容
	ステータス	モード			
報知表示	6＊H	＊＊H	入賞異常表示	大当り中（条件装置作動中）以外に大入賞口に入賞した時	入賞異常報知の開始を指示
			接続異常表示	主制御基板→払出制御基板へのコマンド送信時に払出制御基板からのACK返信がなかった時	接続異常報知の開始を指示
			断線・短絡異常表示	短絡口、カウントスイッチの何れかが断線または短絡状態になったとき	断線・短絡異常表示の開始を指示
			磁気検出スイッチ異常表示	磁気検出スイッチの異常を検知したとき	磁気検出スイッチ異常報知の開始を指示
			扉枠開放	扉枠開放を検知したとき	扉開放報知を指示
			前枠開錠	前枠開錠を検知したとき	前開放報知終了を指示
			外枠開放	外枠開放を検知したとき	外枠開放報知を指示
			本体枠開錠	本体枠開錠を検知したとき	本体枠開錠報知を指示
状態表示	7＊H	＊＊H	枠状態1	電源復旧時 枠状態の変化時 エラー解除ナビ時	球切れ 満タン ストック中 球詰まり CR未接続
			エラー解除ナビ	エラー解除ナビ時	球ポカ 払戻スイッチエラー ハンライエラー
			枠状態2	電源復旧時 枠状態の変化時	球詰まり中
テスト関連	8＊H	＊＊H	テスト	主制御基板等電源投入時RAMクリア及びRAMクリア以外の時	周辺制御基板等の各種検査を指示
			扉枠口入賞	扉枠口入賞時（主に音声）	扉枠口入賞演出開始を指示
			変動短縮作動終了指定	時短中の変動回数が終了した時に変動演出後の時短状態から通常状態へ移行する指示	扉枠口入賞演出後の変動演出終了後の時短終了時
その他	9＊H	＊＊H	高確率終了指定	「高確率状態」の「確率変動回数を消化した変動演出後の「非止期間終了時（はずれ停止・開閉終了後）」	高確率状態から低確率状態への状態移行を指示
			特別図柄1記憶	特別図柄1作動保留球数変化時	特別図柄1保留0～4個
			特別図柄2記憶	特別図柄2作動保留球数変化時	特別図柄2保留0～4個
			普通図柄記憶	普通図柄1作動保留球数変化時	普通図柄1保留0～4個
			特別図柄1記憶先読み演出	特別図柄1作動保留球数増加時	特別図柄1作動保留球数の先読み演出開始を指示
			特別図柄2記憶先読み演出	特別図柄2作動保留球数増加時	特別図柄2作動保留球数の先読み演出開始を指示

【図９１】

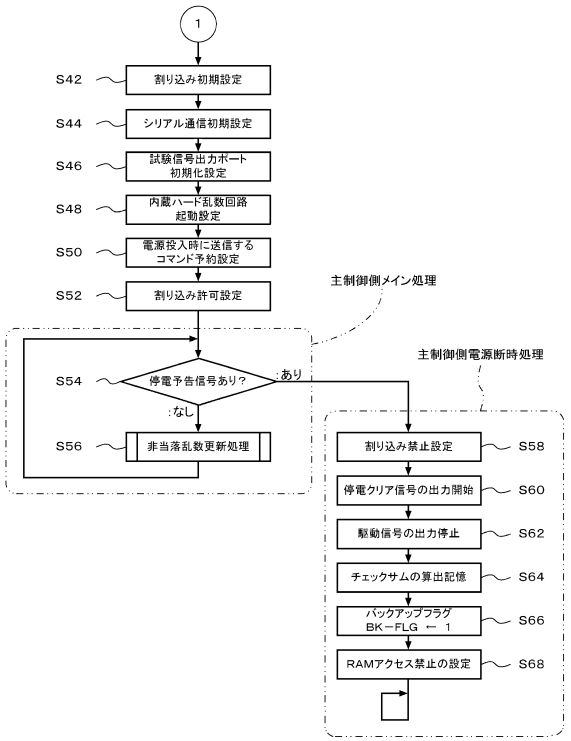
払出制御基板から主制御基板へ送信される各種コマンド

区分	コマンド名	コマンド	内容
状態表示	扉枠開放	100＊＊＊＊＊＊B	B0：扉枠が開放（B1～B7：固定値（値0））
	扉枠閉鎖	101＊＊＊＊＊＊B	B0：扉枠が閉鎖（B1～B7：固定値（値0））
	本体枠開放	110＊＊＊＊＊＊B	B0：本体枠が開放（B1～B7：固定値（値0））
	本体枠閉鎖	111＊＊＊＊＊＊B	B0：本体枠が閉鎖（B1～B7：固定値（値0））
	枠状態1	001＊＊＊＊＊＊B	B0：球切れ（値1で球切れ）
			B1：満タン（値1で満タン）
			B2：ストック中（値1で50個以上のストック中）
			B3：接続異常（値1で接続異常）
			B4：CR未接続（値1で未接続）
			B5：固定値（値1）
			B6：固定値（値0）
			B7：固定値（値0）
	エラー解除ナビ	010＊＊＊00B	B0：固定値（値0）
			B1：固定値（値0）
			B2：球がみ（値1で球がみ）
			B3：計数スイッチエラー（値1で計数スイッチエラー）
			B4：リトライエラー（値1でリトライエラー）
			B5：固定値（値0）
			B6：固定値（値1）
			B7：固定値（値0）
	枠状態2	0110000＊B	B0：球詰まり中（値1で球詰まり中）
			B1：固定値（値0）
			B2：固定値（値0）
			B3：固定値（値0）
			B4：固定値（値0）
			B5：固定値（値1）
			B6：固定値（値1）
			B7：固定値（値0）

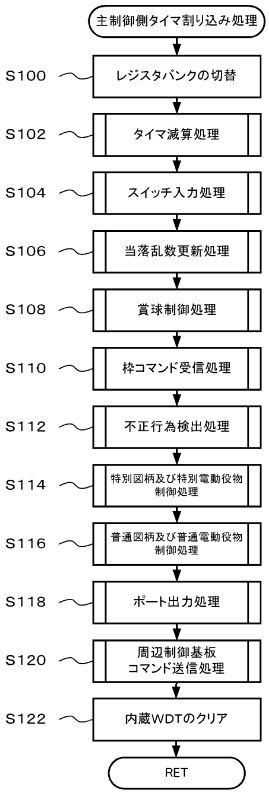
【図９２】



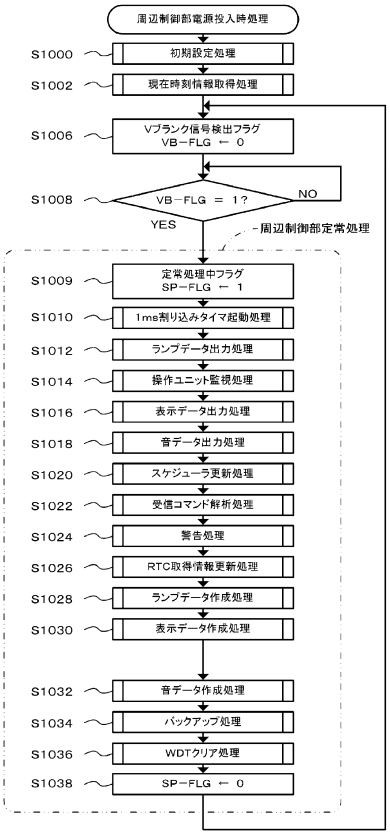
【図９３】



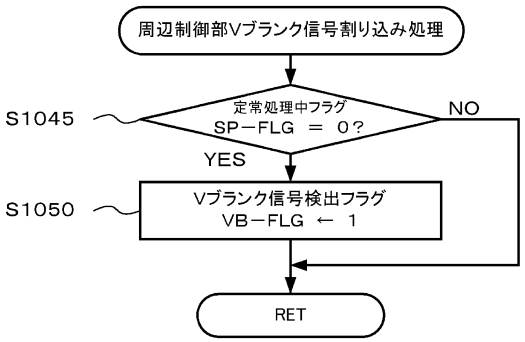
【図９４】



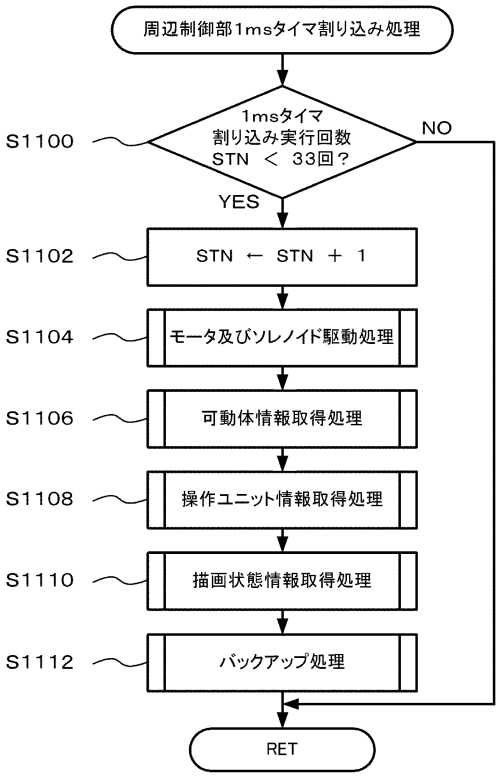
【図９５】



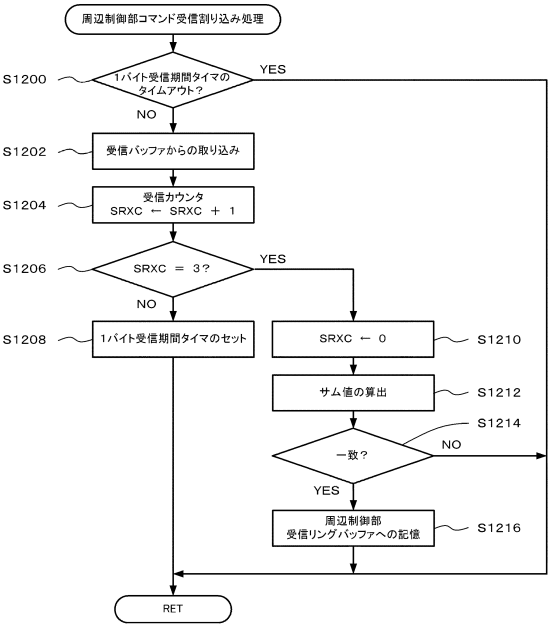
【図９６】



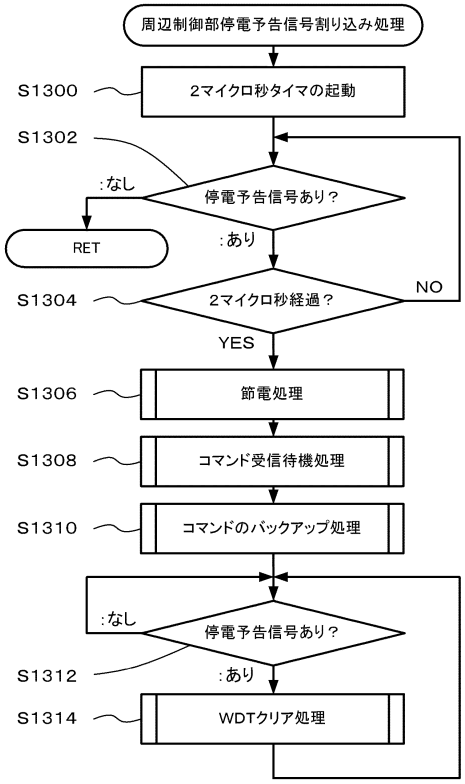
【図９７】



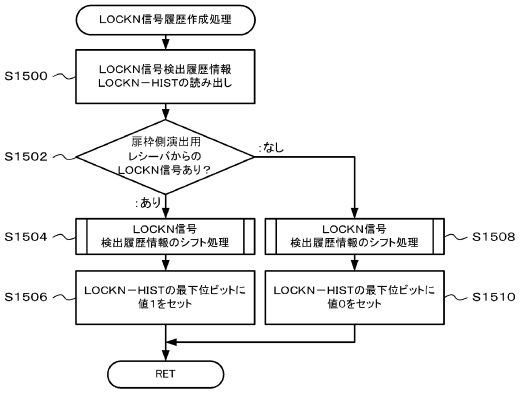
【図９８】



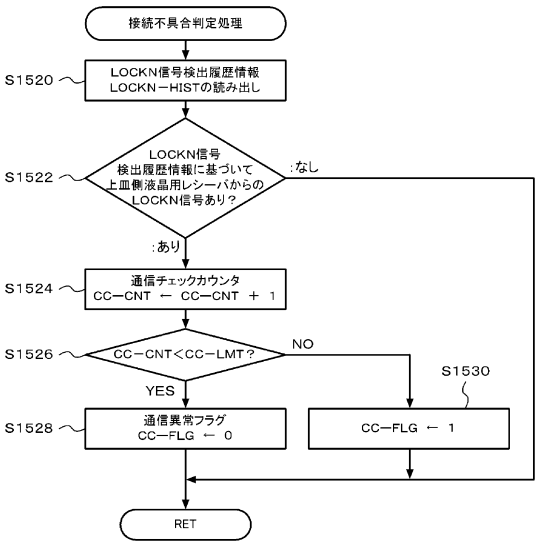
【図９９】



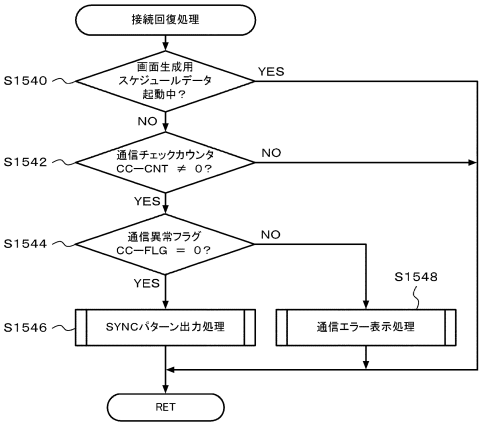
【図１００】



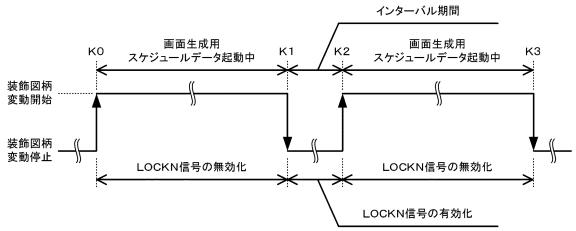
【図１０１】



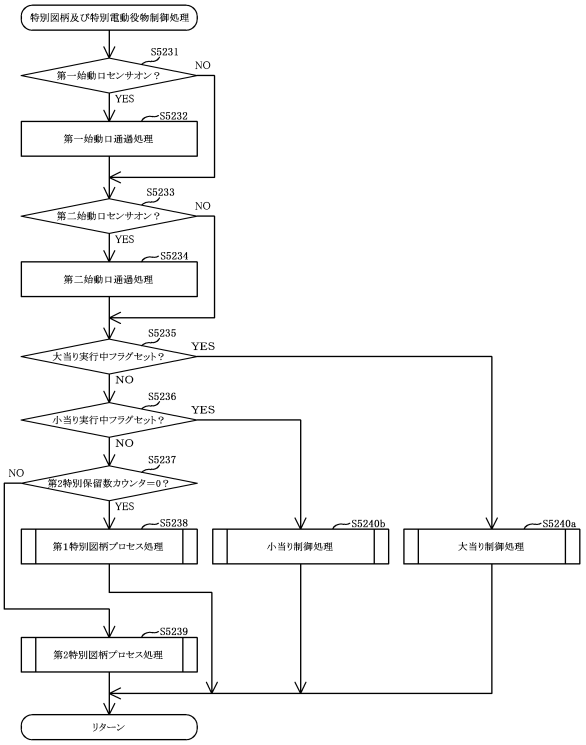
【図１０２】



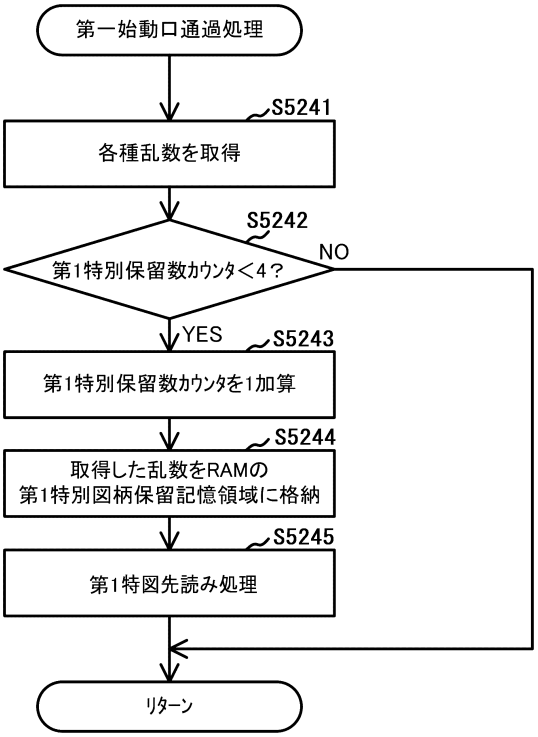
【図１０３】



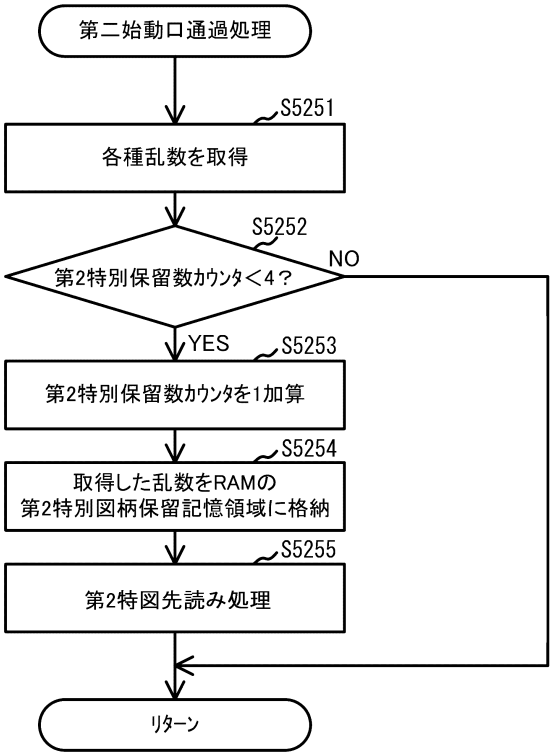
【図１０４】



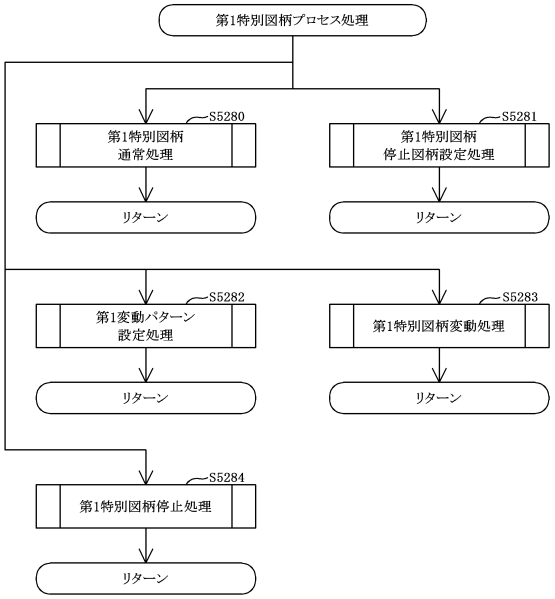
【図１０５】



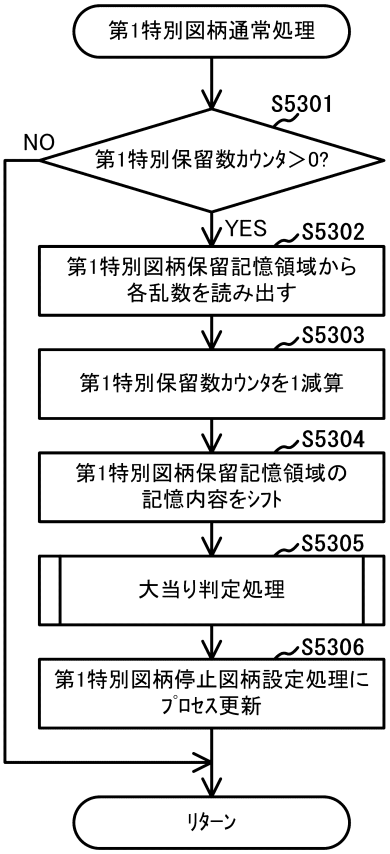
【図１０６】



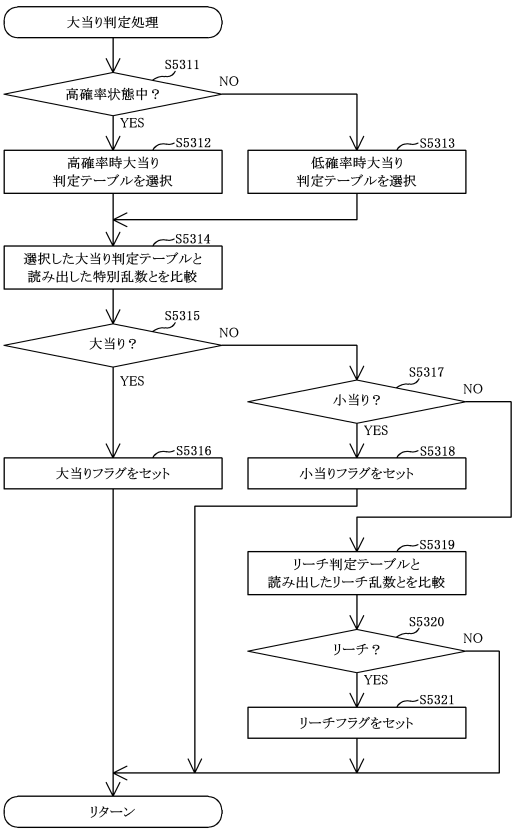
【図１０７】



【図１０８】



【図１０９】



【図１１０】

(A)大当り判定テーブル：第一特別乱数(0-65535)、第二特別乱数(0-65535)

		はずれ	大当り	小当り
第一特別乱数	低確率時	65332	204	0
	高確率時	63496	2040	0
第二特別乱数	低確率時	65332	204	0
	高確率時	63496	2040	0

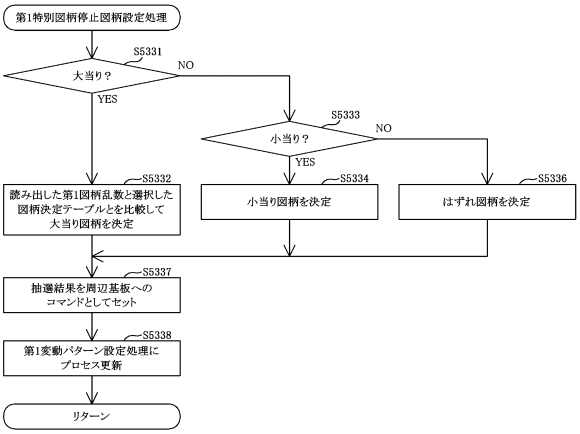
(B)図柄決定テーブル：第一大当り図柄用乱数(0-199)

	時短回数	大当り遊技中の演出	出球	割り振り
8R確変大当りA	次回大当りまで	バトル演出(勝利)	△	164
8R通常大当り	100回	バトル演出(敗北)	△	36

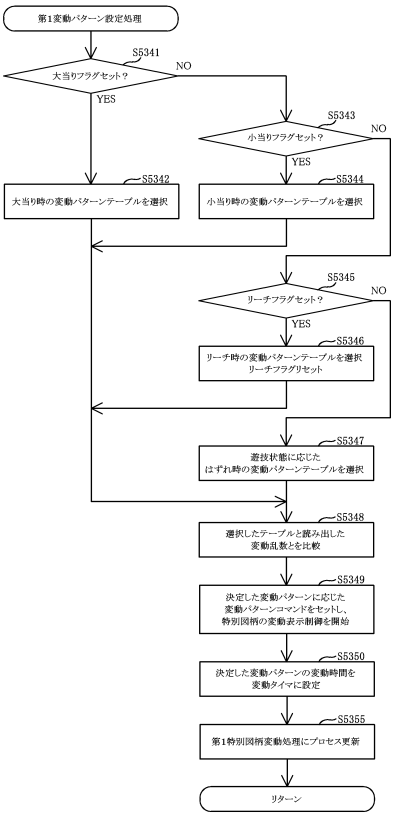
(C)図柄決定テーブル：第二大当り図柄用乱数(0-199)

	時短回数	大当り遊技中の演出	出球	割り振り
16R確変大当り	次回大当りまで	上乗せチャレンジ演出	○	100
8R確変大当りB	次回大当りまで	上乗せチャレンジ演出	△	64
2R通常大当り	100回	ボーナス終了演出	×	36

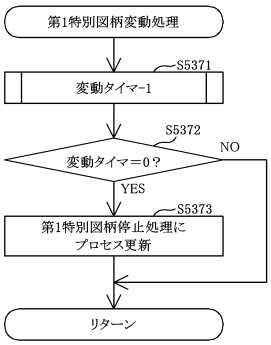
【図１１１】



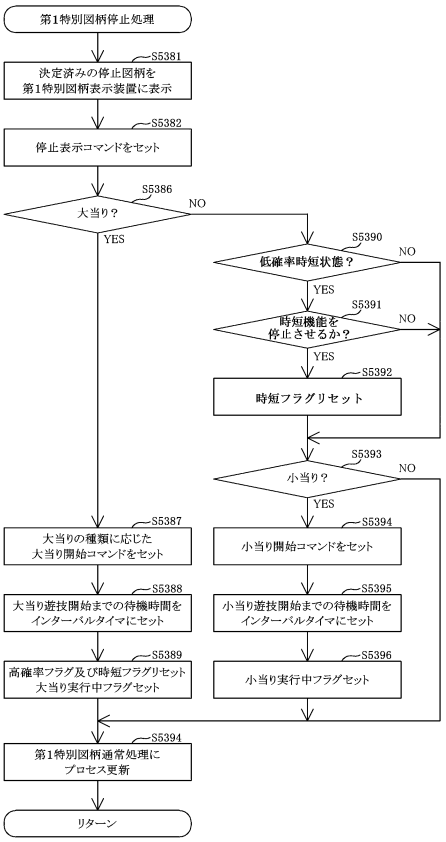
【図１１２】



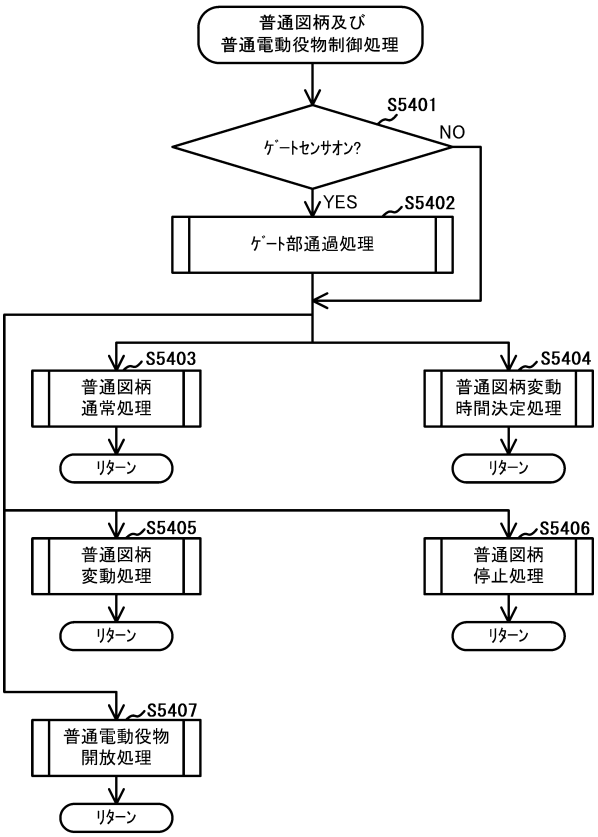
【図１１３】



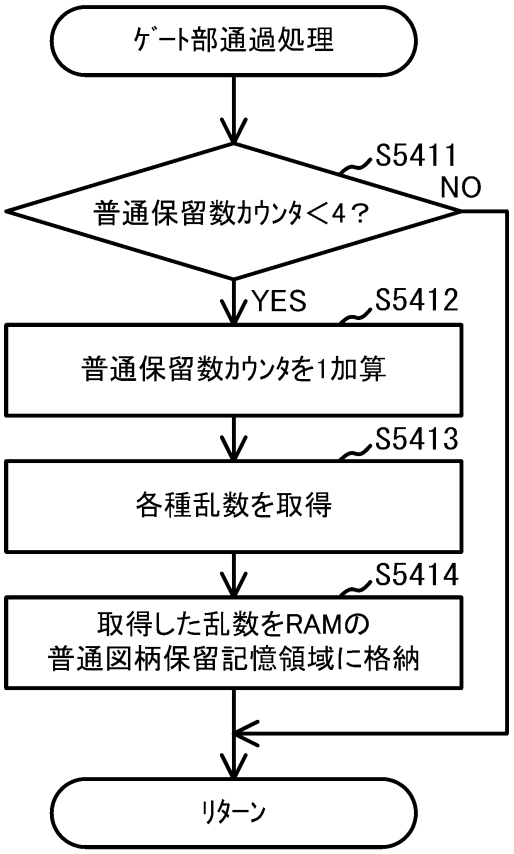
【図１１４】



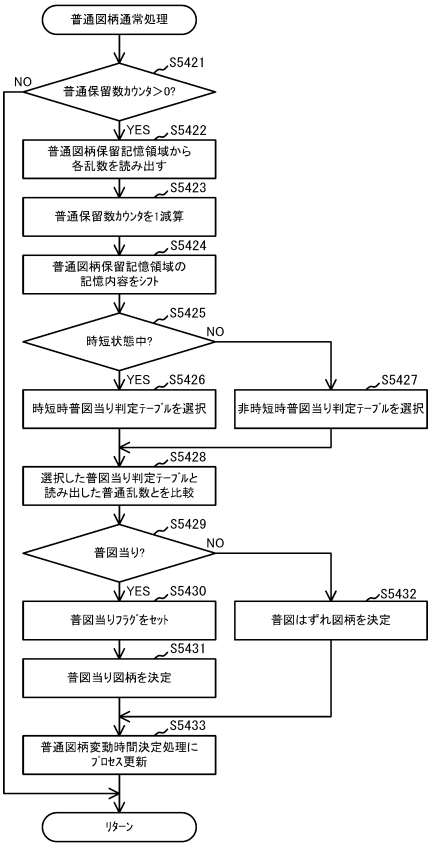
【図１１５】



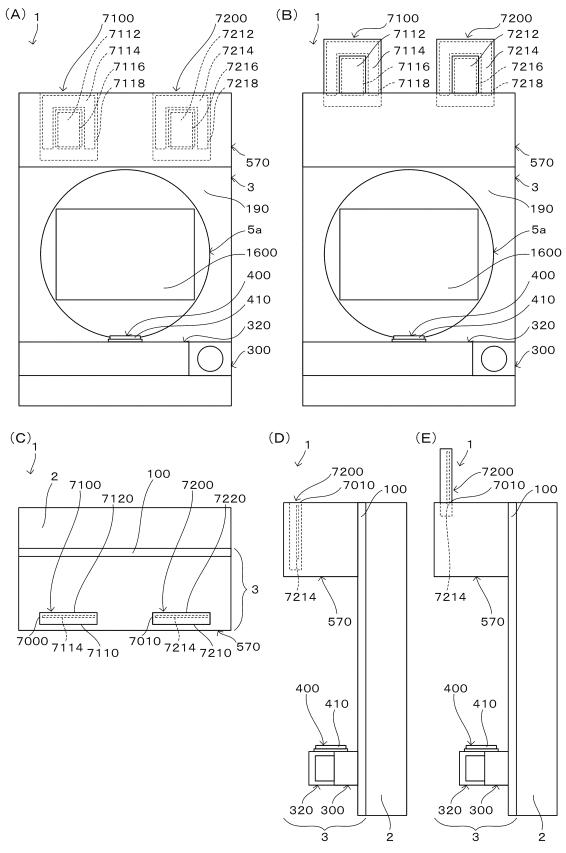
【図１１６】



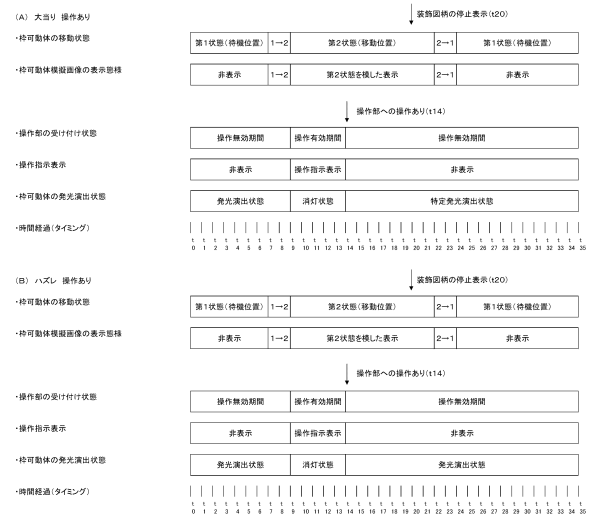
【図１１７】



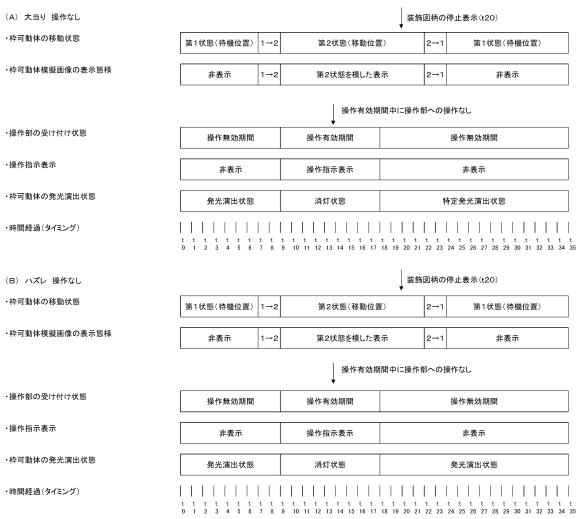
【図１１８】



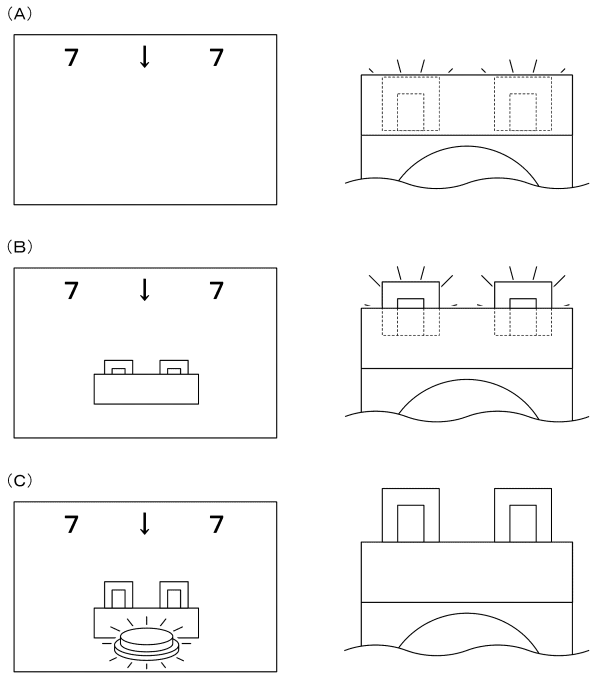
【図１１９】



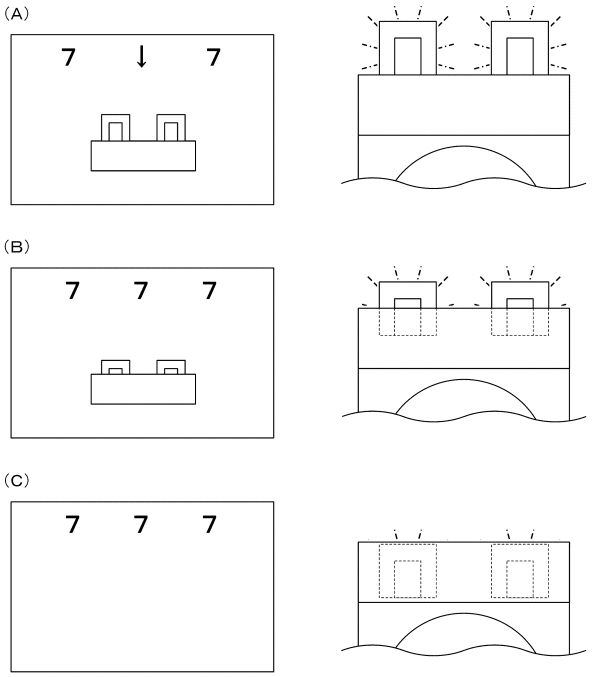
【図１２０】



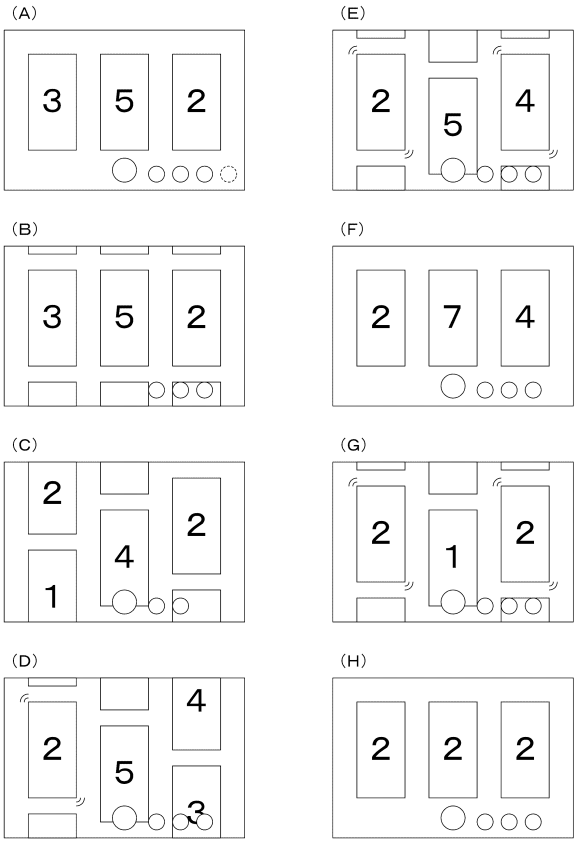
【図１２１】



【図１２２】



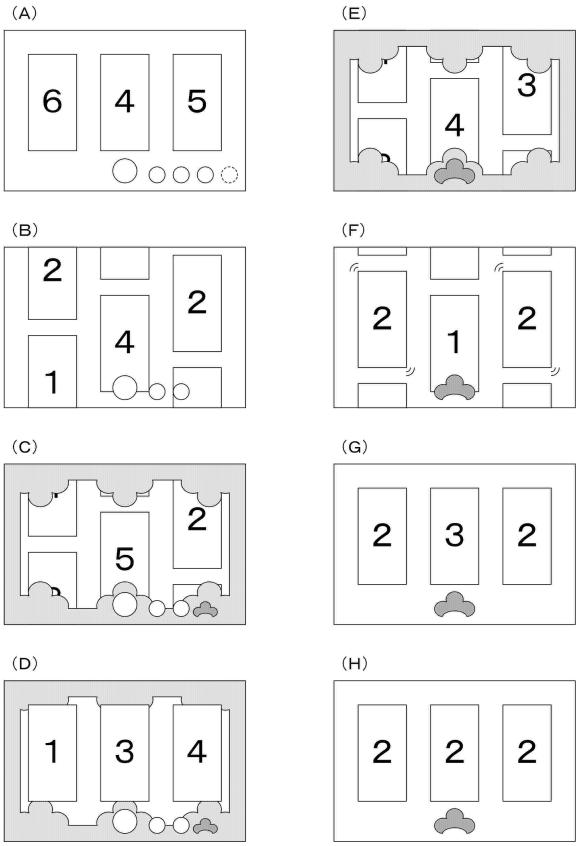
【図１２３】



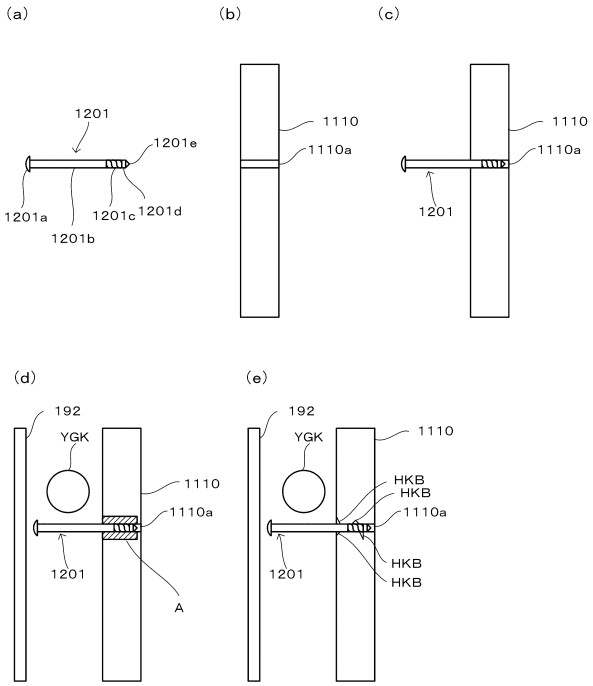
【図１２４】



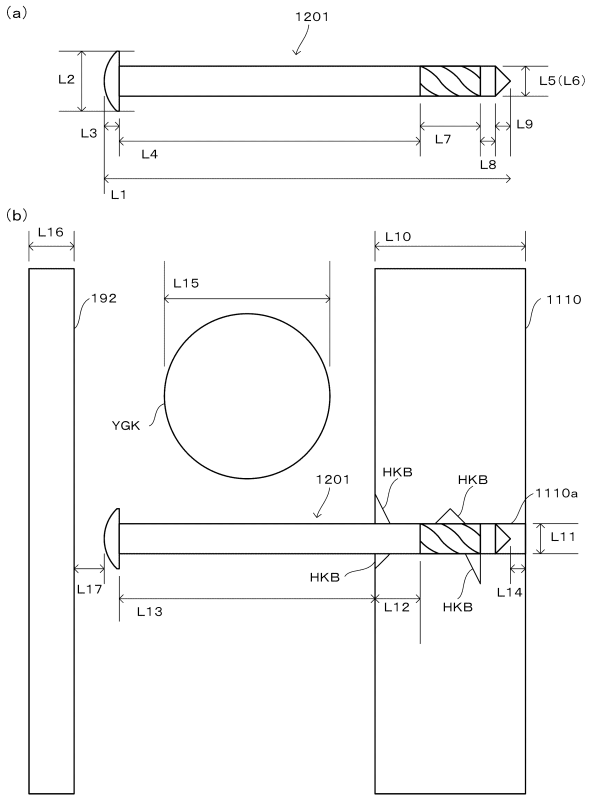
【図１２５】



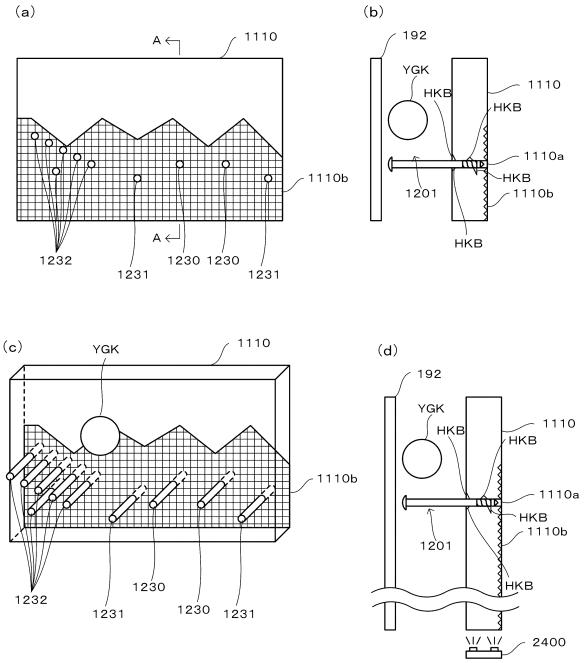
【図１２６】



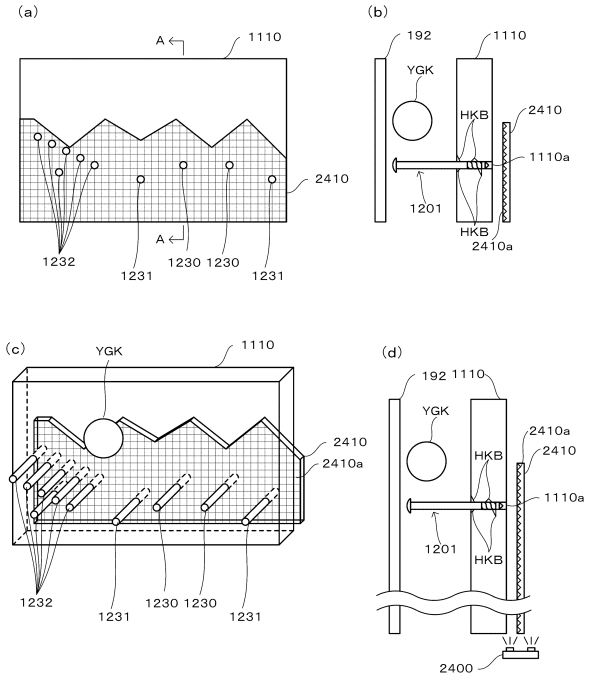
【図１２７】



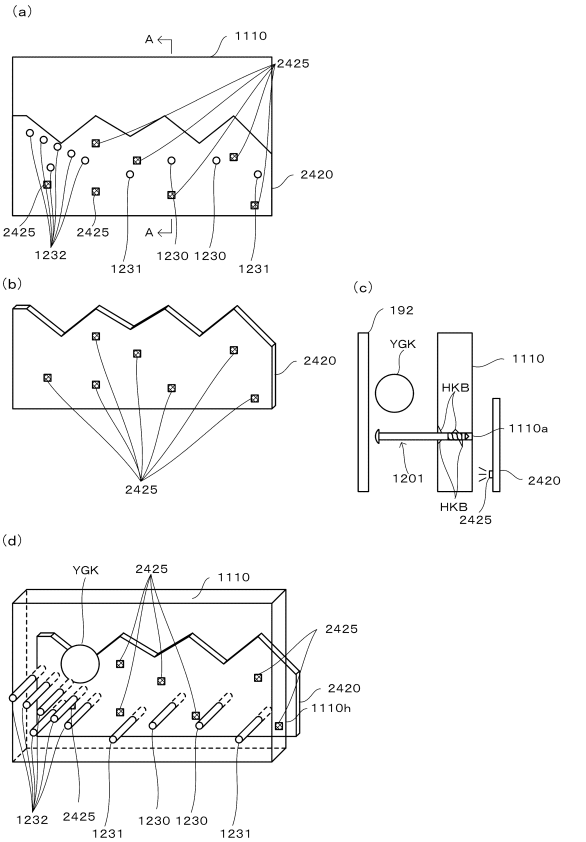
【図１２８】



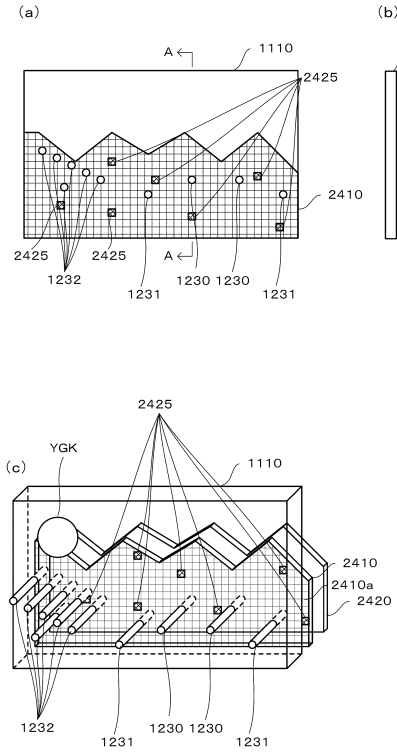
【図１２９】



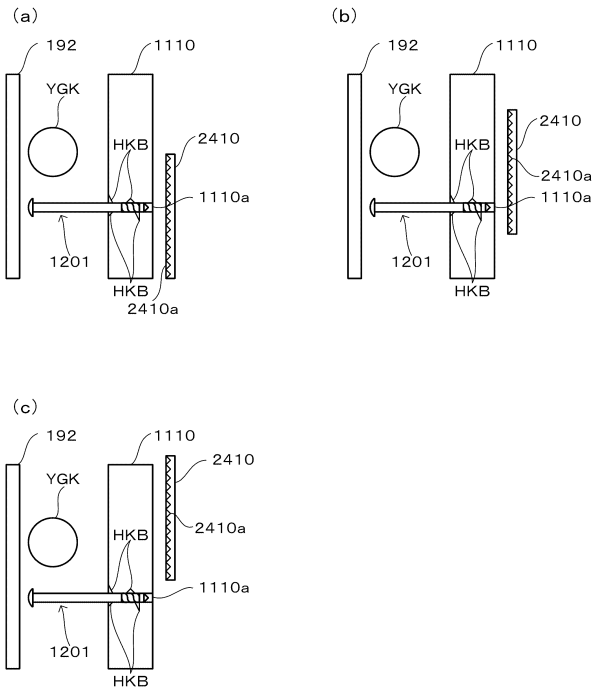
【図１３０】



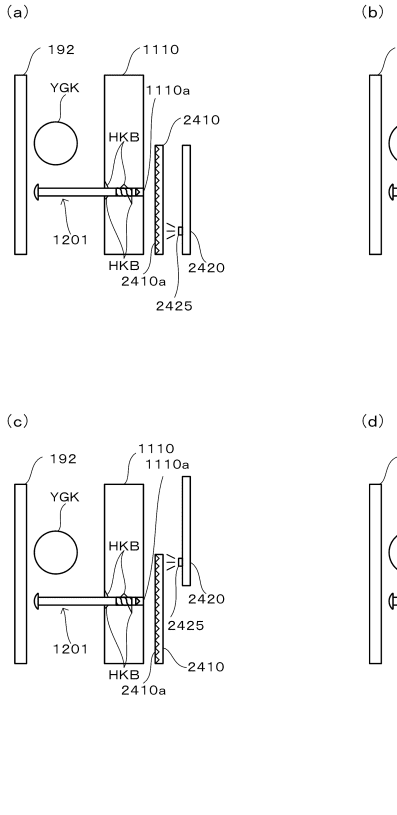
【図１３１】



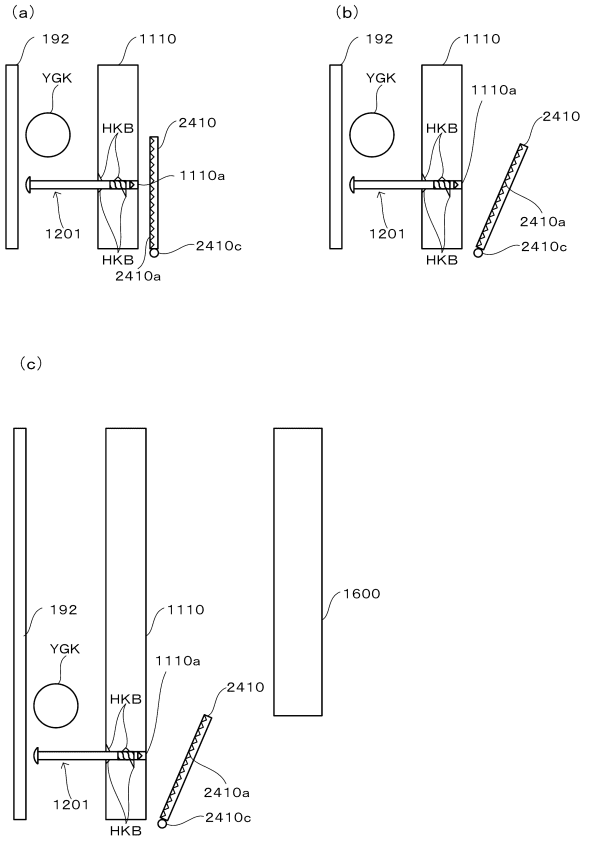
【図１３２】



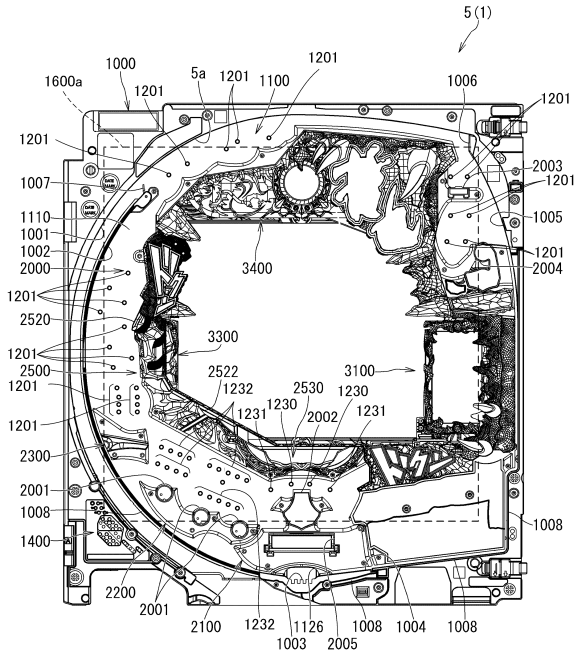
【図１３３】



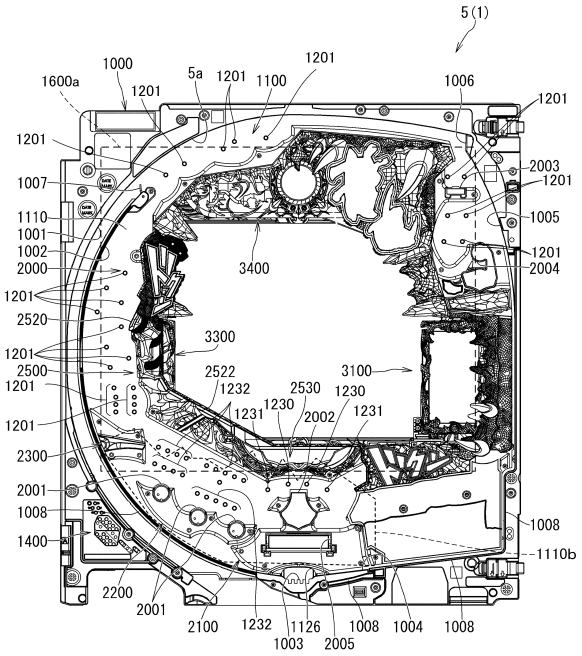
【図１３４】



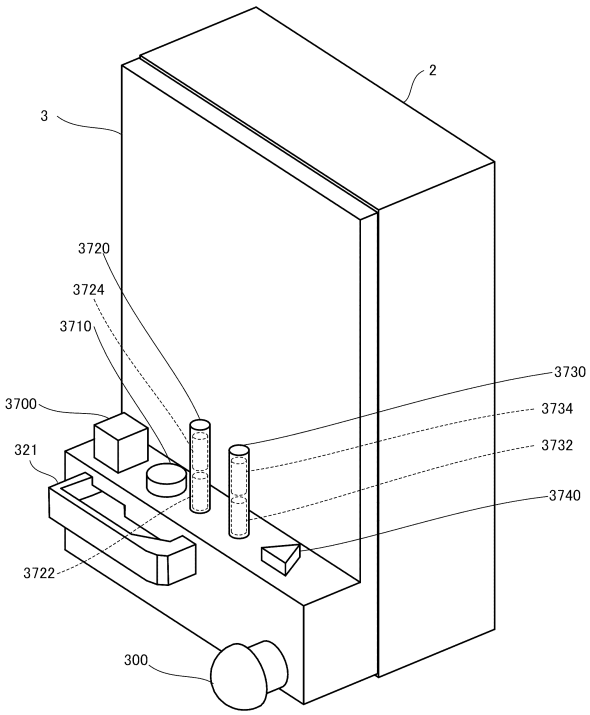
【図１３５】



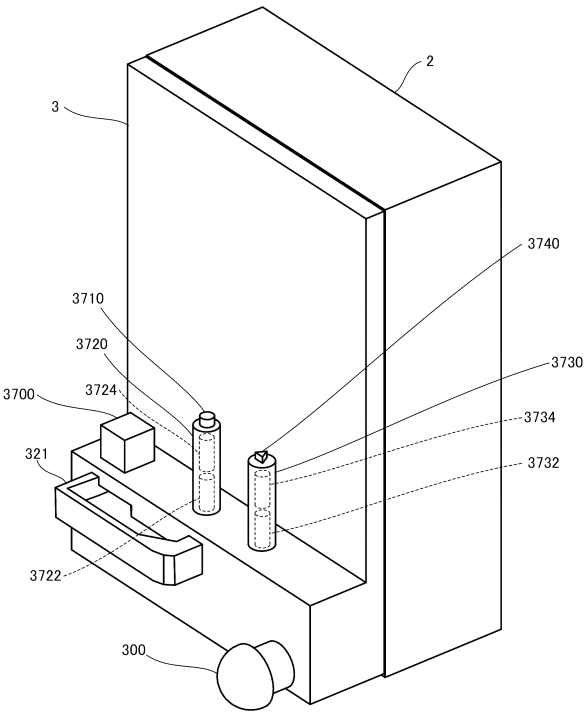
【図１３６】



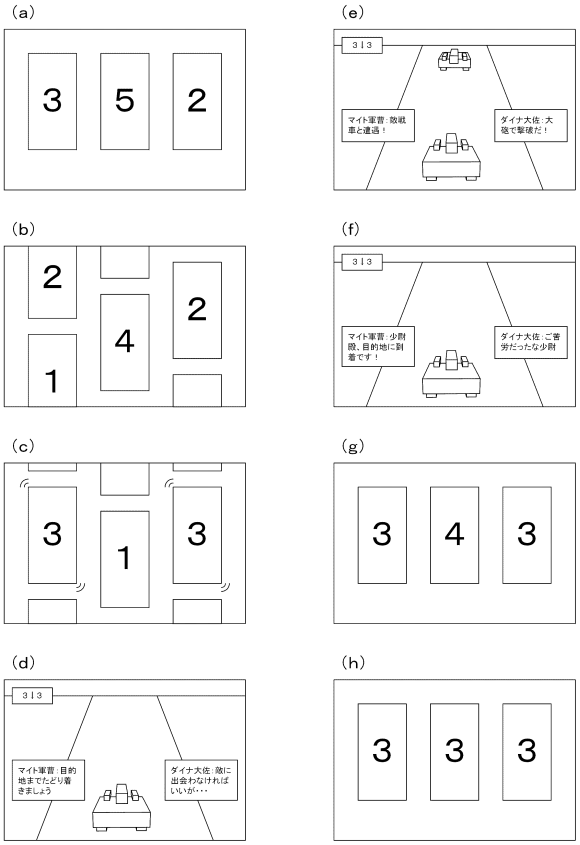
【図１３７】



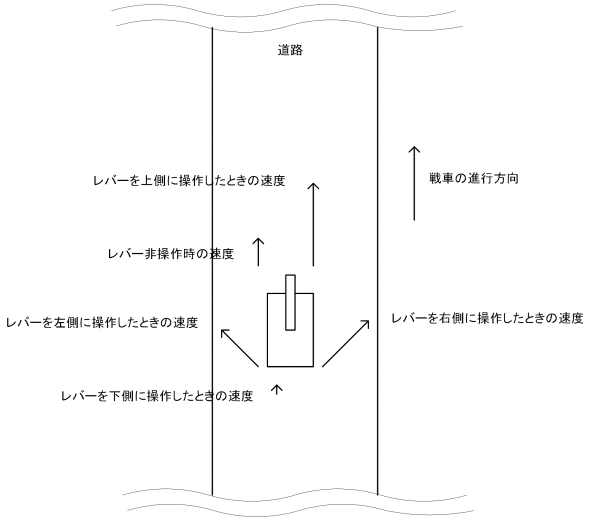
【図１３８】



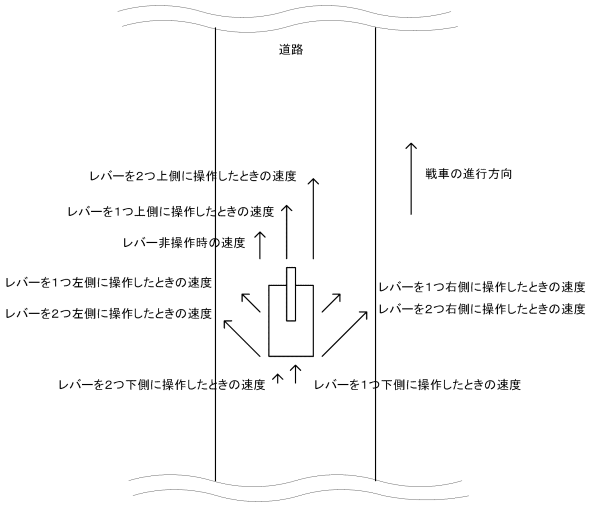
【図１３９】



【図１４０】



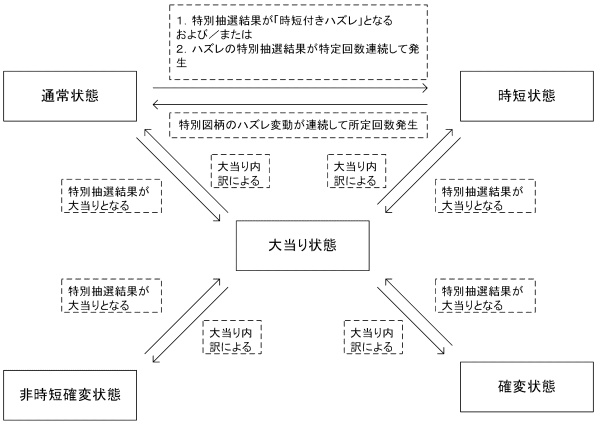
【図１４１】



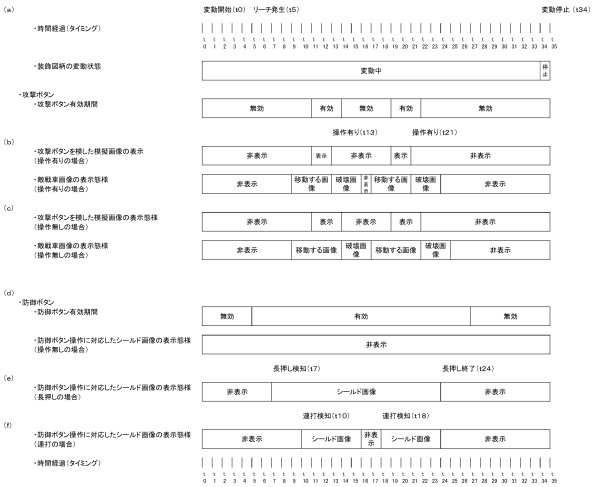
【図１４２】

	特別抽選	普通抽選
通常状態	低確率（1／300）	低速（平均30秒）・低確率（1／100）
時短状態	低確率（1／300）	高速（平均2．0秒）・高確率（1／1．2）
非時短確変状態	高確率（1／30）	低速（平均30秒）・低確率（1／100）
確変状態	高確率（1／30）	高速（平均2．0秒）・高確率（1／1．2）
大当り状態	変動されず	変動されず

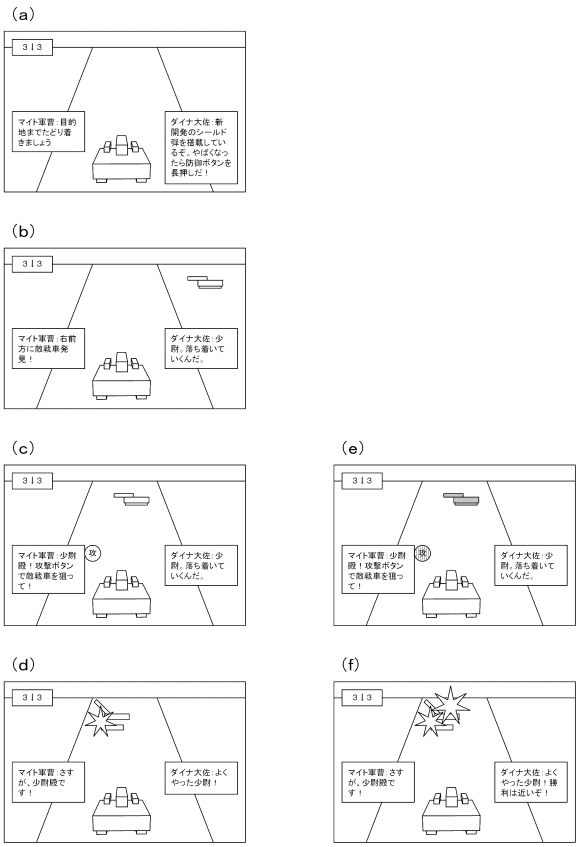
【図１４３】



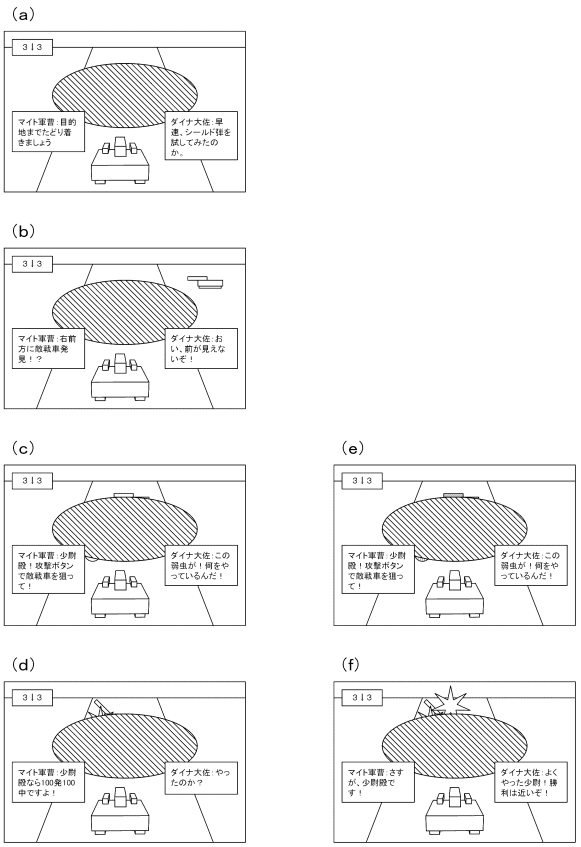
【図１４４】



【図１４５】

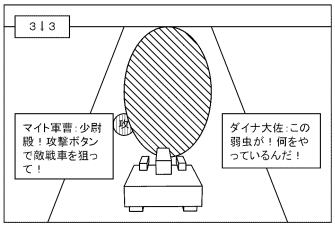


【図１４６】

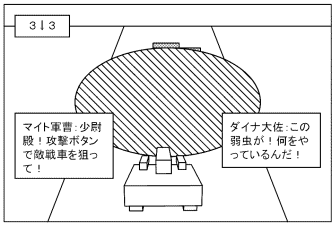


【図１４７】

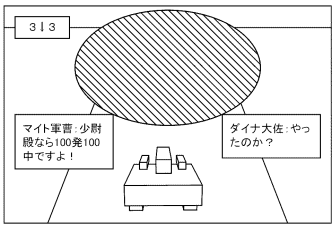
（a）



（b）

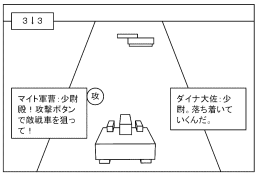


（c）

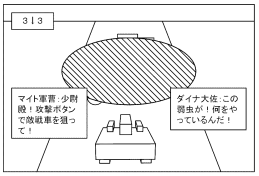


【図１４８】

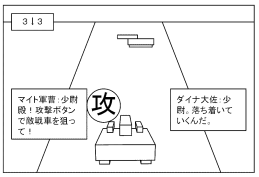
（a）



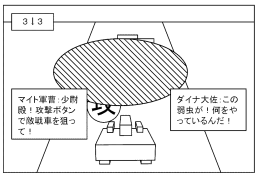
（b）



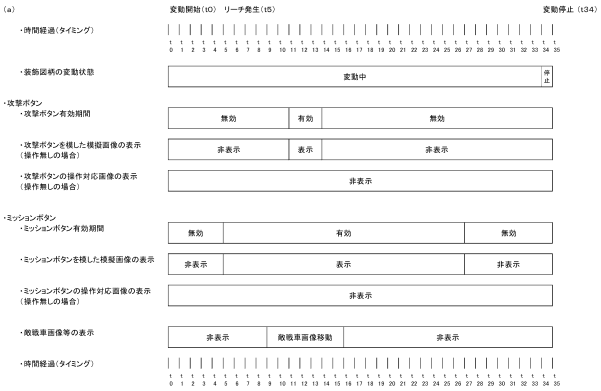
（c）



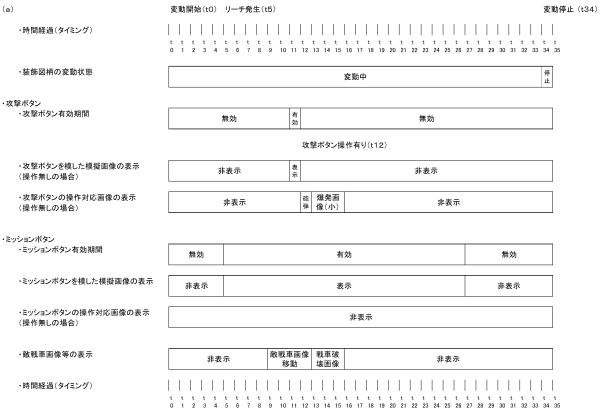
（d）



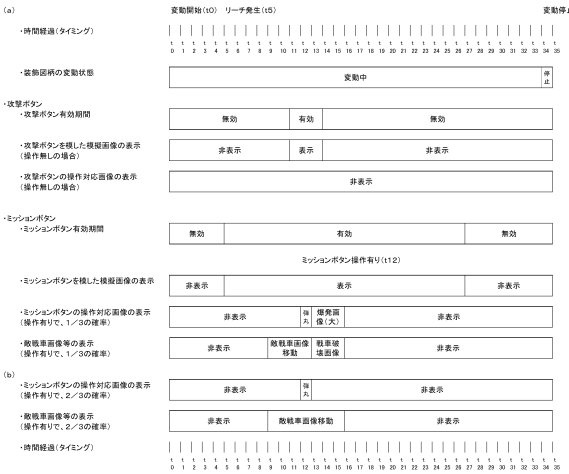
【図１４９】



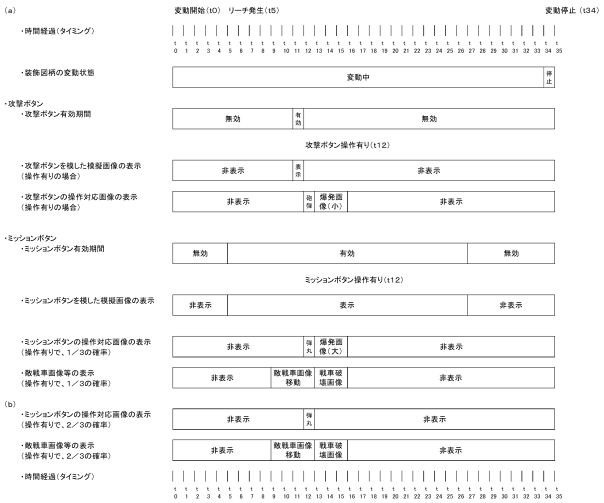
【図１５０】



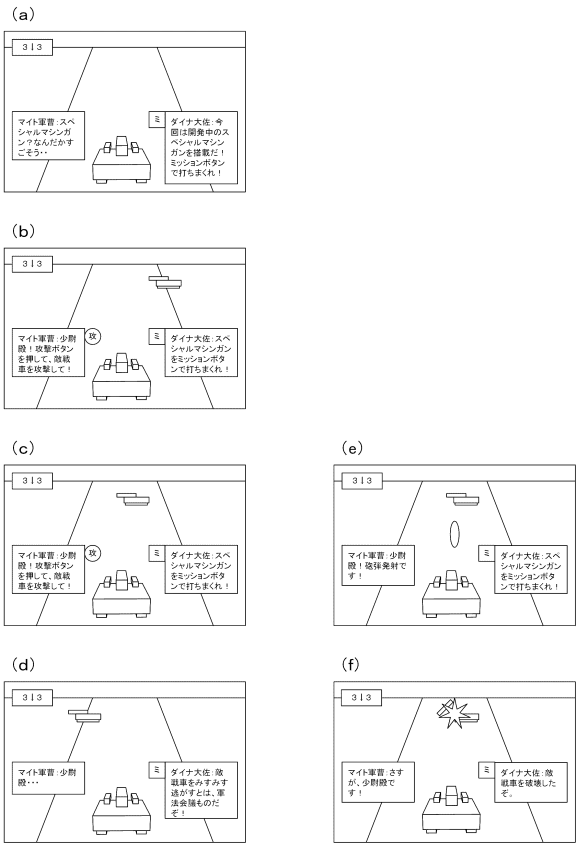
【図１５１】



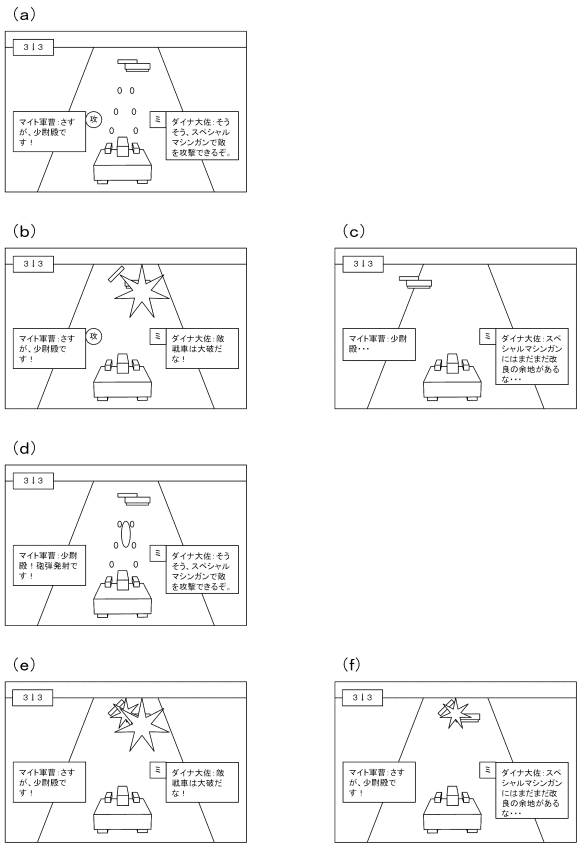
【図１５２】



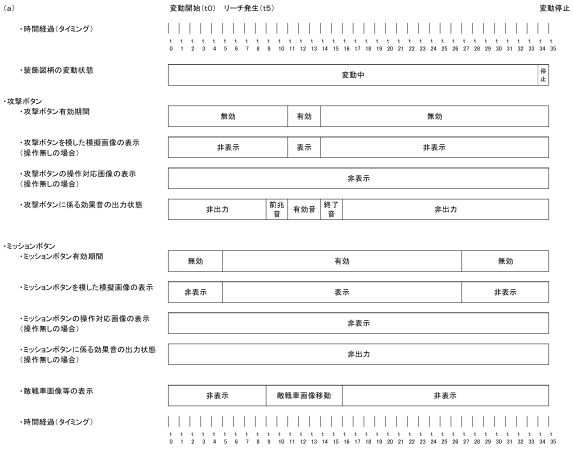
【図１５３】



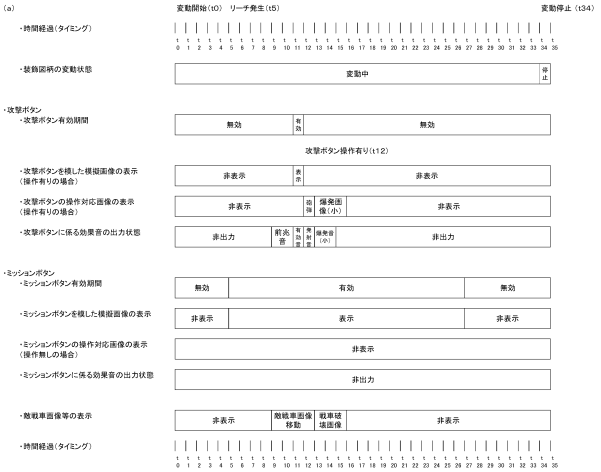
【図１５４】



【図１５５】



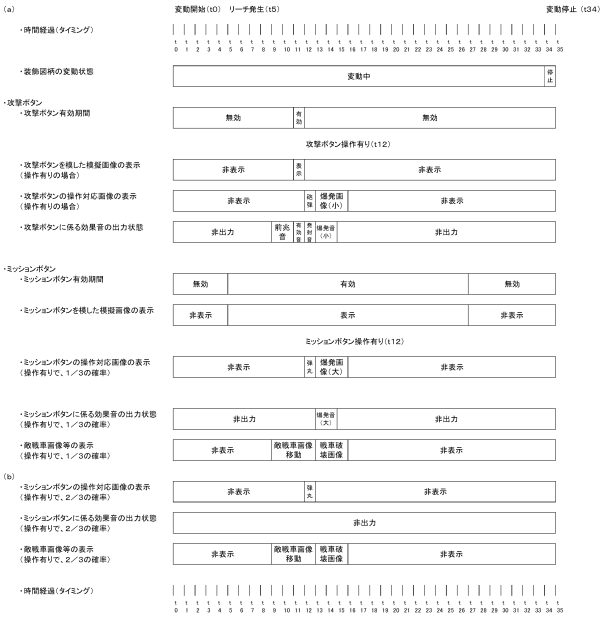
【図１５６】



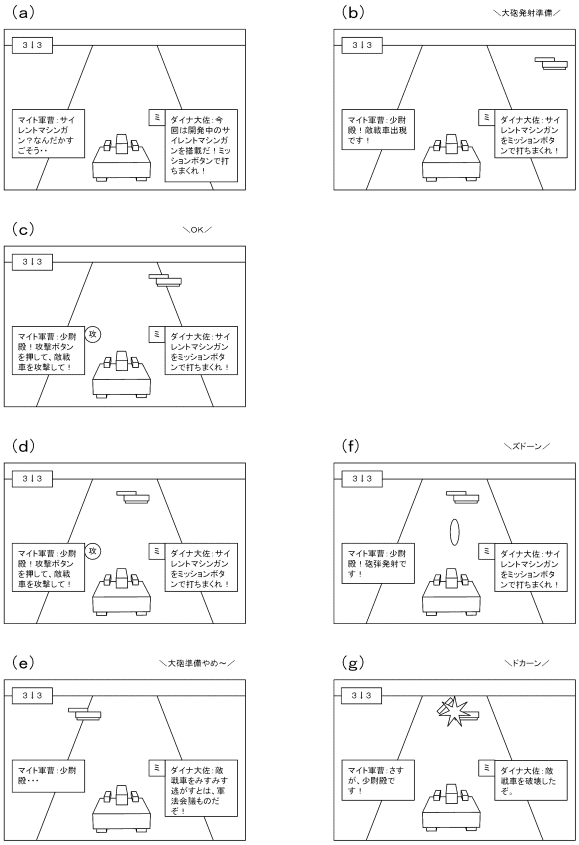
【図１５７】



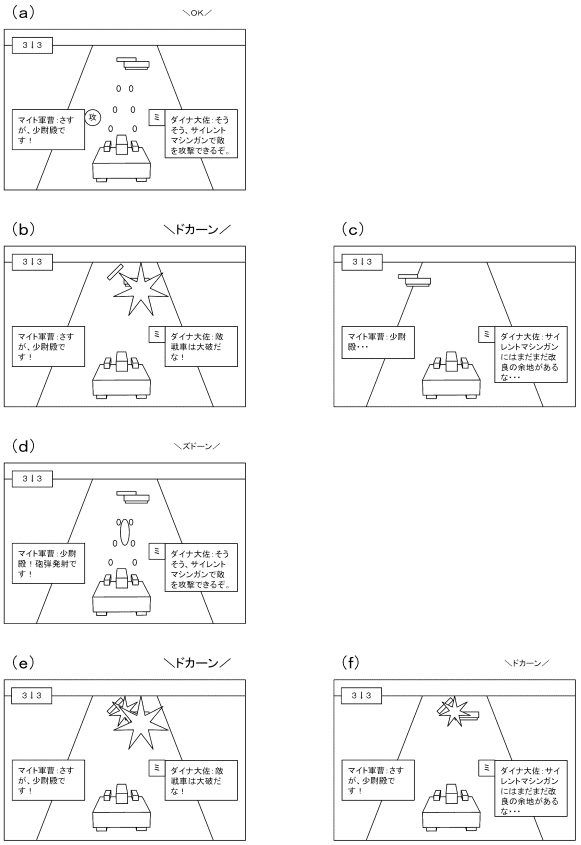
【図１５８】



【図１５９】



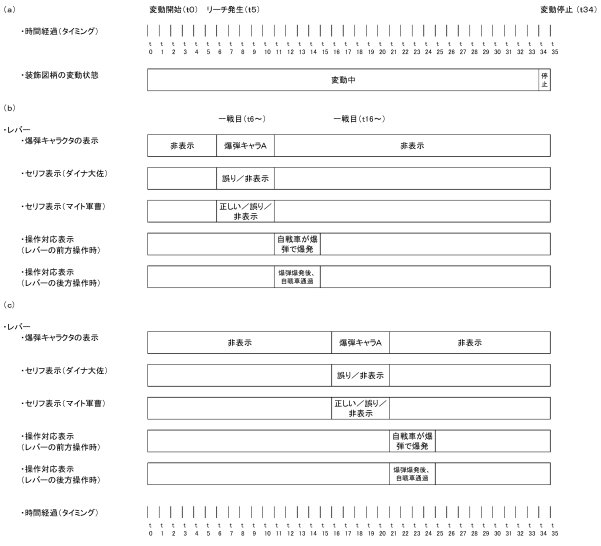
【図１６０】



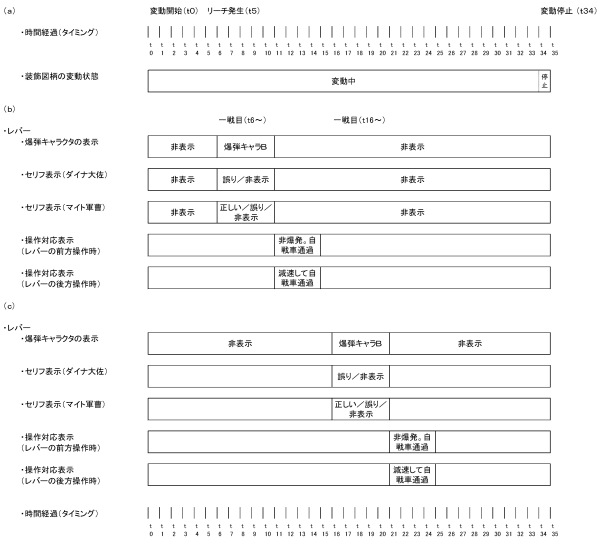
【図１６１】

	爆弾キャラクタの出現有無・種類		
	第1の期間（タイミングt6～タイミングt15）	第2の期間（タイミングt16～タイミングt25）	タイミングt26において自戦車がとりうる状態
演出パターン01	非出現	非出現	無傷
演出パターン02	非出現	爆弾キャラクタA	無傷／砲台破壊
演出パターン03	非出現	爆弾キャラクタB	無傷
演出パターン04	爆弾キャラクタA	非出現	無傷／砲台破壊
演出パターン05	爆弾キャラクタA	爆弾キャラクタA	無傷／砲台破壊／マシンガンも破壊
演出パターン06	爆弾キャラクタA	爆弾キャラクタB	無傷／砲台破壊
演出パターン07	爆弾キャラクタB	非出現	無傷
演出パターン08	爆弾キャラクタB	爆弾キャラクタA	無傷／砲台破壊
演出パターン09	爆弾キャラクタB	爆弾キャラクタB	無傷

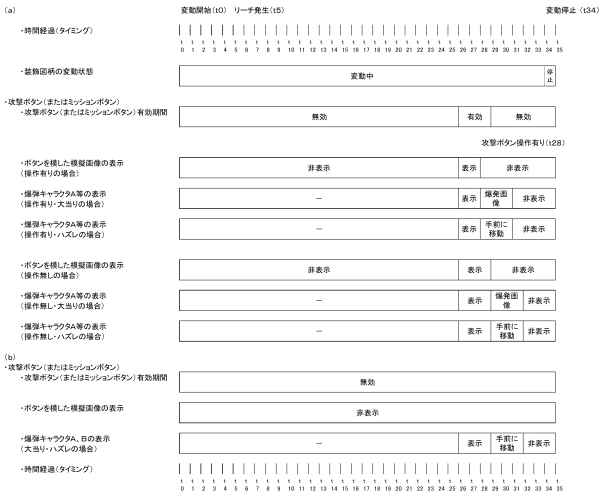
【図１６２】



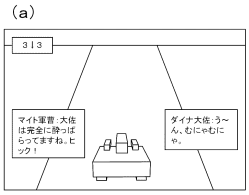
【図１６３】

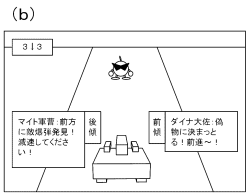


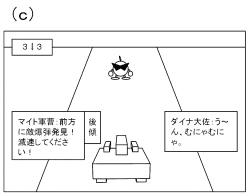
【図１６４】

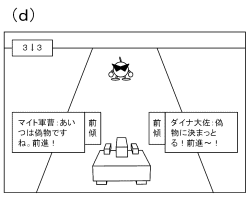


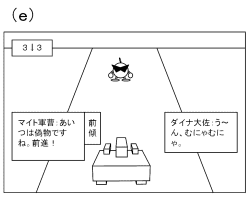
【図１６５】

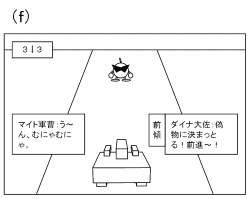


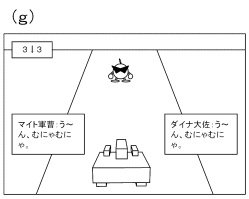




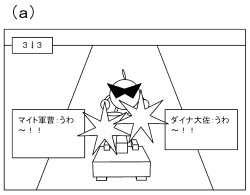


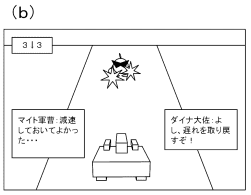


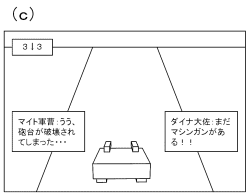


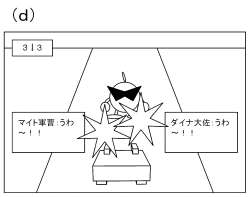


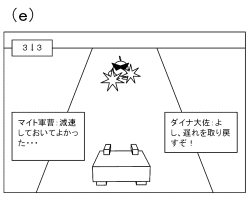
【図１６６】

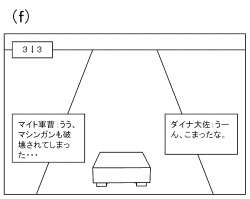






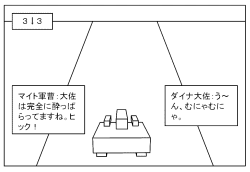




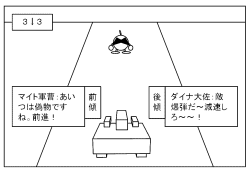


【図１６７】

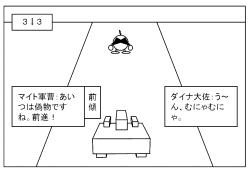
(a)



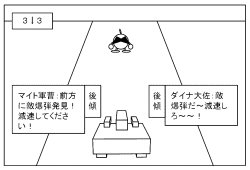
(b)



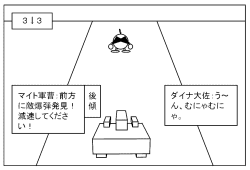
(c)



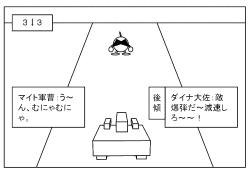
(d)



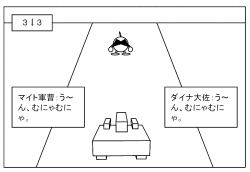
(e)



(f)

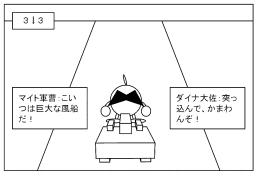


(g)

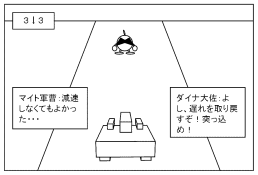


【図１６８】

(a)

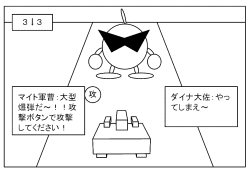


(b)

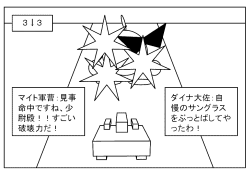


【図１６９】

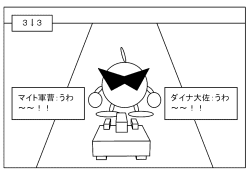
(a)



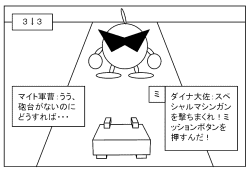
(b)



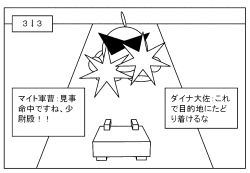
(c)



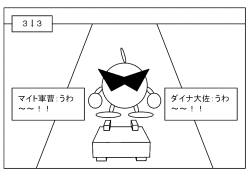
(d)



(e)

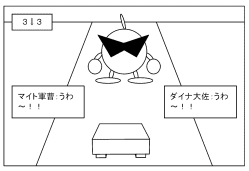


(f)

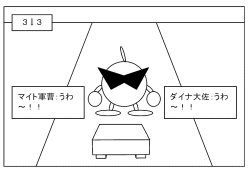


【図１７０】

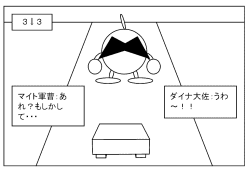
(a)



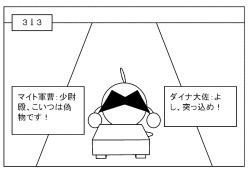
(b)



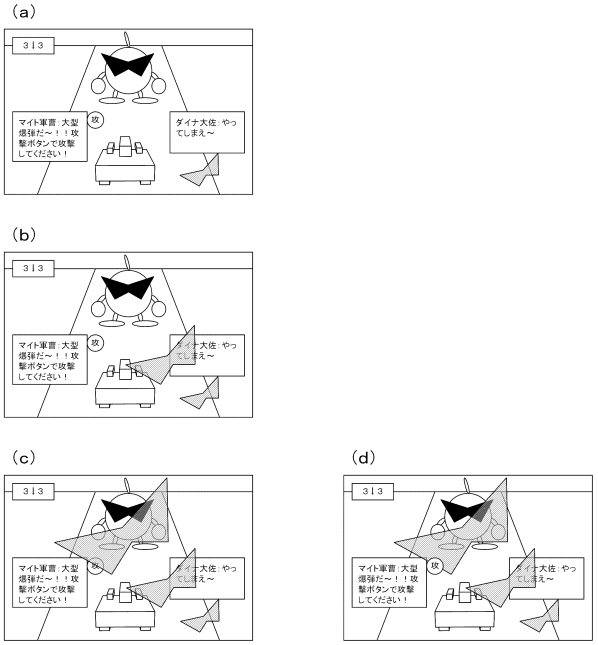
(c)



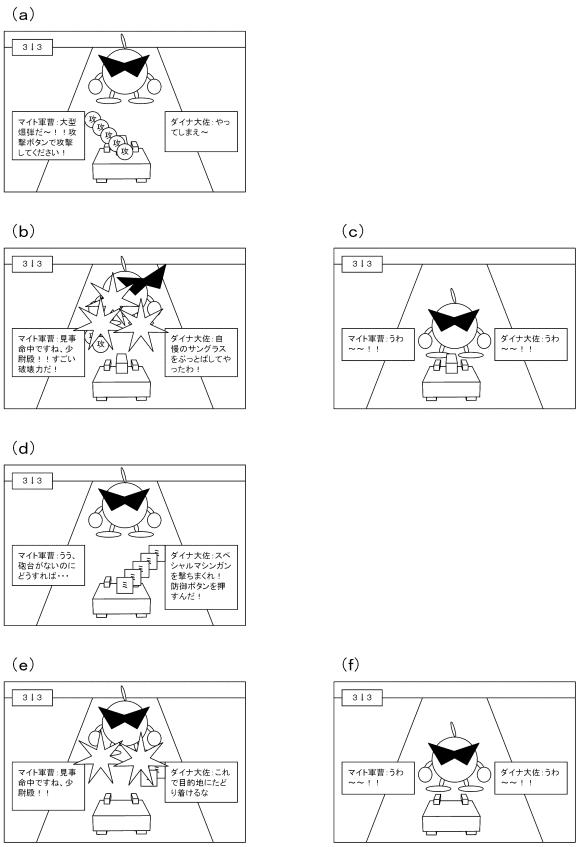
(d)



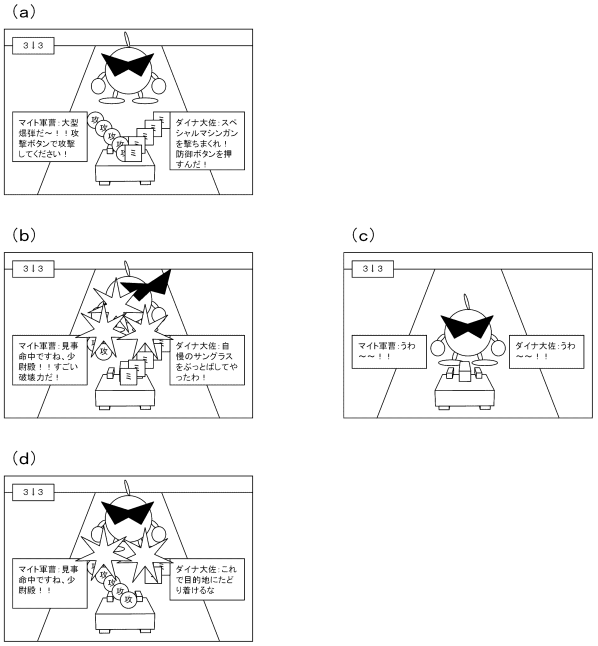
【図１７１】



【図１７２】



【図１７３】



【図１７４】

	演出パターンの選択条件	いきなり戦車演出の実行期間
先読み演出パターン01	変動開始時に当該保留しかない場合～変動開始時に第3保留がある場合	当該保留に係る変動表示のみ
先読み演出パターン02	変動開始時に第1保留がある場合～変動開始時に第3保留がある場合	当該保留に係る変動表示～第1保留に係る変動表示
先読み演出パターン03	変動開始時に第2保留がある場合～変動開始時に第3保留がある場合	当該保留に係る変動表示～第2保留に係る変動表示
先読み演出パターン04	変動開始時に第3保留がある場合	当該保留に係る変動表示～第3保留に係る変動表示

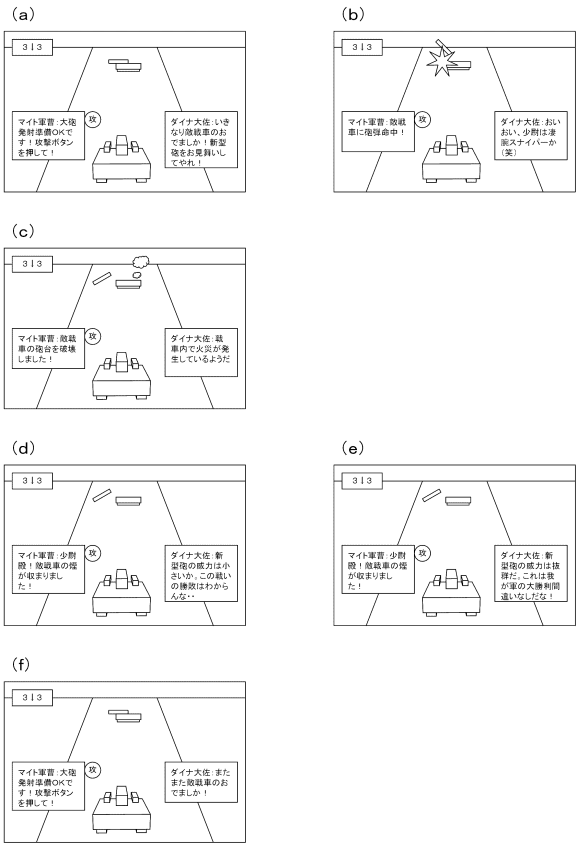
【図１７５】

	演出態様	大当り期待度
煙表示演出パターン01	破壊画像と煙画像を1秒間表示したのち、破壊画像のみを1秒間表示する	30%
煙表示演出パターン02	破壊画像と煙画像を2秒間表示したのち、破壊画像のみを1秒間表示する	50%
煙表示演出パターン03	破壊画像と煙画像を3秒間表示したのち、破壊画像のみを1秒間表示する	100%

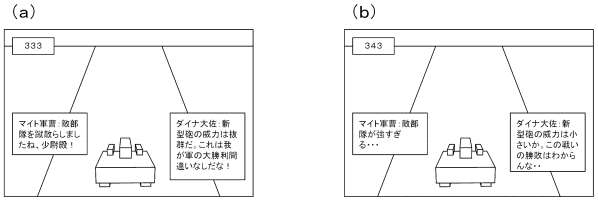
【図１７６】



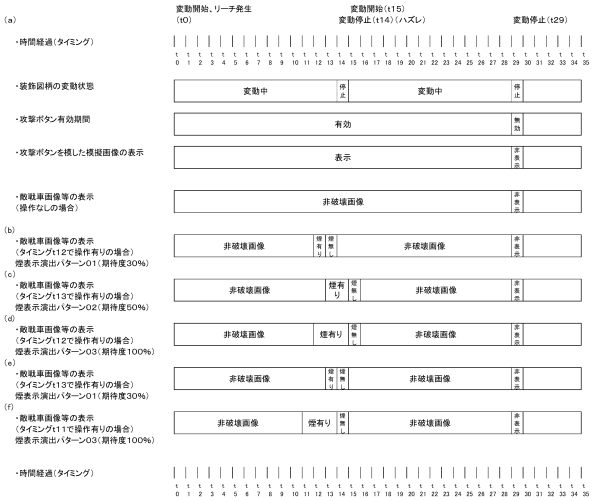
【図１７７】



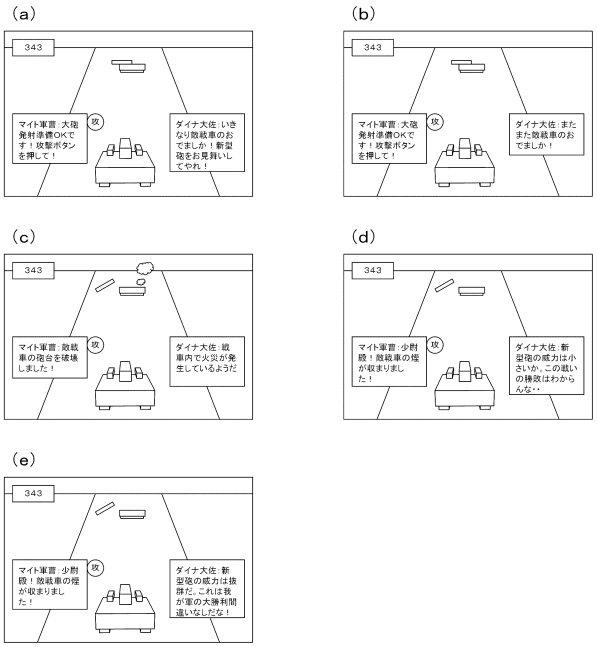
【図１７８】



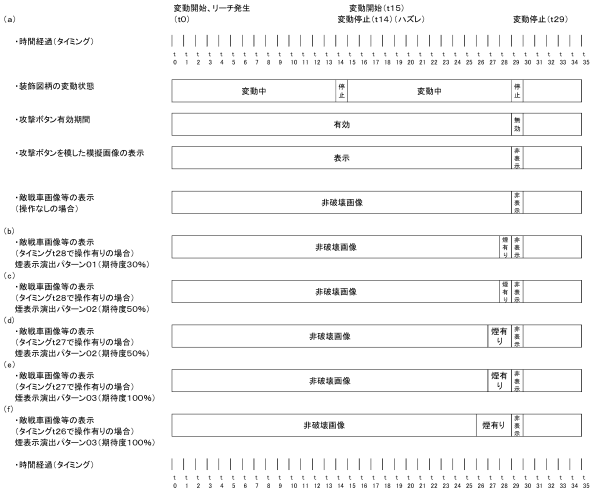
【図１７９】



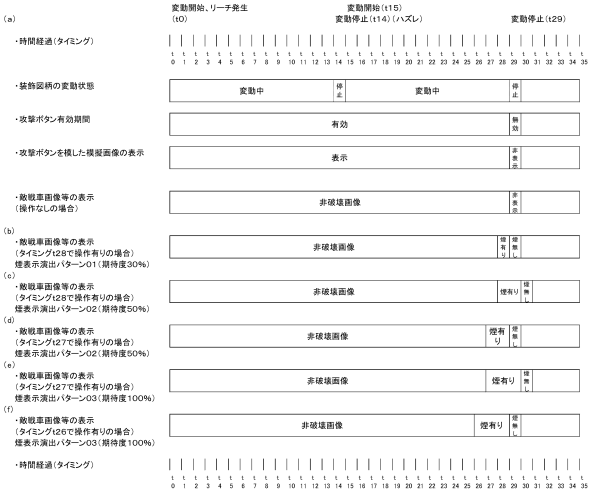
【図１８０】



【図１８１】



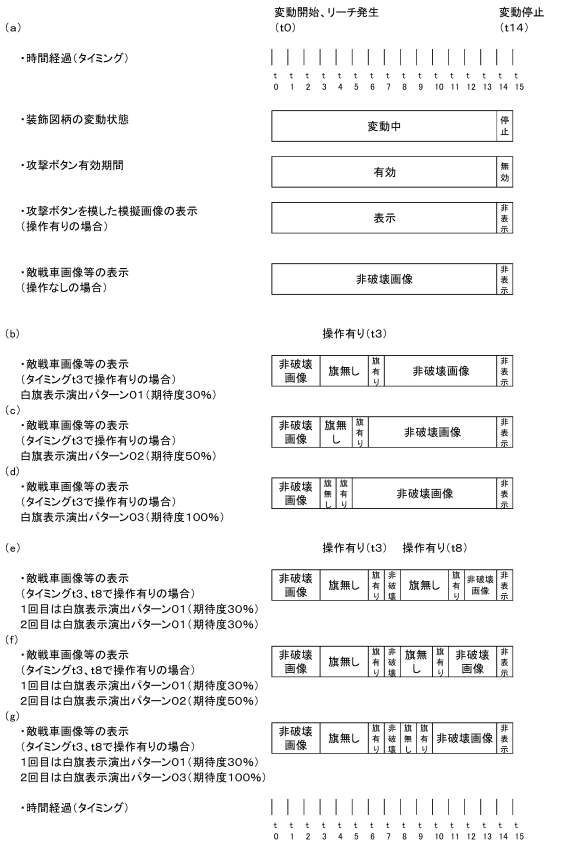
【図１８２】



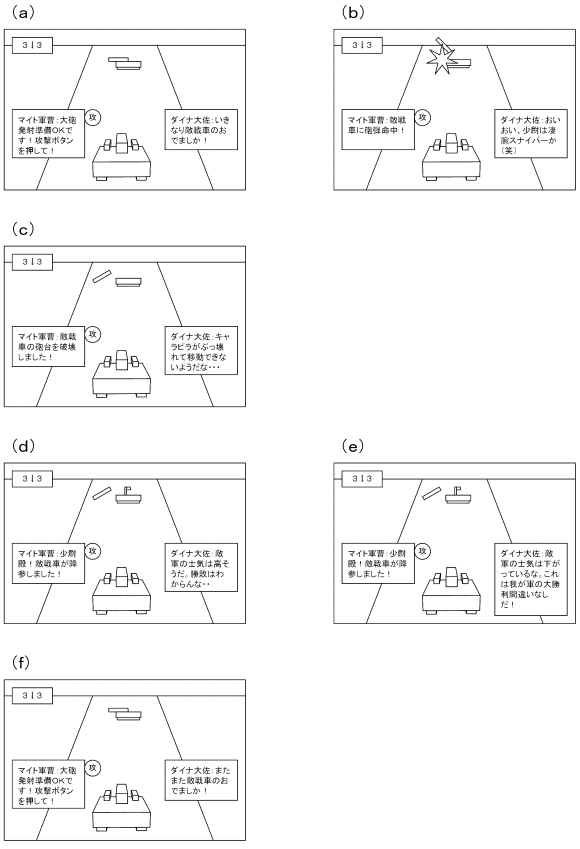
【図１８３】

	演出態様	大当り期待度
白旗表示演出パターン01	破壊画像のみを3秒間表示したのち、破壊画像と白旗画像を1秒間表示する	30%
白旗表示演出パターン02	破壊画像のみを2秒間表示したのち、破壊画像と白旗画像を1秒間表示する	50%
白旗表示演出パターン03	破壊画像のみを1秒間表示したのち、破壊画像と白旗画像を1秒間表示する	100%

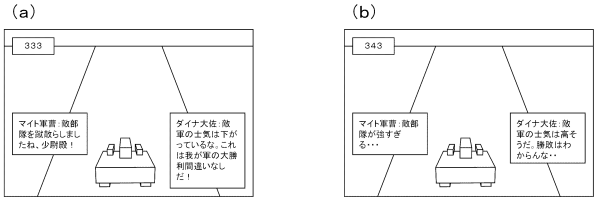
【図１８４】



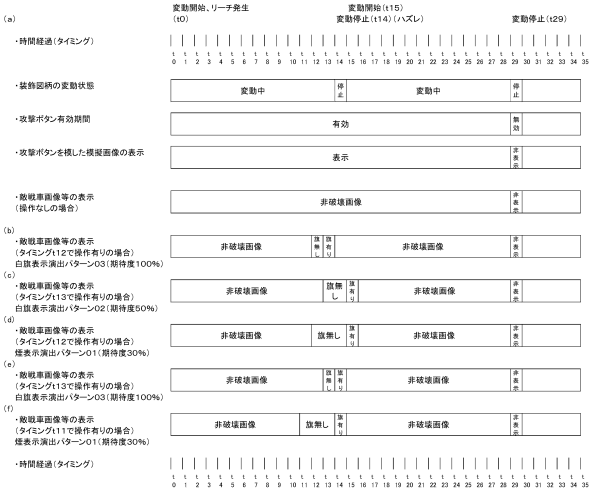
【図１８５】



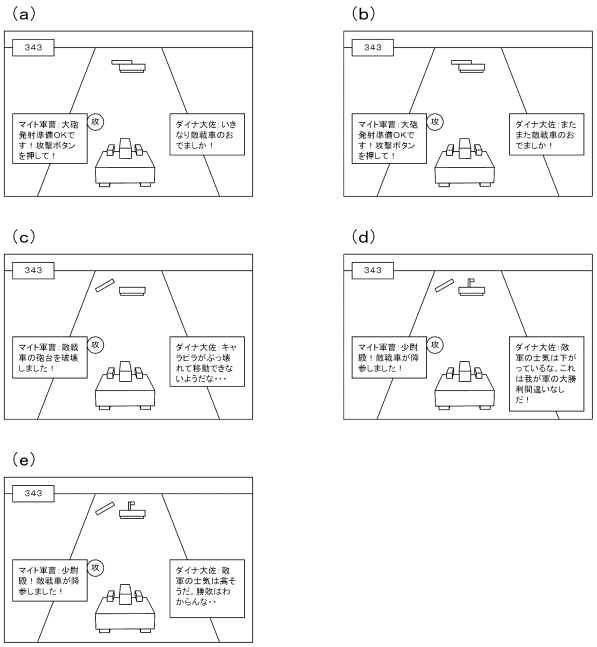
【図１８６】



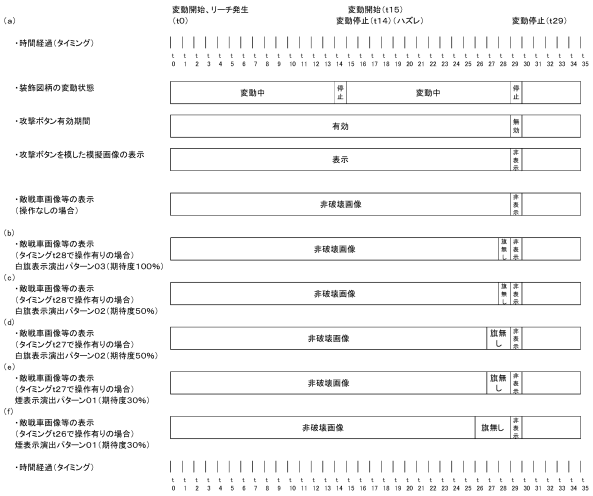
【図１８７】



【図１８８】



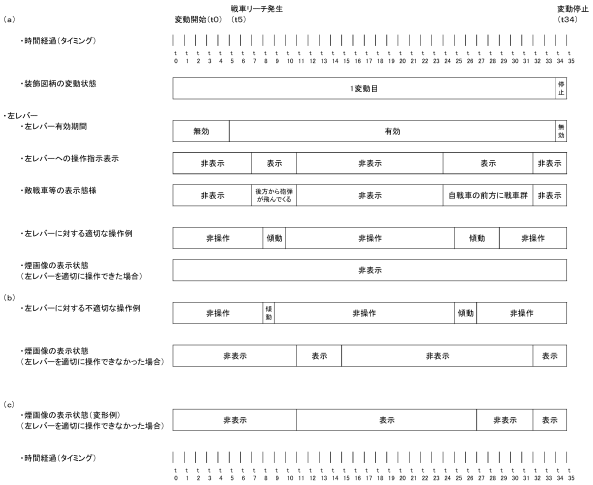
【図１８９】



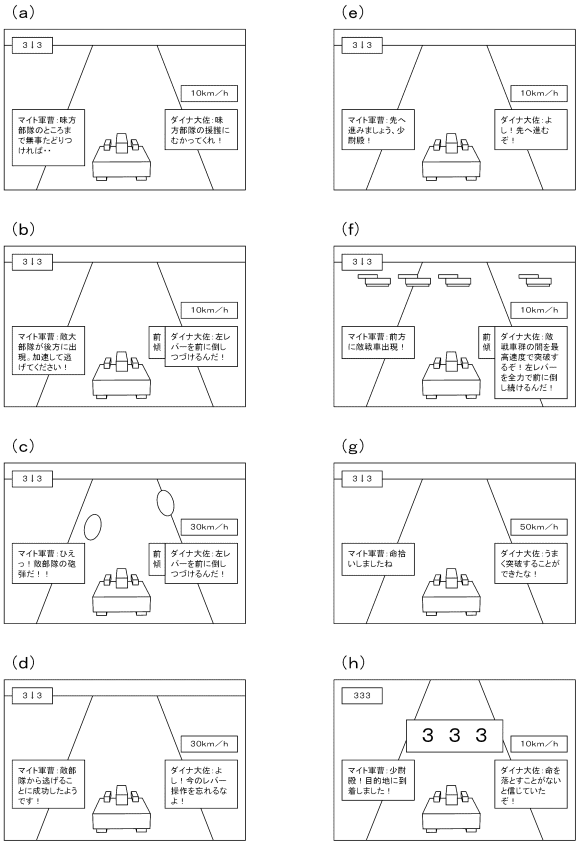
【図１９０】



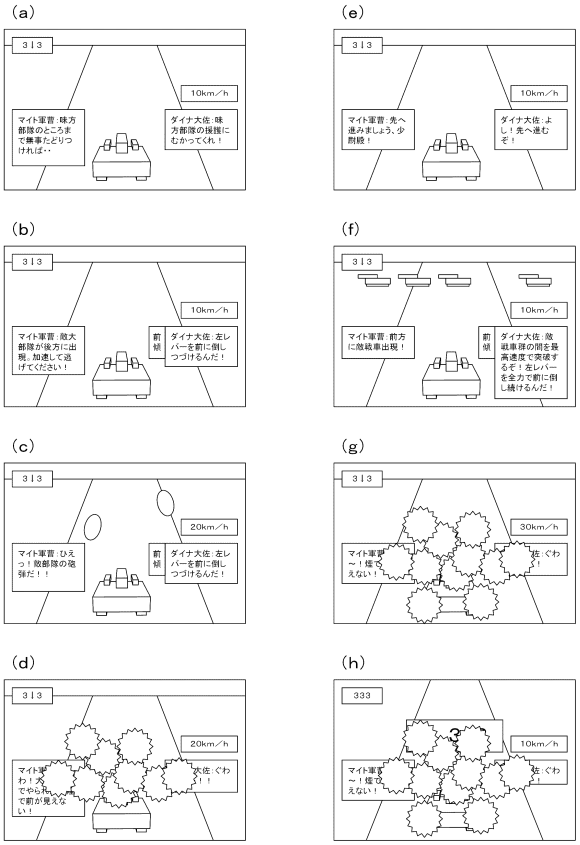
【図１９１】



【図１９２】



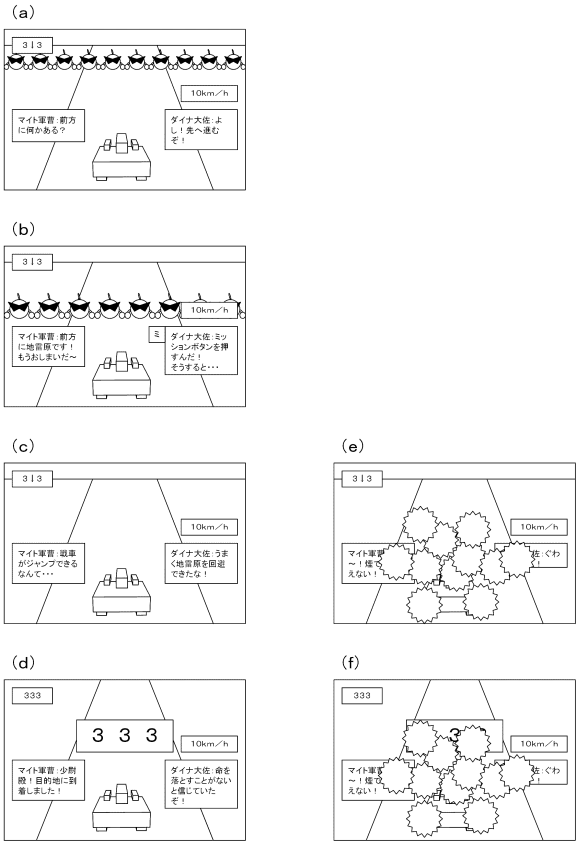
【図１９３】



【図１９４】



【図１９５】



【図１９６】

(a)

第1の設定	変動開始(t0)	戦車リーチ発生(t5)		変動停止(t34)
・時間経過(タイミング)	t0 t1 t2 t3 t4 t5 t6 t7 t8 t9 t10 t11 t12 t13 t14 t15 t16 t17 t18 t19 t20 t21 t22 t23 t24 t25 t26 t27 t28 t29 t30 t31 t32 t33 t34 t35			
・装飾図柄の変動状態	変動中			停止
・攻撃ボタン				
・攻撃ボタンの操作受付状態	無効	有効	無効	有効	無効
・攻撃ボタン模擬画像(操作指示画像)	非表示	表示	非表示	表示	非表示
・ミッションボタン				
・ミッションボタンの操作受付状態	無効	有効	無効	有効	無効
・ミッションボタン模擬画像(操作指示画像)	非表示	表示	非表示	表示	非表示

(b)

第2の設定	変動開始(t0)	戦車リーチ発生(t5)		変動停止(t34)
・時間経過(タイミング)	t0 t1 t2 t3 t4 t5 t6 t7 t8 t9 t10 t11 t12 t13 t14 t15 t16 t17 t18 t19 t20 t21 t22 t23 t24 t25 t26 t27 t28 t29 t30 t31 t32 t33 t34 t35			
・装飾図柄の変動状態	変動中			停止
・攻撃ボタン				
・攻撃ボタンの操作受付状態	無効	有効	無効	有効	無効
・攻撃ボタン模擬画像(操作指示画像)	非表示	表示	非表示	表示	非表示
・ミッションボタン				
・ミッションボタンの操作受付状態	無効	有効	無効	有効	無効
・ミッションボタン模擬画像(操作指示画像)	非表示				

【図１９７】

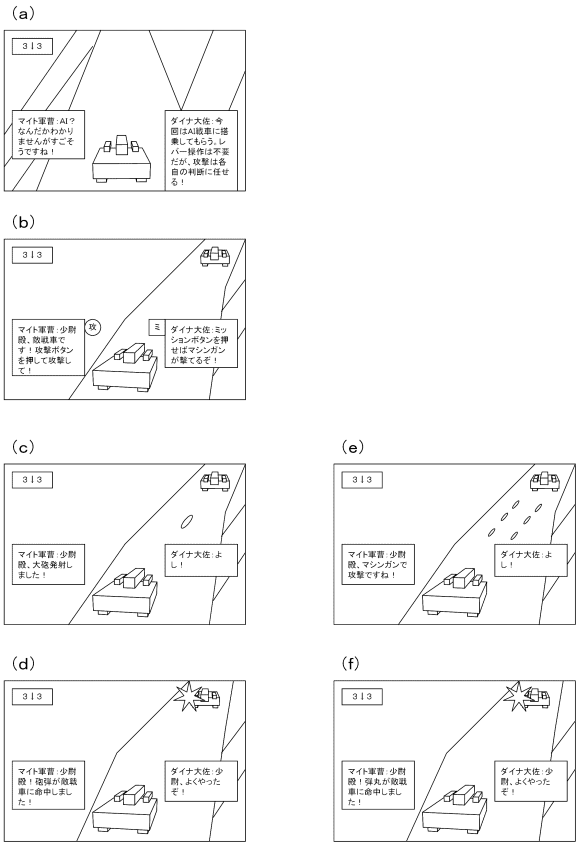
(a)

第3の設定	変動開始(t0)	戦車リーチ発生(t5)		変動停止(t34)
・時間経過(タイミング)	t0 t1 t2 t3 t4 t5 t6 t7 t8 t9 t10 t11 t12 t13 t14 t15 t16 t17 t18 t19 t20 t21 t22 t23 t24 t25 t26 t27 t28 t29 t30 t31 t32 t33 t34 t35			
・装飾図柄の変動状態	変動中			停止
・攻撃ボタン				
・攻撃ボタンの操作受付状態	無効	有効	無効	有効	無効
・攻撃ボタン模擬画像(操作指示画像)	非表示				
・ミッションボタン				
・ミッションボタンの操作受付状態	無効	有効	無効	有効	無効
・ミッションボタン模擬画像(操作指示画像)	非表示	表示	非表示	表示	非表示

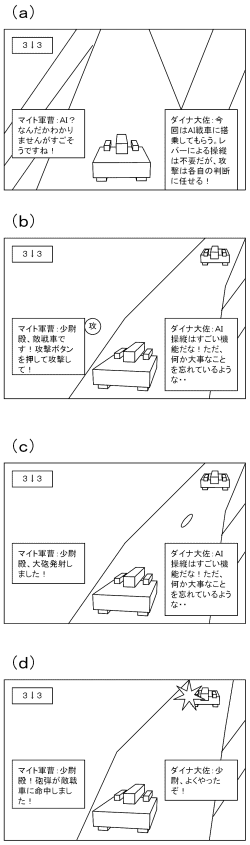
(b)

第4の設定	変動開始(t0)	戦車リーチ発生(t5)		変動停止(t34)
・時間経過(タイミング)	t0 t1 t2 t3 t4 t5 t6 t7 t8 t9 t10 t11 t12 t13 t14 t15 t16 t17 t18 t19 t20 t21 t22 t23 t24 t25 t26 t27 t28 t29 t30 t31 t32 t33 t34 t35			
・装飾図柄の変動状態	変動中			停止
・攻撃ボタン				
・攻撃ボタンの操作受付状態	無効	有効	無効	有効	無効
・攻撃ボタン模擬画像(操作指示画像)	非表示				
・ミッションボタン				
・ミッションボタンの操作受付状態	無効	有効	無効	有効	無効
・ミッションボタン模擬画像(操作指示画像)	非表示				

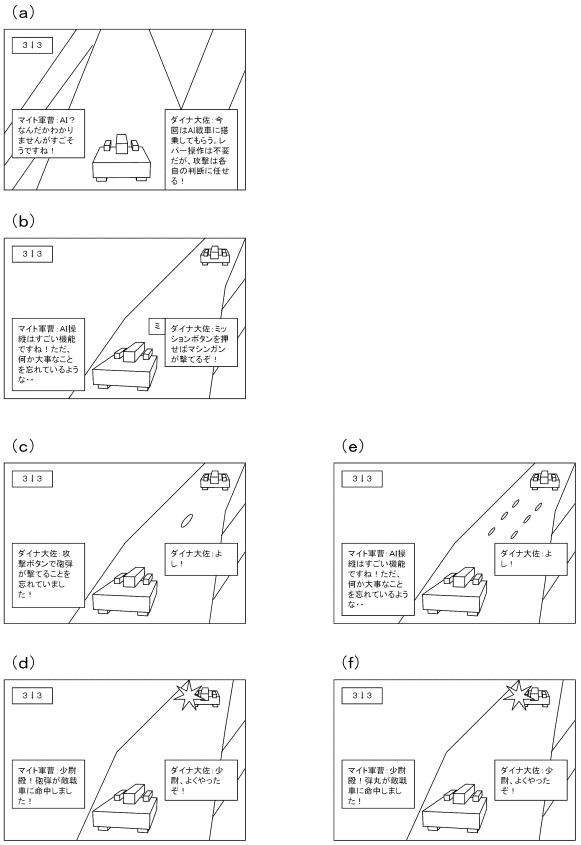
【図１９８】



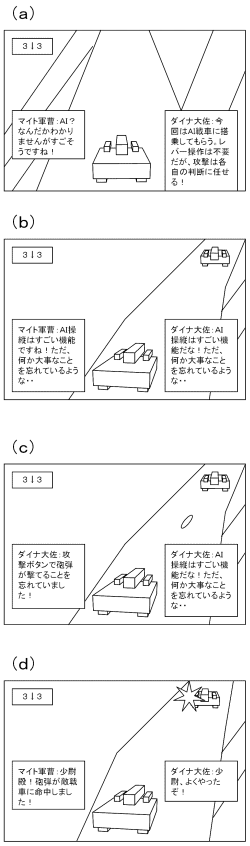
【図１９９】



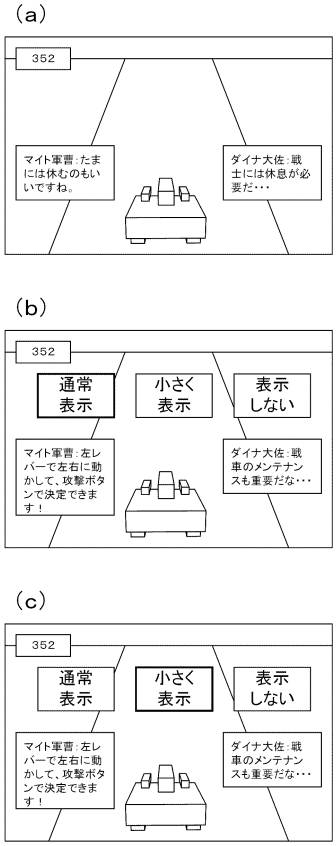
【図２００】



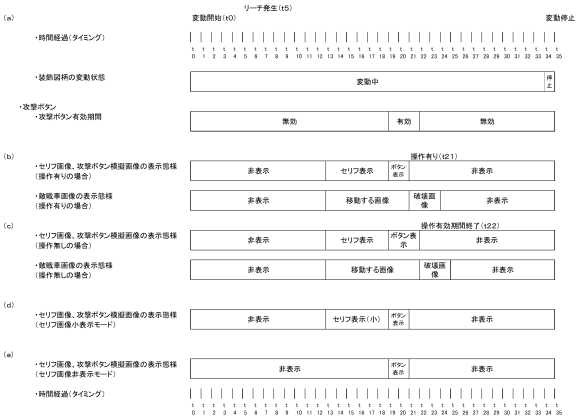
【図２０１】



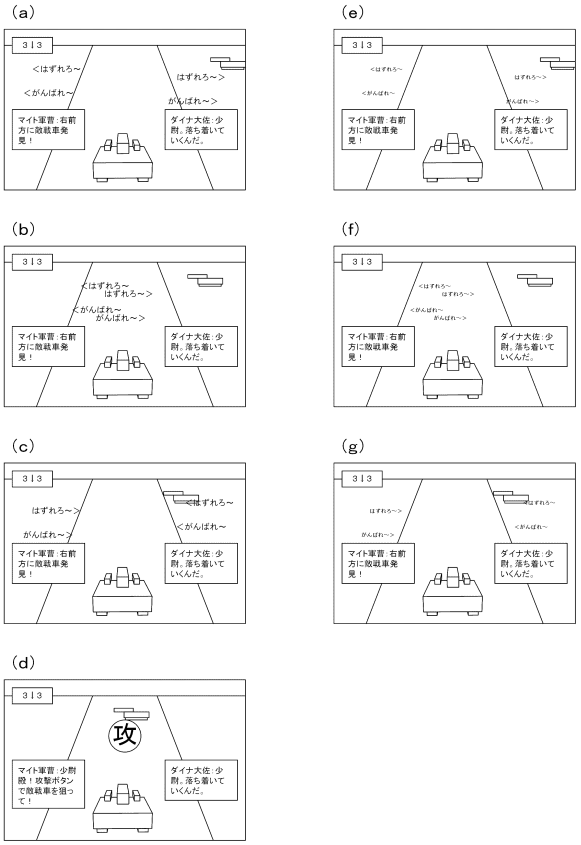
【図２０２】



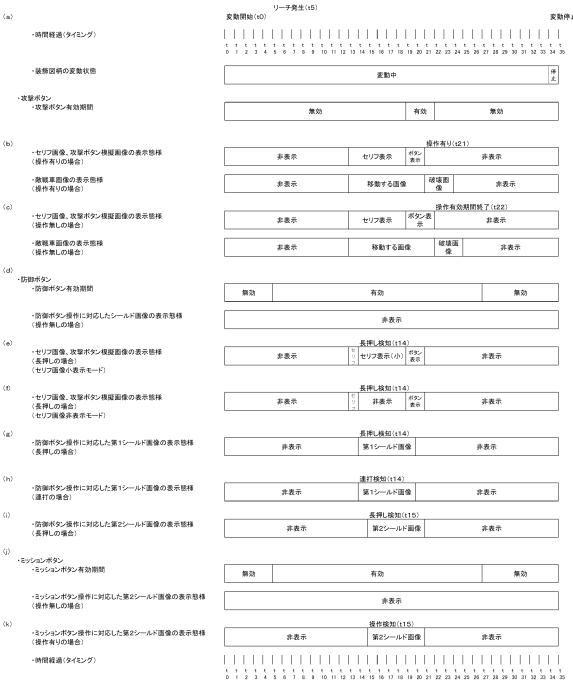
【図２０３】



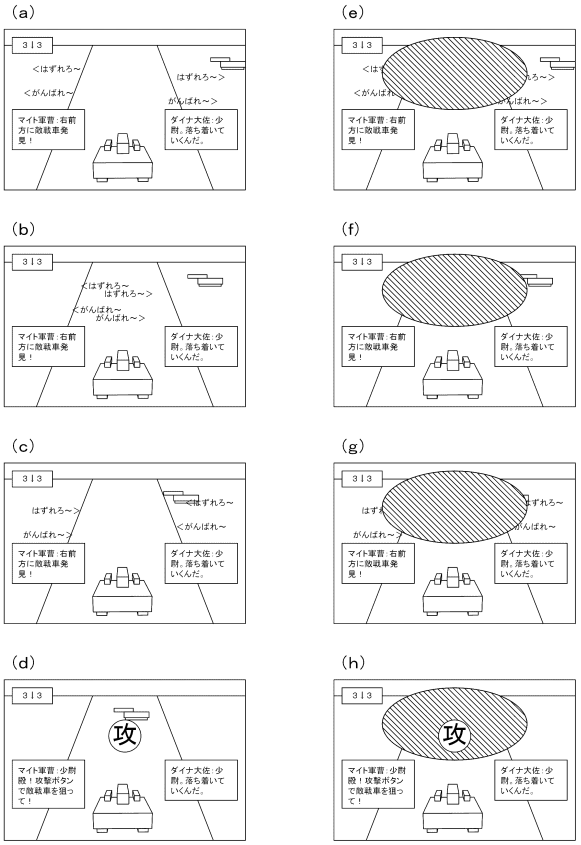
【図２０４】



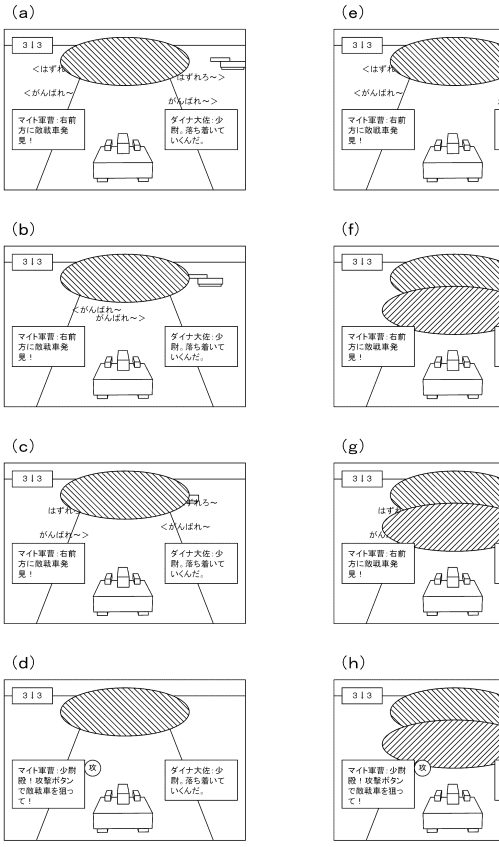
【図２０５】



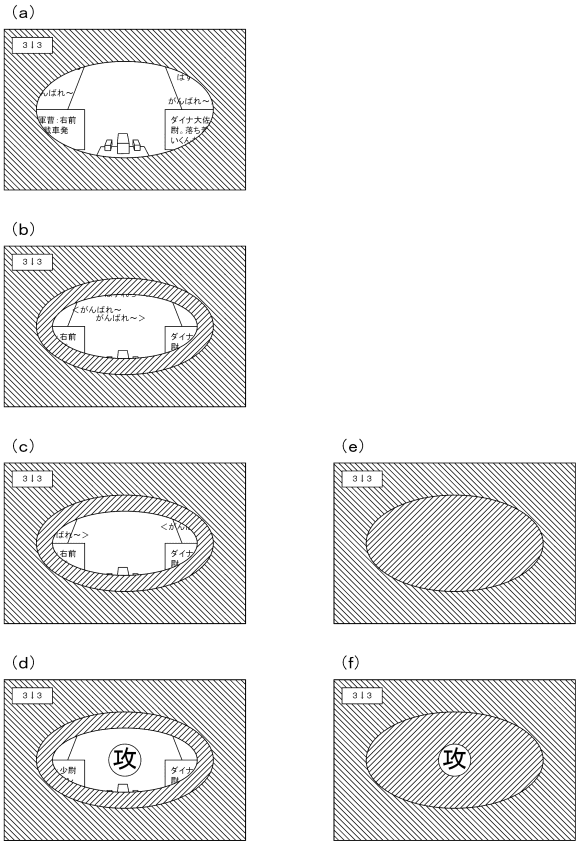
【図２０６】



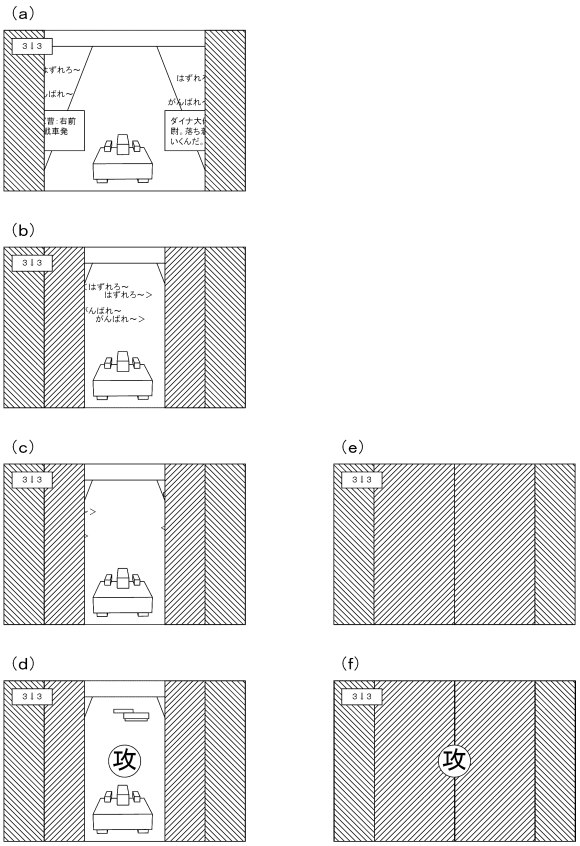
【図２０７】



【図２０８】



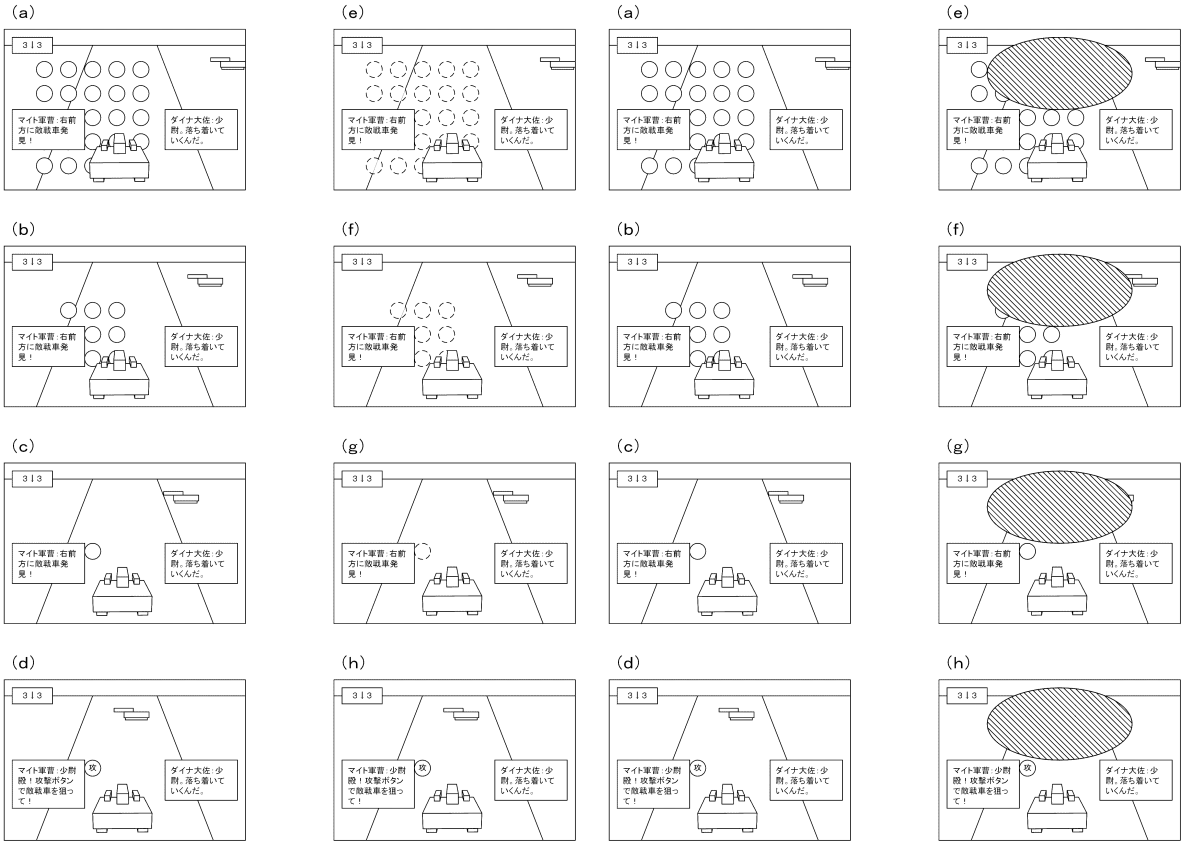
【図２０９】



【図２１０】

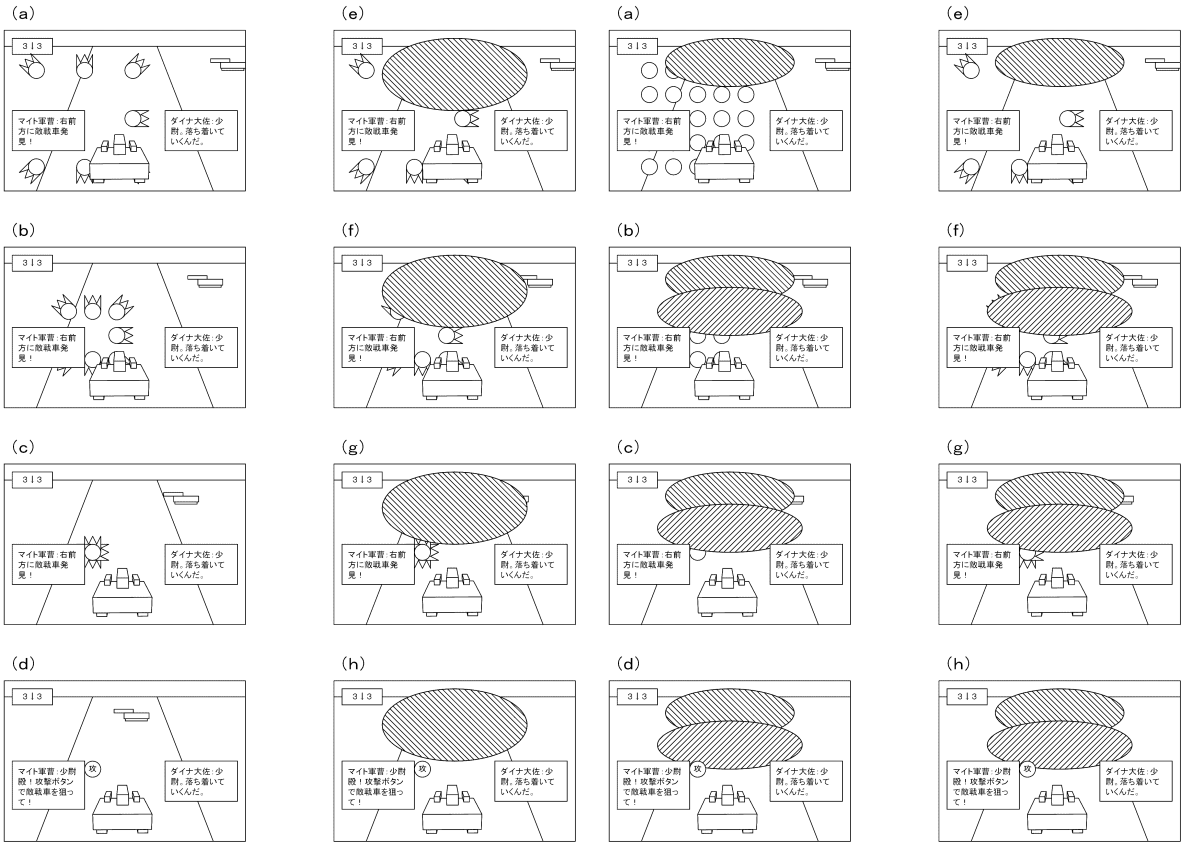


【図２１１】



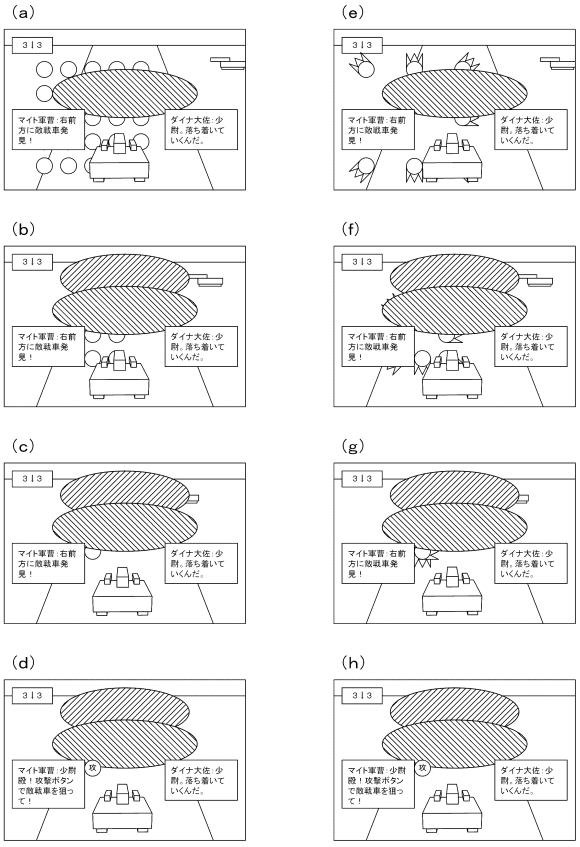
【図２１２】

【図２１３】

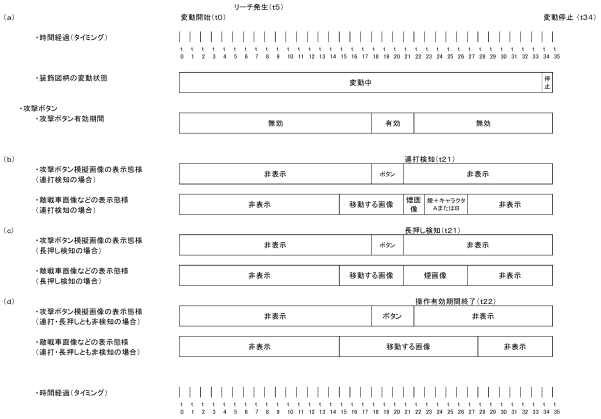


【図２１４】

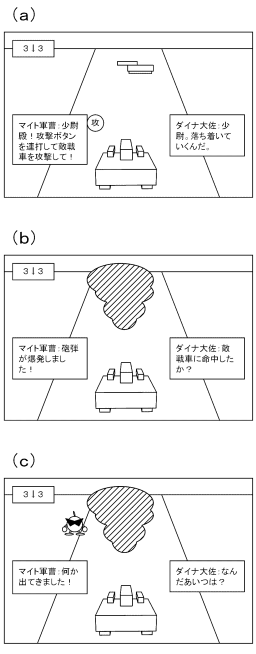
【図２１５】



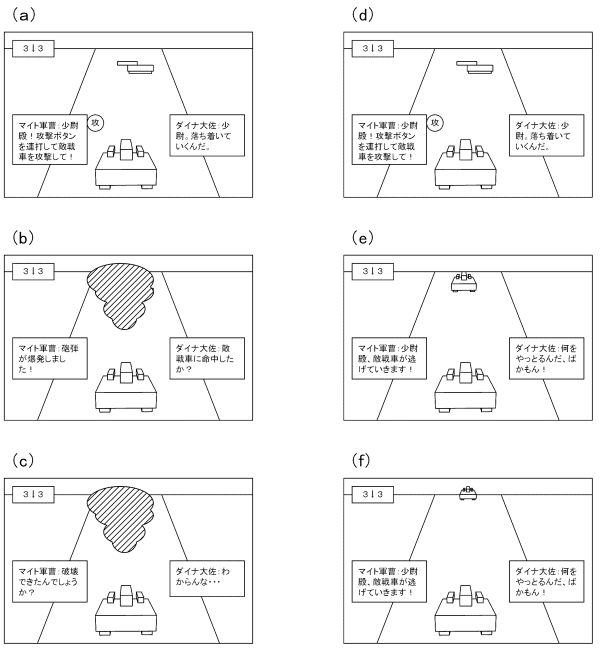
【図２１６】



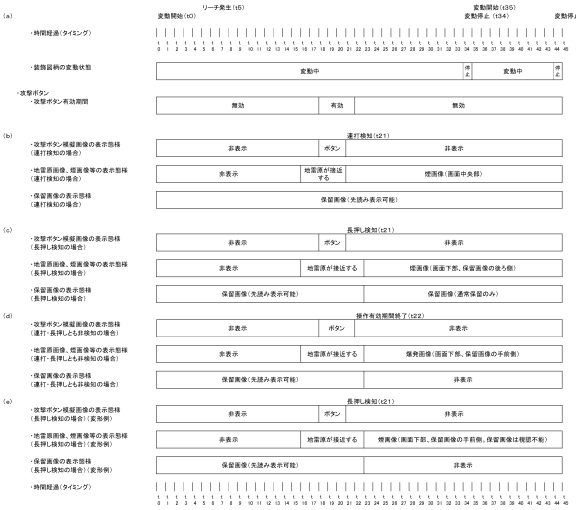
【図２１７】



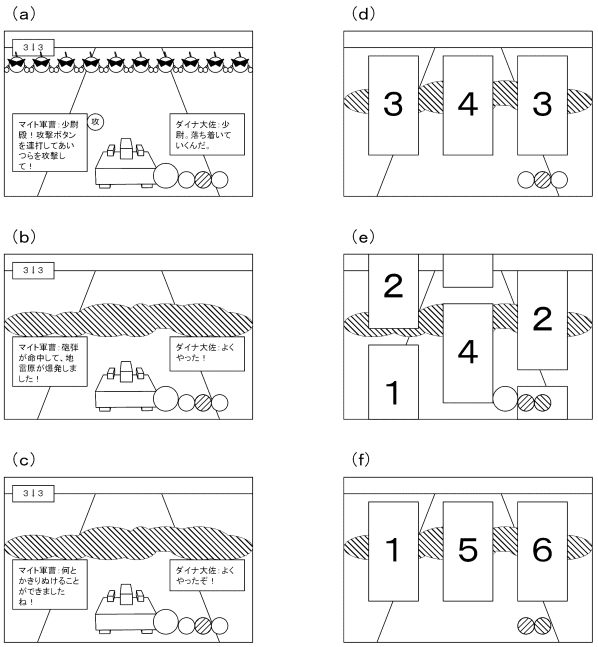
【図２１８】



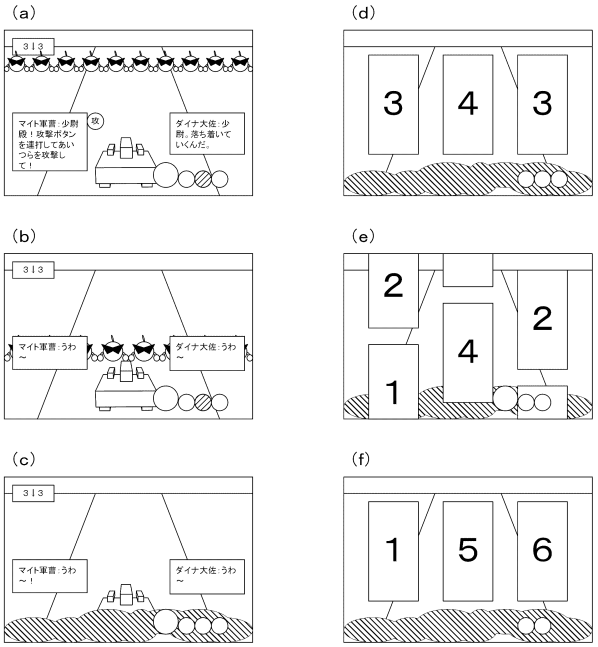
【図２１９】



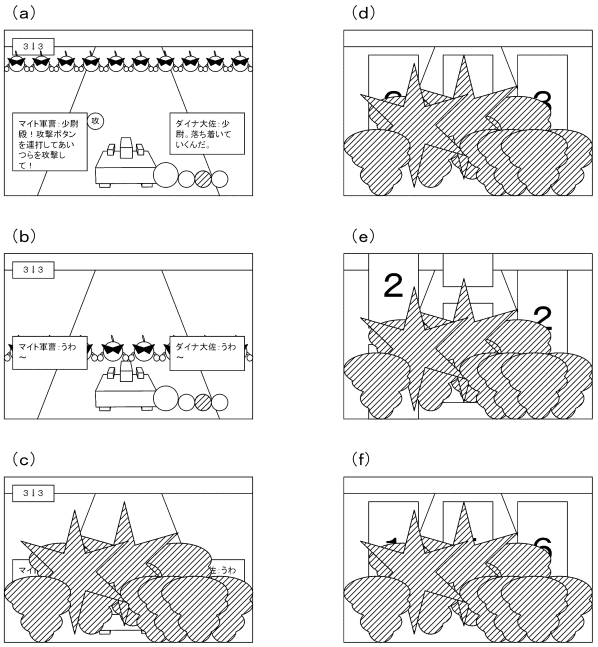
【図２２０】



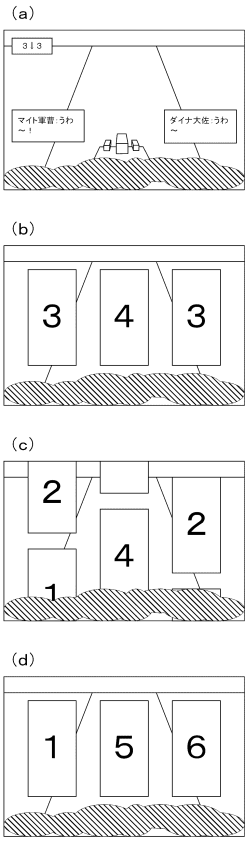
【図２２１】



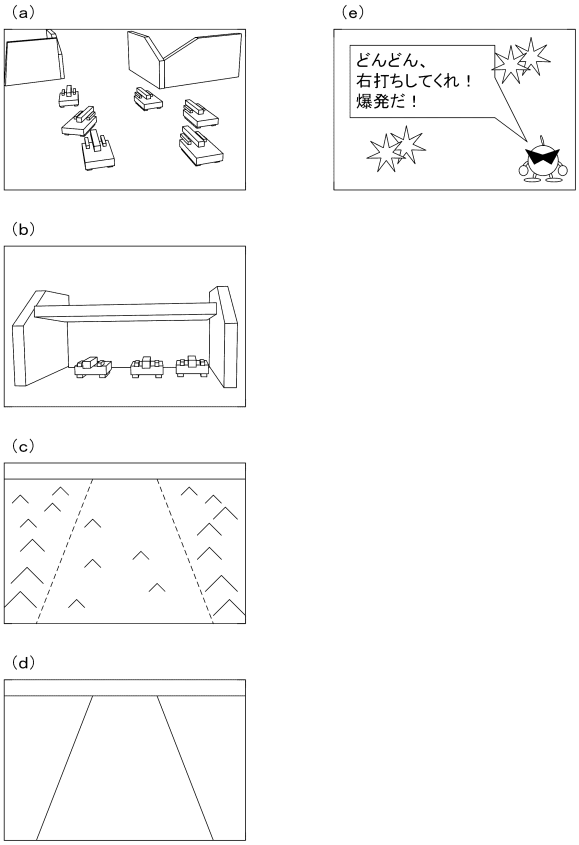
【図２２２】



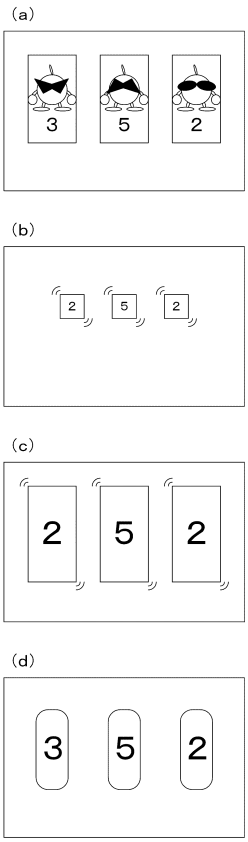
【図２２３】



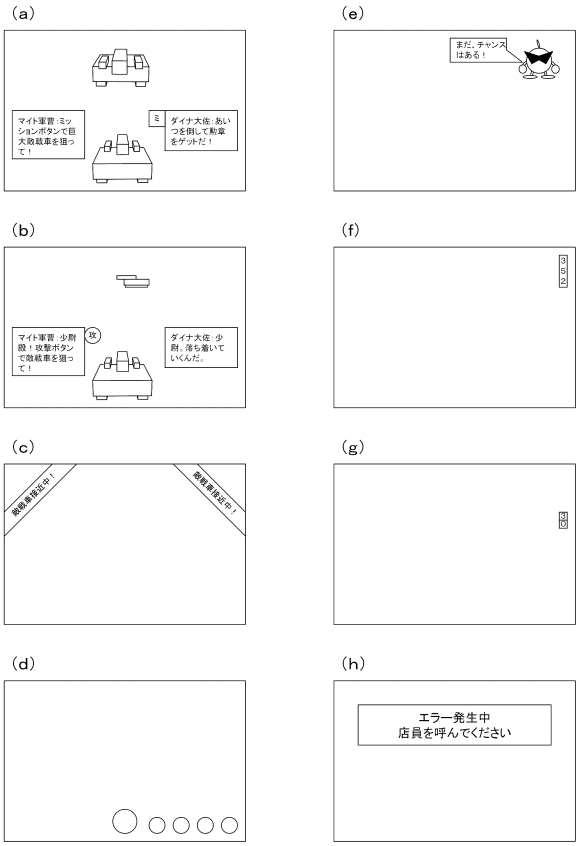
【図２２４】



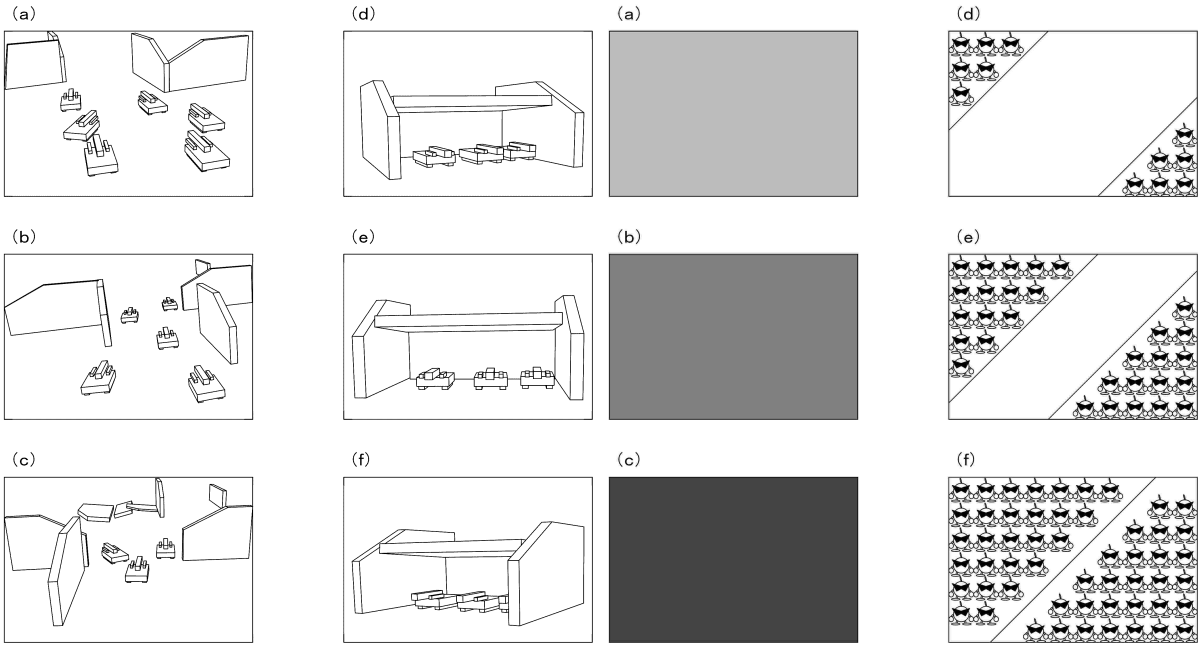
【図２２５】



【図２２６】



【図２２７】

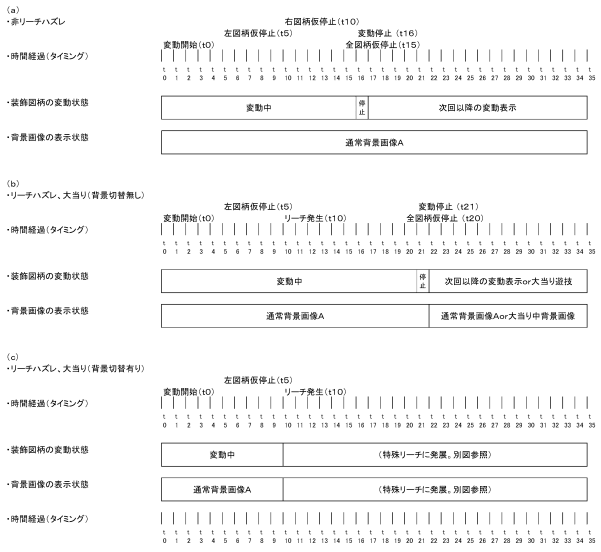


【図２２８】

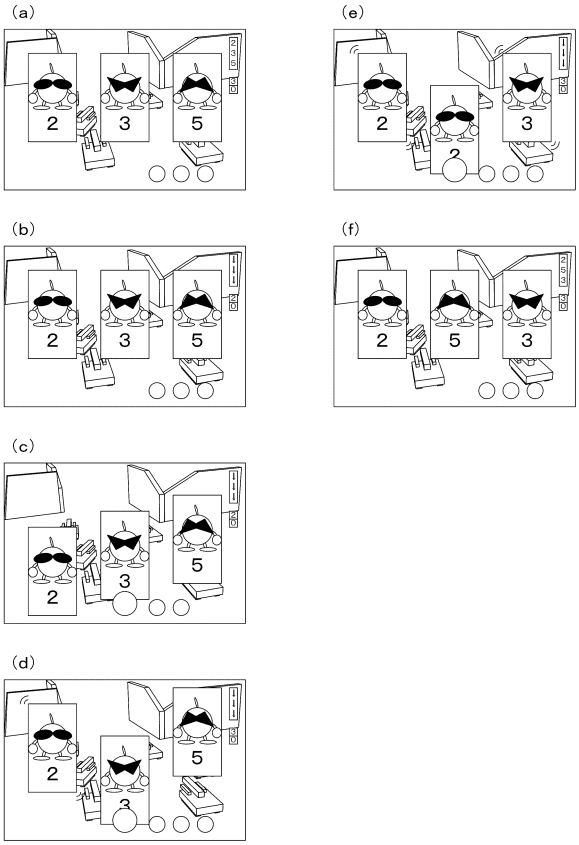
【図２２９】

表示優先度高い	レイヤ名	配置される画像
↑		—
	L05	エラー報知画像
		—
	L10	保留数表示画像
		—
	L15	第4図柄
		—
	L20	復活演出画像（爆弾キャラクタとセリフ画像）
		—
	L25	遊技結果画像
		—
	L30	背景隠蔽画像
		—
	L35	セリフ予告画像
		—
	L40	当該保留画像
		—
	L45	第1保留画像～第4保留画像
		—
	L50	帯状先読み演出画像
		—
	L55	疑似連回数表示画像
		—
	L70	装飾図柄（通常装飾図柄、特殊リーチ装飾図柄等）
		—
	L75～L80	自戦車画像、敵戦車画像、操作指示画像等
		—
↓	L90	背景画像
表示優先度低い		—

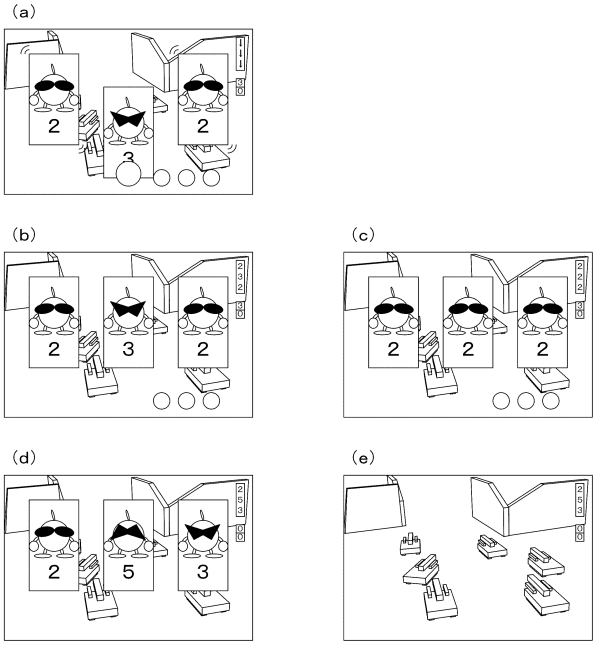
【図２３０】



【図２３１】



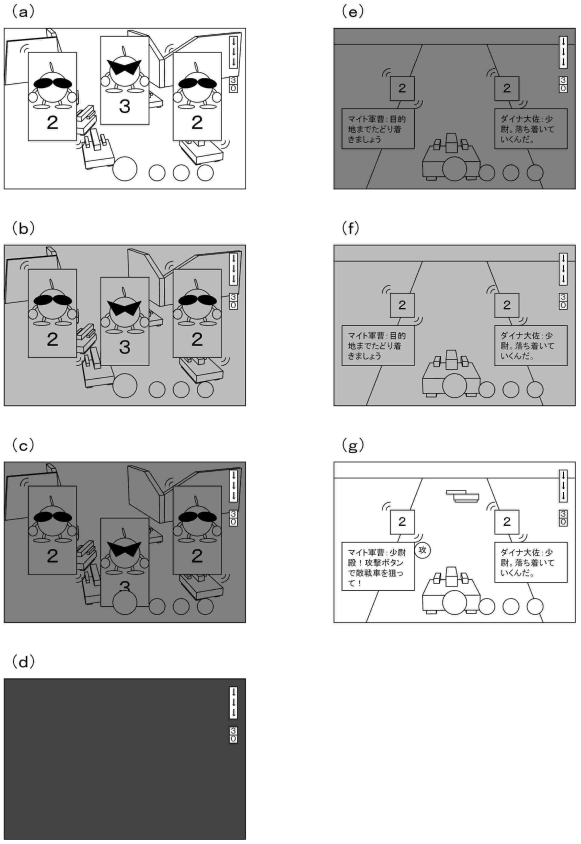
【図２３２】



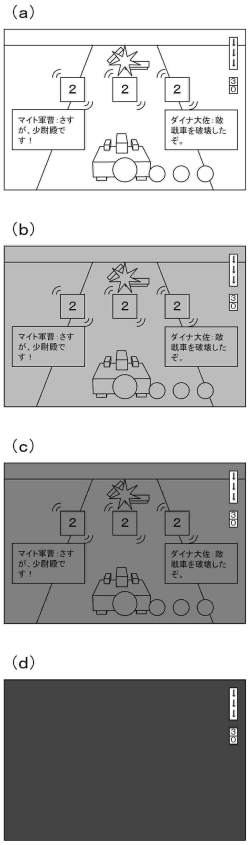
【図２３３】



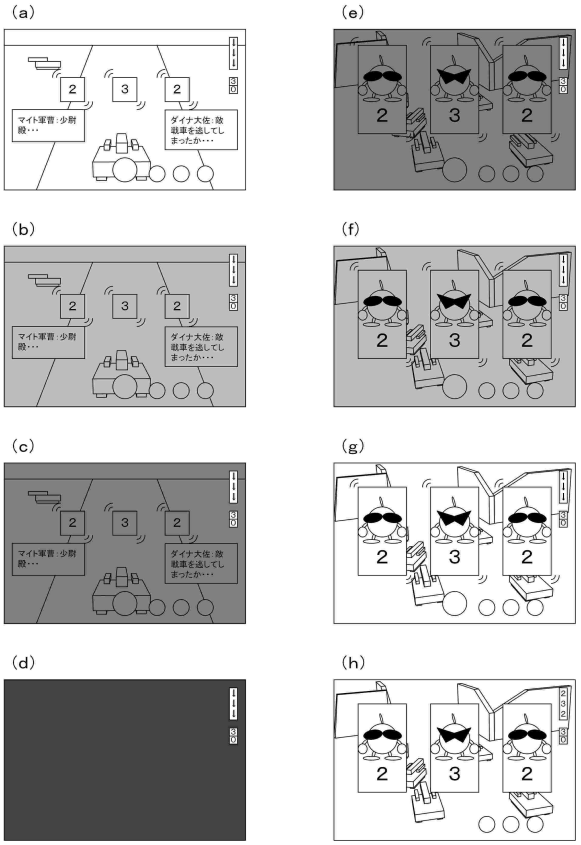
【図２３４】



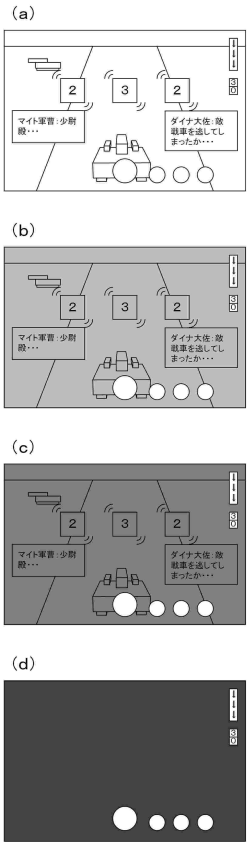
【図２３５】



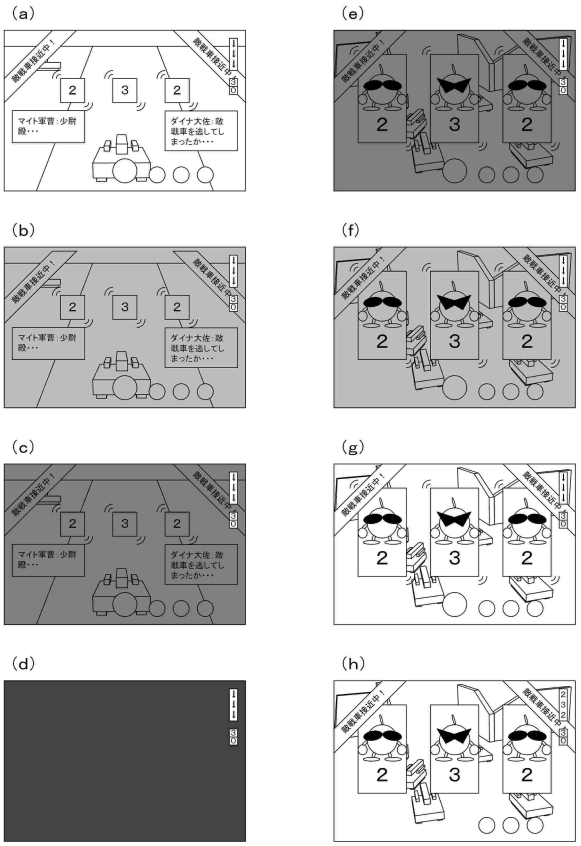
【図２３６】



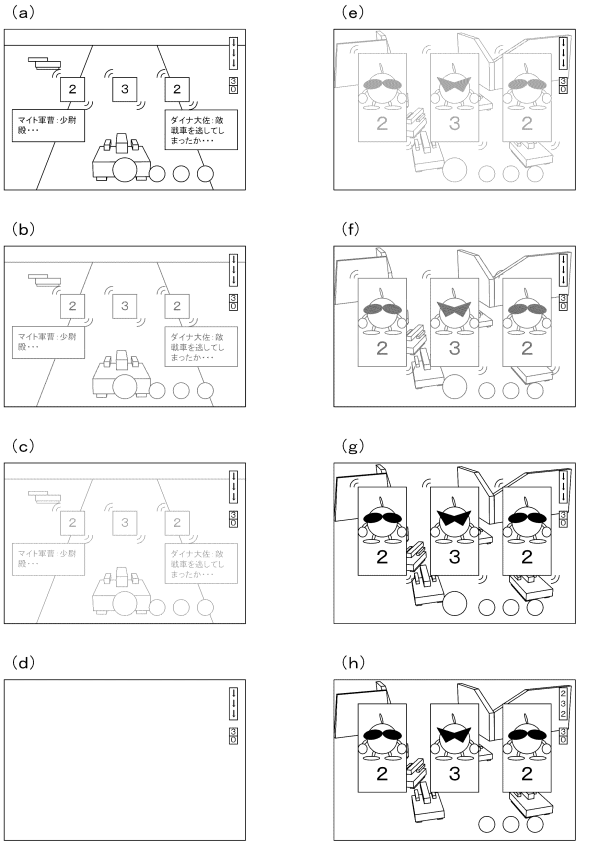
【図２３７】



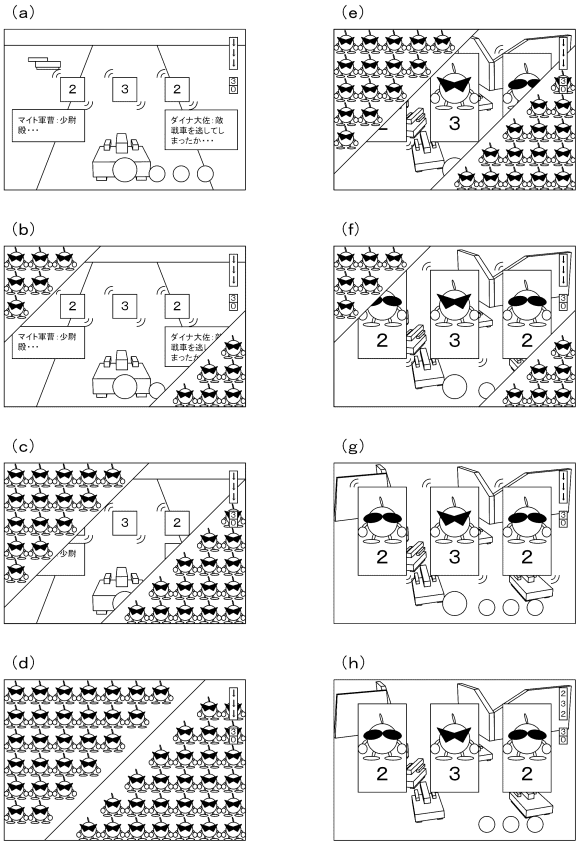
【図２３８】



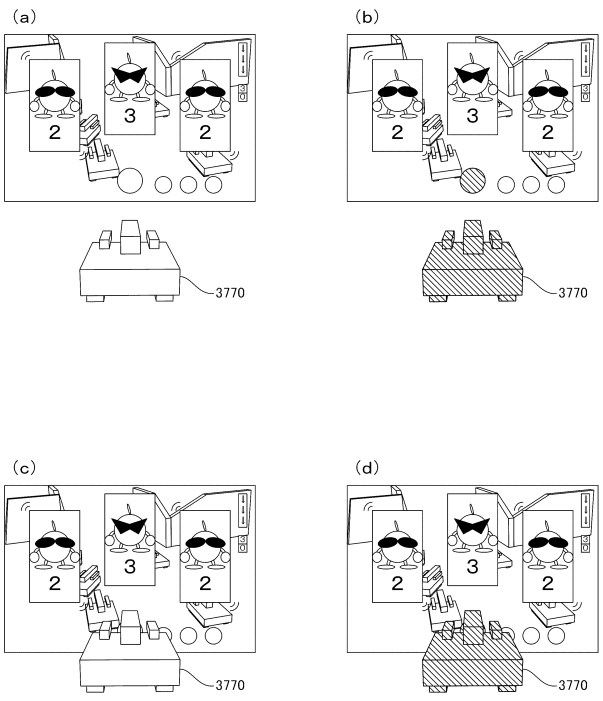
【図２３９】



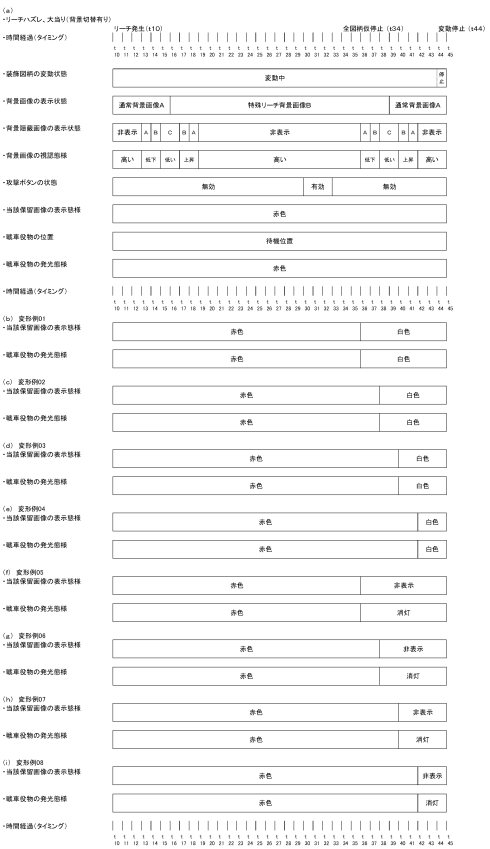
【図２４０】



【図２４１】



【図２４２】



【図２４３】



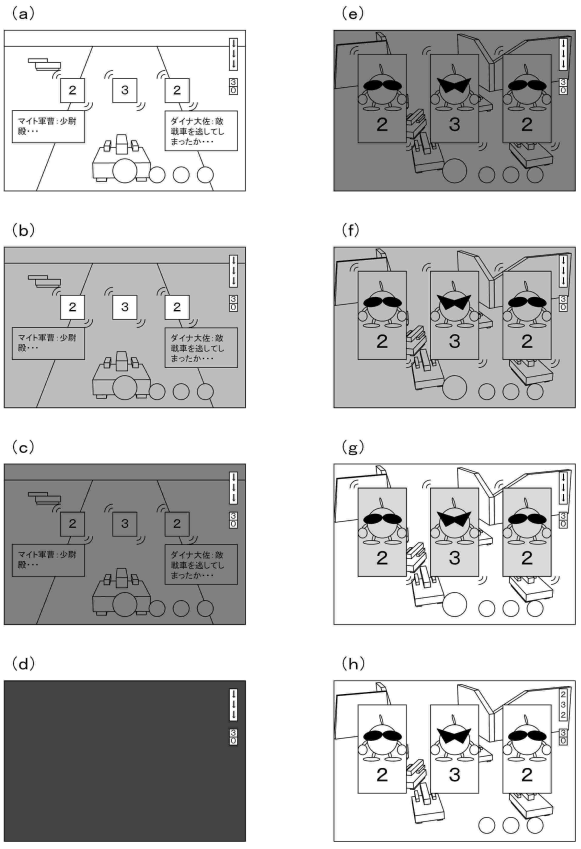
【図２４４】



【図２４５】



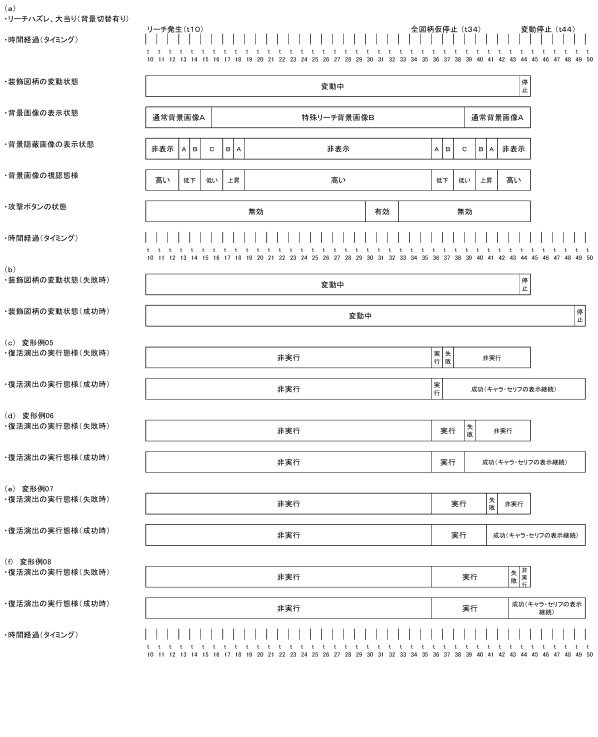
【図２４６】



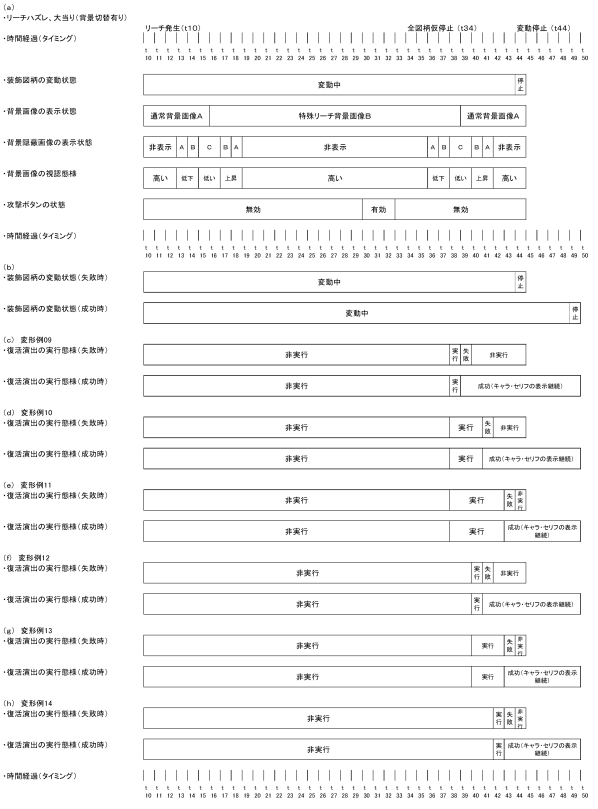
【図２４７】



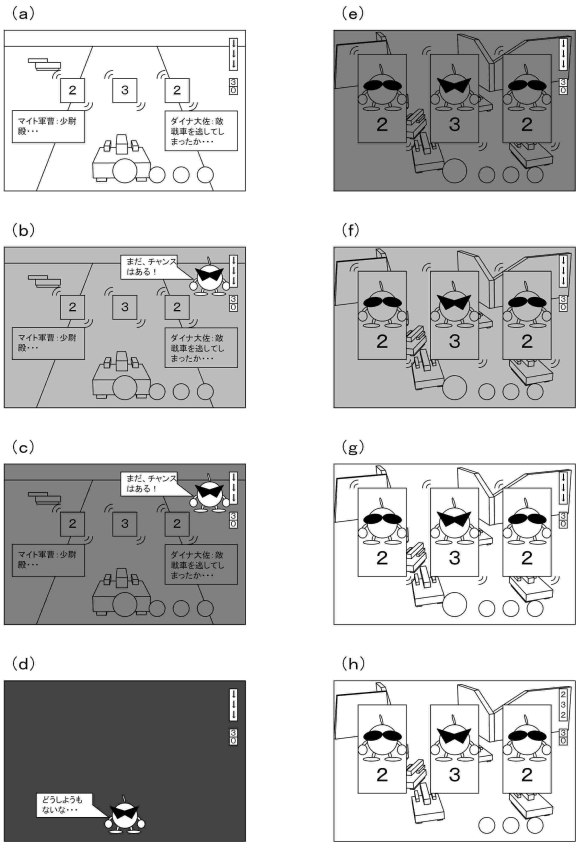
【図２４８】



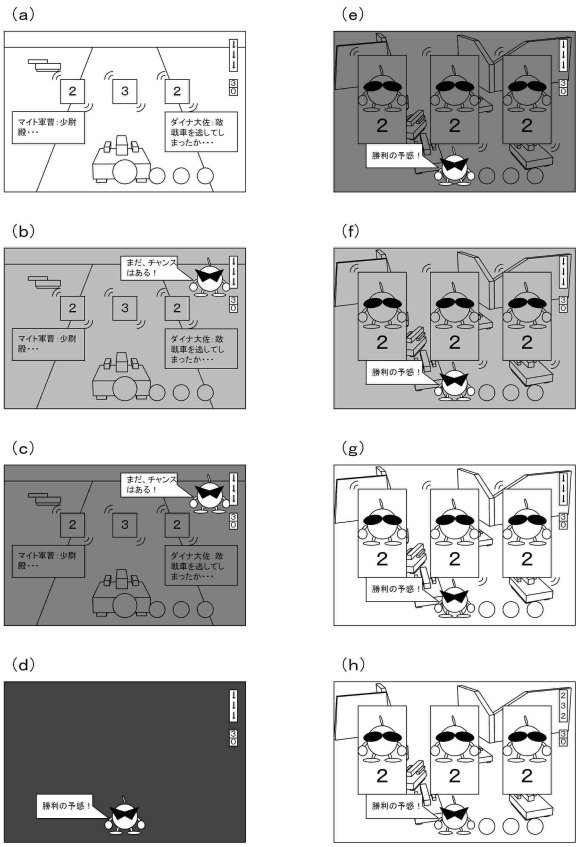
【図２４９】



【図２５０】



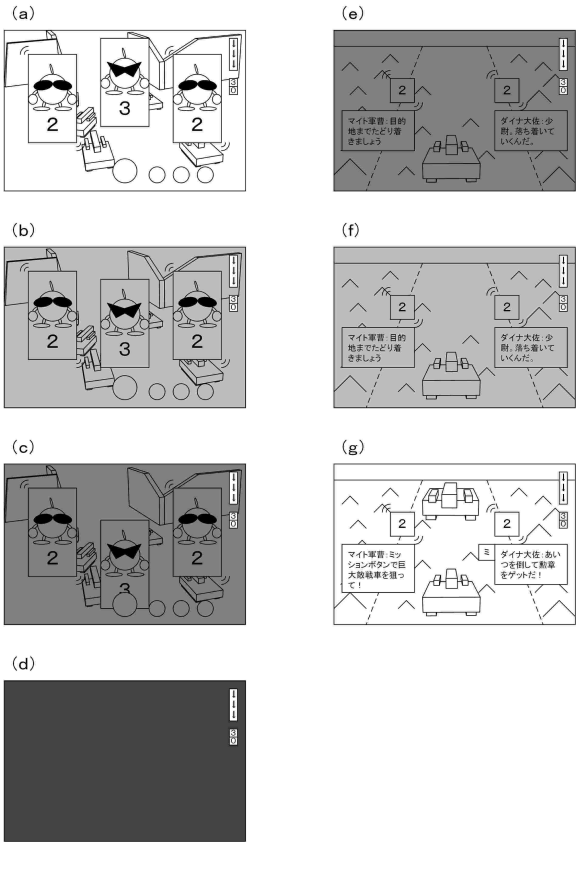
【図２５１】



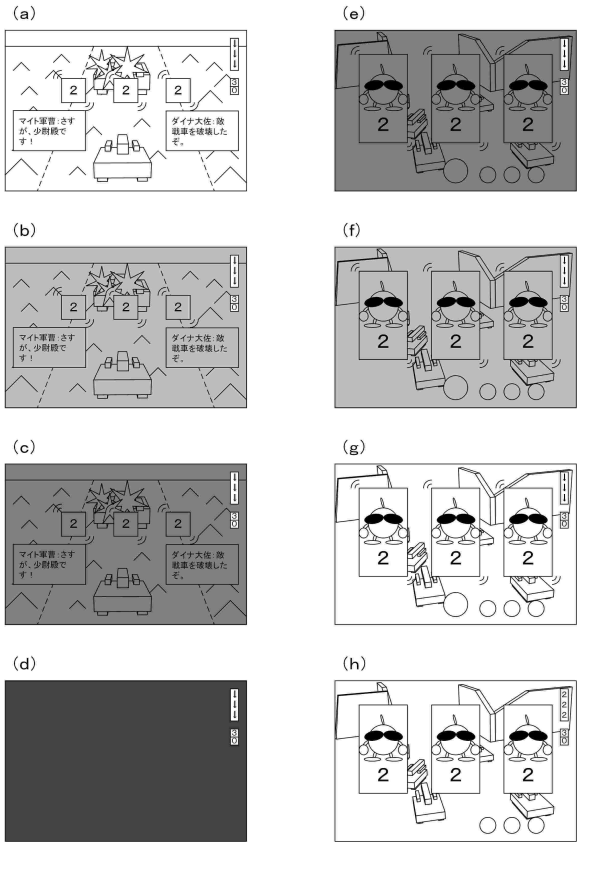
【図２５２】



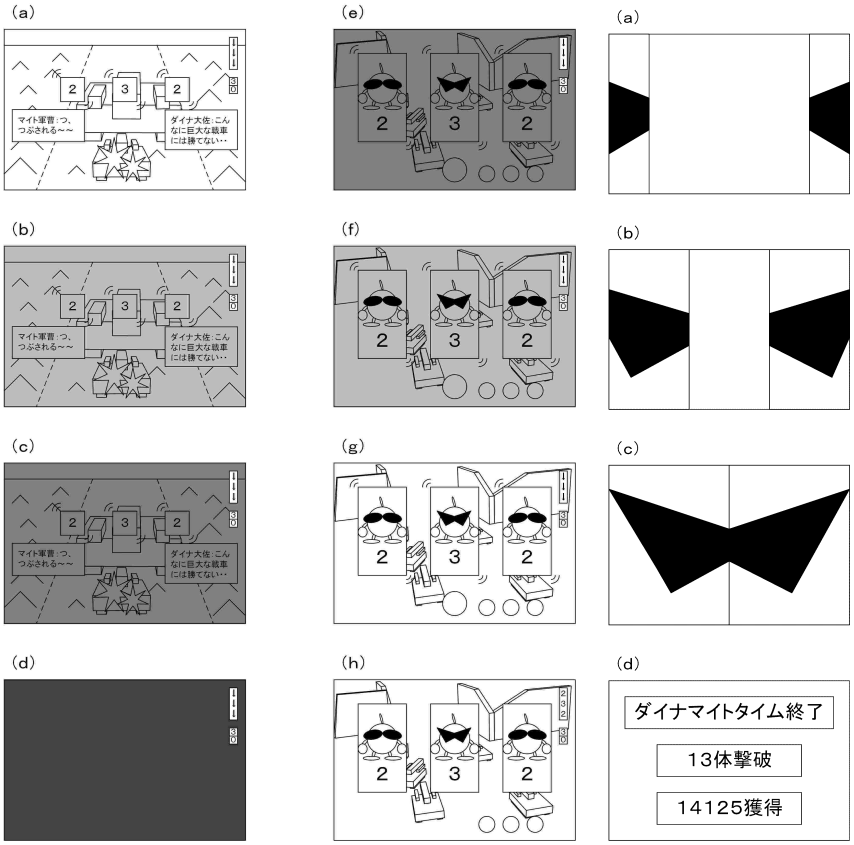
【図２５３】



【図２５４】

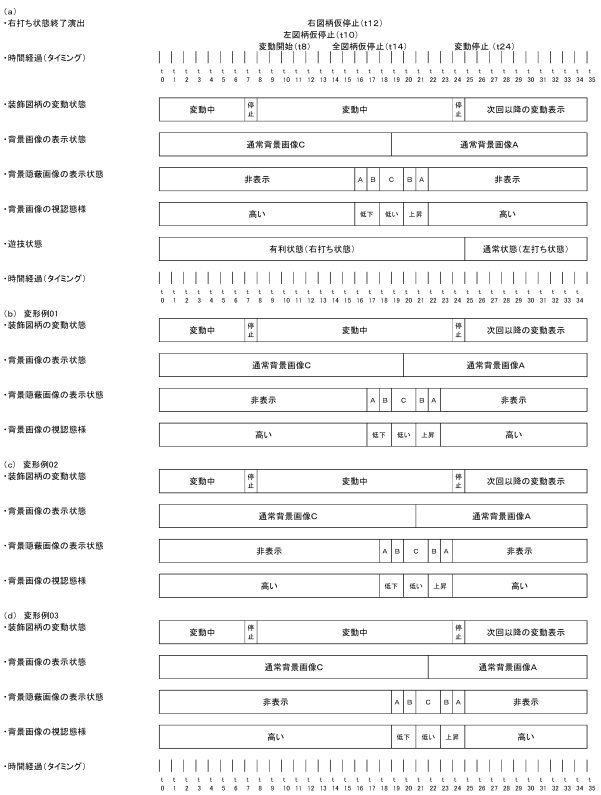


【図２５５】



【図２５６】

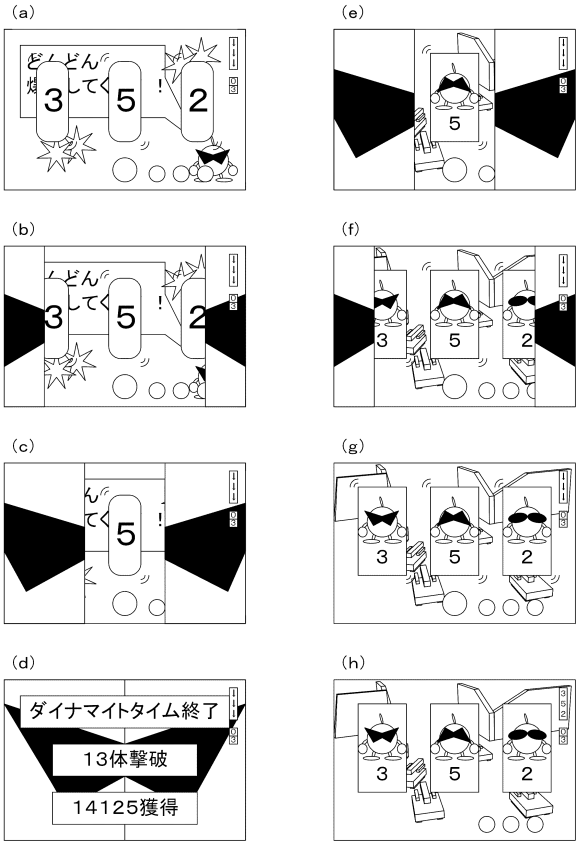
【図２５７】



【図２５８】



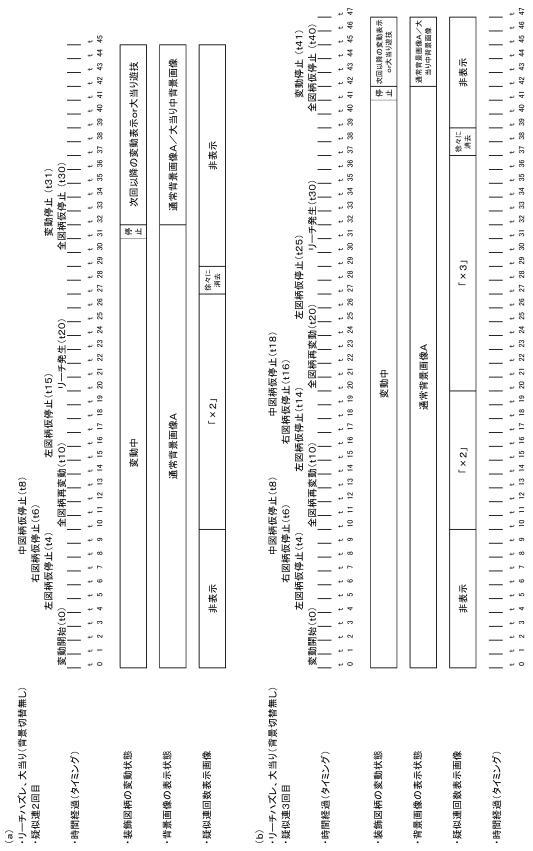
【図２５９】



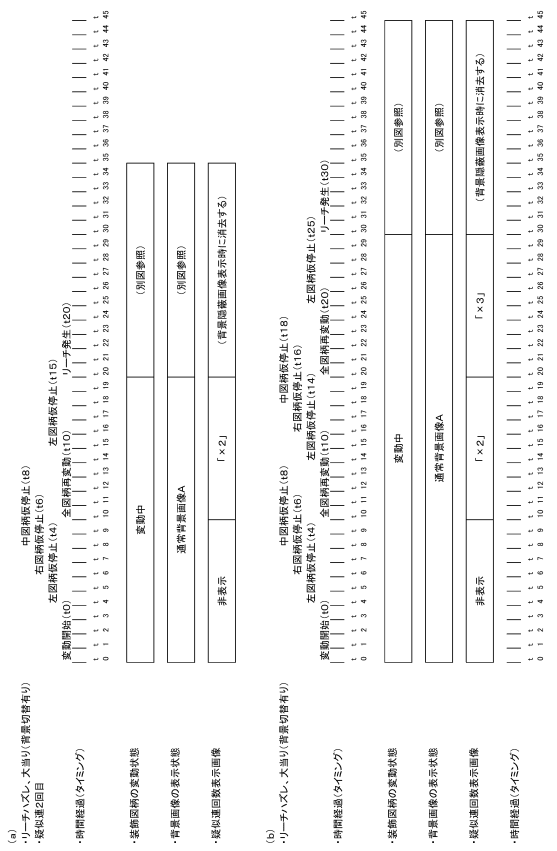
【図２６０】



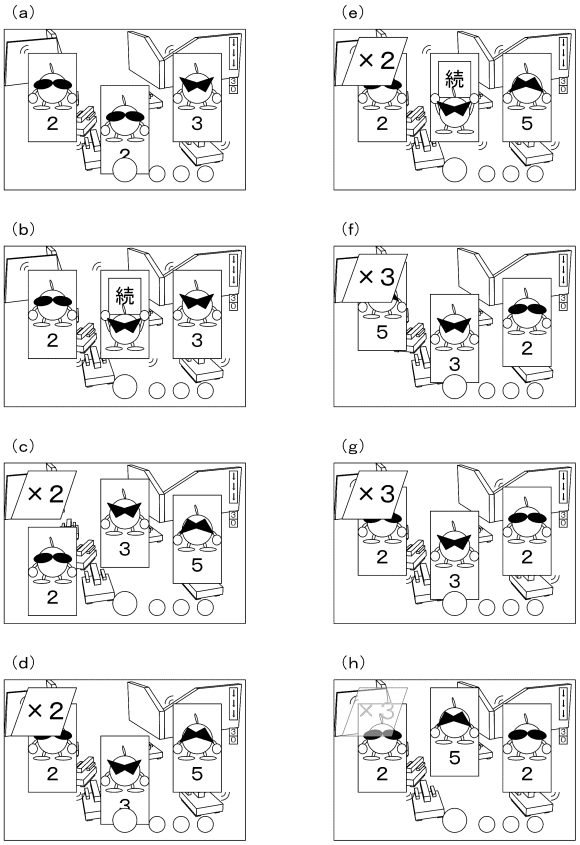
【図２６１】



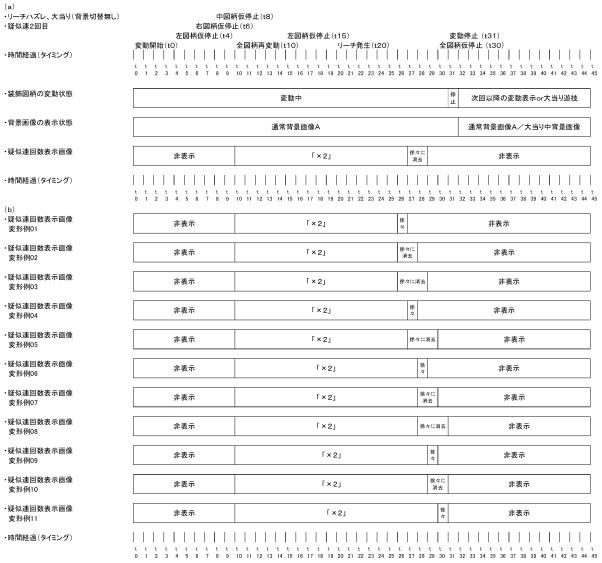
【図２６２】



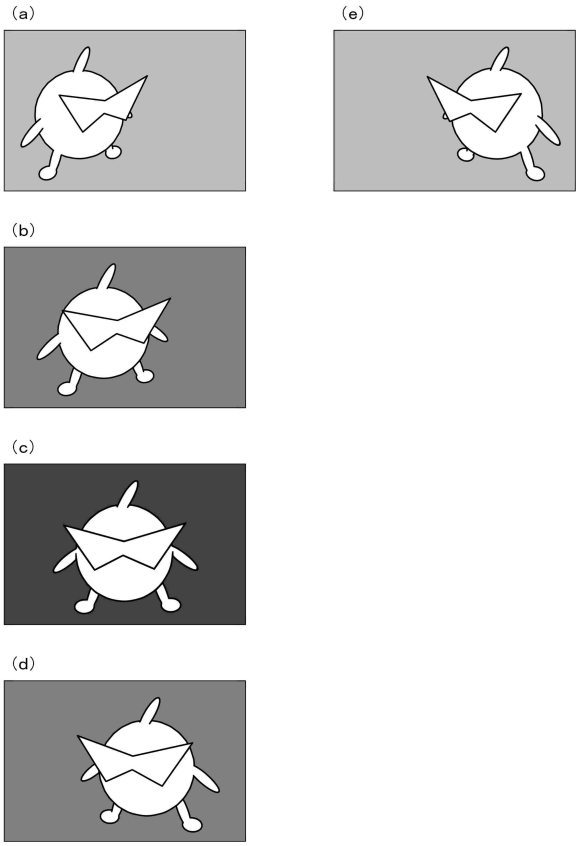
【図２６３】



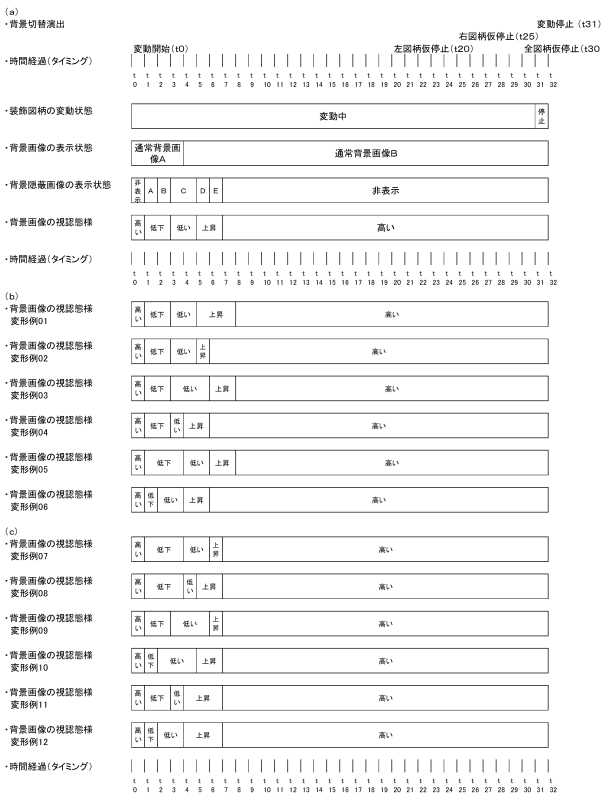
【図２６４】



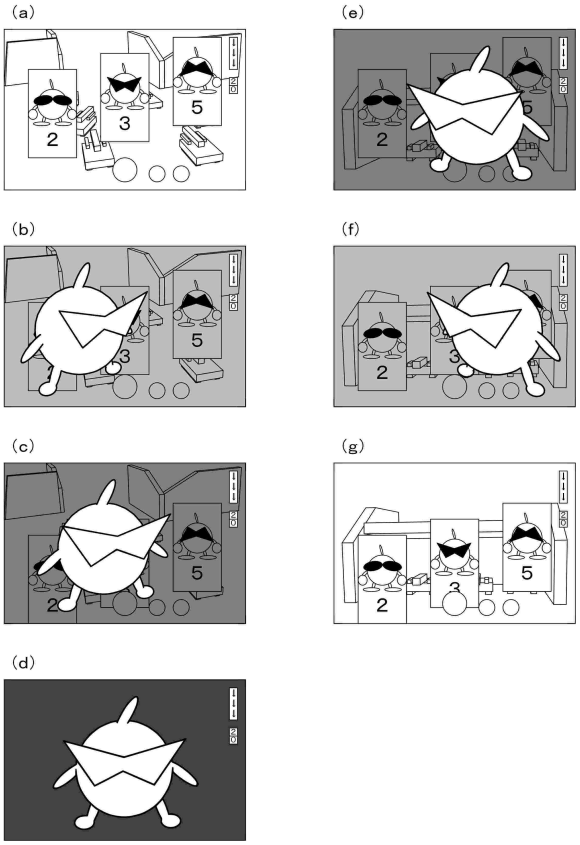
【図２６５】



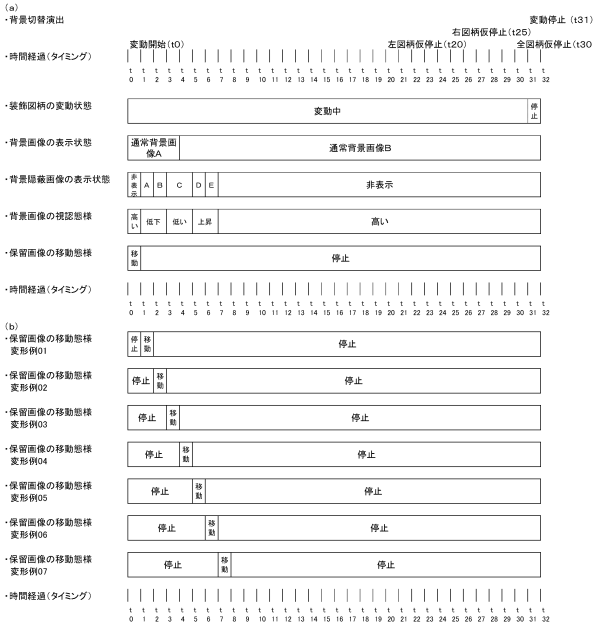
【図２６６】



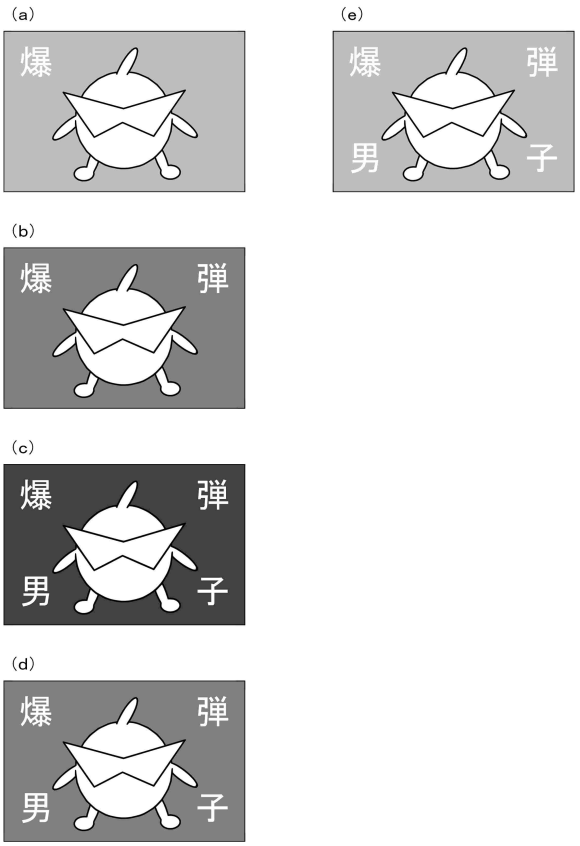
【図２６７】



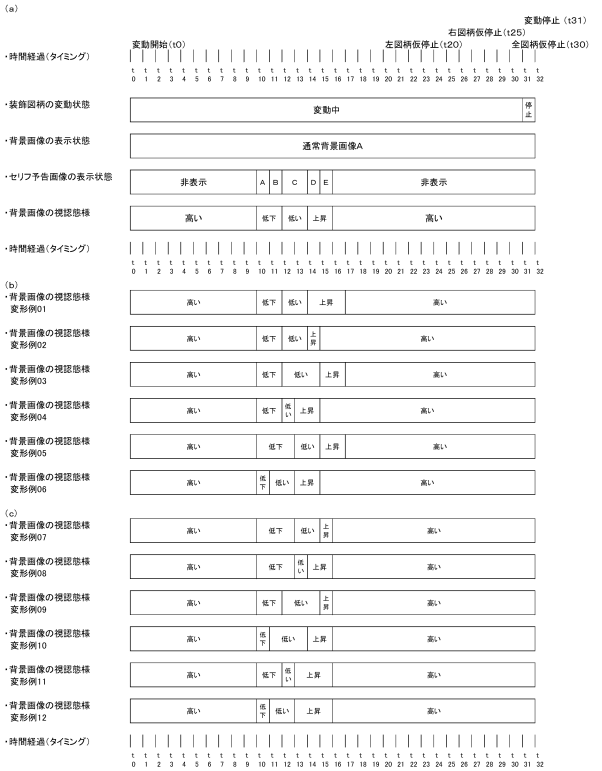
【図２６８】



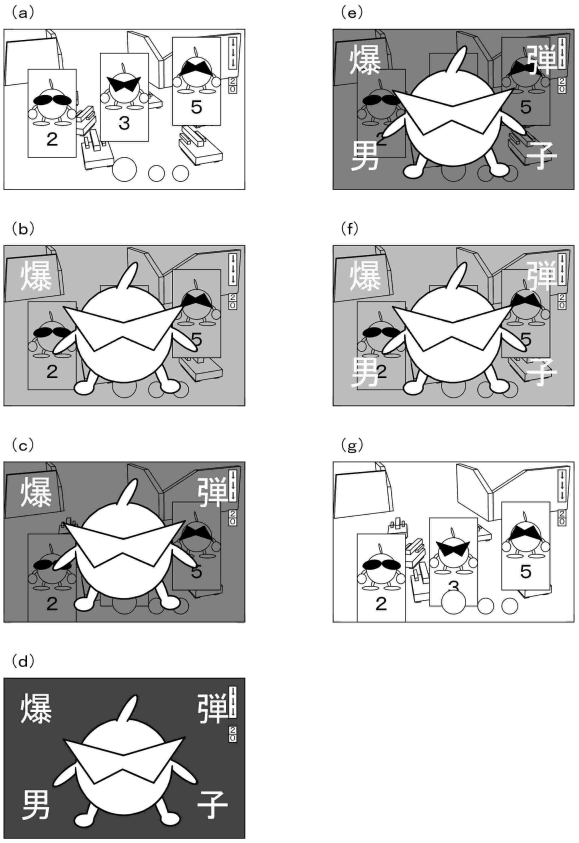
【図２６９】



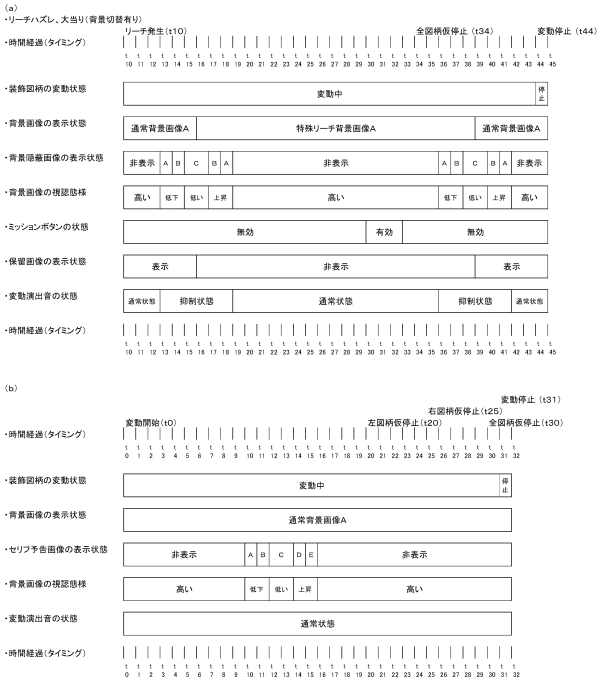
【図２７０】



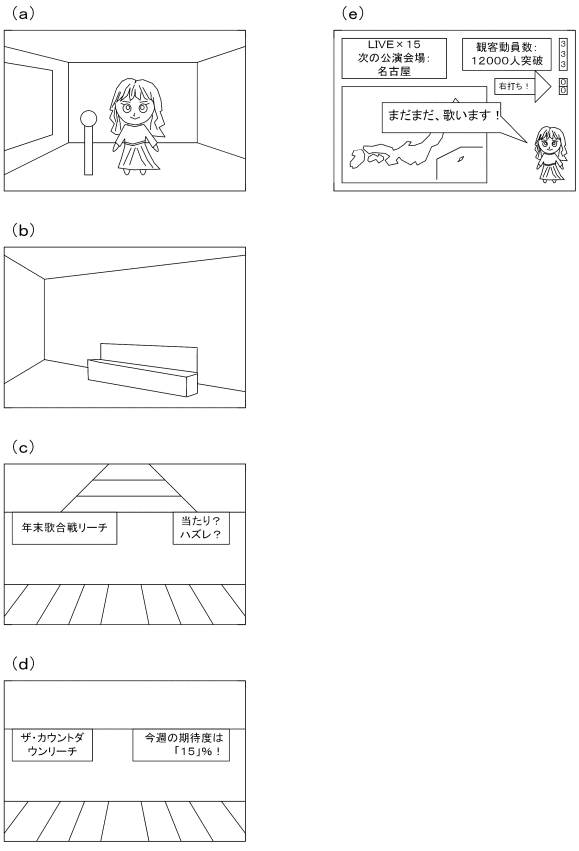
【図２７１】



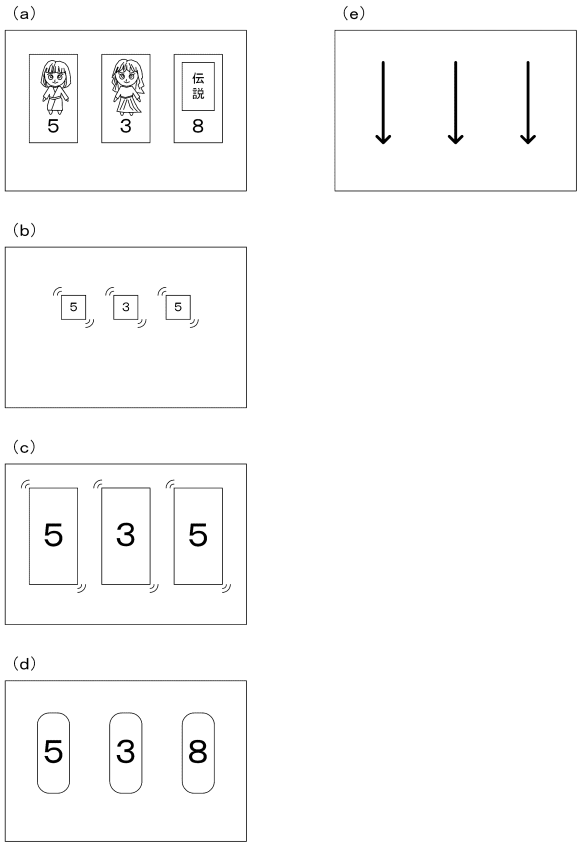
【図２７２】



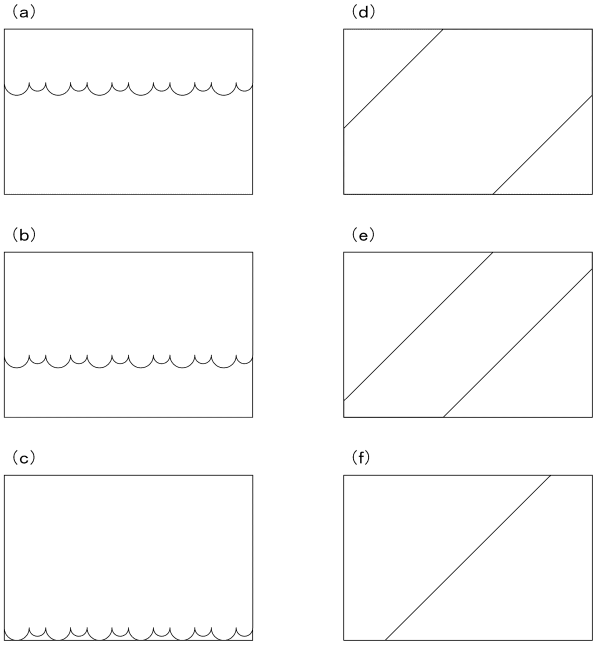
【図２７３】



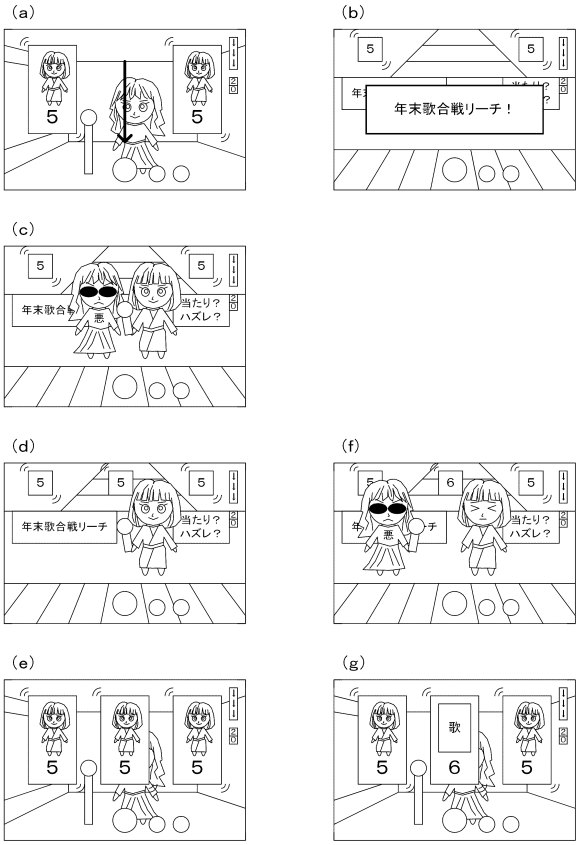
【図２７４】



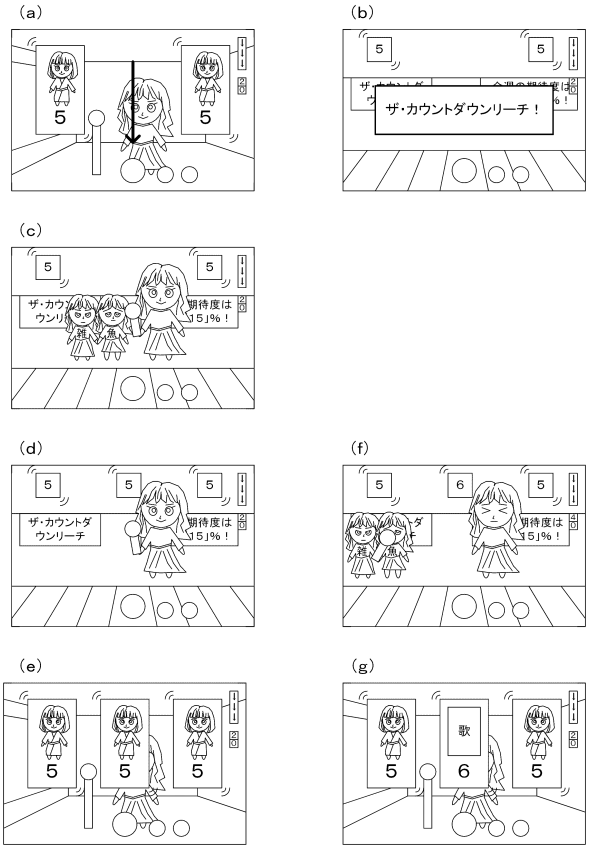
【図２７５】



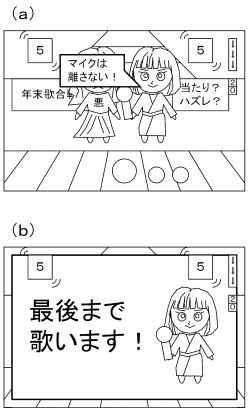
【図２７６】



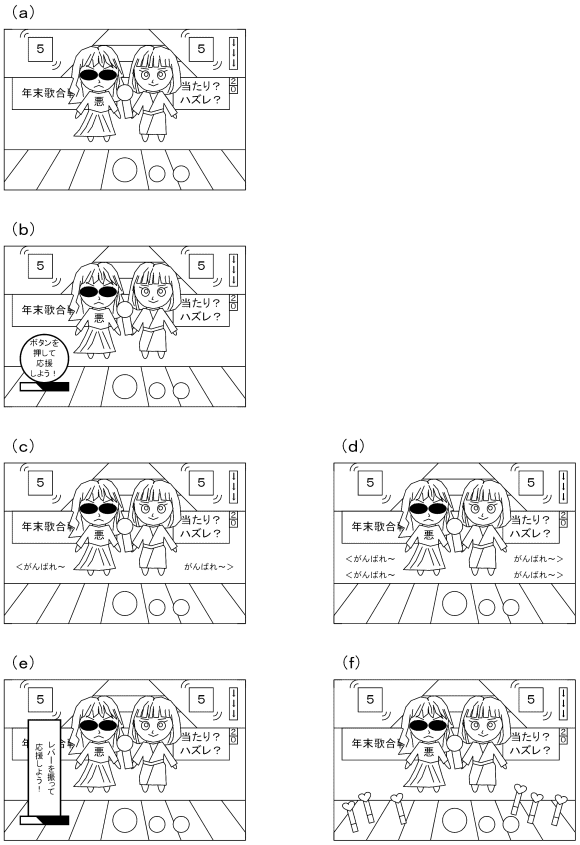
【図２７７】



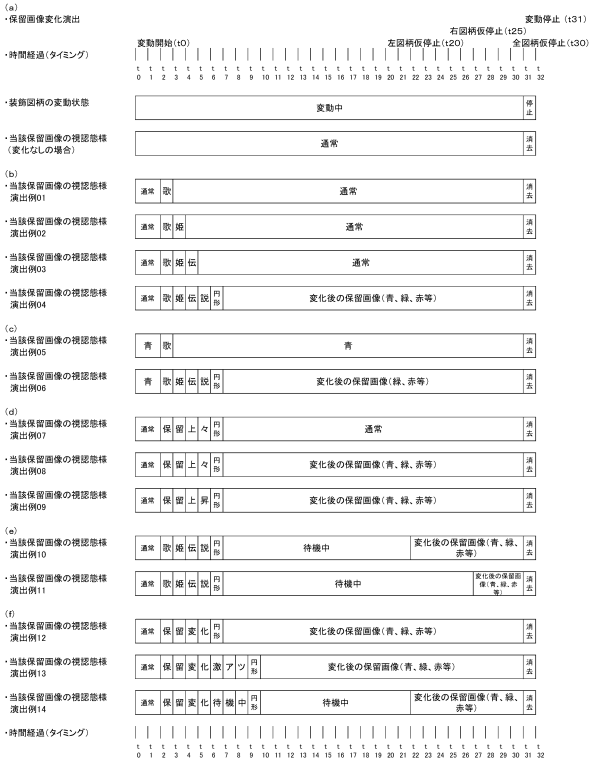
【図２７８】



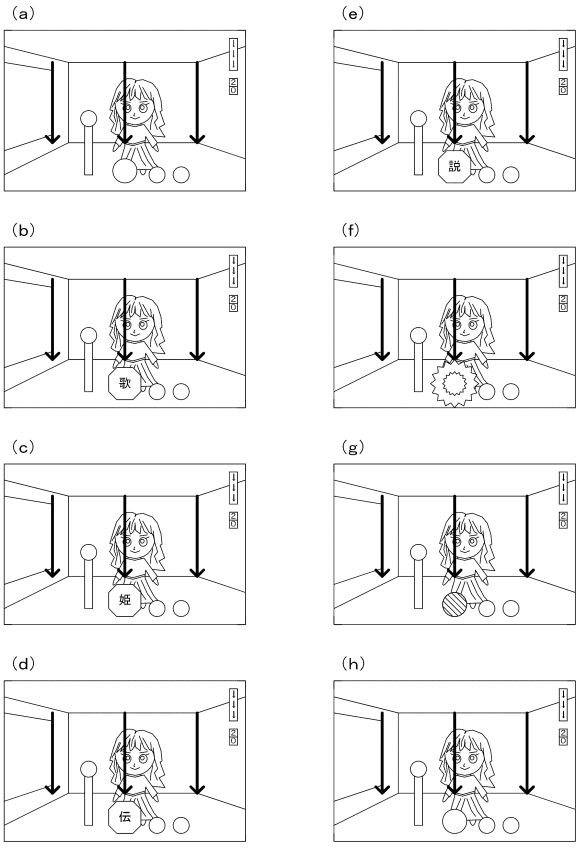
【図２７９】



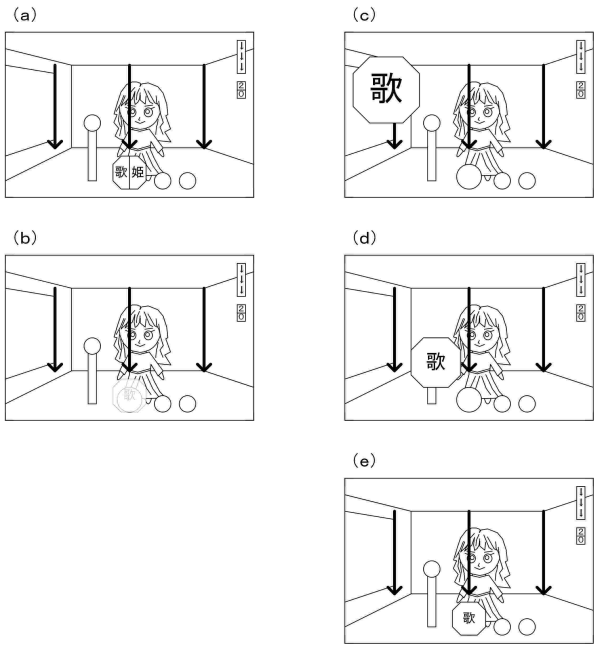
【図２８０】



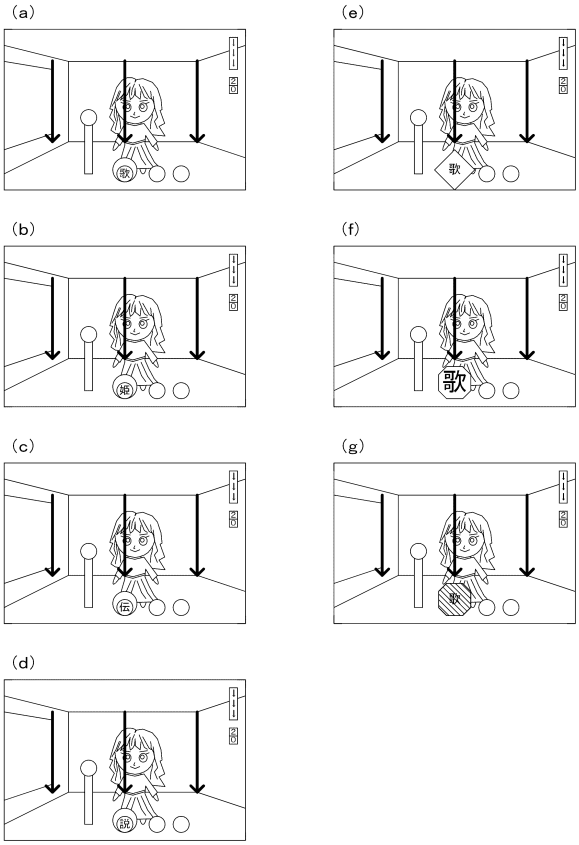
【図２８１】



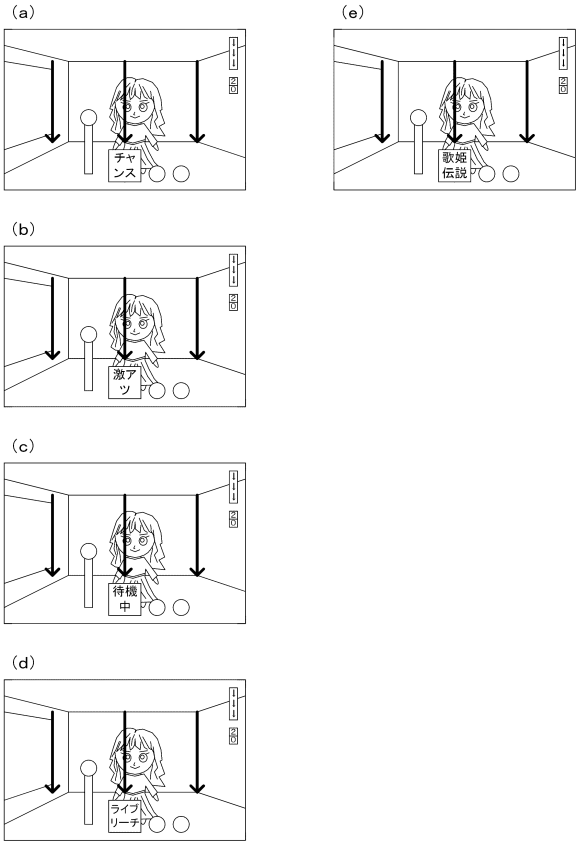
【図２８２】



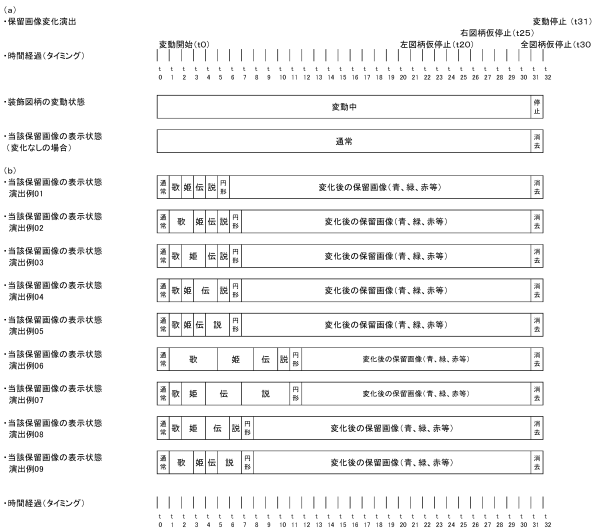
【図２８３】



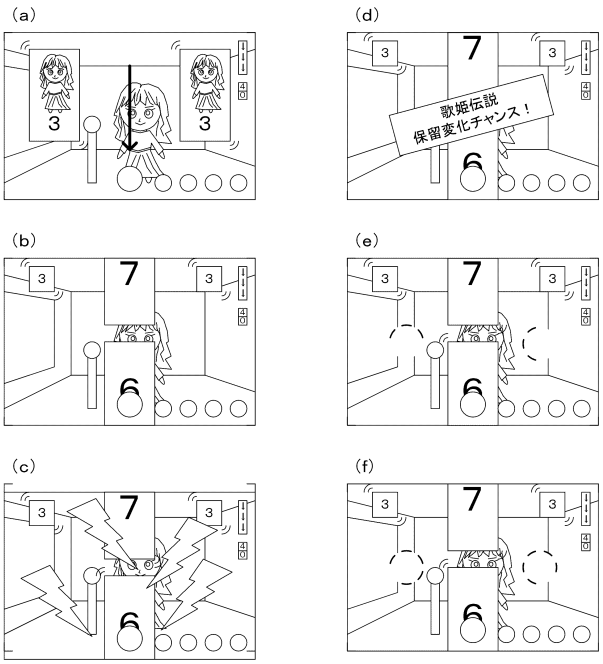
【図２８４】



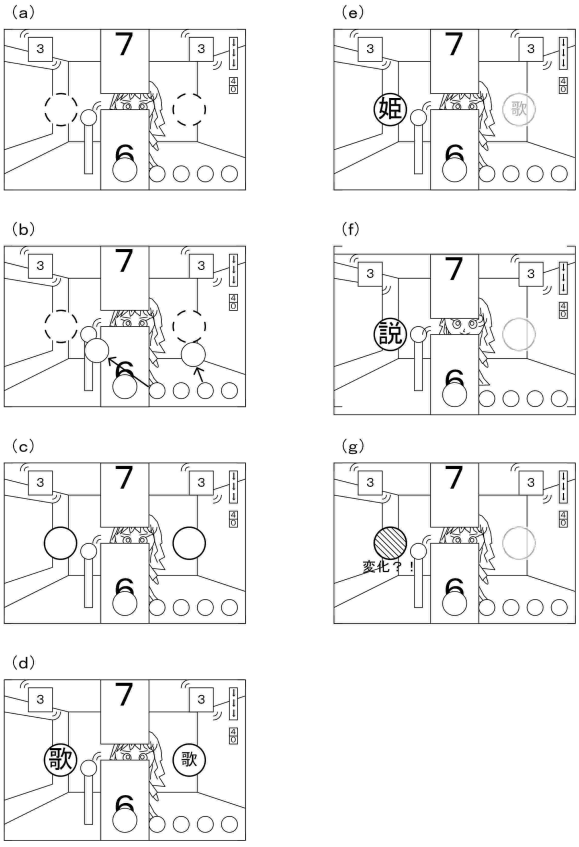
【図２８５】



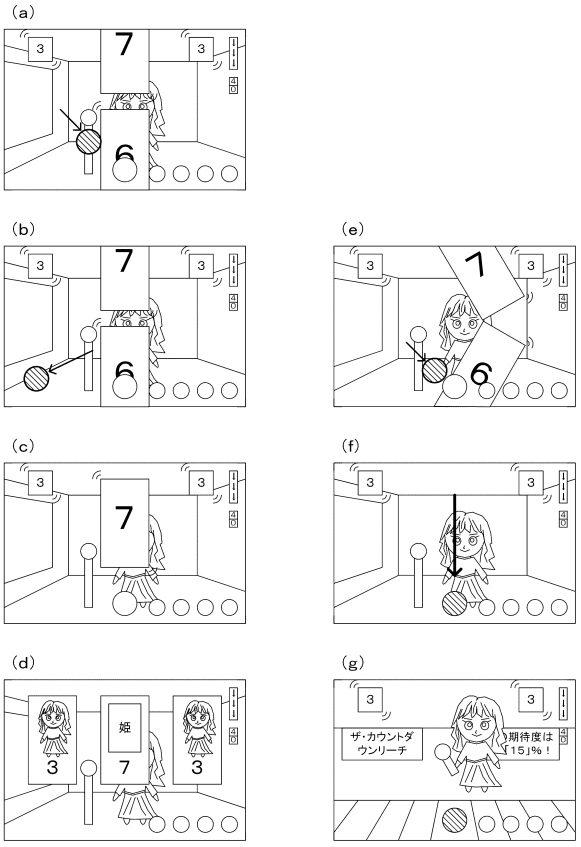
【図２８６】



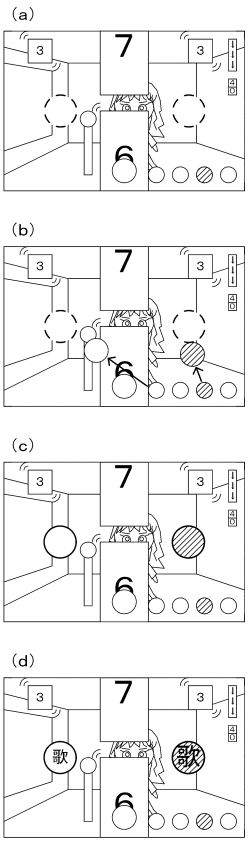
【図２８７】



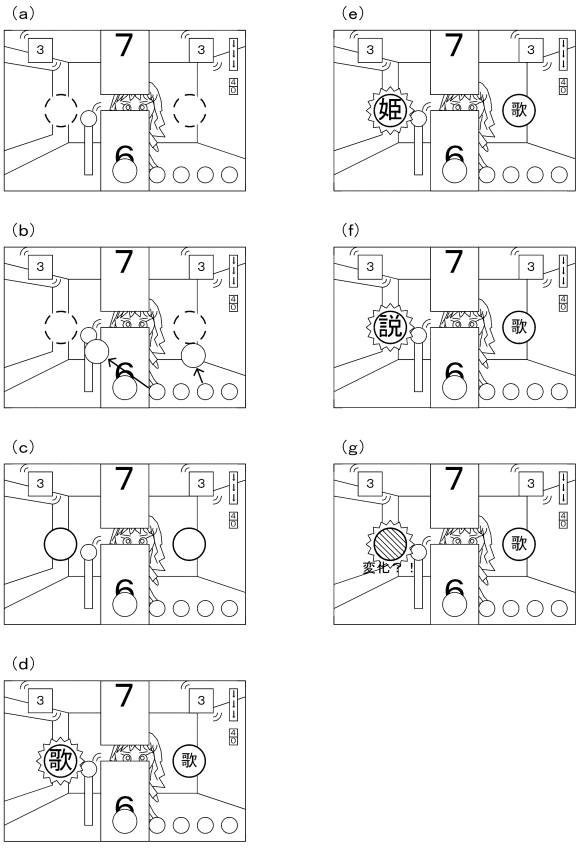
【図２８８】



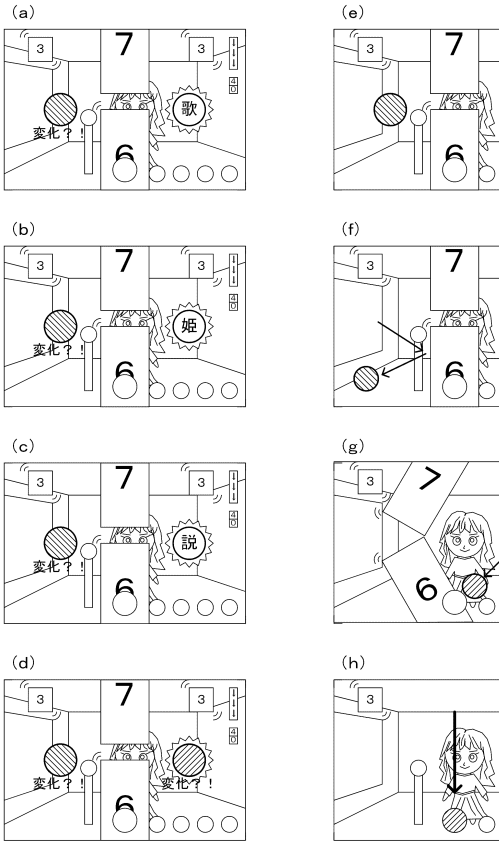
【図２８９】



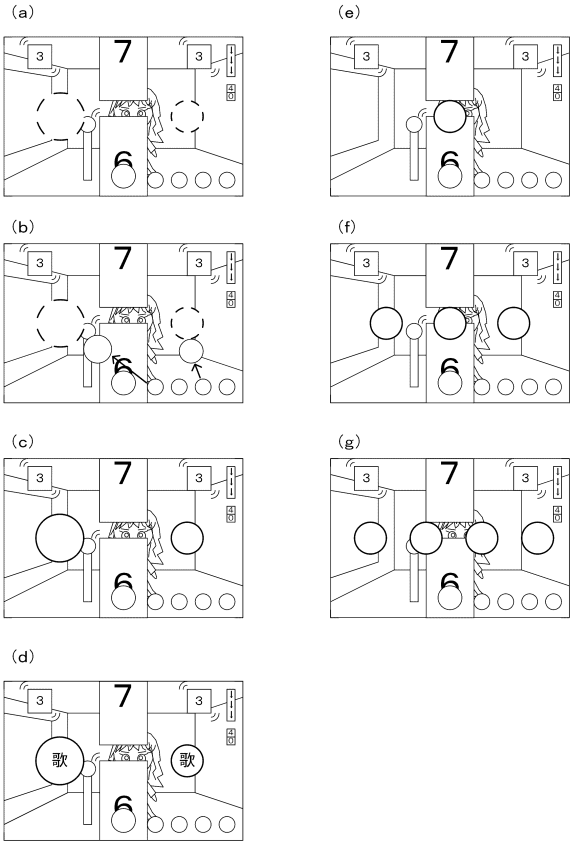
【図２９０】



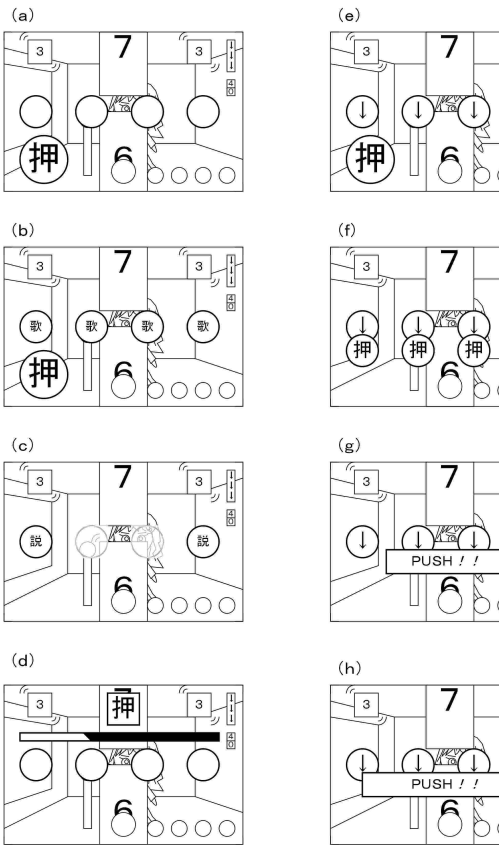
【図２９１】



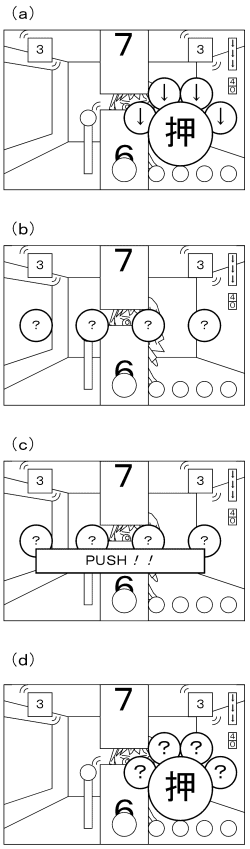
【図２９２】



【図２９３】



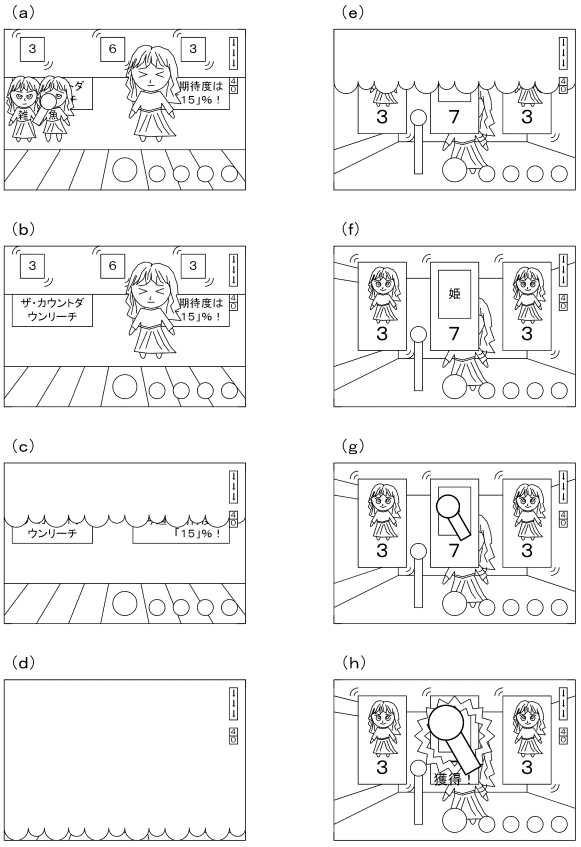
【図２９４】



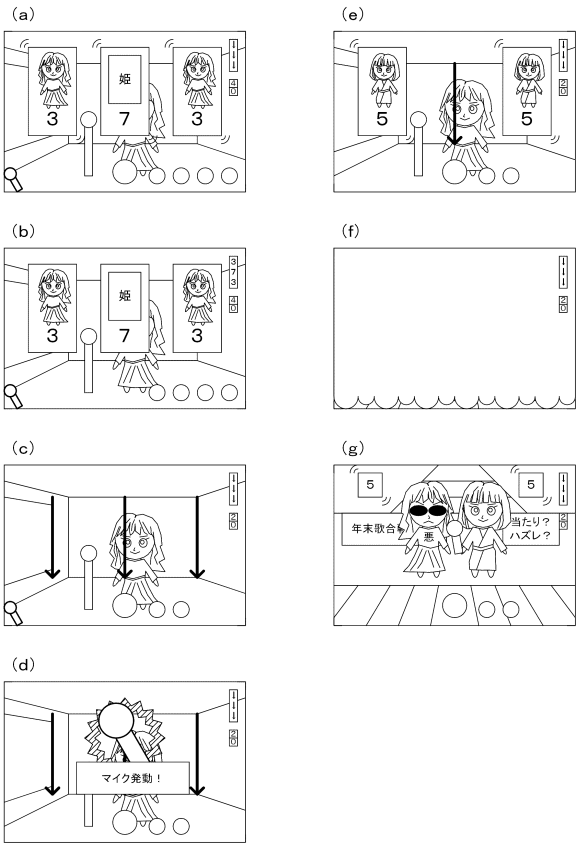
【図２９５】



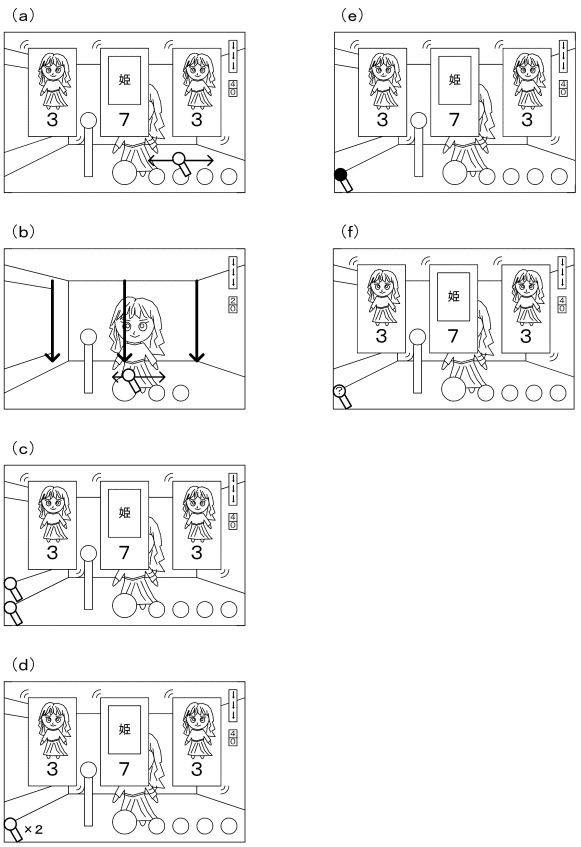
【図２９６】



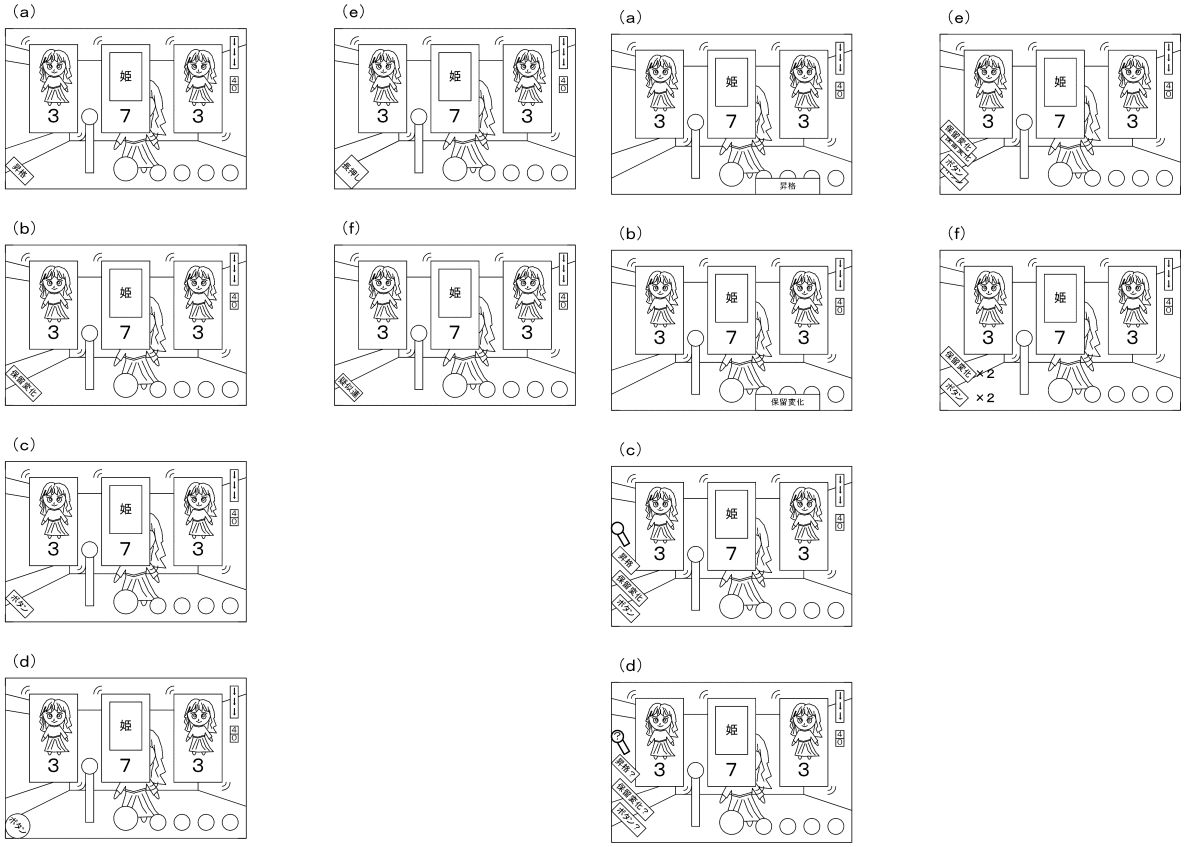
【図２９７】



【図２９８】

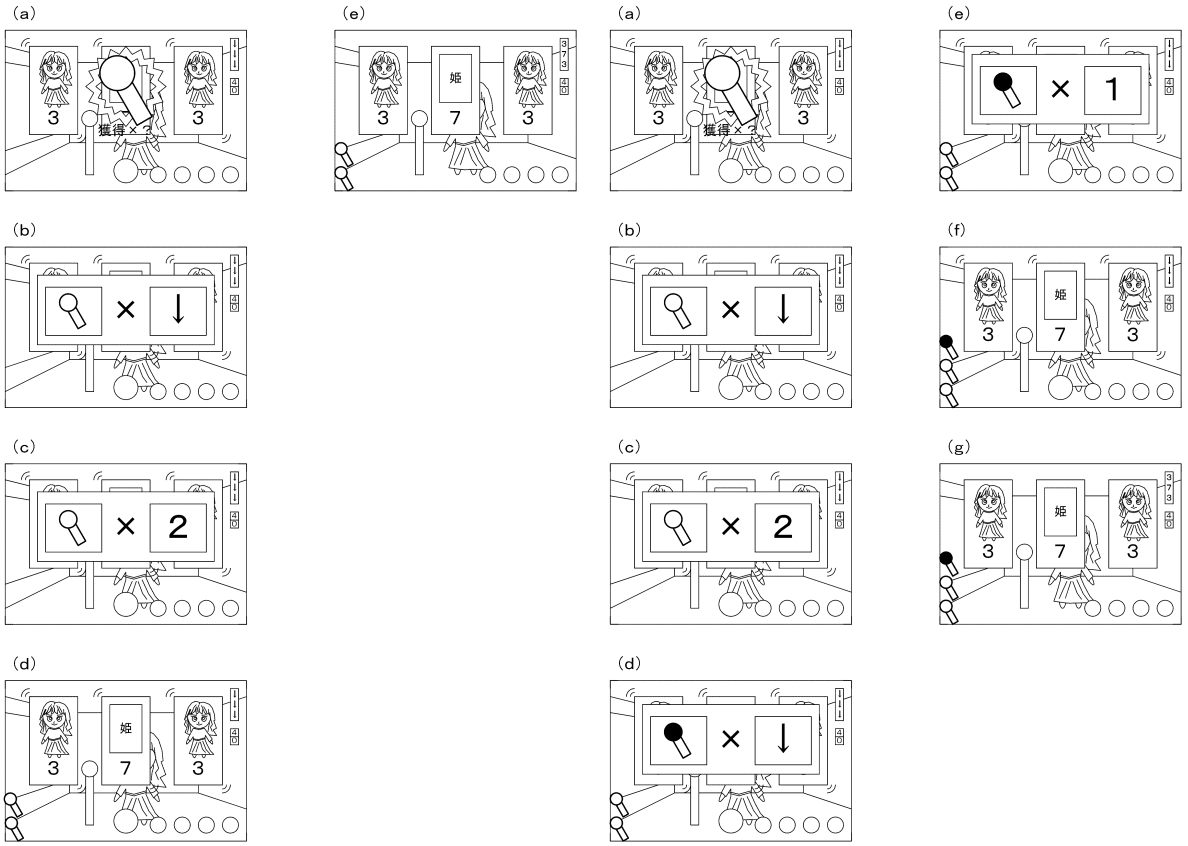


【図２９９】



【図３００】

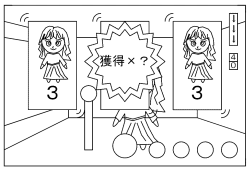
【図３０１】



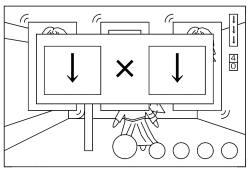
【図３０２】

【図３０３】

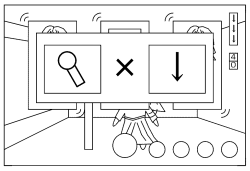
(a)



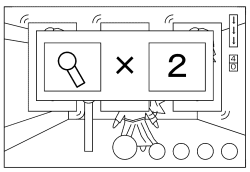
(b)



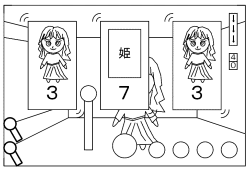
(c)



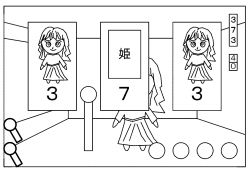
(d)



(e)



(f)



【図３０４】

(a)
リーチ演出振り分け(分母100)

	大当り時	はずれ時	発生率	期待度
年末歌合戦リーチ演出	70	2	0.4%	53.8%
ザ・カウントダウンリーチ演出	20	4	0.5%	14.3%
それ以外	10	94	9.4%	0.4%

(b)
「年末歌合戦リーチ演出」選択時における獲得数振り分け抽選(分母100)

獲得数	大当り時	はずれ時	発生率	期待度
0	30	80	0.230%	30.4%
1	25	10	0.078%	74.5%
2	15	8	0.051%	68.6%
3	15	2	0.039%	89.7%
4	15	0	0.035%	100.0%

(c)
獲得数「0」の場合の演出パターン振り分け(分母100)

PTN	大当り時	はずれ時
01	0	70
02	0	20
03	0	7
04	0	3
05	100	0

(d)
獲得数「1」の場合の演出パターン振り分け(分母100)

PTN	大当り時	はずれ時
06	0	5
07	0	5
08	0	5
09	0	15
10	0	15
11	0	55
12	20	0
13	20	0
14	20	0
15	20	0
16	20	0

(e)
獲得数「2」の場合の演出パターン振り分け(分母100)

PTN	大当り時	はずれ時
17	0	5
18	0	5
19	0	5
20	0	85
21	7	0
22	7	0
23	7	0
24	7	0
25	7	0
26	11	0
27	11	0
28	11	0
29	11	0
30	11	0
31	10	0

(f)
獲得数「3」の場合の演出パターン振り分け(分母100)

PTN	大当り時	はずれ時
32	0	100
33	3	0
34	3	0
35	3	0
36	3	0
37	3	0
38	3	0
39	3	0
40	3	0
41	3	0
42	3	0
43	3	0
44	16	0
45	16	0
46	16	0
47	19	0

(g)
獲得数「4」の場合の演出パターン振り分け(分母100)

PTN	大当り時	はずれ時
48	100	―

【図３０５】

(a)
獲得数「1」個
演出パターン毎の金マイクと通常マイクの振り分け(分母100)

PTN	金	通常
06	10	90
07	10	90
08	10	90
09	10	90
10	10	90
11	55	45
12	55	45
13	55	45
14	55	45
15	55	45
16	55	45

(b)
獲得数「2」個
演出パターン毎の金マイクと通常マイクの振り分け(分母100)

PTN	金2個	金1個、通常1個	通常2個
17	2	8	90
18	2	8	90
19	2	8	90
20	2	8	90
21	55	30	15
22	55	30	15
23	55	30	15
24	55	30	15
25	55	30	15
26	55	30	15
27	55	30	15
28	55	30	15
29	55	30	15
30	55	30	15
31	55	30	15

(c)
獲得数「3」個
演出パターン毎の金マイクと通常マイクの振り分け(分母100)

PTN	金3個	金2個、通常1個	金1個、通常2個	通常3個
32	0	1	29	70
33	10	45	25	20
34	10	45	25	20
35	10	45	25	20
36	10	45	25	20
37	10	45	25	20
38	10	45	25	20
39	10	45	25	20
40	10	45	25	20
41	10	45	25	20
42	10	45	25	20
43	10	45	25	20
44	10	45	25	20
45	10	45	25	20
46	10	45	25	20
47	10	45	25	20

(d)
獲得数「4」個
演出パターン毎の金マイクと通常マイクの振り分け(分母100)

PTN	金4個	金3個、通常1個	金2個、通常2個	金1個、通常3個	通常4個
48	20	20	20	20	20

【図３０６】

(a)
獲得数「0」個のときのバトル回数とバトルの態様

PTN	1回目	2回目	3回目	4回目	特別抽選の結果	備考
01	○	○	○	×	はずれ	
02	○	○	×	―		
03	○	×	―	―		
04	×	―	―	―		
05	○	○	○	○	当り	

(b)
獲得数「1」個のときのバトル回数とバトルの態様

PTN	1回目	2回目	3回目	4回目	特別抽選の結果	備考
06	○	○	×→○	×	はずれ	
07	○	×→○	○	×		
08	×→○	○	○	×		
09	○	×→○	×	―		
10	×→○	○	×	―		
11	×→○	×	―	―		
12	○	○	○	○	当り	発動せず当るパターン
13	○	○	○	×→○		1個発動して当るパターン
14	○	○	×→○	○		
15	○	×→○	○	○		
16	×→○	○	○	○		

(c)
獲得数「2」個のときのバトル回数とバトルの態様

PTN	1回目	2回目	3回目	4回目	特別抽選の結果	備考
17	○	×→○	×→○	×	はずれ	
18	×→○	○	×→○	×		
19	×→○	×→○	○	×		
20	×→○	×→○	×	―		
21	○	○	○	○	当り	発動せず当るパターン
22	○	○	○	×→○		1個のみ発動して当るパターン
23	○	○	×→○	○		
24	○	×→○	○	○		
25	×→○	○	○	○		
26	○	○	×→○	×→○		2個発動して当るパターン
27	○	×→○	○	×→○		
28	×→○	○	○	×→○		
29	○	×→○	×→○	○		
30	×→○	○	×→○	○		
31	×→○	×→○	○	○		

(d)
獲得数「3」個のときのバトル回数とバトルの態様

PTN	1回目	2回目	3回目	4回目	特別抽選の結果	備考
32	×→○	×→○	×→○	×	はずれ	
33	○	○	○	○	当り	発動せず当るパターン
34	○	○	○	×→○		1個のみ発動して当るパターン
35	○	○	×→○	○		
36	○	×→○	○	○		
37	×→○	○	○	○		
38	○	○	×→○	×→○		2個発動して当るパターン
39	○	×→○	○	×→○		
40	×→○	○	○	×→○		
41	○	×→○	×→○	○		
42	×→○	○	×→○	○		
43	×→○	×→○	○	○		
44	×→○	×→○	×→○	○		3個発動して当るパターン
45	×→○	×→○	○	×→○		
46	×→○	○	×→○	×→○		
47	○	×→○	×→○	×→○		

(e)
獲得数「4」個のときのバトル回数とバトルの態様

PTN	1回目	2回目	3回目	4回目	特別抽選の結果	備考
48	×→○	×→○	×→○	×→○	当り	4個発動して当るパターン

【図３０７】

演出パターン	1段階目	2段階目	3段階目	4段階目	期待度	当該保留変化演出	操作演出	備考
PTN-1-001	A	―	―	―	―	―	―	
PTN-1-002	B	―	―	―	―	―	―	
PTN-1-003	C	―	―	―	―	―	―	
PTN-1-004	D	―	―	―	―	―	―	
PTN-2-001	A	A	―	―	低	―	―	
PTN-2-002	A	B	―	―	―	―	―	
PTN-2-003	A	C	―	―	―	―	―	
PTN-2-004	A	D	―	―	―	―	―	
PTN-2-005	B	A	―	―	―	―	―	
PTN-2-006	B	B	―	―	―	緑	―	
PTN-2-007	B	C	―	―	―	―	―	
PTN-2-008	B	D	―	―	―	―	―	
PTN-2-009	C	A	―	―	―	―	―	
PTN-2-010	C	B	―	―	―	―	―	
PTN-2-011	C	C	―	―	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-2-012	C	D	―	―	―	―	―	
PTN-2-013	D	A	―	―	―	―	―	
PTN-2-014	D	B	―	―	―	―	―	
PTN-2-015	D	C	―	―	―	―	―	
PTN-2-016	D	D	―	―	―	―	―	

【図３０８】

演出パターン	1段階目	2段階目	3段階目	4段階目	期待度	当該保留変化演出	操作演出	備考
PTN-3-001	A	A	A	―	中	―	―	
PTN-3-002	A	A	B	―	低	―	―	
PTN-3-003	A	A	C	―	低	―	―	
PTN-3-004	A	A	D	―	低	―	―	
PTN-3-005	A	B	A	―	低	―	―	
PTN-3-006	A	B	B	―	―	緑	―	
PTN-3-007	A	B	C	―	―	―	―	
PTN-3-008	A	B	D	―	―	―	―	
PTN-3-009	A	C	A	―	低	―	―	
PTN-3-010	A	C	B	―	―	―	―	
PTN-3-011	A	C	C	―	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-3-012	A	C	D	―	―	―	―	
PTN-3-013	A	D	A	―	低	―	―	
PTN-3-014	A	D	B	―	―	―	―	
PTN-3-015	A	D	C	―	―	―	―	
PTN-3-016	A	D	D	―	―	―	―	
PTN-3-017	B	A	A	―	低	―	―	
PTN-3-018	B	A	B	―	―	緑	―	
PTN-3-019	B	A	C	―	―	―	―	
PTN-3-020	B	A	D	―	―	―	―	
PTN-3-021	B	B	A	―	―	緑	―	
PTN-3-022	B	B	B	―	―	赤	―	
PTN-3-023	B	B	C	―	―	緑	―	
PTN-3-024	B	B	D	―	―	緑	―	
PTN-3-025	B	C	A	―	―	―	―	
PTN-3-026	B	C	B	―	―	緑	―	
PTN-3-027	B	C	C	―	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-3-028	B	C	D	―	―	―	―	
PTN-3-029	B	D	A	―	―	―	―	
PTN-3-030	B	D	B	―	―	緑	―	
PTN-3-031	B	D	C	―	―	―	―	
PTN-3-032	B	D	D	―	―	―	―	
PTN-3-033	C	A	A	―	低	―	―	
PTN-3-034	C	A	B	―	―	―	―	
PTN-3-035	C	A	C	―	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-3-036	C	A	D	―	―	―	―	
PTN-3-037	C	B	A	―	―	―	―	
PTN-3-038	C	B	B	―	―	緑	―	
PTN-3-039	C	B	C	―	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-3-040	C	B	D	―	―	―	―	
PTN-3-041	C	C	A	―	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-3-042	C	C	B	―	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-3-043	C	C	C	―	―	―	ボタン（赤色発光）	
PTN-3-044	C	C	D	―	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-3-045	C	D	A	―	―	―	―	
PTN-3-046	C	D	B	―	―	―	―	
PTN-3-047	C	D	C	―	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-3-048	C	D	D	―	―	―	―	
PTN-3-049	D	A	A	―	低	―	―	
PTN-3-050	D	A	B	―	―	―	―	
PTN-3-051	D	A	C	―	―	―	―	
PTN-3-052	D	A	D	―	―	―	―	
PTN-3-053	D	B	A	―	―	―	―	
PTN-3-054	D	B	B	―	―	緑	―	
PTN-3-055	D	B	C	―	―	―	―	
PTN-3-056	D	B	D	―	―	―	―	
PTN-3-057	D	C	A	―	―	―	―	
PTN-3-058	D	C	B	―	―	―	―	
PTN-3-059	D	C	C	―	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-3-060	D	C	D	―	―	―	―	
PTN-3-061	D	D	A	―	―	―	―	
PTN-3-062	D	D	B	―	―	―	―	
PTN-3-063	D	D	C	―	―	―	―	
PTN-3-064	D	D	D	―	―	―	―	

【図３０９】

演出パターン	1段階目	2段階目	3段階目	4段階目	期待度	当該保留変化演出	操作演出	備考
PTN-4-001	A	A	A	A	高	―	―	
PTN-4-002	A	A	A	B	中	―	―	
PTN-4-003	A	A	A	C	中	―	―	
PTN-4-004	A	A	A	D	中	―	―	
PTN-4-005	A	A	B	A	中	―	―	
PTN-4-006	A	A	B	B	低	緑	―	
PTN-4-007	A	A	B	C	低	―	―	
PTN-4-008	A	A	B	D	低	―	―	
PTN-4-009	A	A	C	A	中	―	―	
PTN-4-010	A	A	C	B	低	―	―	
PTN-4-011	A	A	C	C	低	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-012	A	A	C	D	低	―	―	
PTN-4-013	A	A	D	A	中	―	―	
PTN-4-014	A	A	D	B	低	―	―	
PTN-4-015	A	A	D	C	低	―	―	
PTN-4-016	A	A	D	D	低	―	―	
PTN-4-017	A	B	A	A	中	―	―	
PTN-4-018	A	B	A	B	低	緑	―	
PTN-4-019	A	B	A	C	低	―	―	
PTN-4-020	A	B	A	D	低	―	―	
PTN-4-021	A	B	B	A	低	緑	―	
PTN-4-022	A	B	B	B	―	赤	―	
PTN-4-023	A	B	B	C	―	緑	―	
PTN-4-024	A	B	B	D	―	緑	―	
PTN-4-025	A	B	C	A	低	―	―	
PTN-4-026	A	B	C	B	―	緑	―	
PTN-4-027	A	B	C	C	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-028	A	B	C	D	―	―	―	特定順序
PTN-4-029	A	B	D	A	低	―	―	
PTN-4-030	A	B	D	B	―	緑	―	
PTN-4-031	A	B	D	C	―	―	―	
PTN-4-032	A	B	D	D	―	―	―	
PTN-4-033	A	C	A	A	中	―	―	
PTN-4-034	A	C	A	B	低	―	―	
PTN-4-035	A	C	A	C	低	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-036	A	C	A	D	低	―	―	
PTN-4-037	A	C	B	A	低	―	―	
PTN-4-038	A	C	B	B	―	緑	―	
PTN-4-039	A	C	B	C	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-040	A	C	B	D	―	―	―	
PTN-4-041	A	C	C	A	低	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-042	A	C	C	B	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-043	A	C	C	C	―	―	ボタン（赤色発光）	
PTN-4-044	A	C	C	D	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-045	A	C	D	A	低	―	―	
PTN-4-046	A	C	D	B	―	―	―	
PTN-4-047	A	C	D	C	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-048	A	C	D	D	―	―	―	
PTN-4-049	A	D	A	A	中	―	―	
PTN-4-050	A	D	A	B	低	―	―	
PTN-4-051	A	D	A	C	低	―	―	
PTN-4-052	A	D	A	D	低	―	―	
PTN-4-053	A	D	B	A	低	―	―	
PTN-4-054	A	D	B	B	―	緑	―	
PTN-4-055	A	D	B	C	―	―	―	
PTN-4-056	A	D	B	D	―	―	―	
PTN-4-057	A	D	C	A	低	―	―	
PTN-4-058	A	D	C	B	―	―	―	
PTN-4-059	A	D	C	C	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-060	A	D	C	D	―	―	―	
PTN-4-061	A	D	D	A	低	―	―	
PTN-4-062	A	D	D	B	―	―	―	
PTN-4-063	A	D	D	C	―	―	―	
PTN-4-064	A	D	D	D	―	―	―	

【図３１０】

演出パターン	1段階目	2段階目	3段階目	4段階目	期待度	当該保留変化演出	操作演出	備考
PTN-4-065	B	A	A	A	中	―	―	
PTN-4-066	B	A	A	B	低	緑	―	
PTN-4-067	B	A	A	C	低	―	―	
PTN-4-068	B	A	A	D	低	―	―	
PTN-4-069	B	A	B	A	低	緑	―	
PTN-4-070	B	A	B	B	―	赤	―	
PTN-4-071	B	A	B	C	―	緑	―	
PTN-4-072	B	A	B	D	―	緑	―	
PTN-4-073	B	A	C	A	低	―	―	
PTN-4-074	B	A	C	B	―	緑	―	
PTN-4-075	B	A	C	C	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-076	B	A	C	D	―	―	―	
PTN-4-077	B	A	D	A	低	―	―	
PTN-4-078	B	A	D	B	―	緑	―	
PTN-4-079	B	A	D	C	―	―	―	
PTN-4-080	B	A	D	D	―	―	―	
PTN-4-081	B	B	A	A	低	緑	―	
PTN-4-082	B	B	A	B	―	赤	―	
PTN-4-083	B	B	A	C	―	緑	―	
PTN-4-084	B	B	A	D	―	緑	―	
PTN-4-085	B	B	B	A	―	赤	―	
PTN-4-086	B	B	B	B	―	金	―	全部「B」
PTN-4-087	B	B	B	C	―	赤	―	
PTN-4-088	B	B	B	D	―	赤	―	
PTN-4-089	B	B	C	A	―	緑	―	
PTN-4-090	B	B	C	B	―	赤	―	
PTN-4-091	B	B	C	C	―	緑	ボタン（白色発光）	
PTN-4-092	B	B	C	D	―	緑	―	
PTN-4-093	B	B	D	A	―	緑	―	
PTN-4-094	B	B	D	B	―	赤	―	
PTN-4-095	B	B	D	C	―	緑	―	
PTN-4-096	B	B	D	D	―	緑	―	
PTN-4-097	B	C	A	A	低	―	―	
PTN-4-098	B	C	A	B	―	緑	―	
PTN-4-099	B	C	A	C	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-100	B	C	A	D	―	―	―	
PTN-4-101	B	C	B	A	―	緑	―	
PTN-4-102	B	C	B	B	―	赤	―	
PTN-4-103	B	C	B	C	―	緑	ボタン（白色発光）	
PTN-4-104	B	C	B	D	―	緑	―	
PTN-4-105	B	C	C	A	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-106	B	C	C	B	―	緑	ボタン（白色発光）	
PTN-4-107	B	C	C	C	―	―	ボタン（赤色発光）	
PTN-4-108	B	C	C	D	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-109	B	C	D	A	―	―	―	
PTN-4-110	B	C	D	B	―	緑	―	
PTN-4-111	B	C	D	C	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-112	B	C	D	D	―	―	―	
PTN-4-113	B	D	A	A	低	―	―	
PTN-4-114	B	D	A	B	―	緑	―	
PTN-4-115	B	D	A	C	―	―	―	
PTN-4-116	B	D	A	D	―	―	―	
PTN-4-117	B	D	B	A	―	緑	―	
PTN-4-118	B	D	B	B	―	赤	―	
PTN-4-119	B	D	B	C	―	緑	―	
PTN-4-120	B	D	B	D	―	緑	―	
PTN-4-121	B	D	C	A	―	―	―	
PTN-4-122	B	D	C	B	―	緑	―	
PTN-4-123	B	D	C	C	―	―	ボタン（白色発光）	
PTN-4-124	B	D	C	D	―	―	―	
PTN-4-125	B	D	D	A	―	―	―	
PTN-4-126	B	D	D	B	―	緑	―	
PTN-4-127	B	D	D	C	―	―	―	
PTN-4-128	B	D	D	D	―	―	―	

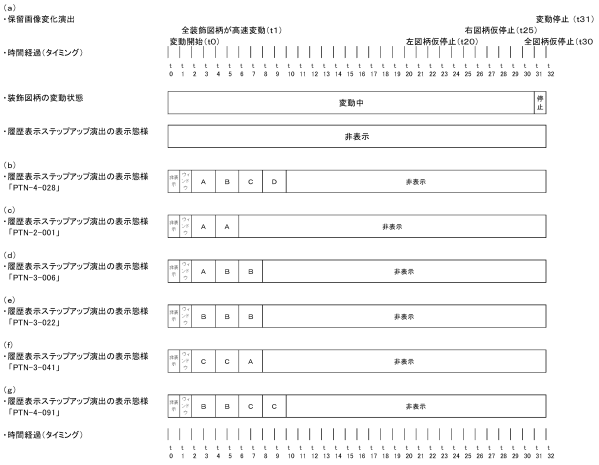
【図３１１】

演出パターン	1段階目	2段階目	3段階目	4段階目	期待度	当該保留変化演出	操作演出	備考
PTN-4-129	C	A	A	A	中	－	－	
PTN-4-130	C	A	A	B	低	－	－	
PTN-4-131	C	A	A	C	低	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-132	C	A	A	D	低	－	－	
PTN-4-133	C	A	B	A	低	－	－	
PTN-4-134	C	A	B	B	－	緑	－	
PTN-4-135	C	A	B	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-136	C	A	B	D	－	－	－	
PTN-4-137	C	A	C	A	低	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-138	C	A	C	B	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-139	C	A	C	C	－	－	ボタン（赤色発光）	
PTN-4-140	C	A	C	D	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-141	C	A	D	A	低	－	－	
PTN-4-142	C	A	D	B	－	－	－	
PTN-4-143	C	A	D	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-144	C	A	D	D	－	－	－	
PTN-4-145	C	B	A	A	低	－	－	
PTN-4-146	C	B	A	B	－	緑	－	
PTN-4-147	C	B	A	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-148	C	B	A	D	－	－	－	
PTN-4-149	C	B	B	A	－	緑	－	
PTN-4-150	C	B	B	B	－	赤	－	
PTN-4-151	C	B	B	C	－	緑	ボタン（白色発光）	
PTN-4-152	C	B	B	D	－	緑	－	
PTN-4-153	C	B	C	A	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-154	C	B	C	B	－	緑	ボタン（白色発光）	
PTN-4-155	C	B	C	C	－	－	ボタン（赤色発光）	
PTN-4-156	C	B	C	D	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-157	C	B	D	A	－	－	－	
PTN-4-158	C	B	D	B	－	緑	－	
PTN-4-159	C	B	D	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-160	C	B	D	D	－	－	－	
PTN-4-161	C	C	A	A	低	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-162	C	C	A	B	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-163	C	C	A	C	－	－	ボタン（赤色発光）	
PTN-4-164	C	C	A	D	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-165	C	C	B	A	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-166	C	C	B	B	－	緑	ボタン（白色発光）	
PTN-4-167	C	C	B	C	－	－	ボタン（赤色発光）	
PTN-4-168	C	C	B	D	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-169	C	C	C	A	－	－	ボタン（赤色発光）	
PTN-4-170	C	C	C	B	－	－	ボタン（赤色発光）	
PTN-4-171	C	C	C	C	－	－	レバー	全部「C」
PTN-4-172	C	C	C	D	－	－	ボタン（赤色発光）	
PTN-4-173	C	C	D	A	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-174	C	C	D	B	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-175	C	C	D	C	－	－	ボタン（赤色発光）	
PTN-4-176	C	C	D	D	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-177	C	D	A	A	低	－	－	
PTN-4-178	C	D	A	B	－	－	－	
PTN-4-179	C	D	A	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-180	C	D	A	D	－	－	－	
PTN-4-181	C	D	B	A	－	－	－	
PTN-4-182	C	D	B	B	－	緑	－	
PTN-4-183	C	D	B	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-184	C	D	B	D	－	－	－	
PTN-4-185	C	D	C	A	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-186	C	D	C	B	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-187	C	D	C	C	－	－	ボタン（赤色発光）	
PTN-4-188	C	D	C	D	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-189	C	D	D	A	－	－	－	
PTN-4-190	C	D	D	B	－	－	－	
PTN-4-191	C	D	D	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-192	C	D	D	D	－	－	－	

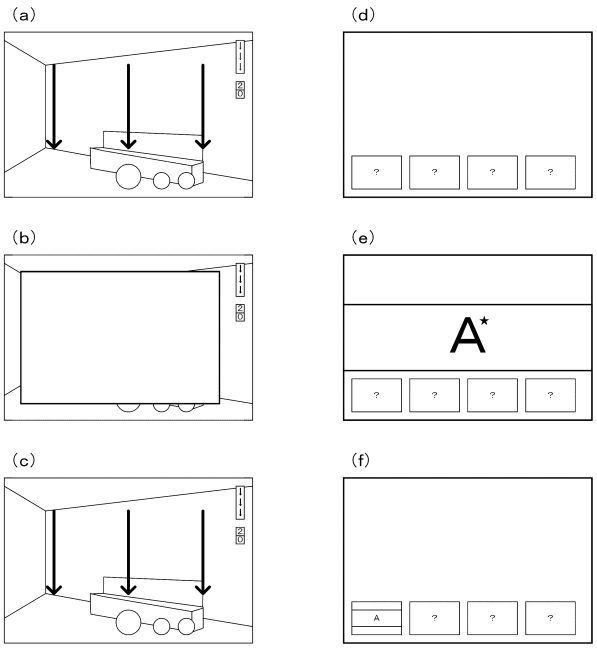
【図３１２】

演出パターン	1段階目	2段階目	3段階目	4段階目	期待度	当該保留変化演出	操作演出	備考
PTN-4-193	D	A	A	A	中	－	－	
PTN-4-194	D	A	A	B	低	－	－	
PTN-4-195	D	A	A	C	低	－	－	
PTN-4-196	D	A	A	D	低	－	－	
PTN-4-197	D	A	B	A	低	－	－	
PTN-4-198	D	A	B	B	－	緑	－	
PTN-4-199	D	A	B	C	－	－	－	
PTN-4-200	D	A	B	D	－	－	－	
PTN-4-201	D	A	C	A	低	－	－	
PTN-4-202	D	A	C	B	－	－	－	
PTN-4-203	D	A	C	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-204	D	A	C	D	－	－	－	
PTN-4-205	D	A	D	A	低	－	－	
PTN-4-206	D	A	D	B	－	－	－	
PTN-4-207	D	A	D	C	－	－	－	
PTN-4-208	D	A	D	D	－	－	－	
PTN-4-209	D	B	A	A	低	－	－	
PTN-4-210	D	B	A	B	－	緑	－	
PTN-4-211	D	B	A	C	－	－	－	
PTN-4-212	D	B	A	D	－	－	－	
PTN-4-213	D	B	B	A	－	緑	－	
PTN-4-214	D	B	B	B	－	赤	－	
PTN-4-215	D	B	B	C	－	緑	－	
PTN-4-216	D	B	B	D	－	緑	－	
PTN-4-217	D	B	C	A	－	－	－	特定順序
PTN-4-218	D	B	C	B	－	緑	－	
PTN-4-219	D	B	C	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-220	D	B	C	D	－	－	－	
PTN-4-221	D	B	D	A	－	－	－	
PTN-4-222	D	B	D	B	－	緑	－	
PTN-4-223	D	B	D	C	－	－	－	
PTN-4-224	D	B	D	D	－	－	－	
PTN-4-225	D	C	A	A	低	－	－	
PTN-4-226	D	C	A	B	－	－	－	
PTN-4-227	D	C	A	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-228	D	C	A	D	－	－	－	
PTN-4-229	D	C	B	A	－	－	－	
PTN-4-230	D	C	B	B	－	緑	－	
PTN-4-231	D	C	B	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-232	D	C	B	D	－	－	－	
PTN-4-233	D	C	C	A	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-234	D	C	C	B	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-235	D	C	C	C	－	－	ボタン（赤色発光）	
PTN-4-236	D	C	C	D	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-237	D	C	D	A	－	－	－	
PTN-4-238	D	C	D	B	－	－	－	
PTN-4-239	D	C	D	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-240	D	C	D	D	－	－	－	
PTN-4-241	D	D	A	A	低	－	－	
PTN-4-242	D	D	A	B	－	－	－	
PTN-4-243	D	D	A	C	－	－	－	
PTN-4-244	D	D	A	D	－	－	－	
PTN-4-245	D	D	B	A	－	－	－	
PTN-4-246	D	D	B	B	－	緑	－	
PTN-4-247	D	D	B	C	－	－	－	
PTN-4-248	D	D	B	D	－	－	－	
PTN-4-249	D	D	C	A	－	－	－	
PTN-4-250	D	D	C	B	－	－	－	
PTN-4-251	D	D	C	C	－	－	ボタン（白色発光）	
PTN-4-252	D	D	C	D	－	－	－	
PTN-4-253	D	D	D	A	－	－	－	
PTN-4-254	D	D	D	B	－	－	－	
PTN-4-255	D	D	D	C	－	－	－	
PTN-4-256	D	D	D	D	－	－	－	全部「D」

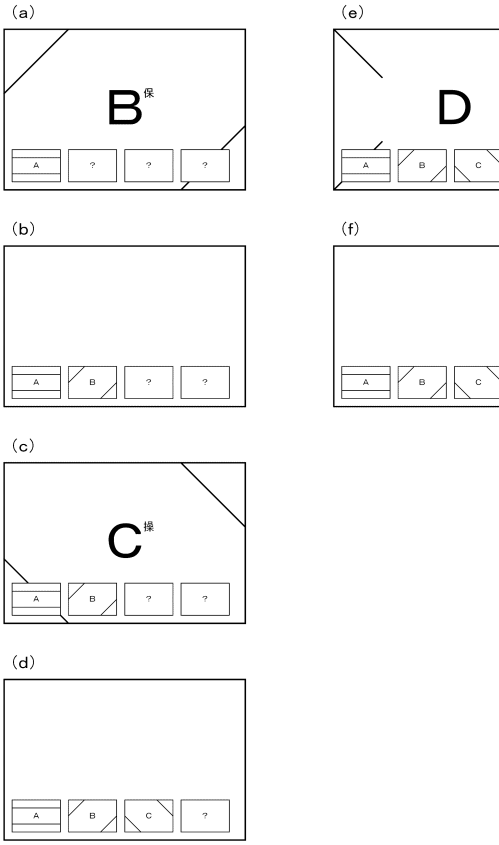
【図３１３】



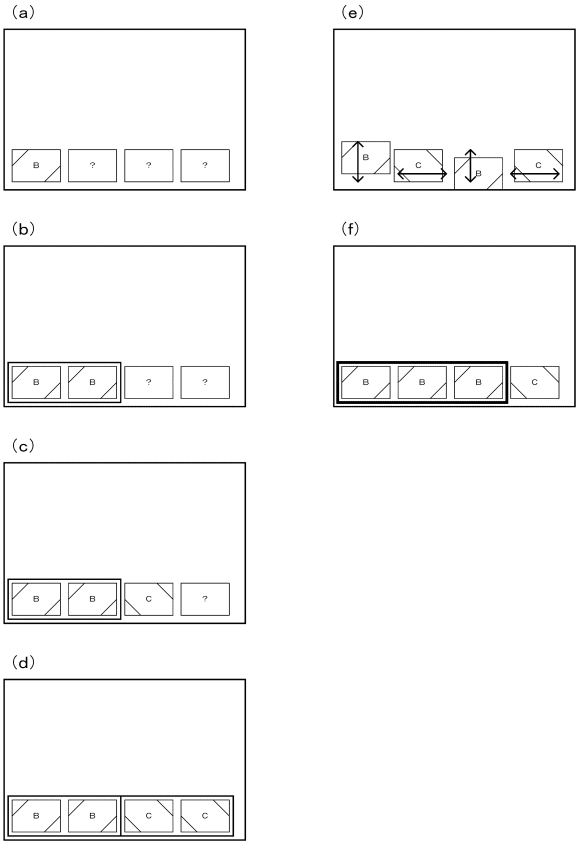
【図３１４】



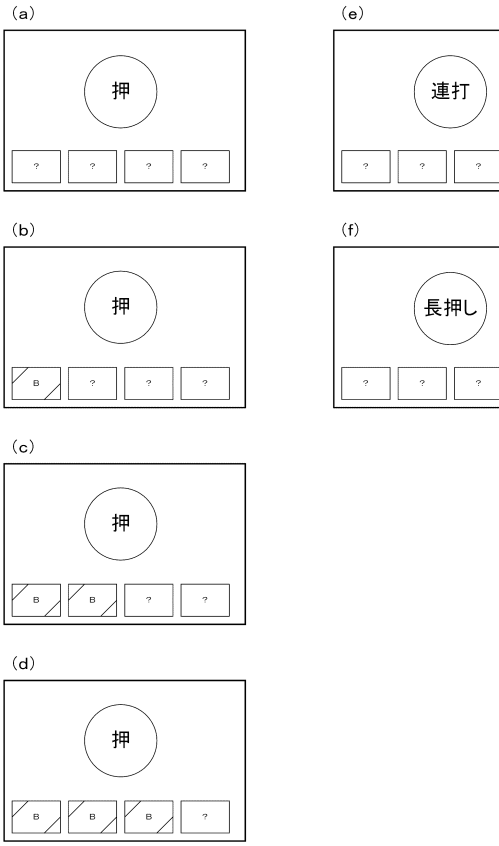
【図３１５】



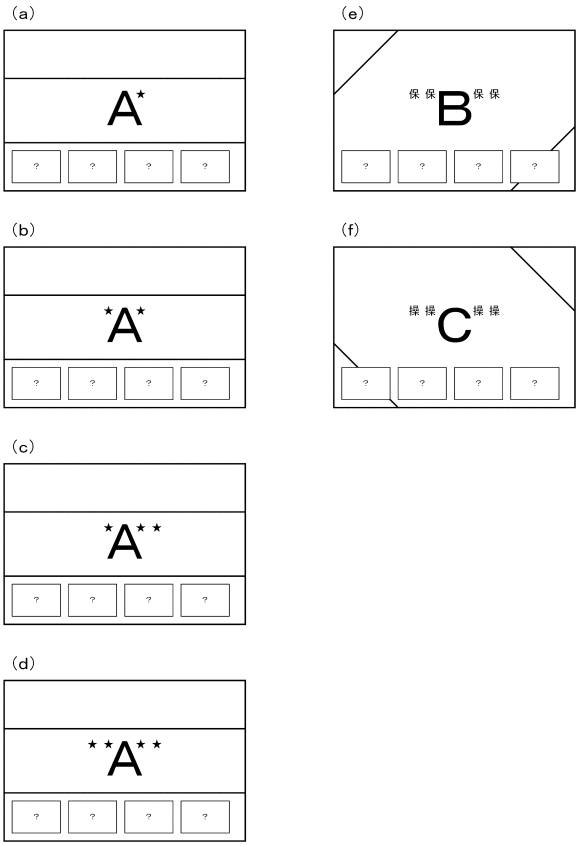
【図３１６】



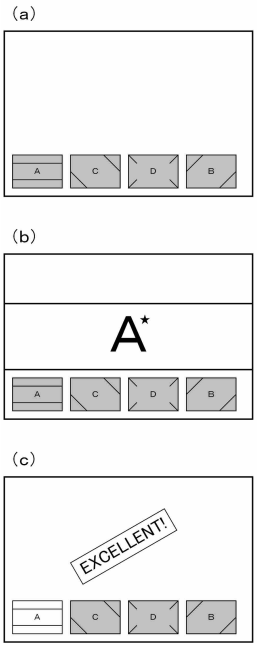
【図３１７】



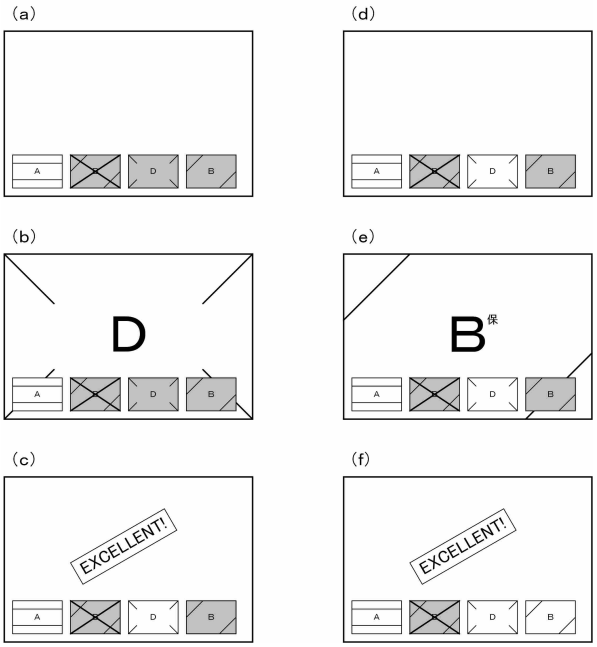
【図３１８】



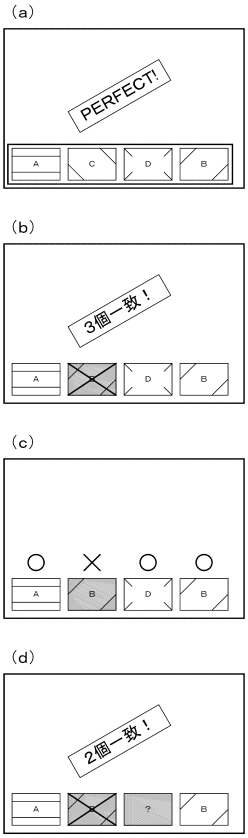
【図３１９】



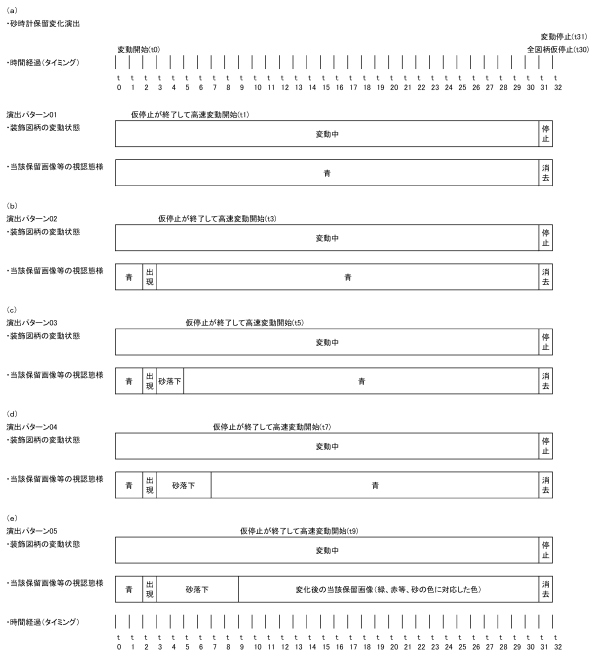
【図３２０】



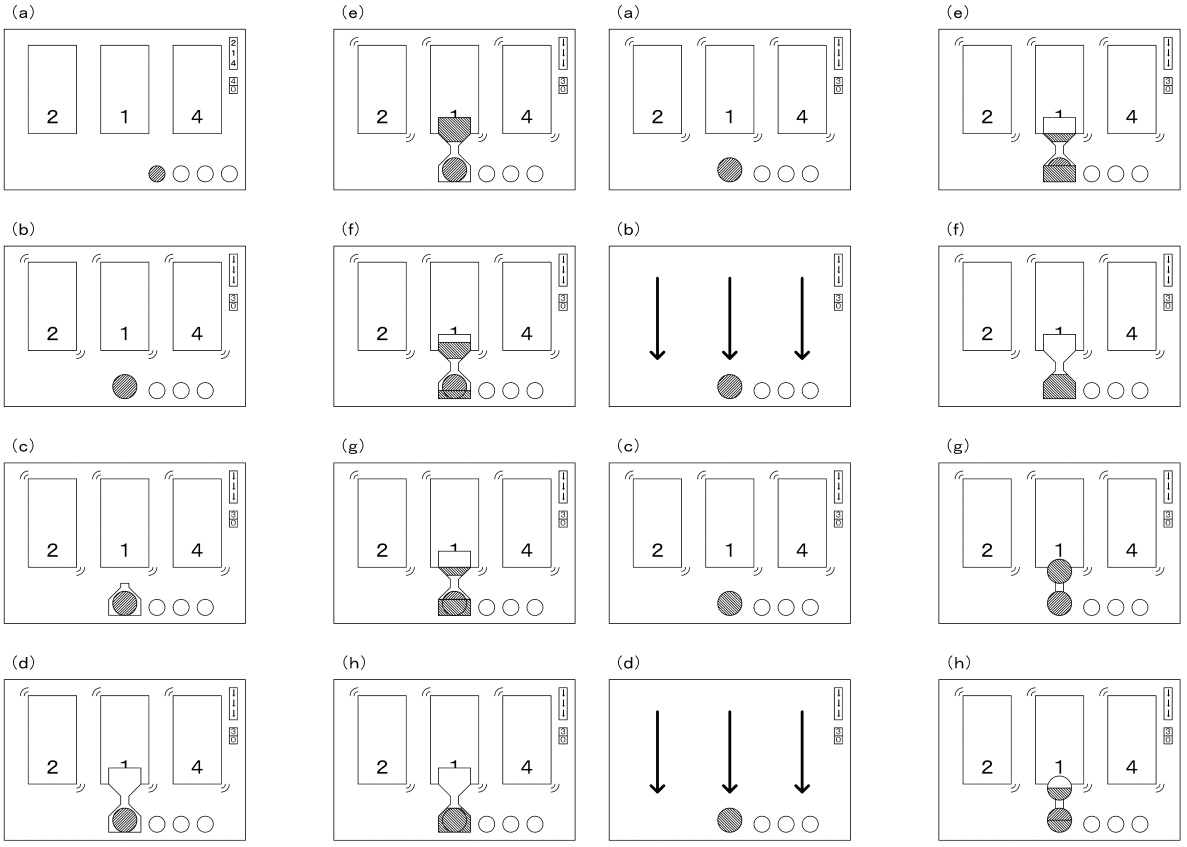
【図３２１】



【図３２２】

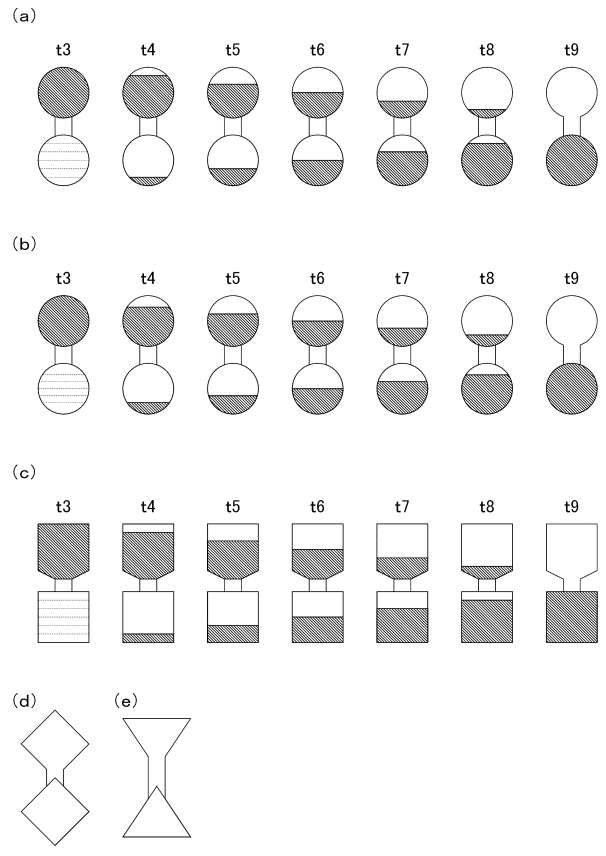


【図３２３】



【図３２４】

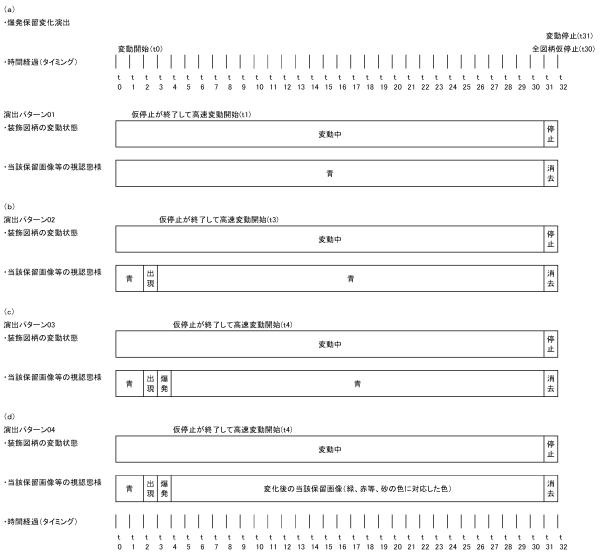
【図３２５】



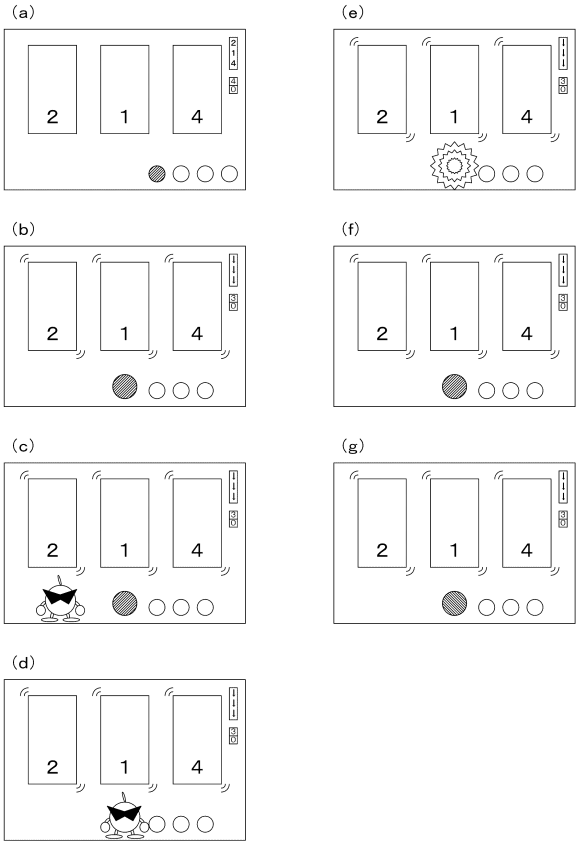
【図３２６】



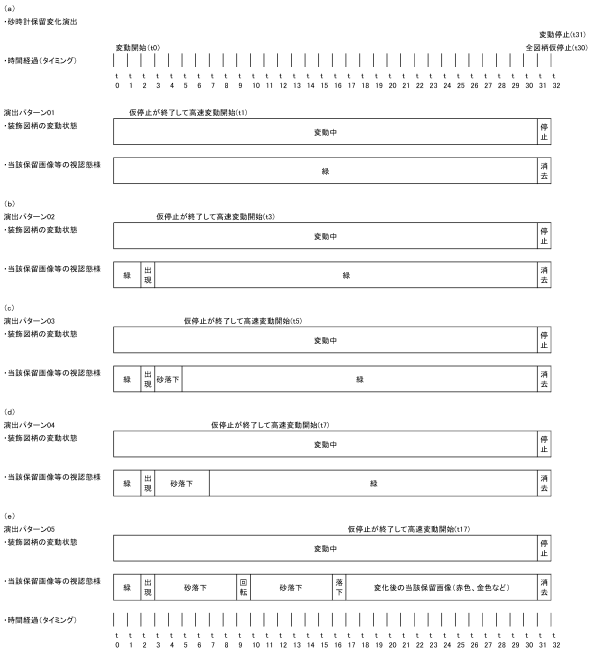
【図３２７】



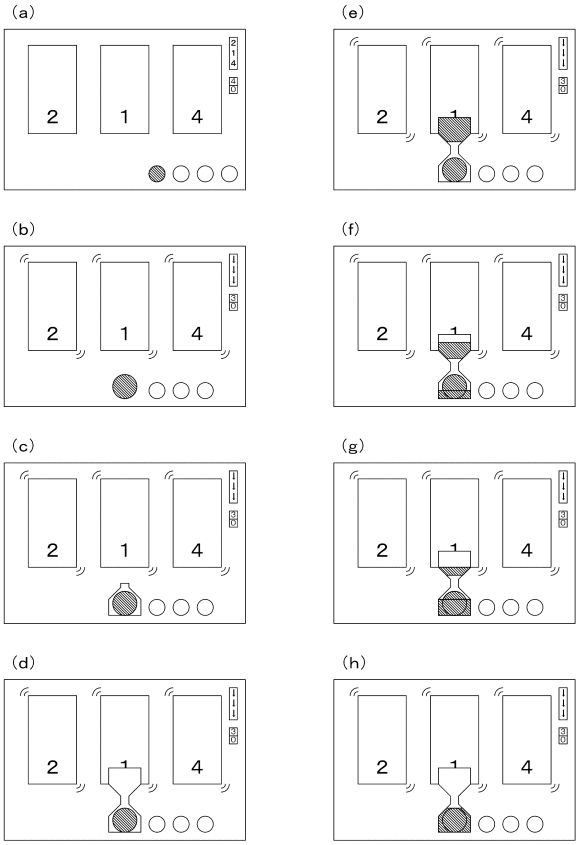
【図３２８】



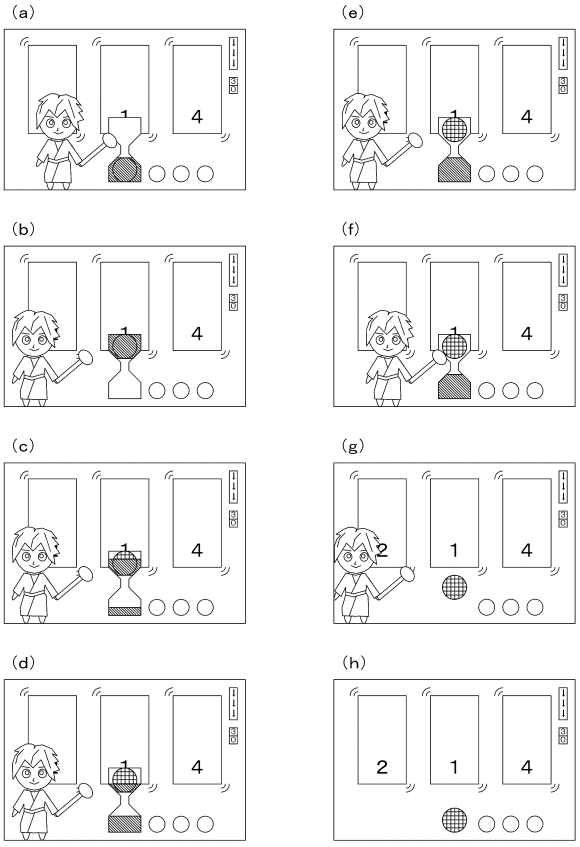
【図３２９】



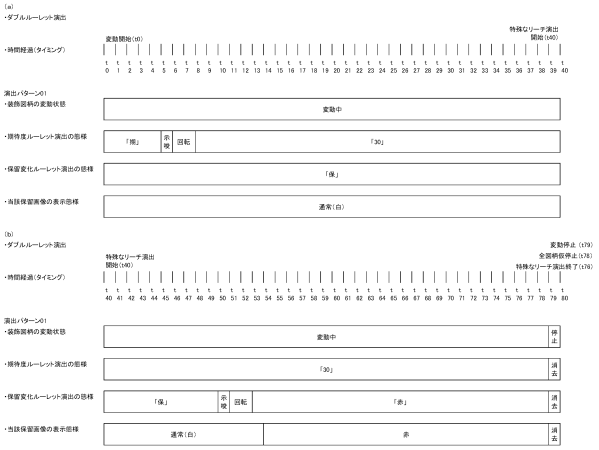
【図３３０】



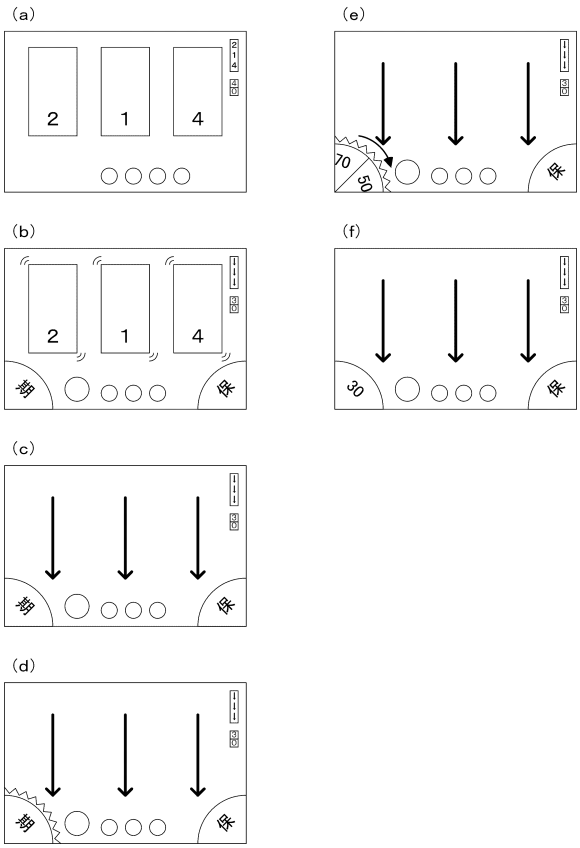
【図３３１】



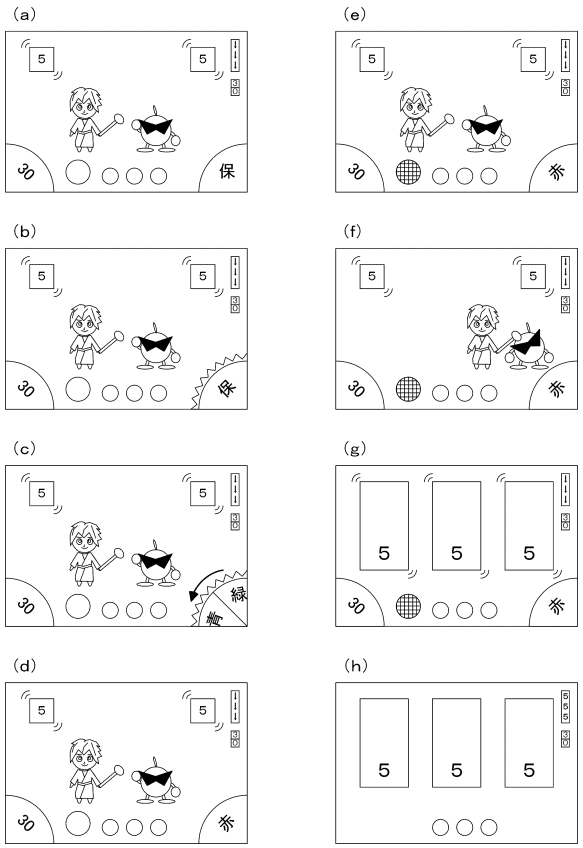
【図３３２】



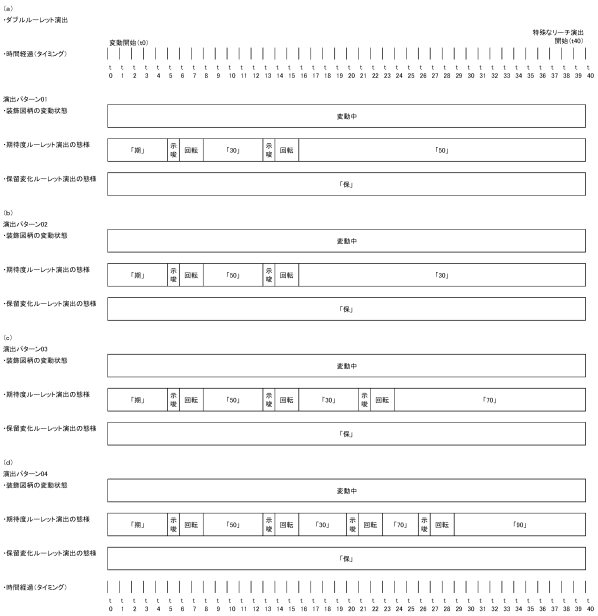
【図３３３】



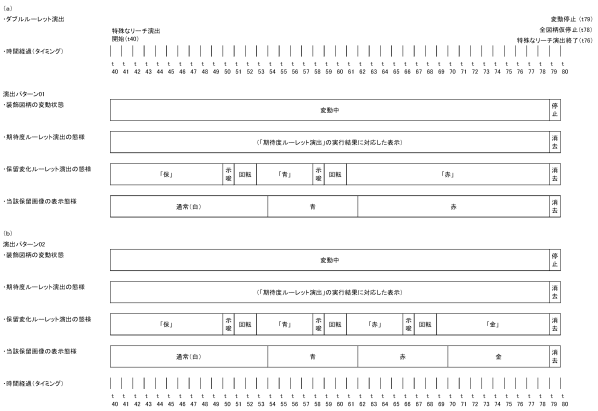
【図３３４】



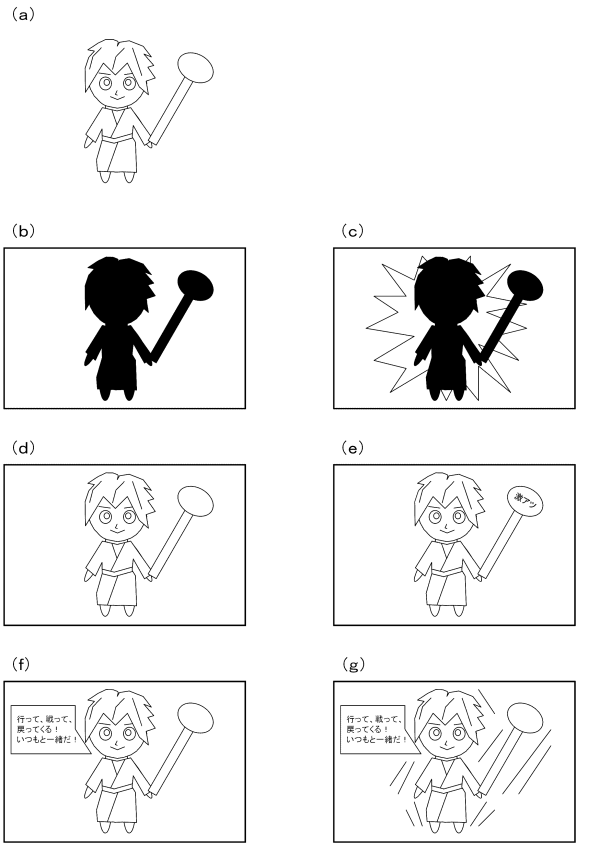
【図３３５】



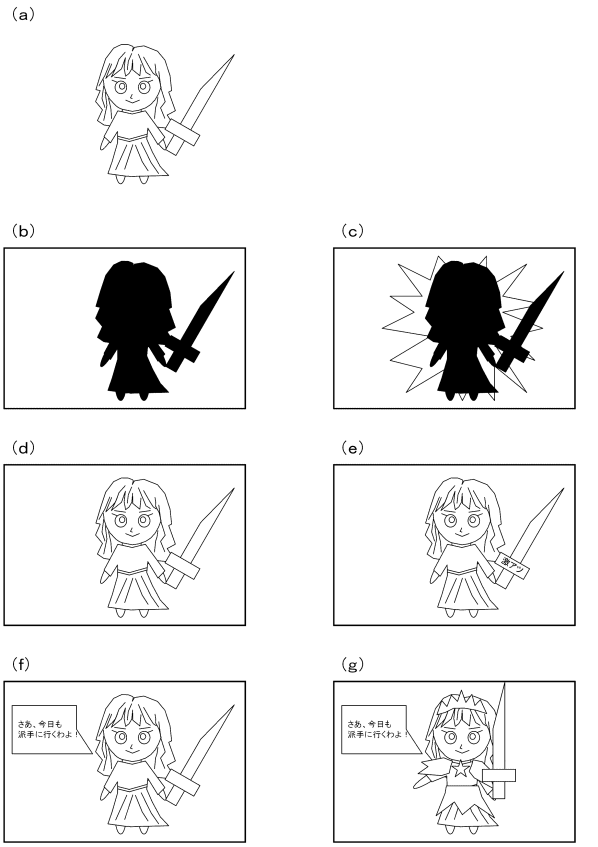
【図３３６】



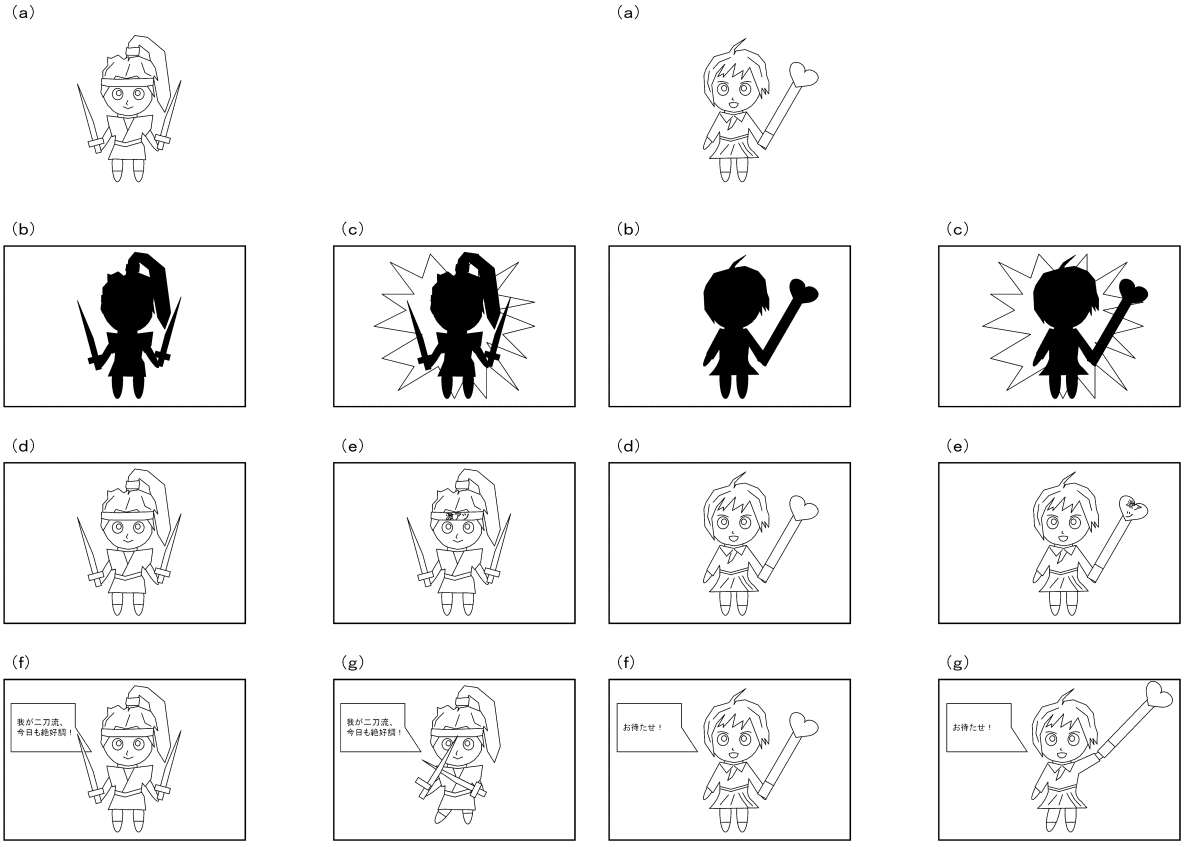
【図３３７】



【図３３８】



【図３３９】

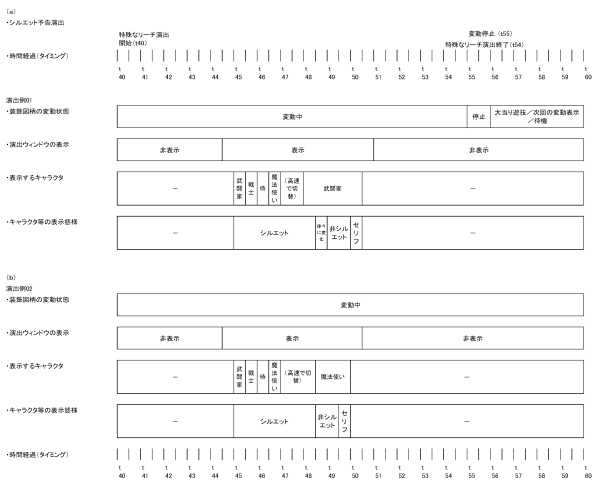


【図３４０】

【図３４１】

演出パターン	「1回目のシルエット表示」	「2回目のシルエット表示」	「3回目のシルエット表示」	「4回目のシルエット表示」	「シルエット表示時の後光の有無」	「最終的に停止表示されるキャラクタ」	「キャラクタ確定時のキャラクタ等の表示態様」	「キャラクタが表示されたときの文字表示」	「キャラクタのセリフ」	「キャラクタの動作」
演出パターン01	武闘家	戦士	侍	武闘家	無し／有り	武闘家	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「行って、戻って、戻ってくる！いつもと一緒だ！」	〈無し／全身をブルブルさせる
演出パターン02	武闘家	戦士	侍	戦士	無し／有り	武闘家	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「行って、戻って、戻ってくる！いつもと一緒だ！」	〈無し／全身をブルブルさせる
演出パターン03	武闘家	戦士	侍	侍	無し／有り	武闘家	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「行って、戻って、戻ってくる！いつもと一緒だ！」	〈無し／全身をブルブルさせる
演出パターン04	武闘家	戦士	侍	魔法使い	無し／有り	武闘家	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「行って、戻って、戻ってくる！いつもと一緒だ！」	〈無し／全身をブルブルさせる
演出パターン05	武闘家	戦士	侍	武闘家	無し／有り	戦士	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「さあ、今日も訪手に行くわよ！」	〈無し／指などを装備して剣を構える
演出パターン06	武闘家	戦士	侍	戦士	無し／有り	戦士	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「さあ、今日も訪手に行くわよ！」	〈無し／指などを装備して剣を構える
演出パターン07	武闘家	戦士	侍	侍	無し／有り	戦士	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「さあ、今日も訪手に行くわよ！」	〈無し／指などを装備して剣を構える
演出パターン08	武闘家	戦士	侍	魔法使い	無し／有り	戦士	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「さあ、今日も訪手に行くわよ！」	〈無し／指などを装備して剣を構える
演出パターン09	武闘家	戦士	侍	武闘家	無し／有り	侍	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「我が二刀流、今日も絶好調！」	〈無し／2本の刀を十字に構える
演出パターン10	武闘家	戦士	侍	戦士	無し／有り	侍	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「我が二刀流、今日も絶好調！」	〈無し／2本の刀を十字に構える
演出パターン11	武闘家	戦士	侍	侍	無し／有り	侍	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「我が二刀流、今日も絶好調！」	〈無し／2本の刀を十字に構える
演出パターン12	武闘家	戦士	侍	魔法使い	無し／有り	侍	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「我が二刀流、今日も絶好調！」	〈無し／2本の刀を十字に構える
演出パターン13	武闘家	戦士	侍	魔法使い	無し／有り	魔法使い	シルエット表示／非シルエット表示	〈無し／チャンス／ピンチ／当アリ／当〉	「お待たせ！」	〈無し／杖を掲げる

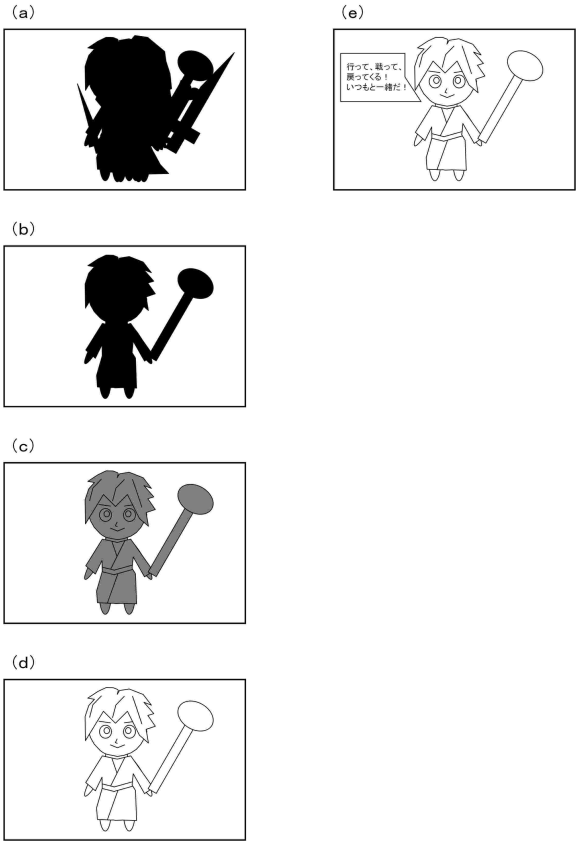
【図３４２】



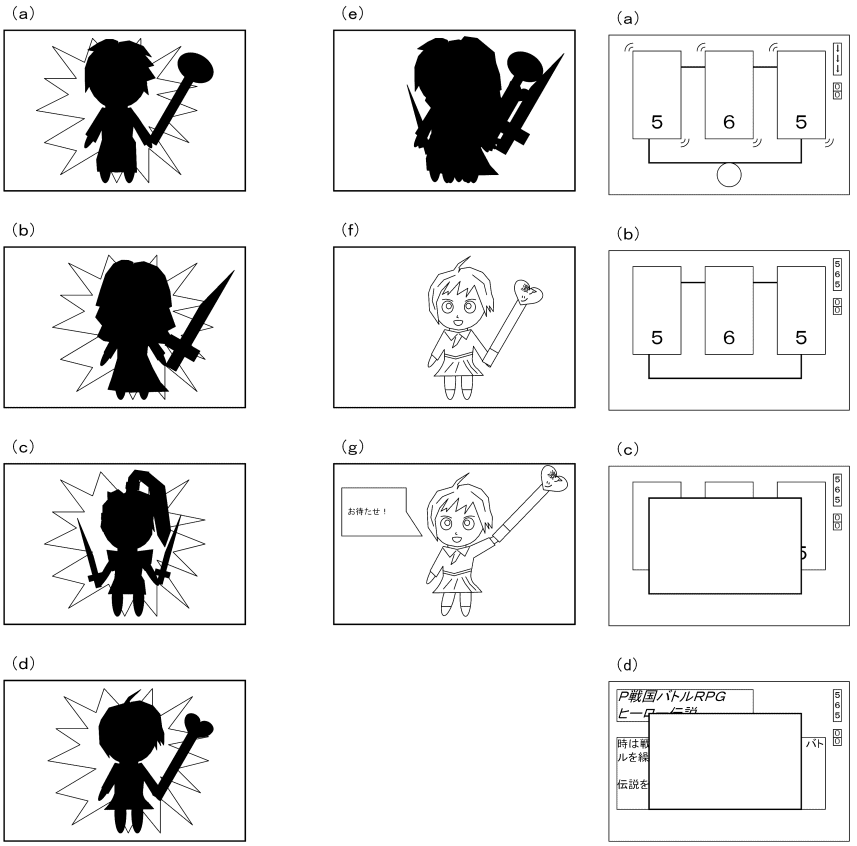
【図３４３】



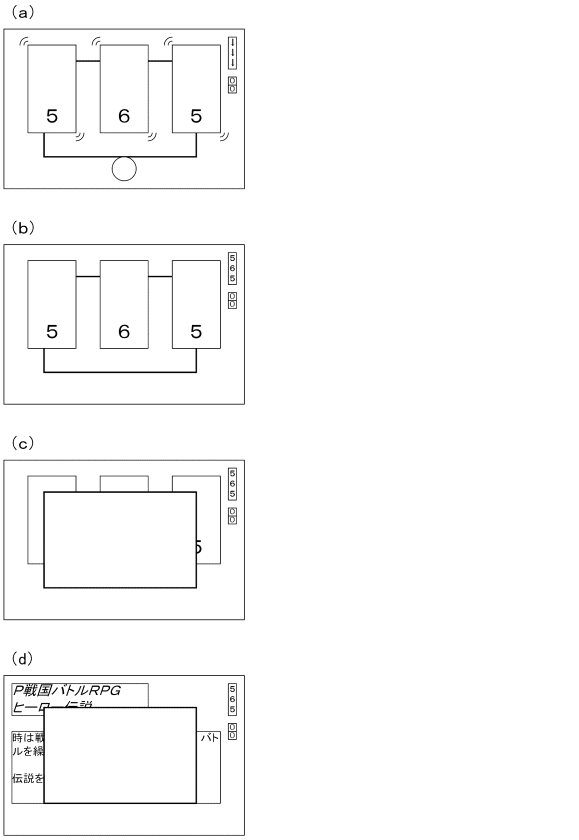
【図３４４】



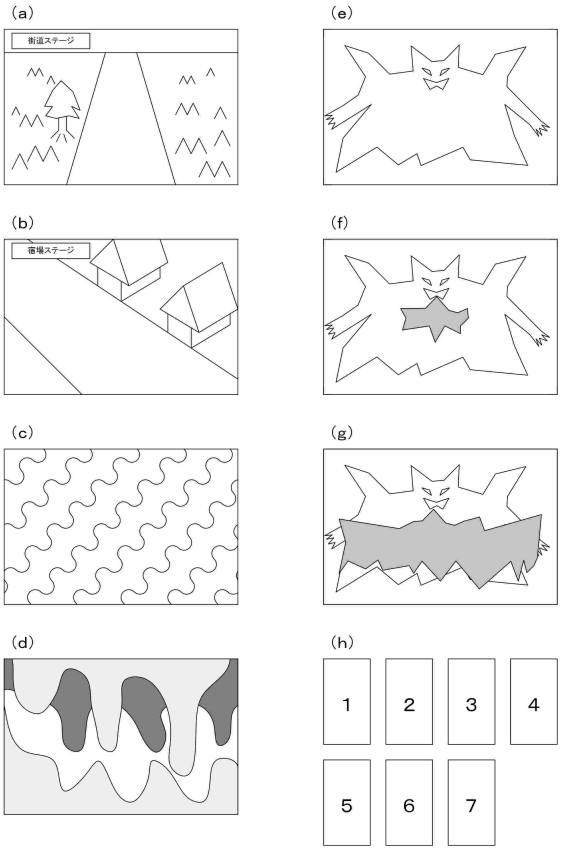
【図３４５】



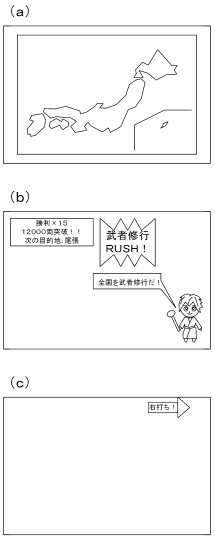
【図３４６】



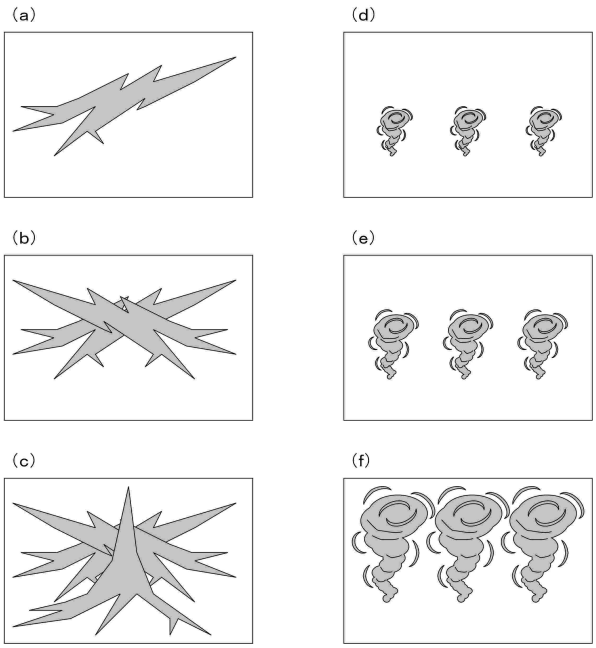
【図３４７】



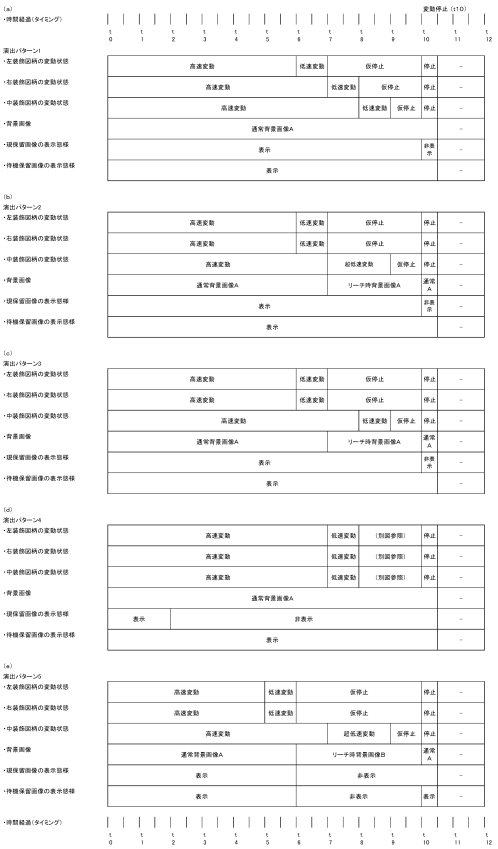
【図３４８】



【図３４９】



【図３５０】



10

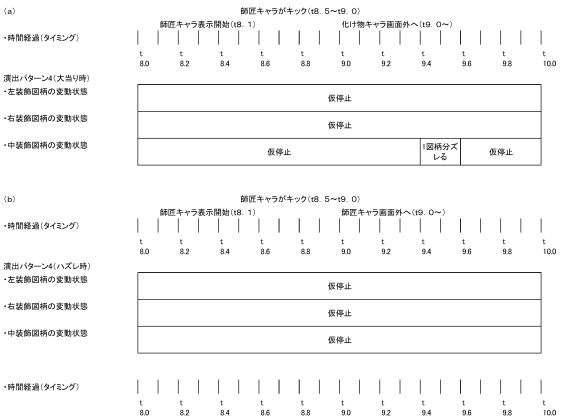
20

30

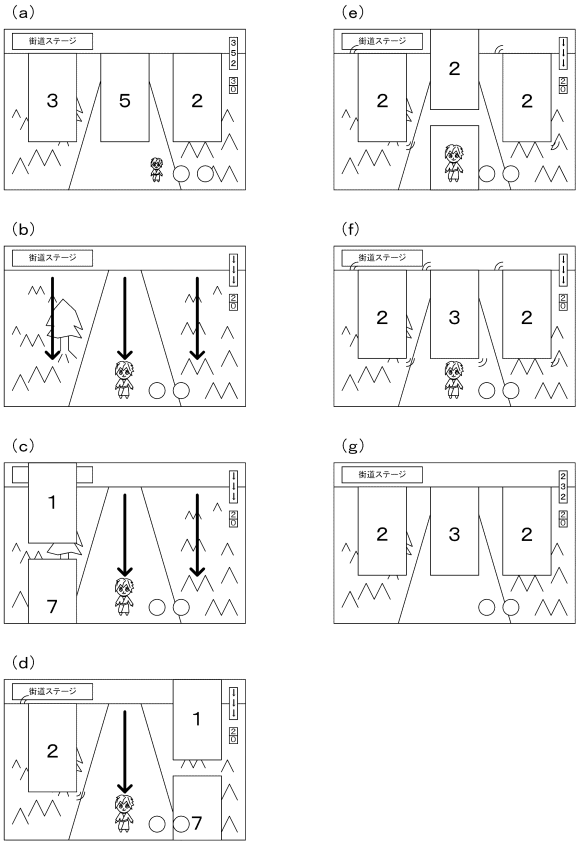
40

50

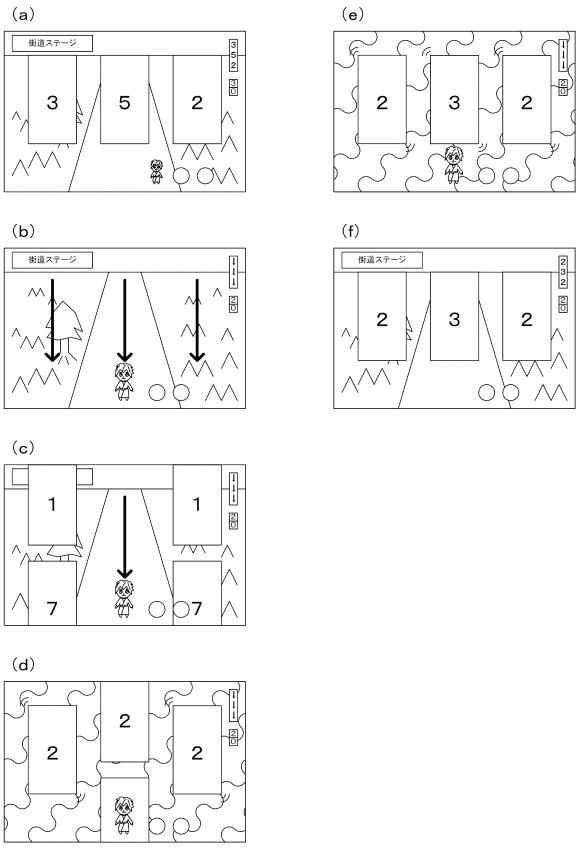
【図３５１】



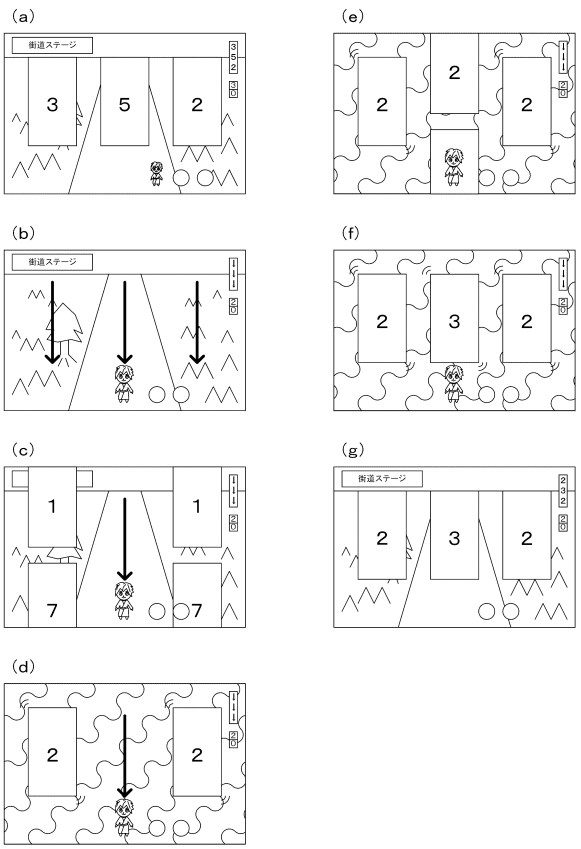
【図３５２】



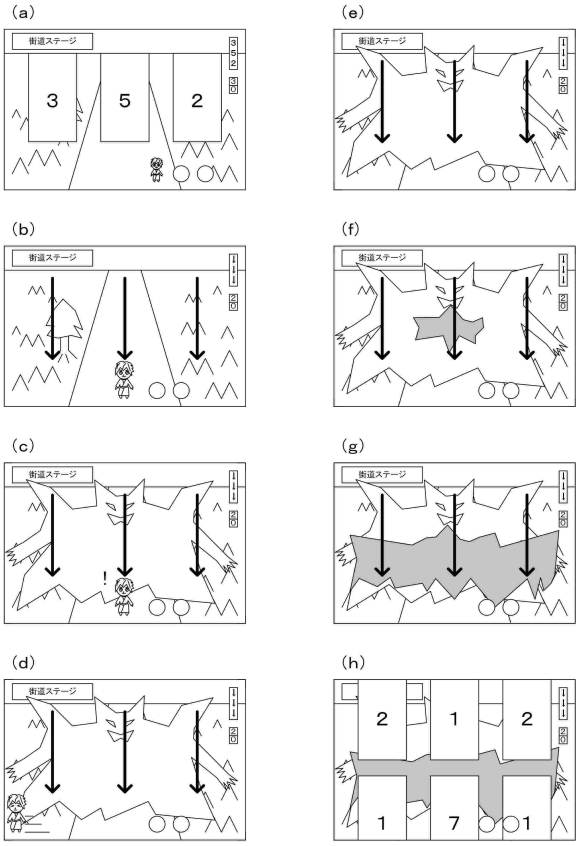
【図３５３】



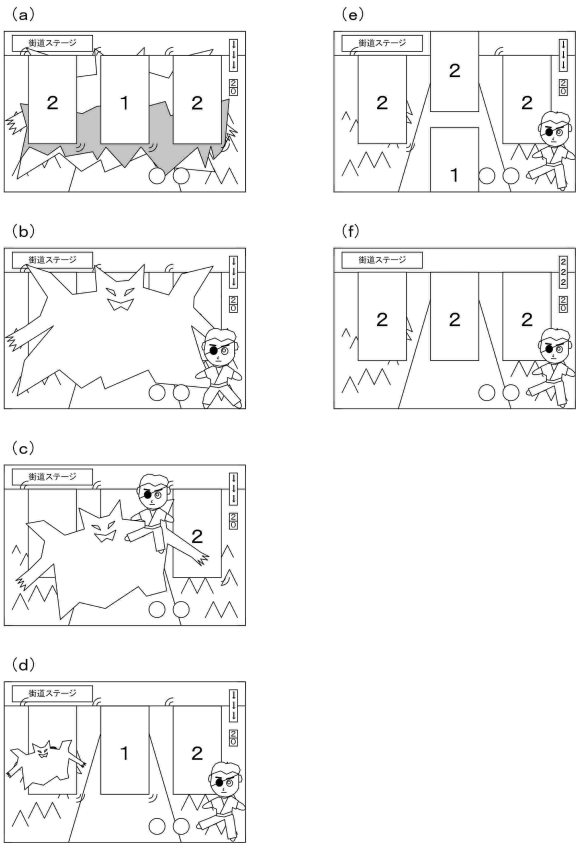
【図３５４】



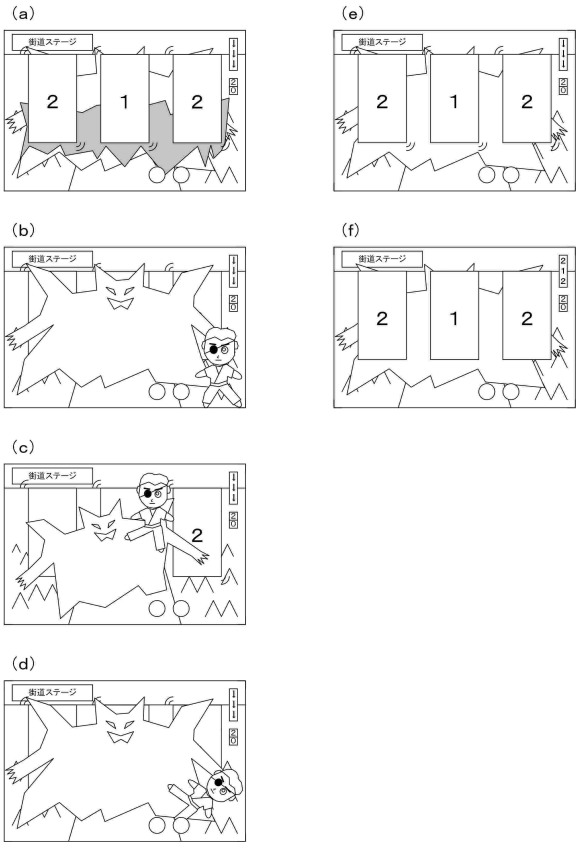
【図３５５】



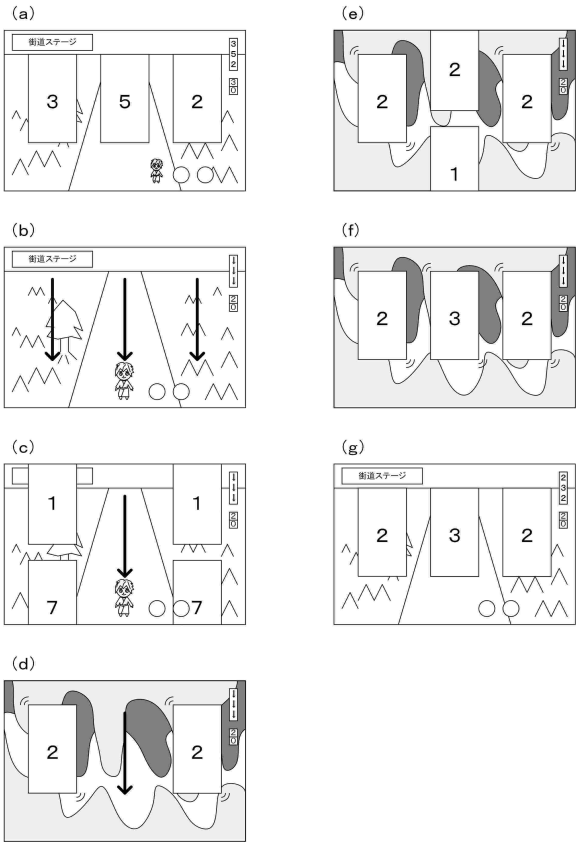
【図３５６】



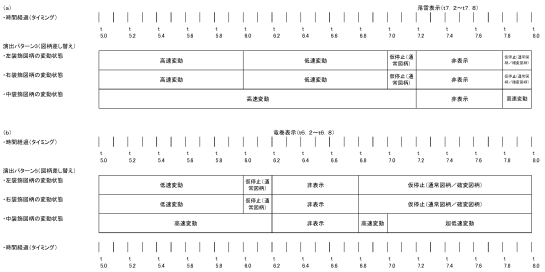
【図３５７】



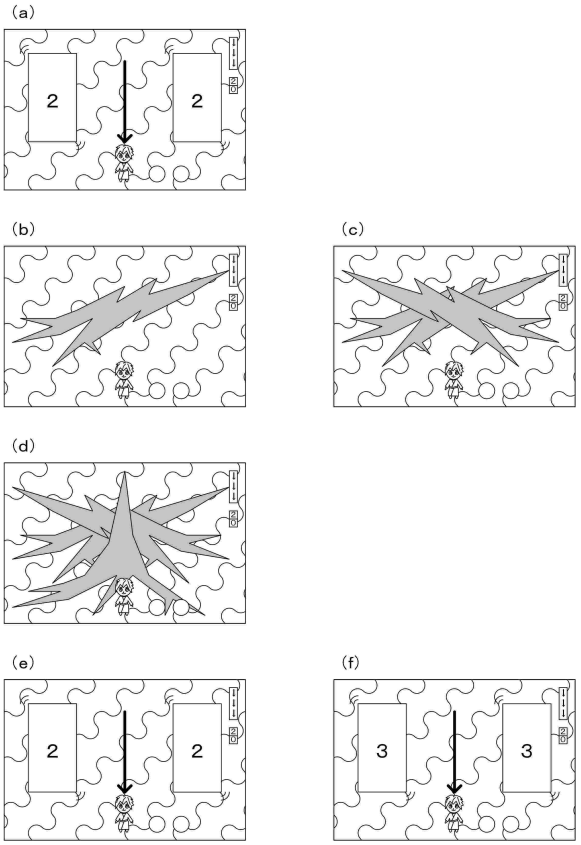
【図３５８】



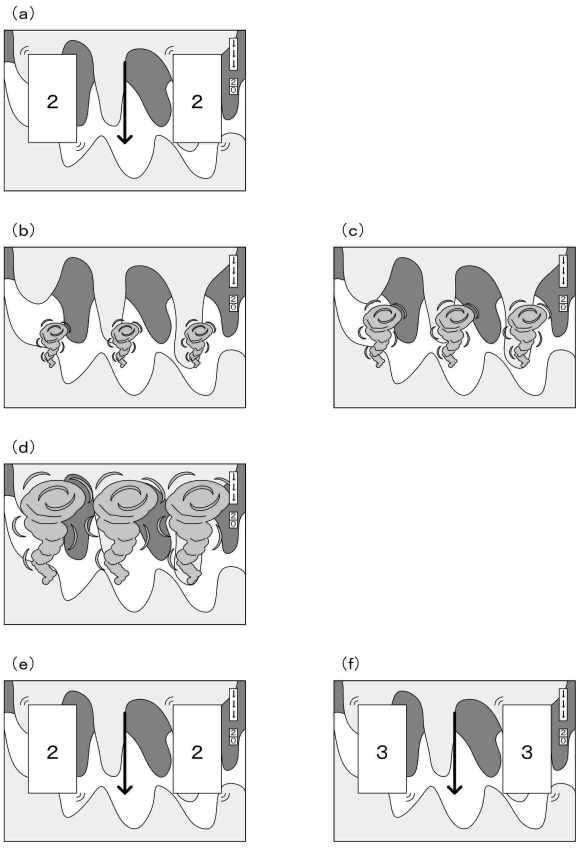
【図３５９】



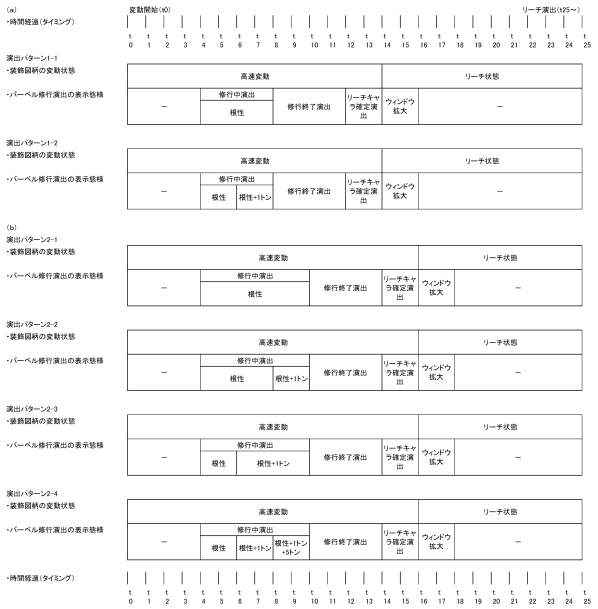
【図３６０】



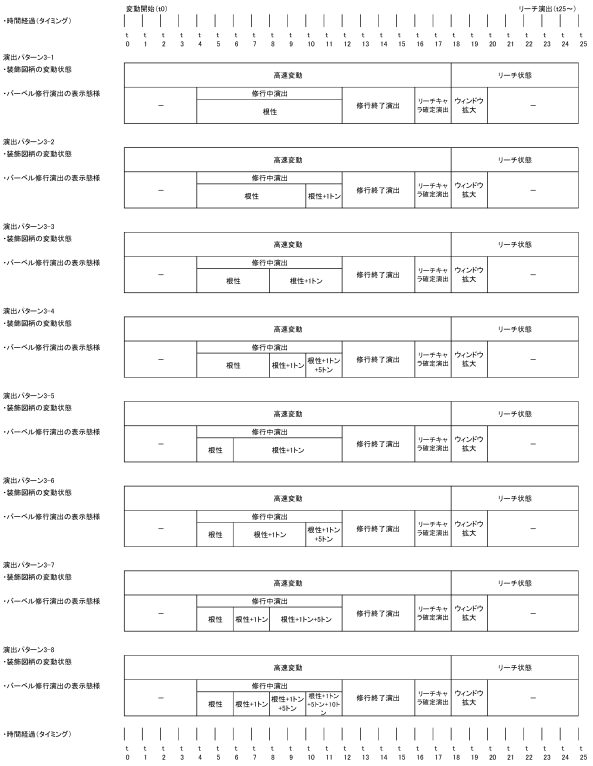
【図３６１】



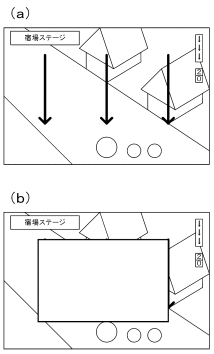
【図３６２】



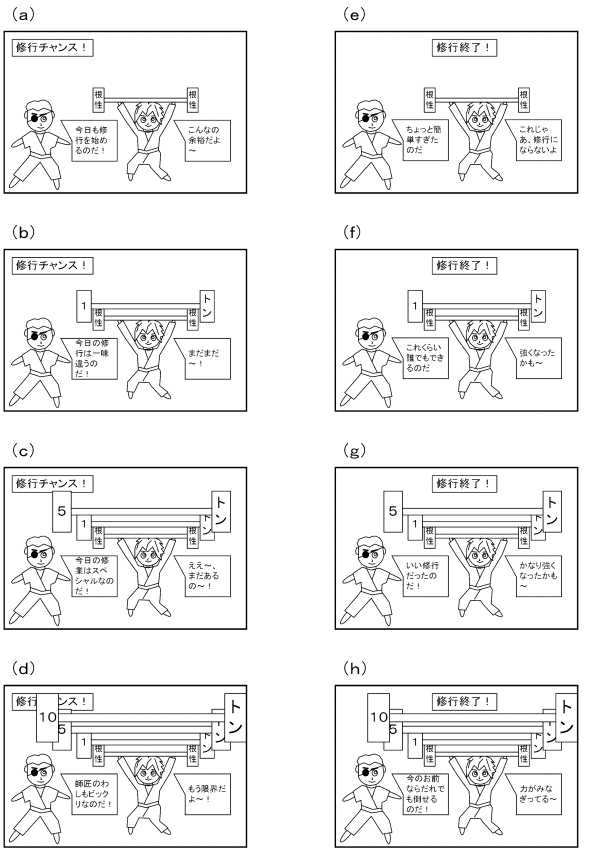
【図３６３】



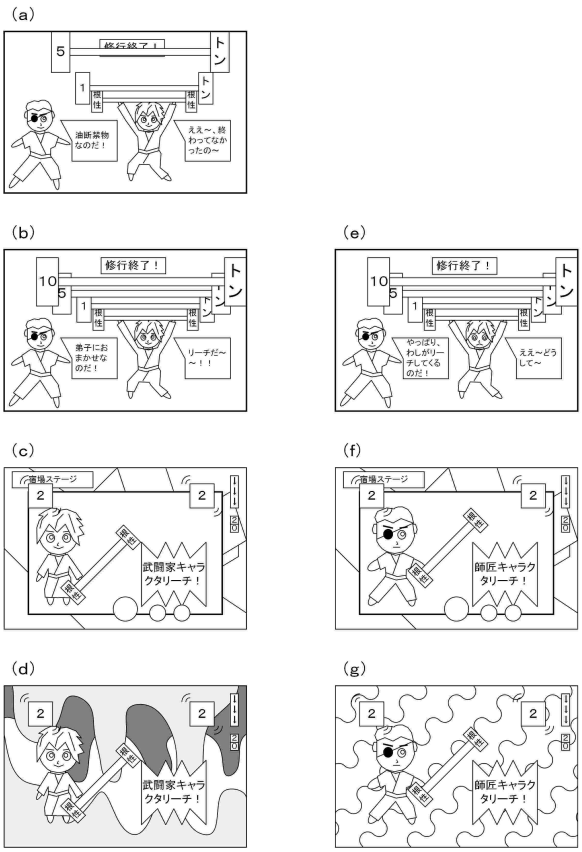
【図３６４】



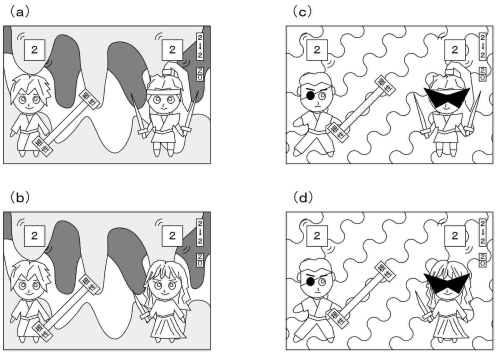
【図３６５】



【図３６６】



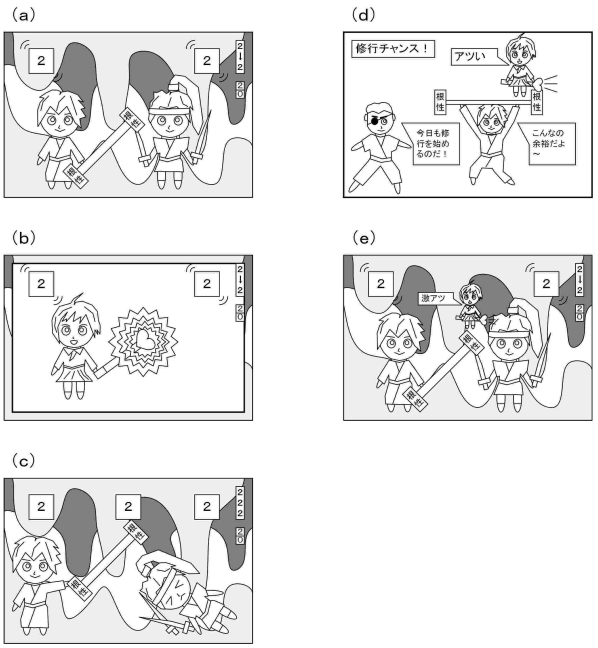
【図３６７】



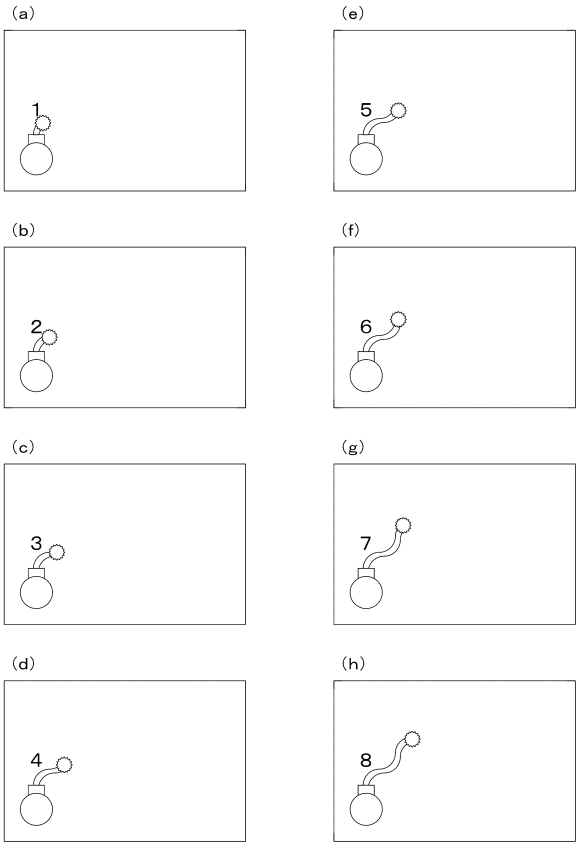
【図３６８】

演出番号	演出パターン	パーベル修行演出の長さ	パーベルがどこまで表示されたか	キャラクタリーチ演出の種類	期待度(%)
1	演出パターン1－1	4秒	根性	武闘家キャラクタ VS 侍キャラクタ	15
2	演出パターン1－1	4秒	根性	武闘家キャラクタ VS 戦士キャラクタ	20
3	演出パターン1－1	4秒	根性	師匠キャラクタ VS 偽侍キャラクタ	25
4	演出パターン1－1	4秒	根性	師匠キャラクタ VS 偽戦士キャラクタ	30
5	演出パターン1－1、演出パターン1－2	4秒	1トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 侍キャラクタ	20
6	演出パターン1－1、演出パターン1－2	4秒	1トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 戦士キャラクタ	25
7	演出パターン1－1、演出パターン1－2	4秒	1トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽侍キャラクタ	30
8	演出パターン1－1、演出パターン1－2	4秒	1トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽戦士キャラクタ	35
9	演出パターン1－1、演出パターン1－2	4秒	5トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 侍キャラクタ	25
10	演出パターン1－1、演出パターン1－2	4秒	5トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 戦士キャラクタ	30
11	演出パターン1－1、演出パターン1－2	4秒	5トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽侍キャラクタ	35
12	演出パターン1－1、演出パターン1－2	4秒	5トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽戦士キャラクタ	40
13	演出パターン1－1、演出パターン1－2	4秒	10トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 侍キャラクタ	30
14	演出パターン1－1、演出パターン1－2	4秒	10トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 戦士キャラクタ	35
15	演出パターン1－1、演出パターン1－2	4秒	10トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽侍キャラクタ	40
16	演出パターン1－1、演出パターン1－2	4秒	10トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽戦士キャラクタ	45
17	演出パターン2－1	6秒	根性	武闘家キャラクタ VS 侍キャラクタ	20
18	演出パターン2－1	6秒	根性	武闘家キャラクタ VS 戦士キャラクタ	25
19	演出パターン2－1	6秒	根性	師匠キャラクタ VS 偽侍キャラクタ	30
20	演出パターン2－1	6秒	根性	師匠キャラクタ VS 偽戦士キャラクタ	35
21	演出パターン2－1、演出パターン2－2	6秒	1トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 侍キャラクタ	25
22	演出パターン2－1、演出パターン2－2	6秒	1トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 戦士キャラクタ	30
23	演出パターン2－1、演出パターン2－2	6秒	1トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽侍キャラクタ	35
24	演出パターン2－1、演出パターン2－2	6秒	1トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽戦士キャラクタ	40
25	演出パターン2－1～演出パターン2－3	6秒	5トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 侍キャラクタ	30
26	演出パターン2－1～演出パターン2－3	6秒	5トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 戦士キャラクタ	35
27	演出パターン2－1～演出パターン2－3	6秒	5トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽侍キャラクタ	40
28	演出パターン2－1～演出パターン2－3	6秒	5トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽戦士キャラクタ	45
29	演出パターン2－1～演出パターン2－4	6秒	10トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 侍キャラクタ	35
30	演出パターン2－1～演出パターン2－4	6秒	10トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 戦士キャラクタ	40
31	演出パターン2－1～演出パターン2－4	6秒	10トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽侍キャラクタ	45
32	演出パターン2－1～演出パターン2－4	6秒	10トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽戦士キャラクタ	50
33	演出パターン3－1	8秒	根性	武闘家キャラクタ VS 侍キャラクタ	25
34	演出パターン3－1	8秒	根性	武闘家キャラクタ VS 戦士キャラクタ	30
35	演出パターン3－1	8秒	根性	師匠キャラクタ VS 偽侍キャラクタ	35
36	演出パターン3－1	8秒	根性	師匠キャラクタ VS 偽戦士キャラクタ	40
37	演出パターン3－1～演出パターン3－3、演出パターン3－5	8秒	1トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 侍キャラクタ	30
38	演出パターン3－1～演出パターン3－3、演出パターン3－5	8秒	1トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 戦士キャラクタ	35
39	演出パターン3－1～演出パターン3－3、演出パターン3－5	8秒	1トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽侍キャラクタ	40
40	演出パターン3－1～演出パターン3－3、演出パターン3－5	8秒	1トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽戦士キャラクタ	45
41	演出パターン3－1～演出パターン3－7	8秒	5トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 侍キャラクタ	35
42	演出パターン3－1～演出パターン3－7	8秒	5トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 戦士キャラクタ	40
43	演出パターン3－1～演出パターン3－7	8秒	5トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽侍キャラクタ	45
44	演出パターン3－1～演出パターン3－7	8秒	5トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽戦士キャラクタ	50
45	演出パターン3－1～演出パターン3－8のいずれか	8秒	10トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 侍キャラクタ	40
46	演出パターン3－1～演出パターン3－8のいずれか	8秒	10トンバーベル	武闘家キャラクタ VS 戦士キャラクタ	45
47	演出パターン3－1～演出パターン3－8のいずれか	8秒	10トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽侍キャラクタ	50
48	演出パターン3－1～演出パターン3－8のいずれか	8秒	10トンバーベル	師匠キャラクタ VS 偽戦士キャラクタ	55

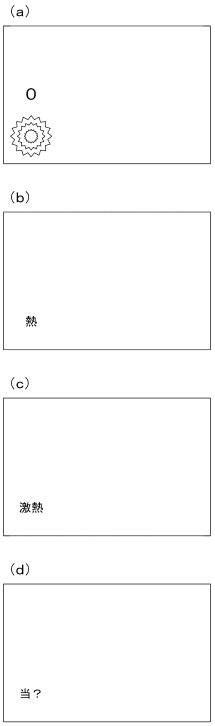
【図３６９】



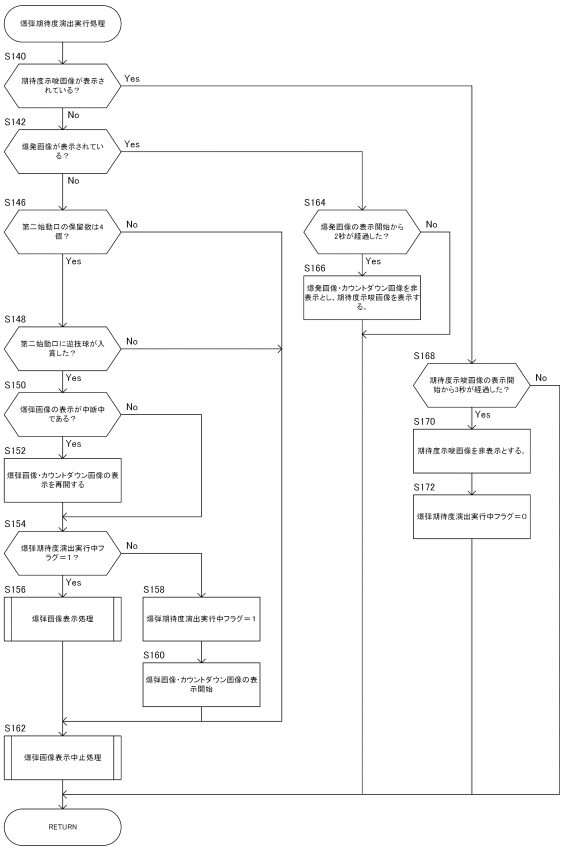
【図３７０】



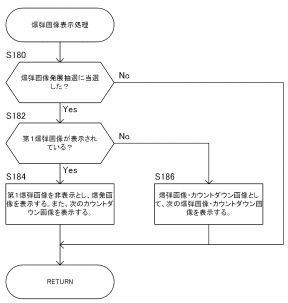
【図３７１】



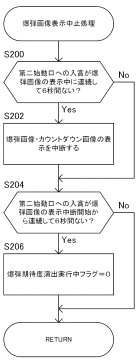
【図３７２】



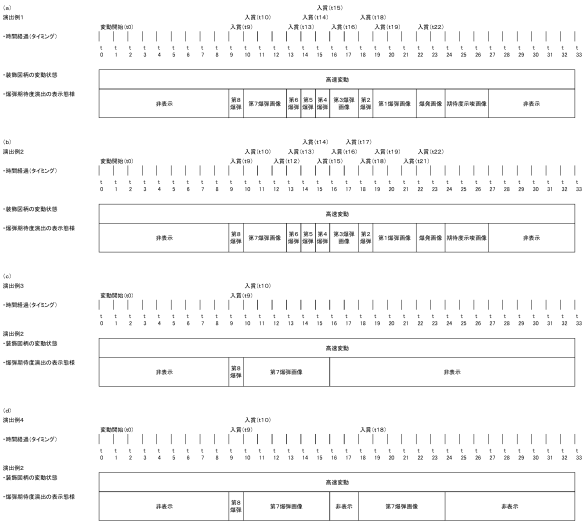
【図３７３】



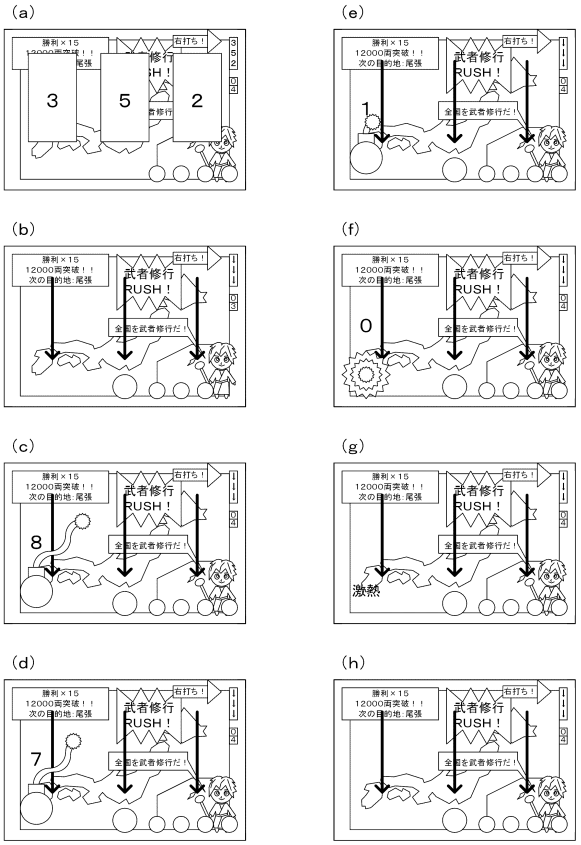
【図３７４】



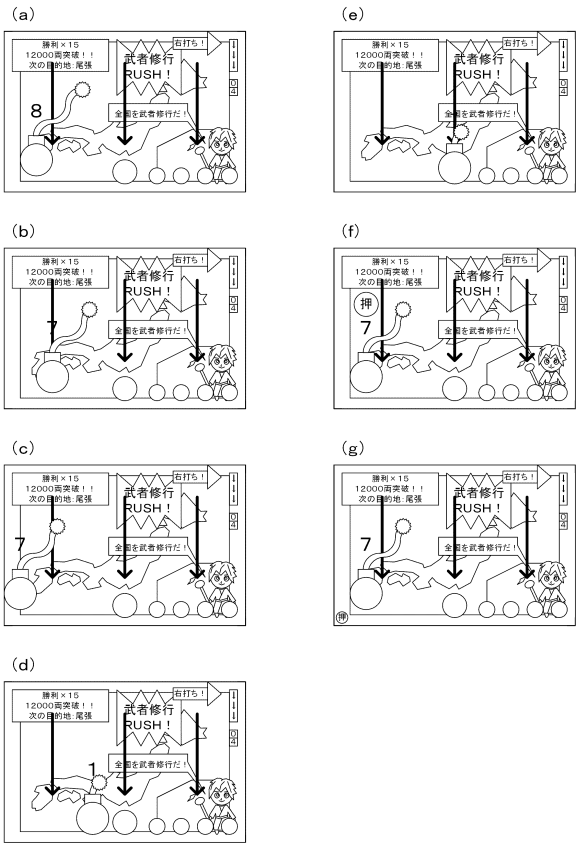
【図３７５】



【図３７６】



【図３７７】



【図３７８】

「巻物ストック演出」の演出パターンテーブル

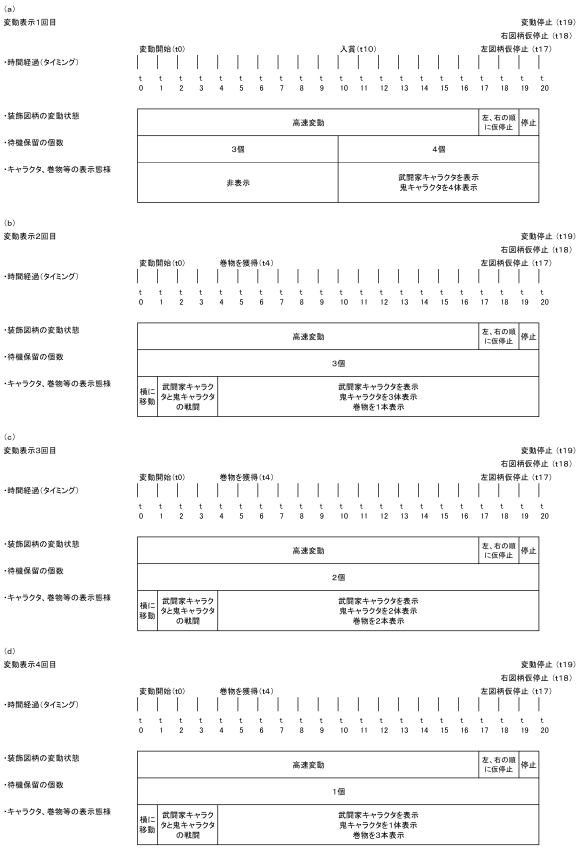
演出パターン	「巻物ストック演出」を実行することが決定されたタイミングにおける待機保留の個数	タイマー無し巻物の獲得個数	タイマー有り巻物の獲得個数	巻物の合計獲得数
PTN01	1個	0	0	0
PTN02	1個	1	0	1
PTN03	1個	0	1	1
PTN04	2個	0	0	0
PTN05	2個	1	0	1
PTN06	2個	0	1	1
PTN07	2個	1	1	2
PTN08	2個	2	0	2
PTN09	2個	0	2	2
PTN10	3個	0	0	0
PTN11	3個	1	0	1
PTN12	3個	0	1	1
PTN13	3個	1	1	2
PTN14	3個	2	0	2
PTN15	3個	0	2	2
PTN16	3個	2	1	3
PTN17	3個	1	2	3
PTN18	3個	3	0	3
PTN19	3個	0	3	3
PTN20	4個	0	0	0
PTN21	4個	1	0	1
PTN22	4個	0	1	1
PTN23	4個	1	1	2
PTN24	4個	2	0	2
PTN25	4個	0	2	2
PTN26	4個	2	1	3
PTN27	4個	1	2	3
PTN28	4個	3	0	3
PTN29	4個	0	3	3
PTN30	4個	3	1	4
PTN31	4個	1	3	4
PTN32	4個	2	2	4
PTN33	4個	0	4	4
PTN34	4個	4	0	4

【図３７９】

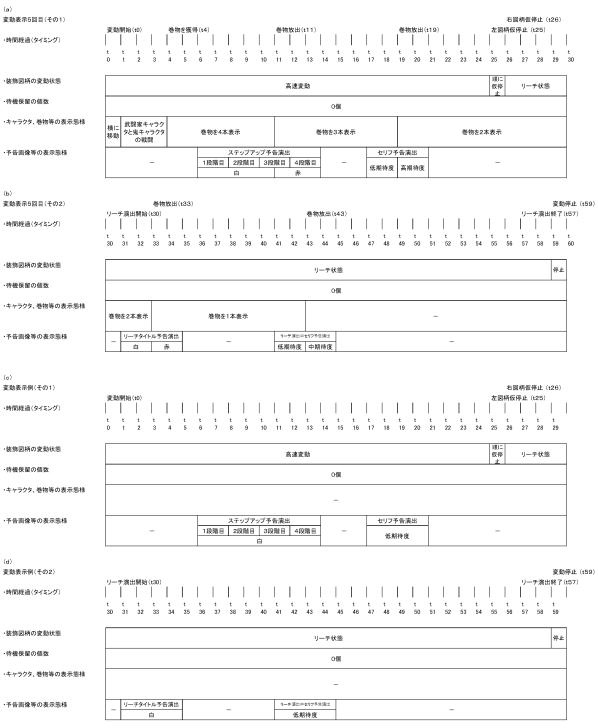
巻物獲得パターンテーブル

巻物獲得パターン	巻物の合計獲得数	1つ目の巻物のタイマーの有無	2つ目の巻物のタイマーの有無	3つ目の巻物のタイマーの有無	4つ目の巻物のタイマーの有無
PTN01	1	無し	―	―	―
PTN02	1	有り	―	―	―
PTN03	2	無し	無し	―	―
PTN04	2	有り	無し	―	―
PTN05	2	無し	有り	―	―
PTN06	2	有り	有り	―	―
PTN07	3	無し	無し	無し	―
PTN08	3	有り	無し	無し	―
PTN09	3	無し	有り	無し	―
PTN10	3	有り	有り	無し	―
PTN11	3	無し	無し	有り	―
PTN12	3	有り	無し	有り	―
PTN13	3	無し	有り	有り	―
PTN14	3	有り	有り	有り	―
PTN15	4	無し	無し	無し	無し
PTN16	4	有り	無し	無し	無し
PTN17	4	無し	有り	無し	無し
PTN18	4	有り	有り	無し	無し
PTN19	4	無し	無し	有り	無し
PTN20	4	有り	無し	有り	無し
PTN21	4	無し	有り	有り	無し
PTN22	4	有り	有り	有り	無し
PTN23	4	無し	無し	無し	有り
PTN24	4	有り	無し	無し	有り
PTN25	4	無し	有り	無し	有り
PTN26	4	有り	有り	無し	有り
PTN27	4	無し	無し	有り	有り
PTN28	4	有り	無し	有り	有り
PTN29	4	無し	有り	有り	有り
PTN30	4	有り	有り	有り	有り

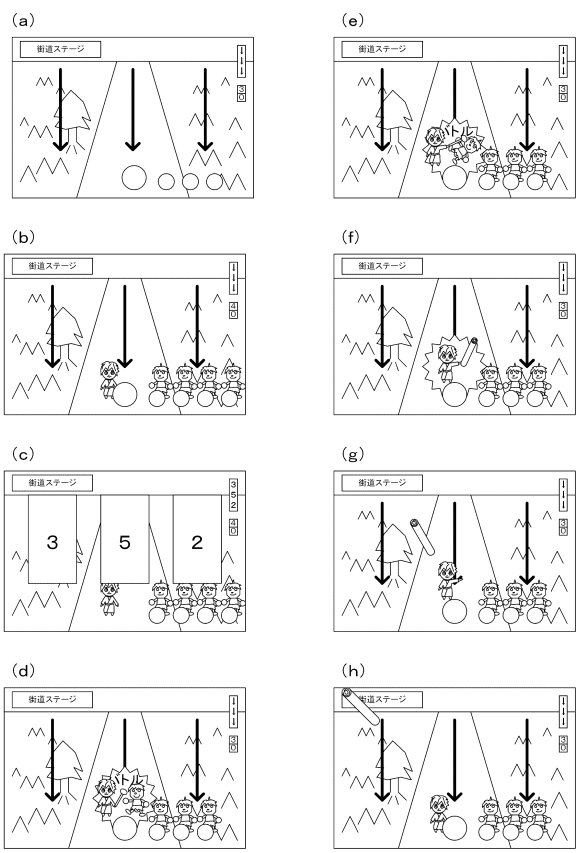
【図３８０】



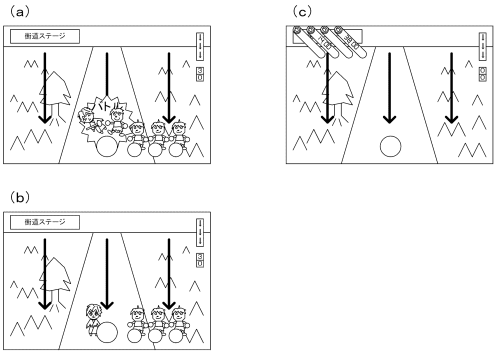
【図３８１】



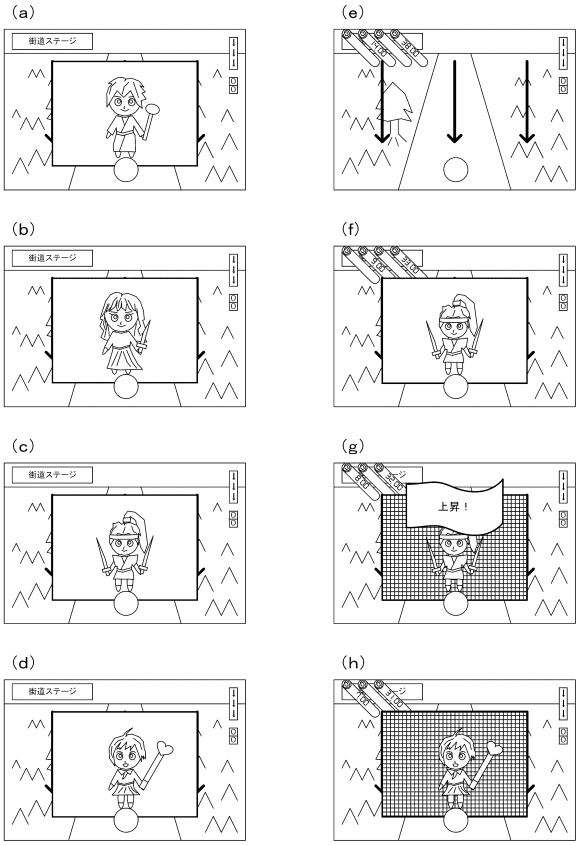
【図３８２】



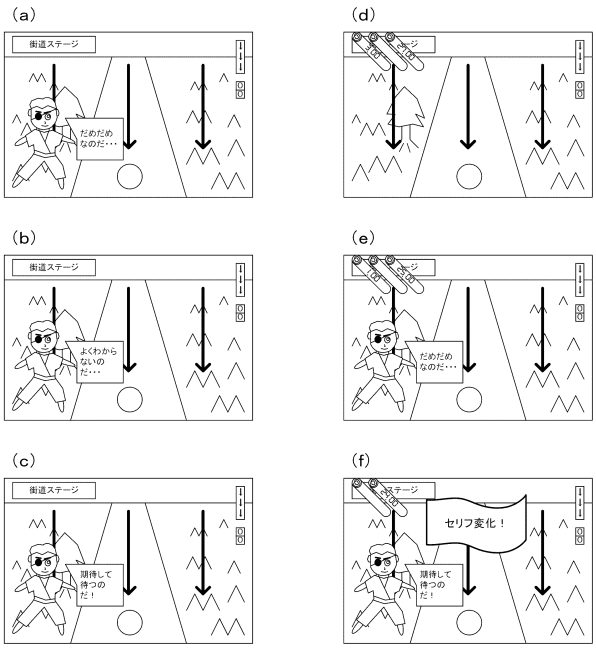
【図３８３】



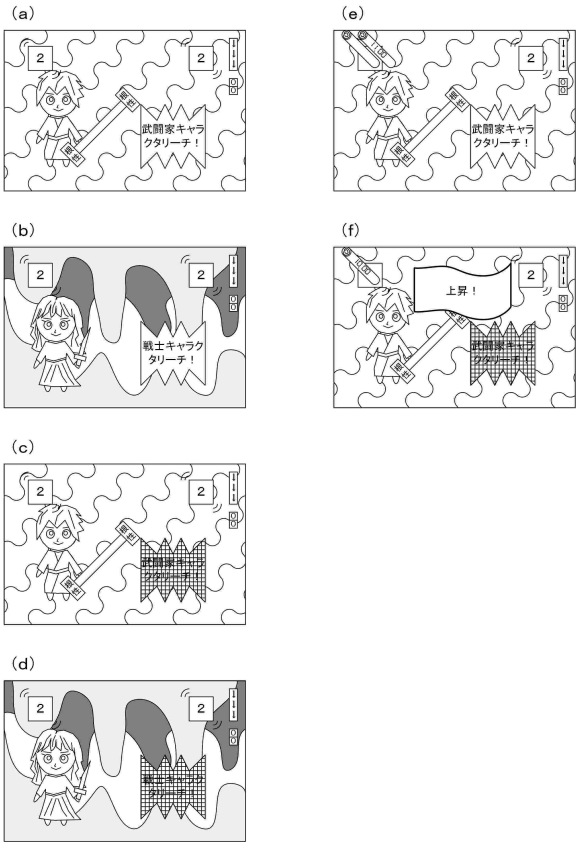
【図３８４】



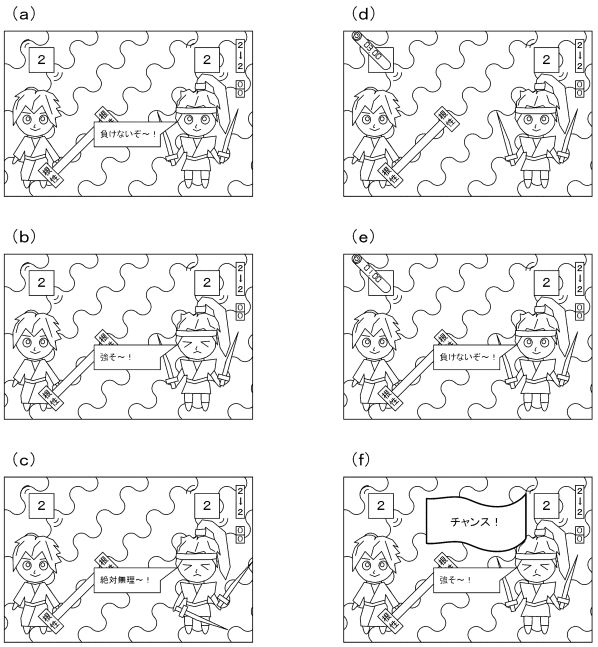
【図３８５】



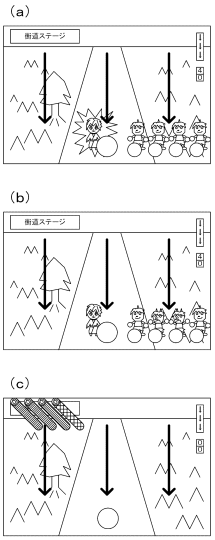
【図３８６】



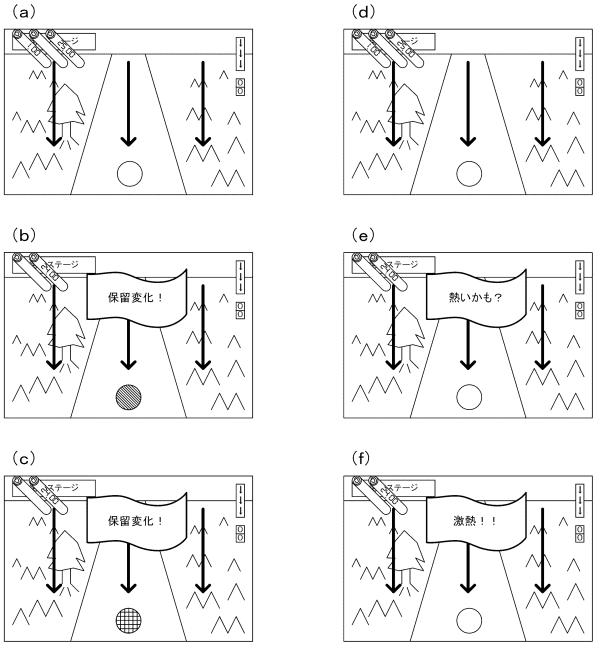
【図３８７】



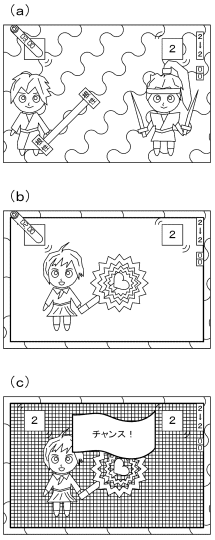
【図３８８】



【図３８９】



【図３９０】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１４－１６１５８９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１１２３１８（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０５３１６６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１５８７６１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０８０６０６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－１６７１７１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－２０８８３０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０６８８０５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１３４２０２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２３２００６（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－２０２９２２（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０４１２７４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０７８４２３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２０８４１１（ＪＰ，Ａ）
［実機］CR北斗の拳6拳王 バトルモードラオウver part1［パチンコ］，YouTube[online][video]，2016年03月04日，[2025年1月14日検索]，＜https://www.youtube.com/watch?v=rxuE1qOmDQQ＞，特に、４：２８～５：１２、７：５９～８：１７等を参照。

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２